

شمايل هاي ادبيات علمي تخيلي



مشخصه‌ای که انواع ادبیات داستانی علمی تخیلی را به هم پیوند می‌زند، از یک نظر، برساختن جهانی جز جهان واقعی است. این جهان می‌تواند سیاره‌ای دیگر (یا حتی کیهانی دیگر) یا «دنیای آینده» باشد؛ دنیایی که قوانین حاکم بر آن به کل چیز دیگری است. اما این قوانین و اوضاع جدید هر چه که می‌خواهد باشد - از تهاجم بیگانگان گرفته تا حاکمیت مریخی‌ها و راه‌حلی برای ازدیاد طول عمر - نویسنده باید به این تغییرات اشاره کند و خواننده نیز باید بتواند اهمیت چنین اشاراتی را دریابد. از این رو، خواندن داستان علمی تخیلی همواره فرایند پویای ترجمه و تعبیر خواهد بود. این شگردها، سرزمین‌ها، روابط، صنایع و آداب و رسوم عجیب و غریب چه چیزی را درباره‌ی اشخاص، سیاست و اوضاع و شرایط اجتماعی جهان تخیلی نشان می‌دهند. شمایل‌های ادبیات داستانی علمی تخیلی، شمایل‌ها و مشخصه‌هایی‌اند که بر این نوع ژانر [ادبی] صحنه می‌گذارند؛ ژانری که هم به خواننده گوشزد می‌کند با دنیایی متمایز سر و کار دارد و هم سنگبنای این تمایز را پی‌ریزی می‌کند.

بیش از هر ادبیات دیگری، در ادبیات داستانی علمی تخیلی است که زمان و مکان خیالی مؤلفه‌ی عمده‌ی داستان محسوب می‌شود و این مؤلفه‌ی داستانی از طریق توصیف بسیار اغراق‌شده‌ی اشیای غیرواقعی، آداب و رسوم، روابط خانوادگی و مدها که جملگی از سوی خواننده بازشناخته و رمزگشایی می‌شوند، انسجام پیدا می‌کند. واژه‌ی (شمایل) icon برگرفته از واژه‌ی یونانی eikon و به معنای تصویر (image) است؛ این واژه به واسطه‌ی هنر بیزانسی وارد زبان انگلیسی شد^{*}. در هنر دوره‌ی بیزانس، icon خصوصاً به بازنمایی انتزاعی مسیح یا یکی از قدیسمین اطلاق می‌شد. به همین ترتیب، شمایل ادبیات داستانی علمی تخیلی نیز مبین چیزی است فراطبیعی (یا حداقل آن‌جهانی) که مطابق قواعدی هنری (به‌طوری که برخی مشخصه‌های آن الزامی است) شرح داده می‌شود. ولی آشکارا متعلق به فهم عامه است - درست همان‌گونه که دکتر فرانکشتاین در رمان مری‌شلی هیولا را نه «ابداع» بلکه «می‌سازد»، احتمالاً بی‌هوده است که شمایل‌های ادبیات داستانی علمی تخیلی را به یک نویسنده‌ی منفرد منوط بدانیم. خون‌آشام‌ها پیش از دراکولای برام استوکر به‌طرزی گسترده در فرهنگ عامه وجود داشته‌اند و مردان مکانیکی پیش از آن‌که واژه‌ی روبات برای نخستین بار به معنای

امروزین رواج یابد، ثمره‌ی تخیل عام و خاص بوده‌اند. همچنین، از آن‌جا که شمایل‌ها مبتنی بر فرهنگ‌اند، هر کتاب یا داستان تصویر/شمایل‌نگاری مختلف منحصر به خود را دارا خواهد بود (روبوتی که به‌طرزی متفاوت طراحی شده است، شکل ویژه‌ای از نیروی محرکه‌ی سریع‌تر از نور) تا همسو با مقاصد خاص نویسنده قرار گیرد. با این حال، می‌توان فهرستی از این تصاویر حائز اهمیت ارائه داد و معانی آن‌ها را مورد کندوکاو قرار داد. معنایی که نه فقط در تیررس خوانندگان ادبیات داستانی علمی تخیلی بلکه به مذاق هر نوع مصرف‌کننده‌ی ادبیات عامه‌پسند قرن بیست و یکم خوش خواهد آمد.

◀ راکت‌ها، سفینه‌های فضایی، زیست‌گاه‌های فضایی محیط‌های مجازی

راکت، با شکل فالوس مانند و اوج‌گیری خیره‌کننده‌ی خود، نماد‌گریناپذیر انرژی و فضا است، اما در عین حال راکت یک سلاح (که اولین بار در جنگ‌های چین دوره‌ی میانه مورد استفاده قرار گرفت) و نیز یک آتش‌بازی بی‌ضرر و شگفت‌انگیز محسوب می‌شود. تسیولکنسکی گرچه، نظریه‌پرداز برجسته‌ی صنایع موشکی نوین بود، از رویای سفر میان‌سیاره‌ای ادبیات داستانی علمی تخیلی الهام گرفت و نظریه‌اش در گسترش ابر اسلحه‌ی V2 آلمانی جامه‌ی عمل پوشید. این هویت دوگانه [اسلحه‌ی مرگبار و فشفشه‌ی آتش‌بازی] مشخصه‌ی اصلی راکت در جهان واقعی و در ادبیات علمی تخیلی به حساب می‌آید. رنگین‌کمان جاذبه‌ی زمین اثر تاماس پینچون، رمان امریکایی پس از جنگ که در ادبیات علمی تخیلی جدید جایگاهی بس مهم دارد، داستان این شمایل مرگبار [راکت] را در مراحل پایانی جنگ جهانی دوم با اسطوره‌ی ژرف و پیچیده‌ی اولیه آن درهم می‌آمیزد: وسیله‌ای برای نیل به موفقیت و پیام‌آور مرگ تمدن جدید. در این رمان، همان‌گونه که تایرون اسلاتر و ب - ماجراجوی معصوم داستان - به دنبال ابزارغایی می‌گردد، شاهد معجونی از ابزارهای خاص تکنیکی،

* چنین سیری درباره‌ی کلمه‌ی شمایل نیز صادق است. کلمه‌ای که برای تصویر بزرگان مذهبی به کار می‌رود. همچنان‌که واژه‌ی Icon در انگلیسی جاری این بار مذهبی است - م.

جروم بیکنسبای در ۱۹۵۸ یافت. ماجراهای کابوس وار هیولای «درون» سفینه حس غریب آسیب پذیری را برمی انگیزد. در اثر حماسی بروس استرلینگ به نام شیزوماتریکس (۱۹۸۵) ناپایداری زیستگاه‌های فضایی به قدری رعب آور است که کاربرد سلاح‌های کشتار جمعی حتی در جوامع آتی فاقد قانون نیز نگویده شده است. اما به رغم تصاویر بسیار معروف از ادبیات داستانی علمی تخیلی، مثل تکه جواهرات عظیم شکنده که در تاریکی مطلق بر زمینه‌ی الماس‌های سرسوزنی فرود می‌آیند (در فیلم ۲۰۰۱ کوبریک)، سفینه‌ی فضایی تخیلی معمولاً مکانی امن، پناه‌بخش و همیشگی به حساب می‌آید. در مجموعه‌ی مریخی‌ها اثر سی. جی چری، سفینه‌های غول‌پیکری که میان سیارات قابل سکونت در رفت و آمدند به سان کشتی دزدان دریایی سواحل کارائیب دارای فرهنگ فتودالی و باروک مختص به خود هستند و خدمه‌ی کشتی را با زندانی کردن در مکان‌های بزرگ و دوردست، از هرگونه ارتباط با محیط اطراف منع می‌کنند.

ایستگاه‌های فضایی، محل خدمات‌رسانی به سفینه‌های فضایی، شهرهایی چندین لایه‌اند با بازارهای خارجی: به قدری نامتناهی (مثل مجموعه‌ای اثر ژنولف با نام کتاب خورشید طولانی) که سفر تمام معنا و مفهوم خود را از دست می‌دهد و ماکین سفینه‌ی فضایی هدف اصلی خود را فقط به شکل قصه و افسانه به یاد می‌آورند. این داستان‌های نزدیک‌تر به آینده‌ی قابل پیش‌بینی، (به لحاظ مفهومی) بازتاب نیروی نظامی پروازهای فضایی در دنیای واقعی است. مؤسسه‌ی استارشیپ در فیلم *پشتازان فضا* می‌تواند «زیردریایی هسته‌ای نیروی دریایی ایالات متحد آمریکا باشد که در اطراف اقیانوس آرام بی‌هدف پرسه می‌زند و اخلاقیات «عصر لیبرالیسم» را در دوره‌ی جنگ سرد اجرا می‌کند». حتی واقع‌بینانه‌تر که نگاه کنیم، ایستگاه فضایی می‌تواند یک مرکز خرید بزرگ محسوب شود. سفینه نیز می‌تواند یک موجود زنده‌ی غول‌پیکر تصور شود. سفینه، به هر شکلی که ارائه شود، کانون توجه روابط انسانی خواهد بود، محلی برای تبادل عقاید ضدونقیض و یادآور تصویر قرون وسطایی از کشتی *احمق‌ها*. سفینه‌ی فضایی که راه خود را از میان اقیانوس بی‌کران و تاریک به جلو باز می‌کند، شکل جسمانی می‌گیرد؛ آسیب‌پذیر و در عین حال نیازمند محیطی بسته که با ایده‌ی رهایی‌بخش راکت در تضاد است. مفهوم فرار از موقعیت انسانی به کمک فناوری،

افسانه‌ی قهرمانی و کشف و شهود عرفانی می‌شویم که به این رمانس بزرگ ادبیات علمی تخیلی کلاسیک شکل می‌دهد. البته در ادبیات داستانی علمی تخیلی جدید نیز بر نظریه‌ی توطئه، ترندهای اغواکننده، نام‌های تجاری و رابطه عاشقانه با اسلحه‌ی حتی قوی‌تر تأکید می‌شود.

راکت با قدرت تخریب‌کنندگی برابر با انسان، تصویر غایی رمان رنگین‌کمان جاه‌بوی زمین است و در دنیای واقعی، پرتاب هر چیزی به فضا جز به وسیله‌ی موشک عظیم‌الجثه‌ای چون V2 که با شدت از زمین کنده می‌شود، غیرعملی به نظر می‌آید. در ادبیات علمی تخیلی نیز مدت‌هاست، راکت دیگر به منزله‌ی نمادگریز به ستارگان به حساب نمی‌آید. این روزها، در فضاییماهای ادبیات علمی تخیلی به ندرت به مسافرت‌های سیاره‌ای برمی‌خوریم. کشمکش بر سر ترک کره زمین، موضوعی مربوط به گذشته‌های دور یا نزدیک است (سفر اثر استیون باکستر، شرح سفر اولین گروه فضانوردان به مریخ که در نوع خود بسیار تکنیکی و در عین حال عاطفی است، در این میان استثناست). مخروط نوک‌تیز و فالوس مانند جای خود رابه سفینه‌ی فضایی داده است. سفینه‌ی فضایی (خواه سفینه‌ی حامل متعرض‌ها یا مورد هجوم واقع شده‌ها باشد، خواه سفینه‌ی حامل هیولاها) که نه برای آزمایش‌های تجربی بلکه برای اکتشاف، بارگیری، جابه‌جایی مسافر یا اقامت طولانی‌مدت طراحی شده است، جانشینی است که می‌تواند جهانی را در خود جای دهد.

نویسندگان ادبیات علمی تخیلی پس از جنگ، با علم به چشم‌اندازهای واهی منظومه‌ی شمسی و اهمیت مسافرت به سرزمین بهتر، خیلی زود دریافته‌اند که سفر به ستارگان (حتی با عجیب‌ترین سرعت‌ها) حرف سال‌ها و حتی نسل‌ها خواهد بود. *مناسک گلدار* (۱۹۶۸) اثر الکسی پانشین نمونه‌ای تحسین‌برانگیز از رمان تمام‌عیار ستاره‌نوردی است؛ در این رمان مهندسی اجتماعی، برنامه‌ریزی شهری و طرح‌های آموزشی همان اهمیت داستان ماجراجویانه را دارد. شخصیت‌های رمان پانشین برای ورود به سرزمین ناشناخته فضاییما را ترک می‌کنند اما این فرضیه که در خارج از فضای پوسته‌ی پولادین فضاییما، خطر در کمین انسان است، جذابیت رمان را دو چندان می‌کند. در فیلم *بیگانه* (۱۹۷۹) اثر رایدلی اسکات که به نوعی نمونه‌ی پیشین‌اش را می‌توان در داستان کوتاه «آن - وحشت از پشت سر» نوشته‌ی

کاربردهای مختلفی به خود گرفته است.

آیا می‌توان محیط مجازی را شمایلی در نظر گرفت؟ دسترسی به جهان مجازی هنوز در واقعیت و ادبیات، تصویری ثابت و بصری به خود نگرفته است. نزدیک‌ترین معادل به مخروط معروف نوک‌تیز یا شکل سوسوزنان سفینه‌ی فضایی، کیسه‌خوابی بدترکیب و بشکه‌ای لزوج‌گونه (بدان‌گونه که در فیلم ماتریکس آمده) است که مسافر فضایی باید جهت از سر گذراندن تجربه‌ای یکسر مجازی، در داخل آن فرو رود. در کتاب بازیگران ذهنی اثر پت کادیگان، مردم حدقه‌ی چشمان خود را بیرون می‌آورند تا از طریق نرون‌های نوری بتوانند به محیط مجازی متصل شوند. برخی دیگر از نویسندگان مودم متصل‌شونده‌ای را در حفره‌ی پشت جمجمه‌ی سر قرار می‌دهند. در کتاب جابه‌جایی شهر (۱۹۹۵) گرگ اگان فضای مجازی را به منزله‌ی جهانی مستعمره نشان می‌دهد که در آن، مسافران فضایی می‌توانند کل شخصیت انسانی خود را روی نرم‌افزار انتقال دهند تا «دنیای واقعی» و «بدن جسمانی» شان را ترک گویند. در زمانی که به سال ۱۹۹۷ با نام کافه فوتیکس نوشتم، این تقابل را در داستانم حفظ کردم و محیط حیاتی بازی‌های ویدیویی آینده‌نگرانه‌ام را به شکل قطره‌های مخصوص چشم درآوردم که در آن‌ها کدهای ملکولی قرار داده شده است. ذهن شما وارد دنیای مجازی نمی‌شود، دنیای مجازی است که وارد ذهن شما می‌شود و به صورت تعبیه‌ی روی صحنه‌های روزانه درمی‌آید (که احتمالاً نزدیک‌ترین ایده‌ی علمی‌تخیلی به بازارهای جهان واقعی است). این ابزار هر چه که باشد بقای بدن فیزیکی، پوستی که به هنگام ورود به دنیای دیجیتال باقی می‌ماند، کماکان مسأله‌ای بحث‌برانگیز باقی می‌ماند. وقتی فضای داخلی - چه در جهان واقعی و چه در داستان علمی‌تخیلی - به مکمل رمانس‌های امپراطوری‌ها و اکتشافات منظومه‌ای بدل می‌شود، کماکان گشوده می‌ماند. هر وسیله‌ای که استفاده کنیم، مهم آن است که این بار همراهان سفر علمی‌تخیلی‌مان چه کسانی خواهند بود؟

◀ روبات‌ها، آدم‌ماشینی‌ها (و زنان ماشینی)؛

سایبورگ‌ها و بیگانگان

روبات (مشتق از واژه‌ی روباتا در زبان چک) به معنای کارگر

است. در نمایش‌نامه R.U.R (۱۹۲۵) اثر کارول چاپک - که این واژه از آن می‌آید - مردان مکانیکی در نقش کارگر، ظاهر می‌شوند اما به قدری کاردان و با کفایت عمل می‌کنند که بر اربابان خود مسلط می‌شوند. شاید رابی، مستخدم آهنی خوش‌قلب با چشمان ورقلمبیده‌ی فیلم سیاره‌ی ممنوع در (۱۹۵۶)، به لحاظ تصویری دقیق‌ترین روبات محسوب شود؛ اما آیزاک آسیموف بود که در مجموعه داستان‌های خود، از ۱۹۵۰ تا ۱۹۷۷، واژه‌ی روبات را متداول کرد. «سه قانون روباتیک»، که رمزگان غیرقابل تخطی اخلاقیات حک شده در ذهن روبات است، در ادبیات داستانی آن‌قدر معروف شد که ذکر آن‌ها عاری از لطف نیست.

۱. روبات به انسان صدمه نمی‌زند و اجازه نمی‌دهد که

هیچ انسانی صدمه ببیند. ۲. روبات می‌بایست از دستوراتی که بدو داده می‌شود تبعیت کند، جز مواردی که قانون اول را نقض می‌کند. ۳. روبات می‌بایست از تمامیت وجود خود، مادام که ناقض قوانین یک و دو نیست، حمایت کند.

در حالی که وسایل روباتیک جهان واقعی روند روبه‌رشد دارند و مسأله‌ی هوش مصنوعی (ماشین لباس‌شویی‌های هوشمند) اندکی مخدوش به نظر می‌آید، تصویر آسیموف از ماشین‌به‌مثابه «خدمتکار خوب» هنوز افسون‌مان می‌کند و سه قانون آسیموف در ادبیات داستانی علمی‌تخیلی نیز به‌عنوان بدنه‌ی پذیرفته‌شده‌ی علمی‌تخیلی به قوت خود باقی است. در اولین رمان خودم - صبر الهی (۱۹۸۴) - چو - زن ماشینی فرازتیک - که ماشین هوشمند تمام و کمال است، با تبعیت از سه قانون آسیموف به کیفر غیرمنتظره‌ی انسانیت باقی‌مانده بدل می‌شود و پیام ارباب بزرگ - ماشین‌های ما بی‌گناهند اما ممکن است ما را نابود کنند - اساس این داستان عاشقانه‌ی تراژیک را شکل می‌دهد. در برنامه‌ی آسیموف، این حقیقت که آن سه قانون به‌منظور حمایت از انسان‌ها در برابر موجودات به‌لحاظ فیزیکی و ذهنی برتر وضع شده‌اند، امری واضح و مبرهن است. با این حال، خوب بودن روباتیک به تصویری قابل قبول در ادبیات داستانی علمی‌تخیلی آزاداندیش تبدیل شده و در داستان افسانه‌ای آنتونی بوچر با نام در جست‌وجوی سنت‌آکوئین به‌صورت رمانسی الهی درمی‌آید؛ در این داستان، کشیشی مردد و دودل، به‌واسطه‌ی ایمان به ماشین‌آهنی دارای درک و احساس، ایمان و اعتقاد خود را باز می‌یابد. چنین باوری است که باعث می‌شود فیلیپ کی. دیک،

نویسنده‌ی علمی تخیلی یاغی و ضدتکنولوژی دوستی، در آبا آدم ماشینی‌ها خواب گوسفند برقی در سردارند؟ با دلسوزی و تأثر در باب طغیان «بردگان ماشینی» بنویسد، رمانی که این روزها به خاطر اقتباس سینمایی رایدلی اسکلت از آن، بلیدرانر؛ شهرت دارد.

باور به این‌که ماشین هوشمند، شکل انسانی یا شبه‌انسانی دارد (علم‌الاعصاب روباتیک از آن جانب‌داری می‌کند) پرسش‌های اخلاقی خاصی پیش می‌آورد. اگرچه مردان مکانیکی ممکن است به انسان‌ها شباهت پیدا کنند ولی مصنوعی بودن، ارزش و اعتبار آن‌ها را پایین می‌آورد. (پس از رمان صبر الهی، زنان ماشینی (ژنیویدها) اغلب به‌عنوان فاحشه ترسیم شده‌اند).

یک موجود نرم‌افزاری با هویت انسانی و باهوشی فراتر از انسان می‌تواند از سه قانون [آسیموف] تبعیت کرده و مثل برده‌ای شورشی رفتار کند. جایگاه هستی‌شناختی انسانی که با مهندسی ژنتیک یا به هستی می‌گذارد، چیست؟ یا موجودی که انسان به دنیا می‌آید و قرار است بخشی یا تمام اجزای بدن خود را با سخت‌افزاری مبادله کند یا هیأتی غیرانسانی پیدا کند که با محیط بیگانه سازگاری بیش‌تری دارد؟ شگردهای باروری آزمایشگاهی خط تمایز میان کودکانی که به‌طور طبیعی به دنیا می‌آیند و کودکانی که مصنوعی زاده می‌شوند را کمرنگ کرده است؛ حال آن‌که شبیه‌سازی تمام و کمال نوزادان انسانی خود محل مناقشه بوده است. در ادبیات داستانی علمی تخیلی این موارد به‌بوتی آزمایش درمی‌آیند و مهارت ادبیات علمی تخیلی در بیان مؤثر این موارد به خوانندگان و نویسندگان اجازه داده است در خصوص معضلات ظاهراً عجیب و غریب آینده‌ی بشر به‌سان پرسش‌های دیرآشنا درباره‌ی تفوق اجتماعی، نژاد و قومیت بیان‌دیشند. بنابراین طرح این پرسش که آیا نوزاد شبیه‌سازی‌شده ذی‌روح است همان‌قدر نامطبوع است که طرح این پرسش درباره‌ی کودک یک برده‌ی شخصی در ایالات متحد قرن نوزدهم.

ممکن است گریزی نباشد از این‌که نژاد بشر تقسیم شود به ثروتمند ژنتیکی و فقیر ژنتیکی یا از نظر زیست‌شناختی به خنثی در مقابل فرد حاوی تغییرات زیست‌مکانیکی در مجموعه رمان‌های (سال ۶-۱۹۹۲) نانسی کرمس با نام *گلدایان در اسپانیا* و در فیلم *گاناکا* تاریخ آینده به دقت مستندسازی شده است. ممکن است گریزی نباشد از این‌که هوش مکانیکی همسان یا

برتر از هوش بشر باشد. به‌هیچ‌وجه بعید نیست که دگرپرسی نهایی شمایل «موجودات دیگر» - موجودات فرازمینی هوشمند - از دنیای ادبیات و توهم ناهشیاری به واقعیت پا بگذارند. حرفه و پیشه‌ی «بیگانگان» ادبیات داستانی علمی تخیلی تغییرات و پیشرفت‌هایی را در دنیای واقعی رقم زده است. در اواخر قرن نوزدهم و اوایل قرن بیستم، رمان احساسی *جنگ دنیاها* (۱۸۹۸) اثر ا.ج. جسی. ولز نظریه‌ی داروین را درباره‌ی زندگی و زیست محیط در سیارات دیگر مطرح کرد. بیگانگان به رقبا و در نتیجه به دشمنان کشته‌ی ما بدل شدند. در سالیان ملالت‌بار پس از جنگ جهانی دوم و حتی در دهه‌ی شصت - دهه‌ی بحران ویتنام و جنبش حقوق مدنی - صلح و آرامش به حرف روز بدل شد و بیگانگان باید مورد ترحم، تشویق یا دفاع قرار می‌گرفتند. به‌تازگی، بیگانگان فیلم‌های رنگی علمی تخیلی - مثل بیگانگان برنامه‌های علمی تخیلی تلویزیون و شوهای فانتری یا مثل *پیشتازان فضا*، *بانی*، *خون‌آشام قاتل* و *قرشته* - در نقش‌های نمایشی و نوعی مفید ظاهر شده‌اند: نقش مهاجرین، اقلیت‌های قومی، مهاجران - کارگران محروم و مخالفین سیاسی نیرنگ‌باز. اما اکتشاف علمی فضا تاکنون کمک چندانی به عقاید سرسختانه‌ی دانشمندان بشقاب‌پرنده و امید به یافتن موجودات هوشمند فرازمینی نکرده است. *گرگ آگان* - از جمله نسته‌ترین رئالیست‌های ادبیات داستانی علمی تخیلی، در آخرین رمان خود *نردبان شیلد* (۲۰۰۲) تصویری از چشم‌اندازهای دلگیر و محتمل آتی به‌دست می‌دهد. این رمان، داستان پسر بچه‌ای را در آینده‌ای خیلی دور به تصویر می‌کشد که به جای فرود آمدن سفینه در باغش، دلقکی لزج‌گونه در آن پیدا می‌کند که احتمالاً موجودی بیگانه است. پسرک از دیدن این موجود از ترس به خود می‌لرزد:

زمانی‌که بالاخره نور چراغ بازگشت، درخشش رنگین‌کمانی را از داخل ساختمان دیده بود، بی‌شک قطعه‌ای بی‌نظم و درخشان از ماده‌ای غشامانند بود... تی‌چی کایا به آن ماده غشامانند نزدیک شد و با سرانگشتش آن را لمس کرد. ماده تا حدودی چسبیده بود و غشای آن به ضخامت کسری از میلی‌متر به انگشتش چسبید... این سیاره‌ی نه دقیقاً ممتاز اما تحت استعمار و خاکس، هم‌اکنون می‌بایست از سکنه خالی شود و به طبیعت اختصاص یابد، زیرا در سرتاسر اقلیم کهکشانی، جایی نیست که بتوان در آن موجود زنده و بیگانه‌ای یافت. همان‌گونه که سکوت محض

فضای بیرون از زمین ناشکستنی است، بیگانگان نیز ممکن است به آبراه‌های مریخی و باتلاق‌های ونوسی بروند و از قوه‌ی خیال ما محو شوند. اما موجودات پس از بشر همچنان خواهند کوشید فضاهای خالی سیارات دیگر را با انبوهی از گروتسک‌های انسان‌نما اشغال کنند؛ آینده‌ی بسیار دوردست همچنان کانون داستان‌های رقابت و درگیری میان گروه‌های پیشین ساکن در زمین خواهد بود. مادام که دوروبرمان به افراد دیگر (خصوصاً اگر اندکی هم عجیب و غریب باشند) برخوردیم، تصویر دیگری بودگی ماحصل واژه‌ی «بیگانگان» باقی خواهد ماند و مسحور و راهنمایی‌مان خواهد کرد.

◀ حیوانات، گیاهان و کانی‌ها

با پیدایش اطلاعات برتر درباره‌ی شرایط سیارات همسایه‌مان، مریخی‌هایی که (مدت‌ها پیش)، بر سیاره کانال‌هایی به شکل مرداب‌های جنگل آفت‌زده ساخته بودند، از گردونه خارج شدند. به همین ترتیب، وجود محیط‌زیست بیگانه‌ی تماماً خیالی - جایی در آن دوردست‌ها - گهگاهی محل شک و تردید بوده است. آیا این زیست‌محیط بیگانه، فانتزی سازنده‌ی جهان - نوعی ناریا در پوشش داستان علمی‌تخیلی نیست؟ اما در حالی که مفهوم شخص بیگانه این اجازه را به ما می‌دهد که درباره‌ی دگرگونی‌های کامل اجتماعی، سیاسی و روان‌شناختی دیگر بودگی انسان بحث کنیم، بحث درباره‌ی سیاره‌ی بیگانه نیز به همین ترتیب مهم است. سیاره‌ی بیگانه بزرگ‌ترین هدیه‌ی زیباشناختی داستان علمی‌تخیلی به خوانندگان و نویسندگان است و ما را به نزدیک‌ترین مکان جهت تجربه‌ی رمانس کوشش‌های علمی قرار می‌دهد. نکته‌ی مهم این است که نباید تا حد امکان از محدودیت‌های اقتصادی و سیاسی دانش واقعی احساس شگفتی کرد. تصادفی نیست که برخی از محبوب‌ترین ایماژهای داستان علمی‌تخیلی در روایت‌های رویارویی محض مورد ستایش قرار می‌گیرند.

ملاقات با راما (۱۹۷۳) اثر آرتور سی. کلارک شاید از جمله معروف‌ترین این روایت‌ها باشد؛ در این روایت، یک مصنوع بیگانه با پنجاه کیلومتر طول، همچنان به تمامی رازآمیز باقی می‌ماند. در رمان‌هایی مثل **دروازه** (۱۹۷۹) اثر خیره‌کننده‌ی

فردریک پوهل و دنباله‌های آن، بیگانگان ناپدید شده به صورت مرئی و محسوس درمی‌آیند. یا این‌که در جایی دیگر مشخص می‌شود که پرداختن به زندگی گذشته‌ی الدر بیگانه (فی‌المثل در **نیروهای خدا** (۱۹۹۴) اثر جک مک دویت یا **الهام فضایی** (۲۰۰۰) اثر آلستر رینولدز) شامل اطلاعاتی می‌شود که برای تمام طرف‌های ذینفع حیاتی است.

اکتشاف فضا در جهان واقعی قالب متقاعدکننده‌ای برای رویارویی‌های فضایی فراهم می‌کند؛ می‌توان نظریه و عمل باستان‌شناسی بیگانه را با اندکی دست‌کاری از جغرافیای مصر یا عراق یک‌صدسال پیش برآورد کرد. **Dune** (۱۹۶۵) اثر فرانک هربرت شاید تحسین‌شده‌ترین دنیا‌های خیالی زنده به حساب آید. سیاره‌ی خشک آراکیس بخشی از جامعه‌ی کهکشانی گستر انسانی محسوب می‌شود. اما سرزمین لم‌پزرع و حیات وحش فوق‌العاده‌اش است که بیش از پیرنگ، قوه‌ی خیال خواننده را برمی‌انگیزاند. **اریاب نور** (۱۹۶۷) اثر راجر زلازنی که به همین دوره، یعنی عصر لیبرالیسم داستان علمی‌تخیلی، تعلق دارد، توجه ستایش‌گرانه‌ی خود را به اسطوره‌شناسی هند و فرهنگ هندوستان معطوف می‌کند، به همان‌گونه که هربرت اسلام و بیابان‌های اعراب را دستمایه‌ی کار خود قرار می‌دهد. «نزدیک شهر آلوندیل درختان پرپشت پوست آبی قرار داشت که شاخ و برگ‌های ارغوانی آن‌ها مثل پر بود. درختان به‌خاطر زیبایی و دلنوازی ماهیه‌های خود مشهور بودند».

خوانندگان داستان علمی‌تخیلی گاهی بی آن‌که بدانند، به‌واسطه‌ی کیمیای داستان علمی‌تخیلی با شگفتی‌های خیره‌کننده‌ی سیاره‌ی خود آشنا می‌شوند. همان‌گونه که سیاره‌ی ما پرجمعیت می‌شود و با تکامل اطلاعات و محبوبیت مسافرت‌های طولانی، تاریکی و جهل نیز از میان می‌رود، خیال‌پردازان داستان علمی‌تخیلی از این شگفتی‌ها آگاه می‌شوند. امروز نویسندگانی پیدا می‌شوند که آشکارا اعلام می‌دارند این سیاره ابداع شده است، یعنی جهت پر و بال دادن به نوستالژی قوی و فرهنگی بازسازی شده است. از آن جمله است: مجموعه‌ی **زنوسید Xenocide** اثر اسکات کاردا؛ **میلیون‌ها در باز** (۱۹۹۲) اثر جان بارنز، **دزه بارنزی** (۲۰۰۰) اثر تالو هاپ‌کین سون. اما هیچ‌جان‌برانگیزترین دنیا‌های خیالی، دنیا‌هایی‌اند که زیست‌محیطی واقعی را با معنای مورد نظر نویسنده درهم می‌آمیزند. **Dune** اثر هربرت، رمانی موفق

شخصیت حرفه‌ای خود واجد خصوصیات عجیب و غریب دیگری نیز هستند. داستان زمان‌گرزی (Timescape) (۱۹۸۵) اثر گرگوری بنفورد که یکی از چند اثر جدی درباره‌ی مسافرت در زمان است - در این میان یک استثناء محسوب می‌شود ولی در عین حال (مثل بیش‌تر علوم واقعی) کلیتی به‌هم پیوسته است. طرفه این‌که، شاید ماهیت فاوست‌ای قهرمان‌گرایی علمی موضوعی چندان آسان‌یاب برای ژانر علمی تخیلی به حساب نیاید. دکتر فاوست که به دنبال دانش بود و با شیطان عهد و پیمان بست و به مخالفت با خدا پرداخت، چهره‌ای آرمانی برای داستانی است که قرار است برتری خداگونه‌ی انسان را بر جهان مادی به‌نمایش بگذارد. معصومیت دیوانگی بیش از حد دکتر فرانکنشتاین مری شلی که در صدد است از اجزای بدن قطعه‌قطعه‌شده، حیاتی نو پدید آورد، نه یک قانون بلکه یک استثناء است. در رمان موسیقی خون (۱۹۸۵) اثر گرگ بی‌یر - شاهکار اولیه‌ی نویسنده‌ای که بعدها به یکی از ستایش‌شده‌ترین دفاعیه‌پردازان ژانر علمی تخیلی بدل شد - به نمونه‌ای درخشان و به‌طرزی خیره‌کننده دیوانه برمی‌خوریم. ویرژیل آلام دستور می‌یابد که کلونی‌های لمفوسیت‌های باهوش (سلول‌های سفید خون که هوشمندند و جهت تکثیر و کنترل بر دنیا از سوی سائقی داروینی حمایت می‌شوند) را ویران کند. اما ویرژیل نمی‌تواند دست به چنین کاری بزند.

«سرنگ را چند دقیقه جلوی چشمانش گرفت و می‌دانست که فکر پلیدی در سر می‌پروراند. با خود نجوا کرد، تاکنون همه چیز به‌سادگی گذشت... نه آزمایش سختی، نه استرسی، و نه نیازی به استفاده از آن‌چه به شما دادم.»

پس می‌خواست چه کار کند؟ آیا می‌خواست آن‌ها را به محیط طبیعی برگرداند. با تزریق آن‌ها به بدن خود می‌توانست آن‌ها را قاچاقی از جنوترون عبور دهد... البته ویرژیل این کار احتمالانه را انجام می‌دهد و آشوبی هولناک از پس آن رخ می‌دهد.

در رمان جنزده اثر اورسلا لی گابین، شوک که چهره‌ای انیشتنی دارد، نسخه‌ای عمیقاً تفکربرانگیز از این قصه ارائه می‌دهد: دانشمند و هنرمند خلاق برجسته‌ای را می‌بینیم که به اقتضای شرایط مجبور می‌شود در برابر معنای انسانی «تحقیق محض» خود بایستد. وقتی قرار می‌شود شوک در زمان جنگ، تکنولوژی خارق‌العاده‌ای در دسترس تمام انسانیت بسازد،

محسوب می‌شود چرا که درباره‌ی سیاره‌ای لم‌یزرع، خشکسالی و نوع فرهنگی است که حاصل این خشکسالی است. هربرت در داستان خود نوعی دانش محیط طبیعی و ترس‌های حاصل از آن را به‌نمایش می‌گذارد. *حلف* (۱۹۷۹) اثر شری تیر - رمانی درباره‌ی زیست‌محیط خیالی از نوع مذکور - از عنصر سیاره‌ی بدون سکنه یا تغییرات جوی، جهت ایجاد مرغزاری مسحورکننده استفاده می‌کند؛ اما معنای داستان مجموعه‌ای است از حیوانات بومی در چرخه‌ی حیاتی منسجم، هیجان‌برانگیز و ترس‌آور. ساکنان داستان *حلف* از مرحله‌ی حیوانیت صرف مملو از سنگدلی و خشونت می‌گذرند تا به ادراکی نهایی و چندلایه که فراتر از فهم انسانی است، نایل آیند. تقابل نزدیک این نوع زندگی با فرهنگ سنگ‌دلانه و خشن پیشرفت بشر (افرادی که در مزرعه‌ی سیاره زندگی می‌کنند) همان نصیحت اخلاقی رمان پایان کودکی آرتور سی. کلارک را فریاد می‌آورد: هشدار همیشگی و وعده و وعید ژانر علمی تخیلی اگر داستان علمی تخیلی برنامه‌ای آموزشی می‌بود، روی کارنامه‌اش نزد بشر باید نوشته می‌شد: «می‌توانست بهتر باشد» اما اگر قرار بود چنین پیامی در راه باشد، مخاطب داستان علمی تخیلی به دنبال ابداع لذت‌بخش‌تر و بازیگوشانه‌تری می‌گشت.

◀ دانشمندان دیوانه و دوشیزگان در عذاب

غالباً نظر بر این است که در ژانر علمی تخیلی از شخصیت‌پردازی متقاعدکننده خبری نیست. نویسندگان داستان علمی تخیلی - چه ماهر باشند چه نباشند - آن‌قدر مجال ترسیم دقیق و ژرف شخصیت را ندارند زیرا آن‌چه برای آنان اهمیت دارد، برجسته کردن دنیای خیالی، کنش ماجراجویی و شگردها است.

البته در این میان استثنائاتی نیز به چشم می‌آید اما حقیقت این است که داستان علمی تخیلی، بسان دیگر ژانرهای مشهور داستانی، متکی بر مجموعه‌ای از اشخاص کلیشه‌ای است که مثل اشخاص پانومیم یا کم‌دیا دلارته خیلی زود قابل شناسایی‌اند. در داستان علمی تخیلی به قهرمانان بی‌شمار برمی‌خوریم. با این حال، گرچه اکثر قهرمانان داستان علمی تخیلی از میان دانشمندان انتخاب می‌شوند ولی این افراد، مثل ایندیانا جونز، سوی

◀ سنتها و چالشها

در قرن بیست و یکم، شمار زیادی از شمایل‌های کلاسیک ژانر علمی تخیلی تغییر خواهد کرد. راکت‌ها و ایستگاه‌های فضایی از زندگی بیش‌تر مردم محو خواهد شد اما کنش‌گران دستی حاضر در سراسر جهان، پیش‌یا‌افتاده و بی‌هیجان می‌شوند. سایبورگ‌ها، محیط‌های مجازی، گیاهان واجد مهندسی ژنتیک، حیوانات و حتی انسان‌ها، هوش مصنوعی، تغییرات هولناک جو، ماشین‌های فکرخوان - به‌نظر می‌آید که تمام شگردهای غیرخلاقانه‌ی پیرنگ‌های داستان‌های علمی تخیلی مصمم به پرداختن به زندگی روزمره هستند. در عین حال، پیشرفت‌های سریعی که در رسانه‌های سرگرم‌کننده ایجاد شده است، تصویری‌ترین ژانرهای داستانی عامیانه را به بحث گذاشته است. گذشت آن روزگاری که فیلم‌های درجه دو نمی‌توانستند از جلوه‌های ویژه‌ی خیره‌کننده و واقعیت‌های دروغینی که چشم‌دل خواننده و نویسنده آن‌ها را ایجاد می‌کند، استفاده کنند. به‌هر حال، یک شمایل، هم معنادار است و هم جذاب و شمایل‌های داستان علمی تخیلی همیشه خواننده را به‌یاد کاغذ چاپی و کلمات روی کاغذ می‌اندازند نه شمایل‌هایی تصویری. شایسته است این‌گونه تصورات از آینده و امیال انسانی دوباره به همان اشکال اولیه‌شان احیاء شوند.

این‌گونه تصورات و ایماژها شاید طراحی‌های فنی دقیقی نباشند (تخطی از واقعیت عموماً مبین بی‌معنایی علم در داستان علمی تخیلی است) اما عرصه‌ی پررنگ و بسیار اختصاصی‌ای را به تصرف خود درمی‌آورند. این ایماژها از روی طبیعت ترسیم نشده‌اند، یا از آزادی مفهومی فانتزی استفاده نمی‌کنند: این ایماژها حاصل پیوند منطقی قوه‌ی خیال و ماشین‌اند.



شبهات آن با دنیای واقعی خودمان انکارناشدنی است، اما از نظر بسیاری از افراد داستان جن‌زده، شوک‌مجنونی به خطرناکی ویرزیل‌الام است. تصمیم شوک به قیمت زندگی‌های بی‌شماری تمام می‌شود اما نه در مقیاس داستان موسیقی خونین آیا زایش جهان نوین می‌تواند توجیه‌گر این همه گمگشتگی انسانیت باشد؟ پیدااست که دانشمند دیوانه در نظر لی‌گاتین و بی‌یر، یک لولوخورخوره یا چهره‌ای کارتونی نیست. او شخصیتی داستانی دارد اما در عین حال نماینده‌ی یک عقیده، مباحثه‌ای درباره‌ی ماهیت مسؤلیت‌پذیری و یک موضوع برای مجادله است.

مباحث فمینیسم و جنسیت در جایی دیگر مورد بحث قرار گرفته است، اما شمایل‌های داستان علمی تخیلی بدون اشاره به کلیشه‌ی داستان علمی تخیلی یعنی دوشیزگان در پرده ناقص خواهد ماند. داستان ماجراجویانه‌ی علمی تخیلی یک زیرمتن دارد که از آن گریزی نیست. عموماً قرار است قهرمان قصه - پس از انجام مأموریت خود - جایزه‌ای دریافت کند. و این جایزه از یک نظر دستیابی به دوشیزه‌ای دوست‌داشتنی است. دست‌کم، خواننده‌ی مذکر بدش نمی‌آید که برای لحظاتی هم که شده دوشیزه‌ای را در کنار گیرد، و اما جلدکاغذی داستان علمی تخیلی به هیچ‌وجه - تا بدان حد که در روجلد‌های کتاب‌های افسانه‌ای آمده است - اجازه‌ی وصال بدان اندام دل‌ریا را نمی‌دهد. گرچه فمینیسم از این‌که در داستان علمی تخیلی بدان اشاره می‌شود، راضی است ولی باید متذکر شد که اصولاً خود نویسندگان کلاسیک علمی تخیلی هم غالباً نسبت به زنان دیدگاه مثبت و دست‌و‌دل‌بازانه دارند.

دانشمند اصلی داستان‌های من، شخصیتی زنانه دارد. گرچه ممکن است او چنان مادری دل‌نگران کودکان مکانیکی خود تصور شود ولی به‌هرجهت، او در مقام زن حضور دارد.

از جمله خیره‌کننده‌ترین پیشرفت‌هایی که در داستان علمی تخیلی مدرن حاصل آمده است حضور شمایل زن‌قهرمان است؛ کسی که (مثل یوس در بافی، قاتل خون‌آشام) (و ایدوس در لارا کرفت) قرار است قلب نویسندگان مذکر را تسخیر کند. منتقدین بر این باورند که قوه‌ی تخیل مردانه به این زنان جوان مستعد میدان داده است و این زنان نه رقیب بلکه خودهای جانشین‌اند alter egos که گرچه در بیرون سخت‌اند و مجهز ولی در عین حال زنانه‌اند و دوست‌داشتنی.