

فانتزی رادیکال

فردریک جیمسون

ترجمه: م. رضا ملکشا

پیش‌نیاز سؤال در مورد امکان یک فانتزی رادیکال، مانند هر سؤال در مورد فانتزی، پرسشی اساسی درباره تفاوت فانتزی و علمی - تخیلی است. این موضوعی آکادمیک یا علمی نیست. برای خوانندگان، به جز چند استثنای جالب، تفاوت قابل‌توجهی وجود دارد و سلیقه‌های یکدیگر را بر نمی‌تابند. یکی از راه‌های بررسی این موضوع، نظرسنجی از خوانندگان و طرح پرسش‌های مبتکرانه‌ای است که قلب موضوع را هدف می‌گیرند. (میل یا آرزوی اتوپایی خواننده) این فرایندی دشوار است: یک کار میدانی جامعه‌شناختی است که به آموزش و تخصص خاص نیاز دارد و معدودی مدل‌های موفق برای هر ژانری موجود است.

اما برای این سؤال رویکردهای دیگری نیز وجود دارد، و لزوماً شامل شهود محض یا درخشش‌های بدون پشتوانه نبوغ انتقادی در خلأ نیستند. برای مثال می‌توان نظریه‌های موجود در مورد این تفاوت ژانری را بررسی کرد: زیرا، هر قدر هم که خوب یا بد باشند، مطمئناً برخی الگوها و باورهای عمیقاً ایدئولوژیک را فاش می‌کنند و آن‌ها همیشه نشانه‌های معنی‌داری هستند که ما را به سمتی هدایت می‌کنند. حتی زمانی که واقعیت جستجو هنوز نامعلوم است.

در آغاز تحقیقی از این نوع، من دو درون‌مایه ماندگار می‌بینم. یکی اسطوره‌ای از خیر و شر است که جلوتر به آن بازخواهم گشت. اکنون به این ادعا می‌پردازم که اخلاق به معنای دوگانه اخلاقی، با تاریخ تطابق ندارد. سپس در استدلال حاضر این ادعا را مطرح می‌کنم که علمی - تخیلی تا حد زیادی به شیوه تاریخی یا تاریخ‌گرایانه آگاهی مبدل شده است. البته به دنبال یافتن ردپای تاریخی خاصی در فانتزی نیز هستم.

در واقع، یک درون‌مایه تاریخی پیشاپیش دومین تمایز گسترده بین فانتزی و علمی - تخیلی را نشان می‌دهد. ادعا می‌شود که چشم‌انداز فانتزی، با سیاه‌چال‌ها و جادوگرانش، ازدهاها و نبردهای تن‌به‌تن اساساً قرون‌وسطایی است، یا به بیان بهتر و جامع‌تر، پیشامدرن است (اما به‌طور کلی شهری نیست). از سوی دیگر علمی - تخیلی حتی در جایی که شامل شیوه‌های تولید غیر مدرن (مانند سخت‌است خد/ بودن¹ از برادران استروگاتسکی²) است یا

¹ Hard to be a God

² Strugatskys

بینش‌های مستقیم تاریخی از دیگر دوره‌ها و آرایش‌های اجتماعی (مثل تلماسه^۳ از فرانک هربرت^۴ (۱۹۶۵)) دارد همیشه الزاما مدرنیته را در منظر زمانی خود شامل می‌شود. در اینجا «پیشامدرن»، چه در امپراتوری بزرگ روم، چه شعبه‌های مسیحی یا اسلامی آن، هنوز به طور ضمنی و منفی بر اساس معیار مدرنیته تعریف می‌شود. فانتزی به ندرت شامل این دیدگاه می‌شود. در فانتزی جهان پیشامدرن به تنهایی وجود دارد و به همین دلیل نمی‌توان آن را پیشامدرن نامید. سه گانه روکانون^۵ از لوگوین^۶ ممکن است با علمی-تخیلی مطابقت داشته باشد، زیرا بازدیدکنندگان از اکومن مدرن هستند. اما هیچ چیز در پنج‌گانه‌ی زمین-دریا^۷ دیگر به ما اجازه نمی‌دهد که این چشم انداز دوگانه را بیابیم.

موضوع دیگری که اغلب تمایز از طریق آن مطرح می‌شود، تقابل ماشین‌ها و جادو است. حتی اگر علمی-تخیلی دیگر فناورانه نباشد، در حال و هوای «عصر طلایی» آن، نشانه‌ها و اشیای قصه‌گویی باقی می‌مانند که در هر مرحله‌ای به یک زندگی ماشینی ارجاع می‌دهند. یا به عبارت دیگر محیطی ساخته شده که در آن طبیعت (و ابزار) با ماشین‌آلاتی، هر چند فوق‌العاده، جایگزین شده است.

متعلقات فانتزی و قدرت حرکتی آن ارگانیک و جادویی‌اند. بدون شک اژدها به‌عنوان معادلی برای کشتی‌های فضایی، دستگاه‌های تله پورت و مانند آن، عمل می‌کند؛ اما یک موجود زنده است و روایت باید حتماً با رابطه انسان با آن جور شود. (نمونه‌های قابل توجه آن در آثار لوگوین، دلانی^۸ و مک کافری^۹) رابطه علمی-تخیلی با سفینه فضایی به‌عنوان هوش مصنوعی (آن‌گونه که در ۲۰۰۱: اودیسه فضایی^{۱۰} استنلی کوبریک^{۱۱}) یا انواع دیگر فناوری، مانند خانه هوشمند، یک گسترش نسبتاً جانبی یا حاشیه‌ای است و تنها با موضوعیت ربات‌ها و اندرویدها (و بعداً در سایبورگ‌ها) مرکزی می‌شود. اما اندرویدهای فانتزی فقط می‌توانند از گونه‌های دیگر (دیگر قدرت‌های فراطبیعی) باشند.

معتقدم آنچه گفتم دو دیدگاه متمایز و نسبتاً ناسازگار را نشان می‌دهد: اما برای نشان دادن آن، باید به منطقه عمومی بی‌طرفی که آن‌ها را تقسیم می‌کند و موجودات مبهم در آن به حرکت درمی‌آیند نگاه کنیم. سفر در زمان به روش اینشتینی نسبتاً قابل تأمل است: اما به‌طور کلی همراه با شکل خاصی از فناوری که شکل توسعه‌یافته آن است تصور می‌شود. تصور اینکه شکلی ارگانیک از سفر در زمان، ممکن است شامل چه چیزی باشد دشوارتر است،

³ Dune

⁴ Frank Herbert

⁵ Rocannon trilogy

⁶ Le Guin

⁷ Earthsea

⁸ Delany

⁹ McCaffrey

¹⁰ A Space Odyssey

¹¹ Stanley Kubrick

هر چند که می‌توان پدیده‌های کهکشانی مختلفی را طرح کرد. (کرم‌چاله معروف معمولی‌ترین آنهاست) یا فاجعه ای طبیعی / ماورای طبیعی مانند ۱۶۳۲ نوشته اریک فلینت^{۱۲} (۲۰۰۱). اما این در واقع نوع جدیدی از رمان تاریخی است که در آن دو دوره‌ی تاریخی در هم گره می‌خورند، بنابراین، سفر در زمان چارچوب فانتزی را به مخاطره می‌اندازد، زیرا به علم اجازه‌ی رسوخ در دنیای جادو را می‌دهد. تنها زمانی که به جادو اجازه داده شود که قدرت خود را بر نمایندگان علم به کار ببندد، می‌توان فکر کرد که فانتزی خود را پدیدار کرده است. اما آیا *یانکی کنتیکت در دادگاه شاه آرتور*^{۱۳} (۱۸۹۹) یک فانتزی است؟ *اهل کوهستان*^{۱۴} (راسل مولکاهی^{۱۵}، ۱۹۸۶) چگونه؟ سنت‌های خون‌آشام شاید نمونه‌ی آزمایشی بهتری باشند، زیرا نشان می‌دهند که منطق فانتزی باید محدود به منطقه‌ای در درون آمیخته با رئالیست/مدرن شود تا قدرت آن حفظ شود و اشکال جدیدی از وحشت ایجاد کند. همچنین، اگرچه مطمئناً طرح‌هایی وجود دارد که در آن یک دنیای قدیمی از باورها و رسوم پیش‌تکنولوژیکی بر دنیای علمی جدید غلبه می‌کند یا آن را در نطفه خفه می‌کند. برای مثال *پاوان*^{۱۶} نوشته‌ی کیت رابرتز^{۱۷} (۱۹۶۶) یا به اصطلاح بخارپانک. این دست آثار مطمئناً با تمرکز بر تاریخ جایگزین و پویایی تاریخ، در دسته بندی‌های استاندارد علمی - تخیلی قرار می‌گیرند. مطمئناً تاریخ و تغییر تاریخی در فانتزی وجود دارد، همانطور که در حال حاضر شاهد آن هستیم، اما کاملاً با این نوع متفاوت است.

بیابید «پدیده‌ای» مبهم‌تر یعنی تله‌پاتی را در نظر بگیریم، (همراه با طیف وسیعی از انواع آن، پیشگویی و غیره) در دنیای واقعی امروز، مطمئناً بین جوامع تفاوت‌های اساسی در بررسی و آزمایش تله‌پاتی و اشکال مختلف معاصر گردهمایی جادوگران و پرستش شیطان وجود دارد. شما ممکن است شیطان را احضار کنید، اما احتمالاً او را اندازه‌گیری یا آزمایش نمی‌کنید. به هر حال، مطمئناً اشکالی از علمی - تخیلی وجود دارد (مثلاً *اسکرها*)^{۱۸} (دیوید کرانبرگ^{۱۹}، ۱۹۸۱) که در آن تله‌پاتی به قدرتی جادویی بسیار نزدیک می‌شود. در حالی که در فانتزی هنگامی که نویسنده قصد کند به جادوگری (در واقع برخی از دیگرگونه‌ها) قدرت تله‌پاتیک اعطا کند، این کار توضیحات خاصی را نمی‌طلبد.

از سوی دیگر، می‌توان تلاش کرد تا بعد جادو را برای قوای شناختی دسترس‌پذیر کرد: برای مثال در *ایستگاه خیابان پردیدو*^{۲۰}، دانش شامل رابطه‌ی بین سه منظر است: جادو/سحر (توماتورژی)؛ ماده و اجتماع/عقلی، جایی که جادو «نیروها و پویایی‌های مختلف و مواردی از این دست را می‌پذیرد که فقط مربوط به تعامل خرده‌ریزهای فیزیکی،

¹² Eric Flint

¹³ s A Connecticut Yankee in King Arthur's Court

¹⁴ Highlander

¹⁵ Russell Mulcahey

¹⁶ Pavane

¹⁷ Keith Roberts

¹⁸ Scanners

¹⁹ David Cronenberg

²⁰ Perdido Street Station

و صرفاً اندیشه متفکران نیست. ارواح، شیاطین، خدایان، یعنی سحر و جادو.» در همین حال، تکنیک‌های جادویی (چیزی که لوئی اشتراوس^{۲۱} آن را کارایی نمادین^{۲۲} قلمداد می‌کرد) یک بُردار به اجتماع باز می‌کنند هم‌زمان که «ابعاد مادی: طلسم‌ها و افسون‌ها، ذرات جادویی که معجزه‌گر نامیده می‌شوند، برداری دیگر به جهان مادی باز می‌کنند.» باعث تعجب است که روانکاوی، روان و میل در کجای همه این موارد قرار می‌گیرد (همان کاری که خود لوی اشتراوس انجام داد)، تا زمانی که متوجه می‌شویم که تجلی‌ها و تسخیر امیال و خیال‌پردازی‌های دیگران، از بسیاری جهات، دقیقاً در مرکز این روایت قرار دارد که با وجود هیولاهای، می‌توان آن را در سنت نظریه‌های مختلف فرهنگ تصویر، شبیه‌سازی، جامعه‌نمایشی و امثال آن دسته‌بندی کرد. (این در واقع بُعد نقد اجتماعی بر رمان و جنبه رادیکال آن است؛ اما بعداً به این سؤال بازخواهم گشت)

به جز فلسفه‌های عصر جدید، (و شاید یک استثنای بسیار بزرگ باشد) اغلب نمی‌توان علوم و جهان‌بینی مادی و شناختی را با دیدگاه ایدئالیستی و معنوی احیاء کرد. می‌پذیرم که ماتریالیسم نیز در چنین وضعیتی است. مسئله اینجاست که این تعمیمی افراطی و بلااستفاده خواهد بود که ادعا کنیم تمام آثار علمی - تخیلی به نحوی ماتریالیستی‌اند. (دیدگاه‌ها و ایدئولوژی‌های ایدئالیستی راه خود را برای رسوخ مخفیانه در تأییدشده‌ترین نوع ماتریالیسم هم باز می‌کنند) بحثی که قصد دارم درباره علمی - تخیلی ارائه دهم (و در جاهای دیگر نیز ارائه داده‌ام) این است که ظهور این ژانر جدید در پایان قرن نوزدهم بسیار شبیه به ظهور رمان تاریخی در آغاز همان قرن است: هر دو نشان‌دهنده نوعی دگرگونی ناآرام و حتی دردناک در تاریخیت و آگاهی از تکامل جامعه بشری است؛ بنابراین به گفته لوکاچ، اسکات با چیزی که همه موافق‌اند که آن را ابداع تاریخ‌نگاری مدرن و آگاهی تاریخی مدرن، و همچنین با انقلاب فرانسه (و فلسفه آلمان) توصیف کنند همخوانی دارد. در مورد علمی - تخیلی اهمیت جنگ دنیاها^{۲۳} از ولز^{۲۴} ثبت تکان‌دهنده و خیالی سیستم جدید امپریالیستی است. (همان‌طور که در نسل‌کشی شهرک‌نشینان تاسمانی نمود یافت)

فانتزی آشکارا ریشه‌ها و منابع قدیمی‌تری از این دارد و انواع اسلاف را در جوامع پیشامدرن تصدیق می‌کند. اما، احتمالاً، فانتزی مدرن چیزی بیش از بازتکرار خام (و غیرقابل توضیح) شیوه فکری یک جامعه باستانی است. البته دین دقیقاً یکی از آن شیوه‌های فکری باستانی است. اما هنگامی که فانتزی‌های تالکین^{۲۵} یا سی. اس. لوئیس^{۲۶} را خلق می‌کند، این جنبش ارتجاعی محسوس نیاز به توضیح سیاسی معاصر دارد.

²¹ Lévi-Strauss

²² l'efficacité symbolique

²³ The War of the Worlds

²⁴ H. G. Wells

²⁵ Tolkien

²⁶ C.S. Lewis

با این حال موضوع ماتریالیسم و اشاره به دین، رویکرد دیگری را غیر از رویکرد استاندارد روشنگری و مدرن‌سازی که در آن، هم فانتزی و هم دین متهم به ابهام و رمز و راز می‌شوند و به‌سادگی ناپدید می‌شوند، به فانتزی پیشنهاد می‌کند. هگل^{۲۷} که همدلی‌اش با انقلاب فرانسه پیشاپیش عمیق و قابل توجه بود، احتمالاً نخستین فردی بود که نوعی راه‌حل پسا روشنگری را برای مسئله دین پیشنهاد کرد. بدین لحاظ او آن را در تقابل دیالکتیکی ایستا با روشنگری درک کرد. هگل در پدیده‌شناسی استدلال می‌کند که اشتباه متأخر اصرار بر حذف آنتی‌تزه‌هایش بود و نتیجه این پافشاری وحشت بود. از سوی دیگر دیالکتیک هگل نشان می‌دهد (این یک برنامه کامل سیاسی است) که ما باید تمام راه را از طریق دین طی کنیم و از طرف دیگر آن خارج شویم. این اقدام جهت جذب تمام ویژگی‌های مثبت آن است - بالاخره در این دوره فرهنگ و میل، همان محتوای روبنای پیشامدرن است - تا آنها را با انگیزه روشنگری ترکیب کنیم که دیگر تهدیدی برای تقلیل به عقل ابزاری و اشکال محدودتر پوزیتیویسم بورژوازی نباشد. شاید در اینجا بخواهیم به تضاد سنتی (و آشتی‌ناپذیر) میان علمی - تخیلی و فانتزی از منظر درس‌گفتار هگل نگاه کنیم.

اما در واقع در نظریه‌های فوئرباخ^{۲۸} است که راه‌حلی حتی عملی‌تر برای اهداف خود می‌یابیم. فوئرباخ، از بسیاری جهات، به ما آموخت که چگونه موقعیت هگلی را به حرکت درآوریم، چگونه آن را به یک برنامه عملی برای تحلیل و سیاست تبدیل کنیم. فوئرباخ، در واقع، دیدگاه روشنگری را در مورد دین به‌مثابه خرافات (و سنگر ایدئولوژیک استبداد) با طرح پرسش تکمیلی درباره منبع جاذبه و قدرت دین تکمیل می‌کند. فرض خرد متعارف (مارکس آن را به شکلی عالی بازسازی کرد) به‌عنوان «بهشت در دنیای بی‌عاطفه»، به‌خودی‌خود کافی نیست و همچنان مفهوم فریب و دست‌کاری را با خود حمل می‌کند.

از سوی دیگر، فوئرباخ ایده مبتکرانه و قابل توجه درک دین را به‌عنوان فرافکنی مطرح کرد: او استدلال می‌کرد که دین بینشی تحریف‌شده از قدرت‌های مولد انسانی است که بیرونی شده و به نیرویی برای خود تبدیل شده است. امر الهی که الهیات گوناگون بسیاری انتزاع و بسط آن است، در واقع خلاقیت بیگانه نشده بشری است که پس از باز بیگانه‌شدگی به یک تصویر یا شکل مجازی تبدیل شده است. در آن، کار و بهره‌وری، شامل هوش و تخیل انسانی، «عقل عمومی» بشری، اقوم^{۲۹} شده و متعاقباً مانند هر محصول انسانی دیگر تصاحب و استثمر شده است. ما پاورقی مهم مارکس یعنی تزهایی درباره فوئرباخ را به طور کامل و درست نخوانده‌ایم، مگر اینکه اهمیت این

²⁷ Hegel

²⁸ Feuerbach

^{۲۹} اصطلاح اقوم یا «ثالث ثلاثه» در مسیحیت سه‌گانه‌باور، به این معناست که خدای واحد، خود را در سه شخصیت - پدر، پسر و روح‌القدس - آشکار کرد، به هر یک از سه کالبد، یعنی پدر یا پسر یا روح‌القدس (روان پاک)، (یک از سه).

تحلیل انقلابی را درک کنیم که دلالت‌های بی‌کرانی نه‌تنها در خصوص دین بلکه برای همه تحلیل‌های فرهنگی و روبنایی دارد.

در وضعیت کنونی ما، تزهایی درباره فوئرباخ^{۳۰} برای دریافت‌مان از جادو که موتیف اساسی فانتزی است، پیامدهای فوری دارد. اگر علمی - تخیلی کاوش در تمام محدودیت‌هایی است که تاریخ علم کرده است (شبکه دگرپایان و ضد دیالکتیک‌هایی که خود تولیدات بشری به وجود آورده است) آنگاه فانتزی روی دیگر سکه و تجلیل از قدرت خلاق و آزادی انسان است که تنها به دلیل بخت حذف همان محدودیت‌های مادی و تاریخی، ایدئالیستی می‌شود. پیشنهاد می‌کنم جادو را نه به‌عنوان طرحی ساده (که بدون شک در بخش عمده تولیدات متوسط فانتزی قرار می‌گیرد) بلکه فیگوری جهت توسعه نیروهای انسانی و گذر از آن‌ها تا حد نهایی آن، به فعلیت درآوردن هر آن چیز پنهان و معنوی در ارگانیسم رشدیافته انسان امروزمین مطالعه کنیم. بگذارید به احضار فوق‌العاده یک استعداد جادویی خاص توسط لوگوین برای این موتیف به‌عنوان یک کل اشاره کنیم:

«اولین نشانه استعداد اوتر^{۳۱}، زمانی که دو یا سه ساله بود، توانایی‌اش برای رفتن مستقیم سراغ هر چیز گم شده‌ای مثل یک میخ به زمین افتاده یا ابزار گمشده، به‌محض اینکه آن کلمه را می‌فهمید، بود. به‌عنوان یک پسر یکی از لذت‌های خوشایندش این بود که تنهایی به حومه شهر برود و در امتداد باریک‌راه یا بالای تپه‌ها پرسه بزند. در کف پاهای برهنه و در سراسر بدنش رگ‌های آب زیرزمینی، گره‌های سنگ معدن و قرارگرفتن و درهم‌آمیختگی انواع سنگ و خاک را احساس کند. انگار در ساختمانی بزرگ قدم می‌زد، گذرگاه‌ها و اتاق‌های آن، سرایشی‌های غارهای دل‌باز، درخشش شاخه‌های نقره در دیوارها را می‌دید و هرچه پیش می‌رفت، انگار بدنش با بدن زمین یکی می‌شد و شریان‌ها و اعضا و ماهیچه‌های آن را مال خود می‌دانست. به‌عنوان یک پسر بچه این قدرت برایش لذت‌بخش بود. هرگز به دنبال استفاده از آن قدرت نبود. این یک راز باقی می‌ماند.» (لوگوین، ۲۰۰۱: ۱۴-۱۳)

در چنین متنی، ماهیت جادو به‌خودی‌خود به یک برنامه ادبی کامل جهت بازنمایی تبدیل می‌شود. به همین دلیل است که برآیند فانتزی هرگز به‌کاربردن سحر و جادو در خدمت دیگر اهداف روایی نیست، بلکه تأمل درباره جادو و درباره ظرفیت‌ها و ویژگی‌های وجودی آن، و درباره نوعی نگاشت تصویری از سوبژکتیویته فعال و مولد در حالت غیر بیگانه آن را پیشنهاد می‌کند. در همین راستا نزدیکی به این قدرت و بازنمایی آن عموماً به شکل دستاورد کامل یا بالغ آن نیست (جادوگران سالخورده‌ای که حس خوف و ترس را تحمیل می‌کنند) بلکه به‌جای آن در رمان تعلیمی (مانند جادوگر زمین - دریا) تازه‌کار به‌تدریج شاهد و راهنمای این استعداد غریب است.

³⁰ Theses on Feuerbach

³¹ Otter

اما اکنون شدنی است با فراخواندن لوگوین حتی فراتر از این برویم. زیرا رمان‌های فانتزی او ما را در مواجهه با دو مسئله کماکان برجسته یعنی مسئله تاریخ و نقش دوگانه اخلاقی خیر و شر قرار می‌دهد. مجموعه زمین - دریا در واقع با بیداری شر آغاز می‌شود (در اولین راهنمایی نادرست^{۳۲} در مورد طلسم‌ها یا مواجهه او با سایه یا خود شیطانی در پایان جلد اول) و تلاش جهت حل و فصل آنچه یک بحران تاریخی جهانی است، با ناپدید شدن تدریجی قدرت‌های جادویی در همه جای زمین - دریا به پایان می‌رسد؛ بنابراین لوگوین از اخلاق شروع کرده و در تاریخ کارش را به پایان می‌رساند. تاریخ در وجه ماتریالیستی خود. زیرا در شکل صرفاً مضمونی‌اش، چشم‌انداز یک انحطاط تاریخی عظیم و پایان جهان قدیم، جامعه کهن و روش‌های قدیمی همه‌جا در فانتزی (و در خود اسطوره) است. تالکین بیان سرنمون اولیه این نوستالژی ارتجاعی مسیحیت و جهان قرون وسطی را به ما ارائه می‌دهد و لوگین مانند بسیاری دیگر به‌عنوان شاگرد او دست‌به‌کار می‌شود.

اما پارادایم آمریکایی او یعنی جشن نوستالژیک جوامع با شیوه تولید بومی - آمریکایی قدیمی‌تر، ریل قطار را از کلیسای انگلستان به سیاست امپریالیسم و مدرنیزاسیون تغییر جهت می‌دهد. رد این تاریخ و این ترومای تاریخی است که از لوگین تا/یستگاه خیابان پردیدو امکان یک فانتزی ماتریالیستی را می‌گشاید، یک دستگاه روایی فانتزی که قادر به ثبت تغییرات سیستمی است و علائم روایی را با تغییرات و اصلاحات زیرساختی مرتبط می‌کند. همچنین حضور آگاه‌کننده این تاریخ عمیق است که به‌تنهایی قادر به باز عملکرد است. (با وام‌گیری از بیان برشت) خرافات اخلاقی نیروهای خیر و شر در پدیده‌های اجتماعی عینی بسیار وحشتناک‌تر از انتزاعیات پیشینی است. به‌عنوان شاهد تحول بازنمایی از سایه شیطانی جادوگر زمین - دریا تا ظاهر واقعاً هولناک جاسپر در *تهانو*^{۳۳} (۱۹۹۰)، شخصیتی که در آن کین‌توزی و زن‌ستیزی، برتری طبقاتی و میل غیرانسانی برای انتقام به طور به‌یادماندنی ترکیب شده است و تجربه‌ای واضح از ستم و نیروی فلج‌کننده جادوی دیگری را ارائه می‌دهد. در اینجا نمونه متأخر، واقعاً ما را در دنیای اجتماعی انضمامی از خودبیگانگی و مبارزه طبقاتی قرار می‌دهد. این که آیا چنین فانتزی‌هایی می‌تواند از نظر سیاسی رادیکال‌تر از هر شکل فرهنگی دیگری باشد، نه تنها سؤالی مرتبط با موقعیت آنی، بلکه همچنین مسئله‌ای مرتبط با اعتلای آگاهی، یا به‌عبارت‌دیگر آگاهی از امکانات و پتانسیل‌های خود فرم است.

متن حاضر ترجمه‌ای است از:

Fredric Jameson, *Radical Fantasy Historical Materialism*, volume 10:4 (273–280)

³² Ged

³³ Tehanu