

# مقدمه‌ای بر داستانهای فانتزی

داستانهای علمی-تخیلی از نوع کلاسیک  
داستانهای علمی-تخیلی پست‌مدرنیستی و داستانهای سبیرپانک

فتح‌الله بی‌نیاز

هراس، موجب سرکوب خلاقیت می‌شود. مثلاً شخص دچار این توهم می‌شود که ممکن است یکی از اعضای خانواده‌اش او را خفه کند یا پشمها تبدیل به زنبور سمی شوند. تخیل در قالب‌ریزی، اساساً برای سرگرم کردن خواننده است. مولا خامش، معمولاً سحر و جادو است که فاقد پشتوانه علمی، استدلال و ضمانت اجرایی است. مثلاً در این داستانها اگر شخصیت فلان انگشتر را به انگشت کند با نگاه کردن به یک تیر آهن، می‌تواند آن را تبدیل به الماس یا گاز کلر کند - که چنین چیزی در داستانهای علمی - تخیلی (که بعداً به آن می‌پردازیم) جای ندارد؛ زیرا آهن (Fe) و الماس (کربن خالص = C) و گاز کلر (Cl) دارای اتمه‌ها، عدد اتمی، جرم مولکولی و... مخصوص به خود هستند یا پرواز ساختنیها و اتمها یا خواندن فلان جمله (ورد) محال است مگر آنکه این ساختنیها موتوری داشته باشند که مولفه قائم نیروی آن از نیروی جاذبه زمینی بیشتر باشد.

از همین مثل می‌توان به تخیل در حوزه ادبیات علمی - تخیلی پی برد. در این نوع داستانها تفکر از واقعیت شروع می‌کند و پس از بهره‌برداری از تخیل، بار دیگر به واقعیت - متتها در ترازوی دیگر - می‌رسد. مثلاً اگر قرار است یک نفر جمله‌ای بگوید و ساختنی پرواز کند داستان‌دار می‌گیرند؛ یعنی است که آن جمله را می‌گیرد سپس می‌کند آن گاه به کمک یک راه‌ی می‌مولداتور یک پالس (Puls) یا (Signal) صادر می‌کند، دستگاه فرستنده

امروزه حداقل ۱۰ درصد فیلمها و سریالهایی که می‌بینید بر مبنای داستانهای تخیلی، علمی-تخیلی (کلاسیک و پست‌مدرنیستی) و سبیرپانک ساخته شده‌اند. به‌راستی جذابیت این نوع داستانها در چیست؟ آیا این گفته زبسطو که «غیرممکن محتمل از ممکن غیرمحتمل بهتر است.» می‌تواند پاسخ نهایی باشد؟ هر داستانی، به این علت که از گزارش و مقاله متمایز می‌شود، با تخیل همراه است. هر چه این تخیل و ارتباطش با واقعیت بیشتر و قویتر باشد داستان به همان میزان جذابتر است. با این وجود داستان تخیلی یا فانتزی (Fantasy) به نوعی داستان گفته می‌شود که در آن حد تخیل به نفع واقعیت می‌پردازد.

مقدمتاً بینیم فرق تخیل (Fancy) و توهم (Halluciation) چیست. تخیل، حاصل جست‌وجوی ذهنی، کنکاش آن سوی ظواهر معمول و تمرکز روی موضوعی است که در نگاه اول زیاد با واقعیت در ارتباط نیست و یا شکل دگرگون‌شده آن است. در این جلته شخص می‌داند که در حال «تخیل» است و نتیجه جریان تخیل خود را «واقعیت» نمی‌داند. به همین دلیل تخیل از خلاقیت و سلامت عقل حکایت می‌کند اما توهم نوعی بیماری نوروتیک است. انسان متوهم چیزی را که واقعیت نیست و وقتی می‌بیند و تفالوتی بین «چهل و هه‌م‌آلوده خود» و واقعیت نمی‌بیند. حتی نمی‌داند که دچار توهم شده است. از این لحاظ، توهم نه تنها سازنده و خلاق نیست و هرگز به صورت ارادی و خودگاد به خلاقیت نمی‌انجامد بلکه به دلیل ایجاد

مخلربندی (Communication) و Transmitter) این پاس را ارسال می‌کند تا به سیستم کنترل اتوماتیک یک رله‌گذار (Starter) برسد و این رله‌گذار، به نوبه خود به طور اتوماتیک منووری را به کار می‌اندازد که مولفه قلم نیروی آن از نیروی جاذبه زمین بیشتر است. همان‌طور که می‌بینید در اینجا نخیل لسانه‌ای برای طرح و بحث درباره مسائل علمی، اجتماعی، فرهنگی و فلسفی است؛ به همین دلیل، ماجراها و رخدادها جنبه علمی دارند و از نظر علمی «موجهاند» و همین «توجه» هم از داستانهای خیالی متمایز می‌شوند اما در داستانهای فانتزی تخیل به رغم شروع از واقعیت و تکیه بر آن، به‌گونه‌ای نیست که نویسنده خود را موظف بداند که دوباره به عالم واقع برگردد.

در حوزه داستانهای فکتری می‌توان از «آلیس در سرزمین عجایب» اثر لوئیس کارول، «دکتر جکیل و مستر هاید» نوشته رابرت لویی استیونسون و «سفرهای گالیور» اثر جانائان سوئیفت نام برد. در این داستانها، شخصیتها، مکثها، حوادث و انشایی وجود دارند که در دنیای انسانی ما واقعی و پذیرفتنی نیستند؛ زیرا قبول واقعیت آنها، به معنی نفی قوانین مسلم و عینی طبیعی می‌گردد (فیزیک، شیمی، زیست‌شناسی و...) و حتی انکار مده و وجود آن یعنی زمان و مکان است. یکی از مهمترین عناصر یک داستان علمی-تخیلی، مکان آن است؛ چیزی که در شرایط معمول قابل دسترسی نیست و فقط با پذیرش چند پیش‌فرض، نمی‌توان حضور در آن را پذیرفت. مثلاً اگر فیلم «سفر معجزه‌آسا» را دیده باشید، انسانها تا حد باکتری کوچک می‌شوند تا بتوانند در مسیر جریان خون به مغز دانشمندی وارد شوند و آسیب وارده به مغز او را برطرف کنند یا «اولین انسانها در ماه» اثر هربرت جرج ولز که در زمان خودش، به رویا شبیه بود و کسی نمی‌توانست باور کند که می‌شود به سیاره ماه سفر کرد.

در حوزه داستانهای علمی-تخیلی می‌توان به آثار زول ورن (بیست هزار فرسنگ زیر دریه جزیره اسرارآمیز، دور دنیا در هشتاد روز، سفر به مرکز زمین، از زمین تا کره ماه) و هربرت جرج ولز (ماتسین زمان، مرد نامرئی، جنگ دنیاها، اولین انسان در کره ماه، ملاقات عجیبه جزیره دکتر مورو) و ایازک آسیموف (سفر معجزه‌آسا، بنیاد امپراطوری، بنیاد نوم) و اثر ژور سی. کلارک (پایان کودکی و راز کیهان، اودیسه فضایی ۲۰۰۱) و جیمز گراهام بالارد (ساحل پایانه، نمایشگاه مخوف) ری بردجوروی (ملخهای ترقه‌ای، سیبهای زرین خورشید مرد آراسته، فانیلیت ۲۵۱) نام برد. خلاصت علمی داستانهای ولز، کویتر است. این نویسنده سلاحدل و مهربان، در رشته زیست‌شناسی درس خواند و در رشته‌های فیزیک و سینما هم اطلاعات و دانش وسیعی داشت.

ناگفته نباید گذاشت که بسیاری از صاحب‌عظوران سابقه داستان علمی-تخیلی را به «گاراگتوا و پلتا گروئل» نوشته رابله کالدیه، اثر ولتر، «فلاوست» به قلم گوته سرگذشت «آرتور گودون پیپ» نوشته آلن پو و حتی اودیسه هومر و کمدی الهی دلتنه نسبت می‌دهند.

اما داستان علمی-تخیلی پست مدرنیستی چیست و فرق آن با داستان علمی-تخیلی کلاسیک چیست، لولی عناصر خود را از

جریان اصلی داستان پست‌مدرنیستی اخذ می‌کند اما چون داستان پست‌مدرنیستی به لحاظ زبانشناختی، از خصلتهای خاصی برخوردار است، رابطه‌اش با داستان علمی-تخیلی پست‌مدرنیستی، شبیه رابطه داستانهای معمولی با داستان علمی-تخیلی معمولی نیست. همان‌طور که در یکی از مقاله‌ها اشاره کردم، داستان پست‌مدرنیستی بر ارکان هستی‌شناسی- وجود‌چهاره‌ای-متعدد و خصلتها و شیوه‌ها، کاربردها و تکنیکها و زرف‌مخاتهای همچون علم قطعیته چندصدایی، قطعه‌قطعه‌شدگی، حضور غیرمترعارف نویسنده در متن، نامتعی بودن شخصیتها، پارودی، فرالوقیته، فرافضاها، مکلن‌زایی و دیگر مکثها، زمان‌زلیلهایی غیرمترعارف و افراط در تناقض استوار است. به همین دلیل می‌توان به‌سادگی آن را تبدیل به ژانر علمی-تخیلی کرد (عکس این حالت هم صادق است)، زیرا تصویر (داستان) هیچ گونه مناسبتی با هیچ واقعیتی ندارد و نامودمهای «تاب» از خودش است. پس به فظلم جلوه‌ها تعلق ندارد بلکه به نظام نامودن متعلق است.

شما به سادگی نمی‌توانید داستان معمولی (کلاسیک یا مدرنیستی) را به علمی-تخیلی تبدیل کنید، مثلاً چگونه می‌خواهید «سرخ و سبزه» استادل یا «آشپانه اشراف» اثر تورگنیف را علمی-تخیلی کنید؟ در صورتی که خیلی ساده می‌توانید داستانهای پست‌مدرنیستی «سلاخ‌خفه شماره پنج» نوشته رنه گلت و «کشور آخرینها» اثر ایل استر را به نوع علمی-تخیلی پست‌مدرنیستی تبدیل کنید.

از شاخصترین نویسندگان داستانهای علمی-تخیلی پست مدرنیستی و سبیرپنگ می‌توان از توماس پینچون (زنگین کمان، جاذبه)، لوسیوس شپارد (زندگی در زمان جنگ)، اربیش شایتر (شهرهای ویران قلب)، بروس استرلینگ (جزیره‌هایی در شبکه، اسکیز ماتریکس) والترو ویلیامز (سخت‌افزاری)، ردلی راکر (نرم‌افزار، نهارفاز)، جان شرلی (کسوف)، ویلیام گیسون (شمارش صفر، نورومانس)، کتی اکر (امپراطوری بی‌منتهیها، دون کیشوت)، نام برد از این جمع «ویلیام گیسون» و «توماس پینچون» جایگاه خاصی دارند.

چون امروزه از پیشوند (Cyber) زیاد استفاده می‌شود، لازم می‌دانم ابتدا سبیرتیک (Cybernetics) را معرفی کنم که به‌طور کلی علم اداره و رهبری سیستمها و در سطح محسوتوری، تبیین‌کننده رولوط انسانها و ماشینها و نیز مناسبت ماشینها با یکدیگر است. این نظریه در سال ۱۹۴۸ به وسیله نوربرت وینر پایه‌گذاری شد. سبیرپنگ (Cyberpunk) داستانی علمی/تخیلی - و صد البته پست‌مدرنیستی است - که به علوم کمپیوتر مربوط می‌شود؛ داستانی که در آن کمپیوتورها «هستی» و «جهان» خود را دارند به عنوان تجهیزات کشف ماهیت انسانها فعالیت می‌کنند و با یکدیگر «میوند» دارند - شبیه روابط عاطفی و شهروندی خودمان، حتی برای هم قصه می‌گویند و درددل می‌کنند(؟)

پس باید کمپیوتورها هم مکثی (یا لذایی) غیر از آنچه که ما می‌بینیم



برای خود دلشته باشند. به این مکتب Cyber Space می‌گویند یعنی جایی که اطلاعات الکترونیکی و دیجیتال در آن قرار می‌گیرد. این مقاله به‌ویژه از زمانی که رمان «نوروماسر» اثر ویلیام گیسون در سال ۱۹۸۴ منتشر شد در مقیاس وسیع بر سر زبانها افتاد و گرچه در آغاز به مفهوم ارائه گرافیکی داده‌های (Data) استخراج شده در دنیای ما استناد بود اما به‌تدریج معنای عصر ارتباط و اتصال مغزها و کامپیوترها، قلم‌های متنوع کامپیوتری، عصر انتقال خود به خودی و پنهان‌پنداری اطلاعات و فضای پیچیده حاصل از شبکه‌های متنوع کامپیوتری به خود گرفت و به ماتریکس (Matrix) مشهور شد که به احتمال قریب به یقین فیلمی به همین نام با فیلمنامه و کارگردانی واپجوسکی (دو برادر) را دیده یا وحشش را شنیده‌اید. این فضا انعکاس شبکه جهان‌شامل ناندینی و غیرقابل مهارتی از خطوط ارتباطی فرد با کامپیوتر، فرد فرد؛ کامپیوتر و کامپیوتر؛ کامپیوتر و کل اینها با «چهارمائی» متفاوت دیگر، مثلاً جهان خارج از کره زمین و حتی منظومه شمسی است.

حال فرض کنید می‌خواهید یک داستان معمولی را به یکی از ژانرهای فوق تبدیل کنید مثلاً داستان «فراری» را در نظر بگیرید. دکتر ریچارد کمبل متهم به قتل همسرش شده و پس از محکومیت همراه جمع دیگری از زندانیان به زندان ایالتی منتقل می‌شود. طی راه یکی از زندانیان با «بیزی» پنهان شده زیر پیراهنش، یکی از پلیس‌ها را زخمی می‌کند، اتوبوس واژگون می‌شود و زندانیان از جمله دکتر کمبل فرار می‌کند. اگر نویسنده جوانی بخواهد این داستان را تخیلی یا علمی-تخیلی از نوع کلاسیک یا



علمی - تخیلی از نوع پست مدرنیستی یا سایبریستک کند چه کند؟ اولین کاری که می‌بند این است که یک «دندگوتی» (Othemess) به داستان اضافه می‌کند؛ یعنی چیزی که در داستانهای معمولی وجود ندارد. مثلاً چیزی‌هایی که در زیر می‌گویم: در داستان فانتزی، زنانی به جای «تیزی»، یک مهره کوچک از یکی (مثلاً ملاقات‌کننده‌اش) می‌گیرد. بیرون از شهر ورد می‌خواند و آرزویش را می‌گوید اتوبوس پرواز می‌کند از دید مردم پنهان می‌شود. اسلحه‌ها از کار می‌افتند و پلیس‌ها می‌میرند. زنانی آرزو می‌کنند اتوبوس به نقاط سرسبز و خوش آب و هوای اطراف «اینسبروک» اتریش بر زمین بنشیند اما از بخت بد در قرن سیزدهم در کشور مجارستان بر زمین می‌آید؛ جایی که سیاهان منول سرگرم کشتار و ویرانی‌اند. یا از همان لول به سیاره عطارذ می‌رود می‌آنکه به درجه حرارت ۱۸۰ تا ۳۰۰ سانتی‌گراد آن توجه شود. هیچ جنبه‌ای از این «خلاصه» علمی نیست و تعاملش فانتزی هستند اما اگر دوستان یکی از زندانیان، به بزرگراه خارج از شهر، در فاصله دوری از آن، با استقرار تجهیزات لازم به‌محض دیدن اتوبوس، یک میلان منطاطیسی ایجاد کنند که اتوبوس را تا ارتفاع یک کیلومتری بالا بکشد سپس سفینه‌ای در حال عبور با نیروی منطاطیسی آن را به خود متصل و به سیاره مریخ ببرد می‌توان گفت مقدمات داستان علمی - تخیلی فراهم شده است. اما مریخ سرد

است (۵۰ سانتی‌گراد) جو رقیقی دارد که اساساً از دی‌اکسیدکربن تشکیل شده است و انسان نمی‌تواند آن را تنفس کند. در آن اکسیژن وجود ندارد و این مشکل را بیشتر می‌کند. بنابراین دوستان زندانیان باید در سفینه‌شان مجهز به سوخت اتمی و نیز منابع عظیم اکسیژن یا دستگاه اکسیژن‌ساز باشند تا اولی سرما را در محبدهای ماهر کند و دومی هوای مطلوب را برای استانهای مورد نظر ما فراهم آورد. طبعاً پلیس هم بیچار نمی‌نشیند و سفینه‌ای به دنبال آنها می‌فرستد و نبرد با «جنگ‌افزارهای» آتشین و فرار دکتر کمبل در چنان فضای لاهم می‌یابد.

اما اگر قرار باشد همین داستان، پست‌مدرنیستی شود لولاً قطعیت حذف می‌شود و دست آخر معلوم نمی‌شود که همسر دکتر، شخصاً دست به خودکشی زده است یا او را کشته‌اند. ثانیاً دکتر کمبل فقط اسانی «وظیفه‌شناس، درستکار و مردم‌گرا» نیست گاهی حتی دوست دارد آدم بکشد. ثالثاً توطئه‌های ریسمتارهای دارد رلباً گاهی وقتها بیمارستانی که دکتر در آن کار می‌کند به کلی خالی می‌شد و زمانی رنگ و شکل زنلن به خود می‌گرفت. بنابراین در علمی - تخیلی کردن این داستان، می‌تواند کاری کنید که دکتر با فرارچنان هم ارتباط پیدا کند مثلاً وقتی در اتوبوس می‌نشیند می‌تواند با فرو رفتن در خولی تلقینی، از «جهان» موجود منفک شود و به جهان «دیگری» وارد شود. سپس او را مرده می‌بند ولی جسدش در پزشکی قانونی گم شود و در جهان دیگر، به «چون» او ملحق شود. طبعاً پلیس هم دست‌بردار نیست در این جهتها، البته موجودات دیگر هم «هستی» دارند؛ چپسای روح همسایه‌ها همکاران و جانوران یا حتی موجودات فضایی.

اگر بخواهید همین داستان را به نوع سایبریستک تبدیل کنید راه‌های دیگری وجود دارد. اتوبوس زندانیها با کامپیوتر «A» در مرز پلیس هلیات می‌شود. شخص «B» که دوست یکی از زندانیهاست و کامپیوتری به اسم «C» دارد با کامپیوتر «A» رابطه اطلاعاتی دارد. «A» نسبت به «C» احساس خوبی دارد بارها از «C» کمک گرفته و می‌خواهد یک جوری تلافی کند. C به A فرمان می‌دهد که مسیر را منحرف کند. اتوبوس از بزرگراه به یک خیابان می‌رود و در یک قرارگاه که فقط تعدادی کامپیوتر دارد متوقف می‌شود روی یکی از کامپیوترها نوشته شده است دکتر کمبل. او جلو مونیتور همین کامپیوتر می‌نشیند کامپیوتر به او خیرمقدم می‌گوید برای مرگ زنش اظهار تاسف می‌کند حتی چشمهای اشک‌آلودی روی مونیتور می‌آورد و بعد از آن، نقل قولی از کنفوسیوس می‌آورد: «نایابترین چیزها، دوستی و یگانگی است. دوستی با مردمان چابوس، ریاکار و پناهگو، بدبختی به بار می‌آورد.» دکتر فوری به دوستش شک می‌کند. اما در همین حال کامپیوتری که دوست قاتل است مسیر انحرافی به

کمبل می‌دهد و حتی خط ارتباطی او را می‌دهد و... نگارنده یقین دارد که اگر جوانهای ما خوب و زیبا داستان بخوانند می‌توانند خوب هم بنویسند؛ مشروط بر اینکه یک بار بنویسند و سه تا ده بار بازنویسی کنند