

پردیس
قلهک
PARADISE
GHOLHAK

سینما
تکی
CINEMA
TEQUE

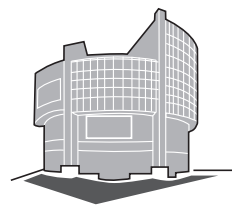
ویژه نامه سینما تک قلهک

شماره ۵، آذر ۱۳۹۳

استنلی کوبریک

(بخش اول)





ویژه نامه سینما تک قلّهک

شماره ۵، آذر ۱۳۹۳

دبیر ویژه نامه:

پیمان حقانی
حمیدرضا کشانی

سرپرست تحریریه:

سعید رحیمی

گروه تحریریه:

محمد رضا برادری
آرمین ریاضی
سعید سلیقه
احمد رضا شعبان زاده
میلاّد قزللو
سمیه کرمی
عرفان س گلپایگانی
فرشید گندم کار
آرش ملکی
مجید میر جمالی

ویرایش متن:

احمد رضا شعبان زاده

طراح جلد و صفحه آرایی:

سید محسن میرمطهری
 www.mirmotahari.com

- ۶۹ : دنبال کردن کوبریک کار خطرناکی است حمیدرضا کشانی
۷۰ : در هزارتوی ذهن کارگردان میلاّد قزللو
۷۴ : کوبریکی بازی؛ نگاهی به فیلم قتل از ورای عناصر ژانر نوآر سعید سلیقه
۷۸ : ۲۰۰۱ احمد رضا شعبان زاده
۸۴ : چگونه کوبریک با ۲۰۰۱، قوانین سینمای کلاسیک هالیوود را شکست سمیه کرمی
۹۲ : کوبریکی ترین فیلم کوبریک عرفان س گلپایگانی
۹۴ : کوبریک، توضیح ناواضحات محمد رضا برادری

دنبال کردن کوبریک کار خطرناکی است



نویسنده: حمیدرضا کشانی
keshani@pardis-gholhak.com



دنبال کردن کوبریک کار خطرناکی است، این که فیلم هایش را سرلوحه قرار بدهی و تصمیم بگیری مدل کوبریک فیلم بسازی، به دروسهای مختلفی خواهی افتاد. استنلی کوبریک در طی ۴۸ سال فعالیت سینمایی اش فقط ۱۳ فیلم ساخت. چهار فیلم اولش را پشت سر هم و به طور متمادی با فاصله یک سال ساخت و بعد از آن در هر فیلم نسبت به فیلم قبلی فاصله‌ها و وسواس‌ها بیشتر شد تا آخرین فیلمش که سیزده سال فاصله افتاد. کوبریک در کنار اورسن ولز، آلفرد هیچکاک و جان فورد جزو تاثیرگذارترین فیلم‌سازان تاریخ سینماست. شاید تنها فیلم‌سازی است که وجه وسواس و کمال‌گرایی اش جزو سبک شخصی اش به شمار می‌آید. اولین فیلم‌هایش تجربه‌های خام دستانه ولی استاندارد در گونه مورد علاقه فیلم‌سازان تازه کار یعنی فیلم نوآر بود. فیلم‌های که نوید ورود کارگردان کار بلدی را می‌داد. در چهارمین فیلمش **راه‌های افتخار** کوبریک به موفقیتی دست یافت که سال‌ها پیش **لوتیس مایلستون** با فیلم **در جبهه غرب خبری نیست** در نوع فیلم ضد جنگ به آن رسیده بود. فیلم اولین عناصر مهم سینمای کوبریک را در خود جای می‌داد، نماهای بلند روی ریل، ضدسیستم و ضد جنگ بودن، واقع‌گرایی و شخصیت‌های ضربه خورده از تقدیر. فیلم در آن سال‌ها در فرانسه، اسپانیا و آلمان به خاطر تصویر ضد جنگش ممنوع شد و دوازده سال بعد امکان نمایش پیدا کرد. موفقیت آمیز بودن **راه‌های افتخار** این امکان را به کوبریک داد تا پروژه بلاک باستر عظیمی را در دست بگیرد که امکانات زیادی را در اختیار او قرار می‌داد، امکاناتی که به بهای سنگینی به اسم کرک داگلاس همراه بود که دوست داشت کنترل همه چیز را در دست داشته باشد، آن هم در مقابل کوبریکی که دوست داشت حتی در طراحی پوستر فیلم‌هایش نیز دخالت و نظارت کند. با **لولیتا** بود که کوبریک توانست قدرت مطلق کارگردانی و نفوذ بر اکثر بخش‌های فیلم را داشته باشد، رمان جنجالی **ولادیمیر ناباکوف** در دستان کوبریک تبدیل به فیلمی غم‌بار از زندگی مردمانی محتوم به شکست بود که برای به دست آوردن چیزهایی که دوست

کند و لنزهایی جدید را ساخت تا بتواند لانگ شات‌های جادویی اش را بگیرد. در درخشش داستان عامه پسند **استیفن کینگ** را تبدیل به یکی از رعب آورترین آثار سینما کرد، و برای فضا سازی بهتر برای اولین بار استیدی کم را اختراع کرد تا به کمکش بیاید.

در **غلاف تمام فلزی** این بار بی پرده‌تر از دو فیلم قبلی اش جنگ را مورد انتقاد قرار دارد و نظامی‌گری و افتخارآتش را با وحشی‌گری و حماقت هم سطح کرد. **چشمان باز بسته** وصیت نامه‌ای در مورد کوبریک بود، داستان جنجال برانگیز **آرتور شنیتسلر** در دستان کوبریک تبدیل به اثری روانشناختی در دنیای مدرن امروزی شد که بنیان مهم‌ترین اصل جامعه آمریکایی را مورد هدف قرار داده بود. کوبریک در ۴۸ سال ۱۳ فیلم ساخت و تاریخ سینما را تکان داد.

کوبریک تعریف کمال‌گرایی و جسارت در سینماست. برای همین است که یا نباید او را دنبال کرد یا اگر می‌خواهید این کار را بکنید، آماده شوید که به جنگ بروید. کوبریک مانند دیگر کارگردانان هم صنف و تاثیرگذار خودش صحنه فیلم‌برداری را مانند زمین جنگ اداره می‌کرد. یک فرمانده هوشیار بود که سینما و قصه خودش را به خوبی می‌شناخت و از تکنیک مانند سلاحی قدرتمند استفاده می‌کرد. بینندگان کوبریک در این سال‌ها مجذوب همین قدرت شده‌اند. فیلم‌های پر از احترام به مخاطب، قصه‌گو و تکنیکی و مثل یک کلاس درس. سینما تک نیز به همین منظور یک هفته، فیلم‌های کوبریک را در آبان ماه به نمایش در می‌آورد. برای این که مخاطب بفهمد و بداند که فیلم‌های بزرگ را باید روی پرده سینما ببیند. اگر قرار به یادگیری است، جزئیات کمال یافته کوبریک روی پرده تعریف دیگری دارد.

داشتند از همه چیز می‌گذشتند. نکته بارز دیگر فیلم حضور **پیتر سلرز** و نقش منفی حیرت انگیز او با ته مایه‌های کمدی مخصوص خود او بود. فیلم بازم مثل **راه‌های افتخار** جنجال‌های زیادی را به پا کرد. نقطه اوج تکنیکی کوبریک در فیلم بعدی اش **دکتر استرنج لائو** اتفاق افتاد، کوبریک که حالا قدرت زیادی پیدا کرده بود و می‌توانست با قدرت ایده‌هایش را عملی کند، فیلم غریب و آخرالزمانی را ساخت که با لحن طنز و ضد جنگش نگرانی‌های آتمی آن روزها را نمایان می‌کرد. مثالی در مورد نویسندگان می‌زنند که هر نویسنده‌ای فقط یک کتاب می‌نویسد و هر فیلم‌سازی شاید بشود گفت یک فیلم می‌سازد، ۲۰۰۱: **ادیساهای فضایی** همان یک فیلم و حماسه کوبریک است، فیلمی که غایت تکنیکی و ساختاری زمان خود بود سرشار از راز و رمز زندگی و فلسفه بود، همان گونه که می‌گویند «فلسفه برای پرسیدن است نه برای فهمیدن»، ۲۰۰۱: **ادیساهای فضایی** کوبریک نیز سرشار از سوال است، فیلمی که نشان داد چگونه می‌توان غامض‌ترین مسائل فلسفی را نشان داد و بیننده را بیش از دو ساعت رو صندلی سینما میخکوب کرد. بعد از ۲۰۰۱: **ادیساهای فضایی** هر چیزی کوبریک را ارضا نمی‌کرد در هر فیلم بعدی اش به دنبال چالشی بود که دنیای سینما را تکان دهد. در **پرتقال کوکی** بتهورن را با خشونت و تجاوز یکی کرد، چنان دنیایی اغراق آمیز و ناموزونی را خلق کرد که هنوز کسی جرأت نزدیک شدن به آن را ندارد. در **بری لیندون** داستان تاریخی بهانه‌ای بود برای جسارت تکنیکی فیلم، کوبریک تمام نماهای داخلی فیلم را با شمع نورپردازی کرد که تا فضای قرن هیجدهم را مانند نقاشی‌های آن دوران بازسازی



STANLEY KUBRICK

JULY 26, 1928 - MARCH 7, 1999



استنلی نخستین عشقش را در خیابان ۱۴۱۴ شکسپیر ملاقات کرد، توبا متز. او اولین همسر از سه همسر استنلی بود. با وجود معدل بالا و رتبه ۴۴ از ۵۰۹، آینده‌ای در هیچ کالجی برای کوبریک جوان تصور نمی‌شد. در ۱۵ آگوست ۱۹۴۷، استنلی گواهینامه‌ی خلبانی شخصی‌اش را دریافت کرد. لذت هوانوردی و ترس ناشی از آن در کارها و زندگی آینده‌ی او تاثیر گذاشت.

■ برای ساختن فیلم آنگونه که من انجام می‌دهم، احتیاج به چیزی ندارید، فقط باید عکاسی بلد باشید.

در ۲۵ مه ۱۹۴۸، توبا متز و استنلی کوبریک، در ساعت ۱۰:۳۰ صبح روز ۲۹ مه ۱۹۴۸ در خانه هری کراوس با یکدیگر ازدواج کردند. توبا منشی ۱۸ ساله‌ای بود و استنلی عکاسی ۱۹ ساله.

استنلی سفرهایی را برای کارش در مجله‌ی لوک انجام می‌داد که برایش خسته‌کننده بود. در سال ۱۹۵۰، استنلی عکاسی خبری را برای مدتی به دلیل کار روی اولین فیلمش کنار گذاشت. «روز مبارزه»، مستند نه دقیقه‌ای بود که به زندگی بوکسوری می‌پرداخت که خود را برای ورود به رینگ آماده می‌کرد.

■ استنلی تماشای هیچ فیلمی را از دست نمی‌دهد. در دبیرستان ویلیام هاوارد تافت، استنلی عضو گروه و باشگاه عکاسی بود، جایی که عکس‌هایی را از مسابقات ورزشی و رویدادهای مدرسه برای مجله‌ی مدرسه تهیه می‌کرد. همچنین حضورش در مدرسه ضعیف بود و هرگز دیدن هیچ فیلمی را در سینماهای محلی از دست نمی‌داد.

■ عکس‌هایی که عکاس جوان گرفت. استنلی کوبریک همچنین عضو گروه موسیقی دبیرستان نیز بود. او و دوستانش گروهی را به نام تافت سوینگ بند تشکیل دادند. بعد از مرگ رئیس‌جمهور فرانکلین روزولت، استنلی با روزنامه‌فروش پریشان و آشفته‌ای آشنا شد و عکس‌هایی که از او گرفت نشانه‌سازی از احساسات ناامیدانه‌ی ملت آمریکا به نظر رسید. او این عکس‌ها را به قیمت ۲۵ دلار به مجله‌ی لوک فروخت.

■ دانشگاهی برای آینده متصور نبود. در روزهای پایانی دبیرستان، او احتیاج به یک تخصص و فن داشت اما مطمئن نبود در چه زمینه‌ای. معلم هنر استنلی، هرمان گتر به او پیشنهاد داد که هنر را به عنوان فن و تخصصش انتخاب کند و توضیح داد که عکاسی هنر است.

استنلی کوبریک در ۲۶ ژوئیه ۱۹۲۸ در یکی از محله‌های منتهن به دنیا آمد. همان وقتی که پدرش، ژاک و مادرش گرتروود در خانه‌ای در بلوار کلینتون ساکن شدند. ژاک دکتر محلی بود. استنلی یک خواهر کوچک‌تر از خود نیز داشت، باربارا مری که ۲۱ مه ۱۹۳۴ به دنیا آمد.

■ استنلی نمی‌خواهد درس بخواند. استنلی در سپتامبر ۱۹۳۴ به مدرسه‌ای محلی رفت. در طول دوران ابتدایی و دبیرستان روزهای زیادی را غایب بود و در بهار ۱۹۴۵ اسمش در فهرست حضور و غیاب اعلام شد. بعد از دوره‌ای که در خانه درس خواند و عملکردی رضایتبخش داشت، کوبریک‌ها تصمیم گرفتند پسرشان را نزد دایی‌اش، مارتین پرولر بفرستند.

استنلی یک سال بعد برای گذراندن کلاس هشتم به مدرسه بازگشت. در طول این مدت نمراتی بیشتر از متوسط در آزمون‌های مدارس نیویورک کسب کرد. برای کارهای خارج از مدرسه، دکتر کوبریک به استن اجازه داد تا از دوربین گرافلکس استفاده کند و او را با کتابخانه‌ی ادبی‌اش آشنا کرد و همچنین بازی شطرنج را به او آموزش داد.

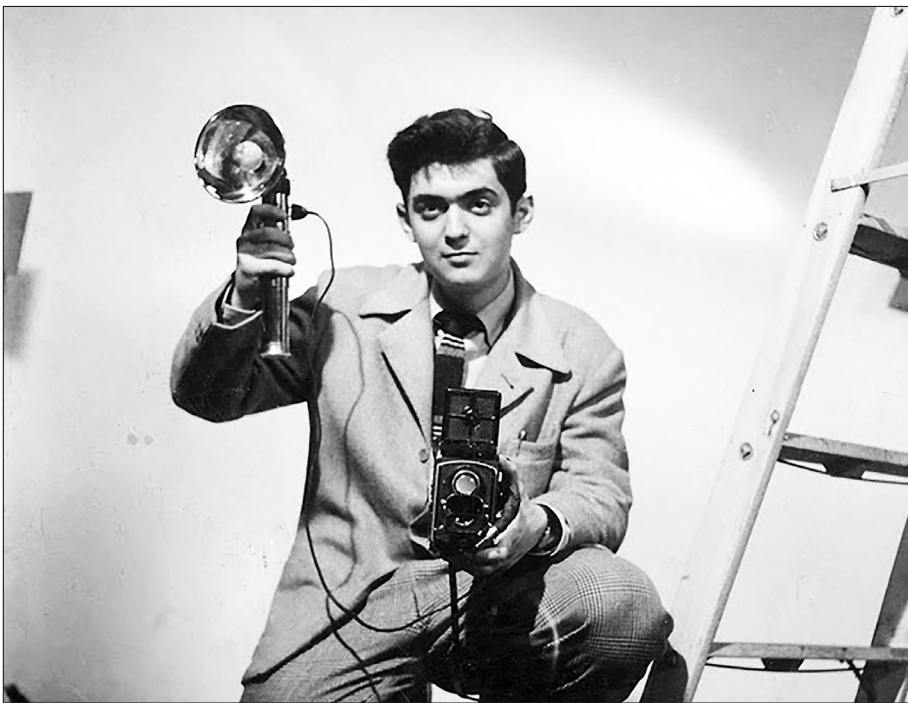
■ خواندن کتاب‌های سینمایی از یک کتابخانه کوچک.

استنلی برای ساخت نخستین فیلمش ۳۹۰۰ دلار از خانواده و دوستانش قرض گرفت و بعد فیلمش را به قیمت ۴۰۰۰ دلار به RKO فروخت. RKO برای ساخت فیلم کوتاه بعدی ۱۵۰۰ دلار به استنلی بوجه داد. این فیلم از سری «اینجا آمریکا است» بود و روز ۲۶ آوریل ۱۹۵۱ در سالن پارامونت نیویورک به نمایش درآمد. استنلی برای فیلم بعدی‌اش پول بیشتری از خانواده و دوستانش قرض گرفت. «پدر روحانی پرنده»، مستند هشت و نیم دقیقه‌ای بود که دو روز از زندگی پدر روحانی، فرد استادمولر را نمایش می‌داد. این فیلم برای کوبریک بسیار ویژه بود. پروژه بعدی او را (SIU) پشتیبانی می‌کرد. آنها به او بودجه‌ای برای ساخت یک فیلم تبلیغاتی صنعتی به طول مدت ۳۰ دقیقه دادند. این فیلم اولین کار رنگی کوبریک بود. سپس کوبریک تصمیم گرفت اولین فیلم بلند خود را بسازد. برای تهیه بودجه‌ی فیلم در واشینگتن اسکوتر پارک شطرنج بازی می‌کرد و هفته‌ای ۲۰ تا ۳۰ دلار پول به دست می‌آورد. همچنین ۱۰۰۰ دلار از دوستانش قرض کرد و از دایی میلیونرش نیز تقاضا کرد پشتیبان او باشد. او پذیرفت که دستیار تهیه‌کننده باشد. «هراس و هوس» یک تولید حقیقی مستقل بود.

آنها با ۱۳ نفر از عوامل کار کردند. در صحنه‌ای احتیاج به افکت مه بود، کوبریک از اسپری محصول کالیفرنیا استفاده کرد که نزدیک بود همه‌ی عوامل را خفه کند. فیلم درباره ۴ سرباز بود که در جنگی نامعلوم پشت خطوط دشمن گرفتار شده بود و زانی را به گروگان گرفته بودند.

■ گام‌هایی از نیویورک به سمت هالیوود.

در طول تولید فیلم، کوبریک با زن دیگری به نام راث سابوتکا آشنا شد و ارتباطش با این زن منجر به جدایی او و توبا متز از یکدیگر شد. فیلم بعدی، «بوسه‌ی قاتل» بود. مالک اصلی فیلم موریس بوس، داروخانه‌داری اهل برانکس بود که بودجه ۴۰۰۰۰ دلاری فیلم را تأمین کرد. کوبریک به عنوان فیلمساز چریکی شناخته شد. به معنی کسی که در خیابان‌های شلوغ نیویورک فیلم می‌سازد. کوبریک به علاقه‌اش،



بازی شطرنج در باشگاه مارشال منهن پداخت، جایی که بهترین بازیکنان شطرنج حضور داشتند و بیشتر آن‌ها را شکست داد. الکس سینگر، عکاس فیلم‌ها و هم‌مدرسه‌ای استنلی با جیمز بی. هریس آشنا شد. سینگر درباره‌ی استنلی با هریس صحبت کرد. استنلی و هریس همدیگر را ملاقات کردند و قرار شد به عنوان کارگردان و تهیه‌کننده با یکدیگر همکاری کنند که بعدها هریس-کوبریک پروداکشن نام گرفت.

■ هریس-کوبریک بالاتر از کرک داگلاس.

برای اولین کار گروهی، هریس کتاب «شکست‌روشن» نوشته لیونل وایت را پیشنهاد داد. استنلی ایده را پسندید و هریس حقوق کتاب را به قیمت ۱۰۰۰۰ دلار خریداری کرد. با همکاری جیم تامپسون فیلمنامه‌نویس، فیلمنامه‌ی «قتل» را به یونایتد آر تیست (UA) ارائه دادند. UA فیلمنامه را قبول کرد با این شرط که بازیگری را برای امضای قرارداد بیاورند. بعد از جستجو، آنها اعلام کردند که استرلینگ هایدن مایل به همکاری است اما UA می‌خواست ۱۸ ماه صبر کند تا ویکتور میچور بتواند به ایفای نقش بپردازد.

هریس و کوبریک از این تصمیم ناراضی بودند، پس با بودجه‌ای ۲۰۰۰۰۰ دلاری کار را شروع کردند. همین قضیه در اکران خصوصی باعث نقدهای وحشتناکی به فیلم شد که باعث تغییر قالب و فرم فیلم گشت. در نهایت فیلم با بودجه‌ی ۳۳۰۰۰۰ دلار به پایان رسید.

برای فیلم بعدی هریس و کوبریک به سراغ «راه‌های افتخار» رفتند. در اولین تلاش، UA کار را رد کرد اما سپس شرط گذاشت که آنها باید بازیگر ستاره بیاورند. بعد از جستجوهای کوبریک، کرک داگلاس را پیدا کرد.

UA به آنها بودجه‌ای ۸۵۰۰۰۰ دلاری داد که در نهایت فیلم با ۹۵۰۰۰۰ دلار به پایان رسید. فیلم در مونیخ آلمان در طی دو فصل کامل فیلمبرداری شد. در ابتدا آنها به جلوه‌های ویژه و وسایل جنگ جهانی اول احتیاج داشتند و دوم غیر ممکن بود در فرانسه فیلم را بسازند.

■ کوبریک با براندو به مشکل می‌خورد.

کوبریک همسر آینده‌اش، کاترینا کریستیان را سر صحنه‌ی «راه‌های افتخار» دید. وقتی فیلم در اروپا اکران شد، فرانسوی‌ها علیه فیلم موضع گرفتند و جلوی سینماها

شروع به اعتراض کردند. نمایش فیلم در سراسر اروپا تا سال ۱۹۷۴ ممنوع اعلام شد. این فیلم جایزه بهترین فیلم خارجی زبان ایتالیا را برد و چرچیل نیز از آن تمجید کرد. برای فیلم بعدی مارلون براندو به گروه کوبریک اضافه شد. فیلم «جک یک چشم» نام داشت و درباره بیلی و کید بود. کوبریک و براندو روحیات متفاوتی داشتند. کوبریک احساس می‌کرد که براندو نمی‌تواند مفید باشد. جلسه‌های بدون کفش براندو با دوستانش در خانه‌اش که به بازی‌هایی مثل پوکر، دومینو و شطرنج می‌پرداختند، باعث می‌شد انجام دادن کار غیر ممکن شود. سرانجام براندو از پروژه حذف شد. کرک داگلاس برای فیلم بعدی هریس و کوبریک سراغ آنها رفت و رمان «اسپار تاکوس» نوشته هاوارد فاست را پیشنهاد داد. به جای کوبریک، آنتونی مان انتخاب شد. در ۲۷ ژانویه ۱۹۵۹ فیلمبرداری در دت ولی شروع شد. مان ۳ هفته کار را پیش برد اما داگلاس احساس کرد که مان فیلم را بر اساس نظرات پیترو اوستینوف جلو می‌برد و در نتیجه کوبریک فراخوانده شد. کوبریک سر صحنه رفت. بازیگران ستاره و نامدار با کارگردان جوان همراه نبودند و این امر بدیهی بود. فیلم فروش خیلی خوبی داشت و ۴ اسکار تصاحب کرد اما جایزه‌ای به کوبریک نرسید.

■ **هریس فیلمساز می‌شود و گروه از هم می‌پاشد.** فیلم بعدی «لولیتا» بود. آنها حقوق کتاب را خریده و با ولادیمیر ناباکوف هم فیلمنامه را نوشته بودند. کتاب شهرتی جهانی داشت. داستان درباره‌ی عشق مردی میانسال به دختری چهارده ساله بود.

آنها فیلم را در استودیو الستری در انگلستان فیلمبرداری و صحنه‌هایی را برای گرفتن مجوز نمایش حذف کردند. بعد از حذف صحنه‌ها و آماده‌سازی فیلم، دو میلیون دلار هزینه‌ی تولید اعلام شد اما فیلم ۴.۵ میلیون دلار فروش داشت. این فیلم موفق‌ترین فیلم هریس و کوبریک شد و از این زمان کوبریک شروع به کسب احترامی کرد که شایسته‌اش بود. برای پروژه بعدی آنها حقوق کتاب «آزیر سرخ» را با ۳۵۰۰ دلار خریدند و فیلمنامه

«دکتر استرنج‌لاو (چگونه یاد گرفتم عاشق بمب باشم)» را شروع به نوشتن کردند. در این زمان هریس تصمیم گرفت اولین فیلمش را کارگردانی کند و از گروه جدا شود. کوبریک «دکتر استرنج‌لاو» را با ۲ میلیون دلار کامل کرد. بعد از ترور جان اف کندی، فیلم در ۲۲ نوامبر ۱۹۶۳ اکران شد. نقدهای گوناگونی بر فیلم نوشته شد.

«۲۰۰۱: یک اودیسه‌ی فضایی»، فیلم بعدی کوبریک بود، بر اساس کتاب «دیده‌بان» نوشته آرتور سی کلارک. کوبریک و کلارک در نیویورک روی فیلمنامه کار کردند.

■ **آغاز شکستن رکوردهای فروش همراه با نقدهای منفی.**

در یکم مه آتش سوزی، نسخه‌ی اولیه فیلمنامه را از بین برد. بعد از آتش‌سوزی کلارک نگران به پایان رسیدن فیلمنامه شد. در ۲۵ دسامبر، سرانجام فیلمنامه به پایان رسید. کوبریک فیلمنامه را دوست داشت و کمپانی مترو گولدوین میر MGM ۶ میلیون دلار بودجه به آن اختصاص داد.

استنلی فقط با چند بازیگر کار می‌کرد اما در کنارش ۳۵ طراح و ۲۵ متخصص جلوه‌های ویژه نیز حضور داشتند. بعد از نمایش فیلم در ۱۵ آوریل برای مدیران MGM، آنها فیلم را بسیار طولانی و خسته‌کننده دانستند. از این رو پیش از اکران جهانی، استنلی ۱۷ دقیقه از فیلم را کوتاه کرد. سرانجام وقتی فیلم اکران شد، رکوردهای روز افتتاحیه را علیرغم نقدهای منفی که به فیلم شد، شکست.

■ **بدبینی به دکترهای انگلیسی.**

با وجود نقدهای منفی، گروه‌های بسیاری از مردم سی سال و پایین‌تر به دیدن فیلم می‌رفتند. فیلم در جهان ۴۰ میلیون دلار فروش کرد و همراه با فیلم‌های «بر باد رفته» و «دکتر ژبواگو» جزو سه فیلم پرفروش کمپانی MGM قرار گرفت. بعد از ساخت تعدادی فیلم در انگلستان، استنلی تصمیم گرفت برای همیشه آنجا بماند و در هرتفوردشاید ساکن شد. بعد از رفع شدن حادثه‌ای که نزدیک بود برای هواپیما اتفاق بیافتد، استنلی از پرواز ترسید و به آمریکا نرفت. همچنین، او با

گواهینامه‌ی رانندگی‌اش تنها با سرعت ۳۵ مایل در ساعت رانندگی می‌کرد. او نسبت به دکترهای انگلیس بسیار بدبین بود و هنگامی که احتیاج به عمل جراحی دهان داشت، هزینه کرد و دکتر قدیمی‌اش را که در برانکس زندگی می‌کرد با یک پرواز برای انجام عمل جراحی به انگلیس آورد. از هنگامی که «۲۰۰۱» میلیون‌ها دلار پول نصیب استنلی کرد، به پروژه‌ی بعدی‌اش می‌اندیشید. کوبریک به زندگی ناپلئون علاقمند شد اما این فیلم به دلیل پیام‌های تهدید به مرگی که برای او فرستاده می‌شد، هرگز ساخته نشد.

■ **فیلم استنلی کوبریک باعث رفتارهای خشونت‌آمیز شد.**

پروژه‌ی بعدی او ساخت فیلمی بر اساس کتاب «پرتقال کوکی» نوشته‌ی آنتونی بورگس بود. استنلی حقوق کتاب را با ۲۰۰۰۰۰ دلار توسط کمپانی برادران وارنر خرید و خودش اقتباس از کتاب را انجام داد. فیلم درباره‌ی آینده بود و جرایمی که در آینده رخ می‌دهند. شخصیت اصلی، الکس، با بازی مالکولم مک‌داول، مرتکب تجاوز و جرایمی می‌شود. به دلیل طبیعت بعضی صحنه‌ها انجمن فیلم آمریکا (MPAA) برای اولین بار به فیلم درجه X داد. بیشتر نقدها توضیح می‌داد که تا چه اندازه هنگام دیدن فیلم اذیت شده‌اند و اینکه برای نمایش در آمریکا مناسب نیست. این فیلم در اروپا و به ویژه در انگلستان بسیار مشهور شد. شهرت فیلم باعث رفتارهایی خشونت‌آمیز در انگلستان گردید که به توقیف ۲۰ ساله‌ی فیلم انجامید. بعد از «پرتقال کوکی»، مخاطبان مشتاق فیلم بعدی کوبریک بودند. او فیلم بعدی خود را محرمانه نگه داشت، به طوری که هیچ کس نمی‌دانست چه چیزی در ذهن دارد. این پروژه «بری لیندون» نامیده شد، بر اساس کتاب «طالع بری لیندون» نوشته‌ی ویلیام مک‌پیس تاکری. رایان اونیل برای نقش اول انتخاب شد. فیلم در ۱۸ دسامبر ۱۹۷۵ اکران شد و بیشتر از ۱۱ میلیون دلار فروش کرد و از نقدهایی که فیلم را پیش‌بینی می‌کردند، بهتر بود. همچنین فیلم در آمریکا فروش خوبی داشت و در اروپا به عنوان یکی از بهترین فیلم‌های تاریخ سینما شناخته شد.

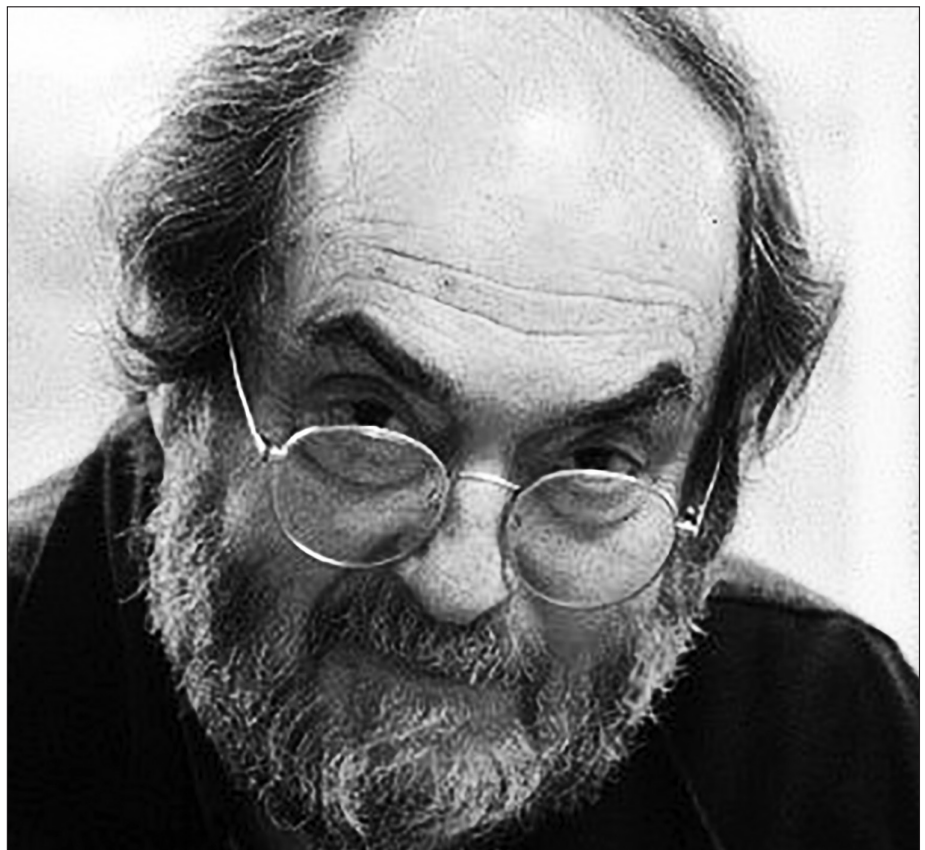
کارش را روی پرده‌ی سینما ببیند. تنها یک ماه قبل از اکران فیلم، استنلی کوبریک در ۷ مارس ۱۹۹۹ در سن ۷۰ سالگی به صورت طبیعی در خواب در هارپندن هرتفوردشایر انگلیس درگذشت. این فیلم، اولین فیلم پرفروش در بین فیلم‌های کوبریک است. بعضی نقدها عقیده دارند که فیلم آنگونه که مورد نظر کوبریک بود به پایان نرسید، چون او همیشه در تدوین فیلم‌هایش حضور داشت. کوبریک به روش‌های مختلفی فیلم ساخت و ژانرهای گوناگونی را امتحان کرد. برای او تصویر بیشتر از دیالوگ اهمیت داشت. به همین دلیل، بعضی‌ها او را بزرگ‌ترین کارگردانی می‌دانند که تاکنون در سینما وجود داشته است.

فیلم‌شناسی

- ۱۹۵۱: پدر روحانی پرنده
- ۱۹۵۱: روز مبارزه
- ۱۹۵۳: هراس و هوس
- ۱۹۵۳: دریانوردان
- ۱۹۵۵: بوسه‌ی قاتل
- ۱۹۵۶: قتل
- ۱۹۵۷: راه‌های افتخار
- ۱۹۶۰: اسپار تاکوس
- ۱۹۶۲: لولیتا
- ۱۹۶۴: دکتر استرنج‌لاو
- ۱۹۶۸: یک اودیسه‌ی فضایی
- ۱۹۷۱: پرتقال کوکی
- ۱۹۷۵: بری لیندون
- ۱۹۸۰: درخشش
- ۱۹۸۷: غلاف تمام فلزی
- ۱۹۹۹: چشمان باز بسته

منابع:

1. Filmmakers
2. Stanley Kubrick: A biography by Vincent Lobrutto
3. Stanley by Paul Duncan
4. Stanley Kubrick: A biography
5. The Philosophy of Stanley Kubrick
6. Stanley Kubrick: Visual Poet



■ بازیگرهایی که اذیت شدند.

یک بار دیگر استنلی برای فیلم بعدی‌اش، «درخشش» به پیشرفت تکنولوژی نیاز داشت (مانند استیدی‌کم). فیلم بر اساس رمانی از استفن کینگ نوشته شد که داستان مردی را روایت می‌کرد که دچار بن‌بست نویسندگی شده و سپس دیوانه می‌شود و سعی دارد همسر و پسرش را بکشد. شلی دووال نقش همسر و جک نیکلسون نقش شوهر را بازی می‌کردند. شلی برای کار کردن با کوبریک آمادگی نداشت. کوبریک به بازیگرانش سخت می‌گرفت. او با خشونت با بازیگر زن ترسو حرف می‌زد. در طول پروسه‌ی تولید بخشی از صحنه آتش گرفت و ساخت دوباره‌ی آن ۲.۵ میلیون دلار هزینه داشت. سرانجام فیلم در ۲۳ مه ۱۹۸۰ اکران شد و در آمریکا با استقبال خیلی خوبی روبرو گشت. استیدی‌کم برای صحنه‌های تعقیب و گریز استفاده شد. برای پروژه‌ی بعدی، او به سراغ تراژدی از جنگ فریکارانه رفت. «غلاف تمام فلزی» بر اساس

کتاب «زمانسنج‌های کوتاه» نوشته گوستاو هترفورد شکل گرفت. این فیلم درباره‌ی رویدادهای وحشتناک مرد جوانی قبل و در طول جنگ ویتنام بود.

■ فیلمسازی در ژانرها و گونه‌های مختلف... پایان.

«غلاف تمام فلزی» در ۲۶ ژوئن ۱۹۸۷ اکران شد و در ده روز اول بیش از ۵ میلیون دلار فروش کرد و در ۵۰ روز اول، فروش فیلم به ۳۸ میلیون دلار رسید. فیلم نقد منفی نداشت. سپس به فیلمی به نام «AI (هوش مصنوعی)» فکر کرد که چیزی شبیه به «دنیای آبی» می‌شد. کوبریک می‌اندیشید که هنوز تکنولوژی برای ساخت این فیلم وجود ندارد و آن را در فهرست کارهای آینده قرار داد. فیلمنامه‌ای به نام «چشمان باز بسته» در اختیار گرفت با بازی تام کروز و نیکول کیدمن. داستانی درباره‌ی خیال، اعتماد و ازدواج. فیلم مشکلاتی داشت و به دلیل بعضی از صحنه‌هایش درجه R گرفت. کارگردان بزرگ آنقدر زنده نماند تا این

کوبریکی بازی؛

نگاهی به فیلم قتل از ورای عناصر ژانر نوآر



نویسنده: سعید سلیقه

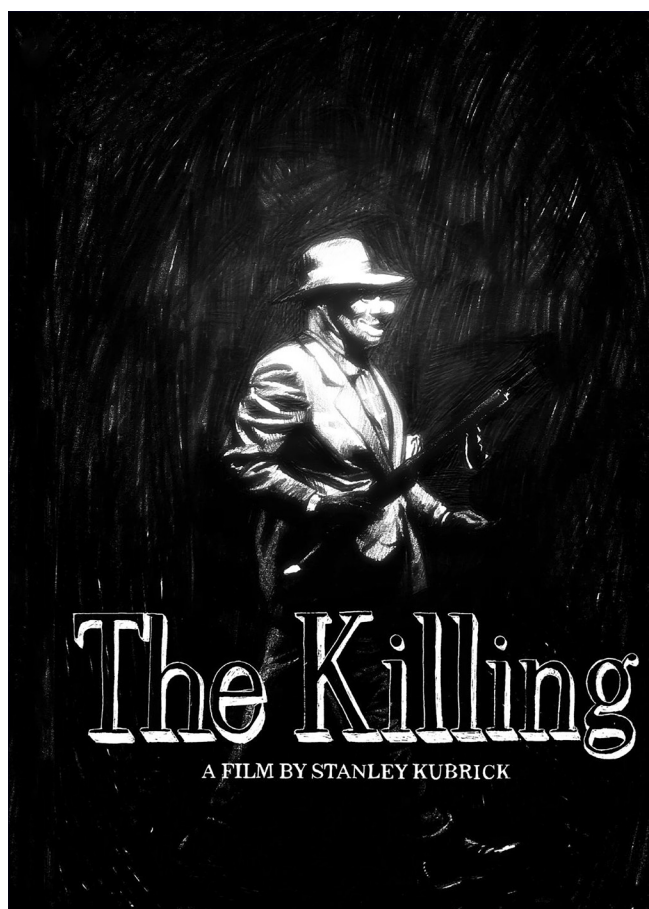
saligheh.saeed@yahoo.com

خلاصه داستان

جانی (استرلینگ هایدن) که تازه از زندان آزاد شده نقشه سرقت بزرگی در سر دارد؛ او می‌خواهد طبق نقشه‌ای حساب شده، با کمک چند فرد عادی به صندوق مسابقات اسب‌دوانی در روز مسابقه دستبرد بزند.

THE KILLING

Directed By	: Stanley Kubrick
Produced By	: James B. Harris
Screenplay By	: Stanley Kubrick
Based On	: Clean Break By Lionel White
Starring	: Sterling Hayden Coleen Gray
Cinematography	: Lucien Ballard
Editing By	: Betty Steinberg
Release Dates	: May 20, 1956
Running Time	: 83 Minutes
Country	: United States
Language	: English



تقاضا پیشی گرفت، اصطلاحات ژانری به طور فزاینده برای شناسایی و تفکیک فیلم‌ها به کار رفتند. در حالی که ژانرهای در حوزه متون ادبی در وهله اول واکنشی بودند به پرسش‌های نظری یا به نیازهای عملی برای طبقه‌بندی، واژگان ژانری سینمای اولیه در واقع نوعی زبان ارتباطی اختصاری رایج میان توزیع کنندگان و نمایش دهندگان فیلم‌ها بودند.

واژگان ژانری سینمای اولیه معمولاً از اصطلاحات ادبی و تئاتری اخذ شده بودند (مانند کمدی و رومنس) یا صرفاً دستمایه را توصیف می‌کردند (مانند فیلم‌های جنگی)، اما واژگان ژانری سال‌های بعد اغلب از تجربیات مختص سینما به دست آمده بودند (مانند فیلم تروکازی، فیلم انیمیشن و فیلم خبری). با ضابطه‌مند شدن تولید فیلم در طول جنگ جهانی اول و پس از آن، واژگان ژانری بیش از پیش تخصصی شدند.

پیش از ۱۹۱۰ در آمریکا، توزیع کنندگان و نمایش دهندگان معمولاً یک صفت خاص و یک اسم عام را برای توصیف نوع فیلم به کار می‌بردند (مانند کمدی تعقیب، ملودرام و سترن). در دوره اخیر نیز تنها همان صفت

می‌رود تا به تمایزهای میان انواع متن اشاره کند: نوع نمایشی (حماسی / تغزلی / دراماتیک)، نوع رابطه با واقعیت (داستانی / غیرداستانی)، نوع پیرنگ (کمدی / تراژدی)، ماهیت محتوا (رمان احساساتی / رمان تاریخی / رمان ماجراجویی) و ... با ریشه دار شدن سینما و تنوع موضوع‌ها و سبک‌ها کم‌کم نیاز به دسته‌بندی فیلم‌ها، موجب شد تا اصطلاح ژانر در سینما نیز مورد استفاده قرار گیرد.

در صنعت فیلم، نظام ژانری و ژانرها مفاهیمی انتزاعی هستند که بر اساس توافقی اعلام نشده بین سازندگان و تماشاگران بنا شده‌اند. ژانر مجموعه‌ای از قواعد برای ساختار روایی و تصویری فیلم‌ها شکل می‌دهد که هم برای فیلم‌ساز و هم برای بیننده آشنا هستند. در واقع این خود فیلم‌ها هستند که به طور ضمنی مفاهیم ژانری را موجودیت می‌بخشند. طی سال‌های آغازین تولید فیلم، هر فیلم اغلب به وسیله طول زمانی و موضوعش شناخته می‌شد و اصطلاحات ژانری، آزادانه و بی‌ضابطه به فیلم‌ها اطلاق می‌شدند (مثلاً فیلم‌های داستان دار یا فیلم‌های دعوایی). وقتی حول و حوش ۱۹۱۰ عرضه فیلم سرانجام از

نقد و تحلیل فیلم

ژانرهای سینمایی به واقع قدمتی به اندازه‌ی خود سینما دارند و از همان زمان که سینما به عنوان صنعتی سرگرم کننده و پول ساز در میان نخبگان اقتصادی شناخته شد، شکل دادن به این مدیوم شگفت انگیز و مستعد از ابتدایی‌ترین روشهای قاعده‌مند کردن تولیدات سینمایی بود. تا به شیوه‌ای تولیدات بر مبنای اصول مدون شده و برای کسب رضایت هر چه بیشتر عامه تهیه شوند و به همین میزان الزام برای پرهیز از ساخت آن دسته از آثار تجربی و خارج از ژانر نیز وجود داشت که تولیدشان موجب سردرگمی مخاطب و وقفه در روند موفق گیشه ارزیابی می‌شد.

به اعتقاد ریک آلمن؛ مفهوم ژانر، بر گرفته از کلمه فرانسوی به معنای «نوع»، «دسته» و مشتق از واژه لاتین «genus» است. تا پیش از قرن بیستم نام‌های ژانری به عنوان رده‌هایی عام برای تنظیم و دسته‌بندی شمار زیادی از متون، کاربرد گسترده‌ای داشتند. به ویژه این مفهوم نقش مهمی در طبقه‌بندی و ارزش گذاری ادبیات ایفا کرده بود. در بررسی‌های ادبی، اصطلاح ژانر به اشکال مختلف به کار

بود. مثلاً اسلپ استیک کمدی بزن و بکوب، فارس، به جای این که صرفاً گونه‌هایی از کمدی باشند بدل به ژانرهایی جداگانه شده بودند. اما به تدریج و به ویژه با مستحکم‌تر شدن پایه‌های نظام استودیویی اصطلاحات ژانری نیز طبقه بندی و قانون مندتر شدند. در میان ژانرهای متنوع سینمایی ژانر نوآر همیشه به عنوان زیر ژانر آثار گنگستری / پلیسی طبقه بندی می‌شد و تا زمان شکوفایی ادبیات سیاه فیلمی مستقیماً با مایه‌های مرسوم نوآر تولید نمی‌شد. با توجه به میزان حساسیت پخش فیلم‌ها و رعایت اصول اخلاقی و چارچوب‌های ممیزی آن زمان سینمای آمریکا، پرداختن به موضوعات نه چندان والایی چون سرقت، خیانت، عدم حضور قهرمان در شمایل‌های مرسوم، زن اغواگر و... که حضور یکی دو مورد از عنصرهای گفته شده در ساخته‌های سینمایی مذموم قلمداد می‌شدند. اما گرایش عامه به سمت نوشته‌های مجله‌هایی چون ماسک سیاه که نویسندگانی چون؛ دشیل همت و ریموند چندلر در آن قلم می‌زدند باعث شد تا نظر استودیوها نسبت به ساخت این گونه اقتباس‌ها جلب شود و همزمان لابی‌های گسترده‌ای در جهت فشار بر کاهش ممیزی تولید و پخش فیلم‌های نوآر، شکل بگیرد.

جذابیت موضوع و امکان برخورد خلاقانه و گاه آزادی عمل ممکن در ژانر نوآر که همچنان درجه دو قلمداد می‌شد باعث شد کارگردانان خلاق بسیاری حتی برای یک بار دست به تولید فیلمی با مایه‌های نوآر بزنند.

بیلی وایدلر فقید با **سانست بلوار** روایت را به شکلی جدی دستکاری و ایده روایت داستان از آخر به ابتدا را به جذاب‌ترین شکل تصویر کرد. هاوارد هاکز با **خواب بزرگ** (نوشته ریموند چندلر) شخصیت‌های نوآری را به کامل‌ترین شکل ارائه و **جان هیوستن** با **شاهین مالت** مولفه‌های نوآر را در اوج خود به کار گرفت. اما شرایط برای استنلی کوبریک جوان متفاوت بود او که بعد از گذر از عالم عکاسی و چند تجربه فیلم کوتاه به عالم سینما راه پیدا کرده بود در دو فیلم اول‌اش از نتیجه راضی نبود و سعی داشت در فیلم سوم تسلط بیشتری بر امور داشته باشد کوبریک اعتقاد داشت آنچه لازم بوده برای نمایشی کردن احساسات و افکارش تجربه کند در فیلم‌های اول گذرانده تا دست کم بر نکات فنی غالب باشد. هر چند گفته خود او حداقل برای بوسه قاتل کمی

اغراق شده است چون فیلم با ساختار محکم و یک‌دستی که دارد در جشنواره لوکارنو ستایش شد و نقدهای مثبت بسیاری دریافت کرد اما این‌ها دلیلی بر رضایت کوبریک و سواسی سخت‌گیر از خود نیست.

کوبریک می‌توانست بعد از موفقیت **بوسه قاتل** با انتخابی دم دستی‌تر به هالیوود وارد شود و مانند خیلی از بزرگان بعد از تثبیت موقعیت به سراغ فرم‌های نه چندان درجه یک سینمایی برود اما امکانی که سینمای نوآر برای بازی‌های تکنیکی و زور آزمایی فنی او آماده می‌کرد در گونه‌های دیگر در دسترس نبود و یا با توجه گمنامی او بودجه مورد نظر را در اختیارش قرار نمی‌دادند. او با کمک دوستاش جیمز هریس با کتاب پلیسی / جنایی فرار بی عیب و نقص آشنا شد، داستان جمع شدن چند آدم معمولی توسط سارقی کهنه کار که همه آنها گیری در زندگی دارند که با پول حل می‌شود. ماجرای انسانهایی که طمع و زیاده خواهی کار دستشان می‌دهد و و سرانجام همه چیز را می‌بازند. موضوعی که کارنامه کوبریک نشان می‌دهد از دغدغه‌های مورد علاقه‌اش بوده و در طول فیلم و با مشاهده نحوه پرداخت شخصیت‌ها هم می‌بینیم که کوبریک استادانه به هر کدام از شخصیت‌ها پیچ و خمی هر چند کوچک داده تا انسان‌هایی عادی و تک بعدی به نظر نیایند؛ بلیط فروشی که می‌خواهد با پول بیشتر دل همسر به ظاهر دلربا و افسون‌گر اما خیانت‌کارش را به دست آورد. متصدی بار که می‌خواهد زندگی همسر بیمارش را بهتر کند و در این میان تنها جانی (استرلینگ هایدن) خلق و خوی پیچیده‌تری دارد کسی که سابقه تبهکاری دارد تازه از زندان آزاد شده و تمام جزئیات سرقت از مسابقات اسبدوانی را می‌داند و قرار است این آخرین کار خلاف او باشد و از طریق اوست ما که با افراد دیگر آشنا می‌شویم. از تاثیر وهم انگیز و گزارش گونه راوی که همه اتفاقات را با ذکر روز و ساعت اعلام می‌کند نباید به سادگی گذشت که نوع جمله بندی و ارائه اطلاعات گزارش گونه او حسی از بد فرجامی و ختم به شر شدن ماجرا را از همان لحظات اول به مخاطب القا می‌کند. دانای کلی با صدای مونوتن و بی روح که مانند گوینده اخبار از همه چیز مطلع است. این گونه تقطیع داستان بر مبنای روز و ساعت وقوع و همچنین پس و پیش کردن اتفاقات که روایت را از حالت سیر خطی خارج می‌کند بعد ها زمینه الهام بسیاری از فیلم‌های مطرح این ژانر

مانند **مظنونین** همیشگی ساخته **برایان سینگر** و **سگ‌های انباری** از **کوئنتین تارانتینو** شد. کوبریک با هوشی که داشت اغلب داستانی را انتخاب می‌کرد که در ژانر خود جزء بهترین‌ها بود سپس چنان طرح را با ایده جزئیات بصری خاص خودش ترکیب می‌کرد که در پایان کمتر کسی می‌توانست فیلم را فقط در همان ژانر مورد انتظار طبق بندی کرد. در فیلم **قتل و بر مبنای رمان** مورد اقتباس قرار است مخاطب با فیلمی در ژانر نوآر/گنگستری روبرو شود اما از همان نماهای ابتدایی و صحنه‌های واقعی استادیوم اسب سواری که در استودیو و از نماهای آرشیوی گرفته نشده بودند می‌توان حدس زد که با فیلمی نامتعارف روبرو هستیم. تصاویر مستند گونه با صدای راوی بر روی آن که مانند گوینده سالن شرط بندی وقایع را شرح می‌دهد آن چیزی نیست که بیننده‌ای مشتاق ژانر انتظار دیدن‌اش را در سکانس افتتاحیه دارند. اما با جلو رفتن داستان آن‌قدر خرده کاری جذاب و هوشمندانه می‌توان کشف کرد که این عدم تکرار معمول عناصر ژانر را بتوان به سادگی از یاد برد. در واقع این آگاهی کوبریک از ظرفیت‌های کارکرد گونه‌ی سینمایی است که با حذف ظاهر و یا تغییر شکل بعضی موارد گل درشت همه فیلم‌های ما قبل این امکان را به او می‌دهد که دیدگاه ویژه خودش را در فیلم جاری کند بدون اینکه بیننده حرفه‌ای/عام کلیت اثر را پس بزند. فیلم با معرفی چند شخصیت اصلی و ارائه جزئیات کاربردی زندگی آنها آغاز می‌شود و مشخص می‌کند تمامی آنها آدم‌هایی معمولی و از طبقه کارگر هستند که زندگی یکنواختی دارند و تنها جانی پیشینه تبهکاری دارد و اوست که برای پایین آوردن ریسک سرقت جمعی از مردان معمولی را گرد آورده است. این شاید اولین رویکرد خاص قتل در پیشبرد داستان باشد که مانند دیگر نوآر شاخص **جنگل آسفالت** (که در آن هم استرلینگ هایدن نقش اصلی را دارد) روند متفاوتی با سایر نوآرهای جریان اصلی ژانر داشت. علاقه کوبریک به نمایش پیچیدگی روابط انسانی و ذات سیری ناپذیر بشر که اغلب به تباهی می‌انجامد اینجا و در یکی از غیر کوبریکی‌ترین فیلم‌هایش در رابطه میان صندوق دار و همسرش به نمایش درمی‌آید. مردی که حتی از نظر جثه هم از زنش کوچک‌تر است و مدام این تفاوت در کنار دیگر جزئیات احساس حقارت او را بیشتر می‌کند. او سعی دارد با



پول بیشتر رابطه‌اش را از زوال نجات دهد. در مقابل او زنی به عنوان همسر قرار گرفته که از تمامی ابزارهای در اختیارش استفاده می‌کند تا شخصیت مرد را تخریب کند. او حرف‌های شوهرش را تک به تک مسخره می‌کند و به وضوح حضور او را نادیده می‌گیرد و شاید اگر مرد کمی هوشمندی به خرج می‌داد از رابطه پنهانی او هم مطلع می‌شد. در ادامه زن تنها زمانی که از نقشه سرقت و به دست آوردن پول کلان آگاه می‌شود کمی با او مهربان تر می‌شود اما این احساس نه معنای بهتر شدن رابطه است بلکه شری می‌خواهد با معشوقه‌اش (که خود نقشه‌ای برای دزدیدن تمام پول سرقت شده دارد) زندگی جدیدی را شروع کند. با توجه به ویژگی‌ها و پرداخت ابعاد شخصیت زن است که فیلم چهره جدیدی و خاصی از زن اغواگر در آثار نوآر ارائه می‌کند که تا آن زمان در کمتر فیلمی دیده شده بود. کوبریک به حفظ حریم فضای مردانه ژانر وفادار مانده و فیلم جز زن فریبکار که توصیف شد، شخصیت زن تاثیر گذار دیگری ندارد و پازل داستان را مردان همانند دیگر آثار قدرتمند گنگستری / نوآر مردان می‌چینند و حضور زنان دیگر در داستان مانند نامزد وفادار جانی که تنها عنصر خیر ماجراست و همسر بیمار متصدی بار، آنچنان پر رنگ نیست و تنها انگیزه‌ای می‌شوند برای شرکت در سرقت و یا دلیل فرار از مهلکه‌ای که در آن گرفتار می‌شوند. کوبریک و تامسون در نوشتن فیلم‌نامه به این نکته توجه داشته‌اند که هر چند جانی محوریت ماجرا را به عهده دارد اما از او به عنوان ضد قهرمان مرکزی داستان استفاده نکنند.

آن‌ها او را برای اتصال دادن قسمت‌های مختلف سرقت و مرتبط کردن شخصیت‌ها با یکدیگر طراحی می‌کنند و همین عامل در کنار داستانک‌های دیگر باعث می‌شود پیشرفت قصه و اتفاقات به یک شخصیت گره نخورد و با همین تمهید هم توانسته‌اند فرم غالب ضد قهرمان اصلی مرسوم آثار نوآر را تغییر دهند و هم جذابیت روایت دانای کل را حفظ کنند، در صورتی که شاید خیلی خطی‌تر و البته ساده‌تر می‌شد فیلم را با شخصیت مرکزی توانا و قائم به ذات پیش ببرند تا درگیر کلی خرده داستان و ترکیب آنها با هم نشوند. اما این علاقه ایجاد خلاقیت، اجازه طی کردن مسیر متعارف را به کوبریک نمی‌داد.

دیگر عامل مهم و لازم به توجه در آثار ژانر نوآر شهر و موجودیت شهر به شکل عنصری است که وجه‌ای تعیین کننده در روابط انسانی و روند داستان دارد. در قتل هم کوبریک با آگاهی از این ظرفیت از مکان‌های شهری بسیاری برای معرفی شخصیت‌ها و پیشبرد داستان استفاده می‌کند. جرج/صندوق دار در همه‌همه و شلوغی محل برگزاری مسابقات اسب دوانی معرفی می‌شود. رندی/پلیس که مأمور بدنام گشتی محله است. مایک/متصدی بار که او هم مانند جرج و با همان ازدحام و اغتشاش روحی در همان محل مسابقات دیده می‌شود. موریس در حال بازی شطرنج در کافه‌ای است که مایک برای کمک به سراغ‌اش می‌رود. اغلب ملاقات‌ها در کافه‌ها و یا باشگاه‌های مردانه شکل می‌گیرد. هویت آنها ناخواسته به این فضاهای شهری گره خورده و همگی می‌خواهند به گونه‌ای از این شرایط کنده شوند اما نمی‌توانند. جرج و مایک حتی برای دور شدن از خانه حتی دروغ هم می‌گویند و در این میان تنها جانی و نیکی (فروشنده اسلحه) در انتخاب خود آزادانه تر عمل می‌کنند و در یک فضا محبوس نیستند هر چند که آنها هم طبق همان الگو در خود شهر و اتفاقات آن گرفتار می‌شوند.

کوبریک سهم بزرگی در هر چه تیره و تار نشان دادن صحنه‌های داخلی و بسته دارد. او به همراه لوسی بالارد (فیلم بردار) از ترکیب حرکت دوربین و لنزهای واید در فضاهای

بسته به گونه‌ای تصاویر با عمق میدان بالا دست یافتند که عده‌ای منتقدین فیلم را به لحاظ فنی با همشهری کین و خلاقیت گرگ تولند در فیلم برداری آن فیلم، مقایسه کردند. برای مثال به صحنه تعقیب جانی توسط دوربین در کافه و یا حرکت مایک میان کمد‌های لباس در باشگاه اسب‌دوانی دقت کنید که چه کیفیت تکنیکی بالایی در حرکت دوربین و وضوح عمق میدان به نسبت سال ساخت فیلم دارند. کوبریک از همان مؤلفه‌های نوری و کنتراست بالا در فیلمش استفاده می‌کرد که خیلی پیش‌تر در سینمای اکسپرسیونیستی آلمان متداول بود اما با پیشینه‌ای که او در عکاسی و قاب بندی داشت این امکان را در دست داشت تا تجربه‌های جدیدی در خصوص نماهای حرکتی داشته باشد که در زمان رایج فیلم‌های اکسپرسیونیستی از فرم مکانیکی خارج نشده بودند. او هر کدام از شخصیت‌ها را بنابر حالات روانی و موقعیت در داستان در یک طیف خاکستری و با میزان معین روشنایی قرار می‌داد. که این چینش و تنوع در نورپردازی به خلق احساسات متفاوت در مخاطب نسبت به شخصیت‌ها منجر می‌شود و به مانند دیگر آثار نوآر متوسط که فقط سعی در ایجاد کنتراست و فضای خفقان آور با نورپردازی سایه روشن دارند، اینجا با تغییرات محسوس اما جزیی کوبریک سویه‌ای دیگر از شخصیت‌ها را نمایش می‌دهد و مدتی بعد از آغاز فیلم به راحتی



می‌توان با دیدن رفتارها و عکس العمل بازیگران در آن فرم بصری خاص با آن طیف از رنگ خاکستری مختص به آنها همراه شد. کاری که اگر قرار بود در دیالوگ انجام شود شاید نه به این کیفیت زیبایی‌شناسانه بلکه با صرف زمانی به مراتب بیشتر باید انجام می‌شد. شاید اگر محدودیت‌های هالیوود نبود اسم کوبریک به عنوان فیلم بردار نیز در اسامی عوامل تولید فیلم نوشته می‌شد.

بعد از اتمام مراحل تولید فیلم و هنگام پخش برای نماینده استودیو و تهیه کننده‌گان همگی عقیده بر آن داشتند که فیلم با شیوه تدوینی کنونی و برای تماشاگر عام گیج کننده است و بازبینی در تقطیع‌های زمانی و سر راست کردن روایت برای اکران ضرورت دارد. کوبریک برای تدوین مجدد فیلم را به نیویورک برد اما بعد از مدتی اعلام کرد که علت انتخاب داستان فرار بی عیب و نقص همین بازی زمانی است و اگر قرار باشد فیلم به شکل مستقیم‌تری تعریف شود دیگر فیلم او نخواهد بود. پس از مدتی بحث و جدل میان او تهیه کنندگان سرانجام حرف کوبریک با کمک تهیه کننده و دوست‌اش جیمز هریس به نتیجه رسید اما این درگیری به ضرر پخش فیلم تمام شد و قتل در سانس‌های آخر و به صورت دو فیلم با یک بلیط پس از فیلم **بندیدو** (ریچارد فلاینر) نمایش داده شد و به فروش چندانی دست نیافت اما به خاطر همان بدعت در استفاده از عمق میدان و انقطاع روایت در زمان نقدهای مثبتی گرفت.

هر چند کوبریک چند فیلم اولیه‌اش را در پرتوی امکانات هالیوود ساخت اما هیچ‌گاه علی‌رغم سن کم (در هنگام ساخت قتل ۲۷ ساله بود) هیچگاه مسیر پیشرفت مضمونی و فنی‌اش را بر مبنای نظرات دست و پا گیر استودیوها بنا نکرد و به هر شکلی بود عقاید خود را در فیلم اعمال می‌کرد او حتی زمانی که با لوسی بالارد با سابقه در نوع لنزها اختلاف نظر داشت تسلیم تجربه هالیوودی او نشد و از بالارد خواست که اگر نمی‌تواند به گونه‌ای که مورد نظر اوست قاب را ببندد بهتر است که صحنه را ترک کند. **پافشاری بر پیاده شدن عقاید و خودرای**

بودن در اجرای کوچک‌ترین جزئیات شاید همان دلیلی باشد که بعدها مثالی شد برای اطلاق صفت «کوبریکی بازی» برای کارگردان‌هایی که به هیچ شکلی با عقیده دیگری جز خودشان کنار نمی‌آیند. کوبریک توانست با درک درست و کاملی که قابلیت‌هایی که ژانر نوآر دارد فیلمی چند وجهه و فراتر از استانداردهای مرسوم نوآر بسازد. او با آن که می‌دانست نمی‌تواند از خط قرمزهای هالیوود در محدوده ژانر فراتر رود با ظرافت و دانش بالای خود توانست عناصر مرسوم نوآر را به گونه‌ای شکل دهد که مخاطب عادی زده نشود و مخاطب جدی و منتقدان سینما آن را ستایش کنند.

حرص و طمع و مسیر آگاهانه خود ویرانگری از دستمایه‌ها و علایق جدی کوبریک بود که در فیلم قبل او بوسه قاتل به آن پرداخته بود اما این تم همیشه جذاب در قتل به نحوی واضح‌تر پرداخت شد. علاوه بر نظر اولیه جیمز هریس تهیه کننده که درباره مضمون فیلم گفته بود «باید هیجان انگیز باشد» کوبریک سعی کرد که نشان دهد که در کنار سرقت، زد و خورد و هیجان سطحی ماجرا این نوع فیلم‌ها هم می‌توانند تفکر برانگیز هم باشند. این بدان معنی است که درست همان لحظه‌ای که بیننده تصاویر طرح ریزی دزدی را می‌بیند در ذهنش به شری و دوست گردن کلفت‌اش

فکر می‌کند و می‌داند که رابطه‌ای دارد از درون تهی می‌شود و زمانی که چمدان پول روی ماشین حمل بار حرکت می‌کند می‌تواند حدس بزند که عشق جانی و فی مانع از آن نخواهد شد که پول‌ها به مسخره‌ترین شکل ممکن در باد رها شوند. کلام پایانی جانی در هنگام محاصره پلیس در واقع جواب خود کوبریک است به تمام زیاده‌خواهی و طمع موجود در فیلم و در جواب فی وقتی از او می‌خواهد که فرار کند می‌گوید «چه فایده؟»

منابع:

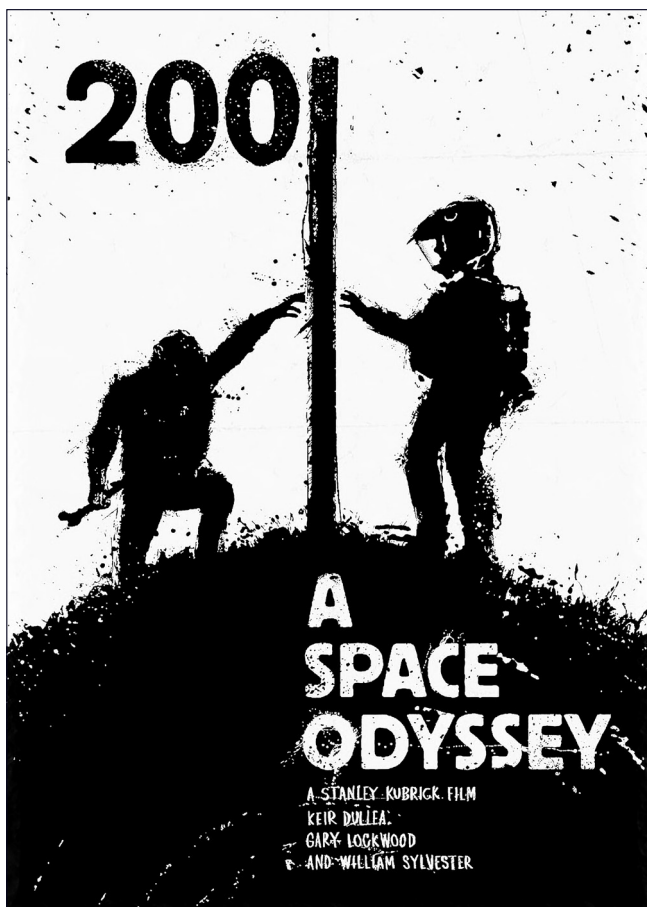
۱. کتاب کوچک کارگردانان سینما / پل دانکن / سعید خاموش / آوند دانش
۲. ژانرهای سینمایی از شمایل‌شناسی تا ایدئولوژی / بری کیت گرانت / شیوا مقالو / بیدگل
۳. سایه‌های نوآر / لوری اشنایدر آدامز / مازیار اسلامی / مینوی خرد



نویسنده: احمد رضا شعبان زاده
ahmad2a22@gmail.com

خلاصه داستان

هدایت سفینه اعزامی به عهده رایانه‌ای با نام هال (HAL) است. در جریان سفر میان هال و افراد سفینه سوءظن‌هایی پیش می‌آید و هال که رایانه‌ای هوشمند است می‌کوشد تا با از میان بردن افراد سفینه از اقدام‌های مخرب آن‌ها علیه خود جلوگیری کند.



A SPACE ODYSSEY

Directed By : Stanley Kubrick
Produced By : Stanley Kubrick
Screenplay By : Stanley Kubrick
Based On : "The Sentinel" By Arthur C. Clarke
Starring : Keir Dullea
 Gary Lockwood
 William Sylvester
Cinematography : Geoffrey Unsworth
Editing By : Ray Lovejoy
Release Dates : April 2, 1968 (USA)
Running Time : 161 Minutes
Country : United Kingdom
Language : English

دو

فیلم در تاریکی بیکران همراه با موسیقی وهم انگیز آغاز می‌گردد. برهوتی تاریک که از نیستی و عدم حکایت دارد. بازی شیطنت آمیز کوبریک با واژه‌ی Dawn عنوان‌بندی بخش اول (The Dawn Of Man) در نوبه‌ی خود بسیار قابل توجه است، شباهتی که بین بیان واژه Dawn و Down وجود دارد؛ هم در گفتار و هم در نوشتار بسیار شبیه‌اند. Dawn به معنای طلوع، دمیدن، طلوع کردن و نمایان شدن و Down به معنای زمین افتادن، به زمین کشیده شدن، به زمین گذاشتن و پستی است. این بازی و دوگانگی در معنی این ترکیب که هم حاکی از ظهور انسان و در طرف دیگر به زمین افتادن انسان در معنای هبوط آن است در ادامه فیلم رنگ جدی تری به خود می‌گیرد که گوشه‌ای از جهان بینی کوبریک را نمایان می‌کند. در پیش زمینه‌ی این عنوان، تصویری از سرخی هنگام طلوع یا غروب خورشید (که به درستی برای بیان همین دوگانگی مشخص نیست) قابل مشاهده است. همراه با تصاویری اکستریم لانگ شات از زمین که نشانی از

(اما درست و واقعی) آن پس می‌زند. «کوبریک هر صحنه را به جوهر اصلی‌اش محدود می‌کند و آن را روی صفحه‌ی عریض قرار می‌دهد تا تصویر در تخیل ما جای گیرد. بر خلاف اکثر فیلم‌های علمی تخیلی ۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی ما را هیجان زده نمی‌کند بلکه به حیرت و ا می‌دارد.»^۱ فیلمی که از گذرگاه تصویر و سینما دیدی نامتعارف به هستی و جهان بینی تکاملی می‌گشاید. فیلم سرگرمی‌ای زودگذر که برای یک بار دیدن باشد نیست. «فکر می‌کنم اگر اصولاً ۲۰۰۱ موفق شده، به‌خاطر این است که توانسته طیف وسیعی از مردم را که اغلب هیچ اندیشه‌ای درباره‌ی سرنوشت انسان و نقش انسان در عالم هستی و ارتباطات انسان با شکل‌های برتر حیات ندارند، جذب کند. در مورد کسانی که خیلی باهوش هستند، اگر ایده‌های ۲۰۰۱ به شکل مجرد ارائه شود، این ایده‌ها بی‌جان شده و خود به خود در طیف روشن فکری قرار می‌گیرند. به هر حال آن‌هایی که در دریافت مفاهیم بصری و احساسی سینما باتجربه شده‌اند، می‌توانند در اعماق وجود هر کس، طنین این فیلم را تشدید کنند.»^۲

نقد و تحلیل فیلم

یک

۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی در معنای درست کلمه اثری سینمایی است که فقط در مدیوم سینما قابل تعریف است. تمرکز اصلی استنلی کوبریک بیش از هر مقوله‌ای در این فیلم بیان سیر داستان و القای احساسات بر روی ناخودآگاه بیننده از طریق تصویر است. کوشش وی بر این نکته استوار است که کمتر از هر مقطع، لفظ‌های بیهوده و بازی‌های زبانی را با اثر خود درآمیزد و تا حد امکان بر دیدن و سپس فهمیدن تکیه کند. کوبریک مانع دخالت تماشاگر در فیلم می‌شود و تماشاگر در فیلم نقشی منفعل دارد و صرفاً بیننده است یعنی درست همان چیزی که باید باشد. دوربین سرد کوبریک از هرگونه ایجاد ارتباط، هم‌ذات‌پنداری و سمپاتی دراماتیک با شخصیت‌های فیلم جلوگیری می‌کند. فیلم در هیچ مقطعی‌ای وابسته به تماشاگر خود نیست و بدون توجه به واکنش‌های او کنش‌های خاص خود را جلو می‌برد و گویی به تماشاگر احتیاجی ندارد؛ حتی در پاره‌ای از لحظات تماشاگر غیرجدي، فیلم را با ریتم کند



ذهن همچنین در تورات کتاب پیدایش نقل شده است: خداوند انسان را از خوردن میوه‌ی دو درخت منع کرده بود شیطان (به شکلی پرومته گونه) نزد حوا آمد و گفت من خیر و صلاح شما را می‌خواهم سپس گفت از این میوه بخورید که آگاه شوید. حوا میوه را چید و خورد و آن را به آدم داد. آدم بعد از خوردن میوه از لخت و عور بودن خود خبردار شد در پشت بوته‌ای پنهان شد و خداوند به او ندا داد که چرا پشت این بوته مخفی شدی؟ گفت: برهنه هستم؛ خداوند پرسید چه کسی گفته که برهنه هستی؟ آیا از میوه‌ی درخت ممنوعه خوردی؟ و برای اینکار انسان به زمین تبعید شد و برای درخت دوم جاودانگی محافظانی قرار داده شد. دید کوبریک به خرد و دانش در همین راستا است. این بار هم خرد به واسطه‌ی جبر به انسان وارد می‌شود و هیچ اختیاری در قبول یا رد آن ندارد و انسان در گام اول از آن برای سلطه‌گری استفاده می‌کند. خرد به عنوان انگاره‌ای نیچه‌ای برای تسلط و حتی ابزاری بر انسان ظهور و بروز پیدا می‌کند که منجر به پیروزی در برتری خواهی وی می‌شود و اراده‌ی وی را معطوف به قدرت می‌کند. اما فراموش نکنیم کوبریک سلطه جویی انسان را حتی از قبل از داشتن خرد با رفتار سلطه جویانه گروه اول انسان‌ها که ابتدا برکه‌ی آب را به تسلط خود درآورده بودند نشان می‌دهد. «اگر انسان اولیه از این که کنار غارش بنشیند و محو غروب زیبای خورشید یا شکل پیچیده‌ی یک ابر شود راضی می‌شد احتمالاً هرگز گونه‌های رقیبش را منقرض نمی‌کرد و ارباب این سیاره هم نمی‌شد.»^۳ این دید رنگ و بویی فرویدی به خود گرفته که در ابتدا ذات انسان را پلید و پست و

بصورت اکستریم لو انگل که امتدادی مثلث گونه با ماه و خورشید پیدا می‌کند که این دید پایین به بالا در فیلم حاکی از برتری و غلبه‌ی جسم سیاه و حتی منشا آن دارد. در نمای آی لول مدیوم شات بعدی انسان در وسط تصویر، آرام به یک تکه استخوان نگاه می‌کند. دوربین به درستی با فوکوس کامل روی انسان خبر از اتفاق مهمی می‌دهد. دوربین کوبریک در ۲۰۰۱: **اودیسه‌ای فضایی** دانای کل است با این تفاوت نسبت به بقیه‌ی آثار این چنین که دانای کل بودن کوبریک در داستان فقط از طریق دوربین به بیننده انتقال داده می‌شود و هیچ ردی از این تسلط در فیلمنامه‌ی اثر وجود ندارد. کوبریک با همین کار، سعی بر خارج کردن فیلم از اثری زورگو در مفهوم دارد، داستان فیلم به گونه‌ای تعریف می‌شود که برداشتی خاص از فیلم انجام نشود. انسان استخوان را به آرامی بر می‌دارد و بر روی استخوان دیگری می‌زند که این صحنه هم همراه با نشان دادن توالی ماه و خورشید و آن جسم سیاه است. گویا تغییری در انسان حاصل شده است و جرقه‌ای در صورت و حالت وی رخ می‌دهد. دوربین از آی لول به لو انگل و اکستریم لو انگل تغییر پیدا می‌کند، که این تغییر در حالت دوربین به خاطر تغییری است که خرد در انسان - میمون باعث آن شده است، انسان با داشتن خرد گویی بزرگتر شده است. اینسرتی از استخوان و دست انسان، شکستن دیگر استخوان‌ها و به زمین افتادن حیوانات و در این لحظه پارامتری جدید به انسان و زندگی او اضافه می‌شود. در داستان اساطیر یونان آمده است آتش آسمانی یا خرد نزد زئوس پادشاه خدایان بود که پرومئوس آن را دزدید و به انسان داد و انسان با آن شخصیتی نو پیدا کرد. برای تقریب

جنب و جوش در آن به چشم نمی‌خورد. سپس انسان‌هایی که با حرکات و رفتار خود بیش‌تر به حیوانات شبیه اند نمایان می‌گردند که مشغول خوردن گیاهان و خارها هستند و هیچ هدف و برنامه‌ای برای ادامه‌ی حیات خود، دفع خطرات طبیعی و عوامل محیطی ندارند. کوبریک با تمرکز روی یکی از این جمع‌های انسانی-میمونی، تعاملی که با دیگر هموعان خود دارند را به خوبی بیان می‌کند. جدالی برای آب که در آن انسان‌های مورد توجه دوربین کوبریک شکست خورده و گروهی دیگر از انسان بر آب مسلط می‌شوند؛ گروه شکست خورده سرخورده از این جبر، مغموم شب را می‌گذرانند. کوبریک پیش از هرچیزی ذات حیوانی و غلبه‌ی این ذات را مقدم بر خرد و خردورزی در انسان می‌داند. انسان - میمون ها روز بعد که از خواب بیدار می‌شوند با جسمی که برایشان غریب است مواجه می‌شوند. طبیعی نبودن این جسم از همان لحظه‌ی اول برای بیننده‌ی فیلم و انسان-میمون‌های درون فیلم آشکار می‌شود. این جسم سیاه رنگ نه از نظر اندازه، شکل و حتی از نظر فرم و سیقل خوردگی با هیچ عنصری از محیط طبیعی بیرون شباهت ندارد که بیش از هر چیز بیان‌گر این نکته است که این جسم زمینی نیست. در ابتدا شاهد موضع‌گیری مدافعه‌ای انسان در مقابل جسم سیاه هستیم، یکی از آن‌ها به آرامی و با شک و تردید جسم را لمس می‌کند. بعد از این، همه‌ی انسان - میمون‌ها دور جسم جمع شده و آن را لمس می‌کنند همراه این تصاویر صدایی شنیده می‌شود که آوایی فریاد گونه و ترسناک است که گویا آسمانی است (آسمانی نه لزوماً به معنی معنوی بلکه به معنای غیرزمینی)؛ و در این هنگام، نشان دادن آن لوحه‌ی سیاه



به دنبال کسب قدرت معرفی می‌کند که از سایه‌ی وجود عقل و اختیار این انگاره را خارج کرده و به ماهیت وجودی انسان می‌رسد. ژان پل سارتر چنین می‌گوید: «تعریف ناپذیری بشر بدان سبب است که بشر نخست هیچ نیست، سپس چیزی می‌شود بدین گونه طبیعت کلی بشر وجود ندارد»^۴ همچنین در همین راستا جان مک کواری گفته است: «چنین نیست که آدمی نخست بوجود بیاید و سپس مختار و آزاد شود بلکه انسان بودن به معنای از قبل مختار بودن است»^۵ کوبریک مفهوم و خوانش (درک، آزادی، خرد) که در اگزیستانسیالیسم از پس هم می‌آیند را در فیلم رد می‌کند و مختار بودن را که به گفته‌ی مک کواری با انسان بودن و از قبل مختار بودن یکی است به کناری زده و گذاره‌ی سلطه طلبی، حاکمیت و قدرت را جایگزین آن می‌کند و معتقد است طبیعت انسان تمایل به قدرت است که حال با خرد توأمان گشته است. با پرتاب استخوان به آسمان سیری چند صد هزار ساله در یک لحظه اتفاق می‌افتد و استخوانی که ابتدایی ترین ابزار بشر برای سلطه بوده به پیشرفته‌ترین آن که سفینه‌ای فضایی است بدل می‌شود. صحنه‌هایی بی‌همتا که همراه با موسیقی دانوب آبی یوهان اشتراوس^۶ است و رقاصی زیبای همه‌ی اجزا از بزرگ‌ترین آنها سفینه‌های فضایی در فضای بیکران آسمان، تا کوچک‌ترین شان قلم دکتر فلوید طراوتی خاص به فضا می‌بخشد. با ورود دکتر فلوید به ایستگاه فضایی کوبریک مواجهه سرد خود را با تکنولوژی جدید به نمایش بیننده می‌رساند. زاویه‌ی دیدی که در آثار بعدیش نیز (پرتقال کوکی - ۷ - ۱۹۷۱) قابل مشاهده است. مواجهه با رفتارهای مصنوعی و ماشینی، دکوری سرد و ساکن و البته انسانی که تا چند لحظه پیش چیزی نمی‌دانست اکنون برای احراز هویت خود روبروی ماشینی قرار گرفته و به تفکیک ابتدا باید مقصد، سپس ملیت و نام خانوادگی و نام خود را بگوید؛ اینکه کوبریک احراز هویت (هویت امری است انسانی) را در گرو تأیید ماشینی قرار داده خود بندگی این انسان عاقل شده را به نمایش می‌گذارد. اما گویا در بیرون از ایستگاه و در ماه اتفاقی افتاده و چیزی کشف شده که روی زندگی افراد داخل ایستگاه تأثیر گذاشته اما این افراد با بی‌تفاوتی و سردی

سی کلارک که خود نیز در نگارش فیلمنامه ایفای نقش کرد. (نگهبان ۸ - ۱۹۵۰) درباره‌ی کشف جسمی در کره‌ی ماه است که وقتی سال‌های قبل آن را می‌شکافتند با آن روبرو شدند و نتیجه گرفتند که این جسم نشانه‌ای از وجود موجودات هوشمند در ماه است که گذشته‌ها در آن نگرهانی می‌دادند. این داستان کوتاه تنها خطابه‌ای ناهمگون و روایتی یک بعدی است که هیچ گونه شباهتی به داستان‌های علمی تخیلی پویا ندارد، هرچند کوبریک با مهارت وجوه تخیلی فیلم را کاهش داده و تمام داستان را با جوی که بر حقایق علمی استوار است جلو می‌برد و تمام داستان را در قلمرو دانش حقیقی و مورد تأیید در زمان خود بسط می‌دهد که این نیز جزو امتیازات کار کوبریک است. تفاوت‌های موجود (که بسیار زیاد هم هستند) فیلمنامه در مقایسه با فیلم روی این نکته‌ی مهم صحنه می‌گذارد که کوبریک به صلاح دید خود بخش‌هایی از داستان سی کلارک و فیلمنامه‌ی او حذف کرده و بیشتر از ظرفیت ادبی داستان وی بهره برده تا داستان خود را تعریف کند و به دام خیالی بودن مفرط داستان سی کلارک نیفتد. هرچند برخی به این شیوه ایراداتی وارد می‌دانند اما می‌توان طولانی شدن برخی از سکانس‌ها را از سرسپردگی کوبریک به رئالیسم (حتی در سینمای علمی تخیلی) مربوط دانست که فیلم این چنین مینماید جلوه می‌کند. آرتور سی کلارک در بخشی از خاطرات خود می‌گوید: «استنلی پرسش نامه‌ای صد سواله درباره‌ی

و حتی در بین صحبت‌های خود در این مورد حرف می‌زنند و گویی برایشان اهمیتی ندارد. دکتر فلوید نیز با بی‌میلی در مورد این کشف عجیب، با همکاران خود درباره‌ی غذا صحبت می‌کند. او وقتی با جسم روبرو می‌شود سعی می‌کند به همان شکلی که اجدادش روی جسم سیاه دست کشیدند به آن دست بزند. اینسرتی از دست او نشان داده می‌شود و می‌خواهد با همکارانش عکس یادگاری‌ای با این جسم سیاه بگیرد که صدایی گوش خراش مانع از آن می‌شود... اما تفاوت این دو کنش و سپس واکنش‌های متفاوت بعدی آن از چیست؟ چرا جسم سیاه در ابتدا آورنده‌ی خرد در بین انسانهاست و در بار دوم موجب آزار دکتر فلوید و همکارانش می‌گردد؟ جواب این سوالات نیز از نگاه جبرگرایانه‌ی کوبریک به آن جسم سیاه ناشی می‌گردد. نیازمندی‌ای که انسان در خود حس می‌کرد باعث نزول این جسم شد؛ رفتار مقدس مآبانه‌ای که انسان در ابتدا با جسم داشت و احترامی که در حالت آنان معلوم بود این بار تبدیل به غروری از جایگاه دانش شده بود و جسم سیاه، جسمی صرفاً عادی که اثری الکترومغناطیسی بر پیرامون خود دارد و حال باید با دیدی مکشوف به آن نگرست؛ پنداشته شد و سعی‌ای که در عادی جلوه دادن این جسم با گرفتن یک عکس یادگاری دارند موجب رویکرد متفاوت جسم در مقابل انسان شد. این بخش فیلم ریشه در داستانی کوتاه دارد به قلم آرتور

فضانوردان ماه تهیه کرده. مثلاً آیا آنها با پیژامه هایشان می‌خوابند؟ برای صبحانه چه می‌خورند و غیره!»^۹ سی کلارک چند ماه بعد از نمایش عمومی فیلم، داستان کوتاه نگهبان را بازنویسی و رمان ۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی را به بازار عرضه کرد. بخش دوم فیلم با پرشی ۱۸ ماهه آغاز می‌شود، فضاپیمای دیسکاوری یک برای بررسی سیگنالی که جسم سیاه ماه به سمت مشتری ارسال می‌کند به سمت آن در حال حرکت است. پنج انسان به همراه ابر کامپیوتری به نام هال ۹۰۰۰ در این سفینه همراه هم هستند. نحوه‌ی آشنایی با این ابر کامپیوتر از طریق مصاحبه‌ای است که شبکه‌ای خبری با سرنشینان این سفینه انجام داده و تعداد سرنشینان این سفینه را ۶ نفر یاد می‌کند. مصاحبه‌ای سرشار از غرور و برتری که از قدرت این ساخته‌ی دست بشر حکایت دارد؛ برتری‌ای که اجازه‌ی کنترل تمام فرمان‌های سفینه و اعمال حیاتی سه سرنشین در خواب مصنوعی به وسیله‌ی این ابر کامپیوتر را به وی می‌دهد. فریمن دایسن از موسسه‌ی مطالعات پیشرفته‌ی پرینستون می‌گوید:

«خرد، ممکن است به راستی یک تاثیر خوش خیم باشد و گروهی از افراد منزوی در آن دورها در آسمان پدید آورده باشد اما این نیز بعید نیست که خرد ممکن است نوعی سرطان مربوط به استخراج بی هدف تکنولوژی باشد که درست به همان وضع اجتناب ناپذیری که زمین ما را در بر گرفت یک کهکشان را هم در برگیرد»^{۱۱}

این سلطه‌ی کامل مخلوق انسان بر انسان در ادامه شکلی دیگر به خود می‌گیرد؛ با اشتباهی که هال ۹۰۰۰ در محاسبات انجام می‌دهد اعتماد دو سرنشین بیدار سفینه نسبت به وی کم می‌شود و آنها برای از مدار

خارج کردن ابر کامپیوتر باهم مشاوره می‌کنند، اما ابر کامپیوتر که موجودی هوشمند است متوجه تصمیم این دو می‌شود. دید کوبریک به این ابر کامپیوتر دیدی ابر انسانی است. این ابر کامپیوتر مخلوق قدرتمندی است که از خلق خود قوی‌تر می‌گردد، نهاد و ذات انسانی دارد و به دلیل همین ذات سلطه جوی تمامیت خواه است که خطایی را نمی‌پذیرد و حتی برای صیانت از جان خود که غریزه‌ای است انسانی دست به پایان زندگی بقیه‌ی سرنشینان می‌زند. «هال ۹۰۰۰: اینچور چیزا قبلا هم اتفاق افتاده ... و همیشه عاملش اشتباه انسانی بوده. فرانک: گوش کن، هال ... تا حالا هیچ موردی نبوده که ... یک اشتباه کامپیوتری در سری ۹۰۰۰ رخ داده باشه، مگه نه؟ هال ۹۰۰۰: به هیچ‌وجه فرانک». آری، هال ۹۰۰۰ هم انسان است زیرا عصاره‌ی وجودی انسان را دریافت کرده است، مشخصه‌ای که کوبریک قبل از خرد آن را منتصب به انسان می‌کند، سلطه‌گری! هال ۹۰۰۰ یکی از فضانوردان را می‌کشد و دکتر بومن برای پیدا کردن و برگرداندن جسد وی به بیرون از سفینه می‌رود و جسد وی را بر می‌گرداند؛ اما در هنگام ورود از این ابر کامپیوتر می‌خواهد در را باز کند و با این جواب از طرف هال ۹۰۰۰ مواجه می‌شود که کامپیوتر نمی‌خواهد در را باز کند. به نظرم کوبریک موفق به خلق ترسناک‌ترین صحنه‌ی تاریخ سینما می‌شود جایی که هوش مصنوعی (مخلوق انسان) در برابر وی قد علم می‌کند و از دستور وی سرپیچی می‌کند و او را در برهوت تاریکی تنها می‌گذارد. غلبه‌ی دیوید بومن بر ابر کامپیوتر در حقیقت همان غلبه‌ی انسان بر ذات انسانی را به نمایش می‌گذارد. ذاتی که عصیان‌گر است و حالا با خالق خود درگیر شده و

شکست وی مرحله‌ای است برای رسیدن به هدف این سفر و ژوپیترا (معادل رومی ژئوس پادشاه خدایان) و آن سوی آن است. ژان ژاک روسو می‌گوید: «هر اندازه جامعه انسانی رشد می‌کند و پیچیده می‌شود نیازهای او تنوع بیشتری می‌یابند و همین تنوع نیازهاست که موجب بردگی می‌شود انسانی که تا پیش از این آزاد و مستقل بود به دلیل پیدا شدن نیازهای روز افزون باید تسلیم کل طبیعت و بدتر از آن تسلیم امثال و اقران خود بشود. او با آقا شدنش برده‌ی دیگران می‌شود.»^{۱۲} بخش سوم فیلم که ژوپیترا و آن سوی بی‌نهایت نام دارد با اطلاع بومن از هدف سفر آغاز می‌شود. سفر مکاشفه‌وار وی در دل ابعاد و زمان، گذار اعصار در مقابل دیدگان وی و حیرت او! کوبریک با استادی تمام در دهه‌ای که خبری از تجهیزات کامپیوتری و جلوه‌های ویژه‌ی کامپیوتری نیست دست به خلق این تصاویر می‌زند. تصاویر فضا در تمام مدت فیلم، وضعیت بی‌وزنی سرنشینان در فیلم و دوربینی حیرت انگیز، همه و همه نشان از تسلط و مهارتی مثال زدنی داشت که کوبریک در طول ساخت فیلم از خود نشان داد. تصاویر آبستره و اکسپرسیونیستی که در تمام طول مدت مکاشفه‌ی فضانورد نمایش داده می‌شود تصاویر ناب است که کم‌تر تجربه‌ای در دنیای واقعیت توان رسیدن به آن را دارد. دریای سبز و کوه‌های آبی و بنفش، آسمانی سیاه و دیگر تصاویر خیال انگیز فیلم. با پایان این مکاشفه‌ی حیرت آور توسط فضانورد (و همچنین ما) او را در خانه‌ای با معماری باروک قرن ۱۸ می‌بینیم که این فضاها در فیلم‌های بعدی



کوبریک (بری لیندون ۱۹۷۵ و ۱۳ و پرتقال کوکی ۱۹۷۱) هم جزو عناصر اصلی صحنه هستند. ناظر بودن دیوید به مرحله‌ی بعدی بودنش (که دوربین دانی کل کوبریک جای سوژه در مرحله‌ی بعدی است) و تغییر وضعیت وی در صحنه که توجه دکتر بومن به مرحله‌ی بعدی تجسم یافتنش جلب می‌شود و همچنین بازی کوبریک با توجه بیننده به سوژه که با سوییچ روی مرحله‌ی بعد، خبری از مرحله‌ی قبل نیست از نکات قابل توجه میزانشن این سکانس است. در نمای پایانی از دیوید هنگامی که وی در حال مرگ است (که بدرستی مرگ وی یا عدم مرگش در صحنه نمایش داده نمی‌شود) جسم سیاه دوباره بر وی فرود می‌آید و این بار صدایی که در هنگام دو نزول قبلی شنیده می‌شد در صحنه نیست و دیگر لمسی هم در کار نیست و دیوید مانند پیشینیان خود جسم سیاه را لمس نمی‌کند، دستش به سمت جسم سیاه «اشاره» می‌کند، به مانند نقاشی **خلقت** اثر میکل آنژ (The Creation of Adam). موسیقی لحظه‌ی آغاز خرد انسان، چنین گفت زرتشت ریچارد اشتراوس ۱۴ پخش می‌شود، دوربین کوبریک هم نه به صورت اکستریم لو انگل بلکه این بار آی لول و هم تراز به جسم توجه دارد و بدان نزدیک می‌شود و وارد آن می‌شود. در بستر دیوید تصویر انسانی است در حالت جنینی که ترکیبی سیاره کودک را خلق کرده است. تصویر کوبریک که این ترکیب را در مقابل زمین و بزرگتر از آن قرار می‌دهد حاکی از جهان بینی به شدت انسان محوری دارد که جنین را هم تراز جهانی قرار داده است. اما این بار نزول جسم سیاه برای چه بود؟ تکمیل انسانی جستجوگر که بعد از عبور از مراحل مختلف حال کامل شده است. این نزول هم از سر نیازمندی است، نیازمندی به حیات که دیوید در آخرین لحظات آن را می‌طلبد و تولد دوباره و جاودانگی با تجسم کودک عینیت می‌یابد.

سه

سینما هنر جزییات است. از جزییات است که می‌توان به کلیات رسید و آن را ساخت. در لحظاتی از فیلم کوبریک ما را وارد تجربیاتی می‌کند که آن را لمس می‌کنیم و جز تجربیات خودمان می‌شود. لحظات نمایش فضا و همچنین سفینه‌ها که پرده‌ی سینما

در لحظاتی به زاویه‌ی دید یک فضانورد (دوربین سوپزکتیو) در آسمان تبدیل می‌شود که برای بیننده قابل درک است، لحظات تنهایی دیوید در فضا و پیاده روی فضایی که در آن صدای پس زمینه نفس کشیدن اوست برای بیننده تبدیل به تجربه می‌شود تجربه ای که نه با تکنولوژی صرف مثل **جاذبه ۱۵**، (آلفونسو کوران- ۲۰۱۳) پدید آمده بلکه با میزانشن درست انتقال داده می‌شود. یا فیلم **کلاژ شده‌ی فراموشی** ۱۶-۲۰۱۲ که با بهره گیری از آثار مثل **۲۰۰۱: اودیسه‌ی فضایی**، **ماتریکس** ۱۷ و ... سعی در جلب بیننده دارد. هنر سینما در ذات هنری است ابزکتیو و مبتنی ابژه اما در جزییات وابسته به سوپزکتیو پته است. در سینما باید از عنیت به ذهنیت رسید (پایه هر هنر تجسمی). سینماگر با نمایش (با تاکید بر ماهیت نمایشی) پلان، سکانس یا مجموعه‌ای از اینها سعی در انتقال مفهومی به بیننده را دارد. هرچند اثر کلمات و زبان در سینما غیر قابل چشم پوشی است اما ماهیت سینما ماهیتی است تصویری و به قول آلفرد هیچکاک: «تا جاییکه تصویر بتواند صحبت کند کلمات جایی در سینما ندارند» کوبریک در مصاحبه‌ای بیان می‌کند: «من هیچ‌گاه قصد نداشتم پیامی را توسط کلمات بیان کنم. **۲۰۰۱: اودیسه‌ی فضایی** یک تجربه غیرشفاهی است. از دو ساعت و نوزده دقیقه فیلم، کمتر از چهل دقیقه آن دیالوگ دارد. من کوشش کردم یک تجربه بصری ایجاد کنم که هیچ واژه‌ای بر آن برچسب نخورد و مستقیماً با یک محتوای احساسی و فلسفی نیمه هوشیارانه وارد افکار شود. هدفم این بود که این فیلم برای تماشاگر یک تجربه ذهنی شدید در یک سطح درونی و ناخودآگاه باشد، همانند موسیقی. اگر بخواهیم که سمفونی بتهوون را توضیح بدهیم مانند این خواهد بود که با گذاشتن یک مانع مصنوعی بین تصور کردن و لذت بردن، آن را سست و اخته کنیم. شما آزاد هستید که هرگونه برداشت فلسفی و مجازی که دل‌تان می‌خواهد درباره معنی فیلم بکنید و چنین گمانه‌زنی نشانه این است که ما موفق شدیم تماشاگران را در یک سطح عمیق با فیلم درگیر کنیم.» ۱۸ عینیت بخشی در اثر سینمایی بدین معنی است که اجزای داستان کارکرد واقعی خود را در پیشبرد قصه جلو ببرند. این تعریف تضادهایی بنیادین با استفاده‌های نمادگونه در سینما دارد. سینماگر تا جایی که در

توانش باشد سعی در خلق عینیت خود در جلوی دوربین دارد سپس این عینیت را به حقیقت نیز بدل می‌کند. استفاده از جلوه‌های ویژه در سینما نیز به این منظور مورد توجه قرار گرفته که عینیات که اکثر در ذهن متبلور هستند؛ محسوس، دارای وجود خارجی (حداقل در پرده‌ی سینما و سپس در ذهن مخاطب) و قابل مشاهده و حقیقی شوند. نماد در حقیقت درونی است؛ نامحسوس و به شکلی سوپزکتیو. پس استفاده از نماد در سینما نمی‌تواند کارکرد درستی داشته باشد. اما خرد در ذات مفهومی است سوپزکتیو. ما به ازای بیرونی ندارد و هرچه هست تجلی و بروزی است که از این مفهوم سرچشمه می‌گیرد مانند تجسم میوه‌ی ممنوعه در کتب مقدس. بیان کردن مفهومی ذاتاً سوپزکتیو بصورت ابژه از اهمیت آن کم می‌کند و لطمه‌ای بزرگ بر آن وارد می‌کند و حتی فهم آن را دچار اشتباه می‌کند. رنسا آدلر، جان سایمون، جویت کرایست و اندورو ساریس و... منتقدانی بودند که از فیلم به عنوان اثری پرت، ناامیدکننده و حتی ضعیف و متظاهر و طولانی یاد کردند اما فیلم با گذشت زمان جایگاه واقعی خود را پیدا کرده و در نظرخواهی آخر بهترین فیلمهای تاریخ از نگاه مجله‌ی معتبر سایت اند ساوند از دیدگان منتقدان رتبه‌ی ششم و از دیدگاه کارگردانان رتبه‌ی دوم را کسب کرده است. **۲۰۰۱: اودیسه‌ی فضایی** با تمام آثار نمایشی ماقبل خود تفاوت دارد. ارسطو در کتاب فن شعر خود از مفهومی نام می‌برد که برای آثار نمایشی قابل بیان است؛ وحدتهای سه گانه که مبتنی بر وحدت زمان، وحدت مکان و وحدت موضوع است. در **۲۰۰۱: اودیسه‌ی فضایی** هیچ یک از این وحدتهای سه گانه رعایت نشده است. **۲۰۰۱** در نام فیلم گویای زمان اتفاق افتادن فیلم نیست (نه The Dawn Of Man در سال ۲۰۰۱ اتفاق می‌افتد نه پرش ۱۸ ماهه‌ی قسمت دوم و نه بخش سوم و برگشت به فضای معماری قرن ۱۸) که اصولاً برای فردی در فضا که میلیون‌ها کیلومتر سفر کرده تا به مشتری برسد زمانی که روی زمین جریان دارد قابل حس و البته قابل اهمیت نیست. **۲۰۰۱** مفهومی است برای سفری اودیسه‌وار. رسیدنی از «دو» به «یک» و تجلی مفهوم رسیدن به وحدانیت. آرتور سی. کلارک در بخشی از خاطرات خود می‌نویسند: «استنلی می‌گوید» چیزی که می‌خواهیم درون مایه‌ی کوبنده‌ی یک

ابهت اسطوره‌ای است» مکان در فیلم کوپریک محدودیت ندارد فضای خالی جایگاه اتفاقات فیلم است. (فضای خالی متضاد با مکان). ترجمه‌ی فارسی نام فیلم (۲۰۰۱: یک اودیسه فضایی) هم کامل توضیح دهنده‌ی منظور کوپریک از این نام نیست (نامی که خود برای فیلم برگزید). 2001: A Space Odyssey در این ترکیب حرفی نکره کننده است و نشان تعداد نیست. ۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی (نام فیلم) مفهوم اودیسه‌ای فضایی را به ۲۰۰۱ ارجاع می‌دهد و تعریفی برای ۲۰۰۱ ارائه می‌دهد که این داستان اودیسه‌ای است فضایی و سفری برای بازگشت! ۱۹

چهار

دانالد مک گرگور در مقاله‌ای با عنوان چگونه کسی با چکش نقد فیلم می‌کند که اشاره‌ای است به نام یکی از کتب نیچه به نام غروب خدایان یا چگونه کسی با چکش فلسفه می‌بافد آرای خود را در باب نزدیکی فیلم ۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی به افکار نیچه و مدل ابر انسان او (اوبرمنش) ۲۰ بیان می‌کند. جدا از اینکه توجیحات مک گرگور در مورد برخی صحنه‌های فیلم ناکافی و در برخی مراتب تا اندازه‌ای پرت است؛ مشکل اصلی این است که کوپریک را در ذیل افکار نیچه معرفی می‌کند در حالی که با توجه به تمام آثار کوپریک (که اغلب اقتباس‌هایی آزاد هستند از رمان‌های نویسندگان بزرگ دنیا)، می‌توان بیان کرد کوپریک از ظرفیت‌های بیانی و نمایشی افکار دیگر متفکران استفاده کرده تا بیان خود را سلیس تر کرده و حرف خود را بزند. بیان صرف افکار دیگران در اثر، نه تنها نشان‌دهنده‌ی ضعف صاحب اثر در بیان نظریات خود و حتی خالی بودن چنته‌ی (در اینجا) کارگردان، بلکه نمایان‌گر نوعی بردگی برای مدیوم سینما است که باید آثار و افکار دیگران در سایر مدیوم‌ها را نقطه به نقطه بازسازی کند. اما کوپریک تنها از بخشی از افکار و نظریات نیچه را برای بسترسازی روایت استفاده کرده و متکی بر آرای خود است به عنوان اندیشمندی سینماگر. مک گرگور تم اصلی اثر قبلی کوپریک (دکتراسرنج لاو ۲۱-۱۹۶۴) و اثر بعدی او (پرتقال کوکی-۱۹۷۱) را مضمون ابرمرد نیچه می‌پندارد.

البته مک گرگور به ما به ازای سینمایی در آثار کوپریک برای این حرف خود اشاره ای نکرده و تنها به بیان دو دیالوگ از فیلم بسنده کرد و بیان نکرده است. منظورش از مضمون «ابر مرد» چیست. هرچند واضح است در صدر مضامین دو اثر نام برده شده‌ی کوپریک و حتی خود ۲۰۰۱: اودیسه‌ای فضایی برخورد انسان، قدرت، تمامیت خواهی و تکنولوژی است. نیچه با بیان اینکه تکامل انسان سه مرحله دارد: اول انسان نخستی، دوم انسان مدرن و سوم ابرمرد یا فرا انسان؛ وجود انسان را در تقابل دو خدای دیونیزوس و آپولو می‌پندارد. خدای غریزه در سمتی و خدای عقل در سمت دیگر. مک گرگور بیان می‌کند: «بر مبنای این اندیشه انسان نخستین در جان خویش دیونیزوسی است و با غریزه هدایت می‌شود و در لحظه زندگی می‌کند اما توانایی‌های هوشمندانه ندارد در برابر انسان مدرن قرار می‌گیرد که در جان خود آپولوئی است، آرام و صلح طلب و عاقل. تمامی نشان‌های غریزه در انسان فرونشسته و انسان را چون موجودی در نگاه نیچه رقت انگیز رها کرده است. ابرانسان حرکتی به پس به سوی وضعیت دیونیزوسی است؛ بازگشتی به طبیعت هرچند این به راستی پس رفت نیست بلکه فرارشدی است به سوی طبیعت و طبیعی بودن بلند، آزاد و حتی ترسناک. ابرانسان غریزه‌ی از دست رفته‌ی انسان را باز خواهد یافت» ۲۲ اما آیا فیلم بیان افکار نیچه در مورد ابر مرد است؟! «بوزینه در برابر انسان چیست؟ چیزی خنده آور و یا چیزی مایه‌ی شرم دردناک؟ اراده‌ای برای زادن یا رانشی به سوی یک پایان به سوی چیزی والا تر و دورتر» ۲۳ کوپریک ابر مرد را گذر کرده از غریزه و غرور و تمامیت خواهی که در هال ۹۰۰۰ دیدیم تصویر می‌کند. ابر مرد نیچه (کامپیوتر هال ۹۰۰۰) از ابر مرد کوپریک شکست خورده است. کوپریک ابر مرد شدن انسان را نه تنها برگشت به ذات پست و حیوانی انسان نمی‌داند بلکه رسیدن به کامل شدن را در گذر از همه غرایز و امیال می‌داند که انسان مدرن را به آرامشی برساند که جاودانگی ابر مرد را در پایان نمایش می‌دهد. برگشتی نه به غریزه بلکه به عقل؛ عقلی که در سایه‌ی تکنولوژی و آن تمامیت خواهی که از اول فیلم

با کشتن یکی از انسان - میمون‌ها شروع شد و به کشته شدن اعضای دیسکاوری یک رسید. مک گرگور در مقاله‌ی خود اظهار می‌کند که در ۲۰۰۱ ابر انسان به صورت یک کودک نشان داده می‌شود در حالیکه ابر انسان، انسان گذر کرده از مکاشفه است و کودک - ستاره آرمان ابر انسان است که چیزی نیست جز جاودانگی، که انسان با آن به قلمرو خدایان پای می‌گذارد.

منابع:

۱. راجر ایبرت، ۱۰۰ فیلم بزرگ جهان، ترجمه‌ی امیرحسین قاسمی، ص ۲۳.
۲. گفت‌وگوی استتلی کوپریک با مجله‌ی پلی بوی.
۳. همان.
۴. ژان پل سارتر، اگزیستانسیالیسم و اصالت بشر، ترجمه‌ی مصطفی رحیمی، ص ۲۸.
۵. جان مک کواری، فلسفه‌ی وجودی، ترجمه‌ی محمد سعید حنایی کاشانی، ص ۱۸۰.
6. Johann Strauss Waltz (Blue Danube)
7. A Clockwork Orange
8. The Sentinel
۹. آرتور سی کلارک، گزیده‌ی خاطرات آرتور سی. کلارک، ترجمه‌ی مهدی فیاضی کیا، ص ۱۳۲.
10. Hal 9000
۱۱. گفت‌وگوی استتلی کوپریک با مجله‌ی پلی بوی. ترجمه‌ی مهدی فیاضی کیا، ص ۲۱۶ و ۲۱۷.
۱۲. هانس دیرکس، انسان شناسی فلسفی، ص ۱۲۰.
13. Barry lyndon
14. Richard strauss the spoke zarathustra
15. Gravity
16. Oblivion
17. The matrix
۱۸. گفت‌وگوی استتلی کوپریک با مجله‌ی پلی بوی.
۱۹. اودیسه قهرمان یکی از منظومه‌های بلند هومر است که بعد از جنگ تروی سعی دارد به خانه برگردد و در سفری سخت و در جریان گذراندن آزمون‌های بسیار، تمام یاران و همراهانش کشته شده و تنها موفق به عمل خود می‌شود.
20. Ubermench
21. Dr. Strangelove
۲۲. مقاله‌ی کوپریک و نیچه در کتاب فیلم‌نامه‌ی ۲۰۰۱: اودیسه‌ی فضایی، ترجمه‌ی مهدی فیاضی کیا، ص ۱۱۹ تا ۱۲۵.
۲۳. فردریش نیچه، چنین گفت زرتشت، داریوش آشوری



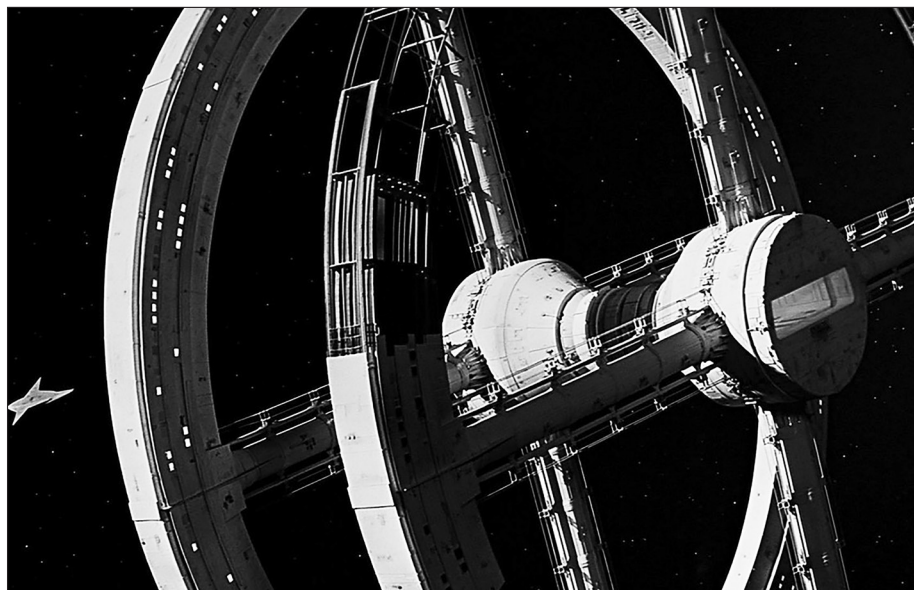
فصل اول: نظریه فیلم کلاسیک هالیوودی،
استنلی کوبریک و ورای واژگونی

فیلم سال ۱۹۶۸ کوبریک، «۲۰۰۱: یک ادیسه فضایی»، اندکی پس از پخش، علی‌رغم نظرهای کوبنده‌ی برخی منتقدان بزرگ، طرفدارهای بسیار زیادی پیدا کرد. مایکل سیمنت، زندگی‌نامه‌نویس کوبریک و محقق فیلم، خلاصه‌ی نظرهای آن‌ها را ثبت کرده است:

چه کسی حملات آتشین به «۲۰۰۱: یک ادیسه فضایی» را از سوی تشکیلات خبری نیویورک به خاطر می‌آورد؟ «فیلم به شکلی به یادماندنی، بی‌خلاقیت است» (پائولین کائل، مجله‌ی هارپر)، «یک ناامیدی عظیم» (استانلی کافمن، نیو ریپابلیک)، «بی‌نهایت کسالت‌آور» (رناتا آدلر نیویورک تایمز)، «یک فاجعه» (آندرو ساریس، دیلیج وُیس)، وراثتی یعنی کتاب مقدس کسب و کار سینمایی آمریکایی، معتبرترین معیار سنجش حرفه‌ای هر هنرمند منحصر به فرد را از غیر بند و همچنین منتقد غایبی آثار (آن‌طور که می‌گویند)، چنین نوشت: «هزینه‌های فیلم برای فیلمی چنان شخصی بسیار بالا بوده».

با این حال، ۲۰۰۱ دومین فیلم پرفروش سال ۱۹۶۸ بود که به تنهایی ۲۵/۵ میلیون دلار برای MGM کسب کرد. برخی با تصاویر فیلم به سفرهای عرفانی رفتند و برخی دیگر حسی معنوی از همان سکانس‌ها داشتند. فیلم ورای این تجربه‌های حسی، برای پذیرش نیازمند نگاهی عقلانی است، این فیلم کسانی را که انتظار یک کلاسیک هالیوودی دارند، ناامید می‌کند.

یکی از دلایل نقدهای کوبنده علیه «۲۰۰۱: یک ادیسه فضایی»، پس از اکران، از این حقیقت ناشی می‌شود که بسیاری از منتقدهای معروف آن زمان، این فیلم را با انتظارات زیبای‌شناسانه‌ای که ریشه در سینمای کلاسیک هالیوود دارد، بررسی کردند. تمام اعتراض آن‌ها در این باره بود که فیلم از سنت‌های هالیوودی تبعیت نکرده و آن‌ها را به ستوه آورده است. آلکساندر واکر، سایبل تایلور و اولریچ روشتی در «استانلی کوبریک، کارگردان: تحلیل بصری»، نوشته‌اند: «اولین موج منتقدها، بررسی‌های آشفته‌ای نوشتند.



ادبیات و علوم انسانی در دانشگاه بین‌المللی فلوریدا است و کتابش «دیدن فراسو: فیلم‌ها، تصویرها و ارزش‌ها» نام دارد. رابینسون در مقاله‌اش درباره‌ی ۲۰۰۱ به این نتیجه رسیده که کوبریک قصد روایت چیزی را داشته که تنها با استفاده از تصاویر قابل بیان بوده و در نتیجه بیان کردنش با دیالوگ و کلمه‌ها غیرممکن بوده و در مرزهای داستان‌سرایی متداول سینما، حتا غیرممکن‌تر. آن‌طور که رابینسون گفته، «کوبریک داستانی برای گفتن داشته که تنها با استفاده از تصاویر متحرک می‌شده آن را باز نمود، درک، دنبال و تکمیل کرد... او خودش را وقف گفتن داستان چشم فعال کرده است» (رابینسون ۷۷) تفکرات خود کوبریک در رابطه با تفاسیری که از ۲۰۰۱ شده با شیوه‌ی تحلیل‌گرهای فیلمی چون رابینسون، واکر و دیگران هم‌راستا است. آن‌طور که کوبریک خودش یک بار گفته است:

”

«۲۰۰۱، در اساس یک تجربه‌ی بصری و غیرکلامی است. از بیان شفاهی عقلانی بر حذر است و به شیوه‌ای به ناخودآگاه تماشاچی دسترسی پیدا می‌کند که ذاتا شاعرانه و فیلسوفانه است. در نتیجه فیلم، یک تجربه‌ی ذهنی می‌شود که لایه‌های درونی هوشیاری را تحت تأثیر قرار می‌دهد، درست مثل موسیقی یا نقاشی.»

“

با این که استفاده‌ی نوینی از فیلم را می‌دیدند، اما پاسخ‌هایشان در واکنش به فیلم‌هایی با ساختار متداول بود».

اما برخی بودند که فیلم را در عصری که بسیاری فیلم‌سازهای مستقل در حال بازتعریف ساختار فیلم‌ها بودند، چیزی متفاوت و ویژه دیدند. (به خاطر داشته باشید این همان زمانی بود که Easy rider اکران شد.) جوزف گلمیس، منتقد «نیوزدی» در فاصله‌ی چند روز، دو یادداشت درباره‌ی فیلم نوشت و نظر اولیه‌اش را که چنین عنوانی داشت: «ادیسه‌ی فضایی شکست با شکوهی دارد»، تغییر داد و پذیرفت که: «پس از دیدن ۲۰۰۱: ادیسه‌ی فضایی، برای بار دوم، متقاعد شدم که یک شاهکار است».

پس از این نظرهای اولیه، کتاب‌های انتقادی و مقاله‌های بسیاری نوشته‌اند و از ساختار شکنی در روایت فیلم که ادیسه‌ی ۲۰۰۱ قهرمان آن است، پشتیبانی کردند. از آن افراد می‌توان مایکل سیمنت، توماس آلن نلسون، آلکساندر واکر، سایبل تایلور و اولریچ روشتی را نام برد (کسانی که کتاب‌های مربوط به کوبریک را خوانده‌اند، با این نام‌ها آشنا هستند) به طور خاص از کار ویلیام آر رابینسون لذت بردم که شامل دو مقاله‌ی وزین می‌شود، هر دو مقاله در کتابی که راهنمای تیز من، ریچارد پی ساگ نوشته، آمده‌اند، وی پروفیسور

اگر یک گزارشگر از او می‌خواست توضیحی درباره‌ی فیلم بدهد، کوبریک می‌گفت: «این حیطه‌ای است که دوست ندارم درباره‌اش صحبت کنم، زیرا بسیار ذهنی است و از تماشاجی به تماشاجی فرق می‌کند»

به جای این که تلاش کنم با تیز پایان تحصیلم، یک تفسیر دیگر از این فیلم کلاسیک که کوبریک خودش آن را تجربه‌ای «ذهنی» توصیف کرده، ارائه دهم، تصمیم گرفتم «۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی» را با نظریه‌ی سینمای کلاسیک هالیوود مطابقت دهم، این نظریه را بردول تازه در سال ۱۹۸۵ ارائه داد، وی پژوهش‌گر معروف فیلم است که در دانشگاه ویسکانسین-مدیسون حضور دارد (او حالا پروفیسور بازنشسته است، اما همچنان در وبلاگ خودش به آدرس www.davidbordwell.net می‌نویسد). در نظر داشته باشید که این نظریه در مطالعه‌های فیلم، در آن زمان همچنان ۲۰ سالی با پذیرفته شدن فاصله داشت.

اما با مطابقت دادن ادیسه‌ی فضایی با این نظریه که بردول آن را «سینمای کلاسیک هالیوودی» تعریف می‌کند، می‌خواهم نشان دهم که:

۱: چقدر آسان می‌شود همان داستان‌های کهن را از مطالعه‌های مهمی بیرون کشید که قصد دارند دست به دامن سطح پایین‌ترین عناصر بشوند تا بیشترین بیطی را بفروشند.
۲: شیوه‌ی خودم در رابطه با انتقاد از یک فیلم به چه صورت است.

۳: چگونه شکستن قوانین فیلم هالیوودی می‌تواند برای بیننده‌ای که در فیلم‌ها دنبال چیز بیشتری می‌گردد، راضی کننده باشد.
۴: چگونه این فیلم الهام‌بخش بسیاری از تفاسیر رقیب هم شده است.

برگردیم سراغ گلمیس، او نوشت که به نظر می‌رسد این فیلم منتقدهای پوپولیست را «تهدید کرده باشد»، «زیرا استانداردهای متداول در موردش صادق نیستند» همین تکه نظر بود که الهام‌بخش من شد تا کار نظری بردول برای تعریف سینمای هالیوودی بررسی کنم که بینم چگونه این فیلم با آن شیوه تطابق پیدا می‌کند. تعجبی نداشت که دریافتم این فیلم در نظریه‌ی فیلم هالیوودی او اصلاً جایی ندارد.

انتشارات دانشگاه کلمبیا، «سینمای کلاسیک هالیوود: سبک فیلم و شیوه‌های تولید تا ۱۹۶۰» را نوشته‌ی بردول، جانت استیگر و همسر و همکار طولانی مدت بردول، کریستین تامپسون، منتشر کرد. کتاب تا به امروز همچنان چاپ می‌شود و برای مطالعه‌های فیلم ضروری است. به گفته‌ی بردول چیزی که در دنیای مطالعه‌های فیلم الهام بخش این کتاب بوده، این است: «در دهه‌ی هفتاد و اوائل دهه‌ی هشتاد، پژوهش‌گرهای فیلم از مکتب‌های مختلف، به سینمای «کلاسیک»، یا «وابسته به کلاسیک» صحبت می‌کردند که مرکزش در سیستم استودیوی آمریکایی بود.» او درباره‌ی کتابی که در نگارشش همکاری کرده، می‌گوید: «در این کتاب بسیار طولانی، حجیم و پر از پاورقی، دو همکارم و من تلاش کردیم، آن‌چه که ممکن است معنای این مفهوم باشد را توصیف و تحلیل کنیم و شرح دهیم.» بخش بردول این کتاب، برای تیز من بسیار مفید است، من در ترم هفت قانون بسیار ساده و قابل فهم را که با ساختار روایی، سبک و ابزارهای فنی فیلم سر و کار دارد، در هم شکسته‌ام.

۱: فیلم از ابتدا تا انتها یک نوع گروه مشخص از کاراکترها را دنبال می‌کند.

۲: کاراکتر یا کارکترهای اصلی، یک یا چند هدف از پیش مشخص و اصلی دارند.

۳: کاراکترهای اصلی باید بر موانعی که توسط ضدقهرمان در راه رسیدن به هدفشان قرار گرفته، فائق آیند.

۴: رخدادی که در فیلم اتفاق می‌افتد، دلایل و تاثیرهای مشخص دارند و گنگ نیستند.

۵: داستان باید خودش را به گونه‌ای آشکار کند که انگار در زمان حال است و رخدادهای کلیدی به صورت متوالی اتفاق می‌افتند، اگرچه فلش‌بک، خیال‌پردازی، روایا و شات‌های از دید کاراکتر مجاز هستند.

۶: در نتیجه‌گیری فیلم هیچ سوالی که در طی پلات ایجاد شده، نباید بدون پاسخ بماند.

۷: تکنیک‌های فیلم‌برداری مانند تدوین و صدا نباید نظر را به خودشان جلب کنند.

کوبریک با «۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی» قطعا این قوانین فرم کلاسیک هالیوودی را در هم شکسته تا مخاطب‌ها را بر آن دارد که نه تنها

نگاهی عمیق‌تر به فیلم داشته باشند، بلکه چیزی ورای تصاویر را تجربه کنند. به عبارت دیگر مفهوم را باید مخاطب‌ها تصور کنند و نباید معنای صریح در روایت آن را دیکته کند. در نوشته‌ی دومم در این سری، قصد دارم نشان دهم چگونه کوبریک قوانین یک تا سه را واژگون کرده تا تجربه‌ای بزرگ‌تر برای مخاطب فراهم کند:

فصل دوم: کاراکترهای گول‌زننده و پوچی موانع در ۲۰۰۱ کاراکترها: نظریه‌پرداز فیلم، دیوید بردول می‌گوید: «رابطه‌ی علت و معلولی با محوریت کاراکتر (برای مثال شخصی یا روانشناسی) آرمیچر داستان کلاسیک است.» فیلم ۲۰۰۱، در سراسر بازه‌ی روایی که حداقل میلیون‌ها سال را شامل می‌شود (اگر ابدیت را در نظر بگیریم)، حتی یک کاراکتر منفرد، غالب و مشخص را نشان نمی‌دهد. البته، بازه‌ی زمانی فیلم این امکان را نمی‌دهد که یک شخصیت میرا یا گروهی از شخصیت‌ها روند داستان را از ابتدا تا انتها هدایت کنند. با بررسی هر کدام از سه بخش فیلم که کارت‌های عنوان آن‌ها را از هم جدا کرده، می‌توان هم غیاب شخصیت‌های مرکزی و هم حضور چیزی دیگر به جایشان را مشاهده کرد.

یکی از اعتراض‌ها پابرجا از سوی منتقدهای مخالف، دقیقاً در همین مورد بود. آندرو ساریس که برای «وبلیچ وُیس» می‌نویسد ۲۰۰۱ را چنین خوانده: «یک شکست سراسر دوست‌داشتنی و نمایش تمام و کمال از عدم توانایی استنلی کوبریک در روایت یک داستان به شیوه‌ای مرتبط و با دیدگاهی ثابت». استانی کافمن در یادداشتی برای نیو ریپابلیک با عنوان «گم‌شده در میان ستارگان» نوشته ترجیح می‌داد کوبریک تمام قسمت‌های فیلم را که دیوید بومن در آن‌ها حضور ندارد کنار بگذارد و در واقع بومن را به کاراکتر اصلی فیلم تبدیل کند. برخی منتقدها تا آن‌جا پیش رفته‌اند که «تک‌سنگ» را شخصیت اصلی فیلم بدانند. آدلر در مصاحبه‌ای به آن با عنوان «تخته‌سنگ هوشمند» اشاره کرده است. اما «تک‌سنگ» در مقام تصمیم‌گیرنده در پلات داستان، چیزی کم دارد. این ما را به دومین اصل سینمای کلاسیک هالیوود آن طور که بردول گفته، می‌رساند: «شخصیت به دلیل خواسته‌هایش، نقشی سببی دارد. شخصیت‌های هالیوود، به خصوص قهرمان‌ها، هدف محور هستند» **شخصیت‌ها هدف دارند:** نتیجه‌ای که آدلر می‌گیرد تا تک‌سنگ را «تخته‌سنگ هوشمند» بنامد، با قانون دوم



این دیدگاه که چیزی ورای کاراکترهای اصلی داستان را به پیش می‌برد، از دید کاتل نامیدکننده بوده است: «۲۰۰۱، جشن گرفتن واگذاری است» او در یادداشت نوشته: «فیلم می‌گوید انسان یک پوچی کوچک در پلکانی به سوی بهشت است، چیز بهتری در راه است و به هر حال تمامش خارج از دسترس است.» کاتل با نظرش به این ایده پاسخ داده که نیروهایی که کاراکترها را در ۲۰۰۱ به پیش می‌رانند، چیزی ورای آن‌ها هستند تا درونشان. لحن نوشتار او شخصی است و باید این را در نظر داشت او که مقاله‌اش را پس از اولین و تنها بار تماشای فیلم نوشته است. ممکن است یادداشت‌های او به نظر واکنش‌هایی خصمانه بیایند و خود کوبریک چندان توجهی به این شیوه نداشت. کوبریک یک بار گفت: «تعداد بسیار کمی از منتقدان با دقت و فکر کار می‌کنند. نوشتن مقاله درباره‌ی فیلم پس از یک بار دیدنش، کاری مزخرف است.» حضوری در شمای وسیع‌تر فیلم، پیوسته بر اهداف شخصی کاراکترها تأثیرگذار است. در واقع، یک پژوهش‌گر کوبریک، روندی مشترک در فیلم‌هایش را ذکر کرده که شامل کاراکترهایی با پادگذاری انگیزه‌ی هدف محور می‌شوند. روبرت کولکر، در مقدمه‌ی

موانع: در ۲۰۰۱، سه کاراکتر مشخص وجود دارند: مهنگر (نامی که به انسان میمون در داستان کلارک داده شده) دکتر فلویید و دیوید بومن. اولین کاراکتر واقعا ملموس برای مخاطبها مهنگر است. بر اساس اتفاق‌های پیرامون این جانور می‌توان نتیجه‌گیری کرد هدف‌های اصلی او به دست آوردن غذا، آب و سرپناه امن است. به شکلی قابل قیاس هدف‌های دکتر فلویید کمتر مادی به نظر می‌رسند، سفر به ایستگاه فضایی، ملاقات‌هایی با همکارهایش، گفتگویی با دخترش روی زمین پیش از آن که مشخص شود او در سفری برای دیدن تک‌سنگ است که از زیر سطح بیرون آورده شده. درباره‌ی بومن سکانس‌های طولانی که او را در حال دویدن، غذا خوردن و شطرنج‌بازی کردن با کامپیوتر سفینه‌ی دیسکاوری، یعنی هال (صدا از داگلاس رین) نشان می‌دهند، کمی بعد تحت‌الشعاع نبردش با همان کامپیوتر برای زنده ماندن قرار می‌گیرند. تنها زمانی که یک کاراکتر بر مانعی غلبه می‌کند و کاری انجام می‌دهد که نشان از پیروزی دارد، زمانی است که بومن کامپیوتر سفینه را از مدار خارج می‌کند و کامپیوتر به او خواهش می‌کند اجازه دهد زندگی کند. در غیر این صورت موانع، کمابیش روتینی هستند که درام اندکی برای افراد حاضر در صحنه دارند. اما بومن حتا هنگامی که هال را از مدار خارج می‌کند، با این که کامپیوتر دارد برایش آواز می‌خواند، نگاهی سرد و مصمم دارد. بردول می‌گوید: «کاراکتر به دلیل خواسته‌هایش نقشی سببی دارد. شخصیت‌های هالیوودی، به خصوص شخصیت اول‌ها، هدف‌محور هستند. قهرمان به دنبال چیزی جدید در موقعیت خودش یا به دنبال بازگشت به وضعیت اولیه‌ی ماجراها است.» درگیری با هال نشان می‌دهد که بالاخره یک کاراکتر از یک مانع ناگهانی عبور می‌کند. با این حال برای بومن، تلاش واقعی برای دستیابی به هر چیزی با شروع بخش سوم و نهایی فیلم خاتمه یافته است، در این بخش به نظر می‌رسد او فقط وجود دارد تا مرگش فرا رسد و فرزند ستارگان متولد شود. این‌جا باز هم منتقدان مخالف فیلم صدایشان بلند شد. شلسینگر این بخش از فیلم را کلا نادیده گرفته و نوشته: «در این نقطه، ۲۰۰۱ تبدیل به تصویری صرفا خیالی می‌شود.» جوزف مورگنسترن در یادداشتی برای نیوزویک این سوال را مطرح کرده که آیا تک‌سنگ نشان از خدا دارد یا «با خواهرزاده‌ی هیلتون نیویورک است»

بردول در شکل کلاسیک هالیوودی سازگاری ندارد. کوبریک تک‌سنگ را به منزله‌ی یک شی اسرارآمیز با کیفیتی غیرقابل درک معرفی می‌کند. دکتر فلویید (ویلیام سیلوستر) در آخرین خطوط دیالوگ فیلم می‌گوید: «تک‌سنگ سیاه چهار میلیون ساله به جز یک مخابره‌ی رادیویی قوی به سوی مشتری، کاملاً ساکت باقی مانده. منشا و هدفش همچنان یک معما است.» پس از تمام چیزهایی که در فیلم تا به آن لحظه رُخ داده، هنوز هم ما با یک معما رو به رو هستیم. کوبریک دلیل خوبی دارد که نامفهوم بودن تک‌سنگ را توضیح ندهد، همچنین بیگانه‌هایی را که مربوط به آن هستند، زیرا سنگ سیاه بیشتر نمایان‌گر یک ایده است، تا یک شخص یا چیز واقعی. با در نظر گرفتن رخداد‌های فیلم ممکن است کسی تک‌سنگ را به منزله‌ی دخالت الهی در نظر بگیرد، زیرا در فیلم نقشی خدای گونه بازی می‌کند. کوبریک خودش یک بار تأیید کرده که: «باید بگویم که مفهوم خدا در قلب ۲۰۰۱ است، اما نه یک تصویر سنتی و انسان‌گونه از خدا.» کوبریک وجود موجوداتی قابل مقایسه با انسان را که از نظر تکامل میلیون‌ها سال جلوتر از انسان هستند فرض می‌کند، آن‌ها به چنان مرحله‌ای رسیده‌اند که ممکن است از دید نژاد جوان بشر به مثابه‌ی خدا باشند. «قابلیت‌های آن‌ها بدون مرز و محدودیت است و هوش آن‌ها را انسان‌ها نمی‌توانند درک کنند.» «ما نمی‌توانیم آن‌ها را درک کنیم، مگر چون وجودی خدای گونه و اگر هرگز انوار هوشمندی آن‌ها، ذهن بشر را لمس کند، تنها توضیحی که خواهیم داشت، دست خدا خواهد بود.» بنا بر کوبریک: «گمانه‌زنی صرف درباره‌ی احتمال وجود بیگانه‌ها خودش به تنهایی منقلب‌کننده است، حتا بدون تلاش برای درک انگیزه‌هایشان.» او از بینندگان ۲۰۰۱ می‌خواهد، بر اساس اطلاعاتی که تصاویر و صدا‌های فیلم فراهم می‌کنند، این حس را تجربه کنند. با در نظر داشتن ویژگی‌های دومین راه‌کار قراردادی کاراکتر محور به سینمای کلاسیک هالیوودی، مشخص می‌شود که شخصیت اصلی ۲۰۰۱ نمی‌تواند تک‌سنگ باشد، دقیقاً به این دلیل که کوبریک هرگز هیچ سرنخی از انگیزه‌ی تک‌سنگ به دست نمی‌دهد. کوبریک به عمد شکافی در تفسیر ایجاد می‌کند، انگار تنها چیزی که بیننده با قطعیت می‌داند، این است که این شی اسرارآمیز است، درست مثل انگیزه‌ی ناشناخته‌ی خداوند.



مقاله‌ای جدید درباره‌ی ۲۰۰۱، نوشته است: «کاراکترهای کوبریک هرگز واقعا کنترل اوضاع را در دست ندارند و از منظر فیلم‌های کلاسیک، در واقع اصلا کاراکتر نیستند. شخصیت‌های کوبریک ایده‌هایی هستند که شکل انسانی به آن‌ها داده شده و در حال بازی کردن فرآیند نابودی خودشان هستند. کوبریک با در نظر داشتن خطر جنگ هسته‌ای در چیزی که بسیار شبیه به توصیفی علنی از ۲۰۰۱ است، چنین گفته است:

”

«انسان باید به دنبال تسلط یافتن بر خویش و همین‌طور بر ماشین‌هایش باشد... ما نیمه‌متمدن هستیم و قابلیت همکاری و همدلی داریم، اما نیاز به نوعی تغییر ماهیت به شکلی والا تر از حیات را داریم. از آن‌جا که ابزارهای از بین بردن زندگی روی کره‌ی زمین، موجود هستند، چیزی بیش از برنامه‌ریزی دقیق و همکاری منطقی نیاز هست تا از یک نابودی نهایی برحذر باشیم. مشکل وجود دارد، مشکل ذاتا یک مشکل معنوی و وجدانی است.»

“

این نقل قول با نتیجه‌گیری فلسفی‌اش، آن‌چه را که کوبریک در تلاش برای به تصویر کشیدنش در «۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی» بوده است، خلاصه می‌کند. تک‌سنگ با دخالت در سرنوشت انسان، نقشی خدای گونه را بازی می‌کند. کوبریک با اسرارآمیز و قادرگون ساختن قدرت تک‌سنگ به یک راه حل معنوی گریز می‌زند. آن‌چه که مخاطب‌ها از سکانس قوی و پایانی فیلم دستگیرشان می‌شود، یک استعاره است: خوش‌بینی کوبریک به این که وجدان و معنویت انسان او را از شیوه‌های خشونت‌بار فراتر خواهند بود. حال این سوال پیش می‌آید که آیا دیگر انسان‌ها (یا انسان‌میمون‌ها یا کامپیوترهایی که موجودیت انسان را تقلید می‌کنند) ضدقهرمان فیلم هستند یا خود ماهیت انسان می‌تواند نیروی مخالف در فیلم باشد؟ کوبریک با کمرنگ کردن ایده‌ی اصلی مبنی بر این که شخصیت‌ها در ساختن فیلم عنصری بنیادین هستند، قصد دارد شیوه‌های جدید درک فیلم را نشان دهد، شیوه‌هایی که در واقع نه تنها با کنار گذاشتن پلات مبنی بر کاراکتر سر و کار دارند، بلکه با کنار گذاشتن خود خط روایی هم.

فصل سوم: والایش روایت - ساختار روایت در ۲۰۰۱: ادیسه‌ی فضایی

رخدادها علت و تاثیر مشخص دارند. آن‌طور که دیوید بردول، نظریه پرداز فیلم می‌گوید: «باور بر این است که رخدادها تصادفی و اتفاقی جامعیت فیلم را خدشه‌دار می‌کند و منجر به آزار بیننده می‌شود. علت و معلولی دقیق نه تنها توالی رخدادها را حفظ می‌کند بلکه پیوستگی را تضمین می‌کند و روند پیشرفت فیلم را ساده، راحت و بدون تاخیر و انتظار می‌سازد. مجذوبیتی فزاینده از علیت تشدید شده‌ی کاراکترها هم ناشی می‌شود، به این صورت که بیننده علت‌های اصلی را به خاطر می‌آورد و می‌تواند تاثیرها را کمابیش پیش‌بینی کند. این فرمول به شکلی موثر باعث درک ساده‌تر بیننده از داستان می‌شود، ولی وقتی به ۲۰۰۱ می‌رسیم، منتقدان از این که کوبریک از این سنت تبعیت نکرده، احساس ناامیدی می‌کنند.»

در طول فیلم، علت و معلول‌های زیادی هستند که رابطه‌ای نامفهوم دارند، و این

منجر به سردگمی بیننده می‌شود. در اولین اکران ۲۰۰۱ در نیویورک، عده‌ی زیادی وسط فیلم از سینما بیرون آمدند و اعتراض کردند. کوبریک خودش ۲۴۱ نفر را شمرده (آن‌طور که جک نیکولسون در مستند «زندگی در تصاویر» گفته) و راجر ابرت، منتقد سینما یک هنرپیشه‌ی هالیوود، یعنی راک هودسون را نام برده که در طول راهرو راه می‌رفته و زیربلی غرغر می‌کرده که: «یک نفر به من بگوید این لعنتی داستانش چیست؟»

گذشته از به ستوه آمدن هنرپیشه‌ای که به کار کردن در فرم کلاسیک هالیوودی عادت دارد، بسیاری از منتقدان هم از ستودن ۲۰۰۱ خودداری کردند، زیرا آن‌ها هم انتظار یک فیلم هالیوودی کلاسیک با رخدادهای علت و معلولی واضح را داشتند. یکی از مخالف‌های مهم آندرو سرایس از ویلیج ویس بود. او در یادداشتش از نامشخص بودن تک‌سنگ به ستوه آمده، به این دلیل که گنگی پیرامون شی‌ای را احاطه کرده که در رخدادهای دگرگون‌کننده‌ی فیلم نقش کلیدی دارد. «یک تخته‌سنگ بزرگ سیاه در هر بخش از فیلم وجود دارد و ما هرگز واقعا نمی‌فهمیم که چیست و اهمیتش چیست.»

دیگران امیدوار بودند که کوبریک معنای فیلم را کمی واضح‌تر توضیح دهد. آرتور شلسینگر در یادداشتش برای مجله ی وُگ، مانند بسیاری دیگر از منتقدان، کوبریک را برای رخدادهای مشخص در فیلم مقصر دانست. «در ۲۰۰۱ او از مصنوعات الکترونیک عصبانی است... سواس او بر یک توضیح منطقی غلبه کرده است و حداقل من یک نفر که موفق نشده‌ام بخش زیادی از ماجرا را درک کنم.» کوبریک با ۲۰۰۱، اغلب قانون «علت و معلولی دقیق» را که بردول در چهارمین قانون فرم هالیوودی کلاسیک توضیح داده، شکسته. برای مثال، بومن پس از خارج کردن هال از مدار تصمیم می‌گیرد که سفینه‌ی دیسکوری را در یک کپسول فضایی ترک کند و به سوی تک‌سنگ اسرارآمیز برود که در فضا شناور است، اما در کتاب آرتور سی کلارک نویسنده یک دلیل مشخص ارائه می‌دهد. در کتاب گفته می‌شود که بومن پس از خاموش کردن هال مدتی در سفینه زندگی می‌کنند و تحقیقات

را ادامه می‌دهد، تا این که یک روز به مرکز کنترل می‌گوید که قصد دارد نگاه نزدیک‌تری به تک سنگ شناور در فضا بیاندازد و نقشه‌اش را برای بازگشت به دیسک‌آوری در نود دقیقه، شرح می‌دهد. (از کتاب کلارک) این تک سنگ که کلارک آن را در خطرروایی داستان‌اش «دروازه‌ی ستارگان» نامیده (که آشکارا معنای بیشتری به آن می‌دهد)، بعداً بومن و کپسول فضایی را در خود می‌کشد، انگار که نوعی دروازه به مکانی ورای زمان و مکان باشد (کلارک). نبوغ تنظیم مبهم کوبریک در بی‌ثباتی آن نفهته است. کارهای بومن بیننده را شگفت‌زده می‌کند و بر شوک ناشی از سکانس طولانی دروازه‌ی ستاره‌ها می‌افزاید. جلوه‌های ویژه در طول بقیه فیلم برای ایجاد بهت‌زدگی و تجربه‌ی ورای کلمه‌ها هستند و بازتابی از تجربه‌ی غیرزمینی بومن. جلوه‌های ویژه بیننده را در سطحی غیرمادی درگیر می‌کنند، بسیار فراتر از این که کارگردان توضیحات واضح برای آن چه که دیده می‌شود ارائه دهد.

کارگردان از استفاده از زبان برای توضیح دادن آن چه که در فیلم رخ می‌دهد، اجتناب می‌کند و این کلید درک قدرتِ ایهام در کار کوبریک است. ۲۰۰۱، این ویژگی خاص را دارد که دیالوگ در آن بسیار کم است، که همچنان به گنگ شدن فیلم کمک می‌کند. کلارک می‌گوید: «از آن‌جا که با راز کائنات سر و کار داشتیم و با قدرت‌ها و نیروهایی که بسیار فراتر از درک انسان هستند، پس آن قدرت‌ها را نمی‌شد با توضیح دادن درک کرد.»

وقایع نگاری خط روایی: بردول می‌گوید که قرارداد پنجم از نظر بیننده‌ها بدیهی است. «هالیوود در در طول تاریخش به دنبال این بوده که رخدادها را به گونه‌ای پیوسته از نظر زمانی نشان دهد، از آن گذشته منطق روایت به طور عمده در راستای این پیوستگی زمانی بوده است.» همان‌طور که می‌توان دید، غیرممکن است که بتوان ۲۰۰۱ را با این قانون سازگار کرد، زیرا هیچ کاراکتر یا گروهی از کاراکترها وجود ندارد که از ابتدا تا انتها بر داستان فیلم تاثیرگذار باشد.

اگر این حقیقت که کوبریک بر سه نوع کاراکتر مختلف در طول سه بخش طولانی فیلم تمرکز

کرده، برای نادیده گرفتن این قرارداد کافی نبوده باشد، حضور سکانس دروازه‌ی ستارگان، به طور کامل آن را در هم می‌شکند. کوبریک این سفر سرنوشت‌ساز بومن را (که با سکانش از نورها و طرح‌های هندسی درخشان تصویر شده و همچنین فریزفریم‌ها، فلش‌کات‌ها و تصاویر واژگون) «سفری از طریق فضای بیرون و درون» می‌نامد.

در واقع یکی از پریشان‌کننده‌ترین لحظه‌های فیلم همین‌جا رخ می‌دهد. کوبریک یک بار گفته: «در یک موقعیت بی‌زمانی، زندگی بومن از میانسالی تا مرگ سپری می‌شود. او دوباره متولد می‌شود و آماده برای دومین جهش بشریت در مسیر تکاملی‌اش، به زمین بازمی‌گردد.»

منتقدهایی که این فیلم را دوست نداشتند، از سکانس طولانی و سنگین دروازه‌ی ستاره‌ای چنان بیزار بودند که ترجیح می‌دادند آن بخش حذف شود. ساریس و لوئیس سویینی از «کریستیان ساینس مانی‌تور» هیچ ارزشی در سفر بومن در فضا و زمان، در بخش‌هایی فیلم ندیدند. به علاوه، کافمن هم به سویینی ملحق شده و هر دو ترجیح می‌دادند سکانس‌های مربوط به انسان‌میمون‌ها حذف شوند به این ترتیب از نظر این منتقد‌ها که چشم انتظار یک فیلم کلاسیک هالیوودی بودند، سفر دیسک‌آوری تنها بخش در سلسله وقایع فیلم بود که اهمیت داشت.

روایت با فراتر رفتن از درک انسان از فضا و زمان و به خصوص در سکانس دروازه‌ی ستاره‌ای، حرکت دراماتیکش برای رفتن به «فراسوی ابدیت» را اعلام می‌کند. آن‌طور که رابینسون گفته: «از آن‌جا که هیچ‌چیز ورای ابدیت را نمی‌توان به صورت منطقی درک کرد، عنوان بخش سوم (مشتري و فراسوی ابدیت) که خود یک تناقض کلامی است، نشان از این دارد که دیو به مخاطره‌ای افتاده بسیار عمیق‌تر از آن که منطق را بدان راهی باشد.»

پایان نامبهم: (۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی) کاملاً درباره‌ی پایان‌های باز است. اما آن‌طور که بردول در فیلم کلاسیک هالیوودی نوشته: «پایان‌بندی فیلم تبدیل به حد‌غایی مجذوبیت بیننده می‌شود، زیرا تمام شکاف‌های سببی پر می‌شوند» در یک فیلم کلاسیک هالیوودی،

بیننده از این اطمینان دارد که تا بخش نتیجه‌گیری فیلم درک خواهد کرد که چگونه تمام علت و معلول‌های فیلم به مرحله‌ی نهایی داستان رسیده‌اند. اما بر خلاف این، پایان‌بندی ۲۰۰۱ بسیاری از شکاف‌ها در پلات فیلم را همان‌طور باز می‌کند، در واقع بسیاری از سوال‌ها را در ذهن بیننده بدون پاسخ می‌گذارد. نیاز است که بیننده ورای تصاویر فیلم را ببیند. در نهایت، هدف کوبریک آن‌طور که خودش گفته، این بوده که یک تجربه خلق کند. او در مصاحبه‌ای با ویلیام کلومن از نیویورک تایمز در آوریل ۱۹۶۸، شرح داده که: «فیلم در اساس یک بیانیه‌ی اسطوره‌شناسانه‌وار است. معنایش را باید در سطحی غیرمادی و روانشناختی جستجو کرد و نه در توضیحات مشخص کلامی.»

چندین منتقد که نظرهای منفی درباره‌ی فیلم نوشتند، مشخصاً با پایان‌بندی کوبریک مشکل داشتند. «در انتها سه خط داستانی بی‌سرانجام (تخته‌سنگ‌ها، پیرشدن بومن و بازه‌ی اتاق خواب) همگی مانند یک معمای بصری رها شده‌اند و دلالت‌های گنگی بر الاهیات هم دیده می‌شود.» (آدلر ۲۰۹). آدلر مشخصاً ناامیدی‌اش از این که فیلم تلاش نکرده تا به فرم کلاسیک هالیوودی پایبند باشد را اعلام کرده و گفته که فیلم اگر نیاتش را بازگو نکند، بی‌حاصل خواهد بود: «این یک قدم بسیار بلند بیرون از حیطه‌ی قراردادی است، قدری نوشته‌ی دیگر به نظر ضروری می‌رسد و پاسخ همه کاره‌ی «نسبی» واقعاً مفید به نظر نمی‌رسد، مگر این که به کلام دربیاید.»

حتا از فکر کردن به تجربه‌ی سینمایی که به بیان کردن تمام نیاتش با کلام تقلیل پیدا کرده باشد، لرزه بر اندام می‌افتد. ساریس درباره‌ی مبهم بودن پایان فیلم هم اعتراض کرده و گفته که فیلم با یک عبارت مغرورانه‌ی هنری‌وار به پایان رسیده. «پایان‌بندی ملغمه‌ای از آشفتگی‌های روانی است و تجربه‌ای در مرموزسازی فانتزی انتزاعی در معبد گسترده‌ی هنر والا» کلارک هم مانند کوبریک کاملاً از نقطه‌نظرهای ستیزه‌جویانه که منتقد‌های نیویورک علیه فیلم مطرح کردند آگاه بود و جواب‌های زیادی به انتقادهايش داد: «پایان فیلم متشکل از معماهای تصادفی نیست، برخی منتقد‌های ساده‌لوح این گونه فکر می‌کنند. تفسیر من را در

خود رُمان خواهید یافت، که لزوماً منطبق با نظر کوبریک نیست. و لزوماً تفسیر درست نیست، حالا این «درست» به هر معنا که باشد» (کلارک) فرارسیدن فرزند ستارگان پایانی بر نسل انسان هموساپینس است و شروع یک نژاد دیگر، البته اگر بتوان آن را یک نژاد نامید. اما، در راستای هدف سازندگان فیلم: چه کسی می‌داند؟ کوبریک قصد داشته با آن پایان‌بندی جنجالی شما را به فکر وادارد. فیلم‌های کلاسیک هالیوودی به شیوه‌ای ساخت‌یافته‌اند که هیچ سوالی بدون پاسخ نمی‌ماند، داستان‌ها و پیغام‌هایشان واضح است، اما بازه‌ای محدود دارند. یک نتیجه به مخاطب‌ها تحمیل می‌شود و ایده‌ای که ارزشش به اندازه‌ی همان پاپ‌کورن و نوشابه‌ای است که هنگام تماشای فیلم می‌خورده‌اند. معنا بسته است، در چنین فیلم‌هایی به جای این که مفهوم مورد تشویق باشد، بیشتر کنار گذاشته شده است. فیلم، مانند هر هنر دیگری به دنبال این است که از آزمون زمان سربلند بیرون بیاید، باید یک معنای شخصی برای بیننده داشته باشد. کوبریک می‌خواهد برای بیننده‌ها یک احساس باقی بگذارد تا یک تفکر. آن طور که کوبریک خودش یک بار گفته: «حقیقت یک چیز در احساس آن نهفته است است، نه در فکر کردن به آن»

والایش روایت: تکنیک‌های فیلم در

۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی

تکنیک‌های فیلم باید نهان باشند. در ۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی کارگردان فیلم استنلی کوبریک تکنیک‌های جلب‌توجه‌کننده فیلم را به کار بسته است، از جمله سکانس‌های قدرتمند مچ‌کات و سکانس‌های خودآگاهانه‌ی موزیکال که در آن موسیقی ورای حس و حال می‌رود تا نقشی روایی داشته باشد. این جز آخر سینمای هالیوود مشخص می‌کند که مخاطب‌ها نباید در حین تماشای یک فیلم از ویژگی‌های تکنیکی ساخت فیلم آگاه باشند. آن طور که پژوهش‌گر فیلم، دیوید بردول گفته است، «غرور هالیوود در هنرمندی نهانی، دلالت بر این دارد که روایت غیرقابل مشاهده و غیرمزا حتم است.» تکنیک‌های سینمایی، مانند موسیقی و تدوین نباید

افسون فیلم را با جلب توجه کردن به خودشان از بین ببرند.

الف: تدوین

برخی تدوین‌ها در ۲۰۰۱ ممکن است به صورت ظاهری در دیدن بار اول تکان‌دهنده به نظر برسند، اما آن‌ها با دقت آبدستین سوال‌ها و معنا هستند. فرض این است که هر زمان که فیلم پیوند می‌خورد، اطلاعات از دست می‌روند، اما زیبایی‌شناسی هالیوودی می‌گوید صحنه‌ها باید به شیوه‌ای ظاهراً یکپارچه کات بخورند. بردول شرح می‌دهد که: «از یک صحنه به صحنه‌ی دیگر، لحن، حرکت و مرکز علاقه‌مندی ساختاری باید به قدر کافی تغییر کند تا قابل تمیز باشد، اما نه آن قدر که آزاردهنده باشد.» همان‌طور که برخی منتقدان گفته‌اند، ۲۰۰۱، چندین تدوین بسیار مشخص دارد. همان‌طور که پیش‌تر گفته شده، منتقدی‌هایی مانند ساریس، کائل و شلسینگر، درباره‌ی گنگ بودن صحنه‌ها داد سخن داده‌اند. اما تصمیم‌های تدوینی کوبریک همگی با تفکر بوده‌اند. او میان بسیاری از صحنه‌های مهم، گذرهای را وارد می‌کند که مخاطب‌ها را بر آن می‌دارد تا خودشان شکاف‌های زمان و فضا را پر کنند. این گذرها بیشتر تدوین‌های ارتباطی هستند تا زمانی. نلسون این را یکی از ویژگی‌های بارز فیلم دانسته: «۲۰۰۱ نوعی دنیای سینمایی غایی را به تصویر می‌کشد، که در آن همه‌ی تضمین‌ها از دیدگاه هنجار رسماً واژگون شده‌اند و «زمینه» نشان از فقدان آزاردهنده‌ی توصیف تاریخی و مبنی بر قرائن دارد.» تأثیر روایی این موضوع سوال‌های پیوستگی داستان را در ذهن بیننده بر جای می‌گذارند.

بیننده نباید این لحظه‌های غریب تدوین شده را با پلاتی اشتباه بگیرد که رخداد‌های تصادفی و اتفاقی که داخل خط داستانی نوشته شده‌اند تا فیلم را به پیش ببرند، آن را قطع می‌کنند. این‌ها در واقع ابزارهایی هستند که به کارگردان اجازه می‌دهند داستانش را به سطح دیگری ارتقا دهد، سطحی ورای محدوده‌ی نظری سینمای کلاسیک هالیوودی. در واقع، می‌توان مدعی شد که فیلم کوبریک در نتیجه‌ی آن‌چه که میان کات‌ها رها می‌کند، بسیار صادق‌تر شده. در لغت‌نامه‌ی رابینسون، عبارت «کات» به این صورت تعریف شده:

«کلید آن‌چه که از یک تصویر به تصویر دیگر منتقل شده، در جایی که با کلمه‌ها، این ابداعات قدرت‌های فکری انسان، هنر منتقل می‌شود، با تصاویر، یعنی موجودیت‌هایی درون بازه‌ی مخلوقات دیدنی، این قدرت خلاقه است که در طول یک کات منتقل می‌شود.»

اولین صحنه‌ای در ۲۰۰۱ که بیننده را بر آن می‌دارد تا ورای بازی را ببیند، احتمالاً معروف‌ترین صحنه در کل زندگی شغلی کوبریک است. این صحنه در اوائل فیلم، در حین «سپیده‌دم انسان» رخ می‌دهد، جایی که در آن کوبریک انسان‌میمون‌ها را معرفی می‌کند. او توجه بیننده را به صحنه‌ای جلب می‌کند که در آن انسان میمون‌ها در می‌یابند که از یک استخوان می‌توان به عنوان یک ابزار / اسلحه استفاده کرد، با نشان دادن شکل دگرگونی مخلوقات از این کشف، با استفاده از یک جامپ کات به صحنه‌ای می‌رود که مرحله‌ی نهایی تکامل انسان را نشان می‌دهد: انسان در فضا. در این صحنه، مه‌نگر که فریاد می‌کشد، استخوان را به هوا پرتاب می‌کند. همین‌طور که استخوان در آسمان، در حرکتی آهسته به دور خود می‌چرخد، پیش از آن که بیننده با گستردگی فضا و ماهواره‌ای که بالای سطح زمین در حرکت است مواجه شود، صدا به سکوت تبدیل می‌شود. یک ثانیه بعد، دانوب آبی جان اشتراوس آغاز می‌شود. گذشته از نظرهای هیجان‌زده‌ی بیننده‌ها از این تدوین حیرت‌انگیز، کوبریک با والس، بر کات‌های تکان‌دهنده تأکید می‌کند. همان‌طور که این صحنه به وضوح نشان می‌دهد، بخش «سپیده‌دم انسان» تنها به تکامل انسان از میمون نمی‌پردازد، بلکه کل بازه‌ی زندگی گونه‌ی هومو ساپینس را در بر دارد.

جوزف مورگنسترن، منتقد فیلم در یادداشتش برای نیوزویک، نوشته که زمان بسیار زیادی در آن شکاف قرار گرفته: «انسان میمون، شادمانه ابزار جنگش را به هوا پرتاب می‌کند. ابزار تبدیل به ماهواره‌ای در مدار ماه می‌شود. یک دیسلاو منفرد چهار میلیون سال را پوشش می‌دهد.» تدوین یک کلک برای ذهن است، همان‌طور که برای چشم‌ها. این یک رابطه‌ی مستقیم میان چماق و وسیله‌ی فضایی است. استخوان به ماهواره تبدیل نمی‌شود. این‌ها دو تصویر

هستند که واقعا کنار هم گذاشته شده‌اند. برای این که حرف خودم را تصحیح کنم بگویم که دگرگونی یک دیسلاو نیست، بلکه یک پیوند ساده در فیلم است. به طور واضح‌تر، یک مچ کات است، که در آن دو شی که شبیه به نظر می‌رسند، به گونه‌ای تدوین شده‌اند که یک رابطه خلق شود. در واقع بیننده سریع‌تر از پلک زدن، به چهار میلیون سال در آینده منتقل شده است. نلسون به کار بستن این ارتباط را ذکر کرده: «جهش فناوری از استخوان به سفینه‌ی پان‌آمریکن که راهی ماه است، در مقابل زمینه‌ی سیاه ابدی و ناشناخته‌ی فضا، تاکید بر این دارد که مرحله‌ی بعدی در تکامل انسان در ادامه‌ی همان رشد اولیه است که با میمون‌ها آغاز شده.» این تبدیل به مهم‌ترین کات در فیلم می‌شود. مچ‌کات از استخوان به وسیله‌ی فضایی، ناپیدا بودن عنصر تدوین را زیر سوال می‌برد. شاید نه به شکلی واقعی که باعث شود کسی به هنر فیلم سازی فکر کند، بلکه به شیوه‌ای تکان‌دهنده. توجه‌ها را به خودش جلب می‌کند. فیلم قصد ندارد رخدادهای را شرح دهد، بلکه به دنبال این است که بیننده را برانگیزاند تا از کارها آگاه باشد. بنابراین، مشخصه‌ی بارز فیلم در اندک بودن دیالوگ و نمایش در مقابل معنا و تصاویر است. کوبریک در طول فیلم، به مخاطب نشان می‌دهد که دیالوگ در نمایش ارزش کمی دارد. در واقع او بر ارتباط غیرکلامی مانند موسیقی و تصاویر تاکید دارد که از طریق کات‌های فکر شده درون فیلم بر آن‌ها تاکید کرده.

ب: موسیقی

سینمای کلاسیک هالیوود می‌گوید که فیلم باید به مقدار بسیار کمی از موسیقی استفاده کند به نحوی که در یاری بازی روی صحنه باشد، اما آن را تحت‌الشعاع قرار ندهد. آن طور که بردول می‌گوید: «موسیقی خودش را محدود به برجسته کردن لحظه به لحظه‌ی داستان می‌کند. پیش‌بینی‌های سبک مجاز هستند، اما به یاد آوردن چیزهای موسیقایی قبلی باید از طریق تکرار موقعیت یا حافظه‌ی کاراکتر ترغیب شود.» ۲۰۰۱ هم از این قانون تبعیت می‌کند و هم با شجاعت از آن فاصله می‌گیرد. کوبریک از قطعات موسیقی

کلاسیک گوناگون اما معروف برای ۲۰۰۱ استفاده کرده است. یکی از مهم‌ترین قطعه‌ها احتمالا «چنین گفت زرتشت» ریچارد اشتراوس است که در هنگام تیتراژ اولیه و دگرگونی میمون‌انسان‌ها به انسان و بعد ارتقا انسان به کودک ستارگان پخش می‌شود.

سینمای کلاسیک هالیوود نیازمند استفاده‌ی مرتبط از موسیقی است که به بیننده سرنخی بدهد از این که چه اتفاقی قرار است بیافتد. آن طور که بردول می‌گوید: «در طول فیلم، موسیقی به قانون روایت کلاسیک وفادار می‌ماند و بارقه‌هایی از دانای کل بودنش را نشان می‌دهد، مثل وقتی که موسیقی حرکت بعدی را به فاصله‌ی چند لحظه پیش‌بینی می‌کند.» به عبارت دیگر، لحن موسیقی باید یک عنصر تماتیک موثر باشد که ممکن است سرنخی از نیت و حالت کاراکتر در آن صحنه به مخاطب بدهد. بردول شرح می‌دهد: «درست همان‌طور که کار دوربین کلاسیک یا تدوین زمانی که دیالوگ کم است، بیشتر آشکار می‌شود، موسیقی هم به صورت مستقل به همراهی عمل فیزیکی می‌آید. این‌جا موسیقی برای قراردادهای بخصوصی توصیفی می‌شود. (هارمونی ایستا برای ایجاد تعلیق یا ترس، ریتم مشخص برای صحنه‌های تعقیب و گریز) شیوه‌ای که کوبریک از موسیقی در فیلم استفاده کرده است، از این نظر انقلابی بوده که در یک صحنه موسیقی به تنهایی و بدون هیچ دیالوگی ادامه پیدا می‌کند و روایت کمابیش در سطح ناخودآگاه توسعه پیدا کرده. در فیلم مستند «استانلی کوبریک: زندگی در تصویر»، تونی پالمر کارگردان ۲۰۰۱ را دقیقاً به دلیل استفاده‌ی کوبریک از موسیقی، نقطه‌ی عطفی در تاریخ سینما می‌داند:

«همیشه گمان کردم که تاریخ سینما به دو بازه‌ی مشخص تقسیم می‌شود: قبل از استانلی کوبریک و بعد از استانلی کوبریک، به خصوص در رابطه با استفاده از موسیقی در فیلم. قبل از استانلی کوبریک، موسیقی در فیلم یا به صورت تزینی استفاده می‌شد و یا برای مشخص‌تر کردن احساسات. پس از استانلی کوبریک، به دلیل استفاده‌ی او از موسیقی کلاسیک، موسیقی به بخشی ضروری از روایت تبدیل شد، نوعی قوه‌ی محرکه‌ی ذهنی برای فیلم.»

در واقع، کوبریک در ابتدا آلکس نورث آهنگساز را برای یک موسیقی اورجینال استخدام کرد که بیشتر با نیازهای هالیوود مطابق باشد: موسیقی باید الهام بخش تصویر باشد و تلاش کند یک حالت موسیقایی در پشتیبانی از تصاویر ایجاد کند. نورث، یک ساندترک ضبط کرد که هنوز هم موجود است، اما کوبریک آن‌قدر تحت تاثیر موسیقی‌های کلاسیکی بود که هنگام فیلم‌برداری گوش می‌کرد، که تصمیم گرفت به همان‌ها بچسبد. راجر ابرت در دومین یادداشتش از ادیسه ۲۰۰۱، که ۳۰ سال پس از اولین تماشای فیلم نوشته، می‌گوید: «این یک تصمیم تعیین‌کننده بود. موسیقی نورث انتخاب اشتباهی برای ۲۰۰۱ می‌بود، زیرا مانند تمام موسیقی متن‌ها، تلاش کرده بود تا بر بازی تاکید کند، تا به ما اشاره‌های احساسی بدهد. موسیقی کلاسیک که کوبریک انتخاب کرده، بیرون از بازی وجود دارد.» ابرت بر کلمه‌ی «بیرون» تاکید دارد که اشاره دارد به فراتر رفتن کوبریک از بازی‌های روی صحنه و بیننده را به فیلمی می‌برد که تلاش می‌کند ورای قراردادهای سینمای هالیوودی برود.

در طول فیلم ۲۰۰۱، موسیقی غیرداستانی با دیالوگ هم‌پوشانی ندارد. اما، سه صحنه‌ی قابل تامل وجود دارد که بر رابطه‌ی انسان با تک‌سنگ تمرکز کرده‌اند. انسان‌میمون‌ها هستند که به نظر می‌رسد به صدای بسیار بالایی که اطرافشان پخش می‌شود و یا احتمالا از تک‌سنگ می‌آید، واکنش نشان می‌دهند. همچنین، دانشمندان روی ماه پس از بلند شدن صدایی مشابه از تک‌سنگ که تبدیل به سوتی زیر می‌شود از درد به خود می‌پیچند. آن‌وقت در طول ظهور تک‌سنگ، دیو بومن به دروازه‌ی ستاره‌ای وارد می‌شود و همین صدا یک بار دیگر برمی‌گردد.

یک منتقد به تک‌سنگ با عنوان «تخته‌سنگ آوازه‌خوان» اشاره کرد که زیرا به نظر می‌رسد تصاویر در رابطه با موسیقی به ظاهر غیرداستانی باشند. این استفاده‌ی مختصر از موسیقی که ممکن است غیرداستانی باشد یا نباشد، به قدرت صحنه‌ها می‌افزاید که نوعی الگوی تکرار شونده دارد، با این حال برای خودش منحصر به فرد است و رخدادهایی



را به هم مربوط می‌کند که در لحظه‌های کاملاً منحصر به فرد در طول تکامل انسان رخ داده‌اند. سیمنت آن را به بهترین شکل توصیف کرده است:

قطعه‌ی موسیقی همراه با گفتار از جرج لینگتی که در نقش نغمه‌ی معرف برای حضور تک‌سنگ عمل می‌کند، با ایده‌ی کلارک که معتقد بود فناوری اگر به قدر کافی پیشرفته باشد، ردی از جادو و تا حدی بی‌منطقی دارد، هم‌خوانی دارد. همراهی موسیقی ما را به آستانه‌ی ناشناخته می‌برد، درست همان‌طور که استفاده‌ی کوبریک از قطعه‌ی ابتدای «چنین گفت زرتشت» ما را برای عمق نیاتش آماده می‌کند... ۲۰۰۱ همان روال پیشرفت کار نیچه را در پیش می‌گیرد، از میمون به انسان و بعد از انسان به ابرانسان. (سیمنت)

سیمنت همچنین می‌گوید که استفاده‌ی ۲۰۰۱ از چنین گفت زرتشت، در طول جهش تکاملی از انسان میمون به انسان فضا‌نورد و بعد تولید دوباره‌ی بومن بر شیوه‌ی نیچه تأکید دارد. کوبریک قدرت موسیقی را برای گفتن داستان استفاده می‌کند، به جای این که موسیقی را محدود کند تا فقط در بیننده‌ها حسی از آن چه که ممکن است اتفاق بیافتد برانگیزاند. در ۲۰۰۱، موسیقی بخشی ضروری از روایت است، در حالی که دیالوگ از دادن اطلاعات جزئی درباره‌ی نیات کاراکتر خودداری می‌کند. کوبریک با استفاده از موسیقی در ۲۰۰۱، ورای محدودیت‌های زبان و حتی تصاویر می‌رود تا کارش را به جلو ببرد.

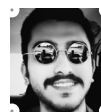
نتیجه‌گیری

اگرچه فیلم هالیوودی نیازمند میزانی از تلاش شناختی از سوی بیننده است، با این حال هرگز از بیننده انتظار ندارد انتزاع‌ها را بپذیرد. برای مثال، در انتهای ۲۰۰۱، یک فضا‌نورد به بچه‌ای تبدیل می‌شود که در فضا شناور است. فیلم سنتی هالیوودی نیازمند این است که نوعی توضیح برای چگونگی رخ دادن این اتفاق ارائه شود، حال حتماً اگر یک توضیح بصری از نیروی باشد که چنین تغییری را ایجاد کرده، اما فیلم فضا‌نورد سال‌خورده و جنین را تنها با یک پیوند به هم وصل می‌کند که با در نظر گرفتن سرعت پیشرفت فیلم، برای چشم انسان غیرقابل درک است. در اساس،

چیزی دو تجسم یک فضا‌نورد را به هم وصل نمی‌کند. اگرچه، چیزی پیش از دگرگونی اشاره به این ندارد که این اتفاق قرار است برای فضا‌نورد بیافتد و چیزی پس از دگرگونی هم شرح نمی‌دهد چرا این اتفاق افتاد، حداقل نه به صورت قطعی.

روال سنتی هالیوود هرگز اجازه‌ی چنین ایهامی را نمی‌دهد، زیرا هر رخداد در سینمای هالیوود باید به شیوه‌ای مشخص در خدمت داستان باشد، حال واضح یا زیرکانه. برای مثال، در یک نسخه‌ی کلاسیک احتمالی از ۲۰۰۱، احتمالاً یک بیگانه نشان داده می‌شد که عصایی جادویی را بر فراز فضا‌نورد تکان می‌دهد و بعد یک دگرگونی همراه با برقی از نور میان انسان و شکل نوزاد رخ می‌داد که به صورت قطعی این دو موجود را به هم پیوند می‌داد. من به سینما به عنوان هنری جدی اعتقاد دارم. نه تنها یک سرگرمی بلکه رسانه‌ای که به ما این امکان را می‌دهد تا به خودمان عمیق‌تر نگاه کنیم، نوعی کمک به نوع بشر در کنکاش خودش. در واقع یافتن تعالی در هنر. ۲۰۰۱، کوشیده تا به قدرت عمیق‌تر رسانه‌ی فیلم اشاره کند و به تفکر درباره‌ی سوال‌های عمیق زندگانی دعوت می‌کند، سوال‌هایی مانند منشا و آینده‌ی انسانیت، با این حال به دام خام‌دستی نمی‌افتد. فقط با فرارفتن از مرزهای سینمای قراردادی هالیوود است که به این منظور می‌رسد. فکر می‌کنم ابرت وقتی سی سال بعد فیلم را دوباره می‌بیند، به هدف فیلم پی می‌برد و این هدف در تضاد با غیاب هدف‌های عمیق‌تر

در فیلم‌های کلاسیک هالیوودی است. تنها چند فیلم برتر هستند و بر روی اذهان و خیال ما، مانند موسیقی یا دعا یا منظره‌ای عظیم کار می‌کنند. بیشتر فیلم‌ها درباره‌ی کاراکترهایی هستند که یک هدف در ذهن دارند، آن‌ها پس از پشت سر گذاشتن مشکلاتی دراماتیک یا خنده‌دار به آن می‌رسند. ۲۰۰۱: یک ادیسه‌ی فضایی درباره‌ی یک هدف نیست، بلکه یک پویش است. این فیلم تأثیرهایش را روی نقاط مشخص پلات بنا نکرده و از ما انتظار ندارد این اهداف را با دیو بومن یا هیچ کاراکتر دیگری بشناسیم. به ما می‌گوید: ما هنگامی انسان شدیم که یاد گرفتیم فکر کنیم. ذهن‌های ما به ما ابزاری برای درک این که کجا زندگی می‌کنیم و چه کسانی هستیم داده‌اند. ۲۰۰۱، ساخته شده تا الهام بخش بینندگان باشد که ورای تصویر بروند و به خودشان نگاه کنند و این که چه چیزی می‌توانند به فیلم اضافه کنند. پاداش کسانی که فیلم را نگاه می‌کنند، تنها هنگامی به آن‌ها داده می‌شود که کیفیت پایان باز آن را درک کنند، از آن احساس رهایی داشته باشند و به جای این که سرشان را بخاراند و یا به صورت سطحی از «شگفتی» فیلم در حیرت باشند، شروع به تفکر درباره‌ی صحنه‌هایی کنند که آن‌ها را فراخوانده. تنها در این زمان است که پس از تماشای فیلمی سنت شکن چون «۲۰۰۱»: یک ادیسه‌ی فضایی» می‌توانند از درون رشد کنند. این هنر است، نوعی از هنر که از ما بیشتر عمر خواهد کرد و نسل پس از نسل را تحت تأثیر قرار خواهد داد.



مصاحبه‌ای با استاد امیر محمد دهستانی درباره‌ی فیلم ۲۰۰۱: یک آدیسه‌ی فضایی

امیرمحمد دهستانی متولد ۱۳۴۸ در شهر تهران است. او دانش آموخته کارشناسی سینما و کارشناسی ارشد انیمیشن از دانشگاه هنر می‌باشد. شروع فعالیت حرفه‌ای در زمینه انیمیشن از سال ۱۳۷۲ بوده و تاکنون فعالیت‌های برجسته‌ای در زمینه کارگردانی سریال، تیزرهای تبلیغاتی و تدریس در دانشگاه‌های معتبر داشته است که به صورت خلاصه به چند مورد آن در زیر اشاره می‌کنیم:

- فعالیت به‌عنوان نویسنده و کارگردان در سریال‌های تلویزیونی چون داستان تاریخ (۱۳۷۷) فرمانروایان مقدس (۱۳۸۴-۱۳۸۱) و قصه‌ها مثل شد (۱۳۸۹-۱۳۸۷)
- عضویت در هیئت داوران سومین، پنجمین و هشتمین دوره جشنواره پویانمایی تهران و همچنین بخش انیمیشن چهار دوره جشنواره رشد و جشنواره فیلم فجر.
- سابقه تدریس دروس مرتبط با سینما و انیمیشن از سال ۱۳۷۶ در دانشگاه هنر و تربیت مدرس و دانشگاه هنرهای زیبا دانشگاه تهران.
- تألیف و ترجمه مقالات تخصصی در زمینه انیمیشن و جلوه‌های بصری.
- دو سال سابقه دبیری بخش جلوه‌های بصری در مجله تخصصی صنعت سینما.
- دریافت تندیس طلایی بهترین انیمیشن تبلیغاتی از هفتمین جشنواره پویانمایی تهران در سال ۸۹.

برای جلوگیری از اتلاف وقت از صحبت‌های پراکنده‌ی اولیه می‌گذریم و مستقیماً وارد پرسش و پاسخ‌های اصلی درباره‌ی فیلم می‌شویم:

■ آقای دهستانی اجازه بدهید مصاحبه را با یک سوال کلی درمورد فیلم شروع کنیم: چرا روند کلی فیلم انقدر کند به نظر می‌رسد؟ آیا برای تماشاگران آن زمان این کندی خسته کننده بوده؟

این موضوع را باید مد نظر داشت که هر اثر سینمایی محصول زمان خودش است و باید در موقعیت زمانی خودش بررسی شود. اگر شما بسیاری از آثار بزرگ تاریخ سینما را در حال حاضر ببینید شاید همین حرف را درموردشان بزنید. فی‌المثل شاید با دیدن فیلم مشهور دل‌بختان جان فورد بگوید چقدر فیلم کلیشه‌ای و تکرار‌یست در حالی که طبیعی است هر اثر را باید با در نظر گرفتن زمان ساختش دید و بررسی کرد و همین قضیه در مورد ۲۰۰۱ هم صدق می‌کند و باید توجه داشت این فیلم در زمانی ساخته شده که دنیا به اندازه‌ی امروز پر از موارد سرگرم کننده نبوده و موضوع سفر به فضا و ماه در آن دوران مسأله داغ روز بوده است که همه‌ی این‌ها دست به دست هم می‌دهد که موضوع فیلم بسیار قوی و جذاب به نظر برسد. با توجه به این توضیحات می‌شود گفت که زمان فیلم آن قدری که الان برای تماشاگر امروزی کند به نظر می‌رسد برای تماشاگر آن زمان کند نبوده است.

■ چرا فیلم مک‌های طولانی بر افراد و اشیاء دارد و ماهیتی دلهره‌آور به آن‌ها می‌دهد؟

اصولاً فیلم‌های کوپریک ماهیتی دلهره‌آور و ترسناک دارند. کوپریک با مکث بیشتر می‌خواهد بیننده را وادار به تفکر مضاعف با زاویه دیدی متفاوت بکند و سپس با تلفیقات موسیقایی سعی می‌کند یک نوع ترس و دلهره در دل تماشاگر ایجاد کند؛ از این اعمال این‌طور نتیجه‌گیری می‌شود که کوپریک بدبینی خاصی نسبت به جهان و انسان‌ها دارد. درمورد فیلم ۲۰۰۱ هم به دلیل موقعیتش در فضا و خلاء، سکون و سکوت و سردی فضا به کمک کوپریک می‌آیند تا به شکل اعلاء تمام آنچه که دوست می‌داشته، در یک فیلم وجود داشته باشد و شاید بشود گفت که ۲۰۰۱ کوپریکی‌ترین فیلم کوپریک است.

■ حال بیايد مقداری با جز نگیری بیشتر وارد فیلم بشویم، درقسمت اول بسیار بر نماهای زیبا و بکر تأکید می‌شود علت این تأکید زیاد چه می‌تواند باشد؟

در واقع این صحنه‌ها در فیلم گذاشته شده تا اصالت کهن جهان را به نمایش بگذارد و چون در صحنه‌های بعدی با یک جهش عظیم در پیشرفت و تکنولوژی روبرو می‌شویم، یک تضاد عمده هم به وجود می‌آید که باعث ایجاد شگفتی و شوک در بیننده می‌شود. جالب است بدانید که تمام صحنه‌های طبیعت استفاده شده، در استودیو و با تکنیک فرانت پروژکشن فیلم برداری شده است.

در این صحنه است که با اوج خلاقیت کوبریک مواجه می‌شویم. او با استفاده از تصاویر ساخته شده با تکنیک اسلپت اسکن و تصاویر فیکس شده‌ی فزانورد و کات‌های بین این تصاویر، سعی بر این دارد که احساسات بشری را با تصاویر آبستره مرتبط سازد. اما بیش از همه، این تصاویر اعجاب آور به دلیل خصلت تجربی و خارج از عرف هالیوود مورد توجه قرار گرفته‌اند. فیلم ۲۰۰۱ فیلمی است که خودش را بسیار به سینمای ناب نزدیک کرده چرا که حس و نوع بیان حاکم بر اثر تنها در فیلم قابل ارائه است و در قالب هیچ هنر دیگری نمی‌گنجد.

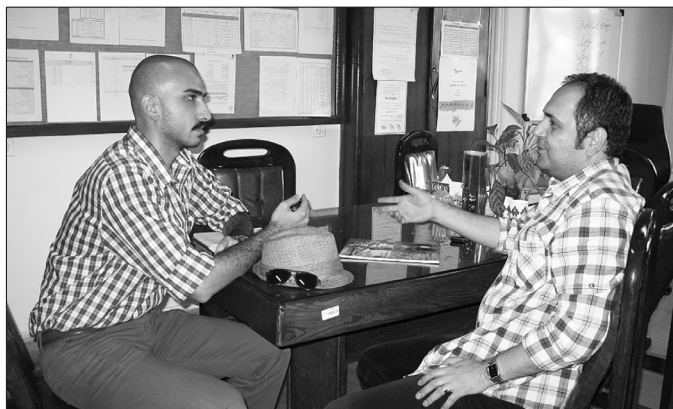
■ بعد از این تصاویر عجیب وارد یک خانه مجلل و کامل می‌شویم، این خانه کجاست؟

استنباط شخصی من این است که نیروی برتر با نماد سنگ سیاه شرایطی آرمانی را برای عبور انسان از جهانی به جهان دیگر فراهم ساخته و در واقع فضایی دلنشین برای این انتقال ایجاد می‌کند.

■ چرا در فیلم از موسیقی‌های انتخابی و کلاسیک استفاده شده است؟ موسیقی کلاسیک حالتی دارد که انگار از آسمان آمده و ماهیتی فرازمینی دارد و این موضوع حس فراپیشری را تشدید می‌کند. کوبریک می‌خواهد با استفاده از این موسیقی‌ها بر احساسات فلسفی تمرکز بیشتری داشته باشد و تماشاگر را از زندگی روزمره خود خارج کند و به بیانی دیگر بیننده را به فضا و بعدی دیگر ببرد.

■ نکته‌ی قابل توجه دیگری در مورد این فیلم و سبک فیلم‌سازی کوبریک وجود دارد که بخواهید حتماً ذکر بشود؟

بله. چیزی که در فیلم‌های کوبریک و مخصوصاً در فیلم اودیسه بیشتر حس می‌شود شاکله‌ی عالم گونه‌ی آن است. فیلم کوبریک ابعاد بی‌شماری را به نمایش می‌گذارد که شما می‌توانید تفاسیر متفاوتی نسبت به آن‌ها داشته باشید و تمام این تفاسیر را می‌شود درست پنداشت. در جاهایی کوبریک عمداً شما را در تعلیقی دائمی قرار می‌دهد و برداشت از آن را کاملاً باز می‌گذارد تا شما خودتان بروی آن تفکر کنید و دلیل ماندگاری فیلم‌های او همین مطلب است.



به غیر از موضوع ذکر شده اعتقاد کوبریک بر این است که فیلم بهانه‌ای است برای به رخ کشیدن هنر سینما و به بیانی می‌توان گفت که فیلم ۲۰۰۱ بهانه‌ای برای ضیافت بصری کوبریک است و این ضیافت بصری در صحنه‌ی عبور به دنیای دیگر (موسوم به استار گیت کوریدور) به اوج خود می‌رسد و آنقدر عجیب و شگرف می‌شود که تأثیری هیپنوتیزمی بر بیننده می‌گذارد.

■ کوبریک به چه اندازه از داستان کوتاه نگهبان نوشته‌ی آرتور سی کلارک در اثر بهره برده است؟

در حقیقت کوبریک چندان از داستان بهره نبرده و تنها آن را به عنوان دستمایه‌ای برای ساخت فیلمی متفاوت و پرکار قرار داده است و در واقع فقط شبحی از داستان گفته شده در فیلم دیده می‌شود.

■ سنگی سیاه و به قولی ستونی سیاه در فیلم وجود دارد که گاه به پیشرفت بشر کمک می‌کند و گاه باعث هشدار و آزار بشر می‌شود و در جایی دیگر نقش بازآفرینی بشر را ایفا می‌کند. این سنگ سیاه چه نمادی در فیلم دارد؟

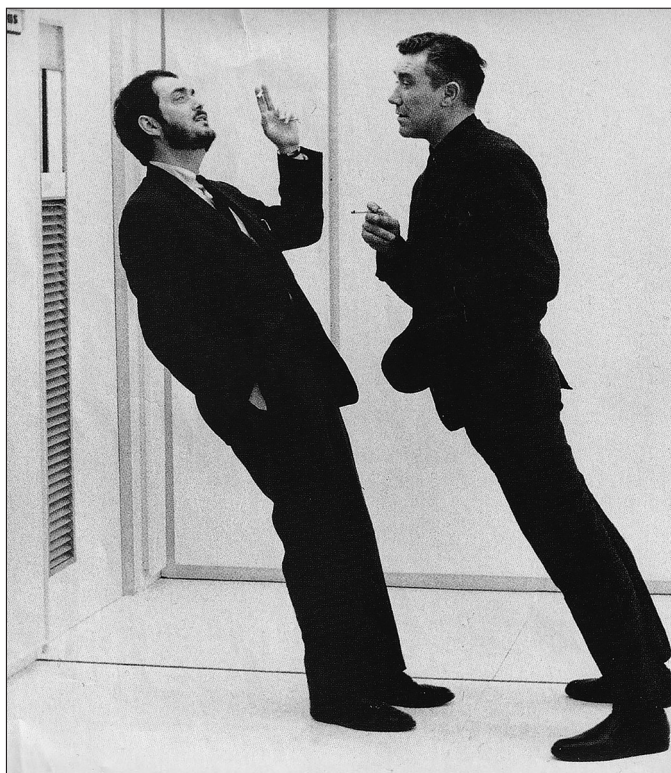
۲۰۰۱ فیلمی بسیار نماد گراست و هرچیز آن مخصوصاً همین سنگ سیاه ذکر شده مملو از نمادهای گوناگون است. می‌توان این سنگ را، نبوغ بشر و یا حتی تنها یک شیء ناشناخته‌ی فضایی دانست، اما نکته‌ای که بیشتر از هرچیز در مورد این سنگ قابل توجه است بیداری و هوشمندی آن است و می‌شود گفت که تمام خاصیت ماوراء الطبیعه فیلم در این سنگ خلاصه شده است. می‌شود گفت که انسان را وارد بُعدی دیگر می‌کند.

■ در قسمت بعدی با کامپیوتری به نام هال آشنا می‌شویم که موجودیتی کاملاً آگاه و بدون نقص دارد، پس چرا پیش بینی اشتباه انجام می‌دهد و باعث بروز مشکلات بعدی می‌شود؟

هال بیان کننده‌ی اوج پیشرفت تکنولوژی انسان است که به جایی رسیده که به مانند انسان دارای احساس است و درواقع کل ماجرای پیش بینی اشتباه توطئه او بر علیه انسان است چرا که خود را در رقابت با انسان می‌بیند و به او حسادت می‌ورزد. هال از حقیقت و راستی می‌گذرد و وارد مرحله‌ای می‌شود که خواستار تسلط بر همه چیز می‌شود. هال به نوعی بیان کننده نقص تصمیمات بشر است، انگار که انسان صلاح خود را نمی‌داند و روزی می‌رسد که پیشرفت تکنولوژی از دستش خارج خواهد شد و به مانند هال به او آسیب خواهد زد.

■ بخش آخر فیلم پر از تصاویر رنگی و عجیب و غریب است و ما را با معماهای زیادی روبرو می‌کند. علت استفاده از این تصاویر و همینطور تصاویر ساکن عجیب فزانورد چیست؟

صحنه‌ی دروازه ستاره‌ای نشان دهنده‌ی عبور از بُعدی به بعد دیگر است که به احتمال زیاد باید تجربه‌ای اعجاب آور و سخت باشد و



■ فیلم آخر شما (۲۰۰۱: یک ادیسه ی فضایی) در قرن بیست و یکم اتفاق می افتد و این فیلم در قرن نوزدهم. آیا قبول دارید که علاقه نداشتن و یا راضی نبودن از کار بر روی داستان های معاصر یا تم های زندگی در قرن بیستم موضوعی قابل توجه در مورد کار شماست؟

این به علاقه و رضایت داشتن یا نداشتن من بر نمی گردد بلکه با اساس هدف فیلم مرتبط است که من معتقد هستم روشننگری یا نشان دادن چیزی به مخاطب است که به گونه ای دیگر از تماشای آن عاجز است. من عقیده دارم بعضی وقت ها برای رسیدن به این امر مهم بهترین کار دوری جستن از زمان حال حاضر مخاطب است. این به ویژه زمانی که شما با یک تجربه اساساً بصری و داستان گویی از دریچه چشم ها روبرو هستید، صدق می کند. شما همیشه در حیاط پستی خود به حقیقت نمی رسید، اتفاقاً بعضی وقت ها آخرین جایی است که به آن می رسید. مزیت دیگری که در کار با تم های تاریخی و مربوط به آینده وجود دارد این است که از تأثیرات محیط اطراف خود به دور هستید و می توانید به طور عینی و عمیق تری به موضوع نگاه کنید.

■ از لولیتا به بعد تمام فیلم های خود را خارج از آمریکا ساختید. چرا؟

شرایط این طور ایجاب کرد. به خاطر مسائل مالی و مشکلات سانسور لازم بود لولیتا را در انگلستان بسازیم. در مورد دکتر استرنج لاو هم به خاطر پیترو سلرز که برای مراحل طلاقش مجبور بود در انگلستان بماند در آن جا فیلم برداری کردیم. زمانی هم که نوبت به ساخت ۲۰۰۱ شد آن قدر برای ساخت آن در انگلستان تشویق شدم که غیر منطقی بود که همه این توجهات را نادیده گرفته و در آمریکا فیلم را بسازم. در مورد ناپلئون هم ما اکثر فیلم برداری را در اروپا انجام می دادیم پس لندن مقرر خوبی برای پروژه بود.

■ آیا کار در لندن مزیت خاصی دارد؟

شاید بعد از هالیوود لندن دومین بهترین مکان برای فیلم سازی باشد و این به خاطر سطح حرفه ای تکنیکی و امکاناتی است که شما در انگلستان به آن دسترسی دارید. این یک تمجید بیهود نیست.

■ آیا شما تا زمانی که مسئولین استودیو در کار کارگردان دخالت می کنند برای فعالیت در هالیوود بی میل هستید؟

خیر، چون من این شانس را داشتم که فیلم هایم را بدون چنین کنترلی بسازم. البته ده سال قبل موضوع کاملاً فرق می کرد.

■ آیا شما خود را یک از وطن (آمریکا) رانده شده می دانید؟

خیر، به هیچ وجه.

■ دکتر استرنج لاو فیلمی بر اساس دیالوگ و متن بود در حالی که ۲۰۰۱ تجربه کاملاً متفاوتی از آن چه قبلاً انجام داده اید بنظر می رسد؟

بله، فکر کنم همین طور بود. دکتر استرنج لاو فیلمی بود که بیشتر

تأثیرش به دیالوگ، نوع بیان حالات و بیان تلطیف شده موضوعات ناخوشایند وابسته بود. در نتیجه فیلمی است که با ترجمه و دوبله به طور عمده نابود خواهد شد. از سوی دیگر ۲۰۰۱ اساساً یک تجربه بصری و غیر شفاهی است. این اثر از شفاهی شدن عقلانی دوری می جوید و از طریقی فلسفی و شاعرانه به ناخودآگاه مخاطب رخنه می کند. بنابراین فیلم به یک تجربه ذهنی تبدیل شده که با مخاطب در مرحله نهفته تری از ضمیر آگاهش برخورد می کند و بیشتر به نقاشی یا موسیقی می ماند.

فیلم در واقع در مرحله ای بسیار نزدیک تر به موسیقی و نقاشی تا متن چاپی، عمل می کند و البته فرصتی به وجود می آورد که مفاهیم پیچیده و انتزاعی را بدون وابستگی همیشگی به کلمات بیان کند. من معتقدم ۲۰۰۱ مانند موسیقی موفق می شود از لایه سخت موانع فرهنگی که به ضمیر انسان زنجیر زده و دایره تجربیات انسان را محدود می کند گذشته و قادر باشد مستقیماً به محدوده های درک حسی نفوذ کند. در دو ساعت و چهل دقیقه مدت فیلم فقط چهل دقیقه دیالوگ وجود دارد. مشکل اصلی در رابطه با فیلم ها این است که از زمان فیلم های ناطق تا کنون فیلم ها به طور عمده ای زبان مدار و مکالمه ای بوده اند. مدل آن ها هم ساختار سه پرده ای است. زمان آن رسیده که از نگاه به فیلم به عنوان یک نمونه از نمایش سه پرده ای دست بکشیم. خیلی از افراد بالای سی سال هنوز به جای تصویر مدار بودن، زبان مدار هستند. بنابراین ما به این مشکل بر می خوریم که عده ای از مردم هنوز فقط گوش می کنند و زیاد با چشمانشان توجه نمی کنند. فیلم تئاتر نیست



یا فکر می‌کنید این بحث هم مانند همان «دستور العمل» است که باید از آن پرهیز کرد؟

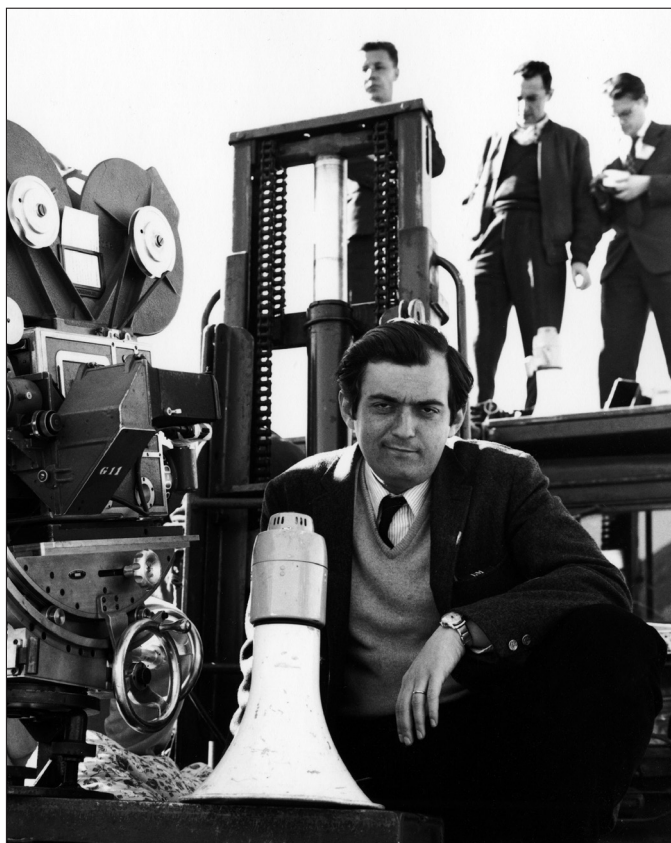
خیر، مشکلی با بحث کردن در این زمینه ندارم. در پایین‌ترین سطح، توضیح مستقیمی از داستان است. شما در ابتدا با یک شی‌ای مواجه می‌شوید که میلیون‌ها سال قبل توسط کاوشگران فرازمینی که رفتار انسان‌های میمون‌نما را زیر نظر دارند به زمین فرستاده شده و آن‌ها تصمیم می‌گیرند سیر تکاملی این موجودات را تحت تأثیر قرار دهند. سپس شما با دومین شی‌ای مواجه می‌شوید که در اعماق سطح ماه دفن شده است و برنامه ریزی شده تا خبر اولین قدم‌های انسان در کیهان را پخش کند و مانند یک دزدگیر کهکشانی عمل کند. در آخر هم به شی‌ای سوم می‌رسیم که در مدار مشتری در حال چرخش است و منتظر زمانی است که انسان‌ها به لبه خارجی منظومه شمسی خود دسترسی پیدا کنند. وقتی در نهایت بومن فضاورد باقی مانده به مشتری می‌رسد، این شی‌ای بومن را به سمت یک میدان نیرو یا دروازه ستاره‌ای می‌کشد که به سفری در فضای درون و بیرون پرتاب و در نهایت او را به سمت قسمت دیگری از کهکشان منتقل می‌کند، جایی که او در یک باغ وحش انسانی با تشابهی به محیط یک بیمارستان زمینی که از درون رویاها و تخیلات خودش بیرون کشیده شده است، نگه داشته می‌شود. در شرایطی که زمان معنای دیگری به خود گرفته است، زندگی او به سمت میان سالی، پیری و مرگ می‌گذرد. او به صورت یک موجود فراتر دوباره متولد می‌شود، یک فرزند ستاره‌ای، یک فرشته، یک سوپرمن، اگر دوست دارید بنامید، و با آمادگی برای

و تا وقتی که ما این مطلب اساسی را یاد نگیریم متأسفانه به گذشته زنجیر خواهیم شد و خیلی از توانایی‌های مدیوم را نخواهیم شناخت.

■ آیا شما به عمد از دو پهلویی و ایهام برای بعضی صحنه‌ها به جای یک معنی مشخص استفاده کرده‌اید؟

خیر، من مجبور نبودم برای ایهام تلاشی کنم، این اتفاق اجتناب‌ناپذیر بود. فکر می‌کنم در فیلمی مانند ۲۰۰۱ که هر مخاطب، احساسات و برداشت خود را برای درک موضوع به میدان می‌آورد، مقداری دوپهلویی و ایهام ارزشمند است، چون اجازه می‌دهد مخاطب خود در ساختن این تجربه بصری سهیم شود. به هر حال هم وقتی شما با سطحی غیر کلامی سر و کار دارید ایهام و برداشت‌های متعدد اجتناب‌ناپذیر است. ولی این دو پهلویی برای همه هنر ها از یک قطعه خوب موسیقی تا یک نقاشی وجود دارد و نیاز به دستور العمل کتبی از طرف موزیسین یا نقاش نیست که با همراهی اثر آن را توضیح دهد. توضیح آن‌ها چیزی جز سطحی شدن ارزش‌های فرهنگی، به همراه ندارد و این برخورد با آثار هنری جز برای معلمان و منتقدین که از این راه زندگی می‌گذرانند ارزشی ندارد. عکس‌العمل‌ها به هنر همیشه متفاوت هستند و این به خاطر شخصی بودن عمیق آن است.

■ صحنه‌های پایانی فیلم به نظر بیشتر از اینکه واقع‌گرایانه باشند، متافیزیکی بودند. مایلید درباره این موضوع صحبت کنید



مرکزی این بخش داستان است. مسلماً اگر حال یک انسان بود برای همه روشن می بود که او بهترین نقش و همچنین جالبترین کاراکتر را در اختیار دارد. اوست که تمام کنترل را به دست می گیرد و همه مشکلات نیز به او مرتبط می شوند یا باعث آن ها است.

■ **با توجه به اینکه ۲۰۰۱ یک تجربه بصری است، وقتی همکار شما آرتور سی. کلارک آن را به صورت یک رمان در آورد چه اتفاقی افتاد؟**
این کاملاً یک تجربه متفاوت است و البته تفاوت های قابل شمارشی بین کتاب و فیلم وجود دارد. برای مثال کتاب بسیار با صراحت تر به توضیح چیزها می پردازد تا فیلم، و این چیزی اجتناب ناپذیر در یک مدیوم ادبی است. کتاب از جایی شکل گرفت که ما در مرحله آغازین، ۱۳۰ صفحه از فیلم را با برخورد نثر و داستانی نوشتیم. این نوع برخورد ضروری ما متعاقباً به فیلمنامه بدل شد و فیلمنامه نیز در زمان فیلم برداری با تغییراتی روبرو شد. اما آرتور ماده خام مانده را به علاوه تاثیری که از راش های اولیه فیلم گرفته بود برداشت و رمان را نوشت. به همین دلیل بین رمان و فیلم تفاوت وجود دارد.

■ **آیا حس می کنید رمان که با این صراحت و وضوح نوشته شده است، به طریقی جنبه های اسرار آمیز فیلم را محو کند؟**

قدم بعدی تقدیر تکاملی بشر به جلو، به زمین باز می گردد. این چیزی است که در ساده ترین سطح فیلم رخ می دهد. از آنجایی که برخوردی با یک موجود فضایی با هوشی پیشرفته می تواند در دایره مفاهیم زمینی ما غیر قابل درک به نظر رسد، عکس العمل نشان دادن نسبت به آن، عناصری از متافیزیک و فلسفه را به همراه خواهد داشت که به وضوح به خود خط داستانی فیلم مرتبط نیستند.

■ این دایره های معنایی چه چیزهایی هستند؟

آن ها دایره های معنایی هستند که ترجیح می دهیم به خاطر ذهنی (سوبژکتیو) بودن بالای آن ها و تفاوت کردنشان از مخاطب تا مخاطب، توضیح ندهیم. فیلم در این صحنه تبدیل به هرآن چه خواهد شد که مخاطب در آن می بیند. اگر فیلم احساسات را به جنب و جوش وا دارد و به ناخود آگاه مخاطب نفوذ کند و اگر هر چند به صورت خیلی ابتدایی عطش و میل او را به مسائل مذهبی و اسطوره شناسی تحریک کند، به هدف خود رسیده است.

■ **با اینکه ۲۰۰۱ با اولین برخورد انسان با یک تمدن بیگانه سر و کار دارد، ما واقعا هیچ وقت یک موجود بیگانه را مشاهده نمی کنیم و به جای آن از طریق تخته سنگ براق با تجربه ای از موجودات بیگانه روبرو می شویم.**

از همان طرح های اولیه کار بر روی فیلم ما به دنبال انتخاب روشی برای به تصویر کشیدن یک موجود فضایی به طریقی که به همان اندازه شگفت انگیز باشد بودیم. مدتی نگذشت که به نتیجه رسیدیم نمی توان چیزی را که در محدوده تصور نمی گنجد، تجسم کرد. تنها کاری که می توان انجام داد تلاش برای ارائه آن به طریقی هنرمندانه است که چیزی از همان جنس را انتقال دهد. از این رو ما نیز به ایده تخته سنگ صیقلی سیاه رسیدیم که البته در نوع خود الگویی اصیل از روانشناختی تحلیلی و همچنین نمونه خوبی از «هنر مینیمال» بود.

■ **آیا یک مشکل اساسی که دامن گیر فیلم های علمی-تخیلی است، تصویر کردن بیگانگان مانند هیولاهای پلاستیکی فیلم مرداب سیاه (۱۹۵۴) نیست؟**

بله، این یکی از دلایلی است که ما از تصویر ماهیتی بیولوژیکی پرهیز کردیم. جدای از این محتمل است که موجودات واقعا پیشرفته، از نیاز به فرمی بیولوژیکی برای بقا در بخشی از سیر تکامل خود فائق آمده باشند. شما نمی توانید یک موجود فضایی را طراحی کنید مگر اینکه او را زیاد به انسان شبیه کنید یا اینکه از هیولاهای تک چشم مشهور در ادبیات علمی-تخیلی عامیانه استفاده کنید.

■ چرا کامپیوتر (HAL) در ۲۰۰۱ از انسان ها احساسی تر است؟

این نکته ای است که به نظر می رسد بعضی از منتقدین منفی فیلم را که فکر می کردند این اشکال فیلم است که در حال اشتیاق بیشتری از فضانوردان دیده می شود، به وجد آورده باشد. در واقع کامپیوتر کاراکتر

بر خلاف آن است. به هر حال کارگردان تنها مخاطب بازیگر در طی ماه‌های فیلمبرداری است و یک بازیگر باید اعتماد به نفس بالقوه و در عین حال بی‌احترامی بالایی نسبت به کارگردان داشته باشد که به طور مداوم با خواسته‌های او مقابله کند. به نظر من ناامید کننده‌ترین اجراها به طور یکسان تقصیر بازیگر و کارگردان است.

■ در روز اول فیلمبرداری در صحنه چگونه آن حس حسن تفاهم یا ترس یا هر رابطه دیگری که خود می‌خواهید را با بازیگر به وجود می‌آورید تا آن‌ها را در تصویر ذهنی درستی برای کار در سه ماهی که با آن‌ها مشغولید نگه دارید؟

قطعاً از طریق ترساندن نیست. به نظر من برای برقرار کردن یک رابطه کاری خوب، همه بازیگران باید بدانند که تو به استعداد آن‌ها آن قدر احترام گذاشته‌ای که از آن‌ها در فیلم خود استفاده کنی. به یقین او تا زمانی که بداند تو استخدامش کرده‌ای و او تحمیلی از طرف استودیو یا تهیه کننده نیست، بر این نکته اصرار خواهد داشت.

■ آیا شما جلسات تمرینی قبل از فیلمبرداری نیز با بازیگران دارید؟

محدودیت‌هایی در تمرین با بازیگران وجود دارد. البته این کار بسیار سودمند است ولی من متوجه این شدم که شما نمی‌توانید تا قبل از اینکه صحنه را به صورت کامل آماده سازی شده در اختیار داشته باشید، تمرین کنید. متأسفانه، صحنه‌ها معمولاً تا آخرین دقایق قبل از شروع فیلمبرداری آماده نمی‌شوند و این به طور قابل توجهی زمان تمرین شما را کاهش می‌دهد. البته بعضی بازیگران بیشتر از بقیه به تمرین نیاز دارند. بازیگران اساساً ابزارهای تولید احساسات هستند. عده‌ای از آن‌ها همیشه آماده هستند و در لحظه می‌توانند از پس موقعیت‌های مختلف بر آیند در حالیکه عده‌ای دیگر در برداشتی یک بازی فوق العاده ارائه داده و هیچ وقت با هر تلاشی دوباره به سطح آن نمی‌رسند. برای مثال در دکتر استرنج لاو جرج اسکات می‌توانست برداشت پشت برداشت به طور یکسانی خوب عمل کند در حالی که پیتر سلرز همیشه در یک برداشت خاص فوق العاده بود و دیگر نمی‌توانست مثل آن تکرار کند.

■ چقدر از تدوین فیلم را خود بر عهده می‌گیرید و چقدر از آن را به شخص معتمد خود به عنوان تدوینگر می‌سپارید؟

هیچ چیز بدون حضور من تدوین نمی‌شود. من در همه ثانیه‌ها آنجا هستم، و به دلیل تجربه شخصی، فیلم‌هایم را خود تدوین می‌کنم. همه فریم‌ها را خودم علامت‌گذاری می‌کنم، بخش‌ها را انتخاب کرده و همه چیز را دقیقاً آن‌طور که خود می‌خواهم انجام می‌دهم. نوشتن، فیلمبرداری و تدوین کارهایی است که باید برای ساختن یک فیلم انجام دهید.

■ کجا تدوین را یاد گرفتید؟ شما به عنوان یک عکاس شروع به کار کردید.

بله، ولی بعد از استعفا از مجله لوک در ۱۹۵۰ که در آن به مدت ۵ سال از بعد دبیرستان به صورت حرفه‌ای عکاسی می‌کردم شانس‌م را



من فکر می‌کنم این به شما امکان می‌دهد دو تلاش برای بیان یک مفهوم و داستان مشترک را در دو مدیوم متفاوت، کتاب و فیلم تجربه کنید. البته در هر دو مورد نوع برخورد باید جوابگوی نیازهای مدیوم می‌بود. من فکر می‌کنم نا همخوانی‌های بین دو کار جالب‌اند. در واقع این برای کسی یک موقعیت منحصر به فرد بود که بخواهد کاری ادبی را از روی نگاه‌ها و برداشت‌هایی که از یک فیلم کامل نشده داشته است به رشته تحریر در آورد.

■ چگونه از بازیگران خود، بازی‌های خوب می‌گیرید؟

کار کارگردان این است که وضعیت احساسی که می‌خواهد کاراکتر در یک صحنه یا خط ادا کند را بشناسد و نوع تمایلات و قضاوت را در کمک به بازیگر برای ارائه بهترین بازی تمرین دهد. با شناخت روحیات بازیگر و اندازه‌گیری قدرت‌ها و ضعف‌های او یک کارگردان می‌تواند به او کمک کند که بر مشکلات مشخصی فائق آید و توانایی‌های خود را بشناسد. ولی من فکر می‌کنم این جنبه کارگردانی بیش از حد تأکید شده است. سلیقه و تخیل کارگردان نقش بسیار اساسی‌تری در تولید فیلم بازی می‌کنند. آیا این معنی می‌دهد؟ باور پذیر است؟ آیا جالب است؟ این‌ها سؤالاتی هستند که یک کارگردان در طول روز باید صد بار از خود بپرسد. به ندرت پیش می‌آید با نادیده گرفتن چیزهایی که کارگردان به بازیگر می‌گوید، یک بازی بد فقط نتیجه خود بازیگر باشد. در واقع اغلب



■ اگر ۱۹ سالتان بود و دوباره در حال شروع کردن بودید، آیا به مدرسه فیلمسازی می‌رفتید؟

بهترین آموزش برای فیلمسازی، ساختن یک فیلم است. من به همه علاقه‌مندان به کارگردانی توصیه می‌کنم یک فیلم خودشان بسازند. یک فیلم کوتاه سه دقیقه‌ای چیزهای زیادی به او یاد می‌دهد. جنبه‌های غیر خلاقانه زیادی در فیلمسازی وجود دارد که یک کارگردان باید بر آن‌ها غلبه کند و شما حتی با ساختن ساده‌ترین فیلم آن‌ها را تجربه خواهید کرد.

نکته قابل تاکید این است که هرکس واقعا به فیلمسازی علاقه مند است باید هر چقدر که می‌تواند، در زمانی هرچه زودتر پول جمع آوری کرده و ساختن فیلم را شروع کند. اکنون فیلمسازی از زمانی که من شروع کردم بسیار ساده تر شده است. هرکسی که آشنایی کوچکی با دوربین و فیلمبرداری دارد با مقدار زیادی بلند پروازی و استعداد، می‌تواند فیلم خود را بسازد. ما امروز در آستانه عصر انقلابی جدیدی در فیلمسازی قرار داریم.

منبع:

1. "The Film Director as Superstar" by Joseph Gelmis

در فیلمسازی با ساختن دو فیلم مستند «روز مسابقه و کشیش پرنده» امتحان کردم. تمام کارها بر روی آن دو فیلم و همچنین تمام کارها بر روی دو فیلم اول بلندم «هراس و هوس و بوسه قاتل» را خود انجام دادم. من هم تصویر بردار بودم، هم کارگردان، تدوین‌گر، دستیار تدوین و هم مسئول جلوه‌های صوتی و ... هر کاری بگویید کرده‌ام. این تجربه بسیار با ارزشی بود زیرا مجبور بودن به انجام همه کارها توسط خودم باعث شد به فهمی درست و جامع از همه جنبه‌های تکنیکی فیلمسازی برسم.

■ نقش کارگردان را چه چیز می‌دانید؟

کارگردان یک ماشین سلیقه و ایده پردازی است. یک فیلم مجموعه‌ای از تصمیم‌های تکنیکی و خلاق است و وظیفه کارگردان است که به طور مداوم و تا جایی که ممکن است تصمیم درست اتخاذ کند. فیلم‌برداری یک فیلم، بدترین محیط برای کار خلاق است که به کسی واگذار می‌شود. یک محیط پر سر و صدا و فیزیکی که به سختی می‌توان در آن تمرکز کرد و مجبور هستید از ۶ و نیم صبح تا ۸ و نیم شب به مدت پنج روز در هفته کار کنید. این به هیچ وجه محیطی نیست که یک هنرمند بخواهد در آن کار کند. تنها مزیت آن این است که باید انجاش دهید و نمی‌توانید آن را به عقب بیاورید.

■ در اوایل شروع کارتان به عنوان کارگردان بیشتر به دیدن چه فیلم‌هایی می‌رفتید؟

آنوقت‌ها دوست داشتم هر چیزی ببینم. در واقع چیزی که مشوق من برای فیلمسازی شد فیلم‌های بد بود. من همین‌طور که فیلم بدی می‌دیدم و به خود می‌گفتم «من هیچ چیز راجع به فیلمسازی نمی‌دانم ولی از این فیلم بهتر می‌توانم بسازم»

■ شما تکنیک فیلمسازی و بی‌باکی مورد نیاز را داشتید ولی چه باعث شد فکر کنید که می‌توانید بازی خوبی از بازیگران بگیرید؟

خب، در ابتدا من نمی‌توانستم بازی‌های خوبی بگیرم، چه در هراس و هوس و چه در بوسه قاتل. آن‌ها هر دو فیلم‌هایی آماتوری بودند. ولی من از ساخت آن‌ها تجربه بسیاری بدست آوردم که در فیلم‌های دیگرم به شدت به کار آمد. بهترین راه برای یادگیری، انجام آن کار است و این چیزی است که عده کمی از مردم فرصت می‌یابند تا امتحان کنند. مطالعه کتاب‌های استانیسلاوسکی نیز کمک بسیاری به من در این زمینه کرد. بین این کتاب‌ها و درس‌های دردناکی که از اشتباهات خود می‌گرفتم تجربه اولین لازم برای شروع یک کار خوب را اندوختم.

■ آیا شما کتب تئوری نیز خوانده‌اید؟

در آن زمان کتب آیزنشتاین را مطالعه کردم و تا به امروز هم آن‌ها را به درستی نفهمیده‌ام. آموزنده‌ترین کتابی که در زمینه زیبایی شناسی فیلم از نظر گذرانده‌ام تکنیک فیلم پودفکین است که در آن به سادگی توضیح می‌دهد جنبه هنری منحصر به فرد فیلمسازی تدوین است که آن را از بقیه فرم‌های هنری تفکیک می‌کند.