

О ХИПЕРТЕКСТУ И НАРАТИВУ

Књижевни хипертекст дефинише се, у општем смислу, као „текст доступан читаоцу на екрану монитора рачунара (то јест на више екранских 'страница'), представљен у нелинеарном облику, са назначеним везама путем којих се читалац, по свом избору, може 'кретати' унутар понуђене мреже страница / 'сегмената' текста – а који нема превасходно документарно-информативну функцију (већ га аутор ствара, и читалац потом 'препознаје' као вид књижевности према неким одликама писања и написаног)“ (ЕРОР 2001: 9). Хипертекстуални наратив описан је као подврста електронског наратива „који користи могућности повезивања (односно линкова) које читаоцу омогућавају да отвори нове прозоре у којима може открити разне нове елементе (иако је те елементе у већини случајева ту сместио сам аутор)“ (АБОТ 2009: 66). Текстуални линкови у хипертексту – *лексије*², представљају додатни наративни материјал, могућност да се бирају различити завршеци, одломци из других наратива, али и линкови који садрже фусноте, објашњења и дефиниције, слике, музику и др. Лексије омогућавају читаоцу да „у тренутку изађе из једног дела текста и уђе у други, и што је још важније, читалац је тај који одлучује да ли ће се користити одређени линк или не“ (АБОТ 2009: 66). Реч је, заправо, о новом виду књижевности која својом специфичном формом „комбинује модерне хипермедије са приступом читању који је у исто време традиционалан и иновативан“ (ГОРДИЋ ПЕТКОВИЋ 2012: 103). Хипертекст на светлост екрана износи и чини видљивим (екстернализује) унутрашње мноштво могућности читања које својом природом нуди сваки уметнички текст. Он у први план ставља „одувек постојеће а недовољно искоришћене могућности нелинеарне организације, мултипликације, експлозије форме и значења“, уводећи конвенцију *неостварених могућности*: „сваки неотворени линк, неизабрани фрагмент, свака путања електронског текста коју читалац није истражио указује се

¹ snezana.bozic@filfak.ni.ac.rs

² Израз *лексија* теоретичар Џорџ Лендоу (George Landow) преузео је од Ролана Барта (Roland Barthes).

као стратегија будућег, и могућег, чина читања⁴³ (ГОРДИЋ ПЕТКОВИЋ 2012: 103).

Својом радикалном новином која се тиче пре свега позиције читаоца, књижевни хипертекст привукао је, својевремено, велику пажњу и за кратко време нашао се у средишту интересовања једног круга теоретичара књижевности, медија и културе. За почетак процвата теорије и праксе хипертекста често се као значајне узимају две чињенице: објављивање првог дела хипертекстуалне књижевности, романа *Поподне, прича (afternoon, a story)* Мајкла Џојса (Michael Joysе) 1987. године, и почетак рада *Светске комуникацијске мреже (World Wide Web)* касних осамдесетих година 20. века. На многим универзитетима, првенствено америчким (од којих су водећи Браун и Балтимор), од деведесетих година двадесетог века отвара се велики број катедри за проучавање књижевности на новим медијима. Релативно брзој институционализацији, тј. академизацији хипертекста допринела је чињеница да су неки од најзначајнијих аутора хипертекстуалне књижевности управо универзитетски професори, предавачи и теоретичари хипертекста. Схваћен као кључна фигура нове писмености, хипертекст је проучаван с различитих аспеката. Условно, радови о њему могу се груписати на оне у којима је виђен као остварење парадигми постструктуралистичке теорије (тзв. рани теоретичари; Дејвид Болтер, Џорџ Лендоу /David Bolter, George Landow), преко културолошког приступа друштвено ангажованих аутора (Стјуарт Молтроп, Ненси Каплан / Stuart Moulthrop, Nancy Kaplan), до оних који се баве реториком хипертекста (Џенет Мари, Еспен Арсет / Jannet Murray, Espen Aarseth) (ПЕОВИЋ ВУКОВИЋ 2004: 5).

Џорџ Лендоу један је од првих и најагилнијих теоретичара хипертекста. Он је 1992. године објавио књигу *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology (Хипертекст: конвергенција савремене књижевне теорије и технологије)*, која је доживела још два допуњена издања, 1997. и 2006. године. Последње је објављено под насловом *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization (Хипертекст 3.0: критичка теорија и нови медији у ери глобализације)* и долази с новим освртима, како на драматичне промене које

⁴³ Технологија хипертекста, управо захваљујући наведеној конвенцији, добро илуструје теоријски концепт *виртуелног наратива* који „представља оне сегменте наративног света који чине домен неактуелизованих светова приче. У њему се тематизују алтернативни, могући токови приче, односно, у погледу ’ауентизације’ – нереализовани“ (МИЛОСАВЉЕВИЋ МИЛИЋ, 2013: 14). Студиозним преиспитивањем дигиталних наратива и виртуелности бавила се Мари-Лор Рајан (Marie-Laure Ryan) у делу *Наратив као виртуелна реалност: урањање и интерактивност у књижевности и електронским медијима (Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media, 2001)*.

су се у међувремену десиле на пољу нових медија и књижевне теорије,⁴ тако и, имплицитно, на негативно интонирана критичка читања ранијих издања његове књиге.

Без обзира на промењену ситуацију, један од главних приступа у књижи, којим се употреба хипертекста и критичка теорија касног двадесетог века међусобно осветљавају, остао је непромењен у свим издањима. Лендоу наглашава: „Као што сам више пута поновио у ранијим верзијама ове књиге, списи Ролана Барта, Жака Дерида и других теоретичара нити су изазвали развој хипермедија, нити су се баш с њим поклопили. Ипак, њихов приступ текстуалности остаје веома користан за разумевање нашег искуства хипермедије. И обрнуто“ (XIV, Preface). То је контекст у коме се Лендоу бави отвореношћу хипер/текста и његовом везом с неким од кључних појмова (пост)структуралистичке књижевне теорије као што су: интертекстуалност, вишегласје, децентрираност и ризом. Начин на који су књижевни теоретичари Жак Дерида, Ролан Барт, Михаил Бахтин, Жил Делез и Феликс Гатари тумачили наведене појмове на пољу текстуалности Лендоу повезује са објашњењима саме природе хипертекста и начинима његове стваралачке „експлоатације“, првенствено с његовим креирањем и читањем.

Уводећи читаоца у проблематику, овај теоретичар напомиње да је међу многим паралелама и додирним тачкама између компјутерског хипертекста и критичке теорије можда најважније то што критичка теорија обећава да теоретизује хипертекст, а хипертекст обећава да отелотвори и тиме тестира одређене аспекте теорије, посебно оне које се тичу текстуалности, наратива, и улоге или функције читаоца и писца.

Издање књиге из 2006. године састоји се од осам поглавља: прво је уводно (Hypertext: An Introduction), у другом се разматра однос хипертекста и књижевнокритичке теорије (Hypertext and Critical Theory); потом следе поглавља о реконфигурацији текста (Reconfiguring the Text), аутора (Reconfiguring the Autor), писања (Reconfiguring the Writing), наратива (Reconfiguring the Narrative) и књижевног образовања (Reconfiguring the Literary Education); завршно поглавље, о политици хипертекста, покушава да одговори на питање „ко контролише текст“ (The Politics of Hypertext: Who Controls the Text?).

Овде доносимо превод шестог поглавља (стр. 215–271) у коме Лендоу разматра везу хипертекста и наратива, утицај новог медија на

⁴ Описујући кључне тачке великог технолошког напретка од 1992. године, који је условио, поред осталог, важне промене у хуманистици, уметности и култури, Лендоу, између осталог, напомиње да је промена која је задесила постструктуралистичку теорију ишла на неки начин у обрнутом смеру у односу на хипертекст, тј. хипермедију: „Док су хипертекст и други облици дигиталних медија доживели огроман раст, постструктурализам и други облици критичке теорије су изгубили централну позицију скоро за све, чини се, изузев за теоретичаре нових медија“ (XIII, Preface).

схватање линеарности и аристотеловског концепта заплета; бави се квазиhipертекстуалношћу у штампаним текстовима и штампаним антиципацијама мултилинеарних наратива у електронском простору, испитује почетке и завршетке наратива, однос компјутерских игара, хипертекста и наратива и нуди могуће одговоре на питање о томе да ли је хипертекстуална фикција могућа.⁵

Џорџ Лендоу

РЕКОНФИГУРАЦИЈА НАРАТИВА

(George Landow, „Reconfiguring the Narrative”, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2006)

Приступи хипертекстуалној фикцији – неке уводне напомене

Сваки дигитални наратив, морамо се подсетити, није неминовно у облику хипертекста. Илустративан пример је визуелно елегантна веб-фикција Кристи Шефилд Сенфорд (Christy Sheffield Sanford) *Сафара на почетку* (*Safara in the Beginning*, 1996), коју ауторка описује као „веб-роман“ писан у духу класичне трагедије о „младој афричкој принцези одведеној у робље из Сенегала на Мартиник“. Почетни екран, први од двадесет једне узастопне лексије, објашњава да са леве стране „главног тела текста, библијских цитата и натуралистичких историјских описа одјекују хришћански Стари завет и анимистичке традиције у тренутку њиховог контакта: митопоетизацији природе“. У суштини, Сенфордова користи могућности дигиталне информационе технологије да наративу дода боје, слике и одређени покрет, али HTML линкови функционишу само да би обезбедили редослед. У своју двадесет једну лексију она укључује оне које описује као „пет филмичних сцена уз употребу крупног плана

⁵ Због просторне ограничености овде су изостављени они делови поглавља у којима Лендоу даје детаљне анализе примера хипертекстуалне фикције, целине о делу Мајкла Џојса (*Michael Joyce's afternoon*), Шели Џексон (*Stitching Together Narrative, Sexuality, Self: Shelly Jackson's Patchwork Girl*), Керолин Гајер (*Quibbling: A Feminist Rhizome Narrative*), световима приче и другим облицима хипертекстуалних наратива (*Storyworld and Other Forms of Hypertext Narratives*), стр. 229–250, одељак о дигитализацији филма (*Digitizing the Movies: Interactive versus Multiplied Cinema*), стр. 254–264, као и одломци из последње целине, о хиперпоезији Дона Боска и тима из Медијске лабораторије Универзитета у Њујорку (*Fast City Don Bosco; Gray Matters NYU Media Lab*), стр. 268–270. (прим. С. Б.).

(close-up), временског убрзања (time-lapse) и других филмских ефеката. Ове технике обезбеђују моделу конфликт-криза-резолуција сажетост и обухватност“. Ови кинематографски ефекти се појављују не као класичан видео, већ као врста филмског сценарија, иако романтична трагедија Сенфордове повремено користи анимације изнад и лево од простора главног текста. Наводим овај елегантан пројекат не да бих критиковао његов недостатак хипертекстуалности, већ да нас подсети да дигитална реч и слика, чак и на Мрежи, не производе неизбежно хипертекстуални наратив.

Примери хипертекстуалне фикције које ћемо размотрити на страницама које следе и које смо већ испитали у претходној дискусији о писању хипермедије показују да је чак и у овој раној фази хипертекст имао различите форме, од којих њих неколико читаоцу додељује врсту моћи која се очекује од информативног хипертекста. Како је Мајкл Џојс (Michael Joyce), наш први велики аутор хипертекстуалне фикције објаснио, жеља да креира вишеструке приче од релативно малог броја алфанумеричких текстова обезбедила је огромну покретачку енергију при писању *Поподнева (afternoon)*⁶:

Желео сам, једноставно, да напишем роман који би се мењао у сваком следећем читању и да те променљиве верзије ускладим са везама које сам већ дуже време спонтано откривао у процесу писања, и да то поделим са својим читаоцима. У мојим очима, пасуси на многим различитим странама могли су исто тако добро да иду са пасусима на многим другим странама, иако са различитим ефектима и у различите сврхе. Оно што ме је спречавало да то урадим била је чињеница да, бар у штампи, пасуси неизбежно следе један други. Чинило ми се да ако ја, као аутор, могу да користим рачунар да померам пасусе, неће много бити потребно да се читаоцима допусти да раде исто, према неком нацрту који сам унапред одредио. (*О Два ума /Of Two Minds*, 31)

Према једној тачки гледишта, онда, овакав приступ само интензивира агенду високог модернизма, користећи линковање како би аутору доделио још више моћи.

Други аутори имају самосвесни постмодернистички приступ, користећи многострукост коју нуди гранање линкова за креирање комбинаторичке фикције која се, на одређени начин, чини као електронско испуњење француске групе *Улипо*.⁷ На пример, у својих четрдесет девет

⁶ Хипертекстуална фикција Мајкла Џојса носи наслов *afternoon, a story*. Мало почетно слово у наслову представља његову поетичку особеност (прим. С. Б.).

⁷ *ОуЛуПо (Ouvrir de Littérature Potentielle, Радионица могуће књижевности)* је француска уметничка група коју је 1960. године основало неколико писаца и математичара с циљем да у њој стварају књижевна дела користећи ограничене технике писања. Ограничења

фикционалних лексија *Маневри бесконачног у ситне сате* (*The Late-Nite Maneuvers of the Ultramundane*) Тома Мекхарга (Tom McHarg), један од хипертекстова укључених у *Писање на ивици* (*Writing at the Edge*), покушава да „скрене према наративу ... који не зависи у потпуности од линеарности, каузалитета, и могуће карактеризације“ („О бесконачном“ /“*On Ultramundane*”). Мекхарг креира седам лексија за сваки дан у недељи, сваки као варијацију или трансформацију другог. Избором првог понедељка, на пример, читалац се сусреће са следећим наративом (који представља прву половину лексије):

Двајт се пробудио у 3.15 ноћу и затекао своју девојку, Џонет, како покушава да сакрије бомбу испод његовог јастука. „Пробудила си ме“, рекао је. „И открио сам твоју издају.“
 „Једина издаја је твоја“, рекла је Џонет.
 „Само сам спавао“, рекао је Двајт. „Ти си та која поставља бомбу.“
 „Можда си заслужио“, рекла је Џонет.
 „Али ја те волим“, рекао је Двајт.
 „Зашто ме онда оптужујеш за издају?“, рекла је Џонет.
 „Очигледно је“, рекао је Двајт. „Планирала си да ме убијеш, док ја овде сањавам наш секс.“
 „Ниси спавао“, рекла је Џонет. „Гледала сам те у очи.“
 „Можда нисам, али бар нисам покушавао да те убијем“, рекао је Двајт.
 „Само сам хтела да те уплашим да би ме више волео“, рекла је Џонет.
 „Бомбом?“, рекао је Двајт.
 „Мораш ме волети много више“, рекла је Џонет.

И тако даље. Свака варијација уводи друго оружје, другу издају, јер *Бесконачно* (*Ultramundane*) испитује како „фикционални текст може да се протегне, исврдла и исецка да би искористио слободе и прихватио одговорности које нуди технологија хипертекста и њен нови простор за писање“. Тако, првог уторка пријатељ стоји у дну њиховог кревета с пиштољем, прве среде јунакова коса је опала, а у недељу се Двајт враћа и затиче њихову кућу у пламену. Као *Поподне*, *Маневри бесконачног у ситне сате* комбинује различите приповести, многе о сексу и насиљу, стварајући ефекте према путањи коју треба следити. Иначе, ова мрежа, чији тон и садржај указују на утицај Куверове (Coover) штампане фикције, у потпуној је супротности са Џојсовим делом. Моја поента овде није у томе да треба више волети кристално богатство и емоционални интензитет *Поподнева* од Мекхарговог постмодерног разиграног, помереног осећаја књижевности као сопствене лабораторије, или то да је *Бес-*

треба да буду окидачи за рађање нових идеја и инспирацију у њиховим трагањима за необичним структурама и моделима које ће користити на особене начине. Званичан веб-сајт групе <http://www.ouliipo.net/> [7. 11. 2013] (прим. С. Б.).

коначно (*Ultramundane*) на неки начин више хипертекстуално. Напротив, желим да нагласим да, попут штампане фикције, и она створена у облику повезаних лексија може имати различите облике.

У неким аутор обједињује своју моћ; у другима, као што је приказано на примеру *Квиблинга* (*Quibbling*) Керолин Гајер (*Carolyn Guyer*), аутор је својевољно дели са читаоцима. Слично томе, у неким фикционалним мрежама, каква је *Поподне*, читаоци конструишу или откривају суштински један главни наратив; у другима, какви су *Семео-сурф* (*Semio-Surf*), *Изложба наказа* (*Freak Show*) или *Бесконачно* (*Ultramundane*), долази се или до скупа потпуно одвојених прича, или се проналазе наративни сегменти од којих се тка једна или више њих. Трећа опозиција појављује се између оних прича које се, колико год да су алузивне, састоје углавном од фикционалних лексија, и оних попут *Пачворк-девојке* (*Patchwork Girl*) и *Семео-сурфа*, у којима су теорија и нефикционални материјали испреплетани са наративом. Четврта оваква супротност раздваја фикционални хипертекст у потпуности изведен из ауторовог „сопственог“ писања и оних, као *Пачворк-девојка* и *Рачвасте стазе* (*Forking Paths*) Стјуарта Молтропа (*Stuart Moulthrop*), које су њихови аутори, у варирајућем степену, писали у међупростору других својих остварења.

Хипертекстуални наратив појављује се, очигледно, у широком спектру форми које се најбоље могу разумети у терминима већег броја оса, укључујући оне формиране према степену или односу (1) читаоачевог избора, интервенције и оснажености, (2) укључености ванлингвистичких текстова (слика, покрета, звука), (3) комплексности мрежне структуре и (4) степену многострукости и варијација књижевних елемената какви су заплет, карактеризације, сцена итд. Следећи Делеза и Гатарија, радије размишљам о организованим структурама у смислу распона, спектра или оса дуж којих се може распоредити феномен који разматрам, него у терминима дијаметралних супротности, какве су мушко/женско или алфанумерички насупрот мултимедијалним текстовима. Избегавам овакве поларизације, посебно у случају хипертекстуалне фикције и поезије, јер оне ометају анализу пренаглашавањем разлика, прецењивањем униформности, сузбијањем наше способности да видимо сложену мешавину квалитета и тенденција. Други разлог за наглашавање спектра могућности када се разматра хипертекст лежи у чињеници да ни крај неког посебног спектра није неминовно супериоран у односу на друге. На пример, хиперфикција која захтева интервенцију читаоца, или га на други начин оснажује, неће само по том основу превазићи хиперфикцију која користи линкове да учврсти – заиста ојача – моћ аутора.

Хипертекст и аристотеловски концепт заплета

Хипертекст, који изазива наратив и све књижевне форме засноване на линеарности, доводи у питање идеје заплета и приче које су актуелне још од Аристотела. Сагледавање *Поетике* у контексту дискусије о хипертексту указује на две ствари: или се једноставно не може писати хипертекстуална фикција (а *Поетика* показује због чега то може бити), или аристотеловске дефиниције и описи заплета нису применљиви на приче које се читају и пишу у хипертекстуалном окружењу. На почетку ове студије изнео сам претпоставку да хипертекст дозвољава посебно ефикасна средства за тестирање књижевне и културне теорије. Ево о чему се ради. Иако је хипертекстуална фикција сасвим нова, примери које сам видео већ доводе у питање неке од главних Аристотелових теза о заплету и причи. У седмом поглављу *Поетике* Аристотел нуди дефиницију заплета у којој фиксирани редослед има централну улогу:

Сада је целина оно што има почетак, средину и крај. Почетак је оно што није неминовно после нечег другог, и што природно има нешто друго за собом; крај је оно што је природно после нечега као неопходна или убицајена последица, ни са чим иза себе; и средина, оно што је по природи после једне ствари а такође има и другу иза себе. (1462)

Штавише, Аристотел закључује да „добро конструисан заплет, зато, не може започети или се завршити у било ком тренутку; његов почетак и крај морају имати описану форму. Поново: да би била лепа, жива творевина и свака целина састављена од делова мора не само да представља одређени ред у свом поретку делова, него и да има сигурно одређену величину“ (1462). Хипертекст зато доводи у питање (1) фиксирани редослед, (2) одређен почетак и крај, (3), „поуздано одређену величину“ приче, и (4) концепцију јединства и целовитости повезану са овим другим концептима. У хипертекстуалној фикцији се, дакле, може очекивати да се појединачни облици, какви су заплет, карактеризација и сцена мењају, као што ће се мењати и жанрови или књижевне врсте настале мешавином ових техника.

Када сам први пут разматрао хиперфикцију у ранијим верзијама ове књиге, новина, радикална новост предмета огледала се у чињеници да су скоро сви цитирани извори били необјављени, у процесу објављивања, или објављени у нетрадиционалним електронским формама: ови извори укључивали су необјављене белешке о теми хипертекста и фикције водећег америчког књижевника, поглавља у будућим књигама и радне верзије хипертекстуалне фикције. Сада, неколико година касније, појавио се знатан број примера и хипертекстуалне фикције и критичких разматрања

теме. Следећи стратегију употребљену у ранијим поглављима, трудићу се да већину или све своје примере узимам из широко доступних остварења, користећи, кад год је то могуће, материјале објављене на Мрежи.

Квазихипертекстуалност у штампаним текстовима

Један приступ у предвиђању начина на који би хипертекст могао да утиче на књижевне форме указује на *Тристрада Шендија (Tristram Shandy)*, *У знак сећања (In Memoriam)*, *Уликса (Ulysses)* и *Финеганово бдење (Finnegans Wake)* и на новију француску, америчку и фикцију Латинске Америке, посебно ону Мишела Битора (Michel Butor), Марка Сапорте (Marc Saporta), Роберта Кувера (Robert Coover) и Хорхеа Луиса Борхеса (Jorge Luis Borges) (Болтер, *Простор писања / Bolter, Writing Space*, 132–139). Овакви текстови можда не захтевају хипертекст да би били у потпуности схваћени, али они откривају нове принципе организације или нове начине читања оним читаоцима који су искусили хипертекст. Хипертекст, следи аргумент, чини да одређени елементи у овим делима први пут буду истакнути. Пример ових врло различитих текстова показује да ће оне поеме и романи који се највише опиру једној или већем броју особина књижевности повезане са штампаном формом, посебно са линеарним наративом, вероватно имати нешто заједничко са новом фикцијом у новом медију.

Зато се у овом приступу хипертекст користи као објектив, као нови агент опажања да би открио нешто претходно непримећено или неприметно, а онда се резултати тих испитивања користе за предвиђање будућег развоја. Пошто овакав приступ сугерише да нова информатичка технологија има корене у престижним канонским текстовима, он очигледно има политичку предност јер чини да она изгледа мање претеће студентима књижевности и књижевне теорије. Истовремено, смештање хипертекстуалне фикције у оквиру легитимних наратива потеклих од „великих дела“ које нуди материјал за нова критичка читања штампаних текстова, чини да ови канонски текстови изгледају посебно далековиди, јер се могу посматрати као дела која отварају капију другачијој и неочекиваној књижевној будућности. Сматрам све ове генеолошке анализе привлачним и чак убедљивим, али схватам да ако хипертекст има врсту и степен моћи како су претходна поглавља указала, он представља претњу књижевности и њеним институцијама какве их познајемо. *Требало би се бојати хипертекста, као што су се писци романи и епова морали осећати уплашено од романа, а венецијански писци латинске трагедије*

од *Божанствене комедије* и њеног талијанског текста. Потомци, на крају крајева, остварују континуитет са прошлoшћу, али само по цену да је замене.

Један интересантан приступ дискусији о хипертекстуалном наративу укључује дедукцију његових квалитета из дефинишућих особености хипертекста – његове не- или мултилинеарности, његовог вишегласја и неизбежног мешања медија и модова, посебно његове склоности да уједини визуелно и вербално. Већина оних који су размишљали о односу хипертекстуалности и фикције сконцентрисана је на ефекте које ће он имати на линеарни наратив. Да би се схватила комбинација обећања и угрожености с којом хипертекстуалност суочава наративе, требало би прво да се сетимо да наратологија генерално инсистира на томе да је нарација суштински линеарна и да, такође, таква линеарност игра главну улогу у свим мишљењима.⁸ Како тврди Барбара Х. Смит (Barbara Herrnstein Smith) „постоји само неколико инстанци у којима можемо да одржимо целовит појам низа и секвенце догађаја, пре и независно од дискурса кроз који су испричани“ (*Наративне верзије / Narrative Versions*, 225).

⁸ Дороти Ли (Dorothy Lee) тврди да језик становника Тробријанских острва открива да они „не описују своје активности линијски; ствари не повезују динамички; не користе ни тако безазлене везнике какав је 'и'“ (157). Према Лијевој, они не користе узрочно-последичне везе у својим описима стварности, а „што се тиче вредновања поступака, Тробријанци не делују на основу претпоставке линеарности на било било ком нивоу. Организација или боље речено кохеренција у њиховим поступањима постоји јер су активности Тробријанаца шаблонске активности. Један поступак у оквиру овог обрасца доводи до предодређеног скупа поступака“, као што, објашњава Лијева, код плетења цемпера „редови на дну не утичу на израду оковратника“ (158). Слично, „Тробријанца не говори о путевима као о повезивању две тачке, нити као о кретању од једне до друге тачке. Његове стазе су самосталне, именоване као самосталне јединице; они немају 'према' и 'из', они су 'у'. И он сам је 'у'; он нема еквивалент за наше 'према' или 'из'“ (159). Адекватно томе, када становник Тробријанских острва „повезује дешавања, нема развојног аранжмана, нема подизања емоционалног тона. Његове приче немају заплет, ни линијски развој, немају врхунац“ (160), и ово одсуство онога што подразумевамо под наративношћу директно се односи на чињеницу да је „за Тробријанца, врхунац у историји [је] одвратан, негирање свега доброг, јер би значео не само присуство промене, већ и да промена повећава добро; али за њега, вредност је у истоветности, у обрасцу који се понавља, у уградњи свих времена у исту тачку“ (161).

Ли, узгред, не тврди да људи са Тробријанских острва не могу да перципирају линеарност, само да она има искључиво негативну вредност у њиховој култури, што је чини тешком за употребу у њиховим обичајима и језику. Ако се прихвати тачност њених превода тробријанског језика и њене интерпретације тробријанске културе, може се видети да се оно што Ли назива нелинеарном мишљу заснованом на идеји груписања значајно разликује од линеарне и мултилинеарне мисли. Смештена унутар спектра који чине тробријанска култура с једне стране и западна култура штампе с друге, хипертекстуалност се чини само умерено удаљеном од других западних културних образаца. Опис тробријанске структурирације по групама који даје Лијева можда, међутим, нуди средства за стварање облика хипертекстуалног поретка.

Хајден Вајт (Hayden White) наводи само делимично недвосмислену верзију уобичајене претпоставке када тврди да „поставити питање природе наратива значи покренути размишљање о самој природи културе и, могуће, чак и о природи човечанства самог... Далеко од тога да постоји један код међу многима које култура може користити за обогаћујуће искуство са значењем, наратив је метакод, људско универзално на чијим основама транскултуралне поруке о природи подељене реалности могу бити пренете“ (1–2). Коју врсту културе ће имати или може да има хипертекстуална нарација, која толико наглашава не- или мултилинеарност, и шта се дешава са културом која изабере такву нарацију, када, како тврди Жан-Франсоа Лиотар (Jean-Francois Lyotard), у сагласности са многима који су писали о овој теми, „нарација представља квинтесенцијалну форму уобичајеног знања“ (*Постмодерно стање / Postmodern Condition*, 18)? Лиотарова властита дефиниција постмодернизма као „неповерења према метанаративима“ (xxiv) упућује на један одговор: сваки аутор и свака култура која изабере хипертекстуалну фикцију или је већ одбацила утеху и поновно потврђивање линеарног наратива или ће ускоро спознати да њена приврженост линеарном наративу слаби. Лиотар тврди да се „ламентирање над ’губитком значења’ у постмодернизму своди на жаљење због чињенице да знање углавном више није наратив“ (26), и за овај губитак вере у наратив он нуди неколико могућих технолошких и политичких објашњења, од којих је најважније то да наука, која је „одувек била у сукобу са наративима“ користи друга средства да „установи правила своје сопствене игре“ (xiii).⁹

Чак и без покретања оваквих ширих или фундаменталнијих питања о односу наратива према култури, јасно је да привидним укидањем линеарне организације хипертекст отвара важна питања о причи и заплету. Конвенционалне дефиниције и описи заплета указују на нека од њих. Аристотел је некада давно показао да успешан заплет захтева „вероватан или неопходан редослед догађаја“ (*Поетика*, 1465). Ова опсервација се појављује у средишту његове дискусије о преокрету (*peripeteia* или, у Бајвотеровом /*Wywater*/ преводу, перипетија), и у непосредно претходећој дискусији о епизодичним заплетима, које Аристотел сматра „најгорима“, он објашњава да епизодичним заплетом зове „оно када нема ни вероватноће ни неопходности у редоследу његових епизода“ (1464).

⁹ Лиотар такође указује да „пад приповедања се може посматрати као последица цветања техника и технологија од Другог светског рата, које је померило акценат са циљева активности на њихова средства; може се посматрати и као ефекат прерасподеле напредног либералног капитализма након његовог повлачења под заштиту кејнзијанизма у периоду 1930–60, обнова која је елиминисала комунистичку алтернативу и вредновала појединачно уживање добара и услуга“ (*Постмодерно стање*, 37–38). Његова употреба „може се посматрати као“ сугерише да Лиотар није у потпуности привржен овим објашњењима.

Одговарајући Аристотелу: хипертекст и нелинарни заплет

Један одговор Аристотелу лежи у чињеници да само уклањање „вероватног или нужног редоследа догађаја“ не удаљава у потпуности од линеарности. Линеарност, међутим, постаје особина индивидуалног читалачког искуства у оквиру једне лексије и његовог/њеног искуства у слеђењу пута, чак и када тај пут скреће ка себи или води у чудним правцима. Роберт Кувер тврди да са хипертекстом „линеарност читалачког искуства“ не нестаје у потпуности, „али делови наратива више не следе један други у неизбежном низу окретања страна. Простор хипертекстуалне приче сада је мултидимензионалан и теоријски бесконачан, са подједнако бесконачним низом могућих мрежних веза, било да су програмиране, фиксирани или променљиве, или насумичне, или обе“ („Завршеци“/“Endings”).

Кувер, инспириран појмом активног читаоца хипертекста, предвиђа неке од начина на које читалац може допринети причи. На најбазичнијем нивоу сусрета са хипертекстом „читалац сада може изабрати путању у лавиринту којом жели да крене, следећи одређени лик, на пример, или слику, радњу и тако даље“. Кувер додаје да читаоци могу постати читаоци-аутори не само бирајући своје путање кроз текст, него и активнијим читањем, под чиме подразумева да они могу „чак и да се умешају у причу, да уведу нове елементе, нове наративне стратегије, да отворе нове путеве, остваре интеракцију са ликовима, чак и са аутором. Или ауторима“. Овде, наравно, Кувер, који је користио *Интермедију* (*Intermedia*) или *Сториспејс* (*Storyspace*)¹⁰ на својим часовима хиперфикције, мисли, наравно, на врсту хипертекста која је могућа само у системима који дозвољавају читаоцу да дода текст и линкове, а било је само неколико покушаја таквих радова. Иако неки аутори и публика могу бити обесхрабрани оваквом дестабилизацијом, потенцијално привидно-хаотичним наративним световима, Кувер, слободнији дух, помиње „привлачност празних простора ових сјајних веза, ове зелено-оивичене вртове умножених раччастих стаза за уметнике наратива“ који имају прилику да „замене логику ликовима или метафором, рецимо, ученост колажном и вербалном мудрошћу, и да губитак приче претворе у простор у коме је могуће све што је потребно“.

Кувер нуди визију могућности, и сада када су многи примери хиперфикције објављени, могу се правити прве претпоставке о томе који од његових предлога ће највероватније бити реализовани а који не. Иако

¹⁰ Компјутерски програми за писање/креирање књижевног хипертекста (прим. С. Б.).

је тачно да читаоци у одређеним системима – оним са алатима за претраживање или нечим налик функцијама *Микрокосмових (Microcosm)* компјутерских линкова – могу следити „одређене ликове, на пример, или слику, радњу и тако даље“, хипертекстуални софтвер употребљен за писање већине дела хиперфикције до сада није чинио такво читање једноставним, а у неким случајевима ни могућим. Слично, *Интермедија* дозвољава читаоцима-ауторима да уносе текст слободно, и студенти у Брауну (Brown) креирали су радове, какав је *Хотел (Hotel)*, чија се једна верзија од тада појавила на Мрежи и ре-креирана као МОО¹¹ (видети Мејер, Блер, Хедер, *Вексвеб / Meyer, Blair, Hader, WAXweb*). *Хотел* је дозвољавао сваком читаоцу да додаје нову собу фикцијској структури, као и да мења или чак брише радове других. У разговору са Кувером у пролеће 2004. године сазнао сам да је експеримент сматрао неуспешним, јер је превелики број посетилаца демолирао рад других. Као што је интернет касније показао, сајбер-утопијска техноанархија није испунила очекивања оних који су је први предвидели. Сматрам *Хотел* не толико неуспехом, него експериментом који је користио дигиталну књижевност да тестира теорију. Било је вредно труда.

Начин на који читаоци следе линкове представља чак и важније питање у хиперфикцији. Насупрот информативном хипертексту, који највише користи реторику оријентације, навигације и удаљавања као оријентир за читаоца, успешан фикционални хипертекст и поезија не раде то увек са резултатима таквим да њихов читалац не може да прави нарочито обавештене или оснажене изборе. Мреже креиране у системима какав је *Сториснејс*, које дозвољавају један-према-мноштву линкова, менџ линкова, и имена путања, свим тим [елементима] обезбеђују ауторима моћ да оснаже читаоца; дакле, аутори могу да пишу тако да обезбеде читаоцу поуздан избор. *Електронски зен (Electronic Zen)* Тара Икаија (Taro Ikaia), који ћемо касније детаљније испитати (поглавље 7), представља пример мреже која је изабрала да то ради. Користећи мени линкова *Сториснејса* (радије него богатију могућност за именовање линкова и креирање путања), Икаи је назвао, како смо већ видели, прву дестинацију „вода“ и „кувар2. Након читања и само неколико његових кратких лексија, читалац схвата да је он креирао два пута, један обележен зен медитацијама и други детаљима говорникове земаљске егзистенције. Са том информацијом, читаоци сада могу да изаберу који пут желе да следе.

Слично, у *Квиблингу (Quibbling)*, који користи преглед (overview) *Сториснејса*, Керолин Гајер дозвољава читаоцу да у било којој тачки напусти појединачну лексију и следи ликове и наративе предложене име-

¹¹ МОО је онлајн систем виртуелне реалности заснован на тексту (text-based online virtual reality system), (прим. С. Б).

нима појединачних фолдера и фолдера унутар фолдера. У *Врту победе (Victory Garden)* Стујарт Молтроп служи се називима путања, прегледима и другим средствима да охрабри читаоце да праве мудре изборе. Многа дела хипертекстуалне фикције објављена до сада показују, напротив, да аутори или преферирају ауторску моћ, дезорјентацију читаоца, или оба. Радије него да пребрзо закључимо како Куверова визија има труња или замаглења, треба да препознамо две ствари: прво, да ће бити – заиста, већ их има – онолико врста хиперфикције колико се јавља и у штампи; вероватно ниједна није идеална; и, друго, да фикционални хипертекст има другачије сврхе, начине и ефекте него његове информативне и едукативне форме.

Штампане антиципације мултилинеарних наратива у електронском простору

Укидање фиксираног линеарног текста према томе нити нужно укида сву линеарност, нити уклања формалну кохеренцију, иако се може појавити у новом и неочекиваном облику. Болтер истиче да

у овој промени електронског простора, писцима ће бити потребан нови концепт структуре. Уместо затворене и јединствене структуре, мораће да науче да свој текст осмисле као структуру могућих структура. Писац мора да вежба врсту писања другог реда, креирајући кохерентне путање да би их читалац открио без превременог или произвољног затварања могућности. Ово писање другог реда представљаће посебан допринос електронског медија историји књижевности. (*Простор писања*, 144)

У „Песми спуштања низ степенице“ (“Poem Descending a Staircase”) Вилијем Дики (William Dickey), песник који ради са хипертекстом, слично указује да аутори могу да направе обрасце својих хипертекстова креирањем линкова који нуде неколико комбинација различитих читалачких путева: „Песма може бити креирана по обрасцу угнеждених квадрата, као група уланчаних кругова, као сплет различитих визуелних и графичких тема, као дупла спирала. Песма може представљати једну главну секвенцу од које асоцијације речи или слика воде у подсеквенце и онда се враћају“ (147). Хипертекст системи који користе једносмерна линковања као супротност двосмерним чине, наравно, ову организацију лакшом, али испуњеније и слободније форме медија такође чине овакве квазимузикалне организације могућим и чак неизбежним. Главни захтев, како Пол Рикер (Paul Ricoeur) напомиње, постаје „ова могућност слеђења приче (followability)“, а она обезбеђује принцип који дозвољава мноштво опција, многе пермутације (1:67).

Друга могућа форма хипертекстуалне књижевне организације укључује паратаксу, која настаје понављањем пре него секвенционирањем. Смит (Smith) објашњава да у књижевним делима која користе логичку или темпоралну организацију „дислокација или изостављање било ког елемента имаће тенденцију да редослед учини у целини неразумљивим, или ће радикално изменити његове ефекте. У паратаксичној структури, међутим (где принцип генерисања не узрокује да било који елемент 'следи' из другог), тематске јединице могу да се додају, изостављају или замењују без нарушавања кохеренције или ефеката тематске структуре песме“. Према Смитовој, „варијације на тему' су једна од две најочигледније форме које паратакса може да има. Друга је 'листа““. Главни проблем са којим се паратакса, попут хипертекста, суочава је та да било који „принцип генерисања који производи паратаксичне структуре не може сам да одреди завршну тачку“ (*Поетски завршетак / Poetic Closure*, 99–100).

Будући да неки нараторологи тврде да моралност ултимативно зависи од јединства и кохеренције фиксираног линеарног текста, питање је да ли хипертекст може пренети моралност у неком значајнијем облику или је осуђен на суштинску тривијалност. Вајт (White) верује да је јединство успешног наратива ствар идеологије: „Наративност, у фактичком приповедању сигурно, а и у фиктивном приповедању вероватно, у блиској је вези, ако не и у функцији, са импулсом моралисања о реалности, односно, њеном идентификацијом са друштвеним системом који је извор сваке моралности коју можемо замислити“ (14). Пишући као историчар и историограф, Вајт тврди да се овакав идеолошки притисак појављује нарочито јасно „у вредностима повезаним с наративношћу у представљању реалних догађаја“, пошто та вредност открива жељу да обдари „праве догађаје“ обавезном имагинарном „кохеренцијом, целовитошћу, пуноћом и завршетком“ могућим само у фикцији. Сама „представа да секвенце правих догађаја поседују формалне особине прича које причамо о имагинарним догађајима“ наглашава Вајт, „може потицати из жеља, маштања, сањарења“ (20, 23). Да ли ово значи или показује да савремена култура, макар њене авангардне технолошке фаланге, одбацују такве жеље, маштања и сањарења? Вајтова веза између заплета и моралности упућује на неколико праваца истраживања. Један би могао да испитује да ли је добро или лоше то што линеарни наратив неизбежно отеловљује одређену моралност или идеологију, али прво треба утврдити да ли одбацивање линеарности нужно подразумева одбацивање моралности. На крају крајева, свако ко узима озбиљно фикционалне могућности хипертекста жели да зна да ли ће произвести само још један облик постмодернистичке фикције коју ће критичари као Џон Гарднер (John Gardner),

Дџералд Граф (Gerald Graff) и Чарлс Њуман (Charles Newman) напасти као морално покварену и корумпирајућу (Мекхејл /McHale, 219). Ако се жели ослобађање од идеологије, ако је такав циљ могућ, неидеолошко приповедање може бити добро. Али пре изношења закључка да хипертекст производи или идеолошки-слободна чуда или идеолошки-слободне хороре, требало би погледати расположиве доказе. Нарочито, треба испитати прехипертекстуалне покушаје стварања нелинеарних или мултилинеарних форми и вредновати резултате.

Поглед на раније експерименте у избегавању линеарности у штампаним текстовима показује да су у прошлости аутори одбацивали линеарност јер је фалсификовала њихово искуство о стварима. Тенисон (Tennyson) је, на пример, како смо већ видели, стварао своју поезију од фрагмената у покушају да пише са више поштења и већом истином о сопственом искуству. Штавише, како је неколико критичара истакло, књижевници су још од Лоренса Стерна (Laurence Sterne) настојали да избегну потенцијална ограничења и фалсификовања линеарног наратива.

Не треба се враћати у прошлост за примере. У свом приказу *Хазарског речника*, дела Југословена Милорада Павића које Роберт Кувер описује као хипертекстуални роман, он тврди да „постоји напетост у наративу, као у животу, између осећаја времена као линеарног искуства, где једна ствар по редоследу следи (узрочно или не) за другом, и времена као обрасца међусобно повезаних искустава која се рефлектују као да имају географију и могу бити мапирана“ („Он мисли“ /“He Thinks”, 15). Нелинеарна форма, без обзира на то да ли прија читаоцима или је уопште практично могућа, проистиче из покушаја да буде истинитија више него из било које аморалности. Многа савремена дела фикције испитују ову напетост између линеарног и више просторног осећаја времена коју Кувер описује. *Водена земља* (Watherland, 1983) Грахама Свифта (Graham Swift), на пример, проблематизује све наративе засноване на редоследу, и у томе је он у складу са другим романима своје декаде. Као *Месец тигра* (Moon Tiger, 1987) Пенелопи Лајвли (Penelope Lively), други роман у форми аутобиографије историчара, *Водена земља* повезује догађаје појединачног живота са главним струјама савремене историје.

Користећи готово исти метод за аутобиографију као за историју, Свифтови протагонисти сложили би се са Лајвлијевом Клаудијом Хемптон (Claudia Hampton), чија дубока сумња у хронологију и редослед експлицитно проистиче из њеног искуства симултаности. Рикер напомиње да „главна тенденција модерне теорије наратива – у историографији и филозофији историје, као и у наратологији – јесте 'дехронологизација наратива'“, и ова два романописца представљају пример успешне „борбе против линеарног представљања времена“ (1: 30). Размишљајући о мо-

гућности да напише историју света, хероина Ливлијеве одбија редослед и линеарну историју као неаутентичну и лажну за њено искуство:

Питање је: хоће ли бити или неће бити линеарне историје? Увек сам мислила да калейдоскопски поглед може бити интересантна јерес. Промућкај цев и види шта ће испасти. Хронологија ме иритира. Нема хронологије у мојој глави. Састављена сам од безброј Клаудија које се врте и мешају и растављају као искре сунчеве светлости на води. Паковање карата које носим са собом представља вечито мешање и поновно мешање; нема редоследа, све се дешава одједном. (2)

Као Прустов Марсел, она сматра да једноставан осећај оживљава прошлост, исмевајући раздвајање и редослед. Вративши се у Каиро у својим касним шездесетим, Клаудија открива да се и јесте и није променио. „Место“, објашњава она, „није изгледало исто, али се осећало исто; осећања су ме зграбила и преобразила“. Стојећи близу модерне зграде од бетона и стаклених плоча, она узима „прегршт еукалиптусовог лишћа са гране, мрвим га у својој руци, омиришем, и сузе се појављују у мојим очима. Шездесетседмогодишња Клаудија... плаче не због жалости, него у чуду што ништа није заувек изгубљено, што се све може поново вратити, што живот није линеаран него тренутан“. Њена лекција наратологији је да се „у глави све дешава одједном“ (68). Као Клаудија, Том Крик (Tom Crick) узима историјске, аутобиографске наративе чија је суштина у редоследу и проширује их или плете на несеквенцијалан начин.

Разлика између квазихипертекстуалне фикције и оне у електронском облику првенствено подразумева већу слободу и моћ читаоца хипертекста. Свифт одлучује када се грана наратив Тома Крика, а Лајвли одлучује када наратив Клаудије Хемптон, али у хипертекстуалној верзији Борхесових „Рачвастих стаза“ Стујарта Молтропа, и у *Семио-сурфу* Ленија Заме (Leni Zumas) или *Квиблингу* Керолајн Гејер, читалац доноси ову одлуку. Један од најпознатијих примера ауторовог уступања моћи читаоцу налази се у *Дадилји* (*The Babysiter*), у којој Роберт Кувер, као аутор електронског хипертекста, представља читаоцу мноштво могућности, заиста вишеструке завршетке, са два ефекта. Прво, читалац, који преузима неке од пишевих улога и функција, мора да одлучи коју могућност, ако је има, да изабере, и друго, суочавајући се са потребом да одлучи, читалац схвата да нема истинског наратива који постоји као главни или „прави“, и да му/јој је читање традиционалних наратива испрало мозак у очекивању и захтевању само једног правога одговора и једне исправне линије приче. Куверова прича не представља само фундаменталну моралну поенту о природи фикције, него пребацује много више одговорности на читаоца. О Куверовом тексту могло би се рећи, другим речима, оно

што Болтер говори о Џојсовом интерактивном хипертексту – да „нема ниједне приче чије је свако читање једна верзија, зато што свако читање одређује ток приче. Могли бисмо рећи да уопште нема приче; има само читања“ (*Простор писања*, 124).

Почеци и завршеци наратива

Као што смо већ видели у трећем поглављу, проблеми које гранање хипертекста ствара наративности појављују се нарочито јасно кад је реч о почетку и завршетку прича. Ако је, како Едвард Сеид (Edward Said) тврди „*почетак* означен с циљем да укаже, разјасни или дефинише *касније* време, место или радња“, како хипертекстуална фикција може да почне или да се каже да почиње? Штавише, ако, као што Сеид такође убедљиво тврди, „када указујемо на почетак романа ... мислимо да од тог почетка у суштини следи *овај* роман“ (5), како можемо одредити који роман следи након почетака које сваки читалац бира?

Хипертекстуална фикција коју сам до сада читао или чуо да је описана, као што су бројне колекције едукативних материјала, има суштински обазрив приступ проблему почетака, нудећи читаоцу лексију означену нечим као „почети овде (start here)“, што комбинује функције наслова странице, увода и почетног пасуса. То је до сада рађено из технолошких, реторичких и других разлога. Већина аутора који су писали у *Хиперкарду* (*HyperCard*), *Гайду* (*Guide*) и *Стописнејсу* нису користили ова окружења у мрежама које су могле да дистрибуирају неки текст на друге сајтове за читање. Да би ширили своја дела, аутори су морали да их копирају са сопствених уређаја на неку врсту преносних медија – у почетку на флопи-диск, касније на зип (Zip) или сличне дискове, це-де ромове (CD-ROM) или мале меморијске картице, које су се прикључивале на у-ес-бе (USB) портове – и онда давали те уређаје за физичко складиштење некоме са другим рачунаром. Ова употреба неумрежених (или самосталних) уређаја охрабривала је ауторе да производе приче или песме које су истовремено самосталне и довољно мале да стану на један диск. Поред тога, пошто већина ових раних хипертекстуалних окружења није давала читаоцу могућност да додаје линкове, њихови аутори били су, неминовно, склони да своја дела сматрају самосталним у традиционалном смислу. Други разлог за употребу „почети овде“ приступа појављује се због очигледне неспремности неких аутора да дезоријентишу читаоце при њиховом првом контакту са наративом, а неки аутори такође верују да хипертекстуална фикција треба обавезно да промени наше искуство средњег дела али не и почетака наративне фикције.

Насупрот томе, Вилијем Дики, који је писао хипертекстуалну поезију користећи *Еплов (Apple) Хиперкард*, сматра да је добар или користан квалитет хипертекстуалне поезије тај што „може почети било којим својим делом, строфом, сликом, коју може следити било који други део песме. Овакав систем организације захтева да онај део песме који је представљен на свакој картици мора бити у довољној мери самосталан исказ како би био у могућности да генерише осећај поетског значења који следи или је проистекао из било ког другог исказа који песма садржи“ (147). Дики, који је писао о поетској радије него о фикцијској структури, ипак нуди организационе принципе који се односе на обе.

Почеци имплицирају завршетке, а завршеци захтевају неку врсту формалног и тематског затварања. Рикер, служећи се сликом „слеђења“ која се уобичајено примењује на наративе које писци о хипертексту такође користе да опишу активирање линкова, објашњава да „следити причу значи кретати се напред ка средишту неизвесности и прекрета под вођством очекивања које своје испуњење проналази у ’завршетку’ приче“. Овај завршетак „даје причи ’завршни смисао’, који, заузврат, обезбеђује тачку гледишта с које прича може бити доживљена као оформљена целина“. Другим речима, разумевање приче захтева најпре схватање „како и зашто нас сукцесивне епизоде воде до овог завршетка, који, далеко од тога да је био предвидив, мора на крају бити прихватљив, у складу са епизодама које прича окупља“ (1: 66–67).

У својој класичној студији о томе како песме производе задовољавајуће завршетке, Смитова нуди доказе који могу подстаћи студенте хипертекста да закључе да хипертекст или ствара фундаменталне проблеме у наративу и другим врстама књижевних текстова или их отвара ка потпуно новој форми текстуалности. Она објашњава да пошто „песма не може неограничено да се наставља“ (*Поетски завршетак*, 33), мора да упосли средства која читаоца више припремају за завршетак него за наставак. Ова средства код читаоца производе „осећај коначности, завршености, или ’клинча’ ... овде узетог као завршетак.... Било да је доживљена просторно или временски, структура изгледа ’затворено’ када се искуси као целовита: кохерентна, комплетна и стабилна“ (2) – особености које производе „осећај крајње смирености који очигледно ценимо у нашем доживљају уметничког дела“ и које означавамо као „стабилност, одлучност или равнотежу“ (34). За разлику од текстова у рукопису или штампи, ови у хипертексту могу да се настављају неограничено, можда бесконачно, тако да је питање могу ли да обезбеде задовољавајући завршетак.¹² Или да усмеримо ово истраживање у правцу који предлаже ана-

¹² Хипертекст није прва информациона технологија код које је завршетак тежак. У *Простору писања*, Болтер нас подсећа да је „свитак папируса био сиромашан у

лиза завршетка Смитове, може се поставити питање које технике могу да обезбеде нешто налик том пожељном „осећају стабилне коначности, завршености или ’клинча’“.

Пратећи још један траг из фикције стваране за штампано објављивање, стиче се утисак да многи прехипертекстуални наративи обезбеђују примере вишеструких завршетка и, такође, комбинације завршетка са новим почецима. Оба романа Чарлса Дикенса (Charles Dickens) који су писани специјално за објављивање у периодици у месечним интервалима, и они других романописаца 19. века намењени да најпре буду објављени у уобичајеном облику троброја, користили су делимични завршетак праћен наставком. Поред тога, Тролопове (Trollope) серије *Палисер-ра* (Palliser series), *Александријски квартет* Лоренса Дарела (Lawrence Durrell), Фокнерова (Faulkner) дела и безбројне трилогије и тетралогије писане на фантастичан или реалистички начин указују да се писци фикције одавно сусрећу са проблемима врло сличним онима с којима се сучавају писци хипертекстуалне фикције и да су развили низ формалних и тематских решења за њих. Заправо, тежња многих дела 20. века је да оставе читаоце са slabим осећајем завршетка – било зато што не сазнају финални исход одређеног наратива или зато што напусте причу пре него што се исход појави – показује нам да смо као читаоци и писци дуго навикавани да живимо (и читамо) са више отворене- завршености (open-endedness) него што би дискусије о облику наратива могле да нас наведу да очекујемо.

Кувер обзнањује да завршеци морају да се појаве чак и у бесконачно проширивом, променљивом, комбинативном докуверзуму¹³:

Још увек има покрета, али у хиперпростору он се бескрајно шири. „А“ је, или може бити, бесконачна вишеструкост почетних тачака, „б“ уметнуто „б“ негде изван и шире или у оквиру оквира, још увек јасно мапирано, јасно трасирано, само нешто мање дефинитивно него, ох, рецимо, умирање. Које се пак за све маневре на мрежи и крива огледала не може у потпуности игнорисати. Пре или касније, каква год да је игра, зачује се звиждук. Чак и у хиперпростору, постоји прекид. Последња путања без прозора.

сугерисању осећаја завршетка“ (85).

¹³ Теодор Нелсон (Theodor Nelson) у делу *Књижевне машине* (*Literary Mashines*, 1981) пише о „докуверзуму“: идеји да се целокупно људско знање организује у систем у коме би сваки део знања (појединачни документ) био повезан са многим другим деловима; систем би омогућио приступ и појединачном документу и свим другим документима који су историјски или логички с њим повезани („system in evolution od interconnected documents“); тако настаје комплексна глобална мрежа, чији су делови путем рачунара доступни неограниченом броју корисника (ГОРДИЋ ПЕТКОВИЋ 2014: 81, 82; БОЖИЋ 2014) (прим. С. Б.).

Хипертекстуална фикција се увек завршава јер се читања увек завршавају, али она могу да се заврше због замора или због осећаја задовољавајућег завршетка. Пишући о штампаном тексту, Барбара Х. Смит нас подсећа да „крај комада или романа неће се појавити као произвољан прекид ако нас остави у тачки, где, уз поштовање теме дела, осећамо да знамо све што јесте или што је потребно знати“ (*Поетски завршетак*, 120). Ако појединачне лексије обезбеде читаоцима доживљај формалног и тематског завршетка, може се очекивати да ће произвести задовољство које Смитова описује као неопходно за осећај завршетка.

Компјутерске игре, хипертекст и наратив

Како ови примери игроликих светова приче (или светова приче налик играма) показују, свака дискусија о наративу у дигиталној форми води, пре или касније, до све важније теме компјутерских игара. Оне имају различите облике, укључујући светове прича (*Myst*), симулације (*Sims*), „пуцачине“ из првог лица (*Quake*), игре са више играча (*Lineage*) и игре бога. Иако их студенти компјутерских игара упоређују са штампаним и хипертекстуалним наративима, верујем да је уместо тога најкориснија тачка компарације *хипертекст као медиј* а не хипертекстуални наратив.¹⁴ Све компјутерске или видео-игре имају пет важних сличности са хипертекстом. Прво, активности играча – клик на миша или управљање сличним уређајем, какав је цојстик – одређују шта је следеће са чим ће се играч сусрести. Друго, као хипертекст, игре се ослањају на гранајућу структуру и места одлуке. Пошто места у видео-играма где играч делује производе потенцијално различите резултате, оне изгледају структурно идентично гранању линкова хипертекста. Ако се произвођење различитих резултата одређује у зависности од корисничког избора (било да су у питању алфанумерички текст или акције), тада хипертекст постаје, како Арсет тврди, подврста ергодичког¹⁵ текста. Треће, игре, као хипер-

¹⁴ Постоји један начин на који се хипертекст показао очигледно релевантним за игре играња улога (role-playing games), мада нам он више говори о коришћењу Светске комуникацијске мреже (World Wide Web) него о компјутерским играма: неки од оних који учествују у континуираним играма играња улога које нису засноване на рачунару креирају веб-сајтове и за свет игре (gameworld) и за појединачне ликове (карактере). На пример, један учесник игре смештене у 19. век има сајт на коме његов лик, викторијански лекар, приказује садржај своје медицинске торбе.

¹⁵ У својој књизи *Сајбертекст: перспективе ергодичке књижевности* (*Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, 1997) норвешки теоретичар Еспен Арсет (Espen Aarseth) бави се појмом ергодичности и ергодичке књижевности, полазећи од објашњења сајбертекста. Његов концепт сајбертекста усредсређен је на механичку организацију

текстуалне фикције (за разлику од штампаног наратива), намењене су извођењу, и четврто, намењене су вишеструком извођењу. Пето (а то може бити само тривијална тачка конвергенције), запис играчевих поступака, као и искуство читања хипертекста, изгледа линеарно, јер и играч игре и читалац текста прави свој пут кроз серију одлука у линеарном времену; наравно, опсег могућих акција, путева који нису изабрани, сам по себи представља гранање или мултилинеарну структуру, али ону која није истог тренутка доступна играчима и читаоцима.

Џенет Мари (Janet Murray), која се ослања на Аристотелову *Поетику*, износи неколико убедљивих опсервација о односу играња игара (гејминга) и наратива, од којих је прва да оба деле две базичне структуре – такмичења и слагалице. Поред тога, „приче и игре сличне су по својој издвојености из реалног света, света проверљивих догађаја и последица повезаних с опстанком“ (3). Маријева, нажалост, такође уводи збуњујући термин *сајбердрама* за компјутерске игре, који Мајкл Матис (Michael Mateas) проширује када покушава да га повеже са *Поетиком*. Овај приступ има фундаменталне проблеме. Аристотел, сећамо се, прави разлику између наратива у којима је аутор повезан са причом (*Илијада*), и драме, у којој нам глумци приказују причу (*Краљ Едун*). Урађајуће видео-игре, у којима учествујемо као глумци, представљају трећи, суштински различит начин. Рећи да су видео-игре налик драми не изгледа много другачије него кад се каже да је крава налик жаби, само што, па, већа је, и сисар је, и не живи у води.

Насупрот самопрокламованим аристотелијанцима, који тврде да књижевне и филмске студије наратива могу много да нам кажу о играма, друга група коју предводе Еспен Арсет (Espen Aarseth), Марку Ескелинен (Markku Eskelinen) и Рејн Коскима (Raine Koskimaa) тврди да компјутерске и друге игре захтевају нову дисциплину – лудологију. Арсет, који уводи концепт ергодичког текста, објашњава жестоку такмичарску борбу „за значај наратологије у естетици игара“: „Једна страна тврди да су компјутерске игре медији за причање прича, док супротна страна тврди да су приче и игре различите структуре које у ствари раде супротне ствари“ (45). „Традиционални херменеутички модели текста, наратива

текста, тако што сложеност самог медија постулира као интегрални део књижевне промене. У сајбертекстуалном процесу читалац/корисник формира семиотички низ, а његово селективно кретање (мисли се, на пример, на избор линкова у хипертексту) подразумева и процес физичког конструисања (текста) који раније концепције читања не узимају у обзир. Арсет управо ту појаву/процес зове ергодичким, при чему користи термин преузет из физике, изведен из грчких речи *ергон* и *ходос* – *рад* и *пут*. Ергодичкој књижевности припадају она дела која су нелинеарно организована а од читаоца траже активан рад или учешће у слеђењу/откривању текстуалних путева (АРСЕТ, 1997), (прим. С. Б.).

и семиотике нису сасвим погодни за проблематику симулационе херменеутике“ (54). Силија Пирс (Celia Pearce) представља случај лудолога у моћној, ако се може мерити, прози:

Пошто је теорија компјутерских игара релативно нова дисциплина, много тога што се до сада појавило дошло је из других дисциплина упијајући теорију игара у своје оквире. Изгледа аксиоматично да увек мора да постоји фаза у којој етаблиран медиј настоји да поново утврди сврху сопствених постојећих 'предности' за употребу у новом медију. Пре свега, филмски и књижевни теоретичари почели су да разматрају теорију игара унутар својих идиосинкразијских оквира. Ове дисциплине имају пуно тога да додају дискурсу игара, посебно када се разматрање фокусира на наратив. Међутим, њима недостаје суштинско разумевање онога шта су заправо игре... Резултат је врста теоријског империјализма. („Према игровној теорији игара“, у *Прво лице* / “Towards a Game Theory of Game”, *First person*, 143–144)¹⁶

Насупрот томе, Ерик Зимерман (Eric Zimmerman) тврди, у „Наратив, интерактивност, игра и игре“ (“Narrative, Interactivity, Play, and Games”), „као што смо видели са шахом, да су игре у суштини наративни системи. Оне нису само облик који наратив може да има, већ се свака игра може сматрати наративним системом“ (*Прво лице*, 160). Заправо, већина писаца који су упоређивали игре са наративима узимали су шах као пример игре која *не може* бити наратив. Зимерман, међутим, одлучује да јесте, али мислим да је помешао искуство некога ко посматра игру са искуством играча.

Неки од оних који тврде да приче и повезане наратолошке теорије обезбеђују најбољи начин да се разумеју компјутерске игре, праве грешку претпостављајући да ако игра укључује било коју врсту приче, тада је наратив дефинишућа особина игара. Има, међутим, много преседана за суштински не-

¹⁶ Арсет много оштрије напада студије игара базиране на књижевној и филмској теорији: Велики број студената образованих за филм и књижевност осигураће да искривљена и сирова погрешно постављена „наративна“ теорија игара настави да траје и вероватно превлада студије игара још дуго у будућности. Све док огроман број часописа и супервизора из традиционалних наративних студија наставља да санкционише дисертације и радове који узимају наратив здраво за готово и меша хибриде прича-игара (story-game) са играма уопште, добре, критичке студије игара биће бројчано слабије због некомпетентности. („Проблеми жанра“ у *Прво лице*, 54)

Хенри Џенкинс (Henry Jenkins), један од научника који долазе из студија филма, одговара: Велики део писања у лудолошкој традицији неоправдано је полемичан: они су тако обузети покушајима да извуку дизајнере игара из њихове „филмске зависности“ или да дефинишу област у коју се ниједан теоретичар хипертекста не усуђује да крочи, тако да су прерано одбацили употребну вредност наратива за разумевање њиховог жељеног предмета студија. Што се мене тиче, низ концептуалних слепих тачака спречава их у развијању пуног разумевања преплетености наратива и игара. („Дизајн игара као наративна архитектура“, у *Прво лице* / “Game Design as Narrative Architecture”, 120).

наративне форме које укључују наратив. Викторијански писци документарне књижевности, као Томас Карлајл (Thomas Carlyle), Џон Раскин (John Ruskin) и Хенри Дејвид Торо (Henry David Thoreau), сви користе наративе, измишљене ликове и дијалоге у аргументативној прози.¹⁷ Марку Ескелинен, најжешћи гласноговорник лудолога, износи зато кључну ствар у „Ка истраживању компјутерских игара“ (“Towards Computer Game Studies”) да „прича, позадинска прича или заплет нису довољни. Низ одиграних догађаја чини драму, низ догађаја који се одвијају представу, низ препричаних догађаја наратив, а низ догађаја произведених опремом за манипулацију уз поштовање формалних правила можда чини игру“ (*Прво лице*, 37). Правећи разлику између игара и наратива, Ескелинен даље објашњава да „у играма, доминантна временска релација је она између корисничког времена и времена догађаја, а не она наративна између времена приче и времена дискурса“.

Чак и они теоретичари који инсистирају на томе да су игре облик наратива увиђају да између игара и прича постоје велике разлике. „У причи“, објашњава Џенет Мари, „више је наглашен заплет; у игри, акценат је на активности играча“ („Од игре-приче ка сајбердрами“, у *Прво лице* / “From Game-Story to Cyberdrama”, 9). Штавише, како Ескелинен истиче, „информација се дистрибуира и регулише много другачије у играма него у наративима“ (39). Пирс (Pearce) указује на трећу разлику, наиме, да „игре имају тенденцију да фаворизују апстрактне личности у односу на ’развијене’ ликове са јасним карактером и мотивацијом“ (146). Насупрот многим неслагањима између две групе, сви они прихватају два главна става Марије – агентура је кључна за компјутерске игре и наратив има бар неке везе с њима.¹⁸

Арсет, утемељивач студија некњижевне дигиталне текстуалности, износи оно што ми се чини кључном тачком, да компјутерске игре карактеристично укључују симулацију:

¹⁷ Видети мог *Еlegantног Јеремију (Elegant Jeremiahs)*, 82–715, за расправе о кратким наративима са грубо симболичким значењем у англо-америчкој прози деветнаестог и двадесетог века. Једно поглавље, „Мудрац као мајстор искуства“ (“The Sage as Master of Experience”, 132–153), испитује пасусе у делима Џона Раскина (John Ruskin), Д. Х. Лоренса (D. H. Lawrence), Тома Волфа (Tom Wolfe) и Нормана Мејлера (Norman Mailer), у којима ови писци публицистике користе наратив за стварање протосинематичних облика описивања.

¹⁸ Кристофер Гансинг (Kristoffer Gansing), који жели да укључи игре у своје теорије интерактивног филма, слаже се са Арсетом да „не треба да се плашимо да проучавамо играње (gaming) за добробит самих игара“, али и даље тврди да „постоје компјутерске игре у којима је наратив у првом плану „[има] експлицитну улогу (авантуристичке игре). . . [и] има много игара у којима се нарација може описати као имплицитна структура игре (стратешке игре). Ако је експлицитна улога некако у супротности са природом играња, остављам другима да одлуче, бирајући уместо да се фокусирају на наратив само зато што је саставни део идеје о интерактивном филму“ (53–54).

Компјутерска игра је уметност симулације. Поджанр симулације, другим речима. Стратешке игре су нешто што се погрешно зове 'игре симулације', али све компјутерске игре подразумевају симулацију. Заиста, управо динамички аспект игара ствара конзистентан свет игре. Симулација је херменеутичко Друго наратива; алтернативни мод дискурса, од дна ка врху тамо где су приче од врха ка дну и унапред планиране. У симулацијама, знање и искуство креирани су играчевим акцијама и стратегијама, више него што су ре-креиране од стране писца или редитеља („Проблеми жанра“ у *Прво лице* /“Genre Trouble”, 52).

Чини се да је Арсетово истицање симулације као кључног елемента у играма подржано раним нелудичким хипермедијалним пројектом симулације чију сам демонстрацију видео 1988. За тренинг трауматских хирурга за услове у болницама на бојном пољу, група са Универзитета медицинских војних наука развила је моћан сценарио, употребивши рачунар и видео-диск (Хендерсон). Видео-дискови били су тада најновија ствар, и мада су сада, генерално, застарели, они су обезбеђивали драгоцене лекције директно применљиве у компјутерској анимацији и видеу. У овом систему обуке, хирург би сео испред компјутера који је био повезан са телевизором и видео-плејером и сусрео би се са следећим сценаријем. Сесија почиње када хирург, који је додељен војној болници, стиже са кофером у рукама и одлази до болничког шатора да се јави надлежном официру, очекујући срдачну добродошлицу као нови члан тима. Унутар шатора, само што поздрави свог претпостављеног официра, који је у хирушком оделу, чује звук хеликоптера који се приближава. Његов надређени, потпуно пословно, наређује му да остави своје торбе и баци се на посао, јер јединици недостаје особље и потребно је да почне сместа. У сценарију који сам видео, два болничара носе рањеног војника на носилима, говорећи му да је престао да дише пацијент који нема очигледне ране и чија тријажа по класификацији није захтевала моментални третман. Питају га шта да раде. У том тренутку појављује се сат у горњем десном углу екрана и његова велика казаљка почиње да се помера. Ако полазник обуке који је у датој улози погрешити и нареди рендгенски снимак, помоћник му љутито одговара да за то нема времена и да ће пацијент умрети.¹⁹ Сат не престаје да откуцава – лекар има ограничено време, рецимо 120 секунди пре него што његов пацијент умре. Ако полазник пронађе право

¹⁹ Описујући пројекат, чланак Хендерсона (Henderson), Пруета (Pruett), Галпера (Galper) и Копса (Copes), наводи да симулација не дозвољава да полазник убије пацијента, јер надзорни лекар улази и преузима онда када би то могло да се догоди. Током демонстрирања пројекта на конференцији под покровитељством Фондације Слоун (Sloan Foundation) у Дартмуот колеџу (Dartmouth College) октобра 1988. године, две године после објављивања чланка који га описује, мислим да је говорник навео да пацијент може умрети; можда се не сећам добро ове тачке.

решење на време – да су пацијенту отказала плућа због једва приметне ране – пацијент ће живети. У овом тренутку појављује се задужени хирург, полазников нови командујући официр и, у зависности од његових акција, похвали га, пожели му добродошлицу у јединицу, реагује више хладно, или, ако је пацијент умро, избацује га напоље, наређујући му да побољша своје вештине.

Гледање овог пројекта показало је неколико вредних тачака за сваког ко разматра однос наратива, симулације и игара. Прво, симулација није требало да постигне ништа попут потпуног ефекта реалности да би уронила корисника (и посматрача) у ситуацију. Иако глумачке и продукцијске вредности нису биле највишег квалитета, ови недостаци нису умањили огроман емоционални ефекат симулационе вежбе. Као део пројекта, истраживачи су снимали лекаре док су користили систем и бележили њихов крвни притисак пре и током сваке сесије; њихов притисак је растао, знојили су се и на друге начине поступали као да се суочавају са стварним хитним медицинским случајем. Базична веза сценарија, корисникове професије и слике о себи као професионалцу моментално је производила ефекат реалности, чињеница која нас подсећа да количина аутентичних детаља неповезаних са главним подухватом – овде постављање тачне дијагнозе и спасавање пацијентовог живота – игра само малу улогу у ефикасности симулације.

Друга ствар: иако симулација има важне наративне елементе, они очигледно играју секундарну улогу, стварајући услове за дефинисање карактеристика симулације, хирургових *избора*. Коначно, ова симулација има облик игре, иако играчево професионално улагање у исход производи озбиљност која се само понекад повезује са играњем игре.

Као закључак, иако компјутерске игре могу да нам кажу нешто од значаја за дигитални текст и уметност, виртуелну реалност и образовне симулације, изгледа да нису у довољно блиској вези са хипертекстом да би нам рекле много о њему. Видео-игре добиле су сопствено поље проучавања, и од нове дисциплине треба очекивати увиде о томе како оне раде и какве су њихове социјалне и политичке импликације.

Да ли је хипертекстуална фикција могућа?

Да ли је хипертекстуална фикција – састављена од наратива и читана унутар хипертекстуалног окружења које подстиче гранање линија приче – могућа? Пре неколико година *Њујорк Тајмс* (*New York Times*) је објавио тврдње књижевника, супротне ономе што је Боб Кувер рекао, да нико *ни-*

када неће писати хипертекстуални роман. Додуше, ова изјава делује прилично луцкасто на први поглед, јер у време када се појавила на стотине примера хипертекстуалне фикције већ је било написано и неки познати били су објављени. Поред тога, ако се погледа књижевност створена у хипермедији која се појавила од тада, поставља се питање нису ли можда на штампу ограничени књижевници и несвесно погодили нешто важно. Налазимо велики број дигиталних песама у форми анимираног текста, хиперпоезије и у комбинацији та два. Где се усред укупне дигиталне књижевности на Мрежи и унутар других офлајн хипертекстуалних окружења налази оно што нас је Роберт Кувер учио да зовемо хиперфикција?

Нико не сумња да дигитална књижевност, дигитална уметност и њихова фузија цветају, и можда смо на прагу новог лукачевског доба књижевности. *Теорија романа* (1923) Ђерђа Лукача указивала је да свако доба има свој главни наративни облик. Тако класично доба има еп, средњовековно (или хришћанско) доба витешку романсу и модерно доба роман. Реинтерпретирајући Лукача по том питању у доба информационе технологије, видимо да усмена цивилизација производи еп, писана култура романсу, а штампана култура роман. Која ће бити главна наративна форма дигиталне информационе технологије, ако је буде? Или, речено на други начин, хоће ли водећи облик бити хиперфикција или нешто друго, можда поезија? Мислим да је очигледно прерано износити било какве сигурне претпоставке. Можемо, ипак, изнети неколико опсервација, од којих је почетна да се прва деценија дигиталне књижевности састојала углавном од кретања или покретног текста, хиперпоезије и фузије речи и слике. До очекиване експлозије хиперфикције чини се да још није дошло, штавише, већина дела хипертекстуалне фикције, укључујући и она најбоља, показује минимум хипертекстуалности. Као што примери два добро проучена остварења – *Пачворк-девојка* Шели Џексон (Shelley Jackson) и *Таласи девојака* (*Waves of Girls*) Кетлин Фишер (Caitlin Fisher) – откривају, доста ограничене хипертекстуалности у овим и сличним делима има облик организационе суперструктуре, врхунски ниво гранајуће структуре која води до вишеструких, релативно изолованих линеарних наратива. Осврнувши се на кратку историју хиперфикције, изненађени смо што примећујемо како је неколико дела прихватило изазов *Поподнева* Мајкла Џојса да створи гранајуће линије приче. Џојсово линковање производи оно што бисмо могли одредити термином *гранајући наратори* (*branching narrators*), и могло се очекивати да ће више писаца испробати варијанте хронологије, заплета, сцене, ликова и тако даље. Наравно, заговорање става да је хипермедија углавном поетска форма упућује на други део *Поподнева* у коме линкови производе поетски колаж од текстова из Крилија (Creeley) и Баша (Basho). Чак и најуспешнији пионири

хипертекста са вишеструким наративним линијама иду у правцу поезије када започну да истражују медиј.

Одважићемо се на неколико објашњења преокрета који је дигитална књижевност предузела. Једно могуће објашњење лежало би у простој чињеници да је прерано да се ускладишти ова нова књижевна форма. Ако је било потребно сто година да се измисли насловна страна и друге препознатљиве особине штампаног кодекса, какве су пагинација и алфабетски регистар, у овом тренутку налазимо се прерано на криви сазнања за било какве процене. Друга повезана могућност је да писци урањају у различите капацитете дигиталног текста – укључујући мешање речи и слика, анимираних речи и истраживање лудичких или игровних могућности – зато што су одушевљени новим могућностима текста. Опет, ово би могла да буде само етапа у развоју нове књижевне форме. Треће објашњење могло би се фокусирати на тврдњу да људска бића у свим временима и културама, укључујући и наше, зависе од линеарног наратива. „Причамо себи приче“, истиче Џон Дидион (Joan Didion), „да бисмо живели“. Можда је линеарни наратив превише значајан људима да би био напуштен.

Коначна могућност: хипертекст као стваралачки медиј није суштински наративна форма; хипертекст је, развија се овај аргумент, информатичка технологија неподесна за причање прича – као што усменост, како је Меклуан (McLuhan) тврдио у *Гутенберговој галаксији* (*The Gutenberg Galaxy*), прави прецизну логичку аргументацију вероватно не зато што не може да буде запамћена и поновљена. Вилијем Ајвинс (William Ivens) пре неколико деценија слично истиче да писана култура, која нема средства за прецизну репродукцију и стога комуницира бојом и обликом, не допушта развој многих облика модерне науке, какве су зоологија и ботаника. Која би, онда, била порука хипертекста као медија? Којим особинама текста придаје значај и чини их вероватним? Пошто је линк оно што карактерише хипертекст, а линкови су опредмећене асоцијације, поетски мод или облик чини се нарочито погодним за хипертекст. У оквиру дигиталних дела посматрано, видимо да добар део хиперфикције заправо има облик хиперпоезије.

Сам Кувер изразио је мисао да се може испоставити да је хипертекст више поетска него наративна форма, и многе од мрежа које смо већ гледали, посебно оне Гајерове (Guyer) и Џојсове, показују да то може бити случај. Они откривају, како је Жан Клемент (Jean Clement) тврдио, „померање од нарације ка поезији у хипертекстуалној фикцији“. Према Клементу, „хипертекст ствара – на нивоу наративне синтаксе – исти преокрет какав песме производе на нивоу фрастичне (phrastic) синтаксе“. Другим речима, начин на који линкови реконфигуришу наратив доводи

до отуђења које иде паралелно са ефектима специфично поетског полазишта у реду речи, нормираности и слично. Клемент наставља: „Хипертекст ослобађа наративне секвенце од њихове потчињености синтакси конвенционалне нарације да би их убацио у мултидимензионални простор потпуно нове и отворене структуре, као што поезија ослобађа речи њихове везаности за исправност синтагматских оса да би их ставила у мрежу тематских, фонетских, метафоричких (и тако даље) веза које стварају мулти-изотопичне конфигурације“ (71). Објашњење може бити још једноставније: линк, елемент који хипертекст додаје писању, премошћује празнине између текста, делова текста и тиме производи ефекте сличне аналогiji, метафори и другим формама мисли, другим фигурама, којима дефинишемо поезију и поетску мисао.

Још један терен за веровање да хипертекст може да привилегује поезију, посебно њене лирске форме, појављује се у ставу Џерома Мегана (Jerome J. McGann) да је „предмет поезије [је] да прикаже текстуално стање. Поезија је језик који скреће пажњу на себе, који сопствене текстуалне активности узима као основни предмет“. Он наглашава да таква тврдња не претпоставља да „поетском тексту недостају полемички, морални или идеолошки материјали и функције. Језичка пракса одвија се у овим доменима. Али поетски текстови функционишу да би приказали сопствене праксе, да би их истурили као предмет пажње“ (*Текстуално стање / Textual Condition*, 10–11), или, како Меган касније објашњава, „предмет поетског текста је згушњавање медија колико год је то могуће – буквално, постављање ресурса медија на пуни екран, излагање процеса саморефлексије и самостварања које текстове смешта у покрет, што они *јесу*“ (14). Меган упућује на библиографске и лингвистичке изворе писаног и штампаног језика, али хипертекст додаје нови елемент – линк – овом миксу. Пошто линк и различите повезане функције, какве су листе одредишних лексија, служе као дефинишући ресурс хипертекста, може се очекивати да буду у првом плану у књижевним мрежама, што је заправо и случај. Наравно, у овој тачки развоја новог медија не може се рећи да ли је његова потпуна новина оно што мотивише наметање ових ресурса за писање, а да хиперписци касније то неће чинити, иако морам признати да ми је тешко да замислим књижевни хипертекст који у овом поетском маниру нема већину својих јединствених особености.

Наравно, као што смо већ видели, поезија се јавља широм докуверзума, често на неочекиваним местима. То јест, сусрећемо се са поезијом не само у облику академских хипертекстуалних едиција, као што је пројекат Питера Робинсона Чолсера (Peter Robinson Chaucer), или у преводима у хипертекстуалност, као што је *Хиперкард* верзија Кеноове (Raymond Queneau) *Сто хиљада милијарди песама* (*Cent Mille Millions*

de Poetes) Еспена Арсета, или Цона Ланестеда (Jon Lanestedt) и моје дело *У знак сећања* (*In Memoriam Web*). Појављује се као брушење других форми и начина, некад само као дефинишућа алузија у средишту фикцијске прозе (*Поподне* и *Лице хероја* Џошуе Рапипорта /*Hero's Face*, Joshua Rapaport), а некад као део прозе (*Електронски зен* Тара Икаи). *Лексичка решетка* (*Lexical lattice*) Карен Ли (Karen Lee) показује да поезија долази сплетена с теоријом и књижевном историјом. Поезија се такође појављује на најнеочекиванијим местима у хипертекстуалним мрежама, нигде више него у *Врту победе* Стјуарта Молтропа, где најмање један од његових менија линкова формира сонет.

Приметили сте, претпостављам, да већи број примера дигиталне и хипермедијалне текстуалности и реторике на које смо се позивали у претходним поглављима долази из поезије него их фикције. Десетине песама на бразилским и шпанским це-де ромовима показују да сами песници истражују могућности анимираног текста и хипермедије. Готово сви радови на сајту *Њу ривер* (*New River*) имају облик хиперпоезије: „Град анђела и бола“ (“City of Angels and Anquish”) и „Пронаћи белу мачку“ (“To Find the White Cat”) Дејвида Херстрема (David Herrstrom), *Вниверс* (*Vniverse*) Стефани Стрикленд (Stephanie Strickland), „Светловода: мозаик“ (“Light-Wather: A Mosaic”) и „Студија преноса“ (“A Study in Conveyance”) Роберта Кендала (Robert Kendall). Слично, већину понуде *Истгејта* чини хиперпоезија, укључујући радове у *Стописнејсу* (*Морско острво* Еда Фалка / *Sea Island*, Ed Falco; *Махасука хело* Ричарда Џеса / *Mahasukha Halo*, Richard Gess; *У великим и малим комадима* Кетрин Крамер / *In Small and Large Pieces* Kathryn Kramer и *Неприродна станишта* Кети Мек / *Unnatural Habitats* Kathy Mac) и она у другим окружењима (*Интерграми* Џима Розенберга / *Intergrams* Jim Rosenberg; *Животни комплет за двоје* Роберта Кендала / *A Life Set for Two* Robert Kendall; *Напред било где: белешке о размени између живота који се укрштају* Џуди Мелој и Кети Маршал / *Forward Anywhere: Notes on an Exchange between Intersecting Lives* Judy Malloy, Cathy Marshall). Огроман корпус хиперпоезије у *Директоријуму електронске књижевности* (*Electronic Literature Directory*²⁰) – двадесет девет екрана са око десет пе-

²⁰ Директоријум електронске књижевности представља интегрални део портала Организација за електронску књижевност (*Electronic literature organization*, <http://eliterature.org>), на коме се налази обиман регистар (по именима аутора, индивидуалним радовима или таговима) и кратки информативни прикази релевантних остварења ове књижевности. Организација је основана с циљем да „олакша и промовише писање, објављивање и читање литературе у електронским медијима“. Посебно је драгоцен њихова колекција радова електронске књижевности новијег датума (у два тома, из 2006. и 2011. године), такође доступна на сајту. Обе колекције садрже преко сто двадесет уметнички вредних остварења ове књижевности. Видети: <http://eliterature.org/> [10. 11.

сама на сваком – указује на то колико је поезије написано у хипертексту.

Песници хипертекста своја дела стварали су у веома разноврсним окружењима, иако су од недавно HTML и *Флеш* (*Flash*) постали најпопуларнији. Одређен број њих користио је *Сториспејс*, док је Вилијем Дики, један од првих (вероватно први) песника хипертекста, користио *Хиперкард*; неки песници у Француској служили су се системом помоћи за *Виндовс* (*Windows*), а Роберт Кендал и Јан Лајонс (Ian M. Lyons) писали су у *Визуал бејзику* (*Visual Basic*). Многа од ових остварења у новим медијима, као што сам горе показао, настојала су да произведу жанрове који више личе на поезију него на наратив.

[...]

На крају, како примери *Поподнева* и *Таласа девојака* показују, хипертекстуална фикција која подстиче интересовање читалаца свакако је могућа. Проналазимо такође низ примера фикције у хипермедијалном окружењу, као *Пачворк-девојка*, који имају мало хипертекстуалног грањања у главним наративима и користе хипертекст углавном за креирање садржаја страница. Просторни хипертекст такође је имао своју улогу у хиперфикцији, као што је *Адамова књижара* (*Adam's Bookstore*), *Пачворк-девојка* и *Квиблинг*. Такође је коришћена да би генерисала комбинаторну фикцију каква је она Тома Мекхарга (Tom McHarg), а коришћена је и у комбинаторној поезији какав је Арсетов превод Кеноа. Иако претпостављам да ће поезија вероватно доминирати у хипермедији, чини се да хипертекстуална фикција још увек много обећава. Ако су нам, како Дидион каже, потребне приче да бисмо живели, аутори ће увек бити у искушењу да причају приче, у било ком медију и у свим медијима.

Превела Снежана В. Божић

Литература (George Landow)

- Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspective on Ergodic Literature*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997.
- Bolter, J. David. *Writing Space: The Computer in the History of Literacy*. Hillsdale, N.J.: Erlbaum, 1990.
- Clement, Jean. "Afternoon, a Story: From Narration to Poetry in Hypertextual Books". In *A:\ Litterature:: Colloque Nord Poesie et Ordinateur*. Lille: Universite de Lille and Villeneuve D'Ascq: MOTS-VOIR, 1994.
- Coover, Robert. "Endings: Work Notes". Manuscript, 1990.
- Coover, Robert. "He Thinks the Way We Dream". *New York Times Book Review* (November 20, 1988): 15.

- Dickey, William. "Poem Descending a Staircase: Hypertext and the Simultaneity of Experience". In *Hypermedia and Literary Studies*. Edited by Paul Delany and George P. Landow. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1991. 143–152.
- Eskelinen, Markku, and Raine Koskimaa. "Introduction: Towards a Functional Theory of Media". In *CyberText Yearbook 2001*. Jyväskylä: Research Centre for Contemporary Culture, University of Jyväskylä, 2002. 7–12.
- First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Edited by Noah Wardip-Fruin and Pat Harigan. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2004.
- Gansing, Kristoffer. "The Myth of Interactivity or the Interactive Myth?: Interactive Film as an Imaginary Genre". In *Melbourne DAC*. Edited by Adrian Miles. Melbourne: RMIT University, 2003, 51–58.
- Ivins, William M. *Prints and Visual Communication*. New York: DaCapo, 1969.
- Joyce, Michael. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Michigan Press, 1995.
- Lee, Dorothy. "Lineal and Nonlinear Codifications of Reality". In *Symbolic Anthropology: A Reader in the Study of Symbols and Meanings*. Edited by Janet L. Dolgin, David S. Kemnitzer, and David M. Schneider. New York: Columbia University Press, 1977, 751–64.
- Lyotard, Jean-Francois. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Translated by Geoffrey Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984.
- McHale, Brian. *Postmodernist Fiction*. New York: Methuen, 1987.
- Mcluhan, Marshall. *The Gutenberg Galaxy. The Making of Typographic Man*. Toronto: University of Toronto Press, 1962.
- McGann, Jerome J. *The Textual Condition*. Princeton: Princeton University Press, 1991.
- Meyer, Tom, David Blair, and Suzanne Hader. „WAXweb: A MOO-based Collaborative Hypermedia System for WWW Computer". *Networks and ISDN Systems 28* (1995): 77–84.
- Murray, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: The Free Press, 1997.
- Ricoeur, Paul. *Time and Narrative*. Translated by Kathleen McLaughlin and David Pellauer. 2 vols. Chicago: University of Chicago Press, 1984.
- Said, Edward W. *Beginnings: Intention and Method*. New York: Columbia University Press 1985.
- Smith, Barbara Herrnstein. "Narrative Versions, Narrative Theories". In *On Narrative*. Edited by W.J.T. Mitchell. Chicago: University of Chicago press, 1980, 209–232.
- Smith, Barbara Herrnstein. *Poetic Closure: A Study of How Poems End*. Chicago: University of Chicago Press, 1968.

White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of Reality". In *On Narrative*.

Edited by: W.J.T. Mitchell. Chicago: University of Chicago Press, 1980, 1–24.

Цитирана литература

АБОТ 2009: Abot, Porter. *Uvod u teoriju proze* (prev. Milena Vladić). Beograd: Službeni glasnik, 2009.

АРСЕТ 1997: Aarseth, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

БОЖИЋ 2014: Божић, Снежана. *Интернет и мултимедија као средства у настави књижевности*. Филозофски факултет у Нишу, 2014. Не-објављена докторска дисертација, одбрањена 12. маја 2015.

ГОРДИЋ ПЕТКОВИЋ 2012: Gordić Petković, Vladislava. „Nova hipertekstualnost u književnosti: čitanje, vrednovanje, obrazovanje“. *Kultura: Digitalne medijske tehnologije, društvo i obrazovanje*, br. 135, 2012, str. 102–112.

ГОРДИЋ ПЕТКОВИЋ 2004: Gordić Petković, Vladislava. *Virtuelna književnost*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstava, 2004.

ЕРОР 2001: Eror, Gvozden. „О ројму književnog hiperteksta“. *Књижевна историја*, вол. 33, бр. 113–115, 2001, str. 5–38.

МИЛОСАВЉЕВИЋ МИЛИЋ 2013: Милосављевић Милић, Снежана. „Виртуелна прича као изазов нараторолошком проучавању темпоралности“. *Наука и свет*, тематски зборник радова. Ниш: Филозофски факултет, 2013, стр. 11–19.

ПЕОВИЋ ВУКОВИЋ 2004: Peović Vuković, Katarina. *Književnost i tehnologija novih medija* (magistarski rad). Zagreb, 2004. Dostupno na: <http://katepe.jottit.com/> [10. 2. 2016].

Snežana V. Božić

ON HYPERTEXT AND NARRATIVE

The hypertext, seen as the key figure of new literacy, has from 1990's become the subject of studies in the field of literary theory. The theory of hypertext starts to develop, and at the same time, the most significant authors and representatives of this theory become university professors, lecturers and hypertext theoreticians. One of the first and most agile is certainly George Landow who belongs to the circle of the so called early hypertext theoreticians.

Landow sees the hypertext as the embodiment of paradigms of the post-structuralist theory, and the possibility for testing some of its aspects, and especially those pertaining to textuality, narrative, and the role and function of the reader and author. In the translated sixth chapter of the study *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, Landow considers the link between the hypertext and narrative, the influence of the new medium on our understanding of linearity and Aristotle's concept of plot; also, pseudo-hypertextuality in printed texts and the printed anticipations of multi-linear narratives in the electronic space, whereby he investigates the beginning and end of narrative, the relationship between computer games, hypertext and narrative. He offers possible answers to the question of whether hypertextual fiction is possible.

Key words: hypertext, hypertextual literature, narrative