

سنت های حقه

نقش جلوه های ویژه در فیلم های علمی تخیلی



بسیاری از این کتاب‌ها تنها پرفروش‌اند، ولی مطالعه‌ی تعدادی از آن‌ها نیازمند سطح بالایی از سواد در زمینه‌ی تکنولوژی فیلم است و این امر نشانگر وجود تماشاگرانی است که در زمینه‌ی تکنولوژی فیلم، آگاه و دقیق‌اند. کتاب *حقه‌های سینمایی* نوشته‌ی هارولد شستر و دیوید اوریت، یکی از بهترین این آثار است. این کتاب چگونگی ایجاد این توهم‌ها را با توجه به تکنولوژی دخیل در آن‌ها توضیح می‌دهد و از نظر تاریخ و اقتصاد سینما نیز آن‌ها را مورد بررسی قرار می‌دهد.

تئوری‌های معاصر درباره‌ی خود توهم و حیل و عمل رفتن به سینما، در مقابل این رویکرد قرار می‌گیرد: مانند نظرات ژان لویی بودری در زمینه‌ی منشأ تجهیزات سینمایی و مشارکت اجتناب‌ناپذیر این تجهیزات در ذهن ما به عنوان بخشی از آن، و دو مقاله‌ی مهم کریستین متز، یکی درباره‌ی *تروکاژ* یا *حقه‌های سینمایی* که در آن انواع مختلف *حقه‌های سینمایی* را طبقه‌بندی می‌کند و نقش فریب را در فیلم بررسی می‌کند و دیگری درباره‌ی «*دال خیالی*» (که اکنون مفصل‌تر شده و به اندازه‌ی یک کتاب رسیده است) که در آن به عادات ذهنی ابتدایی پذیرش و طرد در کل سینما می‌پردازد که اعتقادی موشکافانه است و همان‌طور که خواهیم دید، شاید در فیلم‌های فانتزی و علمی‌تخیلی از سایر فیلم‌ها معنی‌دارتر و پررنگ‌تر باشد. این مقاله بدون آن‌که به چگونگی اجرای دقیق جلوه‌های ویژه بپردازد و بدون آن‌که اهریمن‌های چشم‌چرانی، بت‌واره‌پرستی و اضطراب اختگی را گرد هم بیاورد - یعنی کل دنیای لاکان که مقاله‌ی دوم متز به آن می‌پردازد - در پی بررسی نظری و تاریخی است و منحصرأ به جلوه‌های ویژه در فیلم‌های علمی‌تخیلی می‌پردازد. تاجایی که من می‌دانم تاکنون هیچ‌کس به طریقه‌ی نظری از این زاویه به سینمای علمی‌تخیلی به عنوان یک ژانر نپرداخته است. مسلماً جلوه‌های ویژه برای فیلم‌های علمی‌تخیلی تنها حیاتی نیستند بلکه همچنین یکی از راه‌های عمده‌ی ایجاد تمایز میان ژانر علمی‌تخیلی در فیلم و ادبیات‌اند. جلوه‌های ویژه به خاطر ارتباط خاصی که با تاریخ فیلم دارد، یکی از دلایل اصلی تفاوت بین تاریخ سینمای علمی‌تخیلی با همتای ادبی آن است. مقاله‌ی من در پی پاسخ به چند سؤال پایه‌ای است. جلوه‌های ویژه چیست؟ وقتی آن را

با فیلم‌های ۲۰۰۱، *ادیسه فضایی*، *جنگ ستارگان*، *برخوره نزدیک از نوع سوم*، *سوپرمن ۲۰۱*، جلوه‌های ویژه به شاخه‌ی مهمی از صنعت سینما، عامل موفقیت‌گیشه و دنیایی از ابهام و راز بدل گردید که به شدت پنهان می‌شد. نزد بسیاری از جوانان، دانستن تکنیک‌های جلوه‌های ویژه، کلید شهرت و قدرت در زمینه‌ی صنعت سینما محسوب می‌شود، در حالی که چنین جایگاهی تا پیش از این تنها در دسترس فیلم‌نامه‌نویسان، ستاره‌ها و تهیه‌کنندگان و کارگردانان بود. هنگام نمایش فیلم *دادلارس* ترامبل در آکادمی اسکار که درباره‌ی تاریخ تکنیک‌های جدید جلوه‌های ویژه بود، بلیط‌ها تقریباً بلافاصله به فروش رفت. متعاقب موفقیت این فیلم‌ها در گیشه، کتاب‌هایی درباره‌ی اجرای این جلوه‌ها منتشر شدند. این امر نشانگر آن است که دنیایی از اشتیاق و کنجکاوی نسبت به روش‌های اجرای این جلوه‌ها وجود دارد که تنها با توضیح جامع و کامل ارضا می‌گردد.

فیلمی اند، یعنی مقابل دوربین انجام می‌گردند و بعضی دیگر سینما توگرافیک‌اند و از طریق یک پرینتر اپتیکال انجام می‌گیرند (پروژکتوری که طراحی آن به صورتی است که دو تصویر را روی هم می‌اندازد و دوباره از آن‌ها به عنوان یک تصویر یگانه فیلم برداری می‌کند). بعضی در بخش نامشخصی در میان این دو قرار دارند و ترکیبی‌اند از مینیاتور،^۳ مت و انیمیشن که در یک نگاتیو برای اولین چاپ انجام می‌گیرد و موجب وضوح بسیار خوبی می‌شود. مینیاتور، مت و انیمیشن که منبع اصلی جلوه‌های ویژه‌ی امروزند، گونه‌های دقیق‌تری هستند از روش‌هایی که از زمان مه‌لی‌یس وجود داشته است.

مانمی دانیم کجا می‌توان مرزی را تعیین کرد و گفت که جلوه‌ی ویژه چیست. هر چیزی که در حقیقت همان نباشد که فکر می‌کنیم می‌بینیم؟ روایات‌هایی که ماشین الکترونیکی نیستند، بلکه کوتوله‌هایی‌اند با لباس‌هایی حلبی که غیژغیژ صدا می‌کنند یا دربان غول‌آسای تئاتر گرومن با کت شلوار فلزی؟ دکورها چگونه؟ آیا دکورها عام‌تر از آنند که جلوه‌ی ویژه باشند؟ هنگامی که کسی از یک استودیو دیدن می‌کند، اولین شوک با دیدن دکورها در او ایجاد می‌شود. دکور اولین حقه‌ای است که برملا می‌شود. دیوارهای آجری طوری دیده می‌شوند که قرار است باشند، یا در واقع همان‌طور که نیستند، یعنی پایه‌ماشه یا تخته سه‌لایی هستند و پشت آن‌ها چیزی که به نظر می‌رسد، وجود ندارد. ولی اگر این روش را ادامه دهیم، همان‌طور که متز می‌گوید، تمامی سینما را می‌توان یک ترکاژ گسترده محسوب کرد. نماهایی که به یکدیگر چسبانده می‌شوند، ندرتاً به دنبال هم فیلم‌برداری شده‌اند و تدوین یک حقه‌ی سینمایی است. در آن سحنی که کاراکتری نگاه می‌کند، بازیگر دیگری وجود ندارد. دوربین‌ها جایی قرار دارند که باید یک دیوار چهارم وجود داشته باشد و در تمام دنیا چهره‌ی هیچ آدمی به اندازه‌ی یک کلوزآپ می‌فوتی نیست. با این حال شاید بهتر باشد که جلوه‌های ویژه به استفاده‌ی خارق‌العاده از ابزارآلات و وسایل اپتیکال محدود شود. می‌بایست میان توهم آن‌چه بر روی پرده می‌بینیم و آن‌چه استفاده کرده‌ایم تا این توهم را ایجاد کنیم، تفاوت مهمی قائل شد. دکورها، حتی دکورهای فضایی و فوتوریستی از تفاوت کمی برخوردارند. مینیاتورها و

می‌بینیم چه اتفاقی می‌افتد؟ آیا قواعد خاصی برای استفاده از آن در فیلم‌های فانتزی و علمی تخیلی وجود دارد و آیا نمود جلوه‌های ویژه در این فیلم‌ها با انواع دیگر فیلم متفاوت است؟ چه ارتباطی با تم‌های علمی تخیلی دارد؟ با تکنولوژی آینده چگونه؟ با افسانه‌هایی که درباره‌ی تکنولوژی وجود دارد، چگونه؟ چگونه تنها برای تصویر کردن عجایب تکنولوژی؟ بلکه برای تصویر کردن انهدام و فاجعه استفاده می‌شود.

ابتدا لازم است هم در مورد جلوه‌های ویژه به عنوان یک اصطلاح و هم در مورد خود فیلم علمی تخیلی مرزهای قاطعی را مشخص کنیم. همان‌طور که شستر و اوریت ثابت می‌کنند، جلوه‌های ویژه، مانند علمی تخیلی، اصطلاحی است که حدود نامشخصی دارد و حوزه‌ی بسیار وسیعی را دربر می‌گیرد. صنعت سینما گرایش به آن دارد که جلوه‌های ویژه را به هر کار خارق‌العاده‌ای اطلاق کند که در پشت صحنه برای خلق تصویری نامعمول، سخت یا ویژه صورت می‌گیرد. مسؤول جلوه‌های ویژه به یک نجار یا مسؤول تجهیزات فنی پیشرفته بدل شده است. او گاهی مهارت‌های ویژه‌تری نیز دارد، مهارت‌های یک مهندس برق یا یک عروسک‌ساز. هدف عمده‌ی او این است که مسائل سخت را به کم هزینه‌ترین روش حل کند. ممکن است از او بخواهند چیزی را اجرا کند که تا به حال ندیده‌ایم (کینگ‌کونگ در بالای ساختمان امپایر استیت، روایات‌ها و دیوهای مختلف) ولی همچنین ممکن است از او خواسته شود کارهایی را انجام دهد که بازسازی آن‌ها در استودیو بیش از حد هزینه‌بردار است یا نمی‌توان دوربین را به محل آن‌ها برد (بیشه‌های انبوه، اماکن غریب، تندبادها، طوفان ملخ یا انهدام شهرها از طریق مت^۱ یا گلس‌شات^۲ همیشه شگفت‌زده کردن تماشاگران انگیزه‌ی اصلی بوده است، ولی معمولاً هزینه نیز به عنوان یک عامل اثرگذار در این امر دخالت داشته است. بسیاری از جلوه‌های ویژه مانند گلس‌شات روش‌های آسانی محسوب می‌شوند.

از نظر تئوریک، جلوه‌های ویژه باید شامل دو بخش جلوه‌های ویژه‌ی بصری و اپتیکال باشد که صنعت سینما همواره تمایل داشته است از نظر تاریخی جدا از یکدیگر محسوب کند. جلوه‌های ویژه امروزی ترکیبی از این دو نوعند. بعضی روی

گلس‌شات‌ها در حد وسط‌اند و نماهایی که به طریق اپتیکال چاپ می‌شوند و چیزهایی در کنار یکدیگر قرار می‌دهند که سایزهای مختلفی دارند، مانند فیلم کینگ‌کنگ یا جنگ ستارگان، شاید بیش‌ترین تفاوت را داشته باشند. به این ترتیب، جلوه‌های ویژه، به‌نوعی، کیفیتی هم‌گون است که تمامی سینما را دربر می‌گیرد، ولی به‌کامل‌ترین شکل در فیلم‌هایی ظاهر می‌گردد که نادیده‌ها یا نادیدنی‌ها را تصویر می‌کنند: فاجعه‌ها، بلاها، مناظر دیدنی، افسانه‌ها، صحنه‌های وحشتناک و علمی‌تخیلی.

جلوه‌های ویژه در ژانر علمی‌تخیلی و فانتزی وجه مهم دیگری هم دارد که در صحنه‌های نمایشی و فاجعه‌ها فاقد آن است. اگرچه ممکن است جلوه‌های ویژه چیزی را تصویر کند که هم از نظر تئوریک و هم از نظر تکنولوژیک امکان‌پذیر باشد و از این رو مناسب فرم سینمایی علمی‌تخیلی باشد، ولی گاهی نیز چیزهایی را مجسم می‌کند که با سطح دانش کنونی و توانایی تکنولوژیک ما منطبق نیست. بنابراین اغلب چیزی را نمایش می‌دهد که در حال حاضر ناممکن است، به‌عبارت دیگر، ناممکن‌ها را نمایش می‌دهد.

اگرچه تمامی فیلم‌ها ما را با این حس توأمان روبه‌رو می‌کنند که چیزی واقعی می‌بینیم ولی می‌دانیم که آنچه می‌بینیم فیلم و فقط تصویر است، ولی سینمای علمی‌تخیلی فانتزی، در نمایشی‌ترین لحظات‌شان، به ما چیزهایی را نشان می‌دهند که بلافاصله می‌فهمیم حقیقت ندارد ولی همان چیزها را چنان قابل‌باور نشان می‌دهند که آن‌ها را واقعی به حساب می‌آوریم. پیچیده‌ترین نوع جلوه‌های ویژه، مانند مت‌هایی که به‌صورت اپتیکال چاپ می‌شوند، به‌گونه‌ای طراحی شده‌اند که این باورپذیری را تقویت می‌کنند. با این‌حال، در فیلم‌های علمی‌تخیلی، به‌علت و قوف به ناممکن بودن این چیزها، ناباوری پیش از یا حداقل همراه با باور صورت می‌گیرد. به این علت، در عین حال، از این عملیات که باعث فریب ما می‌شود، لذت می‌بریم. بنابراین جلوه‌های ویژه تنها مصالح درون‌مایه‌ای علمی‌تخیلی و پیرنگ‌های افسانه‌ها را دراماتیزه نمی‌کند، بلکه تجسم «بیان هنری» نیز است و این همان کاری است که درست در همین لحظه‌ی خاص قادر بوده انجام دهد. در مقابل، در سایر

ژانرهای سینمایی، جلوه‌های ویژه با مصالح درون‌مایه‌ای چنان درهم می‌آمیزد که حتی متوجه نمی‌شویم از جلوه‌های ویژه استفاده شده است. نقاشی‌های مت آلبرت ویدلاک، دقیقاً این‌گونه‌اند. اورت و شستر معتقدند که شاید ندادن اسکار به او برای فیلم زلزله به این علت بود که هیچ‌کس متوجه نشد صحنه‌های فیلم چه زمانی واقعی است و چه زمانی حاوی یکی از حقه‌های اوست. فیلم‌های علمی‌تخیلی و فانتزی مابین دو وضعیت معلق‌اند: آیا درباره‌ی دنیایی‌اند که جلوه‌های ویژه آن‌ها را القا می‌کنند، یعنی درباره‌ی تکنولوژی آینده و گسترش این تکنولوژی؟ یا درباره‌ی جلوه‌های ویژه‌اند و اعجاز آن‌ها؟

فیلم علمی‌تخیلی نیز مقوله‌ی مهم دیگری است. مارک رز در کتاب مواجهه با بیگانگان توضیح می‌دهد که چرا بیش‌تر از سایر فرم‌های نوعی، سعی در تعریف این فرم داریم. اولاً، به این علت که مانند داستان‌های پلیسی هیچ پیرنگ استاندارد ندارد. دوماً، از طریق تمایزش با فرم فانتزی است که به هیأت علمی‌تخیلی درمی‌آید. فانتزی‌ای است که باید خود را در همچون ناممکن عرضه کند و نه همچون فانتزی. در ناب‌ترین شکل خود، به‌خاطر آن‌که یک تعمق تکنولوژیک و فانتزی است.

نظر خود من درباره‌ی علمی‌تخیلی این است که این ژانر در یک سمت طیف خود به ژانر ترسناک و فانتزی تبدیل می‌شود و در سمت دیگر طیف خود به رئالیسم و حتی مستند. فیلم‌های علمی‌تخیلی، اغلب شامل ترکیبی از این دو ژانرند. حمله‌ی مردگان و شب مردگان زنده، هم ترسناک و هم علمی‌تخیلی‌اند. دکتر استرنج‌لاو و بازی‌های جنگی علمی‌تخیلی‌ای‌اند که به مستند و رئالیسم می‌گراید، یعنی همان چیزی که می‌توان «علمی‌تخیلی دشوار» نامید.

فیلم‌های دهه‌ی پنجاه با قدرت در جهت سینمای وحشت و فانتزی حرکت می‌کنند. با این حال من این فیلم‌ها را از فیلم‌های وحشتناک متمایز می‌دانم زیرا از تأکید بر حیوانات و هیولاهای مختلف به‌عنوان جنبه‌هایی از ناخودآگاه قهرمان و حتی یک ناخودآگاه جمعی خودداری می‌کنند. در عوض این فیلم‌ها از اکسپرسیونیسم به سمت رئالیسم می‌چرخند و بر راه‌های برخورد با تهدید بیگانه‌ها به طریق اجتماعی تأکید می‌کنند. سینمای

باید در اجرا از همان میزان واقع‌گرایی برخوردار باشد که عادی‌ترین بازیگران و چیزهای دیگر که حاصل جلوه‌های ویژه نیستند. اگر ابزار ایجاد توهم، بیش از حد در معرض دید قرار بگیرد، اگر جلوه‌های ویژه از عناصر واقع‌گراتر نما به وضوح مجزا باشد، یا نتواند با آن‌ها ترکیب شود، اگر خیلی زود بفهمیم که هر کاری چگونه انجام گرفته است، پیش از آن‌که خود قدرت خطای دید تأثیر کند، در این صورت جلوه‌های ویژه ناموفق بوده‌اند. شاید این‌گونه توجیه کنیم که جلوه‌های ویژه ناممکن را تصویر می‌کنند، ولی مسأله این است که در عین حال باید آن‌ها را باور کنیم. ممکن است بی‌درنگ متوجه شویم که آن‌چه می‌بینیم خطای دید است ولی تا زمانی که این خطای دید آن قدر واقعی است که قابل باور است، جلوه‌های ویژه موفق بوده است.

هم تصور کردن و هم اجرای جلوه‌های ویژه‌ای که قابل باور باشند، مشکل است. کلمات ابزار بهتری برای تجسم بخشیدن‌اند تا پس‌زمینه‌ی واقعیت خشک. در فیلم، دور شدن از جنبه‌های بشری و در عین حال دور شدن از زمان حال مشکل است. هیولاها و روبات‌ها همیشه انسانی را القا می‌کنند که در درون آن‌هاست. در فیلم‌هایی که به پیش‌بینی آینده می‌پردازند، مانند فیلم *اشیایی که می‌آیند*، به آخرین سبک‌های هنری و زیباشناختی دوران توجه می‌شود که در این مورد دهه‌ی سی است. اجرای جلوه‌های ویژه، بنابر دلایل مختلفی، مشکل است. فیلم‌های علمی تخیلی‌ای که برای مخاطبان خردسال ساخته می‌شوند، اغلب بودجه‌ی اندکی داشتند و اگرچه شاید بتوان گفت صنعت جلوه‌های ویژه تا حدی به یک میانبر اقتصادی تبدیل شده است، ولی نیاز سینمای علمی تخیلی به جلب تماشاگر باعث شده است اغلب جلوه‌های ویژه‌ی واقع‌گرایانه، پر هزینه‌تر شوند. به همین دلیل است که از زمان‌های کلاسیکی مانند *جنگ دنیاها* (۱۹۵۳) فیلمی ساخته نشد و یا دیر ساخته شد. ترکیب تصاویر واقع‌گرایانه با تصاویر تولیدشده توسط جلوه‌های ویژه نیز بسیار مشکل است و این مشکل هنگام چاپ فیلم به طرز شدیدی بروز می‌کند. علاوه بر این، در فیلم‌های علمی تخیلی به کرات خط مت‌بد (مانند بپر فیلم *هیولای سیاره‌ی مجهول*) بک‌پر و جکشن ضعیف و مینیاتورهایی مشاهده می‌شوند که مانند یک دسته چوب‌کبریت منفجر می‌شوند

علمی تخیلی همیشه بر جمع تأکید می‌کند و نه فرد. این فیلم‌ها، فیلم‌های فانتزی نیز نیستند. فیلم‌های فانتزی (مثل *هفتمین سفر سندباد*، *جیسون و آرگونات‌ها*) اسطوره‌ها و خصوصیات جادوی قدیمی و غیر علمی را ترجیح می‌دهند. فیلم‌های دهه‌ی ۱۹۵۰ در محیط‌های علمی اتفاقی می‌افتند و دانشمندان نقش مهمی در آن‌ها ایفا می‌کنند و هیولاها که همواره عجیب و افسانه‌ای‌اند نتیجه‌ی آزمایش‌های تکنولوژیک در زمینه‌ی اتم‌اند. اکنون که اصطلاحات جلوه‌های ویژه و علمی تخیلی اندکی برای مان روشن‌تر شده‌اند، شاید از خود بپرسیم چرا جلوه‌های ویژه لازمه‌ی سینمای علمی تخیلی‌اند؟ پاسخ این است که فیلم علمی تخیلی باید دنیایی را تصویر کند که هم شبیه به دنیای ماست و هم از جنبه‌های خاصی با آن متفاوت است و تکنولوژی ویژه تنها راه انجام این کار است. فیلم‌های علمی تخیلی نمی‌تواند بدون چند نمای حاوی جلوه‌های ویژه ساخته شوند. این جلوه‌ها، دنیای «دیگر»، دنیای غیر انسانی را تشکیل می‌دهند، حال می‌خواهد این دنیا غریب باشد یا متعلق به آینده یا از نظر تکنولوژیک امکان‌پذیر یا نه بنابراین هر قسمت از فیلم که حاصل جلوه‌های ویژه نیست و به طریق واقع‌گرایانه فیلم‌برداری شده و انسانی است، باید با آن بستیزد، از آن بیاموزد، بر آن پیروز شود و یا با آن تطبیق یابد. فیلم علمی تخیلی در پی آن است که اکنون را - که اغلب خلاصه می‌شود در کاراکترهای کهن‌الگوار یا جایگزین که می‌توانیم با آن‌ها همذات‌پنداری کنیم - به آینده‌ای ناآشنا یا عجیب و به هر آن‌چه متعلق به دنیای جلوه‌های ویژه است پیوند دهد. بنابراین فیلم‌های علمی تخیلی، نقطه‌ی تلاقی دو دنیا هستند. آن‌چه در دامتان این فیلم‌ها روی می‌دهد، یعنی رویارویی دو دنیا، در واقع در تکنولوژی این فیلم‌ها اتفاق می‌افتد، اگرچه به طریقی دیگر. مراحل عادی فیلم‌سازی، باید با مراحل کارهای جلوه‌های ویژه رویاروی شوند، با آن‌ها سازگار گردند و بالاخره با آن‌ها ترکیب شوند، آن‌هم در یک تصویر و به گونه‌ای که جلوه‌های ویژه بتوانند در داستان دخیل شوند.

باید دنیاها را نو و ناآشنا را دنیاها را دیگر و متفاوت بدانیم. باید از دنیاها را که در آن هستیم به بیرون جهش کنیم. در عین حال، این دنیای دیگر که هنوز وجود ندارد یا بسیار بعید است،

و اغلب واقعاً یک دسته چوب کبریت‌اند). حقه‌ها مؤثر نیستند و در نتیجه پیرنگ گسسته می‌شود. ولی عدم پذیرش این مشکلات و استفاده نکردن از جلوه‌های ویژه، به معنای آن است که باورپذیری فیلم تا حد بیش‌تری از دست برود. در نتیجه، فیلم‌های علمی‌تخیلی دهه‌ی پنجاه، همیشه در مورد چند نما از هیولاهایشان این مشکلات را به جان خریدند، حتی اگر این هیولاها بد ساخته شده بودند.

به نظر می‌رسد فیلم‌های علمی‌تخیلی به‌علت ویژگی علمی‌شان، از نماهایی که حاوی جلوه‌های ویژه‌اند واقع‌گرایانه‌تر می‌شوند، تا فیلم‌های فانتزی که بیش‌تر اجازه‌ی تصنع می‌دهند. شاید به‌همین دلیل است که انیمیشن هری هس در هفتمین سفر سندباد و جیسون و آرگونات‌ها بهتر از زمین‌علیه بشقاب پرنده‌هاست.

به‌جز چند مورد خاص، سینمای علمی‌تخیلی بسیار مشکل‌تر از ادبیات علمی‌تخیلی توانسته است از ژانر فانتزی جدا شود. این امر به‌خصوص در اولین فیلم‌های علمی‌تخیلی بسیار صادق بوده است. در این فیلم‌ها، هرگونه توجهی واقعی به آینده‌ی تکنولوژی، تحت‌الشعاع قابلیت فانتزی فیلم‌های حقه‌ای قرار گرفت. با این حال، فیلم سفر به ماه (۱۹۰۲) اثر مه‌لیس ویژگی‌های بسیاری دارد: تمامی انواع ابتدایی جلوه‌های ویژه برای علمی‌تخیلی و فانتزی، دنیای دیگر - اگرچه تصنعی -، پیرنگ اساسی علمی‌تخیلی و غیره. در این فیلم، روش‌هایی ابتدایی در نظر گرفته شده‌اند که خطای بصری را اندکی واقع‌گرایانه‌کنند: میناتور، دل، ذیل اکسپوز، فرم‌های ابتدایی مت و - چیزی که احتمالاً برای مه‌لیس بیش‌ترین اهمیت را داشت - جلوه‌ی غیب‌شدن.

گفته می‌شود گیرکردن دوربین مه‌لیس باعث شد او جلوه‌ی غیب‌شدن را به‌طور تصادفی کشف کند. ولی عده‌ای دیگر می‌گویند که این حقه تنها ادامه‌ی حقه‌های نمایشی قرن نوزدهم است که در آن‌ها بازیگران با خروج از دریچه‌هایی از نظر ناپدید می‌شدند. با این حال، در این حقه، توهم تداوم بسیار بیش‌تر از ناپدیدشدن توسط یک دریچه است - و بنابراین سینمایی است. فیلم‌های مه‌لیس پر است از آدم‌هایی که به اشیایی تبدیل می‌شوند یا ناپدید می‌شوند. این جلوه یکی از قوی‌ترین جلوه‌های فیلم‌های

اوست.

در سفر به ماه هنگامی که می‌بینیم پرفسور یک سلنیت را با تماس چترش ناپدید می‌کند، در حقیقت چه اتفاقی می‌افتد؟ اولاً می‌دانیم که آدم‌ها نمی‌توانند ناپدید شوند، این غیرممکن است. دوماً می‌بینیم که ناپدید می‌شوند و باور می‌کنیم که غیرممکن، ممکن شده. چگونه می‌توانیم این تضادها را بپذیریم؟ این تضاد را می‌پذیریم، به این دلیل که حس عادی ما از تداوم زمانی و مکانی، هم تأیید و هم انکار شده است. سلنیت ناپدید می‌شود، ولی تصاویر دیگر هنوز سر جای خود قرار دارند. ابزارآلات جلوه‌های ویژه به‌گونه‌ای عمل می‌کنند که حس ما را در مورد تداوم مکانی و زمانی تأیید می‌کنند، حتی زمانی که لو می‌روند و این باور را با ناپدید ساختن آدم‌ها بر هم می‌ریزند. چیزهایی را می‌بینیم که می‌دانیم نمی‌توانند اتفاق بیافتند. می‌دانیم که دروغ و حقه است ولی از این توهم لذت می‌بریم و حتی آن را باور می‌کنیم، البته در درون داستان. ولی به‌همین اندازه یا حتی بیش‌تر، از ماشینی در شگفتیم که می‌تواند این توهم را ایجاد کند و از وجود آن کاملاً آگاهیم. ماشین همچون بخشی از حواس ما عمل می‌کند. همان‌قدر برای ما لذت‌بخش است که کودکان از کشف چیزی نو در دنیای واقعی لذت می‌برند. ولی ما برخلاف کودکان می‌دانیم آنچه می‌بینیم کشف نیست و احساس شگفتی خود را نهایتاً متوجه ماشین می‌کنیم.

ماشین همواره سبب می‌گردد که خیال بسیار واقعی جلوه‌کند. در واقع توهم واقعیت را در فیلم به‌سختی می‌توان نقض کرد. این توهم از حرکت ناشی می‌گردد؛ تصاویر ثابت، مانند تصاویر متحرک برای ما زنده به‌نظر نمی‌رسند. البته فیلم هم چیزی نیست به‌جز یک سری تصاویر ثابت، ولی نباید فراموش کنیم که فیلم‌ها چه‌قدر می‌توانند زنده به‌نظر برسند. می‌گویند که اولین تماشاگران فیلم‌های اولیه با مشاهده‌ی قطاری که به سمت ایستگاه می‌آمد، فرار کردند و در دهه‌ی پنجاه حرکت دوربین بر روی ترن هوایی باعث شد، تماشاگران دچار تهوع شوند.

واقع‌گرایی فیلم در *Les Carabiniers* اثر گدار، موضوع فیلم شد. در این فیلم، یکی سرباز نخرانشیده سعی می‌کند خانمی را که روی پرده‌ی سینما بازی می‌کند را به چنگ آورد. در شرلوک

فیلم‌ها، به کرات احساس می‌شود که پیرنگ و کاراکترها نسبت به ظواهر نمایشی‌تر جلوه‌های ویژه در درجه دوم قرار می‌گیرند. در فیلم‌های علمی تخیلی بزرگ، این دو عنصر به موازات یکدیگر عمل می‌کنند و اغلب با یکدیگر در تعامل‌اند.

متروپولیس (۱۹۲۶) اثر لانگ را می‌توان اولین فیلمی محسوب می‌کرد که تمامی این گرایش‌ها جلوه‌های ویژه را در فیلم‌های علمی تخیلی در هم می‌آمیزد. در حقیقت، متروپولیس اولین فیلمی است که می‌گوید علمی تخیلی و فانتزی محملی‌اند برای بیان وضعیت هنر روز در نهاد فیلم. این امر دو پیامد دارد: اولاً وضعیت هنر برگشت‌ناپذیر است. زیرا تمامی تکنیک‌های فیلم‌های اولیه نابود نشده‌اند، بلکه تنها بعضی از آن‌ها به تدریج از دور خارج شده‌اند. مهم‌تر این‌که، تکنیک‌های آینده با توجه به استانداردها مورد قضاوت قرار می‌گیرند، تا جایی که تکنیک پیشرو دیگری جایگزین آن گردد. (البته هجویه‌هایی مانند Dark Star (۱۹۷۴) به روش دیگری عمل می‌کنند و نشان می‌دهند که هر کسی می‌تواند با کم‌ترین هزینه و به‌سادگی این کارها را انجام دهد، مثلاً از قوطی کنسرو می‌توان به‌جای زره استفاده کرد). دوم این‌که، فیلم‌های آینده که هدف‌شان نشان‌دادن چگونگی هنر است، برای پیشی گرفتن از اسلاف خود، بودجه‌های بیش‌تر و بیش‌تری را طلب خواهند کرد و این نوعی جنگ سرد ادیپ‌وار است: آشپایی که خواهند آمد پاسخی است به متروپولیس و جنگ ستارگان پاسخی به ۲۰۰۱: ادیسه فضایی.

در متروپولیس، چگونگی هنر، بسیار فراتر از آن چیزی رفته است که برای مه‌لیس مقدور بود. سنت نوبی ایجاد شده است. مینیاتورهای پر از ظریف‌کاری، واقع‌گرایانه و بزرگ جایگزین دکور مه‌لیس شده‌اند. دکورهای نمایشی که اغلب گلس‌شات به آن‌ها اضافه شده است، موجب واقع‌نمایی‌ای شده‌اند که مه‌لیس نه به دنبال آن بود و نه می‌توانست بدان دست یابد. Shuftan که روشی است برای ترکیب کنش زنده با مینیاتورها بر روی فیلم از طریق آینه، نسبت به مت مه‌لیس پیشرفت بزرگی بود. متروپولیس همچنین نشان می‌دهد که سکانس‌های حاوی جلوه‌های ویژه نه تنها تمایل دارند بر پیرنگ و کاراکترها غلبه یابند، بلکه گرایش دارند تخریب بیش‌تر و بیش‌تر اوج بگیرد. یکی از اشاره‌های

جونیور، کیتون در خواب وارد فیلمی می‌شود که خودش بر روی پرده نمایش می‌دهد و تبدیل به یک قهرمان می‌شود.

در فیلم‌های علمی تخیلی و فانتزی، توهم واقعیت تقریباً همان قدر قوی است که برای کیتون یا آن سرباز گدار بوده است. ولی در این فیلم‌ها تصاویری که می‌بینیم ناممکن، بعید و یا فوتوریستی‌اند. ممکن است علت هیجانی که ما را وامی‌دارد آن‌ها را شگفت‌انگیز یا مبهوت‌کننده بنامیم، همین فاصله‌ی میان صحت و قدرت آن‌ها از یک سو و حقه و بدلی بودن آن‌ها از سوی دیگر باشد. همین کلمه‌ی «مبهوت‌کننده» [ستوندینگ] که نام یکی از مجله‌های مهم دوره طلایی دربار‌ی سینمای علمی تخیلی بود، تداعی‌گر دهانی بازمانده از تعجب است و نیز تداعی‌گر فاصله‌ی میان حال و آینده، واقعی و خیالی. و نیز نه تنها این فاصله بلکه امکان برداشتن این فاصله را نیز در داستان و تصویر تداعی می‌کند.

تاریخ فیلم‌های علمی تخیلی و فانتزی، همان قدر که بیانگر پیشرفت تکنولوژی سینما است، بیانگر مضامینی است که فیلم‌ها ظاهراً بدان‌ها می‌پردازند. استفان نیل در کتاب جدید خود درباره‌ی این ژانر، تا به آن‌جا پیش‌رفته است که هدف اصلی فیلم‌های علمی تخیلی را تصویر کردن «چگونگی هنر» معاصر خوانده است، یعنی تبلیغ سینما برای خود. او اشاره می‌کند که بسیاری از فیلم‌های علمی تخیلی، حاوی یک خط اوج گیرنده از جلوه‌های نمایشی و نمایشی‌ترند که نمایشی‌ترین آن‌ها برای انتهای فیلم نگه داشته می‌شوند: کونگ با شلیک گلوله‌های از ساختمان امپایر استیت سقوط می‌کند، ظهور سفینه‌ی منادر در برخورد نزدیک از نوع سوم (که در نسخه‌ی آخر، حتی بیش‌تر از این بسط‌یافته و بودجه‌ی بیش‌تری به آن اختصاص داده شده است)، جنگ دیدنی پایان فیلم جنگ ستارگان و توقف زلزله و واژگونی زمان در سوپرمن ۱. از نظر نیل، فاجعه‌ی آخرالزمان - که فیلم‌های علمی تخیلی بسیاری به تصویر کردن آن گرایش دارند - بیش‌تر از آن‌که بیانگر تکنولوژی و نیل به یک نظام اجتماعی نو باشد، ریتم فرمی خود فیلم‌های علمی تخیلی است. البته این دو جنبه می‌توانند مکمل یکدیگر باشند، چنان‌چه در فیلم‌های علمی تخیلی بزرگ همین‌طور است. ولی در بسیاری از این

مضمونی این سکانس‌ها این است که ماریا و فردر، کاراکترهای اصلی که در سراسر فیلم، ضعیف، محبوس و زمین‌گیر و یا مانند روبات‌اند، آرزو می‌کنند که نظام قدیم تخریب شود و از طریق یک انهدام کلی، جهشی به یک نظام اجتماعی نو صورت بگیرد.

متروپولیس، R.U.R. و We، نگرشی نسبت به تکنولوژی در پیش گرفته‌اند که فیلم‌های علمی‌تخیلی زیادی از آن تبعیت کرده‌اند: تکنولوژی در نهایت انسان را آزاد نمی‌کند، بلکه او را برده‌ی خود می‌سازد و سرکوبگر است. ولی این فیلم‌ها در این مورد نقیض‌گویی می‌کنند، نه تنها به این دلیل که نماهای شهرهای غول‌آسا که حاوی جلوه‌های ویژه‌اند، تماشاگر را دچار شگفتی و بهت می‌کند، بلکه همچنین به علت خود تکنولوژی سینما که توانسته است چنین جلوه‌های ویژه قدرتمندی را ایجاد کند.

متروپولیس نشان از گرایش شدید هم به سمت فانتزی و هم به سمت علمی‌تخیلی دارد. به نظر می‌رسد که اولین تصویر فیلم، مردی که تحت سلطه‌ی ماشین‌ها است، خبر از نگرشی جدید و تقریباً مارکسیستی در باب تکنولوژی می‌دهد ولی پیرنگ بلافاصله به سمت فانتزی می‌گراید. بخشی از آزمایشگاه رتوانگ و روباتی که ساخته است، تکنولوژیک و بخش دیگری از آن جادو به نظر می‌رسد. بیش‌تر مصالح جلوه‌های ویژه، در خدمت یک ویژگی غیر تکنولوژیک است: ماشین‌آلات انفجاری نزد فردر مذبح‌اند و او روی یک ماشین - ساعت - صلیب مصلوب شده است.

راتونگ که یک دانشمند است، در خانه‌ای پرزرق‌وبرق زندگی می‌کند. خانه‌اش درهایی جادویی دارد و بالای ورودی خانه‌اش، ستاره‌ی پنج‌پر جادوگران دیده می‌شود. ماریا همچون ترکیبی از مریم باکره و شهید، داستان برج بابل را تعریف می‌کند. فردر رقص گوتیک مرگ را پیش‌بینی می‌کند.

اگر متروپولیس عمیقاً در فانتزی ریشه دارد و در یک سوی طیف علمی‌تخیلی قرار می‌گیرد، فیلم مهم دیگر لانگ در این ژانر، زن در کروی ماه (۱۹۲۹)، در سوی دیگر این طیف است، قطبی که به مستند نزدیک می‌شود. زن در کروی ماه راکم‌تر کسی دیده است و در کتاب‌هایی که در زمینه‌ی تاریخ فیلم‌های علمی‌تخیلی نگاشته شده، به‌درستی معرفی نشده است. این فیلم به پرتاب اولین

موشک دارای سرنشین به ماه می‌پردازد و هدف آن، استفاده از فیلم برای پیش‌گویی دقیق آینده، همچون اوزالید زنده‌ای از آن، است. با این حال، گاهی به‌خاطر استفاده از نمودارها، اوزالیدها و فیلم‌های موشک فاقد سرنشین، در مرز تبدیل به یک رساله‌ی مصور قرار می‌گیرد. به این دلیل فکر می‌کنم غیرمنصفانه نیست اگر بگوییم این فیلم تقریباً از مرز علمی‌تخیلی خارج شده است و تصویری است از وضعیت کنونی تکنولوژی موشک که فراتر از دانش کنونی متخصصان موشک در این باره نیست. ولی به محض این‌که فیلم‌های پرتاب موشکی پیشین و سفر آن به دور زمین نمایش داده می‌شود، فیلم وارد حوزه‌ی پیش‌گویی و در نتیجه ناممکن می‌شود. در این بخش از فیلم، ژانر علمی‌تخیلی یکی دیگر از ریشه‌های مهم خود را آشکار می‌سازد که ولز* گونه نیست، بلکه همان ریشه‌ای است که برای اولین بار باعث شد این ژانر در مجلات عامه‌پسند نزد مردم محبوب شود: شوق مهندسی‌کردن، میل به ور رفتن با چیزها، سیر در علم مکانیک، الکترونیک و فیزیک - همان شوقی که باعث موفقیت جلوه‌های ویژه نزد تماشاگران می‌شود. در این فیلم، جلوه‌های ویژه، به‌عنوان نمودی از تکنولوژی آینده، دست در دست علم مکانیک موشک عمل می‌کند، هم به‌عنوان اوزالید زنده‌ای از آینده و هم به‌عنوان الگویی برای تسریع آن. در واقع، فیلم زن در کروی ماه، نقش بزرگی در دفاع از علم موشک دارد. هرمن اوبرت و ویلی‌لی، پدران موشک V2، مشاورین لانگ بودند. شاید آن‌ها امیدوار بوده‌اند که این فیلم بتواند در معرفی علم موشک به دولت کمک کند. بعدها هیتلر همه‌ی نسخه‌های فیلم زن در کروی ماه را توقیف کرد، زیرا به پرتاب موشک V2 بیش از حد نزدیک شده بود. ابداع شمارش معکوس در فیلم توسط لانگ، مهم‌ترین نمونه‌ی سینما در زمینه‌ی پیش‌گویی گرفتن هنر از زندگی واقعی است.

بنابراین جلوه‌های ویژه‌ی فیلم زن در کروی ماه به‌طور دقیق هم به قوانین علمی و هم به وضعیت تکنولوژی روز منحصر می‌شود. ولی داستان‌های ولز با جهش به آینده توسط ماشین زمان

* هربرت جورج ولز (۱۸۶۶-۱۹۴۶)، نویسنده‌ی تعدادی از اولین رمان‌های علمی‌تخیلی، از جمله جنگ دنیاها که در آن هجو سیاسی با هشدارهایی درباره‌ی قدرت‌های علم درآمیخته است.

بیگانه - ماشین، تنها ماشین را دارد که در آن زمان روی میزهای طراحی صنعتی دانشمندان علم موشک سازی بود.

ژانر علمی تخیلی از میان گرایش به مستند که در زن در کره‌ی ماه دیده می‌شود و گرایش به فانتزی که در متروپولیس دیده می‌شود، به سنت اصلی خود در زمینه‌ی فیلم رسید. این سنت با بافت علمی - پیش‌گویی زن در کره‌ی ماه همخوانی داشت - هیولای سیاره‌ی مجهول و ۲۰۰۱: اویسه فضایی نیز آشکارا چنین بافتی داشتند - ولی عرصه‌ی نامحدودتری را به پیشرفت‌های مهم تکنولوژی اختصاص می‌داد که می‌توانست تردیدها، ترس‌ها و امیدهای انسانی ما را در مورد آن‌ها بیش‌تر مجسم سازد. هیولای سیاره‌ی مجهول فضای چندبعدی دارد، پس می‌تواند دنیای معادل، کرل و رابی روت،* را داشته باشد. ۲۰۰۱: اویسه فضایی سنگ یکپارچه‌ای دارد که با آن سفر فضایی‌اش را بنا کند، با چیزی بیش‌تر از یک مفهوم ساده‌ی تکنولوژیک.

دست‌آوردهای زن در کره‌ی ماه و اشیایی که خواهند آمد، در دهه‌ی می، چهل و بیش‌تر دهه‌ی پنجاه، در سینمای علمی تخیلی ادامه نیافت، در حالی که ادبیات علمی تخیلی در «دوره‌ی طلایی» خود به‌سر می‌برد. بر مبنای بسیاری از آثار و لژ فیلم‌هایی ساخته شد ولی همیشه با گرایش به وحشت یا فانتزی که از اکسپرسیونیسم آلمانی و متروپولیس ناشی می‌شد (مانند چارلز لاتن در نقش دکتر مور و دیوانه در جزیره‌ی ارواح گمشده یا کلودرن در مرد نامرئی که دارویی مصرف می‌کند که نه تنها او را نامرئی بلکه دیوانه نیز می‌سازد).

در دهه‌ی پنجاه این سنت مهم ژانر علمی تخیلی با گرایش به فانتزی و وحشت ادامه یافت ولی اصلاحاتی در آن صورت گرفت. فیلم‌های این دهه، ظاهری مستندتر و واقع‌گرایانه‌تر دارند و کم‌تر اکسپرسیونیست‌اند. معمولاً در استودیو و به‌صورت سیاه و سفید فیلم‌برداری شده‌اند، تا حدی به‌خاطر کم بودن بودجه و تا حدی به‌عنوان یک انتخاب زیباشناختی. حتی گاهی به‌نظر می‌رسید از نظر قالب به ژانرهای شبه‌مستند تعلق دارند، مانند تور

و یا نامرئی شدن توسط ترکیب‌های شیمیایی مرموز، از خیال‌پردازی آزادانه‌تری برخوردار بودند. البته ممکن است جلوه‌های ویژه‌ی این فیلم دیدنی‌تر باشد. سکانس اصلی زن در کره‌ی ماه بر اساس پرتاب موشک V2 ساخته شده است و همچون یک نمایش عمومی به آن پرداخته شده است، ولی متأسفانه بودجه‌ی مناسبی برای آن در نظر گرفته نشده بود و کلاً به‌عنوان یک تروکاژ موفق نیست. از آنجایی که اکنون پرتاب سفینه‌ی فیلم زن در کره‌ی ماه، از نظر تاریخی، قدیمی شده است، نمایشی بودن آن مستلزم توجه به چیزهای دیگری است، مثلاً نوعی تاریخ بدیل. ما ناگزیر آن را با پرتاب واقعی سفینه مقایسه می‌کنیم، از دقت پیش‌گویی آن حیرت می‌کنیم و با مشاهده‌ی چیزهایی که به آن‌ها بی‌توجهی کرده، تفریح می‌کنیم. لانگ در مورد مصالحی که کم‌تر از پرتاب موشک در مرکز توجه بودند، نیز با موفقیت عمل کرده است: او منظره‌ی زمین از فضا را پیش‌بینی می‌کند و مانند سکانس‌هایی از ۲۰۰۱: اویسه فضایی حرکت برخلاف جاذبه را مجسم می‌سازد. سفینه‌ی فضایی لانگ، تسمه‌هایی برای دست و پا دارد که بیش‌تر شبیه تسمه‌های اتوبوس‌های شهری است. لانگ برای تصویرکردن این سفر به درست‌ترین روش ممکن و فراتر از توصیف‌های شفاهی و نمودارها، «شرح سرگرم‌کننده»‌ای به این سفر می‌دهد که به آن جنبه‌ای انسانی می‌بخشد.

به‌هرحال، زن در کره‌ی ماه، به تیره‌ی اصلی فیلم علمی تخیلی تعلق ندارد. اگرچه در ابتدای دهه‌ی پنجاه فیلم مقصد ماه ساخته شد که تقلید ضعیفی از زن در کره‌ی ماه بود، ولی سنت خیال‌انگیزتری در ژانر علمی تخیلی ظهور یافت که دربارهِی مخلوقات عجیب بود. زن در کره‌ی ماه اگرچه سفینه‌ی فضایی، سفر به فضا و عواملی بی‌نظیر دارد، ولی فاقد آن چیزی است که ما پایه‌ی ژانر علمی تخیلی می‌دانیم: پیش‌بینی‌ای آزادانه و خیالین که از نظر تکنولوژیک قابل قبول باشد، ولی دقیقاً به وضعیت حاضر تکنولوژی محدود نگردد. این فیلم فاقد دنیای معادل است، فاقد راهی برای بروز جلوه‌های ویژه‌ی اغراق‌آمیز تکنولوژی و سازمان‌های ما و امیدها و ترس‌های مان در مورد آن‌هاست و نیز فاقد چهره‌های آشنا و اصلی ژانر علمی تخیلی است که در مضمون‌های اصلی آن پدیدار می‌گردد. از مثلث آشنای هیولا -

* کرل نام موجوداتی است که در فیلم در این سیاره می‌زیسته‌اند که دکتر موربوس ساخته است و به محض اکران فیلم نزد تماشاگران محبوبیت بی‌نظیری یافت.

گویی ژانر علمی تخیلی در این فیلم‌ها، به قطب مستند خود نزدیک‌تر می‌شود، قطبی که به زن در کره‌ی ماه می‌رسد، ولی به این مصالح، جلوه‌های ویژه‌ای اضافه شده که از هیچ قانون تکنولوژیک یا طبیعی مشخص یا امکان‌پذیری، تبعیت نمی‌کند. همان‌طور که هر دانش‌آموزی در درس علوم یاد می‌گیرد، وجود مورچه‌های عظیم‌الجثه که به شهر می‌آیند ناممکن است، حتی امکان ندارد در اثر تشعشعات اتمی هم به وجود بیایند. وجود بسیاری از دیگر موجودات این فیلم‌ها نیز به هیچ وجه امکان‌پذیر نیست: گیاه دارای فکر هیولای آسمانی، حیوان بیست هزار فرسنگ زیر دریا، هشت پای هیولای اعماق دریا و بلاب، مردی با سر بزرگی شبیه به مگس در مگس و یا افراد بسیاری که در اثر تشعشع بزرگ می‌شوند در زن پنجاه فوتی. در این فیلم‌ها، خیالی بودن جلوه‌های ویژه موجب افراط شده است و ترکیب مصالح فانتزی با مستند، فضایی خوف‌انگیز و سوررئالیست به این فیلم‌ها بخشیده است. ژانر علمی تخیلی به علت سادگی اجرا - به ویژه در نسخه‌ی ژاپنی - تا مدت‌ها ساده‌انگار محسوب می‌شد.

به نظر می‌رسد در این دسته از فیلم‌های دهه‌ی پنجاه که درباره‌ی موجودات خارقالعاده بودند، ژانر علمی تخیلی به هر دو قطب خود تمایل داشته است، هم به فانتزی و هم به رئالیسم. ولی مرکز این دو قطب ناپیدا است - و این مرکز بمب اتم است. در پس فیلم‌های هیولاها و مهاجمان دهه‌ی پنجاه، حس فاجعه‌ی قریب‌الوقوع و انهدام کامل هستی توسط بزرگ‌ترین ماشین جلوه‌های ویژه - بمب اتمی - نهفته است. در همه‌ی این فیلم‌ها، یکی پس از دیگری، موجودات خارقالعاده، نیویورک، سان‌فرانسیسکو یا لس‌آنجلس را با خاک یکسان می‌کنند. دائماً شهرها منهدم می‌شوند. با این حال، اگر این فیلم‌ها را نبینیم، احساس می‌کنیم چیزی را از دست داده‌ایم. تماشای انهدام ماکت‌ها موجب حس‌رهایی، شعف و حتی امکان‌پذیر بودن کنترل تکنولوژی می‌شوند. این حس ولی آمیخته با بدبینی‌ای مکتوم و خوف‌انگیز غالب است که همیشه لحن غالب این فیلم‌ها بوده. لذت تماشای واژگونی ساختمان‌ها و یا دیدن هلاکت هیولا و آغاز مجدد و پیرزمندان‌هی بشریت، این بدبینی را جبران نمی‌کند.

در نسخه‌ی اصلی حمله‌ی مردگان هیولاها پیروز شدند، حداقل تا پیش از این که تهیه‌کنندگان فیلم پایان فیلم را تغییر دهند و این امر را مشکوک جلوه دهند.

جالب است که هر چه جلوه‌های ویژه بیشتر تر به بمب اتم می‌پرداختند - هم به آن اشاره می‌کردند و هم آن را پنهان می‌کردند - فیلم‌ها کم‌تر علمی تخیلی به نظر می‌رسیدند و به مستند و تاریخ نزدیک‌تر می‌شدند. دکتر استرنج‌لانو تا زمانی علمی تخیلی به نظر می‌رسید که تنش‌زدایی یک امر سیاسی احساس می‌شد. بار دیگر یک فیلم، تصویری از آینده‌ی قریب‌الوقوع به دست می‌داد.

در مورد احیای سنت میان‌رو علمی تخیلی در فیلم که مدت‌ها پس از ادبیات صورت گرفت، باید به فیلم سیاره‌ی ممنوعه و سال پنجاه رجوع کرد. این سنت هم ویژگی تکنولوژیک و جنبه‌ی پیش‌گویی علمی زن در کره‌ی ماه را دارد و هم حیطه‌های خیالین، آزاد و حدس‌گونه‌ی پیشرفت‌های تکنولوژی را که در متروپولیس دیده می‌شد. در این سنت، عنصر ترس و بدگمانی نسبت به تکنولوژی آینده، یعنی بمب اتمی، که به نظر می‌رسد ماشین قدرت کرل‌ها به نوعی معادل آن است، انکار نمی‌شود. از این رو هیولای سیاره‌ی مجهول به دهه‌ی پنجاه پا می‌گذارد و به فیلم‌های مخلوقات خارقالعاده می‌پیوندد ولی هیولای سیاره‌ی مجهول، از عنصر شگفتی و بهت نیز که از اغلب فیلم‌های دهه‌ی پنجاه غایب بود، برخوردار است. از یک سو بخش اصلی فیلم - سفری در جلوه‌های ویژه‌ی دنیای عجایب کرل‌ها - مضمون توانایی‌های تکنولوژی را تقویت و احیاء می‌کند و از سوی دیگر نابودی تمدن کرل‌ها یادآور مسأله‌ی سوءاستفاده از تکنولوژی و قدرت آن در پیشی گرفتن از بشر و اخلاقیات ابتدایی اوست.

فیلم هیولای سیاره‌ی مجهول از طریق جلوه‌های ویژه، تصاویر اصلی علمی تخیلی را زنده می‌کند و آن‌ها را هم در مینای داستان فیلم قرار می‌دهد و هم موضوع تعمق درباره‌ی تکنولوژی کنونی ما می‌سازد. ماشین در سفینه‌های فضایی بشقاب‌مانند، رابی روبات (که برای اولین بار نمی‌دانیم انسان در کجای آن پنهان شده است) و دنیای عجایب کرل‌ها تجسم می‌یابد. هیولا باقی، ولی نادیدنی است. نه حاصل نیروهای بیرونی، بلکه حاصل روان خود بشر و هیولایی از نهاد (Id) دانسته می‌شود.

تنهایی می‌تواند ماده را به حرکت درآورد. این مورد آخر که اوج تکنولوژی است به نابلوی مرکزی فیلم، نوعی گشت و گذار در پیرنگ فیلم و بازدید از عجایب تکنولوژی تبدیل می‌شود. در ضمن این سکانس نیازمند بیشترین کار در زمینه‌ی مت، مینیاتورها و نقاشی‌ها بوده است.

این سکانس چنان تأثیری در فیلم داشته است که نابودی آلتر ۴ در پایان فیلم به اندازه‌ی نابودی‌های مشابه آن در فیلم‌های مخلوقات خارق‌العاده، مخوف و ترسناک به‌نظر نمی‌رسد. به‌علاوه، تماشاگر احساس می‌کند بخشی از آلتر ۴ در رابی رویوت به زمین بازگردانده شده است. خاطره‌ها و رازهای یک بهشت تکنولوژیک نو، ما را وسوسه می‌کند، اگرچه در پایان فیلم منفجر شود.

اهمیت کامل هیولای سیاره‌ی مجهول، نه در آن زمان و نه در دهه‌ی شصت، احساس نشد. مسأله‌ی اصلی این بود که هیولای سیاره‌ی مجهول تماشاگرانی فراتر از سطح کودکان نیافت. و از آن‌جایی که برای فیلم علمی تخیلی تماشاگران بیش‌تر و باریک‌بین‌تری یافت نمی‌شد، ساختن فیلم علمی تخیلی ارزان با جلوه‌های ویژه‌ی کم‌تر، راحت‌تر بود. فقط زمانی که استنلی کوبریک فیلم ۲۰۰۱: اדיسه فضایی را در ۱۹۶۸ عرضه کرد - او به مدت پنج سال روی این فیلم کار می‌کرد - ریسک نتیجه داد. در اوج دهه‌ی شصت که دورانی رادیکال بود، فیلم علمی تخیلی پیشرفته تماشاگران آماده‌ای یافت و دوران پذیرش نسبت به چیزهای نو آغاز شد.

۲۰۰۱: اديسه فضایی از هیولای سیاره‌ی مجهول فراتر رفته و دو جنبه‌ی اساسی ژانر علمی تخیلی را که به‌طور کامل در هیولای سیاره‌ی مجهول به آن‌ها پرداخته نشده بود، از طریق جلوه‌های ویژه دوباره تصویر کرد: تجربه‌ی ما از فضا و زمان. کوبریک در این مورد، فیلم‌های تجربی و حس متفاوت‌شان را از داستان‌گویی و زمان سرمشق خود قرار داد و پیرنگ خطی قوی را به کناری نهاده و به‌جای آن تمرکز خود را معطوف سکانس‌های بلند جلوه‌های ویژه و یا پرداخت دقیق لحظات عادی در محیط جدید فضا نمود. البته این کار به معنای صرف‌بیش‌تر و بیش‌تر بودجه‌ی فیلم برای گروه‌های جلوه‌های ویژه و بنابراین افزایش سرسام‌آور

جلوه‌های ویژه براساس این سنت فیلم علمی تخیلی جای دارد و همانند فیلم‌های مخلوقات خارق‌العاده‌ی دهه‌ی پنجاه، هر از چندی ظاهر نمی‌شود، بلکه مانند متروپولیس، تمامی فیلم را از طریق چهار دکور عظیم بازگو می‌کند که کل فیلم در برابر آن‌ها فیلم‌برداری شده است. بنابراین هر فریم آکنده از حس یک دنیای دیگر و متفاوت است که از نظر تکنولوژی در اوج است. هیولای سیاره‌ی مجهول ژانر علمی تخیلی را به استودیو بازمی‌گرداند، جایی که تیم جلوه‌های ویژه سلطنت می‌کند و تمامی فیلم را کنترل می‌کند. مدیران گروه‌های طراحی لباس و دکور و تکنسین‌های جلوه‌های ویژه‌ی این فیلم - که در رأس آن‌ها آ. آرنولد گیلزی و آر تور لونرگان قرار دارند - شاید اهمیت بیش‌تری در فیلم داشتند تا کارگردان فیلم، فرد ویلکاکس، که تا پیش از آن تنها با فیلم لاسی به خانه برگردن شناخته شده بود. (این سخن به معنای انکار کار قوی ویلکاکس در فیلم و تحقیقات او در جزئیات مختلف علمی آن نیست).

به‌نظر می‌رسد که هیولای سیاره‌ی مجهول در داستان، سه پیرنگ متمایز را ارائه می‌کند (رابطه‌ی عاشقانه‌ی آلتر و فرمانده آدامز، راز بلروفون موریوس، و حملات هیولا) که گاهی این سه پیرنگ همچون وجوهی از یک پیرنگ واحد به یکدیگر می‌پیوندند. با این حال، این تغییر داستان، گاهی جای خود را به سفر استدلالی دیگری می‌دهد، سفری به عجایب تکنولوژی و آینده‌اش. هیولای سیاره‌ی مجهول چهار عرصه‌ی شگفتی را عرضه می‌کند که هر یک از دیگری عظیم‌تر است. از این رو، این فیلم سفری است به آینده‌ی تکنولوژیک ما.

این آینده را خدمه‌ی یک سفینه‌ی فضایی ارائه می‌دهند که می‌توانند با سفینه‌ی فضایی بشقاب‌ماندشان در فضای فرا سه‌بعدی پرواز کنند و اسلحه‌هایی دارند که ماهیچ چیزی درباره‌ی آن‌ها نمی‌دانیم، و نیز توسط موریوس که در مورد دانش کرل‌ها اکتشافاتی کرده است و در خانه‌ای پر از دستگاه‌های فوق مدرن زندگی می‌کند و قدرتی بیش‌تر از خدمه‌ی سفینه دارد، و نیز توسط رابی رویوت، ماشینی که موریوس با دانش کرل‌ها خلق کرده است و اگرچه خدمتکار موریوس است ولی از او قوی‌تر است، و بالاخره توسط مرکز قدرت و آزمایشگاه کرل‌ها که در آن ذهن به

هزینه و مدت تولید فیلم بود. ۲۰۰۱. ادیسه فضایی با تولید پنج ساله و برداشت‌های بلندش که در آن‌ها تصاویر بسیاری در یک نجاتیو تنها ترکیب می‌شدند، الگوری فیلم‌های آینده نگردید. فرم تجربی آزاد آن نیز با همان آزادی دنبال نشد. ولی به‌عنوان الگوری ارزشمندی در زمینه‌ی کیفیت جلوه‌های ویژه و طریقه‌ی پراکندگی آن‌ها در سراسر فیلم، بر فیلم‌های علمی‌تخیلی مهمی تأثیر نهاد که پس از آن با احیای مجدد این ژانر در دهه‌ی هفتاد ساخته شدند.

فیلم‌های علمی‌تخیلی جدید، عنصر شگفتی را از فیلم‌های ۲۰۰۱. ادیسه فضایی و هیولای سیاره‌ی مجهول برگزیده و آن را تقویت کردند. فیلم‌های پر فروش تمایل داشتند که ویژگی تردید نسبت به تکنولوژی را کم‌اهمیت بشمارند، اگرچه این تردید هنوز با قدرت بسیار در ۲۰۰۱. ادیسه فضایی حضور داشت، به‌ویژه در تسلط هال بر بازیگران و اختلال و سوء قصد تهدیدآمیز او و نیز در رابطه‌ی عجیب بین جلوه‌های ویژه و بازیگران در تمامی فیلم. فیلم‌های علمی‌تخیلی پر فروش به‌خوش‌بینی گرایش دارند: جنگ ستارگان، امپراطوری باز می‌گردد، برخورد نزدیک از نوع سوم، سوپرمن ۲، مهاجمان صندوقچه‌ی گمشده. در تمامی این فیلم‌ها، عنصر فانتزی قوی است. حتی هدف برخورد نزدیک از نوع سوم، استیلیزه کردن فانتزی و در اصل نزدیک شدن به ترانه‌ی When You Wish upon a Star است. اخیراً، فیلم‌های علمی‌تخیلی کم‌بودجه (که با معیارهای قدیمی بودجه زیادی دارند)، گرایش به آن دارند که در زمینه‌ی مشکلات تکنولوژی و تهدید دژستان^۳ بیش‌تر تعمق کنند. بسیاری از این فیلم‌ها از سنت ادبی، We, R.U.R. دنیای تشنگ نو و ۱۹۸۴ پیروی می‌کنند. با این حال دیگر دشمن اصلی یک ماشین عظیم نیست، بلکه کامپیوتر و جامعه‌ی کامپیوتری است که ذهن بشر را اخته می‌کند و آزادی و فردیت او را از بین می‌برد. در بیش‌تر فیلم‌هایی که درباره‌ی دژستان، بمب اتم به‌عنوان معادلی اصلی برای تهدید و سوءاستفاده از تکنولوژی حضور ندارد، در عوض فیلم‌ها درباره‌ی بعضی مسائل ویژه دنیای مدرن اظهار نظر می‌کنند: در تی. ایچ. ایکس ۱۱۳۸ درباره‌ی جامعه‌ی کامپیوتری شده، در بیسکویت سبز درباره‌ی جمعیت بیش از حد، در Silent Running درباره‌ی اکولوژی. با این حال در بسیاری از این فیلم‌ها، اشاره‌ی قوی به چشم‌انداز زمین پس از

انفجار هسته‌ای وجود دارد: در تی. ایچ. ایکس ۱۱۳۸ مردم کلاً در زیر زمین زندگی می‌کنند، همان‌طور که دکتر استرنج‌لاو پیش‌گویی کرده بود؛ زمین در Silent Running فاقد جنگل است و پس از انفجار هسته‌ای دنیا به‌همین صحرای آشنا بدل می‌شود. دیوید بوری در Man Who Fell to Earth متعلق به دنیای روه افولی است که نشانه‌های انفجار هسته‌ای را دارد. حتی فیلم‌های اندکی آشکارا در چشم‌اندازی اتفاق می‌افتند که پس از یک فاجعه انفجار هسته‌ای به‌وجود آمده است: در Damnation Alley، فرار لوگان، Boy and His Dog. تصور پیوند میان کامپیوتر و بمب مشکل نیست. در دکتر استرنج‌لاو، سیستم کامپیوتری به دستگاه آخرالزمان اجازه می‌دهد که شروع به کار کند و دنیا را با بمب‌های اتمی نابود سازد؛ کامپیوتری که در کلسوس قرار بود انسان را از نابودی محافظت کند، در نهایت بمب را تصاحب می‌کند و انسان را تحت کنترل خود درمی‌آورد؛ و فیلم مضحکه‌آمیز Dark Star به‌وضوح کامپیوتر را که فاقد جوه بشری است، به تخریب کشتی و خدمه‌ی آن توسط بمب پیوند می‌زند. با این حال، بمب که اکنون به‌عنوان اوج قدرت بشر و منبع خودویرانگری او شناخته می‌شود، از فیلم‌های دهه‌ی شصت و هفتاد غایب است، حتی بیش‌تر از دهه‌ی پنجاه که به‌نظر می‌رسد آن‌ها هم تداعی می‌کنند و هم پنهان می‌دارند. آیا در آن سال‌ها به منظور تشنج‌زدایی ما را در خوابی فرو برده بوده‌اند تا به آن نپردازیم؟ یا این‌که این موضوع بزرگ‌تر از آن بود که پس از دکتر استرنج‌لاو و بازی جنگ با آن رودررو گردیم؟ آیا مستقیماً فکر کردن به آن، ژانر علمی‌تخیلی را به فرم‌های خیالین‌تر و آزادتری تقلیل می‌داد؟ و آیا فیلم‌هایی که درباره‌ی جامعه‌ی کامپیوتری شده و دژستانی، شکل دیگری از تفکر درباره‌ی تأثیر آن را ارائه می‌کنند؟

به هر دلیل، فیلم‌هایی که درباره‌ی دژستان بودند، در گیشه موفقیت چندانی نیافتند؛ موفقیت از آن فیلم‌های خوش‌بینانه و فانتزی بود که در اصل، از شگفتی‌های تکنولوژی تجلیل می‌کردند. فیلم‌های ضد تکنولوژی گویی مسأله‌ی دیگری دارند و اعتراض‌شان چندان جدی به‌نظر نمی‌رسد. مثلاً در THX 1138

* Dystopia نقطه‌ی مقابل اتوپیا - آرمان‌شهر - است. جامعه‌ای که مشخصه‌ی آن سیه‌روزی بشر با حاکمیت ستم، بیماری و جمعیت بسیار است.

بودجه‌های کلانی دارند و تضمین‌گر آن هستیم که در آینده تنها این فیلم‌ها پرفروش خواهند بود. ما از سینما می‌خواهیم که در زمینه‌ی توهم مرزهای خود را درهم بشکند و اشاره‌های انتقادآمیزتر خود را درباره‌ی جامعه و روانشناسی انسانی کنار بگذارد.

شاید در دوره‌های سخت، مانند اکنون، از سینما توقع همین امر می‌رود، توقع این‌که هنر ویژه‌ای باشد. شاید دهه‌ی هشتاد که عصر تکنولوژی پیشرفته است، باید دوره‌ی واقع‌گرایانه‌ی مکانیکی باشد. شاید ژانر علمی تخیلی در عرصه‌ی فیلم همیشه در مورد خلاصی از چنگ فانتزی با مشکل مواجه بوده است. و این فیلم‌ها نیز مانند همه‌ی فیلم‌های دیگر، همان‌طور که بسیاری از نظریه‌پردازان معاصر معتقدند، در نهایت نتوانستند از حیطه‌ی تماشاگری جنسی فراتر روند، اگرچه بر مبنای آن ساخته شده‌اند. آشکار است که قدم بعدی برای جلوه‌های ویژه، آزاد ساختن خود از داستان و محیط تئاتری و ایجاد فضایی الکترونیکی است که در آن زندگی کنیم. فرانسیس کاپولا در این مورد همیشه به سیاقی ایده‌آلیستی صحبت می‌کند و با از صمیم قلب حرکت نو و قدرتمندی در این جهت داشته است. به‌رحال به نظر من، از صمیم قلب، به معنی «از آزمایشگاه» یا «از وضعیت هنر» است. اعجاز تکنولوژیک، داستان و کاراکترها را به عقب می‌راند، مانند آن‌که از سر دیگر یک تلسکوپ به آن‌ها نگاه شود. شاید به‌زودی در سینماها شاهد آی‌مکس* پرده‌های عظیمی که تماشاگر را احاطه می‌کنند، و شاید هولوگرافی** باشیم. شاید توهم جایگزین واقعیت شود.

نمی‌خواهم با ابراز این نکات شادی دیگران را برهم بزنم، زیرا خود من هم از این تکنولوژی لذت می‌برم و احساس می‌کنم که برای مواجهه‌ی امیدوارانه با آینده، قبل از هر چیز باید تکنولوژی را پذیرفت. فیلم‌های جدید، ما را به آینده امیدوار می‌کنند. ولی بعضی از ما دوست داریم که تکنولوژی جلوه‌های

اگرچه دنیاها را آن‌ها ظالمانه است، ولی آن‌قدر شگفت‌انگیز است که ماجرای به‌بیداری رسیدن فردی را در هم می‌ریزد و آنرا خسته‌کننده می‌کند. تماشاگر آن‌قدر از تماشاها دنیای جدید زیرزمینی لذت می‌برد که توجه‌اش نسبت به گرفتاری رابرت دوال با بروس درن در Silent Running کم می‌شود. ولی به‌نظر می‌رسد که ۲۰۰۱: اویسه‌ی فضایی در ثبت عنصر شگفتی کیهانی و تکنولوژیک از همه موفق‌تر است، بدون آن‌که در برابر هیچ‌یک از این دو تسلیم گردد. علاوه بر این، ۲۰۰۱: اویسه‌ی فضایی از جلوه‌های ویژه برای توصیف این ترکیب بهت و غیربشری بودن سود می‌جوید.

اگرچه خوشایند است که می‌بینیم در دهه‌ی هفتاد در بسیاری از فیلم‌ها، به تکنولوژی با عنصر شگفتی و شعف مرتبط می‌شود، ولی شاید درست‌تر این باشد که نتیجه‌گیری‌های دیگر را هم بشنویم. نمی‌خواهم وارد نظریه‌های متر درباره‌ی بت‌واره‌پرستی، ترس از اختگی و چشم‌چرانی که ریشه در آرای لاکان دارد شوم زیرا اگر این نظریه‌ها درست باشد، در مورد همه‌ی فیلم‌ها عمومیت دارند، نه تنها در مورد فیلم‌های علمی تخیلی. ولی می‌خواهم بگویم که استفاده‌ی او از مثلث لاکان - خیالی، واقعی و نمادین - در مورد فیلم‌های علمی تخیلی مصداق‌های ویژه‌ای دارد. زیرا اگر همه‌ی فیلم‌ها شامل تقابل اظهار و انکارند که پس از آن در امر نمادین ترکیب می‌گردند، پس فیلم‌های علمی تخیلی که دارای جلوه‌های ویژه‌اند، همان‌طور که من سعی کردم ثابت کنم، نمونه‌ی اوج این تقابل‌اند و در آن‌ها، خیالی و واقعی همیشه در مرز جدایی قرار دارند.

احساس می‌کنم در حال حاضر همه آرزو می‌کنند که واقعی ناپدید شود و خیالی واقعی شود. فیلم‌های بزرگ علمی تخیلی معاصر با قدرت به سمت فانتزی حرکت می‌کنند. این فیلم‌ها به‌سادگی وارد زندگی‌های ما نمی‌شوند و تعادل نمادین به‌سادگی برقرار نمی‌گردد. برخلاف ۲۰۰۱: اویسه‌ی فضایی و هیولای سیاره‌ی مجهول، جنبه‌ی معادل تقریباً ناپدید شده است. در عوض، آرزوی جلوه‌های ویژه‌ی عظیم‌تر و عظیم‌تری را می‌کنیم، آرزوی توهم‌هایی متقاعدکننده‌تر. ما به اسلحه‌ی اصلی صنعت آینده تبدیل می‌شویم، اجازه‌ی موفقیت فیلم‌هایی را می‌دهیم که

*Imax، تکنیکی در فیلم‌برداری واید اسکرین که تصویری تولید می‌کند که تقریباً ده برابر آن اندازه‌ای است که توسط فیلم استاندارد ۳۵ میلی‌متری تولید می‌شود.

**Holography، تکنیکی برای تولید تصاویر سه بعدی.

ویژه به مواجهه‌ی بیش‌تری با موضوعات دنیای کنونی ما پردازد. و در آخر، مهم نیست که دنیای جدید جلوه‌های ویژه تا چه حد وسعت می‌یابد، ما به وسعت روزافزون آن گواهی می‌دهیم، و نه خود کسانی که این حقه‌ها را سرهم می‌کنند. فیلم‌هایی که درباره‌ی آینده‌ی الکترونیکنند، شاید سرگرم‌کننده و تقویت‌کننده‌ی ذهن باشند، ولی حاوی نوعی واقع‌گریزی نیز هستند. این فیلم‌ها ما را از امر واقعی محافظت می‌کنند، وجه دیگری از پرواز تخیل را در گریز از امر واقعی ارائه می‌کنند و از همین رو است که امر نمادین کاملاً از دست می‌رود.



◀ پی‌نوشت‌ها:

1. **Matte**، تکنیکی است که با آن، بخش‌هایی از پس‌زمینه و گاهی پیش‌زمینه پوشانده می‌شود، تا هنگام چاپ فیلم تصویر دیگر، پیش‌زمینه یا پس‌زمینه یا هر چیز دیگری جایگزین آن شود.
2. **Glass Shot**، نمایی است که طی آن بخشی از آنچه باید در کادر دیده شود، بر روی شیشه نقاشی می‌شود و هنگام فیلم‌برداری مقابل دوربین قرار می‌گیرد.
3. **Miniature** تروکازی که با بزرگ‌نمایی اشیای کوچک انجام می‌گیرد.

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی