

ماشین، می‌نامیم (۱۹۰۰-۴۰) و به شکل‌گیری تدریجی یک فرمول سینمایی متمایز خصوصاً در سینمای امریکا. البته در واقعیت جدا کردن هریک از این تاریخچه‌ها از بقیه و سخن گفتن از هریک به صورت جداگانه بدون بی‌انصافی در حق گفتارهای غایب درعین حال همواره مؤثر، تقریباً غیرممکن است. بنابراین تاریخچه‌ای که در پیش رو دارید درعین پرداختن به موضوع به شیوه‌ای نسبتاً زمانی و در نتیجه تقریباً متعارف، قصد دارد این ژانر را در متن زنجیره‌ی پیشرفت‌های ژانری، فرهنگی و حتی تکنولوژیک قرار دهد که بر آن تأثیر می‌گذارند و این ژانر همواره بر آن‌ها شهادت می‌دهد. البته دلیل اتخاذ این شیوه آن است که فیلم‌های علمی‌تخیلی امریکا همچون خود امریکا نمایانگر مخلوطی از تأثیرات و هم‌آمیزی ایده‌ها، نگرانی‌ها و فشارهایی است که در کنار هم فرهنگ معاصر این کشور را شکل داده‌اند.

◀ پیشینه

مسلماً ژانر علمی‌تخیلی سینما به‌طور کلی مدیون مجموعه‌ای از گفتمان‌های غربی است که بر شکل‌گیری این ژانر مقدم است و رو به سوی توسعه‌ی علمی غرب دارد. به‌طور مثال، بسیاری از افسانه‌ها و قصه‌های فولکلور مختلفی که به شیفتگی ما در مقابل قدرت تکنولوژی می‌پردازند از فرهنگ یونان باستان سرچشمه می‌گیرند. در *ایلیاد* ما با تلاش‌های خدای هفاستوس برای ساخت سه‌پایه‌های متحرکی به نام *اروبوتس*، برای خدمت به خدایان دیگر در میهمانی‌های شان آشنا می‌شویم. به عنوان مکمل این نمونه‌ی مقدس، می‌توان شخصیتی چون *دالوس* را در نظر گرفت که معمولاً به عنوان مشهورترین تکنیسین دنیای باستان معرفی می‌شود. کسی که بر اساس افسانه‌ها مردی برنزی ساخت تا به پادشاه *سینوس* کثرت خدمت کند و زندگی افسانه‌ای‌اش بر داستان شبه‌علمی‌تخیلی‌اش متمرکز می‌شود؛ داستان خلق بال‌های مصنوعی برای پرواز زمانی که او و پسرش *ایکاروس* می‌خواستند از دست ارباب خود فرار کنند. البته الگوی نخستین و واقعی هر دوی این شخصیت‌ها در افسانه‌ی *پرومئوس* یافت می‌شود. *پرومئوس* سعی کرد راز زندگی و خلقت را از خدایان بگیرد و آن

برای درک کارکرد سینمای علمی‌تخیلی امریکا و دست‌آوردهایش در طول تاریخ لازم است با رعایت ترتیب زمانی نگاهی کوتاه به تاریخچه‌ی آن بیندازیم. در واقع همچون اکثر متون فرهنگی، لازم است تا تاریخ‌های «متعددی» را که هم‌آمیزی و تلفیق‌شان به شکل‌گیری تجربه‌ی ما از این ژانر کمک کرده است مدنظر قرار دهیم. به‌طور مثال از میان داستان‌های مختلفی که در نتیجه‌ی مطالعه‌ی این تاریخ مطرح می‌شوند، باید نگاهی بیندازیم به قصه‌های فولکلور و افسانه‌های فرهنگ غرب که حوزه‌ی گسترده‌ای از داستان‌های علمی‌تخیلی از آن‌ها نشأت می‌گیرد، به شکل‌گیری یک ژانر ادبی متمایز خصوصاً در قرن نوزدهم، به روی کار آمدن ادبیات بازاری که سرانجام در قرن بیستم این ژانر را صاحب‌نام می‌کند، به تاریخچه‌ی آغازین سینما که گاه از نظر عملی با ظهور خودفیلم‌های علمی‌تخیلی همزمان به نظر می‌رسد، به ایجاد روحیه‌ای تکنولوژیک در آنچه «عصر

موجود احساس رضایت می‌کنند. «قصه‌های اعجاب‌انگیز» به روند یا هدفی کاملاً منسجم دست نیافته بودند، و مهم‌ترین دلیل این امر عدم وجود شرایط فرهنگی‌ای بود که این هدف را شکل می‌داد.

این حس تداوم که بالاخص بر نیروها و جذابیت‌های منطق بشری متمرکز است، با ظهور این ژانر ادبی در قرن نوزدهم مطرح می‌شود. آج بروس فرانکین چنین استدلال می‌کند که این ظهور شیوه‌ی ادبی داستان‌های علمی تخیلی نتیجه‌ی مستقیم تغییری بنیادین در فرهنگ غرب است و به عنوان بخشی از جامعه‌ی صنعتی و شیوه‌ای خیال‌پردازانه برای پرداختن به اتکای فزاینده‌ی فرهنگ مدرن به علم و تکنولوژی شکل گرفته است. در واقع انقلاب صنعتی، همچون سایر انقلاب‌ها، با عکس‌العملی خیال‌پردازانه، ادبیات خاص خود را به وجود آورد. ادبیاتی که فرهنگ از طریق آن می‌توانست در مورد تغییر شکل دنیا سخن بگوید، به آن واکنش نشان دهد و آن را بهتر درک کند. شکل‌گیری این ژانر را می‌توان به‌طور خاص در آثار عده‌ای از شخصیت‌های مطرح ادبیات اروپا مرتبط با یک آگاهی جدید علمی مشاهده کرد، که مهم‌ترین آن‌ها عبارت‌اند از: مری شلی، ژول ورن، و آج. جی. ولز. همچنین در نوشته‌های بسیاری از نویسندگان مختلف امریکا از جمله ناثانیل هائورن، ادگار آلن پو، جک لندن و خیلی‌های دیگر. فرانکلین خصوصاً بر اهمیت این شیوه‌ی ادبی امریکایی تأکید می‌کند، زیرا چنین استدلال می‌کند که «ایالات متحد، از همان آغاز همدلی خاصی با داستان‌های علمی تخیلی داشت» چرا که به نظر می‌رسید تنها این نوع ادبی توان کنار آمدن با تغییرات سریع این کشور، پذیرش بی‌چون و چرای پیشرفت‌های تکنولوژیک توسط آن و روحیه‌ی تغییر پذیرش را داشته باشد.

ادوارد جیمز در بررسی تاریخی این ژانر ادبی با عنوان *داستان‌های علمی تخیلی در قرن بیستم*، با استناد به نویسندگان مطرحی که در بالا به آن‌ها اشاره شد، شیوه‌ای ساده و درعین حال مفید را برای بررسی چگونگی پیشرفت این ژانر ادبی در طول قرن نوزدهم در واکنش به این روحیه‌ی تغییرپذیری ارائه می‌کند. او پیشنهاد می‌کند که ادبیات علمی تخیلی را به عنوان ژانری تدریجاً تکامل یافته و ترکیبی از سه نوع متفاوت داستان در نظر

را به انسان‌ها ارزانی دارد، ولی شکست خورد و گرفتار مجازاتی سنگین شد. این مسأله موجب شد تا او را به عنوان الگوی تمام کسانی که بیش از حد به دنبال دانش هستند انتخاب کنند. کسانی چون دانشمندان، مخترعان، یا آفرینندگانی که سعی کرده‌اند حوزه‌های ممنوع را کشف کنند، انسان‌های کنجکاوی که سعی کرده‌اند به آنچه که قرار نیست ما بدانیم دست یابند، و شخصیت‌های قدرتمندی که از مهارت تکنولوژیک خود به شیوه‌ای اشتباه یا نسنجیده استفاده کرده‌اند. تمامی این شخصیت‌ها سرانجام به کیفر اعمال‌شان می‌رسند.

◀ ادبیات

این جویندگان و کاوشگران دانش، حتی با وجود تمامی تغییراتی که این ژانر از نوع موضوع مورد توجه خود یافته است، همگی به کارهایی مشغولند که به نظر می‌رسد هسته‌ی اصلی داستان‌های علمی تخیلی و در نتیجه فیلم‌های علمی تخیلی را تشکیل می‌دهد؛ آنان شکل دهنده‌ی آن چیزی هستند که می‌توان داستان بنیادین این حوزه نامید. آن‌ها مشغول پرسیدن این سؤال هستند که چه کارهایی به کمک دانش بشری امکان‌پذیر است، و فرقی نمی‌کند که این کار با نیت خوب باشد یا بد. به همین دلیل دیوید هارتول قصه‌های تکامل یافته‌ی علمی تخیلی را چنین توصیف می‌کند: «تجمعی مدرن و منحصر به فرد از سنتی قدیمی: قصه‌های اعجاب‌انگیز». چنین قصه‌هایی بنابراین نه تنها اسطوره‌های یونان، بلکه بسیاری از بنیان‌گذاران ادبیات غرب را هم شامل می‌شوند، افرادی چون سر تامس مور و کتابش *آرمان‌شهر* (۱۵۱۶)، *انسان در ماه* (۱۹۳۸) فرانسیس گودوین، برداشت خارق‌العاده سیرانو دو برژواک از سفر به ماه در *دنیای دیگر* (۱۶۵۷)، و حتی اثر طنزآمیز جان اتان سویفت درباره‌ی سفری خارق‌العاده در *سفرهای گالیور* (۱۷۲۶)؛ اگرچه این آثار دارای شرایطی هستند که بعدها به ویژگی‌های داستان‌های علمی تخیلی تبدیل می‌شود و اصولاً دارای یک شخصیت اصلی کنجکاو اگر نه کاملاً علمی هستند، اما معمولاً از تشریح موضوعی عجیب و غریب، تأکید بر اغراق‌ها و یا تنها وارونه کردن شرایط

بگیریم: «سفرهای خارق‌العاده»، «داستان‌های آینده» و «داستان‌های علمی». جیمز پیشینه‌ی اولین نوع این داستان‌ها را در قرون وسطی می‌جوید، اما دو نوع دیگر را گونه‌هایی نسبتاً جدید می‌داند که در روحیه‌ی صنعتی قرن نوزدهم و خصوصاً در نوشته‌های شلی و ورن ریشه دارند. این نویسندگان با آنچه که می‌توانیم جریان اصلی ادبیات بنامیم ارتباط تنگاتنگ دارند و آثارشان به ویژه در مطالعات مربوط به حوزه‌هایی چون دوره‌ی رمانتیک، شکل‌گیری داستان کوتاه، قصه‌های فانتزی، ناتورالیسم و آگاهی اجتماعی در ادبیات جایگاه شاخصی را به خود اختصاص داده است؛ با این حال هریک از آنان سعی داشتند جریان اصلی موجود یا موضوعات قدیمی را در جهتی نسبتاً متفاوت حرکت دهند و با استفاده از عناصر خیال‌پردازانه که در نهایت با قرار گرفتن در کنار هم قصه‌های علمی‌تخیلی را به وجود آوردند، مسائل اصلی دوره‌ی خود را در بافتی جدید قرار دهند. مری شلی به‌طور مثال هم در اثر مطرح خود *فرانکنشتاین* (۱۸۱۸) و هم در رمان آینده‌گرایی خود *آخرین انسان* (۱۸۲۷) با پرداختن به امکان خلق فیزیکی زندگی و همچنین نابود کردن کامل زندگی بشری، جایگاه انسان در نظام طبیعی را که موضوعی رایج برای نویسندگان رمانتیک بود، در معرض یک موضوع جدید علمی قرار داد. اگرچه آثار داستانی پو به ندرت خود علم را به عنوان موضوع اصلی ارائه می‌کنند، اما به استدلال هرولد بیور، به دفعات بر شخصیت‌هایی تمرکز می‌کنند که در داستان‌های پخته‌ی علمی‌تخیلی بسیار عادی هستند، شخصیت‌هایی که «از همان آغاز نقش‌های تجربی و فیلسوفانه را بازی می‌کردند: و مشاهدات علمی مناسبی انجام می‌دادند». مشاهداتی که پو بعدها بارها و بارها در مقالات و داستان‌های خود مورد انتقاد قرار داد. در این جا شاید بد نباشد که به‌طور خاص به چند نمونه از موضوعات او اشاره کنیم: پرداختن او به تجربیات افسون‌گری و مسحور کردن در *آستانه‌ی مرگ* در «حقایق پرونده‌ی ام. والدمار» (۱۸۴۶)، پرداختن طنزآمیز او به نظریه‌ی تبدیل مرب به طلا در «وَن کمپلن و کشف او» (۱۸۴۹)، و داستان کاوش در قطب جنوب *داستان آرتوگوردون پیم* (۱۸۳۸). برای ژول ورن «سفرهای خارق‌العاده» نوع داستانی مربوط به آثار چهره‌های متفاوتی چون پو، هرمن

ملویل و چارلز داروین در قرن نوزدهم - وسیله‌ای شد برای حمایت از پیشرفت‌های بشری و نقش مهمی که علم می‌تواند در این پیشرفت‌ها ایفا کند. این نقش به کمک وسایل نقلیه و ابزارهای مختلف تکنولوژیکی که مسافران او خلق می‌کردند و محور داستان‌های او را تشکیل می‌داد به آسانی قابل‌اندازه‌گیری است - ابزارهایی چون کپسول فضایی سفر به ماه (۱۸۶۵)، زیردریایی بیست هزار فرسنگ زیر دریا (۱۸۷۵) و بالن دور دنیا در هشتاد روز (۱۸۷۳). جک لندن در رمان خود *پاشنه آهنین* (۱۹۰۷) از مکانیزم داستان آینده‌گرا برای رساندن مفهوم داروینی طبیعت بی‌رحم و زندگی به عنوان نبرد در حال تکامل برای بقای آنان که آماده‌ترند، برای نتیجه‌ای اجتماعی بهره برده است. تصویر او از آینده تصویری است از نبرد اجتناب‌ناپذیر طبقاتی میان سوسیالیست‌ها و طبقه‌ای که او «الیگارشی» می‌نامد و سرانجام از کاپیتالیسم فراگیر نشأت می‌گیرد. این نویسندگان، به همراه دیگرانی چون رابرت لوییس استیونسن و ادوارد بلای، نه تنها به کندوکاو در موقعیت‌هایی پرداخته‌اند که با ظهور عصر ماشین خیلی زود با آنها آشنا شدیم، بلکه شخصیت‌هایی - چون دکتر فرانکنشتاین، کاپیتان نمو، دکتر مورو، دکتر جکیل - را خلق کرده‌اند که به شخصیت‌های دائمی نوع پخته‌ی داستان‌های علمی‌تخیلی و نمونه‌ی نوعی زیاده‌خواهانی تبدیل شدند که صنعت فیلم امریکا خیلی زود و به دفعات به آن‌ها پرداخت.

البته چهره‌ی اصلی پیشرفت این ژانر ادبی اچ. جی. ولز انگلیسی است. ولز در اواخر قرن نوزدهم، یعنی زمانی که کم‌کم اسم و رسمی برای خود دست‌وپا می‌کرد، به گفته‌ی ادوارد جیمز، بیش‌تر خالق «داستان‌های رمانتیک علمی» بود تا نویسنده‌ی داستان‌های صرفاً علمی‌تخیلی. نویسنده‌ای که برای او علم «خالق امور مسلم و پرده‌بردار اسرار و رموز نبود، بلکه... ارائه‌دهنده‌ی مسائل بزرگ اسرارآمیز و عجیب بود. همان‌طور که دین زمانی چنین بود». او نیز همچون شلی مجموعه‌ای از زیاده‌خواهان بی‌خرد را خلق کرد، به‌طور مثال در رمان‌هایی چون *جزیره‌ی دکتر مورو* (۱۸۹۵) و *مرد نامرئی* (۱۸۹۷). درحقیقت شخصیت اصلی داستان اولی با آزمایش بر روی حیوانات و تبدیل آن‌ها به انسان - یا حداقل موجوداتی شبیه انسان - از طریق جراحی‌های دردناک،

توسل به اعتصاب، تشکیل اتحادیه، یا آشوب‌های اجتماعی و امثالهم و فقط به کمک دانش و مهارت امریکایی و روحیه‌ای اساساً عمل‌گرایانه تغییر یافته است، چنان‌دل انگیز بود که افرادی در صدد برآمدند تصاویر بلامی را به مرحله‌ی عمل درآورند و در سرتاسر کشور شروع به ایجاد کلوب‌هایی کردند که خود اعضا، آن‌ها را کلوب‌های ملی‌گرا می‌نامیدند. به علاوه، نویسندگان دیگر، چه حامیان و چه مخالفان ایده‌های بلامی، خیلی زود شروع به خلق یک‌سری داستان‌های خیال‌پردازانه‌ی مشابه کردند؛ به‌طور مثال رمان *نگاهی به عقب‌ترها* (۱۸۹۰) اثر آر‌تور ویتون، *نگاهی به آن سوتر* (۱۸۹۱) اثر لودویگ گسler، *نگاهی به درون* (۱۸۹۳) اثر جی دبلیو رابرت، و رمان بسیار محبوب *ستون سزار* (۱۸۹۱) اثر ایگناتیوس دانلی.

با چنین پایه و اساسی بود که در دهه‌های نخست قرن بیستم، یعنی زمانی که فیلم به عنوان پدیده‌ای پرطرفدار و مهم مطرح شد، مجموعه‌ای عظیم و متنوع از نوشته‌های انگلیسی-امریکایی مبتنی بر علم یا به عرصه‌ی وجود گذاشت: جریان اصلی آثار داستانی؛ رساله‌هایی که به بحث درخصوص تأثیر تکنولوژی می‌پرداختند؛ و تعداد زیادی آثار ادبی بازاری که به نوبه‌ی خود به پیشرفت بدنه‌ی رایج داستان‌های علمی تخیلی و سرانجام فیلم‌های ماکمک کردند. از جمله نویسندگان اصلی این جریان، باید بار دیگر به آثار دن‌باله‌دار اچ. جی. ولز، همچنین ظهور ادگار رایس باروز و رمان‌های مریخی او، و نوشته‌های اولاف استاپلدون اشاره کنیم. برخی از این شخصیت‌ها در ایجاد تصورات گسترده‌ی عمومی در مورد آینده و تأثیر پیشرفت‌های کنونی علمی و تکنولوژیک که ویژگی عصر ماشین است هم دخیل بوده‌اند. همان‌طور که ادوارد جیمز به ما یادآوری می‌کند، دهه‌های بیست و سی «شاهد شکوفایی قابل‌توجه آینده‌شناسی» بود. یکی از نمونه‌های این جنبه از ادبیات آن دوران، مجموعه‌ی عظیم کتابچه‌های «امروز و فردا» در انگلستان است که به تغییرات احتمالی ناشی از علم در نهادهای مختلف اجتماعی می‌پرداخت و مطالبی از نویسندگانی چون برتراند راسل، جی. بی. اس. هالندن و آندره مورواس هم در آن‌ها چاپ می‌شد.

در این جا نیز می‌توان پیشرفت‌های مشابهی را در امریکا

شرطی کردن سفت و سخت رفتاری، و حتی آمیزش گونه‌های مختلف با هم، نسخه‌ای آشکار از دکتر فرانکشتاین شلی به نظر می‌رسد که از آخرین دست‌آوردهای داروین مطلع است. ولز همچنین مثل نویسنده‌ی فرانسوی تقریباً معاصر خود، ژول ورن، نمونه‌های خاص خود را از داستان‌های سفرهای خارق‌العاده ارائه داد؛ همان‌طور که در اثری چون *ماشین زمان* (۱۸۹۵) می‌بینیم، اثری که نه تنها از لذت‌های سفر در بعدی دیگر، یعنی در بعد زمان برخوردار است، بلکه در عین حال جاذبه‌ی سینما را که از آن هم اغلب به عنوان نوعی ماشین زمان یاد می‌شود، پیش‌بینی می‌کند. با تمام این احوال، تعبیر ولز از علم بر همان پایه و اساس تکنولوژیک آثار ژول ورن قرار ندارد. او برای آینده و برای پیشرفت بشر احتمالاتی را به‌جز احتمالات ناشی از تغییرات صرفاً تکنولوژیکی پیش‌بینی می‌کرد. آن‌چه او در این فرم ادبی مطرح کرد عبارت بود از توانایی القای مداوم روحیه‌ی اعجاب و تعجب در پیشرفت‌های تکنولوژیک اوایل عصر ماشین، به همراه نگرانی فزاینده درخصوص معانی ضمنی اجتماعی این پیشرفت‌ها؛ و به دلیل همین تلاش‌هاست که ولز را به عنوان پدر داستان‌های علمی تخیلی می‌شناسند.

در ادبیات امریکا هم می‌توان شخصیتی بسیار نزدیک به ولز را یافت که همچون او تأثیر زیادی بر پیشرفت ژانر علمی تخیلی البته در این سوی اقیانوس اطلس گذاشت: ادوارد بلامی. اگرچه به نظر می‌رسد بلامی همچون ولز محصور خود تکنولوژی نبود اما تصاویر مشابهی را از تکامل اجتماعی وابسته به تغییرات تکنولوژیک ارائه می‌کند، خصوصاً در رمان‌های خیال‌پردازانه‌ی *نگاهی به عقب* (۱۸۸۸) و *برابری* (۱۸۹۷). اثر اول در واقع یکی از محبوب‌ترین کتاب‌های امریکایی در میان همه‌ی انواع موجود در آن دوره بود و چنان تأثیری بر مخاطبان خود گذاشته بود که به گفته‌ی پروس فرانکلین «بیش از هر رمان دیگر قرن، البته به جز کلبه‌ی عمو تام، آگاهی امریکایی‌ها را تغییر داد». در *نگاهی به عقب* بلامی داستان مرسوم‌ی را از یک مرد جوان روایت می‌کند که به خواب می‌رود و در آینده‌ای بسیار دور بیدار می‌شود، در دنیایی که به واسطه‌ی مکانیکی شدن و تغییر ساختارهای اجتماعی کاملاً دگرگون شده است. این تصویر ارائه‌شده از امریکایی که بدون

مشاهده کرد: به گفته‌ی بروس فرانکلین، جامعه‌ ظاهرأ «به‌طور مداوم توسط تغییرات تکنولوژیک متحول می‌شد». در این جا با گروهی معمول از تعمیرکاران و مکانیک‌های دوره‌گرد و مخترعانی که در گاراژها کار می‌کردند روبه‌رو هستیم، همچنین با اشتیاقی گسترده برای استفاده از دستگاه‌هایی که کارآیی مکانیکی آن‌ها هم در خدمت توسعه‌ی صنعتی بود و هم به ظهور فرهنگی عمومی کمک می‌کرد. در چنین فضای فرهنگی و تحت هدایت رمان بلای و دیگر رمان‌های آرمان‌گرای نام‌برده بود که انبوهی از نوشته‌های تکنولوژیک، شامل مقالات، سخنرانی‌ها، رساله‌ها و قطعات داستانی به بازار آمد. این آثار در مجموع این استدلال را مطرح می‌کردند که پیشرفت‌های سریع تکنولوژیک که امریکایی‌ها در آن زمان شاهدش بودند - از جمله دسترسی به برق، تلفن، رادیو، اتومبیل، هواپیما، و به‌خصوص سینما - خیر از تغییرات عظیم اجتماعی و همچنین شورش می‌داد. به‌علاوه، همان‌طور که هاوارد سگال اظهار می‌دارد، بخش عمده‌ی این آثار، از جمله اثر زندگی در تکنوکراسی (۱۹۳۳) اثر هرولد لوئب، موجب ابهام در مرزهای کلی معمول می‌شد، به‌طوری که گاه «هیچ تمایز کیفی... میان آثار داستانی و غیرداستانی» درخصوص این تغییرات ناشی از تکنولوژی به چشم نمی‌خورد.

◀ ادبیات بازاری

این ابهام در تمایزها از چند لحاظ قابل توجه است، یکی به دلیل امتیاز خیال‌پردازی که می‌خواهم به منظور تفکر درخصوص فیلم‌های علمی‌تخیلی معرفی کنم، و دیگر به دلیل تأکید دائم خیال‌پردازان بر موقعیت‌های مرزی که حس ما از واقعیت را به چالش می‌طلبند. این ابهام همچنین به دلیل چگونگی تأثیر ادبیات بازاری - که خود نوعی جایگاه مرزی در میان داستان‌های بزرگسالان و حکایت‌های دوران نوجوانی دارد - و مهم‌ترین جلوه‌های آن، بر کل حوزه‌ی داستان‌های علمی‌تخیلی در این دوران دارای اهمیت است. در واقع این ادبیات است که سرانجام به ژانری ادبی که پیش از این با انواع و اقسام عناوین، همچون «داستان‌های علمی رمانتیک»، «علمی خیالی»، «داستان‌های

اختراعات»، «داستان‌های علمی‌ساختگی» و در بیش‌تر سال‌های آغازین عمر آن در قرن بیستم «علمی‌تخیلی» نامیده می‌شد، عنوانی دائمی می‌دهد. داستان‌های علمی‌تخیلی در بسیاری از مجلات ادبی و پرطرفدار قرن نوزدهم به چاپ می‌رسید و این داستان‌ها بود که اغلب نشریات جدی‌تر آن زمان را پایه‌گذاری کرد، نشریاتی چون *فرانک ریڈلایر* که مجموعه‌ای از رمان‌های کوتاه در مورد اختراعات عجیب و در فاصله‌ی سال‌های ۱۸۹۲ تا ۱۸۹۸ به چاپ می‌رسید. در سال ۱۹۰۸ هوگو گرنسباک، چهره‌ی اصلی سال‌های اولیه‌ی چاپ مجلات بازاری پر طرفدار، شروع به چاپ مجله‌ای خاص علوم مردمی، با عنوان *مدرن الکتریک* کرد (که بعدها به *ساینس اند اینونشن* تغییر نام پیدا کرد). او در این مجله نه تنها مقالاتی را درخصوص پیشرفت‌ها و پیشنهادات جدید علمی ارائه می‌کرد، بلکه داستان‌هایی با درون‌مایه‌ی علمی، از جمله تعدادی از داستان‌های خود را هم به چاپ می‌رساند و سرانجام نخستین شماره از شماره‌های ویژه‌ی «داستان‌های علمی‌تخیلی» را هم منتشر کرد. دهه‌های بیست و سی دوره‌ی رشد ناگهانی کار در این حوزه بود و آثار بازاری متنوعی مختص این داستان‌ها به چاپ رسید، داستان‌هایی که گرنسباک در صفحات مجله‌ی جدید خود *امیزینگ استوریز*، نام علمی‌تخیلی را داد. *امیزینگ استوریز* که برای نخستین بار در ۱۹۲۶ به بازار عرضه شد (و تا ۱۹۹۵ به کار خود ادامه داد و سپس دوباره در ۱۹۹۸ شروع به کار کرد)، گرنسباک در آغاز آثار ولز، ورن، و پورا مجدداً چاپ کرد، اما خیلی زود کار را بر مطالب دست اول متمرکز ساخت و فضا را برای بسیاری از نویسندگان مهم دوران آغازین داستان‌های علمی‌تخیلی، چون ای.ای. داک اسمیت و جک ویلیامسن فراهم آورد. پس از آن‌که اختیار این مجله از دست گرنسباک خارج شد، او تلاش‌های پیشگامانه‌ی خود را با مجلات بازاری دیگری ادامه داد که از آن جمله است *داستان‌های عجیب علمی* - در این مجله و در ۱۹۲۹ بود که او سرانجام عنوان «علمی‌تخیلی» را به‌طور ثابت مسورد استفاده قرار داد - و *داستان‌های عجیب هوایی*. هر دوی این مجلات که در ۱۹۲۹ پایه‌ی عرصه‌ی وجود گذاشتند در شکل دهی گروه خوانندگان پر و پا قرص این نوع ادبی تازه ابداع‌شده و در تأثیرگذاری بر تعدادی از

مقلدان آن نقش مهمی داشتند.

مهم‌ترین این مقلدان بدون‌شک *داستان‌های حیرت‌آور مافوق علم* (در ۱۹۳۰) است (که در ۱۹۶۰ به *آنالوگ* تغییر نام داد و تا به امروز به کار خود ادامه داده است) که در پیشرفت بیش‌تر این ژانر ادبی نقش بسیار مهمی ایفا کرد، چرا که نه تنها آغازگر زندگی حرفه‌ای برخی از چهره‌های سرنوشت‌ساز ادبیات مدرن علمی تخیلی چون آیزاک آسیموف، کلیفورد دی سیماک، لستر دل ری، رابرت هاین لاین و تئودور استورجسون بود، بلکه سعی داشت تا خود را با جدیدترین تفکرات علمی همسو کند. به همین دلیل اف اورلین تریمین، دستیار ویراستار مجله، چنین استدلال کرده است که: «هیچ دلیلی وجود ندارد که *داستان‌های حیرت‌انگیز مافوق علم* به عنوان مظهر پیشرفت‌های علمی و در نتیجه فضایی که در اختیار مباحث جدی علمی قرار داد «به عنوان خاستگاه علم مدرن عمل نکند». این مجله با پرداخت مبالغ بیش‌تر از رقبای خود، برای به دست آوردن بهترین داستان‌های علمی تخیلی، با تأکید پیوسته بر صحت بالای علمی آثار چاپ شده و به لطف طرح‌های روی جلد خود که کار تصویرگر اصلی این مجله، هوبرت راجرز، بود و حتی با به تجسم درآوردن روزافزون دنیا‌های علمی تخیلی خود به شیوه‌هایی واقع‌گرایانه‌تر از رقبای خود، بر پیشرفت این‌گونه‌ی ادبی و خصوصاً بر ماهیت خوانندگان آن تأثیری مهم گذاشت.

داستان‌های حیرت‌انگیز مافوق علم همچنین تحت جهت‌گیری مشهورترین ویراستار خود، جان دبلیو کمپل جونور، بر ماهیت داستان‌هایی که چاپ می‌کرد تأثیر مستقیم داشت. کمپل با دنباله کردن سیاست‌های تریمین، بر این مسأله تأکید می‌کرد که داستان‌های چاپ‌شده در مجله‌ی آنان حقایق شناخته‌شده‌ی علمی را نقض نمی‌کنند. به همین دلیل، کلیفورد سیماک برای آن‌که داستان «ابزار آلات» (۱۹۴۲) را به چاپ برساند مجبور شد توصیف خود از سیاره‌ی ونوس را تغییر دهد تا با کشفیات آن زمان در خصوص آب‌وهوای این سیاره بخواند. کمپل همچنین سعی داشت نویسندگانی را که با آن‌ها همکاری داشتند از فضای نطق‌های ساده‌ی علمی و حدس و گمان‌های خشک دور کند و بدین‌منظور بر این مسأله تأکید داشت که به گفته‌ی ادوارد جیمز

نویسندگان پیش‌زمینه‌ها و اطلاعات علمی را که با تار و پود داستان‌هایشان درهم آمیخته است ارائه کنند. به‌طور نمونه در یکی از نخستین داستان‌های رویوتیک آسیموف «دروغگو» (۱۹۴۱)، این حکم صادر شده نویسنده را بر آن داشت تا تضاد موجود در داستان خود را با خلق سه قانون مشهور رویوتیک خود حل کند. قوانینی که بر منطبق روابط انسان و روایات حاکم است، دستور به ایمنی این روابط می‌دهد و از آن زمان به بعد توسط بسیاری از نویسندگانی که بر روی این سوژه کار می‌کنند مورد استفاده قرار گرفته است. کمپل همچنین دستور داده بود که نویسندگان باید نه فقط به «اختراعات عجیب و دانشمندان قهرمان» بلکه خصوصاً به «جوامع و فرهنگ‌های آینده» بپردازند، یعنی به این موضوع که پیشرفت‌های علمی چطور می‌تواند فرهنگ و تاریخ بشری را تغییر دهد. در واقع کمپل از طریق *داستان‌های حیرت‌آور مافوق علم* و ویراستاری سی و چهار ساله‌ی آن به شکل‌گیری این ژانر ادبی در حال پیشرفت و ایجاد هسته‌ی اجتماعی آن کمک کرد.

با این وجود، ادبیات بازاری اگرچه در تکامل این ژانر ادبی نقش مهمی را ایفا کردند، به نسبت نوع دیگری از داستان‌های تخیلی در پیشرفت سینمای علمی تخیلی تأثیر مستقیم بسیار کم‌تری داشتند. این نوع دیگر یعنی داستان‌های مصور علمی تخیلی مورد توجه خوانندگان جوان‌تر و احتمالاً کم‌تر جدی، و خصوصاً خوانندگانی قرار می‌گرفت که بیش‌تر به توانایی داستان برای به تجسم درآوردن امور امکان‌پذیر اهمیت می‌دادند تا به پایه و اساس حقیقی رویدادهایی که شرح داده شده است یا به ابعاد اجتماعی آن‌ها. داستان‌های مصور علمی تخیلی تقریباً هم‌زمان با ادبیات بازاری پا به عرصه‌ی وجود گذاشت و دقیقاً بر «اختراعات عجیب و دانشمندان قهرمان» یا دیگر شخصیت‌های ماجراجو تأکید داشت. یا به‌طور خلاصه بر آن نوع عناصر و شخصیت‌های «عجیب» و «حیرت‌آور» که بلافاصله در صحنه قابل استفاده بودند. در ۱۹۲۹، باک راجرز در قرن بیست و پنجم (نوشته فیلیپ فرانسیس نویلان و نقاشی (یک کالکینز) شروع به چاپ هم‌زمان در تمامی روزنامه‌های آمریکا کرد و خیلی زود داستان‌هایی به تقلید از آن چاپ شد، از جمله *فلش گوردون* (اثر

الکس ریموند) و بریک بردفورد (نوشته‌ی ویلیام ریت و نقاشی کلرنس گری) و شخصیت‌های مشابه دیگری در کتاب‌های مصور. مهم‌ترین این شخصیت‌ها شخصیت سوپرمن بود که توسط جروم سیگیل و جو شوستر خلق شد و پس از معرفی موفقیت‌آمیزش در داستان‌های مصور پرماجرا در ۱۹۳۸، در ۱۹۳۹ شروع به چاپ به صورت کتابی جداگانه کرد. پس از آن، شخصیت‌های بسیاری مشابه سوپرمن خلق شدند که همگی دارای نیروها و فیزیک بدنی فوق‌انسان بودند و همگی خود را وقف استفاده از این نیروها برای ایجاد جامعه‌ای بهتر می‌کردند. از جمله‌ی آن‌ها می‌توان به شخصیت کاپیتان مارول در داستان‌های مصور بنگاه نشر مارول اشاره کرد (۱۹۴۰، نوشته‌ی اوتو اوپایندر و نقاشی کلاید بک). این داستان‌های مصور ابرقهرمانان به همراه داستان‌های مصوری که پیش‌تر درون‌مایه‌ی علمی‌تخیلی داشتند در دهه‌های سی و چهل به ایجاد و گسترش خوانندگان داستان‌های علمی‌تخیلی کمک کردند.

بسیاری از این قصه‌های مصور عمدتاً به این دلیل که بر حرکات قهرمانان، شخصیت‌های زیادی گنده و تصاویر جالب در خصوص موضوعات اجتماعی تأکید داشتند، خیلی زود وارد حوزه‌ی فیلم‌سازی شدند و به عنوان منابع یکی از طرفدارترین شاخه‌های سینمای آغازین علمی‌تخیلی، یعنی سریال‌ها، مورد استفاده قرار گرفتند. از جمله‌ی برداشت‌های بسیاری که در دهه‌ی چهل از این داستان‌ها صورت گرفت، می‌توان به چند مورد اشاره کرد: *فلش گوردون* (۱۹۳۶)، *سفر فلش گوردون به مریخ* (۱۹۳۸)، *فلش گوردون دنیا را فتح می‌کند* (۱۹۴۰)، *باک راجرز* (۱۹۳۹)، *ماجراهای کاپیتان مارول* (۱۹۴۱) *بریک بردفورد* (۱۹۴۷) و *سوپرمن* (۱۹۴۸). با تمام این احوال اگرچه هم داستان‌های مصور و هم سریال‌ها تصاویر و شخصیت‌هایی را ارائه می‌کردند که پیوسته، و حتی تا به امروز، در انرژی بخشیدن به سینمای علمی‌تخیلی به کار رفته است، اما آن نوع کاوش‌ها و موضوعاتی که در بهترین آثار ادبیات بازاری و رمان‌های علمی‌تخیلی جدی‌تری که بعدها به چاپ رسید به چشم می‌خورد در آن‌ها کم‌تر یافت می‌شود. موضوعاتی چون زندگی مصنوعی، اخلاقیات مربوط به تجربیات و آزمایش‌های علمی و طراحی

جامعه. بدین ترتیب داستان‌های مصور با وجود آن‌که اغلب به قرار گرفتن این فرم ادبی در بافتی بسیار احساساتی‌تر از آن‌چه که ولز پیش‌بینی می‌کرد یا می‌پسندید، کمک می‌کردند، اما در عین حال در تعیین مرزهای این حوزه و تثبیت کامل بسیاری از عناصری که می‌توان عناصر معنایی این ژانر ادبی نامید هم نقش داشتند.

این آثار همچنین به ما کمک می‌کنند تا بُعد مهم دیگری از داستان‌های علمی‌تخیلی را که در نهایت بر فیلم‌های ما تأثیر گذاشتند، یا به عبارتی کارهای تصویرگران یا هنرمندان داستان‌های علمی‌تخیلی را به خاطر بیاوریم و مورد توجه قرار دهیم. یکی از جذابیت‌های اصلی هم داستان‌های مصور و هم آثار بازاری بدون شک کارهای هنری خیال‌پردازانه و قابل توجهی بود که زینت‌بخش جلد این آثار و صفحات آن‌ها بود. نقاشی‌هایی که به شیوه‌ای مؤثر این دنیاها را عجیب، موجودات عجیب و غریب، شخصیت‌های قهرمان و ابزارهای تکنولوژیک را که این داستان‌ها خلق کرده بودند به تصویر می‌کشید و در عین حال توجه خوانندگان بالقوه را در باجه‌های روزنامه‌فروشی به این آثار جلب می‌کرد. تاریخچه‌ی تصاویر داستان‌های علمی‌تخیلی به عنوان شیوه‌ای مختص به اواخر قرن نوزدهم و به آلبرت روبیدا که کتاب‌های خود را تصویرسازی می‌کرد و به ارویک گوپل، که طراحی‌های کارهای اولیه اچ. جی. ولز را انجام داد برمی‌گردد. برخی از چهره‌های مشهور تصویرگری این داستان‌ها در اوایل قرن بیستم عبارتند از جی ال سنیت جان، تصویرگر آثار ادگار رایس بوروی، به ویژه مجموعه‌ی «جان کارتر» او با داستان‌های مریخی‌اش و فرانک آرپل، آرشیتکتی تعلیم‌دیده که تصاویر روی جلد بسیاری از مجلات گرنسباک - داستان‌های عجیب، داستان‌های عجیب علمی و حتی داستان‌های مصور سیارات - کار او بود. سنیت جان بر شخصیت‌های قهرمان و زیادی‌گنده‌ای که در حال گذر از مناظر خارق‌العاده بودند تأکید داشت و پل با مجسم کردن ابزار و وسایل آثار بازاری بیش‌تر به رنگ‌های زنده، جزئیات و عناصر تزئینی می‌پرداخت. از جمله تصویرگران سال‌های بعد داستان‌های علمی‌تخیلی خصوصاً باید به چسلی بون استال، اد امشویلر و فرانک فراز تا اشاره کنیم. بون استال که در تصویرسازی نجومی تخصص داشت، تصویرهایی فوق‌العاده دقیق و با

ادبیات - اساساً در دوره‌ی پس از جنگ جهانی دوم که بسیاری از نویسندگان آثار بازاری شروع به کار بر روی پروژه‌هایی جدی‌تر کردند. بر داستان‌های رایج‌تر و به‌طور کلی بر فرهنگ عامه، و در نهایت بر سینمای علمی تخیلی که روزبه‌روز مردمی‌تر می‌شد تأثیر قابل توجهی داشت. در زمان مرگ اچ. جی. ولز در ۱۹۴۶، نسل جدیدی از نویسندگان داستان‌های علمی تخیلی شروع به ارائه‌ی آثاری در حجم رمان کردند که اغلب در مجلات بازاری چون *داستان‌های حیرت‌آور*، *داستان‌های تعجب‌برانگیز* و *کوکشان* به صورت دنبال هم و سریالی به چاپ می‌رسید. به‌طور مثال در همان سال ری برادبری نخستین داستان از سری داستان‌های *گاه‌شمار مریخی* را در مجله‌ی *داستان‌های سیارات* و سال بعد از آن جک ویلیامسن نیمه‌ی اول رمان معروف *خود/انسان‌وارها* را در *داستان‌های حیرت‌آور* به چاپ رساند. از جمله نویسندگان متعددی که کارهای جدی‌تری را به صورت دنبال هم ارائه دادند و در دوران بلافاصله پس از جنگ جهانی برای خود مخاطبانی دست‌وپا کردند، باید از چند نفر نام برد: آسیموف (سن، ریات، ۱۹۵۰؛ *سازمان* ۱۹۵۱)، هاین‌لین (سیاره‌ی سرخ، ۱۹۴۹؛ *رؤسای دست‌نشانده*، ۱۹۵۱)، سیماک (شهر، ۱۹۵۲) استرجن (چیزی بیش از انسان، ۱۹۵۳)، آرتور سی. کلارک (پایان طفولیت، ۱۹۵۳؛ *آن طرف آسمان*، ۱۹۵۸) و ای.ای. ون دوت (دنسیای ناک‌ای، ۱۹۴۵؛ *سفر سفینه‌ی بیگل* ۱۹۵۰). محبوبیت این آثار طولانی‌تر و شکل‌گیری و گسترش بی‌سابقه‌ی طرفداران پروپاقرص داستان‌های علمی تخیلی، به‌گفته‌ی جیمز، نشان‌دهنده‌ی آن بود که این داستان‌ها موجودیتی شناخته‌شده پیدا کرده بودند، موجودیتی که در ذهن مردم تصویری بسیار خاص، و مطمئناً بسیار جدی‌تر از داستان‌های بازاری اولیه، داشت.

این موقعیت به‌وجود آمده، صنعت تثبیت‌شده‌ی چاپ را بر آن داشت تا به حوزه‌ی «جدید» داستان‌های علمی تخیلی قدم بگذارد. بنابراین در دوران پس از جنگ جهانی دوم تعدادی از ناشران بزرگ شروع به ارائه‌ی رمان‌های علمی تخیلی، خصوصاً به صورت مجموعه کردند. به‌طور مثال انتشارات اسکریبنر با چاپ *سفینه فضایی گالیله* در ۱۹۴۷، رابطه‌ی طولانی را با هاین‌لین برای چاپ مجموعه‌ای از داستان‌هایی که معمولاً با عنوان

جزئیات از فضا خلق می‌کرد. او نه تنها تصاویر روی جلد بسیاری برای مجله‌ها و رمان‌های علمی تخیلی طراحی کرد، بلکه با مجلات مهمی چون *لایف* همکاری داشت و طراحی صحنه و نقاشی‌های مات فیلم مقصد ماه (۱۹۵۰) را انجام داد. امشویلر در طول دهه‌های پنجاه و شصت در طراحی جلد و تصویرگری داخلی تقریباً تمامی مجلات علمی تخیلی و فانتزی موجود همکاری داشت و طرح‌های ظریفی ارائه می‌داد که ناشی از تعالیمی بود که در هنر اکسپرسیونیست آستره دیده بود. او پس از برنده شدن پنج «جایزه‌ی هوگو» به عنوان تصویرگر برتر داستان‌های علمی تخیلی به خلق انیمیشن‌های کامپیوتری و فیلم‌های تجربی روی آورد و در مقام مدیر مؤسسه‌ی هنرهای کالیفرنیا در این زمینه الهام‌بخش دیگران هم بود. فرازتا با تصویری که برای بسیاری از داستان‌های مصور بنگاه نشر EC (ایتر تینمنت کامیز) می‌کشید و با جلدهایی که برای شماره‌های چاپ مجدد داستان‌های مریخ و ونوس اثر ادگار راپس بوروی طراحی می‌کرد طرفداران بسیاری به دست آورد. تصاویر فرازتا از کارهای امشویلر پیچیدگی کم‌تری دارند، دراماتیک‌تر هستند و معمولاً بر صحنه‌ای خشن و شخصیت‌هایی نیمه‌برهنه و دارای نسبت‌های بزرگ‌تر از حد واقعی تأکید می‌کنند. آخرین چهره‌ای که به دلیل تأثیرش بر فیلم‌های علمی تخیلی باید در این بخش از او یاد شود هنرمند سوررئال سویسی اچ. آر. گیجر است. گیجر اگرچه واقعاً تصویرگر نبود اما طراحی‌های روی جلد چندین اثر علمی تخیلی مهم را انجام داد. با این حال او بیش‌تر به دلیل هنر بیومکانیکی خود که به طراحی موجودات عجیب و غریب در سریال‌های بسیار موفق *موجودات بیگانه* و *انواع انجامید شهرت* دارد. گیجر همچون دیگر تصویرسازانی که در این‌جا از آن‌ها یاد شد در شکل‌گیری دید ما نسبت به موجودات عجیب و غریب، آینده و تکنولوژی همراه آن - و در واقع در شکل‌گیری ملزومات سینمای علمی تخیلی - تأثیر به‌سزایی داشت.

◀ ادبیات علمی تخیلی

تبدیل داستان‌های علمی تخیلی به یکی از گونه‌های اصلی

رمان‌های «جوانانه» از آنها یاد می‌شود آغاز کرد، و در ۱۹۵۲ انتشارات هارتکورت برلین مجموعه‌ی مشابهی را اثر آندره نورتون به چاپ رساند. در همین زمان، چاپ کتاب‌های جلد شمیز روزبه‌روز در صنعت چاپ کتاب اهمیت بیش‌تری می‌یافت و این مسأله در کنار فعالیت ناشرانی چون اس و بلتاین، همچنین شکل‌گیری ناشرانی چون DAW که تنها در حوزه‌ی نشر داستان‌های علمی‌تخیلی فعالیت می‌کردند، منجر به ایجاد فضاهای بیش‌تر برای ارائه‌ی ادبیات جدی‌تر علمی‌تخیلی شد.

شکل‌گیری و توسعه‌ی ادبیات علمی‌تخیلی به عنوان یک بازار ادبی مهم و ظهور نویسندگانی که به‌طور روزافزون موجب محو شدن مرزهای میان این فرم ادبی و داستان‌های قدیمی‌تر شدند، چهره‌ی ادبیات علمی‌تخیلی را اساساً زیرورو کرد و در همین حال تأثیر آن بر فرهنگ معاصر را افزایش داد. بدون شک نویسندگان اصلی این ژانر ادبی، از جمله آلدوس هاکسلی با اثر دنیای تشنگ نو (۱۹۳۲)، جورج اورول با ۱۹۸۴ (۱۹۴۹) و نویل شووت با در ساحل (۱۹۵۷) در این حوزه به موفقیت‌های بزرگی دست یافته و الهام‌بخش مقلدان و برداشت‌های متعدد سینمایی بودند. با این حال در آثار کرت وونگات، ویلیام اس بوروی، تامس پینچون و دون دیلو، و خصوصاً در آثار موج جدید نویسندگان سایبر پانک مثل ویلیام گیسن و بروس استرلینگ شاهد تمایلی فزاینده برای از میان برداشتن هرگونه تمایز میان داستان‌های علمی‌تخیلی و داستان‌های جریان اصلی ادبیات هستیم، چرا که به نظر می‌رسد هر دوی آن‌ها در خصوص موضوعات اصلی فرهنگی زمان ما با هم یکی شده باشند؛ به اعتقاد اسکات بوکاتمن، داستان‌های علمی‌تخیلی از بسیاری لحاظ مسائل اساسی فرهنگ پست‌مدرن و در نتیجه ادبیات پست‌مدرن را پیش‌گویی می‌کردند.

همان‌طور که در قسمت بالا گفته شد، در صدر این پیش‌گویی‌ها شیوه‌ای جدید از داستان‌های علمی‌تخیلی بود که توسط نویسندگان سایبر پانک خصوصاً دیلو، استرلینگ و به‌ویژه گیسن ارائه می‌شد. ادبیاتی که اینان خلق کرده‌اند در بعضی مواقع در مقایسه با داستان‌های کلاسیک علمی‌تخیلی به جریان اصلی ادبیات نزدیک‌تر است، زیرا از شخصیت‌های سرد و خشک

داستان‌های کارآگاهی دانشیل همت، حساسیت «بیت» در داستان‌های بوروی و حال‌وهوای پارانوایی که پینچون در تمامی جوانب فرهنگ عامه‌ی معاصر شناسایی کرده است نشأت می‌گیرد؛ با این حال از نظر حال‌وهوای سرتاسر تکنولوژیک، شیفتگی آن به مهندسی زیستی و مناظر تخیلی وحشت‌انگیزی که معمولاً محل حرکت موجودات عجیب و غریب آن‌هاست، این ادبیات با جریان اصلی ادبیات زمان تفاوت دارد. ورونیکا هولینگر این مسأله را به زیبایی چنین خلاصه می‌کند: «داستان‌های سایبر پانک به بررسی پیامدهای تکنولوژیک تجربه در جامعه‌ی طرفدار سرمایه‌گذاری، پسا صنعتی و اشباع شده از وسایل ارتباط جمعی غرب در سال‌های اخیر می‌پردازد. اگرچه خود این واژه نخستین بار در عنوان داستان کوتاهی اثر بروس باتلر ظاهر شد، اما مشهورترین و تأثیرگذارترین مبلغ آن ویلیام گیسن است که رمان Neuromancer (۱۹۸۴) اش به نمونه‌ی بارز این جریان تبدیل شده است. این رمان خرده‌فرهنگ پانک را به تصویر می‌کشد که در آن طبیعت و تکنولوژی، به لطف توانایی کامپیوتری ما برای بازآفرینی تقریباً همه چیز، عملاً غیر قابل تشخیص شده‌اند. قهرمان اصلی این داستان، کیس، کامپیوتر بازی است که در کامپیوتر و ظاهراً برای آن زندگی می‌کند و تنها زمانی احساس زنده بودن می‌کند که «درون» آن چیزی است که گیسن «توهم جمعی یا ماتریس» می‌نامد، یا در واقع زمانی که درون محیط الکترونیکی یا واقعیت مجازی دنیای کامپیوتر است. کیس با استفاده از مهارت‌های خود در دستبرد زدن به اطلاعات کامپیوتری، هوش مصنوعی‌ای را از محدودیت‌هایی که ابداع‌کنندگان بشری او برایش تعیین کرده‌اند، می‌رهاند، اما نهایتاً در می‌یابد که این موفقیت او در تمامی مراحل توسط خود این هوش مصنوعی دستکاری شده است. بدین ترتیب این دست‌آورد ما را با پرسش‌هایی رویه‌رو می‌سازد در این خصوص که چه کسی یا چه چیزی در این دنیای دیجیتال جدید کنترل اوضاع را در دست دارد، در چنین محیطی چگونه باید زندگی را توصیف کنیم و حس ما نسبت به خودمان چگونه توسط فرهنگی که در آن زندگی می‌کنیم شکل می‌گیرد. پرسش‌هایی که همگی در ادبیات سایبر پانک که متعاقب گیسن به وجود می‌آیند طنین‌انداز می‌شوند.

می‌توان گفت محبوب‌ترین جزء فرمول‌های کلی فرهنگ ما هستند. البته سینمای علمی تخیلی حلقه‌ای ارتباطی است که همواره به صورت پوشیده در این فرم وجود داشته است. به اعتقاد کرت استوارت، وقتی به سینمای علمی تخیلی فکر می‌کنیم، مطمئناً چندین و چند سری تصویر را از فرهنگ خود یا طرح داستانی خاصی را از بخشی از ادبیات علمی تخیلی مدنظر قرار می‌دهیم؛ همچنین با «علم خیالی یا تخیلی خود سینما روبه‌رو هستیم؛ با معجزاتی که در آینده ممکن است انجام دهد، در کنار معجزات تکنیکی‌ای که اکنون آن‌ها را تحقق می‌بخشد و در مقابل چشمان ما قرار می‌دهد. اگر از یک سو به گفته استوارت سینما تبدیل به «تمثیلی برای تمامی تکنیک‌های جامعه‌ای تخیلی» شده باشد، از سوی دیگر، تمامی تصاویر ما از آن‌چه که امکان‌پذیر است، از «جامعه‌ای تخیلی»، نیز انعکاس‌دهنده‌ی سینما شده است. مورخان فیلم‌ها حتماً از مدت‌ها قبل متوجه این حلقه‌ی ارتباطی شده بودند. تری رمزی در مباحث اولیه‌ی خود درخصوص بنیان‌های سینما، به توصیف تلاش‌های رابرت دبلیو پاول، از پیشگامان فیلم‌سازی، برای جلب حمایت مؤسسه‌ی آچ. جی. ولز در خلق دستگاهی می‌پردازد که بتواند امکان تجربه‌ای شبیه تجربه‌ی ماشین زمان را برای مخاطبان فراهم آورد، «پروژه‌ای سینمایی» که به بینندگان امکان می‌داد تا «... گذشته، حال، و آینده را در آن واحد تحقق بخشند». با این حال هم آن «ایده‌ی سینمایی ماشین زمان» - که هرگز عملی نشد - و هم ایده‌ی رمان ولز، به گفته‌ی رمزی، در ماهیت سینما پنهان بود، سینمایی که همواره به لطف «توانایی... خاص خود در فلج کردن و حفظ لحظات زمان فرّار» خود اساساً نوعی ماشین زمان بود، دستگاهی که هم مخاطبان و هم کاربران آغازین خود را به شیوه‌ای مؤثر از قید رایج زمان و مکان رها کرد.

فیلم‌های علمی تخیلی - و در واقع خود سینما - علی‌رغم این نوع شباهت ذهنی، بدون شک تا حد زیادی مدیون مجموعه‌ی دیگری از گرایش‌های هنری و صنعتی بودند که باید در این جا آن را مورد تأکید قرار دهیم. اگر این ژانر ادبی به عنوان بخشی از جامعه‌ی صنعتی و به عنوان واکنشی بدان شکل گرفته بود، بنابراین هنوز هم تا حد زیادی مدیون سبک ادبیات غرب بود. همان‌طور

البته ادبیات سایبرپانک تنها نشانگر جهت‌گیری خاص در نوشته‌های علمی تخیلی نیست، بلکه در عین حال نشان می‌دهد که داستان‌های علمی تخیلی چقدر در راستای جهت اصلی هنر پست‌مدرن پیش می‌روند، چرا که آن نوع موضوعاتی که گیبسن و پیروان او بدان‌ها می‌پردازند، از جمله شیفتگی در مقابل تکنولوژی، دانش تکنولوژی، علاقه به تأثیر آن بر فرهنگ معاصر و تمایل به تجربیات و نوآوری‌های هنری که از زیر سؤال بردن کلی نحوه‌ی ارائه‌ی کارها توسط جریان پست‌مدرن نشأت می‌گیرد، مشابه موضوعات بسیاری از نویسندگان معاصر است؛ نویسندگانی که اکثرشان خود را نویسنده‌ی علمی تخیلی نمی‌دانند. ظهور «داستان‌های علمی تخیلی پست‌مدرن» به گفته‌ی لری مک کافری ظاهراً نتیجه‌ی اجتناب‌ناپذیر پاسخ هنر به فضای تکنولوژیکی است که به‌طور کلی فرهنگ پست‌مدرن را به وجود می‌آورد. ریچارد کادری و مک کافری این عکس‌العمل را ناشی از «نگرشی عمیقاً روان‌گسیخته در مقابل علم» می‌دانند، نگرشی که به ندرت در داستان‌های علمی تخیلی کلاسیک یافت می‌شد (اگرچه به ظرافت در بطن آثار اولیه‌ی ولز وجود دارد) اما امروز به عنصری تقریباً اجتناب‌ناپذیر در فضای فرهنگی پست‌مدرن تبدیل شده است. در حالی که این گرایش پست‌مدرن به هدایت داستان‌های علمی تخیلی و قرار دادن این ژانر ادبی و داستان‌های مرسوم و قدیمی‌تر در یک مدار یا حداقل در مداری مشابه ادامه می‌دهد و در حالی که داستان‌های علمی تخیلی و جریان اصلی ادبیات به‌طور مداوم نشان می‌دهند که به گفته‌ی بریان مک هیل، دارای «مجموعه‌ای مشترک از درون‌مایه‌ها و راه‌کارها» هستند، امروز می‌توانیم ببینیم که این فرم دیگر به جای آن‌که برآوردی باشد از آن‌چه که امکان‌پذیر است، بیش‌تر آینه و امتدادی است از ماهیت واقعاً خارق‌العاده‌ی دنیای ما - نمادی از مرزهای این دنیا و پرسشی که پیش روی واقعیت آن قرار می‌گیرد.

◀ سینمای علمی تخیلی آغازین

شاید این هم‌زیستی بتواند محبوبیت فوق‌العاده‌ی فیلم‌های علمی تخیلی امروزی را توضیح دهد، فیلم‌هایی که به جرأت

که پیش از این هم گفته‌ایم، ژانر دارای جاذبه‌ای تا حدی افسانه‌ای بود و به مذاق مخاطبانی فرهیخته خوش می‌آمد، مخاطبانی که با اختراعات، علم و تغییرات ناشی از آن با روی باز و حتی مشتاقانه برخورد می‌کردند. و اگر در مخاطبان خود حسی را که پیش از این حس اعجاب خوانندیم برمی‌انگیخت، این مسأله مسأله‌ای شخصی بود که با به تجسم درآمدن تصاویری که این اعجاب را ارضا می‌کرد در محدوده‌ی تخیل افراد روی می‌داد.

فیلم از سوی دیگر عملاً از همان ابتدا هنری فراگیر بود که برای گسترده‌ترین طیف ممکن ارائه می‌شد و مجموعه‌ای از جذابیت‌های تصویری معمول را که تشکیل شده است از آن‌چه که تام گانینگ «سینمای جذابیت‌ها» نامیده است در اختیار آنان می‌گذارد. با توسعه‌ی وضعیت تجاری صنعت فیلم‌سازی - وضعیتی که حداقل در آمریکا با شکل‌گیری نوعی خط تولید برای ارائه‌ی نوعی محصول قابل پیش‌بینی همراه بود - این صنعت به خلق متون بسیار کلیشه‌ای روی آورد. هدف از این متون تنها افزایش علاقه به دنیای علم یا حتی ارضای این علاقه نبود، بلکه مسأله ایجاد رضایت از داستان‌هایی قابل پیش‌بینی، مورد تأیید و متناسب با نقاط قوت و منابع موجود یک استودیوی سینمایی خاص هم مطرح بود.

چهره‌ی اصلی‌ای که در توسعه این سینما مؤثر بود یکی از پدران بنیان‌گذار سینمای علمی تخیلی هم محسوب می‌شود: جورج مایلیس فرانسوی؛ شعبده‌بازی تعلیم‌دیده و مالک تئاتری که در صحنه‌پردازی‌های خیالی تخصص داشت و در ویژگی‌های تکنولوژی فیلم و خصوصاً در توان این مکانیسم برای خلق حسی کاملاً جدید از زمان و مکان، قابلیت فوق‌العاده‌ای برای گسترش تلاش‌های خیال‌پردازانه‌ی خود یافت. مایلیس دریافته بود که فقط با به راه انداختن دوربین خود و توقف آن می‌تواند صحنه‌هایی خارق‌العاده از ظاهر شدن و محو شدن اشیاء و افراد خلق کند، تقریباً هر چیزی را به حرکت درآورد و بدون ترک استودیوی خود در مونتری فرانسه شخصیت‌های خود را به سفرها و کاوش‌های تخیلی بفرستد، به‌طور مثال در اثر سفر به ماه (۱۹۰۲) که بدون شک مشهورترین اثر او محسوب می‌شود. این برداشت شانزده دقیقه‌ای از اثر سفر به ماه ژول ورن (۱۸۶۵) که احتمالاً با

عناصری از اثر ۱۹۰۱ ولز با عنوان نخستین مردان روی ماه هم ترکیب شده است) داستان مردان زمینی بلندپروازی است که به کمک تویی عظیم خود را به ماه پرتاب می‌کنند. بر روی ماه، آنان با گیاهانی حیرت‌آور و سلنیت‌هایی متخاصم روبرو می‌شوند، به زحمت زیاد این موجودات را منفجر می‌کنند تا از اسارت آن‌ها رهایی یابند و گلوله‌ی توپ خود را از لبه‌ی ماه هل می‌دهند تا شاید دوباره روی زمین بیفتند. مایلیس در این فیلم یک حلقه‌ای عناصر مختلفی را معرفی می‌کند که جزء عناصر اصلی این ژانر باقی می‌مانند - از جمله موشک، سفر فضایی، موجودات عجیب و غریب، و درگیری‌های همراه با خشونت میان گونه‌های مختلف - و در عین حال بسیاری از ترفندهای دوران آغازین سینما را هم به کار می‌بندد. مایلیس در دیگر آثار مشابه خود، خصوصاً فیلم‌هایی چون سفر غیرممکن (۱۹۰۴) و بیست هزار فرسنگ زیر دریا (۱۹۰۷) که همگی به وضوح تحت تأثیر مجموعه داستان‌های «سفرهای خارق‌العاده»ی ژول ورن بودند، به برقراری رابطه‌ای میان دیدگاه تکاملی فیلم از علم و تکنولوژی و تکنولوژی خود سینما ادامه داد، بدین ترتیب که از مجموعه‌ای در حال رشد از جلوه‌های ویژه - چون الگوی کاری ایست - بازی، استفاده از مدل‌های خیلی کوچک، نوردهی‌های دوگانه، رنگ‌های مات ابتدایی، و عمل فیلم‌برداری از ورای اشیاء مختلف (به‌طور مثال از پشت آکواریوم برای خلق صحنه‌های زیر دریا) - کمک می‌گرفت تا به مخاطبان سینمای علمی تخیلی این امکان را بدهد که مسائلی را که در زنجیره‌ی موجود زمان - مکان غیرممکن است تجربه کنند.

مهم‌ترین نقص این تلاش‌های اولیه به برخی از شکایات مطرح‌شده از فیلم‌های علمی تخیلی بسیار جدیدتر شباهت دارد؛ به گفته‌ی آلبرت جی لاولی «نیروهای فانتزی فیلم‌های ترفندآمیز [مایلیس] بسیار فراتر از هرگونه علاقه‌ی واقعی به آینده‌ای تکنولوژیک است». به‌طور خلاصه چنین احساس می‌شود که جلوه‌های ویژه‌ی این فیلم‌ها کمی زیادی «ویژه» شده بود و عملاً بر سر راه علم و برداشت‌های واقع‌گرایانه از آن قرار می‌گرفت. البته این اتهام شاید کمی غیرموجه باشد، زیرا مایلیس بدون شک هرگز خود را همچون ا.ج. جی. ولز خالق فیلم‌های علمی تخیلی

◀ عصر ماشین

رابطه‌ی نزدیک فیلم‌های کم‌دی با ژانر علمی تخیلی در نهایت منجر به شکل‌گیری نخستین دوره‌ی اصلی سینمای علمی تخیلی شد که می‌توان آن را با عصر ماشین و تأثیرات ناشی از آن، به ویژه بر فرهنگ آمریکا، مرتبط دانست. عصر ماشین را به تقریب، از شروع جنگ جهانی اول تا آغاز جنگ جهانی دوم در نظر می‌گیرند. دوره‌ای که به گفته‌ی ریچارد گای ویلسن، «ماشین‌ها و محصولات آن‌ها پیش از پیش به تمامی جوانب زندگی مدرن رسوخ کردند... ماشین‌ها همه جا بودند» و حضور آن‌ها به گونه‌ای مؤثر «برداشت ما از خودمان و جهان» را تغییر داد. سلطه‌ی ماشین و شکل‌گیری آگاهی ماشینی ملازم آن، منجر به شکل‌گیری رویکردی کلی متفاوتی نسبت به سینما و داستان‌های علمی تخیلی شد که در نهایت به تولید نخستین مجموعه‌ی مستقل فیلم‌های علمی تخیلی انجامید. در این مجموعه فیلم‌ها که به خاطر فراگیری ماشین‌ها و مجموعه ارزش‌های هم‌بسته با آن کم‌کم رنگ و بویی جدی به خود می‌گرفتند، می‌توانیم به تدریج انواع گونه‌ها و تم‌های روایی را شناسایی کنیم که با ادامه‌ی این جریان در ۱۹۴۰ به شاخصه این ژانر تبدیل شد: داستان‌های آرمان شهری و ضد آرمان شهری، داستان‌هایی از اختراعات اعجاب‌انگیز و دانشمندان دیوانه، آمیزه‌ای ناهمگون از ژانرهای ترسناک، علمی تخیلی و مجموعه‌های تلویزیونی. این نکته هم شایان ذکر است که رشد و شکوفایی ژانر سینمای علمی تخیلی را می‌توانیم به‌رغم مرزهای فرهنگی، در کشورهایی چون آمریکا، انگلستان، فرانسه، شوروی و آلمان به یکسان ببینیم؛ کشورهایی که همگی دچار ماشین‌های قدرتمند جدید و تغییراتی بودند که این ماشین‌ها در جامعه به وجود می‌آوردند و همگی هم دست‌آوردهای مهم و اساساً مشابهی در این ژانر سینمایی داشتند.

با پایان جنگ جهانی اول، نه تنها شور و شوق تازه‌ای برای علم و تکنولوژی، بلکه در عین حال موجی از نوشته‌های آرمان شهری از راه رسید که به پیش‌بینی تأثیرات فرهنگی این پیشرفت‌های جدید می‌پرداختند. این نوشته‌ها بازتابی از شماری از مهم‌ترین پیشرفت‌های اجتماعی این دوران در اختیار ما می‌گذارند - پیشرفت‌هایی که با جنبه‌های سیاسی و اقتصادی خود

نمی‌دانست. فیلم‌های او هیولاها، مردان اهل ماه و مخترعان دیوانه‌ای را با طعنه و شوخی به بینندگان آن زمان معرفی می‌کرد، چرا که مه‌لیس اساساً شعبده‌باز بود و تنها قصد داشت با تغییراتی که خیال‌پردازی‌های او می‌توانست در واقعیت ایجاد کند بینندگان را حیرت‌زده کند و بدین ترتیب درهای تئاتر تخیلی خود را به روی دنیا بگشاید.

این فعالیت‌های خیال‌پردازانه بلافاصله در فیلم‌های آمریکایی آن دوره و در «سینمای جذابیت‌ها» که بر پرده‌های دوران آغازین سینما حکمرانی می‌کرد مورد تقلید قرار گرفت. در این سینما که تحت سلطه‌ی کنجکاوی‌ها، نمایش‌های حیرت‌انگیز و خیال‌پردازی‌های ساده بود، تغییرات خیال‌پردازانه و اختراعات کم‌دی شبیه به آن‌چه در کارهای مه‌لیس دیده می‌شد، بلافاصله جایگاه خاص خود را یافت و تقلیدهای متعدد از فیلم‌های مه‌لیس، همچنین آثاری چون شوخی و خنده در مغازه‌ی قصایی (۱۹۰۱) که در آن سگ‌ها تبدیل به سوسیس می‌شوند و دکتر اسکینام (۱۹۰۷) که ماشینی را به تصویر می‌کشد که می‌تواند انسان‌ها را به‌طور اتوماتیک از زشت به زیبا تبدیل کند، گواه این مسأله هستند. این نمونه‌ها و بسیاری فیلم‌های کوتاه مشابه دیگر این دوره، بر ویژگی‌های عجیب غریب و در اکثر موارد تولیدات خنده‌دار ماشین‌های مختلف تأکید می‌ورزد - روندی که بیش‌ترین نمود را در کم‌دی‌های حاکم بر سینماهای آمریکا در دهه‌های ده و بیست می‌یابد تا در سینمای علمی تخیلی که در این دوران هنوز به شکوفایی کامل نرسیده بود. در آثار مک سنت، چارلی چاپلین، باستر کیتون و هرولد لوید، ماشین‌های جهنمی یا ماشین‌های شبیه روب گولدربرگ بلااستثناء موجب خلق جار و جنجال‌های کم‌دی می‌شوند. ریموند دورگات در مورد کم‌دی‌های سنت این نظر را مطرح می‌کند که این کم‌دی‌ها «نه تنها شوک ناشی از سرعت، بلکه این مفهوم روبه‌گسترش را هم که انسان شیئی غیربشری است که تنها برای کار کردن به شیوه‌ای سریع، آهنگین و تکراری وجود دارد به ثبت می‌رسانند» و این نظر به واقع به ما یادآوری می‌کند که شیفتگی ما در مقابل ماشین‌ها و تکنولوژی مدرن - و حتی عقب‌نشینی ما در مقابل آن‌ها - تا چه اندازه در شکل‌گیری بخش عمده‌ای از سینمای آغازین تأثیر داشته است.

ذات فرهنگ بشری را به تدریج دگرگون می‌کردند. در این زمینه، می‌توان به تأثیر هنری فورد و شیوه‌های تولید جدیدی که او ابداع کرد (به ویژه سازماندهی مواد خام، نظام‌مند کردن پروسه‌های مرتبط تولید و خط مونتاژ که اغلب به همگی آن‌ها تحت نام فوردیسم اشاره می‌شود) تیلوریسم و نظام بهره‌وری کنار فردی (که با مطالعات زمان و حرکت به دست آمد) و مارکسیسم و تأکید آن بر فعالیت‌های جمعی بشر اشاره کرد. در واکنش به این روح زمانه، بسیاری از کشورها فیلم‌هایی تولید کردند که آشکارا و یا تلویحاً، به بررسی پیامدهای این «ایسم»‌ها می‌پرداختند، پیامدهای دورانی که بیش از همه بر سرعت، بهره‌وری و فعالیت دسته‌جمعی تأکید داشت. این کار اغلب با به تصویر کشیدن زندگی در زمان و مکان دیگری انجام می‌شد، جایی که اغلب این پیشرفت‌های جدید بالاخره و در اغلب موارد به شیوه‌ای موفقیت‌آمیز، نهادینه شده‌اند.

یکی از این واکنش‌ها که شایان توجه ویژه‌ای است، در زمرة همان فیلم‌های کم‌دی قرار می‌گیرد که پیش‌تر به آن اشاره شد: چارلی چاپلین در عصر جدید (۱۹۳۶) به جنگ جنبه‌های افراطی فوردیسم و تیلوریسم می‌رود. چاپلین با جای دادن شخصیت ولگرد کوچک خود در یک کارخانه‌ی کاملاً مدرن، تأثیرات خط مونتاژ و مطالعات علمی زمان و حرکت را که قرار بود پربازده‌ترین نیروی کار را به وجود آورند، بر فرد نشان می‌دهد. ولگرد که با حرکت تکراری سفت کردن مهره‌ها شرطی شده است، نمی‌تواند جلوی حرکت دست‌هایش را بگیرد؛ در واقع او دچار یک بیماری جدید، یعنی تیک صنعتی شده است. وقتی او می‌خواهد کمی در دستشویی استراحت کند، سیستم نظارت تصویری، صاحب کارخانه را قادر می‌کند تا مداخله کند و به او دستور دهد که سر کارش برگردد. سپس، هنگامی که ولگرد به یک ماشین تغذیه متصل می‌شود که به تازگی اختراع شده تا کارگران را موقع نهار هم سر کارشان نگه دارد، مورد هجوم ماشین قرار می‌گیرد: ذرت به دهانش کوبیده می‌شود، قهوه داغ رویش می‌ریزد و به جای تکه‌های گوشت، مهره‌های فولادی به خوردش داده می‌شود. محصول نهایی این «ایسم»‌های پیش‌تاز، این سوءاستفاده‌های جسمی از انسان، فروپاشی کامل روانی است؛ ولگرد در نهایت

دیوانه می‌شود و به زندان منتقل می‌شود. جایی که، به گونه‌ای کنایی، تنها مکان این جهان «مدرن» است که او می‌تواند در آن آسایش و آرامش پیدا کند. در این فانتزی کم‌دی، که خویشاوندی نزدیکی با سینمای علمی‌تخیلی دارد، چاپلین نه به آنچه زندگی در یک جامعه‌ی تماماً تکنولوژیک به آن تبدیل خواهد شد، بلکه به آن چیزی می‌پردازد که همین حالا هم زندگی به آن تبدیل شده است. از این گذشته، فیلم‌های آرمان‌شهری / ضدآرمان‌شهری اندیشمندانه‌ی فراوانی که به تمامی در حیطه‌ی علمی‌تخیلی جای می‌گیرند، در عصر ماشین در اروپا ساخته شدند. برجسته‌ترین نمونه‌ی این فیلم‌ها، فیلم آلمانی متروپولیس (۱۹۲۶) است که تصویری عریان‌تر، از فلاکت کارگران به ما عرضه می‌کند؛ تصویری که برخلاف فیلم چاپلین، طنز باعث تلطیف آن نشده است. این فیلم جامعه‌ای در ۲۰۱۵ را به تصویر می‌کشد، جامعه‌ای که قشر مرفه آن در آسمان خراش‌ها مشغول تفریح هستند و در همین حال، کارگران در یک جهان زیرزمینی دلگیر و غم‌افزا زندگی رویایی بالایی‌ها را ممکن می‌کنند. هنگامی که در نهایت، کارگران برای از راه رسیدن یک ناجی ناامید می‌شود، کارگران بر علیه جهان فرادستان شورش می‌کنند و در جریان طغیان خود، دست‌آوردهای خود و جهان فرادستان را نابود می‌کنند. در اتحاد جماهیر شوروی، فیلم الیتا (۱۹۲۴) که اقتباسی از رمان الکسی تولستوی است، جامعه‌ی پیش‌گویانه‌ی خود را روی مریخ به تصویر می‌کشد؛ اما این دنیا، آن‌چنان که فضانوردان اهل شوروی فیلم درمی‌یابند، از «بهشت» کمونیستی در حال شکل‌گیری که مسافران فیلم آن را ترک کرده‌اند محدودتر و سرکوب‌شده‌تر از آب در می‌آید. در واقع، شورش کارگران که با کمک فضانوردان اهل شوروی شکل می‌گیرد، برنامه‌ای از پیش تعیین شده برای به دست آوردن قدرت دیکتاتورگونه از سوی رهبر جدید، الیتا، از آب در می‌آید. در انگلستان، اچ. جی. ولز بالاخره و سوسه می‌شود تا ایده‌های اجتماعی‌اش را به فیلم تبدیل کند و با تشویق الکساندر کوردا، فیلم‌نامه‌ای از روی کتاب چیزهایی که از راه می‌رسند (۱۹۳۳) می‌نویسد. این کتاب داستان یک جنگ جهانی است که منجر به سقوط تمدن بشری و جایگزینی فرجامین آن با جامعه‌ای جدید می‌شود، جامعه‌ای کاملاً منطقی که توسط مهندسان طراحی

فیلم‌هایی به چشم می‌خورد که داستان آن‌ها حول اختراعات و پیشرفت‌های تکنولوژیک خیره‌کننده شکل گرفته است. در فرانسه، فیلم *اشعه‌ی دیوانه* (۱۹۲۴)، ساخته‌ی رنه کله، به شیوه‌ای کمیک به بررسی تأثیرات اشعه‌ای می‌پردازد که تمام حرکات را متوقف می‌کند. در دورانی که بهره‌وری و حرکت منظم خط تولید - که سیسیلیا تیچی «سرعت و... شتاب فرهنگی» را شهادت‌نامه آن می‌خواند - این اشعه ضربه‌ای زیرکانه به بنیادی‌ترین ارزش‌های عصر خود به حساب می‌آید. سری فیلم‌هایی که در دهه‌ی سی در آلمان و انگلستان ساخته شدند، با این ارزش‌ها هماهنگی بیش‌تری داشتند. بسیاری از این فیلم‌ها تولید مشترک و یا بازسازی فیلم‌های قدیمی‌تر بودند و همگی شاهدی بر این توصیف تیچی بودند که: «اضطراب عمیق به خاطر ناپایداری جهانی منجر به ستایش شدید ما از تکنولوژی و مظاهر آن می‌شود». فیلم انگلیسی *تونل* (یا *تونل زیر اقیانوس اطلس*) که در ۱۹۳۵ ساخته شد، بازسازی یک فیلم قدیمی‌تر آلمانی با نام *Der Tunnel* (۱۹۳۳) بود. هر دوی این فیلم‌ها، داستان ساخت تونلی از زیر اقیانوس اطلس را می‌گویند که با نزدیک‌تر کردن اروپا و آمریکا به هم، دوران تازه‌ای از صلح و سعادت جهانی را به ارمان می‌آورد. استفاده از تکنولوژی برای دستیابی به صلح و سعادت جهانی، در فیلم *F.P. 1 Doesn't Answer* (۱۹۳۳) که تولید مشترک انگلستان، فرانسه و آلمان بود نیز به چشم می‌خورد. این فیلم که داستان ساخت یک فرودگاه شناور در میانه‌ی اقیانوس اطلس را می‌گوید، با استفاده از مدل‌های سرشار از جزئیات و همچنین تکنیک شوفتن در ترکیب مینیاتور و تصاویر زنده (که نخستین بار در مستروپولیس به کار رفت) نشان می‌دهد که چگونه یک مؤسسه‌ی خصوصی عظیم به کانون تجارت جهانی تبدیل می‌شود.

نمونه‌های امریکایی چنین دست‌آورد‌های تکنولوژیکی از همتایان اروپایی خود، بلندپروازی کم‌تری دارند و به اندازه‌ی آن‌ها نیز خوش‌بین نیستند؛ این مسأله را می‌توان ناشی از دوران رکود اقتصادی دانست که منجر به دگرگونی کامل وعده‌های تکنولوژیک در چشم امریکایی‌ها شد. اما حتی پیش از آغاز رکود اقتصادی نیز جرعه‌هایی از بدبینی و شک و تردید نسبت به

و اداره می‌شود. فیلم چیزهایی که از راه می‌رسند (۱۹۳۶) بینندگان خود را، به مانند تمامی آثار آرمان‌شهری / ضدآرمان‌شهری، امیدوار باقی می‌گذارد - هرچند که در همه‌ی موارد، این امید-تنها نوعی اعتراف نومیخانه به رغم تمام مشکلاتی است که حل‌ناشده باقی مانده‌اند.

فیلم *تصورش را بکن* (۱۹۳۰) که یکی از کلیدی‌ترین آثار سینمایی امریکا در سری فیلم‌هایی آرمان‌شهری / ضدآرمان‌شهری است، به نوعی در میانه‌ی بینش متروپولیس از جهانی نابرابر و ادای دین چیزهایی که از راه می‌رسند به پیشرفت و برنامه‌ریزی قرار می‌گیرد. آن‌چنان که جوزف جی. کورن می‌گوید «چشم‌انداز آینده به مثابه یک بهشت تکنولوژیک، مدت‌ها است که مضمون اصلی فرهنگ امریکایی است» و *تصورش را بکن* با تأکید خود بر نمایش اختراعات گوناگون و وسایل گوناگون کاشنده کار مانند تلفن‌های تصویری، دست‌خشک‌کن‌های برقی و ماشین‌های تغذیه‌ی نوزاد خبر از آرمان‌شهر تکنولوژی‌محوری می‌دهد که خیلی زود، یعنی تا دهه‌ی هشتاد، محقق خواهد شد. این فیلم همچنین با مدل عظیم خود از یک شهر آینده (که از نمونه‌ی متروپولیس هم بزرگ‌تر است)، ماشین‌های پرنده و سفرهای بین‌سیاره‌ای و جامعه‌ی بت‌پرست ساکن مریخ، از نظر بصری دقیق‌ترین و پرجزئیات‌ترین فیلم در سری فیلم‌های آرمان‌شهری / ضدآرمان‌شهری است. در واقع، دکورها و صحنه‌های *تصورش را بکن* آن‌چنان تأثیرگذار بودند که پس از آن در چند فیلم دیگر، از جمله سریال *پاک را جرز* (۱۹۳۹)، از آن‌ها استفاده شد. اما آنچه بیش از همه در مورد این فیلم‌ها شایان توجه است، بنیان محافظه‌کارانه‌ای است که در پس‌بینش پیش‌گویانه‌ی آن نهفته است. این محافظه‌کاری بیش‌تر در تطابق با امریکایی است که با واقعیت‌های دوران رکود اقتصادی رویه‌رو نشده و چشم‌انداز پیشرفت تکنولوژیک هنوز برایش افسوس‌زدایی نشده است. *تصورش را بکن* با برخورد کم‌دی و خوش‌دلانه‌اش با آینده، در نهایت نشان می‌دهد که با وجود تمام تغییرات سطحی که پیشرفت تکنولوژی به همراه می‌آورد، فعالیت‌ها و دغدغه‌های انسانی تغییر چندانی نخواهد کرد. به گونه‌ای کنایی، تمرکز بیش‌تر بر تغییرات بالقوه، اغلب در

تکنولوژی در تولید عظیم کمپانی مترو گلدن مهیر، جزیره اسرارآمیز (۱۹۲۹) به چشم می خورد. این فیلم که به خاطر استفاده اش از فیلم تکنی کالر دونواری، مدل های پیچیده و چند سکانس غیر صامت، فیلم پرخرجی از آب درآمد، اقتباسی از داستان ژول ورن درباره ی یک مخترع اشراف زاده است که دو زیر دریایی پیشرفته می سازد که به گفته ی یک سیاستمدار حسود، می توان با آن ها به راحتی «بر جهان حکمرانی کرد». مخترع پس از کشف تمدن زیرآبی متخاصم و غلبه بر تلاش های سیاستمدار که قصد حکومت بر آن را دارد، خودش و زیر دریایی باقی مانده اش را غرق می کند تا کسی امکان سوء استفاده از قدرت اغواگر آن را پیدا نکند. در فیلم شش ساعت برای زندگی (۱۹۳۲) نمونه ی دیگری از این تکنولوژی های امیدبخش را می بینیم که یک دیپلمات ترور شده را دوباره زنده می کند. اما قدرت حیات بخشی این دستگاه، بیش از ۶ ساعت به طول نخواهد انجامید و دیپلمات در این مدت فرصت دارد تا درباره ی یک موافقتنامه ی مهم مذاکره کند، قاتل خودش را پیدا کند و به مانند جزیره ی اسرارآمیز، وسیله ی حیات بخش خود را نابود کند تا دیگر هیچ کس رنج زندگی با این آگاهی را که از پیش مرده است، بر خود هموار نکند. هرچند این فیلم کم تر به دانشمند / مخترع و بیش تر به خود اختراعی می پردازد که مرگ را به تأخیر می اندازد، اما باز هم از تأیید تام و تمام تکنولوژی معجزه گر خود سر باز می زند تا نشان دیگری از نگاه همراه با شک و تردید به تکنولوژی در این دوران باشد. در عوض، در این فیلم ایده ای به چشم می خورد که بازتاب آن را در گروه دیگری از فیلم های علمی تخیلی به کرات مشاهده خواهیم کرد: چیزهایی هستند که بهتر است بشر از دانستن شان چشم پوشی کند.

ایسن نقش مایه را بیش از همه در فیلم های میان ژانری علمی تخیلی ترسناک می بینیم که در این دوران در شاخه ی امریکایی فیلم های علمی تخیلی غالب بودند. فیلم هایی مانند فرانکشین (۱۹۳۱)، جزیره ی ارواح گمشده (۱۹۳۳)، عشق دیوانه (۱۹۳۵)، اشعه نامرئی (۱۹۳۶) و دکتر سیکلوپس (۱۹۴۰) و بسیاری فیلم های دیگر به کهن الگوی فیلم های علمی تخیلی در مورد زیاده خواهان و چهره های فاوست گونه ای بر می گردند که

روح شان را در برابر دانش معامله می کنند؛ این دانش اغلب در ابزار تکنولوژیکی تجسم می یابد که به طور بالقوه می تواند هم به سود بشریت و هم در جهت وحشت او کار کند. فرانکشین و دنباله های متعدد آن که در دهه ی بعد ساخته شدند، به چهره هایی می پردازند که در مرز میان جهان معمول و جهانی ناشناخته ایستاده اند درحالی که دانش و تکنولوژی لازم برای گذشتن از این مرز را در اختیار دارند. این زیاده خواهی اغلب با خلق یک موجود زنده از اجساد (فرانکشین)، جراحی و دستکاری حیوانات برای خلق موجودات شبه انسان (جزیره ارواح گمشده) و تغییر شکل بدن انسانی از طریق وسایل مصنوعی (دکتر ایکس، ۱۹۳۲)، پیوند زدن اعضای یک بدن به بدن دیگر (عشق دیوانه)، آزمایش تأثیرات رادیواکتیو روی بدن انسان (اشعه نامرئی) و یا بزرگ و کوچک کردن اندازه ی بدن انسان به کمک تکنولوژی (هروسک های شیطانی، ۱۹۳۶؛ دکتر سیکلوپس) صورت می گیرد. مخلوقات هیولانگونی که اغلب بر اثر این زیاده روی ها به وجود می آیند و نیز تغییر شکل دهشتناک و مرگ همراه با درد و رنجی که اغلب دانشمندان و مخترعان این فیلم ها به آن دچار می شوند، به مثابه هشدار برای کسانی است که قصد زیر پا گذاشتن مرزهای دانش را دارند. درحالی که این فیلم ها اساساً به شدت ترسناک هستند که این را مدیون تأکیدشان بر گریم های تأثیرگذار، طراحی بصری که اغلب جهان معوج و کابوسی سینمای اکسپرسیونیست های آلمانی را به یاد می آورد و اتکای شان بر نماهای رفت و برگشتی و اکشن ذهنی هستند که در این زمان به کلیشه ی فیلم های ترسناک تبدیل شده بود. اما بیش تر نوعی هشدار علمی و تکنولوژیک نقش مرکزی را در این فیلم ها دارد. در میانه ی عصر ماشین و تأکیدی که بر دانش و تکنولوژی می شود و این که چگونه این ها زندگی ما را بهتر خواهند کرد، شهرها و خانه های جدیدی برای ما به ارمغان خواهند آورد، کار و زندگی ما را مؤثرتر و در کل زندگی ما را از اساس دگرگون می کنند، این فیلم های علمی تخیلی - ترسناک نوعی ناخودآگاه فرهنگی را به نمایش می گذارند که ارتباط نزدیکی با شک گرایی سطحی ناشی از دوران رکود اقتصادی امریکا و نیز تشویق های عمیق تری دارد که ما را در ورودمان به «دنیای شجاع نو»ی دانش و تکنولوژی همراهی می کنند. □