

ادبیات الکترونیک و داستان‌های وب‌محور چندوجهی:
الگوهای روایی در پوستین‌های ناهمگون: یک رمان (۲۰۱۲) و در حرکت (۲۰۱۴)
هانیه ذالتاش^۱، فرید پروانه^۲، نرگس منتخبی بخت‌ور^۳

چکیده

پیدایش ادبیات الکترونیک به‌طور چشمگیری با تکامل رسانه‌های دیجیتال پیوند خورده، به‌نحوی که "داتا دیجیتال" نامیده می‌شوند. درواقع، ادبیات الکترونیک، شامل آثاری است که با بهره‌گیری از رایانه خلق شده‌اند و تنها از طریق رایانه قابل خواندن هستند. داستان‌های وب‌محور چندوجهی (نسل دوم ادبیات الکترونیک) از وجه‌های گوناگونی نظیر تصویر، صدا، موسیقی، فیلم و متن استفاده می‌کنند. به‌بیان دیگر، این آثار ما را با جریانی از وجه‌ها/رسانه‌های گوناگون روبرو می‌کنند، درحالی که هیچ سرنخی از مسیر حرکت را به ما نشان نمی‌دهند. اگرچه خوانش داستان‌های دیجیتال دشوار به نظر می‌رسد، اما با پیروی از نظریه‌های کاترین هیلز در رابطه با آپوفنیا (الگویابی داده‌های تصادفی) و نظریه‌های پاتریک کالم هوگان درباره غایت‌های روایی و عواطف، الگوهای روایی پنهان را در دو رمان *پوستین‌های ناهمگون*، *یک رمان (۲۰۱۲)* اثر سلک و *در حرکت (۲۰۱۴)* اثر اسمیت می‌توان مشاهده کرد. طبق نظر هوگان، زندگی انسان و روایت‌ها، پیرامون چهار غایت اصلی نظیر *کاما*، *آرتا*، *دارما* و *موکشا* شکل می‌گیرند. پیروی از این غایت‌ها، سبب برانگیخته‌شدن عواطفی خاص می‌شود. در نتیجه، در *پوستین‌های ناهمگون*، روایت‌ها بر اساس *کاما* و *موکشا* و در رمان *در حرکت*، روایت‌ها بر اساس *آرتا* پیش می‌روند. بنابراین، جست‌وجوی غایت‌های ذکرشده در این دو اثر، سبب کشف الگویی روایی می‌شود که تصادفی‌بودن وجود وجه‌های گوناگون را به چالش می‌کشد. واژگان کلیدی: آپوفنیا، الگوهای روایی، داده‌های تصادفی، داستان‌های چندوجهی وب‌محور، ادبیات الکترونیک، عواطف، غایت‌های روایی

دوره بیستم شماره ۲۰، بهار و تابستان ۱۴۰۲

۱. دانشجوی دکتری، گروه زبان و ادبیات انگلیسی، واحد تهران مرکزی، دانشگاه آزاد اسلامی، تهران، ایران.
پست‌الکترونیک:

hnh_zaltash@yahoo.com

۲. استادیار دانشگاه آزاد اسلامی، واحد قم، ایران، (نویسنده مسئول)، پست‌الکترونیک: faridparvaneh@gmail.com

۳. استادیار دانشگاه آزاد اسلامی، واحد تهران مرکزی، تهران، ایران، پست‌الکترونیک: nargesmontakhab@gmail.com

ادبیات الکترونیک

پیدایش ادبیات الکترونیک، ارتباط نزدیکی با تکامل رسانه‌های دیجیتال دارد. به طوری که "ذاتا دیجیتال" نامیده می‌شوند و آثار هنری را دربرمی‌گیرند که "با استفاده از رایانه خلق شده‌اند . . . و تنها از طریق رایانه قابل خواندن هستند" (Hayles, Electronic Litera-3 ture). در واقع، ادبیات الکترونیک در محیطی از رسانه‌های دیجیتال، خلق و اجرا می‌شود. نظریه‌پردازهای مختلف، از نام‌های متفاوتی نظیر "ادبیات دیجیتال"، "داستان‌های شبکه‌ای"، "داستان‌های چندوجهی"، "نوشتار رایانه‌ای یا الگوریتمی"، "ابرمتن ادبی" و "داستان‌های ابرمتنی" برای ادبیات الکترونیک استفاده می‌کنند تا جنبه‌های گوناگون این نوع ادبیات را آشکار کنند. اگرچه، ریشه این نوع ادبیات به دهه‌های ۱۹۸۰ می‌رسد، ادبیات الکترونیک تقریباً گونه تازه‌ای از ادبیات محسوب می‌شود. آلیس بل بیان می‌کند که "رسانه‌های رایج در عصر حاضر، دوره‌ای دیجیتالی را نوید می‌دهند که در آن ادبیات را متفاوت می‌خوانیم (روی صفحه نمایش)، دوره‌ای که در آن تکنولوژی، خواننده‌ها را با قرن بیست و یک وفق می‌دهد (با آنچه که رواج دارد)، دوره‌ای که در آن ادبیات جایی قرار دارد که خواننده‌ها هستند (آنلاین / برخط)" (۳). نکات ذکر شده، جایگاه ویژه ادبیات الکترونیک را در زندگی ما، در دنیای تکنولوژی و عصر پسامدرن نشان می‌دهد.

کاترین هیلز (۱۹۴۳) با بررسی طیف گسترده‌ای از آثار الکترونیک، آن‌ها را به دو گروه تقسیم‌بندی کرده است، "نسل اول" یا "کلاسیک" که "در استوری اسپیس"، نرم‌افزار نوشتاری ابرمتنی^۱ است که اولین بار توسط مایکل جویس، جی دیوید بولتر و جان بی اسمیت "خلق شدند و "نسل دوم" یا "معاصر/پسامدرن" که "بیشترین استفاده را از قابلیت‌های چندوجهی وب داشتند" (5-6 Electronic Literature). نسل اول، که به‌عنوان

1. Digital born
2. Digital Literature
3. Network Fictions
4. Multimodal Fictions
5. Algorithmic or Computational Writing
6. Literary Hypertext
7. Hypertext Fictions
8. Storyspace
9. Hypertext authoring program

نسل ابرمتنی هم شناخته شده، به آثاری گفته می‌شود که شامل "تکه‌های کوچک متنی هستند که لکسیا^۱ یا گره^۲ نامیده می‌شوند... که توسط لینک‌ها به هم متصل شده‌اند و خواننده با کلیک کردن روی آن‌ها، قادر به دیدن آن‌ها است" (Krasniqi 14). مایکل جویس، "پدر داستان‌های ابرمتنی محسوب می‌شود" و اثر او، *بعذر زظهر: یک داستان* (۱۹۹۰) به‌عنوان "اولین داستان متنی تاثیرگذار شناخته شده است" (Krasniqi 28). نسل دوم یا داستان‌های وب‌محور چندوجهی، طیف وسیعی از آثار الکترونیک را دربرمی‌گیرند که از وجه‌های متفاوتی از جمله تصویر، صدا، موسیقی، فیلم و متن استفاده می‌کنند. ماهیت چندوجهی این نسل که حاصل پیدایش وب جهان‌گستر است، مرزهای میان حوزه‌های هنری متفاوت را از بین برده است. آثار برگزیده در این پژوهش، نمونه‌هایی از داستان‌های وب‌محور چندوجهی هستند.

استرد انسلین^۳، نسل سوم یا "متن سایبری"^۴ را معرفی می‌کند. اصطلاح "متن سایبری" را اسپن آرست^۵ ابداع کرد. این اصطلاح تاثیر رسانه را به‌عنوان بخش جدایی‌ناپذیر فرایند خواندن، برجسته می‌کند. *ریوار تنفسی* (۲۰۰۴) اثر کیت پولینگر و کریس جوزف^۶، نمونه‌ای از نسل سوم محسوب می‌شود. اچ، کی، راستاد^۷ از انسلین فراتر می‌رود و نسل چهارم یا "ادبیات رسانه‌های اجتماعی"^۸ را معرفی می‌کند، ادبیاتی که "در فضای رسانه‌های اجتماعی، تولید و خوانده می‌شود، همانند اشعار فیس‌بوک و داستان‌های توییتر... جایی که پلتفرم^۹، نقش بنیادی در جنبه زیبایی‌شناسی و پتانسیل معنایی اثر دارد" (Bell et al., 10). لیندا کرنمن^{۱۰} در مقاله خود، "آیا داستان‌سرایی فرارسانه‌ای تحت تاثیر داستان‌های ابرمتنی است؟"، نسل چهارم را "داستان‌سرایی فرارسانه‌ای"^{۱۱} می‌نامد و سه اثر برجسته را بررسی می‌کند.

قابلیت‌های رسانه‌های دیجیتال، وجه‌های روایت‌پردازی را گسترش داده‌اند، به‌طوری

1. Lexia
2. Node
3. Astrid Ensslin
4. Cybertext
5. Espen Aarseth
6. Kate Pullinger and Chris Joseph
7. H. K. Rustad
8. Social media literature
9. Platform
10. Linda Kronman
11. Transmedia Storytelling

که ژانرها و گونه‌های جدیدی از ادبیات به وجود آمده‌اند. بنا به نظر اسکات رتبرگ (۱۹۷۰)، ژانرها شامل "داستان‌های ابرمتنی، اشعار پویا، داستان‌های تعاملی^۲، روایت جمعی شبکه‌محور^۳، روایت مکان‌نما^۴، چیدمان هنری رایانه‌ای^۵ و رمان‌هایی به شکل پست الکترونیک، پیامک و بلاگ" می‌باشند (۱۲-۱۳). پیشرفت رسانه‌های دیجیتال، تجربه منحصربه‌فردی از خلق و خوانش ادبیات به وجود آورده است. برتراند جرویس^۶ اظهار می‌دارد که "ما با روند رو به افزایش متن‌های رایانه‌ای روبرو هستیم... متن‌هایی که فقط بر بستر وب قرار دارند. متن‌هایی متحرک همراه با صدا و تصویر و قابل دسترسی از طریق شبکه‌ها که توسط ابرپیوندها^۷ به هم پیوند خورده و در محیط‌های پیچیده دیجیتال، نوشته شده‌اند. بنابراین، در حالت سیال قرار دارند و مدام در حال تغییر هستند" (۱۸۳). در واقع، آثار الکترونیک، جریانی از وجه‌های مختلف را روی صفحه نمایش به تصویر می‌کشند، همان‌گونه که در رمان‌های برگزیده در این پژوهش، *پوستین‌های ناهمگون: یک رمان* (۲۰۱۲)^۸ و *در حرکت* (۲۰۱۴)^۹ قابل مشاهده هستند.

آثار منتخب

پوستین‌های ناهمگون: یک رمان (۲۰۱۲) اثر ایلیا سلک (و سایرل تیبولسکی)^{۱۰} در محیط اچ‌تی‌ام‌ال پنج^{۱۱} و جاوااسکریپت^{۱۲} نوشته شده است. رمان شامل عکس‌هایی از سایت فلیکر^{۱۳}، فیلم‌ها/ویدئوهای از یوتیوب^{۱۴}، تک‌گویی‌های صوتی^{۱۵} (شامل روایت پنج شخصیت دیگر داستان از زندگی سباستین/شخصیت اصلی داستان) و یادداشت‌های

1. Kinetic poetry
2. Interactive fictions
3. Networked-based collective narrative
4. Locative narrative
5. Computer art installations
6. Bertrand Gervais
7. Hyperlinks
8. *Queerskins: A Novel* (2012)
9. *Motions* (2014)
10. Illya Szilak (and Cyril Tsiboulski)
11. HTML5
12. JavaScript
13. Flickr Creative Commons
14. YouTube
15. Audio monologues

روزانه او است. همچون آثار دیگر وب‌محور چندوجهی، این رمان شامل وجه‌ها/ رسانه‌های متعددی است (تصویر شماره یک). با این که وجه‌ها/رسانه‌ها به صورت سلسله مراتبی چیده نشده‌اند، اما ممکن است برخی خوانندگان متوجه الگوهای روایی و کهن‌الگوهای عاطفی شوند. از میان الگوهایی که سلک در رمان ارائه کرده، غایت‌های روایی *کاما*^۲ و *موکشا*^۳ قابل مشاهده هستند که سبب پیدایش کهن‌الگوهای عاشقانه و عواطف خودسرزنش‌گر می‌شوند. با توجه به نظریه‌های هوگان درباره غایت‌های روایی و کهن‌الگوهای روایی، می‌توان گفت زندگی سباستین بر پایه جست‌وجوی *کاما* و *موکشا* می‌باشد که عواطفی نظیر عشق، شرمساری و احساس گناه را برمی‌انگیزند.

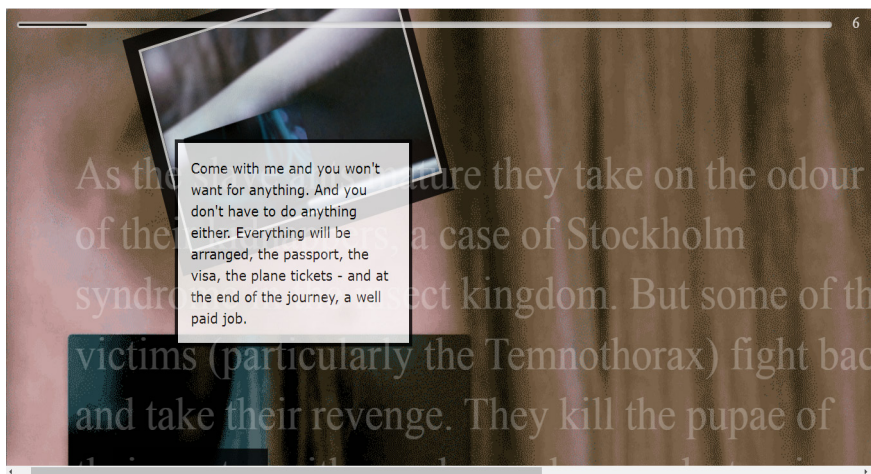


تصویر شماره یک

رمان *سر حرکت* (۲۰۱۴) اثر هیزل اسمیت، (ویل لئور و راجر دین)^۴ در محیط اچ‌تی‌ام‌ال پنج و جاوااسکریپت نوشته شده است. اسمیت با بهره‌گیری از ژانرهای متفاوت از جمله مستند، روزنامه‌نگاری، فیلم، شعر، روایت و نظریه فرهنگی، تجربه اشخاص از قاچاق انسان و برده‌داری معاصر را به تصویر می‌کشد. او مفاهیم ذکرشده را با کنار هم گذاشتن روایت تجربه‌های شخصی افراد، نشان می‌دهد. روایت‌هایی که از طریق تصاویر، صداها، فیلم‌ها، متن‌های واقعی متعدد یا به عبارت دیگر، وجه‌ها/رسانه‌های گوناگون ارائه می‌شوند (تصویر شماره دو)، الگوی روایی قابل مشاهده در این اثر، بر اساس غایت‌روایی

1. Modes/media
2. *Kama*
3. *Moksa*
4. Hazel Smith, (Will Luers, and Roger Dean)

آرتا^۱ می‌باشد. اگرچه رمان پیشرفتی خطی دارد، اما هیچ‌یک از لکسیاها تکرار نمی‌شود. در هر لکسیا، توصیف‌های بی‌شماری در رابطه با تجربه شخصی افراد از قاچاق انسان و برده‌داری جنسی از طریق وجه‌ها/رسانه‌های مختلف کنار هم قرار می‌گیرند. به بیان دیگر، این افراد با ملیت، زبان، سن، جنسیت، و نژاد گوناگون، داستان خود را نقل می‌کنند. تمام این افراد در تلاش برای دستیابی به غایت نهایی خود، آرتا، هستند.



تصویر شماره دو

پیشینه تحقیق

پژوهشگران بسیاری در سرتاسر جهان، به بررسی آثار ادبیات الکترونیک و کشف معانی و جنبه‌های بی‌شمار آن‌ها پرداخته‌اند. اسکات رتبرگ در کتاب *ادبیات الکترونیک* (۲۰۱۹)، مقدمه جامعی از ژانرهای معاصر نوشتار دیجیتال ارائه می‌دهد. کتاب شامل هفت فصل است. در فصل اول، به توصیف ادبیات الکترونیک می‌پردازد. به نظر او "ادبیات الکترونیک، ژانرها و گونه‌های جدیدی از نوشتار است که از قابلیت‌های خاص رایانه و شبکه استفاده می‌کنند" (۱۱). او بر این باور است که رابطه‌ای دوسویه میان درک ما از بافت تکنولوژی که ادبیات الکترونیک در آن تولید می‌شود و درک ما از ادبیات الکترونیک وجود دارد.

1. Artha

کتاب *راهنمای ادبیات الکترونیک بلومزبری* (۲۰۱۸) تالیف جوزف تابی را می‌توان به‌عنوان یک مرجع معتبر در حوزه ادبیات الکترونیک در نظر گرفت. کتاب شامل چهار بخش "پایان‌ها، آغازها"، "بوطیقا و مباحث"، "مادیت، هستی‌شناسی" و "اقتصاد، ناپایداری" می‌باشد. این کتاب نظریه‌های پژوهشگران گوناگون در رابطه با مفاهیم برجسته در حوزه ادبیات الکترونیک را جمع‌آوری کرده است. پژوهش‌های دانیال پاندی^۱ و دیوید چیکاریکو^۲، نمونه‌هایی از بررسی روایت‌پردازی و شناخت در ادبیات الکترونیک هستند. دانیال پاندی در بخش "روایت‌پردازی" به بررسی روایت در ادبیات الکترونیک می‌پردازد. او بحث خود را با توصیف تکامل روایت آغاز می‌کند و سپس شرح می‌دهد که چگونه آثار الکترونیک، روایت را خلق و چگونه از روایت استفاده می‌کنند. او مفاهیم کلیدی روایت‌شناسی را مطرح می‌کند. سپس به بررسی این نکته می‌پردازد که ویژگی‌های کهن‌روایت در ادبیات الکترونیک، تا چه حد قابل به‌کارگیری هستند (۱۳۸). او همچنین، ویژگی‌های منحصر به فرد روایت در ادبیات الکترونیک را نام می‌برد و راه‌هایی را بیان می‌کند که از طریق آن‌ها، ادبیات الکترونیک درک ما از روایت را به‌چالش می‌کشد.

دیوید چیکاریکو در مقاله "بازبینی شناخت در ادبیات الکترونیک"، اهمیت ویژه شناخت در ادبیات الکترونیک را مشخص می‌کند. به بیان او، "ادبیات الکترونیک، جنبه‌هایی از پژوهش‌های معاصر بر مفهوم شناخت را منعکس می‌کند. پژوهش‌هایی که شناخت را قابل تجسم، وابسته به عواطف، دارای گستردگی، همه‌گیر و وابسته به اجتماع و بازنمایی شده از طریق محیط رسانه‌ای توصیف می‌کنند" (۱۵۱). چیکاریکو با توجه به نظریه‌های هوگان، بیان می‌کند که مفاهیم علمی-شناختی جهان‌شمول بر پایه کهن‌الگوها^۳ هستند. او با بررسی چندین اثر، به بیان چگونگی ارتباط آثار ادبی و هنری دیجیتال و مفهوم شناخت می‌پردازد.

مبحث اصلی کتاب *پیکربندی ذهن در رسانه‌های روایی* (۲۰۰۵) اثر دیوید چیکاریکو، بر پایه مفاهیم شناختی نظیر حافظه، ادراک، توجه و عواطف است. او به بررسی مفهوم شناخت از منظر زیبایی‌شناختی در سه گونه از رسانه‌های روایی از جمله رمان‌های چاپی، داستان‌های دیجیتال و بازی‌های رایانه‌ای داستان‌محور می‌پردازد. چیکاریکو بیان می‌کند که "پیکربندی ذهن‌های ساختگی در رسانه‌های دیجیتال، در چگونگی درک ما

1. Daniel Punday
2. David Ciccoricco
3. Prototypes

از کارکرد ذهن‌های واقعی در فرهنگ اشباع‌شده رسانه‌ای، اهمیت ویژه‌ای دارد و ما می‌توانیم از پژوهش‌های معاصر در علوم شناختی، نکات بسیاری درباره روایت‌های ادبی در رسانه‌ها را فراگیریم" (۱۳). در واقع، او به شرح ارتباط میان مفهوم شناخت و روایت‌های ادبی در آثار گوناگون می‌پردازد.

چهارچوب نظری و روش‌شناسی

آپوفنیا^۱ (الگویابی داده‌های تصادفی)

رابرت تاد کرول^۲، در فرهنگ لغات اسکپتیک^۳، به توضیح واژه آپوفنیا می‌پردازد. طبق نظر او، "آپوفنیا، کشف ارتباط و مفاهیم پدیده‌های غیرمرتبط است. کلوس کنراد^۴ اصطلاح آپوفنیا را در سال ۱۹۵۸ ابداع کرد" (۳۲). در علم روان‌شناسی، اصطلاح آپوفنیا نشانه‌ای از اسکیزوفرنی پارانوئیدی محسوب می‌شود، زمانی که بیمار الگوی معناداری می‌بیند، درحالی که (در اصل آن الگوها) وجود ندارند. پیتر بروگر^۵ بیان می‌کند که میل دیدن، ارتباط میان اشیا و یا ایده‌های نامرتبط، روان‌پریشی را به خلاقیت پیوند می‌زند. . . در واقع، آپوفنیا و خلاقیت، دو روی یک سکه هستند (Carroll 32). پیرو نظریه مطرح‌شده، کترین هیلز بر این باور است که آپوفنیا "یافتن الگوهایی در داده‌های تصادفی است" و می‌تواند به‌عنوان "محرکی برای خلاقیت هنری محسوب شود. همان‌طور که در رمان‌های شناخت‌الگو^۶ اثر ویلیام گیbson^۷ و *M صورت فلکی برای ویتگنشتاین*^۸ اثری از دیوید کلارک^۹ دیده می‌شود" ("Hayles, "Apophenia"). آپوفنیا در دامنه وسیعی از آثار هنری از جمله *کتابخانه بابل* اثر خورخه لوئیس بورخس، *آونگ فوکو* اثر آمبرتو اکو، و فیلم‌هایی نظیر *شماره ۲۳* (۲۰۰۷) و *ذهن زیبا* (۲۰۰۱) دیده می‌شود. از طرف دیگر، یوری

1. Apophenia
2. Robert Todd Carroll
3. *The Skeptic's Dictionary*
4. Klaus Conrad
5. Peter Brugger
6. *Pattern Recognition*
7. William Gibson
8. *88 Constellations for Wittgenstein*
9. David Clarke

مارگولین^۱، "کشف الگو را نوعی از ادراک^۲ می‌داند" (۲۹۰). بنابراین، کشف الگوهای پنهان در آثار ادبی می‌تواند به رمزگشایی آن‌ها منجر شود.

از آنجایی که پژوهش حاضر به بررسی ادبیات الکترونیک می‌پردازد، بیان نظریه‌های کاترین هیلز دربارهٔ *صورت فلکی، برای ویگنشتاین* حائز اهمیت است. هیلز بحث خود را با بررسی عنوان اثر شروع می‌کند. او "صورت‌های فلکی" را به‌عنوان "استعاره‌ای قابل توجه" معرفی می‌کند، زیرا "مردم باستان به آسمان نگاه می‌کردند و تصورشان بر آن بود که مجموعه‌ای از ستارگان، نماد شمایل‌های اسطوره‌ای هستند. اما ستاره‌شناسان معتقدند که ستارگان نام‌گذاری شده در صورت‌های فلکی، لزوماً پیوستگی فضایی و یا هر نوع ارتباط دیگری ندارند. بنابراین، صورت‌های فلکی، نمونه‌های باستانی از یافتن الگوهای هستند که اطلاعات موجود، آن‌ها را تایید نمی‌کنند" (Hayles, "Apophenia"). هیلز با بررسی لکسیاهای^۳ مختلف این رمان، الگوهای موجود در این اثر را مشخص می‌کند، از جمله ۸۸ عدد صورت فلکی، ۸۸ کلید پیانو، ۸۸ به‌مثابه دو حرف انگلیسی HH و ۸۸ به‌مثابه دو نشان بی‌نهایت که وارونه در کنار هم قرار گرفتند (Hayles, "Apophenia"). او بر این باور است که حتی در این اثر چندپاره، می‌توانیم الگویی پیدا کنیم.

با توجه به نظریه‌های ذکر شده، ما می‌توانیم الگوهایی خاص در میان وجه‌ها / رسانه‌های پراکنده در داستان‌های وب‌محور چندوجهی، نظیر *پوستین‌های ناهمگون: یک رمان* و *حرکت پیدا کنیم*. همان‌طور که منتخبی بخت‌ور و سخنور، به بررسی "تاثیر اسطوره ایرانی شهرزاد قصه‌گو بر اصل پسامدرنی و بارتی داستان‌سرایی" (۸۶) و همچنین پروانه و ذالتاش به "کشف ردپای اسطوره در رمان‌های سایبرپانک" می‌پردازند (۹۵)، پژوهش حاضر، به جست‌وجوی رد پای کهن‌الگوها و غایت‌های زندگی / روایی *پوروسارتاس*^۴ در رمان‌های وب‌محور چندوجهی می‌پردازد. در این رمان‌ها، الگوی یافت‌شده، تصویری است از هنگامی که عواطف یک شخص بر اساس غایت‌های روایی برانگیخته می‌شوند. الگوهای روایی کشف‌شده، بر اساس نظریه‌های پاتریک کالم هوگان^۵ قابل توضیح هستند. بنابراین، لازم است به شرح نظریه‌های وی در رابطه با عواطف و غایت‌های روایی^۶ بپردازیم. هوگان به تعریف عواطف می‌پردازد، "عواطف، حاصل ارزیابی کنشگر

1. Uri Margolin

2. Perception

3. Lexias

4. *Purusārthas*

5. Patrik Colm Hogan

6. Narrative goals

از موفقیت یا عدم موفقیت خود در رسیدن به اهداف ویژه‌ای درون ساختاری روایی است" (76 *The Mind and Its Stories*). بنابراین، غایت‌ها نقش تعیین‌کننده‌ای در برانگیختن عواطف دارند.

به گفته هوگان، برای بررسی عواطف دو رویکرد وجود دارد: یکی بر اساس ادراک و دیگری بر پایه ارزیابی (43 *Affective Narratology*). به بیانی دیگر، نظریه ادراک بر پاسخ‌های آنی/غیرارادی ما به موقعیت‌های خاص اشاره می‌کند و نظریه ارزیابی، بر قضاوت ما از موقعیت‌ها تأکید دارد. لسلی برادی^۱ بیان می‌کند که "عواطف، نتیجه سنجش میزان پیشرفت به سوی غایت‌های مهم است" (۱۶). شرر و السورت^۲ به اختصار توضیح می‌دهند که "فرضیه اصلی نظریه‌های ارزیابی عواطف، بر این اساس است که عواطف توسط تفسیر ذهنی فرد از رویدادهای بااهمیت برای آن فرد، برانگیخته و متمایز می‌شوند" (۴۵). بنا بر نظر هوگان، "ارزیابی یک رویداد با توجه به غایت‌های مورد نظر یک فرد، شامل درک مستقیم، تصور عینی پیشینه و نتیجه آن رویداد و برانگیختگی خاطرات عاطفی است" (78 *Literature and Emotion*). هریک از نظریه‌ها، به نحوی نقش غایت‌ها را در برانگیختن عواطف برجسته می‌کند.

با توجه به توصیفی بر پایه ارزیابی عواطف، هر فرد به تفسیر موقعیت‌ها و ارتباط آن‌ها "با نگرانی‌ها و علایق خود که تابع غایت‌هاست - غایت‌های کوتاه‌مدت یا بلندمدت، غایت‌های وابسته به حوزه‌های مختلف زندگی، غایت‌های مربوط به نگهداری یا تغییر موقعیت‌ها و شرایط خاص - نیاز دارد" (43 *Hogan, Affective Narratology*). قضاوت فرد از موقعیت‌ها بر اساس دستیابی یا عدم دستیابی به غایت‌ها، نقش مهمی در رویکرد وابسته به ارزیابی عواطف دارد. هوگان اظهار می‌دارد که:

ارزیابی به معنای سنجیدن شیوه‌هایی است که از طریق آن‌ها، یک موقعیت قابل تفسیر خاص بر توانایی فرد در رسیدن به غایت‌هایش موثر است. درکل، می‌توان اظهار داشت که عواطف مثبت، انعکاس موقعیت‌هایی است که امکان رسیدن به هدف‌ها محتمل است؛ درحالی که عواطف منفی، نشانه موقعیت‌هایی است که امکان دستیابی به غایت‌ها بسیار کم است. درواقع، عواطف مثبت یا منفی حاکی از نمایی خاص از هدف‌ها و تسهیلات یا موانع رسیدن به هدف‌ها می‌باشد (44 *Hogan, Affective Narratology*).

بنابراین، ما موقعیت‌ها را بر اساس توانایی‌هایمان در دستیابی به غایت‌ها می‌سنجیم.

1. Leslie Brody

2. Scherer and Ellsworth

الگوهای روایی

مبحث مهم دیگر، شرح جایگاه غایت‌های زندگی در سنت هندوستان^۱ است. در این سنت، غایت‌های زندگی که به‌عنوان *پوروسارتاس* شناخته می‌شوند و شامل *کاما*، *آرتا*، *دارما*^۲ و *موکشا* هستند، به‌عنوان نیروهای محرکه کنش‌های انسان محسوب می‌شوند:

کاما، لذت است. بطور دقیق‌تر لذت حسی و بر اساس کهن‌الگوها، لذت جنسی است. *آرتا*، ثروت و قدرت است. به‌طور کلی، *کاما* لذت جسمانی و *آرتا* لذت اجتماعی - لذت مقام، قدرت و ثروت - است. *موکشا*، رهایی، به‌ویژه رهایی حاصل از تولدی دوباره است. اما عموماً به‌معنای رهایی حاصل از صلح درونی است که از طریق آرام‌بودن در مقابل جهان در حال تغییر به وجود می‌آید. *دارما*، خدمت/وظیفه، اخلاقیات و سیرت است (225 Hogan, What Literature Teaches Us about Emotion).

تمام کنش‌های انسان بر پایه غایت‌ها می‌باشد، زیرا عواطف فرد نتیجه ارزیابی موفقیت او در دستیابی یا عدم دستیابی به هدف‌ها می‌باشد. نه تنها زندگی انسان بلکه روایت‌ها هم بر پایه چهار غایت اصلی است. هوگان، روایت را بر اساس نظریه‌های سانسکریت، به مثابه جست‌وجوی غایت باز تعریف می‌کند. او ادعا می‌کند که "هر داستانی بر پایه یکی از چهارغایت اصلی شکل می‌گیرد، زیرا آن‌ها چهار هدف اساسی هستند که تمام زندگی انسان بر پایه آن‌ها بنا می‌شود" (Hogan, *The Mind and Its Stories* 93-9). طبق نظریه هوگان، *موکشا* و *دارما*، غایت‌های برتر محسوب می‌شوند. از طرف دیگر، *کاما* و *آرتا* غایت‌های نخستین محسوب می‌شوند که کهن‌الگوهای آن‌ها نظیر "پیوند عاشقانه و قدرت سیاسی-اجتماعی در ژانرهای خاصی دیده می‌شوند" (ibid). بنابراین، بررسی روایت‌های *کاما* و *آرتا* می‌تواند سبب درک *موکشا* و *دارما* شود. هر یک از غایت‌ها، کهن‌الگوهایی به همراه دارد.

به نظر هوگان، کهن‌الگوهایی برای برانگیختن عواطف و کنش‌های حاصل از عواطف وجود دارند. در واقع، افراد توسط زنجیره‌ای از کهن‌الگوهای عاطفی هدایت می‌شوند و کهن‌الگوهای عاطفی، داستان‌ها و روایت‌ها را هدایت می‌کنند. از طرف دیگر، کهن‌الگوهای روایی بر اساس غایت‌هایی پیش می‌روند که با عواطف خاصی تداعی می‌شوند. بارزترین

1. The Indic tradition

2. Dharma

نمونه آن، کهن‌الگوی شعف^۱ است. هوگان، غایت‌های روایی را به‌مثابه محرک‌های عاطفی نظیر شعف می‌پندارد. بنا بر نظر او، کهن‌الگوهای شعف نظیر پیوند جنسی/عاطفی، غرور (احترام فردی و برتری جمعی) و خوراک، میان فرهنگ‌ها مشترک هستند. بررسی کهن‌الگوها در روایت‌ها نشان می‌دهد که چگونه عواطف بر اساس دستیابی یا عدم دستیابی به غایت‌ها، برانگیخته و چگونه غایت‌ها، سبب پیدایش الگو در روایت‌ها می‌شوند. پژوهش حاضر نشان می‌دهد که چگونه در رمان‌های *پوستین‌های ناهمگون*، یک رمان (۲۰۱۲) و *سر حرکت* (۲۰۱۴)، الگوهای روایی بر اساس غایت‌های *کاما*، *موکش* و *آرتا* پیش می‌روند.

پوستین‌های ناهمگون: یک رمان

در *پوستین‌های ناهمگون: یک رمان* (۲۰۱۲) اثر ایلیا سلک، خواننده در معرض وجه‌ها/رسانه‌های متعددی قرار می‌گیرد. می‌توان گفت که الگوی زیرین این وجه‌ها/رسانه‌های پراکنده‌شده در اثر، برانگیخته‌شدن عواطف و کنش‌های شخصیت اصلی رمان (سباستین) بر اساس غایت‌های روایی است. در واقع، زندگی سباستین و روایت چندوجهی آن، به‌بیانی دیگر، روابط احساسی/عاشقانه سباستین و عواطف خودسرزنش‌گر او، به‌ترتیب بر پایه *کاما* و *موکش* پیش می‌روند. این دو هدف، در تمام رمان درهم تنیده شده‌اند و به‌عنوان محرک واکنش‌های ادراکی آنی^۲ و فرایندهای ارزیابی شده^۳ سباستین محسوب می‌شوند. نیمی از زندگی سباستین بر اساس *کاما* پیش می‌رود. برای بررسی دقیق عواطف و کنش‌های سباستین، بیان کهن‌الگوهای داستان‌های عاشقانه و عواطف خودسرزنش‌گر، از اهمیت ویژه‌ای برخوردار است. هوگان تاکید می‌کند که اگرچه داستان‌های عاشقانه در جزئیات متفاوت هستند، اما یک ساختار مشترک دارند و آن "روایت وصال، جدایی، و وصال دوباره ابدی" است که شامل بخش‌هایی است:

جدایی دو عاشق بنا به تقابل عشق آن‌ها با ساختارهای اجتماعی که به‌طور مشخص با مخالفت خانواده، نمود پیدا می‌کند. این تقابل معمولاً شامل حضور رقیبی مورد تایید خانواده است. عواملی همچون تبعید و اسارت، عاشقان را از هم جدا می‌کند. این جدایی معمولاً مرگ یا نمادی از مرگ را دربردارد. در پایان، آن‌ها به وصال یکدیگر می‌رسند

1. Happiness prototypes
2. Spontaneous perceptual response
3. Appraisal processes

که گاهی اوقات از طریق شکست حریف اتفاق می‌افتد و گاهی وصال دوباره در زندگی ادبی، ممکن می‌شود (101 *The Mind and Its Stories*).

پوستین‌های ناهمگون در یک سطح، داستانی عاشقانه محسوب می‌شود که بر پایه روابط عاشقانه سباستین است. کهن‌الگوهای روایت عاشقانه، در روابط احساسی سباستین دیده می‌شوند. در واقع، سباستین وصال، جدایی و وصال دوباره ادبی را تجربه می‌کند. به‌عنوان مثال، کهن‌الگوی مطرح‌شده در سه دوره زندگی سباستین (دوره‌ای که در میسوری با خانواده‌اش زندگی می‌کند و با جیمز در ارتباط است، دوره‌ای که با الکس در لوس‌آنجلس زندگی می‌کند و دوره‌ای که با ژان-مری در افریقا زندگی می‌کند) قابل دیدن است.

نیم دیگر زندگی سباستین که بر پایه *موکشا* می‌باشد، عواطف خودسرزنش‌گر را دربرمی‌گیرد. طبق نظر هوگان، عواطف خودسرزنش‌گر شامل احساس گناه، شرمساری و پشیمانی می‌شوند که پنج ویژگی مشترک نظیر "انزوای معنوی و پیامدهای آن همراه با انتظار مجازات ادبی"، "انتظار مجازات دنیوی و تمرکز حافظه فعال بر کنش شرم‌آور"، "احساس تنفر و شرمساری"، "احساس مسئولیت آنی و احاطه حافظه فعال" و "تغییر موقعیت با تاوان دادن از طریق جبران عمل یا مجازاتی با همان درجه از رنج یا حتی مرگ" دارند (7-186 *What Literature Teaches us about Emotion*). تمام کهن‌الگوهای ذکرشده، در زندگی سباستین دیده می‌شوند. به‌عنوان مثال، تجربه مجازات برای سباستین از سال‌های اولیه زندگی‌اش آغاز می‌شود. او با تصور مجازات برای خودش در دوران کودکی، به‌نحوی مجازات نهایی خود را پیش‌بینی می‌کند. او بیان می‌کند که "به‌عنوان یک کودک، مجازاتی واقعی یا خیالی برای لغزش‌های اخلاقی خود تعیین می‌کردم، خود را از خوراک مورد علاقه‌ام و آب محروم می‌کردم، یا خود را مجبور می‌کردم که برای یک ساعت روی یک پا بایستم" (Szilak). پس از آن، سباستین بیشتر از قبل مجازات دنیوی را تجربه می‌کند، "تمام اشتیاقم برای رابطه جنسی، خوراک، و خواب را از دست داده بودم. تمام آن‌ها برای من تنها به نیازهای جسمانی اولیه تبدیل شدند" (Szilak). سباستین در تمام مراحل زندگی‌اش، این مجازات را تجربه می‌کند. این مجازات که نشانه اشتغال فکری سباستین به کنش شرم‌آور است، او را به سمتی سوق می‌دهد که حتی رابطه‌های عاشقانه‌اش را گناه می‌پندارد. البته نگرش او نسبت به روابطش، تحت تاثیر قضاوت‌های

مادرش است. احساس گناه و شرمساری پایان‌ناپذیر سباستین به مجازات نهایی‌اش، یعنی قربانی کردن خود و مرگ می‌انجامد. در واقع، سباستین با تاوان دادن می‌خواهد عمل خود را جبران کند و به سعادت و شغف برسد.

نشانه‌های *کاما* و *مورکش* در کشف الگوی روایی، نقش قابل توجهی دارند. از همان ابتدای رمان، می‌توان نشانه‌های *کاما* را دید. نخستین لکسیا، بعد از عنوان رمان، اولین رابطه عاشقانه سباستین با جیمز را به تصویر می‌کشد. سباستین به مادرش درباره روابطش می‌گوید: "او به من گفت که بعد از جیمز با اشخاص دیگری هم رابطه داشته است. او گفت خداوند او را این‌گونه آفریده است. این من هستم" (Szilak). اما این نوع رابطه از نظر مادرش گناه است، "کاملاً واضح و روشن به او گفتم که این یک گناه است. این سخنی است که کلیسا می‌گوید، سخنی است که کتاب مقدس می‌گوید" (Szilak). مکالمه میان آن‌ها، تقابل سباستین و مادرش را درباره روابط عاشقانه سباستین نشان می‌دهد. حتی پدرش هم مخالف چنین رابطه‌ای است: "او هرگز سباستین را نمی‌بخشد" (Szilak). مخالفت پدر و مادر سباستین که یکی از کهن‌الگوهای داستان‌های عاشقانه است، ریشه در اعتقادات مذهبی (کاتولیک) خانواده‌اش، به‌خصوص مادرش دارد. به بیان دیگر، مخالفت آن‌ها نشان‌دهنده تقابل روابط عاشقانه سباستین با ساختارهای مذهبی، اجتماعی و منشا عواطف خودسرزنش‌گر او است.

از طرف دیگر، از همان ابتدای رمان، نشانه‌های *مورکش* را هم می‌توان دید. نخستین صفحه از رمان، بازگشت سباستین به سوی خداوند که در *مورکش* غایت نهایی (رهایی معنوی) است را پیش‌بینی می‌کند. البته مادر سباستین هم بازگشت او را پیش‌بینی می‌کرد، زیرا مادرش منشا اعتقادات مذهبی سباستین محسوب می‌شود. او مدعی است که سباستین به خداوند ایمان داشت. "او گمراه شده بود، اما ایمان داشت. اگر یادداشت‌های او را می‌خواندید، متوجه می‌شدید که سباستین خداوند را دیده است، همان‌گونه که قدیس‌ها می‌بینند" (Szilak). البته این بازگشت، در انتهای رمان به‌طور کامل شرح داده می‌شود. در همان صفحه نخست، نقل قولی از میستر اکهارت^۱ (متخصص الهیات آلمانی) دیده می‌شود که به رهایی معنوی اشاره می‌کند: "بگذارید به درگاه پروردگار نیایش کنیم تا شاید رها شویم و شاید حقیقت ابدی را درک کنیم و مشغوف شویم و یا به سعادت برسیم" (Szilak). در واقع، رسیدن به غایت نهایی، سبب برانگیخته شدن عواطف مثبت یا

1. Meister Eckhart

شعف می‌شود.

علاوه‌بر نمونه‌های ذکرشده، در سرتاسر رمان نشانه‌های *کاما* و *موکش* دیده می‌شوند. در برخی از لکسیاها، به‌طور جداگانه و در برخی دیگر در کنار هم، قرار می‌گیرند. از ابتدای رمان، به نظر می‌رسد که هر کجا سبب‌استین رابطه عاشقانه‌ای را تجربه می‌کند، در همان زمان عواطف خودسرزنش‌گر نیز در او برانگیخته می‌شوند. به بیان دیگر، هر کجا لذت جسمانی (*کاما*) را تجربه می‌کند، بلافاصله در انتظار مجازات است و در نهایت با قربانی‌کردن خود، به غایت نهایی / رهایی معنوی (*موکش*) می‌رسد. همان‌طور که پیش‌تر گفته شد، با دنبال‌کردن کهن‌الگوهای داستان‌های عاشقانه و عواطف خودسرزنش‌گر، می‌توانیم الگوی زیرین وجه‌های مختلف رمان که ظاهراً به‌صورت تصادفی در کنار هم قرار گرفتند را پیدا کنیم. بنابراین، در پایان اثر، شخصیت اصلی داستان به غایت نهایی دست می‌یابد و شعف در او برانگیخته می‌شود و به سعادت می‌رسد. در واقع، در مسیر رسیدن به غایت نهایی، کهن‌الگوهای روایت‌های *کاما* و *موکش* در کنار هم قرار گرفته‌اند و در نهایت، یک ساختار روایی به وجود می‌آورند که بر اساس غایت‌های *کاما* و *موکش* پیش می‌روند.

سر حرکت

در رمان *سر حرکت* (۲۰۱۴) اثر هیزل اسمیت، خواننده در معرض وجه‌ها/ رسانه‌های متعددی قرار می‌گیرد. می‌توان گفت که الگوی زیرین این وجه‌ها/ رسانه‌های پراکنده‌شده در اثر، برانگیخته‌شدن عواطف و کنش‌های شخصیت‌های رمان بر اساس غایت‌های روایی است. در واقع، رویدادهایی که از زندگی افراد شرح داده شده‌اند، حاکی از تلاش آن‌ها برای دستیابی به *آرتا می‌باشد*. در رمان *سر حرکت*، که توصیفی از قاچاق انسان و برده‌داری معاصر است، افراد محل زندگی خود را برای تامین نیازهای خانواده‌هایشان ترک می‌کنند و راهی سفر می‌شوند. سفری که بر پایه رسیدن به *آرتا* قرار دارد. بنابراین، ابتدای رمان تصویری از اولین و به‌اصطلاح رایج‌ترین کهن‌الگو، یعنی ترک محل زندگی برای دستیابی به غایتی مشخص است.

شرح نظریه هوگان درباره کهن‌الگوهای داستان‌هایی بر پایه *آرتا*، حائز اهمیت است. طبق نظر او، آغاز این نوع داستان‌ها "از یک روند عادی زندگی است. اگرچه، چنین آغازی، ناپایدار و زودگذر است. گاهی اوقات برخی قادر به تامین نیازهای افراد خانواده‌شان

نیستند. در این صورت، آن‌ها باید چیزی که دارند را در ازای تامین نیازهایشان، مبادله کنند" (90 *Affective Narratology*). بنابراین، آن‌ها باید محل زندگی و روند عادی آن را ترک تا نیازهای خانواده‌هایشان را برطرف کنند.

روایت‌های رمان *بر حرکت*، کهن‌الگویی هستند. روایت‌ها از یک روند عادی شروع می‌شوند. چنان‌که رمان پیش می‌رود، ما روی صفحه نمایش، این عبارت را می‌بینیم: "شما در یک قطار هستید و به مقصد برده می‌شوید" و در همان زمان، صدای حرکت قطار و هواپیما را نیز می‌شنویم (Smith, *Motions*). پس، افراد در حال سفر هستند. بلافاصله، متوجه می‌شویم که این یک سفر معمولی نیست، زیرا "شما نمی‌دانید مقصد کجاست و مقصد مدام در حال تغییر است" (ibid). این عبارت‌ها نشان می‌دهند "سفر که معمولاً رهایی‌بخش است، می‌تواند به ناچار انجام شود و پیامدهای ویران‌گری داشته باشد" (Smith, *The Contemporary Literature-Music Relationship* 171). بنابراین، تعریف اولیه و رایج سفر که مایه تسلی است، در اینجا ناپایدار و زودگذر است.

در طول رمان، علت اصلی سفر افراد از طریق لوپ‌های متنی^۱ مشخص می‌شود. آن‌ها برای به دست آوردن نیازهایشان، معامله‌ای می‌کنند:

این معامله، نزدیک‌ترین راه برای رسیدن به بهشت است. اگر اینجا بمانی، از گرسنگی می‌میری. همین امروز تصمیم بگیر.

...

اگر با من بیایی، به هیچ چیز احتیاج نخواهی داشت. لازم نیست کاری انجام بدهی. همه چیز مهیا شده، پاسپورت، ویزا، بلیط هواپیما و در پایان سفر، یک کار پردرآمد (Smith, *Motions*).

ظاهراً، آن‌ها می‌توانند از طریق معامله، نیازهایی نظیر غذا، مسکن، پول و... را به دست آورند. اگرچه در طول رمان می‌بینیم که نه تنها نیازهایشان تامین نمی‌شوند، حتی باید غرامت بپردازند:

هجده ساعت در روز، هفت روز در هفته، بی‌وقفه کار می‌کردم، بی‌آنکه مزدی دریافت کنم.

...

کودکی غذا می‌پخت، اما اجازه نداشت از آن غذا بخورد. لباس‌ها را می‌شست، اما خود

1. Textual loops

لباس کثیف بر تن داشت.

...

آن‌ها جراحی‌های تغییر جنسیت، سوءاستفاده‌های جنسی و تجربه‌ای نزدیک به مرگ را تحمل کردند (ibid).

لوپ‌های متنی بالا نشان می‌دهند که افراد در مسیر رسیدن به هدف‌هایشان، چه سختی‌ها و چالش‌هایی را باید تحمل کنند. تمام این‌ها، کهن‌الگوهایی هستند که در روایت‌هایی بر پایه *آرتا* دیده می‌شوند.

آرتا (تلاش برای تامین نیازهای خانواده) از غایت‌های مهم زندگی و روایت است. آغاز رمان که هم‌زمان با شروع یک سفر است، تفکیک فضای خانه و فضای بیرون از آن یا روند عادی زندگی و عزیمت از آن را به تصویر می‌کشد که یک کهن‌الگو است. افراد در جست‌وجوی یک غایت، خانه را ترک می‌کنند، از روند عادی زندگی جدا می‌شوند و برای رسیدن به آن غایت، به دوردست‌ها می‌روند. نمونه بارز این کهن‌الگو در "روایت‌های اکتشافی/ماجراجویانه" دیده می‌شود. "روایت‌هایی که در آن‌ها غایت، به دست آوردن چیزی همچون قدرت یا دانش است که در مکانی دوردست قرار دارد و پیشرفت داستان بر اساس سفر به آن مکان، دستیابی یا عدم دستیابی به آن هدف و بازگشت به خانه است" (Hogan, Affective Narratology 92). با توجه به عواطف و کهن‌الگوهای عاطفی، دستیابی به غایت، محرک عواطف مثبت از جمله شغف و عدم دستیابی به غایت، محرک عواطف منفی نظیر اندوه است. در این رمان، عدم دستیابی به غایت و درنهایت غم و اندوه، بازنمایی می‌شوند.

سپس، کهن‌الگوی دیگری معرفی می‌شود: "ستیز میان قهرمان و ضد قهرمان" که "تنها تقابل گرایش‌ها و امیال نیست، بلکه تقابل اخلاقیات است" (94 bid). ستیز برده‌ها و ارباب‌ها، نمونه‌ای از کهن‌الگوی تقابل قهرمان - ضد قهرمان است. ارباب‌ها علاوه بر شکنجه افراد قاچاق‌شده و برده‌ها، آن‌ها را تهدید می‌کردند. از آنجایی که آن‌ها مهاجران غیرقانونی بودند، می‌ترسیدند به جایی شکایت کنند. نمونه‌های ذکرشده حاکی از آن است که آن‌ها قادر به تامین نیازهای خود نیستند. درضمن، هر آنچه که داشتند را نیز از دست داده‌اند: "وقتی نتوانستند به تعهد خود عمل کنند، همچون زباله بیرون انداخته شدند. بدون کار، بدون پاسپورت و بدون پولی که بتوانند به محل زندگی‌شان برگردند" (Smith, Motions).

در اینجا، هدف دیگری برای آن‌ها تعریف می‌شود: بازپس گرفتن هر آنچه داشتند. واضح است که دستیابی به غایت جدید نیز برای آن‌ها دشوار است. آن‌ها حتی مرگ خود و نابودی خانواده‌هایشان را پیش‌بینی می‌کنند. هنگامی که در دستیابی به غایت‌هایشان شکست می‌خورند، ناچار به بازگشت به خانه هستند. البته بازگشتی غم‌انگیز به روند عادی زندگی، روندی که در آن قادر به تامین نیازهای خانواده‌هایشان نیستند و به دلیل عدم دستیابی به غایت‌ها، در پایان غم و اندوه را تجربه می‌کنند. این چرخه (از روند عادی زندگی و بازگشت دوباره به روند عادی زندگی) همچنان ادامه دارد و لوپ‌های چند وجهی، اثر آن را به تصویر می‌کشند. در واقع، در مسیر دستیابی به غایت نهایی، کهن‌الگوهای روایت *آرتا* در کنار هم قرار گرفتند و در نهایت، یک ساختار روایی به وجود آوردند که بر اساس غایت *آرتا* پیش می‌رود.

نتیجه‌گیری

در انتها می‌توان ادعا کرد که وجه‌ها/رسانه‌های پراکنده در رمان‌های چندوجهی وب‌محور *پوستین‌های ناهمگون: یک رمان* (۲۰۱۲) اثر ایلینا سلک و *سر حرکت* (۲۰۱۴) اثر هیزل اسمیت که ظاهراً تصادفی کنار هم قرار گرفتند، از الگوهای روایی پیروی می‌کنند. الگوی پنهان در این آثار، نمایانگر غایت‌های روایی است. با پیروی از نظریه کاترین هیلز درباره آپوفنیا، روایت‌های چندوجهی رمان‌های *پوستین‌های ناهمگون* و *سر حرکت*، معنای جدیدی پیدا می‌کنند. اگرچه، رمان‌ها چندپاره به نظر می‌رسند، اما با بهره‌گیری از نظریه‌های هوگان در رابطه با عواطف و غایت‌های روایی، می‌توان نشان داد که الگوی یافت‌شده، بازنمودی است از هنگامی که عواطف یک شخص بر اساس غایت‌های روایی برانگیخته می‌شوند. عواطف مثبت و منفی نظیر شغف و اندوه، به ترتیب حاصل دستیابی یا عدم دستیابی به غایت‌ها هستند. هر غایت، کهن‌الگوهای مخصوص به خود را همراه دارد. در آثار بررسی شده در این پژوهش که روایت‌ها به سوی غایت‌های *کاما*، *موکشا* و *آرتا* پیش می‌روند، کهن‌الگوهای داستان‌های عاشقانه و عواطف خودسرنش‌گر دیده می‌شوند. در رمان *پوستین‌های ناهمگون*، روایت‌ها بر اساس غایت‌های *کاما* و *موکشا* پیش می‌روند و در پایان اثر، شخصیت اصلی داستان به غایت نهایی دست می‌یابد و شغف در او برانگیخته می‌شود و به سعادت می‌رسد. در حالی که در رمان *سر حرکت*، روایت‌ها بر اساس *آرتا* پیش می‌روند. اما در این اثر، افراد به غایت نهایی دست نمی‌یابند و غم و اندوه را تجربه می‌کنند.

Electronic Literature and Multimodal Web-Fictions: Narrative Patterns in *Queerskins* (2012) and *Motions* (2014)

Hanieh Zaltash,¹ Farid Parvaneh,² Narges Montakhabi Bakhtvar³

Abstract

Introduction

The inauguration of electronic literature is highly entwined with the evolution of digital media, in a sense that it is called "digital born," which refers to the works of art that are created on a computer and meant to be read on a computer. Multimodal web-fictions, also known as the second generation of electronic literature, utilize several modes, including image, sound/music, video, and text. Multimodal web-fictions provide us with the flow of various modes on the screen. Moreover, there is no clue that indicate how we could navigate the digital project. Although reading digital fictions seems problematic, we could unearth instances of particular patterns among various modes/media which are randomly scattered in Illya Szilak's *Queerskins* (2012) and Hazel Smith's *Motions* (2014), through following Katharine Hayles' and Patrik Colm Hogan' theories.

Background of Study

1. PhD Candidate in English Language and Literature, Department of English Language and Literature, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran
2. Assistant Professor, Department of English Language and Literature, Faculty of Humanities, Qom Branch, Islamic Azad University, Qom, Iran (Corresponding Author),
3. Assistant Professor, Department of English Language and Literature, Central Tehran Branch, Islamic Azad University, Tehran, Iran

In *Electronic Literature* (2019), Scott Rettberg provides a thorough introduction to contemporary genres of digital writing. The book is divided into seven chapters which focus on various genres of electronic literature, including combinatorial poetics, interactive fictions and gamelike forms, kinetic and interactive poetry, and network writing. He examines several works of electronic literature and contemporary works. The *Bloomsbury Handbook of Electronic Literature* (2018), edited by Joseph Tabbi, could be considered as the first authoritative reference handbook to the field of *Electronic Literature*. It consists of four parts. This book collects various scholars' theories, concerning the significant concepts within electronic literature. Daniel Punday, in "Narrativity," investigates narrativity within electronic literature. He commences by elucidating the evolution of narrativity and how electronic works can create and use narrativity. In "Rebooting Cognition in *Electronic Literature*," David Ciccoricco highlights the significance of cognition in electronic literature. *Refiguring Minds in Narrative Media* (2005) by David Ciccoricco pivots on the cognitive issues, including memory, perception, attention, and emotion. He explores aesthetic treatments of cognition in three kinds of narrative media: print novels, digital fiction, and story-driven video games.

Methodology

This research, on the one hand, aims to divulge the patterns that are hidden in random modes/ media of *Queerskins* (2012) and *Motions* (2014) through following Katherine Hayles theories, concerning apophenia. On the other

hand, the present study utilizes Patrick Colm Hogan's theories, regarding emotions and narrative goals, in order to delineate the narrative patterns in the aforementioned works. Redefining narrative as the pursuit of a goal, Hogan, according to Sanskrit theories, claims that every story is formed around at least one of the chief goals because these are the goals around which all human life is ordered. The Indic tradition depicts that the goals of life, also known as the purusārthas, are kāma, artha, moksa, and dharma. These goals trigger particular emotions. Therefore, in Illya Szilak's *Queerskins* (2012), Sebastian's romantic relationships and his self-blame emotions are respectively based on Kama and Moksa, and in Hazel Smith's *Motions* (2014), characters' quest to again social prosperity reveals that their lives are based on artha.

Conclusion

Following Katherine Hayles' theories, concerning apophenia, it could be argued that narrative patterns could be traced in electronic literature. In other words, various modes/media, which randomly emerge in Illya Szilak's *Queerskins* (2012) and Hazel Smith's *Motions* (2014), could portray narrative patterns. Although the novels seem fragmented, reading them through Patrick Colm Hogan's theories, regarding emotions and narrative goals indicates that the underlying pattern is a picture of working memory process when emotions are triggered by life or narrative goals. In *Queerskins* (2012), narratives are based on Kama and Moksa, and in *Motions* (2014), narratives are centered on artha. Therefore, the pursuit of the afore-

mentioned goals in *Queerskins* and *Motions* creates narrative patterns which challenge randomness of the various modes.

Keywords: Apophenia, Narrative Patterns, Random Data, Multimodal web-fictions, Electronic Literature, Emotions, Narrative Goals

References

- Bell, Alice, et al, eds. *Analyzing Digital Fictions*. New York: Routledge, 2014.
- Brody, Leslie. *Gender, Emotion, and the Family*. Cambridge, MA: Harvard UP, 1999.
- Carroll, Robert T. *The Skeptic's Dictionary*. <<http://skepdic.com/>>. 1994
- Ciccoricco, David. "Rebooting Cognition in Electronic Literature." *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*. Ed. Joseph Tabbi. London: Bloomsbury Academic, 2018.
- Ciccoricco, David., *Refiguring Minds in Narrative Media*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2015.
- Electronic Literature Collection Volume Three. Ed. Stephanie Boluk. et al. February 2016. February 2019. <<http://collection.eliterature.org/3/>>.
- Gervais, Bertrand. "Is There a Text on This Screen? Reading in an Era of Hypertextuality." *A Companion to Digital Literary Studies*. Ed. Ray Siemens and Susan Schreibman. Chichester: Wiley-Blackwell, 2013.
- Hayles, Kathrine N. "Apophenia." *Unbound: Speculations on the Future of the Book*. 3-4 May, 2012. Cambridge, United States.
- Hayles, Kathrine N, *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 2008.
- Hogan, Patrick C. *Affective Narratology: The Emotional Structure of Stories*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011.
- Hogan, Patrick C., *Literature and Emotion*. London: Routledge, 2018.

- Hogan, Patrick C. *The Mind and Its Stories: Narrative Universals and Human Emotion*. Cambridge: Cambridge University Press, 2003.
- Krasniqi, Shkurte. "Quality in Digital Fiction: The Readings of Five Works." Hedmark University College. 2011.
- Kronman, Linda. "Can Transmedia Storytelling Learn from Hypertext Fiction? Introducing Three Examples of 4th Generation Digital Fiction." Paper presented at Internet Research 15: The 15th Annual Meeting of the Association of Internet Researchers. Daegu, Korea: AoIR. (2014): 22-24. April. 2019. <<http://spir.aoir.org>>
- Margolin, Uri. "Cognitive Science, the Thinking Mind, and Literary Narrative." *Narrative Theory and the Cognitive Sciences*. Ed. David Herman. California: CSLI, 2003.
- Montakhabi Bakhtbar, Narges, and Jalal Sokhanvar. "The Impact of Myth of Scheherazade on the Postmodernist Novel of Chimera by John Barth: A de Manian Reading." *Critical Language and Literary Studies (CLLS)*. Vol. 1, No. 2. 2009. 85-109.
- Parvaneh, Farid, and Hanieh Zaltash. "Reading the Selected Fictions of William Gibson in light of Joseph Campbell's Theory: Cyberpunk and Postmodern Myths." *Critical Language and Literary Studies (CLLS)*. Vol. 16, No. 23. 2020. 93-117.
- Punday, Daniel. "Narrativity." *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*. Ed. Joseph Tabbi. London: Bloomsbury Academic, 2018.
- Rettberg, Scott. *Electronic Literature*. Cambridge: Polity Press, 2019.
- Scherer, Klaus and Phoebe Ellsworth. "Appraisal Theories." *The Oxford Companion to Emotion and the Affective Sciences*. Oxford: Oxford UP, 2009. 45-49.
- Smith, Hazel. *Motions*. Electronic Literature Collection Volume Three. 2014. <<http://will-luers.com/motions/>>.

- Smith, Hazel. *The Contemporary Literature-Music Relationship: Intermedia, Voice, Technology, Cross-Cultural Exchange*. New York: Routledge, 2016.
- Szilak, Ilya. *Queerskins*. Electronic Literature Collection Volume Three. 2012. < [http:// www.queerskins.com/#title](http://www.queerskins.com/#title)>.
- Tabbi, Joseph. *The Bloomsbury Handbook of Electronic Literature*. London: Bloomsbury Academic, 2018.