



فرشته ولی مراد

تب تخیل تا کجای می رود؟

ژنان و دخترهای این دنیا هم فرق کرده‌اند. دیگر این دخترها یک فرد و یک خانه را نجات نمی‌دهند. مسئله آنها هم فراتر از خود و خانه خود است. دخترهایی که جای دخترهای بور و بلوندی مثل سیندرلا و زیبای خفته و سفیدبرفی و دلبر (Beast Beauty and the) را گرفته‌اند. امثال سیندرلا یا حضور ندارند و یا اگر هستند، آنها هم هر کدام در یک جبهه‌اند. آنها که با قهرمان همراه‌اند برای جامعه بشری دل می‌سوزانند. دیگر از آن دامنه‌های پفداری که چین روی چین دارند، از آن آستینهای پفی و لباس و کالسکه مدرن روز فرانسه که افتخار دخترها بود، خبری نیست. آن سالنهای مجلل رقص و آن همپاییها در رقص، به همراهی در مقابله با اهریمن و دلسوزی برای نیستی و نابودی بشر تبدیل شده است.

این نوع حضور زنان، در داستانهایی است که زنها هم در آن هستند (آرون، زن داستان فیلم «آرباب حلقه‌ها» موجودی غیرانسانی است. شخصیتی که به خاطر عشقش به آراگون و سرنوشت ابدی‌اش به عنوان موجودی غیرانسانی، دوباره شده است. او در کتاب ظاهر نمی‌شود و در ضمیمه کتاب تولکن آمده است. خلق شده بازتویسان داستان است. کارگردان فیلم پیتر جکسون و شریک زندگی‌اش فرن والش که به همراه فیلیپ بوین فیلمنامه را نوشته‌اند، آرون را در آن، جا داده‌اند.) ادبیات عامه (Folktales) که از گذشته رسیده، پر است از تخیل آمیخته با واقعیت. قویبی که دختری است؛ انسانی که مجسمه شده؛ گرگی که حرف می‌زند و بچه‌ها را می‌فریبد. در آن دنیا قورباغه‌ای خلق می‌شود که پسر پادشاه است و طلسم پیرزن جادوگری زشت‌صورت و زشت‌سیرت، او را قورباغه کرده است. محبتی خالص، پسر را به زندگی بازمی‌گرداند؛ بوسه‌ای از یک دختر که بر چهره قورباغه

من چه هستم و چه خواهم بود؟ دوست دارم چه باشم که نیستم؟ همین‌طور، دنیای اطراف من. دنیای تخیل به کدامیک از این سؤالها جواب می‌دهد؟ کدام جواب دلچسب‌تر است؟ آیا کسی که در رویا من را راضی می‌کند قابل دسترس هست؟ آیا شدنی‌ست که من، او باشم؛ اویی که می‌ستایم؟ بازار تخیل داغ است و کمپانیهای چند بیلیون دلاری و استودیوها، پشت آن را گرفته‌اند. ادبیات، هنر و تکنولوژی دست به دست هم داده‌اند و یک راه را به سرعت پیش می‌برند. این رشد فزاینده آثار تخیلی چه می‌گوید؟ چه می‌کند؟ سخن نه فقط در باب دنیای کودکان است، بلکه دنیای بزرگسالان هم. هزاره جدید، رویاهای جدید با خودش آورده است. این تب تخیل که بالا گرفته است تا به کجا می‌رود؟

گذر از فرد به دنیای بشری، و از سادگی داستانها و شخصیتها به پیچیدگی

شمشیرهای جادویی؛ قهرمانان تک‌شاخ؛ اروپای قبل از رنسانس؛ سرزمینهای نادیده و ناشناخته، شمشیر است و چکاچک شمشیر. کلاهخودها با طرحهای نو؛ انسانی که تحت طلسم است؛ ورد یا جویبی که جادو می‌کند؛ دشمنی که قدرتهای فوق بشری را در دست دارد؛ انسانهایی که در اوج ایثار و فداکاری، خود را فدای سعادت بشر می‌کنند؛ قهرمانی که قدرتهای برتر، او را همراهی می‌کنند؛ نوجوانی که به سرزمینهای ناشناخته و نادیده پا می‌گذارد و به قلب خطر می‌رود؛ کلاههای آهنی، به جای کلاه بوقی جنهایی که در داستانها می‌آمدند؛ مردهایی که خود را با نوارها و یراقهای آهنی بسته‌اند. دیگر موضوع فقط مربوط به یک فرد نیست؛ این دنیاست که در خطر است. دیگر جنگ یک قهرمان با ازدهای دوسر نیست؛ با وسوسه است.

● ادبیات، هنر و تکنولوژی دست به دست هم داده‌اند و یک راه را به سرعت پیش می‌برند. این رشد فزاینده آثار تخیلی چه می‌گوید؟ چه می‌کند؟ سخن نه فقط در باب دنیای کودکان است، بلکه دنیای بزرگسالان هم. هزاره جدید، رویاهای جدید با خودش آورده است. این تب تخیل که بالا گرفته است تا به کجا می‌رود؟

● نکته‌ای که امروز مطرح است، رشد و گسترش و فراگیر شدن داستانهای تخیلی است. گویی دنیای تخیلی آمده است تا دنیای واقعی را ببلعد.

● دنیای فانتزی امروز پر از جنگ است و خونریزی و کشت و کشتار. آنها که می‌میرند و دوباره در ادامه داستان برمی‌گردند؛ عالمان جادو که هزاران هزار سال در خانه‌های خود زنده‌اند؛ عنکبوتهایی که گرسنه انسان‌اند، و مارهایی که از بزرگی، تمام صحنه و فضای ذهن را اشغال می‌کنند (هری پاتر)؛ دنیای تحت فرمان شیطان درآورد

انسانهایی که به پای این مصلحت گشته می‌شوند تا حلقه به دست اهریمن نیفتد؛ حلقه‌ای که وسوسه می‌کند، اخلاقی و آثار و فداکاری است که در این فانتزی جان می‌گیرد و مخاطب را با قهرمان نشان همراه می‌کند. تخیلی فانتزی، قهرمانی خلق می‌کند که مراقب است حلقه به دست اهریمن نیفتد، ولی در نهایت، خود گرفتار وسوسه حلقه می‌شود. فلسفه هم وارد دنیای فانتزی شده است.

«ارباب حلقه‌ها» و جادوی وسوسه «هری پاتر» (تحقیق ارزوها)

در «ارباب حلقه‌ها»، حرف از حلقه‌ای است که در دست هر کسی که باشد، توان تسلط بر دنیا و تحت کنترل گرفتن آن را به او می‌دهد. قهرمان قسم و پیمانش، در میدان این نبرد قدرت که می‌تواند دل هر کسی را ببرد، برای نجات سرزمین و مردم خود ایستاده‌اند. کیست که وسوسه نشود؟ در دهشت نامحدوده فیلم، مخلوقده‌ای از هرزمنی برقی، برگرفته از میل اارت (Middle earth) (سرزمین میانه که هر لفظ نزدیک به همان میل اارت است East Middle Earth به معنای خاورمیانه است) مجلی برای مبارزه است. شهری از این گراد (Isengrad) که توسط موجوداتی بسیار بلند مانند بوخته، به اسم انتها (Ent) نابود شده است. فرودو، قهرمان فیلم، به سوی مأموریت خود که نابود کردن حلقه است پیش می‌رود. او باید حلقه‌ای را که قدرت جادویی دارد نابود کند، قبل از اینکه شیارون (Sauron) ارباب تاریک (Dark Lord) بتواند از این استفاده کرد، باغ دست آوردن آن، بر دنیا حکومت کند. اگر فرودو (Frodo) شکست بخورد و شیارون ارباب تاریک، حلقه را به دست بیاورد، از قدرت استفاده خواهد کرد تا میل اارت را تحت کنترل خود بگیرد. آراگون که خود را همپای باد می‌کند، برای نجات جایی که برای بشر باقی مانده است، در داستان حضور دارد. او یک انسان اصیل است که به تقاضای فرودو، برای نابود کردن حلقه، جواب مثبت داده است.

فرودو این حلقه را از عمومی خود گرفته، و موظف است آن را در آتش کوه مرگ (یا کوه لعنت شده) بیندازد. آن آتش تنها آتشی است که حلقه را نابود می‌کند. فیلم، داستانی است درباره وسوسه. در «ارباب حلقه‌ها» ۲ (دو برج) فرودو هم توسط حلقه جادو می‌شود و دوست دیگری، ایمان را زنده نگاه می‌دارد. توانایی خارق‌العاده فرودو این است که در مقابل اغواهای وسوسه‌انگیز حلقه‌ای که همه قدرتها را به او می‌دهد، مقاومت می‌کند. هرچند او در مقابل این وسوسه، سخت مقاومت می‌کند ولی در پایان، شکست می‌خورد.

شخصیتهای «ارباب حلقه‌ها» خودشان حتی برای دوران گذشته‌تر دچار حسرت هستند. زمان داستان، زمانه‌ای است که عصر جادو از بین رفته است. با این همه، جذاب است. می‌گویند «ارباب حلقه‌ها» یک تخیل است؛ تخیلی در باب رشد کردن و کنار گذاشتن اخلاقیهای بیگانه. اما اصل

می‌نشیند. انسانها محتاج محبت هستند تا زیباترین روی خود را نشان دهند. زیباتر از این می‌توان زیبایی دریافت کرد؟ باز همین پیام در داستان دیو و دلبر است. این نار مرد طلسم شده شاهزاده‌ای است که به صورت دیویی درآمده است. باز هم او محتاج محبت خالص است. دختری او خود می‌گذرد تا زندگی را به دیو برگرداند. محبت که به این حد می‌رسد دیو به چهره زیبای خود بازمی‌گردد. دیویی که دلی مهربان دارد ولی زشتی چهره‌اش همه را از او رانده است. فضایی برای نشان دادن مهر و محبت خود ندارد. سگر اینکه دختری از روی مهر - مهری بالاتر از مهر روی - او را در بلبلد تحلیل در گذشته‌های دور هم بوده است. در داستانهایی که سینه به سینه نقل می‌شده‌اند و ما امروز آنها را به اسم داستانهای عامیانه می‌شناسیم. در قصه‌های جن و پری (Fairytale) جا داشته است. میزان به کارگیری آن تفاوت داشت. امیزه‌ای بود از تخیل و واقعیت، مخاطب از دنیا و از زندگی خود بیرون نمی‌رفت. محیط بیرونی رنگ دیگری می‌گرفت تا به او درس زندگی دهد. دشمن دیویی می‌شد یا ازدها و یا جادوگری.

سیر در دنیای افسانه‌ها، هرگز متوقف نشده است. از زمانی هم که کتابت به کار آمد و قصه‌ها نوشته شدند؛ هنوز دنیای افسانه‌ها جای خود را داشته است؛ مثل آلیس که به دنیای عجایب می‌رود و سرزمین خود را می‌آفریند؛ این دنیا تعلق به شیرو یا عرب هم نداشته است. لوبیایی که پستک را تا جانه قول می‌برد؛ مرغی که تخم طلا می‌کند؛ ددهایی که با پسرکی دوست می‌شود؛ مارهایی که بزگوشی جان می‌گیرند تا مغز جوانها را بخورند؛ کلیلله و دمنه‌ای که سخن می‌گویند؛ سیر و پیازی که با هم مناظره می‌کنند (در آثار پروین اعتصامی)؛ و اخلاق انسانها را به نمایش می‌گذارند؛ آشیایی که جان می‌گیرند تا حرفها را به زبانی دیگر و از زبان دیگر بگویند.

نکته‌ای که امروز مطرح است، رشد و گسترش و فراگیر شدن داستانهای تخیلی است. گویی دنیای تخیلی آمده است، تا دنیای واقعی را ببلعد. باز، همان دنیای افسانه‌ای است، ولی دیگر آن سادگی داستانهای گذشته را ندارد. داستانها و شخصیتها در فضاهایی پیچیده‌تر از گذشته جان می‌گیرند. دیگر شاهزاده خانمی قو و دختری پری دریای (مرمید mermaid) نمی‌شود. غمها دیگر غم یک نفر نیست. موضوع نیستی است و یا غم جهان بشری. سخن از به قدرت رسیدن شر است. طلسم و جادو از زندگی فرد بیرون آمده. قدرتهای فوق بشری، ارواح و قدرتهای شرور (Potter Harry) و نیستی (در داستان «داستان بی‌انتهای Neverending Story») و وسوسه (در داستان «ارباب حلقه‌ها»؛ Lord of the Ring) است که دنیای بشری را تهدید می‌کند. دنیای تخیلی امروز خاص کودکان و منحصر به تبدیل یک شاهزاده یا یک قورباغه سخنگو نیست. فقط جک و لوبیای سحرآمیز نیست. موجوداتی درشت‌خشن، بلندقد - به بلندی درخت - راه می‌روند و سخن می‌گویند. یکی و دو تا هم نیستند.

دنیای فانتزی امروز پر از جنگ است و خونریزی و کشت و کشتار. آنها که می‌میرند و دوباره در ادامه داستان برمی‌گردند؛ عالمان جادو که هزاران هزار سال در خانه‌های خود زنده‌اند؛ عنکبوتهایی که گرسنه انسان‌اند، و مارهایی که از بزرگی، تمام صحنه و فضای ذهن را اشغال می‌کنند (هری پاتر)؛ حلقه‌ای که می‌تواند دنیا را تحت فرمان شیطان درآورد؛





● امروز خلق این آثار به گونه‌ای رشد و گسترش پیدا کرده است که حتی داستانهای علمی-تخیلی هم رنگ باخته‌اند. گویی آنها تعلق به گذشته دارند. در مقابل رشد تخیلی مثل مدرسه‌ای که «هری پاتر» (Harry Potter) در آن است امروز «پارک ژوراسیک» (Jurassic Park) متعلق به قرن بیست به حساب می‌آید.

به‌فقط آزارش به هیچ‌کس نمی‌رسید که شجاع و بی‌باک است و به فکر نجات دیگران. او با همراهی دوستانش به استقبال خطر می‌رود تا با شیر و سرمارت در پیشتند آنها نوجوانانی هستند که در زندگی واقعی، مثل نوجوانان دیگر زندگی می‌کنند و مشکلات آنان را دارند. مثل همه می‌ترسند یا مشکلات رویه‌رو هستند و مثل آنها صفا را درک می‌کنند. ولی در خلوت خود دور از چشم غیر و در مدرسه توانایی‌های خاصی را تمرین می‌کنند که آرزوی هر نوجوان دیگر است که بتواند آن گونه باشد و آن قدرتها را در اختیار داشته باشد. باختمان مدرسه از همان قضا‌های شناخته شده در ادبیات و فیلم‌های انگلیسی است. قصری با دیوارهای بلند و دور از شهر، که نمای بیرونی آن را با آبا در شب می‌بینی یا در فضایی تاریک و سیاه و وهم‌آلود. همان خانه جادوگرها، که همه اموات خود را هم در خود دارد. در این مدرسه، آدمها و ماجراهای گذشته و حال و آینده، در هم می‌آمیزند و مرددها در میانی زنده‌ها با هم زندگی می‌کنند. یکدیگر را می‌بینند و با هم سخن می‌گویند. به این شکل، گذشته و آینده در حال به هم رسیده‌اند و با هم درآمیخته‌اند. مرددهای آنجا هم مثل زنده‌ها، خوبی و بدی می‌کنند. یکی به خاطر رسیدن به قدرت نیرنگ می‌زند و یکی از «هری» و دوستانش که با بدی درمی‌افتد خوشش می‌آید و به آنها کمک می‌کند. در این مدرسه، مرگ راه ندارد؛ حتی اگر مرده باشی، در دنیای «هری پاتر» همه چیز شدنی است. پرنده‌ای که چون وقت سوختنش رسیده آتش می‌گیرد و در میان خاکسترش دوباره جان می‌گیرد و به زندگی برمی‌گردد. ذهن است که به کار افتاده، و مخاطب را با ماجراهای نادیده و ناشنیده و پیش‌بینی‌شده، به دنیاهای ناشناخته می‌برد. از داخل یک کلاه شمشیری بیرون می‌آوری که تو را بر ازدهایی که به قامت یک ساختمان بزرگ است پیروز می‌کند. پاسخ می‌یابی که این شمشیر را تو بودی که از میان کلاه بیرون کشیدی؛ چون آن را خواستی (فیلم دوم هری پاتر). اینها خود بخشی از هیجان تخیل است. همه چیز شدنی است. وقتی باب تخیل باز شد دست برای به هم یافتن هم باز است؛ تا جایی که باید برای خلاقیت و هنر تعریفی دوباره داد.

داستانهای علمی - تخیلی، به قرن گذشته تعلق دارد

امروز خلق این آثار به گونه‌ای رشد و گسترش پیدا کرده است که حتی داستانهای علمی-تخیلی هم رنگ باخته‌اند. گویی آنها تعلق به گذشته دارند. در مقابل رشد تخیلی مثل مدرسه‌ای که «هری پاتر» (Harry Potter) در آن است امروز «پارک ژوراسیک» (Jurassic Park) متعلق به قرن بیست به حساب می‌آید. زمان «جنگ

مطلب این است که «آزاد» حلقه‌ها» داستانی است درباره وسوسه فروتنی یک قهرمان در زره جنگ و پوشیده در لباسهای آهنی نیست. او یک حکیم یا یک کلاه بوفی هم نیست. او جوانی است (یا پوست بیفید و چشمان آبی) باک و دمت بخورده که همه هدفش نجات بشر از امارت شرارت است. میدل (رث) (سرزمین میانه) برخلاف اسمش که نزدیک به میدل ایست (آزاد میانه) است، ساهتی به میدل ایست ندارد. نه مکاشف و نه آدمهایش. همه آدمهایی که برای نجات بشر خود را فنا می‌کنند سفید هستند. بعضی با چشمان آبی و بعضی با آهوه‌های بوفی. تنها مردمی که در میدل آرث هستند - اورکها - پوستهای تیره دارند (موجوداتی با چهره‌های زشت، از شکل آدم برگشته‌اند و وحشی، که سلیقه‌های مثل هایت‌ها دارند).

«هری پاتر» (Harry Potter) (فیلم اول آن در سال ۲۰۰۲ و فیلم دوم در ۲۰۰۳ در سینماهای آمریکا) خودش نو دنیایش جواب آرزوهای یک نوجوان در دنیای امروز است. دوستانی که با او همراه‌اند، قدرت، راندن یا سرعت، کشف رازهای ناگشوده، تسلط بر قدرتهای بزرگ، پیروزی بر رقیب و نفس کشیدن در فضایی عاطفی با یک دوست نزدیک، خواهشهای نوجوان امروز است. در عین حال، به جای «هری» که با نشی و در مدرسه‌ای که او هست، کاری داری تا انجام دهی. مهم هستی؛ چون کارهای مهم می‌کنی، نقشه‌های مهم داری. «هری» الگویی است که همه آرزو دارند مثل او باشند و قدرت او را داشته باشند. دنیایی که در آن، ناممکن‌ها ممکن می‌شوند و آرزوها دست‌یافتنی. ضعفها برطرف می‌شوند و ناتوانیها به توانایی تبدیل می‌شوند. سوار بر جارو پرواز می‌کنی؛ می‌توانی به سرعت فضا را به بازی بگیری و بر فراز زنده‌ها در حرکت باشی؛ زبان ماز را بدانی و بتوانی با یک ورد، بند بند ساختمان را باز کنی، به لایه‌های زیرین ساختمان بروی و از اسرار باخبر شوی؛ با هیولا دربیفتی و او را شکست دهی. می‌توانی اسرار را بخوانی. یک کتابچه، زنده بشود و با تو از گذشته بگوید.

«هری» شاگرد مدرسه‌ای است که نوجوانان در آن مشق تقویت نیروهای فوق بشری می‌کنند. اراده کند که انجام شود و انجام شود. به استقبال خطر رفتن هم بخشی از هیجان این مدرسه است. مدرسه‌ای که برای یک نوجوان، همه چیز دارد. هرچه او بخواهد در آن هست. «هری» نوجوانی که رابطه‌ای عاطفی و قلبی با یک دختر نوجوان دوست‌داشتنی همسن خودش برقرار است. دختری باهوش و زیبا که خوب فکر می‌کند و خوب هم بیان می‌کند. راهنمایی می‌کند در عین حالی که مثل خود «هری» شجاع است. یک گروه سه نفره، یک دختر و دو پسر، که یکی «هری» است و دیگری دوستش. «هری» پسری است که

ستارگان» (Star Wars) مبروری شده است. در ربع قرن گذشته، داستانهای علمی-تخیلی پررونق بود و کمپانیهای بزرگ سرمایه‌گذاری‌هایشان را روی آنها می‌کردند. کمپانیهای بسیار بزرگ فرنچایز (Great mega-franchises) (science fiction) تولیدات خود را بر داستانهای علمی-تخیلی متمرکز کردند. تولیداتی مثل «جنگ ستارگان»، روز استقلال، ماتریکس، Star Trek... با عضو شدن هزاره‌ها این نوع تخیل است که بیش می‌تازد.

فرهنگ فراگیر جامعه، وسیله نظرسنجی حساسی است و از هر وسیله دیگری برای نشان دادن حال و احوال مردم آن جامعه، بهتر عمل می‌کند. گرایش به داستانهای علمی-تخیلی اثر عمیق‌تری را بر آنچه امروز در جریان است گذاشته. بنیادیت که آینده یا تخیل متغول خواهد بود. تخیلی خبیلی، نوستالژیک، عاطفی، با روایتی اعجازآمیز از دوره قبل از رنسانس، سفر به وادیهای ناشناخته یا ابزارهایی که به مخیله نمی‌آمده‌اند. مابین در قرنها قبل: ایزوهایی که عملی می‌شوند، خلاقانه‌ای که بر می‌شوند، ایثار و فداکاری به پای حقیقت و عدالت و صداقت، گمشده‌های زندگی پیش امروز هستند که در تخیل زنده و به تماشا گذاشته می‌شوند، جنگهایی که اگر چه با شمشیر است، ولی فداکاری به پای حفظ و بقای بشریت است. «خالق است که خودنمایی می‌کند. دنیای ماشین و صنعت، دیگر دلبری نمی‌کند. آینده آن گونه که به نظر می‌رسد، نخواهد بود.»

۲۰۰۱ سال «هری پاتر» و «آرباب حلقه‌ها» و بازیهای تخیلی

روایتهای دورانهای گذشته، شمشیرهای جادویی، شوالیه‌ها و بانوان، جادو و تک‌شاخ بوده است. در سال ۱۹۹۷ رای‌دهندگان BBC «آرباب حلقه‌ها» را به عنوان بهترین کتاب قرن بیستم انتخاب کرده‌اند. در سال ۱۹۹۹ مشتریهای «آمازون» بر روی خط اینترنت (Amazon.com) آن را بهترین کتاب هزاره اسم برده‌اند. «هری پاتر» عنوان «قصه‌گوی طلایی» (Golden Snitch) را گرفته. ۲۰۰۱ «هری پاتر» و «آرباب حلقه‌ها» هستند که پرفروش‌ترین‌اند. فیلم «هری پاتر» در اولین تعطیلات آخر هفته خودش ۸۸ میلیون دلار فروش می‌کند. کتابش هم کم‌فروش نبوده است: ۱۵۰ میلیون نسخه از کتاب در سراسر دنیا. کتاب قصه‌های تولکن (قصه «آرباب حلقه‌ها») در سال ۲۰۰۱، ۱۱ میلیون فروش داشته و فیلمش در همان سال ۸۶۰ میلیون دلار فروش (اولین آیزود از «آرباب حلقه‌ها» به اسم «یاری و یلوری» (Fellowship). به علاوه اینکه، در همان سال، نامزد ۱۳ جایزه اسکار - از جمله بهترین تصویر - می‌شود. «آرباب حلقه‌ها» ۲، به اسم «دو برج» (Two Towers) در هفته اول فروش (آخر سال ۲۰۰۲) ۱۱۰ میلیون دلار فروش دارد. «آرباب حلقه‌ها» در سال ۲۰۰۱ به عنوان دومین و بهترین فیلم پشت سر «هری پاتر و جعبه جادویی» (Harry Potter and the Chamber of Secrets) خبر از چه می‌دهد؟ آیا زنگ خطر است یا گواه؟

استقبال از بازیهای تخیلی هم همچنان سیر صعودی دارند. بازی تخیلی کامپیوتری زنده روی خط (آن لاین) «اورکواست» (جستجو و ماجرای همیشگی: Ever Quest) از نیم میلیون عضو خود در یک ماه بیشتر از ۵ میلیون دلار در می‌آورد. کارتهای تخیلی بازی (مجیک د گدرینگ کارت - کارتهای اجتماع جادویی): The Gathering Magic

تا گرفتن ۷ میلیون عضو جدید بالا می‌رود. بازیهای تخیلی یک واقعیت چند سلسله‌ای دلاری شده است. بازیهای تخیلی بر روی اینترنت بازیهای کامپیوتری، سرزمین بازی، کارهای بازی، دنیای فانت (جنگجو) و... به سرعت رو به گسترش هستند. همه آنچه دیده می‌شود «خیالات» است. اما آرزو و آشنای نیست به آن واقعی است. زیرا دنیایی که در آن با ظلم و تاریکی جنگیده می‌شود، آرزو و ایده‌آلی درونی است. داستان «دو برج» آیزود دوم «آرباب حلقه‌ها» در همین مسیر جلو می‌رود. با فروشی آن رکورددار شود. همان چیزی که می‌توان آن به عنوان اعجاز آمریکا نام برد. فیلمی تکنوکرایت‌الست بست‌مدون.

نقشی سرمایه و تکنولوژی در رشد فانتزی

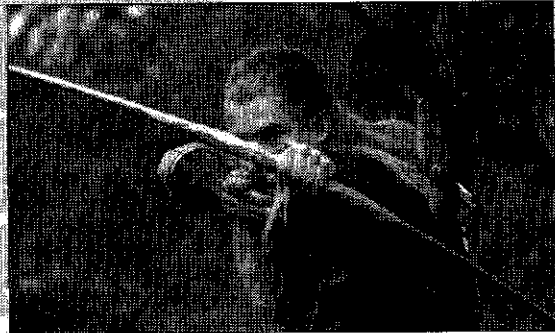
تخیل با قدمتهای بلندتری از گذشته در راه است. کمپانیها با به میان آوردن بوتهای زیاد، بازار داغ فانتزی را شکل می‌دهند. نیو لاین (New Line) برای تولید «آرباب حلقه‌ها» ۳۱۰ میلیون دلار می‌هنگد که البته با فروش حقوق بین‌المللی آن، تولید هر قسم (اواسه تا) برای ۲۵ میلیون دلار تمام می‌شود. این کمپانی پروژههای گسترده‌ای با رقم فانتزی را برای کار در دست دارد. بوتهای زیادی برای خریدن حقوق نوشته‌ها و چاپ آنها پرداخت می‌شود تا قصه‌ها برای ساخت به جریان بیفتند.

ساخت فیلمهایی از رمانهای «خشکی» دریا، «حکیم خشکی دریا» (A Wizard of Earthsea) و «گورهای آتوان» (Tombs of Atuan) توسط کارگردانی که «شرک» (Sherek) را کار کرد، در دست کار است. کمپانی میرامکس بیزودنی ساختن فیلم از کتاب پرفروش «کتابهای پردگان آرتمیز» (Artemis Fowl books) رقیب جدی در رقابت با «هری پاتر» را شروع می‌کند. کمپانی مبلغ هفت رقمی برای کتاب و حقوق فیلم سه آیزودنی بارتمیس (Bartimaeus) می‌پردازد؛ داستانهایی که به صورت سری به بازار آمده و درباره یک جینی (Jinni) و جادوگر جوان که توسط نویسنده انگلیسی، جانانان استراود (Jonathan Stroud)، خلق شده است. دیزنی برای این که از این مسابقه جا نماند، هشت میلیون دلار برای فیلم و حقوق پارکهای مجموعه‌ای برای بازی theme-park و وسیله ارتباطی صوتی تصویری (multimedia) رمان آبارات (Abarat) داستان تخیلی کلیو بارکر (Clive Barker) می‌پردازد.

تکنولوژی‌ست که راه را به جلو باز می‌کند. از کارکنان رباتها سرویس می‌گیرد تا اوتوپیی تخیلی قابل دیدن شود؛ همه آنچه توسط ادبیات و خالق داستانها خلق شده است و می‌شود در فیلمها جان می‌گیرد. تکنولوژی این توان را تقویت کرده است. در خدمت آمده، تا جاهای ندیده را دیدنی می‌کند.

موجودات فضایی و خیالی را جان می‌دهد و به حرکت درمی‌آورد. تکنولوژی کمک کرده است تا دنیای تخیل جان بگیرد (اوتوپیی کامپیوتری). امروز تکنولوژی پشت سر دنیاهایی که توسط ادبیات خلق می‌شود، به کار گرفته می‌شود. ویویان سایچک (Sobcheck) و ویویان (Vivian) استاد مطالعات فیلم و تلویزیون در دانشگاه یو سی ال ای (UCLA) می‌گوید: «تکنولوژی و تحول به قدری

● تکنولوژی‌ست که راه را به جلو باز می‌کند. از کارکنان رباتها سرویس می‌گیرد تا اوتوپیی تخیلی قابل دیدن شود؛ همه آنچه توسط ادبیات و خالق داستانها خلق شده است و می‌شود در فیلمها جان می‌گیرد. تکنولوژی این توان را تقویت کرده است. در خدمت آمده، تا جاهای ندیده را دیدنی می‌کند.



● این استقبال از دنیای تخیل، نشان می‌دهد که واقعیتهای در حال شکل گرفتن است که می‌توان از آن به عنوان «جادوی آمریکا» تعبیر کرد. این جادو عبارت است از دیدگاه تاریک و بدبینانه‌ای که نسبت به آینده وجود دارد.

در زندگی روزمره فراگیر شده که دیگر چیزی غیرعادی و جادویی به نظر نمی‌رسد. او ادامه می‌دهد: «آن ادعایی که علم و تکنولوژی قولش را می‌دهد چیزی عادی شده است. آن دیدگاه که انتظار اروپا را می‌کشید، عملی نشده». این است که به نظر می‌رسد آن جادویی که باید از جای دیگر می‌آمد و نیامد، در این داستانها رخ می‌نماید و رضا می‌کند. دنیای عرب دنیای گسترش تخیل در اقیانوس است و آنچه به کمک هنر و تکنولوژی به دنیای آن می‌آید، این فضا و شخصیتها را خلق شده در کتابها هستند که به وسیله بازیگران جان می‌گیرند و به نمایش درمی‌آیند.

پیش به سوی گذشته

مخاطب این قصه‌ها در دنیای امروز است. ولی در دنیای قضا، قرنهای پیش، خبری از لیزر نیست؛ شمشیر است. الکترونیسته در کار نیست؛ جادو است. از شهر زندگی شهری خبری نیست؛ فریب است. آینده نیست؛ همه گذشته است. چیزهایی که با دنیای فانتزی بازگشته است. دنیای فانتزی به سرعت رو به گذشته، به پیش می‌رود. آینده دیگر آنچه عادت داشت که باشد، نیست. به نظر می‌رسد که گذشته به حال می‌رسد.

جالب توجه این است که دنیای تخیل به جایی رسیده است که از قبل آنجا بوده است. این واقعیت، همبازی طرح جهانی شدن به پیش می‌رود، فضای سنگین ضدیت با زندگی ماشینی، ذهن را اشغال کرده است. اروپای قبل از رنسانس، دنیایی خواستنی می‌شود. اجتماع خلاق آنارشیزم، رشد خودش را دارد. اعضای شمشیر به دست «اجتماعی برای آنارشیزم خلاق» (اس سی ای) (S.C.A: Society for Creative Anachronism) به‌طور سازمان یافته عهد کرده‌اند تا در این دوره ماشین و مدرنیته، سبک زندگی اروپای قبل از اروپای متمدن را، دوباره بیافرینند.

این استقبال از دنیای تخیل، نشان می‌دهد که واقعیتهای در حال شکل گرفتن است که می‌توان از آن به عنوان «جادوی آمریکا» تعبیر کرد. این جادو عبارت است از دیدگاه تاریک و بدبینانه‌ای که نسبت به آینده وجود دارد. رو آوردن به تخیل فقط این نیست که نوستالژیک است. استقبال این گونه از تخیل، عاطفه، دنیایی غیرماشینی و غیرصنعتی، فداکاری، احساس دور ماندن از اصل و از گذشته و بخصوص از خودگذشتگی فرد به خاطر نجات جامعه بشری، نشان می‌دهند که آینده دیگر دلربایی نمی‌کند. به نظر می‌رسد این گذشته است که بشر را دنبال کرده و به امروز رسیده است. تایم می‌گوید: «آنتی تکنولوژی و آنتی جهانی سازی، دنیای خاطرات ابرنگی مه آلودی است که ما هرگز آنجا نبوده‌ایم. همان را هم اگر بخواهیم به‌طور تخیلی ببینیم، همان هم خواستنی است.

فانتزی در بستر جدید

پرداختن به فانتزی در بستر جدیدش، با کار یک استاد نه‌چندان معروف آکسفورد که تخصص او در گویش و بیان غرب در زمان قبل از رنسانس (West Midland) از دوره

میانه انگلیس (Midland English) بود آغاز شد. او در اوایل دهه ۱۹۳۰ داستانی به نام «هابیت» (The Hobbit) نوشت که تا بچه‌هایش را سرگرم کند. داستانهایی جان رونالد ریول تولکن (John Ronald Reuel Tolkien) را سرگرم کرد. داستانها ابتدا همه گیر شد و بعد تبدیل به یک پدیده (Phenomenon) شد. برداشتهای دیگر «رباب حلقه‌ها» که در سال ۱۹۶۵ منتشر شد در یک سال بیش از یک میلیون کپی از آن به فروش رفت. به دنبال کار او ایده گرچه از او بازی «ربابها و اردوها» (دانشجو و دراکون) (Dragons Dungeons and) خلق شد. همه دنیای خیالی بازی در دنیای خیالی دنیایی که قانونهای خودش را دارد. کتاب قانون خودش را دارد. یک دنیای بازی قانون دارد که یک میلیون دانش آموز دانشگاهی را خوراک داد. بسیاری از جوانان آمریکایی، درگیر این داستانها شدند. تا این تاریخ نقاشیهایی نامس کینکید (Kinkadee) برای کمپانی آن به اسم گروه هنر و سبیل ارتباطی (Thomas Art Group) تقریباً ۷۵ میلیون دلار از فروش نقاشی در آورده است. نقاشیهایی با فضای روستایی گذشته با همان سادگی در زندگی غیرماشینی تا کنون پدید شمشیر و جادو تصویرهای ترسناکی که ترسناکی‌اش دلخوش است. افسانه به انسانها آنچه را که آرزو دارند باشند نشان می‌دهد. از خود واقعی انسان کمتر می‌گوید. از این که چه هستند نمی‌گوید. از این که آرزو می‌کنند تا که باشند، می‌گوید. امل و آرزوهای شخصی و جمعی شان را به تصویر می‌کشند.

تولکن نویسنده رمان سه اپیزودی «رباب حلقه‌ها» سرد و گرم چشیده روزگار است. یک انگلیسی‌گلو کرده از کابوش جنگ جهانی اول و شاعر جنگ است؛ و آمریکا به قصه‌های روشن جنگ احتیاج دارد. مجله تایم می‌گوید: «زمانی که آمریکا با یک دشمن بی چهره عمیق روبه‌روست تولکن جنگی را راه می‌اندازد که ما همه آرزو می‌کردیم.»

آن زمان که به واسطه ماجرای ویتنام و واترگیت مشکلاتی در آمریکا به وجود آمد، مردم قصه‌های تولکن را برگزیدند، زیرا در آنها به وضوح و روشنی، بدی و خوبی و دنیای عادلانه، توصیف شده بود. در میل ارث (سرزمین میانه) خوبی و بدی روشن است. در دنیای فانتزی، جنگی رو در روست. کشاکشی که می‌خواهی در آن باشی و در تقابل، عدالت و اخلاق و بشریت پیروز شود. تولکن دشمن را به فضایی باز کشانده، دور از زندگی شهروندان بی‌گناه؛ به مدیل ارث (سرزمین میانه). می‌توانی این مدیل (Middle) به معنای میانه، و میانه را هر سرزمینی بدانی؛ هر جای زمین یا حتی لایه میانه روان (نفس) خودت، بین جسم و روح.

اولین اپیزود فیلم «رباب حلقه‌ها» به نام «یاری و یآوری» سه ماه بعد از حمله یازده سپتامبر، اکران می‌شود. زمانی که مردم تقاضای پاسخ دارند؛ که خوب به همان شکل گذشته، علیه بد، وارد نبرد شود. درست همان گونه که خواننده‌های کتاب در دهه ۵۰ (زمانی که کتاب منتشر شد) خطی موازی بین کتاب و جنگ جهانی دوم پیدا کردند، و هیپیهایی که در دهه ۶۰ خوانان کتابهای تولکن بودند؛ چون عاشق صلح بود. نسل جدید هم نوشته‌های او را برگزیده است؛ زیرا دیدی نوستالژیک نسبت به دنیای گم شده دارد. این انتخابها، یک سفر ملی است از طریق افسانه، به جایی که با بدی و تاریکی می‌توان مقابله کرد؛ تاریکی را می‌توان به زانو در آورد. جا دارد به این نکته توجه شود که با اینکه هر سه فیلم «رباب حلقه‌ها» در سال ۱۹۹۹ یکجا و در نه ماه فیلمبرداری می‌شود، سال گذشته، این مونولوگ را به فیلم اضافه کردند.

«خوبی در جهان وجود دارد و ارزش این را دارد که برایش جنگید.» بوین (نویسنده فیلمنامه) می‌گوید. «آیا این حرف مثل بعضی از حرفهای خرج بوش نیست؟» مجله تایم در باب فیلم «آریاب حلقه‌ها» می‌گوید: «در دید آمریکا از خودش، او جنگنده‌ای است که ناخواسته وارد جنگ شده.»

شری توکل (Sherry Turkle) استاد مطالعات اجتماعی علم و تکنولوژی دانشگاه ام‌ای‌تی (M.I.T) می‌گوید: «همین که چیزی خاطر را جمع می‌کند خیال را راحت می‌کند و موسسه انگیز است نباید این طور به نظر بیاید که همه اختیاجات را پاسخ می‌گوید.»

«آیا این اجازه را می‌دهد که از روی واقعیت بیریم؟ یا توان کنشی گرفتگی و مقابل شدن با آن را بارور می‌کند؟ توکل باز می‌گوید: «سوال این است که آیا آن ما را تحت فشار می‌گذارد تا در دنیایی که پیچیده است زندگی کنیم؟ دنیایی که ما احتیاج داریم تا بتوانیم در یک ساختمان اجتماعی کار کنیم که در آن قانونی وجود ندارد، جایی که ما مجبوریم به فرهنگ و به نحوه دید مردم دیگر که چه گونه چیزها را ردیف می‌کنند، توجه داشته باشیم.»

مقاله بخش فرهنگی مجله تایم که از «فیلم آریاب حلقه‌ها» می‌گوید، در پایان نوشتار خود این گونه نتیجه‌گیری می‌کند: «آیا برای مردم آمریکا، اینجا پیامی هست؟ آمریکا تنها قدرت برتر دنیاست که به نمایندگی از جانب کره زمین، حلقه را در دست دارد، و مثل فروپو، یک تنه با همه مشکلات روبه‌رو است.»

آنچه در دنیای واقعی در جریان است اثر دنیای افسانه‌های امروز را نشان می‌دهد. آنها که با دنیای تخیلی خود را واضی نگاه داشته‌اند، در جهان بیرون چه کرده‌اند؟ چه نقشی در جنگ حق و باطل داشته و دارند؟ در مجله تایم آمده است: «آریاب حلقه‌ها» اجازه می‌دهد یک آمریکایی خود را یک جنگجوی ناخواسته بیابد. پیت جکسون، کارگردان حلقه‌ها، می‌گوید: «به نوعی، بیشتر مردمی که این فیلم را می‌بینند، جنای از این که عاشق صبح هستند، مردم نرم و نازکی هستند که ترجیح می‌دهند دور و بر در دسر نگرند. آنها مجبور شده‌اند با شرایطی که خارج از کنترل آنهاست، یک جوری کنار بیایند.»

شکی نیست که تخیل، سرگرم‌کننده خیره‌کننده و جذاب است. حتی اگر به شکل ابتدایی‌ترین فرم خود، که قصه‌گویی است، ارائه شود. قصه‌گویی باشد و شنونده‌ای، در همین اندازه هم می‌توان بسته به تناسب سن، دیدگاه آرمانها، ایده‌آلها و پیچیدگی فکر و اندیشه مخاطب، او را برای ساعتها جذب کرد. چند نوجوان را می‌توان ساعتها با یک تاس - که یک حبه قند به شکل مکعب مربع با شش وجه که شش عدد روی آن حک شده باشد هم می‌تواند همان کار را بکند - در دنیای «دانجنز و دراگنز» (زندانها و اژدهاها) فایتر رها کرد. فارغ از این دنیا، با تخیلات خود می‌سازند و خراب می‌کنند. می‌خرند و می‌فروشند. دستگیر می‌کنند و به زندان می‌فرستند. دفاع می‌کنند و می‌جنگند. سالها را می‌گذرانند و زندگی را به پیش می‌برند بدون اینکه نیازی به ابزاری داشته باشند. تخیل و کلام، همه چیز را برای آنها فراهم می‌کند. کافی است که قانون بازی را بدانند. ولی آیا تخیلی که این گونه رو به رشد است و سرمایه‌داران برای بردن سودهای کلان، پشت آن را گرفته‌اند، نتیجه دیگری جز سرگرمی دارد؟

حرف آخر

تحلیلگران غرب این طور می‌گویند که حق و باطل در دنیای واقعی مه‌آلود است. فضا روشن نیست. نکته این است که آیا با این استدلال می‌توان با حق و عدالت و حقیقت کاری داشت؟ تولیدات تخیلی، علاوه بر آوردن سود مادی برای کمپنیها، به تقاضای درونی مخاطبین هم جواب می‌دهد. ندای درونی انسان از او می‌خواهد که در جبهه خیر باشد! خواهشی عجیب شده یا انسان، که از به زانو درآوردن تاریکی استقبال می‌کند، عطشی که از دید دنیای استیکبار بهتر است کسی در دنیای واقعی به دنبال یافتن پاسخ برای آن نباشد. این انسان کم‌سنه شده، در دنیای دایسون، هم می‌داند کدام جانب را بگیرد و هم اجازه دارد این کار را بکند. این جانب گرفتن برای فترتهای مسلط بی خطر است، فقط نیازی است که به آن پاسخ گفته می‌شود.

استقبال بالا از کتابها و فیلمهای تخیلی، بخشی از اصرار جدید آمریکا به رشد و گسترش افق تخیلی است. دنیای تخیلی، در فضایی شفاف، روشن می‌کند که حق و باطل کدام است. آنجا دیگر معلوم است که چه کسی در کدام راه است. حق و باطل مه‌آلود نیست می‌توان در دنیای خیال خود را آسوده کرد. بی خطر، طرف حق را گرفت و با اهریمن دشمن بود؛ بدون اینکه مجبور باشی برای ایجاد تغییر در زندگی واقعی، تلاشی کرده باشی. طرف جانی را بگیری و با جانی دیگر مخالف باشی. هم زندگی روزمره‌ات را داشته باشی و هم به ندای درونی‌ات که از تو می‌خواهد باور مظلومین، با حق و دشمن ظلم باشی، پاسخ مثبت داده باشی. دنیای تخیل جایی است که در آن، شیطان تنبیه و تقوا پادشاه داده می‌شود؛ اگرچه دنیای افسانه‌ها است.

● ندای درونی انسان از او می‌خواهد که در جبهه خیر باشد؛ خواهشی عجیب شده با انسان، که از به زانو درآوردن تاریکی استقبال می‌کند؛ عطشی که از دید دنیای استیکبار بهتر است کسی در دنیای واقعی به دنبال یافتن پاسخ برای آن نباشد.



شجاعت، ایثار، فداکاری، تسلط یافتن بر ترس، حمایت از مظلوم، از خودگذشتن به خاطر حقیقت و به خاطر زندگی دیگران، و از همه بالاتر، صداقت، مفاهیمی نیستند که دل را نبرند و مخاطب را با خود همراه نکنند. اینها مفاهیمی هستند که در دنیای تخیل به نمایش گذاشته و دست‌یافتنی می‌شوند؛ حتی اگر دنیای واقعی آن گونه باشد که این کمبود را ببینی و حس کنی و نبودش آزارت دهد، می‌توانی این حقایق را در دنیای خیال ببینی و با آنها ارتباط برقرار کنی. آنجا که دنیای بیرون خالی از این الگوها و اسطوره‌ها بشود، باید آنها را ساخت؛ حتی اگر شده در خیال. باید جایی باشد که آنها را بتوان پیدا کرد و به دامشان چنگ زد. دل دادن به شخصیهایی که صداقت و ایثار را تمرین می‌کنند و به نمایش می‌گذارند، واقعیتی غیرقابل انکار است.

پی نوشت:

آمار، اطلاعات و نقل قولها از بخشهای فیلم و فرهنگ مجله تایم، ۹ دسامبر ۲۰۰۲ (۱۸ آذر ۱۳۸۱) شماره ۱۶۰ گرفته شده است.