

ЕСПЕН Ј. АРСЕТ

## НЕЛИНЕАРНОСТ И ТЕОРИЈА КЊИЖЕВНОСТИ

*Електронско писање захтеваће једноставнију,  
позитивнију теорију књижевности.*

Ц. Дејвид Болтер

*Будућности се даде предусрести само у облику  
ајсолутивне опасности.*

Жак Дерида<sup>1</sup>

У овом есеју скирицам теорију нелинеарних текстова и истражујем неке од могућих импликација примене књижевне теорије и критике. Нелинеарни текст је објекат вербалне комуникације који није напросто један низ слова, речи или реченица, већ у њему речи или низови речи могу да се разликују од читања до читања услед облика, конвенција или механизма текста. Нелинеарни текстови могу се веома разликовати једни од других, или макар онолико колико се разликују од линеарних текстова. У концептуалном оквиру који се овде представља, линеарни текст се може посматрати као посебан случај нелинеарног текста у којем важи конвенција читања једне по једне речи од почетка до краја. Недавно, услед појаве рачунара, одређени типови нелинеарних текстова привукли су више пажње у образовним, техничким и теоријским круговима. Сада је можда време да се прошири поље интересовања и да се текстуална нелинеарност испита с једне општије тачке гледишта.

Током протекле две деценије, ширење и радикални напредак рачунара као начина постизања културног и естетског израза поставили су парадигмама културних теорија изазов на који још

---

<sup>1</sup> Jacques Derrida, *O gramatologiji*, prev. Ljerka Šifler Premec, „Veselin Mašleša”, Sarajevo 1976, 12 (прим. прев.).

нисмо добили систематски одговор. Истраживањима одређених феномена у којима рачунари имају улогу медијатора често мањкају увид у сродне феномене до којих такође долази због недостатка референтног оквира, опште теоријске представе засноване на широкој компаративној студији, као и дијалектике између сродних поља. То је посебно случај са теоријом књижевности, у којој питања технологије обично наилазе на слабо интересовање. Међутим, током последње деценије тим питањима посвећује се више пажње, што се можда може довести у везу са успешним увођењем електронске обраде текста као средства за академски рад. Програм за обраду текста служи томе да се истраживач књижевности упозна са *неким* аспектима нових технологија, али услед могућности рада са другим уређајима и опонашајуће природе (на тај начин програм за електронску обраду текста присваја циљеве ранијих технологија) радикалнији потенцијал текстуалног рачунарства лако се игнориште, а рачунар са захвалношћу схвата као мања претња него што то заиста јесте.

Овај есеј, за разлику од осталих у овој књизи, није примарно усмерен ка хипертексту. Уместо тога, покушаћу да се удаљим и истражим шири репертоар текстуалних форми међу којима је, како се тврди, и хипертекст. Када се посматра као тип текста, хипертекст са многим другим текстуалним типовима дели фундаменталну одлику коју смо дефинисали као нелинеарност. Мора се одмах истаћи да се овај концепт односи само на физичко-логичку форму (или уређење, изглед) текста, а не на неко од фикционалних значења или спољашњих референци које могу бити присутне. Стога наш дефинишући чинилац неће бити фабула, наратив или било који други део поетике, већ облик или структура самог текста. Наратив може бити савршено нелинеаран (на пример, опис серије догађаја уз стално понављање или занемаривање редоследа), а ипак представљен као потпуно линеаран текст.

Појава текстуалности посредоване рачунарима као да је многе теоретичаре и критичаре који су је приметили оставила у терминолошком вакууму. У жељи да опишу ову врлу нову реалност, дозволили су да неколико речи као што су „електронско” и „хипертекст”, покрију различите феномене. Иза електронског текста налази се велика и хетерогена разноликост феномена и, као што ћемо видети, текст посредован рачунаром може имати више сличности са оним на папиру него са својом електронском браћом.

Након истраживања неких фундаменталних проблема у вези са концептом текстуалности, предложућу типологију нелинеарних текстова засновану на принципима из различитих примера, а онда ћу скицирати основне форме нелинеарности. Како парадигме и

пракса теорије књижевности не могу остати недирнуте у сусрету са нелинеарном књижевношћу, осим уколико се не праве да се до ње никада није ни дошло, разматраћу и нове примене теорије књижевности и предложити нека нова могућа одступања.

*Иза редова:  $\underline{\text{чи}}\bar{\text{та}}\bar{\text{ња}}$  је уој $\underline{\text{чи}}\bar{\text{сти}}\bar{\text{е}}$   $\bar{\text{т}}\bar{\text{ек}}\bar{\text{ст}}\bar{\text{и}}$ ?*

*Текст̄ као целина и као засебна целина  
може се ујореди $\bar{\text{ти}}$  са објек $\bar{\text{т}}\bar{\text{ом}}$   
који се може  $\bar{\text{п}}\bar{\text{ос}}\bar{\text{ма}}\bar{\text{т}}\bar{\text{ра}}\bar{\text{ти}}$  са више  $\bar{\text{с}}\bar{\text{т}}\bar{\text{р}}\bar{\text{ана}}$ ,  
али никада са свих  $\bar{\text{с}}\bar{\text{т}}\bar{\text{р}}\bar{\text{ана}}$  одједном.*

Пол Рикер

Да би се нелинеарност представила као феномен релевантан за књижевну теорију, мора се прво промислити о концепту текстуалности која твори линеарне, као и нелинеарне текстове. „Текст”, како се обично мисли, захтева низ снажних метафизика које овде немам намеру да ширим. Три најбитније од њих су *чи $\bar{\text{та}}\bar{\text{ња}}$* , *т $\bar{\text{ис}}\bar{\text{а}}\bar{\text{ње}}$*  и *с $\bar{\text{т}}\bar{\text{аб}}\bar{\text{ил}}\bar{\text{нос}}\bar{\text{т}}$* . Без обзира на њихову међусобну контрадикторност, те три ствари заједно контролишу наше схватање тога шта је текст. За наше потребе, оне се могу сумирати на следећи начин: (1) Текст је оно што читате, речи и синтагме које видите пред својим очима и значење које оне производе у вашој глави; (2) Текст је порука прожета вредностима и намерама одређеног писца/жанра/културе; (3) Текст је зацртан низ конституената (почетак, средина, крај) који се не може променити, иако његове интерпретације могу. У супротности са овим схватањима, тврдим да нам лекције нелинеарне књижевности показују текстуалност која је различита од наших читања (и наших читања „читања”), фундаменталнија од наших порука и, услед развијајућих ритуала и технологија употребе и дистрибуције, подложна многим типовима промена. Ни на тренутак не мислим да су моја конструисана бинарност нелинеарног текста и линеарног текста или било која друга перспектива у овом есеју више метафизички настројене од оних у ранијим теоријама текста, али се надам да више одговарају идентификовању неких битних питања текстуалне комуникације.

Моја употреба речи „текст” се на први поглед не поклапа са употребом исте речи код одређених школа теорије текста које се односе према тексту као семантичкој мрежи симболичких односа лабаво повезаних са идејом о књижевном делу. Није ми намера да преиспитујем ту идеју; верујем да она припада другачијем аспектима или нивоу истог објекта. У том случају имамо две перспективе: текст као технички, историјски и социјални објекат, те текст како

га прихвата и разуме појединац. Овим аспектима, које можемо звати *информативним* (аспект информација) и *интерпретативним* (аспект разумевања), управљају различита правила, али су она међузависна и утичу једно на друго (и понекад сметају једно другом) на много начина.

Информативни аспект текста обично је теже видети јер је најочигледнији. Поред својих видљивих речи и размака, које можемо назвати „рукописом” (енг. *script*), текст укључује праксу, структуру или начин употребе. Различите праксе одговарају различитим текстовима; стрип о Снупију и Чарлију Брауну не читамо на исти начин као што читамо Библију. Наравно, текст који је богат попут Библије има много употреба и истражује се на много начина. Овде не мислим на интерпретацију и разумевање, већ само на алгоритам и кореографију која преноси рукопис од текста до ума посматрача. Ово се може упоредити (опрезно) са концептом жанра, с тим што се жанр примећује пре текста који може да га испоштује или изда; овде је ситуација окренута у супротном смеру.

Однос између текста и рукописа захтева већу пажњу. Не постоји, наравно, само *један* такав однос, већ их је онолико колико је технологија и конвенција читања и писања. Поједностављен модел приказује два најчешћа односа на следећи начин: текст подређен рукопису (ручно написано писмо, електронски обрађен документ), и рукопис подређен тексту (репродукована штампана копија, *read-only* CD чији се садржај не може мењати). У првом случају, све што се уради рукопису утиче на текст; у другом то није случај. Када тражимо начине да опишемо разлике између типова текста, реч *електронски* нам обично није довољна.

Интерпретативни аспект текста, онај који се може разумети, чини га различитим; једноставним речима, он чини оно вредно читања. Формални, као и семантички елементи постају релевантни: ако текст има необичан облик, то је довољно да подстакне интересовање. Већина текстова, међутим, има досадно познат облик; већ знамо како да их читамо. Моја намера је да се позабавим интерпретативним аспектом онолико колико на њега утиче моја расправа о информативном аспекту; потпуно се посветити њему овде представљало би (у најмању руку) беспредметан историјски преглед врхунаца теорије лингвистике и књижевности.

Овде постоји проблем који свој корен проналази у самој сржи моје дефиниције нелинеарног текста. Када кажем да текст може бити нелинеаран по конвенцији, та дефиниција може бити под утицајем интерпретативног аспекта. Шта ако текст напосто инсистира на својој нелинеарности? Да ли да му верујемо да је тако? Постоје многи такви текстови; на памет ми пада *Предео сликан*

чајем Милорада Павића из 1988. године. Он се од половине може читати као укршене речи, било „усправно” или „водоравно”, уз праћење детаљних упутстава која су дата у сваком издању. Али шта ако нам текст пружи таква упутства на почетку и онда их касније занемари? Или, што би било још горе, шта ако текст почне упозоравајући нас о могућим упадима незаконите нелинеарности, а онда нам нареди да одмах пређемо на педесету страну зарад даљих упутстава и прескочимо странице између, које су, како нам је речено, заражене субверзивним упутствима? Ови хипотетички случајеви, који су далеко од тога да буду немогући, илуструју одређену семиотичку моћ линеарног текста над нелинеарним: линеарни може да кокетира са нелинеарношћу, али нелинеарни не може да лаже и претвара се да је линеаран.

Али вратимо се нашем метафизичком питању, које је заправо изузетно озбиљно: Шта је текст? Или, да парафразирам: Који елементи и ефекти припадају тексту, а који не? Постструктуралисти су подржавали дискусију о овом питању у (и у вези са) предговорима или уводима својих књига, али пошто ја немам толико простора у овој књизи, већ само једно поглавље, нећу полемисати са њима. Уместо тога, размислите о овоме: да ли име аутора припада тексту? Оно је обично ван њега – на корицама, у каталогу, у приказу књиге, и, у неким случајевима, на горњој или доњој маргини странице; али се може тврдити да су, заједно на насловом текста, који се такође налази ван самог текста (не „унутар” њега), речи које чине име и презиме аутора апсолутно најсмисленија синтагма текста. Део су текста, али нису у њему. Замислите разлику између текста који је написао Пелам Гренвил Вудхаус и оног који је написала Агата Кристи; ту нема проблема. Не мора бити у питању нека одређена књига; у сваком случају знамо разлике. Чињеница да знамо нешто о ауторима ван њихових имена није ни близу толико битна као оно што знамо о тексту након што сазнамо да га је написало једно од њих двоје. Када изаберам књигу Кена Фолета, већ сам почео да је тумачим, и то много пре но што отворим њену прву страницу. Чак и кад нам је само име непознато, назнаке о полу и културолошком пореклу су смислене.

Аутори ове ствари знају одувек. У антици и раном средњем веку неки писци су користили имена познатих аутора да би њихове идеје биле читане и да би се о њима причало – не као злобан фалсификат са тежњом ка кракотрајној добити већ као начин да се унапреди трајање и позиција њиховог дела. Замислите то као доброћудни вирус на рачунару. У новија времена, списатељице су користиле мушке псеудониме: фикција је била квалитетнија уколико се могао конструисати фиктивни аутор. Ипак, „озбиљни”

писци користе псеудониме за своја мање озбиљна дела; на тај начин тежина њихових „правих имена” неће завести очекивања и тумачења читалаца. Ова промена је успешна чак и уколико је веза између два имена позната; име је битно, а не особа иза њега. Име припада тексту, а писац (тј. писац из сенке) не.

Наша разлика између текста и рукописа у случају масовне репродукције и дистрибуције примерака води до фундаменталног питања о томе у ком смислу можемо сматрати да текст који не зависи од рукописа (тзв. прави текст који се крије иза свих копија) може да постоји. Ова разлика може деловати као врло необична или непотребно контроверзна, али као део текстуалне онтологије – или, да формирамо израз за наше поље, *текстологије* – представљене у овом есеју, она нам помаже да покажемо да је стабилност докумената одштампаних на папиру једнако производ наше метафизичке вере у трансцендентални текст колико је и иманентна одлика физичког објекта.

Замислите књигу у којој неке странице као да нестају, или је отисак нечитљив на сваких шеснаест страница, или се неке странице понављају а неке друге су изостављене. Чак и уколико је тај примерак једини који ћемо икада видети, ми аутоматски претпостављамо да то не би требало да изгледа тако и да постоји боља верзија. Она можда никада није одштампана; али нама, који савршено можемо да је замислимо (сем, наравно, речи које недостају), она је стварнија од оне коју држимо у рукама. На пример, у књизи *Књижевна теорија* Терија Иглтона постоје два поглавља означена бројем један; прво носи наслов „Увод: Што је књижевност” („Introduction: What is Literature”)<sup>2</sup>, а друго „Развој енглеског као академског предмета” („The Rise of English”)<sup>3</sup>. Пошто ја имам осмо издање из 1990. године, а прво је изашло 1983, тешко да постоји верзија са само једним првим поглављем, али ми свакако сматрамо да је то тако требало да буде и да је увод нумерисан грешком. То радимо услед мањка поштовања према издању; изгледа да оно погрешно представља „прави” текст, чак и ако тако нешто никада није постојало. Укратко, ми више волимо замишљени интегритет метафизичког објекта од очигледне верзије коју можемо да видимо. Који је стварнији? Докле год смо у стању да замишљамо и реконструишемо идеалну верзију, све изгледа у реду, и наша метафизика остаје нетакнута. Али шта ако се верзија са грешком толико не слаже са нашим осећајем рецепције да она, више него фигуративно,

<sup>2</sup> Terry Eagleton, *Literary Theory: An Introduction*, University of Minnesota Press, Minneapolis 1983, 9. (Наслови поглавља дати су према: Terry Eagleton, *Књижевна теорија*, прев. Mia Pervan Plavec, „Liber”, Zagreb 1987.)

<sup>3</sup> Ibid, 27.

постаје битнија? Пратећи нашу метафизичку логику, морали бисмо рећи да је настао нови текст, јер би у супротном постојао рукопис без текста. Али због свог ненамерног настанка овај нови текст не може бити метафизички једнак тексту који мења, и тако нама остаје парадокс: неки текстови су метафизички а неки нису, и уколико не знамо њихово порекло, не постоји начин да приметимо разлику између њих.

Алтернатива је, наравно, да потпуно напустимо концепт правог текста иза текста. У суботу, седмог фебруара 1987, гледао сам филм *Зардоз* (*Zardoz*) Цона Бурмана из 1974. године у биоскопу у Бергену. Или да ли сам? Испоставило се да је дошло до проблема са ролнама траке и филм је приказан редоследом 1, 2, 4, 3, 5. Сам филм је чудна, алегоријска авантура о варварској будућности у којој је технологија постала неразумљива и натприродна свима сем изопштеној групи бесмртника, којима је веома досадно. Наслов је анаграмска алузија на *Чаробњака из Оза* (*The Wonderful Wizard of Oz*, прим. прев.), а прича садржи много надреалних и фантастичних елемената – нарочито, како се мени чинило, скокове у наративи које мало касније прате једнако чудни флешбекови. Када је пета ролна стигла на ред, полако сам, међутим, почео да сумњам да ова сирова техника монтаже није дело ни Бурмана ни филмске куће, него највероватније грешка кинооператера. До тада је штета већ била начињена, и имао сам збуњујућу привилегију да се изгубим у материјалности филма – то је било необично прикладно искуство, донекле паралелно са оним главног јунака, кога игра Шон Конери, варварина који успева да стигне до тајног места, Вортекса бесмртних, и изнутра види њихове чудне обичаје и технологију (и њено касније уништење) изнутра.

Услед промењеног редоследа, настало је непланирано кинематографско искуство, нов израз. Али да ли је то био нови филм? Нагињем ка *негајивном* одговору. Не зато што мислим да филм (или било које уметнично „дело“) мора бити плански осмишљена и у одређеном реду изведена намера свесног, креативног ствараоца, већ зато што су и оригинални и јеретички редослед засновани на потенцијалу истог материјала. У овом смислу, текст или филм је као ограничен језик у ком су сви делови познати, али пун потенцијал њихових комбинација није. Мутација *Зардоза* је створена тајном могућношћу која постоји у његовом каналу, а не увођењем новог кода или принципа.

Постоји много скала промена у метаморфози текста: ненамерна (грешке приликом слагања текста или прелома), узурпаторска (ремикс одређених музичких секвенци, или хакована верзија рачунарске игре), плагијаторска (када један композитор без признања

компонује варијације на тему другог композитора), и суберзивна или очуђујућа (текстуални експерименти са кат-ап техником Вилијама Бароуза и Џона Кејџа), да наведемо неколико. Неке резултате неких од ових поступака можемо прихватити као аутентична нова дела, док друге не, узимајући у обзир културни легитимитет тога како су настали или ко их је створио; или, у случају новог естетског система, зависно од савремене емпатије према усвојеном политичком симболизму одређеног модуса мутације.

Текстуални интегритет и граница између два уметничка дела – ово тешко да је изненађујуће оригиналан закључак – је културни конструкт. Још битније је то што је, како сам покушао да покажем, наше схватање онога што чини сам текст – не само наше схватање његове функције, значења или метафизичке поузданости него и оно од чега је направљен и услови који морају да се испуне да бисмо ми прихватили његово постојање. Оно што у том случају остаје да се истражи јесте могућност да текстуалност постоји ван метафизике, путем локације, анатомије и темпоралности.

Нема сврхе порицати да је ова криза текста (уколико мора да се употреби тако претенциозна ознака) настала услед дигиталних чуда информационе ере – или, још боље, донекле есхатолошких тврдњи предлагача такозваних нових медија: „књига је мртва”, „ово су последњи дани штампе”, „електронски текст ће нас ослободити од тираније папира” и „у будућности, сви ће бити писци”. Проблем са терминима као што су „електронски текст” и „штампана књига” је тај што су они, да употребим фразу Клифорда Герца, „преопасно фокусирани” да би издржали прецизну анализу. Ипак, ова ентузијастична есхатологија нас наводи да видимо старе прашњаве ствари у новом светлу и можда научимо нешто успут.

И тако је рачунар – та стара митолошка звер – постао инструмент у свачијој потрази за новим разумевањем текста. Опасност претварања ове потраге у још једну метафизику стиже са две стране од којих се ниједна не може до краја избећи: снажна реторика садашње генерације медијских пророка који нас наводе да верујемо у њихов електронски текст и, још фундаменталније, *ѝосѝојање* нечега што се зове *ѝексѝ*, теоријски ентитет који дефинише довољне и потребне услове текстуалности, не узимајући у обзир праксу, историју или технологију. (Постоји такође проблем превођења, транскрипта, пастиша, крађе, цензуре, уређивања, критичких издања, незавршених рукописа и усмених предања о којима овде неће бити речи.)

Један од најбитнијих идеолошких аспеката утицаја вербалне комуникације на садашње и старије информационе технологије је чињеница да трансцендентални концепт текста изгледа увек пре-



живи. Он не добија неко друго значење као што је „електронска књига”, „рачунарски роман” или „виртуелни документ”: електронски текст је, упркос свој својој промоцији и наивности, и даље текст. Ако прихватимо ову тврдњу, онда постаје јасно да се текстуалност не може дефинисати у оквирима места, анатомије или темпоралности. Која је разлика, у погледу рукописа, између *Дон Кихот*а на папиру и *Дон Кихот*а на екрану? Ја верујем да су исти, иако „знам” да однос између мастила и целулоидне траке промовише и спречава ритуале употребе различите од оних које промовише и спречава однос електрона и фосфора.

Да бисмо разјаснили фундаменталне механизме текста, морамо да проучимо текст као информацију. Ова једноставна и можда антиклимаксна мера не оставља вечна питања реторике и поетике у рукама теоретичара информација ништа више но што фундаменталне проблеме семантике могу решити фонетичари, али нам може пружити стабилнији предмет посматрања у времену када наше старе парадигме ограничене на хартију као да ишчезавају на ветровима реторике нових технологија. Под овим условима може деловати проблематично да се наш концепт текстуалности повеже управо са оном научном идеологијом која проузрокује кризу теорије кибернетике и информације, како су је замислили Норберт Винер, Клод Шанон и други током четрдесетих година 20. века.<sup>4</sup> Међутим, тешко да је ова веза контроверзна сама по себи, јер се утицај ове парадигме на теорију књижевности може пронаћи свуда у структурализму и након њега, на пример у хегемонистичким делима Романа Јакобсона и Умберта Ека. Ова нова адаптација би се могла видети као радикално одвајање у начину на који ћемо је користити да бисмо дефинисали текстуалност независно од њених уобичајених пратилаца, читаоца / примаоца / публике и писца / пошиљаоца / аутора. Овај потез, који се може видети као самоодбрана, има два практична циља: да се избегне поприлично наивна идеја да читалац и аутор постају једна особа, те да се текст ослободи од идентификовања са својим читањем и својим писањем. Текст није оно што ми ишчитавамо из њега, нити је идентичан са оним што је неко некад исписивао у њему. Он је нешто више, потенцијал који се може остварити само донекле и само путем рукописа. Даље, текстови се (било да постоје или не), као и електрони, не могу искусити директно, већ само путем знакова свог понашања. Текстови су продукти настали укрштањем неколико

---

<sup>4</sup> Norbert Wiener, *Cybernetics, or Control and Communication in the Animal and the Machine*, Technology, New York 1948 (Норберт Винер, *Кибернетика или управљање и комуникација код живих бића и машина*, прев. Небојша Узелац и Слободан Јанић, Издавачко-информативни центар студената, Београд 1972).

матрица – лингвистичке (рукопис), техничке (механички услови) и историјске (социополитички контекст). Услед темпоралне нестабилности сваке од ових варијабли, текстови представљају процесе које је немогуће зауставити или умањити. Ова перспектива нам омогућава да уведемо нелинеарне текстове, од којих многи немају ауторе (нити чак читаоце) у традиционалном смислу.

Пошто су тензије и неразумевања настали услед уплива нових текстуалности посредованих рачунарима и неизбежног отпора против њих апсорбоване у теорију књижевности, временом ће доћи до нових текстуалних парадигми. Оне ће несумњиво бити различите од овде представљених мишљења, али, уз мало среће, њихове метафизике ће можда бити упознате са начелима текстуалних технологија, као и са метафорама најновијих интерфејсова.

### *Типологија нелинеарне текстуалности*

Употреба термина „нелинеарност” у овом есеју заснована је на математици и није инспирисана модерним наукама као што су физика, хемија, астрономија. Наглашавам ово не да бих се дистанцирао од тврдњи књижевних критичара – који употребљавају овај термин у свом каснијем значењу, као што је Кетрин Н. Хејлз – већ зато што утицај нелинеарне динамике на новију теорију књижевности не би требало мешати са садашњим формалним концептом линеарне текстуалности.<sup>5</sup> Сазнања која пропагирају метафоре нелинеарне физике помажу разумевању нелинеарних као и линеарних текстова, али читање нелинеарног текста није исто као читање поткрепљено знањем фракталне геометрије и теорије хаоса. Понашања неких врста нелинеарних текстова може се описати у контексту непредвидљивости, самосталне организације и турбуленције, али не морамо много нити далеко да истражујемо да бисмо добили дефиницију и стекли основно разумевање нелинеарне књижевности.

За формалну дефиницију нашег концепта биће нам довољна математичка грана топологије. Судајући по мом примерку речника *Webster's New Twentieth-Century Dictionary*, то је теорија „оних одлика геометријских фигура које остају непромењене чак и када су деформисане, докле год површине остају целе”. Без превише неслугања, надам се, текстовне верзије топологије се могу описати као „наука о начинима на који су различити делови текста повезани, без обзира на физички изглед медијума (папирни, камени,

---

<sup>5</sup> N. Katherine Hayles, *Chaos Bound: Orderly Disorder in Contemporary Literature and Science*, Cornell University Press, Ithaca 1990.

электромагнетни итд.) којим је текст пренет”. Са геометрије на текстологију се преноси изворно математичко значење а не метафоричко, јер формализам остаје непромењен. Текстурална типологија описује формалне структуре које управљају низовима и приступачношћу рукописа, било да је у питању процес који се обавља ручно (онако како је устаљено) било механички (на пример рачунаром).

Ако се текстови описују тополошким терминима, мора се показати да они садрже скуп мањих јединица и везе између њих. Затим, функције ових јединица морају бити релевантне за наше схватање нелинеарности. Није тешко поделити сваки текст у графеме (слова), лексеме (речи) или синтагме (изразе или реченице), али ниједан од ових елемената не наговештава нелинеарност својим изгледом. Као што каснији примери откривају, позиција појединачног слова или позиција више спојених синтагми могу да чине текст нелинеарним. Стога, јасно је да се јединица коју тражимо не може дефинисати лингвистички. Ова јединица, која је најадекватније замишљена као произвољно дугачак низ графема, препознаје се по свом односу са другим јединицама као ограничена или одвојена конвенцијама или механизмима изворног текста. Требало би истаћи да ове текстуралне јединице обично не утичу на законе граматичког језика, али то није важно за нашу дефиницију.

Предлажем термин *ѿексион* као адекватно име за ову јединицу, и оно означава једноставан елемент текстуралности. У складу са концептом текстуралности који је развијен у претходном делу, можда би логичније име било *скрипсион*, али овај термин намеће идеју да текстурална јединица припада процесу читања, а не да припада текстуралној структури као стратешком потенцијалу. Скриптон је, дакле, непрекинути низ једног или више текстона које пројектује текст. Друга алтернатива *ѿексиону* би била *lexie*, по идеји о „јединицама читања” Ролана Барта из књиге *S/Z*.<sup>6</sup> Овај предлог, који је као „лексију” прихватио Џорџ П. Ландов (1992) из енглеског превода, желим да избегнем због Бартовог инсистирања на серијалности („*fragments contigu*”) и деструктивном процесу његове сепарације („*découpé*”) од текста.<sup>7</sup> За Барта, лексије не творе текстуралност већ су насилна и моћна демонстрација „читања”. Као велики контраст разиграној комбинаторици текстуралне нелинеарности намеће се Бартов мото, који је очигледно *divide et impera*.

<sup>6</sup> Roland Barthes, *S/Z, Seuil*, Paris 1970, 20 (Ролан Барт, „*S/Z* (увод)”, прев. Миодраг Радовић, *Летњице Мајице српске*, април 1996, књ. 457, св. 4, 516–526).

<sup>7</sup> George P. Landow, *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore 1992.

Уз текстоне, текст садржи једну или више *унакрсних улога*, конвенција и механизма који комбинују текстоне и пројектују их као скриптоне *корисницима* (или читаоцима) текста. Ми користимо ове функције да бисмо разликовали варијанте текстуалне типологије. Трансверзална функција би могла бити једноставан чин процене текста (на пример, „подигни насумичну карту” или „*Ecc 12:12b*”), или комплексна група упутстава (на пример, рачунарски програм као што је *Eliza*) који компајлира скриптоне из текстона. Како постоји неограничено велика група трансверзалних функција, нећу покушавати да направим инвентар, тј. попис свих њих овде, али ћу уместо тога описати групу основних варијетета који заједно дефинишу вишедимензионални координатни систем чије се функције могу исцртати. Ова предложена матрица, која је очигледно незавршена, може се повећати или променити како се буду откривале нове трансверзалне функције или како постојеће буду постајале разумљивије. Категорије које имам намеру да извучем су прагматичне и пробне, и ја се наддам да ће водити до концизнијих модела како истраживање буде напредовало.

Следи листа варијетета, донекле адаптирана из књиге *Texts of Change* где их детаљно и обимно развијам и објашњавам и примењујем на групу нелинеарних текстова.<sup>8</sup> Онда је, помоћу истраживачког метода за анализу података, познатог као кореспондентна анализа, направљен дводимензионални план у којем текстови формирају групе које стварају базу за општу класификацију.<sup>9</sup>

*Топологија*. Фундаментална разлика се крије између *линеарносџи* и *нелинеарносџи*. Нелинеаран текст је дело које не представља своје скриптоне у једном одређеном низу, временском или просторном. Уместо тога, помоћу кибернетичких чинилаца (једног или више корисника, текста, или и једног и другог), настаје произвољни низ.

*Динамика*. Постоји и разлика између *статичког* и *динамичког* текста. У статичком тексту скриптони су константни, док се у динамичком тексту њихови садржаји могу променити док број текстона остаје зацртан (*интеракционска* динамика), или пак може да варира (*текционска* динамика).

*Одредљивост* се односи на стабилност трансверзалне функције; текст је *одређен* ако су суседни скриптони сваког скриптона увек исти, а *неодредљив* ако нису.

<sup>8</sup> Espen J. Aarseth, *Texts of Change: Towards a Poetics of Nonlinearity* (c. phil. diss., unpublished, University of Bergen, Department of Comparative Literature, 1991).

<sup>9</sup> Видети: Michael J. Greenacre, *Theory and Applications of Correspondence Analysis*, Academic Press, London 1984.

*Пролазносћ*. Ако пуко пролажење корисниковог времена утиче на то да се скриптони појаве, онда је текст *пролазан*; ако не, онда је *непролазан*. Ако пролазност има облик „реалног времена”, онда је *синхрон*; ако је однос између корисниковог времена и проласка времена у фикцији произвољан, онда га називамо *несинхроним*.

*Способносћ маневрисања*. Питање колико је лако приступити скриптонима текста може се описати преко трансверзалних функција и њихових комбинација. Оне најотвореније (или најслабије) зовемо *насумичним прописујом свим скриптонима*; уз њих постоје и стандардне хипертекстуалне трансверзалне функције – *линк*, *експлицитни прописуј свим скриптонима*; *скривени линк*; *условни или комплексни линк*; и, напослетку, произвољни или *пошитоно конструисани прописуј*.

*Функционалносћ за кориснике*. Поред функције *пумачења* од стране корисника, присутне, наравно, у употреби линеарне и нелинеарне текстуалности, употреба нелинеарних текстова се може описати преко четири функције за активне повратне информације, а то су: *истраживачка функција*, у којој корисник бира којим „путем” ће ићи; *функција улоге*, где корисник преузима стратешку одговорност за „јунака” у „свету” који описује текст; *конфигурајтивна функција*, у којој текстони и/или трансверзалне функције делимично бирају и/или креирају корисници и *поетичка функција*, у којој су корисникове радње, дијалог и изглед мотивисани естетиком.

Било који тип текста може се обрадити у оквиру ових категорија; избегавам примитивну и теоријски незанимљиву поделу на електронске и штампане текстове, као и небулзни концепт интерактивне фикције. Тај модел је једнако применљив на испитивање приповедача од стране детета и на разговор истраживача са програмом за вештачку интелигенцију или радио-пренос децјег романа *Вештар у врбаку*.

Најбољи начин да се модел тестира јесте да се види колико добро реагује на нове податке. Откад сам 1991. године развио свој модел, настао је нови тип текста који је измислио аутор научне фантастике Вилијам Гибсон. Његово дело *Agrippa (A Book of the Dead)* (*Агрипа (Књига мртвих)*) из 1992. приказује рукопис који једнаком брзином протиче екраном, а затим бива шифрован техником која је у криптологији позната као RSA, чиме постаје ефективно нечитљив после само једне пројекције.<sup>10</sup> Остављајући очигледне шале по страни (боље одмах резервишите овај наслов у вашој библиотеци, брзо!), ово је очигледно још један од оних јединствених текстова ка којима је усмерен принцип „медиј је порука”. Али ово не би требало да

<sup>10</sup> William Gibson, *Agrippa: A Book of the Dead*, Kevin Begos, New York 1992.

спречи емпиријског књижевног критичара. Морам да признам да овде имам необичан осећај нелагоде. *Agrippa* на перверзан начин прати логику културног капитализма, превазилазећи најлуђе снове издавача: то је књига која се не може изнова користити. Она у исто време очигледно руши метафизику масовне репродукције текста. Како? Тако што је у питању копија која уништава сопствени текст, или текст који уништава сопствену копију? *Agrippa* је јединствена лекција из текстуалне онтологије, линеаран текст који изгледа као да кокетира са нелинеарношћу, али не путем својих конвенција или механизма већ путем разлике између својих коришћених и некоришћених примерака. Засебна копија-као-текст је линеарна јер постоји само један низ: прво дешифровани скриптон у једном наврату, а потом поново шифрована верзија заувек; али може се испоставити да је текст-као-копија заправо састављен од скриптона и стога нелинеаран. Радије него да прихватим да овај парадоксални резултат подрива моју разлику између линеарног и нелинеарног, тврдим да, уништивши његову трансверзалну функцију, он приказује наслеђену нестабилност метафизичког концепта „самог текста”. Стога, *Agrippa* постаје нелинеарно дело само уколико прихватимо идеју да је „текст-иза-текста” више него физички објекат који одбија да буде прочитан. Што се тиче наших осталих категорија, *Agrippa* је више необична комбинација статичког, одређеног и пролазног текста који нуди потпуно контролисан приступ скриптонима.

Као поједностављену синтезу овог модела сада предлажем четири прагматичне категорије, или степена, нелинеарности: (1) једноставан нелинеарни текст чији тектони су потпуно статични, отворени и подложни истраживању од стране корисника; (2) неконтинуирани нелинеарни текст, или хипертекст, који може бити трансцендентован „скоковима” (експлицитним линковима) између текстона; (3) одређени „кибертекст” у којем је понашање текстова предвидљиво али условљено, а уз то постоји и елемент улоге; (4) неодређени кибертекст у којем су тектони динамички и непредвидљиви. Слабост овако поједностављеног модела је тај што неки нелинеарни текстови, као што су они који су истовремено статички и неодређени, спадају негде између општих категорија. Међутим, није необична појава у теорији културе да генерализација подразумева губитак прецизности, те би је увек требало поредити са корисношћу и погодношћу поједностављивања и чињеницом да постоји ригиднији и мање ублажени модел.

Наставак овог есеја говори о те четири категорије, неким текстовима за које се може рећи да припадају њима, њиховим одликама и специфичностима и њиховом значају у књижевним теоријама и праксама књижевне критике.

Нелинеарност се може остварити на више начина, а најједноставнији од њих је рукопис који се разлива у два правца на површини и тера свог сведока (корисника) да изабере један пут уместо другог. У таквом случају (на пример „мапе снова” у роману *Blood and Guts in High School* Кети Акер) корисник може одмах после читања да изабере други пут и тако временом паралелно ишчита све делове рукописа.<sup>11</sup> Вербална осцилација која је створена двема подједнако могућим комбинацијама – њихов избор је потпуно у рукама корисника – доводи до двосмислености различите од уобичајеног поетског двоструког значења речи или синтагме јер изгледа као да постоје две различите верзије, од којих једна не може да постоји уз другу, а обе се очигледно разликују од самог текста. Налик оптичким илузијама, можемо да замислимо прву, па потом другу, али не обе у исто време. Када гледамо такав нелинеаран текст као целину, не можемо да га читамо; када га читамо, не можемо да видимо цео текст. Између нас и текста нешто се испречило, а то смо ми сами који покушавамо да читамо. Ова самосвесност нас тера да преузмемо одговорност за оно што читамо и да прихватимо да то никада неће бити сам текст. Текст, који је далеко од тога да подређује своје богатство нашем критичком погледу, изгледа као да нас заводи, али остаје неукаљан, повлачи се, и нама остају наше половичне и нечисте мисли, као недостојни ходочасници који се моле божанству које није ту.

Међутим, ако се текст не може покорити, он је онда још примеренији за обожавање. Записи на зиду храмова у древном Египту су се често спајали дводимензионално (на зиду) или тродимензионално (од зида до зида и од собе до собе), и оваква поставка је дозвољавала нелинеаран распоред верског текста у складу са симболичком архитектуром храма.<sup>12</sup>

Најистакнутији и најпопуларнији нелинеарни текст у историји је, без сумње, познато кинеско дело пророчке мудрости, *Ји њинг* или *Књига промена*, један од највећих класика антике који се хиљадама година користио за медитацију и као храм. То није, како се понекад мисли, најстарији текст на кинеском језику и у историји светске књижевности, али је настао пре више од три хиљаде година из система симбола које је пре више од пет хиљада година измислио легендарни Фу Кси.<sup>13</sup> Други мудраци, међу којима

<sup>11</sup> Kathy Acker, *Blood and Guts in High School*, Grove Press, New York 1978.

<sup>12</sup> Rolf Gundlach, „Tempelrelief”, *Lexicon der Ägyptologie*, Otto Harrossowitz, Wiesbaden 1985, 6, 407–411.

<sup>13</sup> James Legge, *I Ching: Book of Changes*, Citadel Press, Secaucus 1964, 7.

су Краљ Вен, војвода династије Цоу и Конфучије, временом су разрадили текст и додали коментаре; текст се и даље преписује и мења, прилагођавајући се модерном друштву и његовим парадигмама.<sup>14</sup>

*Ли њинџ* је састављен од шездесет и четири симбола или хексаграма, односно од бинарних комбинација шест целих или изломљених („променљивих“) линија ( $64=2^6$ ). Хексаграм (као што је бр. 49: 革 *Ко/Револуција*) садржи један основни текстон и шест мањих, по један за сваку линију. Манипулишући са три новчића или четрдесет и девет дрвених штапића по насумичном принципу, текстони два хексаграма се комбинују и производе 4096 могућих скриптона. Овај скриптон садржи одговор на питање које корисник унапред записује. Ова изузетно мудра отвореност формулација, ритуални осећај приликом бацања новчића или штапића и необично лична комуникација између корисника и књиге скоро увек чини да одговор извучен из *Ли њинџа* изгледа релевантан, а понекад чак као да је под утицајем божанства.

За разлику од историјских текстова који имају одређени израз, као што је *Беовулф*, *Ли њинџ* као да нам проговара на јединствен начин кроз миленијуме, али не као удаљени прозор који се може разумети у филолошком или романтичном смислу, већ као ентитет који нас некако разуме и постоји због нас. Овај скоро верски ефекат може се донекле објаснити константним ажурирањима и чињеницом да је намера текста да буде користан и директно релевантан за догађаје у животима људи, али мени се чини да је експлицитан и детаљан ритуал, не претерано промењен кроз векове, тај који производи текстуалну *јирисујиноси* која нам омогућава да будемо наивни корисници – не читаоци, већ извршиоци текста, блиско повезани са корисницима од пре три хиљаде година, упркос епистемолошким интервенцијама времена и културе. *Књиџа јромена* можда није најстарији текст на свету, али је сигурно први стручни текст заснован на принципима бинарног рачунања, које је много касније постало аутоматизовано помоћу електрицитета и електронске цеви.

Оба типа текста о којима је до сада било речи као да одбијају присуство фигуре традиционалног читаоца каква се подразумева и примењује у теоријама књижевности. Као појединац, овај бледи и неконтроверзни лик ионако никада није био претерано битан нама критичарима, а онда је постао само конструкт на који качимо једноставнија уживања у тексту; он је наш јадни и предвидљиви рођак, роб ритма, изгубљен у куполи текстуалног уживања попут лопте заробљене у флиперу. Касније, за оне који теоретишу о од-

<sup>14</sup> C. G. Jung, предговор књизи *I Ching or Book of Changes*, Arkana/Penguin, London 1989, lvii–lxi.



говорима читалаца, он је постао чиода којом се фиксира варијабла текстуалног значења која се више не може пронаћи у тексту. Био он активан или пасиван, читалац се увек приказује као прималац текста који тихо конзумира, ствара само значење, те је он непроменљив јунак који се ипак развија и стоји на крају линије текстуалне производње, дефинисан конвенцијама и стратегијама читања. Наравно, може се полемисати о томе да ли је овај однос различит у случајевима нелинеарних текстова, када нестане шок због чудне форме, а када се одређена конвенција схвати и усаврши. Овај контрапункт, који се још може звати *Verfremdung*-аргумент, врло је значајан, али он игнорише чињеницу да схватање нелинеарног текста (оно које није тривијално) никада не може бити конзументски договор јер извршење његовог рукописа (а не само значење) припада појединачном кориснику који је свестан свог личног конструктивног учествовања. Пошто је објекат нестабилан и у синтаксичком и семантичком значењу, он се не може читати, већ само спазити на трен и о њему се може нагађати. Већи део почетне непријатности коју осећају корисници нелинеарног текста проузрокован је тиме што се он не понаша онако како би требало да се понаша прави текст; када чудноватост нестане, корисник зна шта да очекује, а то значи да не очекује све. Корисници уче како да прихвате своју позицију као извршиоци или агенси текста, понекад и с радошћу, као што је то случај са *Књигом њромена*, а некада невесело, као што је то случај са разливањем текста у два правца. Разлика између ова два типа искуства може се објаснити присуством или одсуством етаблираног (смисленог) ритуала који мора да ослободи корисника терета читања, што се у случају нелинеарности може дефинисати као фрустрирајући покушај хармонизације контрадикторних скриптона из истог текста. Корисник *Ју њинџа* директно повезује скриптоне са својом личној ситуацијом, те интерпретацију која прати ритуал производње хексаграма може извршити само појединац.

Ово разилажење са читалаштвом не би требало мешати са паметним ефектима дестабилизације такозване метафикције, у којој долази – како читаоци потврђују – до супротног резултата. Чак (и посебно) познати „нечитљиви” текстови субверзивно посматрају метафизику општег читаоца: врата не би била закључана да власник не верује да постоје лопови.

Ретко који текст објашњава поенту текстова без читалаца на тако обиман начин као што то чини књига Ремона Кеноа *Cent mille milliards de poèmes* (*Сво хиљада милијарди њесама*) из 1961. године.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Raymond Queneau, *Cent Mille Milliards de Poèmes*, Gallimard, Paris 1961.

У тој краткој књизи десет страница је исечено у четрнаест трака од по једног реда и читалац се позива да их преврће засебно, формирајући 100.000.000.000.000 различитих комбинација. Испоставља се да је свака од 140 трака (или текстона) по један стих сонета и да је резултат сваке комбинације скриптон у облику формално савршеног сонета. Ево сонета број 65 957 658 052 316:

*Quand l'un avecque l'autre aussitôt sympathise  
que convoitait c'est sûr une horde d'escrocs  
des êtres indécis vous parlent sans franchise  
il ne trouve aussi sec qu'un sac de vieux fayots*

*L'un et l'autre a raison non la foule insoumise  
qui clochard devenant jetait ses oripeaux  
aller à la grande ville est bien une entreprise  
l'enfant pur aux yeux bleus aime les berlingots*

*Du pôle à Rosario fait une belle trotte  
on gifle le marmot qui plonge sa menotte  
lorsqu'on revient au port en essuyant un grain*

*Ne fallait pas si loin agiter ses breloques  
on transporte et le marbre et débris et défroques  
la gémellité vraie accuse son destin*

Ово можда није најузбудљивија лирска поезија, али је јединствена у једном веома посебном смислу: никада је нисам читао, а постоје велике шансе да је нико други никад није читао. Ко ју је написао? Да ли сам то био ја, Кено (и, ако јесте, да ли је то било 1961. или 1992?), или можда сам текст? Да ли ће ико икада прочитати број 65 957 658 052 317? Јер, очигледно је немогуће да једна особа прочита све сонете, а чак и за веома мали број њих – десет милиона, рецимо – требало би утрошити макар сто година. Збирка *Cent mille milliards de poèmes* (*Сјмо хиљада милијарди њесама*) се на ефективан начин руга теоријским поставкама о писцу и читаоцу, а моћ текста се паметно демонстрира. (Оно што она чини нашем схватању сонета је можда боље не помињати.) „Очигледно је да се могућности књиге као формата растежу до краја”, коментарише Вилијам Паулсон, који тврди да су *Poèmes* „идеалан кандидат да се од њих направи рачунарска верзија”.<sup>16</sup> За разлику од

<sup>16</sup> William Paulson, „Computers, Minds, and Texts: Preliminary Reflections”, *New Literary History*, 20 (1989), 297.

Паулсона, ја сматрам да је чињеница да ово *јесџе* књига једнако значајна; уколико изгледа лако да се примени као рачунарски програм, то је услед једноставне и неограничене елеганције њене идеје.

Разлика између ових искустава и мог искуства са Бурмановим филмом *Зардоз* је у томе што сам у потоњем случају могао, на основу културне компетенције, да закључим да постоји верзија која је независна од мене, као и могућност исправног читања које би могао извршити исправан читалац којег је лако замислити, али не и ја. Другим речима, одбацио сам своје читање јер ми је поручило да нисам прави читалац, пошто то што сам читао није прави текст. Шок открића да неко није читалац може да настане (и то само као случајност) само са линеарним текстом, јер је то једини текст у којем метафизика правог читаоца има неки кредибилитет и једини текст у којем читалац може да постоји као одговорна фигура која може бити сведена. Уз то, *чићалац* је увек – до сада – био дефинисан од стране теоретичара књижевности који су на уму имали само линеаран текст. Ако желимо да знамо шта се дешава између нелинеарних текстова и њихових корисника, морамо да смислимо концепт који подразумева и мање и више од читања и редефинише књижевно задовољство као херменеутичко понашање.

*Хипертекст није оно што (можда) мислише да јесџе*

Хипертекст је, и поред свих својих амбалажа и теорија, изненађујуће једноставан концепт. То је тек директна веза између једног дела текста и другог. Ипак, када говоримо о хипертексту, то може да означава најмање три различите ствари: (1) општи концепт, управо објашњен; (2) примену концепта, обично у виду рачунарског програма који се зове систем хипертекста, са идиосинкразијама и напетцима који га чине различитим од других система; (3) текст који је уписан у такав систем и дефинисан њиме. Несрећан исход је то што се многе претпоставке о општем концепту хипертекста заправо односе на његову специфичну примену. Уз то, постоје политичке претпоставке у вези са добронамерним ефектом на структуре моћи између писаца и читалаца, професора и студентата, власти и народа, где изгледа као да добри момци побеђују, макар у теорији. Овде ће бити обрађен само први од поменутих односа, и то само због претпоставки у вези са ефектом који хипертекст има на фигуру аутора и читаоца.<sup>17</sup> (Наравно, унутар термина

---

<sup>17</sup> За критичке погледе на политичке тврдње о електронским медијима општено видети: James W. Carey, *Communications As Culture: Essays on Media and Society*, Unwin Hyman, Boston 1988, посебно „The Mythos of the Electronic

„хипертекст” подразумева се сфера значења ван оперативног. Они који циљају на овај потенцијал не могу у потпуности избећи његову тамну страну: претераност, абнормалност, одвратност.)

Иако је термин „хипертекст” први употребио Теодор Х. Нелсон 1965. године (упореди са Т. Н. Nelson, 1987), прихвата се поставка да је модеран извор те идеје потекао од Ваневара Буша, чији текст „As We May Think” из 1945. описује могуће решење проблема научника да одржи корак са „растућом планином истраживања”, у форми „неке врсте механизованих приватних докумената и библиотека”, машина за чување, бележење, враћање и повезивање информација: *мемекс*.<sup>18</sup> Иако Буш помиње „траг” – линеарни ред занимљивих ставки из „лабиринта доступног материјала” – он дозвољава својим корисницима да благо скрену с пута. Буш није био техно-песимиста (на крају текста он чак замишља неурални прикључак из киберпанка и научне фантастике осамдесетих година 20. века) и тешко да можемо да га кривимо што 1945. није измислио потпун „поглед на мрежу” хипертекстуалности. Треба поменути да је у његовој фасцинантној визији – његовој *поетици* – нелинеарност колико проблем („лабиринт”), толико и решење („траг”). Он дефинитивно окончава своју теорију у фокусу на линкове, везе и белешке које стварају сами корисници. То може деловати радикалније него што заиста јесте, са субверзивним политичким последицама на свет књижевности и уметности, али Бушов корисник је очигледно заснован на моделу традиционалног академског писца који може да изнесе своја критичка поређења и коментаре извора са једнако смиренем дистанцом као и пре, само много ефикасније.

Принцип хиперлинка не би требало повезивати ни са једном одређеном идеологијом или поетиком, јер га могу користити (и, наравно, погрешно користити) многи. Штавише, када анализирамо хипертекстуални текст као књижевни критичари, морамо да обратимо пажњу на то да не помешамо његову интерпретацију са односом између аутора и читаоца који је омогућила идеологија његовог система хипертекста, и да онда не припојимо закључак општој теорији књижевног хипертекста.

Теоретичари хипертекста често користе просторни приказ да би описали односе које омогућавају линкови и текстони: мапе, тродимензионалност, текстуалне пејзаже, навигацију, топографију

---

Revolution”. О хипертесту видети: Stuart Moulthrop, „You Say You Want a Revolution?: Hypertext and the Laws of Media”, *Postmodern Culture*, 1 (1991).

<sup>18</sup> Theodor Holm Nelson, *Literary Machines*, ed. 87.1, Swarthmore: Theodor Holm Nelson, и Vannevar Bush, „As We May Think”, *Atlantic Monthly*, 176 (July, 1945), 101–108.

и слично. Ова реторика не успева да сакрије чињеницу да је главна одлика хипертекста дисконтинуитет – скок – и нагла промена корисникове позиције у тексту. Чист хипертекст је заправо један од најмање топографских модела нелинеарности. Да би се ова ситуација олакшала, хипертекстуални системи често уводе додатна својства: прегледе, индексе, прегледе мреже, листу текстона и тако даље. Неко би без сумње полемисао о томе да ли су ови инструменти такође хипертекст, али пошто бисмо могли да препознамо текст као хипертекст и без иједног од њих, такође бисмо да се потрудимо да продискутујемо књижевна рачвања хипертекста без њих. Када су укључени у књижевни хипертекст, они битно утичу на текстуални ритуал, обично до те мере да је тешко рећи да се ради о истом том тексту.

Текст који је већ постао канонски када се говори о књижевном хипертексту јесте дело Мајкла Џојса *Afternoon, a story*.<sup>19</sup> Садржавајући (према информацијама датим на почетку) 539 текстона и 950 линкова, *Afternoon* истовремено слави и подрива структуру хипертекста. То је прво дело ове врсте и на интригантан начин показује потенцијал хипертекстуалности за књижевни експеримент и истражује дејство нелинеарности на нарацију.

У делу *Afternoon* не постоје видљиве везе и корисник може да кликне на било коју реч у скриптонима да види да ли она води (линкује) до ичега посебног. Уколико то није случај, или уколико корисник притисне дугме за повратак, на екрану се појављује следећи скриптон присутан у низу. Уз то, корисник може да позове мени експлицитним линковима, али ово може да буде разарујући елемент у иначе сугестивној и енигматској вожњи токовима линкова. Да би се ствари још искомпликовале, неки линкови су условни; они су доступни само ако је корисник раније прешао одређеним неназначеним скриптонима. Као што зна свако ко је упознат са хипертекстуалним програмима, овакав интерфејс је веома необичан: невидљив линк је нечувен исто колико и новински чланак без наслова. Условни линк је једнако тајанствен и због њега текст „као да мисли својом главом”.<sup>20</sup> Стога *Afternoon*, вероватно први књижевни хипертекст, расте у нешто више: у кибертекст прерушен у одећу хипертекста.

---

<sup>19</sup> Michael Joyce, *Afternoon, a story*, Eastgate Systems, Cambridge, Mass. 1990. За дискусију о овом делу, видети: Stuart Moulthrop, „Hypertext and 'the Hyperreal'”, *Hypertext '89*, Association of Computing Machinery, New York 1989, 259–267; Jay David Bolter, *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale 1991; G. P. Landow, *Hypertext*.

<sup>20</sup> S. Moulthrop, „Hypertext and 'the Hyperreal'”, 239.

Тешко је одредити *Afternoon* као наратив (или „причу”, како текст сам себе пародијски насловљава). Иако у већини засебних скриптона глас првог лица наратије повезује догађаје са наратијом у традиционалном смислу, непредвидљиве промене сцена (како један ток повезаних скриптона нагло стаје, а други почиње) непрестано подривају покушаје потенцијалног читаоца да се поистовети са слушаоцем приче, као и поистовећивање наратора и (подразумеваног) аутора или егзонаратора, такорећи. У делу *Afternoon* изгледа да постоји антинаратор који отежава ситуацију за наратора (и мене). У линеарним експерименталним текстовима субверзивни ефекат се понекад постиже „дистанцом између приповедача и онога коме се приповеда”, а понекад „губитком особе којој се приповеда” – тада је наратор солипсиста.<sup>21</sup> У случају дела *Afternoon*, међутим, однос између наратора и онога коме се приповеда изгледа као релативно уобичајен, док је разлика између корисника и онога коме се приповеда, на једној страни, те наратора и аутора на другој, развучена до крајњих граница непоузданим линковима. Далеко од тога да се осећам као Ландовљев „читалац-аутор” (стр. 117), којем није проблем да конструише „значање и наратив из фрагмената које му неко други да”, већ се осећам као да сам стално на погрешном путу, да изнова и изнова скрећем у тексту који се шири, потпуно убеђен да се све битне ствари шапућу тик ван мог домета. Не могу да порекнем да је у питању било изузетно фасцинантно књижевно искуство.

Може се тврдити да текст са којим сам се ја сусрео (на више начина) није исти као текст о којем пишу Стјуарт Моултроп, Ц. Дејвид Болтер и Ландов. Из њихових искустава изгледа да су користили другачију и напреднију верзију текстуалног система дела *Afternoon*, ауторску верзију програма Storyspace који допушта дописивање и додавање линкова и који, што је најбитније, садржи општи преглед, графичку представу тополошких односа између свих текстона и линкова. Моја верзија је била у програму ReadingSpace, засебном програму за читање који дистрибуира издавач дела *Afternoon*. Услед тога, мој сусрет са делом по принципу скриптон по скриптон знатно се разликовао од њиховог, јер им је општи преглед, чак и ако га нису користили, служио као сигурносна мрежа која је мени фалила. Док сам ја био изгубљен у лавиринту, они су могли да буду „тамо горе”, са ствараоцем – али само донекле. Било које промене које су могли да наметну остале би само у њихо-

---

<sup>21</sup> Inger Christensen, *The Meaning of Metafiction: A Critical Study of Selected Novels of Sterne, Nabokov, Barth, and Becket*, Universitetsforlaget, Bergen 1981, 141–143.

вим примерцима; Џојсов текст би остао непромењен. Однос моћи између читалаца и писаца не може да промени само хипертекст, нити његови додаци, већ политичка и економска логика друштва (да употребимо неке благо непрецизне клишее). Ово би могло, под утицајем технолошких промена, да измени и друге ствари; али док се то не деси, хипертекст је још један „инструмент у неком подухвату који нешто описује”, да позајмим фразу Семјуела Дилејнија.

Проширење представе о хипертексту увођењем других феномена комуникације текстуалности посредоване рачунарима као што су Usenet<sup>22</sup> и интертекстуална алузија<sup>23</sup> само би потврдило да је тај концепт бескористан за критички дискурс. Ландовљев термин „имплицитни хипертекст” подразумева да су алузија и линк суштински исти, али да нама треба хипертекст у којем постоје и линкови и алузије да бисмо увидели да они функционишу на различите начине и да се морају сматрати засебним књижевним инструментима. Болтер, рад да прогласи крај „штампане књиге”, прати метафизику логоцентризма и своди папирну штампу тек на делић њене вишеформне природе: „Штампана књига генерално проговара јединственим гласом и заузима конзистентан лик, персону, пред својом публиком.”<sup>24</sup> Ово, међутим, више не вреди за „електронски текст”, јер „то није физички предмет”. Идући против Болтерове реторике, рекао бих да, уместо да имамо два низа супротстављених особина, једну везану за „штампани” и другу за „електронски” текст, ми имамо већи број различитих типова текста, што на папиру, што електронски, са већом разноликошћу у сфери потоњих, док је папирни ипак и даље најчешће постављен у центар. Стога између два дигитална текста може да постоји већа разлика него између било којег од та два и папирног. Алузије, референце, цитати и линковање јесу различите функције интертекстуалности, као што Usenet групе за вести, електронске листе за мејлове, системи хипертекста, бестселери у меком повезу и памфлети представљају различите облике текстуалности.

Као што анализа дела *Afternoon* наговештава, изгледа да књижевни хипертекст представља занимљиву перспективу за студенте књижевности. Сукоб нелинеарне нарације против антинарације не би требало да буде разрешен закључцима из само једног текста (чак и кад тај текст постоји у две верзије), и можда нам је потребна нова терминологија која нам дозвољава да именујемо

---

<sup>22</sup> Видети: J. D. Bolter, *Writing Space*, 29.

<sup>23</sup> Видети: G. P. Landow, *Hypertext*, 10.

<sup>24</sup> J. D. Bolter, *Writing Space*, 7.

принцип представљања и композиције који се односи ка нелинеарности исто онако како се наратив односи ка линеарности.

Међутим, постоји један традиционални термин који би готово савршено могао да опише књижевни хипертекст. Дело *Afternoon* не представља раскид са *романом*. Напротив, оно проналази своје место у дугој традицији експерименталне књижевности у којој је једна од главних стратегија рушење и одупирање нарацији. Роман („нови роман”), од Сервантеса до *nouveau* романа, одувек је био антижанр, а *Afternoon* није ништа друго до његова последња потврда.

*Смрт и кибернетика у шекспиру који се (не) завршава*

*Нисам сиђуран да имам причу.*

*А ако је имам, нисам сиђуран да све није моја прича.*

Мајкл Џојс, *Afternoon, a story*

Уколико је књижевни хипертекст нова форма текстуалности посредоване рачунарима, кибертекст је поприлично стара форма која датира од шездесетих година 20. века, ако не и од раније. *Кибер* (*cyber*) долази од речи *кибернетика*, назива науке Норберта Винера која се бави „контролом и комуникацијом у животињи и машини”, а пре тога је дошло од грчке речи *kybernêtês*, *кормилар*, *руководилац* (упореди са *ђувернер*, *владар*, *управитељ*). Кибертекст је текст који се самостално мења и у којем скроптоне и трансверзалне функције контролише иманентни кибернетички агенс, био он механички или људски. Постоји много врста кибертекста, а моја подела између детерминисаног и недетерминисаног покушава да постави битну разлику између две главне групе: оних који се могу предвидети (на пример, једна група радњи корисника ће увек довести до исте групе скриптона) и оних који се не могу предвидети. О другој групи ће бити више речи у наредном делу текста.

Историја кибертекстова посредованих рачунарима може се тражити у два различита извора, која оба произилазе из поља рачунарских наука и оба имају познате ур-текстове. Први, *Eliza*, који је програмирао Џозеф Вајзенбаум 1966, представљао је рани успех на пољу вештачке интелигенције. Као претеча свих дијалогских програма (*Parry*, *SHRDLU*, *Racter* и безброј других), *Eliza* је одиграо улогу психотерапеута, постављајући питања корисницима и формирајући даља питања користећи информације из одговора. Обично су дијалози изгледали као да их је писао Харолд Пинтер, чим би корисници открили *веома* механичку природу коју *Eliza* има; али Вајзенбаумов изум ефективно је демонстрирао човекову



потребу за комуникацијом, небитно с ким (или, напоследку, с *чим*), и тако је рођен значајан књижевни жанр – вештачки разговори.

Други извор је познат као класична игра *Adventure*, прва међу изузетно популарним рачунарским играма авантуристичког жанра. Према Џону Ланестеду, *Adventure* је прво била пејзажна симулација Колосалне пећине у Кентакију, коју је крајем шездесетих година 20. века Вилијам Кроутер топографски обликовао у програмском језику Fortran. Потом ју је унапредио Дон Вудс и дао јој авантуристичку форму, а касније, крајем седамдесетих година 20. века, када је почела експанзија кућних рачунара, дорађена је и адаптирана за небројене рачунарске платформе.<sup>25</sup> Техничке структуре игре постале су парадигма за веома велик број сличних игара, чак и након што су напреднији типови, попут игре *Zork* компаније Infocom, постали доступни.

Основна структура игре *Adventure* може се описати не као топографија већ као *ерзоџрафија*, текстуално приказан марљив рад и напредак главног јунака / оног којем се приповеда / корисника; другог лица, саговорника, „тебе” текста. Посао *џебе* јесте да пронађе сва блага и убије сва одговарајућа чудовишта док се труди да не буде убијен или заглављен или изгубљен у топографском лавиринту. Корисник управља *џебе* куцајући команде – нпр. „убиј трола” или „зграби злато” – које тумачи једноставни парсер, анализатор, на бази комбинације глагол–објекат. Правци кретања могу се прецизирати једноставним словима: „s” за „север”, „d” за „доле”, итд. У зависности од уноса корисника, текст ће исписати кратке скриптоне који описују предео, могуће улазе у наредне собе, било какве предмете у близини или резултате корисникове последње команде. Ево кратког исечка почетка сесије у игри *Adventure* (моје команде су исписане великим словима):

Добро дошли у *Adventure*! Да ли желите упутства?

N

Молим вас да одговорите на питање!

NE

Стојите на крају пута пред малом зградом од цигле. Око вас је шума. Поточић извире из зграде и иде низ јаругу.

ZGRADA

У згради сте у којој је бунар повезан са великим извором.

На земљи леже неки кључеви.

---

<sup>25</sup> Jon Lanestedt, *Episk Programvare – En Litterær Teksttype? [Epic Software – A Literary Text Type?]* (c. phil. diss., University of Oslo, 1989); William Crowther and Don Woods, *Adventure* [верзија имплементирана од стране Гордона Летвина (IBM/Microsoft)], 1981.

Близу је сјајна месингана лампа.  
Ту је грана.  
Ту је и флаша воде.  
UZMI KLJUČEVE  
OK.

...

IZADI

Опет сте на крају пута.

DOLE

Ви сте у шуми у долини поред потока који се слива низ каменито корито.

DOLE

Крај ваших ногу, сва вода из потока улива се у расцеп у стени од два инча. Низводно је само камен.

NIZ POTOK

Не можете да прођете кроз расцеп од два инча!

Код процепа сте.

Игра *Adventure* и већина других текстова попут ње су одређени, трајни и интратекстонски динамички, са потпуно контролисаним приступом скриптонима. Функција корисника преузима улогу играча пошто корисник преузима стратешку одговорност од онога коме се приповеда. Попут дела *Afternoon*, ови текстови често чине да се осећам изгубљено и да имам утисак да се права радња дешава негде другде у тексту; али у авантуристичким играма осећај досаде често замењује смрт, када је *џи* стигло до ћорсокака у топографији или погрешним потезом дозвољало некакав смртоносни одговор. Међутим, смрт у кибертексту је чудна врста смрти, како у односу на смрт у фикцији, тако и у стварном животу. Уместо да наговести завршетак – крај – „киберсмрт” означава неку врсту реинкарнације главног јунака: смрт имплицира почетак. Овај феномен најјасније успоставља разлику између главног јунака, оног коме се приповеда и корисника. Главни јунак је напросто мртав, избрисан, и мора да почне поново. Ономе коме се приповеда, с друге стране, експлицитно је речено шта се дешава, обично на саркастичан начин, и њему је понуђено да почне испочетка. Корисник, свестан свега више од онога коме се приповеда, учи из својих грешака и претходног искуства и у стању је да игра другачију игру.

Исто као што је смрт у одређеном кибертексту нека врста антикраја, крај кибертекста је нека врста антисмрти супротне од фикције. Крај кибертекста (када корисник прекине учешће) може бити или успешан (корисник побеђује) или неуспешан (игра остаје

нерешена). Први случај одузима задовољство које се може искусити на крају доброг традиционалног епа, пошто *џи* остаје у тексту након завршетка авантура, али више нема шта да ради. Чак и када текст укључује неку врсту прославе победе, не може да донесе традиционално рађање и ослобађање тензије коју читаоци фикције обично очекују. Говорећи Аристотеловим терминима, крај је означен као перипетија, а не као катарза. Уколико је крај неуспешан, то значи одбацивање *џебе* које онда остаје у тексту попут духа у машини: није жив нити правилно сахрањен, а његов задатак остаје незавршен.

Ако је одсутна структура наратива кључни проблем књижевног хипертекста, у одређеном кибертексту је одсутна структура унутар фабуле. Пошто без корисника не може бити ни радње (*praxis*) у одређеном кибертексту, концепт приче (*fabula*) је бесмислен. У прози прича одређује фабулу и крије се иза ње, што производи радњу, док је у кибертексту сама фабула сакривена, те се открива дискурзивна каузалност: радња одређује (или неуспешно тражи) фабулу, која, уколико се пронађе, не доноси ништа занимљиво сем (једва) краја. Иако постоји приповедач, услед значајних упадица оног коме се приповеда не може постојати наратив, већ само нарација. Циљ овог дијалога је испробавање могућих фабула докле год се не нађе најбоље решење: корисник игра за фабулу.

Ентони Нис и Норман Холанд у свом раном раду о ономе што називају „интерактивном фикцијом” (концепт који кореспондира са одређеним кибертекстом ако се занемари његова дефиниција) тврде да „интерактивна фикција постала је могућа искључиво услед доласка брзих дигиталних рачунара који су у могућности да баратају речима”.<sup>26</sup> Међутим, када упоредите авантуристичке игре на рачунару са онима на папиру, једина разлика коју могу да пронађу је то што потоње „не доносе осећај правог дијалога који се добија у рачунарској интерактивној фикцији”. Оно на шта они мисле је чињеница да корисник не уноси речи на екрану и не посматра реакцију. (Осећај „правог дијалога” је тешко схватити озбиљно.) Заправо, интерактивна књига попут *The Money Spider* (такав тип књиге доноси инструкције као што су: „Ако хоћете да чујете шта се десило са Шмитом, идите на страну 270, а ако хоћете да чујете нешто о Поперу, идите на страну 90.”) говори кориснику да пише по странама не би ли мапирао напредак.<sup>27</sup> Када се класификује у категоријама променљивих модела, књига *The Money*

---

<sup>26</sup> Anthony J. Niesz and Norman N. Holland, „Interactive Fiction”, *Critical Inquiry*, 11 (1984), 113.

<sup>27</sup> Robin Waterfred and Wilfred Davies, *The Money Spider*, Penguin, London 1988.

*Spider* је, као и *Adventure*, одређена, трајна и инtrateкстонски динамичка (пошто корисник писањем мења макар један текстон), са потпуно контролисаним приступом скриптонима (могуће је варати, наравно, али је то могуће и у делу *Afternoon*). Ово није случајно, јер је жанр рачунарских књига делом инспирисан авантуристичким играма посредованим рачунарима и настао је као њихова адаптација: то је занимљив пример како „штампана књига” може да апсорбује „електронски текст”, ако тржиште то захтева.

„Жарџон жице”: иштовања у кибертекстуалности

Како се поље вештачке интелигенције ширило, брзо је дошло до преклапања са пољем топографије и симулације света и произведени су генератори прича и модели који представљају радњу и ликове.<sup>28</sup> Касније истраживање се отворено заинтересовало за авантуристичке игре, развијање комплексних модела интеракције између јунака које контролише корисник и вештачких особа унутар симулираног света, као што је, на пример, Oz Пројект који је извела Simulated Realities Group на Универзитету Карнеги Мелон из Пенсилваније.<sup>29</sup> Такви системи се могу класификовати као неодређени кибертекстови, пошто ниво комплексности и флексибилности корисничког уноса, као што је експлицитно програмирано насумично понашање, чине скриптоне непредвидљивима. Занимљиво је то што је основни циљ теоретичара авантуристичких игара као што су Брендa Лорел и други то да буду у стању да контролишу оно што називају фабулом. Корисник-лик ће имати одређену слободу, али користећи Playwright, експертски систем са знањем драмске ситуације (можда не потпуно различит од интелигентне верзије антинаратора који *Afternoon* има), ситуације и радње ће бити пажљиво усмерене тако да се уклапају у модел одговарајуће драме. Иако ова поетика обликована естетиком има за циљ да створи позната драмска јединства, тешко је не приметити потенцијал за конфликт између корисника и овог *deus in machina*. Како је показала историја романа, силе карневалеске раде центрифугално против закона жанра у било каквој симулираној друштвеној прилици. На крају, у кибертексту корисник може мало да се сроди са аутором – не, морам брзо да додам, са аутором кибертекста

<sup>28</sup> Видети: James Richard Meehan, *The Metanovel: Writing Stories by Computer* (Ph. D. diss., Yale University, University Microfilms International), 1976; Roger C. Schank and Peter Childers, *The Cognitive Computer: On Language, Learning, and Artificial Intelligence*, Addison-Wesley, Reading 1984; Michael Lebowitz, „Creating Characters in a Story-telling Universe”, *Poetics*, 13 (1984), 171–194.

<sup>29</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley, Reading 1991.

(а можда концепт аутора не би требало толико ширити), већ, рецимо, са романописцима деветнаестог века.

Одређени рани текстови, као што су *Adventure* и *Eliza*, изгледали су као да позивају корисника да учествује, али се брзо открило да је то немогуће и да се субординација крије у имену жанра. Корисник је једино могао да прати, или, још чешће, није успевао да испуни строго одређену путању скривене „фабуле” текста; текстови су наставили да се развијају на основу тог неуспеха, што се може видети из честих (и понекад ненамерних) ироничних и духовитих одговора на корисникове контрагенеричке радње (на пример: „Испусти душу” – „Не носиш душу!”<sup>30</sup>).

Неодређени кибертекстови требало би да се виде као покрет који није против већ *ван* жанра. Како симулација друштвене структуре постаје богатија, контрола фабуле постаје све тежа; лако је предвидети децентрализован кибертекст у којем приче, фабула и ометања радње настају „природно” из аутономних покрета кибернетичких конструката. Како је већ ослобођена наратива, ова бодријаровска ноћна мора – ако је то она (упореди S. Moulthrop, „Hypertext and 'the Hyperreal'”) – обећава много више бекстава: од фабуле и њених покретача (аутора и аутора-машина), од жанра и контражанра и од друштвеног себе. Уколико буде успешна, за машину за текстуално задовољство би се могло рећи да је побегла чак и од симулације и постала имитација, најопаснији „суплемент” који постоји.

Као и увек, не морамо да чекамо да нас текстуалне машине стигну. Оне су то већ учиниле. Телеграф, „жица која пева”, очигледно је неопевани јунак многих историја комуникације.<sup>31</sup> Произведен 1793. године од стране Клода Шапа, први модерни телеграф је био оптички, не електрични, и настао је као ланац сигналних торњева у Француској. Касније је Американац Семјуел Морс конструисао електромагнетни телеграф, а 1844. успоставио је везу између Балтимора и Вашингтона, чиме је дао ново значење речи „комуникација”. Разлог зашто су теоретичари медија заобишли телеграф могао би се наћи у чињеници да његова категорија није јасна и зависи једнако од материјалних и нематеријалних технологија, те стога представља срамоту за велику поделу између штампаних и електронских медија.

---

<sup>30</sup> У питању је не до краја преводива игра речи: на фразу „Drop dead” одговара се „You're not carrying that!”. Прва фраза замењује наредбу „Умри” или „Цркни”, а одговор се фокусира на глагол *drop – усјусијити* – као да је у наредби реч о неком објекту који се носи у рукама. Стога и одговор потенцира да корисник у рукама не носи *ѿо* на шта се мисли (прим. прев.).

<sup>31</sup> Видети: J. W. Carey, *Communication As Culture*, осмо поглавље.

Од самог почетка електронски телеграф се користио за текстуалну забаву и игре. Маршал Маклуан пише о томе: „Када је једна група несвршених студената на Оксфорду дознала да Радјард Киплинг добија десет шилинга за сваку реч коју напише, телеграфски му је с једног свог скупа упутила десет шилинга: 'Молимо да нам пошаљете једну од својих најбољих речи'. Неколико минута касније та реч је и приспела: 'Хвала'.”<sup>32</sup>

Ово није прилика да се прате фундаменталне промене у друштву, времену и простору које је телеграф донео, али би требало поменути да су телеграф, и касније телекс били *главни* методи за тренутну глобалну комуникацију током више од сто година, пре но што су мреже дигиталних рачунара настале током шездесетих и седамдесетих година 20. века. Међутим, услед могућности рачунара да рукује са више од два комуникатора у исто време, омогућени су нови типови нелокалних текстуалних форума. Прво су настали рачунари са централном јединицом помоћу којих су корисничке заједнице међусобно размењивале поруке, па онда комуникација између рачунара (и њихових корисника) на даљину, телефонском жицом или мрежним кабловима. Настајањем мрежа и употребом модема настале су многе различите врсте текстуалне комуникације, од имејла преко листе за мејлове и групе корисника којима се достављају вести, до такозваних разговора на интернету, као што је занимљив феномен познат као Internet Relay Chat (IRC).<sup>33</sup>

Крајем седамдесетих година 20. века, када се мрежама проширила изузетно популарна игра *Adventure*, било је очекивано да ће неко да повеже аутоматску текстуалну комуникацију са авантуристичким играма. Током јесени 1979. на Универзитету Есекс Рој Трубшо је започео да развија игру Multi-User Dungeon (MUD) користећи централну јединицу system-10 компаније DEC, а његов посао је током лета 1980. преузео Ричард Бартл.<sup>34</sup> Први MUD је био успешна игра, а корисници су бележили поене тако што су убијали јунаке других корисника или проналазили скривена блага, те временом стизали до моћног статуса чаробњака, али је ово било много више од игре. То је био киберпростор у којем су људи могли да уживају потпуну анонимност и слободу од својих друштвених и физичких идентитета, постану ко ког пожелеле и речима раде

---

<sup>32</sup> Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man*, Penguin Books/Mentor, New York 1964, 225 (Маршал Маклуан, *Познавање ојшћила – човекoвих иродужетјака*, прев. Слободан Ђорђевић, Просвета, Београд 1971, 316).

<sup>33</sup> Elizabeth M. Reid, *Electropolis: Communication and Community on Internet Relay Chat* (honors thesis, University of Melbourne), 1991.

<sup>34</sup> Richard Bartle, *Interactive Multi-User Computer Games* (делови извештаја са истраживања Британског телекома), 1990.

ствари које иначе никада не би. Тако је започео нови модел текстуалног изражавања, различит чак и од телеграфа: корисник је морао да буде изузетно брз и да формулише кратке, неопозиве реченице за неколико секунди, или да умре. Дороти Паркер и Ернесту Хемингвеју би се свидела ова игра.

Као и *Adventure* пре ње, MUD се раширила светом на академским рачунарским мрежама и убрзо је копирана и претворена у друге типове текстова у којима учествује више корисника. Лета 1989. на Универзитету Карнеги Мелон Џејмс Аспнес програмирао је MUD са новим и важним својством: поред тога што су могли да стварају сопствене ликове, корисници су могли да прошире текстуалне описе које је MUD садржавао, додајући сопствене описе крајолика топографији MUD-а. Овај MUD, познат као *TinyMUD* и доступан са сваког рачунара у свету који је повезан на интернет, потенцирао је друштвену интеракцију и грађење. Није постојао систем вредности; ако је ваш јунак убијен, добијао је премију осигурања од педесет пенија. Ова ко-креативност корисника била је врло анархичан корак у односу на прве MUD игре. *TinyMUD* је трајао од 19. августа 1989. до 28. априла 1990, када је његова база описа постала превише велика за одржавање јер је била напуњена са преко 132.000 објеката које су корисници дефинисали, а сваки од њих је садржавао неколико текстона.

Када се посматрају као књижевни објекат, MUD игре пркосе свим концептима теорије књижевности. Сваки корисник има једну или неколико различитих делимичних перспектива, а корисници бомбардују једни друге текстонима који су могли да трају само док се не спусте са екрана. MUD игре су налик рекама које непрестано кривудају, развијају нове токове који се преплићу и пуне су свих врста терета који плута, тоне или је избачен на обалу. И одједном, усред хаоса, група јунака може да почне углас да пева песму Јојодина из романа *Објава броја 49* Томаса Пинчона: „Високо изнад ауто-пута за Лос Анђелес / И цвиљења саобраћаја / Стоји добро позната Галактроника, / Огранак Јојодина.”<sup>35</sup> Чудне ствари дешавају се на мору.

У поређењу са романом деветнаестог века, *TinyMUD* изгледа потпуно другачије: краткотрајно, динамично, неодређено, док је корисничка функциналност истраживачка, играчка, поетичка и може се конфигурисати. А ипак, ово је књижевност: слова, речи и реченице се означавају, ређају и разбацују на одушевљење, импре-

---

<sup>35</sup> Thomas Pynchon, *The Crying of Lot 49*, Picador, London 1967 (Томас Пинчон, *Објава броја 49*, прев. Давид Албахари, „Светови” – „Рад”, Нови Сад – Београд 1992, 76).

сионираност или бес непознате публике. Скриптони, који могу бити духовити, проницљиви, ниски, блесави, неподношљиви или гласни, обично стижу у хетерогеној мешавини. Са више од двадесет ликова у истој соби, само искусни играчи, „*MUD-депу*”, могу да прате шта се дешава. Развијен је и посебан програм за клијенте који ради на машини корисника, олакшана комуникација обезбеђује функционалност која није део самог *MUD*-а, као што је филтрирање гласних ликова и аутоматске команде које се често користе. Немају сви јунаци који се у *MUD*-у срећу стварне људе иза себе, а једна особа може да управља са неколико јунака. Рани аутоматизовани лик (такозвани „бот”) у *TinyMUD*-у звао се Терминатор, имао је сопствену канцеларију и био је, као и његов имењак из света филма, програмиран да вас убије. Ако бисте му платили двеста пенија, он би отишао и досађивао другим јунацима које ви наведете. Ботови су били једноставни екстерни програми који су саграђени различитим техникама вештачке интелигенције и убачени у *TinyMUD* као људски играчи од стране својих стваралаца, али су обично били препознати јер су имали лоше комуникационе способности.

Дискусија о *MUD*-овима са становништва писаца и читалаца је небитна: *MUD* се не може читати, већ само искусити из веома уске перспективе једног или више корисничких ликова, док је много истовремених скриптона ван домаћаја; корисник не може бити сигуран да ли ће одређени прилог искусити више од неколико људи, или, пошто сви остали јунаци могу бити вештачке особе или могу бити под контролом исте стварне особе, да ли ће га уопште ико искусити.

### *Границе фикције*

Битно питање које постављају и ограничени и неограничени кибертекстови је њихов однос са онтолошким категоријама текстуалности: фикцијом/прозом, документарном прозом, нефикцијом, поезијом, драмом итд. У случају кибертекстова какви су *Adventure* и *TinyMUD*, најочигледнији избор, фикција, није довољно очигледан. *Adventure* позива корисника да му верује, али то није исто веровање или суспензија неверовања коју мора доказати корисник реалистичних или фантастичних романа. Кибертекстуалност укључује емпиријски елемент који се не проналази у прози и он рађа потребу за самосталном онтолошком категоријом, која би се могла назвати и симулацијом.

У прози, корисник мора да створи менталне слике које некако кореспондирају са светом који је описан у тексту. Корисник је



одговоран за те слике, али текст контролише ситуацију и може да диктира промене без икаквог попуштања спољној логици. Из перспективе корисника, проза није ни логична ни нелогична. Ако проза тврди да су слоновии ружичасти, онда они у прози јесу такви, јер не „постоји” нико да то порекне. Фикција се, дакле, не бави нечим што не постоји, већ нечим што је бесмислено оповргавати.

У игри *Adventure* одговорност за кохерентност се дели између корисника и текста. Ако ти-јунак баци мач на једном месту, оде и врати се, мач је још увек ту. Другим речима, постоји систематски уговор између текста и корисника, попут каузалног уговора који постоји у стварном свету и који се, за разлику од фикције, може емпиријски проверити. У *TinyMUD*-у симулација стварности је још ближа стварној ствари пошто разговори који јунаци корисника воде једни са другима често имају карактеристике правих разговора.

Симулације су негде између стварности и фикције: оне нису у обавези да представљају стварност, али не поседују сопствену емпиријску логику, и стога их не би требало називати фикцијама. За разлику од фикције, која једноставно представља нешто друго, кибертекстови *представљају* нешто ван себе самих.

### *Реторика нелинеарности*

Као што смо могли видети, због далекосежних изазова које нелинеарни текстови постављају према основним концептима теорије књижевности тешко је причати о њима користећи обичне књижевне термине. Чак и тамо где је то могуће, треба то чинити с опрезом; и ако не можемо бити сигурни ни у шта друго, можемо са сигурношћу тврдити да ће контрадикција бити незвани врховни троп нашег дискурса. Али ипак – какав је (књижевни? семиотички?) феномен нелинеарна текстуалност? Постоји ли име или познато средство (или, још боље, низ средстава) који користе нелинеарност? Да ли термини из неких домена теорије књижевности више одговарају за њено описивање од других? (Ако је тако, они су онда најсумњивији.) Како нас заговорници хипертекста ентузијастично подсећају, она се може наћи у прози, поезији, уџбеницима, енциклопедијама и тако даље; дакле, нелинеарност као надскуп хипертекста очигледно није књижевни жанр, врста поетичког израза или дискурс. Проблем класификације се такође може објаснити семиотичким терминима, али највише због тога што је тип текста (у нашем негенеричком смислу) систем знакова, „аутономни семиотички конструкт који има апстрактан модус постојања независан од било ког чина комуникације који га омогућава”, што

заправо не даје одговор на питање.<sup>36</sup> За семиотику, текстови су ланци знакова, те стога линеарни по својој дефиницији.<sup>37</sup>

Ако се окренемо реторици, видимо да нелинеарност очигледно није троп, пошто функционише на нивоу речи, не значења, али би се могла класификовати као тип фигуре, пратећи таксономију тропа и фигура Пјера Фонтанијеа. У другом делу свог класичног пописа реторичких фигура, *Figures du Discours*, Фонтаније дефинише „*les Figures non-Tropes*” – фигуре које нису тропи.<sup>38</sup> Дели их у неколико класа: фигуре конструкције, фигуре говорништва, фигуре стила и фигуре мисли, са различитим поткласама које укључују инверзију, апозицију, три тачке и понављање. Фигуре нелинеарности би се могле поставити унутар ових класа, заједно са следећим низом поткласа: рачвање, повезивање/прескакање, пермутација, рачунање и полигенеза. Ове поткласе се, наравно, могу додатно делити и, што је још важније, делови различитих поткласа (и традиционалних класа као што су понављање и топографија) могу се комбиновати да би се дошло до типа текста.

У поређењу са раније представљеном текстуалном топологијом, предност ове перспективе је у томе што је повезана са традиционалним концептом теорије књижевности – фигуром. Овде је, међутим, идеја реторике још више помакнута од свог порекла као теорија говора. Али пошто је фигура која није троп заправо концепт за неуобичајено позиционирање речи, то можда није до краја неоправдано.

У погледу поједностављене хијерархије нелинеарних текстова, ове класе фигура припадају следећим нивоима: *рачвање* се проналази у просторно нелинеарном тексту; *повезивање/прескакање* припада слоју хипертекста; *пермутација*, *рачунање* и *полигенеза* могу се наћи и у одређеном и у неодређеном хипертексту. Док је пермутација коју ствара корисник одређена (на пример Кеноове *Poèmes*), рачунарска пермутација може бити одређена или неодређена (на пример *Ju ħinē*). Рачунање може бити одређено или садржати насумичне функције које га чине неодређеним. Полигенеза може бити одређена (на пример, када корисник куца реченицу у програм *Eliza*, његов одговор може се предвидети) или неодређена (као што је случај са MUD-овима). О даљој класификацији фигура нелинеарности, као што је разликовање између различитих типова рачвања, повезивања, насумичних функција, полигенетских модула и тако даље, овде неће бити речи.

<sup>36</sup> Umberto Eco, *A Theory of Semiotics*, Indiana University Press, Bloomington 1979, 9.

<sup>37</sup> Louis Hjelmlev, *Prolegomena to a Theory of Literature*, University of Wisconsin Press, Madison 1961, 30.

<sup>38</sup> Pierre Fontainer, *Les Figures du Discours*, Flammarion, Paris 1968, 271.

### Кварење критичара

Како књижевна теорија може да нападне текстуалност нелинеарности? Како можемо да их испарчамо, учитамо у њих, опишемо их тако да се уклапају у наш наратив? Како да их повежемо са нашим симболима и тотемима и контролишемо њихове скривене механизме? Хипертекст је добрано на свом путу постане канон. Да ли је то добар знак? Освајања су, за разлику од открића, ретко случајна. С друге стране, не постоји теорија књижевности: постоје само теорије и теоретичари. И текстови. Теорија књижевности је, више од већине академских дисциплина, одувек била децентрализована и фрагментарна, ширеће кружно кретање текстова и интереса повезаних са небројеним филозофијама, попут правог бартовског *texte scriptible*. Ако, дакле, хипертекст треба да нађе дом, зашто то не би било овде?

Овај есеј неће дати одговор ни на једно од великих питања: Шта ће хипертекст учинити начину на који мислимо о текстовима? Како ће се одупрети начинима на које ћемо мислити о њима и како ће остати запамћен као нешто више од кућног љубимца, мртве традиције књижевног експеримента, од почетка објашњеног и запакованог? Како ће моћна али изузетно примитивна логика линка утицати на наше методе дискурса?

Ако се хипертекст добро повезао са проучавањима књижевности, кибертекст, знатно старији текстуални феномен, прошао је поприлично незапажено. Један или два чланка, неколико докторских теза; недостатак интересовања је значајан, а може да има неколико разлога. Први је очигледан: авантуристичке игре су *иџре*, и то није наше подручје. А ни сличност између *Ju ħinġa*, Кенових *Poèmes* и *Adventure* није превише очигледна на први поглед. Можда су, такође, авантуристичке игре, због све своје тривијалне и популарне привлачности, превише радикалне да би биле препознате јер изобличују не само процес читања већ и читаоца. Књижевни критичари су генерално исмевали прозне текстове који су превише отворено заробљавали своје кориснике – у њима је однос између читаоца и оног коме се приповеда постао превише интиман и фалило му је иронијске дистанце или *Verfremdung*-а. Попут телеграфа, такви текстови спадају у простор између прихваћених категорија, у овом случају између лирске поезије и прозе. *Afternoon*, с друге стране, са својим субверзивним антинаратором, као да нема проблема са тим и може се прихватити и конфигурисати у књижевност и књижевно.

Кључна разлика између *Afternoon*-а и кибертекстова као што су *Adventure* и *TinyMUD* је у ономе што истраживачи виртуелне

стварности називају урањањем: убеђеност корисника да вештачко окружење није само главни агенс са којим могу да се идентификују, већ да оно окружује корисника.<sup>39</sup> Говорећи кибертекстуалним терминима, можемо рећи да корисник заузима стратешку и емотивну одговорност јунака, или да је нестала дистанца између позиција главног јунака, оног коме се приповеда и корисника.

За критичку институцију ова онтолошка срамота постаје етичке природе. Како можемо да будемо критичари ако више не можемо да читамо? Како критичари кибертекстова могу да се суоче са чињеницом да им је промакао велик број скриптона? И, што је још горе, не само да ћемо морати да признамо да смо једва обавили први део посла већ ћемо током истраживања неограничених кибертекстова да испитујемо резултате сопствених стратегија и креативних инвестиција.<sup>40</sup>

### *Проблеми „текстуалне антропологије”*

Криза критике можда неће довести ни до чега страшног, али ће можда послужити као ново одступање за књижевне херменеутичаре. Након што је дошло до слављених смрти аутора, дела и писања, текст је сада на издисају, изневерен од стране оног коме је највише веровао, означитеља. Остаје линеарна и нелинеарна текстуалност, или, још прецизније, линеарне и нелинеарне текстуалности. Ова емпиријска еволуција омогућава промену метода из филолошког у антрополшки приступ, у којем је објекат студије процес (текст који се мења) а не пројекат (статички текст). Онлајн феномени и нарочито MUD-ови, са својим флуидним разменама текстуалних *praxis*-а, нуде јединствене могућности за опште студије реторике, семиотике и културне комуникације.

MUD-ови и сличне нелокалне форме моменталне текстуалне комуникације могу се проучавати из разних перспектива људске науке: психолошке, социолошке, антрополошке, лингвистичке, филозофске, историјске итд. Трагови свих њих неизбежно ће пронаћи начина да се уклопе у књижевне и текстуалне перспективе које можемо да очекујемо од наше сопствене дисциплине. Ако се књижевни теоретичари и критичари укључе у истраживање кибертекстова, то треба да раде свесни да стара улога *a posteriori* истраживања више није довољна. Попут корисника, и критичар мора да буде присутан када се то буде дешавало. Не само то, већ, као

<sup>39</sup> Howard Rheingold, *Virtual Reality*, Summit Books, New York 1991.

<sup>40</sup> Видети: Richard Ziegfeld, „Interactive Fiction: A New Literary Genre?”, *New Literary History*, 20 (1989), 341–372.

учесник у друштвеној антропологији, он или она мора то да омогући – да импровизује, да се меша са домороцима, да игра улоге, да изазове одговор.

Шта ће онда, можемо да се запитамо, бити разлика између ове књижевне антропологије и истраживања онлајн феномена правих антрополога? Другим речима, шта задржава критику да постане поддисциплина традиционалне друштвене антропологије? Као прво, мора се истаћи да друштвена антропологија и теорија књижевности већ имају неколико заједничких перспектива и циљева, као и блиску прошлост заједничких утицаја. У културној антропологији културе се третирају као текстови које треба тумачити и који су подложни критици,<sup>41</sup> а чак је и проблем антрополошког метода као књижевног процеса постао важан.<sup>42</sup>

У краткотрајним друштвеним текстуалностима, онтологије две традиције могу да изгледају као да се сусрећу, а границе између културне антропологије и теорије књижевности могу да изгледају нејасније него икада. Стога би било корисно истражити неке проблеме и конфликте у перспективи која може да очекује евентуално партнерство ова два поља. Пошто су MUD-ови и други неодређени кибертекстови затворени системи знакова, тј. текстуални типови, њих не треба анализирати као традиционалне културе или супкултуре. Посторганска антропологија наметнута у скопашњем есеју о феномену познатом као киберпростор можда је само други термин за оно што књижевни критичари чине још од Платона.<sup>43</sup> Да би се анализирао и дефинисала, култура мора да покаже да постоји независно од било ког система знакова. Када наука почне да меша своје метафоре са својим емпиријским супстратом (на пример, када „текстови” постану текстови), она је опасно близу тога да постане митологија. Антропологија MUD-ова, на пример, не треба као свој примарни објекат да види ритуале и интеракцију између јунака изнутра, већ пре однос између спољашњих учесника (корисника) и њихових унутрашњих симболичких радњи. Теорија књижевности, с друге стране, не треба да се фокусира на друштвено понашање које омогућавају текстуални симболи, већ на то како се систем знакова користи да створи и истражи могућности представе идентитета базиране на тексту. Да би се

---

<sup>41</sup> George E. Marcus and Michael M. J. Fischer, *Anthropology as Cultural Critique: An Experimental Moment in the Human Sciences*, University of Chicago Press, Chicago 1986.

<sup>42</sup> Clifford Geertz, *Works and Lives: The Anthropologist as Author*, Stanford University Press, Stanford 1988.

<sup>43</sup> David Thomas, „Old Rituals for New Space”, *Cyberspace: First Steps*, Michael Benedikt (ed.), MIT Press, Cambridge 1991, 31–47.

постигла кооперација антропологије и књижевне критике, те две дисциплине не треба да покушавају да раде посао оне друге или да грешком мисле да је онтологија оне друге заправо њихова.

\*

Након ових спекулација остаје питање: шта ће проучавање нелинеарности и кибертекстуалности учинити теорији књижевности? У овом тренутку не постоји јасан одговор. Између нејасног обећања технологије и оштрих ивица политичке стварности, речима Жака Дериде, „још нема појашњења”. Овај есеј је покушао да створи употребљиву терминологију за проучавање ширег опсега текстуалности који је до сада био признат у пољу проучавања књижевности и да упуту на неке актуелне проблеме и изазове у проучавању текстуалности посредоване рачунарима. Као што смо видели, фундаментални структуралистички термини као што су „прича”, „фабула”, „фикција” и „наратив” не могу увек да опишу нелинеарне текстуалности. Потпуно је неодговорно користити их без квалификација. Фигуре нелинеарности сугеришу да се књижевна терминологија мора поновити да би се избегла даља конфузија и непотребна двосмисленост. Можда ће се испоставити да су неке од мојих реконфигурација тих књижевних и теоријских концепата непотребне, а да су друге недовољно радикалне. Као што сам показао, поред хипертекста постоји и обиље нелинеарних текстуалних типова, од древних записа до софистицираних рачунарских програма базираних на најновијим семантичким истраживањима. Нисам покушао да представим обимно емпиријско истраживање таквих типова или да понудим детаљно историјско излагање развоја и ширења текстуалних нелинеарности. То радо остављам другима; немам намеру да се томе посвећујем. Не сматрам ни да постоји потреба за конструисањем историјске традиције нелинеарне књижевности, пошто су узорци које сам до сада видео превише различити и изоловани једни од других да би припадали ичему што би се разумно могло окарактерисати као заједнички жанр. Несумњиво је да постоје локалне традиције, али нелинеарне стратегије изгледају као да настају из опште и трансисторијске потребе да се створи практични ефекат, под правим углом на линеарну текстуалност, али обично са одређеним конструктивним или субверзивним објектом, а не са сензационалистичким или бесмисленим.

Када се сретне са новим подацима који се препознају као битни али необични, академска дисциплина као што је истраживање књижевности може да примени најмање две различите тактике

ради хармонизовања ситуације. Постојеће теорије се могу користити да би појмиле и ставиле нови материјал у центар (улез се тако припитомљава), или се нови материјал може користити да би се поново процениле и модификовале старе перспективе (поље се тако мења). Овде се нисам фокусирао на ефекте и увиде до којих доводе различите гране теорије књижевности када се примене на нелинеарне текстове, већ на потенцијално нове перспективе књижевности уопште које нам проучавања нелинеарних текстуалности могу донети. Нелинеарни текстови и теорије књижевности могу да имају много тога да кажу једни другима, али не би требало да пустимо само једну страну да говори.\*

Превео с енглеског  
*Драган Бабић*

---

\* Извор: Espen J. Aarseth, „Nonlinearity and Literary Theory”, *Hyper/Text/Theory*, George Landow (ed.), Johns Hopkins University Press, Baltimore 1994, 51–86.