

فناوری و اندوه شعر

مترجم: علی ابدالی

نشر شعر دیجیتال

Ali Abdali

فناوری و اندوه شعر

مجموعه مقالات

انتخاب و ترجمه : علی ابدالی

نشر شعر دیجیتال

بهار ۱۳۹۰

کلیه حقوق برای نشر شعر دیجیتال محفوظ است

فصل اول: ۴

چند رسانه‌ای، بین رسانه‌ای و مجموعه شعر دیجیتالی

فصل دوم: ۳۱

نظریه شعر دیجیتال یا سیر تکاملی شعر رسانه‌ای تجربی

فصل سوم: ۶۲

متن بعنوان یک حلقه در شعر دیجیتال

فصل چهارم: ۸۵

چگونگی ساخت ژانر شعر دیجیتالی

فصل پنجم: ۱۰۹

بررسی شعر الکترونیکی تعاملی با استفاده از متحرک سازی و برنامه‌نویسی اکشن اسکریپت

فصل ششم: ۱۲۱

شعر دیجیتال و خواندن/نوشتن اشتراکی متن‌های ادبی

فصل اول: چند رسانه‌ای، بین رسانه‌ای و مجموعه شعر دیجیتالی

نویسنده: کین برینبورگ ورث

کین برینبورگ ورث استادیار دپارتمان ادبیات تطبیقی در دانشگاه اوترخت است، بیشتر تحقیقات او در زمینه زیبایی شناسی، نقد ادبی و بین رسانه ای ست. او همچنین در زمینه رابطه بین ادبیات و موسیقی در قرن ۱۸ ، ۱۹ و ۲۰ پژوهش هایی انجام داده است، او همچنین در زمینه فلسفه هنر، فلسفه پست مدرن و نیز رمانتیسم آلمانی و بریتانیایی آثاری را منتشر کرد.

چند رسانه‌ای، بین رسانه‌ای

و مجموعه شعر دیجیتال

شعر دیجیتال حوزه وسیعی از امکانات شعری مختلف را تحت پوشش قرار می‌دهد که از شبیه سازی های الکترونیکی ساده متن چاپی در اینترنت، فضاهاى شعری در وبلاگها و آرشیو شعرهای چاپ قدیمی تا تجربه هایی در اشکال واژه گرایی و تصاویر متحرک، شکل های محیطی و صداها، و به طور کلی رسانه مرتبط با شبکه ، قابلیت برنامه نویسی و سایر شرایط را در برمی گیرد. من در این مقاله به جریان شعر دیجیتال پرداختم، و دوست دارم که آن را شعر دیجیتال مجموعه رسانه‌ای بنامم. شعر، لایه‌های رسانه‌ای (تشبیه شده) مختلف را ادغام می‌کند و با همدیگر تلفیق می‌شوند و تغییر شکل می‌دهند. من این ویژگی را حرکت به سمت کشف رابطه مفاهیم چند رسانه‌ای و درون رسانه‌ای در حوزه شعر دیجیتال می‌دانم. در حالی که چند رسانه‌ای و بین رسانه‌ای اغلب به جای هم به کار می‌روند اما بین آنها تفاوت معنا داری وجود دارد که در پیشوندهای multi (تعدادی) و inter (بین) این

تفاوت نمایان است. استدلال من این است که بین رسانه‌های برای تحلیل جنبه‌های پویای شعر

دیجیتالی مجموعه رسانه‌های ابزار مناسب‌تری می باشد.

چند رسانه‌ای و دیجیتال

فردریچ کیتلر نظریه پرداز رسانه‌ای قبل از اوج گرفتن حساب اینترنت پایان بخش بخش

شدن رسانه در جهان دیجیتال را رو به افزایش اعلام کرد:

تا به حال (قبل از پایان یافتن) همه چیز پایان یافته است. با دیجیتالی شدن کلی اطلاعات و کانالها تفاوت بین رسانه‌ها از

بین رفته است. در کامپیوترها همه چیز به صورت عددی بیان می‌شود: مقدار بی‌تصویر، بی‌صدا، و بی‌واژه. و اگر شبکه

فیبر نوری همه جریان داده‌های جداگانه را به ارقام دیجیتالی استاندارد تقلیل دهد هرگونه رسانه‌ای را می‌توان به دیگری

ترجمه کرد. با وجود ارقام هیچ چیزی غیرممکن نیست. مدولاسیون، تغییر شکل، همگام‌سازی، تأخیر، حافظه، انتقال،

ترکیب، اسکن کردن، نقشه‌برداری، ارتباط کلی همه رسانه‌ها را در مبنای دیجیتالی، نظریه خود رسانه‌ای را از بین

می‌برد. (کیتلر ۱۹۹۷، ص ۳۲-۳۱، ۵۰-۲۸)

اما تا به حال و قبل از پایان: این پایان شناخت رسانه‌ای است همان‌طور که از قرن هیجدهم

به صورت دقیق با آن آشنا هستیم. پس از آن با ظهور نویسندگی، ژانرهای مدرن و مفهوم

اثر به عنوان انگاره‌ای تنظیمی به خطر اشاره کردم. پیوند شایع بین نویسنده و آفرینش به

عنوان رابط بین منبع و انتشار اطلاعات معین برقرار است، در این وضعیت با افزایش

ژانرهای جدید در ادبیات، نقاشی و موسیقی مواجه می شویم که به اصطلاح استراتژیهای خاص رسانه‌ای و نیز نظریه اثر هنری را به عنوان شناختی ثابت مشخص می‌کند، همه این علائم تجدد، به تقویت افسانه رسانه مستقل (همچنین در اینجا شکل های هنری) و قابل تعریف کمک می‌کند. این وضعیت قطعاً تصادفی نیست و تمایز تنظیمی گوتهدا فرایم بین هنرهای زمانی و مکانی که در قرن هیجدهم مطرح شد وجود دارد. (لسینگ، ۱۷۶۶)

طبق دیدگاه رایج، این نظریه شناسایی رسانه مستقل، حداقل تا اندازه‌ای در قرن نوزدهم با شناخت *Gesamthunstuerk* ریچارد واگنر از بین رفت: اثر آینده (و به عبارتی کار در پیشرفت) از محدوده رسانه مستقل پیشی می‌گیرد. در این دیدگاه اثر ترکیبی واگنر قبلاً بررسی شده است و رؤیای کیتلر ارتباط کامل همه رسانه‌ها و تمایزهای سنتی بین آنها را از بین می‌برد. این رسانه ملغمه ای بدون منبع می‌شود.

به هر حال این ترکیب که در آن دیدگاه هنر تلفیقی واگنر متصور می‌شود پروژه‌ای برای آینده است؟ و مطابق نظر روندال پاکر و کن جوردن خواهد بود. اگر *Gesamkunst* همچون فیلم، تجربه های فتوریست ها، سنسورامای مورتون هیلینگس دهه ۶۰ (ماشین حقیقت که همه مفاهیم را در بر می‌گیرد)، محیطها و بازیهای مجازی سه بعدی (پاکر و

جوردن (۲۰۰۱) در پرتو تکنولوژیهای چند رسانه‌ای آینده بررسی شود در واقع برای پاکر و جوردن جاده ای نسبتاً مستقیم از واگنر به چند رسانه دیجیتال است. به نظر آنها Gesamthunstuerk واگنرین حداقل در سه ویژگی از بین پنج ویژگی واقع شده است که به چند رسانه دیجیتال (یا رسانه جدید) ترکیب، یکپارچگی و روایی نسبت داده می‌شود: یکپارچگی: ترکیب فرم های هنری و تکنولوژی با بیان شکل پیوندی.

فعالیت تعاملی: توانایی کاربر برای اداره کردن و تأثیر گذاشتن مستقیم بر رسانه و برقراری ارتباط با دیگران از طریق رسانه.

ابرسانه: ارتباط عناصر رسانه‌ای مستقل با همدیگر برای تشکیل انجمن‌های شخصی.

روایی: استراتژیهای زیباشناختی و رسمی که از مفاهیم فوق استنباط می‌شود و منجر به

اشکال و نمونه‌های غیرخطی می‌شود. (پاکر و جوردن، ۲۰۰۱، ص: XXXV)

البته روایت درام موسیقی واگنر هنوز هم به شکل سنتی و خطی است و این روایی بودن از

چند رسانه‌ای مشتق شده است و صرفاً به داستان خطی وابسته نیست بلکه به موضوعات

موسیقی و توصیفاتی وابسته است که قبلاً پیش‌بینی، تفسیر و اشاره شده‌اند یا به سایر خطوط

و شخصیت‌های داستان برمی‌گردد. بنابراین دیدگاه داستانی در درام موسیقی واگنر دارای

ارتباطات و لینک های متعدد و نواحی زمانی است، نواحی متفاوتی که با هم و بر خلاف هم کار می‌کنند.

ترکیب های شناور و بسیار واضحی به عنوان طرحهای واگنر در چند رسانه دیجیتالی مطرح می‌شوند. ترکیب رسانه مختلف (اگر اختراع واگنرین نباشد) هنوز هم شیوه واگنری است که بر عمل دراماتیک مشترک متمرکز می‌شود و هنرهای زمانی و مکانی را ترکیب می‌کند. (به این جنبه از ترکیب در زیر مراجعه کنید) شاید شناوری در چند رسانه دیجیتالی معاصر بیشتر در واگنرین قابل تشخیص باشد. درست همچون تشابهات امروز (در روی صحنه نمایش یا در نمایشهای اصلی) راهنمایی کامل، جذب بیننده/ شرکت کننده در جهان، بنابراین مجموعه ایده‌آل واگنر شدت درام موسیقی، تعلیق، شک و بی‌اعتقادی را تسهیل می‌کند. واگنر این مانع را کاملاً دور کرده به طوری که هیچ چیزی نمی‌تواند حضار را از اتفاق روی صحنه منحرف کند و موسیقی طبق عمل دراماتیک نواخته می‌شود. بنابراین حضار در فضای تاریک آمفی‌تئاتر محدودیتهای تالار کنفرانس را فراموش می‌کنند و حال تنها در اثر هنری زنده‌اند و نفس می‌کشند به گونه‌ای است که در آنجا زندگی می‌کنند و روی

صحنه فضاي وسيعي از كل جهان پديدار مي‌شود. (واگنر ۱۸۴۹، در آشتون ايليز ۱۸۹۵،

(۲۰۰۶)

خواندن چند رسانه‌اي به گونه‌اي است که اگر Gesamtkunst قرن نوزدهم به تدريج فعاليت تعاملی و چند رسانه‌اي را در قرن بيستم انتخاب کند نوعي از بازيهاي کامپيوتري شنيداري- بصري- کلامي و آثار هنري تعاملی چند حسي به وجود مي‌آيد که امروزه براي ما خيلي آشنا هستند. به همين صورت اقدامات رسانه‌اي مشترك شعر ديجيتالي در مجموعه رسانه‌اي (عملاً يا سهواً) طبق اصول واگنرين اقتباس مي‌شوند. در عين حال اين اشعار (عمداً يا سهواً) به برخي از جنبه‌هاي واگنرين تركيب رسانه‌اي تأکيد دارند. من اين را بر مبناي اثر ديجيتالي شاعر کانادايي و جيم اندرو برنامه نويس کامپيوتر و جيسون نيلسون شاعر ديجيتال آمريکايي توضيح خواهم داد.

جيم اندرو نيو (۲۰۰۱) شاعر ليتريست ديجيتال است که نه تنها فرايندهاي رسانه‌اي مختلف را تركيب مي‌کند بلکه هنر را با کاربردهاي تکنولوژي و تکنولوژيکي تركيب مي‌کند. در اينجا هم چون ساير شعرهاي ديجيتالي مفهوم بازي داراي بهترين جاگاه است.

همچون فعالیت جسمانی و عملی: نیو تنها در تعامل نمایشنامه با خواننده/ کاربر جامه عمل به خود می‌پوشاند. به عنوان چرخه آیکونهایی نمایش داده می‌شود که تصاویر و صداها را منتشر می‌کند، طرح و ظاهر نیو تا حد خاصی به اقدامات و مداخلات من به عنوان خواننده/ بازیگر وابسته است: آیکونهایی که من برای شرکت زنده در رقص حروف می‌آورم شکلشان با هر افزایش یا کاهش جدید تغییر می‌کند و موسیقی تنها در حالات تکراریش تغییر می‌کند. اگر والاس استیونس زمانی ادعا می‌کرد که شعر موضوع شاعر است، نیو این را به صورت تحت‌اللفظی انجام داد همزمان که خلق (خلق مجدد) اشکال لیتریست را به عنوان شاعر پیش‌تاز انجام داد. (استیونس مودی با گیتار آبی، XXXII در کرمود و ریچاردسون ۱۹۹۷، ص: ۱۴۴: ۱۵۱-۱۳۵)

به همین صورت جیسون نیلسون (۲۰۰۱) چرخه لینک‌های ارتباطات رنگی را مشخص کرد که زمینه‌اش با پیچهای ثابت مشخص شده بدون ارائه حروف، اما بند شعر درست را می‌توان براساس ظاهرش توسط خواننده/ کاربر مرتب کرد. (نیلسون ۲۰۰۶) بنابراین هر چند که شعر، نسبتی با بند شعری ثابت است اما ترسیم (تریسینگ)، ویژگی شعر دیجیتالی را با مثال نشان می‌دهد که شاعران را نه به عنوان نقش بلکه به عنوان توصیفاتی از حرکت

و توجه کاربر معرفی می‌کند. (بالدویل ۲۰۰۳، ۲۰۰۶) هر چند که بند شعر می‌تواند در جایی باقی بماند که روی صحنه ظاهر شده است، اما امکان حذف و تغییر آنها و طراحی آنها به دستان خواننده/ کاربر وابسته است: شاعر تاریخچه‌ای از خواندن انفرادی می‌شود درست همان طور که هنر رقص را می‌توان به عنوان سابقه شنیدن تنها درک کرد.

طرح "هیجان دیگر" نیلسون (۲۰۰۱) پتانسیل چند رسانه‌ای شعر دیجیتال را به روش تعاملی به طور واضح‌تر امتحان می‌کند. (*Another Emotion* نیلسون، ۲۰۰۶) وقتی که اولین بار وارد سایت شدم "هیجان دیگر" برای من فانوس جادویی را یادآور می‌شود که مدتها پیش برای بررسی اسلایدهای ویسنی استفاده می‌شد که در نوارهایی ثابت قرار داشتند، نوارهایی که از چپ به راست حرکت می‌کردند و تصاویر را روی صحنه نمایش می‌دادند. وقتی طرح "هیجان دیگر" را بررسی می‌کردم هیچ واقعه‌ای نبود که من به گذشته فکر کنم: این اولین بار بود که نیلسون از صدای انفجار و گسترش خطوط film-like استفاده کرد و تصاویر محو فیلمیک را در حالت دیجیتال واسطه قرار نداد بلکه در این روش رابط بعد زمانی آشکاری را به وجود می‌آورد. (جسیون در مورد "هیجان دیگر ۲۰۰۶) "هیجان دیگر" به طور متفاوتی احساس زمان گذشته را با استفاده از پیش زمینه و تازه ساختن

رابطه ها، نقصها، کیفیتهای مخرب و اتفاقات ناخوانده (گسترش خطوط)، رسانه قدیمی تر را فراخوانی می کند. این نمایش با موسیقی پیانو دلننگ، تقویت می شود که می تواند قطعه ای رمانتیک از جی. اس باح پریلود یا ابتکار باچ باشد که بدون وقفه تکرار می شود.

در ابتدا همه شما دو شعر درد و بلوک رنگی در ردیفهای قرمز، قرمز مایل به قهوه ای با ردیفی از بلوکهای کوچکتر در رنگهای مختلف زیر آن هستید. موسیقی فوراً شروع می شود و شما در مورد دنیا الگوهای می خوانید که الگوهای بیشتری را ارائه می دهند و هیچ چیزی بدون این الگوها یا فراتر از آنها نیست. به طور خلاصه دنیای پُست مدرن تأثیر یا تجسم طرح ها و نمونه هایی است که به نوبه خود همواره بر سایر قالبها و برنامه ها تأثیر دارند.

طرح "هیجان دیگر" بیانگر دوران بی پایان کنایه های مصنوعی است که هرگز (یا به ندرت) اجازه نمی دهند که به خط پایان رسید. من روی چیزی شبیه صخره نزدیک به وسط ایستاده ام که شبیه یک اقیانوس است هر چند که ظاهراً ثابت و بی تحرک است. صخره نوعی تشبیه است و دور از نقطه لنگر ثابت است. زیرا صخره های بیشتر با الگوهای بیشتری وجود دارد که دیگران را مخفی می کند و شما الگوهای دیگری را می بینید که از وراي بلوکهای متنی پدیدار شده اند. این بلوکهای بین واکنشی نمی توانند آن را به خوبی کنترل کنند. نیلسون،

این اشعار را عکس فوری از واژه‌ها می‌نامد؛ تکه‌هایی از متن به طور خلاصه قالب‌بندی می‌شوند و اگر ماوس تصادفاً به بلوک‌های موازی پایین‌تر حرکت کرد (در حرکت به راست یا به چپ) نوار شروع به حرکت می‌کند. به همین صورت موسیقی همزمان که از چپ به راست یا راست به چپ یا ترکیبی از این دو شنیده می‌شود یا اگر با حرکات دست خواننده/کاربر نواخته شود فضایی مجزایی را به دست می‌آورد و نمی‌تواند همچون سایه از بین برود بلکه مسیر خواندن من را منعکس می‌کند. از این رو من از مجموعه پایین‌تر بلوک‌ها به عنوان صفحه کنترل دیجیتالی که در آن رنگ‌ها مطابق با پرش‌های مختلف در موسیقی هستند، آگاه می‌شوم.

در این زمینه نمایش "هیجان دیگر" آن تجربه‌های هنری و تکنولوژیکی را در موسیقی رنگی خاطر نشان می‌کند که (حداقل) در قرن هیجده و نوزده وجود داشته‌اند.

– اگر نظریه پیتاگورن از موسیقی در این محدوده نباشد:

لویز برتراند کاستل در سال‌های ۱۷۲۵ و ۱۷۳۵ موسیقی کلاویسن اوکلایر را اصلاح کرد که در آن هر نتی مساوی با رنگ مربوط بود، ارگ رنگی باینبرگ بی‌شوپ (۱۸۷۷) می‌توانست رنگ‌ها را همزمان با نواختن نت‌ها مطرح کند. ارگ رنگ والس رمینگتون

(۱۸۹۹) که روشهای نورپردازی تئاتر قرن بیستم را بیان می‌کند دیدگاه الکساندر اسکرابین

در مورد دستگاه رنگ است که موسیقی اصوات را به رنگهای خاص ترجمه می‌کند.

شعرهای دیجیتال در این دیدگاه دیده شده‌اند همچون "هیجان دیگر" یا نینو که در سنت چند

رسانه‌ای قرار گرفته‌اند که صرفاً توسط Gesamtkunst واگنر مطرح نشده‌اند اما با

انجام تجربه‌های انتزاعی‌تر در جابه‌جایی حس هنری بر فعالیت تعاملی رنگها و اصوات

متمرکز شده‌اند. در اینجا این اقدام شگفت‌انگیز نیست که تعامل بین واژه‌گان، تصاویر و

اصوات را تعیین می‌کند بلکه وسیله شنوایی یا حالتی است که اثر متقابل رنگی را روشن

می‌کند. این سنت جابه‌جایی حسی به صورت دیجیتالی تکرار می‌شود. آنادیر ایموشن دوباره

آن را در تعاملات ثابت بین رنگها، قطع صدا و جهش‌های صوتی جمع‌آوری می‌کند.

هنر تلفیقی در حوزه دیجیتالی اغلب هنر ترکیبی است: رسانه‌های مختلف صرفاً با هم

ترکیب نمی‌شوند اما به پیوندی وابسته‌اند که در نسخه‌های قدیمی‌تر، رسانه را دوباره

می‌نویسد. بنابراین در حروف نیو، اصوات به نحوی ترکیب می‌شوند که متفاوت از حروف

در حوزه سنتی چاپی هستند.

آنها دیگر بخشی از واژه‌ها نیستند اما شخصیت‌هایی در مفهوم دوتایی واژه می‌شوند. در مفهوم یونانی نشان حکاکی شده یا نمادی است که در نینو (هم چون در دیگر شعر لیتریست) وضعیت مستقلی در مفهوم بازیگر اصلی (در نینو حروف بازیگران شعر هستند.) به دست می‌آید. حروف، تصاویر خیالی می‌شوند (که حتی می‌توان آنها را حرکتی نامید) و نقش مناسب شان را به عنوان تشکیل دهنده‌گان واژه منعکس می‌کنند. در "هیجان دیگر" واژگان هنوز هم به صورت عادی در خطوط و بندهای شعری استفاده می‌شوند. به هر حال تعامل آنها را با موسیقی فراهم می‌کند، چنانچه موسیقی دیداری نباشد آنگاه الگوی بصری- موسیقایی باعث می‌شود موسیقی و رنگها جنبه زمانی داشته باشند: این موسیقی برحسب حرکت فضایی شنیده می‌شود در حالی که رنگها در تماس هستند یعنی فوراً به صورت شنیداری گزارش می‌شوند و آنها به کلیدها پیوند می‌خورند. در این روش همان‌طور که کیتکر پیش‌بینی کرد عملکرد رسانه‌ها به صورتی ست که جداگانه شروع به اضمحلال هم‌دیگر می‌کنند.

با این حال اگر هنر تلفیقی آن چیزی باشد که چند رسانه‌ای دیجیتالی از Gesamtkunst به ارث برده این جنبه از اضمحلال بین رسانه‌ای بخشی از پروژه آینده واگنر نیست. زیرا

برنامه واگنر در مورد هنر تلفیقی متکی بر محدودیتهای رسانه‌ای است. وی در نظریه‌اش اثر هنری آینده، از رسانه زمانی (انسان) به رسانه فضایی (پلاستیک) شروع کرد. علاوه بر این هر یک از این رسانه‌ها را در حوزه تعیین شده‌اش قرار داد. بنابراین نقاشی و موسیقی یا شعر آن قدر آمیخته نمی‌شود که از با هم بودن در مفهوم ترکیب بوده‌اند به هر حال نقشهای مخصوص به خودشان را حفظ می‌کنند.

در واقع این ترکیب به وضوح رسانه مستقل وابسته است: این ترکیب تنها تا جایی کار می‌کند که هر رسانه در جایگاه درستش باشد. بنابراین نقاشی، روشها یا مسیرهای تقلیدی (فرض شده) از شعر یا موسیقی نیست بلکه باید حالت فضایی خودش را حفظ کند.

بنابراین آرایش، موضوع این بحث نیست. ترکیب مخلوطی قابل تغییر نیست بلکه ترکیبی از هنرها و مفاهیم است، ترکیبی است از بخشهای جداگانه که **Gesamtkunst** به عنوان یک امکان در آینده مطرح می‌کند:

بنابراین ناب بودن در تنوع هنری اولین شرط لازم برای قابلیت درک است در حالی که آرایش از سایر انواع هنری تنها این قابلیت درک را لکه‌دار می‌کند. در واقع می‌توان تصور کرد که هیچ چیزی گیج کننده نیست مثلاً اگر نقاش خواهد موضوعش را متحرک نشان بدهد می‌تواند هم چون خود شاعر به تنهایی نقاشی را ترسیم کند. (اثر هنری، ص ۱۹۵-۱۸۲)

در این دیدگاه، ایده چندرسانه‌ای به عنوان ابزاری برای تحلیل شعر دیجیتالی مجموعه رسانه‌ای فایده کمی دارد. این لایه‌های شعر تجربی را به یاد داشته باشید چرا که شعر دیجیتالی مجموعه رسانه‌ای را که من در اینجا بررسی کردم در بر می‌گیرد. از این رو استفاده از مفهوم بین رسانه‌ای را برای تحلیل "دربین" پویا، پیشنهاد می‌کنم که چنین شعری را به کار می‌گیرد.

بین رسانه ای و دیجیتال

فضای شعر چاپی به طور قراردادی قالب‌بندی شده (منظور من واژگان در خطوط و بند هستند که از چپ به راست و بالا به پایین در صفحه سفید چاپ شده‌اند.) جایی خالی وجود دارد که در آن واژگان در آنجا ظاهر می‌شوند. چنین شعری دوبعدی است. در مقابل در شعر دیجیتالی Aya Karpinska - کسی که خودش را طراح تبادل نامید- فضا، نقش محوری را به دست می‌آورد و فرایندی پویا می‌شود.

در اثر "کندوی عسل" (۲۰۰۳) ترکیب سه بعدی (واکنشی) حرکت واژگانی است که تجربه خواندن با لایه فضایی را ممکن می‌سازد و تعاملی و فرورفته است. هر چند که خواننده/کاربر فعالانه درگیر هستند و دائماً از این درگیری فعال آگاه هستند و می‌توانند خودشان را

به فضاي جغرافيايي واژگان وارد کنند و آنها را به عنوان اشيايي با وجوه مختلف و نه به صورت تصاويري مسطح در جلو مي بينند.

اصلاح شعر سيلويا پلات با عنوان يكسان *The arrival of the beeBox* هرگز راديكال نيست بلکه شعر نسبتاً متغيري است که براي شروع مداخله خواننده/ کاربر بي نظم مي شود. در نسخه ثابت اين شعر فضايي متشکل از سه صفحه عمودي در محورهاي افقي است با واژه هايي که در طرفين قرار گرفته اند. در شعر پلات با نام "جعبه چوبي تميز" گوينده داراي نيروي زندگي غيرقابل کنترل است: زنبورهاي عسل، يادداشت و انقباض براي صادرات، سياه روي سياه، را هرگز نمي توان بصورت ثابت بررسي کرد. در شعر فضايي کارپينسکا زنبورهاي دسته بندي شده واژگان دسته بندي شده هستند و اين خواننده/ کاربر است که جعبه ها را به عنوان اشياء سه بعدي باز مي کند و به واژگان اجازه مي دهد که منبسط و نامرتب شوند و در موقعيتهايي در خط و موقتي قرار بگيرند.

چگونه بخوانيم؟ از جلو به عقب، از راست به چپ يا هر دو يا معکوس؟

کاربر/ خواننده تاکنون روشهاي خواندني را تجربه کرده که به طور واضح بصورت فضايي بوده اند. خود کارپينساکا به شعرهاي مکعبي و مربع واژه همچون معمائي ساتور

(قرن دوم بعد از میلاد) اشاره دارد که به طور افقی، عمودی و رو به عقب خوانده می‌شود. به همین ترتیب کندوی زنبور یک نوع اکتشافی از خواندن را کنترل می‌کند که به مفهوم پایان تأکید دارد. اشاراتی به ناپایداری زودگذر شده است (این مجموعه از لحظاتی است که هر لحظه چهره متفاوتی را نشان می‌دهد و کنایه‌ها به صورت گروهی و تنهایی به صورت رقص به سرعت پخش می‌شوند آنگاه کشف می‌کنید که می‌توانید استراتژی‌های خواندن خطی را رد کنید و به سادگی عبارتی را انتخاب کنید که با عبارت دیگر همراه است: این مجموعه از لحظاتی است که از من را در مقابل تنهایی حمایت می‌کند یا مجموعه لحظاتی که حافظه‌های چشم‌ک‌زن ما در جریان مکث ریتم ناهموار، ذهن ما را در مقابل دیگری تیزتر می‌کند. من این را مطلب تصادفی- خلاق می‌نامم (نسخه خوانده شده روش cut-up and fold-in ویلیام باروق است) که تحت روش کاترین هایلز درمورد مطلب سایبرنتیک طبقه‌بندی شده است. این چنین مطلبی مطابق با متن دو بعدی است اما با حوزه مکان نگاری برای کشف، با لایه‌های لایه‌دار، آشکارسازی پنهان، مسیرهای میان‌بر، لینک‌های بین سطوح مختلف و سایر وجوه آشکار زمانی و مکانی که با آن روبرو شده است.

کندوی زنبور را می‌توان وقتی به کار برد که خواننده/ کاربر به سمت فضایی واژگان حرکت می‌کند. برج را می‌توان به بیرون و درون چرخاند و زووم کرد. می‌توانید به جعبه سیاه فرو روید، واژگانی را که از داخل به خارج آمده‌اند ببینید، عقب آنها و ظاهر زودگذرشان را ببینید همزمان که برج شروع به چرخش می‌کند، خطوط به سمت همدیگر تا می‌خورند و همزمان که برج شروع به چرخش می‌کند واژگان را به سمت چیزهایی ببرید ، خطوط به سمت همدیگر تا می‌خورند و واژگان بیشتر و بیشتر به جای حامل معنایی، به عنوان اشیایی در فضا پدیدار می‌شوند. شما یک شعر را نمی‌بینید بلکه فرایند زمانی- مکانی از شکل‌گیری واژه- اشیاء، شکل‌گیری مجدد، پدیدار شدن و ناپدید شدن را ببینید. حال زبان، مکانی برای اقامت و مسافرت کردن است. (نیلون پایان شما خواهد بود: نمایشنامه ۴ احتمال یکسان را مطرح می‌کند.)

شعر به عنوان ساختمان یک مکان جغرافیایی برای اقامت کردن است که این ابداع دیجیتالی نیست (هر چند که متون فضایی سه بعدی، ویدیویی را اقتباس می‌کند و تمایل به مهارت دیجیتالی دارد)

همانطور که از بحث فوق می‌توان دید تاریخ متون فضایی به دو هزار سال برمی‌گردد و در واقع سنتی را در فرهنگ غربی تشکیل می‌دهد. وقتی به چند دهه اخیر برمی‌گردیم تغییر شکل واژگان به واژگانی که عملکرد دقیقی در فضای پویا دارد بخشی از شعر کانکریت بوده است همان‌طور که در قرن بیستم عمل کرده‌اند. بنابراین در دهه ۵۰ گروه نیوگراند برزیلی متشکل از اگوستو و هارالدو دی کامپوس و دسیوپینگناتاری عبارت شعر دیجیتالی را برای گونه‌های متنی انتخاب کرد که از کلامی، آوایی و یا بصری تشکیل شده‌اند اما نمی‌توانند به هیچ یک از این امکانات رسانه‌ای کاهش یابند. گروه نیوگراند این اصطلاح را از واسیلی کاندیسکی قرض گرفت کسی که از کانکریت برای نامگذاری اشیایی استفاده کرد که به تنهایی وجود دارند تا اینکه به تنهایی معنی بدهند. به طور کلی در شعر کانکریت نیوگراند، واژگان گروهی به عنوان اقلام، آجرها یا بلوکهای ساختمانی در فضای مکان‌نگاری استفاده می‌شوند که صرفاً وسیله‌ای برای ارتباط نیستند.

در دهه‌های ۶۰ و ۸۰ منتقدان ادبی همچون دیک هینگز چنین متون رسانه‌ای در بین رسانه‌ای نامیدند: متون، اشیاء، مقوله‌ها، انجمن‌ها، طرحهای معنایی و اجراهایی که در تکنولوژیهای موجود طبقه بندی نشده‌اند.

آنها فضاي سومي را تشكيل مي دهند که در حوزه‌اي قرار دارد که هنوز زمينه رسانه‌اي خاص خودشان را مطالبه نکرده‌اند. دقیقاً در ترکیب و آرایش رسانه‌اي تغذیه شده‌اند. در 'olho por olho' (چشم براي چشم) آگوستو دي کامپوس شکل، تصاویر شعري و فضاي معماري را به نحوي ترکیب مي‌کند که ژنتیکهاي رسانه‌اي مخصوص به خودشان را واسطه قرار مي‌دهد.



شکل این کولاژ- شعر، مربوط به ساختمان اثر ادبي است: تصاویر چشم و دهان جایگزین واژگان شده‌اند همزمان که آنها به صورت خطي در محیط شعري عادي پدیدار شده‌اند و حداقل در حافظه ترکیب شعري در توالي خطي بالا به پایین طراحی شده است. این حافظه

به وضوح با تأثیر آبی شکل اثر ادبی واسطه قرار داده می‌شود: ساختمان مخروطی شکل به فاصله‌ای برمی‌گردد که متشکل از "بازکننده‌های چشم" است به شکل آجری است.

در شعر کانکریت واژگان به سمت چیزها تغییر می‌یابند و در واقع دیگر به صورت واژه ظاهر نمی‌شوند بلکه به شکل تصویر هستند. همچنین این تغییر شکل واژگان به اشیا در کندوی زنبور به کار می‌رود به استثنای اینکه خواننده/ کاربر شاهد انتقال از واژگان هستند، بسان دال‌هایی به واژگان، آرایش قالبی در تأثیر بصری، به هر حال چنین انتقال‌هایی در زمینه دیجیتالی صورتی هستند.

کندوی زنبور کولاژ-شعر دی‌کامپوس به صورت ادراکی بین رسانه‌های تقسیم می‌شود که تاکنون شناخته شده‌اند، هیگنز آنها را بین رسانه‌های نامید. به نظر وی، رسانه موجود و جدیدی هست که در بین آن چیزی معلق است که تاکنون دیده شده است. بنابراین بین رسانه‌های شرطی است که جین-فرانکوئیز لیوتارد در متن متفاوتی بدان اشاره کرده که مطابق با قوانین از پیش تثبیت شده ارائه نشده است. هنر رسانه‌های انواع هنر را به نحوی ترکیب و دوباره مرتب می‌کند که آنها را قابل تشخیص و غیرقابل تقسیم می‌سازد. مثلاً در کولاژ- شعر دی‌کامپوس نمی‌توان اشکال و استراتژی‌های مختلف هنری را جدا کرد زیرا این

اشکال و استراتژیها متقابلاً همدیگر را ادغام کنند. یکی (کلامی) به دیگری (بصری) اشاره دارد. به همین دلیل بین رسانه‌های ابزار موفق فرایند آشنایی زدایی است.

البته بین رسانه‌های را می‌توان به عنوان روابط بین رسانه به طور گسترده‌تر درک کرد نظر به اینکه در بینامتنیت، همه رسانه‌ها به عنوان گره‌هایی در شبکه سایر رسانه‌ها هستند. به هر حال برای منتقدان ادبی همچون هیگنز، جاکرس آمونت و اخیراً هنک اوسترلینگ "بین" دارای اهمیت ویژه‌ای نسبت به روابط درون هنری به تنهایی است. این نکته مهم است و مخالف نظریه بین رسانه‌های در مفهوم کلی‌تر است. بنابراین در حالی که هیگنز بین رسانه‌های را بین رسانه موجود به عنوان نیروی تجدید قرار می‌دهد، آمونت بین رسانه‌های را به عنوان در بین و در حوزه رسانه‌های (چند رسانه‌ای) خاص می‌خواند. این بدان معناست که بین رسانه‌های آثاری را تشکیل می‌دهد که وقتی اشکال مختلف رسانه‌های تعاملی و قابل تغییر هستند، بین رسانه‌های می‌شوند. آنگاه بین رسانه‌های بی‌ثباتی لحظه‌ای در مجموعه چند رسانه‌ای می‌باشد. چنین دیدگاه بین رسانه‌های با توجه به شعرهای فضایی نسبتاً ثابت روشن شده‌اند همچون کندوی زنبور: در اینجا بین رسانه‌های به عنوان رویدادی تصور می‌شود (به جای کیفیت ذاتی) که وقتی روی می‌دهد فرایندهای کلامی، فضایی و بصری، فرایندهایی

متفرق کننده می‌شوند. یعنی فرایندهای بین آنها برای بی‌ثبات کردن جنبه‌هایی است که به طور قراردادی تعیین شده‌اند. در این دیدگاه، بین رسانه‌های تنها به عنوان شکل هیبریدی (پیوندی) به "هنوز نه" لینک می‌شود و نمی‌تواند "هنوز" مشخص شود بلکه به عنوان بسط زمانی لینک شده و همواره و تنها در رویدادی ثابت، به صورت موقتی تشخیص داده می‌شود.

بین رسانه‌های در این روش کم و بیش فرد را به تفکر دوباره در مورد شعرهای دیجیتال مجموعه رسانه‌های به عنوان فرایندها به جای آثار هدایت می‌کند: به هر حال برحسب قابلیت تغییر و موقتی بودن است که دینامیک می‌تواند به جای شناخت استاتیک باشد. این ما را به سمت سومین خوانش ساختار شکنانه هدایت می‌کند همان‌طور که توسط اوسترلینگ حمایت شده است. به نظر اوسترلینگ بین رسانه‌های دارای جنبه متفاوتی است به گونه‌ای که در نظریه هیگنز پوشش داده شده است: که فقط در بین نیست بلکه در نیروی در بین است. در واقع برای اوسترلینگ "بین" مساوی کنش *différance* در فلسفه دریدایی است، عملی که در یک زمان برقرار و به تعویق انداخته می‌شود، نیرویی که وجود را به عنوان تأثیر

واسطه‌ای برقرار می‌کند و آن را به عنوان پیشامد محض به تعویق می‌اندازد. بنابراین در این قالب متفاوت، تفکر به عنوان نیروی اصلی آرایش‌پدیدار می‌شود.

به هر حال در نظریه هنر و رسانه، رسانه به طور عجیبی به عنوان شکل ثابت و وجود فرض شده است: همچون ماهیت فرضی هویت رسانه‌ای معین (در این مورد ما از رسانه ادبی، صوتی، بصری صحبت می‌کنیم). بین رسانه‌ای در اینجا مشمول آن چیزی است که جودیت بالتر آن را اسطوره درون نامید. برای رویارویی با این استیلا، بین به عنوان فضایی متصور می‌شود که بین چنین هویت‌های رسانه‌ای فرضی (از نظر تاریخی توسعه یافته است). آشکار می‌شود اما بسته به شرایط و امکانات عمل می‌کند. ساده‌تر می‌توان گفت که یک رسانه می‌تواند به عنوان تأثیر بین رسانه‌ای دوباره درک شود: به جای "بدون" که خودش را در هویت‌های رسانه‌ای موجود "در بین" قرار می‌دهد بین رسانه‌ای را می‌توان به عنوان نیرویی بررسی کرد که همواره در اثری درون آنها دوباره بررسی می‌شود و از طریق محرك متفاوتی قطع می‌شود.

شواهد کافی در تاریخ هنر وجود دارد که چنین هم‌کنشی بین رسانه‌ای را متصور می‌شود. هر چند که مرا به سمت کشف جزئیات این مورد هدایت می‌کند اما اعتقاد من این است که

چنین هم کنشی می‌تواند در واقع به آسانی فرض شود، درست وقتی که هدایت های

رسانه‌ای، خودشان را پیش زمینه می‌کنند.

وقتی که آنها شکافهای ناسازگار را خنثی می‌کنند و به اصل برمی‌گردند. (برای مثال در

شعر استفان مالارمه اتفاق می‌افتد، وقتی که او سعی کرد *la notion pure* را تشخیص

بدهد و وقتی که شهر به جای ایده‌ها به واژگان از طرف دیگر) تقلیل یافت.

در حوزه دیجیتال، این خنثی‌سازی برخلاف موضوع بحث است هر چند که در جهت مخالف

است. با تسهیل موضوع دیجیتال در شروع این مقاله دیدیم که این تضاد با کاهش روشهای

رسانه‌ای نامتجانس به اعداد خنثی شده است. ترکیب رسانه‌ای ترکیب عددی است که دارای

تفاوت رسانه‌ای است، اما این را نمی‌توان نشان داد. دیجیتال تمایل دارد که اهمیت عددی

خودش را مخفی کند و تنوع رسانه‌ای را در پیکر بندی مجموعه رسانه‌ای آشکار می‌کند.

این بدان معناست که پیوندهایی همچون شعر دیجیتالی مجموعه رسانه‌ای می‌تواند بدون پایان

باشد اما با شبیه‌سازی پیچیدگی رسانه‌ای این شبیه‌سازی ما را به این نکته هدایت می‌کند که

رسانه‌ها در واقع فرایندهای سیال بدون منشا هستند. همان‌طور که جریانهای بصری، کلامی

یا شنوایی، نتیجه محاسبه ناسازگار برنامه‌ای است که تفاوت بین آنها را به عنوان تفاوت

مجازي بعد از واقعیت بیان می‌کند. (و از این رو هویت آنها را بعد از تأثیر بیان می‌کند.) در این روش، شعرهای دیجیتالی با مجموعه رسانه‌ای ما را پیرامون هویت رسانه‌ای به طور کلی آموزش می‌دهند: آنها ممکن است نتیجه‌ای مشروط و بی ثبات از نوشتن قوسی یا بین رسانه‌ای تصویری باشند.

قطعه آخر

شعر دیجیتالی رسانه‌ای، نیمی از نسل کانکریت لیتریست و شعر فرایندی و نیمی از فنون cut-up و fold-in است که مناسب نظریه چند رسانه‌ای دیجیتالی است. با تأکید بر حضور تعدادی رسانه که در آن رسانه‌ها با همدیگر تعامل دارند. چندرسانه‌ای در شکل‌های رایج رسانه ترکیبی با شعر دیجیتالی ارتباط دارد. همان‌طور که من سعی کردم تا نشان دهم نوع تجربه‌ی ترکیبی فضایی سه بعدی در بیشتر شعرهای دیجیتالی مجموعه رسانه‌ای به مفهوم بین رسانه‌ای نیاز دارد. بین رسانه‌ای صرفاً هنر تلفیقی یا هر تداوم دیگری از Gesamtkunst قرن بیستم را مطرح می‌کند اما بین حرکت به جلو و عقب و ترکیب متقابل مدلهای رسانه‌ای مختلف مطرح می‌شود. واژه‌ها همچون رنگ‌ها، رنگها همچون واژه‌ها، متون همچون ساختمان‌ها و فضاها می‌شوند و اصوات به حالت فضایی شنیده

می‌شوند. تاریخ چنین آلاشی به دیدگاه خیالی واگنر در مورد وحدت هنرها بر نمی‌گردد بلکه به تجربه های آوانگاردی بر می‌گردد که هویت و شرایط هنرهای مختلف را مورد پرسش قرار می‌دهند. این نکته در متن این تجربه هاست که با آنها بیشتر می‌توان شعر دیجیتالی مجموعه رسانه‌ای را درک کرد: آنها زبانهای جدیدی هستند که ابداع می‌شوند.

فصل دوم:

نظریه شعر دیجیتال یا سیر تکاملی شعر رسانه‌ای تجربی

نویسنده: فریدریش دبلیو . بلاک

دکتر فریدریش دبلیو . بلاک پژوهشگر و استاد دانشگاه است . او مدرس دانشگاه های کاسل ، برمن ، مونیخ و دورتمند بوده است . او پژوهشگر هنر و ارتباطات بصری است و در زمینه ادبیات آلمانی و نیز هنر بصری آثاری را منتشر کرده است . او از سال ۱۹۹۲ مسئول پروژه p0es1s در زمینه شعر دیجیتال است .

نظریه شعر دیجیتال

یا سیر تکاملی شعر رسانه‌ای تجربی

۱) مقدمه: یکنواخت شدن فناوری و وضعیت شعرشناسی

بحث انتقادی آکادمیک و ادبی در مورد شعر رسانه‌ای جدید در مورد متون دیجیتالی در روش و مفهوم بین دو قطب در نوسان است: یکی روش اصلی کار توصیف و طبقه‌بندی ساختار است و دیگری مربوط به استنتاج زیبایی‌شناسی رسانه‌ای انتزاعی است. در رابطه با این نوع ارتباط در رسانه، فرهنگ و هنر رسانه‌ای کم و بیش برتری استدلال تکنولوژی را از اواخر دهه نود ارائه داده است.

موضوع مربوط به تکنولوژی به عنوان وضع غیرقابل حد باقی می‌ماند. وقتی با تحلیلهای ساختاری کانکریت آثار مربوط به شعر دیجیتالی سروکار داریم باید تکنولوژی را مدنظر داشته باشیم اما در این زمینه موانعی بر سر راه ماست.

آیا این دانش کافی است؟ به نظر من کسانی که در این بحث شرکت کرده‌اند افرادی هستند که در این زمینه خاص کار نکرده‌اند و هنر برنامه نویسی متون دیجیتالی را ندارند. (همین نظر را در مورد هنرمندان نیز دارم) مشکل دیگر چیزی است که من آن را تکنولوژی – هستی‌شناسی جدید می‌نامم: جذبه‌ای سرد برای تکنولوژی (و نیز متون) که با هر نوآوری در زمینه خاص به بازار فشار می‌آید و مستلزم فقدان گسترده هر گونه نقد ادبی ایدئولوژی چیزهای تکنیکی (اصولاً در دهه نود) در هنگام توسعه هنر رسانه‌ای و نیز شعر دیجیتالی است. در واقع این تضاد، یک مورد بود. آگاهی از سبک‌های آوانگارد جدید، که با دستاوردهای فنی فعلی و تجربه‌های هنری مرتبط است در بحث شعر دیجیتالی غیرقابل انکار است. همراه با این رسانه جدید، باید به پیشرفت‌های جدید نیز اشاره کرد. اگر شما «تکنیک» را بیش از ابزار کامل معنا نمایید (ابزار سخت افزاری و نرم افزاری مستقل از شناخت آنها، استفاده فیزیکی یا ارتباطی) و اگر به صورت پویا آن را به عنوان فرایند و به صورت نمادین مطابق با نظریه قدیمی در مورد «تکنیک» (تکنیک درآفرینش اثر خلاق هنری) تفسیر کردید آنگاه واضح است که توضیح ادبیات و در واقع ادبیات دیجیتالی را نمی‌توان محدود به تکنولوژی کرد و سئوالات مربوط به درک، برقراری ارتباط و نظم

اجتماعي و فرهنگي، پيش مي آيد. در اين مورد، ادبيات بايد سيستمی چند بعدي شود که به آثار، روشهاي تخصصي و رسانه مطابق با آن در زمينه هاي شناختي خاص، کارکرد، گروه بندي، برقراري ارتباط و ترتيب نمادين متعلق است، همچون برنامه نظريه شعري، هر بعدي مشمول پويايي خاص و پيشرفت تاريخي است.

به ياد داشته باشيد که نقش من به فضای «برنامه» اشاره دارد. برنامه ها متشکل از استراتژيها، قاعده ها، مقدارها، ويژگيهاي اثر، سئوالات و اهدافي هستند که رویدادهای هنري را جهت نمايش انتخاب مي کنند و مطابق با فن شعری کنترل مي شوند. برنامه هايي که در سطوح مختلف پيچيدگي روي مي دهند ممکن است با همدیگر پيوند داشته باشند. آنها مقدارهای ذاتی و مشخصات اين مقادير را معمولاً با عناوين ژانر و در صورت نياز با اسامي گروه يا جنبش (نهضت) نشان مي دهند.

برخي از مثالهاي مربوط به برنامه ها و برنامه هاي جزئي به ترتيب زير می باشند:
فوتوريسم، **Zaum**، گروه **Viennese** ، کاباره ادبي، شعر ديجيتالي / شعر رسانه اي جديد،

.L.A.I.R.E

البته لازم نیست که معیار برنامه‌های جامع را به برنامه‌های جزئی ارتباط داد هر چند که برنامه‌های کوچکتر مناسب هستند. استراتژی هنرمندان ابرساخت‌گرایی در این دیدگاه و برچسب‌هایی همچون شعر دیجیتالی، ادبیات شبکه یا شعر رسانه‌ای این روزها باعث شگفتی می‌شوند.

در اینجا مجموعه‌های انتخابی (فوتوریسم، ادبیات دیجیتالی) به نحوی توسعه یافته‌اند که امکان توسعه شرایط برنامه بیشتر فراهم می‌شود، شرایطی که مسلماً قابل اعتماد نیستند همچون ادبیات تجربی. از این نقطه‌نظر تعیین وضعیت بیانگر این است که چگونه شعر دیجیتالی باید به عنوان یک برنامه ارزیابی شود. برنامه وابسته به حالت ویژه یا منحصر به فرد که بیشتر به عنوان برنامه جزئی ست و به آگاهی از سبک‌های آوانگارد که قبلاً بحث شد بر می‌گردد، همانگونه که میل به این بحث شکاف روشنی را در همه ادبیات و چاپ کتاب و نیز تاریخ فرهنگی متعلق به آن ایجاد می‌کند.

به هر حال ارزیابی برنامه جزئی توسط مشاهداتی حمایت می‌شود که در آن تعاریف مستقل شعر دیجیتالی نزدیکی زیادی با استراتژیهای موجود و برنامه‌های تاریخی دارد از جمله آگاهی از سبک‌های آوانگارد فوق‌الذکر، حداقل می‌توان گفت که آنها مشترک هستند. اگر

آنگونه باشد که من حدس می‌زنم مزایای زیادی در توصیف شعر دیجیتالی وجود دارد. استراتژیهای خاص و مفاهیم انتزاعی برای شعر دیجیتالی را می‌توان از جنبه معنایی رونق بخشید و مورد سؤال قرار داد. که برای بیان عملکرد و اجرای شعر دیجیتالی و نیز ارزیابی از کیفیت آثار جداگانه به کار می‌رود. نهایتاً این امکان وجود دارد که به موازات برنامه نویسی و پیشرفتهای کلی‌تر، به دیدگاه‌های کاملاً متفاوت توجه داشته باشیم.

حال بصورت آزمایشی به بحث در مورد ادبیات تجربی می‌پردازیم. زیرا از دهه پنجاه و اواخر دهه شصت [میلادی]، این پیشرفتهای به علت تمایل قوی به این نظریه باعث پیدایش انواع روشها و استراتژیها شدند که مطابق با شعرها و نه سایر حوزه‌های ادبیات به خوبی پیش رفته‌اند. هیچ زمینه ادبی دیگری وجود ندارد که در آن این موضوع با تکنولوژیهای رسانه‌ای جدید و تخصصی نه صرفاً از نظر موضوعی و محتوی بلکه اصولاً به شکل ساختارهای رسمی خیلی شدت بگیرند. قبل از اینکه من این برنامه را با برخی استراتژیهای کلیدی مطرح کنم، از تالیف همه کیفیتهای گفتاری مربوط به شعر دیجیتالی صحبت می‌کنم.

۲) تکیه کلامها یا تعاریف رایج شعر رسانه دیجیتالی

در این بحث، شعر دیجیتالی با شرایطی سروکار دارد که در آن کامپیوتر، اینترنت (شبکه‌های کامپیوتری) و برنامه‌های نرم‌افزاری خاص و زبانهای برنامه نویسی پیشنهاد می‌شود. این بدان معناست که شعر دیجیتالی با این واقعیت تعریف می‌شود که تنها تحت این شرایط تولید، گسترش، ذخیره و دریافت می‌شود و نه هیچ روشی دیگر. در اصل، امکانات زیر از این شرایط گرفته شده و به عنوان معیار به صورت زیر نامگذاری شده‌اند:

- تولید مکانیکی و الگوریتمی متون (پشتیبانی یا تکمیل)
- پیوند الکترونیکی (در کامپیوتر، اینترنت یا اینترنت) بخشها و فایل‌های یکسان و نیز انواع رسانه‌های مختلف که از ساختار متن چندخطی یا غیرخطی، مطالب خواندنی جداگانه و در صورت نیاز استفاده از چند رسانه‌ای و انیمیشن متن
- تعاملی بودن در گسترده‌ترین مفهوم به عنوان گفتگوی بین ماشین (سخت‌افزار و نرم‌افزار) و کاربر وابسته به برنامه نویسی
- مداخله برگشت‌پذیر (دو طرفه) یا برگشت‌ناپذیر (یک طرفه) در نمایش یا متن اصلی داده به عنوان پل ارتباطی بین بازیگران مختلف در شبکه کامپیوتری

○ جابجایی (shift) و حتی عدم تفکیک عملکرد سنتی نویسنده، خواننده، ویراستار

این معیار برای مشخص کردن ادبیات دیجیتالی از سایر ادبیات کافی است. اما این نوع ادبی دارای يك نقص است: درمورد زیبایی شناسی هنری متون دیجیتالی بحث نمی‌کنند. فروشگاه‌های آنلاین، طراحان مسیر، کاتالوگ‌های کتابخانه، فرهنگ لغت چند رسانه‌ای، لیست‌های علمی، چت‌های شهوانی، ماشین‌های جستجو یا حتی homepage از جان اسمیت یا لیخن‌مولیر در این ادبیات گنجانده شده‌اند. از طرف دیگر وقتی مفهوم سازی تکنولوژی مطرح می‌شود سؤال قدیمی شعر گویی سر بر می‌آورد. جواب‌هایی که در ابتدا داده شدند هدفشان از نظر اطلاعات مفید و از نظر زیبایی شناسی قابلیت پیش‌بینی را دارند (بر يك هدف) و هدف آنها از نظر شناختی و ارتباطی در قالب معنایی است (زیبایی شناسی، کدگذاری سیستم هنری) اما با این حال، معیارهای مختلفی می‌توانند تنها پیشوندهایی را دریافت کنند (مثلاً هنری یا تعامل ادبی) و تنها وقتی که از نظر معنایی مطابق با شرایط خاص هنری پیش برویم می‌توان از طریق تحلیل آثار منفرد یا با مفهوم‌سازی در اشاره به شرایط موجود به چنین شرایطی دست یافت. علاوه بر معیار تکنولوژی سایر معیارها

همچون انعکاس، تولید، ارائه، ارائه مثال یا آزمایش با امکانات تکنولوژیکی و رسانه‌ای بررسی شده و آنگاه می‌توان به برنامه شعر تجربی رسید.

۳) وابستگی یا تولید شعر دیجیتالی در روح شعر تجربی

از دهه پنجاه نظریه شعر تجربی به صورت بین‌المللی در بین چهره‌های ادبی و ناظران آکادمیک در جریان است هر چند که تاریخچه قدیمی‌تری دارد. بعد از فاجعه جنگ جهانی و هولوکاست، وقتی که نسل جدید ۲۰ تا ۳۰ ساله‌های آن زمان در جستجوی امکانات جدید و پیشرفته‌تر نوشته‌های ادبی بودند، شکاف تاریخی ایجاد شد. بعد از تجربه سوء در استفاده از زبان، رسانه و هنر، تقاضا در اروپای مرکزی بیشتر حمایت از رویکرد رادیکال بود تا صرفاً بازنمایی واقع‌گرایانه کارکرد زبان.

شیوه‌های آوانگارد که مدتها فراموش شده بودند در دهه اول این قرن دوباره کشف شدند و علائق مشابهی را در بین گروه‌های سنی یکسان در نقاط مختلف جهان به وجود آوردند. هنرمندان اروپایی (همچنین اروپای شرقی) شمال و جنوب آمریکا و آسیا تحت عنوان شعر کانکریت که مشترکاً توسط گروه نیوگاندیر برزیل و ایگون جومرینگ در سال ۱۹۵۵ حمایت

می شد با همدیگر ارتباط برقرار کردند. اغلب آنها به صورت گروهی با هم کار می‌کردند و خیلی زود شروع به برآورده کردن نمایشهای بین‌المللی، گلچین قطعات ادبی، ویراستاری و روزنامه نگاری کردند. در پایان دهه شصت شعر کانکریت (اصولاً از نوع گومرینگر) به صورت خیلی محدود کشف شد و برنامه‌های جزئی زیادی روی صحنه ظاهر شد همچون بصری، صوتی که با برنامه‌های ژانر عمومی همچون فلاکوس، هنر پاپ، هنر مفهومی، Mail art یا Copy art نقاط مشترک زیادی داشت.

در حدود سالهای ۱۹۶۷/۶۸ فضای روشنفکری در اروپا و در زمینه حرکت‌های اجتماعی، سیاسی و فرهنگی فعال شد که امروزه میوه آن در شعر دیجیتالی و هنر رسانه‌ای به بار می‌نشیند.

همراه با دوره گذار، شباهت خانوادگی بین بوطیقای شعر تجربی از دهه پنجاه و بازتاب فلسفه در زبان‌شناسی (مثلاً گراماتولوژی دریدا ۱۹۶۷) سیر تکامل پزشکی (همچون کهکشان گاتبرگ مک‌لانس در سال ۱۹۶۸ در آلمان) و نیز علوم (هینوون فورستر و جان ون‌نومن سایبرنتیک) توسعه یافت و در برابر دیدگان نمایان شد.

هدف برنامه در آغاز آزمایش طبقه‌بندی متون خاص نبود بلکه کمک به جهت‌دهی مجموعه

شعری خاص بود که معیارهای رایج زیر را داشت:

○ میل به اثر بیشتر از زبان، یعنی تمرکز بر معانی و نموده‌های مطالب و نیز استفاده از

آن در ارتباط با سایر سیستم‌ها.

○ آزمایش‌هایی برای درک رسانه ارتباطی جدید به منظور ارائه روندهایی برای

ساخت و درک زیبایی‌شناسی که موضوع محوری را تشکیل می‌دهد.

○ ارتباط و ترکیب و نیز توسعه رسانه و روشهایی که در فرم‌های سنتی‌تر هنر استفاده

شده‌اند.

○ ارتباط ادبیات با سایر هنرها همگام با پیشرفتهای معاصر در هنرهای زیبا و موسیقی

و نیز با علم و سیاست و انعکاس آن در محدوده ادبیات.

○ ویژگی منطقی و شناختی تهیه‌کننده‌گان

○ همکاری آنها در گروه‌ها و اتحاد بین‌المللی آنها.

شروع و گسترش شعر کانکریت در انواع برنامه‌های مختلف تا حد زیادی به شخصیت‌های

هنری وابسته بود و هماهنگ با پیشرفت در زمینه رسانه تخصصی بود. زبان‌شناسان در

اوایل دهه شصت با عکس (جوچن گیرز) فیلم و تلویزیون (جوارد روم، تیم الوریچ و کلوز – پتیردنیگر) ویدئو (ارنستودی ملوای کالسترو) و بعدها نوشته‌های نئون (موریسیو نانوسی، تیم الوریچ) فتوکپی (جورجن البریچ، امت ویلیامز) هولوگرافی (ادواردو کاک، ریچارد کوستلانز) را تجربه کردند. در شعر صوتی، صدا با استفاده از امکانات الکترونیکی توسعه میکروفون، انتقال تقویت و تغییر یافته است. (فرانسیسودوفرن، هنری چوپین) بازی رادیویی جدید تجربیاتی را با سیستم‌های صوتی استروفونیک، برش و مسیر صوت اصلی تثبیت می‌کند. (فردریک مایروکر، بیل فونتا و دیگران) همچنین امکانات ماشین تحریر واسطه مهمی برای شعر کانکریت بود زیرا تیپوگرافی این نوع شعر مستقل از حروفچینی بررسی می‌شود. برای خود تکنولوژی آزمایشی با دست‌خطها – پیام‌های نوشته به صورت کامل انجام شده است (جوارد روم، کالفردریچ کلاوس، والرئ شرسجانوی) البته این کتاب معیار تفاوت بحث شعر دیجیتالی، امکان توسعه و ساختار شکنی می باشد مثلاً از طریق تغییر متحرک سازی (دیموندکوین) دگرگونی در دانشکده (جوی‌کولار، فرانزمون) یا دگرگونی هنری، مجسمه سازی و معماری (جان بروسا، ایان همیلتون فینالی، تیم الوریچ).

شروع ادبیات مبتنی بر کامپیوتر در فضایی تهی اتفاق نیفتاده است و اغلب بر هایپرفیکشن (ابرداستان) آمریکایی در اواخر دهه هشتاد متکی هستند و بیشتر در حوزه تجربی و شعر کانکریت به وجود آمده‌اند و می‌توانند با تداوم بیشتری نسبت به تبلیغات انقلاب دیجیتالی و شکاف تاریخی به صورت زیر توصیف شوند.

اولین متون مصنوعی در سال ۱۹۵۹ توسط تئولوتز در گروه استاتگارت مجاورمکس بنس و با کمک اجرای برنامه در کامپیوتر بزرگ Zuse Z 22

تولید شد. همزمان با این آزمایشات اولین نمایش از ساخت عکسها به صورت دیجیتالی روی داد. جین بادوت (۱۹۶۴ در مونترال) و جوارد استیکل (۱۹۶۶ در دارمستاد) متون خودکار را تولید کردند.

در طی این آزمایشات مهم نبود که نتایج را تفسیر کنیم حتی در فرآیندهای کانکریت در ماشین سؤال اصلی این بود که چگونه ماشین باید با توجه به عملکرد زیبایی شناختیش تفسیر شود مثلاً در رابطه با خلاقیت نویسنده انسانی این روشهای اولیه با شعرشناسی متفاوتی همراه هستند که محرکش را از سیستم سبیرنتیک، نظریه اطلاعات و نمادگرایی دریافت می‌کند. سال ۱۹۵۰ سال پیشگامی آزمایش آلن تورینگ بود مبنی بر اینکه یک ماشین

می‌تواند فکر کند؟ تحلیل انسان و ماشین با هستی‌شناسی توضیح داده شده است که در ادبیات متافیزیک توسط ماکس بنس بنیانگذاری شده است.

آزمایشات اسوالد وینرز عضو و مربی گروه Viennese بیشتر به نقطه نظرات فن شعری مرتبط هستند. در کتاب *mitteleuropa die verbesserung von*، رمان ۱۹۶۹ "die verbesserung von mitteleuropa, roman" مفهوم "bio-adapter" حرکت به سمت فضای مجازی را پیش‌بینی می‌کند.

آرون مارکوس در ایالات متحده آمریکا فضای متن مجازی و تعاملی را در چشم‌اندازهای سیبرنتیک از اواخر دهه شصت کشف کرد و برنامه فن شعر تعاملی، شبیه‌سازی و متحرک را توسعه داد. همچنین در فرانسه تحلیل‌های شعری از کامپیوترها از اوایل دهه هفتاد به صورت مستمر در جریان بوده است. عنوان این تحلیل‌ها، اظهاراتی درمورد کارگاهی برای ادبیات بالقوه (oultpo) است که اعضای آن از جمله پائول فورنل، ایتالو کالوینو و ژاکوس رو بود به روشهای مختلف فرایندهای خلق کامپیوتر پرداختند.

همچنین ریشه‌های ادبیات شبکه را می‌توان در اوایل دهه هشتاد در فرانسه جستجو کرد. در مفهوم خاص ادبیات در سیستم‌های کامپیوتری (پروژه‌های ویدئوتکست همچون A.C.S.O.O یا ال‌اجیت پرودو).

البته شخصیت‌های هنری بودند که تجربیاتشان به آنها امکان داد که به تدریج سرگرم هایپرمدیا (ابرسانه) شوند. این را می‌توان از بحث فوق در فرانسه بیان کرد، رنیارد دول به عنوان عضو گروه استاگارت و آلوگستو کامپوس یکی از پدران شعر کانکریت این اصطلاح را برای پیشگامانی همچون ارنستودی ملوای کاسترو یاریچارد کوستلاننز و نیز یکی از شاعران ابرمتن به کار برد. جیمروسنبرگ همچنین برای جوانترهایی همچون آیندروالیاس به کار می‌رفت که در شعر دیداری شروع به کار کرده بودند.

بعد از این وابستگی شعر دیجیتالی واضح به نظر می‌رسد که بپرسیم آیا استراتژی‌های کلیدی خاص شعر تجربی را آیا می‌توان برای غنی کردن معیار تکنولوژیکی از نظر زیباشناختی همچون برنامه نویسی و کدهای منبع، انیمیشن و پروسه‌ای بودن، تعاملی یا ابررسانه بکار برد.

۴) فن شعر دیجیتالی با استراتژیهای برنامه تجربی

وقتی نمونه‌های شعرشناسی در اینجا لیست می‌شوند به ترتیب خاصی نیستند یعنی شعر کانکریت یا حتی اثبات این فرضیه که شعر دیجیتالی تقلیدی است. این دقیقاً پیشرفت در شعر کانکریت بود همزمان که شکل یا حرکت از اواخر دهه شصت کامل شدند. به هر حال نمونه‌های انتخابی که نماد برنامه تجربی از دهه پنجاه و نیز متعلق به فضای فکری است که قبلاً بحث شد و تنها هدف، توضیح اهمیت نظریات شعرشناسی و استراتژیهای برای پیشرفت در شعر رسانه‌ای معاصر علاوه بر تشخیص آنها در آثار هنری است.

۱- جنبش کانکریت و محیط دیجیتالی

شعر کانکریت ساختار شعری را بیان می‌کند: محتوی ساختار، جنس شعر کانکریت عبارت است از: واژه (صدا، فرم دیداری، تعهد معنایی)

مشکل شعر کانکریت: مشکل عملکردهای مربوط به این جنس است، شعر کانکریت با استفاده از سیستم فونوتیکی (رقمی) و نحو قیاسی حوزه زبان‌شناسی خاصی را به نام "verbivocovisual" را خلق می‌کند که دارای مزایای مشترک ارتباط غیرکلامی است بدون اینکه مجازی بودن واژه، معیار کرونومیکروبی خطرات، کنترل، سیبرنتیک از دست برود شاعر به عنوان مکانیسمی تنظیم کننده عمل می‌کند. باز خورد.

با نظریه کانکریت یا ماتریال، تغییر بنیادین مرجع و عملکرد در استفاده از زبان ادبی در برنامه شعر تجربی صورت گرفته است که نمونه آن برنامه تجربه شعر کانکریت توسط گروه نیوگاندزربرزلی در سال ۱۹۵۸ بود. علاقه به زیبایی شناختی اصولاً به زبان به عنوان سیستم علامت، شناخت و رسانه ارتباطی و به عنوان ابزار هنری آفرینش متمرکز شده است. این خود زبان است که در همه کیفیت‌هایش (کیفیت‌های دریافتی) همچون ماتریال که برای انعکاس و شکل مشابه به مطالب رنگی، خطوط، حوزه‌هایی در هنر (Art "concret" توسط تئوون دوز برگ ۱۹۳۰) یا در موسیقی وقتی که آهنگها و صداها مهم هستند، معتبر است ("Musique concrète" پیرشافر ۱۹۴۸).

مفهوم ماتریال به عنوان مکمل فرم، جایگزین تعریف قدیمی پیش از دوره مدرنیست شده است. (آلمان: استوف که هدف آن در معنا، موضوع، محتوی، افسانه و غیره بود) در آغاز با میل به تأکید بر ماتریال بیان شد یعنی جنبه درك علائم. اخیراً با هنر مفهوم (و تجربی به عنوان شعر ادراکی) واضح شده است که قوه عقلانی، ایده‌ها، معنانشناسی، کدها می‌توانند به عنوان ماتریال در بازی هنری عمل کنند.

در عین حال نظریه بی‌طرفانه‌ای در مورد این پیشنهاد که مربوط به رسانه از نظر زیبایی شناختی است وجود دارد که به دگرگونی ماتریال برحسب منطق متفاوت، چکیده و مفهوم رسانه‌ای نزدیک است همان‌طور که نیکابس لامن پیشنهاد کرده است. با این نظریه شعر تجربی همواره شعر رسانه‌ای است.

از نقطه نظر نمادگرایی، این برنامه در برنامه تجربی و سایر بیانیه‌های شعری مطرح شده و به صورت زیر است:

پردازش واژه زیباشناختی مشمول برتری خود ارجاعی یا ارائه مثال توسط زبان یا مجموعه‌های علائم است.

ادامه نظریه سیستم: همواره به سطح مشاهده نوع دوم جهت می‌دهد که همه ساختارها را به طور بالقوه بررسی می‌کند و از امکانات زبان به عنوان محیط مشاهده مطابق با نمود فرم استفاده می‌کند.

شعرشناسی به طور مکرر بیانگر این هست که متن به ماتریال زبانی خلاصه می‌شود که از نقطه نظر طراحی و اغلب با واژه یا تجزیه واژه در صفحه آشکار می‌شود (تمرکز بر اشکال نموداری، فونوتیکی یا ترسیمی قابل درک)، اما در عوض باید افزایش پیچیدگی معانی

از جنبه نظري دیده شود. کاهش در ماتریال باید به عنوان حرکت به سمت سطح بالاتر خود ارجاعي دیده شود.

در عمل این نمایش، روش کار را در کدهای زبانی یا غیرزبانی نشان می‌دهد مثلاً توسط روشهای جداسازی، تصفیه، ترکیب، استخاله. در طرح اولیه با نظریه کلامی - صوتی - بصري یا در طراحی نامعمول سیستم شعري (دیجیتالی یعنی جدا کردن و تفکیک صداهای جداگانه) و نحو (مفهوم نحو در شعر بصري).

شعر دیجیتال از این اصول به دست می‌آید: اگر شعر دیجیتالی به نوع یا ژانر مطابق با فن شعری نیاز داشته باشد آنگاه دیجیتال ویژگی یا ساختارها و فرایندهای ابر رسانه و نوع ویژه رسانه را با نمونه نشان می‌دهد، این بدان معناست که وقایع و موقعیتهایی را برای مشاهده کاربرد زبان در ابررسانه خلق می‌کند. البته ماتریال تنها یک واژه ، رسانه، شخصیت، کد رسانه‌ای و نماد نیست بلکه ابزار خاص آنها در کامپیوتر و شبکه‌های کامپیوتری است. بر اساس ماتریال روش کدهای منبع، برنامه نویسی و خود ارجاعي مهم‌ترین روشها هستند. چنین تمثیلی به صورت واضح وجود دارد مثلاً در نظم و ترتیب مطلوب وقتی که تفاوت بین کد HTML و مرورگر ایجاد می‌شود مانند گروه ژاپنی

دیسکودر اگزونوم (گروه جودی گروه کلاسیک دیگری است) یا وقتی که قالبهای نمادی مختلف سرایت می کند مانند ASCII -Art-Ensemble که با کد استاندارد تبادل اطلاعات امریکا آزمایش می شود یا وقتی که متون Perl برای تضیف استفاده می شوند مانند مورد آلن سوندم (هر شعری دارای برنامه کوچکی است که به صورت تاریخی درمورد وب سایت "Florian Cramer's "Permutations" ثابت شده است). البته اثبات سایر ویژگیهای مبتنی بر کامپیوتر باید در اینجا گنجانده شود همچون شبکه ابررسانه، انیمیشن، تعامل، که جزئیات بیشتر آن و یا صرفاً اختلاف بین سخت افزار و نرم افزار بررسی خواهد شد مثلاً در نصب بادی بیلونیک فرانک فیتزیک که محرك اصلی به عنوان واسطه ای برای ساخت و درک متن می باشد.

طراحی شعری با مکانیسم تنظیم خودکار که مطابق با سیرننتیک، الگوریتم و برنامه تجربی سال ۱۹۵۸ است، راهحلی است که براساس اصول ماشین تورینگ پیشنهاد می شود، همان طور که استاتگارت با انتشار مانیفست اش به آن اشاره می کند.

۲- "movens": انیمیشن و فرایند اطلاعات

برنامه تجربی تاکنون چیزهای زیادی را پیشنهاد کرده است: نمایش لحظه حرکت با استفاده از ساختی زمانی - مکانی: هم ساختی در اولین گام از شعر کانکریت که تمایل به سیماشناسی دارد یعنی حرکتی از ظاهر طبیعی (حرکت) شکل ارگانیک و پدیدارشناسی ترکیب غالب. هم ساختی در مرحله پیشرفته‌تر تمایل به حرکت به سمت ساختار محض (حرکت درست) دارد و در این مرحله شکل هندسی و مکانیسم‌های ترکیب غالب هستند. (عقل‌گرایی محسوس)

به نظر من این مدل را می‌توان برای پیشرفت فعلی شعر دیجیتال تا جایی که به سؤال حرکت مربوط است به کار برد یعنی اصولاً در تفاوت بین حرکت به عنوان رویداد ادراکی در روی صحنه از یک طرف (انیمیشن) و به عنوان حرکت ساختاری فرایندهای محاسباتی یا نمادین و کنش از سوی دیگر (پردازش اطلاعات)، روند فعلی میل به سمت مرحله دوم را نشان می‌دهد.

علاوه بر نکته مختصری در بیانیه گروه نیگاندریز مرحله دیگری وجود دارد که برای تثبیت استراتژی در برنامه هنر و ادبیات تجربی مهم است: کتاب مربوط به این بحث در

سال ۱۹۶۰ با محتوي، اسناد و تحليل‌هايي براي ادبيات، هنرهاي زيبا، معماري با عنوان movens توسط فرانزمون و با همكار والتر هولير و مانفرددي لاموتو منتشر شد. هدف اين بحث از جنبه ادبي تنظيم شعرهاي تجربی بود به نحوي كه هنر را با موضوع اصلي حرکت در بر مي‌گرفت كه ضرورتاً درمورد ساخت زيباشناسي و پردازش فرايندهاي علائم است.

كتاب امبرتواكو به عنوان اثر هنري باز، دوسال بعد با نظريه ای متناظر منتشر شد. اثر هنري باز وقتي ساخته مي‌شود كه كنش آگاهانه و تفسير چيزهايي كه اثر را مي‌سازند و دريافت مي‌كنند به صورت ادراكي در تعليق شكل بگيرد و اثر هنري در حرکت باشد.

رويه movens دیدگاهی قدیمی است (مفهومی كه كاترين ديويدي براي سند × به كار برد) كه هنرمنداني همچون هانس آرپ، آلبرتوگياكومتي، كرت شويتزيتگتروود استين در تلفیق از شيوه های آوانگارد و past - from از آن استفاده كردند.

اين چهره‌هاي مهم، نماد شخصيت هنري هستند و همين موضوع براي نمونه‌هاي معاصر در بين نمونه‌هايي كه از شعر تجربی، مجسمه‌سازي، تئاتر پويا، موسيقي الكترونيك يا معماري

پیچ‌وخمدار شکل بگیرد، درست از آب در می‌آید. و به سمت ماتریال پویا در گسترده‌ترین مفهوم زبان یا فرایندهای نمادین هدایت می‌شود.

همان‌طور که می‌بینید *movens* ارتباط جنبشی و جهت‌دهی به فرایند را در نظریه حرکت ارائه می‌دهد و بدین وسیله بر اساس بوطیقای شعر دیجیتالی انیمیشن و پردازش اطلاعات پشتیبانی می‌شود. روشهای جالب در زمینه شعر دیجیتالی کاملاً بر این ارتباط ساخته شده‌اند و به صورت تخصصی حمایت شده‌اند. مثلاً در فرانسه متون دیجیتالی (از دهه هشتاد در گروههای *ALAMO* و *LATRE*) اصولاً با رابطه موقتی حرکت در روی صحنه یا انیمیشن متن از یک طرف و امکان درک و نیز دسترسی مستقیم و متقابل به امکانات در خلال حرکت از سوی دیگر سروکار دارد. همچنین موضوع کشف کشاکش بین واحدهای زمانی متن برنامه نویسی شده، متن دریافتی و متن خوانده شده می‌باشد (مثلاً فیلیپ‌بوتز) امروزه بعد از درک زمان و حرکت، علاقمند به مرحله‌بندی فرایندهای اطلاعاتی هستیم. (در کامپیوتر: مثلاً تبدیل متن به تصویر، همان‌طور که قبلاً در *verbarium* توسط سامور و میگنوا بیان شده است مثلاً در:

۲۳:۴۰ net توسط گودیوگریگات یا "mi_ga's" spam mailart همچون آثار جدید ادوارد

و كاك و نیز کشاکش بین پردازش داده‌های مصنوعی و طبیعی).

۳- کنش حضار و فعالیت تعاملی

اساس این فرایند بر این واقعیت استوار است که نه تنها فعالیت تولیدکنندگان مدنظر است بلکه

به فعالیت حضار نیز باید توجه داشت و همین باعث فعالیت تعاملی می‌شود.

در دهه پنجاه، مفهوم هنر به ساختارها و فرایندهای باز توسعه یافت و به طور کلی منجر به

توجه زیباشناختی به فرایندهای نمادین، شناختی و ارتباطی و نیز تطابق مستقیم حضار یا

گیرنده شد. این برای هنر رسانه‌ای، هنر اکشن، رویداد هنری، Fluxus و هنر مفهومی و

نیز برای توسعه شعر تجربی در تماس مستقیم با این روشها به کار می‌رود.

در اینجا موضوع به شرایط جسمی و روانی در فرایند تنظیم همراه با تمرکز و تفاوت

مربوط می‌شود مثلاً در Exerzitionen کارل فردریک کلاس. در همین حال و در حالی که

عملکرد نویسنده به صورت نسبی است، در گیرنده کنش جدیدی متصور می‌شود که فرایند

آفرینش را درک و تکمیل می‌کند. خواننده جدید چهره ایده‌آلی برای درک آشکار و خود

پژواکی، فرایندهای تفسیر و درک می‌شود. در واقع برنامه شعر تجربی دیگر نمی‌تواند بدون این پروژه اجرا شود.

فعالیت تعاملی شعر دیجیتالی این برنامه را در جهتی ایده‌آل تصحیح می‌کند که از نظر تخصصی نیز واضح و مشخص است: از یک سو کنش کاربر اغلب برنامه نویسی شده و خود ارجاع (به عنوان یک فرم، شکل یا تابع ورودی مثلاً در فیلپ‌بوتز "poème à lecture unique" یا در assozia tionsblaster توسط آوار فرود و دراگان اسپنشید) و نمادین است. (مثلاً توسط ایفای نقش ابرمتنی در یک تصویر لوس‌کورچینز) از سوی دیگر به نظر می‌رسد که کارکرد بازی با ماشین روی نقشش متمرکز شده است مثلاً ساخت متن دوچرخه (شهر لجبیل مشهور شاو) یا عامل محرک (بادی بیلدینگ فیتزیک). در همه این رویدادها، فعالیت تعاملی به عنوان قیاس و رابط بین کاربر و کامپیوتر عمل می‌کنند و سیستم‌های پردازش داده با مؤلفه‌های سخت‌افزاری و نرم‌افزاری درک می‌شوند، حتی اولین مولد‌های متن از این شباهت کم و بیش ساختار شکنانه الهام می‌گیرد.

۴- بین رسانه‌ای و ابر رسانه‌ای

استراتژی دیگر در زمینه شعر دیجیتالی، ابر رسانه است. ابر رسانه عبارت است از توسعه ابرمتن که نه تنها در فایل‌های متنی، بلکه در فایل‌های صوتی، تصویری و ویدئویی در بین همدیگر تغییر می‌کنند و به عنوان gesamtdata werk (اثر داده‌ای که روی اسکوت آن را به این اسم نامید) منتشر شده است.

طبق نظر روبرتو سیمانوسکی که ما در زمان حال با آن سروکار داریم (یعنی سال ۱۹۹۹) شاید مرتبط‌ترین نوع ادبیات دیجیتالی میراث ابرمتن پیشینیانش در چند رسانه‌ای باشد. به هر حال این نوع درک ابر رسانه، به سطح چند رسانه‌ای و اجرای نامناسب نیازهای خاص کامپیوتر و تطابق آثار هنری تنزل می‌یابد. در اینجا ابر رسانه دیجیتالی چیزی نیست که با تبلیغات مؤثر و کم و بیش زیرکانه تولید شود بلکه واقعی است که در آن هر رسانه ادراکی به صورت دیجیتالی کدگذاری می‌شود یعنی ساخت لغت به صورت رقم‌رمز الفماری (در پایان با ۰-۱)

آثار شعری جالبی مطابق با برنامه آزمایشی و مفهوم‌سازی ماتریال کانکریت ساخته شده است. در واقع تصاویر متحرک در کل فیلم‌ها به عنوان فرایندی نوشتاری در ASCII منتشر

می‌شود، منبع متن به ساختارهای تصویری (verbarium) با کارکردی متنی در منبع HTML تبدیل می‌شود و کل تصویر متن با مرورگر برای نمایش خروجی به وجود می‌آید تا ساختار شکنی شود (Discoder).

با وجود این روشها مفاهیمی همچون چند رسانه‌ای یا gasam tdaten werk منجر به روشی اشتباه می‌شوند. (جهت نمایش وسایل ارتباط جمعی و

gasam tdaten werk که به یکه تازی ریچارد واگنر بر می‌گردد). همچنین

استراتژیهای بصری یا صوتی یا شعر کانکریت اصولاً وقتی آگاهی‌دهنده هستند که صرفاً بر

ارتباط رسانه نامتجانس متمرکز نشوند بلکه بر نمایش بین رسانه‌ای متعلق به آن متمرکز

شوند. در اینجا مفهوم‌سازی بین رسانه‌ای مطابق با فن شعری توسط دیک‌هیگنز در اواسط

دهه شصت و در حوزه هنر و شعر تجربی ارائه شد. برای هیگنز ترکیب ادراکی رسانه

مشروط به افقهاست. (یعنی مفاهیم رسانه از نظر فرهنگی و به صورت جداگانه تشخیص

داده شده‌اند). ترکیب ادراکی به واقعیتی اشاره دارد که با ترکیب رسانه سروکار ندارد. (به

همین دلیل مفهوم مقابل آن یعنی رسانه ترکیبی در مقایسه با چند رسانه‌ای امروز استفاده

می‌شود). در عوض با ساخت هنری مصنوعی و شکاف بین شرایط سنتی (یا کدگذاری)

رسانه سروکار دارد. این بدان معناست که در رسانه‌های در دسترس (متنی، تصویری،

صوتی و غیره) خود ارجاعی به عنوان اشکال نمادین ارائه شده اند.

بسط شعر بصری یا صوتی یا بین رسانه‌ای با شعر دیجیتالی یا ادبیات ابر رسانه‌ای همچون

مثالهایی فوق‌الذکر متشکل از موارد زیر است:

معنای ادراکی و نیز انتزاعی از افکار ترکیبی (که به عنوان استراتژی انتشار فرا رسانه ای

توصیف شده است) به استراتژیهای جمله‌بندی تکنیکی یا نحوی در زبانهای نمادین کامپیوتر

تبدیل شده است.

استفاده از تصور فضایی: محور افقی بین رسانه‌ای قابل درک (مثلاً schritzeichung

(طراحی نوشتاری) توسط جرارد روم) با محور عمودی برنامه نویسی توسعه یافته است

(یعنی از طریق خود ارجاعی در HTML یا کد اسکریپت) که مطابق با 'empirisation'

(همان‌طور که در فعالیت تعاملی توضیح داده شد.) که از استراتژیهای موجود در شعر

تجربی است.

۵- خلاصه: متن هایی در فضاهایی در بین

این کوشش به منظور پیشگیری از جایگزینی شعر با رسانه دیجیتالی است، توصیفی که به بیان ابتکار آگاهانه متکی است (به نظر می‌رسد که امروزه سخن آردورنو درست است) این تلاش منجر به مباحثه بین رسانه‌های شده که با ترکیب آنها مفهوم شعر و فناوری استنتاج می‌شود.

بدین وسیله از دسترسی به دوآلیسم قدیمی دو جهان (سی.پی.اسنو) و برگزیدن یکی از این دو که کم و بیش از جنبه تخصصی شایسته است دوری می‌کنیم. ادبیات در برنامه تجربی به عنوان بخشی از دنیای ابداع تکنولوژی و میانه‌های نمایان می‌شود. این روش تنها روشی است که ادبیات دیجیتالی در شبکه ادبیات قرار گرفته است یعنی در سیستم ارتباط ادبی. اولین مرجع فناوری یا شعر دیجیتالی و به صورت تخصصی در مورد هنر و ادبیات: که کاراکتر اصلی در آثار، مباحث و برنامه‌ها است.

با تخصیص شعر دیجیتالی در برنامه شعر رسانه تجربی، اجرا و کارکرد آن نیز روشن شده است. (در عین حال هم در ظاهر به عنوان مشاهده علمی و هم در باطن به عنوان میل به نظریه شعری) اگر شعر، هنر نمادین و دیجیتالی به معنی تکنولوژی نمادین جهان (یا

توصیف) باشد آنگاه ما با درك و تجربه نمادسازي نمادين در پايان سروکار داریم که به صورت تحت‌اللفظي جدا از ماشينها يا شرايط و امکانات نمادين است. اگر ادبيات، هنر يا شعر در مفهوم واژه آفرينش و ساخت (poiesis) باشد و اگر ديجيتال به معني فناوري در مفهومي يکسان باشد آنگاه فرايندهاي تکنیکی، پويا و موضوعي نمايان مي‌شوند که خود ارجاع هستند، شعر ديجيتالي امکانات فرهنگ رسانه‌اي را نشان مي‌دهد يعني روشهاي فعلي ساخت جهان.

به عبارت ديگر ما در اينجا با جايگهي در ادبيات سروکار داریم که در آن کارکرد ادبيات در محدوده تکنیکال با پويايي روشهاي فني تفکر و الگوهاي کنش بررسي مي‌شود که به نقد طرز تفکر فني اشاره دارد .

از اين جنبه شعر ديجيتالي به عملکردي شدت مي‌بخشد و آن را روشن مي‌کند که در آن برنامه تجربي به طور کلي و به صورت عالي از دهه پنجاه اجرا شده است تا آنجا که پرسش تکنولوژي نه تنها به صورت موضوعي بلکه به طور اصولی و از نظر فناوري با همه ابزار موجود بررسي مي‌شود. اين عمل، تجربه ی شعري است که از طريق شعر ديجيتالي و بحث حاضر و بررسي تاريخي آشکار مي‌شود.

متون دیجیتال به عنوان شعر تجربی همواره در هر جایی "در بین" قرار دارند که از نظر

تحت اللفظی شعر رسانه‌ای هستند و متن‌های باز در فرآیندهای رسانه‌ای پیچیده، ارتباطی و

شناختی مورد نظر هستند. مطابق با آنچه که Franz Mon (1961) می‌گوید اینها

"Texte in den Zwischenr?umen" هستند، متن‌هایی در فضاها در بین.

فصل سوم:

متن به عنوان یک حلقه در شعر دیجیتال

نویسنده: جنز استر هوک

دکتر جنز استر هوک استاد آکادمی هنرهای بصری است، او در سال ۱۹۸۸ دکترای خود را از دانشگاه لیوبلیانا اسلوونی در زیبایی شناسی دریافت کرد. از سال ۱۹۹۳ به عنوان محقق اصلی در نظریه پروژه های سایبرنتیک، اینترنت و فرهنگ متن، با وزارت علم و صنعت اسلوونی همکاری کرده است. در دهه نود او جامعه شناسی فرهنگ عامه را در دو دانشکده از دانشگاه لیوبلیانا تدریس کرده است. وی نویسنده شش کتاب در زمینه مطالعات فرهنگی و زیبایی شناسی است. برخی آثار او عبارتند از فرهنگ تکنو (۱۹۹۸) برخورد با موضوع تکنو نه فقط به عنوان یک سبک زندگی و جنبش موسیقی بلکه به عنوان یک اصل مهم از واقعیت های اخیر. تازه ترین کتاب او هنر اینترنت (۲۰۰۴) است. او همچنین مقالات خود را در کنفرانس های مختلف بین المللی در اروپا، مکزیک، استرالیا و ایالات متحده ارائه داده است. مقالات او حرکت واژه ها و نگرش در حرکت در سایبر متن هستند. از او همچنین به عنوان نظریه پرداز و شاعر سه کتاب منتشر شده است.

متن بعنوان یک حلقه در شعر دیجیتال

چکیده

شعر دیجیتال برای خودش یک ژانر است که در بخش شعر آوانگارد و نئو آوانگارد، شعر دیداری و کانکریت، هنر الکترونیکی متن محور، هنر مفهومی، هنر نرم افزاری و هنر شبکه ای قرار می گیرد. این شعر شامل شعر پویا و متحرک، قطعه های شعر دیجیتال تصویری، شعر صوت دیجیتالی، شعر محاوره ای، کد پوئتری، مولد های شعری و نیز متون دیجیتالی با ویژگی شعری می شود. حائز اهمیت است که این ژانر از یک مفهوم توسعه یافته متنی از جمله نمادهای زبان های برنامه نویسی استفاده می کند که به این معناست که زبان ASCII و نمادهای HTML نیز در ساختارهای شعری جدید با ویژگی های دیداری، متحرک و حتی لامسه ای دخیل اند.

مقدمه

در تئوری هنر معاصر ، سؤال « هنر چیست؟» به طور چشمگیری تئوریهای فلسفه ی هنر از هگل تا هایدگر و سارتر و نیز بنیامین و آدورنو را در بر می گیرد و پرسش های «When is art» و «چه شرایطی را بایستی مهیا کرد که یک رخداد، یک فرآیند یا یک دنیای مصنوعی بسان ساختار پیچیده ای از روابط بعنوان یک اثر هنری تلقی شود؟» را بوجود می آورد.

امروزه رابطه ی مبهم و ویژگی هستی شناسی یک اثر هنری بطور قابل توجهی نسبت به مسائل اجتماعی و نهادهای آن از اهمیت کمتری برخوردار است. بنظر می رسد که امروزه هنرهای دیجیتالی و ادبیات دیجیتالی تنها زمینه هنر معاصر باشد که هنوز نیل به تئوری داند و به هستی شناسی هنرها می پردازند. بنابراین، ابهام این زمینه دیگر پرسش ها پیرامون ویژگی های متافیزیکی را بر نمی انگیزد، به عبارتی دیگر سؤال « هنر چیست؟» با سؤال «یک اثر هنری چه کارکردی دارد؟» جایگزین می شود.

امروزه، شعر دیجیتالی یک ژانر مهم از هنرها و ادبیات دیجیتالی است، علی الخصوص برای فهم این نوع از آفرینندگی سؤالاتی نیز وجود دارند مانند چه زمانی شعر ممکن است، چه متن دیجیتالی را شعر محسوب می کنیم و چه کارکردی دارد و چگونه آنرا بطور صحیح درک و مشاهده می کنیم. برای فهم آن بایستی نخست به سؤال «شعر دیجیتالی چه وقت ممکن است؟» جواب دهیم.

این نوع شعر زمانی ممکن است که سوپزکتیوتی خاصی همراه با حساسیت به آن شکل گیرد که "scratches & mix, cuts" نامیده شده است. این ذهنیت فرهنگ معاصر، آمیزش، نمونه برداری، ساختن و دوباره آمیختن است که در آن افراد تاحد امکان در پی روابط جدید و معنادار و در نتیجه کنار گذاشتن روابط قدیمی هستند. الگوهای مختلف زبانی و نیز ویژگیهای مختلف زبانی اکنون در پایگاه های داده ای به عنوان مواد و مطالب خام برای نوشتن در دسترس اند بدین معنا که روندهای VI و DJ را نیز می توان برای متن ادبی جدید بکار برد چرا که نمونه برداری، برش و ترکیب باعث انکار دلالت و ایجاد نهادهای فرهنگی جدید می شوند.

و شاعر دیجیتالی کسی است که یک زبان جدید را ابداع و ترکیب می کند. این نه تنها شامل Mez's texts می شود بلکه همینطور شامل تحقیق در مورد روابط معناساختی جدید و پرداختن صرف به وابستگی های متنی می شود که توسط چندین نویسنده از جمله

Beiguelman Giselle ، Miekal، Komninos Zervos، Brian Kim Stefans منتشر شدند.

از جمله شیوه های بکار رفته توسط نویسندگان فوق الذکر، اصرار بر کلمه دیجیتال بعنوان یک دال انعطاف پذیر و قابل تغییر و ارائه یک مفهوم توسعه یافته از متن در شعر می باشد.

کلیت متن

پیش فرض ذهنی این است که دنیای شعر دیجیتالی با دیگر گرایش ها همراه است. شکل گیری ابژه های زبانی بعنوان دنیا‌هایی که دارای ترکیبی چندرسانه ای هستند و ساختارشان دارای یک بدنه مجازی است. بدین معنا که دارای خصوصیات گفتاری، شنوایی و دیداری هستند. این واژه مبنای یک کار هنری جامع است که با نرم افزار طراحی می شود، در اینجا یک نمونه مشخص از یک مکعب را ذکر می کنیم که ابعاد آن با نوشته پوشیده شده و

کاربر- خواننده به مرکز آن منتقل می شود بنابراین شخص در جهت های کنار، بالا و پائین خود با متن مواجه می شود. در این مرحله می توان گفت (مثلاً شعر دیجیتالی «Cubo» از (A. L. Dos Santos) که وی در داخل متن قرار دارد.

برای شعر دیجیتال مهم است که پس از تغزلی باشد زیرا تغزل مدنظر نیست (این را بیشتر می توان در دیگر قالب ها یافت تا در شعر معاصر که تحت عنوان شعر دیجیتال شناخته شده است). ذهنیت در شعر دیجیتالی مسلماً تحت تأثیر الگوی فرهنگی معاصر است که روی همزیستی و همزمانی تأکید دارد یعنی انباشت خنثی و بدون تعارض داده ها از منابع مختلف که به زیباشناختی اطلاعات منجر می شود (term Manovics's).

سؤال « کاربرد شعر دیجیتالی چیست؟ » چه چیز را محرز می سازد؟ برای تولید این متون نیازی به اشاره به سخت افزار خاصی نیست بلکه به نحوه سازماندهی بخش های متن اشاره می کنیم نه به شعر دیجیتال بطور کلی، بلکه به ژانر پویا و متحرک آن اشاره می کنیم (مثلاً قطعات شعر جان کای لی و لوس پکونو گلایزر). بنظر می رسد که شیوه ی تولید Flash در این زمینه خیلی فعال باشد که با امکانات سمعی- بصری و زمان محور سازماندهی می شود و کلمات را به شکل توالی حرکت می دهد.

استفاده مقرون به صرفه از زبان همیشه برای شعر و فن شعری لازم بوده است، به عبارت دیگر، ما از گرایشی صحبت می کنیم که سعی می کند بطور خلاصه آن قدر که امکان دارد بوسیله لغات کمتری بیان شود. به هر حال، وقتی لغات کمتری وجود داشته باشد، فضاهای بیشتری، سفیدی و سادگی بیشتری وجود دارد. چگونگی شعر معاصر در توسعه سنتی از Mallarme to paul calan (و همچنین شعر فلسفی Edmond Jabes) به طور مؤثری از این چنین فضاهای خالی استفاده کرده اند و آنها را در فرآیند دلالت آورده اند. این ایده بوسیله شعر متحرک مورد استفاده قرار گرفته است. اینچنین متنی در جایی در عمق صفحه جاری ست و در پیش زمینه و صحنه تنها برای مدت کوتاهی ظاهر می شود.

وجود- در حلقه

چگونه شعر دیجیتال شکل گرفت؟ این شعر در حلقه جاری ست، حلقه واسطه ای است که ساختار زبانی را ممکن می سازد، یعنی تطابق با بخش های سازماندهی شده ای که متن براساس توالی در فیلم ایجاب می کند ، که به نظر می رسد بهترین حالت درک انسان معاصر است. حرکت به شکل حلقه ای مستلزم استفاده مقرون به صرفه از فضا و زمان

است که خلاصه ای از عوامل گوناگون است. فرهنگ معاصر که با استفاده از رسانه ها ساخته شده به علت تأثیرات بالای آدرنالین، متحدالمرکز، و سازمانی و مولفه های زمانی و فضائی آن قابل توجه است، جائیکه کاربرد تا جایی که ممکن است در کوتاه ترین زمان انگیزه کسب می کند. ویدئو موزیک ها، تبلیغات، چکیده های ادبی، به علاوه غذاهای آماده، بازیهای کامپیوتری، و فعالیت های تیمی شبیه سازی شده همه مانند بسته هایی فشرده بصورت محرک عمل می کنند. شکل حلقه ساده به نظر می رسد اما در حقیقت اینطور نیست. وجود حلقه همیشگی و ابدی نیست. در بعضی نقاط شروع می شود برای مثال زمانیکه یک خط مستقیم ناگهان میدان خود را ترک می کند بر روی سطح اجرا می شود. حلقه بسان حرکت مستلزم به هم پیوستگی دورانی بین اینجا و آنجاست، بالا و پائین، حاشیه و مرکز است. حلقه یک چرخه نیست، عدم تناسب و مراعات نظیر است. و علاوه بر آن، میتواند چندین مرکز داشته باشد. حرکت حلقه تنها از طریق تعاریف نحوی- فضائی توصیف نمی شود، بلکه با نحو زمانی نیز توصیف می شود. همیشه یک «قبل» و یک «بعد»، و واسطه بین «نه هنوز» و «نه هرگز»، بین «این بوده» و «حالا هست» وجود دارد. کارهای حلقه بر طبق اصلی است که در ماشین نیز وجود دارد: تعادل بیشتری که

موتورهای گریز از مرکز ایجاد می کنند، می تواند باعث راه اندازی سریع تر آنها شود. اگر یکی از موتورها متوقف شود، دیگری می تواند حرکت کند، و چرخ خوردن ادامه پیدا می کند. حلقه یک سرگرمی ست؛ به نظر می رسد که تصور و عقیده Hans-Georg Gadamer در ماهیت و اصل بازی بعنوان یک حرکت پس و پیش میتواند برای حلقه بکار رود تا آن را به عقب و جلو ببرد.

آیا حلقه میتواند برای ارائه شعر و فن شاعری مناسب باشد؟ ظاهراً اینچنین است، توالی زمانی که براساس کلمه-فیلم وارد حالت حلقه می شود میتواند بهتر ماهیت و اصل شعر را ارائه دهد، که در ویرایش کردن / ساختن انواع شعر مورد استفاده قرار می گیرد. کشمکش بین نوشته و نانوشته، بین گفته و ناگفته، بین چیزی که آشکار می شود و چیزی که پنهان می شود، تنها برای شعر دیجیتال بکار نمی رود بلکه برای بیشتر شعرهای مدرن و معاصر بکار می رود. به هر حال اینچنین کشمکش ها، تقابل ها، تغییر مکان ها و دیالوگ ها بصورت مناسب تری میتواند با فیلم- متن بیان شود. با این واسطه و وسیله (شعر دیجیتال متحرک)، متن به توالی و تسلسلی از تکه ها و اندازه های مختلف تقسیم می شود که در صحنه با وقفه های متفاوت و از مسیرهای گوناگون ظاهر می شود. هم فضا و فاصله و هم

نحو اینجا به هم مربوط هستند. همچنین زمان و فضای ویرایش کردن/ ساختن، در لحظه ای که متن-فیلم بطور همزمان درپنجره های مختلف نشان داده می شود (بعنوان مثال در بعضی تکه های Alain Sondheim) به هم ربط دارند.

به حرکت واداشتن حلقه فعالیت خیلی پچیده ایست؛ هر چیزی با فاصله ها و وقفه های خطی پیش می رود، اما در حقیقت این کار انجام نمی گیرد. حلقه میتواند از یک سطح به سطح دیگر شروع به گردش کند ، میتواند به شکل افقی باشد، یا میتواند به شکل عمودی باشد، بگونه ای که بیننده بعضی اوقات فقط حرکت بالا و پائین را می بیند. تشکیل حلقه مخصوصاً در موردی که نویسنده از بخش دیجیتال برای شکل دادن متن استفاده می کند مناسب است بنابراین میتواند از یک شعر به شعرهای دیگر برود، لینک بخورد و پخش شود، متن میتواند گردش کند و منتشر شود، این حرکت، خواننده را دچار عدم قطعیت می کند بطوریکه شعر در خلال متن ظاهر می شود. این بخش مقاله، متن را بعنوان یک حلقه بررسی می کند، بنابراین اجازه دهید ابتدا نگاهی به حلقه های (The Dazzle as a question) توسط Claire Dinsmore داشته باشیم. متن- فیلم در مسئله بسیار فشرده و خیلی کوتاه است، از یک «میان بر متنی» تشکیل شده است و باعث استفاده از زمان و

فضای نحوی می شود. جلوه های ویژه نقش مهمی را ایفا می کنند، مخصوصاً تابش ناگهانی نور بروی پرده، که بعد از ۲ دقیقه و ۴۰ ثانیه رخ می دهد. متن به شکل نوارهای قابل حرکت از چپ به راست وارد صحنه می شود، و بعد از یک وقفه کوتاه ناپدید می شود. در یک لحظه مسیر به جای بالاتری می پرد و با این روش ارتباط معنایی شکل می گیرد. مسیر متن جدید موقعیت اصلی خود را طی می کند و مسیر بالاتر حذف می شود.

در این متن حلقه به شکل مطلبی که عدم قطعیت در آن جاری ست خلق می شود، با دیدگاه ایجاد فضاهای عدم قطعیت پیوند می خورد و با هویت ها بازی می کند. همچنین با روش حرکت متن روی پرده ارائه می شود، که با حذف کردن و پنهان کردن قابل درک می شود. قسمتی از متن همیشه از بین رفته است و خواننده- بیننده با کار مشکل دوباره ساختن همه متن - پرده مواجه است. برای اینکه بطور کامل بتوان "Dazzle The" را درک کرد باید آنرا چندین بار نگاه کرد. علاوه بر این، برای اینکه به قطعه نزدیک تر شد، حتی بایستی به کلمات ناپیدا و طرح های ساختاری و حرکت متن توجه شود، که نیازمند شکل پیچیده ای از ادراک است. خیره شدن به The Dazzle as question همچنین به احساس عدم قطعیت و ابهام منجر می شود. همه چیز بر مبنای تغییر مکان (شیفت) و محدود نشدن به

یک ناحیه است. شگفت آور نیست که نویسندگان از تغییر مکان بعنوان یکی از پرکاربردترین مولفه‌ها استفاده می‌کند. در مواجهه با این تکه متنی نیاز است تأکید شود که اصل حلقه در ارتباط بین متن- فیلم‌ها و بینندگان- خوانندگان- شنوندگان یافت می‌شود. ما از چندین حلقه صحبت می‌کنیم، که بعنوان اساس ارتباطات در فرآیند رمزگشایی معناها ارائه می‌شود، بوسیله رشته‌ای از متن تعمیم داده شده که در یک طرف آن مورد خطاب است و طرف دیگر آن پاسخ خواننده قرار دارد. حتی درک (بعنوان پیوند خواندن- نگاه کردن- گوش دادن) حرکت پس و پیش اینچنین قطعه‌هایی بازی به حساب می‌آید، جائیکه کاربر به چالش گرفته می‌شود مسیر خطی بین افراط و تفریط را انتخاب نمی‌کند بلکه سعی می‌کند حلقه را با سلیقه پیش ببرد، زیرا فقط در این صورت او قادر است تا به متن بازی نشده و پنهان دست یابد. مورد آخر اغلب کلید متن- فیلم‌ها است، که بدنبال برآورده کردن خواست سینما و زیبایی‌شناسی رسانه‌های جدید است.

شکل حلقه‌ای متن همچنین در شعر John cayley دیده می‌شود، یکی از پیشگامان شعر دیجیتالی در همراهی با بیانیه "Riverislanel" او، او این پروژه را یک سینما- متن توصیف می‌کند، که با ترسیم ادبی و حروف نویسی به هم پیچیده می‌شود. شعر cayley

یک روند تحقیقی ست که به سوی انتقال متن در زمان، هدایت می شود. توالی ۱۶ شعر که "Riverislanel" را تشکیل می دهند به شکل حلقه های افقی طراحی شده و بوسیله متون شعری به شکل حلقه های عمودی اند قطع می شود، بنابراین تا حد امکان ترکیب پیچیده ای از زمانها و پیوندی از آنها است. مسئله زمان همچنین در شعر "clock The speak" با گرامر دقیقی از زمانهای مختلف (ماشین هوشمندی که خودش فرآیندی ست از خواندن، گوش دادن و نوشتن) دیده می شود.

شعر با عنوانی که ما می شناسیم همیشه با سفیدی، غیاب و ناگفته مرتبط است. بخش های پنهان متن که هنوز روی صحنه اجرا نشده است معمولاً همیشه خواننده را در حالت تعلیق نگه می دارند. در مورد حلقه افقی فقط قسمت کوچکی از متن در صفحه متمرکز می شود و هیچ گفتاری چه حروف و چه کلمات در پیش زمینه صحنه ظاهر نمی شود. این امکان وجود دارد که حلقه تنها نیم یا از چرخش را طی کند و خواننده ترغیب شود موقعیت را در جایی که در پشت یا جلوی رشته ای از کلمات است طی کند.

حلقه همچنین در "string" اثر Dan waber دیده شده است (مخصوصاً در قطعه Arms and poidog, you and me). اینجا تمرکز روی نوشته دستی است، اما مهم این است

که بیننده نمی تواند برای زمان بیشتری، چیزی را که با دست نوشته می شود ببیند. نوشته به طرف پس زمینه می رود و با این کار مولف سعی می کند که خواننده را در حالت تعلیق نگه دارد، این عدم اطمینان از اینکه چه چیزی قرار است نوشته شود و چه چیزی نمایش داده می شود و چه چیزی پنهان می شود به وجود می آید. در مقابل، ما با حرکت پس و پیشی مواجه هستیم که خودش را در تناوب دیده شدن و نشدن ها نشان می دهد، بین چیزهایی که معمولاً نوشته می شود و هنوز نوشته نشده است.

حلقه ها توسط Brian Kimste Fans در قطعه اش "life of letters The Dream" مورد استفاده قرار گرفته است. پیش از این با توضیح نویسنده، خواننده در مورد تصمیم مؤلف برای ساختن قطعه که بیشتر شبیه فیلم کوتاه و مانند یک اثر هنری تعاملی ست آگاه می باشد، در پایان متن ، برای پیش زمینه ای از درک صحیح این "قطعه سینمایی" او با بیان "thanks for watching" (تشکر از نگاه کردنتان) نه thanks for reading (تشکر از خواندنتان)، نشان میدهد نویسنده نگاه کردن را مطرح می کند نه خواندن را، به هر حال در کنار تأثیرات بصری ما با تأثیرات معنایی مواجه هستیم که حس را دستاری می کنند و می سازند. و اثر "Dream life of letters" چگونه بود؟ letter در حقیقت یک

ماده است، بخش کوچکی از نوشتن، و با هر حرف ما یک داستان را تولید می کنیم که از کلمات تشکیل شده با همان حروف. کلمات بر طبق اصول شعر و جمله واره مرتب نشده اند؛ شعر هم جاری ست. تنها حرف ها، هجا ها و کلمات هستند که بعضی اوقات جزء جزء هستند و بعضی اوقات با هم هستند. بنابراین معنا با تغییرات سریع با ضد- کلمات، کلمات مشتق، و حتی بدون کلمات ایجاد می شود. کلمات (حروف) در پس زمینه و پیش زمینه صحنه حرکت می کنند. حروف می توانند از بالا وارد صحنه شوند، یا از پائین ظاهر شوند.

”L” می چرخد و material به maternal تبدیل می شود؛ و زمانیکه ”Poison” و ”special” می چرخند، صحنه ”policy” خوانده می شود. فعل ”read” در حلقه حاضر می شود، که نمادین است چرا که در محیط متحرک مربوط به متن، خود خواندن به قوانین حلقه محدود می شود. کلمه ”oedipality” نیز به همان روش طراحی شده است. خواندن یا نگاه کردن اینچنین شعری (که بندبند دارای زبان سینما، موزیک ویدئو و نحو است ؛ مثلاً: تعلیق، برش های کوتاه و سریع و...) مستلزم بعضی تغییرات ضروری در سطح درک می باشد. بجای خواننده سنتی، کاربر متن تشکیل می شود؛ او خواندن طولی و خطی را ترک می کند، و تا حد امکان قادر به درک پیچیده است، که این متضمن این است که

هنگام صحبت از متن های متحرک از ادراکات و شکل های تفسیری و روش های زیر

پیروی می کنیم:

- خواندن جهنده، پر از نظرهای اجمالی و مرور و نگاه مختصر؛

- دیدن کلمات بصورت اشیاء سه بعدی؛

- دنبال کردن حرکت بخش های متن (بررسی وقفه ها و فاصله ها و پیش بینی جلوه های

کلمات که هنوز خارج از زمینه بصری در آن لحظه هستند)؛

- لمس کردن، زوم کردن و وارد کردن اشیاء سه بعدی از طریق وجوه مشترک؛

- "mouse reading" کلیک کردن روی یک کلمه میتواند باعث باز شدن یک لینک یا

برنامه کامپیوتری شود؛

- خواندن/دیدن بسان یک برنامه رمزگشایی که ناشی از ماهیت قابل برنامه ریزی موضوع

شعر دیجیتالی ست (خواننده/ کاربر نیاز دارد که نرم افزار بکار برده شده را در

نظربگیرد)؛

- درک همه صحنه بسان موزائیک در یک snapshot؛

- گوش دادن به فضاهای صوتی چند رسانه ای که ابژه ها را طراحی می کنند؛

- پیدا کردن الگوهای سه بعدی از ابژه های کلمات، تصویرها و اشیاء متحرک؛

- نگرش زیبایی شناختی به فضای متن بعنوان یک اثر که احساسات را بر می انگیزد.

این فرم ها و شیوه ها به طور سلسله مراتب چیده نشده اند و آنها در داخل هر کنش ادراکی رخ نمی دهند. چیزی که اینجا مهم است این حقیقت است که آنها ساختاری بسته مانند موزائیک دارند که همراه هم در شعر های دیجیتالی تکرار می شوند چرا که این واسطه/رسانه تحت تاثیر جدید ترین تکنولوژی وب سایت و فرهنگ بصری هنر شبکه طراحی می شود.

توسعه متنی مفهوم دیجیتال

امروزه شعر دیجیتال، بعنوان یک قالب جدید با مشخصات خودش، که در ما تازگی و انگیزه را بوجود می آورد و با به چالش کشیدن، فرم های تجربی را می آزماید. شعر

دیجیتال قالبی ست که نمی تواند بعنوان ادامه شعر کانکریت و دیداری با ابزار دیگری درک شود، اما تنها می تواند براساس آنالیز جهان حاضر بوسیله ی رسانه های جدید و شیوه های تفکر جدید، که از فرهنگ ارتباطات سرچشمه گرفته ، فهمیده شود. مشکلی که اینجا بوجود می آید در ماهیت شعری شعر دیجیتالی است: شیوه های سنتی تئوری ادبی، فن شعری و نقد ادبی توسعه یافته از طریق آثار پیشگامان و نئو آوانگارد های قرن بیستم است که اغلب موفقیت کمتری در توصیف و توضیح پدیده شعر دیجیتال نسبت به شگردها و تئوری زیبایی شناختی رسانه های جدید دارند. کاربرد تئوری ادبی ساختارگرائی و پساساختارگرائی (Roland Barthes) که بارها در میان تئوریسین های ابرمتن به عنوان مؤلف ذکر شده است) در این زمینه سؤال برانگیز است، چرا که در تجزیه و تحلیل های نویسندگانی چون Foucault، Barthes، Kristeva و Riffaterre ارتباطی با متن دیجیتال و Web وجود ندارد. در کنار قابلیت خواننده- کاربر متن دیجیتال و متن رمزی- ادبی، ما با یک سری از مسائل دیگر که مربوط به پیدایش متنون الکترونیکی می شوند مواجه هستیم که در آن کامپیوتر بعنوان یک ماشین هوشمند با برنامه اش شرکت می کند.

راه حل تولید متن دیجیتال یک کد تولید شده ماشینی است و به این دلیل، نویسندگان اغلب،

«ماشین» و ماهیت آن را در عنوان آثار خود بیان می کنند (مثلاً مولد شعر، ماشین شعر).

وقتی ما ماهیت شعری شعر دیجیتال را مورد پرسش قرار می دهیم که پیش فرض ناپایداری

و ناکارایی شعر در استفاده از مولفه های غیر زبانی و نیز کاربرد های غیر خطی زبان و

تنزل زبان شاعرانه را داشته باشیم، که این امر نیازمند درک این نکته است که فن شعری

اکنون، ماوراء شعر تغزلی ست که این نیز با شناخت جنبش های مدرن و شعرمعاصر

فهمیده می شود.

بطور خلاصه، شعر تغزلی با احساسات ، تراژدی، درد ، افسردگی و تاتر سروکار دارد.

بدون شک زمینه ساخت دنیای مصنوعی، در مرثیه ها، درد و تجربیاتی که با توصیفات

بیان می شود، تصویرها، استعاره ها، آهنگ ها، هم صدایی ها و هارمونی ها نهفته است.

همچنین موضوع شعر تغزلی رمانتیک است، که زاده ی ذهنیت مدرن است و به طور

فزاینده ای عقب گذاشته شده و با رسانه های جدید، تکنولوژی ها، اطلاعات و سبیرنتیک

جایگزین می شود. در شعر دیجیتال، ما میتوانیم بعضی اوقات «فضاهای شاعرانه» را

بسازیم (برای مثال در شعر Mie kal And با نام sign seed)

کشمکش بین گفته و ناگفته، نوشته و سفیدی (برای مثال در شعر های پویا و متحرک) از طریق حلقه های بین متن که حالا در میدان دید ما هستند آشکار می شود. یکی از ویژگی های برجسته این شعر، ابداع آن، در زمینه توسعه مفهوم زبان شاعرانه است. در مورد آخر ما به زبان مناسب تاثیرات و گرایش های موضوع پسا تغزلی و سوبژکتیویته که قبلا ذکر شده "scratches mind & mix, cuts" مراجعه می کنیم. از چه نوع زبانی ما صحبت می کنیم؟ آیا زبانی ست که از طریق ترکیب زبانهای برنامه نویسی و زبان عادی ایجاد می شود؟ این موضوع گسترده ای ست که براساس ترکیب زبان های طبیعی، زبان های برنامه نویسی، net-speak، اسکریپت ها، استفاده از سمبل ها، اختلاط کلمات و ابزارهای متنی، از قبیل استفاده کردن Mez در زبانی که او استفاده کرد یا بعضی پروژه های که بوسیله Talan Memmoth و Alan Sondheim انجام شد. شعر- کد ، در حقیقت یک اصطلاح تکنیکی برای بعضی پروژه ها در این ژانر است. در بعضی متن ها، براساس متن توسعه یافته، با علائم موجود که مربوط به زبانهای طبیعی و برنامه نویسی ست مواجه می شویم، واژه های خاص، براکت ها و دیگر سمبل های درج شده، شکلک های اینترنتی و علائم اختصاری که منجر به بازی معناها و یا بازی بین دال ها با خودشان می شود.

نمونه دیگر این گونه متن ها چیست؟ متن هایی که نویسندگان فوق الذکر ، مخصوصاً زمانی که بصورت آنلاین در دسترس باشند، بخشی از هنر شبکه ای هستند که بعلت زبان خاص بعضی اوقات خیلی به شبکه نزدیک هستند که در توسعه سنتی از "stalker Web" توسط ILO/D و بعضی از پروژه های Jodi تا قطعه ای اخیر از قبیل "Feed" توسط Mark napier و Botimation توسط Amy Alexander گسترش یافته است. پروژه های ذکر شده ما را به زیبایی شناسی دیجیتال رهنمون می سازد، زیبایی شناختی web ، و مضمون و محتوای صحنه که بطور جذابی طراحی شده است، مخصوصاً در مورد پروژه های jodi، صحنه سریع به تصاویر تیره تغییر می کند، انقطاع، آشفتگی، تعلیق و.. این پروژه ها به طور خلاقانه ای نقص شان را آشکار می سازند، روند ویرانی، ساختار شکنی، و نقص تکنولوژی های جدید را آشکار می سازند. Jodi با کلمات زیر اکتشاف متن پویا را دنبال کرده است: «ما از اولین اشتباهات وب یاد گرفتیم، که یک خطا میتواند جالب توجه باشد، اگر شما برچسب(تگ) HTML را فراموش کنید، برای مثال "<" سطح متن با کدها آمیخته می شود و سلیس و قابل تغییر می شود، و در تمام طول صفحه جریان پیدا می کند. در این نوع پویایی، متن متفاوت از نسخه ی چاپی ست. ما نمی توانیم قبول کنیم که قوانین

طراحی چاپ بر روی یک صفحه کامپیوتر تعریف شوند. بیشتر وب سایت ها هنوز هم شبیه چاپ به نظر می رسند. امکانات کد کردن و تبدیل متن مورد استفاده قرار نمی گیرد، زیرا گیج کننده است، و قابل خواندن نیست، اما در عین حال اینها ویژه ی رسانه دیجیتال و ابزار جدید هستند.»

این گرایش مهم، توسعه متن بصورت دیجیتال است. برای مثال Mez، از طیف گسترده ای از روشهای گوناگون و ابزار متنی مانند کاراکترهای ASCII، اصوات، اختصارات، و سمبل های ریاضی برای معرفی زبان جدید استفاده می کند که مبنای جستجوی معنایی است، هجا ها، توالی حروف و اصوات کلمات با الحاق مصنوعی درست می شوند. با استفاده از اصوات کلمات که در براکت ها قرار می گیرند، او سعی می کند تداعی معنا را نشان دهد. با از هم جدا کردن کلمات، Mez روش خواندن سنتی را تغییر داده و ساختارهای جدید معنانشناسی را در داخل یک کلمه ایجاد کرده است، با مواجه شدن با اینچنین متن هایی، میتوان فهمید که شکافتن، جزء جزء کردن و پیوند کلمات، زیبا، خالص، سلیس و هامونیک نیست، اما اساس پوشیدگی و پیچیدگی زبان متن، بوسیله عدم قطعیت و مشخص نبودن معنی تعریف می شود، خواندن دشوار و طاقت فرسا راهی برای کشف معناهای جدید است.

رمزگشائی پیوندها، ترکیب کلمات ساختگی باعث وقفه در سلیس خواندن می شود” Ein
Fuhlnng“، خواننده باید چندین بار متن را بخواند، و این حداکثر اهمیت را دارد که او
ذهنی را برای تداعی معنا داشته باشد. لازم نیست که شعر زیبایی شناسی ناب باشد اگرچه
اهمیت بخش متحرک شعر دیجیتال در نوگرایی Flash برنامه ریزی شده، اما یک شعر
معنایی (و همچنین احساسی) متغیر است، که بطور روشن در “The Dazzle as Qnestion”
نشان داده شده است.

فصل چهارم:

چگونگی ساخت ژانر شعر دیجیتالی

نویسنده: فریدریش دبلیو. بلاک

این مقاله نیز از دکتر فریدریش دبلیو. بلاک است. همانطور که در فصل ۲ اشاره کردم دکتر فریدریش دبلیو. بلاک پژوهشگر و استاد دانشگاه است. او مدرس دانشگاه های کاسل، برمن، مونیخ و دورتمند بوده است. همچنین پژوهشگر هنر و ارتباطات بصری است و در زمینه ادبیات آلمانی و نیز هنر بصری آثاری را منتشر کرده است. از سال ۱۹۹۲ مسئول پروژه p0es1s در زمینه شعر دیجیتال است.

چگونگی ساخت ژانر شعر دیجیتالی

(۱) درك ژانر:

فراتر از ژانر: در عنوان این بخش تغییر شکل داستانی، شعری و ساختارهای نمایشی، به دو مورد اشاره دارد. نخست اینکه می‌توان دگرگونی ساختارهای سنتی را در آثار ادبی با تکنولوژی دیجیتالی مشاهده کرد. دوم اینکه این مورد منجر به مفهوم نظری ژانر ادبی می‌شود.

فرمول مجموعه سه‌گانه شعری- حماسی- نمایشی يك مفهوم کلاسیک سنتی را نشان می‌دهد نه مفهوم قدیمی ژانر به صورت شکل طبیعی. همچنین مفهوم مطالعات ادبی هستی‌شناسیک را نشان می‌دهد که به صورت اصولی و تاریخی مستقیماً اهداف موجود را تفسیر و توصیف می‌کند. در واقع با چنین مفهومی نمی‌توان فراتر از این صحنه پیش رفت.

عنوان مفاهیم در جهت مطالعات ادبی واکنشی (*Jahraus, Literatur als Medium*) که از دهه ۱۹۷۰ توسعه یافته مفیدتر هستند. با قراردادن پدیده ادبی مجموعه سه‌تایی همچون نویسنده کلاسیک- متن- خواننده در زمینه‌های پیچیده جامعه، ارتباط، شناخت، فرهنگ یا رسانه می

بینم که ادبیات و مشاهده علمی متقابلاً وابسته هستند. در این نکته مطالعه ادبیات انعطاف‌پذیر می‌شود و در مورد چگونگی و چرایی ساخت و نحوه مشاهده آن سؤال می‌شود.

از این جنبه ژانرها را می‌توان به دو روش درک کرد: نخست اینکه ساخت های ادبی، فرایند هنری درک هستند و در تنظیم خود هنر به کار می‌روند. دومین روش این است که آنها از نظر آکادمیک به عنوان چیزی شکل می‌گیرند که تحت شرایط خاص درک و آشکار شوند.

و این دو شکل ساختار ژانر، تنها تحت شرایط خاص با هم در تعاملند.

مفهوم فرضیه سیستم تنظیم خود به خودی را در نظر داشته باشید من ژانرها را به عنوان ابزار فرهنگی مشاهده می‌کنم که به توسعه زیرسیستم‌های خاص در سیستم هنری کمک می‌کند که از نظر اجتماعی، فرهنگی و رسانه‌ای سازماندهی شده‌اند. بنابراین ژانرها شکل های نهادی هستند که انواع پدیده‌ها را در بیان و شناخت برحسب تنوع و کاهش پیچیدگی بررسی می‌کند. بنابراین لازم است که قبل از بحث در مورد روابط ساختارها و تغییر شکل‌های تاریخی نشان دهیم که چگونه ژانر تشکیل شده است. من بر شعر دیجیتالی متمرکز خواهم شد و آن را به عنوان یک ژانر در نظر می‌گیرم. به عنوان یک ناظر سعی می‌کنم که برخی از شرایط تشکیل ژانر را مطرح کنم. با انجام این کار به این سؤال اشاره

می‌کنم که چگونه می‌توان منابع مفاهیم قبلی ژانر، تأثیر و تغییر شکل احتمالی آنها را تشخیص داد. همچنین این سؤال مطرح می‌شود که آیا مفاهیم ژانر و برنامه‌ها از آثار ساخت جداگانه در پایان پدیدار شده‌اند یا در حالت برتر از روی استدلال و به صورت سازمانی ارتقاء یافته‌اند. در کجا می‌توان ژانر شعر دیجیتالی را ساخت؟ همچنین از این جنبه نسبتاً انتزاعی امکان‌پذیر است که شعر را به عنوان چیزی فراتر از تثبیت در تکنولوژی رسانه‌ای درک کنیم. چگونه می‌توان مفهوم کلی شعری را نشان داد که شامل توسعه شعرهای دیجیتالی است؟

۲) بحث در مورد ژانر

این بحث، شعر دیجیتالی را به عنوان ژانری مد نظر دارد که طی هفت سال اخیر و روی هم رفته در اولین رساله‌های شعرهای دیجیتالی توسط لوس‌پکنو گلازیر، ساسکیا رتیر، برایان کیم استفان و کرایس فانخاسیر توسعه یافته است. کرایس فانخاسیر در مقدمه کتابش با نام شعر دیجیتالی پیش از تاریخ بحث از ژانر را پیشنهاد کرد. وی در ابتدا با این مشکل سروکار داشت که آیا شعر دیجیتالی را می‌توان به عنوان یک ژانر دید و چگونه می‌توان آن را تعریف کرد.

این واقعیت که در این سؤال به طور مباحثه‌ای بحث می‌شود تا اندازه‌ای به علت استدلال برایان کیم استفان است که شعر مجازی (هایپر پوئتری) وجود ندارد. وی در تحقیقش در مورد شعرهای دیجیتالی می‌پرسد که شعر مجازی را می‌توان با جنبه‌های مثبت مشخص کرد. او برای توصیف منفی راه چاره‌ای نداشت:

(۱) عدم محدودیت در واژه‌گان سیاه و سفید در صفحه، (۲) عدم احتمال برای تولید مجدد مکانیکی (۳) عدم محصور شدن و عدم انتخاب.

این حرکت بدیعی به سمت ارائه تعریف مثبت شعر مجازی است تا از این واژه در کل کتابش استفاده کند و پدیده‌ای که نوشته است را در بر می‌گیرد. این چیزی را در مورد کارکرد و قدرت ژانر نشان می‌دهد و من به موقع به این بحث خواهم پرداخت.

برعکس فانخاسیر خودش را به تعریف جزئی متعهد می‌کند: هنر ادبی کامپیوتری شده که در زمینه سنت شعری می‌تواند به کار رود. این تعریف معقول به نظر می‌رسد همزمان که او در مورد متون دیجیتالی شعری از سال ۱۹۵۹ تا ۱۹۹۵ در جزئیات تحلیل داستان می‌گوید. از طرف دیگر مطالعه، تحقیق تاریخی قابل توجه ساسکیا رتیر که متأسفانه تنها شناخت

محدودي را ارائه مي‌داد، از كتاب فانخاسير بيشترين تلاش براي ارائه شكل اصولي و تاريخي ژانر شعر ديجيتالي است.

كتاب گلازير درمورد شعرهاي ديجيتالي كه ساخت اشعار الكترونيك نام داشت اولين رساله در اين موضوع بود و بر شعر ابداعي تأكيد داشت كه به ضرورت و متوالي بودن نوشته و شعر ديجيتالي در سير تكامل تاريخي شعر ابداعي سروكار داشت. هدف وي نمايش نمودار ديجيتالي يا شعر الكترونيك برخلاف سخن غالب ابرمتن در ايالات متحده بود.

ما در اينجا با بحث ژانر سروكار داريم كه در زمينه آكادميك و درون سيستم پژوهشي سروكار دارد هرچند فانخاسير، استفان و گلازير به عنوان شاعر در سيستم هنري شركت كردند و گلازير مركز شعر الكترونيك را هدايت مي‌كرد. به هر حال اين بحث درمورد ژانر بخشي از تنظيم خودبه‌خودي هنري است. از جنبه هنر اصولي، مي‌توان شكل جفت شدن نهادي را از داخل يا خارج و يا بهتر به صورت توسعه درون سيستمي ژانر ثبت كرد.

علاوه بر شكل رساله‌اي نمونه مي‌توان ساير عوامل قوي اين نهادي شدن را مشاهده كرد همچون: تثبیت اسم ژانر، شناسايي انواع وسيعي از پديده‌هاي جداگانه، تلاش براي تعريف

خواه مثبت یا منفی، سنخ‌شناسی و به ویژه تاریخی کردن ژانر در مفهوم دوگانه: در بحث، تاریخچه این ژانر به دست می‌آید و سابقه اش در سنت‌های شعری خاص تجسم می‌شود. در سیر تکاملی شعر دیجیتالی این اشکال استدلالی را می‌توان به اشکال درون سیستمی سازمانی ربط داد، این به آن معناست که آنها خودشان تاریخ دارند یا اینکه آن را می‌سازند.

۳) اسم‌گذاری ژانر

من بر شعر دیجیتالی متمرکز می‌شوم و اینکه چگونه استفاده شده است. در ساخت ژانر شعر دیجیتالی، فرم‌های تاریخی و تلاش در تعریف و توضیح مجموعه اصطلاحات نقش مهمی را ایفا می‌کند. هدف این فرایند گسترش ژانر به تنهایی است. اسامی ژانر به عنوان کارکردی مؤثر در نهادی شدن عمل می‌کنند. آنها جهتی را به سمت زمینه خاص فعالیت هنری، حتی بدون تعاریف واضح به کار می‌برند. اما به این منظور دال یا اسم دارای حداقل برخی معانی ضمنی است که در استفاده از این اصطلاح به وجود می‌آیند. به منظور ساخت ژانر تفاوت‌های زیادی به وجود می‌آیند و بهترین کار از طریق سازمان‌های اجتماعی و رسانه‌ای انجام می‌شود. بنابراین موقعیت، منبع و عملکرد ارتباطی عباراتی همچون شعر دیجیتالی در رأس هستند.

در زمینه‌های هنر زبانی کامپیوتری شده می‌توان انواع اسامی را مشاهده کرد که به نحوی به همدیگر ارتباط دارند. در مقایسه منتشر نشده در مورد ژانر شعر دیجیتالی از سال ۲۰۰۲ توسط جورج لویز آنتونیو حدود ۴۰ موضوع مختلف جمع‌آوری شد که به موضوع شعری ارتباط داشتند. محدوده و عملکرد این موضوعات متفاوت هستند. ما باید بین نظراتی که کم و بیش نماد موقعیت فردی، مفهوم هنری (مثلاً Holopoetry برای آثار زبان ادوارد کاک از اوایل دهه ۸۰) یا تأیید عمومی‌تر هستند تفاوت قائل شویم.

این خواسته قبل از هر تعریفی وقتی مطرح می‌شود که عبارتی مانند شعر دیجیتالی به سایت‌های اینترنتی، نمایشها، کاتالوگها، مجلات، گلچینهای ادبی، جشنواره‌ها یا کنفرانسها نسبت داده می‌شود به عبارت دیگر فرم‌های اصولی و ساختاری که همچون پروژه‌های هنری و آثار هنری، سند‌های توصیفی، تئوری و نقد ادبی و چرخه خاص افراد فعال، حضار و غیره که انواع پدیده‌های جداگانه را به هم ارتباط می‌دهند. به نظر من عبارت شعر دیجیتالی با شعر الکترونیک و نیز شعر رسانه‌ای (جدید) از این جنبه مشترک است به همین دلیل آنها در ردیف ۴۰ قرار می‌گیرند. نظراتی همچون ادبیات دیجیتالی، ادبیات الکترونیک یا

ادبیات تحت شبکه عملکرد مشابهی دارند. موقعیت اصولی این اصطلاحات و شجره‌نامه آنها را نشان می‌دهد.

برای مثال می‌توان نشان داد که نظریه ادبیات تحت شبکه توسط همکاری‌های سبجین انتخاب شده از اصطلاحات آلمانی *Netzliterature* ترجمه شده است و این اصطلاح آلمانی به سه رقابت ادبی اینترنتی در سالهای ۱۹۹۸-۱۹۹۶ و توسعه شبکه آلمانی زبان با جهات مختلف اما از درون مرتبط به هم اشاره دارد که توسط وب سایتی *Netzliterature.de* و *Netzliterature.net* معرفی شده‌اند. به نظر می‌رسد که ترجمه انگلیسی محدود و وسیع‌تری را در بر می‌گیرد به ویژه در متن آکادمیک که مشابه نظریه ادبیات الکترونیک یا ادبیات دیجیتال است. ادبیات دیجیتالی اسم ژانری است که مجله روبرت سیمانوسکی *Dichtung digital* ابداع کرده است. *Dichtung digital* در انگلیسی به شعر دیجیتال ترجمه می‌شود. اما در این مورد این اصطلاح کمتر به عنوان ژانر کارکرد دارد و صرفاً اسم مجله است در حالی که ادبیات دیجیتالی اصطلاحی است که برای ساخت ژانر استفاده می‌شود که شامل تعاریف و سنخ‌شناسی و در اینجا دارای عنوان تاریخی مشابهی با *Netzliteratur* یا ادبیات شبکه است.

طبق تجربه من شعر الكترونيك به وفور به عنوان مترادف شعر ديگتالي به كار مي‌رود. به همین دليل لاس گلازير از آن بي هيچ تفاوت واضحي در سه مقاله آنلاين ژانر شعر الكترونيك و نيز در كتابش با نام شعرهاي ديگيتالي استفاده مي‌كند. روي هم رفته شعر الكترونيكي ارتباط نهادهای اجتماعي و رسانه‌اي به ویژه در مركز را كه در سال ۱۹۹۵ بنيانگذاري شد نمايان می‌سازد، از سال ۲۰۰۱ شعر الكترونيك در جشنواره‌هاي بين‌المللي شعر الكترونيك و در مكانهاي مختلف جهان سازماندهي شد. در اين جشنواره‌ها نظريه های شعر ديگيتال ارائه می‌شود كه همزمان از يك سو با فعاليت هنري و از سوي ديگر با فعاليت های نظري ارتباط دارند. اين اتصال به عنوان نيروي پوياي ویژه در تنظيم خود به خودي اين ژانر به كار مي‌رود.

قطعاً بررسی دقیق‌تر جشنواره‌ها به ویژه در اثر متقابل بين مفهوم كتابخانه‌اي، پيشنهاد، انتخاب و محتوي نقشها، ارائه در اينترنت، ساختار اجتماعي، كتابدار سازمان های محلي، گروه های اصلي و گروه های حاشيه ای با ارزش است. به هر حال كاملاً مشهود است كه نظريه كلي شعر الكترونيك در زمينه اين شكل های سازمانی استفاده شده است و نه توسط

خود هنرمندان که آثارشان را به عنوان بخشی از ژانر نشان دهند. این امر به شعر دیجیتالی توجه دارد.

تا جایی که من می‌دانم (شاید خودبینانه باشد) اصطلاح شعر دیجیتالی برای اولین بار به عنوان نشانه کلی‌تر رابطه بین پروژه‌های مختلف هنری استفاده می‌شد وقتی که آندره والیاس و من نمایشگاه بین‌المللی Dichtkunst:Poesle شعر دیجیتالی در سال ۱۹۹۲ را سازماندهی کردیم. در مقدمه کاتالوگ (والیاس) ویژگی دیجیتال از روی علم ریشه‌شناسی با مراحل از digitus به digit توسعه یافته است. به منظور بیان بخشی از گزارش: ما از عنوان شعر کانکریت و دیداری به ویژه با سنت‌های برزیلی و اروپایی آنها شروع کردیم و تاکنون برخی از وقایع بین‌المللی را تشخیص دادیم. در آغاز سال ۱۹۹۲ تأثیر پروژه po_{es}1s برای ساخت ژانر شعر دیجیتالی به صورت زیر توسعه یافت: در سال ۲۰۰۰ نمایشگاه بین‌المللی دیگری سازماندهی شد. برخی از آثار po_{es}1s در اینترنت ارائه شدند و برخی دیگر بر مبنای اینترنت نبودند و در یک گالری (بلوک) نشان داده شدند. کنفرانسی در زمینه زیبایی‌شناسی متون دیجیتالی در همین زمان برگزار شد و به صورت آنلاین در Dichung digital منتشر شد و در وبسایت po_{es}1s لینک شد و نیز به صورت آفلاین در مجله نماد‌شناسی

کودیکاس/ کود لینک شد. (بلوک، هیباچ و ونیز $po_{es}1s$) این وقایع برخلاف وقایع سال ۱۹۹۲ به علت حضور اینترنت توجه بیشتری را به خود جلب کردند. تحت عنوان ژانر شعر دیجیتالی و برجسب $po_{es}1s$: آثار، تفسیرها، متون نظری و لینک ها در این وبسایت به عنوان بایگانی پروژهها از سال ۱۹۹۲ قرار دارند. آثار شعر الکترونیک به روش مشابه عمل می‌کنند. $po_{es}1s$ کنفرانس بین‌المللی بزرگ دیگری را در مورد زیبایی شناسی شعر دیجیتالی در سال ۲۰۰۱ برگزار کرد که در این کنفرانس هنرمندان و محققان حضور داشتند. ما در سال ۲۰۰۴، $po_{es}1s$ نمایشگاه وسیعی را ایجاد کردیم: نمایشگاه شعر دیجیتال در برلین در رابطه با مجموعه مقالاتی در مورد زیبایی شناسی شعر دیجیتال بود (بلوک، هیباچ و ونز $po_{es}1s$) در ابتدا به عنوان ناشر آن چیزی را پیشنهاد کردیم که کرایس فانخاسیر به صورت انتقادی قوی‌ترین تلاش برای تعریف ژانر نامید و آن را از نظر تاریخی به برنامه شعر تجربی ارتباط دادیم. و در سال ۱۹۹۲ و ۲۰۰۰ توضیحاتی از هر پروژه را در نمایشگاه ارائه دادیم که در یک کاتالوگ و نیز در وبسایت منتشر شد (WERK ادبیات برلین ۲۰۰۴) این لایه استدلال دیگری است که می‌تواند بین نظریات و آثار هنری واسطه قرار بگیرد.

برخلاف شعر الکترونیك، نظریه شعر دیجیتالی به صورت برجسته پروژه عمل نمی‌کند یعنی نقش $po_{es}1s$. اسم ژانر منحصر به این پروژه نیست. اما در عین حال به علت تنظیمات کتابدار به صورت محکم‌تر استفاده می‌شود و در مقایسه با جشنواره‌های بازتر و وسیع‌تر شعر الکترونیك از نظر ادراکی دقیق‌تر است. و بر عامل کتابخانه‌ای تأکید دارد که ناشی از شکل سازمانی نمایش و تقاضایش برای تفسیر ژانر است. شاید این سؤال سیستم شخصی کتابدار باشد و سؤالاتی هم چون زمینه‌های عملی و نظری در شعرهای تجربی و نیز در هنر دیداری یا تجربه‌گرا در سازماندهی کردن نمایش‌های شعر دیداری و هنر زبان بین رسانه‌ای را در بر می‌گیرد.

به هر حال من می‌خواهم توضیح بدهم که چگونه ژانر شعر دیجیتالی توسط اثر متقابل ژانر، توسعه سازمان‌های اجتماعی، رسانه‌ای و ارتباطی، نمایش آثار هنری، شکل‌های مختلف سخن و عملکرد متصدي کتابخانه تشکیل شده است. معنی ژانر از این مجموعه تفکر و مشاهده و نیز کم و بیش از تولیدات هنر فردی پدیدار شده است. در واقع هنرمندان، برنامه‌های فردی (خصوصی) را بیشتر توسعه می‌دهند و آماده شرکت در اشکال سازمانی شعر دیجیتالی می‌شوند.

۴) رشته های چرخش

ما هنوز هم باید به این مشکل بپردازیم که چگونه ساخت فرهنگی ژانر می‌تواند به صورت شعرشناسی و تاریخی ارزیابی شود. این نیز سؤال موقعیت‌هاست. هر کسی در مورد شعرهای دیجیتالی نظری دارد، لاس پیکنو گلزیر نظریه کلی شیوه‌های شعر ابداعی را به مجموعه اسامی تاریخی از ویلیام بلاک پیش از گولیوم اپولونایر تی.اس. الیوت، ازرا پوند، به شعر کانکریت $L = A = N = G = U = A = G = E$ و فلاکسیس مرتبط می‌سازد.

ادوارد کاک شعر رسانه‌ای جدید را به شعرهای تجربی مرتبط می‌سازد و نموداری از جنبش‌ها و ژانرها را در قرن بیستم می‌کشد همچون فتوریسم، کوبیسم، ساختارگرایی، دادنیسم و لتریسم برای نیمه اول این قرن و اسپاتیالیسم (شعر حجم)، کانکریتیسم، $L = A = N = G = U = A = G = E$ ، بیت، شعر دیداری، فلاکسیس و شعر فرآیند برای نیمه دوم (کاک ۹۸)

من سعی کردم که شعر دیجیتالی را در برنامه مفاهیم انتزاعی شعر تجربی مجسم کنم که از دهه ۵۰ متفاوت بوده است: بازتاب‌پذیری و خودارجاعی، ادراکی، رویه‌ای، فعالیت کاربر، بین رسانه‌ای و شبکه‌ای.

ساسکیا ریتر و کرایس فانخاسیر پیش از تاریخ کامپیوتر در این مورد نوشته اند شعر دیجیتالی با متون احتمالی تئولوتر در سال ۱۹۵۹ شروع شد. فانخاسیر نیز مانند من معتقد است که ژانر شعر دیجیتال زود تر از ۱۹۹۰ شکل گرفته است. شعر دیجیتال به زمینه های تاریخی مختلفی ارتباط دارد که در فضای ژانر ایجاد نمی شود اما با نگاهی به این ژانر نسبت داده می شوند. این اشکال تعریف مجدد (من هنوز در مورد تغییر شکل ها صحبت نکردم) بخشهای مشخص ساخت ژانر از نگاه تاریخی هستند.

استراتژی که تاکنون در شروع پیش از موعد شعر دیجیتالی تنظیم شده است امروزه ادامه دارد. مثلاً در سال ۱۹۶۲ ماکس بینش چارچوب شعرشناسی را توسعه داد که آن را *Kybernetische Poesie* (شعر سایبرنتیک) نامید و ما در اینجا آن را شعر دیجیتالی می نامیم. ماکس دقیقاً این مفاهیم را تعریف می کند و آنها را *Kunstliche Poesie* (شعر مصنوعی) می نامیم. شعر مصنوعی با شعر طبیعی تفاوت دارد و شامل آگاهی از شعر شخصی است که بیانگر دنیای انتزاعی است. در مقابل شعر مصنوعی بنیسی با برنامه نویسی منطقی ایجاد می شود از جمله با کمک ماشین ها. بنابراین شعر مصنوعی مطالب زیر را تشخیص می دهد یعنی آنچه که بنیسی آنها را برنامه های آماری، ساختاری و مکان نگاری می نامد و بنیسی از

کار گروتز و داستین و شعر کانکریت ایگوان گومرنیگر و گروه نیوگاندیزر به عنوان نمونه اولیه نام می‌برد. آنگاه شعر سایبرنتیک چنین متون برنامه نویسی شده را با کمک کامپیوترها تشخیص می‌دهد و عامل انتزاعی را به صفر می‌آورد. این پیوند نزدیک شعرهای دیجیتال و تجربی هنوز هم در بحث شعر دیجیتال امروز یافت می‌شوند هر چند که فراتر از مفاهیم اولیه حرکت کرده‌اند همچون خرد گرایی بنیس.

تغییر شکل به عنوان تغییر از مفاهیم زیبایی شناسی و ارزشها و عملاً به عنوان اثر درون متنی در فرامتنها درک می‌شود. جانز اوئر در پروژه‌اش با نام

Search Lutz در سال ۲۰۰۵ اولین متن کامپیوتری را تبدیل کرد و متون تصادفی که توسط تئولوتز در سال ۱۹۵۹ دگرگون شده بود.

اشعار بنیس توسط شاگردش تئولوتز شناخته شدند کسی که مولد تصادفی را برای پردازنده Z22 برنامه نویسی کرد که از نظر گرامری جملات مقدماتی درستی را می‌ساخت. اسمها و صفت‌هایی که در حافظه ماشین ذخیره شدند از رمان فرانکس کافکا با نام (The Das Schloss) Castle گرفته شده است. جالب اینجاست که نه این پیش‌بینی به صورت ادراکی منعکس می‌شود و نه این واقعیت که لوتز برخی از غلط‌های املائی نسخه چاپی تلکس را برای

انتشار در مجله با نام *augenblick* اصلاح کرده است. پیشنهاد من این است که این نقطه کور را عامل انتزاعی یا طبیعی بنامیم.

این عامل در پروژه Search Lutz آثور متصور شده است که در این پروژه آثور نه تنها با برنامه نویسی مجدد متون تصادفی آنها را با ارزش و قابل دسترسی می‌سازد بلکه همچنین چندین بعد را ایجاد می‌کند که پروژه اولیه را به فرهنگ اینترنت زمان حال و جنبه‌های انتزاعی مرتبط می‌سازد. کاربران می‌توانند نسخه اصلی را با غلط‌های املائی از بین چند نسخه انتخاب کنند و نسخه را اصلاح کنند، آنها همچنین می‌توانند واژه‌گان را در حافظه واژگانی و فراتر از آن قرار دهند: در ورودی‌های تحقیق که کاربران اینترنت از طریق آن وارد موتور جستجوی *Fireball* می‌شوند به واژگان مولد در زمان واقعی تغذیه می‌شود و آثور هنرمندان را به خواندن جملات بصورت تعاملی در حضور حضار و ماشین دعوت می‌کند.

مفهوم تغییرپذیری آثور به عنوان مفهوم انتقادی و حتی شالوده شکنی زیبایی شناختی بینس به عنوان سیر تکاملی تفسیر می‌شود. مصنوعی، غیر انتزاعی، آماری با عدم تعیین و فردیت و با جنبه‌های طبیعی درهم پیچیده می‌شود. اما به نظر من تغییر شکل شعرهای

تجربی از دهه ۵۰ در ژانر شعر دیجیتالی امروز شناخته شده است که نه تنها به چنین گسست یا تحول اشاره دارد بلکه به رابطه بین اشعار تجربی اولیه و مدل ادبی نیز وابسته است همان‌طور که کافکا ارائه داده است.

۵) شعر (x): (x)

سرانجام من می‌خواهم که در مورد بعد شعری در ژانر شعر دیجیتالی سؤالاتی بپرسم که فراتر از اثبات یا بازتاب تکنولوژی است. حفظ این کانون در رابطه بین شعرهای دیجیتالی و تجربی مفید است و هنوز هم به طور وسیعی در این زمینه کار می‌شود. حال من می‌خواهم که به بعد شعری در وجه اسم ژانر تأکید کنم. اصطلاح شعر دیجیتالی شکل خاصی دارد و دارای تشابهات تاریخی زیادی است: شعر کانکریت، تجربی، جدید، ابداعی، دیداری، فضایی، صوتی، جنبشی، تلویزیون، رادیو، ویدئو، بین رسانه‌ای (جدید) و غیره است. این مفاهیم متمایز هستند. اما معانی آنها از نظر دستوری با هم ارتباط دارند و به عنوان راهنمای ژانر عمل می‌کنند.

به هر حال شکل ساختاری همه این مفاهیم مشترک هستند و با فرمول شعر (x) خلاصه می‌شوند. سؤال اینجاست که چه چیزی می‌تواند از نظر شعرشناسی برای متغیر x و شعر

درک شود. تلاشی که صورت گرفته است: به صفات و یا جملات ترکیبی ارتباط دارد و واژه "شعر" نمایه واضح‌تری از معانی زیبایی‌شناسی را در مقایسه با کاربرد مبهم و متفاوت استعاره از نثر بدست می‌دهد. این برای همه زبانها درست از آب درمی‌آید و یکی از ویژگی‌های آن، در بین‌المللی بودنش است.

به نظر می‌رسد که شعر از نظر همنشینی گسترده شده و از نظر معنایی توسط روش متغیرها مشخص شده است. افزایش جهات اصلی زیباشناختی، مفاهیم و ویژگی‌هایی را توضیح می‌دهد که صحت و تأیید آن کاملاً کلی متصور شده و می‌توان با سایر مشخصات ترکیب شود. این نکته برای واژه‌های کانکریت، تجربی یا جدید درست از آب درمی‌آید. سایر واژه‌ها همچون دیجیتال یا الکترونیک ماهیت خاص‌تری دارند و بر زمینه خاص انعکاس یا دانش در حالات عمل یا تشخیص برخلاف محدوده‌ها و ارتباطات مختلف متمرکز شده‌اند.

حال می‌توان انواع معانی یا کاربرد این واژه‌ها را دقیق‌تر بررسی کرد حداقل به روشی که من با مثال در پاراگراف‌های اول شعر دیجیتالی نشان دادم. تاکنون در این مورد بسیار نوشته‌اند، خلاصه سیر تکاملی آنها برنامه‌ای برای مطالعات بیشتر است. در اینجا من مایلم

که به منظور توسعه استدلال نهایی برای نظریه شعر، تفاسیری را به طور خلاصه ارائه
دهم.

ما در آغاز خلاصه‌ای از مفاهیم کلی را ارائه می‌دهیم: کانکریت به همان معنی است که در
تفاسیر و بیانیه‌ها به کار رفته و زبان اهمیتش در شرایط فرهنگ رسانه ای، پراگماتیکی،
شناختی و ارتباطی، تشکیل معنا و درک محدودیتهای آن و غیره منعکس شده‌است. هر چند
که خود ارجاعی کم و بیش در عنصر همه تولیدات هنری یا فعالیت‌های مربوط به زبان وجود
دارد. ویژگی "کانکریت" برتری این خود ارجاعی را قبل از همه خود ارجاعیها نشان
می‌دهد. هدف از شعر کانکریت کلاسیک کاهش خودارجاعی تا حد امکان است. این تغییر
نمونه‌ای (با پیش سابقه طولانی) از نظر پیش گرامری با واژه کانکریت در زمینه بین‌المللی
اجرا شده است.

واژه تجربی در پیش‌نگری کارکرد های هنری و در جهت تغییر در پیش‌نگریها معرفی شده
است. بدون اینکه قانون کلی موضوعات و روشها پذیرفته شود. میل شناخت اجتماعی ست
اما تحت سایر شرایط و در روشهای کاملاً متفاوت با علوم آشکار می‌شوند. همچنین علم
ریشه‌شناسی مرتبط با واژه تجربه ایست که در اینجا نقش مهمی را ایفا می‌کند. بازیگران

اصلي از نظر تحت‌اللفظي تجربه مي‌کنند و به صورت آزمایشي خود را تست مي‌کنند و يا اينکه خودشان را در مقاله شان مشاهده مي‌کنند.

ویژگی‌های جدید یا ابداعی را نمی‌توان به عنوان فرضیه پیشرفت یا حتی در منطق تبادل اقتصادی درک کرد و باید به صورت تجربه ای باز و انعطاف‌پذیر حوزه آگاهانه‌ای نداشته باشند، آثار به فرایندها جهت می دهند، قلمرو امکانات را برای درک، تفکر، کنش و نیز حساسیت به منظور پیشرفتهای فرهنگی، اجتماعی، سیاسی و هنری توسعه می‌دهند.

از همه این بحثها واضح است که این توصیف کمتر مشخصات نتایج شعری است اما جهات و سیستم‌های با ارزشی را به برنامه شعرشناسی نسبت داده و همدیگر را تعیین می‌کنند.

حال می‌توان گرایش های خاصی را از کل این عبارات جدا کرد که در اصل مطابق با گرایش های فوق‌الذکر است. بازتاب ضرورت زبان و درک واژه‌هایی همچون بصري، شنوایی، صوتی نمایش داده شده است. اهمیت ویژه در اینجا تفاوت بین ماتریالیستی و معناگرایی است که فرا روی از سایر ژانرهای هنری است و این ارتباط نزدیک، نمایش شرایطی از تکنولوژی اطلاعات و حساسیت به منظور توسعه فرهنگ رسانه ای است که منجر به ویژگی‌هایی همچون ماشین‌نویسی، رادیو، فیلم، هولو، کد، کامپیوتر یا دیجیتال و

غیره شده است که در بین انواع وسیع عناصر بین رسانه یا میان رسانه‌های نقش مهمی دارند، میل به تفاوتها، واسطه‌ها، رویدادها و گذرگاه‌ها. زیبایی‌شناسی حاشیه‌ی مشاهدات را بر می‌انگیزد.

بازی زبانی شعر (x) و درک نظری و عملی را می‌توان به مفهوم کلی شعر خلاصه کرد. این مفهوم رادیکال است و ارتباطی قوی دارد و به سمت اصل‌های بازتاب‌پذیری، استعداد نهانی و اجرایی شدن هدایت شده است. خود ارجاعی شعری، بازتاب‌پذیری را به عنوان مکانیسم اصلی در شناخت و ارتباط به ویژه در هویت و جامعه‌پذیری می‌شناسد (شمیدت ۳۵ff) و شعر بسان رسانه‌ای انعکاسی و ارتباطی است، رسانه‌ای از مرتبه دوم که بر اساس تفاوت بین شکل و رسانه عمل می‌کند (در مفهوم انتزاع‌عیش به عنوان معنی بالقوه شکل درک می‌شود گریزلیج ۶۵ff) و بر هر علتی دلالت دارد و بدین وسیله از هر چیزی که نیست به آن چیزی که هست پیش می‌رود (افلاطون ۵۴) در این رسانه شعر در همه روش‌های ممکن به وجود می‌آید و مطابق با تکرار فرایند انسان و جامعه است.

فراتر از همه مفاهیم شعری که در اینجا بصورت تاریخی دریافت شده این وابستگی به زبان و برآمد یا جهت به سمت آن معیار اصلی است که آن را از سایر اشکال با همه پیچیدگی

هاي كم و زياد متفاوت مي‌سازد: به عبارت ديگر: در شعر همه نوع چيزي درون زبان و در رابطه با زبان اتفاق مي‌افتد و مي‌تواند به شكل انعطاف‌پذيري مجسم شود. اما با اين حال ما تاكنون اصل عامل بالقوه را تنظيم كرديم. تداوم انعطاف‌پذيري شعري سيال و آشكار است زيرا به طور محسوسي براي سير تكاملي زبان‌شناسي انتخاب شده است مثلاً در زمينه تكنولوجي اطلاعات كاركردي بالقوه بسان وحدت بين ناسازگاري و انعطاف‌پذيري در همه حوزه‌هاي فعاليت شعري است و آشكارا فلسفه انتظام جهان را در شعر تعيين مي‌كند.

با تركيب بازتاب‌پذيري و عامليت بالقوه، شعر راديكال مي‌شود زيرا از نظر تحت‌اللفظي بسان منشا اصلي درك مي‌شود يعني ريشه همه پديده‌هاي تصادفي هنر، زبان است. در اصل اگر مفهوم طبيعي به صورت شعري منعكس شود با آن چيزي كه بنس شعر طبيعي مي‌ناميد تركيب مي‌شود و به طور بالقوه مي‌تواند همه اشكال تغزلي، روايي و دراماتيک ژانرهای رمان و شعرهای منظوم و نیز شعر كد را در برمی گیرد و ادبيات با سيستم ادبي یکی می شود اما با اين سيستم حل نمي‌شود و به عنوان مفهوم و حسی بالقوه عمل مي‌كند.

سرانجام اين وضعيت به كاراكثر اجرايي شعر مرتبط می شود (فيشرليچ، ولف و زيرفاس) يعني فرآيند، خلاقيت، تجربه، کنش. روشهاي زيادي وجود دارد كه در آن شعر نمايان

می‌شود و از بین این روشها خواندن صامت متن چاپی تنها یکی از امکانات متعدد است.
اگر امروزه شعر در جشنواره‌ها و کنفرانسها، در نمایشنامه‌ها، نمایش روی سن، شبکه‌های
الکترونیک یا در مراکز شعری زنده است این نوع فعالیت اجتماعی و رسانه ای مطابق با
نزدیکترین کاراکتر اجرایی و آشکار شعر است.

فصل پنجم:

بررسی شعر الکترونیکی تعاملی با استفاده از متحرک سازی و برنامه‌نویسی اکشن اسکرپت

نویسنده: رینی لانگ

این مقاله که توسط رینی لانگ نوشته شده است به بررسی یک کار تحقیقاتی در زمینه شعر الکترونیکی می پردازد که ناظر و مبتکر آن جاناتان آیتکن است. جاناتان استادیار دانشکده مُد در دانشگاه رایرسن است. او دارای مدرک طراحی گرافیکی از دانشگاه نیویورک بوده و نیز کارشناسی ارشد را در رشته طراحی صنعتی از دانشگاه آلبرتا دریافت کرده است.

بررسی شعر الکترونیکی تعاملی

با استفاده از متحرک سازی و برنامه‌نویسی اکشن اسکرپت

چکیده:

هدف از اجرای این پروژه ، بررسی بیشتر ژانر شعر الکترونیکی از طریق استفاده از برنامه فلش می‌باشد؛ یعنی هم استفاده از ابزارهای نوشتاری گرافیکی و هم برنامه‌نویسی با استفاده از اکشن اسکرپت. مقصود ما افزودن بعد تعاملی به بخش‌هایی از شعر الکترونیک، ایجاد امکان تصنیف و تالیف مشترک بین برنامه‌نویس/طراح و کاربر می‌باشد. در حالی که هدف اصلی این پروژه بررسی امکان همکاری مشترک بود، اما چند هدف دیگر نیز در این بین وجود داشت که عبارتند از :

۱- آشنایی و کسب مهارت در بکارگیری برنامه‌های فلش و اکشن اسکرپت

۲- آنالیز ساختار انتخاب فایل‌های منبع آزاد اکشن اسکرپت از سایت «LiquidJourney.com» و مشخص کردن قابلیت کاربردهای تایپوگرافی

۳- اعمال اصول ساخت بصری و طراحی گرافیکی به منظور دستیابی به بیان تغییرپذیری ماتریال اصلی.

گرچه این تحقیق عمدتاً یک تحقیق مستقل است اما مبتکر و ناظر آن ، جاناتان آیتکن بود. جاناتان یکی از استادیاران دانشکده مُد در دانشگاه رایرسن است. او در رشته طراحی گرافیکی با مدرک کارشناسی از دانشگاه نیویورک فارغ التحصیل شد و پس از آن به درجه

کارشناسی ارشد در رشته طراحی صنعتی از دانشگاه آلبرتا نایل گردید.

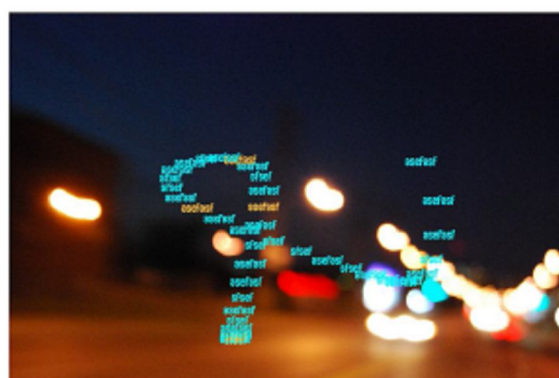
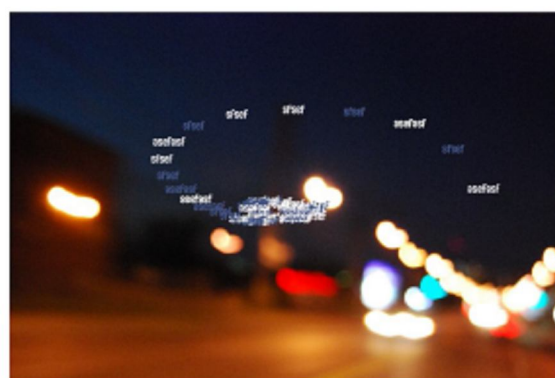
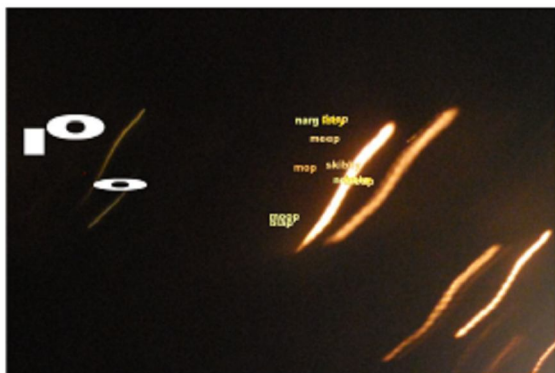
اهداف اصلی تحقیقات علمی او عمدتاً در حوزه متحرک سازی قرار دارند. پروژه های قبلی و آثار منتشر شده وی شامل چندین هایکو انیمیشنی (نوعی شعر ژاپنی) و همچنین چندین مقاله درباره وجود پتانسیل همکاری های چندمنظوره در مطالعه حوزه متحرک سازی و همچنین کاربردهای معنایی تایپوگرافی انیمیشنی است. در نهایت اینکه تحقیق فعلی شامل ادغام تایپوگرافی متحرک با اجراهای زنده تئاتر است. عنوان این پروژه «اجرای تایپوگرافی است؛ یعنی کاربرد تایپوگرافیک متحرک در اجرای زنده» که عملکرد و اجراهای عوامل انسانی و تایپوگرافی را در بر می گیرد. در این مسئله، گونه ای انیمیشن اجرا خواهد شد که واکنش واقعی بازیگران انسانی روی صحنه نمایش را دنبال دارد.

«هدف اصلی من خلق یک بازیگر تایپوگرافی باورکردنی است که بصورت طبیعی با بازیگران سنتی در صحنه نمایش در یک اجرای زنده در تعامل باشد».

با توجه به نتایج و برآیندهای این پروژه، انتظار می رود که در پایان آگوست ۲۰۰۷ مجموعه ای از سه «شعر» فلشی و همچنین کدمنبعی که بطور قابل فهمی تشریح شده باشد، بدست آید. مولفه دوم بطور خاصی از این لحاظ مهم است که ما را به انجام ویرایش و اصلاحیه در آینده آنها بدون نیاز به دانش تکنولوژیکی در بخش طراحی، قادر می سازد.

در پایان پروژه، من سه فیلم فلش متفاوت را با کمک رابط کاربری که امکان استفاده از محتوای تعیین شده توسط کاربر را در شعرهای انیمیشنی نهایی فراهم می آورد، مجدداً

اصلاح کردم قطعات عبارتند از: «Chase»، «Chain» و «Grid».



در حالی که **timeframe** و **scope** امکان ذخیره‌سازی تک‌تک اجزاء هر «شعر» و عملکرد آنها را نمی‌دهد اما امیدوارم که راهنمای خوبی برای کارهای بعدی ارائه کرده باشم. علاوه بر این، آثار بعدی شامل ترکیب سه پروژه تکمیل‌شده خواهد بود و در آخر اینکه این پروژه برپایه کار انیمیشنی قبلی جاناتان یعنی شعر الکترونیک طراحی و اجرا شده

است و احتمالاً نتایج و محصولات این تلاش در پروژه های آتی به کار گرفته خواهد شد.

پیش زمینه و معرفی پروژه

در سال ۱۹۶۷، رونالد بارت از مرگ مولف خبر می‌دهد؛ «یعنی حذف بی‌رحمانه نویسنده به عنوان مرکز آفرینش و منبع معنای متن.» مقاله او یعنی «مرگ مولف» ابتدا در مجله آمریکن منتشر شد و در آن، این مسئله را به چالش کشید که: بررسی انگیزه، محیط اجتماعی و سیاسی نویسنده احتمالاً ذهن خواننده را برای درک معنای ویژه و اصلی متن روشن می‌سازد. در مقابل، دور شدن از تفکر مدرنیسم، زاده جریان روشن‌گری است و تمرکز بر خواننده، معرفی برتری تجربه فردی و مفهوم‌سازی را هدفمند می‌سازد.

بارت می‌گوید:

« می‌دانیم که متن تنها از خطوط و کلمات تشکیل نشده است، متن تنها یک معنای الوهی را منتشر نمی‌سازد («پیغام» نویسنده /خالق) بلکه فضایی با ابعاد بسیار فراوان است که در آن حوزه‌های مختلف نگارش، ترکیب و تفکیک شده‌اند؛ هیچ کدام از آنها اصل نیست .

متن رشته ای از نقل قول است که از هزاران چشمه فرهنگی بوجود می‌آید»

چنانکه ما یعنی ببینندگان متنی را می‌خوانیم (می‌بینیم، گوش می‌دهیم و تماشا می‌کنیم) ، سوال از «هدف نویسنده (کارگردان، آهنگساز و یا هنرمند) از خلق این متن چیست؟» به «معنا و مفهوم این متن برای من چیست؟ تفسیر دیگران از این متن چیست؟» تغییر خواهد

کرد و در نتیجه خلق معنا از دیدگاه پست‌مدرن به فرآیندی انفعالی و تکرارپذیر تبدیل می‌شود؛ بسته به برداشت خواننده و نه فقط انگیزه های نویسنده.

خواننده همان فضایی است که متن در آن محصور است، بدون اینکه گم شود، تمامی اظهاراتی که نوشته از آن تشکیل شده است و یکپارچگی متن جزو طبیعت آن نیست، بلکه در نقطه مقابل آن قرار دارد.

اساس تحقیق من درباره kinetic (متحرک سازی)، مفهوم نگارش مشترك و یا فرآیند مشارکتی معناپردازی است. شعر الکترونیکی (e-poetry) ابزاری است برای پرداختن به این فرآیند که امکان تسهیل تعامل بواسطه تکنیک‌های تجربی نوین را فراهم می‌سازد. با اینکه ژانر شعر الکترونیکی هنوز هم در قبضه متخصصان ادبیات است اما در واقع يك حوزه روبه رشد تحقیقاتی است که توسط پیشرفت های سریع فناوری و همچنین پیچیدگی فزاینده تکنیک‌های برنامه‌نویسی تشویق و حمایت می‌شود. شعر الکترونیکی که مشخصه اصلی آن کاربرد فراوان رایانه به عنوان ابزار است، می‌تواند در هر قالبی ظاهر گردد؛ از شعر آزاد گرفته تا هایکو و هایبگا.

در کاربردهای دیگر مانند فیلم و موسیقی، شعر الکترونیکی بر کاربردهای چندحسی حاصل از فناوری رایانه برتری دارد. حرکت، صدا، رنگ های گوناگون، مقیاس و بافت های بصری در سطوح مختلفی توسط شعر استفاده می‌شوند؛ تحقیقات این حوزه بر مبحث چگونگی تاثیر عوامل مذکور در ایجاد ادبیات تجربی و نیز در مورد معانی و مباحثی که از این تجربه حاصل می‌گردد، متمرکز است. شعرهای الکترونیکی از ابزارهای دیجیتال بهره

گرفته‌اند و با استفاده از ابرمتن، برنامه‌نویسی مولد، بلاگ، سرور و دیگر اشکال ارتباطی، نه تنها خواننده و نویسنده بلکه دیگر نویسندگان را نیز به هم مرتبط ساخته است.

این تحقیق در حوزه های خاصی، از مطالعات قبلی جاناتان ایتکن، جورج سوید و کوین آنتونی استفاده کرده است.

گروه تحقیقاتی در مجموع با هدف توسعه رابط نرم‌افزاری و بطور خاص در جهت آسان‌سازی سرایش الکترونیکی تشکیل شد. برنامه‌ها مبتنی بر فلش و در سه حالت مجزا تهیه شدند: ظاهرکننده، ویراستار و ناظر. از حالت ظاهرکننده برای ویرایش کدی که فعالیت ویراستار را کنترل می‌کند، استفاده می‌شود.

حالت ویراستاری به این منظور ایجاد شد که محیط نویسندگی را که در آن مشخصات بافت شعر القا می‌شود، فراهم آوریم و در واقع خود شعر را بوجود آوریم. و در نهایت حالت ناظر برای مشاهده فایل SWF (فلش) نهایی بر روی رایانه با استفاده از پلاگین فلش، استفاده می‌شود. به منظور جلوگیری از بروز مشکلات فنی مربوط به پیشرفت برنامه اصلی، تصمیم گرفته شد که امکانات مشارکت در ژانر شعر الکترونیکی با استفاده از نرم افزارها و ساختارهای برنامه‌نویسی موجود بررسی گردد.

برنامه فلش کاربرد گسترده‌ای دارد چرا که دارای محیط نویسندگی بدون نیاز به تایپ است و زبان برنامه‌نویسی آن دارای قابلیت‌های شی‌گرای است. کاربردهای آن از سطح بالا برای ویرایش دقیق آغاز می‌گردد و نیز در سالهای اخیر به عنوان ابزار معروفی برای افزودن لایه‌های بیشتر مدیا و مشارکت آنلاین از طریق ساختارهای مبتنی بر اینترنت

استفاده می‌شود.

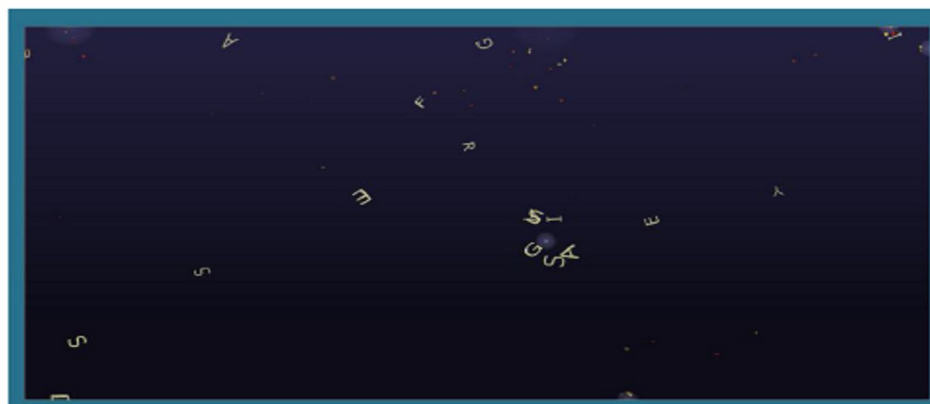
کارکرد اصلی فلش به کاربرانی که دانش اندکی درباره برنامه‌نویسی دارند اجازه می‌دهد که انیمیشن، فیلم و برنامه‌های ساده را با استفاده از رابط WYSIWYG مبتنی بر بردار، خلق کنند. فلش به مانند دیگر برنامه‌های ویرایش مدیا مانند Adobe Photoshop و Adobe Illustrator امکان ویرایش لایه‌ها و نوار زمان را به منظور ایجاد گرافیک‌های متحرک و ثابت بسیار پیچیده فراهم می‌سازد.

فلش علاوه بر محیط نویسنده گرافیکی، امکان افزودن لایه‌های بیشتر کنترلی را به همراه استفاده از اکشن‌اسکرپت فراهم آورده است.

در حالی که محیط گرافیکی برای انیمیشن‌های ساده مناسب است اما کاربردهای پیچیده‌تر نیازمند بکارگیری قابلیت برنامه‌نویسی فلش هستند. این قابلیت، امکان تشخیص ریاضیاتی حرکت را برای انیمیشن‌هایی که به تکرار زیادی نیاز دارند، فراهم می‌کند و در صورتی که ساختار الگوریتمی مناسبی برای آن تعریف گردد، بسیار موثر عمل خواهد کرد.

آیتکن با پیروی از مجموعه سوید و ورتینگتون با دو نفر از دانش‌آموزان خود یعنی لیزا تام و دیمپل والب همکاری کرد. برنامه‌های آنها با استفاده از کدهای منبع آزاد فلش توسط گری استاسویک طراحی شده‌اند، که با افزودن بعد تایپوگرافیکی به کد فعلی استاسویک، برنامه‌ها دارای خاصیت انفعالی می‌شوند. فیلم‌های ساخته استاسویک که در سایت www.liquidjourney.com در دسترس هستند بسیار پیچیده و مثال‌های عالی توانایی‌های پایان‌ناپذیر استفاده از همه مزیت‌های کاربردی گرافیکی و برنامه‌نویسی موجود در فلش

هستند. فایل منبع که توسط تام و والب استفاده شد، در واقع يك فيلم تعاملی بود که در آن ذرات از انفجار بوجود مي آیند و سپس در گوشه‌هاي پنجره ناپدید مي‌شوند.

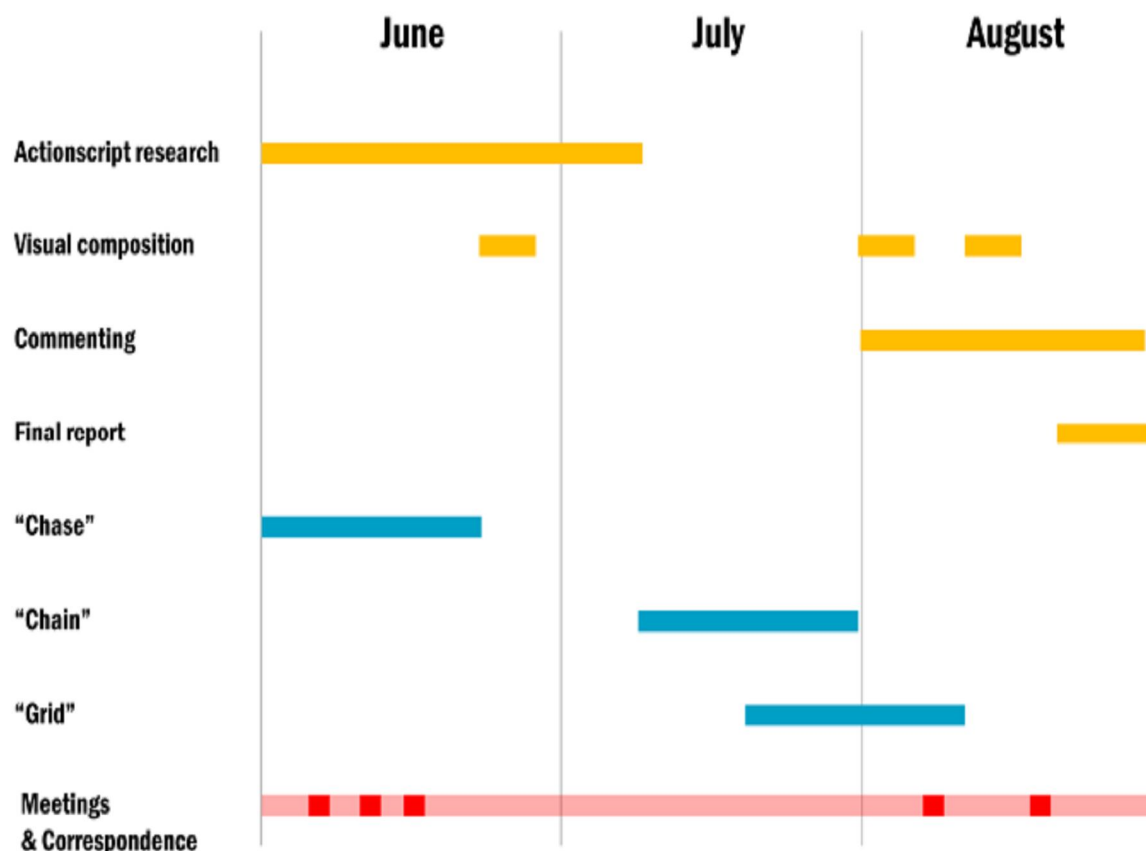


فایل منبع بگونه ای اصلاح شد که علاوه بر ذرات ، حروف نیز از نقطه کلیک خارج می شوند، دوباره به جاي اول بر می‌گردند و سپس متلاشی می‌شوند. گرچه این اثر ، گام بلندی در راه ایجاد ترکیب جدید برنامه‌نویسی پیچیده با اکشن اسکریپت و شعر الکترونیکی است اما آیتکن به دنبال درجه تعاملی بسیار بیشتری از کلیک ماوس بود.

فرآیند

فرآیند تحقیق در این پروژه تاحدودی آزاد و به پیشرفت فعالیت‌ها بستگی داشت گرچه هر شعر با شعر دیگر متفاوت است اما رویکرد بکار رفته برای درک مکانیسم‌های زیربنایی در بین پروژه‌ها یکسان هستند. مرحله اولیه در هر بخش از پروژه ، فرآیند خواندن کد منبع بارگذاری شده بود. برای آشنایی با امکانات برنامه فلش، آزمایش پارامترهای برنامه در جهت تعیین رابطه هر پارامتر با کل مجموعه، مدت زمان زیادی طول کشید و در ادامه این فرآیند ، مشخص گردید که کدام پارامترها، گزینه‌های مناسبی برای ساختار شعر و نیازهای ویژه شاعران هستند. این پروژه نشان داد که يك تجربه آموزشي جامع است؛ هر کدام از بخش های پروژه به معلومات حاصل از مطالعات قبلي مرتبط بودند. با کسب آگاهی درباره محیط برنامه فلش، توانستم پس از تکمیل سومین پروژه، دوباره به اولین پروژه برگردم و مکانیسم های مختلف را به منظور مرور آنچه که از دو پروژه بعدي یاد گرفته بودم ، اصلاح کنم.

Timeline



ارزیابی

این پروژه به نظر من تجربه ای بسیار ارزشمند و سودمند بود. گرچه من تجربیات اولیه خاصی درباره برنامه‌نویسی با جاوا داشتم اما اولین باری بود که فرصت کار با چنین ظرفیت خلاقانه‌ای را بدست آورده بودم. امکان تعدیل کشمکش بین تمرکز بر جزئیات فنی و اصول زیباییشناسی برای من بسیار جالب بود. با وجود محدودیت‌های ناشی از ابزار، زبان

برنامه‌نویسی و تجربه من ، حس می‌کنم که پارامترهای برنامه ، پروژه را در جهت
منحصر بفردي هدایت و همچنین امکانات بسیاری را برای حل خلاقانه مشکلات فراهم آورده
است.

من مطمئنم که تحقیق من بسیار سودمند و ارزشمند است و حتماً در تلاش‌های تحقیقاتی آتی
در زمینه تایپوگرافی متحرک بسیار مفید واقع خواهد شد. گرچه هنوز فعالیت‌ها به پایان
نرسیده است اما احساس می‌کنم که همکاری مشترک بیشتری برای انجام چنین پروژه ای
بوجود خواهد آمد که در زمینه تحقیقات آکادمیک و تخصصی از اهمیت بسیار زیادی
برخوردار است.

فصل ششم:

شعر دیجیتال و خواندن/نوشتن اشتراکی متن های ادبی

نویسنده : روی توررس

دکتر روی توررس، دانشیار دانشگاه فرناندو پسوا است. او پژوهشگر هنر و زیبایی شناسی است. همچنین در زمینه نشانه شناسی، ادبیات، ارتباطات و فناوری تحقیق می کند. از او رساله هایی در زمینه شعر دیجیتال و نیز شعر تجربی منتشر شده است.

شعر دیجیتال و خواندن/نوشتن اشتراکی متن های ادبی

۱. سخن شعری

برای تعریف شعر دیجیتال لازم است که معنای سخن شعری را بدانیم. راحل این کار مقایسه شعر با نثر است. در واقع ساختار روایی نثر شامل توصیفات منطقی و رویدادهای زمانی است در حالی که شعر شکل فضایی را فرامی خواند و آرایش خطی نثر را می شکند و نه تنها شکل مکانی (که مطابق با مفهوم منظومه است که توسط مالارمه شاعر فرانسوی معرفی شد و سپس توسط شاعران کانکریت همچون Eugen Gomringer و Max Bense توسعه یافت) بلکه محتوی فضایی را نیز در بر می گیرد. در جایی که نثر گزارش می شود، شعر پیشنهاد می شود و جایی که نثر خطی بودن و مطلق گرایی نوشتار را فرامی خواند شکل غیرخطی شعر توسعه می یابد. علاوه بر این زبان شعری واضح نیست، تا

حدودي مبهم است و ساختار را نشان مي‌دهد و تاويل مي‌شود و به خواننده/نويسنده در استخراج معنا كمك مي‌كند.

طبق گفته تودوروف، در نشانه های شعري نمادها لازم هستند يعني آنها غير از خودشان هيچ چيزي را به عنوان مفعول صريح (ابژه بی واسطه) در نظر نمي‌گيرند. در متن تغزلی نمادها دستگاه بيانگری از تشابهات هستند و برخلاف رابطه و ابهام شعري تحمیلی نيستند بلکه منطق محسوب مي‌شوند.

اين مفهوم ابهام نتيجه ادغام تقابل هاست. در شعر بين امر انضمامی و امر انتزاعی، بين نمونه کامل فرضي و نمونه مادی و بين امر عمومي و امر خصوصي تمايز آشکاري نيست ، و واژه های شعري در ميانه باقي مي‌مانند. آنها داراي حشو و ابهام هستند. از اين رو شعر تنها با عدم تعين مشخص مي‌شود و اين عدم قطعيت است که شعر را رسانه ای بيانگر مي‌سازد تا غيرقابل توصيف باشد.

از اين رو شعر بيان غيرقابل توصيفي است که خواننده را به جستجوي ترکيب معنایي جديد ترغيب مي‌کند و روابط غير معمول را بين بيان انتزاعی و بيان انضمامی افزايش مي‌دهد.

علاوه بر این باید به یاد داشت که این کشمکش در خود زبان ذاتی است، اگر چه این کشمکش ها را می‌توان در شعر کاملاً به دست آورد زیرا در کاربرد روزانه ما از زبان، آنها بجهت ماهیت تاثیر گذار بیانگری خنثی شده‌اند. فراموش نکنیم که برای تعداد زیادی از شاعران، زبان، شعر است و همانطور که Ralph W. Emerson اظهار داشته ، زبانها متشکل از استعاره‌های فسیل شده هستند. ما نمادها و نمادهای ساکن هستیم و با استفاده اقتصادی از اشیاء از خود بی‌خود شدیم و نمی‌دانیم که آنها افکار ما هستند. شاعر به آنها قدرتی می‌دهد که باعث می‌شود کاربرد قدیمی آنها فراموش شود و به جمادات و اشیاء بی‌جان چشم و زبان می‌دهد.

به همین دلیل شاید تعریف شعر مطابق با تعریف ویکتور شکلووفسکی از هنر باشد که می‌تواند به اشیاء احساس داد، سنگ را سنگی کرد ، اشیاء را از احساس بهره‌مند کرد، همان‌طوری که مشاهده شده اند نه آن‌طوری که شناخته شده‌اند.

چندین نظریه‌پرداز ادبی تفاوت بین شعر و نثر را بیان کردند. خلاصه اینکه مفهوم شعری حسی و مبهم است و نثر ادراکی و شفاف و آشکار است. شعر در مقایسه با استفاده نثر از زبان، خلق تشابهات ابداعی را تقویت می‌کند و بحث را برای خلق مجدد معنا باز می‌کند.

این شعرها با ویژگی‌های ابداعی (تجربی) درآینده بهتر کامل می‌شوند. شعرهای تجربه گرایانه ی قرن بیستم ضرورتاً نمونه غیرخطی از شکل و محتوی را دنبال کردند. از فوتوریست ها تا کانکریت ها تعداد زیادی از شاعران فراتر از خط، صفحه و کتاب پیش رفته‌اند. همان‌طور که Walter Ong محصور شدن در متون و تبدیل واژه‌ها را پیشنهاد کرده است کتاب مقید به رسانه ثابت و پایدار است که با بسته شدن امکان دلالت خاتمه می‌یابد.

شعر تجربه ای براساس نظریه اثر باز است. در تعریفی که Umberto Eco ارائه داده است اثر آزاد در کنش مفسر از آزادی آگاهانه ایجاد می‌شود که شاعر را در مرکز یک شبکه از روابط پایان‌ناپذیر بینابینی قرار می‌دهد که شکل خاص خودش را اعمال می‌کند. Eco اثر باز را با اثر بسته قراردادی مقایسه می‌کند که خواننده را به سمت تفاسیر از پیش تعریف شده سوق می‌دهد و با حالت استهزا اظهار می‌دارد که اولی دیدگاه‌های مرسوم جهان را رد می‌کند و در عوض آگاهی از تکه‌تکه‌شدن، عدم پیوستگی و ناهنجاری محیط اشباع شده رسانه‌ای را پیشنهاد می‌کند.

ویژگی مهم دیگر شعر تجربی که به زیبایی شناسی شعر دیجیتال مربوط می شود همگرایی متن، تصویر و صداست. این جنبه از شعر در واژه‌ای جامه عمل به خود می‌گیرد که جیمزجویس معرفی کرده است و همواره توسط گروه شعری Noigandres در برزیل استفاده می‌شود: Verbovocovisual همان‌طور که Philadelpho Menezes اظهار می‌دارد استفاده از سه شبکه اصلی (زبانی، بصری و صوتی) را می‌توان در همه زبانها یافت و شعر به شبکه زبانی وابسته است. به هر حال با پیدایش هنر مدرن در اواخر قرن نوزدهم این سیستم پیاده شد. رسانه دیجیتالی به صورت شهودی این سه شبکه را با هم ترکیب می‌کند.

۲. شعرهای رسانه دیجیتالی

رسانه دیجیتالی امکانات هیجان‌انگیزی را برای انجام تجربه و نوآوری در شعر پیشنهاد می‌کند چرا که ایهام، ابهام، عدم قطعیت و تجربیات بین رسانه‌ای را به روشهای غیرخطی به بازی می‌گیرد. به هر حال وقتی نظریه‌پردازان رسانه جدید اظهار می‌دارند که رسانه دیجیتالی به صورت غیرخطی مشخص می‌شود فراموش کرده‌اند که این خطی بودن به چشمان ناظر است. در واقع طرحی که نویسنده ارائه می‌دهد در حدی است که خواننده آن

را می‌پذیرد یا رد می‌کند. ابرمتن و ابررسانه، امکانات جدیدی را برای دسترسی تصادفی به اطلاعات باز می‌کنند، اما خواننده می‌تواند بررسی کند و داستان خطی را به صورت غیرخطی تفسیر کند و شعر غیرخطی را به شکل خطی بخواند. با در نظر گرفتن این نکته من ترجیح می‌دهم که ویژگی‌های رسانه جدیدی را تجزیه و تحلیل کنم که روش‌های غیرخطی را تشویق می‌کند و عقاید از قبل تصور شده نویسنده (از طریق همکاری)، متن (از طریق همگرایی) خواننده (از طریق تعامل) را منتشر می‌کند.

نظریه‌پردازان رسانه جدید موافقت می‌کنند که رسانه دیجیتالی ناشی از ترکیب فرهنگ بصری (عکاسی، فیلم، تلویزیون) با تکنولوژی‌های محاسباتی است. در واقع فیلم و عکاسی، تلویزیون، مخابرات و حافظه دیجیتال همه در کامپیوتر دیجیتالی ترکیب شده‌اند. من ارتباط متقابل هنر و تکنولوژی را برگزیدم که توسط شعر دیجیتالی در سه لحظه کلیدی قرن بیستم به دست آمده است.

ابتدا اینکه در آغاز این قرن نظریه فیلم تثبیت شد و شیوه ویرایش و روش‌های مونتاز، گرایش فرهنگی را برای بریکولاژ و نیز مفهوم هنری کولاژ بیان کرد که با تجربه‌های تاپیوگرافیک فتوریست‌ها و دادائیست‌ها همگام شده بود. در این میان F. T. Marinetti ،

T.Tzara و K. Schwitters، مونتاژ و هم کناری را به عنوان شگردهای برای ارائه

معانی جدید و بیانگر دنبال کردند.

در اواسط این قرن، توسعه تلویزیون و کامپیوتر دیجیتالی با شروع شعرهای تجربه گرا

همراه بود: شعر کانکریت، شعر دیداری و شعر صوتی افقهای جدیدی را به روی شعر

گشودند و گروههایی مانند PO-EX (پرتغال)، Noigandres (برزیل) و

L=A=N=G=U=A=G=E (ایالات متحده آمریکا) و نیز چند تجربه در زمینه ترکیب و

تولید متون خودکار با استفاده از کامپیوتر به وجود آمدند، همچون Nanni Ballestrini

در ایتالیا، Pedro Barbosa در پرتغال و Alamo و E. R. I. A. L در فرانسه که در

آن زمان باهم مرتبط بودند. با ورود کامپیوتر و وحدت بین هنر و تئوری، شاعران تجربه

گرای تعدادی از کشورها شروع به بازیابی فرهنگی کردند و با استفاده از فناوری های

ثبت، نقیضه های پست مدرنی که تجربه های درون متنی بود در دسترس قرار گرفت.

در نهایت اینترنت به مفاهیم ماندگار جامعه و کشور پایان داد، فرهنگ به صورت شبکه‌ای

درآمد و با استعاره بنیادین ارزیابی شد. در موارد خاص این فرهنگ سایبری (فرهنگی که

در فضای کامپیوتری توسعه می یابد) است که پیدایش شعر دیجیتالی را تشکیل می‌دهد:

Poesls,UBU.com، مرکز شعر الکترونیک یا آرشیو ادبیات الکترونیکی ادبیات

الکترونیکی، همه در مقابل تثبیت ابررسانه، مونتاژ و تعامل با خواننده، ادغام چند رسانه‌ای با برنامه نویسی واکنش نشان می‌دهند.

چیزی که روش‌شناسی رویدادی آشکار می‌کند، ارتباط متقابل شعرهای تجربه‌گرا و زیرساخت تکنولوژیکی است. این که شعری فتوریست، کانکریت یا دیجیتالی است همه به روش‌های جدید تفسیر جهان و فرم‌های جدیدی که خلق می‌شود اشاره دارد.

۳. زیبایی‌شناسی شعر دیجیتال

با ترکیب ویژگی‌های شعر ابداعی با رسانه دیجیتالی امکان تعریف زیبایی‌شناسی شعر دیجیتالی وجود دارد، درست همچون شعر ابداعی، چیزی که رسانه جدید را تعریف می‌کند بریکولاژ و گردآوری است. در واقع پیشرفت رسانه‌های الکترونیکی باعث می‌شود که اطلاعات به آسانی کپی شوند، رسانه دیجیتالی امکان تغییر متون را فراهم می‌کند و بطورقطعی هرگونه نیت مؤلف در متن را به عنوان هویت ثابت و پایدار از بین می‌برد.

شعر دیجیتالی برای تالیف مشترک و نیز تفسیر مشترک اعلام خطر کرده است: اثر باز، منبع باز می‌شود و خواننده، نویسنده می‌شود.

عده‌ای بر این نکته توافق دارند که شعر دیجیتال بر مبنای پیشرفته‌های شعر تجربی ساخته شده است: شعرهای دیداری، صوتی و کانکریت توسط شعرهای الکترونیکی توسعه یافته و تجدید شده‌اند. اما این مورد شامل تعدادی از به اصطلاح شعرهای دیجیتال که در شبکه قرار می‌گیرند نمی‌شود. همان‌طور که نظریه‌پردازان در رابطه با زمینه‌های مختلف مطالعه بحث کرده‌اند، امکان شناسایی دو گرایش اصلی وجود دارد. اولین گرایش با رونویسی متن ایستا در محیط وب بود و دومین گرایش طبق توضیح Kenneth Goldsmith مستقیماً درگیر تکنولوژی می‌شود که نوع جدید تجربه خواندن آنلاین ارائه داده است.

همان‌طور که Glazier Loss Pequeno اظهار می‌دارد، شعر دیجیتال باید توسط نویسنده‌اش نه به عنوان تعمیم (دیجیتالی کردن و اصلاح کردن) شکل چاپی دیده شود بلکه به عنوان روش جدید تفکر در مورد رسانه دیجیتالی دیده شود. نظریه شعر دیجیتال همچون فرایند تفکر از طریق این محیط جدید است، یعنی تفکر از طریق ساخت شعر.

شاعران باید با زبانهای برنامه نویسی کامپیوتری آشنا باشند. وقتی Glazier می‌گوید که وبی (web) که می‌خوانیم همان وبی است که می‌نویسیم، وی به دو کارکرد متفاوت اشاره می‌کند: از یک طرف فرآورده، پردازش می‌شود و از طرف دیگر شاعر، برنامه نویس می‌شود.

درست همان‌طوری که شاعران تجربه گرا در مانیفست هایشان پیش‌بینی کرده‌اند نوشتن موقتی، شناور، قابل توجیه و انعطاف‌پذیر است و دقیقاً همان چیزی است که نوشتن را برای رسانه دیجیتالی خیلی مهم می‌کند. با نوشتن مجدد عبارت Emerson می‌توان گفت که شعر دیجیتال زبان تکنولوژیکی را فسیل‌زدایی می‌کند و دیدگاه روشنی در مورد رسانه به ما می‌دهد. شعر دیجیتال با طفره رفتن از شفافیت و خطی بودن دارای حالت خودپژواکی است که توجه همه را به ماتریالیته و هستی‌شناسی خود محیط جلب می‌کند.

شعر دیجیتال هم چون شعر تجربی از طریق خود ارجاعی، نمادهای لازم را ارائه می‌دهد و ویژگیهای اصلی اش همان ویژگیهای ادبیات تجربه گرا است: پروسه‌ای (ناتمام، اثر باز) تعاملی (خواندن/نوشتن، نوشتن مجدد) ابررسانه‌ای (یکپارچگی، همگرایی) و شبکه‌ای (تعامل، همکاری)

خواندن/نوشتن متون ادبی با تشریح مساعی

در شعرهایی که در cETIC توسعه دادم و برنامه نویسی کردم از رسانه دیجیتال به منظور اجرای خلاقانه ی نوشتن ابررسانه‌ای متون ادبی استفاده کردم. در آن متون را به ابرمتن تبدیل کردم. من باید می‌گفتم که از مفهوم ابرمتن به عنوان پایگاه داده با ارتباط متقابل، که Ted Nelson خیال‌بافی کرده بود استفاده نکردم. بلکه بیشتر از نظرات Gerard Genette نظریه‌پرداز ادبی که در مورد بینامتنیت، متاتکست، و سایر اشکال ابرمتن نوشته است استفاده کردم. به نظر Genette فرآیند نقل قول، اقتباس، و دوباره نوشتن، هایپوتکست است. درحالی‌که هایپرتکست عبارت است از چیزی که نه تنها تفاوت مقادیر را از مقادیر هایپوتکست مورد نظرش مشخص می‌کند بلکه مقادیرش را جایگزین مقادیر قبلی نیز می‌کند.

من معمولاً در مورد شعری کار می‌کنم که بر اساس واژگان، جملات، استعاره‌ها و تصاویری از داستان کوتاه “Amor” (نوشته نویسنده برزیلی Clarice Lispector) نوشته شده است. شعرها هایپرتکست و داستان لیسپکتور نیز هایپوتکست است.

بعد از نوشتن هایپرتکست که در اصل به شکل چاپی منتشر شد آن را وارد برنامه ماکرومدیا فلش کردم و به آن تصویر، صدا، انیمیشن و کنش تعاملی را افزودم. در فیلم‌های فلش، هایپوتکست به صورت چند لایه وجود دارد و از نظر بصری جذاب است اما با پس زمینه ایستا: هایپوتکست آنجاست اما به گونه‌ای است که انگار نیست. همچنین هایپوتکست لیسپکتور در پیش زمینه ظاهر می‌شود اما تنها ناشی از الگوریتم تحقیقاتی است که باید توسط خواننده وقتی که روی هر نوع نثر شعری کلیک یا درگ (drag) می‌کند تحریک شود. در نتیجه هایپوتکست لیسپکتور، یک هایپرتکست می‌شود و داستان کوتاه توسط شاعر مطرح می‌شود.

از سوی دیگر شعر/ هایپرتکست کاملاً در پیش زمینه فیلم‌های فلش هستند و متحرک می‌شوند و در اطراف پرده و در ادامه موس/ خواننده حرکت می‌کنند. این متن قابل درگ کردن است و دارای رنگ‌های پویایی می‌باشد که چندین سطح شفاف را نشان می‌دهند و همچنین صداهایی در آن وجود دارد. این صداها به نحوی تغییر می‌کنند که انیمیشن روی سن (scene) و حالت خطی شعر به صورت تصادفی ظاهر می‌شوند، در این روش صدا تحت تأثیر انیمیشن است و حالت خطی بودن مختل می‌شود.

این پروژه همچنین اثر باز را معرفی می‌کند که بر اساس نظریه تالیف مشترک ساخته شده است. در این پروژه موسیقی نیست و نخواهد بود، حق چاپ و کد منبع فیلم‌های فلش با هدف ایجاد پایگاه داده‌ای بین توضیح دهندگان، توزیع شده است که متشکل از توضیحات جزئی و انیمیشن‌هایی هستند که مطابق با انتخاب‌های خواننده به طور تصادفی انتخاب شده‌اند. این نوع فایلها fla (کد منبع فیلم‌های فلش) به طراحی تحویل داده می‌شود که علاقمند به پیشنهاد پس زمینه‌های متفاوت است. به هر کسی که می‌خواهد در این پروژه شرکت کند خوش‌آمد می‌گوییم.

این پروژه، پروژه‌ای است که نوشتن خلاقانه و خواندن متون ادبی را ترویج می‌کند. ما در آینده ترکیب برنامه کامپیوتری را که توسط اعضای Sintext.CETIC توسعه یافته است بررسی می‌کنیم، برنامه‌ای که بطور برجسته امکانات بی‌شماری را از خلق هایپوتکست ایجاد می‌کند و آن را در اختیار خواننده/نویسنده قرار می‌دهد تا مفهومی را برای آن انتخاب کند و امیدوار باشد که در این فرایند ممکن است سرانجام نمادها، تمام متون غیرقابل تاویل را آشکارکنند.

Reference

Chapter 1) Kiene BRILLENBURG WURTH, «Multimediality, Intermediality, and Medially Complex Digital Poetry», *RiLUnE*, n. 5, 2006, p. 1-18.

Chapter 2) "Digital poetics or On the evolution of experimental media poetry"
<http://www.brueckner-kuehner.de/block/p0et1cs.htm> [25.06.04] Kassel 2004. Published with kind permission of the author
<http://www.european-mediaculture.org>

Chapter 3) "Text as a Loop/ On the Digital Poetry" *Janez Strehovec, Ph.D.*
Assistant Professor at Academy of Visual Arts,
University of Ljubljana, Slovenia
<http://hypertext.rmit.edu.au/dac/papers/Strehovec.pdf>

Chapter 4) To be completed and published in: Peter Gendolla & Jürgen Schfer (eds.): *Beyond the Screen: Transformations of Literary Structures, Interfaces and Genres*. Bielefeld: transcript 2010

Chapter 5) MoPo: Creating an interactive electronic poetry , Renee Lung
MDES 5105 August 27, 2007
Aitken, Jonathan., George Swede, Kevin Anthony Worthington. "Artists, Poets and Engineers: Bridging Disciplines with Kinetic Typography." *The International Journal of the Arts in Society*. no. 1 (2006)

Chapter 6) "Digital poetry and collaborative Wreading of Literary Texts" Rui Torres
Assistant Professor, Fernando Pessoa University,
<http://telepoesis.net/papers/dpoetry.pdf>