فرزندان نور

بحثی در مرزهای آلفرن سینمای علمی تخیلی و وحشت

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

«میزبانی»، راه‌های زیادی دارد. خیلی از گل‌ها، غذا، وسایل رفاهی و حتی جا و مکان در اختیار حشراتی می‌گذارند که در مقابل گرده‌ی گلی که مصرف می‌کند، آن را با جسم‌شان به سایر گل‌ها انتقال می‌دهند و بدین‌ترتیب، گونه‌ی میزبان را زنده نگه می‌دارند. برخی گیاهان، مثل بعضی از عنکبوت‌ها، می‌گویند «بیا و بر روی این اتاقکی که در واقع شکم منست، بنشین». دراکولا، البته همان میزبانی‌ست که مهمان‌اش را «مصرف» می‌کند و وجه تشابه بین او و انگل‌های طبیعی، درونمایه‌ی مهمی را در *نوسفراتوی* مورنائو تشکیل می‌دهد. پرسش اساسی این است: فیلم وحشت‌آور چه جور میزبانی‌ست؟ چه چیزی به مهمان می‌دهد و چه چیزی از او می‌گیرد ـ یا به‌عبارت بهتر: ما به‌عنوان مخاطب، انتظار داریم چه چیزی از ما بستاند؟ زندگی و آرامش‌مان، اضطراب و خشم‌مان، بعدازظهر یا آرمان‌گرایی‌مان را؟

تصور کنید جماعتی زامبی با هیبتی وحشتناک، لخ‌لخ‌کنان به‌طرف شما می‌آیند و هیچ‌کس و هیچ‌چیز هم جلودارشان نیست؛ مجسم کنید این زامبی‌ها می‌خواهند شما را بخورند و از وقتی مرده‌اند، دندان‌هایشان را هم مسواک نزده‌اند. این تصویر را در ذهن‌تان ساختید یا شما هم مثل من، یاد صحنه‌ای از **شب مردگان زنده** ساخته‌ی رومرو افتادید؟ این‌طوری احساس آرامش بیش‌تری می‌کنید و تصور این‌که این یک فیلم است، «نمایشی»ترش می‌کند یا برعکس، تصویر را ملموس‌تر و تهدیدآمیزتر می‌گرداند؟ به‌عبارت دیگر، آیا وحشت و دلهره را بیش‌تر به قالب ذهنیت شما درمی‌آورد، و حالا دیگر ذهنیت شما نیز از روی فیلم الگوبرداری می‌کند؟ آیا آن بخش از ذهن‌تان که صحنه‌های وحشت‌آور را مجسم می‌کند خود را با ابعاد و ساختار فیلم، یعنی در واقع، فیلم داستانی وفق داده؟ و اگر وفق داده، آیا عبارت‌سازی و استفاده از اصطلاحاتی که به «تصنعی» بودن معروفند، روشی‌ست برای کنترل و لگام‌زدن بر ترس و اضطراب؟ یا نه، این روش فرایندی است که آن را وحشت‌آورتر می‌کند؟ و بعد تازه اگر این‌گونه باشد، چرا آن را وحشت‌آورتر می‌کند؟

حالا مجسم کنید که زامبی‌ها به فیلم رومرو تعلق دارند و آن فیلم را دارند در سالن تاریک سینما نمایش می‌دهند. مخاطبان «نامرده»اند و دارند از تماشای فیلم لذت می‌برند؛ فیلم به آن‌ها احساس خوبی می‌دهد، انگار در خانه‌ی خودشان باشند. بعد، یک‌دفعه متوجه حضور شما می‌شوند. و به دنبال‌تان می‌آیند. تنها نور موجود نور آپارات است. طوری که سالن، در مورد این نمای خاص، فقط با شکل و شمایل زامبی‌های رومرو روشن شده است. شمایل‌هایی که به شما نزدیک می‌شوند، فرزندان شب‌اند؛ آن‌هایی که بر روی پرده دیده می‌شوند، فرزندان نوراند. این صحنه، کم و بیش، از کتاب *داستان* ارواح پیتر استروب نقل شد، کتابی که هوشمندانه و با دقت، روش‌هایی را مورد بررسی قرار

می‌دهد که داستان‌های وحشت‌آور ـ حال چه به‌صورت فیلم یا داستان یا با لحنی جدی در محفلی گرد آتش ـ تعریف می‌شوند و ما را وسوسه می‌کنند و به دامن اهریمن می‌اندازند. استروب، *داستان ارواح* را به منزله‌ی آینه‌ای معرفی می‌کند که می‌توانیم خود را در آن بیابیم. البته به‌شرطی که حاضر باشیم به دنبال چیزی بگردیم که در آن‌جا یافته‌ایم و آماده باشیم با لذت گم‌شدن در وحشت و تاریکی رودررو شویم. هیچ‌کس از چنگ یک داستان خوب وحشت‌آور، راحت جان سالم به‌در نمی‌برد.

در یک داستان وحشت‌آور بد، مثل **هیولای *غول‌پیکر جیلا*** یا **جمعه‌ی سیزدهم** عده‌ی زیادی به قتل می‌رسند ولی هیچ‌کس واقعاً دلش به حال‌شان نمی‌سوزد، توجه مخاطب به‌طور سرسری از یک قربانی به قربانی دیگر جلب می‌شود تا آن‌که نوبت به بازمانده برسد؛ همان‌که همذات‌پنداری با او هیجان‌انگیز و در عین حال بی‌خطر است. (اگر در پایان، «بازمانده»‌ای هم باقی نماند یا اگر بازمانده دوباره تهدید شود، باز در فرمول اصلی تفاوتی پیش نمی‌آید). آن پایان‌های تکان‌دهنده، که از روی پایان خوب کَری الگوبرداری شده‌اند، از این جهت مؤثر واقع می‌شوند که همین ضابطه را به بازی می‌گیرند. یعنی همیشه بازمانده‌ای را در پایان باقی می‌گذارند. یکی از روش‌های واکنش نشان‌دادن به این تصویر کلیشه‌ای جدید، این است که آن را با نوعی منفی‌گرایی بی‌ارزش تعبیر کنیم: «اوه این روزها چه‌قدر متجدد شده‌ایم!» واکنش دیگر، که تنها تعداد معدودی از فیلم‌های وحشت‌آور معاصر شایستگی‌اش را دانسته‌اند، این است که این امکان را در نظر بگیریم که این فیلم وحشت‌آور به‌خصوص به‌خاطر نامیرابودن و کهنه‌نشدن‌اش است که تداوم دارد و تکرار می‌شود ـ مثل الگوی سلسله فیلم‌های **مومیایی** در دهه‌ی چهل یا **پایان هالووین** ـ و این‌که این تکرار در نهایت معنا و علتی دارد. ولی به‌هرحال این‌جا صحبت از فیلم‌های خوب وحشت‌آور در میان است.) به هر تقدیر، مسأله‌ی مهم این است که به‌خاطر یک مشت قربانی، فکر نکنیم که فیلمی چون **جمعه‌ی سیزدهم** با درد و لطمه‌ی واقعی سر و کار دارد؛ سر و کار **جمعه‌ی سیزدهم** با «نمایش» است و تهدیدآمیزتر و عمیق‌تر از منظر آدم‌هایی نیست که در یک فیلم دهه‌ی پنجاهی جیغ می‌زنند و از دست دایناسوری فرار می‌کنند. همان‌طور که جوآنا راس می‌گوید: آن‌چه به‌عنوان «پیام اخلاقی» در این گونه فیلم‌ها مطرح است می‌تواند در این دو جمله خلاصه شود: «مورچه‌های غول‌پیکر اخ‌اند/ آدم‌ها خوب‌اند».

یک فیلم خوب وحشت‌آور دست شما را می‌گیرد و به اعماق می‌برد و چیزی درباره‌ی چشم‌انداز نشان‌تان می‌دهد؛ یعنی حالتی که می‌تواند با *کرون* [Charon، در اسطوره‌های یونانی، قایق‌بانی که مرده را از فراسوی رودخانه‌های استیکس یا ایکرون به هیدیس برد] مقایسه شود و خود تجربه کردن وحشت، به سفری در قلمروی مردگان؛ با این تفاوت که این کرون شما را در نهایت به خانه برمی‌گرداند.

جست‌وجوگر که غالباً همان بازمانده است، با جایزالخطا بودن شکنندگی تقصیرهای خودبه‌منزله‌ی جنبه‌ای از رویارویی با «ابژه»ی وحشت‌آور روبه‌رو می‌شود و در این فرآیند یا به بلوغ می‌رسد یا می‌میرد «بلوغ» در این‌جا به عمل بزرگ‌سالانه کنار آمدن با تفاوت بین خود (self) و خودانگاره [self -image تصوری که شخصی از خویشتن در ذهن خود دارد] اطلاق می‌شود؛ و این همان مقوله‌ای است که عملاً هیچ‌گاه در یک فیلم علمی‌تخیلی اتفاق نمی‌افتد. در این زمینه، یک نمونه‌ی واضح در ادبیات، ***قلب تاریکی*** ست. «عشق دیوانه‌ی» کارل فروند یک نمونه‌ی سرراست سینمایی در نقطه‌ی اوج داستان در اختیار ما می‌گذارد ـ جایی‌که استیون و ایوون اُرلاک، فقط به این خاطر زنده می‌مانند که به شرایطی که «بدمن» ماجرا، ـ دکتر گوگل ـ تعیین کرده تن می‌دهند. مشکل ایوون این است که دکتر گوگل او را با تصویرش اشتباه گرفته؛ تماشای ایوون بر روی صحنه، دکتر را به هیجان آورده و بنابراین مجسمه‌ای مومی از ایوون را به خانه‌اش می‌برد (و با این تصور که عشق‌اش می‌تواند آن را زنده کند، برای مجسمه ارگ می‌نوازد) و در نهایت سعی می‌کند تصویر ایوون را به‌مثابه مجسمه‌اش، در کنترل خود درآورد (یعنی هم مجسمه را و هم تصویری را که ایوون به‌عنوان یک بازیگر در زندگی تخیلی‌اش منعکس می‌کند). مشکل استیون این است که دکتر گوگل به مج

دستش، دست‌های چاقوانداز قاتلی به‌نام رولو را پیوند زده و این‌که این دست‌ها نه دیگر می‌توانند پیانو بنوازند (یعنی کاری که استیون قبل از حادثه‌ی قطاری که به خرد شدن دست‌هایش منجر شده به‌خوبی انجام می‌داده) نه دیگر قابل کنترل‌اند (عملاً وقتی عصبانی و خشمگین می‌شود، دستش مجبورش می‌نماید که چاقو پرتاب کند). در اوج ماجرا، ایوون با مجسمه‌اش روبه‌رو می‌شود و به‌طور تصادفی آن را می‌شکند و حالا باید وانمود کند که مجسمه، خودش، یعنی «تصویر» خودش است تا لحظه‌ی محتوم را به عقب اندازد و دکتر گوگل را فریب دهد ـ دکتر گوگلی که خیال واهی‌اش این بوده که ایوون و تصویر ذهنی‌اش را خلط کند و با هم عوضی بگیرد. وقتی دکترگوگل تصمیم می‌گیرد تا کنترل خود را نسبت به آن‌چه تصور می‌کند مجسمه‌ای است که درش جان دمیده کامل کند و در حالی‌که شعر Porphyria's برانونینگ را می‌خواند، می‌رود تا ایوون را خفه کند. استیون و پلیس «ناغافل» سر می‌رسند و او را نجات می‌دهند. در واقع، آن‌چه اتفاق می‌افتد این است که در این‌جا نوعی مونتاژ موازی به سبک گریفیث انجام شده و اتومبیل پلیس را می‌بینیم و رییس پلیس را که به راننده می‌گوید «زیاد تند نرود چون عجله‌ای در کار نیست». استیون با پرتاب چاقویی که درست به پشت دکترگوگل اصابت می‌کند، همسرش را نجات می‌دهد. قبل از آن شاهد بوده‌ایم که دکتر سعی داشته استیون را مجاب کند که پدر خودش را با چاقو کشته و با این کار استیون را به مرز دیوانگی می‌رساند. آن چاقو که سر از میز رئیس پلیس درمی‌آورد، همان چاقویی‌ست که استیون با دست‌های رولو به‌طرف دکترگوگل پرتاب می‌کند. به‌عبارت دیگر استیون و ایوون با قبول آن جنبه از شخصیت‌شان که منعکس‌کننده‌ی کنترل زندگی‌شان توسط دکترگوگل و نیز روشی است که ترس و وحشت آن‌ها را تغییر داده، زنده می‌مانند. فقط با تبدیل شدن به یک چاقوکش قاتل است که استیون بر بحران اختگی‌اش فائق می‌آید و می‌تواند خود و همسرش را نجات دهد ـ اگرچه هرگز نخواهد توانست آن‌طوری که ایوون می‌گوید به یک «پیانیست بزرگ» تبدیل شود. ایوون نیز فقط با تبدیل‌شدن به تصویر خودش است که می‌تواند آن‌قدر زنده بماند که شکنجه شود و برای آخرین‌بار نجات داده شود. هیچ‌کدام از آن‌ها راحت جان سالم به‌در نمی‌برند. برای یک نمونه‌ی آشناتر که نیازی هم به تعریف خلاصه داستان ندارد. وکیل خیال‌پرور آخرین موج را در نظر بگیرید که به بهای زندگی‌اش به طبیعت واقعی وجودش پی می‌برد و همان‌طور به خانه‌اش برمی‌گردد که گویی تقدیرش را در آغوش گرفته و سپس با نابودکردن خود و خانه به رهایی و آزادی دست می‌یابد.

به این خاطر صحبت از بحران اختگی به‌میان آوردم که در این‌جا با نشانه‌هایی آشکار از این مقوله روبه‌روییم: تصویر پیانیستی که نمی‌تواند پیانو بنوازد، مردی که دست‌هایش را از دست داده، مردی که فقط چاقو و قلم پرت می‌کند، مردی که نخستین چاقویش را به طرف پدر طعنه‌زنش پرت می‌کند (ولی صدمه‌ای به او نمی‌زند؛ این دکترگوگل است که بعداً این قتل را انجام می‌دهد). استیون و ایوون اورلاک در واقع در ماه‌عسلی معوق هستند که ناگهان فاجعه برسرشان فرود می‌آید و معنی ضمنی این قضیه این است که حالا باید مرحله‌ای وحشت‌آور را از سر بگذرانند ـ چیزی که با دکترگوگل و «عشق دیوانه‌وار»ش بازشناخته می‌شود ـ تا بعد بتوانند در زندگی زناشویی‌شان جا بیفتند؛ مرحله‌ای که در این‌جا مظهر ثبات جنسی و اجتماعی تلقی می‌گردد. این الگویی است حدوداً یک جور و مستمر در فیلم‌های وحشت‌آور ده‌های بیست، سی و چهل، که همیشه مثلث عشقی نابهنجاری بین پسر، دختر و هیولا وجود دارد، و این‌که جفت‌وجور شدن فرخنده‌ی زوج بازمانده، بستگی خواهد داشت به نوعی تفاهم با هیولا، و این‌که حل و فصل ماجرا و پایان رمانتیک‌اش برای کل جامعه خوش‌یمن خواهد بود. حالا هر نوع رابطه‌ای بین «دختر و هیولا» وجود دارد، باید به‌گونه‌ای حل و فصل شود و این، در احمقانه‌ترین نمونه‌هایش، ماجرای موجود هیولاصفتی‌ست که دختر را می‌رباید؛ پسر، هیولا را می‌کشد، دختر به پسر می‌رسد. در فیلم‌هایی پیچیده‌تر، مثل **عشق دیوانه**، «دراکولای» تازه‌ای که جان بدهم ساخته، یا برای مثال فیلم دیگری از کارل فروند، **مومیایی**، نوعی بده‌بستان حسی و اخلاقی بین هیولا و بازمانده وجود دارد که در فرایند آن، هر دو تغییر می‌کنند.

به‌عنوان‌مثال، رابطه‌ی جدی بین دختر و انسان‌گرگ را در ***مردگرگی*** (واگنر) و یا ***انسان گرگ امریکایی در لندن*** یا موقعیت واقعاً جدی‌تر مجری اخبار در ***زوزه*** را در نظر بگیرید که هم دختر است و هم هیولا و باید خود را (همزمان) نجات دهد / قربانی کند. به هر تقدیر، این مثلث، یک ساختار روانی مهم است و تمهید «ماه‌عسل به تأخیر افتاده» ـ که از فرانکنشتاین به *عروس فرانکنشتاین* رسوخ کرده، یعنی آن‌جاکه هنری فلک‌زده به‌تدریج به این نتیجه می‌رسد که به کمک یک انسان مؤنث بهتر می‌تواند زندگی خلق کند ـ به مخاطب یادآور می‌شود که قبل از آن‌که بتوان رأی به سلامت شخصیت‌ها داد، باید ابتدا مسائلی را حل و فصل کرد. یکی دیگر از جنبه‌های این مثلث ـ برای مثال در فیلم ***دیو و دلبر*** ـ این است که هم پسر و هم هیولا، غالباً نمایانگر دو رویه از تمایلات جنسی خود دخترند؛ یعنی از «خودانگاره»ی جنسی خودش سرچشمه می‌گیرند؛ و نتیجه این می‌شود که دختر قبل از رویارویی، کشش و تمایل‌اش به «آقای نامناسب» (Mr. Wrong) [هم تمایل‌اش به نامناسب شدن و هم به‌طرف کسی که برایش نامناسب است] نمی‌تواند «آقای مناسب» (Mr. Right) را انتخاب کند. در اصل، این تنگنا، شبیه همان قضایای بحران جنسی استیون اورلاک است چون نشان می‌دهد که چطور فیلم وحشت‌آور به‌مثابه یک یا تعدادی آینه کارکرد پیدا می‌کند که لازم است جنبه‌هایی از وجود شخصی مقابل‌شان قرار گیرد. این رویارویی معمولاً به‌نفع سلامت قهرمانان ماجراست و تقریباً هر فیلم عالی وحشت‌آوری می‌تواند ما را به درک روان‌درمانی‌های فروید یونگ و پرلس (Perls) حوالت دهد: فروید به این‌خاطر که ممکن است ابژه‌ی وحشت‌آور را به‌عنوان نیرویی نهادمانند* در نظر بگیریم که به‌واسطه‌ی تکرار شدن‌های غیرارادی، توجه ما را برمی‌انگیزد و غالباً در قالب خواب و رؤیا خود را نشان می‌دهد (یعنی این‌که اگر فیلم‌ها حالت خواب و رؤیا را دارند. پس فیلم‌های وحشت‌آور به کابوس می‌مانند) و این‌که اگر بهبودی باید صورت بگیرد، باید ابتدا از مقوله‌ی رؤیا و کابوس پرده برداشته شود؛ یونگ، به این خاطر که هیولا غالباً در حس کهن‌الگوهای مشترک ما جا خوش کرده، و این‌که غالباً در فیلم‌های وحشت‌آور حسرت و نوستالژی خود را نسبت به دنیای اسطوره و جادو بازمی‌یابیم؛ و پرلیس، به این خاطر که هیولا غالباً بخش بد و خبیث وجود خود قهرمان ماجرا (یا مخاطب) است. و بنابراین سلامت، با پذیرفتن این واقعیت ـ و نه پس‌زدن‌اش ـ حاصل می‌شود؛ یعنی به‌عبارت دیگر با صحه گذاشتن تمام و کمال بر وجود ارتباط بین هیولا و خویشتن خویش.

ولی این تنها یکی از جنبه‌های فرمول‌های سینمای وحشت است. و بعداً به این بحث جامعیت بیش‌تری خواهم بخشید. ولی فعلاً نکته‌ی اساسی دست‌مان آمده است: فیلم‌های خوب وحشت‌آور سعی می‌کنند میزبان‌های خوبی نیز باشند، آن‌ها ما را وارد ساختاری می‌کنند که چیزی مفید و با ارزش نشان‌مان می‌دهد. از آن‌جا که بسیاری از آن‌ها جنبه‌ای روانی یا روان‌کاوانه دارند، آن‌چه غالباً توصیف می‌کنند قلمرو ضمیر ناخودآگاه است و بنابراین در این زمینه، معمولاً با تخیلاتی در باب خشونت، جنسیت، قربانی‌کردن، سرکوب و غیره سروکار دارند.

و از آن‌جا که فراتر از معنای فرویدی ضمیر ناخودآگاه می‌روند غالباً سفرهایی «مبدل» به قلمرو مردگان را نیز شامل می‌شوند که می‌توانند برای مثال در مورد وکیل ***آخرین موج*** آن نگاه گذرا به «دنیای فراسو» یا «زمان رویا» باشد، یا سرک‌کشیدن‌های ناغافل نگهبانان مردگان به امریکای فیلم‌های ***مومیایی*** پس از کارول فروند.

رابین وود جزو منتقدهایی است که استدلال کرده نارضایتی‌های سیاسی و اجتماعی سرکوب‌شده و میل و اشتیاق به فروپاشی سیستم و واژگون‌ساختن ارزش‌هایش، یکی دیگر از عناصر کم و بیش ناخودآگاهانه‌ای است که فیلم وحشت‌آور موقتاً به آن امکان «پالایش» و تخلیه‌ی روحی می‌دهد. آن‌چه فیلم‌های علمی‌تخیلی انجام می‌دهند، مخاطب قراردادن ضمیر خودآگاه است نه ضمیر ناخودآگاه ـ یعنی حالا اگر هم با دانشمند وجود ما سر و کار نداشته باشند، قطعاً بخشی از مغزها را خطاب قرار

* Id

می‌دهند که از تأمل و تعمق ارباب تکنولوژی، زلم زیمبوهای فوتوریستی یک آینده‌ی کامل و بی‌عیب و نقص لذت می‌برد. ولی در مقابل، آن‌چه فیلم‌های بد وحشت‌آور انجام می‌دهند این است که از نمایش، صرفاً برای ایجاد درد و رنج و آشفتگی در تخیل بیننده استفاده می‌کنند ـ یعنی نه تنها می‌خواهند ما را به وحشت بیندازند بلکه با خشونت به لایه‌ی عمیق روح‌مان حمله می‌کنند. در این‌جا باز تفاوتی قائل می‌شوم بین یک فیلم بد با یک فیلم شرورانه و مضر، چون فیلم وحشت‌آور بدی مثل *داستان ارواح* فقط به‌خاطر تلف‌کردن وقت، تماشاگر را دلخور و غمگین می‌کند حال آن‌که فیلم بدخبیثانه‌ای مثل *جمعه‌ی سیزدهم* یا *والنتاین خونین من* پیوند غریب و مخربی بین جنسیت و مرگ‌های وحشتناک و خونین ایجاد می‌کند که چیزی از دل‌شان بیرون نمی‌آید و هیچ‌چیز با ارزشی ندارند و بیش‌تر به ساختار و تمهیدها و سلاقق فیلم‌های پورنوگرافیک مریضانه و خشن نزدیک‌اند. ولی از آن‌جا که همین نوع فیلم‌های اخیرند که سینماروهای امروزی به‌عنوان فیلم «وحشت‌آور» می‌شناسند، این مسأله اهمیت بیش‌تری پیدا می‌کند که تأکید کنیم فیلم‌های وحشت‌آور کلاسیک مثل *خون‌آشام*، تا چه حد به معنای واقعی سینمای وحشت نزدیک‌ترند و نشان دهیم که فیلم‌های خوب وحشت‌آور چه تأثیری گذاشته و هنوز می‌گذارند. در این‌جا مایلم تعریفی از این ژانر ارائه دهم که سینمای وحشت را از سینمای علمی‌تخیلی مجزا سازد و سپس الگویی در اختیار بگذاریم که مانند مثلث پسر/ دختر/ هیولا تمهیدات بازتابی و درخشانی هستند که کماکان در فیلم‌های وحشت‌آور خوب مورد استفاده قرار می‌گیرند.

استیون کینگ گفته است که هیچ بحث آکادمیکی کسالت‌بارتر و بیهوده‌تر از تبعیض قائل‌شدن بین ژانر وحشت و علمی‌تخیلی وجود ندارد. به گمان من تا تعریف درستی از ژانر وحشت ارائه ندهیم، هرگز به‌طور کامل سینمای وحشت را درک نمی‌کنیم. و ژانری که پیوسته با سینمای علمی‌تخیلی عوضی گرفته می‌شود، سینمای وحشت است. وحشت، قبل از هر چیز، فرم ادبی قدیمی‌تری است که ریشه در فولکور، اسطوره‌شناسی، ادبیات گوتیک و آثار رمانتیک‌هایی چون کلریج، مری شلی و ادگار آلن‌پو دارد؛ در حقیقت، در عالم ادبیات، خیلی راحت می‌توان تفاوت بین وحشت و علمی‌تخیلی را تشخیص داد ـ آن‌هم از روی تفاوت‌های آشکاری که بین هنری جیمز و اچ.جی. ولز یا بین اچ. پی. لاوکرافت و جان کمپبل جونیور وجود دارد. ولی در عالم سینما، این مرزبندی به این سادگی‌ها صورت نمی‌پذیرد و این‌هم شاید به‌خاطر نقشی باشد که BEM، هیولای چشم ورقلنبیده در مجله‌های علمی‌تخیلی عامه‌پسند در دهه‌های سی و چهل ایفا می‌کرد. در غالب موارد، ژانر علمی‌تخیلی به واسطه‌ی این درونمایه‌ی علمی‌تخیلی و این پرسش جان می‌گیرد که: «چه می‌شد اگر؟» چه می‌شد اگر سفرهای فضایی عملی می‌شد؟ چه می‌شد اگر مقوله‌ی «کلون»سازی و تکثیر موجودات رایج می‌شد؟ اگر «سفر در زمان» دست خود آدم بود؟ اگر دنیاهایی به موازات دنیای ما وجود داشت؟ اگر روبات‌ها قدرت تفکر داشتند؟ اگر موجود خبیث و جنایتکاری می‌توانست فکر آدم‌های دیگر را بخواند؟ اگر «بکرزایی» مرسوم می‌شد؟ تا اندازه‌ی زیادی به‌خاطر حضور کمپبل سردبیر مجله‌ی Astounding، از نویسنده‌ها انتظار می‌رفت مقدار قابل توجهی اطلاعات عملی و حدس و گمان‌های منطقی را چاشنی «اگر»های‌شان کنند. ولی یکی از نویسنده‌هایی که با حمایت کمپبل پر و بال گرفت، آ. ای. ون فوگت بود که روی حکایت مسافرانی فضایی کار کرد که به موجودات خبیث و هیولاصفتی برمی‌خورند و پس از آن مرسوم شد که از چنین نوشته‌هایی، با عنوان «علمی‌تخیلی» یاد کنند، طوری که بعداً مقدار متنابهی از این گونه نوشته‌ها باب شدند که اصالت چندانی نداشتند ولی کار را به جایی رسانده بودند که هیچ‌یک از آن سفرهای فضایی‌شان بدون آن موجودات فضایی چشم ورقلنبیده، نزد خواننده مقبول نمی‌افتاد. ژانر علمی‌تخیلی، طیف گسترده‌ای از دکورها و لوکیشن‌ها را همراه با موجوداتی ترسناک عرضه کرد و از دل همان عناصر داستانی مشترک است که این درهم آمیختن و خلط دو ژانر وحشت و علمی‌تخیلی سرچشمه گرفته است؛ به‌ویژه از دوره‌ی طلایی داستان‌های عامه‌پسند و فیلم‌های کم هزینه‌ی دهه‌ی پنجاه که نویسنده‌های مشابهی داشتند و به طبع

همان مخاطبان انبوه و مشترک‌شان خوش می‌آمدند. ولی به‌نظر می‌رسد که ژانرها را عناصر پیرنگی تعیین و تبیین نمی‌کند بلکه در این زمینه نقش تعیین‌کننده را نگرش و طرز برخورد برعهده دارد. صرفاً به‌خاطر وجود یک هیولا، درست نیست که اسم فیلم را یک «فیلم وحشت‌آور» بگذاریم و یا اگر با دانشمندی روبه‌روییم، آن را در چارچوب فیلم‌های علمی‌تخیلی قرار دهیم. اگر چنین بود، به هیچ ترتیبی نمی‌شد فیلمی مثل ***فرانکنشتاین*** را ـ که به‌نظر من نمونه‌ی واضحی است از یک فیلم وحشت‌آور ـ طبقه‌بندی کرد، چه رسد به فیلمی مانند ***بیگانه*** که با دقت فرمول ون فوگت را دنبال می‌کند. برای رمزگشایی از آن‌چه در بالا آمد، مقاله‌ای برای دریم‌ورکز نوشتم و در آن اشاره کردم که ***روزی که زمین از حرکت بازایستاد*** (ساخته‌ی رابرت وایز) آشکارا یک فیلم علمی‌تخیلی است؛ حال آن‌که ***چیزی از دنیای دیگر*** (ساخته‌ی کریستیان نیبی با کمک قابل توجه هاوارد هاوکس) آشکارا یک فیلم وحشت‌آور است ـ اگرچه هر دو اساساً از همان عناصر پیرنگی بهره برده‌اند: برخورد خلبانان هوشمند بشقاب‌های پرنده با نظامی‌ها و دانشمندها و پرسنل غیرنظامی یک پایگاه تحقیقاتی ـ و هر دو فیلم نیز در سال ۱۹۵۱ و در استودیوهای امریکایی و طی دوران جنگ سرد ساخته شده‌اند. این دو فیلم بهترین نمونه‌ی «مثال‌زدنی» به‌نظرم رسیده بودند، دعوایی که برای حل دعواهای مشابه به‌نتیجه‌ی آن استناد خواهد شد:

«***روزی که زمین از حرکت ایستاد***... حکایت یک موجود فضایی، کلاتو (مایکل دنی) است که بشقاب‌پرنده‌اش را جهت هشدار به اهالی کره‌ی زمین، در واشنگتن فرود می‌آورد: او هشدار می‌دهد که هر خشونتی در مایه‌های به‌کارگیری سلاح‌های اتمی، با پادرمیانی پلیس رباتی بین‌سیاره‌ای به نابودی خود کره‌ی زمین منجر می‌شود. موجود فضایی سه نیروی متفاوت در مقابل خویش دارد که باید با آن‌ها مذاکره کند: ارتش که قصد نابودی او را دارد؛ دانشمندها که مایل‌اند به حرف‌هایش گوش کنند؛ و زنی (پاتریشیا نیل) که درکش می‌کند و می‌خواهد به او کمک نماید. دانشمند اصلی (سم جفی) آدم عجیب و غریب ولی جدی و خالی از تعصبی است. اگرچه اشاره می‌شود که اهالی زمین، بیش از هر روش ارتباطی دیگری، دست به دامن خشونت می‌شوند، ولی در نهایت به‌نمایش دور از خشونت قدرت کلاتو واکنش نشان می‌دهد و کلاتو به بهای از دست دادن جانش، موفق می‌شود پیام‌اش را برساند. موضع فیلم به نفع ارتباط برقرار کردن خالی از تعصب، صداقت شخصی، دوری از خشونت و دانش و دوستی است. «بدمن» اصلی فیلم (هیومارلو) مردی است که برای شهرت و قدرت شخصی بیش از عشق و صداقت ارزش قائل است؛ وی حاضر است کلاتو را تحویل ارتش دهد ـ که رهبرانش نخست شلیک و بعد سؤال می‌کنند ـ حتی اگر این به معنای از دست دادن نامزدش نیل باشد.

چیزی از دنیای دیگر... ماجرای گروهی نظامی است که به تقاضای عده‌ای دانشمند مستقر در قطب شمال، به آن‌جا فرستاده شده‌اند تا درباره‌ی چیزی که بعداً معلوم می‌شود سقوط یک بشقاب پرنده است، تحقیق کنند. خلبان بشقاب‌پرنده (جیمز آرنس) یک گیاه خون‌آشام است که موجودی هوشمند توصیف شده ولی اکثر اوقات خود را صرف فریادزدن، کشتن و برجا گذاشتن شواهدی در باب نقشه‌ی تصرف کره‌ی زمین می‌کند. «بدمن» فرعی ماجرا، دانشمندی (رابرت کورنثویت) است که می‌خواهد به جای نابودکردن «چیز» با آن ارتباط برقرار کند. و از نژاد موجودات فضایی به‌خاطر فقدان احساسات جنسی‌شان، ستایش می‌نماید. اما «چیز» هیچ علاقه‌ای به ارتباط با دانشمند و جامعه‌ی بشری (که دانشمند خود را از آن جدا می‌داند) ندارد؛ رهبری این «جامعه‌ی بشری»، «فرمانده» (کنت تابی) مردی قابل، سرسخت و پرانرژی است که سرانجام موفق می‌شود این «سوپر هویج» را با برق از میان بردارد. موضع فیلم به نفع آن جامعه‌ی بشری «هاوکس»ی صمیمی، شوخ، شهوانی، حرفه‌ای و با قابلیت و مخالف نیروهای ظلمانی و شروری است که در بیرون می‌پلکند. فیلم ضمناً با فقدان یک حرفه‌ای‌گری متعادل (دانشمندی که به حال و روز جامعه‌ی بشری بی‌تفاوت می‌شود و حرفه‌ای‌گری‌اش در تضاد با عمل‌گرایی و قابلیت فرمانده، حالتی تعصب‌آمیز به خود می‌گیرد)، و آن‌چه در آن دوران پارانویایی، واژه‌ی «کمونیسم» دربرداشته به مخالفت برمی‌خیزد (همه‌ی ما

یک سبزی بزرگ یا زامبی هستیم، با سلول‌هایی که به همان ترتیب آگاه و هوشمندند).

و حالا ببینید چطور نیروهای مخالف در این دو فیلم در مقابل هم صف‌آرایی کرده‌اند:

۱. ارتش در مقابل دانشمندها. در هر دو فیلم ارتش و دانشمندها با هم مخالفت و درگیری دارند. ارتش به موجود بیگانه به‌عنوان یک مهاجم تهدیدکننده نگاه می‌کند که باید علیه‌اش موضع گرفت و اگر نیاز و امکانش پیش آمد، نابودش کرد. دانشمندها بیگانه را به چشم مسافری با دانشی برتر نگاه می‌کنند که باید از او چیز یاد گرفت و اگر امکان این میسر شد، به او پیوست. در **چیز** حق با ارتش است و دانشمند یک موجود خیال‌پرست رویایی توصیف شده که در واقع مانعی‌ست بر سر راه‌کاری که باید انجام‌پذیرد. در ***روزی که*** حق با دانشمندهاست و ارتش یک نیروی عجول و نسنجیده است که تقریباً مسؤولیت نابودی دنیا به دوش‌اش می‌افتد (بلایی که امکان وقوع‌اش چندان بعید به‌نظر نمی‌رسد).

۲. خشونت علیه هوش. چیز، حرف نمی‌زند و ویرانگر است؛ کلاتو فصیح صحبت می‌کند و ترجیح می‌دهد از خشونت استفاده نکند. ارتش که خشونت را با خشونت پاسخ می‌دهد به‌خاطر طبیعت «بیگانه» در **چیز**، حق دارد و در ***روزی که***، خطاکار است. اما حرف در این‌جا این است که بیگانه، طبیعت خود را به‌خاطر نگرش تلویحی هر ژانری به «ناشناخته» صاحب شده است: دانشمند کنجکاو در ***روزی که*** یک نیروی مثبت و به همان دلایل در **چیز** یک نیروی منفی است.

۳. فروبستگی علیه گشایش. هر دو ژانر وحشت و علمی‌تخیلی حس امکان و احتمال ما را می‌گشایند (مومیایی‌ها می‌توانند زنده شوند و زندگی کنند، انسان می‌تواند تبدیل به گرگ شود، مریخی‌ها می‌توانند از کره‌ی زمین دیدارکنند) به‌خصوص در چارچوب جوامع کوچک («موجود» در بین ما گام برمی‌دارد) غالب فیلم‌های وحشت‌آور بیش‌تر به احیای «وضعیت سابق» گرایش دارند تا به گشایش همیشگی. ***روزی که*** در باب فرصت بشر است برای پیوستن به یک سیستم سیاسی بین‌سیاره‌ای؛ فرصتی که مرزهای جامعه‌ی بشری را می‌گشاید و آن‌ها را بازنگه می‌دارد. چیز درباره‌ی اخراج فردی است که سرزده پیدایش شده و با این هشدار که «حواس‌تان به آسمان باشد» شاید که هیولاهای دیگری در راه باشند، پایان می‌پذیرد؛ به‌عبارت دیگر، جامعه‌ی بشری برخلاف تمایلش، آغوش خود را گشوده و حالا سعی دارد آن را دوباره ببندد. آن‌چه جامعه‌ی وحشت‌زده از این گشایش آموخته این است که باید حواس‌اش جمع باشد و این‌که آشوب را می‌توان سرکوب کرد.

۴. ناانسان علیه انسان. علمی‌تخیلی قابلیت پذیرش ارزش‌های بالقوه‌ی ناانسان را دارد؛ فرد می‌تواند از آن چیز یاد بگیرد، سفری با آن انجام دهد (***برخوردهای نزدیک از نوع سوم***) و آن را در معنایی گسترده‌تر از آن‌چه هست بگنجاند. ژانر «وحشت» به‌شدت مجذوب تغییر تبدیل‌های بین انسان و ناانسان است (***انسان گرگ*** و غیره) ولی مشخصه‌های ناانسان قطعاً به ویرانی و نابودی منجر می‌شود. این را می‌توان طور دیگری هم بیان کرد و از غیرمتمدن در برابر متمدن یا «نهاد» علیه «ابرمن» (superego) صحبت به میان آورد؛ یعنی نشان داد که چطور یک فیلم وحشت‌آور به تمایلات ممنوعه اجازه می‌دهد راه بیان‌گری در لفافه‌ی خود را، قبل از نابودشدن توسط نیروی سرکوبگر قاطع‌تری، پیدا کند.

۵. ارتباط علیه سکوت. این مقوله غالب موارد فوق‌الذکر را به هم پیوند می‌زند.

چیز حرف نمی‌زند؛ حال آن‌که کلاتو این کار را انجام می‌دهد (یا: ***مرده/زنده‌ی*** رومر کاملاً غیرکلامی است؛ در حالی‌که در اوج داستان ***برخوردهای نزدیک*** یک بده‌بستان کلامی بین زمینی‌ها و موجودات فضایی وجود دارد). با آن‌چه می‌توان دیالوگ برقرار کرد، می‌توان به‌گونه‌ای هم‌کنار آمد. ارتباط برقرار کردن در ***روزی که*** حیاتی‌ست، حال آن‌که در **چیز**، بیهوده و «ابسورد» است. یک جامعه‌ی باز می‌تواند کنجکاو باشد و از بیگانه‌ها چیز یاد بگیرد، در حالی‌که افراد یک جامعه‌ی بسته فقط بین خودشان حرف می‌زنند. وحشت بر ترس و وحشت دانش و آگاهی و خطر کنجکاوی تأکید دارد، حال آن‌که علمی‌تخیلی بر خطر و عدم مسؤولیت

ذهن‌های بسته تأکید می‌کند. علمی‌تخیلی به ضمیر خودآگاه متوسل می‌شود، وحشت به ضمیر ناخودآگاه).

از این‌رو، وحشت و علمی‌تخیلی متفاوت‌اند چون نگرش‌شان به کنجکاوی و گشاده‌رویی سیستم‌ها متفاوت است و قابل‌مقایسه‌اند چون هر دو تمایل دارند خود را حول محور رودررویی بین یک ناشناخته و یک «دانسته»ی احتمالی، سازمان‌بندی کنند.

به‌عنوان نمونه‌ی ناب و سرراست و عالی یک فیلم علمی‌تخیلی، **فرودگاه** (گریس مارکر) را مثال می‌آورم. در حالی‌که یک فیلم نوعی علمی‌تخیلی شامل دانشمندان و سفرفضایی و هیولاهاست (مثلاً در *این جزیره‌ی زمین*)، نکته‌ی مهم این است که از دینامیسم موقعیت و نگرش به مقوله‌ی کشف و مکاشفه سر درمی‌آوریم. در **مگس**، مانند **فرانکنشتاین**، عناصر حیاتی این هستند که دانشمند و مخلوق‌اش به‌گونه‌ای تنگاتنگ، با هم اوتباط دارند و مگس کله‌سفید به‌جای آن‌که نجات پیدا کند، نابود می‌شود. هنگامی‌که دانشمندی اعتراف می‌کند «چیزهایی هست که قرار نبوده انسان بداند» می‌شود راحت شرطبست که در قلمروی وحشت هستیم تا در قلمروی دانش. در *سیاره‌ی ممنوعه* ـ که در نگاه اول می‌تواند به‌عنوان نمونه‌ی کاملی از آمیزه‌ی هر دو ژانر تلقی گردد ـ به‌نظر می‌رسد که علم کرل (Krell)، تقویت‌کننده‌ی مغز، رابی روبات و مفهوم آدم‌هایی که در یک بشقاب‌پرنده سفر می‌کنند، همگی بر مقوله‌ی بی‌خدشه‌ی ژانر ـ یعنی «هیولایی از نهاد» که پدر/دانشمند در هنگام خواب «آزاد» می‌کند ـ می‌چربند. نتیجه‌ی اخلاقی داستان هیولای کرل و متعاقبش، تصمیم به نابودی دنیایش، هر دو به‌طور تلویحی در چارچوب ژانر وحشت جا می‌افتند، ولی ظاهراً اهمیت هم دارد که روبات (به‌عنوان یکی از جنبه‌های دانش «کرل») در داخل گروه انسانی ادغام شود و نژاد بشر به این عنوان که در یک فرایند تکاملی مثبت قرار دارد، معرفی شود. این نکته نیز اهمیت دارد که دانشمند با پی‌بردن به پاسخگو بودنش در برابر اعمال ضمیر ناخودآگاه‌اش، هیولای کرل را طرد نماید. و خود و دخترش را از آن کابوس ادیپی آزاد سازد. (اوتا قبل از آن‌که قبول نکرده آن موجود «هیولای خودش» است، نمی‌تواند هیولا را انکار کند). به‌نظرم می‌رسد که در نهایت، *سیاره‌ی ممنوعه* «اسطوره‌ی انعطاف‌پذیری انسان» است؛ جمله‌ای که جوآنا راس برای متمایزکردن علمی‌تخیلی از فانتزی به کاربرد و اساساً با ایده‌ی من از یک جامعه‌ی باز و قابل تکامل جور درمی‌آید. از طرف دیگر، **بیگانه** قطعاً یک فیلم وحشت‌آور است؛ لااقل به این خاطر که دانشمندش یک روبات بی‌روح است تا یک خیال‌پرداز واقعی و بعد هم به این دلیل که آدم‌ها به‌عنوان کسانی توصیف شده‌اند که بین یک هیولای پرقدرت و یک سازمان نظامی/صنعتی هیولاصفت و عظیم گیر کرده‌اند.

کامپیوتر بیگانه که «مادر» نامیده می‌شود، وقتی از کمپانی حمایت می‌کند، از روبات حفاظت می‌کند و برنامه‌ی «خودویرانگرش» را کمی زیادی جلو می‌برد؛ «پتیاره» خطاب می‌شود. تهدیدی که پشت این همه در کمین نشسته، سازمانی است که کارایی نظامی و قدرت بی‌احساس را بیش از زندگی انسان و عشق ارج می‌نهد و در مقایسه با قدرت آن درونمایه، «کور سفرفضایی» چندان وزنه‌ای به‌حساب نمی‌آید: از سوی دیگر، در سفرهای ستاره‌ای (رابرت وایز) رابطه‌ی بین عشق بشری و کنجکاوی و تکنولوژی پیشرفته‌ی کامپیوتری، به‌گونه‌ای مثبت در هم ادغام شده‌اند و آن‌چه به‌عنوان داستانی درباره‌ی «تهدیدی از ماوراء» آغاز می‌گردد، تبدیل به حکایتی عاشقانه می‌شود که در آن یک تجسم جنسی و رمانتیک، نظم جدیدی از «بودن» پدید می‌آورد. و این شاید به این خاطر باشد که رابرت وایز احترامی آشکار برای مکانیسم خوش‌نظم و قاعده، فیلم‌نامه‌ی محکم شخصیت‌های بالغ و پخته، تصاویر تروتمیز و اهمیت جایگاهش به‌عنوان یک کارگردان خوب علمی‌تخیلی قائل بوده است؛ همان‌طور که همین دقت و احترام به ذهنیت رمانتیک است که به او اجازه داد فیلم‌های وحشت‌آور خوبی ـ به‌خصوص *تفرین مردمان گربه‌ای* ـ را برای ول لوتون کارگردانی کند.

شاید به‌نظر برسد دارم استدلال می‌کنم که ژانر علمی‌تخیلی اساساً ژانر مثبت‌تر و سالم‌تری‌ست؛ ولی آن‌چه واقعاً می‌خواهم بگویم این است که ژانرهای علمی‌تخیلی و وحشت هر دو رشد و ترقی را به روش‌هایی متفاوت تبلیغ می‌کنند. ژانر علمی‌تخیلی با

متوسل‌شدن به ضمیر ناخودآگاه به روح و جوهره‌ی ماجراجویی، به قلمرو رمانس تخیلی قرون وسطی و استفاده‌ی مبتکرانه‌ی هوشمندانه، به ما اجازه می‌دهد که به کشف سیر تکاملی خود بپردازیم و شروع به خلق آینده نماییم ـ و این عملی است که هم به‌صورت حکایت‌های هشداردهنده از خطرات تکنولوژی و هم در داستان‌های پرماجرایش از ستایش قابلیت‌ها و ابتکارهای انسانی انجام می‌دهد. این ژانر، حوزه‌ی پرس‌وجو و طیف سوژه‌های قابل‌پردازش را می‌گشاید و آغوش ما را در برابر ناشناخته‌ها باز نگاه می‌دارد.

نقطه‌ی ضعف علمی‌تخیلی و عاملی که گاهی دست و پایش را می‌بندد، در آن حس ماجراجویی نوجوانانه و گرایش‌اش به بسط دادن فرض‌ها و گمان‌های امتحان‌نشده‌ی فرهنگ زمان حال به دوره‌هایی فرضی در آینده است و بی‌علاقگی نسبی‌اش به ضمیر ناخودآگاه. به‌عنوان مثال ***جنگ‌های ستاره‌ای*** برای من یکی، صرفاً به‌خاطر ستایش‌اش از تکنولوژی سینمایی قابل توجه است؛ در باقی موارد، فقط آمیزه‌ای است از نوشته‌های نوجوانانه‌ی هاین‌لاین که ادا و اطوارهای «ذن»‌ای را چاشنی‌اش کرده باشیم و همگی هم همانقدر «عمیق» مورد بررسی قرار گرفته‌اند که احتمال هستی در کرّات دیگر، در فیلم‌های رده‌ی ب دهه‌ی پنجاهی. نقاط‌ضعف یا قدرت علمی‌تخیلی غالباً در ایده‌ای نهفته که پشت داستان تخیلی‌اش جا خوش کرده و این‌که تا چه حد هنرمند حاضر است آن ایده را دنبال کند و پی بگیرد.

وجه مشترک ***روزی که زمین از حرکت بازایستاد*** با ***وداع با ارباب*** (داستانی که فیلم براساس‌اش ساخته شده) این ایده است که انسان به محض آنکه مرحله‌ی تکاملی‌اش را پشت‌سر می‌گذارد، این تکنولوژی‌ست که بر انسان حاکم می‌شود؛ فیلم و داستان هر دو به روش خود، این ایده را تا نتیجه‌گیری‌های منطقی‌اش دنبال می‌کنند. در دنیای معمول علمی‌تخیلی داستان که حول محور شخصیت خبرنگاری با روحیه‌ای نوجوانانه می‌گردد، بسر اختراع روبوتی وسیله‌ای تأکید می‌شود که با قطعات ضبط‌شده‌ی صدا، موجوداتی زنده پدید می‌آورد. و این کشف تکان‌دهنده که کلاتو «حیوان» دست‌آموز موردعلاقه‌ی رباتی‌ست که «ارباب» است. در دنیای «جنگ سردی» فیلم ـ که داستان‌اش جذاب‌تر و انسانی‌تر است ـ ارتباط و معنا یافتن این تمهید به این ترتیب مطرح می‌شود که انسان مجبور است یاد بگیرد خود را در اختیار قدرت ربات‌ها بگذارد چون ـ بدون آنکه خودش بداند ـ پیشاپیش به خدمتگزار تکنولوژی اتمی تبدیل شده بوده است. با این چرخش هوشمندانه داستانی، فیلم رابرت دایز راه کنترل بمب اتمی را در مقابل انسان می‌گذارد ولی در عین حال جوهره‌ی اصلی داستان و ایده‌ی تکان‌دهنده‌اش را نیز بسط می‌دهد. همین موضوع در مورد فیلم‌های وحشت‌آور نیز صادق است. زیرا آن‌چه رمان‌هایی چون ***من افسانه‌ام***، ***فرانکنشتاین*** و ***سهم سالم*** و فیلم‌هایی مثل ***حالا نگاه نکن***، ***رستاخیز مردگان*** و ***آخرین موج*** را از هم متمایز می‌کند، این است که ایده‌های خوب‌شان را تا حد ممکن پرورانده و جلو برده‌اند. فقدان وجه‌اشتراک چیز با داستان‌اش، ***چه کسی آن‌جا می‌رود؟*** (نوشته‌ی کمپبل)، در داشتن یک ایده‌ی جالب و خوب است. با وجود آنکه در این زمینه، هم فیلم و هم داستان، به مسأله‌ی جامعه‌ای انسانی می‌پردازند که حضور یک هیولا بنیادش را سست کرده، ولی هیولای چیز اساساً عنصر جالبی نیست و صرفاً یک توده‌ی عربده‌کش است، حال آنکه هیولای ***چه کسی آن‌جا می‌رود؟*** موجودی است که مدام شکل عوض می‌کند و می‌تواند هر آدم یا جانوری را در اطرافش هضم کند و به شکل خودش درآورد؛ هیولایی که آن‌چنان مفهوم جامعه را به خطر می‌اندازد که هاوکس و نیبی ظاهراً از عهده‌اش برنیامده‌اند و بنابراین نتیجه این شده که فیلمی «هاوکس‌ای» تولید شده درباره‌ی عده‌ای آدم شوخ‌طبعی که باید کاری نه چندان پیچیده ولی به‌هرحال به همان اندازه ناجور انجام دهند. (بازسازی جان کارپنتر که به داستان وفادارتر بوده ولی در هزارتوی جلوه‌های ویژه ره گم کرده، مشکلات متفاوت خودش را داشت و روی هم رفته، تأثیر حسی کم‌تری روی بیننده می‌گذاشت).

فیلم‌های واقعاً ترسناک، آثاری هستند که براساس یک ایده‌ی خوب سازمان‌بندی شده‌اند و در حالی‌که این ایده می‌تواند ایده‌ای علمی نباشد، ولی ایده‌ای است پرمایه با رگه‌های روانی ـ داستان‌هایی که در این زمینه قابل ذکرند عبارت‌اند از: ***قلب تاریکی***،

چرخش پیچ و *فرانکنشتاین* و فیلم‌ها *مردگرگی*، *عشق دیوانه*، *تام چشم‌چران*، *عروس فرانکنشتاین* (که بر خلاف ادعایش در ابتدای فیلم، چندان ربطی به رمان اصلی ندارد) و *خون‌آشام*. مسیری که فیلم وحشت‌آور مخاطبش را در آن می‌اندازد در قلمرو ناخودآگاه است و به‌واسطه‌ی درگیری‌های شرارت و رؤیا می‌توانند دست آخر برای مخاطب سودمند از کار درآید. آن‌چه فیلم‌های وحشت‌آور در اختیار ما می‌گذارند تصویر دیگری از قابلیت کمال‌یافتن بشری است و این مهم را نیز همیشه از طریق کشش‌ها و امیال ضمیرناخودآگاه انجام نمی‌دهند (چون دیدن یک فیلم وحشت‌آور، در نهایت، یعنی اجازه دهیم هیولای درون ـ می‌خواهد روانی باشد یا ضداجتماعی ـ اجازه‌ی بیان و ابراز وجود پیدا کند. حالا فیلم هر پایانی که می‌خواهد، داشته باشد). گاهی آن‌چه این گونه فیلم‌ها عرضه می‌کنند، مثلاً در نمونه‌ی *عشق دیوانه*، ادغام شدن با وحشت و ترس است؛ یا فرضاً در *عروس فرانکنشتاین*، آشتی و مصالحه با آن‌چه در وحشت ارزشمند است؛ و یا رشد و تکامل شخصی در یک موقعیت تراژیک، مثلاً در *زوزه*. تأثیر فیلم خوب وحشت‌آور در این‌جاست که به ما چیزهایی را نشان می‌دهد که با آن‌ها راحت نیستیم اما به‌هرحال نگاه‌شان می‌کنیم. فیلم وحشت‌آور با این نیت که به ما چیزی نشان دهد که ما راحت‌ترین نادیده بگیریم، غالباً تبدیل به مقوله‌ای «بازتابنده» می‌شود و یادآوری می‌کند که آن‌چه می‌بینیم یک فیلم است که ما خودمان خواسته‌ایم، تا این تجربه‌ی کابوس‌گونه را از سر بگذرانیم و بنابر این مسؤولیت دل‌سپردن به یک سلسله توهمات را نیز باید بر عهده بگیریم. این، در یک کلام، تفاوت روانی [هیچکاک] ـ که مخاطب را در چشم‌چرانی یک قاتل دیوانه شریک می‌کند ـ را با تقریباً تمامی فیلم‌های مشابه که ادعای «تجلیل» از *روانی* را دارند ولی علاقه‌ای به درگیرکردن خودآگاه تماشاگر نشان نمی‌دهند و همّ خویش را صرفاً روی تکنیک‌هایی می‌گذراند که توهم را تقویت کرده و «خویشتن‌نگری» را پس می‌زند، نشان می‌دهد.

به‌عنوان مثال نخستین اتفاقی که در *عشق دیوانه* می‌افتد این است که مشتی شیشه‌ای را که عنوان‌بندی فیلم رویش نقاشی شده، می‌شکند. به دنبال آن یک سلسله تصاویر واقعی/تقلبی داریم که هوشمندانه‌ترین‌شان استفاده از تصویر فرانسیس دریک (که نقش ایوون واقعی را ایفا می‌کند) به‌شکل نماهای نزدیکی از مجسمه‌ی ایوون است که بیننده را مجبور می‌کند تا تصویر دریک را در نقش ایوون ـ تصاویری که ظاهراً «واقعی»اند با تصاویر دریک در نقش مجسمه‌ی ایوون، که ظاهراً باید «تصویری» از او باشند ـ با هم مقایسه کنند؛ نوعی شوخی که باسترکیتون نیز در پایان *شرلوک جونیور* به خوبی از آن استفاده کرده است. این تمهید به نوعی «هویت‌سازی» منجر می‌شود که طی آن هویت دکتر گوگل به‌صورت تکه‌های یک آینه‌ی شکسته آشکار می‌شود و سپس به ناتوانی‌اش از تشخیص «تصویر» از «واقعیت» منجر می‌گردد که مشخصه‌ی اصلی دیوانگی اوست. ولی البته، منظور از این سکانس آغازین واقعی/تقلبی و یک سلسله اشارت‌های مجازی درهم‌گره‌خورده‌ی در طول فیلم این است که مخاطب *عشق دیوانه* پیوسته تصویر و واقعیت را با هم خلط کند و بعد تا جایی پیش رود که به داستان واکنش نشان دهد و توهمات ـ دیوانه‌وارش ـ را باور کند؛ و تمامی این‌ها به واسطه‌ی یک سلسله اشارت‌های کلامی و تصویری قرص و محکم به *مطلب دکتر کالیگاری* و درون‌مایه‌ی غیرقابل اعتمادبودن ظاهر آدم‌ها و خطر یک توهم کنترل‌شده ارتباط پیدا می‌کند که پیامدهای سیاسی‌اش قطعاً در کار کارل فروند از کف نرفته بوده است. برای آن‌که نمونه‌ی آشناتری مثال آورده باشیم؛ نخستین جمله‌ی کینگ‌کنگ این است: «این همون کشتی سینماییه»؟ و ظریف‌ترین اشارت طنزآمیز در فیلم این است که دنهام که می‌خواسته یک فیلم بسازد، تصمیم می‌گیرد در عوض هیولایی را به سرزمین‌اش سوغات ببرد (یعنی به جای فیلم «تئاتر» راه بیندازد) و از سوی مخاطبان‌اش ـ آن‌هم در حالی‌که هنوز پرده بازنشده ـ شماتت می‌شود، چون آن‌ها انتظار دیدن یک فیلم را داشته‌اند، یعنی می‌خواسته‌اند «واقعاً چیزی ببینند».

این‌که مخاطب «کنگ» به این جمله لبخند معنی‌داری بزند که «خانم عجب چیزی را خواهید دیدا و این یک فیلم نیست بلکه چیزی «واقعی»است». یعنی ناگهان آدم‌های توی سالن را با این

قضیه روبه‌رو کنیم که دارند یک «فیلم» می‌بینند و آن‌چه را هم که می‌بینند، واقعی نیست. این چرخش زیرکانه به کمک هزارتویی از شوخی‌های خودآگاهانه‌ی «محفلی» [بین سازندگان اصلی فیلم] پشتیبانی شده که با استناد به آن‌ها، روث رز (فیلم‌نامه‌نویس ***کینگ کنگ***) و شوهرش ارنست ب. شووسک به اتفاق مریان سی. کوپر، شخصیت‌های‌شان «آن دارو»، «جک دویزکل» و «کارل دنهام» را «سرکار» می‌گذارند و از آن‌ها به‌عنوان جایگزین‌های خود، یعنی افرادی استفاده می‌کنند که می‌خواهند فیلمی بسازند که کسانی را که معتقدند فیلم‌های ماجراجویی باید یک «طرف عشقی» هم داشته باشد، ارضاء کند ـ یعنی مسأله‌ای که فقدانش دقیقاً باعث عدم استقبال مردم از فیلم‌های قبلی‌شان ***چنگ*** و ***رنگو*** شده بود و حالا می‌رفتند در هنگ‌کنگ این چاشنی را هم به آن اضافه کنند ـ و بعد تمامی این قضایا نیز وقتی پیچیده‌تر می‌شد که رز و شودسک هنگام یک سفر مکاشفه‌ای با کشتی‌ای که نامش شبیه همان کشتی کنگ است با هم آشنا و عاشق یکدیگر شده‌بودند. سینماروهای ۱۹۳۳ بخش اعظم این شوخی‌های «محفلی» را متوجه نمی‌شوند ولی احتمالاً فیلم ***چنگ*** (۱۹۲۷ ساخته مریان سی کوپر و ارنست ب. شودسک) را به یاد می‌آورند و بنابراین شادی خود را ابه‌لای مخاطبین نیویورکی ***کینگ‌کنگ*** یا در تصاویری که تهیه‌کننده‌ها در ابتدای فیلم به آن‌ها اشاره می‌کند، می‌دیدند ولی به‌هرحال، قطعاً از تضاد دوگانگی سینما/تئاتری که تغییر موضع دنهام از آن خبر می‌دهد، آگاه بوده‌اند.

آن‌چه آمد فقط دو نمونه از فیلم‌های دهه‌ی سی بودند ولی این امکان وجود دارد که عملاً از هر دهه و هر صنعت سینمایی مثال آورد. حتی فیلم قلابی ***اون می‌دونه تنهایی*** با نمایی از زن جوانی آغاز می‌شود که ناخواسته موقع تماشای فیلمی که در آن زنی توسط یک قاتل روانی مورد تهدید قرار گرفته، از پشت صندلی‌اش در سالن سینما، چاقو می‌خورد؛ حتی جمعه سیزدهم مقادیر زیادی با رؤیاها و تحقق رؤیاها بازی می‌کند (بازی‌هایی که در قسمت‌های بهتر دوم و سوم فیلم گسترده‌تر و پیچیده‌تر می‌شوند)؛ همان‌طور که ***هالووین*** ۲ نیز چنین می‌کند؛ فیلمی که تقریباً به تمامی حول محور پیامدهای ترانه‌ای می‌گردد که در قسمت عنوان‌بندی پایان فیلم می‌شنویم: «میستر سندمن، برام یه رؤیا بیار؛/ از اون جذاب‌ترین مردی رو بساز که تا به‌حال دیده‌م». (و بعد: «خواهش می‌کنم پرتو نور سحرآمیزت رو روشن کن!»)

نمونه‌ی فیلم مورد علاقه‌ی من از دهه‌ی چهل ***روح مومیایی*** است که در آن حتی کشیش نیز باور نمی‌کند که «خریس» هنوز زنده است؟» و در آن دانشجویی به استاد وسواسی‌اش اظهار می‌دارد که «شاید (آن موجود) مردی بوده که خودش را مومیایی جازده» و در آن، یک نگهبان موزه پیش‌نمایش درستی از مرگ خودش را که به‌عنوان یک نمایش احمقانه‌ی سربسته‌ی رادیویی عرضه شده، نادیده می‌گیرد. از این چیزها در دهه‌ی پنجاه ـ که دوره‌ی بدی برای «خودآگاهی» بود و هالیوود صرفاً به فروش توهمات و پندارها علاقه داشت ـ چندان خبری نبود، اما در خانه‌ی مومی، ***پنج هزار انگشت دکتر تی***، ***تهاجم ربایندگان جسم*** و یکی از مهم‌ترین فیلم‌های وحشت‌آور تاریخ سینما، فیلم بریتانیایی ***تام چشم‌چران*** عناصری بازتابی قابل ردگیری بود؛ این را هم نباید فراموش کرد که ***سرگیجه*** و تا اندازه‌ای ***پنجره‌ی رو به حیاط*** (پنجره‌ی پشتی) خیلی شبیه فیلم‌های وحشت‌آور ساختاربندی شده‌اند (اگرچه هر دو فیلم‌هایی معمایی هستند؛ ***روانی*** نیز مشکلاتی مشابه مطرح می‌کند) و اساساً با مقوله‌ی تصویر و رابطه‌اش با دنیای واقعی، که هر کدام به‌عنوان نوعی وسوسه عرضه شده‌اند، سر و کار دارند. همین فیلم‌های هیچکاک ـ به‌علاوه‌ی ***تام چشم‌چران*** مایکل پارل، برجنبه‌ی بازتابنده‌ی هزارتوی فیلم‌های وحشت‌آوری چون ***هدف‌ها*** و ***کوئیدان*** در دهه‌ی شصت دلالت دارند.

مایلم این مقاله را با دو تصویر بازتابنده‌ی به‌شدت گیرا تمام کنم؛ یکی از ***خون‌آشام*** کارل درایر و دیگری از Blow out (برایان دی پالما).

برای یک فیلم وحشت‌آور، الزامی وجود ندارد که یک عنصر استعلایی یا رویایی داشته باشد. داستان‌های وحشت‌آوری هستند که داستان ارواح نیستند و داستان‌های وحشت‌آوری وجود دارند که فاقد گرایشات روان‌شناسانه‌اند. به‌نظر می‌رسد که در این حوزه،

سه «ژانر فرعی»، قابل طبقه‌بندی باشد: ۱)داستان‌های هیولایی، ۲)داستان‌های مافوق طبیعی، ۳) داستان‌های روان‌پریشی. فیلم‌های وحشت‌آور معاصر (همراه با خشونت) نمونه‌ی بدگوار ولی مناسبی هستند از داستان روان‌پریشانه؛ از نمونه‌های خوب این رده‌بندی باید از *تام چشم‌چران* و *روانی* یاد کرد. *کینگ‌کنگ* یک داستان سرراست هیولایی است، حال آن‌که *خون‌آشام* یک داستان هیولایی با عناصر محکم مافوق‌طبیعی است. *آخرین موج* مافوق طبیعی است ولی هیولا ندارد. شیوه‌هایی که به کمک آن‌ها، ضمیرناخودآگاه در یک فیلم وحشت‌آور برانگیخته می‌شود تا حدی به این بستگی دارد که پای کدام‌یک از این ژانرهای فرعی در میان باشد؛ در خون‌آشام نیز مفهوم «فیلم به منزله‌ی رویا» از نگرش و برداشت‌اش از دنیای تاریکی که به واسطه‌ی عوامل مافوق‌طبیعی اشغال شده تفکیک‌ناپذیر است. *خون‌آشام* درباره‌ی روشنایی و سایه‌هاست و لایه‌هایی از توهم و مکاشفه؛ اوج داستانی‌اش وقتی سر می‌رسد که قهرمان اصلی ماجرا، دیوید گری، از مقداری از خون خود درمی‌گذرد و دو رؤیا می‌بیند: اولی هشدار دوستی‌ست درباره‌ی یک خودکشی تحمیلی و دومی او را به‌عنوان آدمی که در تله گیر افتاده و مرده ولی هشیار است معرفی می‌کند: در این حالت اخیر او را در تابوتی می‌بینیم که دریچه‌اش ابتدا با شکل پرده‌ی سینما مقایسه و سپس واقعاً به شکل آن پرده‌ی مستطیلی درمی‌آید. آن‌چه این تصویر تلویحاً به بیننده منتقل می‌کند این است که در یک اتاقک تاریک زنده به گور شده که پنجره‌اش تصویر است. و خود فیلم تماماً یک رؤیا یا گستره‌ی تصویری‌ست که حد ومرز و خطرهایش، تازه دارد روشن و پدیدار می‌شود. به‌گونه‌ای متناقض، این اشارات، به ترس و وحشت صورتی واقعی می‌بخشد و در همان حال فیلم را به‌خاطر ارائه‌ی یک توهم، پاسخگو می‌گرداند. حداقلش، (اشارت فوق‌الذکر)، بیننده را آگاه می‌کند که به گستره‌ای رویایی دل سپرده، حالا پشت‌بندش «واقعیت بیرونی» را موقتاً رها کرده و به «واقعیت فیلم» دل سپارد؛ زیرا روش معصومانه و بی‌خطری وجود ندارد که وقتی یک اثر هنری بر توهمی بودن خویش صحه می‌گذارد، بتوان رد و انکارش کرد.

Blow Out [ساخته‌ی برایان دی‌پالی در سال ۱۹۸۱، که در واقع همان Blow up (*اگراندیسمان*) آنتونیونی است و همان معنا و همان عنوان را هم دارد!] که مثل یک «داستان روان‌پریشی» شروع می‌شود و بلافاصله به فیلمی پارانویایی درباره‌ی خطاکاری‌های واترگیت تبدیل می‌گردد، به مسائل مافوق‌طبیعی علاقه‌ای ندارد و چندان چیزی هم درباره‌ی رؤیاها و سایه‌ها نمی‌گوید، ولی آشکارا، بیش از دو فیلمی که از آن‌ها الگو گرفته [*اگراندیسمان* و *مکالمه*ی کاپولا] بر اصول اخلاقی ضمیر خودآگاه متمرکز است و به سبک و روش خود، به همان اندازه‌ی *خون‌آشام*، درباره‌ی مقوله‌های آگاهی و توهّم، جدی است. فیلم با سکانس وحشتناکی که گویی از دل یک فیلم بد وحشت‌آور بیرون کشیده شده، با آدمکشی در یک خوابگاه دختران شروع می‌شود؛ پی می‌بریم که قهرمان Blow Out صدابردار‌ی‌ست که برای کامل کردن این سکانس ـ سکانسی از یک فیلم که او در تدوین‌اش سهیم است ـ به یک جیغ درست و حسابی نیاز داشته است.

در نهایت، پایش در یک ماجرای پیچیده‌ی جنایی/سیاسی، به وسط کشیده می‌شود. عاشق زنی که خودش هم قاتل آن ماجراست می‌شود، برای آن‌که زندگی‌اش را نجات دهد، دم و دستگاه صدایش را به زن وصل کرده و «آدم بده» را بالاخره گیر می‌اندازد و بعد هم بر اثر هجوم همین آدم خبیث به محل کار و زندگیش، تمامی آرشیو صدایش را از دست می‌دهد. ولی مسأله‌ای که در واقع اتفاق می‌افتد این است که مرد برای نجات زن دیر جنبیده و آن‌چه برایش از آن زن باقی مانده جیغ و فریادی است که زن قبل از مرگ کشیده است. در آخرین لحظات فیلم، دوباره قهرمان داستان را می‌بینیم که در حال تدوین آن فیلم بد وحشت‌آور است؛ پی می‌بریم که وی مقامات بالا را از آن‌چه می‌داند باخبر نکرده، چون می‌داند که به هرحال چیزی را تغییر نخواهد داد. و بعد لحظه‌ای از فیلم می‌رسد که دخترک فیلم بد وحشت‌آور جیغ می‌کشد و ما پی می‌بریم که آن جیغ، جیغ آن قهرمان زن است قبل از مرگ. در آن لحظه است که Blow Out واقعاً به یک فیلم وحشت‌آور تبدیل می‌شود و خودش را در رابطه

- و در معرض قضاوت و مقایسه - با آن رده‌بندی توهماتی که توسط آن فیلم احمقانه‌ی ترسناک عرضه شده قرار می‌دهد و در حالی‌که چرخ‌دنده‌های واقعیت راجابه‌جا و تماشاگر را قبضه‌روح کرده و به کل قضایای «عمل و گناه» در امریکای معاصر پرداخته و سرخورده از آرمان‌گرایی‌اش - و بنابراین بیش‌تر مستأصل تا واقع‌گرا - شده، متمایل به «توهم سرگرم کردن» و تبدیل به یک نوع فیلم دیگر می‌شود؛ حال آن‌که البته اشارت دیگر فیلم این است که همان‌طور که آن جیغ و فریاد و شرایط کشیده‌شدن آن جیغ و فریاد را نمی‌توان فراموش کرد، از سیاست نیز راه گریزی وجود ندارد. و بدین‌ترتیب تبدیل به فیلم وحشت‌آوری می‌شود که با انتقاد از لایه‌های توهمی خودش، واقعیت ترس و وحشت را مورد بررسی قرار می‌دهد - زیرا مثل همه‌ی فیلم‌های عالی وحشت‌آور، *Blow Out* با پیام وحشتناک و تصویرگری ناخوشایندش می‌خواهد چیزی نشان‌مان بدهد که نیاز داریم ببینیم و صرفاً برای له کردن و آزاردادن بیننده ساخته نشده است.

❑

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی