وانموده ها و داستان علمی- تخیلی

ژان بودریار

مترجم : ملائکه، علی

24جسریت»1که همگی زن هستند،هزاران سال است یک الگوی پرورشی را در پیش گرفته‏اند، بدان امید که فردی با بصیرت بسیار بالا تربیت کنند که قدرت بازگویی گذشته و پیشگویی‏ آینده را دارا باشد.هر چند این روحانیت عرفانی ویژهء زنان است اما به نظر می‏رسد که این فرد منجی که در رمان کویستاچ هادراچ‏2خوانده می‏شود،باید حتما مرد باشد.به بیان دیگر، اگرچه زنان سهم مؤثری در این فعالیتهای عرفانی دارند،اما این فرد دارای ویژگی معینی‏ است که در زنان یافت نمی‏شود،چیزی که او را به انجام اعمالی قادر ساخته که از حد توانایی‏ زنان خارج است.روشن است که در اینجا رمان در سطحی سمبلیک به یک دالّ برتر ) latnednecsnart reifngis (اشاره می‏کند.در ادامهء رمان،هنگامی که معلوم می‏شود پل همان‏ کویستاچ هادراچ است،متوجه می‏شویم که موفقیّت او در مهار کرمهای فالیک) cillahp (،که‏ سبل کسب قدرت است،به طور تلویحی به گفتمان جنسیت معینی ارتباط پیدا می‏کند، جنسیت مذکر،و این،سمبلهای رمان را به زندگی اقعی پیوند می‏دهد.نوومهای سمبلیک‏ رمان امکان انجام تفاسیر متعددی را در چارچوب گفتمان قدرت و نرینگی) ytinilucsam ( فراهم می‏آورند.از این زاویه،می‏توان محدودیتهای موجود در منشور اخلاقی رمان را نقدی بر جزم اندیشی قدرت مردانه و فالیک تلقی کرد و هراس از همجنس‏گرایی مردان نیز چیزی جز تناقضات ذاتی ایدئولوژی مردانه نیست.پیتر لو3در کتاب یادداشتهای سایبرگ‏ ) eht grobyc koobdnah (چنین می‏گوید:داستان علمی-تخیّلی«وسیله‏ای برتر برای بیان‏ ایدئولوژی است.زیرا این ژانر بر خلاف دیگر ژانرها کمتر با روبنای واقعیت اجتماعی‏ سروکار دارد و بیشتر به زیربنای آ نچه هست و آنچه باید باشد می‏پردازد»(گری و دیگران، 30:1995).تلماسه مثال خوبی برای اثبات این ادعاست.

سه ردهء وانمودها) arcalumis (وجود دارند:

(1)وانموده‏های طبیعی یا طبیعت‏گرا:استوار شده بر تصویر،تقلید و جعل کردن.این‏ وانموده‏ها همساز و خوش‏بینانه‏اند و هدفشان بازسازی یا بنیانگذاری آرمانی طبیعت در تصویر خداست.

(2)وانموده‏های تولیدی یا تولیدگرا:استوار شده بر انرژی و نیروی مادی شده توسط ماشین‏ و کل نظام تولید.هدف آنها پرومته‏ای است:کاربرد جهانشمول،گسترش مداوم و رها کردن انرژی نامعین.(میل- -erised بخشی از یوتوپزیاهایی است که به این ردهء وانموده‏ها تعلق دارند.)

(3)وانموده‏های شبیه‏سازی) noitalumis (:استوار شده به اطلاعات مدل و نمایش‏ سیبرنتیکی.هدف آنها حداکثر عملیاتی شدن) ytilanoitarepo (و بیش واقعی بودن‏ ) ytilaerropyh (و کنترل مطلق است.

اولین ردهء وانموده‏ها با تصور یوتوپیا متناظر است.دومین رده با داستان علمی-تخیّلی‏ به معنای دقیق کلمه.در مورد سومین رده...آیا در حال حاضر حوزه‏ای خیالی وجود دارد که‏ متناظر با این رده باشد؟پاسخ احتمالی این است که خیالپردازی از نوع داستان علمی-تخیّلی «قدیمی خوب»)" doog dlo " fs (مرده است و چیزی دیگر دارد شروع به پدیدار شدن‏ می‏کند(چیزی جدید نه تنها در عرصهء تخیل بلکه همچنین در عرصهء نظریه)،هم‏داستان‏ علمی-تخیّلی سنتی و هم‏نظریه محکوم به سرنوشت مشابهی هستند؛تحول مداوم و ابهام‏ بر آنها به عنوان ژانرهای اختصاصی نقطهء پایان نهاده است.

امر خیالی و امر واقعی تنها در فاصله‏ای معین موجودیت پیدا می‏کنند.هنگامی که این‏ فاصله،حتی فاصله‏ای که امر واقعی را از امر خیالی جدا می‏کند،شروع به ناپدید شدن کند و توسط خود مدل جذب شود چه رخ می‏دهد؟در حال حاضر از یک ردهء وانموده به ردهء بعدی،کاهش و جذب این فاصله،این جدایی را مشاهده می‏کنیم،فاصله‏ای که وجود فضایی‏ برای فرافکنی آرمانی یا انتقادی را ممکن می‏کند.

این فاصله در یوتوپیاها در حداکثر مقدار خود است،جایی که در آن دنیایی استعلا یافته، کجهانی به طور بنیادی متفاوت به تصویر کشیده می‏شود(انفرادی شده‏ترین شکل یوتوپیا را می‏توان در رؤیای«رمانتیک»دید که در آن استعلا هم با همهء ژرفایش به سوی ساختار ناخودآگاهش باز نموده می‏شود؛اما در همهء موارد جدایی از دنیای واقعی در حداکثر میزان‏ خود است-جزیره‏ای یوتوپیایی در تضاد با قارهء امر واقعی).

این فاصله در داستان علمی-تخیّلی به شکلی قابل توجه کاهش می‏یابد؛داستان‏ علمی-تخیّلی در اغلب موارد تنها فرافکنی افراطی در دنیای واقعی تولید است که از لحاظ کیفی با آن متفاوت نیست.فرآورده‏های مکانیک یا انرژی،سرعتها یا قدرتهای نزدیک شونده‏ به بی‏نهایت که الگوها و سناریوهای اصلی داستانهای علمی-تخیّلی را تشکیل می‏دهند، همان الگوهای مکانیک،متالوژی و مانند آن هستند.تجسم فرافکنانهء روبات.(یوتوپیاها در جهان محدود دوران پیش صنعتی یک جهان جایگزین آرمانی در مقابل این جهان می‏آفرینند. داستان علمی-تخیّلی در جهان بالقوه نامحدود عصر تولید با تکثیر کردن امکانات خود به این جهان اضافه می‏شود.)

این فاصله در عصر درون ریختگی) noisolpmi (مدلها کاملا تقلیل می‏یابد.مدلها دیگر حوزه‏ای خیالی را با ارجاع به امر واقعی نمی‏سازند؛آنها خودشان دریافتی از امر واقعی‏اند و بنابراین جایی برای هر برون‏یابی) noitalopartxe (تخیّلی باقی نمی‏گذارند-آنها درون‏ ماندگارند و بنابراین برای هر نوع استعلاگرایی جایی وجود ندارد.اکنون صحنه برای‏ شبیه‏سازی-به معنای سیبرنتیکی کلمه-یا به عبارتی برای همهء انواع دستکاری کردن این مدلها آماده است(سناریوهای فرضی،خلق موقعیتهای شبیه‏سازی شده و غیره)،اما اکنون‏ هیچ چیزی این تأثیرگذاری-دستکاری را از خود امر واقعی متمایز نمی‏کند:دیگر تخیّلی‏ وجود ندارد.

واقعیت توانست از تخیل پیشی بگیرد،مطمئن‏ترین نشانهء این‏که احتمالا امر خیالی را پشت سر گذاشته است.اما امر واقعی هرگز نمی‏تواند از مدل سبقت بگیرد چرا که امر واقعی‏ تنها دستاویزی برای مدل است.

امر خیالی در جهانی که اصل واقعیت بر آن حکمفرما بود دستاویز امر واقعی بود.امروزه‏ امر واقعی-در دنیایی که اصل شبیه‏سازی بر آن حکم می‏راند-دستاویز مدل است:و این‏ امر واقعی است که به نحوی متناقض به یوتوپیای حقیقی ما بدل شده است-اما یوتوپیایی‏ که دیگر یک امکان نیست،یوتوپیایی که ماکاری جز رؤیا دیدن درباره‏اش نمی‏توانیم انجام‏ دهیم،مانند ابژه‏ای از دست رفته.

شاید داستان علمی-تخیّلی در این عصر سیبرنتیک و بیش واقعیت تنها بتواند به طور «مصنوعی»جهانهای«تاریخی»گذشته را احیا کند،تلاشی برای احیای آزمایشگاهی‏ ) ni ortiv (و تا حد کوچکترین جزئیات مراحل گوناگون روزهایی سپری شده:حوادث، اشخاص،ایدئولوژیهای منسوخ-که همگی اکنون خالی از معنا و ماهیت اصلی‏شان،تنها افسون شدهء حقیقتی گذشته گرایند.مانند جنگ داخلی در رمان وانموده‏ها) arcalumis (اثر فیلیپ ک.دیک‏1؛مانند هولوگرام غول آسایی سه بعدی که در آن تخیل دیگر آینده‏ای در برابر (1). pillihp kcid.k (1982-1928)،نویسندهء آمریکایی داستانهای علمی-تخیّلی که به طرزی عمیق باعث تغییر این‏ گونهء ادبی شد.گرچه دیک در طول دوران کاری‏اش مورد احترام سایر نویسندگان این ژانر بود،تنها پس از مرگش‏ هنگامی که اقتباسهای سینمایی محبوبی از رمانهایش به عمل آمد شهرت عام یافت.دیک با کنار نهادن دیدگاه‏ خوش‏بینانه و ساده‏انگارانهء عصر طلایی داستان علمی-تخیّلی در رمانهایش-که مملو از انسانهای کارگر عادی بودند و نه نخبگان کهکشانی-مداوما به کاوش ماهیت واقعیت و انسانیت می‏پردازد و دنیای بی‏هنجار کالیفرنیای شمالی را وارد بسیاری از آثارش می‏کند.آثار او مملو از احساس مداوما فرساینده‏ای از واقعیت به نحوی است که قهرمانان‏ داستان اغلب کشف می‏کنند که افراد نزدیک به آنها(یا حتی خودشان)به شکلی پنهانی روبات،مخلوقات بیگانه، موجودات فوق طبیعی،جاسوسان مغزشویی شده یا ترکیبی از اینها هستند.رمان تحسین‏شدهء او nam ni eht hgih eltsac (1963،برندهء جایزه هوگو)کاری پیشگام در زمینهء پل زدن میان دو ژانر علمی-تخیّلی و تاریخ جایگزین است.فیلم مشهور edaib rennur (1982)به کارگردانی رایدلی اسکات بر اساس رمان او به نام آیا انسان‏نماها در رؤیای گوسفندان الکتریکی هستند؟ساخته شده است.

آینده نیست،بلکه توهّم دوبارهء نومیدانهء گذشته است.

ما دیگر نمی‏توانیم جهانهایدیگر را به تصویر درآوریم؛و قریحهء استعلا نیز از ما سلب‏ شده است.داستان علمی-تخیّلی کلاسیک یکی از جهانهای در حال گسترش یافتن بود: داستان علمی-تخیّلی رسالتش را در روایتهای اکتشاف فضایی،همراه با اشکال زمینی‏تر اکتشاف و استعمار رایج در قرن 19 و 20 می‏یافت.در اینجا قرار نیست هیچ رابطهء علت-اثری دیده شود.صرفا به این سبب نیست که امروز فضای زمینی تقریبا به طور کامل‏ رمزبندی،نقشه‏برداری،فهرست برداری و اشباع شده است؛به عبارتی توسط جهانی شدن‏ منقبض شده است؛به فروشگاهی نه تنها برای فرآورده‏ها بلکه برای ارزشها،نشانه‏ها و مدلها بدل شده است،بنابراین جایی برای خیالپردازی باقی نمی‏گذارد.دقیقا به سبب همهء این‏ موارد نیست که جهان اکتشافی(تکنیکی،ذهنی،کیهانی)داستان علمی-تخیّلی از کار کردن‏ باز مانده است.اما این دو پدیدار به نحوی تنگاتنگ با هم پیوند دارند،و دو جنبهء فرایند تحولی یکسانی‏اند:دوره‏ای از درون ریختگی پس از قرنها برون ریختگی) noisolpxe (و گسترش یافتن بیرونی) noisnapxe (.هنگامی که یک سیستم به حدودش،به نقطهء اشباع‏ خودش می‏رسد،یک واژگونی شروع به رخ دادن می‏کند.و چیزی شبیه به این امر دربارهء تخیل نیز رخ می‏دهد.

ما تا به حال اندوخته‏ای بزرگ از امر خیالی داشته‏ایم،چرا که ضریب واقعیت متناسب با امر خیالی بوده است؛امر خیالی برای امر واقعی گرانش خاصش را به وجود می‏آورد.این‏ وضعیت در مورد اکتشاف جغرافیایی و فضایی هم مصداق دارد:هنگامی که زمینهء بکری‏ برای خیالپردازی باقی نمی‏ماند،هنگامی که نقشه همهء مناطق را می‏پوشاند،چیزی از قبیل‏ اصل واقعیت ناپدید می‏شود.به این معنا فتح فضا آستانه‏ای بازگشت ناپذیر را می‏سازد که بر فقدان تحقیقات و مرجعیت زمینی تأثیر می‏گذارد.واقعیت،به مثابهء جهانی با انسجام درونی‏ و محدود،هنگامی که حدود آن به بی‏نهایت کشیده می‏شود شروع به ریزش می‏کند.فتح فضا به دنبال فتح کرهء زمین،یا واقعیت زدایی از فضای انسانی را برمی‏انگیزد یا معکوس شدن‏ آن را به درون بیش واقعیتی شبیه‏سازی شده باعث می‏شود.برای مثال این آپارتمان دو اتاقه با آشپزخانه و حمام را که به وسیلهء آخرین کپسول«ماه»به مدار کرهء زمین پرتاب شد(به عبارتی دیگر به یادبود قدرت فضا برپا شد)در نظر بگیرید؛در این حال معمولی بودن پذیرفته شدهء یک زیستگاه فرازمینی،ارزشهای امر کیهانی و تجسم آن در فضا،اقماری شدن امر واقعی را در امر استعلایی فضا مسلّم می‏گیرد-این وضعیت پایان متافیزیک،پایان فانتزی و پایان‏ داستان علمی-تخیّلی است.عصر بیش واقعیت آغاز شده است.

از این نقطه به بعد چیزی باید تغییر کند:اکنون فرافکنی،برون‏یابی،این‏گونه غنای‏ مشابه‏نگارانه-که فریبندگی داستان علمی-تخیّلی را ممکن ساخت-دیگر امکان‏پذیر نیست.دیگر نمی‏توان امر غیرواقعی را از امر واقعی برساخت،امر خیالی را از داده‏های‏ واقعیت خلق کرد.این روند کمابیش معکوس خواهد شد؛به میان آمدن موقعیتهای‏ «بی‏مرکز شده»،مدلهای شبیه‏سازی و آنگاه کوشش برای دادن رنگی از امر واقعی،امر عادی‏ و امر زیسته شده به آنها؛اختراع دوبارهء امر واقعی به صورت تخیل،دقیقا به این علت که امر واقعی از زندگیهای ما ناپدید شده است.توهّم امر واقعی،امر زیسته شده،امر روزمرّه-اما دوباره ساخته شده،گاهی به شکلی آزارنده تا غیر معمولترین جزئیات آن،دوباره خلق شده‏ مانند یک پارک حیوانات یا یک باغ گیاه شناسی،عرضه شده با دقتی شفاف اما کاملا فاقد جوهر،واقعیت‏زدایی شده و بیش واقعی شده.

در چنین وضعیتی داستان علمی-تخیّلی حقیقی دیگر گسترش یابنده نیست،با همهء آن‏ آزادی و«ساده‏لوحی») etevian (که به آن میزانی از گیرایی کشف کردن می‏بخشید.برعکس‏ این نوع داستان به شکلی درون‏ریزانه،به همان طریق تحول تصویر ما از جهان،تحول‏ می‏یابد.این نوع داستان به دنبال تجدید حیات،تجدید تحقق‏یابی و تجدید روزمرّگی قطعات‏ شبیه‏سازی است-قطعات این شبیه‏سازی جهانشمول که در حال حاضر به جهان«واقعی» متصور برای ما بدل شده است.

اما کجا می‏توان،آثاری داستانی یافت که از هم اکنون با این وضعیت وارونگی تلفیق شده‏ باشند؟می‏توان گفت که داستانهای کوتاه فیلیپ ک.دیک آشکارا در این فضای جدید «گرانش پیدا می‏کنند»(گرچه نمی‏توان دیگر آنها را این گونه تعریف کرد،زیرا در واقع این‏ جهان جدید«ضد گرانشی»است،یا اگر هنوز دارای گرانشی باشد،به همان اندازه که این‏ گرانش پیرامون چاله) eloh (امر واقعی قرار دارد،پیرامون چالهء امر خیالی هم هست).

دیک نه کیهانی جایگزین خلق می‏کند،نه یک فولکلور یا رازورزی کیهانی،و نه‏ کردارهای قهرمانانهء بین کهکشانی؛خواننده از آغاز در یک شبیه‏سازی مطلق بدون خاستگاه، گذشته یا آینده،قرار می‏گیرد-قرار گرفتن در نوعی سیلان همهء همترازهای(روانی، فضایی-زمینی و نشانه‏شناسانه).مسألهء وجود جهانهای موازی یا جهانهای دوگانه یا حتی‏ جهانهای ممکن نیست؛این جهان نه ممکن است نه ناممکن؛نه واقعی است،نه غیرواقعی. این جهان بیش واقعی است.جهانی شبیه سازی شده،چیزی در مجموع متفاوت.و این وضع‏ ناشی از آن نیست که یک به طور خاص از وانمودها سخن می‏گوید.داستان علمی-تخیّلی‏ همیشه از وانموده‏ها سخن گفته است،اما همیشه با امر دوگانه) eht elbuod (،با تکثیر مصنوعی یا مضاعف شدن خیالی بازی کرده،در حالی‏که در اینجا امر دوگانه ناپدید شده‏ است.دیگر دوگانگی وجود ندارد؛فرد همیشه از پیش در دنیای دیگر است،دنیای دیگری که‏ یکی دیگر نیست،دنیایی بدون آینه‏ها یا فرافکنی یا یوتوپیاها به عنوان ابزارهای بازتاب.این‏ شبیه‏سازی غیرقابل عبور،غیرقابل پشت سر گذاشتن،شاه مات شده و فاقد برونی بودن‏ است.ما دیگر نمی‏توانیم«از میان آینه»به دیگر سو برویم،آن‏چنان‏که در طول دوران طلایی‏ استعلا می‏توانستیم این کار را بکنیم.

شاید حتی نمونهء متقاعد کننده‏تر در این مورد بالارد1و تحول داستانهایش از ابتدایی‏ترین‏ داستانهای کوتاه آکنده از وهمش-شاعرانه،رؤیاوار،بیگانه‏ساز-به داستان تصادم) hsarc ( (حتی بیشتر از داستان برج) hgih esir (یا جزیرهء کانکریت) etercnoc dnalsl (باشد که‏ بی‏شک سازندهء مدل معاصر این نوع داستان علمی-تخیّلی است که دیگر علمی-تخیّلی‏ (1). drallab.g.j ،نویسندهء انگلیسی متولد شانگهای در 1930.او و خانواده‏اش سالهای جنگ جهانی دوم را در اردوگاه اسیران غیرنظامی نیروهای ژاپنی گذراند.پس از پایان جنگ به انگلستان مراجعت کرد.داستانهای کوتاه‏ ابتدایی او در مجلات علمی-تخیّلی به چاپ رسیدند و به شدت تحت تأثیر جنبش سورئالیسم بودند.درک تغییر یافته‏ از زمان و مکان در این داستانها که از تجربهء کودکی او در جنگ نشأت می‏گیرند،تصویرهای بسیاری را فراهم می‏آورند که با داستانهای او گره می‏خورند؛ماشین‏آلات تخریب شده،ساحلهای برهوت،اتومبیلهای درهم شکسته، ساختمانهای متروک و چشم‏اندازهای خالی و پرت.از رمانهای اولیه بالارد می‏توان به دنیای غرق شده(1962)، خشکسالی(1965)و دنیای بلورین(1966)اشاره کرد.او در دههء 70 به نوشتن رمانهایی تجربی‏تر روی آورد مانند نمایش قساوت(1970)،تصادم(1973)و جزیرهء کانکریت(1974)که باعث شهرت او هم در میان خوانندگان و هم‏ در میان منتقدان به عنوان نویسنده‏ای آوانگارد نیست.تصادم دنیای ماست،هیچ چیز به طور واقعی در آن«اختراع نمی‏شود»،هر چیزی‏ بیش کارکردی) lanoitcnuf-repyh (است:ترافیک و تصادمها،تکنولوژی و مرگ،سکس و نگاه دوربین.هر چیزی مانند یک ماشین عظیم شبیه‏سازی شده و همزمان شده است؛ شتاب یافتن مدلهای خودمان،همهء مدلهایی که در اطراف مایند،همگی در هم آمیخته و بیش-عملیاتی شده) lanoitarepo-repyh (در خلأ.آنچه تصادم را تقریبا از همهء داستانهای‏ علمی-تخیّلی دیگر-که هنوز به نظر می‏رسد بر محور جفت(مکانیکی/مکانیستی)قدیمی‏ کارکرد در برابر اختلال کارکرد می‏چرخند-متمایز می‏کند،این است که این داستان در راستای همان خطوط نیرو و همان غایاتی به درون آینده فرافکنده می‏شود که خطوط نیرو و غایات جهان«بهنجار»فرافکنده می‏شود.تخیل می‏تواند به فراسوی واقعیت برود(یا برعکس این حالت که پنهانی‏تر است)،اما بر اساس همان قواعد بازی.اما در تصادم،نه تخیل‏ وجود دارد و نه واقعیت-نوعی بیش واقعیت هر دوی آنها را نابود کرده است.و در همین‏جاست که شخصیت معرف داستان علمی-تخیّلی معاصر ما قرار می‏گیرد،اگر اصلا شخصیت معرفی وجود داشته باشد.همین وضعیت را برای مثال دربارهء رمان‏ باگ‏جک‏بارون‏1یا بخشهای معینی از توقف در زنگبار2می‏توان ذکر کرد.

در واقع داستان علمی-تخیّلی از این نوع،دیگر در جایی دیگر نیست،ا ین داستان در همه جاست:در گردش مدلها در اینجا و اکنون،در همین ماهیت آشکار محیط زیست‏ شبیه‏سازی شدهء ما.برای مثال نویسندهء علمی-تخیّلی چه چیزی را از«واقعیت» کارخانه-وانموده‏های آلمانی به«تخیل درمی‏آورد»؟(گرچه به عبارتی دقیقتر دیگر چیز «تخیل‏پذیری»وجود ندارد.)کارخانه‏هایی که افراد بیکار را در همهء نقشها و پستهای روند (1). gub kcaf norrab :داستانی از نویسندهء علمی-تخیّلی امریکایی نورمن ریچارد اسپینارد(متولد 1940). باگ جک بارون قصه‏ای در مورد یک مجری بدبین و استثمارگر میزگردهای تلویزیونی است که تدریجا توطئه‏ای در مورد درمانی برای نامیرایی و روشهایی مورد استفاده در آن درمان را کشف می‏کند.این رمان ابتدا به صورت پاورقی در مجلهء بریتانیایی نیو رلدز در زمان سردبیری مایکل مورکوک به چاپ رسید.

(2). dnats no rabiznaz ،رمان علمی-تخیّلی ضد یوتوپیایی نوشتهء جان برونر که برای اولین بار در سال 1968 به چاپ رسید و برندهء جایزهء هوگو شد.مضمون اصلی کتاب وفور جمعیت وزوال روانی و اجتماعی انسانیت ناشی از فشار کمبود منابع برای تعداد زیاد افراد است. سنتی تولید استخدام می‏کنند اما هیچ چیز تولید نمی‏کنند و تنها فعالیت آنها شامل بازیهای‏ زنجیرهء فرمان،رقابت،یادداشتها،برگه‏های حسابداری و...همگی درون شبکه‏ای‏ غول‏آسات.کل تولید مواد در خلأ مضاعف می‏شود(یکی از این کارخانه‏های‏ شبیه‏سازی شده حتی به ورشکستگی«واقعی»دچار شد و برای بار دوم کارگران بیکار خویش را اخراج کرد).این امر در واقع شبیه‏سازی است:نه این‏که این کارخانه‏ها تقلبی‏ باشند،برعکس،آنها واقعی یا بیش واقعی‏اند و با این‏گونه بودن هر تولید«واقعی» کارخانه‏های جدّی را به درون همان بیش واقعیت می‏فرستند.آنچه در این جا مجذوب کننده‏ است تضاد بین کا رخانه‏های تقلبی/کارخانه‏های واقعی نیست.بلکه بر عکس،عدم تمایز بین‏ این دو است؛این حقیقت که همهء باقیماندهء تولید دیگر ارجاع یا جهت‏گیری عمیقتری به این‏ «وانمودهء کسب و کار»ندارد.این عدم تمایز بیش واقعیت‏گرایانه است که خصلت حقیقی‏ «داستان علمی-تخیّلی»این مرحله را تشکیل می‏دهد.و می‏توان دید که نیازی به اختراع آن‏ نیست:این داستان در اینجا پیش روی ماست،سربر کشیده از دنیایی بدون راز و بدون ژرفا.

بی‏شک،امروز مشکل‏ترین مسأله در جهان پیچیدهء داستان علمی-تخیّلی این است که‏ این گونهء ادبی قرار است بتواند بین آنچه هنوز با امر خیالی ردهء دوم متناظر است(و بخش‏ بزرگی از داستان علمی-تخیّلی را هم تشکیل می‏دهد)،یعنی ردهء تولیدی/فرافکنانه و آنچه‏ از هم اکنون از این عدم تمایز امر خیالی،از این سیلان مشتق از ردهء سوم شبیه سازی ناشی‏ می‏شود تمایز قائل شود.برای مثال،می‏توان به وضوح تفاوت بین مکانیکهای روباتی ماشین‏ (شاخص ردهء دوم)و ماشینهای سیبرنتیکی مانند کامپیوترها را که به طور متعارف جزء ردهء سوم‏اند،شناسایی کرد.اما یک رده به راحتی ممکن است به ردهء دیگر سرایت کند،و کامپیوتر می‏تواند به خوبی مانند یک ابرماشین،یک ابر روبات،و یک ابر قدرت مکانیکی عمل کند: یعنی به نمایش گذاشتن نبوغ تولیدی وانمودهای ردهء دوم که از فرایندهای شبیه‏سازی ناب‏ تبعیت نمی‏کنند و هنوز شاهدی از بازتابهای یک جهان نهایی شده را در خود دارند(از جمله‏ دوسوگرایی و طغیان مانند کامپیوتر فیلم 2001 و یا شالمنزر) rezenamlahs (در رمان توقف‏ در زنگبار).امروز می‏توان درون ژانر علمی-تخیّلی،بین امر اپرایی) citarepo ( (وضع تئاتری،ماشین‏آلات فانتزیک،«اپرای عظیم»)که با ردهء اول متناظر است،امر عملی) evitarepo ((وضع صنعتی،تولید و اعمال قدرت و انرژی)که با ردهء دوم متناظر است، و امر عملیاتی) lanotarepo ((وضع سیبرنتیکی،عدم قطعیت،سیلان«فرا-تکنولوژیک»)که‏ با ردهء سوم متناظر است،انواع تداخلات را ایجاد کرد.اما تنها آخرین رده است که باید مورد علاقهء حقیقی ما قرار گیرد.