

بررسی خصوصیات بنیادی سینمای تکنوآر*

شهاب‌الدین عادل**؛ سپیده توحیدی^۱

^۱ استادیار دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

^۲ دانشجوی کارشناسی ارشد رشته سینما، دانشکده سینما و تئاتر، دانشگاه هنر، تهران، ایران.

(تاریخ دریافت مقاله: ۹۳/۳/۲۴، تاریخ پذیرش نهایی: ۹۳/۷/۵)



چکیده

تحقیق پیش رو به بررسی ویژگی‌ها و خاستگاه‌های سینمای تکنوآر می‌پردازد. این ژانر فرعی، از ادغام فیلم نوآر با گونه علمی تخیلی در دهه ۸۰، همزمان با رواج خصوصیات پست‌مدرنیستی در هنرها، شکل گرفت. سینمای تکنوآر، علاوه بر این که مصداق خوبی برای ترکیب ژانرها و سبک‌هاست، برخی از مفاهیم کلیدی پست‌مدرنیسم را نیز به خوبی بازتاب می‌دهد. بر همین اساس این تحقیق سینمای تکنوآر را، با هدف شناخت برخی خاستگاه‌های گونه‌های جدید و درک بهتر شکل‌های متفاوت سینمایی برگزیده است. در این تحقیق همچنین معرفی مسائل نظری و سبک‌های هنری که نقش منبع الهام فیلمسازان این گونه را یافته‌اند، مدنظر بوده است. برای دستیابی به اهداف فوق، ابتدا توضیحاتی درباره فیلم‌نوآر و سپس احیای آن که نئونوآر نام یافته، آورده شده است. سپس سایر ریشه‌های سینمای تکنوآر شامل گونه علمی تخیلی، ادبیات سایبرپانک، ادبیات گوتیک و داستان‌های اساطیری معرفی شده‌اند. در ادامه عناصری همچون دیستوپیا، بحران‌های محیط زیست، سایبرگ و نوستالژی با تکیه بر آرای اندیشمندان همچون لیوتار، دریدا، جیمسون و بودریار مورد بررسی قرار گرفته‌اند. در انتها موارد فوق بر یک نمونه فیلم انطباق داده شده‌اند. روش اجرا در این پژوهش توصیفی-تحلیلی و روش جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای (واقعی و مجازی) است. همچنین از نمونه‌های شاخص سینمای تکنوآر برای بازیابی ویژگی‌های نامبرده استفاده شده است.

واژه‌های کلیدی

فیلم نوآر، علمی تخیلی، سینمای تکنوآر، عناصر تکرار شونده، نظریات پست‌مدرن

*این مقاله برگرفته از پایان‌نامه کارشناسی ارشد نگارنده دوم در رشته سینما با عنوان «بررسی ویژگی‌های سینمای پست‌مدرن با تأکید بر سینمای تکنوآر» می‌باشد که به راهنمایی نگارنده اول در دانشگاه هنر تهران در دست انجام است.
**نویسنده مسئول: تلفکس: ۸۸۳۰۰۶۶۶ - ۰۲۱، E-mail: adel@art.ac.ir

مقدمه

غالب گونه‌های سینمایی داستانی نظیر فانتزی و علمی تخیلی، است. به ویژه که بهره‌گیری از سبک‌ها و شکل‌های هنری متنوع گذشته و حال برای اجرای این بازنمایی‌ها، احیا و تداوم حضور سبک‌ها و دوران‌های مختلف هنری را در هنرهای روز آن جامعه نیز رقم می‌زند. پیداست چگونگی این تعاملات و بهره‌گیری‌های متقابل در سینمای غرب، می‌تواند راهنمای دانشجویان و هنرمندان داخلی قرار گیرد. برای دستیابی به اهداف فوق، ابتدا توضیحاتی درباره فیلم‌نوار و سپس احیای آن که نئونوار نام یافته، آورده شده است. سپس سینمای تکنوار و سایر ریشه‌های آن شامل گونه علمی تخیلی، ادبیات گوتیک و داستان‌های اساطیری معرفی شده‌اند. در ادامه عناصری همچون دیستوپیا، بحران‌های زیست‌محیطی، سایبرگ و نوستالژی با تکیه بر آرای اندیشمندان همچون لیوتار، دریدا، جیمسون و بودریار مورد بررسی قرار گرفته‌اند.

روش تحقیق در این پژوهش بر مبنای روش اجراء، توصیفی-تحلیلی است. روش توصیفی در زمینه معرفی خاستگاه‌ها و ویژگی‌های سینمای تکنوار، و فیلم‌های مورد بحث در پژوهش به کار رفته است. روش تحلیلی مرتبط با ریشه‌ابی ویژگی‌های مورد نظر و بازیابی آنها در آثار متعلق به این زیرگونه سینمایی است. همچنین روش جمع‌آوری اطلاعات کتابخانه‌ای (واقعی و مجازی) و ابزار جمع‌آوری اطلاعات عبارت است از فیش و فرم. در بازیابی ویژگی‌های سینمای تکنوار، علاوه بر رجوع به کتب و مقالات، به فیلم‌های نامبرده در کتب و وبسایت‌ها به عنوان فیلم‌های متعلق به این زیرگونه، مراجعه شده است.

تلفیق گونه‌ها، سبک‌ها، هنرها و حتی ایده‌های گوناگون در یک اثر هنری، امروزه امری بدیهی و معمول تلقی می‌شود. تلفیق آزادانه و ارجاعات مکرر و آشکار در یک اثر به شکل امروزی آن، ریشه در افول و دگرگونی ایده‌های مدرنیستی دارد. پس از فاجعه جنگ دوم جهانی، فرارسیدن انقلاب دیجیتال پس از دوره صنعتی، شکست استعمار، به صدا درآمدن آژیرهای خطر درباره زیست‌بوم، به بن‌بست رسیدن ایده تلخیص هنرها و... تحولی اساسی در تمامی زمینه‌ها آغاز شد که در دهه ۸۰ به اوج رسید و پس از آن نیز کمابیش ادامه دارد. پست‌مدرنیسم در هر زمینه‌ای با ویژگی‌های خاصی نمود یافت اما خصایصی همچون تکثرگرایی، بازنگری سبک‌های گذشته در تعامل با سبک‌های مدرن، و تلفیق گونه‌ها و هنرها، تقریباً در تمامی هنرها از جمله سینما عمومیت یافتند. سینمای تکنوار که زیرگونه‌ای برای سینمای علمی تخیلی است، در اواخر دهه ۷۰ با تلفیق فیلم‌نوار و سینمای علمی تخیلی شکل گرفت و از دهه ۸۰ بود که ساخت آثاری در این گونه فرعی رواج یافت.

این پژوهش در جهت پاسخ دادن به پرسش‌هایی از این دست است: سینمای تکنوار چیست و ریشه‌ها و خاستگاه‌های آن کدام ژانرهای سینمایی و سبک‌ها و جریانات هنری هستند؟ عناصر تکرارشونده (شکل‌های هنری و مباحث نظری) در فیلم‌های تکنوار کدامند؟ و مباحث نظری پست‌مدرنیسم چگونه در این ژانر فرعی بازتاب می‌یابند؟ هدف از پاسخ دادن به پرسش‌های فوق، بررسی چگونگی تعامل نگرانی‌ها و مباحث نظری پیچیده یک جامعه در

پیشینه تحقیق

فیلم نوار، به معنای فیلم تیره و سیاه، نامی است که منتقدان موج نوی فرانسه به جنبش یا سبکی که در فیلم‌های ژانر گنگستری سینمای آمریکا در سال‌های جنگ دوم جهانی و جنگ سرد ظهور کرد، نسبت دادند. فیلم‌های نوار که اغلب فیلم‌های درجه ب بودند، در شکل و شمایل و در داستان، اشتراکات فراوانی داشتند. این اشتراکات، ریشه در خاستگاه‌ها و سبک‌هایی داشت که بر فیلم‌نوار تأثیر گذاشتند. رمان‌های زنده و خشن کارآگاهی آمریکایی دهه ۴۰، با محوریت شخصیت کارآگاهی سردوبی احساس که جنایات پنهانی جامعه فاسد را آشکار می‌کرد، داستان‌های فیلم‌نوار را تغذیه می‌کردند. نویسندگانی همچون دشیل همت، ریموند چندلر و جیمز ام. کین، این رمان‌ها را در واکنش به «داستان‌های کارآگاهی سنتی بریتانیایی، که معمولاً در خانه‌های اشرافی می‌گذشت و شخصیت‌های ثروتمند داشت» می‌نوشتند (بوردل، و تامسون، ۱۳۸۳، ۳۰۲). رواج روانکوی فرویدی نیز، در انگیزه‌ها و کشمکش‌های شخصیت‌های داستان و پرداخت شخصیت کارآگاه مرموز و درونگرا بازتاب آشکاری داشت.

در میان کتب منتشر شده به زبان انگلیسی درباره سینمای تکنوار دو کتاب فیلم تکنوار: نظریه توسعه ژانرهای عامه‌پسند (۲۰۱۱) نوشته امیلی ای آگر و تکنوار: ادغام علمی تخیلی و فیلم نوار (۲۰۰۸) نوشته پل میهان، نمونه‌های متاخرتری هستند که مورد نخست به صورت مفصل‌تر و جداگانه به ریشه‌ها و خاستگاه‌های سینمای تکنوار به ویژه از منظر اساطیری پرداخته است. همچنین امیلی آگر، دو فهرست متفاوت از فیلم‌های تکنوار نیز بر اساس تاریخ ساخت و نوع فیلم‌ها در کتاب تنظیم کرده است. کتاب پل میهان، بیشتر بر اساس ردیابی سینمای تکنوار در تاریخ سینما تنظیم شده است. در میان متون فارسی، متنی به طور اختصاصی سینمای تکنوار را مورد بررسی قرار نداده است. تنها معدودی مقالات ترجمه شده به برخی ابعاد آن جداگانه و بدون ذکر نامی از سینمای تکنوار پرداخته‌اند مانند مقاله «سایبرگ‌ها و آدم‌ها: درباره بلیدرانر و ترمیناتور» نوشته فارست پایل که در پژوهش پیش رو مورد رجوع قرار گرفته است.

(۱۹۴۱) و بانویی از شانگهای^۹ (۱۹۴۸)، یک روایت پیچیده بود. بیشتر این فیلم‌ها، بازسازی آثار قابل توجه سینمای نوآر بودند (کمالی‌نیا، ۱۳۸۸، ۲۸۵). فیلم گرمای تن^{۱۰} (۱۹۸۱) لارنس کاسدان، که بازسازی غرامت مضاعف^{۱۱} (۱۹۴۴) ساخته بیلی وایلد است و صورت زخمی^{۱۲} (۱۹۸۳) برای این دی‌پالما، که بازسازی فیلمی به همین نام از هاوارد هاکس محصول سال ۱۹۳۲ است، از جمله شناخته‌شده‌ترین این بازسازی‌ها هستند. در میان آثار نئونوآر، بازسازی‌های جان کارپنتر، برادران کوئن و برایان دی پالما از آثار نوآر کلاسیک شناخته‌شده‌ترینند.

اگرچه برخی فیلم‌های نئونوآر داستان‌های گنگستری زمان گذشته (دهه‌های ۴۰ و ۵۰) را برای روایت انتخاب می‌کردند، اما اغلب این فیلم‌ها به زمان حال (زمان ساخت فیلم) و یا آینده می‌پرداختند و ویژگی‌های فیلم‌نوآر را در ترکیب با دیگر ژانرها، مضامین و یا سبک‌ها به کار می‌بردند. در فیلم‌های نئونوآر، در کنار احیای نوآر کلاسیک، «تمهیدات دکوپاژی، مونتاژ جدید و تکنیک‌های روایی مدرن» (کمالی‌نیا، ۱۳۸۸، ۲۸۵) در ترکیب با سبک و ویژگی‌های نوآر به کار گرفته شدند و بالعکس سبک بصری فیلم‌نوآر در بسیاری از فیلم‌های روز به کار گرفته شد: پس از آنکه در رنسانس هالیوود، تدوین سریع و ریتمیک تصاویر لنزهای تله‌فتو رواج یافت، کارگردانانی همچون استیون اسپیلبرگ و برایان دی‌پالما در دهه ۸۰، «ترکیب‌بندی‌های دیداری استوار بر عدسی‌های زاویه‌باز را وارد کار کردند که یادآور سبک ولز، وایلر و فیلم‌نوآر بودند» (بوردول، و تامسون، ۱۳۸۳، ۷۷۶).

فضای اجتماعی و سیاسی دهه‌های ۷۰ و ۸۰ نیز کمابیش زمینه‌های مشابه دوره ظهور فیلم‌نوآر را فراهم آورد. پس از شکست در جنگ فرسایشی ویتنام، سربازانی که شرایط روانی بسیار سختی را در ویتنام گذرانده بودند؛ پس از بازگشت، در جامعه آمریکای پس از جنگ، شرایط چندان بهتری را تجربه نمی‌کردند. از طرف دیگر، جنبش‌های فمینیستی در تمامی جنبه‌ها فعالیت می‌کردند و ترفندهای نظام پدرسالار برای حفظ فرهنگ جنسی که مرد (سفید) را برتر می‌شمرد، زیر سوال می‌بردند. در نتیجه مورد اول، «دیدگاه‌های تیره و تاریک در مورد اجتماع» (کمالی‌نیا، ۱۳۸۸، ۲۸۶) و در نتیجه مورد دوم، نگرانی و تلاش برای تحت کنترل درآوردن قدرت‌های زنان دوباره به سینما راه یافت. البته در سال‌های بعد با رواج بیشتر تکثرگرایی و موفقیت‌های جنبش‌های فمینیستی، قهرمانان زن کمابیش در ژانرهای مختلف از جمله نئونوآر ظهور یافتند، اما دید تیره و تاریک به جهان، دلایل متعدد دیگری نیز داشت، که در کنار جذابیت‌های سبک دیداری فیلم‌نوآر، به بقا و گسترش آن یاری رساند.

تکنوآر^{۱۳}

به مرور از اواخر دهه ۷۰، نگرانی‌ها و بدبینی‌های پست‌مدرنیستی به تکنولوژی و رسانه به سینما راه یافت که در هماهنگی با جهان تیره و تاریک نوآر، شکل‌های جدیدی از سینمای

سبک دیداری و پرداخت سینمایی این آثار با وجود تأثیراتی که از رئالیسم شاعرانه فرانسه، فیلم‌های گنگستری دهه ۳۰، ملودرام‌های شهری و نوآوری‌های سبکی همشهری کین^۴ (۱۹۴۱) گرفت؛ بیش از هر چیز از اکسپرسیونیسم آلمان تأثیر پذیرفت. مهاجرت فیلمبرداران و کارگردانان آلمانی به آمریکا - با آغاز جنگ جهانی دوم - این تأثیرپذیری را کامل کرد.

تأثیرپذیری از سبک بصری اکسپرسیونیسم آلمانی و سایر سبک‌ها و جریانات ذکر شده، تصویر انتزاعی فیلم‌نوآر را توجیه می‌کند. فیلم‌نوآر، اغلب در شب‌های تاریک و خیابان‌های پیچ‌درپیچ شهرهای بزرگ پیش می‌رود؛ که نور منقطع چراغ‌های نئون و انعکاس نورهای تند و تیز اکسپرسیونیستی بر کف باران خورده آنها، با عمق میدان گسترده لنزهای زاویه باز افراطی، تصویری پرکنتراست و چشمگیر و فضایی آماده جنایت می‌سازند. از دیگر مکان‌های معمول در فیلم‌نوآر، کافه‌های دود گرفته و فضاهای داخلی هستند که با سایه‌های سنگین و سیاه‌اشیا و پنجره‌ها و کرکره‌ها، که بدن‌ها را دو نیمه می‌کنند و چهره شخصیت‌ها را در ابهامی از نیکی و بدی فرو می‌برند.

فیلم‌های نوآر اغلب موضوع و فضای کلی مشابهی داشتند. «مضمون داستان‌های این گونه فیلم‌ها، اغلب خیانت جنسی و جنایت بود. وجود شخصیت‌های زن فم فاتال^۵ و خطا و اشتباه شخصیت‌های مرد از خصوصیات این فیلم‌ها بود» (کمالی‌نیا، ۱۳۸۸، ۱۱۰). فم فاتال، زنی جذاب و افسونگر است که شخصیت اصلی مرد را با جذابیت‌هایش به دام می‌اندازد تا از او وسیله‌ای برای عملی کردن نقشه‌های شومش بسازد. زن کنشگر و قدرتمند فیلم‌نوآر - که گسستی است از الگوی زن کنش‌پذیر سینمای کلاسیک هالیوود - در انتهای هر داستان، بهای این مغایرت با تصویر زن در نظام پدرسالار را با مرگ و یا تسلیم می‌پردازد. در سال‌های جنگ، زنان با برعهده گرفتن شغل مردانشان، به حل و فصل مشکلات اجتماعی، اقتصادی و... یاری رساندند؛ زمانی که مردان از جنگ بازگشتند، با زانی مستقل مواجه شدند که بازگرداندنشان به قلمرو اندرونی خانه کار آسانی نبود. فیلم‌نوآر، مجرای برای انعکاس ترس و سردرگمی مردان پس از جنگ، درباره جایگاهشان در خانه و اجتماع بود (ن.ک. هیوارد، ۱۳۸۸، ۲۶۱ و ۲۶۲).

نئونوآر^۶

در آستانه دهه ۸۰، با رواج دوباره تئوری مؤلف میان فیلمسازان آمریکایی، بازسازی آثار برجسته مؤلفان بزرگ سینمای آمریکا برای تجلیل از آنها - در میان فیلمسازان نسل جدید که تحصیل‌کردگان رشته سینما در دانشگاه‌ها بودند و به آثار برجسته سینمای کلاسیک تعلق خاطر داشتند - رواج یافت. گرایش روز به‌روز کارگردانان به احیای فیلم‌نوآر، به کاربرد اصطلاح نئونوآر برای اشاره به فیلم‌های نوآر جدید انجامید. «نئونوآر در دهه ۷۰ و با فیلم محله چینی^۷ (۱۹۷۴) رومن پولانسکی بر اساس فیلمنامه رابرت تن، آغاز شد. روایت این فیلم، دقیقاً شبیه فیلم‌های نوآری چون شاهین مالت^۸

ادبیات علمی تخیلی

آغاز جدی ادبیات علمی تخیلی به عنوان یک ژانر را، از قرن نوزدهم که انقلاب صنعتی و پیشرفت‌های علمی، زندگی مردم را تحت تأثیر قرار داد، می‌دانند. «ظهور شیوه ادبی داستان‌های علمی تخیلی، نتیجه مستقیم تغییری بنیادین در فرهنگ غرب است و به عنوان بخشی از جامعه صنعتی و شیوه‌های خیال‌پردازانه برای پرداختن به اتکای فزاینده فرهنگ مدرن به علم و تکنولوژی شکل گرفته است» (تلوت، ۱۳۸۳، ۲۵۷). از همان نخستین آثار ادبیات علمی تخیلی، دو نگاه خوش‌بینانه و بدبینانه به پیشرفت و تکنولوژی را در میان آثار علمی تخیلی می‌توان یافت؛ در دید نه چندان خوشبینانه‌اچ. جی. ولز، به پیامدهای اجتماعی پیشرفت‌های علمی. اما مهم‌ترین اثر در این حوزه که نخستین آنها نیز هست، فرانکنشتاین^{۱۸} (۱۸۱۸)، اثر شناخته‌شده مری شلی است که خود امتداد سنت دیگری است به نام ادبیات گوتیک که همانطور که امیلی ای. آگر می‌گوید، نقشی پررنگ در سینمای تکنوآر دارد. دوران حضور جدی نگرانی‌ها در ادبیات علمی تخیلی، با ظهور موج نوی ادبیات علمی تخیلی در دهه‌های ۵۰ و ۶۰ سر رسید. موج نوی ادبیات علمی تخیلی در بریتانیا و آمریکا، با فروریختن ایمان به مدرنیسم پس از فاجعه جنگ جهانی دوم، آغاز جنگ سرد و بویژه حال و هوای پارانوئیدی مک‌کار تیسم در مبارزه با کمونیسم در آمریکا، با نوعی اضطراب و بدبینی توأم بود. مهم‌ترین نویسندگان این جریان، فیلیپ کی. دیک و جی. جی. بالارد هستند. اهمیت موج نوی ادبیات علمی تخیلی در تأثیر آن بر ادبیات سایبر پانک^{۱۹}، مظهر تعامل پست‌مدرنیسم و ادبیات علمی تخیلی است.

سایبرپانک که از مهم‌ترین آثار آن زمانی به نام نیورمنس^{۲۰} (۱۹۸۴) اثر ویلیام گیبسون است، اصطلاحی است ترکیب‌یافته از دو واژه سایبر که نشانگر تعهد این جنبش است به کندوکاو در معناهای ضمنی جهان سایبرنتیکی و واژه پانک که نشان‌دهنده رویکرد بدبینانه و ریش‌خندآمیز است، به هر نوع به هر نوع فراروایت^{۲۱} (ن.ک. نوروزی، ۱۳۸۴، ۹۵ و ۹۶).

«خرده فرهنگ پانک، به معنای تحت‌اللفظی آشغال که در دهه ۱۹۷۰ و بعد از سرخوردگی آرمان‌طلبی‌های طبیعت‌دوستانه و لولی‌وشی هیپی‌های ماری‌جوانایی دهه ۱۹۶۰ ظهور کرد... همزمان بود با ... تغییر پارادایم توسعه فن‌آوری صنعتی (که مبتنی بود بر هدایت و ایجاد تغییر بر درون‌داد ارزان و گسترده انرژی) به فن‌آوری اطلاعات» (نوروزی، ۱۳۸۴، ۹۶). بدین ترتیب هیپی‌های دهه ۶۰، به سایبرپانک‌ها یا هرک‌های دهه‌های بعد تبدیل شدند، با اعتقاد به تبادل آزاد اطلاعات که از هک برای ضربه‌زدن به سیستم و نفوذ به فضاهای امنیتی سیستم و اعتراضات سیاسی استفاده می‌کردند.

رمان نیورمنس، علاوه بر اینکه مملو است از المان‌های سایبرنتیک، اصطلاحات کامپیوتری و جهان مجازی؛ از عوامل دیگری نیز بهره گرفته است که قرابت سایبرپانک و تکنوآر را بیشتر آشکار می‌کند: انسان‌ها در جهان نیورمنس سایبورگ^{۲۲} هایی هستند که در سیستم اختلال ایجاد می‌کنند؛ رمان نیورمنس همچون سینمای تکنوآر در ارتباط با داستان‌های کارآگاهی است؛ کندوکاو شخصیت اصلی در

نئونوآر را رقم زد. همچنین ویژگی‌های هنر پست‌مدرن همچون وانمودن، بریکلاژ، بینامتنیت و... در تمامی زمینه‌های هنری از جمله سینما رواج یافت و تلفیق رسانه‌ها، هنرها و سبک‌های قدیم و جدید در سینما نیز باب شد. از مصادیق اصلی ظهور مفاهیم و همچنین شکل‌های هنری پست‌مدرنیستی در سینما، شاخه‌ای از سینمای نئونوآر است که تکنوآر نامیده می‌شود؛ یک ژانر فرعی ترکیب یافته از سینمای علمی-تخیلی و فیلم‌نوآر که تصویر جهانی رو به تباهی یا تباه شده را در آینده‌ای تکنولوژیک ترسیم می‌کند.

امیلی ای. آگر در کتاب فیلم تکنوآر: نظریه توسعه ژانرهای عامه‌پسند (۲۰۱۱)، بروز خصوصیات تکنوآر را در سینما از دهه ۷۰ می‌داند، از زمانی که «موضوع اصلی تکنوآر، یعنی فهم اینکه تکنولوژی یک مشکل جهانی جدی است، در ارتباط با پیرنگ اصلی فیلم، اجزاء تشکیل‌دهنده و پیام‌های آموزشی فیلم‌ها آغاز شد» (Auger, 2011, 12). از نمونه‌های شاخص این جریان، فیلم بیگانه^{۲۳} (۱۹۷۹) ساخته ری‌دلی اسکات است. بیگانه و فیلم‌های دیگری که در اواخر دهه ۷۰ با ویژگی‌های مشابهی ساخته شدند، ویژگی‌های متعددی از سینمای تکنوآر را دارا بودند و برخی از آنها، در طبقه‌بندی‌های متعدد در دسته تکنوآرها قرار می‌گیرند؛ اما فیلم بلیدرانر^{۲۴} (۱۹۸۲) - ساخته دیگر ری‌دلی اسکات - که تمام ویژگی‌ها و خصوصیات را بروز می‌دهد و به نوعی الگوی سینمای تکنوآر است، به عنوان نخستین فیلم مهم تکنوآر شناخته می‌شود. عنوان این زیرژانر اما نه از فیلم بلیدرانر؛ که از دومین فیلم مهم آن گرفته شد؛ از کلویی در فیلم ترمیناتور^{۲۵} (۱۹۸۴) به نام «تکنوآر».

در بلیدرانر و سایر فیلم‌های تکنوآر، مشخصه‌های داستان و فضای فیلم‌های نوآر، همچون کارآگاهان مرموز ملبس به کلاه و پالتوهای بلند مرسوم دهه ۴۰، خیابان‌های تیره و تاریک مه‌آلود و باران زده با نورپردازی‌های اکسپرسیونیستی و لامپ‌های نئون، جنایت‌های پنهانی صاحبان قدرت، رابطه یا عشق ممنوع و... حضور پررنگ دارند. ترکیب این عناصر با جهان تکنولوژیک و پیشرفته گونه علمی تخیلی است که به فیلم‌های تکنوآر فضایی جذاب و متفاوت می‌بخشد.

گونه علمی تخیلی^{۱۷}

ارتباط نگرانی‌های پست‌مدرن درباره آینده با ابداعات و پیشرفت‌های تکنولوژیک، پیوند نئونوآر با ژانر علمی تخیلی را در سینمای تکنوآر ناگزیر کرد. از طرفی همانقدر که جهان تیره و تاریک فساد و تباهی فیلم‌نوآر و تصاویر اغراق‌آمیز و انتزاعی اکسپرسیونیستی‌اش، برای بازنمایی نگرانی‌ها و بحران‌های پست‌مدرنیستی مناسب است؛ زمان و مکان ناشناخته و فانتزی ژانر علمی تخیلی نیز، زمینه مناسبی برای آزمودن شکل‌های هنری جدید و بروز ویژگی‌های فرمی هنر پست‌مدرنیستی است. سوپه بدبینانه گونه علمی تخیلی با سینمای نئونوآر پیوند یافت، که سابقه‌ای طولانی در ادبیات غرب دارد.

می‌کند. این گونه در «دورهٔ رمانتیک ادبیات اروپا (از دههٔ ۱۷۹۰ تا اوایل دههٔ ۱۸۳۰)، به یک مُد ادبی - اگر نگوییم جنجال - محبوب بدل شد؛ دوره‌ای که امروزه اختصاصاً با عنوان عصر فرانکشناین (۱۸۱۸) مری شلی شهرت یافته است» (هاگل، ۱۳۸۴، ۶). دوران رمانتیک، دورانی است که هنرمندان در واکنش به حاکمیت خرد و تعادل در هنر بویژه نئوکلاسیسیسم، به آن چه غیر از آن است تخیل، احساس و متافیزیک روی می‌آورند. هنر رمانتیک ذهنی، شهودی و آرامان‌گرایانه و در نتیجه در سبک پویا و اغراق‌آمیز، و رازآلود و مبهم است. ویژگی‌هایی که در سینمای تکنوآر نیز قابل‌بازبایی‌اند.

اوج توجه به ادبیات گوتیک، اغلب در مواردی است که انسان - غربی - از خردگرایی دلزده می‌شود. مانند بروز آن در سال‌های پس از جنگ جهانی نخست در سینمای اکسپرسیونیستی آلمان؛ و سپس در دلزدگی پست‌مدرنیستی از مدرنیسم در سینمای تکنوآر. سینمای تکنوآر در داستان و روایت از ادبیات گوتیک الهام می‌گیرد و در به تصویر درآوردن آن از هنر گوتیک و گروتسک.

بهترین نمونه برای نمایش انطباق فیلم بر ادبیات و هنر گوتیک، فیلم *بیگانه* است که فیلم پرومیتوس^{۲۸} (۲۰۱۲) را می‌توان بازسازی و یا خوانشی دیگر از آن دانست. فیلم *بیگانه* داستان سرنشینان سفینه‌ای است که برای پیگیری نشانه‌های حیات به سیاره‌ای ناشناخته وارد می‌شوند. نشانه‌های حیات که مربوط به تحقیقات موجوداتی پیشرفته و شبه‌انسانی بر روی نوعی سلاح بیولوژیک است، به خلق هیولایی وحشت‌انگیز و قدرتمند انجامیده است. در پرداخت تجهیزات پیشرفته سفینهٔ پیچ‌درپیچ قدیمی بر روی سیاره، از فرم‌هایی پیچ در پیچ مشابه تزیینات گوتیک و گروتسک استفاده شده است. سفینهٔ تجاری نیز با شباهت بسیار اما صنعتی‌تر و هندسی‌تر است. طراحی موجودات شبه‌انسانی و هیولای فیلم نیز از هنر گوتیک و گروتسک بسیار بهره برده است.

سبک دیداری تصاویر فیلم *بیگانه* در هماهنگی با سینمای تکنوآر است اما جدا از حضور کم‌رنگ مایه‌های کارآگاهی اختلاف مهم فیلم *بیگانه* با فیلم‌های بعدی تکنوآر، در موضعی است که نسبت به هویت مخلوق عجیب و غریب اتخاذ می‌کند. اگرچه موجود گروتسک فیلم‌های تکنوآر، اغلب نه یک هیولای شیطانی که ربات‌ها و یا سایبرگ‌هایی هستند که به دلیل تفاوت‌ها و تقابل‌هایشان، از جانب انسان‌ها مورد ظلم واقع می‌شوند و یا حتی خصوصیات انسانی فراموش شده را به انسان‌ها یادآوری می‌کنند.

اسطوره‌ها

پس از فروید، کارل گوستاو یونگ به مطالعه پیرامون اساطیر کهن پرداخت. کتاب تأثیرگذار وی در این زمینه به نام *انسان و سمبل‌هایش*، پس از مرگ وی در سال ۱۹۶۴ به چاپ رسید که براساس آن، کهن‌الگوهای روان‌شناختی و ناخودآگاه جمعی ملت‌ها را در اساطیر آن ملت می‌شد یافت. یافته‌های یونگ در کنار آثار رولان بارت و جوزف کمبل در باب اسطوره که هر دو از دههٔ ۵۰ آغاز شد و مطالعات زبان‌شناسی در این زمینه، مانند آرای کلود لوی

جهان پنهانی تبهکاران، پایبندی‌اش به اخلاقیات شخصی و حضور "زن مهلک" رمان‌های نوآر، از دیگر موارد اصلی این تعامل‌اند. بدین ترتیب است که شباهت و قرابت سایبرپانک و تکنوآر تا جایی پیش می‌رود که *بلیدرترنر*، اولین فیلم سایبرپانک نیز نامیده می‌شود.

سینمای علمی تخیلی

سوزان هیوارد معتقد است «بیشتر فیلم‌های علمی تخیلی براساس ترس ولزی [اچ. جی. ولز] از علم، علمی که بر ادراک ما پیشی می‌گیرد و از ما جلو می‌زند، استوار بودند»، بر خلاف ادبیات علمی تخیلی که تا زمان موج نواغلب شامل داستان‌های علمی، اپراهای فضایی، و حضور قدرتمند دانشمندان موفق بود (هیوارد، ۱۳۸۸، ۲۴۸). از دههٔ ۵۰، فیلم‌هایی مشابه داستان‌های موج نویی در سینمای امریکا ساخته شدند و سینمای علمی تخیلی را به صورت یک ژانر تثبیت کردند اما در این فیلم‌ها، نگاه بدبینانه، بیشتر متوجه بیگانگان مهاجم - با رجاغاتی به آسیایی‌ها و کمونیست‌ها - بود.

فیلم ۲۰۰۱: *یک اودیسه فضایی*^{۲۳}، تغییری اساسی در این روند بود. سوزان هیوارد، فیلم‌هایی را که در ژانر علمی تخیلی ساخته می‌شوند، به سه دسته تقسیم می‌کند: «پرواز فضایی، مهاجمان بیگانه، جوامع فوتوریستی (فوق مدرن)» (هیوارد، ۱۳۸۸، ۲۵۰). در فیلم ۲۰۰۱: *یک اودیسه فضایی*، که آمیزش این سه موضوع با حال و هوایی متفاوت بود، نقش شوم و شیطانی تکنولوژی و بویژه موجودات بیگانه با نوعی ابهام مواجه شد، بدین ترتیب که نسبت‌دادن نقش دوست یا دشمن به کامپیوتر اصلی سفینه در فیلم ۲۰۰۱: *یک اودیسه فضایی*، چندان آسان نبود. تأثیر این دیدگاه را در فیلم‌های اواخر دههٔ ۷۰ و اوایل دههٔ ۸۰ می‌توان دید، زمانی که در فیلم‌هایی همچون *برخورد نزدیک از نوع سوم*^{۲۴}، و *ئی تی*^{۲۵}، بیگانه‌های فضایی نه تنها دشمن نیستند بلکه پیش از بازگشت، درسی از عشق و انسانیت به زمینیان می‌آموزند. البته این تغییر، متأثر از صلح‌طلبی و تکثرگرایی قومی در دههٔ ۷۰ و ۸۰ نیز هست (ن. ک. هیوارد، ۱۳۸۸، ۲۴۹). اما سینمای تکنوآر با انتخاب سایبرگ‌ها به عنوان شخصیت‌های اصلی، تحولی در قواعد مرسوم ژانر ایجاد کرد.

سینمای تکنوآر، همانطور که پیش‌تر اشاره شد، ریشه‌های کهن‌تری نیز دارد که بررسی آنها می‌تواند مضامین رایج در این سینما و ویژگی‌های فرمی آن را بیشتر آشکار کند. مهم‌ترین این ریشه‌ها عبارتند از ادبیات گوتیک و برخی از اسطوره‌های کهن یونان باستان.

ادبیات گوتیک

ادبیات گوتیک در سال ۱۷۶۴ با کتابی تحت عنوان *قلعهٔ ترنتو* به ظهور رسید که نویسندهٔ آن هوراس والپول با همین اثر، قواعد عمومی این گونهٔ ادبی را پایه گذاشت. داستان گوتیک که عموماً در سرزمین، شهر و یا بنایی مهجور و مخروبه با دالان‌های پیچ در پیچ همچون سرداب‌های قدیمی می‌گذرد که هیولایی ناپهنجار را در خود جای داده است، به خوبی ویژگی‌های هنر گوتیک^{۲۶} و گروتسک^{۲۷} را آشکار

قتل‌ها، همگی از موارد دیگر ارجاع به اودیپ در این فیلم هستند. اسطوره مهم دیگر در سینمای تکنوار، اسطوره پرومتئوس^{۳۳} است. همانطور که آگر می‌گوید «اهمیت وضعیت پرومتئوس گونه در توسعه تمدن انسانی مسلم است. همانطور که لویس مامفولد (۱۹۶۷) عنوان می‌کند: این آتش‌بازی، نقطه عطفی هم برای انسان و هم برای تکنولوژی بود. بیش از همه به دلیل وجه سه‌گانه آتش-نور، نیرو، گرما» (Auger, 2011, 16 & 17). اما همانگونه که پرومتئوس به دلیل سرپیچی‌اش از فرمان زئوس مجازات می‌شود و در رنجی ابدی گرفتار می‌شود، قهرمان فیلم تکنوار نیز گرفتار رنج و مصائبی می‌شود «عموماً به این علت که شخص شیطان‌صفتی همچون زئوس، از تکنولوژی برای افزایش قدرت خود سود می‌جوید: قهرمان یا قهرمانان اغلب باید همچون پرومتئوس، در مقابل موجود شیطانی بایستند و مبارزه کنند اما بیشتر با قوه تعقل و چاره‌اندیشی و نه با زور بازو» (Auger, 2011, 17)؛ یعنی آنچه که خصوصیت ارزشمند انسانی به شمار می‌آید. مجموعه فیلم‌های ترمیناتور، مهم‌ترین نمونه در استفاده از خصوصیات انسانی در مقابل قدرت‌های ماشینی هستند. بویژه در ترمیناتور ۲: روز داوری^{۳۴} (۱۹۹۱) و ترمیناتور ۴: رستگاری ترمیناتور^{۳۵} (۲۰۰۹)، که بی‌توجه به ماهیت اشخاص (انسان یا ماشین)، این خصوصیات انسانی - همچون رحم، شوخ‌طبعی و اعتماد - است که انسان واقعی را مشخص می‌کند. در مجموعه فیلم‌های ترمیناتور اما با موضعی محافظه‌کارانه، دانشمندان و سیاستمداران، افرادی با حسن‌نیت و مرتکب گناهی ناخواسته معرفی می‌شوند و موجود شیطانی زیاده‌خواه، کاملاً بر ماشین‌های هوشمند شده منطبق می‌گردد. موضعی که در ترمیناتور ۴، اندکی تضعیف شده است.

اسطوره ایکاروس^{۳۶}، تقریباً تمامی داستان‌ها و فیلم‌های علمی‌تخیلی بدبینانه را در برمی‌گیرد، هر موقعیتی که در آن دستاوردهای علمی و پیشرفت‌های تکنولوژیک، وجهی به جز رفاه و امنیت را آشکار می‌کنند، یا زمانی که کشفی نجات‌بخش در دست فردی جاه‌طلب به نابودگری بی‌رحم بدل می‌شود. «اسطوره ایکاروس، در واقع مبین یک تمایل و یک ضدتمایل در انسان است؛ تمایل انسان به کشف ناشناخته‌ها و روبه‌رو شدن با نکته‌های تازه و نو، همواره با هراس از نتایج و عواقب سوء ناشی از اقدام برای به منصه ظهور رساندن این تمایل همراه است» (هاشمی، ۱۳۸۷، ۳۴).

حضور پررنگ اسطوره‌ها در سینمای تکنوار که ریشه در منابع الهام آن همچون ادبیات گوتیک و همچنین جلب توجه عمومی به اساطیر، در فرهنگ و متون پست‌مدرنیستی دارد و انطباق دادن آنها با جهان معاصر، در جذب مخاطب و بقای این ژانر تا به امروز مؤثر بوده است.

عناصر اصلی

عناصر ثابتی که تقریباً در تمامی آثار متعلق به ژانر تکنوار قابل شناسایی و بازیابی‌اند، برآمده از نگرانی‌ها و بحران‌های پست‌مدرنیستی پایان قرن بیستم هستند که هر کدام تأثیر قابل توجهی در شکل‌گیری خط داستانی و فضای عمومی فیلم‌های تکنوار دارند.

اشتراک، توجه اندیشمندان، نظریه‌پردازان و هنرمندان گوناگون را به اسطوره‌ها جلب کرد. بدین ترتیب با اوج‌گیری توجه به اسطوره‌ها در دهه‌های ۷۰ و ۸۰، بهره‌گیری از اسطوره‌ها و ابعاد گوناگون آنها، به یکی از وجوه هنر پست‌مدرن تبدیل گشت.

امیلی ای. آگر، تکنوار را مانند سایر ژانرهای عامه‌پسند نیرو گرفته از اساطیر می‌داند. دو اسطوره اصلی که آگر به نقش مهم آنها در سینمای تکنوار می‌پردازد، اسطوره‌های اودیپوس و پرومتئوس هستند و اسطوره دیگری که به طور کلی در ژانر علمی‌تخیلی - بویژه در آثار بدبینانه آن - نقش مهمی دارد، اسطوره ایکاروس است.

حضور اسطوره اودیپوس^{۳۷} را در خط داستانی بسیاری از گونه‌های سینمایی و داستانی می‌توان یافت اما در سینمای تکنوار می‌توان آن را جزء لاینفکی از داستان دانست. «اودیپوس بر هر "پسر"ی سایه می‌اندازد که ممکن است انسان، نمونه همانندسازی شده، یا هوشی مصنوعی باشد که "پدر" را برمی‌اندازد؛ و هر پلیس، کارآگاه و هکری که باید بر برنامه‌های کامپیوتری، سیستم امنیتی و رمزگذاری‌ها فایق آید، به چیستان‌های ابوالهول پاسخ می‌گوید، همانطور که اودیپ گفت» (Auger, 2011, 17). شورش "پسر" در مقابل "پدر" به شکل‌های مختلفی در سینمای تکنوار رخ می‌دهد. مخلوقی که دانشمندان با تکیه بر علم و اغلب با انگیزه‌های زیاده‌خواهانه و جاه‌طلبانه ساخته‌اند، یا بر ضد پدران خود دست به شورش می‌زند و به آنها خیانت می‌کند یا از سوی پدران خود خطر به شمار آمده و طرد یا نابود می‌شود.

مورد دیگری از سینمای تکنوار که اسطوره اودیپوس در آن قابل ردیابی است، در مورد کارآگاه یا نجات‌دهنده‌ای است که همچون سرنوشت کارآگاه فیلم‌نوار، بر سر راهش برای نجات شهر (اجتماع) از جنایت و جنایتکاران، عشق - یا ارتباطی - ممنوعه قرار می‌گیرد. پس از تغییر هویت مخلوق انسان از شر به خیر در برخی فیلم‌های تکنوار، تغییر در ماهیت رابطه ممنوعه نیز مورد دیگری است که از تأثیرات نظریات پست‌مدرنیستی خبر می‌دهد: نظام اجتماعی (پدر)، عشق یا رابطه‌ای که قهرمان را درگیر خود کرده است مخرب و در جهت شکست مأموریت مهم قهرمان و تثبیت نقش‌اش در نظام اجتماعی معرفی می‌کند. اما به مرور و اغلب به کمک همین رابطه ممنوعه - همچون فیلم‌های بلیدرانر، گزارش اقلیت^{۳۸} (۲۰۰۲) و روز شکستگان^{۳۹} (۲۰۰۹) - قهرمان پی می‌برد که صاحبان قدرت در سیستم، خود منشأ فساد و جنایات هستند. تغییر نقش زن در سینمای تکنوار از فم‌فاتال سینمای نوار به زن مبارز یا آگاه و همچنین ماهیت نظام اجتماعی - صاحبان قدرت در زمینه‌های سیاست، اقتصاد و علم - از ناجیان ملت در فیلم‌های علمی‌تخیلی به مفسدان و جنایتکاران در فیلم‌های تکنوار، از تغییر موضع فیلم‌ها در مقیاسی گسترده‌تر از پیش خبر می‌دهد. در فیلم گزارش اقلیت، ارجاعات متعدد به اسطوره اودیپ قابل بازیابی است. از مهم‌ترین این موارد، تأکید داستان بر چشم افراد است و نابینایی افرادی - اغلب مجرمان - که از سیستم‌های امنیتی می‌گریزند؛ نابینایی، تهدیدی است که جان نیز در سیر اودیپی‌اش با آن مواجه و حتی مدتی گرفتار آن می‌شود. حضور پیشگوه‌ها، جنایتی که راه فراری از آن نیست و حل معمایی

دیستوپیا^{۳۶}

که کاتولیک‌ها، پروتستان‌ها و سوسیالیست‌ها و ... قصد ساختنش را دارند، به توقف و تباهی راه می‌یابد.

بدین ترتیب، ادبیات آرمانشهری دچار تغییری بنیادی شد. آثار این حوزه در نقد کمیک آثار آرمانشهری نگاشته می‌شدند یا آرمانشهرهایی را با نقطه‌ضعف‌های اساسی ترسیم می‌کردند. تحول دیگر این ادبیات رواج ادبیاتی بود که در سینما نیز بسیار مورد توجه قرار گرفت، ادبیات ویرانشهری. داستان‌هایی که در آنها اغلب به دلایلی همچون دنبال کردن بی‌ملاحظه روند مدرنیته، فجایعی همچون جنگ جهانی سوم، انفجارهای عظیم اتمی، برهم خوردن اساسی تعادل محیط زیست، قدرت یافتن تکنولوژی بویژه ربات‌ها بر انسان‌ها و ... رخ داده‌اند و در اغلب آنها برپا شدن حکومتی قدرتمند (بایدتولوژی یا نظام مرکزی) انسان‌ها را به هلاکت یا بردگی رسانده است. مهم‌ترین نمونه‌های ادبیات ویرانشهری را می‌توان در آثار فیلیپ کی. دیک (نویسنده بلیدرانر) و ویلیام گیبنسن (نویسنده نیورمنسر) یافت.

نمونه‌های پیش‌تاز این نوع سینما ابتدا فیلم متروپلیس اثر فریتس لانگ و سپس فیلم اسکله از کریس مارکر بودند اما رواج آن را در سینما در ترکیب فیلم نوآر - که به قول لورن مینز خود جهانی ویرانشهری را نمایش می‌دهد (ن. ک. 2, 2003, Means) - با سینمای علمی تخیلی؛ یا به عبارتی در سینمای تکنوآر می‌توان یافت. «حساسیت تکنوآر در نقطه مقابل روح غالب پر فروش‌ترین فیلم‌های علمی تخیلی اکران شده یعنی جنگ ستارگان و سفر ستاره‌ای قرار می‌گیرد، فیلم‌هایی که در آنها تکنولوژی، ربات‌ها و بیگانه‌ها تمایل به دوستی دارند، حتی اگر به واسطه منطقه و قهرمان‌گرایی اثر» (Means, 2003, 2). به عبارتی فیلم‌های علمی تخیلی در نمایش جهان آینده، به دو دسته خوش‌بینانه و اتوپیا، و بدبینانه و دیستوپیا تقسیم می‌شوند که سینمای تکنوآر در دسته دوم قرار می‌گیرد.

بحران‌های زیست محیطی

بعد مهمی از دیستوپیا آینده به طور مستقیم یا غیرمستقیم با بحران یا نابودی محیط زیست و فضای حیاتی مرتبط است. تصویر کلان‌شهرهای تیره و تار با برج‌های سربه‌فلک کشیده متراکم که ماشین‌های پرنده و یا خطوط قطارهای هوایی در اندک فضای میانشان به هم می‌پیچند بدون اثری از گیاه، آب و آسمان آبی که گاه تصاویر تبلیغاتی رنگ‌های تصنعی و غیرطبیعی به آنها می‌افزایند، فضای عمومی اکثر تصاویر مربوط به دیستوپیا آینده است. هم‌زمان با شکل‌گیری روزافزون نظریات پست‌مدرن در حوزه‌های مختلف، که از شکست مدرنیته خبر می‌دادند، محاسبات و اکتشافات از به خطر افتادن حیات بر روی زمین در نتیجه فعالیت‌های بی‌رویه صنعتی، و گسترش نامحدود قلمرو مدرنیته و پیامدهای آن خبر دادند.

بنابراین اشتراک مهم مطالعات زیست محیطی با پست‌مدرنیسم رقم خورد: علم و پیشرفت، بشریت را به سمت خودویران‌گری سوق داده است. اما با وجود آگاهی فزاینده درباره بحران زیست محیطی، دستاوردهای جنبش‌ها و طرفداران محیط زیست بسیار اندک بود. آران گیر، که مطالعات ارزشمندی در این حوزه انجام داده است، معتقد بود

پس از جنگ دوم جهانی و آغاز جنگ سرد، وقایع ۱۹۶۸ و جنگ ویتنام از راه رسیدند. دیگر از باورهای مدرنیستی چیزی باقی نمانده بود و خردگرایی و علم، نتایج رسواکننده‌ای به دنبال آورده بود. امتداد درگیری‌ها که خاورمیانه و امریکای لاتین را نیز شامل می‌شد و تجارت غیرقانونی اما گسترده اسلحه و سایر رسوایی‌هایی که هر روز آشکار می‌شد؛ جنگ، دشمنی و سوء استفاده را همیشگی می‌نمایاند. بدبینی جامعه به وضعیت موجود در سینمای غالب نیز خود را نمایاند. «تکنوآر و سایر پانک هر دو در ارائه تصویر "آینده بد" مشترک بودند، آینده‌ای زشت و ناامیدکننده که تنها وعده‌دهنده تهدیدهای بیشتری برای زندگی و رفاه بشر نسبت به زمان حال بود. این نگرش، ارائه تجسمی از مفهومی بود که سابقه‌ای طولانی در داستان‌های علمی تخیلی داشت، در حالی که در هیچ ژانر دیگری به آن پرداخته نشده بود: "دیستوپیا"» (Means, 2003, 2).

امیلی ای. آگر، از اصطلاح برهوت تکنولوژیک برای اشاره به دیستوپیا سینمای تکنوآر استفاده می‌کند: «پیرنگ‌های تکنوآر، مکرر از موتیف برهوت استفاده می‌کنند و برهوت را به سوء استفاده یا توسعه بی‌رویه تکنولوژی در محیط یا همانندسازی‌های تکنولوژیک نسبت می‌دهند که جایگزین روند تکثیر طبیعی محیط زیست و پرورش فرد شده است» (Auger, 2011, 17).

دیستوپیا یا ویرانشهر، نقطه مقابل اتوپیا یا آرمانشهر است. نوع ادبی آرمانشهر، با انتشار اثری از سر توماس مور به همین نام در سال ۱۵۱۶ آغاز شد. در ادبیات آرمانشهری، مسافر یا مسافرانی به مکان و یا زمانی ناشناخته راه می‌یابند، جهانی با مردم مشتاق و مهربان و مواهب فراوان و همگانی؛ ادامه داستان اغلب به توصیف جامعه خیالی و مشخصات آن اختصاص می‌یابد. ادبیات آرمانشهری، اواخر قرن نوزدهم، بیشتر به ترسیم آرمانشهرهای سوسیالیستی که فاقد آثار مسخ‌کننده سرمایه‌داری بودند، اختصاص می‌یافتند. در قرن بیستم، ادبیات آرمانشهری از دو سو مورد حمله قرار گرفت. انتقاد اول متوجه بُعد ادبی آن بود: در این نوع ادبیات، شخصیت‌های فاقد شخصیت‌پردازی تنها سخنرانان مزیت‌های آرمانشهرند. فقدان کشمکش و پیرنگ سرسری نیز ایراد مهم دیگری است که بر مان‌های آرمانشهری وارد می‌شد. اما انتقاد دوم، متوجه کمال جهان آرمانشهری است. کمالی که حرکت و پویایی انسان - در نتیجه وجود انگیزه و هدف - را به توقف تبدیل می‌کند و مهم‌تر از آن، کمالی که اغلب از منظر ایدئولوژی حاکم، کمال محسوب می‌شود. چنین آرمانشهری خود ویرانشهری دیگر است (ن. ک. ادوارد، ۱۳۸۳، ۳۵۲ تا ۳۵۴).

نقد دوم، آشکارا نزدیک به آرای پست‌مدرنیستی لیوتار در باب فرار و ابتهاست. «پست‌مدرنیست‌ها از این بیم دارند که اصول جهان شمول با تحمیل روشی یکسان در زندگی افراد، تنوع فرهنگی را تهدید کنند. لیوتار می‌گوید تنها راه برای پرهیز از یک چنین سرکوب تجربه‌ها و هویت‌ها و بیان‌های متفاوت این است که چشم از ایده یکپارچگی و وحدت ببوشیم» (وارد، ۱۳۸۷، ۲۳۸). تنوع، تفاوت و تکثر، زمینه پویایی و خلاقیت است؛ و کمال و برابری آرمانشهری

دلیل این ناکامی، تمرکز گفتمان پست‌مدرن بر حوزه ادبیات و فرهنگ عامه و اختصاص یافتن گفتمان محیط زیست به حوزه علوم است. وی راه حل این معضل را، رفع فاصله و جدایی میان این دو (پست‌مدرنیسم و بحران زیست محیطی) دانست (ن.ک. نوذری، ۱۳۷۹، ۵۰۱-۵۰۵).

سینمای تکنوآر یکی از سطوحی است که -حداقل با فقدان طبیعت در مناظر فیلم‌ها- امکان برخورد و تعامل این دو گفتمان را فراهم می‌آورد. آنچه که تصویر دیستوپایی آینده را در فیلم‌های این ژانر فرعی چندان هم دور از واقعیت نمی‌نماید، اخبار اسفبار مربوط به نابودی حیات روی کره زمین و انفجار جمعیتی است. «مصیبت‌بارتر و فاجعه آمیزتر از این موارد [جنگ و کشتار و سلطه ماشینیسم]، نابودی فضای زیستی و محیط زیست جهانی است که در نتیجه رشد سرسام‌آور تکنولوژی و صنعت حاصل از مدرنیته، چنان دامنه گسترده‌ای یافته است که بشر کنونی و نسل‌های آتی را در معرض تهدیدها و مخاطرات جدی قرار داده است. دیگر هیچ امید و اعتقادی به حیات نسل‌های آینده و سرنوشت آنان وجود ندارد...» (نوذری، ۱۳۷۹، ۵۰۶). همین احتمالات نگران‌کننده است که جهان دیستوپایی آینده را پس از کشتار عمومی با ویروس‌های ناشناخته -مانند فیلم دوازده میمون^{۳۷} (۱۹۹۵)- و یا پس از انفجاری مهیب که به از میان رفتن لایه‌های جوی، پوشش گیاهی و بسیاری از جانوران و انسان‌ها انجامیده است - مانند کتاب ایلی^{۳۸} (۲۰۱۰) - ترسیم می‌کند.

سایبرگ

پیشرفت‌های روزافزون در زمینه هوش مصنوعی و ساخت ربات‌ها، مصنوعات تکنولوژیک را روز به روز به انسان نزدیک می‌کند. همچنین مهندسی ژنتیک، با ممکن ساختن تولید مصنوعی و روندی مشابه خط تولید مکانیکی و صنعتی، انسان را روز به روز به مصنوعات تکنولوژیک نزدیک می‌کند. همانطور که فارس‌ت پایل می‌گوید، با مخدوش شدن مرز میان عنصر سازمند (ارگانیک) و مکانیک با توجه به نظریات شالوده‌شکنی^{۳۹}، در واقع تقابل دوگانه انسان/ماشین نیز مورد تردید واقع می‌شود (ن.ک. پایل، ۱۳۸۰، ۷۱). سایبرگ، موجودی زاده مهندسی ژنتیک و تکنولوژی هوش مصنوعی، ترکیبی از انسان و ماشین، تجسم مخدوش شدن این تقابل است. چیپ‌های کامپیوتری در مغز انسان، عضلات انسانی گرد فلزات مستحکم، خاطرات بدلی در حافظه‌ای الکترونیکی، و قدرت‌های ماشینی در ظاهر انسانی؛ فرانکنشتاین مری شلی را بار دیگر به عرصه می‌آورد: در مجموعه فیلم‌های ترمیناتور، دست ساخته بشر که برای نابودی او تلاش می‌کند و تا پیش از این در قالب بیگانه‌های فضایی و کامپیوترهای مرکزی و هدایت‌گر ظاهر شده بود، با ظاهری انسان‌گونه و درونی ماشینی تجسم می‌یابد. در ترمیناتور، تقابل انسان/ماشین که از میان رفتن آن، ایجاد نگرانی می‌کند، با جدا کردن قابلیت‌های انسانی و ماشینی به کمک شگردهای روایی و پرداخت سینمایی، متمایز و تقویت می‌شود: «تماهای نقطه‌دید، نشان می‌دهند که

ترمیناتور تصاویر را نمی‌بیند، بلکه صرفاً اطلاعات جمع‌آوری می‌کند... ضعف قدرت جسمانی، هویت کاپیل ریس را به منزله انسان نشان می‌دهد... در روند فیلم، این نشانه به منزله برتری جسمانی و مکانیکی سایبرگ بر انسان نمود می‌یابد و در تضاد با ظرفیت مثبت انسان برای عمل فی‌البداهه قرار می‌گیرد» (پایل، ۱۳۸۰، ۷۲). جدا کردن خصوصیات انسان و ماشین، مخاطبان را با بازیابی هویت در معرض خطرشان خشنود می‌کند اما کامل شدن این خشنودی، با اطمینان از برتری بر تکنولوژی و هیولای فرانکنشتاین حاصل می‌شود که در پایان‌بندی فیلم با شکست ترمیناتور تأمین می‌گردد. اما نگرش انتقادی سینمای تکنوآر، زاویه دید متفاوتی به تقابل انسان/ماشین را، وارد این ژانر فرعی می‌کند. این دید متفاوت، باز هم از نخستین فیلم مهم تکنوآر یعنی بلیدرانر به طور جدی آغاز می‌شود و سایر فیلم‌های تکنوآر نیز تا حد زیادی از این روایت متأثرند تا از روایت ترمیناتور، طوری که ترمیناتور ۲: روز داوری، دیدگاهی میان ترمیناتور و بلیدرانر دارد. در بلیدرانر، نسلی از سایبرگ‌ها که بسیار شبیه انسانند، برای کار در شرایط سخت و خطرناک ساخته شده‌اند. تفاوت سایبرگ‌ها در بلیدرانر این است که آنها عاطفه نیز دارند به طوری که مهم‌ترین شورشیانی که شخصیت اصلی داستان (دکارد) مسئول نابودی آنهاست، زوج عاشقی هستند که میلی به مُردن ندارند. داستان، خصیصه‌ای انسانی (عشق) را به ماشین نسبت می‌دهد و فقدان آن را در انسان (بهره‌کشی و سپس کشتار سایبرگ‌ها) به نمایش می‌گذارد. اما آنچه که نگاه شالوده‌شکنانه فیلم را تکمیل می‌کند، تردید در مورد سایبرگ بودن یا نبودن شخصیت اصلی است. «بلیدرانر ما را به نقطه‌ای می‌کشاند که به این آگاهی برسیم: انسان در نتیجه تضادی به وجود می‌آید که در لحظاتی مشخص و خطیر دیگر نمی‌توان آن را حفظ کرد... به نظر نمی‌آید که فیلم، انسان‌زدایی را بزرگ‌ترین خطر نشان‌دهنده، زیرا در بلیدرانر، بزرگ‌ترین خطر به وسیله خود انسان پدید می‌آید. فیلم، بسیار بیش از آن که بخواهد بعد اساسی و سازمند انسان را حفظ کند (که می‌تواند بر تضاد با نمونه‌های بدلی باشد)، تمایل دارد تا این تضاد را برطرف سازد» (پایل، ۱۳۸۰، ۶۶ و ۶۷).

پس از بلیدرانر، این دیدگاه در فیلم‌های مشابهی ادامه یافته است. از مثال‌هایی که می‌تواند امتداد این روند را به خوبی نشان دهد، فیلم هوش مصنوعی^{۴۰} (۲۰۰۱) است. تمام فیلم با بینامتنیت و ارجاعات متعدد به روایت‌های شناخته شده، رویارویی نسخه‌های بدل و واقعی است: انسان بدل و واقعی، فرشته بدل و واقعی، عشق و زندگی بدل و واقعی و... و در تمام فیلم، نسخه‌های بدل و واقعی جابجا هستند. بدل‌هایی که توسط ایدئولوژی، سیستم، تجارت رسانه، پیشرفت‌های علمی و ... واقعیت جلوه داده می‌شوند و واقعیت‌هایی که به دلیل بدل شناخته شدن، جعلی و نازل دانسته می‌شوند و باید نابود شوند. فیلم، با جابجا کردن دو سویه تقابل، تلقی و تعریف عمومی از معانی، واقعیت‌ها را که از فراروایت‌ها منشاء می‌گیرند، زیر سوال می‌برد و راه را برای درکی نوین باز می‌کند.

نوستالژی^{۴۱}

می‌توان یافت. در این فیلم، در جهانی که مملو از تصویر است، افراد در میان جهان واقعی و جهان مجازی تصاویر سردرگم می‌شوند. افراد با استناد بر تصاویری از آینده، برای جرائم مرتکب نشده در زندانی که مملو از سلول‌های مجازی انفرادی است، محبوس می‌شوند. در زندگی روزانه قهرمان فیلم نیز تصاویر مربوط به گذشته و حال و حتی آینده، در هم ادغام می‌شوند و مرز میان حقیقت، خاطره و پیشگویی از میان می‌رود. به نظر می‌رسد شخصیت اصلی داستان، سفری دائمی و بی‌پایان در زمان دارد؛ زمان حال، تنها غم‌گرتی است برای گذشته‌ای که سعی در حفظش دارد، و تلاش برای آینده‌ای که باید مانعش شود. جدا از سفرهای زمانی در جهان واقعی و مجازی، شکل دیگری از بحران تاریختی و تاریخ‌سازی موردنظر جیمسون و بودریار را می‌توان در فیلم شهر تاریک دید. در شهر تاریک، موجوداتی برتر، با ایجاد خاطراتی جعلی برای مردم یک شهر و کنترل ظواهر زندگی آنها، منش و زندگی آنها را مطابق نظرشان تغییر می‌دهند و از این طریق، به دنبال کشف عملکرد روح آدمی هستند. این سیر یادآور نظریات بودریار در مورد رسانه‌های جمعی است که از طریق فراروایت‌ها، زندگی اجتماعی افراد را در جهت حفظ و تقویت منافع سیستم و ایدئولوژی مسلط تنظیم می‌کنند. همچنین یادآور مشکلات پیشرفت رسانه‌ها است که از طریق دوربین‌های امنیتی، ردیابی کاربران اینترنتی و شنود مکالمات، به حذف حریم شخصی شهروندان و کنترل آنها در تمامی ساعات شبانه روز انجامیده است. در شهر تاریک (۱۹۹۸)، قهرمانان داستان که به روند غیرعادی و مغشوش اتفاقات پی برده‌اند، به دنبال ردیابی خاطرات خود برای کشف هویت حقیقی‌شان هستند اما هویتی که با خاطرات جعلی متغیر مدام تغییر می‌کند، آنها را همانطور که جیمسون می‌گوید، محکوم به جستجویی ابدی می‌کند. در واقع موجود هزارتکه و نابهنجار گروتسک در چنین فیلم‌هایی، مظهر هویت سرگردان و چندپاره انسان امروزی است که انباشتی است از تقابل‌های دوسویه متزلزل و تصویرهای گسسته.

فردریک جیمسون، سبک هنری و فرهنگ پست‌مدرن را شیئوفرنیک می‌داند و فرهنگ پست‌مدرن را که زیر سلطه تصاویر است، به دلیل تشکیل یافتن از هم‌نشینی دال‌های بی‌ارتباط، محکوم به جستجوی ابدی تاریخ می‌داند. دال‌هایی که تصاویری گسسته از تاریخی ساختگی و دروغین در ترکیبی عامه‌پسندند. به بیان دیگر، در جامعه پست‌مدرن افراد نمی‌توانند دریافته‌ی منسجم از گذشته و آینده داشته باشند و درگیر حال ابدی و زمان شیئوفرنیک هستند. از طرف دیگر، بودریار نیز با جلب توجه به قدرت رسانه‌های جمعی در جهت‌دهی به واقعیت و تجربه افراد جامعه، در اولویت واقعیت و بازنمایی آن تردید می‌کند و مفهوم فراواقعیت را مطرح می‌کند. واقعیتی دروغین که هرگز وجود نداشته است، اما افراد جامعه، زندگی، منش و تجربیات خود را برای نزدیک شدن به آن تنظیم می‌کنند. تمام این موارد، در کنار نظریات انیشتین که پیش‌تر از این مباحث، زمان را به عنوان یک بعد در فضا مطرح می‌کند که جابجایی در آن امکان‌پذیر خواهد بود، آشفتگی زمانی پست‌مدرن را به مفاهیم سفر زمانی خواهد در آینده‌ای نزدیک و خواه در جهان مجازی نزدیک می‌کند؛ سفری زمانی در "حال"ی که مشخصه‌اش نوستالژی گذشته و حتی آینده است.^{۴۲} بدین ترتیب است که در فیلم ترمیناتور، مرد جوانی (کایل) در آینده، دلپاخته زنی (سارا) است که تنها یک عکس از او دارد، زنی که متعلق به سال‌های دور گذشته است؛ زنی از دنیا رفته که کایل در آینده او را خواهد دید. و پس از دیدار در زمان حال، سارا خاطرات کایل -پدر فرزندش- را مرور می‌کند که قهرمانانه‌ی جان‌ش را از دست داده است، مردی که در آینده به دنیا خواهد آمد. سارا و کایل در "حال" مغشوش خود، در نوستالژی آینده و گذشته‌ای ناممکن اما ممکن به سر می‌برند. سفر زمانی در جهان مجازی را در فیلم گزارش اقلیت که ویژگی‌های داستانی فیلم نوآر، حضور پررنگ‌تری در آن دارند نیز

نتیجه

شده‌اند. مواردی همچون دیستوپیا یا ویرانشهر که به شکل آینده‌ای از دست رفته در نتیجه گسترش بی‌رویه فناوری تجسم می‌یابد؛ بحران‌های مربوط به محیط زیست و فضای حیاتی، که شهرهای مرده و برج‌های متراکم آن را شکل می‌دهند؛ سایبرگ -ترکیبی از انسان و ماشین- که هویت انسانی را شالوده‌شکنی می‌کند، و غم غربت و هویت چندپاره انسانی که در احاطه تصاویر، محکوم به جستجوی ابدی تاریخ است. این مضامین و تعلق آنها به آینده‌ای نیامده و ناشناخته، ظرفیت بالایی را برای خلاقیت در تلفیق ایده‌ها و سبک‌ها در پرداخت فیلم‌های تکنوآر فراهم می‌کنند. بهره‌گیری و تعامل توأمان با رویکردهای عمیق نظری و دوره‌های گوناگون هنری است که هنرمندان سینمای تکنوآر را به سوی سینمایی سبک‌پردازانه و متفاوت هدایت می‌کند. سینمایی که با هم‌نشینی جهان دهه ۴۰ و جهان پیشرفته دهه‌های نامده، خود مصداق سرگردانی تصویری میان گذشته و آینده است.

در نتیجه التقاط ژانرها در سینمای پست‌مدرن، ژانرهای فرعی و ترکیبی متعددی به ویژه از ترکیب ژانرهای مختلف با ژانرهای علمی تخیلی و فانتزی حاصل آمدند؛ از جمله ژانر فرعی تکنوآر. سینمای تکنوآر که ترکیب یافته از ژانر علمی تخیلی و جنبش فیلم نوآر است، نمونه بارزی از تلفیق آزادانه هنرها و ادغام گونه‌ها در سینمای سه دهه اخیر است. فیلم تکنوآر، علاوه بر خاستگاه‌های اصلی‌اش یعنی سینمای علمی تخیلی و فیلم نوآر، از ادبیات دوره‌های گوناگون نیز ریشه می‌گیرد. با داستان‌های کارآگاهی و علمی تخیلی در قالب ادبیات سایبرپانک تعامل چشمگیر دارد و همچنین وام‌گیری‌های متعدد و آشکاری از داستان‌های گوتیک دوران رمانتیک و اسطوره‌های کهن دارد، که از ریشه‌های سینمای علمی تخیلی و فیلم نوآر نیز به شمار می‌آیند. علاوه بر خصوصیات سبک‌ها و جریان‌های ادبی نامبرده در فضا، موقعیت و خط داستانی فیلم‌های تکنوآر، مباحث نظری و نگرانی‌های پست‌مدرنیستی نیز به عناصر ثابت و تکرار شونده این فیلم‌ها تبدیل

پی‌نوشت‌ها

- خدمتی که به زئوس کرد، بخشیده شد.
- 33 Terminator 2: Judgment Day.
- 34 Terminator Salvation
- ۳۵ Icarus، ایکاروس و پدرش ددالوس بناست با بال‌هایی که ددالوس با پر و موم ساخته است، از زندان مینوس بگریزند. پدر بارها به پسر هشدار می‌دهد که نباید هنگام پرواز بیش از حد به خورشید نزدیک شود، زیرا گرمای خورشید موم بال‌هایش را ذوب خواهد کرد. ددالوس به سلامت از فراز آب‌ها می‌گذرد، اما ایکاروس که بیش از حد به خورشید نزدیک شده است، با ذوب شدن موم بال‌هایش در آب‌ها سقوط می‌کند.
- 36 Dystopia.
- 37 12 Monkey's.
- 38 Book of Eli.
- ۳۹ Deconstruction، دریدا در شالوده‌شکنی عنوان می‌کند که سنت تفکر غربی بر اساس تقابلهایی دوگانه شکل گرفته است که در آن، یک جریان واجد اصالت و ارزش است، به عبارت دیگر یک قطب در مقابل قطب دیگر نفی می‌شود یا از دور خارج می‌شود. در واقع نیمه والا و ناب این تقابل حضور خود را از مقایسه‌اش با نیمه نازل و اخلاص‌گر کسب می‌کند.
- 40 A. I. Artificial Intelligence.
- 41 Nostalgia.
- ۴۲ سفر زمانی به این شکل و با نوستالژی عمیق نخستین بار در فیلم اسکله ساخته کریس مارکر استفاده شد.

فهرست منابع

- بوردول، دیوید؛ تامسون کریستین (۱۳۸۳)، تاریخ سینما، ترجمه روبرت صافاریان، نشر مرکز، تهران.
- پایل، فارست (۱۳۸۰)، سایبرگ‌ها و آدم‌ها: دربارهٔ لیدرانر و ترمیناتور، نقد سینما، شماره ۲۵، صص ۷۰-۷۳.
- تلوت، جی، پی (۱۳۸۳)، سیر سینمای علمی تخیلی در امریکا، فصلنامهٔ فارابی، شماره ۵۳، صص ۲۵۵-۲۷۰.
- جیمز، ادوارد (۱۳۸۳)، آرمان‌شهر و ضد آرمان‌شهر در آثار علمی تخیلی، فصلنامهٔ فارابی، شماره ۵۳، صص ۳۵۱-۳۶۰.
- کمالی‌نیا، فرزین (۱۳۸۸)، جنبش‌ها و سبک‌های سینمایی، انتشارات نگاره‌پرداز صبا، تهران.
- نوذری، حسینعلی (۱۳۷۹)، صورتبندی مدرنیته و پست‌مدرنیته، انتشارات نقش جهان، تهران.
- نوروزی، احسان. (۱۳۸۴)، ادبیات سایبرپانک، بیناب، شماره ۹، صص ۹۴-۱۰۷.
- وارد، گلن (چاپ دوم ۱۳۸۷)، پست‌مدرنیسم، ترجمهٔ قادر فخر رنجبری، و ابودر کرمی، نشر ماهی، تهران.
- هاشمی، محمد. (۱۳۸۷)، نگاهی به بسته‌های جامعه‌شناسی سیاسی در تاریخ سینمای علمی تخیلی: ایکاروس؛ تمایل و ضد تمایل، نقد سینما، شماره ۵۹، صص ۳۴-۳۸.
- هاگل، جرالد اچ (۱۳۸۴)، گوتیک در فرهنگ غربی، فصلنامهٔ فارابی، شماره ۵۵، صص ۵-۲۰.
- هیوارد، سوزان (۱۳۸۸)، مفاهیم کلیدی در مطالعات سینمایی، ترجمهٔ فتاح محمدی، چاپ سوم، انتشارات هزارهٔ سوم، زنجان.

Auger, Emily E (2011), *Tech-noir Film: A Theory of the Development of Popular Genres*, The University of Chicago Press, Chicago.

Means, Loren (2003), Science-fiction- The last 10 years, *YLEM Journal*, Vol 23, No 2, pp 2-3.

- 1 Tech-noir Film: A Theory of the Development of Popular Genres.
- 2 Tech-Noir: The Fusion of Science Fiction and Film Noir.
- 3 Noir Film.
- 4 Citizen Kane.
- 5 Fame Fatale.
- 6 Neo-Noir.
- 7 Chinatown.
- 8 The Maltese Falcon.
- 9 The Lady from Shanghai.
- 10 Body Heat.
- 11 Double Indemnity.
- 12 Scarface.
- 13 Tech-Noir.
- 14 Alien.
- 15 Blade Runner.
- 16 Terminator.
- 17 Science-Fiction.
- 18 Frankenstein.
- 19 Cyberpunk.
- 20 Neuromancer.

۲۱ اصطلاح لیوتار برای اشاره به داستان‌های بزرگی که اگرچه جهان شمول، و علمی و منطقی می‌نمودند، اما با شکست مدرنیسم، ایمان به آنها دچار تزلزل شد.

۲۲ Cyborg مخفف Cybernetic organism؛ انسان‌هایی با بدنی درآمیخته با قطعات تکنولوژیک.

23 2001: A Space Odyssey.

24 Close Encounters of the Third Kind.

25 E.T. the Extra-Terrestrial.

۲۶ Gothic، دوران گوتیک، در دوران قرون وسطی نمود یافت؛ در کلیساهای سر به فلک کشیده، مملو از تزیینات ظریف و پیچیده، شیشه‌های منقوش و رنگی طویل، و مجسمه‌هایی گروتسک برای آبریزهای متعدد قوس‌های نوک‌تیز.

۲۷ Grottesque، گروتسک اغلب در اشاره به موجودات عجیب‌الخلقه‌ای به کار می‌رود که ترکیبی از انسان، حیوان و فرم‌های گیاهی هستند که اگرچه نمونه‌هایشان در هنر باستانی اغلب فرهنگ‌ها یافت می‌شود، اما ریشهٔ لغوی گروتسک، از دالان‌ها و اتاق‌های زیرزمینی غارمانندی گرفته شده که در حفاری‌های ساختمان‌های رومی در ابتدای قرن شانزدهم کشف شدند (ن. ک. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/grotesque>).

28 Prometheus.

۲۹ Oedipus، اودیپ که پس از تولد در کوهی رها شده است، در جوانی از تقدیرش مینی بر قتل پدر و ازدواج با مادر مطلع می‌شود. او با اطمینان از این که به چنین جنایتی دست نخواهد زد، در مسیر تب اتفاقی مرگ پدر حقیقی‌اش می‌شود. در دروازهٔ شهر نیز با زیرکی سبب مرگ ابوالهول می‌شود و به عنوان منجی شهر با ملکه (مادرش) ازدواج می‌کند. چند سال بعد از جنایات خود مطلع می‌شود. اودیپ خود را نابینا می‌کند و از شهر رانده می‌شود.

30 Minority Report.

31 Day Breakers.

۳۲ Prometheus، پرومته، اخگری از ارایهٔ خورشید زئوس ربود و آن را به انسان‌ها بخشید. منفعت رسانی‌های پرومته به انسان‌ها، زئوس را خشمگین کرد و وی نیز در عوض پاندور را به زمین فرستاد، زنی که با باز کردن جعبه‌اش تمامی دردها را به زمین آورد. و همچنین پرومته را بر فراز قله‌ای به زنجیر کشید تا عقابی هر روز جگرش را از هم بدرد. بعدها پرومته به دلیل