

The *third space*

De vorming van universaliteit van *science fiction*

Abstract

In dit artikel wordt onderzocht in hoeverre technologie kan bijdragen aan de vorming van universaliteit van het genre *science fiction*. *Science fiction* is een genre waarin een wereld wordt geschetst van een toekomst die veel mensen zich kunnen voorstellen, door het gebruik van technologie. Het genre *science fiction* kan bepaalde grenzen overschrijden en dus mondiaal aantrekkelijk worden, omdat het genre over een onbekende wereld spreekt die hiermee een *third space* creëert.

Door te onderzoeken welke rol technologie heeft bij de universaliteit van het genre, kan er worden gevonden welke elementen eraan bijdragen dat het genre bij zoveel mensen aanspreekt. Doordat *science fiction* een cultuur overschrijdend genre is, is het een goed genre om bepaalde kwesties aan de orde te stellen. Het genre kan hiermee bepaalde zorgen overbrengen aan de lezers over bijvoorbeeld technologie.

De vraag zal onderzocht worden door de concepten ‘novum’ en *third space* uit te leggen en verklaren, aan de hand van een aantal artikelen. Technologie speelt bij beide concepten een belangrijke rol. Hierdoor kan, door deze concepten te onderzoeken, de rol van technologie uitgelegd worden. Daarnaast zal er in dit artikel een relatie worden beschreven tussen de twee genoemde kenmerken, zodat duidelijk kan worden gemaakt dat deze twee concepten met elkaar verbonden zijn en verbonden zijn met de vorming van de universaliteit.

De conclusie die uit dit onderzoek wordt getrokken is dat technologie er mede voor zorgt dat het genre *science fiction* een universeel genre is.

The Time Machine, *Brave New World* of *Neuromancer* zijn allemaal boeken die horen bij het *science fiction* genre. Iedereen kent het genre wellicht van de vele films die gemaakt zijn, zoals *Star Wars*, *Back to the Future* en *Alien*. Al veel eerder waren er echter al romans over *science fiction*, zoals dus *Brave New World*. In deze boeken wordt technologie, zoals robots en camera's, veel gebruikt en deze is hierdoor een van de meest herkenbare aspecten van dit genre. Technologie in de boeken van het genre *science fiction* is al veel onderzocht, bijvoorbeeld door Adam Roberts (2006) in zijn boek *Science Fiction*.

Mede door dit boek wordt er in dit artikel onderzocht in hoeverre technologie kan bijdragen aan de vorming van universaliteit van het genre *science fiction*, oftewel in hoeverre dit bijdraagt aan het cultuur overschrijdende aspect van het genre. Deze vraag wordt beantwoord door bij technologie de concepten het ‘novum’ en de *third space* te verklaren. Technologie kan, doordat het veel gebruikt wordt in het genre, goed gebruikt worden om *science fiction* te onderzoeken.

Door deze vraag te beantwoorden kan er gekeken worden welke elementen bijdragen aan de identificeerbaarheid en universaliteit van het genre bij zo veel lezers. Wanneer deze elementen gevonden zijn, ontstaat er een idee wat lezers van verschillende culturen belangrijke of interessante onderwerpen vinden om over te lezen en na te denken. Doordat *science fiction* een cultuur overschrijdend genre is, is het een goed genre om bepaalde kwesties aan de orde te stellen en kan hiermee een verband met globalisering gevonden worden. Hiermee kan het genre ook bepaalde zorgen overbrengen aan de lezers, om zo de lezers op een leuke manier te waarschuwen voor bepaalde (technologische) ontwikkelingen.

De universaliteit van het genre wordt onderzocht door de rol van technologie te verklaren aan de hand van het ‘novum’, waarna er gefocust zal worden op de *third space*. Daarnaast wordt in dit artikel een relatie beschreven tussen deze twee concepten bij technologie en het genre in het algemeen, zodat duidelijk kan worden gemaakt dat deze twee concepten met elkaar verbonden zijn en verbonden zijn met de vorming van de universaliteit van het genre. Zo kan er een compleet beeld ontstaan van de rol die technologie speelt in de universaliteit van het genre.

Het 'novum'

Binnen het genre *science fiction* wordt het 'novum' veel gebruikt. In veel definities van *science fiction* wordt het 'novum' omschreven als een onderscheidend aspect van het genre. Het 'novum' zal in deze paragraaf worden behandeld om te verklaren op welke manier technologie in het genre wordt gebruikt, om daarna dieper in te gaan op de rol die technologie speelt bij de vorming van universaliteit.

Darko Suvin (1972) heeft *science fiction* als volgt gedefinieerd: "*the literature of cognitive estrangement*" (pp. 372). De *estrangement*, oftewel de vervreemding, laat toe dat de lezer iets herkent en het tegelijkertijd niet herkent (pp. 374), zo creëert het genre een 'novum' (pp. 373). Dit 'novum' wordt, op de een of andere manier, in meerdere definities van het genre gebruikt en betekent eigenlijk dat er iets nieuws wordt gecreëerd uit iets wat wel enigszins herkenbaar is (Roberts, 2006). Om het 'novum' duidelijker te maken, kan er gedacht worden aan een cyborg. Hierbij wordt iets wat de lezers al kennen, een robot, samengevoegd met een nieuw element, namelijk dat de cyborg menselijke eigenschappen krijgt toegeschreven.

Er wordt echter in meerdere genres een 'novum' gebruikt, zoals *fantasy* of *fairy tale* (Suvin, 1972, pp. 375). Wat het gebruik van het 'novum' binnen *science fiction* zo uniek maakt, is dat volgens Darko Suvin (1972), in het genre gebruik gemaakt wordt van de cognitie. Er wordt met een wetenschappelijke blik gekeken naar het 'novum'. Het 'novum' moet wel enigszins wetenschappelijk bewezen kunnen worden of vanuit een wetenschappelijk standpunt bekeken kunnen worden. Het 'novum' in het genre *science fiction* moet wel enigszins waar kunnen zijn, terwijl in het genre *fantasy* of *fairy tale* het 'novum' bijvoorbeeld magie is wat niet waar kan zijn. Het samenspel tussen cognitie en het 'novum' is wat het genre zo uniek maakt (pp. 375).

Science fiction kan technologie als een 'novum' gebruiken, terwijl technologie heel herkenbaar is. Iedereen gebruikt technologie in zijn dagelijkse leven en er hoeft dus niet per se iets nieuws gecreëerd te worden. Toch kan technologie wel een 'novum' vormen. Volgens Roberts (2006) komt het juist doordat technologie in het dagelijkse leven veel gebruikt wordt, dat technologie als 'novum' goed past. Een 'novum' creëert iets anders dan wat de lezer gewend is. De meeste lezers van *science fiction* weten niet precies hoe technologie werkt of hoe wetenschappers dit gemaakt hebben. Het is door die onwetendheid van lezers dat *science fiction* technologie kan gebruiken als 'novum'. Technologie is dan wel iets heel herkenbaars, het is ook heel onherkenbaar en mysterieus (pp. 110-11). Een manier waarop de wetenschap in *science fiction* gebruikt kan worden als 'novum' wordt door Gérard Klein (2001) omschreven. Gérard Klein (2001) heeft het daarin niet over de herkenbaarheid van technologie of wetenschap, maar over het genre als bepaalde representatie van een wetenschappelijk idee (pp. 122).

Klein (2001) heeft het in zijn artikel niet expliciet over technologie, maar volgens hem kan *science fiction* ook leiden tot het nadenken over bepaalde ideeën (pp. 123). Zo zou een *science fiction* verhaal over technologische ontwikkelingen en de negativiteit van deze ontwikkelingen, de lezer laten nadenken over de technologische ontwikkelingen die wel al bestaan en in hoeverre deze ontwikkelingen wel positief zijn. Het 'novum' in deze zin is dan de negativiteit van technologische ontwikkelingen, met het 'novum' kan dan ook een bepaalde visie uitgebeeld worden.

Juist door technologie te gebruiken bij de creatie van het 'novum' ontstaat er een universeel aspect bij het genre *science fiction*. Technologie is niet cultuurgebonden en is hierdoor voor veel lezers een herkenbaar element. Het 'novum' creëert iets nieuws, waarmee de aandacht van de lezer direct getrokken wordt naar het 'novum'.

De *third space*

De *third space* wordt, in tegenstelling tot het 'novum', niet vaak direct in verband gebracht met het genre *science fiction*. Toch creëert het genre wel degelijk een *third space*. In deze paragraaf zal de *third space* verder uitgelegd worden aan de hand van technologie. Hierna wordt dieper ingegaan op de manier waarop technologie kan bijdragen aan de vorming van universaliteit.

De *third space* kan gedefinieerd worden als het overschrijden van culturele grenzen (Malek, 2006, pp. 357). Dit wil zeggen dat de *third space* een plek is tussen culturele grenzen. Amy Malek (2006) heeft deze term gebruikt, niet specifiek voor het genre *science fiction*, maar voor literatuur in

het algemeen. In haar artikel vertelt Amy Malek (2006) dat door het creëren van de *third space* meer lezers zich kunnen identificeren met een verhaal, omdat er een soort plek wordt gecreëerd die noch bij de ene noch bij de andere cultuur helemaal past (pp. 357).

Science fiction kan ook een *third space* creëren, zoals Adam Roberts (2006) in zijn boek uitlegt. Hij bepleit dat het genre over culturele grenzen en grenzen van generaties gaat, als er wordt gefocust op de antiquiteit van het genre. Mensen van verschillende culturele achtergronden willen over werelden fantaseren die zij niet kennen. Dit ligt misschien wel in de menselijke aard (pp. 37,38). Dit kan wellicht ook een verklaring zijn voor wat het genre universeel maakt. *Science fiction* spreekt over andere werelden, waarin technologie meestal een belangrijke, dan wel onmisbare, rol speelt. *Science fiction* wordt een universeel thema en kan een *third space* creëren door het gebruik van iets herkenbaars, namelijk technologie. Binnen verschillende culturen wordt technologie gebruikt op een bepaalde manier. Technologie is dus, zoals in de vorige paragraaf beschreven, cultuur overschrijdend en helpt hierdoor bij de creatie van een *third space*. Technologie hoort niet per se bij één bepaalde cultuur en is dus op zichzelf al een *third space*, hierdoor kan technologie er mede voor zorgen dat er bij het genre zelf een *third space* ontstaat.

Het gebruik van technologie binnen het genre kan helpen bij het creëren van de *third space*. Het herkenbare, de technologie, wordt zo gebruikt dat er met deze technologie kan worden geïdentificeerd. Volgens Adam Roberts (2006) worden bepaalde technologische ontwikkelingen gebruikt voor het samenvoegen van de machine en de mens, waarmee die technologische ontwikkeling ook menselijke eigenschappen krijgt toebedeeld. Hierdoor kan de lezer zich identificeren met deze technologie (pp. 111). Het samenvoegen van de machine en de mens zorgt er eigenlijk al voor dat er een soort *third space* ontstaat, een plek tussen grenzen in. De cyborg, een samenvoeging van machine en menselijke eigenschappen, kan niet worden gecategoriseerd bij machines en niet bij mensen. Machines hebben namelijk geen menselijke eigenschappen, dus kan de cyborg niet bij die categorie ingedeeld worden. En mensen zijn gemaakt van vlees en bloed en de cyborg van staal, dus kan de cyborg ook niet bij deze categorie ingedeeld worden. Er ontstaat als het ware een derde categorie of een derde plek, die bij beide categorieën gedeeltelijk hoort. Door de cyborg wordt er een plek tussen grenzen in gecreëerd, die zorgt dat er meer lezers zich kunnen identificeren met het verhaal omdat er niet op één bepaalde cultuur wordt gefocust.

In een hoofdstuk van William Haney (2006) wordt gesproken over de gelijkenis tussen de mens en de computer in een *science fiction* roman. De mens wordt als het ware ook als een computer beschouwd in deze roman (pp. 113). Er wordt dan een gelijkenis gecreëerd tussen de mens en de machine. Een gelijkenis die mensen erop wijst hoe gelijk de mens en computer in bepaalde situaties zijn. Dit leidt ten eerste toe dat de lezer nadenkt over hoe de mens zelf reageert in bepaalde situaties en hoe die gelijk zijn aan hoe een computer handelt. Ten tweede leidt dit ertoe dat de lezer nadenkt over hoe snel de ontwikkeling van de computer en technologie gaat.

Met het gebruik van technologie binnen het genre kan als het ware een plek geschetst worden die niet bij het een of bij het ander hoort. *Science fiction* creëert een *third space* juist doordat het een wereld schetst die voor niemand geheel klopt of herkenbaar is, hierdoor kunnen meer mensen zich vinden in het verhaal en speelt technologie een rol in de vorming van die universaliteit. De gelijkenis die wordt getrokken tussen mens en machine die wordt beschreven door William Haney (2006), of de samenvoeging van mens en machine die omschreven wordt door Adam Roberts (2006), creëert een plek die noch bij de mens noch bij de machine hoort.

Relatie tussen het ‘novum’ en *third space*

In de vorige paragrafen zijn twee rollen van technologie beschreven die kunnen helpen bij het ontdekken van de elementen die het genre *science fiction* universeel maken. In deze paragraaf zullen deze twee rollen van technologie met elkaar verbonden worden en beter verbonden worden met het genre *science fiction* om zo een duidelijke schets te maken van de universaliteit van het genre.

De populariteit van het genre kan wellicht toegeschreven worden aan het beeld van een wereld die voor niemand geheel identificeerbaar is, met bekende en onbekende aspecten in die wereld. *Science fiction* creëert iets nieuws door meerdere elementen met elkaar te verbinden, voornamelijk

door technologie te gebruiken, en creëert daardoor op hetzelfde moment een *third space*.

Een voorbeeld van een aspect binnen het genre waarbij zowel een 'novum' als een *third space* wordt gecreëerd is de cyborg. Met het gebruik van een cyborg wordt laten zien hoe de mens en de machine worden samengevoegd en één worden (Haney, 2006, pp. 92-112). Het gebruik van een cyborg zorgt aan de ene kant voor de creatie van een 'novum'. De cyborg is namelijk iets nieuws, iets wat iedereen wel herkent en op hetzelfde moment niet herkent. Aan de andere kant zorgt het gebruik van de cyborg voor de creatie van een *third space*, een cyborg is namelijk een hybride vorm, oftewel een kruising. De cyborg is een kruising van de mens en de machine, waardoor de lezer zich op een bepaalde mate kan identificeren met de cyborg die zowel herkenbare als onherkenbare aspecten met zich meedraagt. De creatie van de cyborg, het 'novum', zorgt ervoor dat er een *third space* ontstaat. De *third space* is hierbij niet een plek tussen culturele grenzen in, zoals Amy Malek dat in haar artikel heeft uitgelegd (Malek, 2006). Het is eerder een plek tussen grenzen in, de grenzen van het bekende en het onbekende. *Science fiction* zorgt er wel voor dat lezers zich, door het 'novum' en de *third space*, kunnen identificeren met het verhaal.

Het voorbeeld van de cyborg representeert goed hoe het genre *science fiction* beschreven kan worden. *Science fiction* creëert een kruising van twee werelden, een kruising van het bekende met het onbekende. Het genre gebruikt bijvoorbeeld technologie om dit te bewerkstelligen. *Science fiction* gaat een stapje verder dan andere genres door een nieuw, niet bestaand, element, toe te voegen aan iets wat wel al bestaat. *Science fiction* creëert hierdoor zowel een 'novum' als een *third space*.

De creatie van de *third space* met het gebruik van het 'novum', die hierdoor ook een andere *third space* creëert dan andere genres, zorgt ervoor dat lezers zich kunnen identificeren met het verhaal wat in het boek gecreëerd wordt. Technologie helpt, door het gebruik hiervan in het genre als een 'novum', bij de creatie van een *third space*. Het 'novum' zorgt ervoor dat het element dat gecreëerd wordt, zoals een cyborg, niet meer bij één bepaalde plek thuishoort en er dus een andere, nieuwe plek ontstaat.

Conclusie

In dit artikel is onderzocht in hoeverre technologie kan bijdragen aan de vorming van de universaliteit van het genre *science fiction*. Uit dit artikel is naar voren gekomen dat door het gebruik van het 'novum' en de creatie van de *third space* er met het genre, oftewel het verhaal, geïdentificeerd kan worden. Deze elementen maken het genre universeel, aangezien er geen onderscheid gemaakt hoeft te worden tussen culturen maar er onderscheid gemaakt wordt tussen mens en machine. Technologie wordt gebruikt voor deze concepten en er kan geconcludeerd worden dat technologie een grote rol speelt in de vorming van universaliteit van het genre.

Wat het genre universeel maakt is het 'novum' en de *third space* die gecreëerd worden, waardoor er een nieuwe wereld ontstaat die voor iedereen niet helemaal herkenbaar is en dus paradoxaal, voor iedereen identificeerbaar. Met het beantwoorden van de vraag is onderzocht wat het genre universeel en cultuur overschrijdend maakt, waardoor er een idee ontstaat wat verschillende culturen interessant vinden om over te lezen en kan er wellicht dieper op ingegaan worden waarom verscheidene culturen die elementen interessant vinden om over te lezen. Hierdoor kan er ook verder onderzocht worden aan welke elementen er extra aandacht moet worden besteed bij andere genres.

Bij een vervolgonderzoek kunnen wellicht meer aspecten van technologie onderzocht worden binnen het genre, aangezien in dit artikel alleen de *third space* eigenlijk verder nog onderzocht is. Er is in dit artikel veel focus gelegd op het 'novum' om dit te kunnen verbinden met de *third space*, het 'novum' had wellicht wat korter en bondiger kunnen worden weergegeven. Bovendien is de relatie die getrokken is tussen het genre en de aspecten nog wel vaag en kan dit beter.

Bibliografie:

Haney, W.S. (2006). *Cyberculture, Cyborgs and Science Fiction: Consciousness and the Posthuman* (p. 92-130). Amsterdam, Nederland: Brill Academic Publishers.

<http://web.b.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/ehost/detail/detail?sid=45ea2a18-0980-4203-ab82-ebf213b1eca3%40sessionmgr103&vid=0&hid=102&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtG12ZQ%3d%3d#AN=160126&db=nlebk>

- Malek, A. (2006). Memoir as Iranian exile cultural production: A case study of Marjane Satrapi's Persepolis series. *Iranian Studies*, 39(3), 353-380. Verkregen op: 4 mei, 2017, <http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00210860600808201>
- Klein, G. (2000). From the Images of Science to Science Fiction. In P. Parrinder (Author), *Learning from Other Worlds: Estrangement, Cognition, and the Politics of Science Fiction and Utopia* (pp. 119-126). Liverpool, Verenigd Koninkrijk: Liverpool University Press. <http://web.a.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/ehost/detail/detail?sid=19a13018-c554-433592f7e152281ea6f9%40sessionmgr4009&vid=0&hid=4112&bdata=JnNpdGU9ZWhvc3QtG12ZQ%3d%3d#db=nlebk&AN=242436>
- Roberts, A.C. (2006). *Science Fiction* (p. 1-36, 37-70, 110-133). New York, Verenigde Staten: Routledge. DOI: 10.4324/9780203019368
- Suvin, D. (1972). On the Poetics of the Science Fiction Genre. *College English*, 34(3), 372-382. Verkregen op: 20 mei, 2017, <http://www.jstor.org/stable/375141>