ترس، ابزار و فرازمینی‌ها: سه گانه‌ی تکامل در ذهن کوبریک

یادداشتی بر فیلم «۲۰۰۱ :ادیسه فضایی»

میلاد جهانی

به انگلیسی: 2001: A Space Odyssey

پوستر انتشار سینمایی، کار رابرت مک‌کال

کارگردان: استنلی کوبریک

تهیه‌کننده: استنلی کوبریک

فیلمنامه‌نویس: استنلی کوبریک، آرتور سی. کلارک

بازیگران: کیر دولی، گری لاک‌وود،

فیلم‌بردار: جفری آنسورث

تدوین‌گر: ری لاوجوی

شرکت: تولید: استنلی کوبریک پروداکشنز

توزیع‌کننده: مترو گلدوین میر

تاریخ‌های انتشار: ۲ آوریل ۱۹۶۸ (تئاتر آپ‌تان)، ۳ آوریل ۱۹۶۸ (ایالات متحده)، ۱ مه ۱۹۶۸ (بریتانیا)

مدت زمان: ۱۳۹ دقیقه

کشور: بریتانیا، ایالات متحده

زبان: انگلیسی

هزینه فیلم: ۱۰۰۵ میلیون دلار

فروش گیشه: ۱۴۶ میلیون دلار

نوای پرطنین سازهای زهی و ضربه‌های پراضطراب طبل به سبب دست یافتن به فضایی پرشکوه و البته خیره به تصویری سیاه‌رنگ، بیننده را مسحور روایت آفرینش و تکامل فیلم خواهد ساخت.[۱] روندی که با تردید همراه است و این گمان پیش می‌آید که مبادا بیننده به‌مثابه‌ی ناظر از آفرینش جامانده است؛ اما پس از ۳ دقیقه همراه شدن با موسیقی اولین بارقه‌های نور برای رسیدن به سرآغاز را می‌توان مشاهده کرد. این شروع با طلوع خورشید و نمایش زمینی خشک و مملو از استخوان‌های جانوران همراه است که مخاطب را به جست‌وجوی موجودی زنده ترغیب می‌کند. تصویری از نخستین میمون‌ها و حیوانات چهارپا که در کنار هم به دنبال یافتن خوراک هستند دیده می‌شود. هیچ کنش و فعلیت در آنان دیده نمی‌شود و گویی در مسالمت‌آمیزترین وضعیت به سر می‌برند؛ اما این چهره ناپایدار است؛ چراکه حیوانات

[۱]. موسیقی باشکوه و حماسی که در ابتدای فیلم (همراه با نمای زمین، ماه و خورشید در همترازی کیهانی) پخش می‌شود، اثر ریشارد اشتراوس (Richard Strauss)است و نام آن «چنین گفت زرتشت» (Also sprach Zarathustra, Op. ۳۰) است.

درنده‌ای چون پلنگ قادر است بنا به خوی خود به موجوداتی چون میمون حمله برد. همین امر روایت آغازین انسان از نخستین فرایند زیستی یعنی «ترس» نشئت می‌گیرد. انسان به‌سان هر موجود دیگری از نیروی «ترس» ضعیف می‌شود. ضعف در مسیر برتری ترس مماشات می‌کند و خود را پس می‌کشد و به همین سبب هیچ نیروی روبه جلویی که بتواند موجب بهبود وضعیت بشود را پای ریزی نمی‌کند. پس عاملی که می‌تواند موجود (انسان) را از نیروی ضعف بیرون آورد چیره شدن و تسلط بر آن است؛ اما پرسش بزرگ‌تر آن است که چطور می‌توان بر ضعف چیره شد؟ چه نیرویی این امکان را فراهم می‌آورد که موجودی قادر است خود را از موضع ضعف به قدرت برساند؟ و سؤال مهم‌تر آیا قدرت می‌تواند موجب بهبودی شرایط شود؟

در بیست دقیقه نخست فیلم پیش از مهم‌ترین کات تاریخ سینما «استنلی کوبریک» با ارائه صورت‌مسئله‌ای به دنبال روایتی تخیلی از تکامل انسان است. کوبریک در همان بیست دقیقه نخست عاملی «فرهنگی» و «ضد فرهنگی» را به نمایش می‌گذارد. او با نهادن منولیتی سیاه‌رنگ (تخته‌سیاهی به شکل مکعب مستطیل) در بدوی‌ترین حالت زندگی، موقعیتی متضاد از شعور را در کنار هم قرار می‌دهد. در جهانی بی‌آب و علف و فاقد هرگونه زاویه تیز، ناگهان این مکعب سیاه رنگ ظاهر می‌شود. رفتار میمون‌ها در برابر این شیء، مشابه رفتار آنها در برابر گروه‌های مهاجم است: فریاد کشیدن و ضربه زدن به زمین. اما هنگامی که منولیت ثابت می‌ماند، کنجکاوی میمون‌ها بر ترسشان غلبه می‌کند و به تدریج به آن نزدیک می‌شوند. این مرحله موقعیتی دراماتیک را می‌سازد به‌طوری‌که پس از دست زدن به آن تخته‌سیاه مکعبی شکل میمون‌ها به آگاهی رسیده و در می‌یابند که می‌توانند ابزار بسازند و برای بقای خود تلاش و کوشش کنند. این موقعیت ضد فرهنگی قابلیت ارائه و تحلیل در لایه‌های دیگر را دارد. به تعبیری این برداشت احساس می‌شود که آگاهی پیش از انسان و در قالب موجوداتی فرازمینی با دانشی بالا حامل تکامل شعور انسانی بوده‌اند و آنان در مسیر تکامل انسان نقش داشتند و دوم اینکه میمون‌ها پس از دست زدن به تخته‌سنگ سیاه به خودآگاهی رسیدند. نتیجه این خودآگاهی همان طغیان انسان و چیره بر پدیده‌های هستی به‌عنوان عاملی ضد فرهنگی است. به عبارت دیگر، انسان از آگاهی خود نه برای تعالی، بلکه برای خشونت و سرکوب استفاده کرده است. کوبریک در اینجا به این نتیجه می‌رسد که ترس ناشی از ناآگاهی است و با کسب آگاهی می‌توان بر ترس غلبه کرد. اما این تصویر در نهایت مضحک است، چرا که انسان در طول تاریخ نه تنها با ترس خود مقابله نکرده، بلکه به نابودی خود دست زده است و این نتیجه انعکاسی تاریخی دارد که خاصه می‌توان آن را در قرن بیستم و در دو جنگ بین‌الملل آن را مشاهده نمود. وعده‌ی روشنفکران سده‌ی هفدهم که به دنبال ارتقای انسان بود در قرن بیستم به‌گونه‌ای خودنمایی کرد که دیگر نتوانست تصویر خود را در آینه تاریخ ببیند. به همین دلیل هرگاه که انسان به درجه‌ای از سطح آگاهی به‌عنوان دانای کل رسید عاملی جز خرابی به بار نیاورد. از طرفی با نفی حرکت تاریخی و آگاهی، مسیری که نیچه پیش رو ما قرار می‌دهد آن هم قادر به نجات بخشیدن انسان نیست. نیچه بارها در تلاش بود تا نشان دهد که مسیر آگاهی و شناخت در روند تکاملی جدای از آن امری است که تاکنون فلاسفه یونانی و آلمانی بر ما حقنه کرده‌اند. او اعتقاد دارد که آگاهی سطحی نازکی از وجود ماست. به همین سان باید این پرسش را ایجاد نمود که ناآگاهی چیست؟ تا آگاهی حقیقت راستین خود را به میزان مشخصی بر ما آشکار کند.[۲] به عبارتی با تکیه‌بر اصل ضدیت در آن مفهوم باید روشن شود که آن معیار اصیل از کجا سر باز زده است. این تفکر خاصه در نخستین فیلم‌های کوبریک نمود یافته بود که مرز تمدن و بی‌تمدنی در کجاست و چه عاملی سبب می‌شود که از درون عامل فرهنگی عاملی بی‌فرهنگی متولد شود؟ بنابراین یک شاخه از اندیشه کوبریک را می‌توان به نیچه و سپس روانکاوان قرن نوزدهم رساند. بااین‌حال این عامل تمام اندیشه و ذهنیت کوبریک را برای فیلم اودیسه فضایی: ۲۰۰۱ در برنمی‌گیرد. او در همین راه سه ساحت دیگر را نشان می‌دهد و فیلم را به چهار لایه تقسیم می‌کند. آنچه از لایه‌ی اول به دست آمد وارد لایه دوم می‌شود اما فرم خود را تغییر می‌دهد. این لایه در پی آن است که تا حدی از پیامدها و جریان‌های ۴۰۰۰ ساله بگوید و با جهشی که از استخوان به سفینه فضایی دارد روند تکاملی انسان را نشان دهد. این لایه را می‌توان «آگاهی تکاملی رازآلود» در نظر داشت. به تعبیری با مشاهده و لمس کردن دوباره‌ی انسان بر آن سنگ سیاه البته نه این بار بر روی زمین بلکه بر روی کره‌ی ماه درمی‌یابند که مسیر تکامل به سمت سیاره‌ای دیگر است. در این بخش تنها عاملی که بیش از یافتن تکه سنگ مهم تلقی می‌شود رابطه‌ی «دکتر هیوود فلوید» با دخترش است. «دکتر هیوود فلوید» از کره‌ی زمین به سمت ماه رفته است. او در ایستگاه فضایی با دختر خود به‌صورت تصویری تماس برقرار می‌کند. در این گفت‌وگو او از عدم حضورش در روز تولد او می‌گوید. این سکانس شروع قطع رابطه‌ی عاطفی بین انسان‌ها می‌تواند باشد به‌طوری‌که در بخش بعدی این امر را می‌توان به‌وضوح دید.

[۲] برای اطلاعات بیشتر به کتاب «فراسوی نیک و بد» اثر نیچه، ترجمه: داریوش آشوری، انتشارات خوارزمی، صفحه ۲۸ مراجعه کنید.

بخش سوم نیز به‌مراتب حامل و بازتاب معناهای «فرهنگی» و «ضد فرهنگی» خواهد بود. به‌طوری‌که تصویر مخاطب را به لحاظ زمانی به ۱۸ ماه جلوتر می‌برد. گویی این ۱۸ ماه معادل صدسال پیشرفت بوده است. باری در این بخش محوریت روایت بر اساس رابطه‌ی انسان و ابرکامپیوتر تنظیم می‌شود. رابطه‌ای که امروزه در دنیای کنونی ما قابل‌لمس است. انسان ابزارساز که از زمان بسیار دور یاد گرفت به جهت قرارگیری در وضعیت اجتماعی و روند تکاملی چنین ضرورتی را در خود ایجاد نماید – البته در این فیلم با لمس کردن تخته‌سنگ سیاه به این شعور می‌رسد –مسیری پرتنش را با ابزار پیش برد. چراکه ابزار و انسان در رابطه‌ای دیالکتیکی معنی پیدا می‌کنند. همان‌قدر که انسانِ ابزارمند قادر است به توسعه ابزار دست زند، همان‌قدر هم ابزار قادر است به‌واسطه‌ی نیروها و همبستگی ابزاری بر انسان سلطه داشته باشد. این رابطه غیرقابل‌انکار است. البته می‌بایست بر روند تکاملی و غلبه‌ی انسان بر ابزار و ابزار بر انسان مسیری مشخص معین نمود. به‌طوری‌که انسان در ابتدا از وجود و ماهیت ابزار بسیار خوشنود است و کمک‌رسان او خواهد بود اما شیفتگی بیش از حد او به ابزار قادر است ابزار را قدرتمندتر کند. طرح داستان کوبریک بر مبنای همان موردی است که در بخش نخست شاهد آن بوده‌ایم و به تعبیری از پرسش نیچه‌ای می‌توان بهره برد. تصاویری توصیفی و دهان پر کن از آینده‌ای که بشریت گویی به آن خواهد رسید اما بااین‌حال از ضعف‌های اولیه برخورداراست. دو دکتر به نام‌های «دیوید بومن» و «فرانک پول» از خواب مصنوعی بیدار شده‌اند. آن دو در دیدار اولیه و دیدارهای دیگر هیچ واکنش احساسی و انسانی از خود نشان نمی‌دهند. گویی به‌مانند ربات زندگی می‌کنند. روزانه همه‌چیز را چک می‌کنند و هر یک با مسیر ذهنی خود پیش می‌روند. از بین این دو تنها «دکتر بومن» است که قدری به وضعیت انسانی نزدیک است. ورزش می‌کند، شطرنج‌بازی می‌کند و حتی نقاشی می‌کشد. کنشی انسانی که از قید زیستِ مکانیکی خارج‌شده و دست به فعالیت‌های متفاوت میزند. گره اصلی در این بخش به‌مانند بخش نخست از مفهوم «ترس» متولد می‌شود. این مفهوم در رابطه‌ی انسان و هوش مصنوعی به نام هال ۹۰۰۰ صورت می‌گیرد. این ابررایانه با هوش بالا تمایل به زیست دارد اما از نابودی نیز هراسان است. در این بخش گویی انسان‌ها ربات هستند و ربات انسان. رفتاری که ربات از خود نشان می‌دهد عصاره‌ی جان آدمی است. هال ۹۰۰۰ به‌مجرد احساس ناامنی و ترس به نیروی غریزی خود رجوع می‌کند و به دنبال آن است تا با طرح توطئه‌ای آن دو دکتر و دیگر انسان‌هایی که در خواب مصنوعی هستند را از بین ببرد. این عامل ضد فرهنگی و رو به عقب از جهانی که نمایش داده می‌شود غیرقابل انتظار است. بااین‌حال هال ۹۰۰۰ «دکتر پول» را مغلوب می‌کند اما درنهایت مغلوب «دکتر بومن» می‌شود. مبارزه‌ای هیجانی و نفس‌گیر که درنهایت منجر به شکست و مرثیه‌خوانی هوش مصنوعی خواهد شد. نکته‌ای که جالب به نظر می‌رسد عدم واکنش احساسی «دکتر بومن» نسبت به مرگ همکار خود است. او ناظر بر همه‌ی بخش‌ها است اما واکنشی که انتظار می‌رود از خود بروز نمی‌دهد. این نوع رفتار به‌مراتب می‌تواند نماینده‌ی قطع رابطه‌ی احساسی بین انسان‌ها باشد. دریکی از جالب‌ترین سکانس‌ها «دکتر بومن» در حال غیرفعال کردن هال ۹۰۰۰ است. او به سراغ مخزن اطلاعات پردازشی هال ۹۰۰۰ می‌رود و مکعب مستطیل‌های کوچی به‌مانند نوار کاست را از درون مخزنی خارج می‌کند. هال ۹۰۰۰ اصرار می‌کند که او را خاموش نکند. او در این هنگام شعر **«Daisy Bell»**(معروف به **«Bicycle Built for Two»**) را زمزمه می‌کند. حس دراماتیک نماها افزایش پیدا می‌کند. طنزی سیاه که انسان در حال غیرفعال کردن ابررایانه‌ای است که آن رایانه در قالب انسانی مرثیه‌ای را می‌سراید. به‌زعم «سوزان ماری وایت» این فیلم «بااینکه سایه‌روشن‌های فضایی نمایشی جذاب دارند، اما از قدرت رادیکال انسانی خالی‌اند.»[۳]

در بخش چهارم و آخر «دکتر بومن» بنا بر گزارش پایان «دکتر هیوود فلوید» که درمی‌یابد اطلاعاتی از سوی تخته‌سنگ سیاه به‌سوی مشتری مخابره شده، به‌جای بازگشت به زمین به‌سوی مأموریت ناشناخته می‌رود. بخش هیجانی که گفته می‌شود جوان‌ها در آن سال تنها به شوق دیدن این سکانس به سینما می‌رفتند[۴] تصاویری تخیلی بارنگ‌ها درخشان و فضایی نامتعارف است که به‌زعم کارگردان «دیوید بومن» وارد میانبر فضایی شده است. این میانبر «دیوید بومن» را جایی می‌رساند که ۲۰ هزار سال نوری با زمین فاصله دارد. مکانی که تعبیه‌شده کپی از هتل‌های زمینی است. در این بخش زمان از قابلیتی متفاوت برخوردار است. به‌طوری‌که نه می‌توان آن را به زمان افلاطونی و نه به زمان نیوتونی ارتباط دارد. بااین‌حال «دیوید بومن» در این بخش در چند ساحت ظاهری قرا می‌گیرد. البته این شکل ظاهری به‌مراتب روند پیری و فرگشت را نشان می‌دهد که درنهایت با دیدن تخته‌سنگ مکعب مستطیلی شکل به آغاز زندگی برمی‌گردد. وضعیت تکرارشونده

---

[۳]. در مقاله‌ی «Kubrick's Obscene Shadows»، نوشته‌ی Susan Marie White و منتشرشده در کتاب *Stanley Kubrick's ۲۰۰۱: A Space Odyssey: New Essays*(۲۰۰۶، اوکسفورد)، تحلیل و بازاندیشی عمیقی نسبت به «خشونت مستوره» در آثار استنلی کوبریک ارائه‌شده است.

[۴]به نقل از «رابرت کولکر» در مقدمه‌ی کتاب *۲۰۰۱: اودیسه فضایی*.

که گویی انسان درنهایتِ آگاهی پس از مرگ به شعور کیهانی دست خواهد یافت و این مسیر اودیسه وار به جهت بازگشت به خانه – البته در اینجا بازگشت به خود است– را در قالب جنینی در آسمان تصویر می‌نماید.

کوبریک در این فیلم فارغ از چهاربخشی که به نمایش درمی‌آورد مخاطب را با سه ساحت هوش آشنا می‌کند. هوش نخست در قالب میمون‌ها و ناشی از ترس و لمس کردن آگاهی پدیدار می‌شود. پدیده‌ای که گویی فرازمینی‌ها آن را به انسان‌ها هبه کرده‌اند؛ اما خود چون زمین را محیا ندیده‌اند آن را ترک کرده و به‌جای دیگری رفته‌اند. آن تخته‌سنگ‌ها نشانه‌هایی از حضور آنان در سیارات مختلف بوده است. این ساحت از شعور در شکل تکاملی و بقا در مسیر زیست آدمی قرار می‌گیرد. دومین ساحت از برتری هوش در قالب جدال دو هوش (هوش مصنوعی و انسانی) تبیین می‌شود. جدالی که درنهایت منجر به پیروزی انسان خواهد شد. این بخش نیز به‌صورت غیرمستقیم از ضعف و قدرت انسان می‌گوید که دربند تفکرات ابزاری قرارگرفته و اکنون از آن رهایی یافته است؛ اما آخرین ساحت هوش با توجه به هدایت تخته‌سنگ به‌عنوان نشانه‌های فرا آگاهی، خارج از موقعیت زمانی و مکانی به شعوری زایل بدل نمی‌شود بلکه در شعوری کیهانی ترکیب‌شده و بدون هیچ محافظی در آسمان حاضر خواهد بود. روندی سیکل گونه که تاریخ را از حالت خطی خارج می‌کند. آنچه ماحصل این سه هوش را در خود جمع می‌کند توجه به‌جایگاهی است که آگاهی در آن رشد کرده است. جایگاهی که باید آن را «ذهن» بنامیم. این «ذهن» است که در همه‌ی ادوار ارزشمند و گرامی پنداشته شده است. به تعبیری دیگر این فیلم روند فرگشتِ ذهن و رسیدن به خودآگاهی را نوید می‌دهد. این در حالی است که انسان از نیمه‌ی دوم قرن بیستم با عبور از تلخ‌ترین رویدادهای اجتماعی از طرفی هیچ‌گونه نویدی برای بهبود اوضاع را برنمی‌تابد و از طرفی مغلوب ظاهر فریبنده‌ی توسعه‌ی فرهنگی می‌شود که مرهمی برای اندوه گذشته باشد و آینده را از مجرای آن ببیند.

تصویر شماره ۱: در این سه نما لحظه مواجه با آگاهی به واسطه تخته سیاه حاصل می‌شود.

تصویر شماره ۲: این نما به خوبی عدم ارتباط حسی بین دو همکار را نشان می‌دهد. در حالی که یک نوع غذا می‌خورند و یک فیلم می‌بینند.