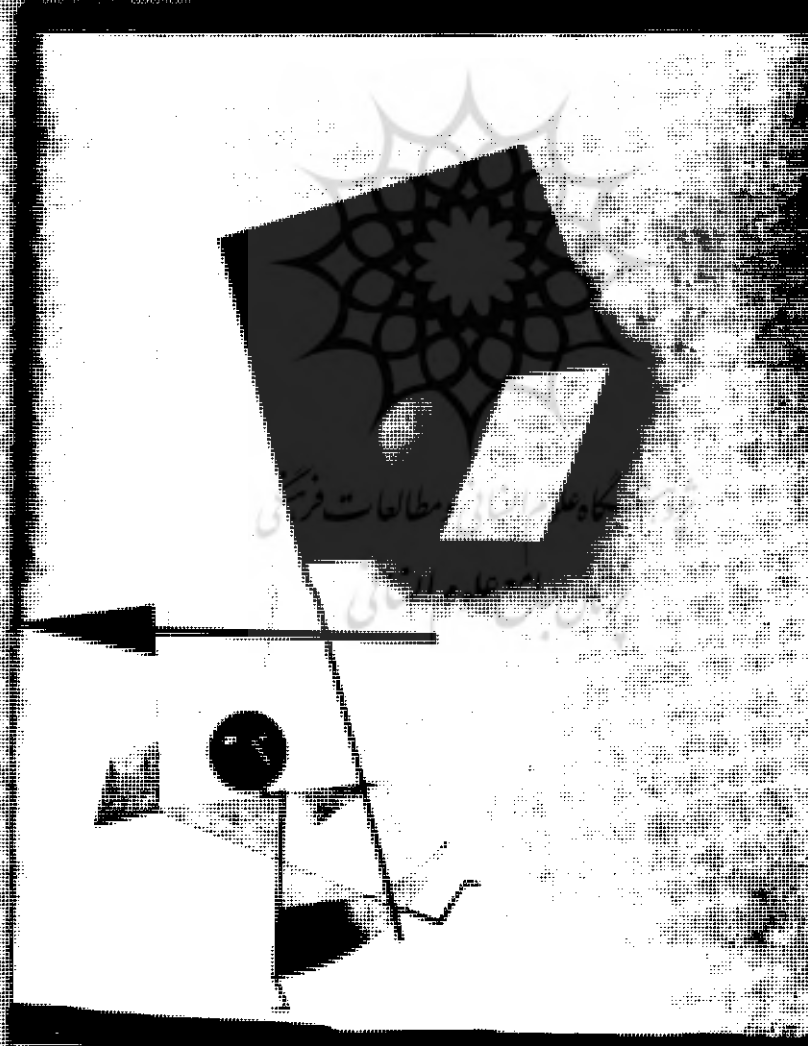


تکنولوژی و استعاره

دکتر سید
پیمان حسینی



اغلب، انواع ماشین‌ها و تکنولوژی را با داستان‌های علمی تخیلی مرتبط می‌سازیم و در ضمن، کاملاً عادت می‌کنیم که دامنه‌ی وسیعی از ماشین‌ها و تکنولوژی در زندگی روزمره درادورمان را احاطه کنند. ممکن است برای «دنیای ماشین» مشکل باشد که دگرگونی (alterity) را به‌نمایش بگذارد؛ لیکن بی‌شک در متون علمی تخیلی ماشین فضا را کاملاً اشغال کرده است.

ما، به احتمال زیاد، ماشین‌های پیشرفته‌ی تکنولوژیک را ستون ضروری هرگونه قصه‌ی علمی تخیلی می‌شماریم. ممکن است رمانی را از هر لحاظ رمانی کاملاً رئالیستی بدانیم، اما وقتی این محتوای کاملاً رئالیستی در فضایی می‌گذرد که میان ستارگان در حرکت است، با رمانی علمی تخیلی روبه‌رو هستیم. بندر جاوآنه (۱۹۸۲) نوشته‌ی سی. جی. چری افسانه‌ی شاه‌آرتور را درون فضایی بازگو می‌کند که روبات‌ها نقش شوالیه‌ها و بانوان را بازی می‌کنند؛ این دو عنصر جدید، فضاپیما و روبات، سبب می‌شوند که این قصه از فانتزی‌ای آر توری به داستانی علمی تخیلی نقل مکان کند. ویراتگر (۱۹۸۴) جیمز کامرون نیز بازنگری فرانکشتاین مری شلی از طریق قراردادن ماشین‌های براق به‌جای اجزای زنده است. غالباً قطعه‌ای مربوط به تکنولوژی آینده‌گرایانه و فرضی، همان عنصر تکنولوژیک است که در قدم اول، قصه‌ای را به‌عنوان علمی تخیلی مشخص می‌سازد و از این‌رو، بیش از صرف افزوده‌ای تزئینی به روایت قصه است. علاوه بر این، کارآمدی استعاره‌ی تکنولوژی علمی تخیلی -

اسلحه‌ی لیزری، فضاپیما، ماشین‌زمان، انتقال‌دهنده‌ی ماده - مظهر مستقیم و مادی دگرگونی را تدارک می‌بیند؛ و این دقیقاً از آن‌رو است که زندگی، پیشاپیش محاط بر بسیاری از نمونه‌های تکنولوژی تقریباً اعجاز‌انگیز است، محاط بر واکنش‌های سی‌دی، کامپیوترها، تلویزیون‌ها یا تلفن‌های همراه، و این عناصر نو به‌گونه‌ای کاملاً مستقیم با ما صحبت می‌کنند. تکنولوژی چیزی است که ما هم‌زمان با آن آشنا و پیشاپیش با آن بیگانه‌ایم؛ آشنا چرا که نقش عظیمی در زندگی ایفا می‌کند، بیگانه زیرا حقیقتاً نمی‌دانیم چگونه کار می‌کند، یا محققان به‌دنبال آن چه اختراعی می‌کنند. به‌عبارت بهتر، تکنولوژی گرایش ما به تفاوت را پررنگ می‌کند، و به‌همین خاطر است که عناوین تکنولوژی بیش‌ترین توان استعاری را در متون علمی تخیلی دارا هستند. در این‌جا، بر سه تکنولوژی کلیدی، که در ژانر علمی تخیلی ظاهر و از نوظاهر می‌شوند، تمرکز می‌کنم: فضاپیماها، روبات‌ها و فضای سبیرنیک. دو مورد اول را در شماری از مثال‌ها ردگیری می‌کنم، و شیوه‌هایی را جست‌وجو می‌کنم که این سخت‌افزارها به لحاظ استعاری در شبکه‌ای از دلالت‌های علمی تخیلی عمل می‌کنند. سومین مورد را با گزارشی مفصل از رمانی قرائت خواهم کرد که به‌عالم‌گیرترین شیوه آن را تجسم بخشید. نورومنسر (Neuromancer) (۱۹۸۴) اثر ویلیام گیبنس.

اگر ویژگی‌های تکنولوژیک را در متون علمی تخیلی جداگانه مورد بررسی قرار دهیم، این واقعیت را نشان می‌دهد که در بیش‌تر موارد، تکنولوژی، به‌طور مستقیم یا کنایی، برای فروپاشی ماشین و بدن انداموار یا انسان، هر دو، عمل می‌کند. بخش اصلی تکنولوژی موجود در متون علمی تخیلی مجاز سایبورگ را شرح و تفصیل می‌دهد، یعنی مجاز دو رگه‌ای ماشین/انداموار که هم نمونه‌ی خاصی از تکنولوژی است و هم مظهری برای کل تکنولوژی - خوانندگان داستان علمی تخیلی انداموار هستند، و نقطه‌ی ارتباط تکنولوژی موجود در متون علمی تخیلی آن‌جایی است که ماشین با بدن زنده تقاطع پیدا می‌کند. اسکات باکت من استدلال می‌کند که «بدن سال‌های سال محتوای سرکوب‌شده‌ی ژانر علمی تخیلی بوده است، چرا که این ژانر به‌گونه‌ای وسواسی امر عقلانی را جانشین امر جسمانی می‌کند و امر تکنولوژیک را

بدن نهایی پارانوویا لحظه‌ای نیست که همه کس علیه تو باشد بلکه وقتی است که همه چیز علیه تو است. به جای آن که «رئیس علیه من توطئه می‌چیند» این شود که «تلفن رئیس علیه من توطئه می‌چیند». برای ذهن بهنجار هم گاهی اوقات پیش می‌آید که فکر کنند گویا اشیا طبق اراده‌ی خودشان عمل می‌کنند؛ آن‌ها نمی‌خواهند آن‌طور که برای‌شان معین شده عمل کنند، و بدین صورت، مقاومتی غیرطبیعی در برابر تغییر نشان می‌دهند.

نقل قولی از فیلیپ کی. دیک در *رمان پویک اثر دیک*، *قهرمان داستان*، جو چیپ، چنان خودش را در نبرد با اشیا می‌یابد که پنداری با انسان‌ها نبرد می‌کند. مثلاً در وقعه‌ای که سعی می‌کند آپارتمان‌ش (یا به اصطلاح خود رمان «کان اپت» [Conapt] خودش) را ترک کند؛... به سرعت و شلنگ‌انداز به طرف در خروجی می‌رود، دستگیره را چرخانده و چفت در را برمی‌دارد؛ در از باز شدن طفره می‌رود، و می‌گوید: «پنج سنت، لطفاً».

جو چیپ جیب‌هایش را گشت. هیچ سکه‌ای نداشت، هیچ چی. به در گفت: «فردا بهت می‌دم». دوباره دستگیره را چرخاند. در همچنان قفل بود. به در یادآوری کرد: «من از روی محبت بهت پول می‌هم؛ مجبور که نیستم چیزی پرداخت کنم». در جواب داد: «اما من طور دیگری فکر می‌کنم. به قرارداد خرید نگاه کن، وقتی که این کان اپت را خریدی پایش را امضا کردی».

قرارداد در کشوی میز تحریرش بود؛ از وقتی امضایش کرده بود همیشه مجبور می‌شد برای اطلاعات ضروری به آن مراجعه کند. مسلماً، برای باز و بسته شدن در باید مبلغی را می‌پرداخت. لطف و انعام نبود، اجبار بود.

در گفت: «دیدیدی که حق با من است؟!» لحنش خیلی از خودراضی بود.

جو چیپ در کشوی کنار ظرف‌شویی چاقویی از فولاد ضدزنگ داشت؛ و با آن به شیوه‌ای سیستماتیک شروع کرده باز کردن پیچ‌های چفتی که بخشی از در پول خورش بود.

وقتی اولین پیچ باز شد، در گفت: «ازت شکایت می‌کنم». جو چیپ گفت: «کورخوندی. هیچ دری نمی‌تونه منو

به‌جای امر انداموار می‌نشانند». بنا به اشاره‌ی باکت‌من، هیچ چیز سرکوب‌شده‌ای مدت زیادی سرکوب‌شده نخواهد ماند، و متون علمی تخیلی «بازگشت [این] امر سرکوب‌شده» را به‌نمایش گذارده‌اند، آن‌هم با «بناکردن بازسازی‌های مؤکد و تکنولوژیک - انداموار خاص خود از جسم و پوست انسانی». به عبارت دیگر، ظواهر همه‌گیر تکنولوژیک متون علمی تخیلی در واقع درون خود فوران بدن، بدن‌هایی چونان بدن خودمان، را شامل می‌شوند، فوران بدن به درون گفتار، برعکس بیگانه‌ساز ماشین.

ماشین‌های اصلی یا کلیدی متون علمی تخیلی فضاپیماها و روبات/کامپیوترها هستند. اغلب فضاپیماها نسبتاً انسانی شده‌اند. ممکن است خود فضاپیما ذی‌شعور باشد مثل ماشین‌های سرخوش و بذله‌گوی رمان‌های فرهنگی ایان ام. بنکر، از به فلباس بیندیش (۱۹۸۷) گرفته تا *افراط* (۱۹۹۷)؛ یا ممکن است از اتصال انسان و ماشین ایجاد شده باشد، مثلاً در *فضایم‌های آوازخوان* (۱۹۶۹) نوشته‌ی آن مک کافری؛ یا تحت کنترل ماشینی اندیشه‌ورز باشد مثل HAL در ۲۰۰۱: *اودیسه‌ی فضایی اثر آرتور سی. کلارک*، یا حداقل، ملهم از شخصیت یا فرد خاصی باشد مثل شاهین هزاره‌ی جنگ ستارگان. فضاپیما کانونی برای گردآوردن انسان و ماشین در یک جا است. روبات‌ها، به‌گونه‌ای واضح‌تر، دربرگیرنده‌ی مشخصات انسان و ماشین هستند. فرمانده‌ستوان دیتا، در *پشتازان فضا*: *نسل جدید آرزومند انسان شدن است*؛ سوپرمن انداموار یا انسانی است، اما قدرت و تحمل ماشین را دارد: «مرد آهنی».

در تمامی این موارد، متون علمی تخیلی فهم ما از دگرگونی ماشین‌ها را داستانی توصیف می‌کنند. ماشین‌ها ممکن است نوعی زندگی اضطراب‌آور خاص خود را داشته باشند؛ همان‌طور که داستان‌های علمی تخیلی فیلیپ کی. دیک با دقت داستان‌پردازی کرده است. در واقع، در رمان‌های دیک، اصول ژانر علمی تخیلی در باب اتوماسیون، روبات‌ها (یا به‌قول خودش «آندروید» [انسان‌شکل]‌ها، تا عنصر انسانی آن را بارز سازد، چرا که آندروس (andras) معادل یونانی انسان است) و تکنولوژی به سبکی مخصوصاً پارانوویایی ردیف می‌شوند. خود دیک چنین استدلال می‌کند:

تحت تعقیب قرار بده.

دیک، یویک، ۱۹۸۸

در این جا پیوندی واضح با مارکسیسم وجود دارد؛ ماتریالیسم دیالکتیکی از زمان انتشار سرمایه، نگاه ما را به قدرتی متوجه کرده است که از سوی کالاها بر ما اعمال می شود. فی المثل، قطعه ای از مارکس در مورد میز آورده می شود:

فی المثل اگر از چوب میزی ساخته شود، شکل چوب تغییر می کند. با این حال میز همچنان چوب است، چیزی معمولی و حس پذیر. اما همین که این چیز به عنوان کالا ظاهر می شود، به چیزی تغییر می یابد که از حس پذیری فراتر می رود. این میز فقط روی میز بر پایه های خود استوار نمی شود، بلکه با رابطه ای خود با همه ی دیگر کالاها استوار می شود، بر سر خود می ایستد و از ایده های گروتسک مغز چوبی اش پر و بال می یابد، امری که بسیار شگفت تر از آن است اگر بنا به اراده ی خاص خود به رقص درآید. (مارکس، ۱۹۷۶)

صد البته که منظور مارکس آن نیست که تحت شرایط سرمایه داری میزها واقعاً شروع به جفتک پرانی می کنند؛ ولی بدین موضوع اشاره می کند که وقتی «اشیاء» به بخشی از [نظام] مبادله ی کالاها بدل می شوند، به شدت واجد قدرت و حیات می گردند؛ و که مردمان تا چه حد خواستار آنان اند، و از این رو، اشیا چه بس قدرتی بر مردم کسب می کنند! اگر این ایده را با نقل قول مذکور از یویک ببینیم، راهگشا خواهد بود. صحبت مارکس، از «بت وارگی یا فیتیشیم کالا» است که دیگر متفکران مارکسیست آن را «کالاشدگی» (reification) می نامند، کلمه ای که در واقع «چیز وارگی» (thingification) معنا می دهد: این ارتقای «چیزها» به منزلت ایزه های زنده، این اعطای قدرت به کالاها برای اعمال به ما. به زعم مارکس، سرمایه داری با همین عمومی ساختن تولید کالا تعریف می شود؛ چیزی که ضرورتاً مستلزم بت وارده کردن عمومی شده ی کالا است. البته، فیلیپ کی. دیک در معنای معمولی مارکسیست نیست، اما داستان او، به کرات، به جزئیات تعامل بشر و کالاهای بت وارده شده می پردازد. در داستان «روزهای بت شنگول» (۱۹۶۳) «اجتماعات زنده مانده پس از جنگ هسته ای در پناهگاهی زیرزمینی به سر می برند، در حالی که

زندگی شان به بازی هایی صرف تقلیل یافته که حول عروسک های «باربی و کن» رخ می دهد. در «بازار اسیر» (۱۹۵۴) و رمان بعدی اش تفنگ انرژی (۱۹۶۷) حتی نیروی نظامی جهان در تجارت و تولید کالاها ی مصرفی حل شده اند. در یویک (۱۹۶۹)، آن طور که نشان دادیم، نه فقط درها بلکه تمامی متعلقات معمولی زندگی جوچیپ - دوش آب، حمام، یخچال و حتی قوری قهوه اش - به گونه ای واقعی و با کلام، بر نقش خود در نظام ارزش مبادله تأکید می کنند و پیش از استفاده شدن، گستاخانه پول طلب می کنند. و در رمان آیا آندروئیدها خواب گوسفندان الکتریکی می بینند؟ (۱۹۷۲) تعامل انسان و کالا به حد نهایت خود می رسد، در آن لحظه که قهرمان داستان، ریک دکارد، واقعاً با آندروئیدی زیبا به نام ریچل عشق ورزی می کند، رمان سرشار از «چیزها» است: گوسفند الکتریکی ای که دکارد بر پشت بامش نگه داری می کند، اندام حالت که با شماره گرفتن تغییرش می دهد، دستگاه «هرسر» که درون آن مناسبک مذهبی اش را به جا می آورد و غیره. ژانر علمی تخیلی در کل، در بسیاری از جذبه ی دوگانه ی دیک به اشیا و شک نسبت به قدرت آن ها شریک است، و در این وجه از نوشتار، چیزها تقریباً نوعی زندگی مختص به خود را کسب می کنند.

◀ فضاپیماها

فضاپیماها، در اولین نمونه هاشان، صرفاً وسیله ای برای حرکت شخصیت های داستان در عالم علمی تخیلی بودند؛ ماشین یا سفینه ای شناور که به شکل آینده نگری درآمده است. برخی از فضاپیماها در متون علمی تخیلی بیش از این نیستند؛ جنگنده های X-Wing جرج لوکاس در صحنه های نبرد فضا پیما، بدان صورت که شرحش رفت، ظاهر می شوند و در همان حال، هواپیماهای جنگنده ی جنگ جهانی به فضای بیرونی سفر می کنند. در عین حال، در سطحی میانمایه از سمبولیسم فرهنگی، این فضاپیماها نسخه های تکنولوژیکی پیشرفته تر اتومبیل اند، همان وسیله ی نقلیه ای که با قدرت و قوت تمام در فیلم قبلی لوکاس، دیوار نوشته ی امریکایی (۱۹۷۳) تصویر می شود. فیلم مذکور بازسازی همراه با جرح و تعدیل شهر کوچک دوران

دیگر، گرفتاری «جو چیپ» فیلیپ کی. دیک همان گرفتاری و تنگنای مختص خود ماست.

این کالاشدگی، در بافت و زمینه‌ی علمی تخیلی با بیش‌ترین شدت در سطوح متقاطع نمایش تکنولوژی و تکنولوژی‌های بازتولید عمل می‌کند. در خام‌ترین شکل، مردمی که برای تماشای آخرین فیلم جنگ ستارگان صف می‌کشند، عمدتاً در انتظار آند که دقیقاً جلوه‌های ویژه را تماشا کنند. این‌ها همان جلوه‌هایی هستند که بسیار «معرکه» آند و می‌توانند جذبه‌ی چیزهایی چون «شخصیت قصه» و «پیرنگ» را تحت‌الشعاع قرار دهند. می‌توان فیلمی را تصور کرد که طرح و شخصیت‌پردازی کاملاً مضحک باشد، ولی وقتی جلوه‌های ویژه‌ی عالی یا «معرکه» داشته‌باشد، شیفتگان فیلم‌های علمی تخیلی با روی باز آن را می‌پذیرند. در واقع، احتیاجی نیست که واقعاً چنین چیزی را تصور کنیم، بلکه می‌توان به بسیاری مثال‌های موجود اندیشید. بعضاً مستفادان، و به‌ویژه مرورنویسان فیلم، از غلبه‌ی جلوه‌های ویژه شکایت می‌کنند، و با این کار چشم بر نکته‌ی اساسی می‌بندند. جلوه‌های ویژه در هر فیلم علمی تخیلی - و، به شیوه‌ای نسبتاً متفاوت، اعجاز‌های تکنیکی بیش‌تر متون علمی تخیلی معمول مکتوب - نکته‌ای اساسی است. جنگنده‌های X-Wing که با سر به جبهه‌های نبرد فضایی دیگری می‌پزند، به معنایی کاملاً حقیقی، شخصیت هستند؛ و این همان معنای کالاشدگی است، و بنا به اصطلاحات انتقادی، اثر اصلی [این ماشین به‌عنوان شخصیت] این است که، این فضاپیماها حتی وقتی «صرفاً» سخت‌افزار یا «صرفاً» وسیله‌ی نقلیه‌اند، باز هم در واقع سایبورگ‌اند. این‌ها هم تکنولوژی‌اند، نظیر موشک‌ها، هم شخصیت‌اند، نظیر هان سالو یا C3PO. به این دلیل است که شیفتگان [ژانر علمی تخیلی] به فروشگاه‌های تخصصی می‌روند و مدل‌های جنگنده‌های سری را می‌خرند.

به بیان انتقادی‌تر، غنای این موقعیت کالاشدگی تکنولوژی در سینمای علمی تخیلی، حقیقتاً عاملی «خودبازتابنده» است. آن تکنولوژی‌ای که ما شیفتگان چنین تمام‌عیار ستایشش می‌کنیم، این فضاپیماها که از نظر ما شاهکارند و مقابل چشمانمان به‌صورتی بس هیجان‌انگیز بر پرده ردیف می‌شوند، چیزی جز ظاهر بیرونی تکنولوژی نیستند که «حقیقتاً» به پرستش‌اش نشست‌ایم، یعنی

نوجوانی لوکاس است؛ که به شیوه‌ای صریحاً رمزگذاری شده‌تر در فیلم‌های جنگ ستارگان نیز دیده می‌شود. لوک اسکای واکر (لوک اس، که رمزی به جای خود لوکاس است) می‌تواند به جنگنده‌ی X-Wing خودش سوار شود و در کهکشان «براند» تا بیرون از خانه‌ی شلوع یودا پارک کند، پیش از آن‌که در پایان داستان برای پیوستن به دوستانش [در کهکشان] «رانندگی کند». درست نخواهد بود که بگوییم این‌گونه فضاپیماها «صرفاً» تسهیل‌کننده‌ی جابه‌جایی‌اند، چرا که خود این فضاپیماها بت‌واره شده‌اند، امری که گواهِش دلبستگی شیفتگان [این فیلم] به جمع‌آوری مدل‌ها یا سر و کله زدن با جزئیات شبه‌فنی این ماشین‌هاست. لیکن این شیفتگی تا آن سطحی وجود دارد که معنای استعاری [این ماشین‌ها] هنوز به فضاپیما به‌مثابه سایبورگ سرایت نکرده‌باشد.

از آن‌جا که این موضوع برای بحث مهم است، باید منظوم را از آن مفصل‌تر بیان کنم. در ژانر علمی تخیلی فضاپیماها به دو گونه وجود دارند: آن‌هایی که «صرفاً» ماشین‌اند مثلاً اتومبیل‌ها؛ و آن‌هایی که بیش از ماشین‌اند، می‌توانند برای خود بیندیشند، فردیت و شخصیت بروز دهند، یا نمایانگر ترکیبی از انسان و امر تکنولوژیک باشند، مثلاً در فضاپیماهایی که آواز می‌خوانند نوشته‌ی مک کافری. اگر بخواهیم مثال دیگری از جنگ ستارگان بزنیم، «قوش هزاره» نمونه‌ای از مورد اول است؛ اگرچه فردیتی بیش از یک جنگنده‌ی X-Wing دارد، و شاید حتی واجد درجه‌ای از «شخصیت» مختص خود باشد، یک جور شخصیت لجوج و یک دنده، ولی این گفته فقط تا به آن حدی صحیح است که اتومبیلی قدیمی ممکن است بوالهوسی‌ها و خصوصیات فردی عجیبی را توسعه دهد. این ماشین چیزی است متفاوت از «آزادگر» فضاپیماهایی که در مجموعه‌ی تلویزیونی بریتانیایی Blake's 7 - حضور داشت و ذهنی کامپیوتری از آن خویش داشت که «ذن» نامیده می‌شد. مع الوصف، از یک منظر بسیار مهم، «قوش هزاره» چیزی بیش از حاصل جمع اجزایش است. و این بدان خاطر است که ما به فضاپیماهای فیلم‌های علمی تخیلی، نوعی غلظت ارزش عجیب و تقریباً انسانی عطا می‌کنیم: «کالاشدگی» مارکسیستی. در فرهنگ پسامدرن، از آن نوع که در آن به‌سر می‌بریم، قدرت و استقلال یا خوددینداری کالاها به چنان سطحی رسیده است که

همان تکنولوژی خود سینما است که مورد پرستش ما است. این حرف ما را به نظریات ژان بودریار، اندیشه‌ورز پست‌مدرنیست، پیوند می‌دهد؛ کسی که استدلال می‌کند تقلید رسانه‌ها از «واقعیت»، که آن را «وانموده» می‌نامد، چنان جایگزین امر واقعی شده است که کل «واقعیت» را رها کرده‌ایم. *حادث واقعیت جهان* وانمایی شده‌ی ما، جای «واقعیت» را گرفته است. در قلمروی وانموده‌ی بودریاری، این خود تکنولوژی‌های وانمایی یا شبیه‌سازی هستند که حکم می‌رانند. این حکم شاید ادعایی نسبتاً اغراق‌آمیز به‌نظر آید، اما شایسته‌ی ملاحظه‌ی بیش‌تر است. علم به‌مثابه وانمایی دلیلی است بر آن که چرا علم «داستانی»، یا ژانر «علمی‌تخیلی»، بسیار هیجان‌انگیزتر است از علم «واقعی»؛ این‌که چرا جنگ ستارگان مفرح‌تر از تماشای پرتاب واقعی یک شاتل است؛ این‌که چرا ماجراهای زندگی واقعی شاتل فضایی «ایترپرایز» کم‌تر از ماجراهای داستانی ایترپرایز اتحاد جماهیر شوروی جالب است. تکنولوژی‌های بازتولید، به‌ویژه در حوزه‌ی جلوه‌های ویژه، در بافتی بسیار پیشرفته‌تر از تکنولوژی‌های واقعی اکتشافات فضایی قرار دارد. به‌نظر من، چنین چیزی تشریح‌کننده‌ی تناقضاتی است که آن کسانی تجربه‌اش می‌کنند که مشغول تماشای چیزی چون فاجعه‌ی «چلنجر» هستند، که طی آن، شاتل فضایی سرنشین دار هنگام صعودش منفجر شد. از یک طرف، این فاجعه صراحتاً مهیب و تراژیک بود چنان‌که بسیاری را در هنگام وقوع به‌گریه نشاناند اما در سطح دیگر، تصاویر زنده‌ی تلویزیونی مردم را از وجهی از تماشاگری به وجهی دیگر کشاند و به احساسات مردم نوعی گرایش پنهان‌گناه بخشید. پرتاب چلنجر مسلماً خاطره‌انگیزترین و به‌شیوه‌ای دهشتناک، هیجان‌انگیزترین پرتاب شاتل بود؛ و پرتاب شاتل‌ها اکنون به ملال‌انگیزی شهره‌اند، چراکه همواره با تأخیر و تعویق‌اند، و در ضمن فقط نسخه‌ی دیگر همه‌ی پرتاب‌های شاتلی هستند که وقتی سرانجام رخ می‌دهند، شاهدشان هستیم. آن‌چه چلنجر انجام داد، آن بود که ناگهان وجوه را تغییر داد: تغییر از وجه «واقعی» پرتاب بالفعل به وجه «علمی‌تخیلی» یک فیلم. در فیلم‌های علمی‌تخیلی همیشه فضاپیماها منفجر می‌شوند که البته صحنه‌ای بسیار مهیب است. وقتی چلنجر منفجر شد، لحظه‌ای بود که تصورات ما در هم

ریخت زیرا سوای وحشت و فاجعه‌ی شدیدش، شدیداً ناراحت‌کننده و اعصاب‌خردکن بود.

بنابراین، عمل فضاپیماها در ژانر علمی‌تخیلی سینمایی عطف علاقه‌ی شدید ما به‌نفس رسانه است. فضاپیماها نوآوری‌هایی نمادین‌اند، اما از نوع خودبازتابنده‌شان؛ این حکم در مورد بیش‌تر سخت‌افزارهای [موجود در متون] علمی‌تخیلی صادق است. درنگ بیش‌تر بر جنگ ستارگان مشخص می‌سازد که در این فیلم‌ها دو گونه فضاپیما وجود دارد: خیلی بزرگ و اندازه‌ی معمولی؛ یعنی به اندازه‌ی اتومبیل یا کامیون. فضاپیماهای خیلی بزرگ - مثلاً *رزمناوهای امپراتوری* یا *ستاره‌ی مرگ* دوباره‌ی همین «مقیاس» تکنولوژیک‌اند؛ در واقع، آن‌ها گویای آنند که «تکنولوژی‌های سینمایی چیزهای بسیار بزرگ به ما نمایش می‌دهند؛ غول‌پیکرهای متعالی بر صفحه‌ای که بسیار بسیار بزرگ از صفحه‌ی تلویزیون است». فضاپیماهای با اندازه‌ی معمولی در گروه سرعت تکنولوژیک می‌گنجند: جنگنده‌های X-Wing که با سرعت از کانالی در ستاره‌ی مرگ می‌گذرند؛ آن نوع شتابی که تکنولوژی‌های سینما در حرکت چیزها نشان می‌دهد؛ هیجانانگیز سرعت دادن به بینندگان از خلال روایت؛ و از همه مهم‌تر، بت‌واره ساختن سرعت روزافزون فرهنگ غربی. فضاپیماها مظهر همان تکنولوژی‌ای هستند که آن‌ها را تولید می‌کند؛ تکنولوژی بازتولید فرهنگی، و نه علم.

گویا این موضوع در چارچوب‌های سینمایی به کفایت روشن باشد، ولی علمی‌تخیلی‌های مکتوب نیز سر و کار زیادی با آن دارند. *رمان‌های «فرهنگی» ایان ام. بانکز* نیز شخصیت‌هایی داستانی دارند که هم انسان‌نماهایی اندامواره و هم فضاپیماهایی ذی‌شعورند؛ در واقع، این فضاپیما هستند که در کل شخصیت‌های جذاب‌تری‌اند. منظورم از جذاب آن است که به‌طرز عجیبی شوخ‌طبع‌تر، درگیرتر و باهوش‌ترند. شخصیت‌های [رمان‌های] بانکز نام‌هایی گدوار دارند که تلفظ‌شان هم مشکل است: «رشد - کادیورسا دیزیت»، «کای»، «راگتم - بار» و نظایر آن، در حالی که اسامی فضاپیماها از این دست است: «در واقع دور از جاذبه»، «دستورالعمل‌های مدنی چیستند؟» و «خوش‌بین مادرزاد»؛ و در ضمن واجد شعور طنز برای دمساز شدن هستند. در کاربرد

پیرامون پاکیزه‌ی غیرانسانی و ضدعفونی شده‌ی داخل فضاپیما و نیز شکل اسکلت کره‌ی فضاپیما که از بیرون مشخص می‌شود. آن هنگام که کامپیوتر دیوانه می‌شود، دوگونه کار انجام می‌دهد. از مرحله‌ای به بعد، کامپیوتر مذکور از قلمروی مفهومی «ماشین» به قلمروی بشر گذر می‌کند: به عبارت بهتر، قبل از دیوانه شدن می‌توانست شطرنج بزند، یا در مکالمه شرکت کند - کارهایی که به تأیید همه، از عهده‌ی انسان و ماشین، هر دو برمی‌آید - اما پس از دیوانه شدن کارهایی انجام می‌دهد که اساساً از وجود انسانی ساخته است: پارانویایی می‌شود، قتل می‌کند، برای زنده ماندن لابه می‌کند و نظایر آن. اما در مرحله‌ای متفاوت، این حس را به ما می‌دهد که صراحتاً موجد امری است که همواره ما را در حالت نیمه‌شگفت، نیمه‌ترس از ماشین نگه می‌دارد. بار دیگر، در لحظه‌ی جوجیبی قرار می‌گیریم، این حس پارانویایی که ماشین‌ها همگی توان بالقوه‌ای را به دست آورده‌اند که به انسان حمله کنند، دیوانه شوند و شخصیت خود را بنمایانند.

فیلم‌های پیشتازان فضا، که در واقع یک سریال است، جذابیت خود را مدیون الگوی روایی مرگ و احیا است، اما موضوع جالب آن‌که تمایز کوچکی میان مرگ/تولد دیواره‌ی انداموار و تکنولوژیک وجود دارد. پیشتازان فضا ۲: خشم خان (۱۹۸۲) در نقطه‌ی اوج، با مرگ اسپاک به پایان می‌رسد؛ او خود را قربانی می‌کند تا به دیگران شانس زندگی بخشد. پیشتازان فضا ۳: در جست‌وجوی اسپاک (۱۹۸۴) ساختاری مشابه دارد: داستان دربرگیرنده‌ی بازگشت اسپاک به زندگی است، اما در ضمن لحظه‌ی اوج داستان مرگ فضاپیمای ایترپرایز است، که کپک نابودش می‌کند تا خدمه را نجات دهد. اندوه کرک در هر دو متن به یک اندازه صادقانه است. او در پیشتازان فضا هم می‌پرسد: «من چه کرده‌ام؟» و در این لحظه از خویش به وحشت می‌افتد. ریفش، مک کوی، جواب می‌دهد: «کاری که تو باید انجام دهی، تبدیل مرگ به شانس افت‌وخیز زندگی است». در دنباله‌ی فیلم، ایترپرایز در انتهای پیشتازان فضا ۳: سفر فضایی به خانه (۱۹۸۶) از نو زاده می‌شود، به همان صورت که اسپاک در آخر پیشتازان فضا ۳ از نو زاده شده است. شخصیت‌های اسپاک و «ایترپرایز» در این جا مثال‌های برگزیده‌ای هستند: اسپاک در پیشتازان فضا هم

تسلیمات (۱۹۹۰)، وقتی قهرمان انداموار داستان آن قدر شدید صدمه می‌بیند که تنها سرش باقی می‌ماند و باید از نو در نوعی منبع شبیه‌سازی ساخته شود، خود این فرد مجموعه‌ای از تأملات عذاب‌آور در مورد مثله شدن و درد را در مابه‌وجود می‌آورد؛ اما همراه روباتیک او برایش کلاه می‌خرد و با این کار چشم‌انداز کمیک‌تری برای مان می‌گشاید. نکته در این است که محبوبیت کتاب‌های بانکز دقیقاً ناشی از همین لحن طنزآلود، کنایه‌آمیز و ظرافتمندانه‌ی نوشتار اوست؛ و این‌که لحن مزبور غالباً در شخصیت‌پردازی ماشین‌ها ظاهر می‌شود و نه در انسان‌نماها. دیگر شیوه‌ی نمایش استعاری مذکور از طریق «ظرفیت بالا» صورت می‌گیرد، به عبارت دیگر از طریق اندازه و مقیاس صرف. با ظهور آثاری چون مجموعه‌ی «تجار» اثر سی. جی. چری (که در ۱۹۸۱ با اثر عامه‌پسند / پستگاه دان بیلاو آغاز شد) فضاپیماها به چیزی بیش از وسیله‌ی نقلیه بدل شدند، جایی هستند که مردم در آن زندگی می‌کنند. تأکید شاخه‌ای از متون علمی تخیلی بر کنش درون قیدهای فیزیک انیمیشنی است، مثلاً این‌که مسافرت میان ستارگان حتماً در سرعتی پایین‌تر از سرعت نور صورت می‌گیرد، و از این رو دهه‌ها و حتی قرن‌ها به طول می‌انجامد. در بسیاری نمونه‌های این شاخه از متون علمی تخیلی، شخصیت‌ها مجبورند در فضاپیماهایشان چنان زندگی کنند که گویی جهان‌شان همین است. استعاره در این جا به کفایت سر راست به نظر می‌آید: فضاپیما جهان است. در واقع، بنا به بحث من، فضاپیما عملاً «جهان متن» است، یا باید گفت که «جهان متن علمی تخیلی» است. فضاپیمای رمان بی‌توقف (۱۹۵۷) اثر براین الدیس تنها در آخر متن است که به عنوان فضاپیما ظاهر می‌شود و نه جهان مستقل و کامل: به عبارت دیگر، تا به آخر کتاب، ما مصنوع تکنولوژیکی را انداموار به حساب می‌آوریم.

دیگر فضاپیمای مشهور، دیسکاوری در ۲۰۰۱ / ایهسه‌ی فضایی شامل یک بخش سخت‌افزاری غیرجان‌دار است، و یک بخش ماشین اندیشنده (کامپیوتر HAL). بر جدایی میان این دو عنصر تأکید می‌شود، آن هم با صدای HAL که به نرمی سخن می‌گوید، صدایی که قدرت شوم خود را عمدتاً از طریق حالت انداموار یا انسانی‌اش کسب می‌کند؛ آن هم در تقابل عریان با

ماشین‌گونه‌ترین شخصیت است، و هم عقلانی‌ترین و منطقی‌ترین، در حالی که اینترپرایز از زمره‌ی انسانی‌شده‌ترین مثال‌های تکنولوژی فضاییماها است.

رمان‌های «کان‌فلوئنس»^۳ پل مک اولی، کودک رودخانه (۱۹۹۷)، قدمای مسن (۱۹۹۸) و معبد ستارگان (۱۹۹۲) این منطق را به حد نهایت خویش می‌رساند. کان‌فلوئنس جهانی عظیم است که سال‌ها پیش موجودات انسانی آن را ساختند و وضعیت موجودات ذی‌شعور را گسترش بخشیدند، به طوری که دامنه‌ی گسترده‌ای از جانوران کل کهکشان را شامل می‌شد، و آن‌ها را در کان‌فلوئنس مسکن دادند. این جهان تخت است و جاذبه‌ای مصنوعی دارد که در سطح آن عمل می‌کند و صخره‌ها را جلو و عقب می‌برد تا شبیه طلوع و غروب خورشید باشد. سازندگان جهان مصنوعی مذکور، معروفند به «نگهبانان» که سال‌ها پیش، از طریق سیاهچاله‌ای نزدیک، از یک عالم گریختند اما مخلوقات‌شان هنوز آن‌ها را به‌عنوان خدایان می‌پرستند. جهان کان‌فلوئنس جهانی است که در آن ماشین‌ها و زندگی انداموار به کامل‌ترین وجهی که قابل تصور است، در تقابل با یکدیگرند. میلیاردها ماشین دائم در کارند تا جهان حفظ شود، از ماشین‌های عظیم‌الجثه در داربست جهان گرفته تا میلیون‌ها ماشین ریز حشره‌مانند که در آسمان این طرف و آن طرف می‌پرند. مؤلفه‌ی انداموار کان‌فلوئنس تقریباً معکوس است و شامل محدوده‌ای عظیم و نظام‌مند از جانورانی می‌شود که شعوری کمابیش انسانی و گستره‌ای از شباهات به شکل انسان دارند. یاما، قهرمان داستان، نقطه‌ی پیوند این دو است: او تنها باقی‌مانده‌ی نسل سازندگان است، و به معنای واقعی کلمه از راه دور بر ماشین‌ها کنترل دارد؛ به‌عبارت دیگر، در مقام پیوند میان موجودات انداموار و ماشین عمل می‌کند. در پایان و نتیجه‌ی این سه‌گانه، خود کان‌فلوئنس تجزیه می‌شود و خود را به‌صورت مجموعه‌ای نامتناهی از فضاییماهای بزرگ آشکار می‌سازد، «فضاییماهای بزرگی که سازندگان، در اولین کنش خلق جهان، به یکدیگر وصل‌شان کرده بودند» (مک اولی، معبد ستارگان، ۱۹۹۹، ص ۳۱۲). در نهایت، این فضاییماها دوباره از یکدیگر جدا می‌شوند، «ابری از خرده‌های درخشان در پرتوی از ستاره‌ی تنها»، که در سفر برای

اشغال دوباره‌ی کهکشان متروکه‌اند. کان‌فلوئنس به نطفه‌ای بدل می‌شود که زندگی انداموار می‌تواند از آن، از درون کائنات دوباره بیاید.

◀ روبات‌ها

واژه‌ی «روبات» برگرفته از نمایشنامه‌ی آر.پو.آر (۱۹۲۱) اثر نویسندگی چک، کارل چاپک است. جایی که این کلمه در ارجاع به کارگران خودکاری استفاده می‌شود که منشأی انداموار یا انسانی دارند، همان چیزی که امروزه شاید «آندروئید» نامیده شود. در دهه‌های بیست و سی شمار کثیری از داستان‌های رباتی منتشر شد که یا نمایشگر تهدیدات انسان - ماشین‌هایی به شیوه‌ی فرانکشتاین هیولا بودند، یا از روبات‌ها برای جست‌وجو و کشف محدوده‌های میان انسان و ماشین سود می‌جستند. شاید مشهورترین قصه‌نویس درباره‌ی روبات‌ها آیساک آسیموف باشد که کلاً در گونه‌ی دوم می‌نوشت. او به همراه جان کمپل، سردبیر مجله‌ی استوندینگ، «سه قاعده‌ی دنیای رباتیک» را قاعده‌مند کرد، یعنی قواعدی را که تمامی روبات‌ها باید در عالم خیالی آسیموف رعایتش کنند:

۱. روبات حق ندارد به موجود انسانی صدمه بزند یا به‌خاطر عدم انجام کاری، این امکان را فراهم آورد که موجودی انسانی صدمه ببیند.
 ۲. روبات باید از دستورات موجودات انسانی اطاعت کند مگر جایی که این دستورات با قاعده‌ی اول منافات داشته باشد.
 ۳. روبات باید از وجود خویش محافظت کند، مادامی که چنین محافظتی نافی قاعده‌ی اول یا دوم نباشد.
- داستان‌های «روباتی» آسیموف، عمدتاً حول امکانات روایی‌ای می‌گردد که ذاتی اکتشاف یا نقض این قوانین است؛ و نظیر بسیاری دیگر از تعریفات ژانر علمی‌تخیلی، در این‌گونه [قواعد] روشن نیز امری وجود دارد که در نهایت محکوم به شکست است. می‌توان فیلم طنزآلود اما خشن روبات‌کاپ (۱۹۸۷)

* Confluence

ورلد، سازندگان این بازی به اسلحه‌هایی با سنسور مجهزند که انسان‌ها را از ماشین‌ها تشخیص می‌دهد، از این‌رو می‌توانند محتوای قلب روبات‌ها را هدف قرار دهند، اما حتی از روی تصادف هم نمی‌توانند به یکدیگر صدمه‌ای برسانند؛ و صدا البته که اوضاع بر وفق مراد پیش نمی‌رود و قرائن حاکی از آن است که روبات مسلحی (پول برایزر) شروع به کشتن مردم می‌کند. علی‌الظاهر اسلحه‌ها، و خود روبات‌ها، دیگر نمی‌توانند انسان را از ماشین تشخیص دهند. در اواخر فیلم بر این نکته تأکید می‌شود: قهرمان داستان، که از دست روبات مسلح خراب‌شده‌ای گریخته و از مرگ نجات یافته، زنی به بند کشیده‌شده را در زندان می‌یابد که تقاضای آب می‌کند. قهرمان به زن نوشیدنی می‌دهد و به همین دلیل مدارهایش از کار می‌افتد: زن تمام مدت یک روبات بوده است. امکان ندارد که ماشین و انسان را از هم سوا کنیم.

در بیگانه (۱۹۷۹) ریڈلی اسکات، خدمه‌ی فضاپیما، آتش، که نقشش را ایان هولم بازی می‌کند، آندروئیدی است که نیت پلیدی دارد؛ از آن‌جمله قتل همکارهایش، البته در صورت لزوم. اما مرد گرمی میان ماشین و انسان فراتر از این نکته می‌رود چنان‌که همکارانش و بینندگان تا آخر فیلم نمی‌توانند تشخیص دهند او ماشین است. علاوه بر این، برخلاف تکنولوژی «خشک» مدارهای الکتریکی در وست ورلد، که زیر پوست مصنوعی پول برایزر تعبیه شده بودند، آتش با تکنولوژی «تر» زنده‌نما ساخته شده است و از همین‌رو، وقتی مجروح می‌شود از بدنش مایعی فوران می‌کند که گویا جریان هیدرولیک است، امعا و احشای او مجموعه‌ای از لوله‌ها و مجراهای لزج و دل‌به‌هم‌زن است؛ بنا به اصطلاح باکت‌من، «آتش آندروئید هم‌انداموار است و هم در عین حال نانداموار، و تخریب «او» نیز با بیرون زدن مایعی شیری‌ای مشخص می‌شود که «خونش» را تشکیل می‌دهد. اساساً چیزی مضطرب‌کننده در این تلفیق موجود انداموار و ماشین وجود دارد، چیزی که مؤثرترین نمود خود را در روبات می‌یابد، به این دلیل روشن که روبات‌ها دقیقاً طراحی شده‌اند تا شبیه موجودات انسانی باشند. نسخه‌ی سینمایی ریڈلی اسکات از آیا آندروئیدها رویای گوسفندان الکتریکی را می‌بینند؟ اثر دیک، فیلم پلیدراتر (۱۹۸۲)، روبات‌ها یا «بدل‌های» خود را به‌عنوان ماشین‌هایی

ساخته‌ی پل‌وروفن را به یاد آورد. آن‌جا که سایبورگ اصلی، پلیس/آهنی، نیز با قیود مشابهی محدود شده است؛ قیودی که البته مجموعه‌ای از قواعد تحت‌تأثیر سرمایه‌داری بین‌المللی است. وقتی شخصیت منفی فیلم که کارمند مؤسسه است، مدیر مؤسسه را به گروگان گرفته، کاری از روبات‌ها بر نمی‌آید، زیرا طوری برنامه‌ریزی شده است که نباید به هیچ‌یک از اعضای مؤسسه صدمه بزنند. اما وقتی مدیر که به شدت خشمگین است و موضوع را فهمیده و به شخصیت منفی فریاد می‌زند: «تو اخراجی!»، روبات‌ها از دست قیود رها می‌شود و می‌توانند به سمت گروگان‌گیر شلیک کنند و او را بکشند. در این فیلم، تأثیر این صحنه کمیک است؛ اما علی‌الظاهر این نکته با تصادفی بودن و شکنندگی قواعدی مر و کار دارد که قرار است ماشین‌ها را از صدمه زدن به ما باز دارد. آن نوع دگرگونی‌ای که ماشین به نمایش می‌گذارد - یورش مرز امر غیر انسانی به محدوده‌ی امر انسانی - هم مسخره است و هم شوم.

داستان‌های «روباتی» آسیموف واجد تأکید متفاوتی است. اثر اصلی «سه قاعده‌ی جهان روباتیک» او «امر اخلاقی» را در توصیف ماشین برجسته می‌سازد. روبات‌های آسیموف کاملاً ماشین‌هایی اخلاقی‌اند: که در وهله‌ی اول تحت مدیریت اراده‌ی معطوف به محافظت و کمک به زندگی انسانی است. از آن‌جا که الزامات اخلاقی در تصور روبات‌های آسیموف امری مرکزی است، آن‌ها لزوماً مخلوقات جذاب و انسانی تصویر شده‌اند. در چارچوب نمایش تفاوت، این روبات‌ها تجسم‌بخش نوعی انطباق با قاب تکنولوژیک تفاوت‌های اجتماعی روزمره‌اند. به قول ادوارد جیمز، «مشکل است که غارهای پولاد (۱۹۵۳) اثر آسیموف را اظهار نظری درباره‌ی روابط میان سفیدپوستان و سیاهپوستان در امریکانبیینیم، مخصوصاً به‌خاطر روبات‌هایی که شغل‌های مردم معمولی را به‌عهده می‌گیرند، حتی «به جای انسان می‌نشینند».

امکانات شوم نهفته در «جهان روبات‌ها» برای بسیاری از متون علمی تخیلی، ساختاری سازمان‌دهنده را فراهم می‌آورد. در وست ورلد (۱۹۷۳) مایکل کریچن، خوش‌گذران‌ها می‌توانند آخر هفته را به بازآفرینی غرب وحشی، یا انگلیس قرون وسطی یا روم قدیم بگذرانند و روبات‌ها را در آن جای دهند. در خود وست

پوست و استخوان دار نمایش می‌دهد، ماشین‌هایی که نفس می‌کشند، خون می‌ریزند و سرآخر می‌سیرند، دقیقاً به این دلیل که پرسش‌هایی را برمی‌انگیزند که با این موضوع مرتبط است؛ که ما چگونه «انسان» را تعریف می‌کنیم. بدل‌های فیلم اسکات شبیه انسان‌اند و در واقع مثل کودک‌ها نشان داده می‌شوند. آن‌ها فقط برای چهارسال زندگی طراحی شده‌اند و - علی‌رغم جثه و هوش بزرگ‌سالی‌شان - واجد بسیاری از تمایلات شکل‌نیافته‌ی کودک‌اند. این موضوع خلاف این واقعیت است که آن‌ها قاتلانی بی‌رحمند که در طول فیلم بسیاری را می‌کشند. وقتی که رئیس‌بدل، به آپارتمان سیاستین انسان که پر از آدمک‌های مکانیزه است، قدم می‌گذارد. مثل بچه‌ای هیجان‌زده می‌گوید: «وای تو یه عالمه اسباب‌بازی بزرگ داری!» پریس، روبات مؤنث، علی‌رغم این‌که تمامی همراهانش، که بدل بودند مرده‌اند، نه با اندوه، بلکه با بهانه‌گیری و تأکید کودکی دو ساله جواب می‌دهد «ولی چون احمق بودیم، می‌میریم» و همین آمیزه‌ی انسان، معصومیت کودکانه و بلاهت، با قدرت و بی‌رحمی ماشین‌گونه است که توان استعاری عجیبی به بدل‌ها می‌بخشد.

به عبارت دیگر، روبات در متون علمی‌تخیلی آن جایگاهی است که امر تکنولوژیک و امر انسانی به مستقیم‌ترین شکل ترکیب می‌شوند. روبات داستانی تجلی دگرگونی ماشین و حس پارانویایی ورود امر ناانداموار به زندگی است. با چند مثال اصلی این موضوع را نشان می‌دهیم نه این‌که صرفاً امر انسانی را در جامه‌ی مکانیکی ببوشانیم. وقتی داگلاس ادامز روباتی را به داستان می‌برد که «کارخانه‌ی سیرنیتیکی سیریوس» آن را «ویژگی‌های مردمی هوشمندانه» می‌نامد، نتیجه فقط به وجهی کمیک قابل بیان است. راهنمای مفت سواران به کهکشان اثر ادامز، مجموعه‌ای رادیویی است که هجوی ماهرانه و غالباً بامزه از بسیاری از مجازهای علمی‌تخیلی است. ماروین، که آندروئیدی به غایت هوشمند اما همیشه افسرده است و هنگام حرکت چلنگ‌چلنگ آهنی و ابر هیدرولیکی دهنش همراهی‌اش می‌کنند، پیش‌تر روبات است تا آندروئید، و یکی از پایاترین مخلوقات این مجموعه باقی می‌ماند. ماروین صفات پیشرفته‌ترین هوش‌های ماشینی و خصائل آسیب‌شناختی شخصیتی را با

یک‌دیگر ترکیب می‌کند. آن‌طور که خود او مرتباً تأکید می‌کند، او «مغزی به اندازه‌ی یک سیاره» دارد؛ او آن‌چنان باهوش است که می‌تواند وجدان انسان را بخواند؛ و آن‌قدر بادوام است که می‌تواند، آن‌طور که در قسمتی می‌گوید، از حالا تا پایان واقعی عالم، حال هر چند میلیارد سال که باشد، زنده بماند. آرتوردنت، شخصیت انسانی دیرباوری می‌گوید: «منظورت اینه که تو می‌تونی فکر منوبینی». ماروین با دل‌تنگی می‌گوید: «تعجب می‌کنم، چطور می‌توانید با مغزهای چنین کوچکی زندگی کنید؟» و در عین حال، او همواره افسرده و فلاکت‌زده است به‌طوری که وظیفه‌ای شاق بر عهده‌ی اوست؛ او از همه چیز از جمله خودش بیزار است. او واقعاً می‌تواند محافظان را تا دم مرگ ملال‌زده کند، آن‌هم صرفاً با گفتن قصه‌ی زندگی فلاکت‌بارش. این لطیفه، که روبات‌هایی که «ویژگی‌های مردمی هوشمندانه» دارند، در ضمن ممکن است آشفتگی‌های شخصیتی انسان‌های هوشمند را توسعه بخشد، نکته‌ی کوچکی است که دوازده قسمت را به طول و تفصیلش اختصاص داد؛ ولی شکوه شخصیت‌پردازی ماروین آن است که او بیان افسردگی‌اش را با دقت و نظمی ماشین‌وار پی می‌گیرد، از این‌رو هم مشخصه‌هایی انسانی به ماشین‌بودنش می‌بخشد، و هم مشخصه‌های ماشینی به خصائل بشری‌اش. او به نحو مؤثری آمیزه‌ای از ماشین و انسان است.

از این‌جا، اصطلاحات بحث در باب تکنولوژی به معنای دقیق تغییر جهت می‌دهد کلمه به بحث در باب آن مخلوقاتی که پیش‌تر، از آن‌ها صحبت کردیم: سایبورگ. پیش‌تر با مقاله‌ی تأثیرگذار دانا هاراوی درباره‌ی سایبورگ روبه‌رو شدیم، تجسمی شبه‌فیمینستی که جنبه‌های مثبت و وجود سایبورگ را هدف قرار داده بود. اما هاراوی تقریباً رک و راست در مورد «انحراف» ناشی از به‌کارگیری این شمایل علمی‌تخیلی به‌شبه‌ی فمینیستی و مثبت سخن می‌گوید. دلیل [انحراف مذکور] آن است که، سوای ماروین، بیش‌تر سایبورگ‌های ژانر علمی‌تخیلی معانی ضمنی اضطراب‌انگیز خود را به کار گرفته‌اند تا سرّ را به‌نمایش بگذارند. نمونه‌اش تجسد آرنولد شوارتزنگر به‌عنوان سایبورگ قاتل که خویش را وقف ضدبشریت کرده، بنا به نظر جان‌اتان گلدبرگ «ترمیناتور نوعی نظام جدید هوش» را تجسم می‌بخشد که شدیداً

دارد؛ و این تقابل به واسطه‌ی پروتاونداختن اولین تیم از اینتر پرایز بر فضایی‌های بورگ مشخص‌تر می‌شود: اونیفورم‌های رنگی اعضای این تیم (که عملاً رنگ‌های اصلی‌اند: شلبی قرمزپوش است، کروشر آبی و ورف و دیتا زرد) گویا در پیرامون فضایی‌های بورگ، که رنگ در آن ممنوع است، پرزرق و برق به‌نظر می‌رسد. شاید چنین استدلال کنیم که بورگ اشاره به نوعی زیباشناسی سینمایی است، این‌که آن‌ها نمایندگان بارز سینمای سیاه و سفید پر سروصدا هستند، حال آن‌که اینتر پرایز به دنیای تلویزیون رنگی تعلق دارد.

بورگ‌ها «جمع‌گرا» هستند، آن‌قدر که کل فردیت به تمامی ناپود شده است و همگی برای خیر کل عمل می‌کنند، و در اولین نظر به‌مثابه هجوی خام از کمونیسیم به‌نظر نمی‌آیند که در مقابل فردیت «امریکایی» خدمه‌ی اینتر پرایز قرار می‌گیرد. اما بورگ (به‌گونه‌ای نامازگون) واجد سرزندگی و حیاتی است که هرگونه قرائت تمثیلی تنگ‌نظرانه از دلالت منطقی بورگ را کنار می‌گذارد؛ فی‌المثل، تیلر هرسن، بورگ را نماینده‌ی مرگ می‌بیند، یا به‌طور ویژه‌تر، اپیزودهای بورگ در نسل بعد را به‌عنوان نمایش رمزی شیوع آیدز خوانده است.

به‌عنوان مثالی دیگر، برخورد اول، در فیلم نسل بعد بورگ رانه به‌عنوان کمونیست‌ها بلکه به‌عنوان خون‌آشام‌ها، از نو تصویر می‌کند. و به‌نظر من، به‌شیوه‌ای قدرتمندانه‌تر «بهترین دو دنیا» یک جنبه از «روح زمانه‌ی سخت امریکایی، یعنی آدم‌دزدی بیگانه‌ها را تشریح می‌کند. کمونیسیم، و امپراتوری شر روسی، اخباری قدیمی‌اند، متعلق به سطل زباله‌ی تاریخ اما از طرف دیگر، این آدم‌دزدی بیگانه‌ها به روز می‌شود و به یکی از روایات اصلی یا کلیدی [تاریخ] معاصر ایالات متحد امریکا بدل می‌گردد. صحنه‌هایی که در آن‌ها پیکارد، که پیشتر واقعاً توسط بیگانه‌ها ربوده شده است، به روی یک‌جور میز کارکرد گذاشته می‌شود و میل‌ها وارد سرش می‌شوند - واضح‌ترین ارجاع به این روایت فرهنگی است. اما سوای این تفاسیر نسبی از بورگ، واقعیت آن است که آن‌ها نشانه‌ی یکی از کامل‌ترین و مؤثرترین کوشش‌های نویسندگان علمی تخیلی‌اند، نویسنده‌هایی که به‌شیوه‌ای عامه‌پسند در صدد به‌نمایش گذاردن نوعی دگرگونی‌اند.

ضدانسانی و ضدامر بازتولیدی است. رسالت او در فیلم «چیزی جز مأموریتی برای نقطه‌ی پایان گذاشتن بر نژاد بشر نیست». اگرچه، حتی در این‌جا نیز نمایش تفاوت در شکل سایبورگ امکانات جالب خود را داراست. یکی از تجسم‌های عامه‌پسند سایبورگ، بورگ از نمایندگان پیشتازان فضا، عملاً مقوله‌ی دگرگونی را به سبکی رادیکال متأثر می‌کند و ارزیابی دوباره‌ی ارزش‌ها را به نهایت منطقی‌اش می‌کشانند، بورگ که تلفیقی از امر ارگانیک و ماشینی است؛ بورگ نمایشگر حد نهایی دشمنی با فدراسیون محسوب می‌شود. بورگ در قسمت‌های خاصی از نسل بعد ظاهر شد که به جالب‌ترین صورت، «بهترین دو جهان» خوانده می‌شد و در میان شیفتگان آن‌چنان محبوبیت داشت که اغلب از نو احیا می‌شود. جالب توجه خواهد بود که ملاحظه کنیم دلیل جذبه‌ی بورگ در میان شیفتگان پیشتازان فضا دقیقاً چیست. به‌نظر من، یکی از نقاط پیوند مخاطبان با بورگ، دقیقاً قدیمی بودن و از مدافعتی نژاد آن‌هاست. اگرچه وجود آن‌ها آن‌طور که بسیاری از شخصیت‌ها همواره تأکید دارند. «بیر همه چیز فدراسیون تفوق دارد»، ولی تکنولوژی‌شان بسیار قدیمی به‌نظر می‌رسد. شیوه‌ی بورگ قهقراپی و واپس‌روانه است؛ تمامی لوله‌ها و لوازم ارتباطی و اجزای کوچکی که دور بشقاب‌های ماهواره‌ای بالای سرشان می‌گردند، همگی از مد افتاده‌اند، گویا به دهه‌ی ۱۹۵۰ تعلق دارند: هیچ‌گونه بشقاب ماهواره‌ای آینده‌نگرانه بالای اینتر پرایز ورور نمی‌کند. علاوه بر این، چون بورگ گونه‌ای «از مد افتاده» است، تناقضی بارور را در قلب ژانر علمی تخیلی به‌کار می‌اندازد، تناقض میان آینده و گذشته، میان وجوه پیش‌گویانه و نوستالژیک. این‌جا شیوه‌ای دیگر وجود دارد که ما، در مقام مخاطب، بدان طریق این تفاوت پیش‌گویانه را ثبت می‌کنیم: بورگ‌ها سیاه و سفیدند، نه فقط به این معنا که لباس‌هایشان پلاستیک و چرم سیاه است و پوست‌شان رنگ‌پریده است بلکه به معنایی واقعی‌تر سیاه و سفیدند. در «بهترین دو دنیا»، بورگ کاپیتان بیکارد را دستگیر می‌کنند و او را به زنجوری نر بدل می‌سازند؛ در صحنه‌ای، کاپیتان روی میز کارکرد بورگ قرار می‌گیرد، و نوعی میل وارد بخشی از سر او می‌شود و حقیقتاً رنگ از صورتش می‌رود. مثل این‌که نوع بورگ به قلمرو فیلم سیاه و سفید تعلق

تأکید بر دگرگونی، احساس ما از دیگربودگی بورگ در این بافت را گسترش می‌دهد. بورگ از آن هنگام که برای نخستین بار ظاهر می‌شود، نمایشگر هر آن چیزی است که فدراسیون نیست، در عین آن‌که توجه ما را به این واقعیت معطوف می‌کند که وجودشان واقعاً فراتر از قابلیت درک ماست. همین است ماهیت حقیقی «دیگربودگی»؛ این‌که بیگانه «اساساً مثل شما یا من فقط با گوش‌های نوک‌تیز» (مثل اسپاک) نخواهد بود، بلکه در عوض کلاً و به گونه‌ای ریشه‌ای به من و شما یا هر چیز دیگری که بتوانیم تصور کنیم، ناشیبه است. از این‌رو، در حالی‌که در فدراسیون، که باید گفت انسانی است، فرهنگ مبتنی بر فردیت است و همان‌طور که پیکارد مغرورانه، در برابر فضایی‌های بورگ تأکید می‌کند «مبتنی بر آزادی و حق انتخاب» است، فرهنگ بورگ این‌گونه نیست. در فدراسیون، فرهنگ انسانی سلسله‌مراتبی است، از این‌رو پیکارد مسؤول تمام کسانی است که در اینتر پرایز رتبه‌ای پایین‌تر از او دارند، اما در فضایی‌های بورگ هیچ رده یا سلسله‌مراتبی وجود ندارد. فدراسیون تمدنی متمرکز است؛ به عبارت دیگر، به دور مرکزی قوام گرفته که در مجموعه بارها به عنوان «بخش صفر صفریک» یا زمین به آن ارجاع می‌شود؛ یا به لحاظ استعاری به دور از ارزش‌های مسلم اصلی، اعتقادات و ایدئولوژی‌هایی که در مرکز وجود بشری قرار دارند، و به زندگی ما هدف و معنا می‌بخشند. اجتماع بورگ مرکز ندارد؛ آن‌ها هیچ‌گونه هدف یا معنایی ندارند، و نیاز هم به آن ندارند. نظریه‌ی پست‌مدرن متفکران فرانسوی، ژیل دولوز و فلیکس گتاری، تمایز می‌گذارند میان منطق «شجره‌ای» یا «درخت‌گونه»ی فرهنگ‌های سنتی‌تر، که مانند درختی در جهت بالا به پایین عمل می‌کنند و سلسله‌مراتبی و محدود یا کنترل شده‌اند؛ و منطق «ریزومی» یا «ریشه‌گونه»ی پست‌مدرنیسم - که مانند نظامی از ریشه‌های درون خاک، تمامی پیوندهای جالب را در تمامی جهات و ابعاد شکل می‌بخشد. حال بنابراین منظر پست‌مدرن، اجتماع بورگ ریزومی، بی‌مرکز و مشارکتی است؛ از طرف دیگر فدراسیون درخت‌گونه، مرکز‌دار و ساختاریافته است. اجتماع بورگ بدون مقولات «فردیت»، «مرکز» یا «ساختار» و «هدف» یا «معنا» عمل می‌کند، و آن‌طور که ورف به تندی اظهار می‌دارد، آن‌ها «نه افتخار دارند نه شجاعت» و

احتیاجی هم به آن ندارند. از نظر آن‌ها هیچ‌یک از چیزهایی که ما بدان ارزش می‌نیم ارزشی ندارند. آن‌ها به نوبه‌ی خود «استقامت»، «آزادی»، «حق انتخاب» و «مرگ» را رد می‌کنند. در واقع، گویا آن‌ها دقیقاً بدون همین مقوله‌ی «ارزش» عمل می‌کنند. به نظر من حرکت فیلم‌نامه‌نویس پیش‌تازان فضا را باید ضربه‌ای شجاعانه دانست چرا که چیزی را به نمایش گذاشته که «به‌گونه‌ای ریشه‌ای» دیگری است، چیزی که در واقع با فدراسیون انسان‌محور هیچ وجه اشتراکی ندارد. برای تأکید بر این نکته باید گفت، در این‌جا شجاعت در «انجام عمل نمایش یا بازنمایی» است. متونی علمی‌تخیلی، نظیر ۲۰۰۱ یا تماس نیز وجود دارند که دیگربودگی ریشه‌ای را در بیگانگان [دنیای متن‌شان] مسلم فرض کرده‌اند، ولی خودشان در عین حال در چالش نمایش آن غرق شده‌اند. اما پیش‌تازان فضا چنین نیست. این حس و معنای تفاوت کامل و ناپیوستگی‌ای که نمی‌تواند به هم زده شود، همان چیزی است که زیربنای امری را تشکیل می‌دهد که همواره این مجموعه را به‌عنوان مؤثرترین و مخوف‌ترین مسیر علمی‌تخیلی‌های تلویزیون نشسان می‌دهد. وقتی پیکارد اسیر شده، در طول فضایی‌های بورگ راه برده می‌شود و با صدای بدون بدن بورگ مباحثه می‌کند، گویا واقعاً دارد با کل فضایی‌ها حرف می‌زند. پیکارد ارزش‌های کلیدی فدراسیون را بیان می‌کند؛ ارزش‌های کلیدی‌ای که محققاً، ارزش‌های هرگونه «شکل زندگی»‌اند. اجتماع بورگ نیز صرفاً همگی آن‌ها را نفی می‌کنند و سرانجام خود زندگی را نیز منکر می‌شوند. آن‌ها این کارها را از آن‌رو انجام نمی‌دهند که مانند نژادی جنگجو بر نابود کردن زندگی یا کشتن ارزش بگذارند، بلکه برعکس، به شیوه و معنایی کاملاً متفاوت بر بی‌اهمیتی زندگی و مرگ تأکید می‌کنند.

پیکارد: من با آخرین مقال استقامتم، مقابل شما مقاومت می‌کنم.

بورگ: استقامت نامربوط است. مقاومت عبث است. فرهنگ شما خود را به خدمت کردن به ما سازش می‌دهد.

پیکارد: محال است! فرهنگ من مبتنی بر آزادی و حق انتخاب است.

بورگ: آزادی نامربوط است. حق انتخاب نامربوط است. شما

باید اطاعت کنید.

پیکارد: ترجیح می‌دهیم بمیریم.
بورگ: مرگ نامربوط است.

قدرت این گفت‌وگو یامبادله‌ی سخن در این نیست که بورگ بر امری پافشاری می‌کند، مثلاً این که «قوی‌تر» از فدراسیون هستند و می‌توانند به سختی عمل کنند. علاوه بر همه‌ی این‌ها، آن‌طور که خود می‌گویند، «استقامت نامربوط است». توان‌مندتر از این جمله، حکم آن‌ها در مورد ارزش‌ها، یا به عبارت درست‌تر، ضدا ارزش‌ها است. این ساخت که فلان و بهمان «نامربوط است»، حتی در دیالکتیکی با چیز مورد پرسش درگیر نمی‌شود، چرا که این کار این موضوع را به ذهن متبادر می‌کند که از آن‌جا که بورگ خود را با آن درگیر می‌کنند پس چیز مورد پرسش ارزشی داشته است. اما در واقع آن‌ها کاملاً بی‌اعتنا و بی‌تفاوتند. اجتماع بورگ نمی‌گویند «استقامت شما ناکافی است»، که به‌طور ضمنی دال بر این است که ما بیش‌تر بر استقامت ارجح می‌نهیم بلکه در عوض می‌گویند «استقامت»، با دلالت بر هر استقامتی، حال چه مال ما چه مال شما، همگی «نامربوط است». به‌همین منوال، و به ریشه‌ای‌ترین شکل، آن‌ها حتی بر زندگی نیز ارزش نمی‌گذارند، یعنی بر همان چیزی که پایه‌ای‌ترین امر برای هر گونه مفهوم انسان‌گرایانه از وجود است. برای ما ناممکن است که دریچه‌ای به جهان اجتماعی بورگ داشته باشیم چرا که ارزش‌های کلیدی‌ای که ما از آن‌ها مواظبت می‌کنیم - ارزش‌هایی چون فردیت، زندگی/مرگ و نظایر آن - بخشی مرکزی از وجود ما، حال آن‌که برای اجتماع بورگ، ارزش‌های مذکور نه خوب هستند و نه بد، بلکه صرفاً نامربوطند. به‌همین دلیل نمی‌توان از این نتیجه‌گیری خودداری کرد که اپیزودهای بعدی بورگ در پیش‌تازان فضا، و علی‌الخصوص خود این فیلم، نوعی سرخوردگی بزرگ را سبب می‌شوند.

در این مجموعه، پس از تلاش برای به تأمل درآوردن بیگانگی واضح - نوعی دیگر بودگی که خارج از قابلیت‌های درک ما است - اپیزودهای باقی‌مانده‌ی بورگ از این پروژة دور می‌مانند. نکته‌ی «من، بورگ»، اپیزود بعدی نسل بعد که در آن کشوردی فردیت بورگ ایزوله شده را بار می‌آورد، گونه‌ای خیانت به برداشت ابتدایی است. مثل این‌که سازندگان نسل بعد از این‌که برای بورگ

فردیت نامربوط است، کوتاه آمده و عقب‌نشسته‌اند، و با خود گفته‌اند: «خوب، بله، البته، مسلماً که فردیت نمی‌تواند کاملاً برای بورگ نامربوط باشد گذشته از همه‌ی این‌ها، فردیت برای من خیلی مهم است، پس نمی‌تواند از فرهنگ بورگ هم صددرصد غایب باشد، بلکه حتماً سرکوب شده است. در «من، بورگ» نشان خواهیم داد که فردیت پنهان‌شده از زیرخاک درمی‌آید.

اما، نتیجه‌ی این کار حذف تشخیص بورگ است، حذف بیگانگی آن‌ها؛ چرا که، دیگر آن‌ها فرهنگی نیستند که برایشان فردیت نامربوط باشد؛ آن‌ها فرهنگی هستند که در آن‌جا فردیت سرکوب شده است، جایی که فرهنگ‌شان را نظیر نوعی حکومت استبدادی زمینی می‌سازند. بزرگ‌ترین خیانت به آن نوع برداشت از بورگ، در فیلم بر خورده اول رخ می‌نماید که داستان ضد کل نکات بورگ پیش می‌رود. در بهترین دو جهان، بورگ گونه‌هایی کاملاً ریزومی و بی‌مرکزند؛ امری که در پیش‌تازان فضا و در بیش‌تر متون علمی تخیلی تازه بود؛ ولی بر خورده اول به‌گونه‌ای باورنکردنی نشان می‌دهد که اجتماع بورگ بی‌مرکز نیست؛ بلکه برعکس، به‌شدت قوام‌یافته حول مرکز است. آن‌ها ملکه‌ای دارند، و آن ملکه می‌تواند با پیکارد و دیتا رابطه برقرار کند، آن‌هم به‌شیوه‌ای که هر بیگانه‌ی دیگری در پیش‌تازان فضا یا هر انسانی می‌تواند چنان کند. این موضوع حس گریزناپذیر کوچک شدن مفهوم بورگ به‌عنوان «کاملاً دیگری» را مطرح می‌کند.

◀ فضای سبیرنتیک

«فضای سبیرنتیک» (Cyberspace) اصطلاحی است که امروزه رواجی روزافزون دارد، و به فضای تصویری اینترنت و واقعیت مجازی اشاره دارد، به پیرامون‌های ساخت کامپیوتر که موجودات انسانی می‌توانند از طریق کامپیوتر یا سوئیت واقعیت مجازی به آن وارد شوند. این «فضا» فعلاً در عالم واقع کاملاً محدود است، اما بسیاری از متون علمی تخیلی زمانی را پیش می‌کشند که فضای سبیرنتیک قلمروی هیجان‌انگیز و پویای امکانات و احتمالات است، ژانر فرعی مرتبط با آن، سایبرپانک است.

سایبرپانک وجه امروزی متون علمی تخیلی است که

بیشترین ارتباط را با تکنولوژی دارد. در واقع، ساموئل دلانی کل سایبرپانک را لزوماً طرفدار تکنولوژی می‌داند، به‌عنوان شیوه‌ای از تلقی و نمایش جهانی که امر تکنولوژیک را بر امر روانی رجحان می‌دهد و از دلالت‌های آن‌گونه داستان‌هایی که تحت لوای آن نوشته می‌شود حمایت می‌کند.

سایبرپانک طرفدار تکنولوژی و ضدامر روانی است... فضای سبیرنتیک صرفاً به‌عنوان هم‌رأیی تکنولوژیک وجود دارد و بدون آن، تکنولوژی را توان وجود، ورود یا کارکرد نیست. سایبرپانک بیش از آن‌که به امر درونی یا روانی نظر داشته باشد، نزدیک است به‌مقوله‌ی «جهان - ۳» پاپر (Popper) (جهان متون و اطلاعاتی که درهم فرو می‌روند و جهان موجودات انسانی را ثبات می‌بخشد) یا به «نوسفر» شاردن (حلقه‌ای از معارف تجربیدی که فرض می‌شود توسط فضای زنده تولید شده و در عین حال آن را دربر گرفته است).

جرج اسلوسر وقتی ژانر علمی‌تخیلی را به‌عنوان «محدوده‌ی اطلاعاتی» یا «اینفوسفر» طبقه‌بندی می‌کند و سایبرپانک را «آگاهی اطلاعاتی» این ژانر می‌داند، تقریباً چنین چیزی را بیان می‌کند. در جهان سایبرپانک، نوشتن داستان علمی‌تخیلی ایجاد تماس فیزیکی، و حتی درونی، با امتدادهای مکانیکی و بیولوژیکی‌ای است که اینفوسفر شخصی ما را شکل می‌دهد (سایبورگ‌ها، پیوند زدن اعضا، عضوهای مصنوعی، کلون‌ها یا کپی‌ها)، و فراتر از آن تماس با تصویری که خود جانشین این امتدادها شده است (شبه‌سازی‌ها، «کانستراکت‌ها»، هولوگرام‌ها) که اینک فضای زنده‌ی خیالی و سنتی ما را انباشته و در آن سهیم شده است.

نکته‌ای که اسلوسر به آن اشاره می‌کند، تا حدی مربوط به مادیت ژانر علمی‌تخیلی است، به‌شیوه‌ای که این ژانر بیرونی کردن و تجسم‌بخشیدن‌های مادی و انضمامی‌ای برای استعارات دگرگونی فراهم می‌آورد؛ اما در ضمن، خویشاوندی نسبتاً نزدیکی را نشان می‌دهد میان ژانر علمی‌تخیلی در مقام ادبیات و واقعیت وجود در غرب زمانه‌ی حاضر، تحت منطق فرهنگی‌ای که منتقدان «پست‌مدرنیسم» می‌نامندش. ما با این [خویشاوندی] اخیراً مواجه شدیم، در مباحثات بودریار مبنی بر آن‌که فرهنگ

معاصر ما را در امری درگیر می‌کند که سبقت و انموده از واقعیت است. محدوده‌ای که پست‌مدرنیسم به‌مثابه منطق فرهنگی بر تکنولوژی پیشرفته‌ی امروز متکی است، چندان توسط منتقدان این پدیده مورد تأکید قرار نگرفته است؛ اما دقیقاً همین تکنولوژی - و به‌ویژه‌ترین شکل، تکنولوژی‌های بازتولید انبوه: تلویزیون و کامپیوتر - است که شالوده‌ی پست‌مدرنیته را تشکیل می‌دهد و آن را تعریف می‌کند؛ و به همراه ورود تلویزیون و کامپیوتر است که فضای سبیرنتیک شکل می‌گیرد؛ یکی از توانمندترین استعارات تکنولوژیکی که از دل ژانر علمی‌تخیلی بیرون می‌آید.

