

بررسی ابرمتن با نگاهی به pax

اثر استوارت ماولتروپ

گذار به جهان آینده‌ی نوشتن

* فرهاد حیدری گوران

پدید آمدن ابرمتن (۱) و شکل‌گیری فناوری نوشتار، چه تاثیری بر نظریه و کار ادبی و هنری گذاشته است؟ در این مقاله کوتاه با رجوع به یکی از نمونه‌های تامل‌برانگیز ابرمتن، پاسخ به این پرسش را دنبال می‌کنم که خود زمینه‌ساز طرح پرسش‌های دیگری خواهد بود.

ابرمتن، پدیده‌ای است که از

دهه ی ۱۹۷۰ با نظریات نو آورانه تد نلسون، کاشف

شبکه‌ی وب، شکل گرفت؛ پدیده‌ای جادویی که بعید نیست سرانجام به تاریخ کتاب پایان دهد و افق‌های تازه‌ای بر فرایند نوشتن، خواندن و آفرینش هنری بگشاید. در قرن بیستم، چند متفکر و فیلسوف مشهور از پایان کتاب سخن گفتند. ژاک دریدا بر این باور بود که پایان نوشتار خطی مستلزم پایان کتاب است. میشل فوکو، منتقد سرسخت ساختار بسته کتاب و مرزها و محدوده‌های آن بود. در آرای موريس بلانشو هم ایده‌ی "غیاب کتاب" جایگاهی تامل‌برانگیز دارد. نویسندگان بزرگی همچون جیمز جویس، ساموئل بکت، ژرژ پراک و خولیو کورتاسار هم از محدوده‌های گریزناپذیر کتاب آگاه بودند و تمهیدات روایی و زبانی خاص خود را در مقابله با ساختار خطی کتاب به کار گرفتند. بنابراین پدیدار شدن ایده‌ی وب و تلاقی نظریه‌های پسامدرنیستی ادبی، فلسفی و هنری با آن، تصادفی نبوده است. نگاهی به مهم‌ترین مولفه‌های اندیشه و فلسفه‌ی ادبیات

و هنر در قرن گذشته، نشانگر رویکرد هایی نوین به نوشتن و کنش هنری است که در بسترهایی متفاوت با آنچه پیش تر بوده، جریان یافته است. نظریه های همچون چندصدایی و چندگونگی متن، مرگ مولف، واسازی، پایان گشوده، گسترش ریزومی و... محصول کار فکری و نظری جمعی از متفکران مهم قرن گذشته بود. در چنین فضا و گستره ای تد نلسون، نظریه ی "نوشتار نامتوالی و غیر خطی" (۲) را مطرح کرد و از آینده ی متفاوت نوشتار خبر داد. دبری نگذشت که ایده ی فناورانه ی نلسون، با آرای هنری و فلسفی در آمیخت و نویسندگان و متفکرانی چون جی. دی. بولتر، جورج. پی. لندو، رابرت کوور و... به تبیین دیدگاه های خلاقانه ی خود در خصوص نوشتار مبتنی بر ساحت وب پرداختند. در عرصه های جامعه شناسی ارتباطات نیز آرای کسانی چون مارشال مک لوهان، مانویل کاستلز و ویلیام پاولسون عمدتاً معطوف به اینترنت و شبکه های اطلاع رسانی رایانه ای شد. در واقع نظریه پردازی در باب ابرمتن و گونه های متنوع آن سابقه ای تقریباً چهل ساله دارد اما طی دو دهه ی اخیر به یک جریان جدی تبدیل شده و هزاران کتاب و مقاله در این زمینه نوشته شده و جنبه های گوناگون آن واکاوی گردیده است. ابرمتن، برخلاف متن چاپی، چندگانه و چندسویه است. مبتنی بر پیونداری (linking) و امکانات شنیداری و بصری آن است. در بازی ابرمتن، فقط نویسنده نقش ندارد بلکه این امکان وجود دارد که مخاطبان و خوانندگان وارد فرایند خلق اثر شوند و در لذت پدید آمدن آن دخیل باشند.

کتاب در هر حال به مفهوم آغاز و پایان وابسته است حال آنکه ابرمتن بی آغاز و پایان می تواند باشد یا این قابلیت را دارد که آغازها و پایان های متکثر داشته باشد. البته چنان که اشاره کردم ابرمتن، گونه ها و ساختارهای متفاوت دارد و بنا به خلاقیت و راهبرد نوشتاری و اجرایی هر نویسنده ای، ساختارها و هستی شناسی های آن فرق می کند. به عنوان مثال در ابرداستان "بعد از ظهر، یک قصه" نوشته ی جی. دی. بولتر که نخستین ابرداستان جهان است مولفه هایی همچون "انتخاب" و "استمرار مخاطب-محور" نقش اصلی را در روایت سازی دارند. در حالی که در ابرداستان "باغ پیروزی" اثر استوارت مولتروپ، چند رسانه ای شدن متن و کنش های فراروایی با استفاده از امکان پیونداری، مولفه های غالب اند. "باغ پیروزی" نقیضه ای است بر داستان "باغ گذرگاه های هزار پیچ" خورخه لویس بورخس. نویسنده تلاش کرده پیچیدگی متن و قصه را بر بنیان فضا مندی وب بسازد و به آن صورت عینی بدهد.

به گفته ی جی. دی. بولتر "شبکه ی وب، یک دستاورد بشری خارق العاده است که می تواند ژانرها و اشکال ادبی و هنری جدیدی به وجود آورد".

اما به نظر می رسد در این میان نیز پارادوکس تاریخی قدرت / آزادی مشهود است و رسیدن به موقعیت آرمانی و آزادانه ی تولید ابرمتن در فضای مجازی وب، به سادگی امکان پذیر



نیست. مانویل. کاستلز گفته است "عصر ارتباطات تاکنون نتوانسته واقعیت را متحول کند چرا که فناوری ارتباطات هنوز وابسته به فناوری قدرت است."

کشف اینترنت و شبکه‌ی وب، افزون بر کارکردهای ارتباطی آن، ساختارهای جدیدی نیز پیش آورده تا جایی که در آستانه‌ی هزاره‌ی سوم، ابداع ابرمتن مهم‌ترین حادثه در عالم نوشتار پس از کشف زبان و اختراع چاپ دانسته شده است. ابرمتن بر شالوده‌هایی بنا نهاده شده که از ساختار کتاب بر می‌گذرد و به ناگزیر باید در پی نظریه‌پردازی معطوف به آن باشیم چنان که در دو دهه‌ی اخیر در شرق و غرب عالم، هزاران ابرمتن در انواع شعر، داستان، و متن‌های هم‌کنشی (۴) در فضای وب یا به صورت شبکه‌های پیونداری نوشته و اجرا شده و البته تنور گفت‌وگو و نظریه‌پردازی در باب آن نیز گرم بوده است. از آن هنگامی که تد نلسون، کاشف شبکه‌ی وب، از امکان نوشتار نامتوالی و غیر خطی سخن گفت تا این زمان که جی. پی. لندو، ضرورت باز تعریف مفاهیم و عناصری همچون طرح و توطیه، شخصیت، زمان، مکان و صور بیان را در شعر و داستان پیش کشیده اگر چه فاصله طولانی نیست اما درهای دیگری به روی نوشتار گشوده شده است.

Pax اثر استوارت ماولتروپ (۱۹۵۷)، نمونه‌ای از ابرمتن و تلاش برای نشان دادن صورت‌های دیگر روایت‌گری است. ماولتروپ از نخستین نویسندگان و نظریه‌پردازان مطرح ابرمتن است که ابرداستان‌های "باغ پیروزی" و "کتابخانه‌ی ریگان" او، کارهایی ست کارستان در فضای آفرینش مبتنی بر شبکه‌ی وب.

ماولتروپ در حال حاضر استاد دانشگاه بالتیمور آمریکا در رشته‌ی فناوری هنر است و در پروژه‌ی تاریخی دانشگاه بالتیمور، موسوم به tinac که طی آن مقولاتی چون متنیت، میان‌متنیت، روایت و خودآگاهی مورد بررسی و تحقیق قرار گرفته، نقش موثر داشته است.

Pax از نظر لغوی، معناها و دلالت‌های گوناگونی دارد که از آن جمله می‌توان به این موارد اشاره کرد:

الهی صلح و آرامش در اسطوره‌های رومی، برنامه‌ای که بعد از جنگ جهانی دوم در دستگاه سیاست خارجی آمریکا به منظور برقراری پایدار صلح، طراحی و تدوین شد، عنوان وزارتخانه‌ای در رمان ۱۹۸۴ جورج اورول؛ البته در این رمان با برساخته‌ی mini-pax رو به روی می‌شویم که به نظر می‌رسد ماولتروپ گوشه‌ی چشمی به سوژه‌ی حاد آن داشته است. به یاد داشته باشیم که pax عنوان نوعی سیستم حافظه در کامپیوتر هم هست.

Pax در سال ۲۰۰۳ نوشته و اجرا شده و مضمون آن در برگیرنده‌ی پرواز و سقوط، حقیقت و میل، برهنگی، ترور و سرزمین مادری نویسنده است. از نظر شکل اما، نویسنده دست به کاری غافلگیرکننده زده؛ تجربی و هوش‌ربا، سرخوشانه و همراه با ژرف‌اندیشی

به کلمه و لایه‌های آشکار و پنهان آن. در واقع به نیروی همبستگی با فضای وب و امکانات آن، زمان و مکان را از موقعیت سنتی (سنت اندیشیدن به این دو عنصر) رها کرده، تا آن جا که جلوه‌ای تازه یافته‌اند. اگر جیمز جویس در رمان شب زنده‌داری فنیگان‌ها، نثری رویاگون و کابوس‌وار نوشته که برآیند حال و هوای آن بوده، ماولتروپ نیز در قلمرویی دیگر چنین کرده است. صفحه‌ی اصلی Pax به دو بخش تقسیم شده، در سمت چپ، بازی حضور و غیاب شخصیت‌ها را به همراه جملاتی کلیدی و حروف متغیر می‌بینیم و در سمت راست، نوشته‌هایی که بدان شخصیت‌ها ربط دارند. خط میانه‌ی این دو بخش با دو فلش بالا و پایین ترسیم شده که به خواننده امکان "ادامه" یا "برگشت فضا - متن" را می‌دهند. چهارده شخصیت (هفت مرد و هفت زن) در Pax حضور دارند که به حالت خواب، خود به خود روی صفحه می‌آیند و اگر روی هر یک از آنها کلیک کنیم بیدار می‌شوند. در واقع این مخاطب است که زنگ بیداری راوی‌ها را به صدا در می‌آورد و اوست که مسیر متن را تعیین می‌کند. بازی زمان - فضا و همپیوندی آنها با عصبیتی که به قول ماولتروپ "خصیصه‌ی عصر پسامدرن و هویت چهل تکه‌ی انسان در این عصر" است، دنبال می‌شود. این جاست که مرگ مولف رخ می‌دهد و خواننده حتی در خواب و بیداری شخصیت‌های داستان دخالت می‌کند یا دستکم این فرصت برای دخالت او وجود دارد. اگر از این زاویه بنگریم، روند ساختن داستان به عهده‌ی خواننده گذاشته شده و این یک اتفاق صوری و پیشنهادی نیست، جزیی است از کنش همراهی و همپیوندی با داستان. چنین اتفاقی در محیط کتاب ناممکن است حتی اگر آن کتاب شب زنده داری فنیگان‌ها باشد. ساختار کتاب، بر اساس ایده‌ی آغاز و پایان شکل گرفته و خواننده به ناگزیر در این چرخه گرفتار می‌شود. منطلق چندگانگی در محیط کتاب، سامان نمادین دارد حال آنکه ابرمتن، سامان واقعی چندگانگی را بر می‌سازد و آن را به رخدادی عینی بدل می‌کند. Pax ساعت درونی خود را دارد که از ۱۲ ظهر تا ۱۲ شب به طول می‌انجامد. نویسنده در زمان روایت هم دست برده و به اختیار خواننده آن را تنظیم کرده است.

شخصیت‌های Pax در خواب بر خواننده ظاهر می‌شوند و نوشته‌ای که با اعلام حضور آنها در سمت چپ دیده می‌شود، به رنگ خاکستری یا همان رنگ ناخودآگاه است. آنها وقتی بیدار می‌شوند متن هم رنگ عوض می‌کند و بیدار می‌شود.

"آفتاب غروب کرد اما من خودم یادداشتی درباره‌ی تاریکی ننوشتم". این از اولین جملاتی است که با بیداری شخصیت اول Pax به رنگ سیاه می‌بینیم که بر اساس قرارداد متن، رنگ خودآگاهی است.

روایت‌های Pax روی شش مرحله‌ی مضمونی تنظیم شده است؛

-دگردیسی زمان

-خلبانان آمریکایی
-سرزمین آباء و اجدادی
-افراد اهریمنی
-سقوط
-اطلاعات کلی

شخصیت‌ها در مرحله‌ی اول در حال اندیشیدن به ضایعه‌ی مغزی (تروما)، جابه‌جایی و کیفیت غریب زمان در جریان بحران هستند که این حالت در مراحل بعد روایت، فرق می‌کند...

Pax را باید دید، خواند و در جریان روایت آن نقش بازی کرد. در این جا با سینما و عکاسی سروکار نداریم اگر چه تمهیدات این دو نوع هنری نیز به کار آمده است. ماولتروپ از تمهیدات چند رسانه ای سود می برد اما داستان می‌نویسد و این یعنی ابداع نوع تازه‌ای از ادبیات که اهمیت آن به هیچ روی کمتر از انواع ادبی دیگر نیست هر چند که تعریف ادبیات در این جا متحول شده چنان که مثلا تعریف نقش و تصویر با ابداع عکاسی و سینما متحول شد. نقد کوبنده‌ی ماولتروپ از جامعه‌ی سرمایه‌داری و تفاوت‌های طبقاتی به بخشی از ساختار داستان او تبدیل شده. در واقع ساختار غیر سلسله مراتبی Pax به صورت بنیادی با هر آنچه که به سلسله مراتب قدرت و نظم جهانی آن تعلق دارد در می‌افتد چنان که فرودگاه دالاس فورت که از جمله مکان‌های Pax است نشانه‌ای به زوال سوژه در وضعیت هستی معاصر قلمداد می‌شود. ماولتروپ بر آن است که مکان کلمه را تغییر دهد اما آنچه می‌نویسد همچنان بر کلمه و زبان اتکا کند. او گفته است "دنیای الکترونیک، شیوه‌ی تولید متن را تغییر داده است". ما به طور سنتی، کلمه را با کاغذ و قلم می‌شناسیم نه کیبورد و صفحه‌ی مانیتور. آن دو، حافظه‌ی تاریخ را با خود دارند و این دو، پدیده‌هایی نوظهورند اما در این ساز و کار جدید، کلمه ساحت حقیقی خود را باز یافته است. در آغاز کلمه بود و کلمه از زمان کشف کاغذ با ساختار کتاب عجین شد. این ساختار اکنون از زبان و فناوری نوشتار، جا مانده است.

منابع:

HYPER/TEXT/THEORY. George P. Landow. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, ۱۹۹۲
Pax by Stuart Moulthrop. May ۱۵, ۲۰۰۳

زیر نویس:

۱- Hypertext
۲- Non-sequential / Non-linear
۳- Hypertext Fiction
۴- Interactive Texts

داستان

شعبه شکار علوم انسانی و مطالعات فرهنگی
کتابخانه جامع علوم انسانی