



انديشكده فرهنگ و توسعه

معرفی کتاب

سکونت در آرمان شهر:

داستان علمی تخیلی در فیلم، هنرهای نمایشی و رسانه‌های دیجیتال

۲۰۲۵

اسپرینگر

لوسیا، گروسو، رادولسکو



چکیده:

این کتاب با تمرکز بر آثار علمی تخیلی (Sci-Fi) و بدون نادیده گرفتن رسانه‌های هنری دیجیتال جدیدتر، به پژوهش در علوم انسانی و هنرهای نمایشی کمک می‌کند. ساختار کتاب، با پرداختن به موضوعات متنوع و روز، مانند ترابشریت، معضلات اخلاقی، ذهنیت‌ها در دنیای دیجیتال، در تئاتر علمی تخیلی، اپرا و چیدمان‌های هنری و همچنین فیلم و رسانه‌های دیجیتال جدید، منعکس‌کننده مضامینی است که در تلاش برای زمینه‌سازی مفهوم اتوودی «آرمان‌شهر» مورد توجه قرار گرفته است. این کتاب تفسیرهایی از اجراهای فرارسانه‌ای، مقایسه فیلم‌ها و رمان‌ها، بازی‌های ویدیویی و سایر پلتفرم‌های فراگیر را گردآوری می‌کند. نویسندگان شامل طیف وسیعی از دانشگاہیان و متخصصان از ژاپن، رومانی، هند، اسپانیا، ایرلند و ایالات متحده آمریکا هستند. دغدغه‌های اخیر در مورد هوش مصنوعی و مزایا و تهدیدهای آن، به معنای ارزیابی مجدد آثار علمی تخیلی و اهمیت آنها نیز بوده است. این کتاب برای دانشجویان و محققان علوم انسانی، مطالعات رسانه‌ای، هنرهای نمایشی و همچنین مخاطبان بیشتری که به بحث‌های تطبیقی و تحلیلی آثار علمی تخیلی با محوریت دغدغه‌های زندگی واقعی علاقه‌مند هستند، جذاب است.



بخش اول: اجرای آینده و دگرگونی هویت

۱. بازگشت به آینده یا حرکت به سوی گذشته؟ آینده‌گرایی، فرابشریت و روایت چندرسانه‌ای در دو اپرای اوستویایی^۱

آلینا بوتز در این فصل به بررسی دو اپرای علمی تخیلی می‌پردازد که برخلاف سنت غالب اپرا، به جای بازگشت به گذشته، آینده و فناوری را به موضوع اصلی خود تبدیل می‌کنند. تمرکز فصل بر اپرای «کمک»، کمک، گلوبولینک‌ها! اثر جان کارلو منوتی و اثر «رزیکر» از تاد ماچوور است. در اثر منوتی، بشریت با موجودات بیگانه‌ای مواجه می‌شود که نقطه ضعفشان موسیقی کلاسیک است و طراحی صحنه نیز با استفاده از عناصر هنر جنبشی و فناوری، فضای آینده‌نگرانه اثر را تقویت می‌کند. نویسنده از رویکردی تفسیری و میان‌رسانه‌ای استفاده می‌کند تا نشان دهد آینده در این آثار صرفاً یک زمان ناشناخته نیست، بلکه عرصه‌ای برای بازاندیشی درباره رابطه انسان، فناوری و هنر است.

در خوانش بوتز، آینده‌گرایی و فرابشریت در این دو اپرا با مسئله تغییر تعریف انسان پیوند می‌خورند. فناوری در این آثار هم امکان عبور از محدودیت‌های انسانی را فراهم می‌کند و هم پرسش‌هایی درباره پیامدهای این عبور ایجاد می‌کند. به همین دلیل، مفهوم اوستویا در تحلیل فصل اهمیت دارد؛ آینده هم‌زمان می‌تواند حامل وعده‌هایی و نشانه‌های تهدید باشد. نویسنده همچنین بر ویژگی چندرسانه‌ای این آثار تأکید می‌کند و موسیقی، طراحی بصری، فناوری و اجرا را در شکل دادن به جهان داستانی دخیل می‌داند. در نتیجه، اپرا از قالبی صرفاً موسیقایی فراتر می‌رود و به رسانه‌ای برای تصور آینده تبدیل می‌شود. این فصل نشان می‌دهد که هنر اجرایی چگونه می‌تواند تغییرات فناورانه را نه فقط بازنمایی، بلکه به تجربه‌ای حسی و روایی تبدیل کند.

۲. فراتر از هویت خود و به سوی دیگری: تعالی در تئاتر معاصر ژاپن

ایرینا کاستیلیانچانکا در این فصل تغییر مفهوم هویت انسانی را در تئاتر معاصر ژاپن بررسی می‌کند. نقطه شروع بحث این است که انسان معاصر بخش فزاینده‌ای از زندگی خود را در محیط‌های دیجیتال سپری می‌کند و هم‌زمان فناوری‌هایی مانند هوش مصنوعی، واقعیت مجازی و رباتیک در حال تغییر دادن رابطه انسان با جهان هستند. فصل سه اجرای ژاپنی را بررسی می‌کند: «سه خواهر»، «نوح واقعیت مجازی: روح در پوسته» و «کودتسو کاگورا، تغییر کاگورای اندروید». این آثار از فناوری نه فقط به عنوان

اوستویا: جهانی که در آن عناصر آرمانشهری و پادآرمانشهری به طور هم‌زمان حضور دارند و مطلوب یا نامطلوب بودن آن به جایگاه^۱ و تجربه افراد مختلف وابسته است.





ابزار نمایشی، بلکه به عنوان عنصری برای بازتعریف ادراک، بدن و هویت استفاده می‌کنند. از این منظر،
تأثیر به آزمایشگاهی برای بررسی مرز میان انسان، ماشین و فضای مجازی تبدیل می‌شود.

تحلیل فصل نشان می‌دهد که مسئله اصلی این اجراها صرفاً حضور فناوری در صحنه نیست، بلکه تغییر رابطه فرد با مفهوم «خود» است. هنگامی که بدن انسانی می‌تواند با یک بدن مجازی، رباتیک یا فناورانه همراه شود، هویت دیگر الزاماً به یک خود ثابت و یکپارچه محدود نمی‌ماند. مفهوم «دیگری» در اینجا می‌تواند شکل یک ربات، شخصیت مجازی یا هویت جایگزین را پیدا کند و امکان تجربه اشکال تازه‌ای از خودآگاهی را فراهم آورد. نویسنده از این طریق نشان می‌دهد که تأثیر ژاپنی چگونه از فناوری برای بررسی وضعیت انسان در جامعه دیجیتال استفاده می‌کند. مسئله تعالی نیز به معنای عبور از مرزهای تثبیت شده هویت انسانی مطرح می‌شود و تأثیر را به فضایی برای آزمون رابطه میان فناوری، ادراک و خودشناسی تبدیل می‌کند.

۳. هویت ترنس و تنوع عصبی در ادبیات نمایشی

لین دبویک در این فصل نمایشنامه «میلیون‌ها ثانیه» اثر دیه‌گو کاسادو روبیو را از منظر پیوند میان هویت ترنس، تنوع عصبی و مفهوم اوستوپیا بررسی می‌کند. قرار گرفتن این اثر در بخش نخست کتاب نشان می‌دهد که آینده اوستوپایی تنها به فناوری‌های پیشرفته یا جهان‌های علمی تخیلی محدود نیست، بلکه می‌تواند از طریق بازتعریف هویت‌های انسانی نیز ساخته شود. فصل در زمینه مطالعات ادبی و نمایشی، دو موضوع هویت جنسیتی و تنوع عصبی را در کنار یکدیگر قرار می‌دهد و نشان می‌دهد که ادبیات نمایشی چگونه می‌تواند تجربه گروه‌هایی را بازنمایی کند که در ساختارهای اجتماعی معمول، اغلب به حاشیه رانده می‌شوند. قرار گرفتن این فصل در کنار بحث‌های مربوط به فناوری و تعالی هویت، مفهوم انسان آینده را از چارچوب زیستی و هویتی سنتی فراتر می‌برد.

اهمیت این تحلیل در آن است که اوستوپیا به عنوان فضایی برای امکان‌های متناقض فهمیده می‌شود. جامعه‌ای که ادعا می‌کند آزادی و تنوع را به رسمیت می‌شناسد، ممکن است همچنان ساختارهایی ایجاد کند که برخی هویت‌ها را محدود یا نامرئی کنند. اثر روبیو از این منظر امکان بررسی تنش میان رهایی و طرد را فراهم می‌کند. پیوند هویت ترنس و تنوع عصبی نیز نشان می‌دهد که مسئله تفاوت را نمی‌توان به یک ویژگی منفرد تقلیل داد، زیرا تجربه فردی در تقاطع چندین نظام هویتی و اجتماعی شکل می‌گیرد. فصل در نهایت ادبیات نمایشی را به عرصه‌ای برای تصور شکل‌های متکثرتر انسانیت تبدیل می‌کند و نشان می‌دهد که آینده مطلوب تنها زمانی معنا پیدا می‌کند که ظرفیت پذیرش تفاوت‌های انسانی را نیز در خود داشته باشد.





بخش دوم: ساخت اکوسیستم‌های اوستوپایی

۴. ساختن دشمن: علمی تخیلی عامه‌پسند به مثابه تمثیل سیاسی

سیدارتا بیسواس در این فصل رابطه میان علمی تخیلی عامه‌پسند و سیاست را بررسی می‌کند. استدلال اصلی او این است که بسیاری از آثار علمی تخیلی، به ویژه تولیدات تصویری پرمخاطب، نگرانی‌های سیاسی معاصر را در قالب روایت‌هایی درباره موجودات بیگانه، تهدیدهای خارجی و دشمنان غیرانسانی بازسازی می‌کنند. فصل نمونه‌هایی مانند «سوپرمن»، «جنگ ستارگان»، «پیش‌تازان فضا»، «فایرفلای»، «سربازان سفینه فضایی»، «تلماسه» و «تهاجم رابیندگان بدن» را مورد توجه قرار می‌دهد. نویسنده با استفاده از ایده‌های اومبرتو اکو بررسی می‌کند که چگونه روایت‌های علمی تخیلی می‌توانند ترس‌های سیاسی و اجتماعی را در قالب شخصیت‌های دشمن بازنمایی کنند. در این چارچوب، دشمن علمی تخیلی صرفاً یک عنصر داستانی نیست، بلکه می‌تواند بازتابی از تصورات سیاسی درباره دیگری باشد.

بیسواس در ادامه بر مفهوم انسان‌محوری در بسیاری از روایت‌های علمی تخیلی عامه‌پسند تمرکز می‌کند. هنگامی که انسان به عنوان معیار اصلی ارزش قرار می‌گیرد، موجودات غیرانسانی یا حتی گروه‌هایی که خارج از تعریف مسلط انسان قرار می‌گیرند، ممکن است در جایگاه تهدید قرار گیرند. از این منظر، روایت دشمن می‌تواند خشونت و سلطه را به عنوان واکنشی مشروع به خطر بازنمایی کند. فصل تلاش می‌کند نشان دهد که این الگوها چگونه با ترس‌های سیاسی، استعمار و منطق قدرت پیوند می‌خورند. در نتیجه، علمی تخیلی عامه‌پسند را نمی‌توان صرفاً سرگرمی یا فرار از واقعیت دانست. این آثار در کنار تخیل آینده، درباره نظم سیاسی و اجتماعی زمان تولید خود نیز سخن می‌گویند و از طریق ساختن دشمن، مرز میان خود و دیگری را ترسیم می‌کنند.

۵. پایان جهان همیشه یک رویداد محلی است: آینده‌های پادآرمانشهری و مقاومت اوتوپایی در ایرلند

معاصر

سایمون ورکمن در این فصل به ادبیات و سینمای معاصر ایرلند می‌پردازد و نشان می‌دهد که تصویر آخرالزمان در این آثار الزاماً رویدادی جهانی و یکپارچه نیست. عنوان فصل، «پایان جهان همیشه یک رویداد محلی است»، بر این نکته تأکید دارد که بحران‌های بزرگ سیاسی و اجتماعی در سطح زندگی روزمره و مکان‌های مشخص تجربه می‌شوند. نویسنده به آثاری می‌پردازد که آینده‌ای اقتدارگرا یا شبه فاشیستی را برای ایرلند تصور می‌کنند و از زیبایی‌شناسی پادآرمانشهری برای بررسی تحولات سیاسی و اجتماعی استفاده می‌کنند. در این روایت‌ها، آینده نه یک جهان کاملاً جدا از زمان حال، بلکه امتداد و





تشدید روندهایی است که در جامعه معاصر قابل مشاهده‌اند. به همین دلیل، اوستوپیا امکان خواندن هم‌زمان عناصر ویرانگر و ظرفیت‌های مقاومت را فراهم می‌کند.

اهمیت فصل در پیوند میان پادآرمانشهر و مقاومت اوتوپییایی است. روایت‌های مورد بررسی صرفاً تصویری تاریک از آینده ارائه نمی‌دهند، بلکه نشان می‌دهند که حتی در شرایط بحران، امکان شکل‌گیری کنش‌های جمعی و مقاومت وجود دارد. این مقاومت می‌تواند در سطح جامعه، فرهنگ یا تجربه زیسته افراد ظاهر شود و از دل همان شرایطی پدید آید که نظم پادآرمانشهری ایجاد کرده است. بنابراین، آینده در این آثار هم‌زمان تهدید و امکان است. رویکرد ورکمن همچنین باعث می‌شود مسئله آخرالزمان از یک مفهوم انتزاعی به تجربه‌ای اجتماعی و مکانی تبدیل شود. پایان جهان زمانی معنا پیدا می‌کند که در زندگی گروه‌ها و مکان‌های مشخص رخ دهد و همین محلی بودن است که امکان مقاومت و بازسازی اجتماعی را نیز قابل تصور می‌کند.

۶. پیشروی سریع به سوی آینده: تغییرات اجتماعی اقتصادی و بازآرایی فضایی در Years and Years

پابلو گومز مونیوت مجموعه تلویزیونی «Years and Years» ساخته راسل تی دیویس را به عنوان روایتی از آینده نزدیک بررسی می‌کند. این مجموعه زندگی یک خانواده گسترده در منچستر را طی پانزده سال دنبال می‌کند و هم‌زمان تغییرات سیاسی، اقتصادی و فناورانه را به نمایش می‌گذارد. محور تحلیل فصل، رابطه میان شتاب نئولیبرالی، تغییرات فضایی و تحولات اجتماعی است. بسیاری از نوآوری‌ها و دگرگونی‌هایی که در طول روایت رخ می‌دهند، در ابتدا ممکن است عادی یا حتی جذاب به نظر برسند، اما در ادامه پیامدهای اجتماعی و سیاسی آنها آشکار می‌شود. در کنار این روند، تنوع اجتماعی و تجربه مشترک اعضای خانواده امکان‌هایی برای همبستگی ایجاد می‌کند. بنابراین مجموعه جهانی را تصویر می‌کند که در آن عناصر اوتوپییایی و پادآرمانشهری هم‌زمان وجود دارند.

فصل نشان می‌دهد که آینده پادآرمانشهری لزوماً با یک فروپاشی ناگهانی آغاز نمی‌شود، بلکه می‌تواند از مجموعه‌ای از تغییرات تدریجی شکل بگیرد. فناوری، اقتصاد، سیاست و فضای شهری به صورت هم‌زمان تغییر می‌کنند و این تغییرات بر روابط خانوادگی و تجربه روزمره افراد اثر می‌گذارند. به همین دلیل، «Years and Years» آینده را نه در قالب یک جهان کاملاً بیگانه، بلکه به صورت آینده‌ای نزدیک و قابل تشخیص ارائه می‌کند. مفهوم اوستوپیا در این تحلیل امکان توضیح همین دوگانگی را فراهم می‌سازد: تغییرات اجتماعی می‌توانند هم فرصت‌هایی برای آزادی و تنوع ایجاد کنند و هم نابرابری و ناامنی را افزایش دهند. فصل در نهایت بر اهمیت بررسی آینده از خلال تجربه‌های روزمره و تغییرات فضایی تأکید می‌کند.



۷. شایسته‌سالاری‌های گمراه‌کننده: جداسازی و زیست سیاست در اوستوپیا‌های برزیلی

اولیویا هالووی دو اثر تصویری برزیلی، مجموعه «۳٪» و فیلم «Medida Provisória» را در کنار یکدیگر قرار می‌دهد تا رابطه میان شایسته‌سالاری، جداسازی اجتماعی و کنترل بدن را بررسی کند. هر دو اثر آینده‌ای را تصور می‌کنند که در آن مسئله برابری به شکل ظاهری مورد توجه قرار گرفته، اما ساختارهای قدرت همچنان نابرابری را بازتولید می‌کنند. در «۳٪»، یک بهشت ظاهراً آرمانی از طریق بهره‌کشی از جمعیت فقیر حفظ می‌شود، در حالی که «Medida Provisória» آینده‌ای را تصویر می‌کند که در آن ایدئولوژی‌های نژادپرستانه تاریخی دوباره فعال شده‌اند. هالووی این دو روایت را در چارچوب اوستوپیا تحلیل می‌کند تا نشان دهد که مرز میان وعده برابری و سازوکارهای تبعیض می‌تواند بسیار باریک باشد.

تحلیل فصل بر سازوکارهایی مانند نظارت، سیاست جنسی و حذف فرهنگی تمرکز دارد. در این روایت‌ها، بدن انسان به یکی از مهم‌ترین عرصه‌های اعمال قدرت تبدیل می‌شود و دولت یا ساختارهای مسلط از طبقه‌بندی و کنترل بدن برای حفظ نظم اجتماعی استفاده می‌کنند. مفهوم شایسته‌سالاری نیز از همین زاویه مورد پرسش قرار می‌گیرد، زیرا ادعای فرصت برابر می‌تواند در شرایطی مطرح شود که دسترسی به فرصت‌ها از ابتدا نابرابر است. فصل نشان می‌دهد که آینده اوستوپایی تنها زمانی می‌تواند آرمانی تلقی شود که ساختارهای پنهان قدرت نیز بررسی شوند. از این منظر، دو اثر برزیلی امکان نقد پیوند میان نژاد، طبقه، آزادی و سیاست بدن را فراهم می‌کنند و نشان می‌دهند که وعده برابری بدون توجه به ساختارهای اجتماعی ممکن است به بازتولید جداسازی منجر شود.

۸. Black Evermore: سوژه‌مندی نژادی، جهان‌سازی در بازی و مسیر آن از رنسانس هارلم تا بازی‌های

ویدئویی

جالین نیامکه جکسون در این فصل ریشه‌های بسیار قدیمی‌تر از بازی‌های ویدئویی را برای بحث درباره نژاد، فناوری و بازی بررسی می‌کند. نقطه مرکزی بحث، رمان «Black No More» نوشته جورج شایلر در سال ۱۹۳۱ است که در دوره رنسانس هارلم نوشته شد. نویسندگان استدلال می‌کند که متفکران و نویسندگان سیاه‌پوست این دوره، پیش از ظهور بازی‌های ویدئویی، درباره مسائلی مانند فناوری، هویت نژادی و امکان تغییر اجتماعی تأمل می‌کردند. جکسون با قرار دادن این اثر در کنار مفهوم اوستوپایی مارگارت اتوود، بازی را نوعی فعالیت جهان‌ساز معرفی می‌کند. در این چارچوب، بازی فقط سرگرمی نیست، بلکه می‌تواند شیوه‌ای برای تجربه و بازسازی روابط اجتماعی و نژادی باشد.

یکی از نکات مهم فصل این است که رابطه میان بازی و نژاد را نمی‌توان صرفاً در قالب بازنمایی مثبت یا منفی خلاصه کرد. بازی و جهان‌سازی می‌توانند همزمان ظرفیت بازتولید ساختارهای نژادی و امکان به چالش کشیدن آنها را داشته باشند. جکسون از تحلیل «Black No More» استفاده می‌کند تا نشان دهد چگونه ادبیات سیاه‌پوستان پیش از عصر دیجیتال، پرسش‌هایی را مطرح کرده که بعدها در مطالعات بازی‌های ویدئویی اهمیت یافتند. این رویکرد همچنین تاریخ بازی را از یک روایت صرفاً فناورانه جدا می‌کند و آن را به تاریخ اندیشه درباره نژاد، بازی و جهان‌سازی پیوند می‌دهد. از این منظر، مطالعه بازی‌های دیجیتال نیازمند توجه به پیشینه‌های ادبی و فرهنگی آنهاست، زیرا بسیاری از مسائل مربوط به هویت و قدرت پیش از ظهور فناوری دیجیتال مطرح شده بودند.

۹. هنر حکومت شدن؟ درباره ناکامی‌های تخیل اوتوپایی

نفلی فورنی زروداکی در این فصل مسئله رابطه میان تخیل اوتوپایی و حکومت را بررسی می‌کند. نقطه مهم این بحث آن است که هر تصویر از جامعه مطلوب، در کنار وعده‌رهایی، ممکن است شکل تازه‌ای از نظم و کنترل را نیز به همراه داشته باشد. اوتوپیا معمولاً با تصور جامعه‌ای بهتر، منظم‌تر و عادلانه‌تر همراه است، اما تحقق چنین نظم‌ی نیازمند قواعد، نهادها و سازوکارهای مدیریت جمعیت است. از همین جا پرسش فصل شکل می‌گیرد: آیا تخیل اوتوپایی می‌تواند از منطق حکومت و کنترل فاصله بگیرد؟ یا اینکه هر تلاش برای طراحی جامعه مطلوب، ناگزیر به نوعی سازمان‌دهی و مدیریت افراد منجر می‌شود؟ این مسئله، مفهوم اوستوپیا را به حوزه سیاست و نظریه اجتماعی نزدیک می‌کند.

در این چارچوب، شکست تخیل اوتوپایی الزاماً به معنای بی‌ارزش بودن آرمان‌های اجتماعی نیست، بلکه می‌تواند نتیجه نادیده گرفتن پیچیدگی روابط قدرت باشد. هنگامی که جامعه مطلوب بر اساس یک الگوی واحد تصور شود، تفاوت میان افراد و گروه‌ها ممکن است به مسئله‌ای برای مدیریت تبدیل شود. بنابراین، تخیل اوتوپایی باید نه تنها درباره مقصد مطلوب، بلکه درباره شیوه رسیدن به آن و پیامدهای سازوکارهای حکمرانی نیز پرسش کند. قرار گرفتن این فصل در بخش «ساخت اکوسیستم‌های اوستوپایی» نشان می‌دهد که جهان مطلوب یا نامطلوب صرفاً با طراحی یک محیط خیالی ساخته نمی‌شود، بلکه به روابط قدرت، قواعد اجتماعی و نحوه سازمان‌دهی زندگی نیز وابسته است. اوستوپیا از این منظر فضایی برای آشکار کردن تناقض میان آزادی و نظم است.

بخش چهارم: زیست اوستوپایی در فرهنگ عامه

۱۰. زیستن در اوستوپا: فیلم‌های علمی تخیلی هند، Anukul و PK

آپراجیتا ناندا در این فصل دو فیلم علمی تخیلی هندی، «PK» و «Anukul»، را با استفاده از مفهوم اوستوپییای مارگارت اتوود تحلیل می‌کند. در این دیدگاه، اوستوپیا فضایی است که در آن عناصر آرمانشهری و پادآرمانشهری همزمان حضور دارند و یک روایت نمی‌تواند تمام ابعاد آن را توضیح دهد. در «PK»، موجودی بیگانه که به زمین آمده است، در جست‌وجوی عقلانی خود برای یافتن خدا با آشفتگی‌ها و ساختارهای قدرت دینی روبه‌رو می‌شود و درباره سوءاستفاده از دین پرسش ایجاد می‌کند. در «Anukul»، یک معلم هندی ربانی را به عنوان خدمتکار استخدام می‌کند و رابطه میان انسان و ماشین در ابتدا در قالبی نسبتاً برابر و غیرسلسله‌مراتبی شکل می‌گیرد.

با این حال، هر دو فیلم به تدریج سویه‌های متناقض فناوری و جامعه را آشکار می‌کنند. در «Anukul»، ورود ربات‌ها به بازار کار به نگرانی درباره از دست رفتن مشاغل انسانی منجر می‌شود و رابطه ظاهراً هماهنگ میان انسان و ماشین در معرض پرسش قرار می‌گیرد. در «PK» نیز پرسش درباره دین و قدرت، امکان وجود نظم‌های اجتماعی متفاوت را مطرح می‌کند، اما همزمان پیچیدگی‌های جامعه انسانی را آشکار می‌سازد. ناندا نتیجه می‌گیرد که این دو فیلم در یک فضای اوستوپییایی قرار می‌گیرند که نه کاملاً آرمانشهری است و نه کاملاً پادآرمانشهری. ابهام اخلاقی موجود در پایان آنها نشان می‌دهد که فناوری و تغییر اجتماعی نمی‌توانند صرفاً بر اساس نتایج مثبت یا منفی ارزیابی شوند، بلکه باید تناقض‌های درونی آنها نیز مورد توجه قرار گیرد.

۱۱. فراتر از کلیشه‌ها Ms. Marvel: و بازنمایی ابرقهرمان مسلمان در روایت‌های اوستوپییایی

شایستا ارشاد در این فصل شخصیت کامالا خان در مجموعه و کمیک «Ms. Marvel» را از منظر بازنمایی زنان مسلمان و مفهوم اوستوپیا بررسی می‌کند. نویسنده بحث خود را از مسئله کلیشه‌های رایج درباره زنان مسلمان آغاز می‌کند؛ بازنمایی‌هایی که گاه آنها را صرفاً قربانی، دیگری یا موضوعی برای نگاه بیرونی معرفی کرده‌اند. در مقابل، کامالا خان به عنوان نخستین ابرقهرمان زن مسلمان در جهان مارول، هویتی چندلایه و میان فرهنگی دارد. شخصیت او همزمان با هویت خانوادگی، مذهبی، جنسیتی و ابرقهرمانی خود مواجه است و همین ترکیب، امکان بازنمایی متفاوتی از زن مسلمان در فرهنگ عامه ایجاد می‌کند. فصل تلاش می‌کند بررسی کند که این هویت ترکیبی چگونه می‌تواند کلیشه‌های موجود را به چالش بکشد و فضای تازه‌ای برای دیده شدن گروه‌های کمتر نمایان شده ایجاد کند.

ارشاد روایت «Ms. Marvel» را از طریق مفهوم اوستوپیا به دو سوی متناقض آن، یعنی امکان و محدودیت، پیوند می‌دهد. کامالا خان از یک سو نماینده امکان شکل‌گیری هویتی است که میان فرهنگ‌های مختلف حرکت می‌کند و از سوی دیگر با تعارض‌های اجتماعی و فرهنگی مواجه می‌شود. به همین دلیل، شورش یا مقاومت او را نمی‌توان صرفاً یک مسیر مستقیم به سوی جامعه آرمانی



دانست. روایت همزمان ظرفیت ایجاد امید و امکان بازتولید برخی تنش‌ها را در خود دارد. فصل با تمرکز بر این تناقض نشان می‌دهد که بازنمایی یک شخصیت مسلمان در فرهنگ عامه زمانی اهمیت بیشتری پیدا می‌کند که از تصویر تک بعدی فاصله بگیرد و هویت را به صورت چندلایه، متحرک و وابسته به زمینه اجتماعی نشان دهد.

۱۲. انتخاب، سازگاری و رضایت در فیلم «Teri Baaton Mein Aisa Uljha Jiya»

موکتا شارانگپانی در این فصل فیلم هندی «Teri Baaton Mein Aisa Uljha Jiya» را با تمرکز بر سه مفهوم انتخاب، سازگاری و رضایت بررسی می‌کند. قرار گرفتن این فیلم در مجموعه اوستوپیا اهمیت فناوری و رابطه انسان و موجود مصنوعی را در شکل‌گیری روابط عاطفی برجسته می‌کند. مسئله اصلی تنها این نیست که آیا فناوری می‌تواند در روابط انسانی حضور داشته باشد، بلکه این است که رابطه میان انسان و فناوری بر چه مبنایی شکل می‌گیرد و مفهوم رضایت در چنین رابطه‌ای چگونه تعریف می‌شود. عنوان فصل نشان می‌دهد که سازگاری میان طرفین نیز موضوعی اساسی است و رابطه نمی‌تواند صرفاً بر جذابیت یا امکان فناورانه استوار باشد. در نتیجه، فیلم به بستری برای بررسی پیامدهای اجتماعی و اخلاقی پیوند میان فناوری و رابطه عاطفی تبدیل می‌شود.

از منظر اوستوپیا، رابطه انسان و فناوری می‌تواند همزمان وعده‌ای از آینده و منبعی برای ایجاد پرسش‌های اخلاقی باشد. اگر فناوری بتواند ویژگی‌های انسانی مانند گفت‌وگو، همراهی یا تعامل عاطفی را شبیه‌سازی کند، مرز میان رابطه واقعی و مصنوعی پیچیده‌تر می‌شود. در این شرایط، مفاهیمی مانند انتخاب و رضایت اهمیت بیشتری پیدا می‌کنند، زیرا رابطه دیگر صرفاً میان دو انسان تعریف نمی‌شود. فصل از همین زاویه به ظرفیت فیلم برای بررسی مناسبات انسانی در شرایط فناورانه توجه دارد. پرسش محوری آن را می‌توان در سطحی گسترده‌تر چنین صورت‌بندی کرد که وقتی فناوری وارد حوزه صمیمیت می‌شود، چه معیارهایی برای تشخیص رابطه، انتخاب و رضایت باقی می‌ماند. فیلم از این طریق بخشی از مسئله بزرگ‌تر کتاب درباره آینده روابط انسان و فناوری را دنبال می‌کند.

بخش پنجم: آینده همین اکنون است

۱۳. فناوری‌های بقا: آینده‌گرایی بومی و آثار Skawennati و Cannupa Hanska Luger

پرستون تیلور استون در این فصل به آینده‌گرایی بومی و آثار دو هنرمند، کاناپا هانسکا لوگر و اسکاوناتی، می‌پردازد. نقطه آغاز بحث این است که تصورات استعماری از آینده اغلب جوامع بومی را از روایت آینده حذف کرده‌اند. در چنین شرایطی، تجربه تاریخی بومیان میان از دست دادن و احیای فرهنگ، کنار گذاشته شدن و ادغام فناورانه و حاشیه‌ای شدن و توانمندسازی قرار گرفته است. استون این وضعیت





متناقض را در چارچوب اوستوپیا توضیح می‌دهد و نشان می‌دهد که آینده‌گرایی بومی صرفاً واکنشی به استعمار نیست، بلکه می‌تواند شکلی مستقل از تخیل آینده باشد. آثار این دو هنرمند با پیوند دادن دانش سنتی، اسطوره و فناوری، آینده‌هایی را تصور می‌کنند که در آنها زندگی بومی مرکز جهان آینده قرار دارد.

در آثار بررسی شده، فناوری به جای آنکه نشانه حذف گذشته باشد، با دانش و کیهان‌شناسی بومی ترکیب می‌شود. شخصیت Wathéca در اثر لوگر، فناوری و بقا را به شکلی پیوند می‌دهد که امکان حفاظت از زندگی را مطرح می‌کند. اسکاواناتی نیز در اثر «She Falls For Ages» از تکنیک machinima برای بازآفرینی داستان آفرینش هادِنوسانی و ایجاد نوعی فضای سایبری غیر استعماری استفاده می‌کند. استون بر همین اساس استدلال می‌کند که آینده بومی را نباید صرفاً سازگاری با آینده‌ای دانست که توسط جهان غرب تعریف شده است. این آثار نشان می‌دهند که جوامع بومی می‌توانند خودشان تولیدکننده تصوره‌های تازه درباره زمان، مکان و فناوری باشند. مفهوم «بقا» در اینجا بنابراین به معنای تداوم منفعلانه نیست، بلکه به معنای حفظ عاملیت، خلاقیت و امکان ساخت آینده است.

۱۴. میان اوستوپیا و هتروتوپای عاطفی VTubing: و هواداران آن

آلیس تئودورسکو در این فصل پدیده VTubing را بررسی می‌کند؛ شکلی از تولید محتوای دیجیتال که در آن افراد با استفاده از فناوری ضبط حرکت و شخصیت‌های دو یا سه بعدی، در محیط‌های آنلاین فعالیت می‌کنند. VTuber می‌تواند در قالب بازی، موسیقی، گفت‌وگو یا پخش زنده با مخاطبان تعامل داشته باشد و همین ویژگی مرز میان شخصیت واقعی، هویت مجازی و جهان تخیلی را پیچیده می‌کند. تئودورسکو این پدیده را در فضای میان اوستوپیا و هتروتوپای عاطفی قرار می‌دهد و به رابطه میان فناوری، خیال و جامعه هواداری توجه می‌کند. در این چارچوب، فضای مجازی فقط محل مصرف محتوا نیست، بلکه محیطی برای شکل‌گیری روابط، عواطف و تجربه‌های اجتماعی جدید است.

اهمیت VTubing برای بحث اوستوپیا در همین توانایی آن برای ایجاد جهان‌های ترکیبی است. مخاطب همزمان می‌داند که شخصیت مجازی ساخته شده است و می‌تواند رابطه‌ای عاطفی با آن برقرار کند. این وضعیت مرز میان واقعیت و تخیل را حذف نمی‌کند، بلکه آن را به رابطه‌ای پیچیده تبدیل می‌کند که هر دو سطح را همزمان در خود دارد. هواداران نیز صرفاً مصرف‌کننده نیستند و از طریق تعامل، مشارکت و شکل دادن به جامعه هواداری، در ساخت فضای اجتماعی پیرامون شخصیت نقش دارند. بنابراین VTubing نمونه‌ای از محیط‌های معاصر است که در آنها فناوری امکان تولید هویت‌ها و روابطی را فراهم می‌کند که در فضای فیزیکی به شکل مشابهی وجود ندارند. فصل از این منظر به بررسی نحوه شکل‌گیری اجتماعات عاطفی در مرز میان جهان واقعی و مجازی می‌پردازد.



۱۵. اوتوپست‌های امروز: از خیال تا واقعیت، کازپلی زنان در رومانی

لوسیا میهایلا گروشو رادولسکو در آخرین فصل کتاب به کازپلی زنان در رومانی می‌پردازد و آن را به عنوان نوعی کنش اوستوپییایی معاصر بررسی می‌کند. کازپلی در این تحلیل صرفاً پوشیدن لباس شخصیت‌های علمی تخیلی، فانتزی یا کمیک نیست، بلکه نوعی اجرای هویت و مشارکت فرهنگی است. نویسنده نشان می‌دهد که پژوهش‌های فرهنگی درباره کازپلی آن را از منظرهای مختلفی مانند خرده فرهنگ گیک، فعالیت هواداری، تقلید از شخصیت و اجرای بصری هویت بررسی کرده‌اند. ویژگی مهم این جوامع، انعطاف‌پذیری نسبت به دسته‌بندی‌هایی مانند جنسیت، نژاد، ملیت و زبان است. مطالعه موردی فصل بر زنان کازپلیر در رومانی تمرکز دارد و با استفاده از مصاحبه، تجربه آنها از هویت، تعلق و توانمندسازی را بررسی می‌کند.

از دیدگاه نویسنده، کازپلی امکان انتقال عناصر خیال به زندگی روزمره را فراهم می‌کند و به همین دلیل می‌تواند شکلی از زیست اوتوپییایی باشد. فرد با انتخاب یک شخصیت و بازآفرینی آن، بخشی از هویت خود را در فضای اجتماعی به نمایش می‌گذارد و همزمان وارد جامعه‌ای از افراد دارای علایق مشترک می‌شود. در مطالعه موردی زنان رومانیایی، مفاهیمی مانند هویت آرمانی، توانمندسازی و احساس تعلق اهمیت ویژه دارند. البته این فضا از جهان اجتماعی واقعی جدا نیست و همچنان تحت تأثیر جنسیت، فرهنگ و زمینه اجتماعی قرار دارد. اهمیت کازپلی دقیقاً در همین مرز میان خیال و واقعیت قرار می‌گیرد: شخصیت خیالی به زندگی واقعی وارد می‌شود و زندگی واقعی نیز بر نحوه اجرای آن شخصیت اثر می‌گذارد. فصل از این طریق نشان می‌دهد که اوتوپیا می‌تواند نه یک مکان آینده، بلکه یک کنش فرهنگی در زمان حال باشد.

یافته‌های سیاستی:

کتاب *Inhabiting Utopia* نشان می‌دهد که تصور آینده را نمی‌توان صرفاً به پیش‌بینی پیشرفت‌های فناورانه یا طراحی جوامع آرمانی محدود کرد. فصل‌های کتاب نشان می‌دهند که آینده در پیوند با قدرت، هویت، نابرابری، فناوری، فرهنگ و شیوه‌های بازنمایی شکل می‌گیرد و یک فناوری یا نظم اجتماعی می‌تواند همزمان برای گروهی امکان‌رهایی و برای گروهی دیگر منبع کنترل و حذف باشد. از این منظر، کتاب برای سیاستگذار فرهنگی و اجتماعی بر اهمیت ارزیابی پیامدهای اجتماعی فناوری و توجه به گروه‌هایی تأکید می‌کند که در روایت‌های مسلط از آینده کمتر دیده می‌شوند. همچنین بررسی نمونه‌هایی از فرهنگ دیجیتال، هنر، سینما، ادبیات و فرهنگ هواداری نشان می‌دهد که سیاستگذاری آینده‌نگر نیازمند توجه همزمان به زیرساخت‌های فناورانه و تجربه‌های فرهنگی و اجتماعی شهروندان است.



یافته اول: سیاستگذاری فناوری باید پیامدهای توزیعی و اجتماعی فناوری را نیز در نظر بگیرد، زیرا فناوری‌های جدید می‌توانند همزمان فرصت‌هایی برای رهایی، دسترسی و بازتعریف هویت و سازوکارهایی برای نظارت، حذف و نابرابری ایجاد کنند.

یافته دوم: سیاست‌های فرهنگی و رسانه‌ای باید امکان بازنمایی گروه‌های کمتر دیده شده، از جمله جوامع بومی، اقلیت‌های قومی و دینی و هویت‌های جنسیتی متنوع را تقویت کنند، زیرا تخیل آینده بخشی از فرایند شکل‌گیری جایگاه اجتماعی این گروه‌هاست.

یافته سوم: آموزش و پژوهش درباره آینده باید رویکردی میان‌رشته‌ای داشته باشد و مطالعات فناوری را با علوم اجتماعی، مطالعات فرهنگی، هنر و علوم انسانی پیوند دهد، زیرا پیامدهای فناوری تنها در سطح فنی قابل فهم نیستند.

یافته چهارم: سیاستگذاری فرهنگی باید فضاهایی برای شکل‌گیری اجتماعات و هویت‌های دیجیتال فراهم کند، زیرا پدیده‌هایی مانند VTubing، کازیلی و جوامع هواداری نشان می‌دهند که محیط‌های دیجیتال به عرصه‌هایی برای مشارکت فرهنگی، تعلق اجتماعی و تجربه هویت تبدیل شده‌اند.

نقاط قوت:

1. **رویکرد میان‌رشته‌ای گسترده:** کتاب ادبیات، سینما، تئاتر، بازی‌های ویدئویی، فرهنگ دیجیتال و هنرهای معاصر را در چارچوب مشترک اوستوپیا کنار یکدیگر قرار می‌دهد و امکان مقایسه شکل‌های متفاوت تصور آینده را فراهم می‌کند.
2. **گستره جغرافیایی و فرهنگی متنوع:** حضور نمونه‌هایی از ژاپن، هند، برزیل، ایرلند، رومانی و جوامع بومی آمریکای شمالی باعث می‌شود آینده‌نگری از چارچوب محدود تجربه غربی خارج شود.
3. **پیوند تخیل و واقعیت اجتماعی:** فصل‌های کتاب نشان می‌دهند که اوتوپیا و پادآرمانشهر صرفاً موضوعاتی تخیلی نیستند، بلکه می‌توانند بازتابی از مسائل واقعی مانند نابرابری، نژاد، جنسیت، فناوری و قدرت باشند.
4. **توجه به رسانه‌های معاصر:** بررسی بازی‌های ویدئویی، VTubing، کازیلی و آثار تصویری در کنار ادبیات و تئاتر، مفهوم آینده‌نگری را از قالب سنتی ادبیات علمی تخیلی فراتر می‌برد.

نقدها:

1. **ناهمگونی موضوعی فصل‌ها:** گستردگی موضوعات و رسانه‌های مورد بررسی اگرچه ظرفیت میان‌رشته‌ای کتاب را افزایش می‌دهد، ممکن است باعث شود ارتباط نظری میان برخی فصل‌ها برای خواننده به اندازه کافی آشکار نباشد.





2. **وابستگی به مطالعات موردی:** بخش قابل توجهی از استدلال‌های کتاب بر تحلیل آثار مشخص هنری و فرهنگی استوار است و بنابراین نمی‌توان همه یافته‌های آن را مستقیماً به کل جامعه یا سایر زمینه‌های فرهنگی تعمیم داد.
3. **ابهام مفهومی اوستوپیا:** استفاده از مفهوم اوستوپیا به عنوان چارچوب مشترک، امکان تحلیل همزمان عناصر آرمانشهری و پادآرمانشهری را فراهم می‌کند، اما گستردگی کاربرد آن ممکن است مرز مفهومی میان اوتوپیا، پادآرمانشهر و سایر مفاهیم مطالعات آینده را در برخی فصل‌ها کمرنگ کند.
4. **تفاوت سطح تحلیل فصل‌ها:** برخی فصل‌ها عمدتاً بر متن و بازنمایی فرهنگی تمرکز دارند، در حالی که برخی دیگر به فناوری، هویت یا ساختارهای اجتماعی می‌پردازند؛ این تفاوت می‌تواند انسجام روش‌شناختی مجموعه را برای خواننده پژوهشگر محدود کند.
5. **فاصله میان تحلیل فرهنگی و توصیه سیاستی:** کتاب ظرفیت بالایی برای استخراج پیامدهای سیاستی دارد، اما هدف اصلی آن تحلیل فرهنگی و نظری است و بنابراین بسیاری از پیشنهادها سیاستی باید از استدلال‌های کتاب استخراج شوند، نه اینکه به عنوان توصیه مستقیم نویسندگان فصل‌ها تلقی شوند.





انديشكده فرهنگ و توسعه

باشگاه كتاب فرتو