تعریف ژانر علمی تخیلی

پژوهشگاه علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
پرتال جامع علوم انسانی

اصطلاح «علمی‌تخیلی» خود در مقابل تعریف ساده مقاومت می‌کند. این عجیب است زیرا بیش‌تر مردم معنایی از علمی‌تخیلی در ذهن دارند. هر کتاب‌فروشی بخشی را به علمی‌تخیلی اختصاص می‌دهد: قفسه‌هایی از کتاب‌هایی که عموماً جلدهای کاغذی با رنگ‌های روشن دارند و روی جلدشان احتمالاً تصویر نقاشی‌های واقع‌گرایانه از سفینه‌های فضایی پیچیده، یا زنان و مردان در شهرهای آینده‌گرایانه یا چشم‌اندازهای عجیب و بیگانه نقش شده است. اغلب این داستان‌ها روایاتی هستند که فرضیه‌ای شگفت‌انگیز یا خیالی را شرح می‌دهند که احتمالاً مربوط هستند به جامعه‌ای در آینده‌ای مفروض، برخوردهایی با مخلوقاتی از عالمی دیگر، سفر میان سیاره‌ها یا سفر در زمان. به بیانی دیگر، علمی‌تخیلی به عنوان یک ژانر یا بخشی از ادبیات، جهان تخیلی خود را یک درجه با دنیای واقعی‌ای که ما در آن زندگی می‌کنیم، متمایز می‌سازد: تخیلی از تصورات به جای واقعیت پذیرفته‌شده، یک ادبیات تخیلی.

اما وقتی کار به مشخص کردن این نکته می‌رسد که علمی‌تخیلی از چه نظر متمایز است و از چه نظر با دیگر انواع ادبی اعجاب‌انگیز و فانتزی تفاوت دارد، اختلاف نظرهایی به وجود می‌آید. همه‌ی انبوه‌تعریف‌هایی که منتقدان ارائه کرده‌اند، توسط منتقدینی دیگر رد یا اصلاح شده و همواره می‌توان به متونی اشاره کرد که طبق توافق همگان علمی‌تخیلی نامیده می‌شوند و بیرون از تعریف‌های معمول جای می‌گیرند. شاید به همین دلیل است که برخی منتقدان سعی کرده‌اند خود را با تعریف‌هایی راضی کنند که از نوع تعریف‌های صرفاً تکرار مکررات هستند، گویا همه می‌دانیم که این اصطلاح چه معنایی دارد و شرح و تفصیل بیش‌تر، زائد است. ادوارد جیمز می‌گوید: «علمی‌تخیلی همان چیزی است که با عنوان علمی‌تخیلی در بازار خرید و فروش می‌شود» (با این‌که خود می‌پذیرد این تنها آغازی برای یک تعریف است، نه چیزی بیش‌تر). دامون نایت می‌گوید علمی‌تخیلی همان چیزی است که وقتی این اصطلاح را می‌گوییم، منظورمان است؛ و نورمن سپینرید توضیح می‌دهد که «علمی‌تخیلی همان چیزی است که با عنوان علمی‌تخیلی منتشر می‌شود». در این نوع استدلال این همانی نوعی ملال وجود دارد که مبنایش این حس است که کل تشریح و تعریف چیزی بیش از عملی برای بازاریابی نیست. لانس پارکین می‌گوید که «تعریف و تشخیص علمی‌تخیلی به وضوح مشکل است، اما وقتی در عمل نوبت آن می‌شود، کتاب وقتی در قفسه‌ی علمی‌تخیلی جای خواهد گرفت که منتشرکننده فکر کند با زدن برچسب علمی‌تخیلی روی کتاب، فروش آن زیاد خواهد شد». این بدگمانی به تعاریف، اشارات ضمنی جالبی به خود انگاره‌ی علمی‌تخیلی به عنوان یک ژانر دارد، با این وجود که ما را از نقطه‌ای آغازین فراتر نمی‌برد.

فرهنگ لغات انگلیسی آکسفورد علمی‌تخیلی را چنین تعریف می‌کند «داستانی خیالی بر مبنای اکتشافات علمی مسلّم فرض‌شده یا تغییرات محیطی به‌ویژه که اغلب در آینده یا سیارات دیگر می‌گذرد و سفر در زمان یا فضا را به همراه دارد» و اضافه می‌کند که این اصطلاح تا قبل از ۱۹۲۰ به صورت عمومی استفاده نمی‌شد. اصطلاحاتی که در تعریف پایه‌ای لغت‌نامه‌ای استفاده شده آموزنده هستند: «داستان خیالی» علمی‌تخیلی را از داستان «واقعگرا» مجزا می‌کند، داستانی که در آن سعی می‌شود واقعیت‌نمایی ادبی به وجود آید که تجربه‌ی زندگی را در دنیایی که ما آن را از آن خود تشخیص می‌دهیم بازتولید کند. درحالی که نویسنده‌ی واقع‌گرا باید بر صحت و دقت تمرکز کند، نویسنده‌ی علمی‌تخیلی می‌تواند از تخیلش استفاده کند و چیزهایی بیافریند که در دنیای ما یافت نمی‌شوند. این نقاط اختلاف، «اکتشافات علمی» یا «تغییرات محیطی» که در تعریف لغت‌نامه آمده، می‌توانند مواردی از قبیل «سفر در زمان یا فضا» باشند اما، همچنین می‌توانند فرض‌های بسیار دیگری باشند که در فرهنگ لغات انگلیسی آکسفورد نیامده‌اند، و مربوط هستند به رویوت‌ها، کامپیوترها، تاریخ‌های بدیل و مانند آن. این موضوع، علمی‌تخیلی را ادبیات ایده‌های مبتنی بر تفاوت یا تفاوت‌های ماهوی میان دنیایی که توصیف شد با دنیایی که خوانندگان واقعاً در آن زندگی می‌کنند، می‌سازد.

زمان نیز مهم است. داستان‌ها و رمان‌هایی که در سبکی که عموماً علمی‌تخیلی نامیده می‌شود، نوشته شده‌اند، قطعاً قبل از ۱۹۲۰ به وجود آمده‌اند ـ برای مثال، در اواخر قرن نوزدهم توسط

نویسندگانی مانند اچ. جی. ولز و ژول ورن. برخی منتقدان بر این نظرند که نخستین داستان علمی‌تخیلی حتی از زمانی قبل‌تر می‌آید. بسیاری معتقدند *فرانکنشتاین* (۱۸۱۸) مری شلی، داستان شکل عجیب جدیدی از زندگی که توسط علم آفریده شده، نخستین متن علمی‌تخیلی است. همچنین منتقدانی وجود دارند که راجع به منشاءای حتی قدیمی‌تر از این صحبت کرده‌اند، مانند *آرمان‌شهر* (۱۵۱۶) تامس مور یا *سرگذشت بارون فون منهاوزن** بخش دوم تحقیق حاضر، درباره‌ی این نسخه‌های موردبحث تاریخ علمی‌تخیلی کاوش می‌کند. اما هیچ‌کدام از کتاب‌هایی که ذکر کردیم، به ژانری که به نام علمی‌تخیلی شناخته شده ـ نمونه یا ویژگی‌های خاص متن ادبی ـ تعلق ندارند. این داستان‌ها در زمان خودشان به نام داستان‌های گوتیک نامیده شده‌اند. به بیان دیگر، آن‌ها نمونه‌های خاص و گاه منحصر به فرد داستان خیال‌پردازانه بوده‌اند. پس از ۱۹۲۰ بود که این نوع نوشته‌ها به عنوان اعضای خانواده‌ای از ادبیات با نام علمی‌تخیلی شناخته شدند.

اما با وجود این‌که علمی‌تخیلی داستانی خیال‌پردازانه است، نمی‌توان نتیجه گرفت که تمام داستان‌های خیالی می‌توانند با عنوان علمی‌تخیلی دسته‌بندی شوند. داستان‌هایی که در آن‌ها قهرمان با کشتی‌های فضاپیما از زمین به مناطقی در مریخ سفر می‌کند، معمولاً با عنوان علمی‌تخیلی شناخته می‌شوند به این دلیل که چنین مناطق و چنین نوعی از نقل و انتقال امروز برای ما قابل‌دسترس نیست. اما افسانه‌ها، داستان‌های سوررئال (مانند *ناجای* آندره برتون، ۱۹۲۸) یا رئالیسم جادویی (مانند *کودکان نیمه شب* سلمان رشدی، ۱۹۸۱) همه درباره‌ی تفاوت‌های ماهوی میان دنیای متن و دنیایی که ماجراها واقعاً در آن می‌گذرند هستند و به نام علمی‌تخیلی دسته‌بندی نمی‌شوند. برای مثال، رمانی از یان واتسن وجود دارد به نام *The Jonah Kit* (۱۹۷۵) که درباره‌ی تکنولوژی نوینی است که الگوی فکر ناب بشر را بر ذهن یک نهنگ بازنمایی می‌کند. این هوشیاری بشری سپس در نهنگ ساکن می‌شود. ما می‌توانیم این داستان را با داستان کوتاه فرانتس کافکا، **مسخ** (۱۹۱۵)، مقایسه کنیم که در آن قهرمان یک روز صبح از خواب برمی‌خیزد و خود را در هیأت حشره‌ی غول‌پیکری می‌یابد. رمان واتسن در علمی‌تخیلی جای می‌گیرد درحالی که داستان کافکا نه. چرا چنین است؟ هر دو داستان‌های خیالی هستند مبتنی بر پیش فرض یک تغییر بنیادین؛ و هیچ‌کدام ربطی به سفر در زمان ندارند و در سیاره‌ای دیگر اتفاق نمی‌افتند. چه چیزی آن‌ها را متفاوت می‌سازد؟

برای این سؤال دو پاسخ می‌تواند وجود داشته باشد. اولی ادعا می‌کند که علمی‌تخیلی مقوله‌ای است بسیار گسترده‌تر از آن‌چه معمولاً پذیرفته شده، و باید برای توضیح دامنه‌ی وسیع ادبیات خیالی استفاده شود؛ با توجه به این نظر، **مسخ** کافکا در عمل یک داستان علمی‌تخیلی است، حتی اگر معمولاً این‌گونه طبقه‌بندی نمی‌شود. نظر دوم این عقیده را رد می‌کند و بر اختلاف‌هایی که در نگرش دو نویسنده وجود دارد تأکید می‌کند. کافکا هرگز توضیح نمی‌دهد که قهرمانش چگونه به یک حشره تبدیل می‌شود: **مسخ** به راستی (به معنای واقعی کلمه) غیرقابل توجیه است، پدیده‌ای که از نظر فیزیکی ناممکن است. درحقیقت، برای کافکا چنین تغییری جالب نیست و برای همین است که نیازی به توضیح چگونگی این اتفاق حس نمی‌کند. برای او ازخودبیگانگی که قهرمانش متعاقباً دچارش می‌شود و واکنش خانواده‌اش در مقابل تبدیل او به یک حیوان جذاب است. به بیانی دیگر، تبدیل انسان به حشره تنها یک پیش‌فرض است، چیزی که به صورت نمادین داستان‌گویی بعدی را تسهیل می‌کند و نه چیزی که بر توجیه داستانی تمرکز می‌کند. از طرف دیگر، مسخ انسان به یک نهنگ در اثر واتسون، در متن یک تحقیق علمی واقع شده و توجیه عقلی دارد، توضیحی برای این‌که چطور چنین اتفاقی افتاده است. این تغییر یک دفعه اتفاق نیفتاده است، بلکه به وسیله‌ی دستگاهی که الگوی فکر را می‌خواند و آن‌ها را در ذهنی دیگر بازتولید می‌کند برنامه‌ریزی شده است. این بدین معنی نیست که حتماً بگوییم مسخ واتسن «علمی» است ولی دست‌کم می‌توانیم بگوییم مسخ کافکا «اتفاقی» یا «جادویی» است. امروز علم نمی‌تواند تغییری مشابه آن‌چه در کتاب واتسن فرض می‌شود به وجود آورد. و این پرسش که آیا هیچ‌وقت خواهد توانست یا خیر، سؤالی قابل‌بحث است. همچنین از نظر علمی، دست‌کاری دی‌ان‌ای برای خلق

* این کتاب تحت همین عنوان در ایران منتشر شده است ـ م.

دایناسورها آن‌طور که در کتاب *ژوراسیک* (۱۹۹۳) مایکل کرایتن وجود دارد یا طراحی کشتی‌های فضایی که می‌توانند مانند سفینه‌ی اینترپرایز در مجموعه *پیشتازان فضا* بین ستاره‌ها سفر کنند، غیرممکن است. اما این بخشی از منطق علمی‌تخیلی است و در هیچ شکل دیگری از داستان، این تغییرات در ساختار متن باورکردنی نیست. این بدان معنی است که پیش فرض یک داستان علمی‌تخیلی پیش از این‌که به یک توجیه ماوراء طبیعی یا اتفاقی نیاز داشته باشد، توجیهی مادی و فیزیکی نیاز دارد. این پایه‌ریزی علمی‌تخیلی در امر مادی به جای ماوراءالطبیعه یکی از ویژگی‌های کلیدی آن است. گاهی این ماده‌گرایی از یک دیدگاه علمی ریشه می‌گیرد ـ درنهایت علم یکی از گفتمان‌های ماده‌گرای برجسته‌ی عصر حاضر است. به بیان دقیق‌تر، ماده‌گرایی گاه علمی نیست. تیتان استفان بکستر رمانی درباره‌ی سفری به مشتری برای اکتشاف فضا است. هر آن‌چه در آن داستان اتفاق می‌افتد دقیقاً به قوانین علمی آن‌گونه که بکستر آن‌ها را می‌فهمد وفادار است ـ شخصیت‌هایش او حتی از ۱۹۷۰ فناوری آزمون و خطای برنامه‌ی Saturn V Moon را استفاده می‌کنند. *مریخ سرخ* (۱۹۹۲) کیم استانلی رابینسن نیز با سفر اکتشافی به سیاره‌ای دیگر آغاز می‌شود، و بساز طوری با دقت تصویر شده که مخالف محدودیت‌های علم و فناوری معاصر نباشد. بعدتر در رمان رابینسن تکنیکی کشف می‌شود برای زیاد کردن طول عمر انسان. این قطعاً در گفتمان علمی معاصر جا ندارد، و می‌تواند غیرممکن باشد، اما گسترش طرح داستانی در زبان شبه‌علمی کتاب ادغام می‌شود. به جای ادعای صرف و بدون توضیح ـ آن‌چنان‌که ممکن است یک نویسنده‌ی سوررئالیسم یا رئالیسم جادویی انجام دهد ـ رابینسن برای توضیح این فکر و باورپذیری آن وسیله‌ای مادی را معرفی می‌کند، یک حمام حفظ جوانی.

به عنوان مثالی دیگر برای تفاوت میان علمی‌تخیلی و سایر داستان‌ها: داستان رئالیسم جادویی جان آپدایک، *برزیل* (۱۹۹۴) داستان دو عاشق را می‌گوید، پسری سیاهپوست و دختری سفید. در جریان داستان، رنگ پوست این دو نفر چنان تغییر می‌کند که در پایان پسر سفید است و دختر سیاه. این تغییر در متن جهان داستانی که شخصیت‌ها در آن ساکنند ـ بازنمایی‌ای که به دقت از امریکای جنوبی معاصر گرفته شده ـ توجیه شده نیست؛ این تغییر از نوع تمهید ادبی بدون توضیحی است که ما در رئالیسم جادویی به کار می‌گیریم. از طرف دیگر رمانی از جان کسل وجود دارد به نام *خبرهای خوش از فضا* (۱۹۹۵) که در آینده‌ی نزدیک امریکا می‌گذرد و بخشی از آن مربوط به داروی جدیدی است که رنگدانه‌ها را تغییر می‌دهد. شخصیت‌های این داستان قصد دارند به عنوان یک عمل تروریستی برای تحلیل بردن نژادپرستی ریشه‌دار جامعه‌شان، این دارو را در منبع آب امریکا رهاکنند. یک بار دیگر، وسوسه می‌شویم کتاب کَسل را علمی‌تخیلی بخوانیم و کتاب آپدایک را نه. هرچند که هر دو کتاب با فرض کردن قابلیت تغییرات رنگ پوست نکاتی درباره‌ی تبعیض نژادی مطرح می‌کنند ولی کسل سازوکار مشخصی برای این تغییر مطرح می‌کند و آپدایک نه. داروی تخیلی کسل علمی نیست ـ چنین دارویی وجود ندارد و نمی‌تواند وجود داشته باشد ـ اما این یک ابزار مادی است و در قلمرو زبان قرار دارد و تسهیل‌کننده‌ی باورپذیری است. داستان علمی کسل بر پیش‌فرض مشخصی استوار است و این پیش‌فرض، نماد تغییر است. به بیان دیگر، در اصطلاحات متن، دارو یک نماد است، اما نمادی مادی و عینی که در یک گفتمان مشخص احتمالات علمی جای گرفته است. متن آپدایک از چنین نمادی صرف‌نظر می‌کند.

به نظر می‌رسد که این نقطه‌ی اختلاف، چیز یا چیزهایی که دنیای متصوّر در داستان‌های علمی‌تخیلی را از دنیایی که ما در اطراف‌مان می‌شناسیم متفاوت می‌سازد، جداکننده‌ی قاطع علمی‌تخیلی و اشکال دیگر ادبیات تخیلی یا فانتزی است. دارکو سوینِ منتقد به خوبی برای ارجاع به این «نقطه‌ی اختلاف» اصطلاح «نُووم» (novum) را اختراع کرده است، لغت لاتین برای «نو» یا «چیز نو». (جمع آن nova است). یک متن علمی‌تخیلی ممکن است بر یک نُووم مبتنی باشد، مانند ابزاری که به قهرمان اچ.جی. ولز در *ماشین زمان* (۱۸۹۵) امکان سفر درون زمان را می‌دهد. بیش‌تر از آن، چنین متنی مبتنی بر تعدادی نُووم‌های وابسته به هم خواهد بود، مانند تعداد فناوری‌های آینده که در سفینه‌ی اینتر پرایز در *پیشتازان فضا* یافت می‌شود، از سفر با سرعتی بیش از سرعت نور تا ماشین تبدیل ماده. این نُووم نباید

ماوراءالطبیعی باشد، اما نباید هم لزوماً قسمتی از فناوری موجود باشد. برای مثال، نُووم اصلی **دست چپ تاریکی** اورسولا لوگوین (۱۹۶۹)، از جنسی متفاوت است، با وجود این‌که نُووم‌های فنی‌تر دیگری در آن کتاب وجود دارند، ازجمله نقل مکان بین ستاره‌ها و واکی‌تاکی فرافضایی که «ansible» نامیده می‌شود. برخلاف فرض‌هایی مانند مسخ غیرقابل توضیح انسان به یک حشره در داستان کافکا، این نُووم‌ها بر پایه‌ی گفتمان احتمالات بنا شده‌اند که اغلب حاصل علم یا تکنولوژی است. تأکید بر اختلاف است؛ از کار در آمدن سیستماتیک یک تفاوت یا تفاوت‌ها، یک نُووم یا چند نُووم، بدل به عامل قدرت این سبک می‌شود.

سه تعریف

تلاش‌های بسیاری شده است که علمی‌تخیلی را دقیق‌تر از این توضیحات تعریف کنند. هنگامی که بپذیریم ویژگی‌های نُووم علمی‌تخیلی را از اشکال دیگر ادبیات تخیلی جدا می‌سازد، ضروری است انواع متون ادبی را که این نُووم‌ها در آن‌ها بسط داده شده‌اند به دقت شرح دهیم و به بیان دیگر، خصوصیات آشکارتر متن علمی‌تخیلی را سوای نقاط اختلاف مادی طبیعی‌اش با دنیای آشنای خودمان تشریح کنیم.

شایسته است سه تعریف علمی‌تخیلی را که سه منتقد مؤثر، دارکو ساوین، رابرت اسکولز و دامین بروددریک عنوان کرده‌اند و تأثیر عظیمی بر تحقیق درباره‌ی این موضوع داشته‌اند، با جزئیات توضیح دهیم. ابتدا به بزرگ‌ترین دولتمرد نقد علمی‌تخیلی توجه می‌کنیم؛ دارکو ساوین که در ۱۹۷۹ علمی‌تخیلی را چنین تعریف کرد:

یک ژانری ادبی که شرایط لازم و کافی‌اش حضور و کنش متقابل بیگانه‌سازی و شناخت است، و ابزار رسمی اصلی‌اش چارچوبی خیال‌پردازانه به جای محیط تجربی نویسنده است.

«شناخت» با دلالت‌های منطقی و فلسفی، به آن جنبه‌هایی از علمی‌تخیلی برمی‌گردد که ما را وادار می‌کند تلاش کنیم و فضای بیگانه‌ای را که در یک کتاب، فیلم یا داستان علمی‌تخیلی می‌آید درک کنیم. «بیگانه‌سازی»* اصطلاحی از برشت است، که اغلب در نقد زبان انگلیسی به «بیگانگی»** ترجمه می‌شود؛ و در این زمینه به آن جزئی از علمی‌تخیلی برمی‌گردد که ما آن را متفاوت می‌خوانیم، همان چیزی که ما را از آشنایی و هرروزگی جدا می‌کند. اگر متن علمی‌تخیلی کاملاً مربوط به «امر غریب» بود، ما نمی‌توانستیم آن را بفهمیم؛ اگر کاملاً مربوط به «شناخت» بود، در آن صورت بیش از این‌که علمی‌تخیلی باشد، علمی یا مستند بود. با توجه به نظر ساوین، هر دو ویژگی باید حضور داشته باشند؛ و همین مشارکت در حضور است که، به علمی‌تخیلی هم ارتباط با دنیای ما را می‌دهد و هم موقعیت به چالش کشیدن روزمرگی‌ها و چیزهایی را که بدیهی تصور شده‌اند. «ابزار فُرمی» مهم تعریف ساوین از علمی‌تخیلی، نُووم است.

ساوین ادامه می‌دهد و تأکید می‌کند که این جهان «بدیل» علمی‌تخیلی، که با «غرابت» و «شناخت» مشخص شده، باید امکان‌پذیر باشد؛ منظورش از این جمله این است که این جهان باید محدودیت‌های علم را منعکس کند. او این‌گونه علمی‌تخیلی را از دسته‌بندی بازتر «فانتزی» جدا می‌کند. در عمل، از خواندن نظریات ساوین این‌طور به نظر می‌آید که برای او، «شناخت» تقریباً معادلی برای «علم» است؛ یعنی عبارت او «غرابت شناخت» تنها روش دیگری برای گفتن عبارتی است که «علمی‌تخیلی» گفته می‌شود. یکی از نقاط‌قوت تعریف ساوین این است که به نظر می‌رسد، چیزی را تجسم می‌بخشد که برای شعوری مسلم، توضیح واضحات است؛ این‌که علمی‌تخیلی، خیال‌پردازی‌ای عالمانه است. اما همان‌طور که دیده‌ایم، علم بسیاری اوقات در داستان علمی‌تخیلی به صورت شبه‌علم نشان داده شده؛ با ابزاری بیرون از مرز علم که با این همه به سبک گفتمان علمی توجیه شده است. ممکن است بخواهیم «علم» را به عنوان قسمت اصلی مشاهدات و قوانین اشتقاقی که به وسیله‌ی تجربه در دنیای واقعی به وجود آمده‌اند تعریف کنیم اما با توجه به این تعریف، برخی از نُووم‌های به‌کارگرفته‌شده‌ی علمی‌تخیلی چیزهایی هستند که «علم» مشخصاً آن‌ها را غیرممکن تعیین کرده. مشخص‌ترین مثال این مورد، سفر با سرعتی بیش از سرعت نور است ـ جزء اصلی

* estrangemenk

** Alienation

بسیاری از داستان‌های علمی‌تخیلی و نیز چیزی که دانشمندان به ما اطمینان می‌دهند هرگز اتفاق نخواهد افتاد. با این وجود، داستان‌های علمی‌تخیلی که راجع به سفر سریع‌تر از نور هستند، به جای رها کردن منطق علم، با ارائه‌ی دلایل معقولی برای این فعالیت‌های غیرممکن، به‌طوری که مانند یک گفتمان علمی به نظر برسند، به دامن اصطلاح «شبه علم» می‌لغزند.

برای ساوین، چیز مهم درباره‌ی بخش «علم» در تعبیر «علمی‌تخیلی» این است که این زبانی است که بر پایه‌ی اصول منطقی خاص بنا شده که از تناقضات درونی اجتناب می‌کند و همچنین این‌که بیش از آن‌که احساسی یا غریزی باشد، عقلانی است. دانشمندان گاه مایلند بگویند آن‌ها با «مستندات» و «واقعیت» کار می‌کنند، درحالی که داستان به تخیل می‌پردازد و شکلی از دروغگویی است. اما صحیح‌تر است اگر علم را به‌عنوان نظمی بر پایه‌ی تحریف توصیف کنیم، گفتمانی که در آن فرضیات با آزمایش تجربه می‌شوند. در همین رابطه، اگرچه ممکن است ثابت شود که یک پیش‌فرض علمی اشتباه است اما درستی آن را نمی‌توان اثبات کرد. در علمی‌تخیلی چنین نیست که استفاده از علم، به متن امکان ویژه‌ی دسترسی خاص به حقیقت را بدهد. معمولاً عکس این موضوع درست است. گوینت جونز اشاره می‌کند که ***جهان حلقه‌ی لاری نیون*** (۱۹۷۰) «یکی از داستان‌های علمی‌تخیلی شاهکار برنامه‌ریزی بزرگ و کلاسیک»، در اولین مورد با اشکالات وحشتناک در مسائل علمی‌اش به چاپ رسید. پس از این‌که طرفداران به چندین مورد که از نظر علمی غیرممکن است، اشاره کردند، نیون برای چاپ بعدی داستان را اصلاح کرد. اما جونز به این نکته اشاره می‌کند که «چالشی که باید مورد توجه قرار می‌گرفت، مربوط به صحت علمی نیون نبود، بلکه مربوط بود به تظاهر تسلط او بر زبان علم». بسیاری از داستان‌های علمی‌تخیلی تفکر علمی روز را دنبال می‌کردند و کانال‌هایی را روی مریخ و اقیانوس‌هایی بر ونوس تصور می‌کردند. این واقعیت که آزمایشات دانشمندان امروزی‌تر، به این نتیجه رسیده که چنین کانال‌ها و اقیانوس‌هایی وجود ندارند، آن داستان‌ها را از اعتبار نمی‌اندازد، چرا که نکته‌ی مهم درباره‌ی علم در علمی‌تخیلی «صحت» نیست بلکه ورود به یک گفتمان خاص مادی و اغلب عقلانی است. دوباره از جونز نقل‌قول می‌کنیم:

در علمی‌تخیلی، «علم» همواره معنایی ضمنی به جز آن‌چه عموماً پذیرفته‌شده دارد. این معنا هیچ ربط خاصی به مضمون ندارد، مضمون می‌تواند راجع به هر چیزی باشد تا آن‌جا که قراردادهای رسمی برای لباس‌های آینده رعایت شوند. این تنها به این معناست که درنهایت، هر پدیده یا فکری که در داستان به آن پرداخته شود، این ادعا وجود دارد که آن مورد با توجه به جنبه‌ی علمی ـ که به‌طور عینی و با دقت تمام در یک محیط کنترل شده است ـ بررسی خواهد شد. کار نویسنده این است که تجهیزات را در کارگاه ذهن طوری بچیند که پرسش «چه می‌شود اگر» جدا شود و با مواد اولیه‌ی موردنیازش تغذیه شود.

جونز علمی‌تخیلی را به‌عنوان یک تمرین فکر می‌بیند، یک بازی «چه می‌شود اگر» ماهرانه که پیامدهای چند نُووم از خلال آن بروز می‌کند. به بیان دیگر، این «حقیقت» علم نیست که برای علمی‌تخیلی مهم است؛ بلکه مهم روش علمی است، عملکرد منطقی یک پیش‌فرض خاص. این دقیقاً آن چیزی است که ساوین می‌گوید: «علمی‌تخیلی با استیلا یا هژمونی روایی یک «نُووم» تخیلی که با منطق شناختی تأیید می‌شود، مشخص می‌گردد». با این جملات، او می‌گوید که، دلالت‌های «نُووم» در خلال متن، «هژمونی» (اصطلاحی از نظریه‌ی مارکسیسم برای توضیح حفظ قدرت به روش‌های غیرمستقیم و فراگیر به جای نیروی مستقیم) می‌آفرینند. «منطق شناختی» برای ساوین به مثابه یک قرارداد رسمی تعیین‌کننده برای علمی‌تخیلی است.

اگر ساوین نقطه‌ی آغاز حرکت خود را از بخش «علم» «علمی‌تخیلی» می‌گیرد، منتقد بسیار با نفوذ دیگری بیش‌تر بر ویژگی‌های ادبی متون علمی‌تخیلی تمرکز کرده است. رابرت اسکولز، در کتابش به نام ***افسانه‌پردازی ساختاری***، بر لحن استعاری علمی‌تخیلی تأکید می‌کند. او افسانه را این‌طور توضیح می‌دهد: «داستانی که دنیایی به ما نشان می‌دهد که به صورت آشکار و بنیادی از دنیایی که ما می‌شناسیم جداست، و با این حال به طرزی شناختی، به دنیای شناخته‌شده‌ی ما برمی گردد و با آن مواجه می‌شود». این نقطه‌ی جدایی و انفصال از دنیای

شناخته‌شده، همان نُووم ساوین است اما اسکولز تأکید متفاوتی دارد. او می‌خواهد اعلام کند که علمی‌تخیلی به چیزهایی توجه می‌کند که با دنیایی که ما واقعاً در آن زندگی می‌کنیم متفاوت هستند، اما نمی‌خواهد قبول کند که این موضوع، علمی‌تخیلی را صرفاً واقع‌گریز یا نامربوط می‌سازد. از نظر اسکولز، علمی‌تخیلی هم متفاوت است و هم یکسان، هم از دنیای ما «منفصل» است و هم درعین‌حال به نوعی شناختی، «مواجه و درگیر» با آن. اسکولز ذکر می‌کند که «افسانه‌سازی» دسته‌بندی‌ای است که تمام ادبیات تخیلی و فانتزی را در بر می‌گیرد، ازجمله نویسنده‌های غیر علمی‌تخیلی را، که اگر بخواهیم سه نفر از مثال‌های خود اسکولز را بگوییم، مانند برجس، توماس پینچون و هرمان هسه. همچنین، اسکولز «ساختاری» را به تعریف «افسانه»اش اضافه می‌کند که چیزها را محکم‌تر ثابت می‌کند. مانند ساوین، در این‌جا نیز یک تکرار مخصوص وجود دارد. به نظر می‌رسد «افسانه» هم‌معنی «تخیل» است، تقریباً همان‌طور که «ساختاری» هم‌معنای علم می‌نماید. [...] درواقع، نکته‌ی موردنظر اسکولز کمی ظریف‌تر از این است. برای او، علمی‌تخیلی با شناخت از جهان به عنوان سیستمی از میان سیستم‌ها، ساختاری از میان ساختارها، شایع شده است. او در عین این‌که تصدیق می‌کند برای علمی‌تخیلی، بینش‌های قرن‌گذشته‌ی علم به‌عنوان نقاط جدایی تخیلی پذیرفته شده‌اند، با این وجود، او در مقابل این‌که علمی‌تخیلی چیزی بیش از تنها یک نسخه‌ی علمی افسانه است، مقاومت می‌کند. «افسانه ساختاری نه در روش‌هایش علمی است و نه جانشینی برای علم واقعی است. علمی‌تخیلی یک اکتشاف تخیلی موقعیت‌های بشری است که به وسیله‌ی الزامات علم امروز، قابل باور شده است». دامین برودریک اسکولز را چنین تحسین کرده است «او یکی از اولین محققین امریکایی است که علمی‌تخیلی را از سطل زباله بیرون کشید و برای آن جایی در آکادمی باز کرد؛ یکی از دلایلی که اسکولز چنین به علمی‌تخیلی اهمیت می‌دهد به دلیل احتمالاتی است که علمی‌تخیلی به‌عنوان روش «علمی» متمایز قرن بیستمی فراهم می‌کند. به‌طور مشخص‌تر، از نظر اسکولز «علم» که روشی عینی است، صرفاً نقطه‌ی آغاز علمی‌تخیلی است. او بیش‌تر به داستانی کردن پیش‌فرض توجه نشان می‌دهد، و به همین دلیل، تأکید او متفاوت با تأکید ساوین است.

این رویکرد علمی ـ شناختی، عقلانی، سامان‌بخش ـ به تعریف این ژانر، قدرت بیش‌تری در مباحثات علمی‌تخیلی به دست می‌دهد. دامین برودریک، به عنوان یک نویسنده علمی‌تخیلی و درعین‌حال یک منتقد نظری، تحلیل‌های خود از علمی‌تخیلی معاصر را با توضیحات زیر درباره‌ی این‌که علمی‌تخیلی امروز چیست، پایان می‌دهد: «علمی‌تخیلی آن نوعی از داستان‌گویی است که خاص فرهنگِ جاری تحت تغییرات شناختی که در اوج و فرود سبک‌های صنعتی ـ تکنیکی تولید، توزیع، مصرف و انهدام دخالت دارند است. این ژانر با این موارد مشخص می‌شود: (الف) استراتژی‌های استعاری و شگردهای کنایی، (ب) مرکز توجه بودن نشانه‌ها و طرح کلی تفسیری یک «فرامتن» ژانری که به‌طور جمعی تعیین شده است و تأکیدزدایی از «نگارش خوب» و شخصیت‌پردازی، و (ج) اولویت‌های خاصی که اغلب بیش‌تر در متون علمی و پست‌مدرن یافت می‌شوند تا در الگوهای ادبی: به‌طور مشخص، توجه به ابژه به جای توجه به سوژه.

پیچیدگی محض این تعریف، گفتمان شبه‌علمی‌ای را وضع می‌کند که خود در دل بسیاری از آثار علمی‌تخیلی وجود دارد. منظور برودریک از «استراتژی‌های استعاری و شگردهای «کنایه‌ای» این است که، درحالی که گرایش کلی هر متن علمی‌تخیلی بازنمایی استعاری جهان است ـ این‌که تمام دنیای تصویرشده در علمی‌تخیلی بخشی از جهان واقعی را به رمز در می‌آورد ـ ولی جزئیات واقعی که در خود داستان وجود دارند، استعاری نخواهند بود بلکه کنایی هستند. تفاوت این است که در استعاره چیزی به جای چیز دیگری می‌آید: در عبارت «کشتی مملکت»، یک کشتی ملی به‌طور مجازی کشور را نشان می‌دهد. در کنایه، بخشی از یک چیز به جای آن چیز می‌آید، مانند وقتی که یک کشیش برای ارجاع دادن به گروه عبادت‌کنندگان به جای «نود نفر» می‌گوید «نود روح». منتقد ساختارگرا، رومن یاکوبسن گفته است که آن‌چه او محور «عمودی» استعاره و محور افقی کنایه می‌نامد، [محورهایی هستند که] در بین آن‌ها زبان دلالت‌گر می‌شود. برودریک توضیح می‌دهد که، «استراتژی بیگانگی، از یک

چیز به عنوان نماد یا جایگزینی برای چیز دیگر استفاده می‌کند»، همچنان که استعاره چنین می‌کند، و مثال «۳۰ سر کشور» را می‌آورد. او می‌گوید این شیوه‌ی شعر و تمثیل است. از طرف دیگر، او توضیح می‌دهد که «معمولاً داستان‌های منثور استراتژی کنایی را به کار می‌گیرند... یک بخش به جای کل، ۳۰ سر گوسفند».

اگر بخواهیم این موضوع را به نوع دیگری توضیح دهیم، می‌توانیم بگوییم «نُوم» علمی‌تخیلی بخشی از یک دنیای تخیلی است که به جای فرآیند یک محیط کلی می‌آید؛ درحالی که کل متن علمی‌تخیلی به صورت استعاری عمل می‌کند. بسیاری از این ابزارها، همان‌طور که برودریک ذکر می‌کند، از یک مجموعه نُووم‌های پذیرفته‌شده می‌آید، مانند کشتی‌های فضایی، ماشین‌های زمان، روبوت‌ها و مانند آن‌ها. هرکدام از این‌ها به یک نسخه‌ی بیگانه‌شده‌ی خاص از واقعیت ما متصل می‌شود. برای مثال، فیلمی مانند *Blade Runner* (۱۹۸۲) شامل آندروییدها است، انسان‌هایِ مصنوعی با زیبایی و قدرت بسیار زیاد که با این وجود، هستی‌شان پوچ و بی‌معناست زیرا طول عمر چهارساله‌شان فرصت به کمال رساندن انسانیت را بدان‌ها نمی‌دهد. آن‌ها ظاهر بسیار زیبایی دارند اما سطحی هستند، و به عنوان نُووم‌ها به‌طور نمادیّن به منطق کلی فیلم مربوط می‌شوند؛ منطقی که بیش‌تر مصنوع پست‌مدرن است، بیش‌تر مربوط به شکل و طرح است تا محتوا، و بیش‌تر سطحی است تا عمقی. اما ما می‌توانیم بگوییم که فیلم به‌طورکلی، به عنوان یک استعاره برای هستی بیگانه‌شده‌ی زندگی معاصر باقی می‌ماند. (باید اضافه کنم که این مثال از اثر برودریک گرفته نشده است). برودریک علمی‌تخیلی را به عنوان پدیده‌ای فرهنگی یا پایان باز در نظر می‌گیرد که به‌ویژه برای انعکاس دوره‌ی تغییر بزرگ تکنولوژیک و فرهنگی، که زمان معاصر ما مثال خوبی برای آن است، مناسب می‌نماید.

برودریک مفهوم ساوینی «بیگانگی شناختی» و «افسانه‌پردازی ساختاری» اسکولز را گسترش می‌دهد و عمق می‌بخشد؛ اما او همچنین در نظر دارد که مغلوب هیچ‌کدام از این منتقدان نشود. به‌ویژه او کاملاً آگاه است که علمی‌تخیلی گونه‌ای عامه‌پسند است، ژانری که در ویژگی‌های بسیاری با دیگر داستان‌های «عامی» و سبک‌های عامه‌پسند مشترک است: همان چیزی که او «تأکیدزدایی از نگارش خوب» و استفاده از گروهی از نمادهای قراردادی پذیرفته‌شده یا حتی از بین‌رفته می‌نامد ـ دانشمند دیوانه یا روبوتی که به دنبال انسانیت است. در پس آن، این مفهوم نهفته است که علمی‌تخیلی عامه‌پسند است به این دلیل که عامه‌گراست، و این‌که علمی‌تخیلی پایین‌ترین طبقه‌ی عمومی را ارضا می‌کند، و روشی خام برای نوشتن است و «هنر والا» یا «جدی» نیست.

دیدگاه برودریک در این‌جا بخشی از یک نگرانی منتقدانه‌ی بزرگ‌تر است درباره‌ی علمی‌تخیلی به عنوان یک ژانر، و این حس که علمی‌تخیلی برای خوانندگان چیزهای زیادی آن‌چنان که ادبیات جدی ـ برای مثال با سبک‌های نگارش زیبا یا تجربی، تحلیل‌های جزئی و دقیق از شخصیت یا تجزیه و تحلیل روانشناسی ـ فراهم می‌کند، در بر ندارد. البته می‌توان به متن‌های علمی‌تخیلی فکر کرد که چنین کاری می‌کنند، اما اغلب چنین نمی‌کنند. متون علمی‌تخیلی اغلب، به جای سبک، بر مفهوم، موضوع و روایت تمرکز می‌کنند. متون علمی‌تخیلی، به جای انتزاع، عینیت را ترجیح می‌دهند، درنتیجه یک داستان علمی‌تخیلی به جای تمرکز بر «بیگانگی»، بیش‌تر می‌خواهد به ما بیگانه‌ای واقعی که به‌طور عینی محقق شده، با پوست آبی و چشمان از حدقه بیرون‌زده نشان دهد. از نظر منتقد و نویسنده‌ی علمی‌تخیلی، گوینت جونز، علمی‌تخیلی از ظواهر جریان اصلی داستان دوری می‌جوید تا توجه خوانندگان خود را از تجربه‌ی ذهنی‌ای که ارائه می‌کند منحرف سازد؛ نگارش خوب «تأکیدزدایی» شده است تا اجازه دهد مضمون و مفهوم آشکاراتر به جلو بیایند. جونز می‌گوید «یک داستان معمول علمی‌تخیلی جای کمی برای شخصیت‌پردازی عمیق و مطالعه‌شده دارد، نه به این دلیل که نویسندگان این مهارت را ندارند (با این‌که چنین چیزی ممکن است) بلکه به این خاطر که در تحلیل نهایی، شخصیت‌ها مردم نیستند، آن‌ها قسمت‌هایی از تجهیزات هستند... تأثیر تقلیل‌دهنده‌ی دیگری در طرح وجود دارد، جایی که سناریوهای سخیف غیرهنرمندانه و صریح درباره‌ی جست‌وجو، مرگ و آرزو آشکارا به نمایش در می‌آیند». این نسخه‌ی دیگری از همان توصیف برودریک است که علمی‌تخیلی بیش‌تر از موضوع

به «هدف» توجه می‌کند.*

نمی‌توان منکر شد که اگر بسیاری از متون علمی‌تخیلی مورد نقد زیباشناختی، که گاه برای دیگر متون ادبی به کار گرفته می‌شود، قرار گیرند محدود و ضعیف می‌نمایند؛ شخصیت‌پردازی آن‌ها معمولاً ضعیف است، سبک‌شان یکنواخت و غیرماجراجویانه است، و طرح‌شان پیش‌پاافتاده است. علاوه بر این، نُووم‌هایی که جهان علمی‌تخیلی را از دنیای قابل‌شناسایی داستان واقع‌گرا متفاوت می‌سازند، آن‌قدر کلیشه‌ای هستند که می‌توان گفت از یک گروه کاملاً کوچک از موضوعات و موقعیت‌های درهم‌آمیخته گرفته شده‌اند. درواقع، می‌توان مجازهای اصلی علمی‌تخیلی را در شش مورد دسته‌بندی کرد. کتاب‌هایی که هریک از موضوعات، مضمون‌ها، ظواهر یا تکیه‌گاه‌های زیر را در بر بگیرند، می‌توانند به عنوان علمی‌تخیلی در نظر گرفته شوند:

- سفینه‌های فضایی، سفرهای بین ستارگان یا سیاره‌ها؛ بیگانگان و مواجهه با آنان؛
- روبوت‌های مکانیکی، مهندسی ژنتیک، روبوت‌های بیولوژیکی (آندروییدها)؛
- کامپیوترها، تکنولوژی پیشرفته، واقعیت مجازی؛
- سفر زمان؛
- تاریخ بدیل؛ آرمان‌شهرهای آینده و دژستان‌ها.**

بدنه‌ی ادبیاتی که بر پایه‌ی پیش‌فرض‌هایی چنین ضعیف بنا شده باشد، احتمال خطر تکراری و خام شدن در عمل را به وجود می‌آورد، و به نظر می‌آید برودریک می‌خواهد تنها چند متن استثنایی از میان یک مرداب نمونه‌های کلیشه‌ای متعلق به بازار عمومی را انتخاب کند. او درباره‌ی نامرغوبی بازار عمومی علمی‌تخیلی می‌گوید که «حتی در آثار تازه‌نویسندگان تأییدشده که روزی خلاق بوده‌اند نیز دیده می‌شود»، نویسندگانی هم رده‌ی آسیموف.

ممکن است یک داستان جدید علمی‌تخیلی حس خستگی از چیزی که به تکرار دیده شده، را ایجاد کند. برودریک برای تصویر کردن این‌که نُووم‌های علمی‌تخیلی به دلیل انتشار و انتشار دوباره‌ی بی‌پایان خود، قسمت اعظم همه‌ی تازگی‌شان را از دست داده‌اند، از تبلیغی در کاتالوگ‌های منتشرکنندگان جدید علمی‌تخیلی نقل‌قول می‌کند:

- *Cyberstealth*، س.ن. لویت ـ خلبان‌های cyberstealth بهترین در نوع خود هستند اما کارگو، بهترین بهترین‌ها، برای یافتن و از بین بردن خائن به پروازی بیش از حد ماهرانه نیاز دارد.

ـ انتقام *The Valkyrie*، تورارین گونارسن ـ این هم از دنباله‌ی حماسی و خیره‌کننده‌ی *آواز کوتوله‌ها*.

ـ *نگهبانان درخت، قسمت دوم*. محافظ شهر، بیل فاوست

ـ حماسه‌ای فوق‌العاده درباره‌ی عشق و ماجراجویی که در جهان بی‌همتای catlike mrem رخ می‌دهد.

برادر اهریمن‌ها، *برادر خدایان*، جک ویلیامسن ـ از لوله‌ی آزمایش یک بشر درحال مرگ، اولین نمونه از نسل خدایان به وجود می‌آید.

برودریک این‌ها را «به‌طور مضحکی وحشتناک ... در واقع، پیامد پر سر و صدای کوتوله‌ها» می‌داند اما نکته‌ی جدی‌ای نیز وجود دارد. همان‌طور که او مشاهده می‌کند، این یکی از راحتی‌های این فهرست برای خوانندگان عادت‌کرده به آن است که catlike mrem در دنیایی زندگی می‌کنند که واقعاً هم بی‌همتا نیست». بسیاری از هواداران علمی‌تخیلی راحتی امر آشنا را می‌جویند، و آن‌خواست را زیر لفاظی فریبنده‌ی تفاوت، در catlike mrem و مشابه آن پنهان می‌کنند.

این به ما کمک می‌کند تعاریف متفاوت را به سمت نتیجه‌ای مشترک بکشانیم. به نظر می‌رسد یکی از محورهای پرسش انتقادی باید مربوط به میزان نزدیکی «تفاوت» علمی‌تخیلی با دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم، باشد: اگر تفاوت بسیار باشد، متن علمی‌تخیلی تکیه‌گاهش را از دست می‌دهد یا صرفاً واقع‌گریز می‌شود؛ اگر زیاد نزدیک باشد، می‌تواند به خوبی یک داستان معمولی باشد، و قدرت و نفوذی را که نُووم می‌تواند به وجود آورد، وقتی می‌خواهد تازگی در دیدگاه ایجاد کند، از دست می‌دهد. متعادل کردن «شناخت» و «بیگانگی»، یا تداوم‌ها و

---

* در تعریف قبلی و نیز جمله‌ی حاضر از دو واژه‌ی object و subject استفاده شده که در تعریف حاضر از معنای دیگر کلمات «هدف» و «موضوع» استفاده شده و در تعریف قبل از معنای فلسفی‌شان بهره برده شده بود ـ م.

** Dystopia متضاد آرمان‌شهر

گسست‌های یک متن علمی‌تخیلی، شاخص پیروزی متن علمی‌تخیلی است.

علاوه بر این، به نظر می‌رسد این تعادل از خلال نُووم تمرکز می‌یابد. به بیان دیگر، آن‌چه تلویحاً از میان این سه تعریف درک می‌شود آن است که علمی‌تخیلی ژانری نمادگراست که در آن، نُووم مظهر نمادین چیزی است که مشخصاً آن را به دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم متصل می‌کند. نظر یکی از شاخص‌ترین متخصصان این ژانر، ساموئل دلانی، این است که علمی‌تخیلی ژانری نمادگرا محسوب می‌شود. زیرا می‌کوشد به جای بازتولید جهان، آن را بازنمایی کند. ساوین نیز، با توصیف علمی‌تخیلی به عنوان «یک سیستم نمادین» که مرکزش نوومی است که باید از نظر شناختی در واقعیت روایتی داستان معتبر باشد»، بر این نکته تأکید می‌کند.

تفاوت‌های بسیاری وجود دارد در این‌که علمی‌تخیلی را نمادگرا بدانیم یا مجازی. نمادگرایی راه خود را به یک کثرت تعبیرهای ممکن می‌گشاید، در صورتی که مجاز معنی را از یک چیز به چیزی دیگر منتقل می‌کند. علاوه بر این، هر جنبش نمادینی در ادبیات، مانند جنبش شعر نمادگرا در قرن نوزدهم، مایل خواهد بود گروه مشخصی از نمادها را دوباره استفاده کند.

م. اچ. آبرامز برخی از نمادهای تکراری قرن نوزدهمی نوشتار نمادگرا را فهرست می‌کند، «مانند ستاره‌ی صبح و عصر، قایقی که خلاف جریان آب شنا می‌کند، غارهای تودرتو و تعارض بین افعی و فرشته را درمی‌نوردد».

او درباره‌ی تأثیری که نمادگرایی بر «شباهت» بین جهان مادی و جهان معنوی می‌گذارد، از شاعر نمادگرا، بودلر، نقل می‌کند. از طرف دیگر هدف علمی‌تخیلی این است که کم‌تر معنوی باشد و بیش‌تر مادی، و از همین‌رو، این نوع انتقاد ما را قادر می‌سازد که دوباره نگاهی به دامنه‌ی محدود نُووم‌های به‌کارگرفته‌شده در اغلب آثار علمی‌تخیلی بیندازیم، نه به عنوان یک‌سری کلیشه‌های خسته‌کننده و محدود بلکه به عنوان بدنه‌ی انعطاف‌پذیر نمادهای مادی که می‌توان به‌طور گسترده‌ای به آن ارجاع داد. برای مثال the catlike mrem کم‌تر می‌توانند به عنوان وصله‌پینه‌ی ضعیف مجازهای کهنه در نظر گرفته شود و بیش‌تر مظهر تخیلی یک نماد علمی‌تخیلی قدرتمند از بیگانگی به نظر می‌آید ـ که موفقیت یا عدم موفقیت آن بستگی دارد به این‌که نویسنده با چه مهارتی این مظاهر و نمادها را در کار خود می‌آورد.

ممکن است تصور شود نقطه‌ی آشکار تضاد، در مقابله با یک روش غیرنمادگرایانه‌ی آگاهانه، مانند رئالیسم، است. داستان واقع‌گرایانه می‌کوشد تجربه‌ی زندگی در محیطی خاص را به‌طور دقیق و معمولاً کامل بازتولید کند و هدفش حس واقع‌نمایی مستند است. اما علمی‌تخیلی به‌طور عجیبی بیش از ادبیات رایج جدید که آشکارا تخیلی‌تر است، با واقع‌گرایی نقطه مشترک دارد.

برای توضیح این نکته، شایان توجه است که واقع‌گرایی یک نوع از نگارش رایج امروزی است: معمولی‌ترین داستان‌ها هم حاوی ابزارهای «نمادین» است و روش‌های تخیلی متعددی را برای فراهم کردن «انفصال» از تجربه‌ی ما از جهان فراهم می‌کند. اما کاربرد متنی این نُووم‌ها در علمی‌تخیلی آن‌ها را از استفاده‌های دیگر جدا می‌کند. به بیان دیگر، علمی‌تخیلی به ما نوع یگانه‌ای از نگرش نمادگرایانه می‌دهد، نگرشی که در آن، نماد از فضای فرامادی و ماورای طبیعی محو شده است و دوباره در جهان مادی جاگرفته. برای مثال، یک داستان «واقع‌گرایانه» مانند *ژرمینال* (۱۸۸۵) امیل زولا با گردآوری انبوهی از جزئیات مادی دقیق، این حس را می‌آفریند که زندگی گروهی خاص از کارگران معدن فرانسوی در قرن نوزدهم واقعاً چگونه بوده است. برخلاف این، یک رمان مدرنیستی غیرواقع‌گرا مانند **موج‌های** (۱۹۳۱) ویرجینیا ولف بر مبنای راه پر پیچ و خم جریان ذهن شش شخصیتش بنا شده است. ولف به جای انبوه جزئیات مادی واقع‌گرایانه، بر تصاویر نمادین تکراری خاص، مانند طلوع و غروب خورشید در یک منظره‌ی دریایی، یا بالهای یک ماهی که سطح موج‌ها را می‌شکافد، تمرکز می‌کند. علمی‌تخیلی سیاقی نمادین است اما معمولاً برخلاف روش غنایی و شاعرانه‌ی نویسنده‌ای چون ولف، روش واقع‌گرایانه‌ی گردآوری جزئیات را به کار می‌گیرد.

دوباره از ساوین نقل می‌کنیم، که نُووم نمادین «باید به‌طور قانع‌کننده‌ای، به‌شکل عینی توضیح داده شود، حتی در موارد تخیلی مانند موارد زمان، مکان، عوامل خاص، و تمامیت اجتماعی و محیطی هر داستان. ساوین جلوتر می‌رود و ذکر می‌کند که «این

بـــدان مـعناست کـه در اسـاس، عـلمی‌تخیلی بـاید مـانند طبیعت‌گراترین یا واقع‌گراترین داستان‌ها، بـا تـراکـم و پـرمایگی اشیاء و اهداف و عواملی کـه در عـالم صـغیر متن تـوضیح داده شده‌اند، ارزیابی شود؛ کاملاً متفاوت از فانتزی فوق‌طبیعی». توجه به جزئیات و تراکم واقـعیت تـوصیف‌شده در بسیاری از متون علمی‌تخیلی به این معناست که، اغلب مانند رمان‌های واقع‌گرایانه خوانده می‌شوند: یا شاید به‌عبارت بهتر، «شبه واقع‌گرا» هستند. اما نکته‌ی تعیین‌کننده این است که علمی‌تخیلی نمادگرایی را بـرای دوره‌ای ماده‌گرا بازآفرینی می‌کند.

یک بار دیگر، این همان مـاده‌گـرایـی است کـه تأثیرگذاری استفاده‌ی علمی‌تخیلی از نماد را از استفاده‌ی رایج از نمادگرایی در آثار ادبی دیگر متمایز می‌کند. به عنوان نمونه‌ای دیگر: مـجاز «مرد نامریی» چیزی است که مـمکن است بـه عـنوان یک نُـوم علمی‌تخیلی کـلاسیک در نـظر بگیریم. اچ.جـی. ولز در ۱۸۹۷ داستان کوتاهی درباره‌ی این موضوع نـوشت. تـفاوت ایـن مـتن علمی‌تخیلی و رمان تحسین‌شده‌ی رالف الیسن درباره‌ی تجربه‌ی امریکایی سیاه که آن هم *مرد نامریی* (۱۹۵۲) نامیده می‌شد ـ کتابی که هرگز علمی‌تخیلی شناخته نشد ـ مربوط به کاربرد این نُوم در خود متن است. قهرمان الیسن نامریی است چرا که مردم صرفاً او را نمی‌بینند، و او را به این دلیل که سیاه است نـمی‌بینند. بـه بـیان دیگر هدف الیسن این است که به‌طور استعاری از طریق مجاز مرد نامریی، نامریی بودن اجتماعی و ازخودبیگانگی را که بـخشی از تجربه‌ی سیاه بودن در امـریکاست، بـیان کـند. از طـرف دیگـر، قهرمان ولز یک دانشمند است. نامریی بودن او مشخصاً به عنوان نتیجه‌ی یک تحقیق علمی توجیه می‌شود. ازخودبیگانگی خاصی که مرد نامریی ولز تـجربه مـی‌کند، از شـخصیت ضـداجـتماعی خودش نشأت می‌گیرد، که به نوبه‌ی خود بیانگر روشی است که طی آن، علم انسانیت و طبیعت عمومی را نـفی مـی‌کند. نـامریی بودن الیسن یک ابزار متعالی است، یعنی چیزی است که فراسو یا ورای انتظارات ادبی مرسوم می‌رود؛ این یک روش درک تجربه‌ی یک گروه کلی از انسان‌ها به صورت استعاری است؛ داسـتان ولز نماد عینی انسانیت‌زدایی علم است، رمـزگذاری خـاص مـادیت خود تجربه‌ی علمی. هر دو درباره‌ی جهان چیزهایی برای گفتن دارند، اما درباره‌ی ایـن مـوضوع روش‌هـای مـتفاوتی را بـه کـار می‌برند.

◄ نُووم علمی‌تخیلی

ممکن است نگاه به برخی مثال‌های مشخص نُووم در مـتون خاص علمی‌تخیلی این نتایج تـداوم و تـفاوت خـیال‌پردازانـه را واضح‌تر سازد. در هر مورد، این چندان خلاقیت نُووم یا بیگانگی آن نیست که مهم است، بلکه مهم تکیه‌گاه نمادینی است که نقطه‌ی تمایز آن با دنیایی که ما در آن زندگی می‌کنیم، می‌شود. یک مثال کلاسیک از یک نُووم در مقیاس کوچک ـ که شایسته است آن را کلاسیک بنامیم چرا که به تکرار در نقد علمی‌تخیلی ظاهر می‌شود ـ از *ورای این افق* رابرت هاین‌لاین می‌آید (که با این‌که به صورت مجموعه در مجله‌ی عـلمی‌تخیلی اسـتوندینگ در ۱۹۴۴ چـاپ شـده بود، در ۱۹۴۸ به عنوان کتاب منتشر شد). آن رمـان بـا یک کارمند دفتری به نام فلیکس آغاز می‌شود که به سر کار می‌رود. او به دفترش مـی‌رسد، یک کـد ایـمنی را وارد مـی‌کند و در گـشاد می‌شود. تنها چیزی که این آغاز به کار می‌گیرد همان جزئیات ریز است برای برانگیختن واکنش خاص متن علمی‌تخیلی در این‌جا صحبت‌های یک طرفدار و نویسنده‌ی علمی‌تخیلی، هارلن الیسن، آمده است که واکنش خود را به یاد می‌آورد:

بـدون تـوضیح، تـنها «درگـشاد مـی‌شود»؛ مـن آن را می‌خواندم و دو خط پایین‌تر بود که فهمیدم تصویر چه بـوده است و کلمات چه چـیزی را بـاعث شـده‌انـد. یک درگـشاد شونده. این در باز نشد، بلکه گشاد شد. خدای بـزرگ، حـالا می‌دانستم که در چه جهانی هستم.

ساموئل دلانی همچنین تحت تأثیر این موضوع قرار می‌گیرد که یک مورد جزئی چطور می‌تواند احساسات ما را بـه تـعبیری متفاوت در باب جهان تغییر دهد. دلانی در مورد «داستان واقعگرا» می‌گوید عبارتی مثل «در گـشاد شـد» بـی‌معناست؛ امـا بـه عـنوان علمی‌تخیلی ـ به عنوان رویدادی که اتفاق نیفتاده، ولی با وجـود این هنوز باید در زبانی که از نظر مادی قابل توضیح است، تعبیر شود ـ کاملاً همان‌قدر سحرآمیز است که الیسن آن را حس می‌کند.

برای دلانی نُووم به عنوان نوعی عامل آغازگر عمل می‌کند: خواننده را از این واقعیت آگاه می‌کند که او نمی‌تواند چیزها را درست تصور کند، نمی‌تواند فرض کند که متنی که او می‌خواند جهانی را بازتولید می‌کند که او در آن زندگی می‌کند. این به شیوه‌ای مفید، نماد نقطه‌ی ورود خواننده به متن علمی‌تخیلی است؛ دری است که ما از میان آن قدم به راهی متفاوت از نگرش به چیزها می‌گذاریم.

تفاوتی که مفهومی چون یک در گشادشونده در ما ایجاد می‌کند، ممکن است ناچیز به نظر آید ولی به تعبیری دیگر اصلاً چنین نیست، چراکه ما تنها در صورتی می‌توانیم به یک نُووم معنا دهیم که در یک متن قرارش دهیم، و بیش‌تر متن چیزی است که ما باید برای خودمان تصور کنیم. در نتیجه، نُووم همچون سازوکار تخیل‌مان برای مشارکت تمام‌عیار، ما را در موقعیت بازنویسی و بازتجسم واقعیتی که برای‌مان آشناست قرار می‌دهد ـ در موقعیت تعبیر یک کل و جامعه‌ای کاملاً متفاوت که برای مثال، درهای گشادشونده می‌توانند بخشی از آن باشند. هرچقدر نُووم‌ها ماهرانه‌تر به کار گرفته شوند، این رویکرد خیال‌پردازانه می‌تواند حاوی تفاوت‌های دقیق‌تر باشد.

همچون هر چیز دیگری، این مورد نیز انواع ضعیف و قوی خود را دارد. ***حفظ بی‌کرانگی*** (۱۹۹۸) جان مینی به‌یادآوری بسیار جزئی یک جامعه‌ی آینده‌ی پیچیده و عجیب است؛ اما پاراگراف آغازین این رمان حاوی نوعی دستپاچگی احمقانه است که متون علمی‌تخیلی گاه به کار می‌گیرند تا دگرگونی را در نظر آورند:

سوسوی نور. چرخش کور. سقوط در تاریکی. تکه‌های نور طلایی، چشمان کبرا را که نشان از لحظه‌ی مرگ داشتند، پاره کرد. ماریپیچی با صدای خنده. صدای ناهنجاری که خفه شده: دنگ‌دنگ سنج، نور، و نور، آتش‌بازی‌های رنگارنگ در بالای سر منفجر می‌شدند، در پایین، غرولند خفیفی درحال محو شدن.

این نمونه می‌کوشد نُووم فیزیکی رمان را، که یک محیط واقعیت مادی است، در یک سبک خاص نگارش که از آشناترین قراردادهای نثر تا «تفاوت» بسط پیدا می‌کند، به صراحت بیان کند. سبکِ مینی که چنین تحت فشار بوده، درحقیقت فقط به افراط در بازنویسی نثر بد امپرسیونیستی تنزل می‌کند. از طرف دیگر، درِ گشادشونده‌ی هاین‌لاین به خاطر مزیت ساده بودن، موفق از کار درمی‌آید؛ روش تقریباً کنارگذاشته‌شده‌ای که او می‌کوشد با آن جزئیات را نشان دهد، با منطق جهانی که او ترسیم می‌کند، سازگار است. برای خواننده‌ای مانند الیسن، در گشادشونده تکان‌دهنده و شگفت‌انگیز است، اما ما تصور می‌کنیم برای مردمی که در جهان تخیلی هاین‌لاین زندگی می‌کنند، این تنها یک در است. برای تبدیل آن به زبان تعریف‌های ساوین و اسکولز، باید گفت برای این‌که دیدگاه خیال‌پردازانه مؤثر عمل کند، نیاز دارد که با امور مادی بیامیزد.

نثر متکلف مینی چنان درخشش خالی از ظرافتی دارد که نمی‌تواند این کار را انجام دهد. نکته‌ای که از اظهارنظر برودریک درباره‌ی تأکیدزدایی علمی‌تخیلی از نگارش خوب، به دست می‌آید ممکن است به این‌جا هم مربوط باشد؛ این بدان دلیل است که علمی‌تخیلی، در تعریف، با چیزهای تخیلی متعددی ارتباط دارد، به‌طوری که نیاز دارد در محتوا و سبک به وسیله‌ی یک چیز مادی خاص متعادل شود. یک سبک عملی و معمولی می‌تواند در متوازن کردن قدرت بیگانه‌ساز نُووم علمی‌تخیلی مفید باشد.

مثالی قوی‌تر و کامل‌تر از آن نوع چیزی را که درباره‌اش صحبت می‌کنم، می‌توان در فصل اول ***ملکه‌ی سپید*** (۱۹۹۱) گوینت جونز، رمان برنده‌ی جایزه‌ی جیمز تیپتری جونیور یافت. این داستان در سال‌های ۲۰۳۰ می‌گذرد، در گروهی از جوامع رو به زوال واقعی؛ ایالات متحد امریکا تبدیل شده به ایالات سوسیالیست متحد امریکا، در صورتی که کشورهای متحد اروپا، تبدیل به قدرت برتر جهان شده‌اند. یک روزنامه‌نگار، جانی گاگلیونی، به نسل جدیدی از ویروس آلوده شده است، ویروسی که هم برای نوع بشر و هم برای ماده‌ی نیمه‌طبیعی‌ای که اکنون در مرکز تجهیزات کامپیوتری و الکترونیکی قرار دارد مرگ‌آور است. او در جایی زندگی می‌کند که درواقع قرنطینه‌ای است در یک ایالت کوچک افریقایی. ماجرا چنین اتفاق می‌افتد که جانی در بین اولین کسانی است که با بیگانگانی از جهانی دیگر روبه‌رو می‌شوند. یکی از قدرتمندترین جنبه‌های داستان هوشیارانه و ماهرانه‌ی جونز، روشی است که او این روایت اولین برخورد را

هم از دیدگاه انسانی مانند جانی و هم از نقطه‌نظر خود بیگانگان، به هم مربوط می‌کند. درواقع دو تغییر به ما ارائه می‌شوند تصور کردن جزئیات متعاقب تحت شالوده‌ی تغییر سیاسی تغییر از USA به USSA، به خود ما واگذار می‌شود؛ اما درعین‌حال ما خود را درحال خواندن یک روایت دیگر می‌یابیم که روایتی محکم است، و همچنین درحال تلاش برای کنارهم‌چیدن نوعی از فکر است که این برایش ساده‌ترین روش نگاه به جهان محسوب می‌شود. این در جایی اتفاق می‌افتد که می‌توان آن را «نُوُوم معکوس» در نظر بگیریم، و می‌شود آن را ناآشنایی چیزهای معمولی زمین با بیگانگان نامید.

ماشین‌ها، با امکان طی مسافت نامحدود، در مقابل چند اسباب‌بازی بچه، اجاره شده بودند. هنگامی که بعد از بردن آن‌ها برای دو روز، مخلوق‌ها به خاطر نیاز آشکار به غذا از حال رفتند، ناباوری زیادی به وجود آمد. نگهبان کاپیتان همه را مجبور کرده بود وجه خنده‌دار ماجرا را ببینند، اما ارزش غذای مایع، گردش آن‌ها را کوتاه کرد.

(جونز، *ملکه‌ی سپید* (۱۹۹۱))

کرگ رین شاعر، شعری بر مبنای تصور «نُوُوم معکوس» دارد: «یک مریخی کارت‌پستالی به خانه می‌فرستد» (۱۹۷۹) متنی است که به خوبی می‌توانیم آن را در گروه علمی‌تخیلی جای دهیم. در این‌جا، مانند رمان جونز، چیزهای معمول به صورت ناآشنا بازنمایی می‌شوند، همان‌طور که ماشین مفهوم «دیگری» می‌یابد:

مدل تی اتاقی است با یک قفل
داخلش کلیدی چرخانیده می‌شود تا جهان را آزاد سازد
برای حرکت،
فیلمی چنان سریع برای تماشا،
برای هر آن‌چه گم شده.

(رین، «یک مریخی کارت پستالی به خانه می‌فرستد») یا تلفن «یک ابزار جن زده است» که «می‌خوابد» و «وقتی گوشی‌اش را برمی‌دارید، خرخر می‌کند». ما ممکن است بخواهیم این شعر را علمی‌تخیلی توصیف کنیم، و مکتب شعر «مریخی» نیز چنین القا می‌کند اما لایه‌های عمیق‌تر بیگانگی نیز در روایت رمان جونز وجود دارد. «افسر نظامیان» بیگانه‌ها از احتیاج به سوخت‌گیری دوباره ماشین‌های عصبانی است. او غرولند می‌کند: «مصرف سوخت نامحدود»، و با وجود این‌که همواره معامله‌ی سوخت مایع تکرار شده است، از دلخوری‌اش کم نمی‌شود.

اگنس با بیمار ملاقات می‌کند و بعد، درحالی که مراقب است در نظر بماند، کنار می‌رود. او میان ریشه‌های یک درخت بزرگ می‌نشیند. حصارهای چوبی سرپناهی برای او درست می‌کنند. دست خود را به سمت دست یک برگ افتاده دراز می‌کند. حتی برای برگچه‌ی پنجم این وضع یادآوری بود؛ یادآوری خانه، یادآوری خویشتن. دادن و گرفتن خویشتن با دستان گشوده. او، شگفت‌زده از این‌که مردم محلی چه تماس دورریزی حس کرده‌اند، با برگ افتاده دست داد. شاید هیچ: آن‌ها اصلاً مجبور به درک او نبودند. او هوای مملو از جمعیت را مزه کرد، اما هیچ‌کدام از پیام‌رسان‌های ریزش پیامی برای اگنس نداشتند. تنهایی به سرگیجه می‌انداخت. او دفترچه‌ی طراحی‌اش را بیرون آورد و مشغول طراحی شد. آن‌جا، شکل و بافت تنهایی... و در تنهایی، یک وحدت بی‌جسم: وحدت گریزناپذیر خویشتن جهان. (جونز، *ملکه‌ی سپید* (۱۹۹۱))

چیزهای آشنا در این قطعه برای این‌که به ما امکان دهند آن را بدون سردرگمی بخوانیم، کافی هستند: یک «او»ی مذکر، هرچند با نامی زنانه، خیره به یک برگ، درحالی که طراحی می‌کند، زیر درختی نشسته است. اما جزئیات متعلق به الگوی مفهومی‌ای هستند بسیار متفاوت از آن‌چه ما، به عنوان انسان، عادت داریم در دنیای اطراف‌مان به کار گیریم. همان‌طور که رمان پیش می‌رود، و ما شروع می‌کنیم به دیدن چیزهای بیش‌تری از این منظره‌ی بیگانه، تقابل «خانه» و «خویشتن» در آن مزه کردن هوا، مفهوم بدون جسم خویشتن جهان، ما را با نوع متفاوتی از نگرش جهان اطراف‌مان آشنا می‌کند.

با کنار هم گذاشتن این دو منظره، جونز جهان هر روزه‌ای را که ما فکر می‌کردیم با آن آشنا هستیم، به دقت بازآفرینی می‌کند. بیگانگی مطلق این دو فرهنگ از یکدیگر، نوعی هشیاری در مشاهده‌ی چیزهای حتی کوچک ایجاد می‌کند. یکی از بیگانه‌ها، کلاول، عاشق جانی می‌شود، و جانی نیز متقابلاً به او علاقه‌مند می‌شود. جانی همچنین عاشق قهرمان داستان، بریمار جالب‌توجه

و معیوب، می‌شود. پیش رفتن موازی این دو خط داستانی، به جونز اجازه می‌دهد که آسودگی بی‌اندازه و بیگانگی تکان‌دهنده‌ی «عاشق بودن» را ترسیم کند ـ چیزی که به‌طور ماهرانه، تکان‌دهنده و ناراحت‌کننده‌ای در صحنه‌ای که کلاول با جانی عشق‌بازی می‌کند، به نمایش درآمده است. [...]

توصیف این کتاب آن‌قدر گروتسک است که ما را از واکنش مشروط یا متعارف به «صحنه‌ی جنسی» بیرون براند. تمام توصیفات ما را در راهی قرار می‌دهد که به سمت تأمل درباره درباره‌ی برخورد خودمان با مسأله‌ی عشق سوق دهد. همچنین این هم صحیح است که جونز نیز مانند بسیاری دیگر از نویسندگان مؤنث علمی‌تخیلی، این اقبال را دارد که از «بیگانه» به عنوان روشی برای معکوس کردن کهن‌الگوها استفاده کند: در این‌جا، فیزیولوژی بیگانه به این معناست که یک مرد می‌تواند تجربه کند که «مورد بی‌حرمتی واقع‌شدن» چگونه است.

به بیان دیگر، عملکرد نمادین کلیدی نُووم علمی‌تخیلی دقیقاً بازنمایی روبه‌رو شدن با تفاوت، دگرگونی و تغییر است. البته این‌طور نیست که تمام این برخوردها با تفاوت همان‌قدر که جونز عمل می‌کند، هوشمندانه باشند یا گفتمانی را باز کنند. اثری مانند فیلم بسیار موفق **گمشده در فضا** (۱۹۹۸) حاوی نُووم‌های متعدد است و تعدد نسخه‌های تفاوت را نشان می‌دهد؛ اما درعین‌حال آن‌قدر از تفاوت هراس دارد که تمام نمودهای ممکن آن باید کاملاً درنهایت شکست داده شوند. هر آن‌چه که از خانواده نیست، به عنوان شیطان و موجودی ترسناک نشان داده می‌شود. به نظر می‌رسد در این‌جا برنامه‌ی پنهان‌شده، برنامه‌ای نژادی است. خانواده‌ی رابینسن چنان سفید هستند که تمام بازنمایی‌های سیاه بودن حامل اهمیتی خاص می‌شود. وقتی جنایتکار انگلیسی دیوانه، توسط موجودی از نژاد هیولاهای بیگانه‌ی نیمه‌ارگانیک ـ نیمه‌ماشین کتک می‌خورد، به چیزی وحشتناک دگردیسی پیدا می‌کند و پدر رابینسن این‌طور توجیه می‌کند: «شیطان همواره شکل درست خود را می‌یابد». در این لحظه شکل درست او شکل یک مرد دراز سیاه است، که پس از این‌که مرتکب قتل غیرقابل وصف مادر و خواهر ویل رابینسن شده است، تهدیدکنان در اطراف حصارهای خانواده قدم می‌زند. ویل می‌گوید: «من هنوز می‌توانم صدای جیغ زن‌ها را بشنوم». خانواده‌ی رابینسن قطعاً با «تفاوت» مواجه شده‌اند، اما تنها به معنای محدود کاریکاتور نژادی، افترابیه‌ای خشن به مردان سیاه، که از نظر جنسیتی غرض‌ورزانه است. به بیان دیگر، تفاوت به کهن‌الگو تنزل پیدا کرده، و کهن‌الگو همواره در ته نژادپرستی، جنسیت‌گرایی یا هر تعصب دیگری وجود دارد. درنهایت، این تهدید سیاه برای خانواده‌ی سفید مانند یک آشغال، که موجودیتش آن‌طور نشان داده می‌شده، به یک فاضلاب نامتناهی سرازیر می‌شود و خانواده دوباره به هماهنگی خفقان‌آورش می‌رسد. در این جا زمینه‌ی نمادین معنا نژادی به نظر می‌رسد. این یکی از مثال‌های فراوان امتناع از فکرکردن درباره‌ی اشارات ضمنی مواجهه با تفاوت در علمی‌تخیلی است. همه‌ی آثار علمی‌تخیلی مانند این یکی خام و متعصب نیست.

مسأله‌ی این مواجهه با تفاوت، مشکل بازنمایی «دیگری» بدون از دست دادن ارتباط با آشنا، دقیقاً هدف برخی از تحسین‌شده‌ترین متون علمی‌تخیلی است. می‌توان بیگانگی و تهدید «دیگری» را بدون تسلیم شدن به کاریکاتور دو وجهی دیگربودگی به عنوان شیطان بررسی کرد. یک مثال کلاسیک رمان استانیسلاولم، **سولاریس** (۱۹۶۱)، است که در یک ایستگاه تحقیقاتی در سیاره‌ای دیگر اتفاق می‌افتد، سیاره‌ای که تقریباً به‌طور کامل با یک اقیانوس پوشیده شده. به نظر می‌رسد که این اقیانوس دارای قدرت درک است و تمام جهان را نوعی مغز (ذهن) غول‌پیکر ساخته است. قهرمانان دانشمند رمان لم درحال تلاش هستند تا این مکان بی‌نظیر را بفهمند؛ به بیان دیگر می‌کوشند آن را به یکسانی (همانندی) که در توضیح علمی وجود دارد، تنزل دهند. اما دنیا در برابر ادراک مقاومت می‌کند و برای دانشمندان توهم می‌آفریند. این تماس برخی از آن‌ها را دیوانه می‌کند. اسنو، یکی از متصدیان ایستگاه، بعدتر در رمان به یک فهم مهم می‌رسد، و اشتیاق بشر به بررسی جهان را تشریح می‌کند:

ما نمی‌خواهیم بر کیهان غلبه کنیم، به‌سادگی می‌خواهیم مرزهای زمین را تا سرحد کیهان توسعه دهیم. برای ما، سیاره‌ای چون این مانند صحرا بی‌روح است. سیاره‌ای این‌چنین، مانند قطب شمال، و همین‌طور دیگری سرسبز مانند

آبگیر آمازون... ما تنها به دنبال انسان هستیم. ما هیچ نیازی به جهان دیگر نداریم. ما به آینه‌ها نیاز داریم. (لم، سولاریس، ۱۹۶۱)

سیاره‌ی اقیانوسی سولاریس، در بیگانگی و بی‌ثباتی‌اش، این اشتیاق نابودکننده به عوض کردن ماهیت و تبدیل‌شدن به نوعی از همانندی را نفی می‌کند، و به همین دلیل است که دانشمندان نمی‌توانند با آن رقابت کنند. لحن کاملاً فکرشده‌ی بی‌ثباتی غریب رمان لم، و این‌که چطور دائم از توضیح روشن موقعیت شخصیت‌ها امتناع می‌کند، دقیقاً همان روشی را به دست می‌گیرد که مواجهه با دیگری ما را به مواجهه با خودمان مجبور می‌کند، این‌که چطور چنان چیزی می‌تواند چیزهایی درباره‌ی خودمان فاش کند. «ما آن‌طور به این‌جا می‌رسیم که در واقعیت هستیم، و وقتی صفحه برمی‌گردد و واقعیت برای ما برملا می‌شود ـ آن بخش از واقعیت ما که ترجیح می‌دهیم در سکوت بگذرانیم ـ آنگاه دیگر دوست‌اش نداریم».

◄ تفاوت

پس نقطه‌ی اشتراک تمام این تعریف‌های متعدد علمی‌تخیلی مفهوم علمی‌تخیلی به عنوان حسی درباره‌ی مواجهه با تفاوت است. این مواجهه از طریق یک «نُووم» بیان می‌شود؛ تجسم مفهومی یا اغلب مادی دگرگونی، نقطه‌ای که متن علمی‌تخیلی در آن تفاوت بین دنیای تخیلی‌اش را با دنیایی که ما همه در آن زندگی می‌کنیم، می‌سازد. برای اسکات مک کراکن، «ریشه‌ی تمام علمی‌تخیلی‌ها، فانتزی مواجهه با بیگانه است». او اضافه می‌کند که «ملاقات خویش با دیگری شاید وحشتناک‌ترین، هیجان‌انگیزترین مواجهه باشد». پایه‌ی دلبستگی بسیاری از منتقدان به این ژانر این واقعیت است که علمی‌تخیلی، به شکلی داستانی، عامیانه و قابل فهم، شیوه‌ای برای لمس «دگرگونی» فراهم می‌کند. نُووم‌های خاص علمی‌تخیلی چیزی بیش از زُست صرف هستند، و بسیار بیش از کلیشه‌ی صرف: آن‌ها دستور زبانی نمادین برای بیان گفتمان‌های معمولاً ناچیزشمرده‌شده‌ی نژاد، جنسیت، ایدئولوژی‌های بدیل و غیرمحافظه‌کار، فراهم می‌کنند. ما باید این را به عنوان قابلیت اساسی یا پیشرو علمی‌تخیلی در نظر بگیریم.

اما لزوماً معلوم نیست که علمی‌تخیلی مانند آن‌چه این ارزیابی خوشبینانه توصیف می‌کند، شیوه‌ای چنین مثبت باشد. حتی اگر ما نمونه‌های آشکارتر ارتجاعی علمی‌تخیلی را که تفاوت را تنها برای این معرفی می‌کنند که هیولایی‌اش کنند ـ مانند گمشده در فضا که پیش‌تر ذکر کردیم ـ کنار بگذاریم، برخی منتقدان درباره قابلیت این ژانر برای دستیابی به دیگربودگی مطمئن نیستند. برای مثال، دامین برودریک شک دارد که آیا علمی‌تخیلی، «بیش از هر چیز، روایت دیگر را می‌نویسد؟»، اما جلوتر می‌رود و می‌گوید که حتی اگر این‌طور هم فرض کنیم «در روح این توصیف (که به‌سختی بتوان تعریف، واقعی نامیدش) هنوز باید بپذیریم که «نویسنده‌ی علمی‌تخیلی نه روایت دیگری بلکه روایت یکسانی را می‌نویسد». آیا می‌توانیم بگوییم تمام این نُووم‌های علمی‌تخیلی، از بیگانه‌ها تا ماشین‌ها، صرفاً شرح و بسط مفهوم یکپارچه‌ی هویت هستند؟

از این دیدگاه، جمعیت‌شناسی‌های این ژانر امیدوارکننده نیستند. تاکنون، علمی‌تخیلی تحت‌الشعاع یک فرهنگ‌هواخواهی از طرف مردان سفید جوان قرار داشت. تمایل علمی‌تخیلی به پرستش تکنولوژی، به‌ویژه تکنولوژی نظامی و تکیه‌اش بر انواع پیش‌پاافتاده‌ی شخصیت و پیرنگی که اغلب تخت و کاریکاتوری هستند، قطعاً درگیر شدن آن با هر درک جانبی از دیگری را محدود می‌کند. اما ویژگی‌هایی از این خوانش وجود دارد که آن را جبران می‌کند: برای مثال، نیروی جوانی نقشی در ساختن علمی‌تخیلی دارد به عنوان، چنان‌که راجر لاکورست می‌گوید، «یک ژانر پرجنبش شادمانانه و بچه‌گانه». درواقع، با وجود وابستگی‌های قوی علمی‌تخیلی به قراردادهای متداولش، و با وجود این واقعیت که تاکنون بیش‌تر علمی‌تخیلی توسط مردان سفید جوان تولید و مصرف شده است، این ژانر همواره همنوا با امر حاشیه‌ای و متفاوت است. گری وستفال قبول می‌کند که «علمی‌تخیلی مرتباً به عنوان ژانری در اصل مذکر، محکوم شده است؛ نوشته‌ی بلندی که اغلب به وسیله و برای مردان جوان نوشته شده، پر از قهرمانان جاهل‌مآب عضلانی که شق و رق راه می‌روند و راه‌شان را با قلدری از میان کیهان می‌گشایند». وستفال می‌گوید

واقعیت اما اصلاً مانند این نیست، زیرا درواقع، علمی‌تخیلی چیزی دارد که او آن را یک حال‌وهوای «زنانه» می‌نامد. او توصیف می‌کند که چطور علمی‌تخیلی امریکایی از ۱۹۴۰ تا ۱۹۵۰ ـ سال‌هایی که «دوران طلایی» علمی‌تخیلی نامیده شده ـ عواطف قابل ملاحظه‌ای درباره‌ی موضوعات جنسیت و تبعیض نژادی نشان می‌دهد و می‌پرسد:

چرا با وجود این واقعیت غیرقابل انکار که بیش‌تر نویسندگان و خوانندگان مرد بودند، این‌طور است؟ خب، ممکن است کودن‌های جوانی که به علمی‌تخیلی وابسته شده‌اند، جنسیت و رنگ پوست گروه غالب عصر خود را به مشارکت گذاشته باشند، اما در هر روش دیگری، آن‌ها اعضای فرعی و ازخودبیگانه‌ی جامعه بودند که رویای شهرهای گنبددار و کانال‌های مارتینی داشتند، وقتی اغلب مردم آرزوی گذشته‌ای آرمانی داشتند و از [نمادهای کابوی] ژن اوتری و اندی هاردیبت لذت می‌بردند. اگر در آن زمان مجلاتی با عکس‌های هیولاهای ماهی‌مانند می‌خواندید و در حیاط‌خلوت‌تان موشک‌های مینیاتوری می‌ساختید، قطعاً احساس رانده‌شدگی، مورد تمسخر واقع شدن، و بی‌مکانی می‌کردید. چنین افرادی اغلب به دیگر اعضای جامعه که احساس می‌کنند رانده شده، به تمسخر گرفته‌شده و بی‌مکان هستند، می‌چسبند و روش‌های آن‌ها را می‌پذیرند. با این استدلال، انتظار می‌رود در داستان‌های اولیه‌ی علمی‌تخیلی، مباحثات احساساتی علیه تعصب و نژادپرستی، جشن‌های کارگران تحت استثمار که بر ضد رؤسای شیطانی‌شان تلاش می‌کنند، و رسالات فمینیستی اولیه که قابلیت‌ها و عواطف زنان را تحسین می‌کنند، یافت شود. و اگر شما با دقت نگاه کنید، نمونه‌های متعددی از موارد بالا را در علمی‌تخیلی ده‌ی سی و بعد از آن خواهید یافت».

به بیان دیگر، خواندن علمی‌تخیلی مانند خواندن تجربه‌ی امر حاشیه‌ای است که در گفتمان‌های نمادگرایی مادی به‌طور ضمنی بیان شده‌اند و در حکم بیان نمادین این است که زن بودن، سیاه بودن یا کنار گذاشته شدن به چه معناست. علمی‌تخیلی، با تمرکز بازنمایی‌هایش از جهان، نه از خلال بازتولید آن جهان بلکه جایگزین ساختن آن، به وسیله‌ی تبدیل مجازی آن به نماد، قادر است ساخت ایدئولوژیک «دیگربودگی» را دقیقاً در معرض توجه قرار دهد. به بیانی دیگر، در جوامعی مانند جامعه ما که دیگربودگی اغلب هیولایی تصویر شده است، علمی‌تخیلی می‌تواند با زیر پا گذاشتن قراردادهای داستان تخیلی سنتی، قیدوبند این ایدئولوژی را بشکافد.

◄ پیشگویی و نوستالژی

مشکلات تعریف علمی‌تخیلی که این قسمت با آن‌ها آغاز می‌شود، در یک بخش، صرفاً عملکرد تعداد متون علمی‌تخیلی است که باید ورای هر تعریف ذهنی کلی آورده شود. درحالی که روزی علمی‌تخیلی بدنه‌ی کوچکی از متن‌ها را به وجود آورده بود ـ تقریباً همه‌ی آن‌ها رمان و داستان کوتاه بودند ـ که انتظار می‌رفت اغلب هواداران آن‌ها را خوانده باشند، امروزه متون علمی‌تخیلی به‌طور باورنکردنی‌ای زیاد هستند. اسکات مک کراکن ذکر می‌کند که «علمی‌تخیلی به شدت موردپسند عامه است. در بریتانیا تعدادش به یک از ده کتاب فروخته شده می‌رسد و در امریکا تعداد به یک در چهار کتاب می‌رسد». جان کلوت متذکر شده که تعداد متونی که زیر عنوان علمی‌تخیلی دسته‌بندی شده‌اند، از نخستین سال‌های قرن بیستم افزایش یافته است. از نظر کلوت، حتی در اوج «دوران طلایی» تعداد رمان‌های جداگانه‌ای که با عنوان علمی‌تخیلی منتشر شدند، چند صد عدد بود. امروزه، با احتساب علمی‌تخیلی و فانتزی با هم، هر سال هزاران رمان منتشر شده‌اند. حالا «آن‌چه روزی یک زمین بود، دلتای می‌سی‌سی‌پی شده است». به نظر کلوت، اگر دوران طلایی علمی‌تخیلی می‌تواند به عنوان «خانواده‌ای از کتاب‌هایی که شبکه‌ای از جهان‌های امکان‌پذیر آفریده‌اند (و در آن ساکن شده‌اند)» باشد، آن وقت علمی‌تخیلی معاصر آن خانواده را از اعتبار انداخته است: «دیگر هرگز یک تعریف ظاهری از علمی‌تخیلی... نمی‌تواند حتی شروع به رقابت با پیچیدگی‌های فرساینده‌ی یک ژانر باطل شده کند».

بنابراین، علمی‌تخیلی آشکارا دامنه‌ی گسترده‌ای از گفتمان‌های متفاوت می‌سازد، دامنه‌ای آن‌قدر گسترده که ادعای این موضوع مشکل به نظر می‌رسد که تمام نمودهای علمی‌تخیلی درواقع زیر چتر یک اصطلاح هستند: نه صرفاً در مناسبات ژانر یا

سبک، از داستان‌های کوتاه، رمان‌ها، فیلم‌ها، برنامه‌های تلویزیونی، کمدی‌ها، بازی‌های ویدیویی، موسیقی عامی و مانند آن‌ها، بلکه به مفهوم وسیع‌تر گفتمان فرهنگی. ناخودآگاه به نظر می‌رسد صحبت درباره‌ی برنامه‌های فضایی ناسا، یا ساختمان جدید ایستگاه فضایی بین‌المللی در زبان علمی‌تخیلی جا می‌گیرد: تعداد سیستم‌های دوران نو [new age] یا اعتقاد عارفانه که دین سنتی را با اعتقاد به یک پشتوانه‌ی علمی‌تخیلی جایگزین کرده‌اند، چشمگیر است؛ از مشتاقان آدم‌ربایی که اعتقاد دارند زمین تحت مراقبت بیگانگانی با روح بسیار احساساتی است، تا فرقه‌هایی که با این اعتقاد که روح‌هایشان توسط یک سفینه‌ی فضایی بیگانه که در یک ستاره‌ی دنباله‌دار پنهان شده، منتقل می‌شود، به خودکشی دسته‌جمعی دست می‌زنند.

همواره هم این مورد مطرح نیست. در زمانی که «دوران طلایی علمی‌تخیلی» نامیده شده، از اواخر ۱۹۳۰ تا اوایل ۱۹۶۰، اصطلاح «علمی‌تخیلی» انسجام بیش‌تری داشت. این اصطلاح به بدنه‌ی خاصی از متونی برمی‌گشت که مشخصاً در علم و استنباط علم از آینده یافت می‌شدند. هوگو گرنزبک، مؤسس تعدادی از مجلات بانفوذ علمی‌تخیلی، در نخستین شماره‌ی داستان‌های شگفت علم (جون ۱۹۲۹) سرمقاله‌ای درج کرد که در آن سیاست خود را انتشار «تنها داستان‌هایی که اساس‌شان در قوانین علمی، آن‌طور که آن‌ها را می‌شناسیم، یا در نتیجه‌گیری منطقی قوانین جدید از آن‌چه می‌دانیم است» ذکر کرد. او تا آن‌جا پیش می‌رود که اعلام می‌کند یک هیأت از کارشناسان علمی، داستان‌هایی را که به مجله می‌رسند ارزیابی می‌کنند. اما در نقش نُووم علمی تغییری به وجود آمد؛ اکنون خوانش آن کم‌تر به یک زبان خاص علم مربوط است و بیش‌تر، همان‌طور که گفتم، با تخیل نمادین و مادی‌گرا برای بررسی دوباره‌ی جهان ارتباط دارد. برای استفاده‌ی دوباره از تمایز اسکولز باید بگوییم، تعادل به افسانه‌پردازی نزدیک شده و از ساختار دور گشته است. همان‌طور که دیدیم، اصطلاح «علمی‌تخیلی» امروز یک داستان خیالی را به وجود می‌آورد که در آن یک یا چند محدودیت معاصر زندگی برداشته می‌شود یا تغییر می‌کند. جان کلوت ۱۹۵۷ را که با پرتاب سفینه‌ی روسی اسپاتنیک همراه بود، به عنوان لحظه‌ی تاریخی تعیین‌کننده در نظر می‌گیرد.

شاید زمانی بوده است در ابتدای جهان، قبل از اسپاتنیک، که امپراطوران رؤیاهای علمی‌تخیلی ما بر طبق قوانینی که به دقت بر صفحات مجله‌ی *استوندینگ* نگاشته شده بود کنترل می‌شدند، و ما همگی می‌توانستیم در بازی آینده‌ای بازی کنیم که همه در آن شریک بودیم؛ خواننده‌ها، نویسنده‌ها، هواداران.... اما چیزی اتفاق افتاد. آینده شروع به محقق شدن کرد.

این موضوع ارتباطی با تغییر ریشه‌ای در حساسیت‌های فرهنگی دارد. پرواز به فضا از چیزی که در یک آینده‌ی تخیلی ما می‌درخشید به واقعیت بدل شد، و بعد از آن فراتر رفت و، چنان که امروز این‌طور است، به چیزی در گذشته تبدیل شد. فیلمی مانند *آپولو ۱۳* (۱۹۹۶) ران هاوارد این را به دقت تصویر می‌کند. این فیلم درباره‌ی ماجراهای خدمه‌ی یک سفینه فضایی است که در یک مأموریت خطرناک هستند و باید با نقص تقریباً مرگ‌آوری مقابله کنند، و درنتیجه فیلمی است که یک روند معمول علمی‌تخیلی را پی می‌گیرد، همان چیزی که در فیلم‌های کلاسیک مانند *۲۰۰۱: ادیسه‌ی فضایی* (۱۹۶۸) و *ستاره‌ی خاموش* (۱۹۷۴) دیده می‌شود. اما این متنی است که به گذشته نظر دارد، نه آینده. به نظر می‌رسد مسأله‌ی کلیدی این نیست که فیلم «درست» است یا نه، ـ هرچند که البته این موضوع مهم است ـ بلکه نکته این است که فیلم به‌طور خاصی تاریخی است. جلوه‌های ویژه‌ی حیرت‌آوری که از زمین برخاستن را در ساتورن ۵ و سفر در فضا بازآفرینی می‌کند، موازی با بازآفرینی دقیق فضای اوایل ۱۹۷۰ که پایه‌ی این تصویر است، پیش می‌رود. تماشای *آپولو ۱۳* تجربه‌ای است که از جنبه‌های جالب‌توجهی، با فیلم‌های بی‌پرده‌تر علمی‌تخیلی برابری می‌کند؛ اما تماشای آن همچنین آگاهی دقیقی به وجود می‌آورد از این‌که «رفتن به ماه» کاری بود که اجداد ما انجام داده‌اند، نه کاری که ما امروز و یا در آینده انجام دهیم.

درواقع، کاری که آپولو ۱۳ می‌کند، نمونه‌ی بحثی درباره‌ی علمی‌تخیلی است که برخی از منتقدان عنوان کرده‌اند. این‌که هرچند بسیاری از مردم به علمی‌تخیلی به عنوان چیزی که به آینده نظر دارد نگاه می‌کنند ولی حقیقت این است که اغلب متون علمی‌تخیلی بیش‌تر علاقه‌مند به این هستند که چیزها چطور بوده‌اند. علمی‌تخیلی ابزارهای فانتزی را به کار می‌گیرد تا باز نتایج

دوران قدیم را بررسی کند یا آن را به نوع دیگری بیان کند. روال اصلی علمی‌تخیلی پیشگویی نیست، بلکه نوستالژی است. این‌که علمی‌تخیلی پیشگو نیست، به نظر واضح است. صدها هزار متن علمی‌تخیلی در قرن بیستم بوده‌اند، اما تنها متن‌های بسیار کمی از آن‌ها ـ دقیقاً به لحاظ آماری ـ به درستی چیزی را پیشگویی کرده‌اند. ژول ورن پیش‌بینی کرد که انسان با پرتابی از جایی بسیار نزدیک به کیپ کاناورال در فلوریدا به ماه سفر کند؛ اما او همچنین فکر می‌کرد که کپسول‌های آتش در بیرون روش خوبی برای جلو راندن انسان‌ها در این سفر فضایی است، درحالی که درواقع، چنین شتابی فضانوردان را مانند حشره‌ای له خواهد کرد. اچ. جی. ولز اختراع تانک‌ها و بمباران هوایی را پیشگویی کرد. اما کامپیوترها را پیش‌بینی نکرد، و نفهمید که زندگی در فضا بدون وزن خواهد بود. با اطمینان پیشگویی کرد که یک حکومت جهان‌شمول از دانشمندان و مردان خردمند در ۱۹۵۰ آرمان‌شهری جهانی خلق خواهند کرد. پیشگویی علمی‌تخیلی بیش‌تر غلط است، اما ما نباید از این بابت خجالت‌زده باشیم، زیرا توسعه‌ی اخیر «نظریه‌ی آشوب» به ما آموخته که مسأله‌ی پیشگویی دقیق در یک سیستم آشوب مانند «جهان» حقیقتاً غیرممکن است. بنابراین، با وجود یک وابستگی سطحی به «آینده»، به نظر واضح است که علمی‌تخیلی درواقع دلبستگی به گذشته دارد و «نوستالژی» بهترین توصیف برای آن است. **جنگ ستارگان** (۱۹۷۷) با این نوشته آغاز می‌شود «در گذشته‌ای بسیار دور در کهکشانی دور...» و وقایع فیلم بیش‌تر از هر آینده‌ی تخیلی‌منطقی‌ای، از گذشته و به‌ویژه از دوران جوانی جرج لوکاس کارگردان وام می‌گیرد. سفینه‌های فضایی او بیش‌تر شبیه هواپیماهای جنگی هستند که پرواز آن‌ها، به جای سفینه‌های فضایی، مستقیماً از ***اسکادران ۶۳۳*** گرفته شده است، و برای همین است که صدای جیغ می‌دهند و به‌هنگام پرواز در خلاء بی‌صدای فضا، با صدای قیژ قیژ حرکت می‌کنند. یک سفینه‌ی فضایی ساکت خواهد بود، اما جنگنده‌های X-Wing واقعاً سفینه‌ی فضایی نیستند. ***دون*** (۱۹۶۵) اثر فرانک هربرت، یکی از مشهورترین رمان‌های علمی‌تخیلی دوره‌ی پس از جنگ، نیز کاملاً در چنین بازنگری‌ای ریشه دارد. با وجود رخ دادن در قرن بیست‌ویکم، این رمان ما را به دنیایی معرفی می‌کند که بیش‌تر وامدار یک رؤیای عربی در قرون وسطی است تا هر آینده‌ای که می‌توانیم به طرزی قابل‌قبول درک کنیم: دنیایی بدون کامپیوتر یا علم، جهانی خرافی، رمزآلود و دینی، جهانی به‌شدت ازمدافتاده و مرتجع. می‌توانم تمام متن‌های کلاسیک علمی‌تخیلی را با همین روش بررسی کنم. فیلیپ کی. دیک، که برخی او را برجسته‌ترین نویسنده‌ی علمی‌تخیلی به سبک بعد از جنگ امریکایی می‌دانند، کتاب خود را در آینده‌ای بنا می‌کند که تقریباً به دقت شبیه حومه‌ی شهرهای امریکایی در ۱۹۵۰ است؛ ***چمن‌های شری تپی*** (۱۹۸۹) ما را به آینده‌ای دور و سیاره‌ای با فاصله‌ی بسیار می‌برد تا خط داستانی‌ای درباره‌ی گناهکاری کاتولیکی و شکار روباه بیان کند. نمونه‌های بسیاری مانند این‌ها وجود دارند.

اجازه بدهید این نکته را با مثال بسیار عامه‌پسند دیگری تکرار کنم. وقتی مجموعه‌ی تلویزیونی ***پیشتازان فضا*** نخستین‌بار در ۱۹۶۰ پخش شد، به سختی کوشید تا طرحی از زندگی آینده که به نظر باورپذیر باشد ارائه کند. اما تماشای ***پیشتازان فضای*** اصلی، امروز تجربه‌ای جالب‌توجه و موقتاً بی‌مکان است. این، برنامه‌ای است که وانمود می‌کند در قرن بیست‌وسوم می‌گذرد و شامل چیزهای بسیاری است ـ سفر با سرعت بیش از سرعت نور، پرتوهای انتقال ماده و مانند این‌ها ـ که از فناوری معاصر پیشرفته‌تر هستند. از این نظر، «آینده‌گرا» است اما همچنین، بر طبق سبک سال‌های ۱۹۶۰، به‌طور فاحشی «منسوخ» است. لباس‌هایی که می‌پوشند، فضایی که در آن ساکنند، حتی خامی نسبی جلوه‌های ویژه، مدام به ما یادآوری می‌کنند که درحال نگاه به پشت سر هستیم، نه به جلو. من تماشای ***پیشتازان فضا: نسل بعدی*** را به یاد می‌آورم، وقتی نخستین‌بار این برنامه در ۱۹۸۰ پخش شد، تنها به خاطر این‌که با وقار و آینده‌گرا به نظر می‌رسید، مورد توجه واقع شد. با تماشای تکرارها، متوجه می‌شویم چقدر منسوخ و متعلق به زمان خودش به نظر می‌رسد.

از نظر فردریک جیمسن، ژانرهای فرهنگی قدیمی‌تر، «خود واقعیت را اشاعه داده و تحت استعمار درآورده‌اند». من فکر می‌کنم این درباره‌ی علمی‌تخیلی بیش از هر ژانر دیگری صحیح است. ببینید به چند نوع می‌توانیم درباره‌ی دنیای امروز، آن‌طور که

توسط علمی‌تخیلی تصویر شده، فکر کنیم. تکیه‌گاه نمادین علمی‌تخیلی در زندگی امروز آن‌قدر قدرتمند است و آن‌چنان مستقیماً با واقعیات فرهنگ سریع ما ارتباط دارد که بسیاری از الگوهای مفهومی دنیای وسترن جدید را به وجود می‌آورد. برای نمونه، مباحثه‌ی پیچیده درباره‌ی طراحی ژنتیک موادغذایی، در نمونه‌های علمی‌تخیلی به عنوان «غذاهای فرانکنشتاین» وارد ذهن عامه می‌شود. خطرات برخورد سیارک با جهان ما در این متون علمی‌تخیلی مانند **برخورد شدید** (۱۹۹۷)، ***آرماگدون*** (۱۹۹۸) راهی برای بیان شدن پیدا می‌کند. احساسات ما درباره‌ی کامپیوترها با هر متن علمی‌تخیلی که شامل هوش مصنوعی باشد شرح داده شده است؛ تحقیق واقعی درباره‌ی منظومه‌ی خورشیدی به نظرمان کسل‌کننده می‌رسد زیرا انتظارات ما به‌وسیله‌ی شور و هیجان تصویرپردازی علمی‌تخیلی بالا رفته است. بسیاری از مردم، تا حدی به خاطر مهارت متون علمی‌تخیلی مانند ***پرونده‌های ایکس***، مجاز آدم‌ربایی بشقاب‌پرنده‌ها را به جای علمی‌تخیلی، واقعیت تلقی می‌کنند. ایستوان سیسری - رونی جونیور می‌گوید «علمی‌تخیلی به این‌که تنها یک ژانر باشد اکتفا نمی‌کند بلکه بدل به روشی برای آگاهی دادن درباره‌ی جهان شده است». علمی‌تخیلی آینده را به ما نشان نمی‌دهد؛ ما را با داستان‌هایی درباره‌ی اکنون‌مان آشنا می‌کند، و از آن مهم‌تر، درباره‌ی گذشته‌ای است که ما را به این حال رسانده. علمی‌تخیلی خلاف شم زبانی، سبکی تاریخ‌نگارانه و روشی برای نگارش نمادین درباره‌ی تاریخ است.

◄ مطالعه‌ی موردی: دون (۱۹۶۵) اثر فرانک هربرت

این بخش با خوانش جزئی‌تر یکی از آثار علمی‌تخیلی کلاسیک بعد از جنگ، رمان **دون** فرانک هربرت آغاز می‌شود. این رمان تنها یکی از نمونه‌های آشکارتر روش دشواری است که علمی‌تخیلی دگرگونی را تجسم می‌بخشد؛ وجود مادی و مفهوم دیگری که درعین‌حال نتایج مربوط به حال را به رمز در می‌آورد: محیط‌گرایی، دین، فرهنگ و قهرمان‌گرایی. و همچنین، به وضوح ریشه در گذشته دارد.

دون از دو ایده جداگانه برمی‌خیزد. هربرت درباره‌اش می‌گوید:

«**دون** از یک فکر آغاز شد؛ نوشتن رمانی طولانی درباره‌ی شورش‌های مسیحایی که متناوباً خود را به جوامع بشری تحمیل می‌کنند. من عقیده داشتم که ابرقهرمانان برای انسان‌ها مصیبت‌بار بوده‌اند».

در اوایل دهه‌ی شصت هربرت شروع به جمع‌آوری مدارکی درباره‌ی دین‌های دنیاکرد و کوشید تا روانشناسی پدیده‌ی جمعی را درک کند و بفهمد چرا مردم خود را در اختیار قضاوت اسطوره‌ی مسیحایی می‌گذارند. محرک دوم داستان به‌طور مشخص‌تری ریشه در سابقه‌ی شغلی روزنامه‌نگاری هربرت داشت. روزنامه‌ای به او مأموریت داد که به فلورانس، اورگان، برود تا داستانی مهم درباره‌ی یک پروژه‌ی دولتی درباره‌ی کنترل تپه‌های شنی بنویسد و یک مشکل واقعی در بخش‌هایی از میدوست این بود که تپه‌های شنی با نیروی باد حرکت می‌کردند و راه‌ها، خانه‌ها، و حتی شهرهای کامل را در خود فرو می‌بردند. روش‌های سنتی برای مقابله با آن‌ها، ساختن دیوار، تأثیر کمی داشت اما در ۱۹۵۷ روش تازه‌ای پیدا شد؛ ثابت کردن تپه‌های شنی با کاشتن علف‌های محکم، راه‌حل بوم‌شناختی این مسأله بود. هربرت دریافت که جذب موضوع شده است:

من بیش از آن‌چه لازم بود برای یک مقاله و یک داستان کوتاه مطلب داشتم. بنابراین واقعاً نمی‌دانستم چه چیزی در اختیار دارم، اما حجم زایدی اطلاعات داشتم و راه‌هایی که از همه‌ی زوایا می‌شد مطالب بیش‌تری به دست آورد... درنهایت دریافتم که چیزی بسیار جالب‌توجه درباره‌ی بوم‌شناسی صحرا در من به وجود آمده، و این مطلب برای یک نویسنده‌ی علمی‌تخیلی به هرحال گام ساده‌ای بود برای آغاز فکر کردن: اگر سیاره‌ای داشتیم که تماماً بیابان بود، چه می‌شد؟».

این تپه‌های شنی ویرانگر دقیقاً نیروی ویرانگر اسطوره‌ی مسیحایی را مجسم می‌کنند که موضوع این رمان است. پس ما می‌توانیم بفهمیم چرا به نظر می‌رسد هربرت تصمیم گرفته این دو داستان را با هم بیامیزد. «من تصمیم گرفتم این دو را با هم درآمیزم چرا که فکر می‌کنم هیچ داستانی نباید تنها یک رشته داشته باشد.

من تکنیکی لایه‌ای بنا کردم و البته تفکرات دینی و دین را با تفکرات بوم‌شناسانه که می‌توانید آن‌ها را در مقابل هم بگذارید، کنار هم گذاشتم. نتیجه‌ی آوردن این دو گفتمان در داستان، آشکار کردن جوهر کل نمادین است. اثر پژواک نمادینی کسب می‌کند که آن را به مضمون مسیحایی متصل می‌سازد و ما را تشویق می‌کند که برای کشف تشابهات و رمزگذاری ایدئولوژیک رمان، از سطح رمان فراتر رویم.

رمانی که در دست ماست به سه بخش تقسیم شده است: دون، موادیب، و پیامبر؛ که نمایه‌ی بی‌دقتی است از این‌که هربرت چطور مؤلفه‌هایش را سازماندهی می‌کند. پل آتریدز، قهرمان، به عنوان یک غریبه به دون می‌آید؛ او در سیاره‌ای مشابه زمین متولد شده است و در سن ۱۶ سالگی همراه پدرش دوک لتو به آراکیس (دون) آمده. این ماجرا به اولین بخش کتاب این امکان را می‌دهد که فرهنگ و جهان سیاره‌ی بیابانی را معرفی کند، و درنتیجه مواجهه‌ی ما را با «تفاوت» به وسیله‌ی به‌کارگیری قهرمان تدارک ببیند. در پایان این بخش اولیه، بارون هارکونن شیطانی، بر سیاره غلبه می‌کند و پدر پل را می‌کشد، تا پل را مجبور به فرار کند. بخش دوم، که نامی را دارد که پل در میان فرمن‌ها، جنگجویان بیابان، انتخاب می‌کند، جزئیات برخورد لورنس عربستانی او را با روش‌های قبایل بیابان شرح می‌دهد؛ پذیرش او توسط فرمن‌ها، پذیرفتن سمت قانونگذار از طرف او و انتخاب یک همسر فرمنی. بخش سوم، جایی است که رگه‌ی دینی به میانه میدان می‌آید؛ به زبان روایت بخش سوم و انتهایی کتاب یک بازگشت است: پل از هارکونن و امپراطور انتقام می‌گیرد و کتاب شکل دایره‌ای خود را کامل می‌کند.

بنابراین، از نظر بسیاری، این کتابی ازمدافتاده است. همان‌طور که تیموتی اُریلی منتقد آن را چنین توضیح می‌دهد: «این از بهترین نوع رمان قهرمانانه است. خوبی و بدی کاملاً مشخص هستند. رشد پل جوان و تبدیل شدنش به یک شخصیت قهرمان که می‌تواند موفقیت را از دل یک شکست قطعی به دست آورد، رشد آگاهی و تسلط بر خود و همچنین رشد قدرت است. کدام خواننده وقتی پل بر تمام نیروهایی که علیه او جمع شده‌اند پیروز می‌شود، دلگرم نمی‌شود؟». و البته کل جهانی که هربرت می‌آفریند، از نظر سادگی تکنیکی‌اش تقریباً قرون وسطایی است. به بیان دیگر، قالب نوستالژیک رمان او بر بازنمایی تکنولوژی تأثیر می‌گذارد. جهان هربرت جهانی است که در آن چندان ماشین‌آلات وجود ندارند، و هیچ اثری از ماشین‌های فکر یا کامپیوترها نیست، این‌ها همه در «جنگ باتلری» از بین رفته‌اند، «نهضتی علیه کامپیوترها، ماشین‌های فکر، و روبوت‌های هوشیار». به‌طورکلی، بیش‌تر تکنولوژی‌هایی که در این رمان ذکر می‌شود، امروز دیدنش در یک فروشگاه عجیب نخواهد بود. به‌طور جزئی‌تر، تنها دو زمینه وجود دارند که دون در آن‌ها مواردی را نشان می‌دهد که ما ممکن است به عنوان نُووم‌های تکنولوژیک در نظر بگیریم؛ که حتی آن‌ها نیز با منطق رمان مورد سوءظن قرار می‌گیرند. یکی سفر میان ستاره‌هاست که ممکن است فکر کنیم پیش‌شرط ضروری کتاب است و با این وجود این پیش‌فرض، نه به‌طور علمی بلکه به‌طور رمزآلود توضیح داده می‌شود؛ به‌وسیله‌ی سفینه‌هایی که وابسته به خلبان‌هایی هستند که موجودات جهش‌یافته‌ای، معتاد به ماده‌ای به نام اسپایس هستند و درنتیجه دیگر انسان نیستند: «گیلدزمان شخصیتی دراز شده داشت، که به‌طور مبهمی شبیه انسان بود با پاهای باله‌دار و دست‌های پرده‌مانند چتری شکل... سوراخ پشت‌اش ابر نارنجی‌رنگ روشنی با بوی مخلوط اسپایس‌های کهنه به اطراف منتشر می‌کرد». ادویه و شکل جهش‌یافته‌ی گیلدزمان به او امکان می‌دهد که به نوعی مسیر خود را از میان «فضای منحنی»، فضای معمول علمی‌تخیلی، پیدا کند و سفینه‌ی فضایی را در مسیرش براند. به جز این صحنه‌ی کمابیش دینی عجیب و غریب، به ما هیچ حسی از مکانیک و تکنولوژی پروازهای فضایی ارائه نمی‌شود؛ و در دون یا سه دنباله‌اش (*مسیح دون*، *فرزند دون* و *امپراطور مطلق دون*) هیچ صحنه‌ای در فضا اتفاق نمی‌افتد. تأثیر این موضوع این است که از تکنولوژی آشنایی‌زدایی می‌کند و آن را به جای ماشین‌آلات هرروزی، به عنوان «جادو» یا «دین» مطرح می‌کند.

نُووم دیگر رمان، مربوط به جنگ‌افزار و جنگ است. ما در رمان با جنگ‌افزارهای ترساننده و صدادار متعددی آشنا می‌شویم ـ «لاسگان»، یک «پروژکتور پرتاب‌کننده‌ی امواج مداوم لیزر»، «هفت‌تیر ماولا» با تیرهای زهرآگین، یک جست‌وجوگر شکار که

۵ سانتیمتر طول دارد، «یک سلاح متداول ترور که تمام بچه‌های نژاد سلطنتی در سنین پایین با آن آشنا می‌شوند». این یکی باریکه‌ی فلزی سیاه‌رنگی بود که با دست و چشم هدایت می‌شد و می‌توانست به درون بدن متحرک نفوذ کند و راهش را تا نزدیک‌ترین عضو زنده با جویدن مجراهای عصبی طی کند». ما همچنین درباره‌ی سپرهای محافظ می‌آموزیم، که می‌توان هم به صورت فردی پوشید و هم در اطراف ساختمان‌ها و یا کل شهر قرار داد که «تنها به اشیایی که با سرعت کم حرکت می‌کنند، اجازه‌ی ورود می‌دهد» و کارکرد لاسگان‌ها را تقریباً نامربوط کرده است، چراکه اگر یک لاسگان به یک سپر شلیک شود، «آتش‌بازی انفجاری» رخ خواهد داد که آن‌قدر قوی خواهد بود که هم حمله‌کننده و هم دفاع‌کننده را از بین خواهد برد. اما در همان حالی که هربرت جزئیات تکنولوژی این جنگ خیالی را توضیح می‌دهد، بار آینده‌گرای آن را تضعیف می‌کند. در فصل اولیه دیده می‌شود که پل از استاد اسلحه‌ی آترئیدها، جرنی هالک، مبارزه با چاقو می‌آموزد. همانند *جنگ ستارگان* (فیلمی که همان‌طور که منتقدان بسیاری متذکر شده‌اند، بسیار مدیون *دون* است)، در این‌جا نیز دلبستگی به خلاقیت اسباب‌بازی‌مانند تکنولوژی ماشینی را شاهدیم که به‌وسیله‌ی مفهوم عمیق‌تر رضایت از یک حس پیش از این موجود تعارض شوالیه‌ای، شکسته می‌شود. این قضیه در سطح شخصی اتفاق می‌افتد، به همین دلیل در مبارزات دون، اشخاص جداگانه با چاقو و شمشیر می‌جنگند؛ ازجمله، این دو صحنه‌ی تعیین‌کننده‌ی مبارزه‌ی پل با یاسیس فرمن که مقر او را در سیج به وجود می‌آورد، و صحنه‌ی مبارزه‌ی او با چاقو با فید رائوتا در بلندی. اما به جز این‌ها، در صحنه‌ی مهم‌تری نیز تأثیر دارد: پل سرانجام امپراطور را شکست می‌دهد و با توسل به جنگ‌افزاری باستانی، یعنی بمب‌های اتمی که زمان زیادی است ممنوع شده‌اند، بر سیاره غلبه می‌کند.

به هر دو معنا، *دون* رمانی است که در باب قدم برداشتن به عقب نوشته شده است؛ این رمان دنیای فرضی بی‌اندازه وسیعی را به تصویر می‌کشد که متعلق به زمان و فضایی جدا از ماست، هزاران سال نوری دورتر، در ۱۰۱۹۰، اما درواقع این فضا به شدت برای ما آشناست به این دلیل که در الگوی عربی قرون وسطایی بنا شده که چه در فیلم و چه در ادبیات بارها شاهد آن بوده‌ایم (به‌ویژه در اثر دیوید لین، *لورنس عربستان* (۱۹۶۲)). آشنا بودن این آثار بستگی دارد به کهنه‌گرایی و مطابقت آن‌ها با اصول و مدگذشته و نیز خط داستانی عاشقانه ـ اسطوره قدیمی آن‌ها. تنها همین اصول کهنه‌گرایی هستند که این آشنایی را تقویت می‌کنند. برای آن‌که موضع خود را در این میان روشن کنم باید بگویم، معتقد نیستم که این در کل چیز بدی است. این مطلب به توضیح این‌که چرا *دون* چنین تأثیرگذار است کمک می‌کند: مفهوم جزئیات و کامل بودن دنیایی خیالی که بزرگ‌تر از آن اتفاق‌های کوچکی است که در رمان به ما معرفی می‌شوند، به کتاب وسعتی می‌دهد که اغلب رمان‌ها، به جز رمان‌های علمی‌تخیلی، فاقد آن هستند؛ درعوض، حس احتمال صحت ماجرا، به واقعیت و ریشه داشتن کتاب در تجربه‌ای واقعی بستگی دارد. به‌عنوان مثالی از یک روش مشابه نگارش، یعنی فانتزی، می‌توان به جی. تالکین اشاره کرد که در *ارباب حلقه‌ها* با نگارش اسطوره‌پردازی شخصی و متأثر از طرز فکر شخصی‌اش که کاملاً ریشه در اسطوره‌شناسی حقیقی اروپای شمالی دارد، مشابه همان نکته‌ی فوق را انجام داد. اما این همه نیاز به مطرح کردن پرسش‌هایی درباره‌ی *دون*، با توجه به مواجهه‌اش با دیگرگونگی یا بیگانه، پیش می‌کشد. دنیایی چنان آشنا با نشانه‌هایی که از اساس برای ما جدیدند، به آسانی می‌تواند مبدل به دنیایی کهنه و، از نظر قوه‌ی تخیل، فقیر بدل شود. چنین موقعیتی حتی حادتر هم می‌شود وقتی هربرت از یک دوگانه‌باوری با قدمتی به اندازه‌ی خود رمان، برای پیشبرد داستان‌اش استفاده می‌کند. منظورم این است که منبع حرکت این داستان یک نبرد معنوی صریح است، نبردی میان خیر و شر. خیر خانواده‌ی آترئیدها هستند و به‌ویژه پل؛ و بر «خیر بودن» آن‌ها با صدها مورد جزئی تأکید می‌شود. آن‌ها انسان، متمدن، با فرهنگ و باهوشند. وقتی مادر پل، لیدی جسیکا، متوجه می‌شود که همسر بیوه فیزیکدان به وسیله هارکانن کشته شده، واکنش او یکی از غریزی‌ترین شکل‌های دلسوزی است: جسیکا گفت «مرا ببخش، قصد نداشتم زخم کهنه‌ای را باز کنم» و با خود اندیشید «چه جانورانی!». در صحنه‌ای کلیدی، دوک لتو که درحال پرواز بر فراز بیابان برای نظارت بر یکی از عملیات‌های جاسازی اسپایس سمی

خود است، گروه را از هجوم کرم‌های خاکی غول‌پیکر گرسنه که بیابان را آلوده کرده‌اند، حفظ می‌کند. کینس بوم‌شناس، که شاهد این شجاعت و انسانیت است، برخلاف میلش تحت تأثیر قرار می‌گیرد:

این دوک بیش‌تر نگران انسان‌هاست تا اسپایس. تهدید زندگی انسان‌ها او را به خشم و جنون رساند. چنین رهبری از وفاداری متعصبانه‌ای برخوردار خواهد بود... کینس، برخلاف میل خود و تمام قضاوت‌های گذشته، با خود گفت: «من این دوک را دوست دارم».

پس از آن‌که به دوک خیانت می‌شود و به قتل می‌رسد، پل به دلیل نیروی فیزیکی و شجاعت، هوش، مهارت و عزم راسخ‌اش، نجات پیدا می‌کند. او آشکارا قهرمان است.

برخلاف این، نیمه‌ی شیطانی این موازنه‌ی اخلاقی با پرداخت کاملاً ضعیفی رنگ‌آمیزی شده است. اشرار این متن به کاریکاتور نزدیک می‌شوند. روبن «هیولا» با شرارتی غیرقابل بحث (و بحث نشده)؛ فید رائوتا که ـ یک بار دیگر ـ مانند مبارزات گلادیاتوری قدیمی زمان «امپراطوری رم»، شیفته‌ی مبارزه تا سرحد مرگ است اما برای این‌که خطر مجروح شدن را نپذیرد، تنها با حریفانی به‌دقت انتخاب‌شده می‌جنگد که قبل از مبارزه مسموم شده‌اند تا نتوانند هیچ دفاعی از خود بکنند؛ پادشاه امپراطور شادام چهارم، تلفیقی دوبعدی است از وسوسه‌های ذهنی پس‌رونده باشکوه پادشاهی و استبداد وحشیانه‌ای که توسط گروه ساردااکارها، که نیروی ضربتی مشابه اس‌اس هستند، اعمال می‌شود. اما بدتر از همه، ظاهر گروتسک بارون هارکونن است، بدن بسیار چاق بارون مشخص‌ترین تأکید برای ضعف بازنمایی دیگربودگی در دون است.

هارکونن نیروی شری بسیار تأثیرگذار است. اما شرارتش نتیجه‌ی مستقیم دیگربودگی اوست. برای شروع باید گفت که او یک خارجی است. نامش (ولادیمیر هارکونن) نشان می‌دهد که او به‌طور ضمنی به عنوان یک روسی معرفی می‌شود: همان‌طور که اریلی اشاره می‌کند، «لحن روسی» نام بارون «دقیقاً به منظور به میان کشیدن تعصبات ما انتخاب شده ـ که باید به یاد داشته باشیم این پیشداوری‌ها در زمانی که دون نوشته می‌شده، در دهه‌ی شصت، بسیار پررنگ‌تر از امروز بوده‌اند» (اریلی ۵۵: ۱۹۸۱). بدن بارون گروتسک به‌شدت چاق است، آن‌قدر تنومند که او تنها به کمک تسمه‌های نگهدارنده‌ای که به بدنش متصل می‌شوند و بیش‌تر وزن او را تحمل می‌کنند، می‌تواند به اطراف حرکت کند. این کراهت فیزیکی اوست که پیوسته بر آن تأکید می‌شود. نخستین حضور او اگرچه مؤثر اما خام بیان شده است، او نقشه‌ی فروریختن خانه‌ی آترئیدها را می‌ریزد: «یک گوی برجسته‌نما از دنیا، بخشی در تاریکی، زیر فشار دست قربه‌ای که از انگشترهای فراوان می‌درخشد، می‌چرخد». این نکته فراتر از شخصیت‌پردازی هارکونن بر مبنای طبقه‌بندی به عنوان یک «نیروی شر» می‌رود، با وجود این‌که او واقعاً چنین است. واکنش بسیار غریزی است. «به محض این‌که از تاریکی خارج می‌شود، بدنش حجم می‌گیرد ـ به شدت و به شکل چندش‌آوری چاق است». اما علاوه بر این‌که بارون به خاطر تفاوت فیزیکی و نژادی با «معیار» قهرمانی که توسط پل مشخص شده، نفرت‌آور می‌نماید، ولی همچنین به‌طور منفی به عنوان کسی که از نظر جنسی متفاوت است، نشان داده می‌شود. این به معنای نوع خامی از همجنس‌هراسی است. چند صفحه‌ای پس از فرمان مرگ یوه و پیتر با خونسردی محض، و پس از واگذار کردن آراکیس به شصت سال استبداد، هارکونن به وضوح با شیطان مقایسه می‌شود: لتو ناگهان چیزی را به یاد آورد که جرنی هالاک روزی با دیدن تصویر بارون گفته بود: «و من در کنار شن‌های دریا ایستادم و دیدم که هیولایی از دریا سر برمی کشد و بر دستانش نام کفر است». و در پایان همان فصل، به وضوح برای تقویت کردن این‌که بارون چقدر پست و نفرت‌آور است، متوجه می‌شویم که او همجنس‌گرا است.

شاید این نکته در دهه‌ی شصت که ناخودآگاه بیش‌تر همجنس‌هراس بود، کم‌تر مورد توجه قرار گرفت. حق روشن است و شر حضورش را با نفرت‌آور بودن یا زن‌صفت بودن و یا عملاً هر دوی این‌ها، نشان می‌دهد. «دیگربودگی» یا «بیگانه» جزء اولین مثال‌هایی است که از طریق دیدگاه یک فرهنگ قبیله‌ای که بر پایه‌ی بدویت قرون وسطایی بنا شده نشان داده می‌شود؛ فرهنگی که در آن با هر شخص یا چیزی از بیرون قبیله باید با شک و حتی نفرت برخورد می‌شد. به پرسش گرفتن توانایی رمان در بازنمایی

بیگانه مهم به نظر می‌رسد. شخصیت‌هایی که در این‌جا با آن‌ها مواجه می‌شویم، نسبت به رمان‌های بسیار دیگر، دو بعدی، معمولی و آشناترند.

اما یک نُووم مهم در **دون** هست که از دودستگی محدودکننده‌ی «خیر در برابر شر» فراتر می‌رود. محدوده‌ای که بخش اعظم باقیمانده‌ی رمان در آن می‌گذرد: کرم‌های خاکی غول‌پیکر، موجودات بیگانه‌ی شبیه مار که برای زندگی بومی سیاره خطرناک هستند. و فکر می‌کنم هربرت در این‌جا کاری بسیار هوشمندانه انجام داده است. او این توانایی را دارد که بیگانه را در یک پس‌زمینه‌ی آشنایی برجسته کند، و درنتیجه دیگربودگی را قوی‌تر و تکان‌دهنده‌تر سازد. به همین دلیل است که کرم‌های خاکی غول پیکر در تصور خواننده **دون** این چنین برجسته می‌مانند.

کرم‌های خاکی زیر سطح شن‌های بیابان زندگی می‌کنند: درکی از حواس ندارند اما به سمت بسته‌های اسپایس و هر صدایی که از سطح زمین بیاید، جذب می‌شوند. بیش‌تر ساکنین سیاره از این هیولاها، غول‌های بیگانه، وحشت دارند. اما این نشان باور دینی پل است که می‌تواند این واکنش‌های سطحی را ببیند. کرم مرتبط می‌شود با پذیرش پل از جانب فرمن‌ها، زیرا او برای این‌که واقعاً یکی از اعضای قبیله باشد، باید یاد بگیرد چطور مانند بقیه، کرم‌ها را براند. هنگامی که او با این آزمون روبه‌رو می‌شود، دیگربودگی هیولا تبدیل به زیبایی می‌شود: «او با خود فکر کرد بیرون بیایید هیولاهای دوست‌داشتنی، این بالا، صدای مرا می‌شنوید؟» بدن این کرم‌های غول‌پیکر قطعه‌قطعه است و یک رام‌کننده می‌تواند با زدن قلابی به لبه‌ی یکی از قطعه‌ها، آن‌ها را مجبور کند روی سطح بیابان بمانند؛ کرم برای آن‌که شن زیر پوستش بماند، سوارکار را روی سطح بیابان حمل خواهد کرد. هنگامی که پل موفق می‌شود بر کرم سوار شود، از پیروزی‌اش شادی می‌کند: «مانند امپراطوری که دنیا را از نظر گذرانده باشد، احساس خوشی کرد. میل ناگهانی‌اش را برای جست‌وخیز کردن در آن بالا، چرخاندن کرم و نشان دادن تسلطش بر این موجود خاموش کرد».

این قطعه ممکن است از لحاظ نوشتاری ضعیف باشد، (جست‌وخیز اصطلاح زشتی است) اما حداقل وابستگی نمادین این نُووم را به نمایش در می‌آورد. در اوج کتاب، ارتش فرمن‌ها بر پشت کرم‌های خاکی به میدان نبرد می‌رود و پیروز می‌شود: پل امپراطوری خود را از رؤیا تبدیل به واقعیت می‌کند. به بیان دیگر، ما می‌فهمیم معمای معرفت‌شناختی کرم‌ها چیست: آن‌ها نماد چه هستند؟ آن‌ها قدرت را نشان می‌دهند، قدرت دریدن و هراساندن. آن‌ها معرف قدرت انسان بر طبیعت هستند چراکه توسط انسان رانده می‌شوند؛ آن‌ها نشانگر قدرت ارتش هستند چراکه سربازان فرمن را به پیروزی می‌رسانند؛ و مهم‌تر از تمام این‌ها، برای جهانی که هربرت خلق کرده، آن‌ها معرف قدرت سیاسی در مقیاس گسترده هستند، زیرا به‌طور مشخص، در آفرینش اسپایس نقش دارند، ماده‌ای که تمام نیروهای سیامی با آن آرام می‌گیرند. کرم‌های خاکی دون را به اثری برجسته مبدل کرده‌اند. آن‌ها تواناترین و به‌یادماندنی‌ترین مخلوقات هربرت در این رمان هستند، چیزی که مخاطب با خود همراه می‌برد. و به نظر من دلیل این مطلب به روشنی این است که هربرت قدرمندترین و بی‌نقص‌ترین تجسم دگرگونی‌اش را در هیأت این کرم‌ها می‌یابد. کرم‌ها کاملاً با ما متفاوتند، یا با هر چیز دیگری که ما می‌شناسیم؛ و این نکته که آن‌ها در دنیایی واقع شده‌اند که بسیار نزدیک به بازنمایی‌های فرهنگی عرب قرون میانه است، تنها بیگانگی زیبای این حیوان‌ها را برجسته می‌سازد. آن‌ها بیگانگی را در خود مجسم می‌کنند، و در همان حال، با خود دلالت‌هایی از بیگانگی منظره‌ی بیابانی که هربرت این چنین به خوبی تصویر کرده، به همراه دارند. و حتی همان‌طور که پیش از این گفتم، آن‌ها عملکرد قدرت را آشنایی‌زدایی می‌کنند و، نه طبیعی یا معمولی، بلکه بیگانه‌اش می‌سازند. به نظر من، همین سطح محتوایی است که **دون** را رمانی تأثیرگذار می‌کند و زمینه‌ی کلی دودستگی خشن خیر در مقابل شر است. به بیان دیگر، در این رمان آن‌قدر مواجهه‌ی هوشیارانه با تفاوت وجود دارد، به خصوص با کرم‌های خاکی شگفت‌انگیز و اسپایس توطئه‌انگیز، که متن را فرای نکوهش تفاوت جنسی، فیزیکی و نژادی می‌برد و به عنوان یک رمان، این کتاب می‌تواند نشانه‌گذاری دلالت‌گر و غیرمستقیمی از عملکرد قدرت به عنوان بازاندیشی تمام ارزش‌ها را در کنار مواجهه با دیگربودگی قرار

دهد.

در دون رازورزی با تمایزات جنسی در هم ادغام می‌شوند. فرقه‌ای عرفانی که منحصراً زنانه است. پیمان خواهری بن جسریت، هزاران سال است که سیاست خاص پرورش آدم‌ها را با امید به وجود آوردن فردیتی خاص با قدرتی بسیار در درک آینده و گذشته، اجرا کرده است. با وجود این‌که این فردیت رازورزانه چیزی است که آن‌ها شایسته‌ی زنان می‌دانند، به نظر می‌رسد که این هیأت مسیحایی که در رمان «کویساچ هادراچ» نامیده می‌شود، تنها می‌تواند یک مرد باشد. به بیان دیگر، با وجود قدرتی که زن در این قابلیت‌های رازورزانه به دست می‌آورد، چیزی وجود دارد که یک زن فاقد آن است و این مرد آن را داراست؛ چیزی که به او این قدرت را می‌دهد که کارهایی انجام دهد که یک زن نمی‌تواند. در سطحی نمادین، به نظر روشن می‌رسد که در این‌جا به برخی دال‌های فوق‌طبیعی اشاره شده است. همان‌طور که رمان پیش می‌رود، و به مرور آشکار می‌شود که پل درواقع کویساچ هادراچ است، قدرت نمادین پیروزی او در غالب کرم‌های خاکی اشاره‌ای ضمنی به یک گفتمان خاص جنسیت ـ جنسیت مردانه ـ دارد. این مسأله، نمادگرایی رمان را به تجربه‌ی زندگی واقعی پیوند می‌دهد. نُوم‌های نمادین رمان، راه‌های مساعد تأویل را که در گفتمان قدرت و مردگرایی عمل می‌کنند می‌گشاید. از این لحاظ، محدودیت‌های الگوی اخلاقی رمان را می‌توان به عنوان انتقاد به محدودیت قدرت مردانه در نظر گرفت؛ نگرانی‌هایی که این رمان درباره‌ی همجنس‌گرایی جنس مذکر عنوان می‌کند، چیزی بیش از تکذیب ذاتی ایدئولوژی مردگرانیست. با توجه به آن‌چه پیتر لو در دفترچه‌ی راهنمای سایبورگ آورده، «علمی‌تخیلی ابزاری ویژه است برای معرفی ایدئولوژی. از آن‌جاکه علمی‌تخیلی کم‌تر از دیگر ژانرها با بافت سطحی واقعیت اجتماعی ارتباط دارد، می‌تواند توجه بیش‌تری به ساختارهای عمیق آن‌چه هست و آن‌چه باید باشد، نشان دهد». دون مثال مناسبی برای این مورد است.