انسان بدون تخیل، انسان ناکامل

محسن سیف

تخیل «مادر» همه‌ی حرکت‌های جهشی انسان در مسیر تکامل و تعالی است. پیش از این و در گذشته‌های دور باورم تنها به نقش تکساحتی تخیل در سیر تکاملی بشر در عرصه‌های مادی بود و ابعاد معنوی پیشرفت و تعالی را محصول مدرسه‌یی بیرون از کارگاه خیال می‌دیدم. نیروی درک و دریافتم محدود و درجه‌ی شناختم از اندکِ امروز هم اندک‌تر بود. این گرانبهاترین ودیعه‌ی آسمانی را که والاترین وجه تمیز و تمایز انسان از سایر مخلوقات آفریدگار جان و جهان است، دور و کمرنگ می‌دیدم. هنوز باورم نبود که نیروی تخیل، دور پروازترین سفینه‌ی کشف و شناخت خالق در نشانه‌های بی‌نهایت خلقت است. هنوز نمی‌دانستم که بی‌نهایت را تنها با نیروی ادراکی بی‌کران می‌توان شناخت. راستی پرواز تخیل را زیر کدام سقف و پشت کدامین دیوار و طارمی می‌شود به بن‌بست کشید؟

شک نکنیم که «تخیل» والاترین ودیعه و نهاده‌ی خداوند در وجود آدمی است و شک نکنیم که تخیل و خیالبافی از دو جنس ناهم‌خوان و نامتجانس‌اند، اگرچه در نشانه‌های ظاهری، فریب هم‌نامی می‌گیرند.

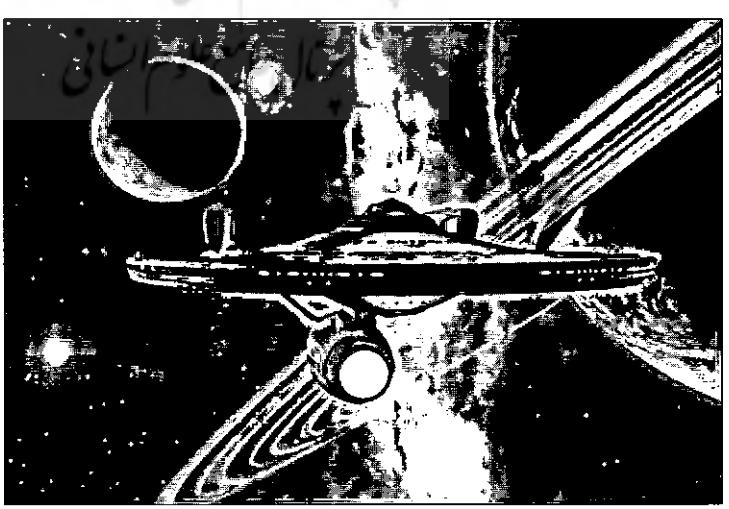
این پیش‌درآمد را داشته باشیم در شرح عظمت نیروی تخیل تا برسیم به کارکردها و کاربردهای تخیل در حرکت تکمله‌یی انسان به سوی نقطه‌ی وصل و حاشیه‌ها و دامنه‌هایی که سینما را هم در بر می‌گیرد به عنوان مهم‌ترین پدیده‌ی برآمده از بطن خیال. با جزییاتی درآمیخته و در هم تنیده که به آسانی نمی‌شود رأی استقلال صادر کرد برای عنصر تخیل از پدیده‌ی سینما و برای سینما از عرصه‌های خیال‌پردازی.

سینما، زاییده‌ی تخیل

سینما زاییده‌ی تخیل است از اساس و شگفتا که خود خیال می‌آفریند رنگ به رنگ و از همه رنگ؛ مصداق حکایت مرغ و تخم‌مرغ است و صادقانه به پاسخ قاطع و دقیقی نخواهیم رسید برای اولویت‌بندی خاستگاه زایش آن. به اصل بحث که بازمی‌گردیم با هیچ شعبده‌یی نمی‌شود سینما و تخیل را به دو عنصر مجزا تفکیک و تجزیه کرد. درست و دقیق اگر باریک شویم، مفهوم ترکیبی «سینمای تخیلی» معنا و مسمای چندان منطقی و معقولی نیست، اگرچه هدف از ابداع این ترکیب، نشانه‌گذاری یک گونه‌ی سینمایی در میان انواع دیگرگونه‌هاست.

می‌دانیم که در نشانه‌شناسی سینمای تخیلی هم زیرمجموعه‌های متنوعی چون سینمای علمی – تخیلی و فانتزی‌های گوناگون قرار می‌گیرد. اما در اساس بحث، سینمای برکنار از تخیل نداریم و سینما از دوران دوردست تاریخ و پیش از نوآوری و اختراع «برادران لومیر» و «توماس ادیسون» و سایر فعالان کم‌تر شناخته‌شده‌ی این پدیده در کشورهای مختلف، پیوند ریشه‌داری با فانوس خیال‌های باستانی ایران و چین و کشورهای شرقی دارد. هنوز هم کشورهای مختلفی ادعای ابداع فانوس خیال باستانی را دارند. ایران، چین، مصر، ژاپن و حتی سرخپوستان قوم مایا به نوعی بازی متحرک کردن عکس و تصویر را زاییده‌ی نازک‌خیالی قوم و نژاد خود می‌دانند. اما چیزی که مسلم است، انسان و خیال پیوند سرشتی و دیرینی با یکدیگر دارند و برخی بر این باورند که انسان عصر حجر حتی پیش از آغاز زندگی اجتماعی و در دوران طولانی انزوا و خلوت‌گزینی هر گاه فرصت خیره شدن به آسمان ستاره‌باران و باریک شدن در جزییات جهان پیرامون را پیدا می‌کرد از این همه عظمت به شگفتی درمی‌آمد و از این طریق به صاحب و خالق این جهان شگفت اندیشه داشت و در کندوکاوی عمیق و دقیق به پرنده‌ی خیال مجال پرواز داد و آفریدگار جهان را کشف کرد و به او ایمان آورد. در تحلیلی خلاصه‌شده می‌توان نتیجه گرفت که انسان با کشف نیروی تخیل ابتدا خود را شناخت و با درک محدودی از عظمت خلقت خود به خدا رسید. کارخانه‌های رؤیاپردازی جهان، بازار پررونق و همیشه پرطرفدار خود را مدیون نیاز فطری انسان به خیال‌پردازی و رؤیا هستند. علاقه و اشتیاقی که گمان می‌رفت پس از یک دوره‌ی کوتاه از عمر سینماتوگراف در سراشیب تکرار و کسالت به ورطه‌ی سقوط و افول بلغزد، با سپری شدن یک قرن پرفراز و نشیب نه تنها به بن‌بست نرسید که با رها شدن در فضای بی‌نهایت تخیل، دور پروازتر از همیشه در کهکشان ذهن انسان راه گشود. به نظر می‌رسد که رابطه‌ی جادویی و ژرفی میان سینما و ذهن بی‌کران آدمی برقرار است و در این بده و بستان شگفت‌انگیز، سینما فرصت بی‌پایانی برای پرواز پرنده‌ی تخیل انسان فراهم می‌آورد و با دورتر و عمیق‌تر پریدن این پرنده‌ی خیال، جادوی سینما نیروی بیش‌تری برای ساحری و رؤیاپردازی پیدا می‌کند. سینما بهانه‌یی است برای پرورش و تقویت نیروی تخیل انسان و قدرت خیال‌پردازی و ذهن بی‌نهایت انسان دستمایه‌یی در خدمت کارخانه‌های رؤیاپردازی هالیوود و بالیوود و همه‌ی کشورهای صاحب سینما ...

تا نیاز سرشتی و پایان‌ناپذیر انسان به عنصر خیال‌پردازی و رؤیا هست، کارخانه‌های رؤیاسازی روز به روز پررونق‌تر و فعال‌تر خواهند بود. نو به نو شدن و تغییر روش‌ها برای جلب و جذب مخاطب واقعیتی ناگزیر و گریزناپذیر است. دامنه‌ی رو به گسترش ذهن آدمی را نمی‌شود با رؤیاهای کهنه و



تکراری جذب و سیراب کرد، پس سینما هرگز در یک دایره‌ی محدود و بسته متوقف نخواهد ماند. بنابراین خیلی عجیب نیست که آثار فانتزی - تخیلی دهه‌های ابتدایی قرن بیستم برای تماشاگران نسل کنونی نه تنها جذابیت و کششی ایجاد نمی‌کند که گاه مضحک و کودکانه به نظر می‌رسد.

جایگاه آثار کلاسیک و ماندگار سینما البته جایگاه متفاوتی است و در این ارزیابی مصداق و معنایی پیدا نمی‌کند.

فانتزی‌های سرگرم‌کننده و ...

همان‌گونه که اشاره شد صرف‌نظر از پیوند معنایی و ریشه‌دار عنصر تخیل با سینما، در طبقه‌بندی و گونه‌شناسی سینمای تخیلی دو زیرمجموعه‌ی مهم و اصلی وجود دارد که جایگاه فیلم‌های علمی - تخیلی را از فانتزی‌های صرف متمایز و مشخص می‌کند. فانتزی‌های سرگرم‌کننده از همان دهه‌های اولیه‌ی رونق سینما و موج علاقه و اشتیاق تماشاگران، مورد توجه استودیوهای فیلمسازی قرار گرفته بود. درونمایه‌ی داستانی این قبیل آثار که بیش‌تر آن‌ها بر اساس یک نوع خیال‌پردازی آمیخته به رؤیا و کابوس شکل می‌گرفت، با تکیه و توجه به ترس و کنجکاوی نهفته در لایه‌های تاریک و پنهان ذهن آدمی و تصویر کردن افکار و اشباح سرگردان در بخش تاریک و ناشناخته‌ی ذهن، میل غریزی و غیرقابل کنترل انسان به کشف ناشناخته‌ها و سفر به وادی هول و هراس در امنیت تاریکی سالن سینما را تحریک می‌کرد. دامنه‌ی این تمایل رو به گسترش با پیشرفت فن‌آوری و نو به نو شدن تکنیک‌ها و دست‌ابزارهای سینمایی به ابعاد تازه و حیرت‌انگیزی رسیده است، اما نقطه‌ی توقف و پایانی برای آن نمی‌توان تصور کرد. تماشاگرانی که در دهه‌های گذشته از دیدن اندام ناموزون و صورت باندپیچی‌شده‌ی هیولای «فرانکشتاین» و دندان‌های نیش و چشم‌های سرخ «کریستوفر لی» در نقش «دراکولا» به ترس و هیجان درمی‌آمدند، با پشت‌سر گذاشتن تجربه‌ی دیدار دهها نمونه از «وامپیر»های ریز و درشت و انواع و اقسام «زامبی»های کج و کوله و کریه‌منظر بعید است که دیگر از دیدن دراکولای دهه‌ی ۶۰ میلادی در آن قصر تاریک و مرموز هیجان و ترسی احساس کنند. این بخش از سینمای تخیلی که در ردمبندی گونه‌ی تخیلی - وحشت قرار می‌گیرد، برای به هیجان آوردن مخاطب به مخلوقات عجیب و غریب و حتی مشمئزکننده‌ی متعدد و متنوعی نیازمند است.

در بررسی تاریخچه‌ی دیرسال سینمای تخیلی نمونه‌های شاخص و البته انگشت‌شماری وجود دارند که با توجه به فقر ابزار و فن‌آوری ابتدایی دوران ساخت ممکن است در یک ارزیابی مبتنی بر نشانه‌های بیرونی قدرت مقایسه و مقابله با فانتزی‌های مطرح یکی - دو دهه‌ی اخیر را نداشته باشند، اما هم‌چنان به عنوان آثار برجسته و مهم تاریخ سینما از جایگاه ویژه‌یی برخوردارند، چون با وجود محدودیت فن‌آوری و امکانات سینما و ساخت فیلم در هفتاد - هشتاد سال پیش نشانه‌های بارزی از خلاقیت سازندگان خود را آشکار می‌کنند؛ به عنوان مثال فیلم کلاسیک و پرآوازه‌ی «متروپولیس» ساخته‌ی «فریتس لانگ» در شمایل بیرونی و در مقایسه با فانتزی‌های مجذوب‌کننده‌یی چون سه‌گانه‌ی «ارباب حلقه‌ها» و چهار - پنج‌گانه‌ی «هری پاتر» و چندین و چندگانه‌ی «جنگ ستارگان» و «ایندیانا جونز» و «جنگ دنیاها» و انواع و اقسام تخیلی‌های پرشکوه و خیره‌کننده‌ی محصول فن‌آوری مدرن سینما، ممکن است فیلم مهمی به نظر نرسد اما فیلم مهمی است!

یادگارهای درخشان

در گونه‌ی علمی - تخیلی یادگارهای درخشانی از سینمای عصر طلایی وجود دارد که هنوز یک سر و گردن از مطرح‌ترین فیلم‌های علمی - تخیلی روزگار نو بالاتر می‌ایستد. سینمای علمی - تخیلی از ابتدای پیدایش و در نخستین تجربه‌ها از ویژگی منحصر به فردی برخوردار بود. با وجود نقش اساسی تخیل در شکل‌گیری ساختار بیرونی و فضای رخدادها، درونمایه‌ی مضمونی این قبیل آثار با دقت و حساسیت قابل تأملی بر اساس یافته‌های علمی پایه‌گذاری می‌شد. حتی اگر در سیر حوادث داستان و رابطه‌ی آدم‌ها رد و نشان پررنگی از تخیل و رویدادهای غیرواقعی احساس می‌شد، مبتدای حرکت و جریان قصه بر جزییات اثبات‌شده‌یی از علم و فن‌آوری کلید می‌خورد. به زبان ساده‌تر اگر قرار بود یک داستان تخیلی درباره‌ی حضور انسان در ماورای منظومه‌ی شمسی و سفر در گذرگاه‌های ناشناخته‌ی کهکشانی به تصویر درآید، جزییات سفر و اسباب و لوازم مورد استفاده در این سفر شگفت‌انگیز بر اساس برخی از فرضیه‌های اثبات‌شده‌ی علمی شکل می‌گرفت. مسافران این سفر خیال‌انگیز با تکیه بر اطلاعات و دانش پذیرفته‌شده از سوی مجامع علمی به محدوده‌یی شناخته‌شده از فضای درونی منظومه‌ی شمسی وارد می‌شدند. باورپذیر بودن این مرحله از سفر که بر اساس تجاربی واقعی جریان داشت مقدمه‌یی منطقی و قابل باور برای ادامه‌ی سفر در وادی تخیل فراهم می‌ساخت. در واقع تماشاگری که در یک محدوده‌ی زمانی از تاریخ واقعیت سفرهای درون‌منظومه‌یی را دیده شنیده و پذیرفته بود، ذهن آماده و باورپذیری برای قبول ادامه‌ی سفر در دوردست‌های آینده‌ی خیالی را داشت و به کمک جادوی سینما مرز واقعیت و تخیل را درمی‌نوردید

فانتزی‌های سرگرم‌کننده از همان دهه‌های اولیه‌ی رونق سینما و موج علاقه و اشتیاق تماشاگران، مورد توجه استودیوهای فیلمسازی قرار گرفت و درونمایه‌ی داستانی این قبیل آثار اغلب بر اساس یک نوع خیال‌پردازی آمیخته به رؤیا و کابوس شکل می‌گرفت

و عبور مسافران سفینه‌ی خیالی از دروازه‌های کهکشانی را می‌پذیرفت. نکته‌ی بااهمیت در جریان کشف آینده‌ی تخیلی، باورپذیرتر بودن این سفر خیال‌انگیز و پیشگویانه برای مخاطبان اهل تفکر و دانش و کم و بیش آشنا با ویژگی‌های سفر در زمان و مکان بود. جزییات بخش تخیلی و رؤیاگون سفر فضایی با چنان دقت و ظرافت و کیفیتی بر مبانی علوم کیهان‌شناسی و فرضیه‌های علمی کنار هم قرار می‌گرفت که تماشاگران آشنا با علوم فضایی و مختصات حضور و عبور از مدارهای تودرتوی سیاره‌یی و ستاره‌یی ذهن آماده‌تری برای پذیرش واقعیت و امکان تحقق آن داشتند تا مخاطبانِ خو کرده به فانتزی‌های یک‌سره خیال‌پردازانه ...

سینمای علمی - تخیلی

شاخص‌ترین و برجسته‌ترین نمونه از این نوع سینمای علمی - تخیلی فیلم درخشان «اودیسه‌ی فضایی ۲۰۰۱» ساخته‌ی «استنلی کوبریک» بود؛ در حالی که تماشاگران اهل رؤیاپردازی و سینمای صددرصد فانتزی سفر با سفینه‌های کودکانه در مجموعه فیلم‌های جنگ ستارگان را ساده‌تر و زودتر باور داشتند تا سفر سخت و تخت با سفینه‌ی کوبریک و «آرتور سی. کلارک» در اودیسه‌ی فضایی ۲۰۰۱ را ...

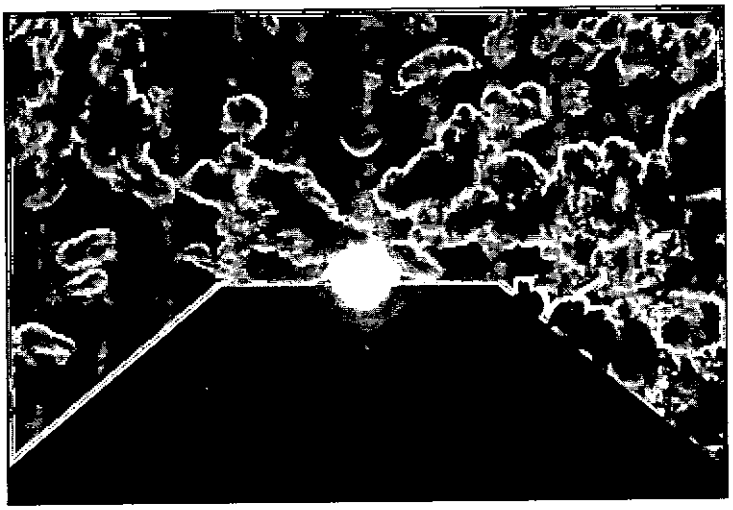
تحقق و باورپذیر بودن سفر اودیسه‌ی کوبریک در آینده‌یی دور و یا حتی نزدیک برای اهل فکر و فن همان‌قدر واقعی است که جنگ ستارگان کودکانه و خیالبافی به نظر می‌رسد. دلیل روشن این باورپذیر بودن را باید در مبانی علمی و فرضیه‌های قابل اثبات داستان کوتاه «نگهبان» آرتور سی. کلارک و علاقه و تبادل فکری کوبریک و کلارک در نگارش فیلمنامه‌ی اودیسه‌ی فضایی ۲۰۰۱ بر اساس نگهبان ردگیری کرد. آرتور سی. کلارک علاوه بر نگارش داستان‌های علمی - تخیلی، شناخت نسبتاً قابل تأملی از مبانی علوم فضایی داشت و در کسوت دانشمندی شناخته‌شده در ردیف «ایزاک آسیموف» نام و اعتباری یافته بود. علاقه و اشتیاق و اطلاعات علمی قابل قبول استنلی کوبریک بهانه‌ی خوبی برای یک همکاری سینمایی - فضایی بود و بدین ترتیب تبادل فکری و همکاری نزدیک کلارک و کوبریک پایه‌گذار علمی‌ترین یا دست کم یکی از انگشت‌شمار آثار علمی - تخیلی سینما شد.

بهره گرفتن از مبانی علمی و متکی بودن فیلمنامه به حداقل‌هایی از دانسته‌ها و نکته‌های اثبات‌شده در زمینه‌های علوم گوناگون، کمک مؤثری به باورپذیر شدن ماجراهای تخیلی یک اثر سینمایی خواهد کرد؛ به عنوان مثال اگر قرار باشد یک رویداد کاملاً خیالی و ذهن‌ساخته درباره‌ی افسانه‌ی قدیمی کلاه غیبی و سفر با سرعت ماورای سرعت نور ساخته شود، اطلاعات اولیه درباره‌ی فرضیه‌ی تبدیل و تبادل و جابه‌جایی مولکولی به باورپذیر شدن حوادث فیلم کمک خواهد کرد. هنگامی که فیلمنامه‌نویس و کارگردان آگاهی‌های قابل قبول و کم و بیشی درباره‌ی علوم پایه‌ی انتقال مولکولی و فرایند جابه‌جایی و حرکت ذرات بنیادی داشته باشند، ماجراهای قصه کیفیت باورپذیرتری خواهد یافت، چون بر حداقل‌هایی از دانش و فرضیه‌های علمی شکل گرفته است. بنا بر همین اصل همواره مطرح‌ترین و موفق‌ترین آثار سینمای علمی - تخیلی آن دسته از فیلم‌هایی است که بر شالوده‌یی علمی و فرضیه‌هایی مبتنی بر آزمون و خطا ساخته می‌شود. نمونه‌های مصداقی این نوع آثار سینمایی البته کم نیست و به عنوان مثال می‌توان به تعدادی از آن‌ها اشاره کرد.

«دیوید کرانبرگ» در فیلم تخیلی «مگس» اساس ماجراهای داستان را بر مبنای برخی از فرضیه‌های مطرح علمی قرار می‌دهد، فرضیه‌هایی که مانند اغلب احتمالات علمی ریشه در پاره‌یی از قوانین اثبات‌شده‌ی ابتدایی دارد. بنابراین با همین حداقل‌های پذیرفته‌شده می‌توان سایر حوادث تخیلی قصه را در حد احتمال باورپذیر جلوه داد و ذهن مخاطب را با آن درگیر کرد. دانشمند جوانی که با اختراع ماشین انتقال و جابه‌جایی اجسام در جریان یک آزمایش، سلول‌های آماده‌ی انتقال بدنش با سلول‌های بدن یک مگس که به صورت اتفاقی در محل تجزیه و تبادل به دام افتاده ترکیب می‌شود. جریان انتقال با موفقیت صورت می‌گیرد اما در زمان تجزیه، سلول‌های بدن مگس با ذرات بنیادی جسم مرد دانشمند درمی‌آمیزد و حاصل انتقال مردی است که ویژگی‌های ساختاری و سلول‌های زنده‌ی بدن یک مگس با سلول‌های انسانی او ترکیب شده و موجود عجیب و غریبی از واگن انتقال بیرون می‌آید. مگس قصه‌یی کاملاً تخیلی و غیرواقعی دارد اما با حداقل‌هایی از فرضیه‌های قابل اثبات کیفیتی باورپذیر پیدا می‌کند.

در فیلم «آنانی که مرگ را تجربه می‌کنند» کار جذاب «جوئل شوماخر» چند دانشجوی ماجراجو با حضور مخفیانه در آزمایشگاه علمی دانشگاه دست به تجربه‌یی عجیب و دشوار می‌زنند. هدف این گروه تجربه‌ی کنترل‌شده‌ی «مرگ» است. با توجه به داده‌های علمی اثبات‌شده که خط فاصله‌ی مرگ و زندگی را اندازه‌گیری می‌کند هر یک از افراد گروه با اعتماد از حضور دوستان خود برای مدت زمانی کوتاه و چندثانیه‌یی از محدوده‌ی حیات خارج شده و لحظه‌های ابتدایی مرگ و قطع ارتباط با زندگی را تجربه می‌کنند. وسایل و لوازم مورد نیاز برای بازگشت از مرگ چندثانیه‌یی در اختیار افراد گروه است. هر یک از ایشان برای کسب اطلاعات کامل‌تر از دنیای پس از زندگی چندثانیه‌یی بیش‌تر از دوستان قبلی خود در فضای مرگ قرار می‌گیرد و ... این یک داستان کاملاً تخیلی است که بر اساس برخی از دریافت‌ها و فرضیه‌های علمی شکل می‌گیرد، بنابراین کیفیت باورپذیر و قابل قبولی برای تماشاگران پیدا می‌کند. وقتی جزییاتی از حوادث یک داستان تخیلی ریشه در واقعیت‌های اثبات‌شده و حتی فرضیه‌های عقلایی علمی داشته باشد، تماشاگر را بیش‌تر مجاب می‌کند؛ مانند همین فیلم جوئل شوماخر که برای تماشاگران صاحب فکر و اندیشه باورپذیرتر است تا تماشاگران عادی.

«استیفن کینگ» که در حال حاضر به عنوان پرکارترین نویسنده‌ی قصه‌های تخیلی از جایگاه



بهره گرفتن از مبانی علمی و متکی بودن فیلمنامه به حداقل‌هایی از دانسته‌ها و نکته‌های اثبات‌شده در زمینه‌های علوم گوناگون ، کمک مؤثری به باورپذیر شدن ماجراهای تخیلی یک اثر سینمایی خواهد کرد

و شهرت فراوانی میان صاحبان کارخانه‌های رؤیاسازی و تماشاگران سینما برخوردار است، همه‌ی اعتبار خود را مدیون کشف مهم‌ترین عنصر جوهری سینما و کاربرد هوشمندانه‌ی آن در این عرصه است. کینگ با ذهنی پرورده و خلاق در زمینه‌ی ارایه‌ی قصه‌های پرکشش تخیلی به خوبی می‌داند که تماشاگران سینما و اصولاً همه‌ی انسان‌ها ذهن کنجکاوی برای مواجهه با رویدادهای غیرمعمول و خیالی دارند. با درک همین ویژگی سرشتی است که در اغلب آثار نوشتاری خود به حوادث عجیب و شگفت‌انگیز می‌پردازد. در عین حال با اتکا به دانش و آگاهی‌های نسبی از علوم پایه‌یی روانشناسی خوب می‌داند که برای درگیر کردن حس هم‌ذات‌پنداری و باورپذیرتر کردن ماجراها باید ساختاری درآمیخته از واقعیت و تخیل را بستر رویدادهای داستان قرار دهد. اگرچه عنصر تخیل در آثار داستانی و فیلمنامه‌های استیفن کینگ همواره در مرتبه‌ی اول اهمیت قرار می‌گیرد اما جاذبه‌های تماشاگرپسند این قصه‌ها ریشه در جزییات واقع‌گرایانه و علمی حوادث دارد؛ واقعیت‌های اثبات‌شده‌یی که ذهن مخاطب را برای باور وقایع احتمالی و برآمده از تخیل آماده می‌کند. موفقیت تجاری و گاه هنری آثار ساخته‌شده بر مبنای قصه‌های استیفن کینگ آن‌قدر چشمگیر است که به صراحت می‌توان ادعا کرد تعداد قابل توجهی از فیلم‌های تخیلی و علمی - تخیلی دو - سه دهه‌ی اخیر بر اساس نوشته‌های او ساخته شده است. «درخشش» فیلم مطرح و هیجان‌آفرین استنلی کوبریک از جمله آثار مشترک نوشتاری کینگ و کوبریک است. هم‌چنین فیلم جذاب و زیبای «مسیر سبز» ساخته‌ی «ریچارد دارابونت» با بازی درخشان «تام هنکس» نمونه‌ی موفق دیگری است.

هم‌چنان استیفن کینگ

استفاده از قصه‌های تخیلی استیفن کینگ در یکی - دو دهه‌ی اخیر از چنان رونقی برخوردار شده که این نویسنده فرصت کم‌تری برای همکاری در زمینه‌ی نوشتن فیلمنامه‌های مشترک با کارگردان‌ها پیدا می‌کرد. بنابراین در چند سال گذشته در عنوان‌بندی فیلم‌ها به جای نام بردن از او با عنوان فیلمنامه‌نویس، عبارت «بر اساس داستانی از استیفن کینگ» می‌آید؛ اگرچه این نوع یادآوری در تیتراژ و حتی ثبت نام نویسنده‌ی داستان بر پیشانی پلاکاردهای تبلیغاتی نشانه‌ی اعتبار و اشتهاری بالاتر از عنوان «فیلمنامه‌نویس مشترک» است. در کل تاریخ سینما تنها گروه کم‌شماری از افراد سرشناس از چنین جایگاهی برخوردار بوده‌اند. برای مثال «آلفرد هیچکاک» نخستین کارگردان معتبری بود که آوردن نامش در چشمگیرترین قسمت پلاکارد که همیشه با بزرگ‌ترین حروف نوشته می‌شد مهم‌ترین دستمایه‌ی موفقیت و اعتبار اثر بود؛ «فیلمی از آلفرد هیچکاک». در مورد «اورسن ولز» و تعداد دیگری از فیلمسازان معتبر هالیوود نیز از این روش تبلیغاتی و جذب مخاطب استفاده می‌شد. درباره‌ی «چارلی چاپلین» که اوضاع از این هم متفاوت‌تر بود. نقش کوچکی از سایه‌ی کلاه، عصا و سبیل ولگرد محبوب روی پلاکارد و آفیش‌های تبلیغاتی در حکم امضای چارلی چاپلین بود. پس از سپری شدن هشت دهه از عصر طلایی چاپلین هنوز که هنوز است این نشانه‌ها ذهن مخاطبان سینما را از شادی و نشاط لبریز می‌کند.

در حال حاضر ثبت جمله‌ی آشنای بر اساس داستانی از استیفن کینگ، یک تضمین موفقیت پیشاپیش برای هر فیلمی است، به‌ویژه که نسل‌های کنونی علاقه‌مندان سینما هم با عبور از دوران گنار گرایش به آثار واقع‌گرا و اجتماعی - سیاسی که از آغاز دهه‌ی ۶۰ تا ۹۰ میلادی تداوم روزافزونی داشت، بار دیگر به اصالت ذاتی سینما که چیزی غیر از تقویت نیروی تخیل و غوطه‌ور شدن در جهان رؤیاها نیست بازگشته‌اند و به آثار سرگرم‌کننده و تخیلی علاقه نشان می‌دهند. موفقیت همه‌جانبه‌ی فیلم‌های سرشار از حادثه و تخیل و رؤیاپرداز یکی - دو دهه‌ی اخیر نشانه‌ی تمایل سرشتی انسان‌ها به خیال‌پردازی و قصه‌های پریان است. بی‌دلیل نیست که حتی در سال‌های پرالتهاب و هیجان‌ساز ورود به هزاره‌ی سوم میلادی فیلم‌های حادثه‌یی - تخیلی و علمی - تخیلی و رؤیاپرداز هم‌چنان در مراتب بالای پرفروش‌ترین و محبوب‌ترین آثار تماشاگران حرفه‌یی سینما قرار می‌گیرند؛ آثاری چون مجموعه‌ی «ارباب حلقه‌ها»، چندگانه‌ی «هری پاتر»، چهارگانه‌ی «مرد عنکبوتی»، «جنگ دنیاها»، «ایندیانا جونز ۴»، سه‌گانه‌ی «دزدان دریایی کارائیب»، «گلادیاتور» و «گلاورفیلد» و ... اغلب این آثار که نسخه‌ی بازسازی‌شده و جدید آثار کلاسیک دهه‌های ۳۰ و ۴۰ میلادی است، نسخه‌برداری از مجموعه‌های تلویزیونی معروف و کلاسیک سینماست، آثاری چون «صاعقه»، «بلای جان نازی»، «شزم»، «فلاش گوردون» و ...

این فیلم‌های متکی به تخیل و رؤیاپردازی که روزگاری به‌شدت مورد توجه و علاقه‌ی پدربزرگ‌های نسل امروز قرار داشت، در حال حاضر نیز اشتیاق و هیجان نوه‌های ایشان را تحریک می‌کند. تنها نسل میانسال این روزگارها بود که سینما را از زاویه‌یی اجتماعی و هنری جدی می‌گرفت، همان نسلی که امروز برای جبران مافات دوران نوجوانی و جوانی خود به فیلم‌های تخیلی - حادثه‌یی جدید همان‌قدر علاقه نشان می‌دهد که نسل نوجوان و جوان امروز ... ■