

Hyperfiction؛ معرفی یک فرم ادبی نو

«مرزهای یک کتاب هیچ‌گاه به روشنی معلوم نیست، چرا که در منظومه‌های از ارجاعات به کتاب‌های دیگر، متون دیگر و جملات دیگر مستحیل شده است. گره‌ای است از یک شبکه... شبکه‌ای از ارجاعات.»

میشل فوکو - دیرینه‌شناس دانش

شعر موعود. کتو تخمین زد که اگر برای خواندن هر سونت تنها یک دقیقه کافی باشد و خواننده‌ای، دویست روز در سال و هر روز به مدت هشت ساعت وقتش را صرف خواندن سونت‌ها کند، به بیش از یک میلیون قرن نیاز دارد تا تمام سونت‌ها را بخواند.

آتش رنگ‌باخته (Pale Fire)، اثر ولادیمیر ناباکف، اثر دیگری است که از بعضی جهات به مرزهای hyperfiction نزدیک می‌شود. این رمان شامل شعر ۹۹۹ سطری «آتش رنگ‌باخته» اثر شاعری به نام جان شید، مقدمه و تفسیری طولانی، در ظاهر نوشته منتقدی به نام چارلز کینبوت، و یک نمایه (index) است. تقابل متن (شعر) و تفسیر یکی از اشکال ساده به وجود آوردن متن غیر

خطی است. علاوه بر این وجود دو متن دیگر، مقدمه و نمایه، به غنای این شبکه متون می‌افزایند. روش‌های مختلف خوانش کتاب و این‌که هیچ‌گاه نمی‌توانیم به یقین بدانیم که آیا در جهان داستان، جان شید و چارلز کینبوت به راستی وجود دارند یا یکی از آن‌ها مخلوق داستانی آن دیگری است و یا اصلاً هر دو مخلوق شخص ثالثی هستند، خواندن رمان را به چالشی جذاب برای خواننده تبدیل می‌کند.

اثر بعدی، رمان لی‌لی بازی (Hopscotch)، نوشته

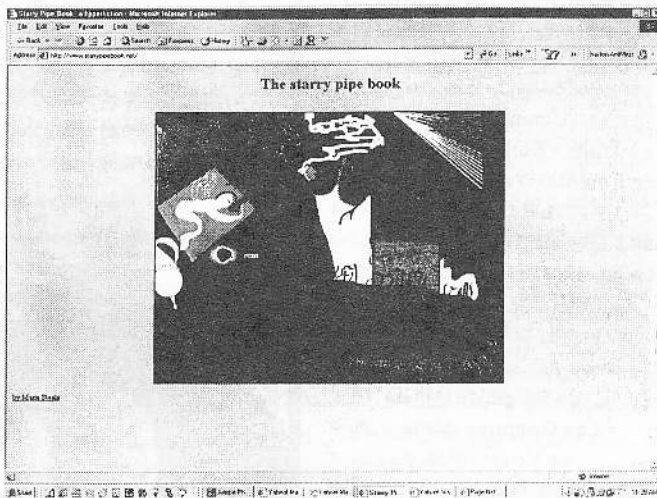
خولیو کورتاسار است. این رمان شامل ۱۵۵ فصل است که ۹۹ تا‌ی آخر آن‌ها زیر عنوان فصل‌های قابل چشم‌پوشی جای گرفته‌اند. کتاب را می‌توان از ابتدا تا انتها، مانند یک رمان معمولی خواند و یا با رفت و برگشت میان فصل‌های به اصطلاح اصلی و فصل‌های قابل چشم‌پوشی، رفت و آمد بین این فصول می‌تواند به شیوه‌ای باشد که کورتاسار تعیین کرده و یا به هر شیوه دلخواه دیگری. کورتاسار در جایی گفته «اگر ابزار فنی چاپ کتاب‌هایم در اختیار خودم بود، کتاب‌هایی کولاژوار درست می‌کردم.» رمان لی‌لی بازی، اجرای این کتاب کولاژوار به رغم محدودیت‌های فنی است. کونن‌بای و آلا، سوئید و کارل (Quenby and Ola, Swede and Carl)

شاید بتوان گفت که انگیزه همه تلاش‌های داستان‌نویسان و نظریه‌پردازان برای جستجوی فرم‌های روایتی جدید، فرار از محتومیت خطی و بی‌بعدی روایت داستان بوده است. از دیرباز همه داستان‌ها روی کاغذ نوشته می‌شدند و گریزی از این نبود که کلمه‌ای از پی کلمه‌ای روی کاغذ به دنبال هم بیایند تا به داستانی شکل دهند. هر چند فرم‌ها و سبک‌های ادبی تغییرات گسترده‌ای در شکل و مفهوم داستان و رمان به وجود آوردند؛ اما هنوز گریزی از جبر خطی داستان نبود.

مسئله بعدی مسئله انفعال خواننده و تمام بودن معنای متن است. تمام آنچه نظریه‌پردازانی مانند رولان بارت درباره کنش خواننده و فعال بودن او در حین خواندن متن و دخالت خواننده، هم‌پای نویسنده، در شکل‌گیری متن گفتند

و نوشتند، هیچ‌گاه تجسم فیزیکی نیافت. سخنان این چنینی بیش‌تر به مباحثی انتزاعی و صرفاً تئوریک شبیه بودند و باز هم آن‌جا که کار به خواندن یک متن می‌رسید، خواننده باید کتابی را برمی‌داشت و متنی را، که نویسنده قبلاً نوشته بود از ابتدا تا انتها می‌خواند. به قول خود بارت تنها آزادی خواننده این بود که کتاب را به کناری بگذارد و از خواندنش صرف نظر کند. در حقیقت اشکال از رسانه آثار ادبی، یعنی کاغذ بود. هر رسانه‌ای محدودیت‌های خودش را تحمیل می‌کند و محدودیت کاغذ و صنعت چاپ قطعی بودن و خطی بودن هستند.

با تمام این‌ها، در آثار شماری از نویسندگان پیشرو و نوجوی قرن بیستم، تلاش‌هایی را برای غلبه بر این قطعیت و خارج کردن خواننده از انفعال مشاهده می‌کنیم، تلاش‌هایی که به واقع پیش‌زمینه‌های ظهور hyperfiction بودند. در سال ۱۹۶۱ ریمن کتو، یکی از اعضای گروه اولیو، اثری با عنوان یکصد تریلیون شعر خلق کرد. این اثر شامل ۱۰ سونت ۱۴ سطری (قالبی شعری متناظر با غزل فارسی) می‌شد که هر کدام روی یک برگ کاغذ چاپ شده بودند و به ۱۴ نوار باریک کاغذ، یک سطر در هر نوار، تقسیم شده بودند. با انتخاب تصادفی خواننده از میان نوارهای کاغذ، او هر بار با یک سونت جدید روبه‌رو می‌شود. تعداد کل ترکیب‌های ممکن، برابر است با ۱۰ به توان ۱۴، یعنی همان یکصد تریلیون



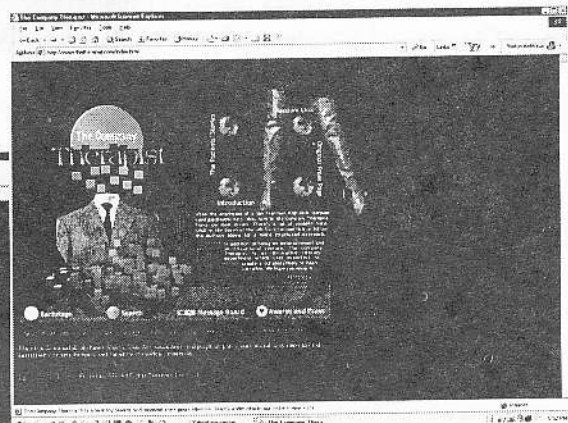
اما برای به بار نشستن این تلاش‌های فردی، علاوه بر پیشرفت‌های نظری، به پیشرفتی تکنولوژیک نیاز بود. همه‌گیر شدن کامپیوترهای خانگی و ظهور پدیده‌های به نام اینترنت در کنار هزاران تغییر دیگری که در دنیای اطراف ما به وجود آورد، باعث ظهور پدیده‌ای شد به نام hyperfiction. اگر رمان فرم ادبی جامعه‌ی بورژوازی قرن نوزدهم اروپا بود، شاید hyperfiction هم فرم جامعه‌ی شبکه‌های قرن بیست و یکم باشد. hyperfiction تجسم بسیاری از نظریه‌های انتقادی چند دهه‌ی اخیر است، تجسم مفهوم متن باز که به‌ساختارگرایان مطرح کردند و تعبیر رویای بارت وقتی که متن ایده‌آلش را متنی بی‌آغاز، برگشت‌پذیر و با ورودی‌های بی‌شمار توصیف می‌کند. مرکز زدایی از متن، بینامتنیت، چند صدایی و پلی‌فونیک بودن متن همه و همه با hyperfiction تجسم حقیقی خود را می‌یابند.

ایده‌ی اصلی hyperfiction استفاده از امکانات صفحات وب برای فعال کردن خواننده در جریان خوانش یک متن است که این کار با انتخاب خواننده از میان لینک‌های مختلفی که در یک صفحه وجود دارد صورت می‌گیرد. علاوه بر این می‌توان به طور گسترده از متون مختلف، طراحی‌های گرافیکی، تصاویر، موسیقی و حتی تصاویر متحرک در یک hyperfiction استفاده کرد. حتی می‌توان عامل زمان را نیز وارد یک hyperfiction کرد. برای مثال در یک hyperfiction به نام هشت دقیقه طراحی صفحات طوری انجام گرفته است که در صفحات طوری انجام گرفته است که در عرض هشت دقیقه خواننده از ابتدای داستان به انتهای آن برسد. هر چند بهتر است بگوییم ورود خواننده به داستان و خروجش از آن هشت دقیقه طول می‌کشد، چرا که سخن گفتن از ابتدا و انتها در مورد hyperfiction چندان درست به نظر نمی‌رسد. hyperfiction آغاز، پایان و مسیر مشخصی ندارد. این خواننده است که با انتخاب خود در هر مرحله سرنوشت آن را تعیین می‌کند. خواننده است که تصمیم می‌گیرد کدام شخصیت و کدام خط داستانی را تعقیب کند.

حتی ممکن است خواننده در میان صفحات یک hyperfiction گم شود و مجبور شود راهی را که رفته است برگردد یا تصحیح کند. در بعضی نمونه‌ها، خواننده حتی می‌تواند نوشته‌ی خودش را به hyperfiction اضافه کند. گستردگی امکاناتی که hyperfiction در اختیار خالق خود می‌گذارد چنان است که گاه hyperfiction محصول تلاش گروهی چندین نویسنده، عکاس، گرافیکست و... است. نکته جالب دیگری که درباره‌ی hyperfiction وجود دارد پویایی و زنده بودن آن است، به طوری که در بعضی موارد دو یا سه سال طول می‌کشد تا شکل نهایی خود را پیدا کند و در این حین مدام در حال تغییر و تحول و بدنه‌ی داستان با خواننده است. نمونه‌های موجود در شبکه اینترنت (نمونه‌های جدیدتر hyperfiction مثل بازی‌های کامپیوتری که روی سی‌دی به فروش می‌رسند) از چنان تنوع و اشکال گوناگونی برخوردارند که نامیدن همه‌ی آن‌ها بایک لفظ چنان درست به نظر نمی‌رسد. در این میان هم نمونه‌های ساده وجود دارد که در پایین هر

داستان کوتاهی از رابرت کوور است که ارجاع‌های مبهم و روای نامعینش باعث می‌شود تا از آن‌چه در داستان می‌گذرد برداشت‌های متفاوتی داشته باشیم. برایان مک‌هیل این داستان را این‌گونه خلاصه می‌کند: «کارل، تاجری که برای تعطیلات به ماهیگیری رفته است، یا با یکی از زنانی که به عنوان راهنما همراهی‌اش می‌کنند همبستر می‌شود و یا نمی‌شود؛ اگر با یکی از آنان همبستر شود، این زن یا کوشن‌بای همسر سوئید خواهد بود و یا دخترش آلا؛ با هر کدام‌شان که همبستر شود (اگر اصلاً با هیچ کدام‌شان همبستر شود)، یا سوئید می‌فهمد و یا نمی‌فهمد؛ اگر بفهمد یا برای انتقام تصمیم به قتل کارل می‌گیرد و یا نه. تمام این امکانات در متن کوور محقق شده است.» داستان از قطعاتی کوتاه با روای نامعین تشکیل شده است. تردید درباره ماهیت روای هر قطعه و ناتمامی این قطعات، تمهیداتی هستند که بر لایه‌های معنایی اثر می‌افزایند.

قصر سرنوشت‌های متقاطع (The Castle of Crossed Destinies)، نوشته ایتالو کالوینو، مجموعه‌ای از حکایات کوتاه است که در دو بخش گردآوری



شده‌اند. رمان به تعقیب ماجراهای دو گروه از مسافران می‌پردازد که در حال عبور از یک جنگل هستند. هر دو گروه مسافران، بر اثر وقایع تکان‌دهنده‌ی قدرت

تکلم‌شان را از دست داده‌اند. یکی از دو گروه، شب را در قصری می‌گذراند و گروه دیگر در یک مسافرخانه. در هر یک از این دو مکان، مسافران داستان زندگی خود را به کمک ورق‌های فالگیری (Tarot Card) روایت می‌کنند. یک روای در هر یک از این دو مکان نقش روی ورق‌ها را برای خواننده تفسیر می‌کند، اما از آن جایی که از هر ورق می‌توان برداشت‌های گوناگونی داشت، داستانی که روای می‌گوید الزاماً همانی نیست که قصه‌گوی خاموش قصد روایتش را داشته است.

ورق‌ها در ردیف‌ها و ستون‌های متقاطع چیده می‌شوند و هر داستان بر مبنای یک ردیف یا ستون از ورق‌ها شکل می‌گیرد. در نتیجه داستان‌ها یکدیگر را قطع می‌کنند و در هم تداخل می‌کنند؛ ورق‌ها یکی هستند، اما معنای هر ورق بر مبنای داستانی، که در حال خواندنش هستید، تغییر می‌کند. ورق‌ها مصالحی هستند که به کمک آن‌ها ترکیب‌های گوناگون و داستان‌های مختلف در یک جا جمع می‌شوند.

صفحه متن دو انتخاب پیش روی خواننده گذاشته می‌شود تا از میان‌شان یکی را انتخاب کند و در پایان به یکی از دو یا چند خروجی داستان برسد و از آن خارج شود و هم نمونه‌های پیچیده‌ای که کیهکسانی از قطعات مختلف متن، تصویر، موسیقی و... هستند که خواننده را در هزارتوی خود گرفتار می‌کنند هم نمونه‌های جدی وجود دارد و هم نمونه‌هایی که بیش‌تر به یک بازی شبیه هستند.

کلمه‌ی hyperfiction هر چند پسوند fiction دارد، اما از نظر ساز و کار خلق، اجرا و مطالعه شباهت چندانی به داستان ندارد. hyperfiction در مرحله خلق و وقت‌انرژی و خلاقیتی چندین برابر آن چه برای نوشتن یک داستان یا رمان لازم است طلب می‌کند. در مرحله اجرا برخلاف نوشتن داستان که تجربه‌ای فردی و در خلوت است، یک کار گروهی هماهنگ نیاز دارد و بالاخره در مرحله مطالعه، خواننده‌ای فعال و کنش‌گر را به خود می‌خواند. خلاصه این‌که روبه‌رو شدن با hyperfiction چه به عنوان خالق و چه به عنوان خواننده، ذهنیت و فرهنگ خاص خود را می‌طلبد. ظهور hyperfiction در سال‌های آغازین دهه نود با هیجان بسیار همراه بود. رابرت کوور، در مقاله‌ای که تحت عنوان مرگ کتاب در روزنامه نیویورک نامز منتشر شد، پایان دوران کتاب‌های کاغذی را اعلام کرد و جان بارت، در مقاله‌ای تحت عنوان مجازیت (virtuality) آرزو کرد تا چند سال جوان‌تر بود و می‌توانست حرفه ادبی‌اش را با hyperfiction پی بگیرد؛ اما حقیقت این است که حتا امروز که بیش

از یک دهه از آن زمان می‌گذرد، این فرم هنوز روزهای کودکی خود را پشت سر می‌گذارد و می‌توان به جرات گفت که هنوز کم‌تر از نیمی از امکانات گسترده‌ای که hyperfiction در اختیار نویسنده و خواننده می‌گذارد به کار گرفته شده است. hyperfiction قوانین، تکنیک‌ها و زیبایی‌شناسی مخصوص به خود را دارد که هنوز هیچ یک از این‌ها شکل قطعی و ایستای خود را پیدا نکرده‌اند (البته اگر اصلاً شکل قطعی داشته باشند).

از آن‌جا که این نوشته نمی‌تواند بدون ارجاع به محیط طبیعی hyperfiction کامل باشد، آدرس شماری از نمونه‌های hyperfiction موجود در شبکه اینترنت در آخر این متن آورده شده است. در انتخاب این نمونه‌ها سعی شده تنوع مضمونی و تکنیکی لحاظ شود تا بتوانید نمونه‌های مختلف hyperfiction را از نزدیک تجربه کنید. برای پرهیز از سردرگمی در روبرو شدن با این نمونه‌ها، بخش introduction about را که در صفحه اول برخی از این نمونه‌ها آورده شده مطالعه کنید. و سعی کنید مثل مواقع دیگری که پشت کامپیوتر می‌نشینید عجله نداشته باشید بلکه مثل زمانی که می‌خواهید کتاب بخوانید یا حوصله باشید. علاوه بر این‌ها خود شما نیز می‌توانید با تایپ کلمه‌ی hyperfiction یا hypertext fiction در موتورهای جستجوگر اینترنتی به انبوهی از مطالب مختلف در باره‌ی hyperfiction و نمونه‌های متنوع آن دسترسی پیدا کنید.

- 1- <http://raven.uabalt.edu/staff/moulthrop/hypertexts/HGS/>
- 2- <http://www.thetherapist.com/index.html>
- 3- <http://www.bedfordstmartins.com/rscholes/texts/BRhome.htm>
- 4- <http://www.uiowa.edu/iareview/tirweb/feature/jackson/jackson.htm>
- 5- <http://alpha.qmw.ac.uk/english/cbl/project/fivestanding/five/five-text.htm>
- 6- <http://gnv.fdt.net/christys/goldind.html>
- 7- <http://www.well.com/user/jmalloy/theroar.html>
- 8- <http://www.spectacle.org/kazoo/>
- 9- <http://ilikejason.com/party/index.htm>
- 10- <http://users.rcn.com/rick.interport/lies/lies.html>
- 11- <http://www.starrypipebook.net/>
- 12- <http://www.the-foundry.net/sanguine/>
- 13- <http://www.mindspring.com/walter/1.html>

منابع:

- 1- Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology , George P. Landow, The Johns Hopkins University Press, 1992.
- 2- Digital Literature : From Text to Hypertext and Beyond , Raine Koskimaa (First chapter online : <http://65.107.211.206/cpace/ht/jhup/contents.html>)
online: <http://www.cc.jyu.fi/koskimaa/thesis/thesis.shtml>

توضیح و پوزش

در شماره قبلی کارنامه، در مطالب زیر، به ترجمه آقای بابک مظلومی، اشتباهاتی رخ داده بود که با عرض پوزش از مترجم و خوانندگان، بدین شرح تصحیح می‌شود:

مصحح با فونتنس	آدرس	نادرست	درست
۱- ص ۲۴، لید مطلب، خط پنجم		سینمای	سینمایی
ص ۲۵، پانوش		The Daily Princton	The Daily Princtonian

داستان فاخر ازدها، ص ۷۵

۱- ستون اول، پاراگراف اول، خط ماقبل آخر	همین طور که	آن هم در حالی که
۲- ستون اول، پاراگراف دوم	کیرون	سمبرون
۳- ستون دوم، پاراگراف اول خط چهارم از پایین	می‌کرد که «ف»	می‌کرد «ف»
۴- ستون دوم، ستون اول، خط سوم از پایین	خانه ما	خانه ما او
۵- شماره پانوش‌ها از توی متن جا افتاده است.		
۶- پانوش‌ها، همه، از آن مترجم است و «م» آخر جمله پایانی، علامت اختصاری برای مترجم است.		
۷- پانوش‌ها	۲-۱	۱ و ۲