

Универзитет уметности у Београду –
Одељење за теорију уметности и медија, Београд

DOI 10.5937/kultura1549205R

УДК 821:004.55

прегледни рад

НАРАТИВНИ АСПЕКТИ ХИПЕРТЕКСТА

Сажетак: У раду се истражују наративни аспекти хипертекста а посебно ахронија и фокализација. Доводи се у питање теза по којој се база података опире наративу. Супротно томе, база података као знаковни али неуређени систем, стратегијама наратологије покреће се у кодирани поредак приче. Наративне линије могу бити ограничене само од стране фокализатора (аутора/читаоца).

Кључне речи: хипертекст, читалац, ахронија, фокализација, код

Увод

Петер Луненфелд (Peter Lunenfeld)¹ хипертекст посматра као алфанумерички текст у коме реч, једанпут дигитализована, плута у универзуму поливалентне базе података. Читање постаје мање праћење а више процес цитирања, екстракције (кодирања), при чему се скоро тренутно повезују одвојени подаци. Ја као атрактор (хватач) постаје језгро кристализације података на мрежи.

Тед Нелсон (Ted Nelson) је 1960-те дефинисао хипертекст као не-секвенцијални текст који се грана тако да пружа могућност најбољег читања на интерактивном екрану. То омогућује кориснику да направи сопствену путању кроз електронску базу података при чему продукује увек нова значења. Продукција значења у дигиталном окружењу нам отвара питање ауторства о коме говори Ролан Барт (Roland Barthes) (писање текста кроз процес читања). Компјутер је постао машина која креира, складишти, манипулише и испоручује

¹ Lunenfeld, P. (2000) *Snap to Grid*, MIT Press Cambridge, London: Massachusetts, p. 44.

алфанумерички текст. Читање је увек линеарно тако да низање речи у низ даје значење. Нелинеарност се огледа у томе што је материјал презентован нелинеарно и коришћен нелинеарно од стране корисника. То мења концепт реторике (због начина повезаности чворова информација) јер није фиксирано где ће пропозиције доћи у релацију са другим пропозицијама. Хипертекст тако постаје место неодређености пропозиција (квантни ефекти) нарушавајући физичко јединство књиге, као и позиционирање пропозиција унутар хипертекста. Луненфелд истиче да иако нано-мишљење репрезентује информацију (или произвољно мале јединице текста-лексема) то не значи комплетну атомизацију дискурса јер су *multum in parvo* (много у малом) и фрактализација (*mise-en-abyme*) саставни делови хипертекстуалног система. *Mise-en-abyme* је мини наратив који представља огледање текста у субтексту, али оно што одликује хипертекстуално нано-мишљење су наративи без унапред датог плана.

Марина Гржинић² дефинише хипертекст као мултилинеарни и високо интерактивни облик електронског текста, доводећи га у везу са компјутерски генерисаном стварношћу тј. виртуелном реалношћу. Док је за хипертекст важна екстракција информација, за виртуелну стварност конститутивно је потапање у синтетичко искуство, прецизније, хипертекст се дефинише путем интерактивног екрана. Виртуелна технологија деведесетих довела нас је до интроверзије, истраживања нечега што је до сада било невидљиво човековом оку, као што је улаз у унутрашњу димензију предмета (монитор). Марина Гржинић наглашава место разликовања хипертекста и виртуалне стварности тврдећи да виртуелна реалност потпуно искључује текст (одричући се језика да би могли дозвати кинетичко поље телесног кретања и метаморфоза), док је хипертекст у целини изграђен на језику тежећи симболичкој репрезентацији (док ВР тежи феноменологији непосредног искуства).

Промена културне парадигме деведесетих према Мајклу Хајму (Michael Heim) значи да се мишљење навикава на нелинеарност хипертекстуалности, са њеним дисконтинуираним текстуалним простором. Хипертекст тако постаје зависан од просторних метафора, тј. реторика просторности дефинише структуру хипертекста (читалац се креће кроз мрежу текстова, и сл.) доводећи под знак питања и такве језичке елементе као што су: реченице, целовите мисли, крај текста. Хипертекст наглашава активну, креативну и слободну улогу читаоца који не следи само текст, већ слободно повезује

2 Gržinić, M. (1998) *U redu za virtualni kruh*, Zagreb: Meandar, str. 100.

текстуалне јединице. Хипертекст брише границе између писања и читања, уводи у оптицај децентрирани дискурс, мултиауторство, и нелинеарност.

Џорџ Ландоу (George P. Landow)³ хипертекст дефинише као информациону технологију која се састоји од блокова текстова (лексија) и електронских линкова који им се придружују. Електронски линкови које дефинише хипертекст везују се за теоријске концепте интертекстуалности Кристеве (Јулија Кристева), мултивокалности Бахтина (Михаил Бахтин), Фукоовим (Michel Foucault) моделом мрежа моћи и Делез–Гатаријевим (Gilles Deleuze/Felix Guattari) моделом ризом-номадског мишљења⁴. Хипертекст може да се посматра и као проста, директна веза разних делова текста, тј. означава: нелинеаран текстуални објекат који је „нестабилан” и у синтаксичком (гранање ризома) и у семантичком смислу (читалац сам конструише значења) и који означава имплементацију идиосинкратичког концепта. Ландоу замисља хипертекст као матрицу која садржи бесконачан број нарација (Ландоу је једно поглавље своје књиге *Hypertext 2.0* назвао *Reconfiguring narrative*).

Теоретичари хипертекста често употребљавају просторне метафоре да би описали могуће релације између линкова и текстова (јединица читања): навигација, мапирање, тродимензионалност, топографија и сл. Упркос томе главна црта хипертекста је дисконтинуитет: скокови, изненадна померања позиције читаоца унутар текста. Нелинеарност електронског текста путем појмова: алузије, референце, цитата, повезује се са интертекстуалношћу.⁵

Нелинеарност електронског текста није жанр, ни тип поезије, ни дискурс, нити троп (јер троп делује на нивоу значења а не речи), већ се класификује као тип реторичке фигуре са подврстама: рачвање, везивање/скокови, пермутација,

3 Landow, G. P. (1994) *Hyper / Text / Theory*, Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.

4 Хипертекст се доводи у везу са појмом ризома Делез – Гатарија. Текст је конципиран као матрица независних али и укрштених дискурса које читалац мање или више случајно повезује (делове текста или „равни”). Медијска култура, код Делеза и Гатарија означена је као: култура номада, детериторијализације, линије лета, „меких” простора, суперпозиција, тј. културе која се, према Лиотару, пре базира на паралогији (језичке игре) него на парадигми (мета-нарацији).

5 Ако посматрамо МУД (*multi-user dungeons* тј. вишекорисничке катакомбе, имагинарни ходници у којима се групе за дискусију сусрећу у реалном времену) као литерарни објект који пркоси сваком концепту литерарне теорије, наилазимо на пример ризомалне структуре која се одликује несталношћу, динамиком, неодређеношћу, претраживањем, играњем улога, корисничком функционалношћу као поезијом.

рачунање. Класе ових фигура припадају следећој хијерархији нелинеарног текста: рачвање, које се налази у просторно нелинеарном тексту; везивање / скокови, који припадају слоју хипертекста; пермутација, рачунање, полигенеза, који се налазе како у детерминисаном, тако и у недетерминисаном електронском тексту.

Наративни елементи хипертекста

Питање нелинеарности хипертекста доводи се у везу са наратологијом и реториком. Наратив у себи садржи двоструку временску секвенцу према Жерару Женету (Gerard Genette): време одређених догађаја и ствари и време када се о њима говори (време означеног и време означитеља). Женетова расправа о ахронији, поретку, трајању и фреквенци помаже при временском разликовању између приче као фабуле, наратива и дискурса (линеарна организација) тј. причање прича о „путовањима актера”. Кореспондирање тачака на линији фабуле и тачака на линији дискурса (приче) може да буде $1 - 1$, као што је то у случају телевизије, новина, научних текстова.

Поредак подразумева везе елемената фабуле и дискурса у времену, али такође описује везе између читања хипертекста и поретка по коме информације постоје ускладиштене и независне од читања.

Трајање као време потребно да се испричају догађаји (елементи фабуле) на нивоу дискурса (приче), дели се на: *резиме, елипсу, сцену, издужење и паузу*. Резиме и елипса имају краће трајање од трајања фабуле. Код хипертекста интерактивност хипермедија дозвољава кориснику да изабере брзину, квантитет и квалитет информација. Скок са једног чвора (лексема) на други омогућује кориснику да креира резиме и елипсу. Кад се користи категорија сцене, време приче и дискурса је идентично по трајању.

Издужење се јавља кад је време дискурса дуже од времена фабуле (*slow motion* на филму или ток свести у литератури). Код хипертекста читалац креира издужење помоћу линкова који нас воде до више информација у оквиру исте теме.

Пауза примењена на хипертекст може да се односи на фотографску или неку другу илустрацију која не репрезентује ни један догађај фабуле.

Фреквенција је Женетова трећа категорија наратологије која се тиче броја референци између линије фабуле и линије дискурса, која може бити појединачна, репетитивна, мултиплицирано сингуларна и итеративна.

Под *појединачном* (сингуларном) фреквенцом се подразумева да један елемент дискурса одговара једном елементу фабуле (синхрони наратив). Код хипертекста сингуларност може да се односи на једну лексију која означава један догађај који се посећује само једном.

Репетитивност подразумева да се исти догађај у времену фабуле појављује више пута у дискурсу (нпр. у кубизму сликар репрезентује неки објект више пута из различитих углова). Код хипертекста репетиција се појављује кад се иста лексија појављује више пута.

Мултиплицирана сингуларност подразумева индивидуалне али сличне елементе у времену дискурса који одговарају индивидуалним али сличним елементима у времену фабуле. Еквивалентно, код хипертекста мултиплицирана сингуларност добија облик селекције сличних лексија које одговарају сличним догађајима.

Итерација подразумева да неколико различитих улазних догађаја фабуле одговара једном елементу дискурса (приче). Код хипертекста итерација се огледа у томе што једна лексија сажима читав хипертекст, као што је *table of contents*, *navigation tools* и сл.

Пратећи Женетову категоризацију кроз два нивоа (фабуле – дискурс) може се говорити о трећем нивоу, нивоу дигитализованог текста. Овим се намеће питање статуса хипертекстуалне фикције (Бодријарови симулакруми и симулације) која се разликује од традиционалне фикције јер се и појам читаоца, читања и писања променио у хипертексту. Са хипертекстуалном фикцијом читалац (киборг као спој човека и машине) је позван да преузме интерактивну улогу у операцији која се може назвати „наративна машинерија”.

Мике Бал (Mieke Bal)⁶ разрађује теорију која се тиче различитих позиција субјекта у наративним текстовима. За разлику од Женета (који претпоставља нулти ниво фокализације) Мике Бал претпоставља да у сваком приповедном тексту постоји фокализатор. Осим проблема фокализације, потребно је уочити и друге елементе наратологије, пре свега ахронију (и слободни индиректни говор).

Наратологија је теорија приповедних текстова; теорија приче и приповедања. Границе теорије су дате обележјима која указују на начин којим је текст склопљен и како функционише. Под текстом се, према Мике Бал, подразумева завршена целина језичких знакова, а приповедни текст је онај текст у

6 Bal, M. (2000) *Naratologija*, Beograd: Narodna knjiga.

којем једна инстанца прича причу. Прича је на један одређени начин презентована фабула. Фабула је серија логично и хронолошки међусобно повезаних догађаја, који су проузроковани или трпе од стране актера.⁷ Значајна дистинкција коју прави Мике Бал је та да текст није прича (приповедни текст је текст у коме се прича прича). Постоје различити текстови у којима је испричана иста прича те је дистинкција оправданија. Полазна тачка за теорију приповедних текстова је разликовање три нивоа: текст, прича и фабула (фабула – материјал који је прерађен у причу, тј. низ догађаја, где су елементи фабуле: догађаји, актери, време и место прерађени у причу).

Текст увек има наративне и ненаративне делове (описни и аргументативни) који се разликују по томе што једино процеси (селекција догађаја) могу бити садржај наративног дела текста. Остали елементи (актери, места и ствари – као објекти) дати су у описима. Текстуална интерференција, полифонија Бахтина, *mise en abyme* (текст-огледало), проширују значење примарног текста али и отвара питање приповедне инстанце. Приповедна инстанца мора да исприча причу у којој су приказани догађаји, и од суштинске је важности за анализу наративног текста. Приповедна инстанца и фокализација (окуларизација) су уско повезани и спадају у приповедну технику. Индиректни говор и слободни индиректни говор су одраз различитих приповедних нивоа и различитих степена текстуалне интерференције (интерференција приповедачевог и актеровог текста).

Прича се може видети и као производ уређења, а карактеристике приче Мике Бал назива аспекти приче. Под аспектима приче подразумевају се: редослед, ритам, фреквенција, ликови простор и фокализација.

Ритам је представљен односом количине времена које догађаји заузимају у фабули и количине времена које се утроши на презентовање у причи. Сваку причу можемо изделити у ритму елипсе, сажимања, сцене, успоравања и паузе).

Редослед је онај аспект приче у коме је представљен однос између редоследа јављања догађаја у причи и хронолошког редоследа догађаја у фабули. Разлика у распореду догађаја у причи и хронологији фабуле назива се одступање од времена или ахронија. Постоје три аспекта одступања од времена: *правац* (указивање уназад или ретроверзија и указивање унапред или антиципација), *дистанца* (екстерна, интерна

⁷ Догађај је прелаз из једног стања у друго стање. Актери су инстанце које усмеравају радњу. Они не морају безусловно бити људска бића. Вршити радњу значи проузроковати неки догађај.

и мешовита ретроверзија или аналепса) и *распон* (исечак времена који покрива анахронија може бити потпуна и непотпуна).

Ахронија се у овом раду јавља као хеуристичко средство помоћу којег се може објаснити, са наратолошког аспекта, рекурзивност хипертекста.

Ахронија је такво одступање где је немогуће јасно одредити правац, дистанцу и распон одступања у хронологији (сукцесији у времену). То је зато што имамо посла са превише података који се не могу разврстати, или их је премало. Мике Бал указује на још једну особину ахроније, а то је да се она разликује од сличних одступања које само личе на њу. Слична њој је форма: антиципација-у-ретроверзији, указивање на будућност из прошлости. Последица је конфронтација између очекивања и остварене садашњости. Друга могућност је ретроверзија-у-антиципацији, где се унапред објави на какав начин ће се чути како је било у садашњости. Трећа могућност анахроније, која је блиска ахронији, настаје онда кад је догађај који тек треба да се да у хронолошком редоследу, већ присутан у причи.

Постоје, према Мике Бал, још две могућности „правих“ ахронија (одступања која се не могу одредити због недостатка података): недатирана (кад не указује на правац, дистанцу или распон) и случај када просторне везе замењују хронолошке. Управо је то могући крајњи случај кад услед просторних и асоцијативних веза текст није више приповедни текст. Хипертекст полази од ахроније овог типа као полазишта.

Кад се такви просторни кластери убаце у причу у којој су дате, надаље, хронолошке везе, ахронија је постигнута, али линеарност фабуле није представљена линеарношћу приче. Ризомална нелинеарност електронског текста је наратолошки еквивалент ахронији, у којој просторне везе замењују хронолошке.

Фокализација, као следећи аспект приче, игра главну улогу у процесу разоткривања механизма којима мит и идеологија колонизују смисао и натурализују значења. Мит и идеологија се овде разумеју у духу Ролана Барта. Да би се разликовао онај ко види од онога који казује, Мике Бал инсистира на разумевању фокализације као односа између визије и онога што се види (уоченог). Фокализација као визија фабуле од стране субјекта приповедача. Теорија фокализације је доста широко замишљена као однос који не припада самој причи (сама прича стоји између текста и фабуле). Слика може бити виђена као (визуелни) текст, а елементи фабуле (делови

слике) не формирају сами по себи кохерентно значење. Између текста и значења (фабуле) успостављају се односи једино учешћем слоја који стоји између њих, а то је прича (визија догађаја). Глаголи радње указују на догађај, глаголи перцепције на фокализацију. Однос, који је наглашен у дефиницији фокализације упућује на однос субјекта фокализације – фокализатора и фокализованог објекта. Важно је да знамо који лик фокализује који објекат, јер се слика коју добијамо о неком објекту одређује фокализатором. Важи и обрнуто, слика коју фокализатор даје о објекту говори нешто о фокализатору. Ликови, предели, објекти, догађаји су предмет интерпретације (мишљења) фокализатора. При томе није важно да ли објект постоји у стварности или измишљеној фабули или глави лика. Снови, фантазије, мисли, осећања могу бити део категорије „неуочљивих” објеката. За нивое фокализације Мике Бал утврђује да „када покушавамо дати тачку гледишта неког другог, то можемо једино урадити у толикој мери колико ту тачку гледишта познајемо и разумемо. Нема разлике у фокализацији између тзв. прича у првом лицу и прича у трећем лицу.” Нивои фокализације упућују на то да знамо: ко дозвољава коме да на кога гледа и какав је однос субјекта и објекта фокализације.

Знаци који указују на померање једног нивоа фокализације на други су тзв. спојни знаци (глаголи „видети”, „чути” и сви други глаголи који указују на перцепцију). Још једна важна могућност у промени нивоа фокализације је упоређива са слободним индиректним говором где се приповедна инстанца приближава речима лика, али не дозвољава лику да се он директно обрати. То је слободна индиректна фокализација или двосмислена фокализација, када екстерни фокализатор може гледати заједно са ликом, али фокализацију не даје у потпуности лику фокализатору. Код хипретекста је то једно од основних поступака градње интертекстуалних значења.⁸

Фокализатор (Читалац /Аутор)

Читалац није више контролисан и лимитиран од стране ауторове одлуке која се тиче структуре или успешности у погледу разумевања текста. У хипертексту физички статус

8 Напетост у ВР, видео играма, Интернету управо се постиже тако што фокализатор (камера) снабдева информацијама читаоца и ликове. Постоје четири могућности: 1. ни читалац ни лик не знају одговоре ко је то урадио, шта се десило, како ће се завршити (загонетка детективске приче, истраге); 2. читалац зна одговор, али лик не зна (претња); 3. читалац не зна одговор, док га ликови знају (тајна); 4. читалац и лик су обавештени (нема напетости). Најбитнији аспект фокализације је њена обухватност, везаност за значење, и могућности манипулације.

и позиција сваког текстуалног елемента (лексеме или но-да) може бити предмет манипулације и од стране примарног, и од стране секундарног аутора. Линеарни ланац који је био обезбеђен интервенцијом аутора у традиционалном тексту (штампане књиге) је замењен нелинеарном констелацијом текстуалних елемената од којих воде произвољно изабране везе ка другим лексијама од стране читаоца. Хипертекст има могућност да ослободи читаоца од линеарне доминације физички стабилног медија. Као последица те чињенице, утицај (примарног) аутора је ослабљен, шум је уведен у ланац, а предвидљивост у комуникацији је редукована. Интерактивност постаје једна од реторичких фигура (*inventio, dispositio, memoria*). У језгру интерактивности се налази реторичка фигура: селекција (*inventio*), комбинација (*dispositio*) и суштинска релација између оса поруке и оса кода. Из реторичке перспективе секундарни аутор екстрахује лексеме (документе) са *Web*-а операцијом *inventio* приказује их на дисплеју као видљиве лексије операцијом *dispositio*, док је целокупна структура *Web* прозора графичка метафора за трећу реторичку фигуру *memoria*.

Централно питање је докле се нелинеарност хипертекста и хипермедија простире и колико је обухватна њихова нелинеарна структура, тј. на којим нивоима организације комуникације нелинеарност постоји. Дистинкција линеарно – нелинеарно, може се пренети на ниво разликовања просторних и временских димензија текстуалности и комуникације (путем операција селекције и комбинације). Компјутерски екран се позиционира између три димензије простора и једне временске димензије, манифестујући садашњост. Дизајн и уређеност елемената на екрану су од централне важности за сваку студију хипертекста. Сlike често представљају секвенце акција у времену и наративна правила за сукцесивне релације визуелних елемената. Наратолошки се прелажење нелинеарности простора у линеарност времена може аналогно именовати као генерисање (електронског) приповедања (*discourse-as-discoursed*) из лексема (прича) (*discourse-as-stored*).

Читање и писање су линеарни феномени, секвенцијални и хронолошки, условљени дужином временске уређености. У простору, читање/писање може бити нелинеарно организовано, но прочитана реч или реченица излази из нелинеарног контекста и позиционира се у секвенцијални линеарни ланац (упркос скоковима и дисконтинуитетима). Темпорална линеарност читања је највидљивија у корисничкој графици *Web View* прозора, где су видљиве позиције и опције корисника. Тренутна позиција корисника/читаоца на неком

од докумената (лексема) путем низа линкова води га ка могућности да се повеже са једним од следећих докумената (у тачно одређеном временском режиму). Распоред лексема у простору је нелинеаран, док је избор једне од алтернативе у тачно одређеном временском тренутку повезан са следећом у наредном тренутку времена. У тренутку када корисник изабере једну од икона на графику, нелинеарност (простора) се редукује на линеарност (времена). Може се рећи да нелинеарност никад није актуелизована у искуству директно већ егзистира само као логичка негација.

Теоријски став Ролана Барта да је језик онај који говори, а не Аутор (који је модерна појава) од изузетне је важности. Аутор је пре шаман, препричавалац чијој се изведби (владању наративним кодом) диве, али језик је тај који изводи, који говори, а не Аутор. Дајући нагласак на читаоцу који „оживљава” текст, Барт нас подсећа на веровање у то да Аутор „храни књигу”, да постоји пре ње.” (...) У потпуном контрасту, модерни скриптор рођен је у исто време као и текст, он није ни на какав начин снабдевен бићем које би претходило или прелазило његово дело, он није субјект коме је књига предикат, нема другог времена осим времена исказивања, и сваки текст је писан ту и сада.(...)” Писање је, према Барту, постало перформативним (у смислу Остинове и Серлове теорије перформатива као глаголског облика који постоји само у првом лицу и у презенту). Текст, према истом аутору, јесте ткиво цитата изведених из средишта култура, мултидимензионални простор на којем се меша и сукобљава разноврсност писања, тако да текст не производи теолошко значење. Писати значи мешати писања, интертекстуалност у којој један текст „упија” други речима које су објашњиве кроз друге речи. Књига као ткиво знакова, као опонашање живота је изгубљена. Владавина Аутора била је и владавина критичара који је одгонетао текст кроз границу текста, тј. Аутора и његове хипостазе: друштво, психу, историју. Одбијање значења у тексту значи и одбијање предрасуда, те се писање јавља као стално превредновање значења, система вредности метафизичког порекла (Бога, и његових хипостаза – разума, науке, закона). Барт је рођење читаоца претпоставио смрти Аутора, читаоца као простора „на којем су сви цитати који чине писање, записани, а да при томе ни један од њих није изгубљен; јединство текста не лежи у његовом пореклу него у његовом одредишту”.

Читалац постаје оператер, дигитални алхемичар, како га назива Тимоти Лири. Компјутерски екрани су чаробна огледала, која на команду (инвокацију) призивају могуће светове. Миш попут чаробног штапића контролише мониторски

дисплеј и спроводи креативну моћ оператера. Дискови, исписани симболима, текстовима, оживљавају на додир оператера Периодни Систем Могућности РАМ меморије. Детаљне базе података су светска онлајн хипертекст мрежа информација, киберпростор „матрица” Вилијама Гибсона.

Текст сада постаје хипертекст тј. електронске фусноте које буквално искачу на екрану. Графички приказ података извучених из свих компјутера у човековом систему Вилијем Гибсон, у свом роману Неуромансер, назива киберпростор. Неуромансер је матрица (података) која себи ствара личност а личност је његов медиј. Матрица киберпростора је драстично поједностављен људски систем чула, према Гибсону. „Киберпростор. Свечулна халуцинација, свакодневно доживљена од милијарди легитимних оператера, у свакој нацији (...). Графички приказ издвојених података из сваке компјутерске банке у људском систему. Незамисливо сложено. Линије светлости пружене кроз непростор ума, јата и сазвежђа података.”

Шта би значео говор који има функцију Аутора унутар киберпростора? Према Фукоу приписивање једног говора појединцу, Аутору могуће је ако су испуњена четири својства по којима се Аутор препознаје: константан ниво вредности, појмовна или теоријска кохерентност, стилистичко јединство, историјски моменат. Фуко закључује да субјект није више изворна основа већ је функција говора. Барт и Фуко се изједначају у ставовима по питању ауторства.

Нарација у дигиталним медијима (Лев Манович и Мари-Лор Риан)

У дигиталном хипертексту унутар истог фајла може се доћи до било ког дела истог фајла, или било ког другог текстуалног, аудио или визуелног фајла. У том смислу могу се разликовати две врсте хипертекста:

1. Истраживачки хипертекст: текст као фиксиран пејзаж кроз који се крстари (истражује) користећи, од стране читаоца, коначан низ избора. Карактеризација хиперлитературе ове врсте углавном се своди на „причу с фуснотама” или „нарације као видео игре”, тј. читаочеве могућности избора су мале.
2. Конструктивни хипертекст: подразумева читање/писање у коме читалац сам дописује електронски текст (развијајући личну технолошку контролу). Текст није ригидна збирка правила већ појединцу омогућује да мења „растуће тело знања које наредни читаоци могу даље проширивати. Као технолошки проширена литература,

конструктивни хипертекст никада не може представљати целовиту, потрошачу наклоњену робу, већ је он нешто што ће увек бити у стању претварања у револуционарну уметност која спаљује саму себе истом брзином којом се обнавља у првим редовима креативности. Он не може бити елиминисан, присвојен, нити 'телевизиран' од стране оних идеолошких сила које су искоришћене, истрошене или потрошене.”

Нарација се трансформисала: од усмене традиције (кад је била жива органска ствар која се у предаји трансформисала), преко штампане речи у Гутенберговој галаксији која је утиснула текст у време претварајући наравију у дискретан редослед догађаја, до анти-наравије хипертекста. Анти-наравија је фрагментарна и распршена, са низом изостављених делова. Тамо где је традиционална наравија линеарна, компактна и језгровита, анти-наравија је експанзивна, самоартикулишућа и варљива. Одиграва се изван граница страница, екрана или било које друге делимитирајуће структуре. Читалац мора да повеже раштркане фрагменте, да се усмери на мноштво атрактора да би добио накнадну (виртуалну) слику наравије у себи. Анти-наравија се реализује кроз хаосање, номадско лутање по некој површини Мреже, са уочљивим текстуалним сасецањем и колажирањем коме понекад прети непрестана анархија спемовања (слања једне исте поруке великом броју група за ширење вести).

Лев Манович⁹ супротставља хипертекст (у облику базе података) и наратив. Док су роман и филм привилеговали наратив (као причу која се разлаже на енигму, тему, мотиве, ликове, хронотоп и принципе композиције, тј. као целину која се може артикулисати и анализирати речима), компјутерско доба уводи свој пандан – базу података (структурирана збирка података). Објекти нових медија не причају приче, ти објекти „немају краја ни почетка; заправо, у њима нема никаквог развоја, тематског, формалног или било ког другог, који би њихове елементе организовао у низ. Уместо тога, у питању су збирке појединачних елемената, у којима је сваки запис једнако значајан као и било који други.”

Пример су популарне мултимедијалне енциклопедије које су и саме збирке, као што су ЦД-РОМ медији који складиште податке (рецепти, цитати, фотографије, филмови и сл.). Корисник/читалац на основу базе података структурише искуства света и себе на нов начин, а наратив постаје само један од неколико метода приступа подацима.

9 Manović, L. (2001) *Metamediji*, izbor tekstova, Beograd: Centar za savremenu umetnost, str. 103.

Компјутерске игре представљају, супротно бази података, објекте нових медија који се доживљавају као наратив (облик приче је типичан: ти си специјално трениран командос који је слетео у базу и твоја мисија је да се пробијеш до главне команде коју су заузели мутанти). Компјутерске игре не прате логику базе података већ логику алгоритма, тј. да би играч победио, мора да изврши алгоритам.

Свет нових медија (свет медијске културе) се, с обзиром на његове наративне моћи, своди на две врсте комплементарних софтверских објеката: структуре података и алгоритме. Оба објекта имитирају већ постојеће жанрове, али стварају и нове. Лев Манович супротставља базу података и наратив, јер овај други од наизглед неуређених података (догађаја) гради путању по принципу узрока и последице. Рад у новим медијима посматра се као конструисање интерфејса према бази података, која је у центру креативног процеса. Уколико се конструише само један интерфејс, резултат је сличан традиционалним медијима.

Раздвајањем садржаја у раду програма и интерфејса редефинише се концепт наратива. Хипернаратив је интерактивни наратив који представља збир разноликих путања кроз базу података. Традиционални линеарни наратив сада постаје једна од могућих путања – одређени избор начињен унутар хипернаратива тј. посебан случај хипернаратива. Произвољан низ записа из базе не значи да представља наратив. Да би то био мора да представља серију (логички и семантички) повезаних догађаја које актери иницирају или доживљавају. Традиционални линеарни наратив постаје један од многих могућих путања које стоје на располагању бази података. „Могући светови”, да се послужимо Крипкеом, су доступни и описиви електронским хипернаративом који није више линеаран наратив.

Мике Бал дефинише услове које морају задовољити линеарни наративи, а то су да садрже:

- актера и наратора
- текст, причу, фабулу
- серију повезаних догађаја које актери иницирају или доживљавају.

Манович примећује да у логици нових медија не постоји ништа што би подстицало на то да база података подржава наратив према горњој схеми. Зачуђује што наратив уопште опстаје у новим медијима (утицаји филма или инертност посматрача). Због тога је за нове медије потребан креативан корисник, или боље речено (интер)активан корисник.

Хипернатив базе података, који су покушали применити филмови Џона Витнија (у филму „Пермутација” (1967), „Арабеска” (1977)), затим Питера Гриневеја (у филму „Просперова књига”, „Цртачев уговор” (1982)), Дзига Вертов (у „Човек са филмском камером”) наговештава посматрање филма као базе података, тј. филма без линеарног наратива. Прецизније речено, наведени филмови су илустрација чињенице да постоје места укрштања базе података и наратива. Како то дефинише Кристијан Мец: „у случају филма медиј складиштења подржава наративну имагинацију.”

Нови медији синтагму (наратив) дематеријализују, док парадигма (база података) постаје стварна. Наратив се конструира тако што се повезују елементи базе (дизајнирањем путање која води од једног до другог елемента базе). Наратив је на нивоу електронског сигнала скуп линкова, дакле виртуелан скуп. Привилегованост базе података је у томе што су сви елементи остали у бази, а интерактивни интерфејс (екран са више икона) је типичан пример. Пред корисником се налази комплетна парадигма (база), мени са свим могућим изборима, од којих корисник бира једну путању. Манович о бази и наративу размишља као о две конкурентске имагинације које настоје да открију значења о свету, као што то чине и њихови безбројни хибриди. Од периода Модерне медији су подручје надметања базе и наратива. Фотографија даје предност бази, филм наративу, ЦД-РОМ, ДВД, дискете, дискови поново привилегују базу података. Компјутер је постао савршен медијум за базу података, тј. база података је културна форма карактеристична за компјутер.

Према Полу Рикеру¹⁰ (Paul Ricoeur) дистинктивно обележје наратије представља грађење заплета, заплета који се разумева као спајање разнородних елемената у „несагласно сагласну” целину, при чему нема ограничења на каузални и секвенцијални поредак. Наиме, по Рикеру се увек ради о некаквој причи која се затвара у менталној представи читаоца/гледаоца, који све изломљене наративе рефигурише. Може се рикеровски рећи да се у хипертексту, на префигурацији као претходном разумевању семантике и симболике радње, заснива процес конфигурисања приповести и њена рефигурација у посматрачу/гледаоцу. Према Женету, наративни исказ се односи са једне стране према причи (као предмету приповедања, стварним или фиктивним догађајима о којима се приповеда), а са друге постоји однос између исказа и исказивања, тј. чина приповедања.

10 Riker, P. (1993) *Vreme i priča I*, Sremski Karlovci i Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zoran Stojanović.

Рекурзивним погледом нових медија пратимо „каталожку” причу која више није сећање на стварност, већ стварност постаје сећање на причу. Номадску науку (наротив) карактерише стално кретање, без запоседања територија. Свет се појављује као ризом (мноштво тачака које су у међусобним односима), као просторна мрежа у којој су уплетени и доведени у везу аналогне и дигиталне: слике, звуци, фотографије, музика; текст и хипертекст, и тела (органска и технотела). Одлике ризома у уметности виде се у одсуству средишта, непостојање хијерархијске композиционе структуре, вишезначности, ширење значења (метафора, алегорија) које могу да се доведу и у линеарну структуру у сваком идеолошки импрегнираном наротиву. Идеологизација се може одвијати и у лакановски речено: Симболичком, Имагинарном и Реалном, хипер-наротива. Игра мањка и вишка значења, тј. лакановски речено Не-целог и (привидно) Целог у виртуелном наротиву увек је присутна.

Мари-Лор Риан (Marie-Laure Ryan)¹¹ интересујући се за повезивање технологије и вештине причања прича, користи наратију да би разврстала *дигитални текст на три жанра* (хипертекст, средине ВР типа и компјутерске игре) и четири наротивне могућности међу њима (четири модела интерактивности отварају различите могућности на нивоу наротивних тема и заплета): екстерно-експлораторна, интерно-експлораторна, екстерно-онтолошка, интерно онтолошка интерактивност.

Према Мари-Лор Риан, дигитална технологија не мора нужно да доведе до унапређења наротивности. Облик учешћа дигиталних текстова у наротивности специфичан је за сваки од три главна сајбертекст жанра: хипертекст, средине ВР типа, и компјутерске игре.

Хипертекст, функционише као слагалица: читалац/читатељка покушава да конструише наротивну слику из фрагментарних лексија које долазе у случајном реду, уклапајући сваку лексију у општи образац, менталну слику. Сваки пут кад отвори програм, корисник хипертекста допуњује и поправља затечену слику. Хипертекст не мора бити успешан у стварању кохерентног наротивног смисла, али када то чини, он прича причу у дијегетичком облику (дијегетичка наротивност, као у роману или кратким причама).

11 Ryan, M. L. (2002) Pitanje naracije u digitalnim medijima, *Kultur-treger* broj 3, Novi Sad.

Средине ВР типа, нуде драмску или миметичку наративност, која настаје као резултат интеракције корисника са предметима и ликовима виртуелног света.

Компјутерске игре чине проблематичну наративну групу јер: не користе увек наративне теме (осим кад се акције играча своде на решавање познате врсте проблема – убацивање лоптице за голф и сл.), а наративност обавља инструменталну функцију (наративне теме, ликови, место радње и циљеви се запоставе ради намамљивања играча у свет игре). Наративни модалитет компјутерске игре одступа од диегетичког и драмског облика нарације.

Као што је драмска нарација потенцијално диегетичка, тако са играма можемо проширити виртуалност још даље оне отелотворују виртуализовану, или потенцијалну наративност, која опет сама зависи од виртуалне диегетичке наративности поновног приповедања које се можда никада неће ни десити.

Сврха оваквог приступа, према Мари-Лор Риан је да покаже како различити типови интерактивности отварају различите могућности на нивоу наративних тема и конфигурација заплета. Мари-Лор Риан заступа тезу да нарација (као апстрактна когнитивна структура) има своје различите конкретне манифестације у различитим медијима, који нарацију призивају у свест на различите начине. Одређени типови ликова и заплета су повољни за роман, други за филм, позориште и слично. Која врста прича је одговарајућа за дигиталне медије, зависиће од основног дистинктивног обележја ових медија – интерактивности (интерактивност као способност дигиталног текста да одговори на променљиве услове инпута).

У екстерном моделу, читалац „концептуализује своју делатност као крстарење базом података” ситуирајући себе изван виртуелног света.

Код интерног модела, читалац је део виртуелног света, било идентификацијом себе као аватара или схватајући тај свет из перспективе првог лица.

У експлораторном моделу, корисник/читалац је слободан да се креће кроз базу података али без утицаја на судбину виртуелног света (активност киборга не ствара историју нити мења заплет).

У онтолошком моделу, одлуке корисника усмеравају историју виртуелног света јер се (сходно избору) онтолошки ствара могући свет, тј. развија прича на основу дате ситуације.

Екстерно-експлораторна интерактивност се састоји у слободи избора путева кроз текстуални простор, али овај простор нема повезаност са светом радње у приповеци. Логичка структура приповетке и случајне кретње кроз текст су некомпатибилни. Екстерност је испољена кроз „неурањање” у текст, док је експлораторност интерактивности изражена кроз текст-слагалицу, тј. корисников пут крстарења не утиче на саме наративне догађаје већ „на начин на који се глобални наративни образац (уколико уопште постоји) јавља у свести.” Модел о коме је реч стога промовише метафикцијски став и ауто-рефлексивну фикцију. Смањује важност саме приповетке афирмишући игру њеног откривања (баш као што слагалица подређује слику процесу њене конструкције).

Интерно-експлораторна интерактивност дозвољава неколико врста заплета: мистерију (два наративна нивоа су повезана – радња детективке и прича коју би требало реконструисати), приповетке усредсређене на односе ликова (читатељка се пребацује са верзије приче једног лика на верзију другог), просторну приповетку (главна тема је истраживање и путовање), приповетку места.

Екстерно-онтолошка интерактивност дозвољава кориснику да буде „свемогући бог” система, јер управља ликовима споља, и у односу на време и у односу на простор измишљеног света (доноси одлуке за ликове, ставља препреке на њихов пут и мења њихову околину). Једноставно, то је „нарација виртуелне историје”.

Комбиновање онтолошке и екстерне интерактивности илуструје разумевање хипертекста као Алефа¹² и читаоца као коаутора заплета уколико би било могуће пронаћи наративну кохерентност у свакој посебној трансверзали хипертекстуалне мреже. Пионири хипертекста посматрали су хипертекст као текстуални објект који се чини већим него што он заправо јесте зато што читалац може провести сате одгонетајући нове приче из њега. Мари-Лор Риан сугерише да је наративну кохеренцију немогуће одржати у комплексном систему веза. Потребне су једноставније структуре са мање грана и мање тачака одлучивања, како би „аутор” могао да дизајнира путању приче. Комбинаторна експлозија, и падање у случајност могу да постану смртни непријатељи наративне кохерентности.

12 Алеф је мали ограничени предмет који се шири у бескрај призора и бескрај временских секвенци. Актер би могао да посвети читав живот његовом проучавању, иако се читав његов живот огледа у једном тренутку. Мит о Алефу је преузет из кратке приче Хорхеа Луиса Борхеса.

Пример екстерне онтолошке интерактивности је игра симулације са само једним „ликом” у граду (Simcity) или царству (Caesar). Могући развој догађаја у свакој датој тачки условљен је тренутним стањем измишљеног света, а не читавом прошлом историјом света као у класичном приповедању (где је избор опција сужен јер радње морају остати конзистентне са прошлошћу). У поменутих играма драматичност се постиже тако што је корисник владар Римског Царства или Градоначелник који постоји у простору изнад „поданика” (они не делују у симулакруму реалног времена јер имају бесконачно време на располагању да донесу одлуку). Овде су присутни и интерни елементи интерактивности јер ће Цесар бити збачен са трона уколико варвари поробе царство и сл.

Интерно-онтолошка интерактивност представљају игре акционог (*role-playing*) и авантуристичког типа. Њихов тематски и структурални репертоар је ограничен јер примењују архетипски заплет: херој трага пролазећи кроз опасне пределе, поражава силе зла и осваја жељени циљ. Главно одступање је у томе што херој може да изгуби и авантура се никад не завршава. Елемент нарације који пружа могућност варијације је оквир радње (акционе игре инсистирају на узбуђењу при кретању кроз предео и честим приликама за акцију – пуцање).

Наративност акционих игара функционише као подршка у игри претварања, као подстрекач маште. Интерактивност није својство које омогућује стварање смисла нарације јер је играчу потребно привремено одузети контролу да би се успоставио наративни оквир.

Интерно-онтолошка интерактивност своју идеалну реализацију налази у митском месту тријумфа нарације у првом лицу (Holodeck)¹³. Неизвесност концепта Холодеца као облика дигиталне нарације има своје неизвесне аспекте и у технолошком, алгоритамском и психолошком смислу.

Уместо закључка

Покушали смо да у овом раду откријемо мање експлицитан наратолошки аспект хипертекста, аргументујући то на начин Шломит Римон-Кенан. Говорећи о односу наратологије и деконструкције Римон-Кенан (Shlomith Rimmon-Kenan)¹⁴

13 Холодек је врста *BP* пећине, дигитална мултисензорна нарација (потиче из ТВ серије *Звездане стазе*) где корисник постаје лик у компјутерски генерисаном свету ликови и учесник у првом лицу.

14 Кенан, Ш. Р. (2007) *Наративна проза*, Београд: Народна књига, Алфа, стр. 163.

закључује: „Уместо да разликује наративну прозу од других типова приповести (као што сам ја покушала да учиним), деконструкција је заинтересована управо за оне елементе који су заједнички за романе, филмове, стрипове, плес, новинске извештаје, историографске књиге, психоаналитичке сесије и филозофске дискусије – културне производе који се традиционално сматрају невербалним, нефикционалним и ненаративним. Као што сам показала у другом поглављу, наратологија се такође бави заједничким именуитељем разних типова приповести. Тај заједнички именуитељ је 'прича' – невербална творевина коју наратологија апстрахује из вербалних текстова, као и из других система знакова. Са друге стране, деконструкцију занимају вербалне пре него невербалне сличности између свих врста приповести. Уместо да издвоји заједнички аспект различитих типова приповести, аспект који је независан од медија, она истражује наративне елементе у самој реторици историографских, филозофских и психоаналитичких текстова (Дерида, де Ман, Лакан Фелман, Норис). Због тенденције да привлаче пажњу на сопствену реторичност и фикционалност, књижевне приповести постале су нека врста парадигме која се користи да би се открили наративни елементи у текстовима у којима је та врста свести обично мање експлицитна. Тако схваћено проучавање приповести престаје да буде ограничено само на поезију, и постаје покушај да се опишу фундаменталне операције сваког система знакова.”

Хипертекст смо посматрали као знаковни поредак који екстракцијом/читањем увек изнова прича приче. Читање хипертекста могуће је спровести на равни лексема (која може бити све – од једне речи до краћег низа реченица) као најмање могуће јединице читања, како то дефинише Барт у *C/3*. Јединице читања раздвојене и разврстане добијају разне функције на вишим равнима организације. Устројство лексема, према Барту, одвија се у пет кодова који омогућавају читање текста. Разврстати лексеме значи дати им место унутар нашег искуства са другим текстовима и са дискурсом о свету. Кодови су хомогени – сврставају заједно чланице једне врсте својом експликаторном функцијом. Умберто Еко дефинише код као конвенцију која утврђује елементе плана израза и одсутних елемената плана садржине.¹⁵ Пет кодова које Барт у *C/3* издваја није ни потпун ни довољан јер број кодова може да варира у складу с одабраним углом виђења и саме природе текста који се анализира. Пројеретички код управља читаочевим конструисањем заплета као и херменевтички код (који у себи укључује логику питања и одговора,

15 Еко, У. (2004) *Код*, Београд: Народна књига, Алфа, стр. 86.

решења и загонетки), конструисањем ликова управља семички код (он пружа моделе којима читалац сакупља семантичке одлике које се односе на ликове тј. идеологија лика управља одабиром, сређивањем и именовањем низова сема), конструисањем тема и симбола управља симболички код, док референцијални код чине културна традиција и стереотипно знање (напр. узречице и други „безимени“ гласови колектива).

Упитно је да ли постоји код нарације. Код нарације који би омогућио да читалац постави хипертекст у врсту комуникативног кола. Наративни уговори који владају између читаоца и хипертекста и који омогућују да се препозна свет који хипертекст гради, заснивају се на разлици динамичких предиката (функције) и статичких предиката (квалификације). Пројеректички и херменеутички кодови доприносе препознавању динамичких предиката, док елементи семичког и симболичког кода образују статичке предикате који се комбинују на вишим равнима. Друштвени дискурс једног раздобља чини извесне радње значајним и вредним приче. Улогу динамичког предиката може играти било који елемент који је узет из хипертекстуалног простора а одговара доминантним тврђењима друштвеног дискурса којем хипертекст *in potentio* припада. Које радње ће припадати заплету, осим друштвеног дискурса, то ће одредити структура заплета и структура нарације .

ЛИТЕРАТУРА:

- Абот, Х. П. (2009) *Увод у теорију прозе*, Београд: Службени гласник.
- Bal, М. (2000) *Naratologija*, Beograd: Narodna knjiga.
- Deleuze, G. and Guattari, F. (1987) *A Thousand Plateaus*, Minneapolis.
- Еко, У. (2003) *Шест шетњи по наративној шуми*, Београд: Народна књига, Алфа.
- Еко, У. (2004) *Код*, Београд: Народна књига, Алфа.
- Fuko, М. (1975) *Šta je autor?*, *Izraz* br. 11-12, Sarajevo.
- Gibson, V. (2001) *Neuromanser*, Beograd: Plato.
- Gržinić, М. (1998) *U redu za virtualni kruh*, Zagreb: Meandar.
- Kaler, Dž. (1990) *Strukturalistička poetika*, Beograd: Srpska književna zadruga.
- Kenan, S. R. (1983) *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*, London – New York: Routledge.

ПРЕДРАГ РОДИЋ

- Кенан, Ш. П. (2007) *Наративна проза*, Београд: Народна књига, Алфа.
- Landow, G. P. (1994) *Hyper / Text / Theory*, Baltimore & London: The Johns Hopkins University Press.
- Lunenfeld, P. (2000) *Snap to Grid*, MIT Press Cambridge, London: Massachusetts.
- Manovič, L. (2001) *Metamediji – izbor tekstova*, Београд: Centar za savremenu umetnost.
- Принс, Ц. (2011) *Наратолошки речник*, Београд: Службени гласник.
- Riker, P. (1993) *Vreme i priča I*, Sremski Karlovci i Novi Sad: Izdavačka knjižarnica Zoran Stojanović.
- Ryan, M. L. (2002) Pitanje naracije u digitalnim medijima, *Kultur-treger* broj 3, Novi Sad.
- Wenot, L. (2000) *Naracija i svetska mreža*, Gurui digitalne pustinje, Београд: Mono&Manana Press.
- Ženet, Ž. (1985) *Figure*, Београд: Vuk Karadžić.

Predrag Rodić
University of Arts in Belgrade –
Department for Theory of Arts and Media, Belgrade

NARRATIVE ASPECTS OF THE HYPERTEXT

Abstract

The paper discusses narrative aspects of the hypertext, with special emphasis on achrony and focalisation. It also questions the thesis that the database offers resistance to narrative. On the contrary, a database as a symbolically unorganised system is arranged into an encoded order of the storyline owing to narratological strategies. The narrative lines can only be limited by the focaliser (author/reader).

Key words: *hypertext, reader, achrony, focalization, code*