



آینده‌ای که شاید...

شهره کاندی

بکشد و از وجود او برای پیشبرد اهداف بازی استفاده کند، طرح می‌گردد.

ژانر علمی - تخیلی، گرچه در رساخت، به مسائل علمی دنیای آینده می‌پردازد، همواره زیرساختی در مورد مشکلات انسانی و راه‌حل‌های آن دارد.

نویسنده در خصوص این ژانر می‌گوید: «چارچوب فانتزی را به این دلیل دوست دارم که به شما برای تامل در مورد جامعه انسانی، آزادی می‌دهد و نیز به این سبب که مردم به آن واکنش نشان می‌دهند.»

۳. حضور فعال رسانه‌ها در دنیای مدرن اگر در «نمایشی در کهکشان» پیوسته بر رسانه تلویزیون تاکید می‌شد، در «شیاطین فضا»، حضور کامپیوتر جزء مهم‌ترین ابزارها در جایگاه پسامدرن تلقی می‌شود. نویسنده با طرح داستانی خود، در جست‌وجوی راهی برای مبارزه با کامپیوتر یا کم کردن نقش آن است که اکنون چون تهدیدی تلقی می‌شود کل اثر، حکومت شعور علمی را زیر سؤال می‌برد و سیاست نویسنده، ایجاد چالش در فرهنگ رایج یا آتی است. او می‌گوید: «ما در قرنی مسحورکننده زندگی می‌کنیم که در آن، بسیاری از فرضیات دانشمندان در حال تحقق است و ما در این زمینه، هر لحظه در معرض بمباران اطلاعاتی هستیم. چنین چیزهایی انسان را بر می‌انگیزد تا دقت بیشتری به واکنش‌های متفاوتی که افراد براساس الگوهای متعدد اخلاقی، اعتقادات مذهبی و از این قبیل دارند، بپردازد.» او همچنین در مصاحبه دیگری، در خصوص چگونگی راه یافتن بازی‌های کامپیوتری به آثارش می‌گوید:

«من وقت زیادی صرف تماشای بچه‌ها، به خصوص پسر، هنگام بازی با کامپیوتری کردم. آن موقع ما در خانه کامپیوتر نداشتیم و پسرم به مراکز مخصوص بازی‌های کامپیوتری می‌رفت و بازی می‌کرد. من آن دور و بر می‌ماندم و تماشا می‌کردم. طرز بازی بچه‌ها، مراحل بازی و داستان

«چگونه یک سه‌گانه شکل می‌گیرد و به انجام می‌رسد؟ آیا برای این است که احساس می‌کنید شخصیت‌ها حرف‌های بیشتری برای گفتن دارند؟ آیا شما از ابتدا بقیه داستان‌ها را طراحی می‌کنید یا آن‌ها پس از گذشت زمان، به ذهن‌تان می‌رسند؟»

می‌گوید: «چیزی در خصوص عدد سه، شبیه سه کنش از یک نمایش یا سه «المان» از یک طرح وجود دارد. در مورد سری «شیاطین فضا»، همیشه فکر می‌کردم امکاناتی در بازی‌ها (گیم‌ها) وجود دارد که می‌تواند ادامه داشته باشد. نوشتن "Shinkei" وقتی زیادی گرفت؛ چرا که باید برای تحقیق و جست‌وجو در مورد آن، به ژاپن می‌رفتم. به این ترتیب، حس کردم همه چیزهایی را که می‌خواستم درباره شخصیت بگویم، گفته‌ام و آنها رشد لازم را کرده‌اند. با «نمایشی در کهکشان»، همیشه می‌خواستم بدانم که چه اتفاقی برای شخصیت‌های اثر در آینده می‌افتد. همچنین، حس می‌کردم بسیاری از چیزها را بدون توضیح جا گذاشته‌ام. من فقط به نوشتن یک کتاب دیگر ادامه دادم، اما داستان در مسیر غیرمنتظره‌ای پیش رفت و دریافتم که به فضای بیشتری برای اتمام داستان احتیاج دارم. فکر می‌کنم که این آثار، سرانجام طرحی زیبا یافته‌اند و به همین دلیل، از چنین تصمیمی خوشحالم.»

۲. ژانر علمی - تخیلی

ژانر دو اثر فوق، علمی - تخیلی (یکی از زیرگونه‌های ژانر فانتزی) است. در این ژانر، داستان براساس نوآوری‌های علمی یا شبه علمی و فرضیه‌پردازی‌ها شکل می‌گیرد. در هر دو اثر، خواننده با شبه‌دنیایی مواجه می‌شود که در آن، حدس‌ها و فرض‌هایی خلاقانه در خصوص دنیای آینده وجود دارد. در «نمایشی در کهکشان»، که سال وقوع حوادث ۲۰۲۵ است طرح بی‌مرگی که توسط انتقال هیجان از کودکان به افراد پیر طراحی شده، معرفی می‌شود و در «شیاطین فضا» حضور بازی کامپیوتری که می‌تواند بازیکن را به درون خود



- عنوان کتاب: شیاطین فضا
- نویسنده: گیلیان رابین استاین
- مترجم: محبوبه نجف‌خانی
- ناشر: نشر چشمه، کتاب و نوشته
- نوبت چاپ: اول - ۱۳۸۱

«شیاطین فضا»، اولین اثر «گیلیان رابین استاین» است که جوایز بسیاری را از آن‌خود کرده و توسط «محبوبه نجف‌خانی»، به فارسی ترجمه شده است. پیش از این نیز اثر دیگری از این نویسنده، به نام «نمایشی در کهکشان»، توسط همین مترجم ترجمه شده بود. اکنون در مقایسه‌ای کوتاه، عناصر مشترک این دو داستان را نام می‌بریم.

۱. داستان‌های سه‌گانه (تریولوژی) «شیاطین فضا» به همراه "Skymaze" و "Shinkei" اولین سه‌گانه نویسنده نیز به حساب می‌آید. سه‌گانه بعدی این نویسنده، «نمایشی در کهکشان» "Terra-Farma" و "Sercus" "Univer" است. نویسنده در پاسخ به یک مصاحبه‌گر که از او می‌پرسد:

در «نمایشی در کهکشان»، که سال وقوع حوادث ۲۰۲۵ است طرح بی مرگی که توسط انتقال هیجان از کودکان به افراد پیر طراحی شده، معرفی می شود و در «شیاطین فضا» حضور بازی کامپیوتری که می تواند بازیکن را به درون خود بکشد و از وجود او برای پیشبرد اهداف بازی استفاده کند، طرح می گردد



نویسنده با طرح داستانی خود، در جست و جوی راهی برای مبارزه با کامپیوتر یا کم کردن نقش آن است که اکنون چون تهدیدی تلقی می شود

این بازی ها مرا مجذوب می کرد. داستان ها بسیار پیچیده و عجیب بود... گرچه خشونت این بازی ها تا حدی متحیرم می کرد.

۴. بحران در خانواده

در «نمایشی در کهکشان»، شاهد بودیم که ما در «جونلا» (شخصیت محوری) خانواده را ترک گفته و جونلا همراه دیگر بچه های خیابانی و بی خانمان، دار و دسته ای تشکیل داده است. در «شیاطین فضا» نیز «الین» در خانواده ای زندگی می کند که مادر آن ها را ترک گفته و هم چنین است جدایی پدر و مادر «اندرو» و ...

بحران در خانواده، از علل بنیادین بحران شخصیتی و دغدغه خاطر نوجوانان این داستان هاست و واکنش آن ها نسبت به خانواده و محیط اطراف، آن ها را متفاوت از سایرین می سازد. نویسنده در مورد «جونلا»، شخصیت محوری «نمایشی در کهکشان» که بعضی خصوصیات او را چون قدرت پیشگویی، همچون شخصیت مادرش می بینید، می گوید: «آن ها عیوبی دارند که نسبت به آن حس همدردی دارم، اما در عین حال از توانایی هایی برخوردارند که آنان را شجاع می کند.» در بخشی دیگر از مصاحبه او، وقتی پرسشگر می پرسد: «بسیاری از شخصیت های شما بچه ها یا نوجوانانی هستند که باید راه خود را در دنیا بیابند (مثل نمایشی در کهکشان). ضمن این که اغلب آن ها والدینی غایب یا ناکارآمد دارند. آیا این مسئله به این علت است که ما به کودکان، کم تر از آن چه که باید، بها داده ایم؟»

وی جواب می دهد که: «من به پایان دوران کودکی و شروع بزرگسالی بسیار علاقه مند. والدین به دلیل یا دلایلی باید در داستان ها من غایب باشند. خیلی وقت ها نوجوانی، سنی ساختگی است که جامعه ما بنا کرده است. در جوامع پیش - صنعتی بلوغ، علامتی برای شروع بزرگسالی است.»

نویسنده در بخشی از زندگی نامه شخصی خود، اظهار می کند که در ۱۴ سالگی، پدرش را از دست

می دهد و مادرش مجدداً ازدواج می کند و او در این سال ها، نوجوانی پرحادثه ای را می گذراند. تردیدی نیست که این تجربه های غنی و عملی، در خلق فضاها و شخصیت های آثارش به کار وی آمده است.

۵. زبان

نویسنده در «نمایشی در کهکشان»، از راوی اول شخص استفاده کرده و با این که این راوی به نسبت راوی دانای کل (که در شیاطین فضا از آن بهره گرفته) محدودیت های بیشتری دارد، به خوبی از عهده روایت داستان خود برآمده است. او خود در این مورد می گوید: «یکی از محدودیت های راوی اول شخص، این است که چگونه اطلاعاتی را که برای داستان تان به آن احتیاج دارید، انتقال دهد؛ در حالی که خود او (یعنی راوی) چیزی در مورد آن نمی داند. در نمایشی در کهکشان، «جونلا» براساس آن چه دیگران به او گفته اند، گزارش می دهد و هم چنین براساس آن چه تصور می کند. سپس اضافه می کند که در دیگر داستان هایش، با انتخاب راویان متفاوت، این مشکل را حل کرده است.

هم چنین زبان اثر، در خدمت شخصیت پردازی (که حرف اول را در طرح داستان های او می زند) است. در «نمایشی در کهکشان» با نوجوانانی روبه رو هستیم که زبانی خاص خود اختراع کرده اند. او در مورد این زبان می گوید:

در «نمایشی در کهکشان»، به دنبال این بودم که نشان دهم در بردگی یا در یک کولونی، اولین چیزی که از دست می دهید، زبان تان است (استفاده از زبان انگلیسی دست و پا شکسته با اصطلاحات چینی به این علت بود). مسائل زبانی هنوز در گونه علمی - تخیلی یا فانتزی راه نیافته و این مسئله ای بود که مرا بر می انگیزد تا تصمیم بگیرم که نظریات خود را با اختراع زبانی خاص (زبان creole که بومی مستعمرات آمریکا و ترکیب از زبان نژاد سفید، روسی، اسکیمو و سرخ پوست است.) نشان دهم. گرچه چنین زبانی

براساس زبان بومی شکل گرفته است، بسیار ساده شده تا خوانندگان بتوانند به راحتی آن را بخوانند. هم چنین از بعضی کلمات اسپانیایی استفاده کردم که این مسئله، نوشتن داستان را بسیار سخت می کرد.

در «شیاطین فضا» نیز طیف دیالوگ های متنوع نوجوانان که هریک با اصطلاحات خاص خود و متناسب با آداب طبقه اجتماعی خود است، نقش مؤثری در شخصیت پردازی آن ها ایفا می کند.

در این اثر مسائل عمده دیگری نیز مطرح است که از جمله می توان به این موارد اشاره کرد: فاشیسم نهفته در وجود شخصیت ها (هیتر، برادر جوئی، اندرو و...)، تقابل فقر و ثروت (طرح ها و برنامه های ثروتمندان و سوء استفاده از ساکنان فقیر، فقر «الی» و ثروت «اندرو» و...) رقابت شدید بین نوجوانان (رقابت بین ساکنان و رقابت بین شاگردان مدرسه، نگاه ابزاری به انسان ها (تقلیل بچه ها به حدا بزه های قابل کنترل در پروژه های علمی یا بازی های کامپیوتری)، دورنمایه های انسانی چون عشق و نفرت (عشق و نفرت ساکنان نسبت به هم و عشق و نفرت همکلاسی ها در یک مدرسه)، علاقه نویسنده به ورزش ژیمناستیک (در هر دو اثر از این مهارت بهره گرفته شده) شورش علیه موقعیت موجود برای رسیدن به موقعیتی مطلوب.

نویسنده اظهار می کند که خود به شخصیت پردازی بسیار علاقه مند است و برای او اهمیت دارد که انسان ها چگونه به خطر یا درد واکنش نشان می دهند و چگونه با آرزوها، اندوه ها و ناامیدی هایشان برخورد می کنند. او اعتقاد دارد که سبکی خاص در نگارش دارد که گرچه ساده است، قدرت و صلابت خاص خود را نیز همراه دارد و به دور از کلیشه ها و زبانی گویی است. امید که شاهد ترجمه ادامه این دو داستان باشیم.

پی نوشت

۱. کتاب ماه کودک و نوجوان، شماره ۶۰.