

Univerzitet u Novom Sadu, Filozofski fakultet –
Odsek za anglistiku, Novi Sad

DOI 10.5937/kultura1235102G

UDK 82.0

originalan naučni rad

NOVA HIPERTEKSTUALNOST U KNJIŽEVNOSTI: ČITANJE, VREDNOVANJE, OBRAZOVANJE

Sažetak: *Rad će se pozabaviti imanentnim i konstruisanim razlikama klasičnog štampanog teksta s jedne strane, i hiperteksta (kao unapređenja grafičke forme štampanog štiva interaktivnim elementima ekranskog preloma) s druge. Naime, u okruženju digitalnih tehnologija, pripovedni tekst stiže i interaktivnu dimenziju, postajući dinamična sprega štampanog štiva, fotografija i ilustracija, nadilazeći tako statičnost i jednoznačnost klasičnog pripovednog teksta. Postavlja se pitanje da li razaranje percepcije straničnog teksta menja vidove čitanja i vrednovanja, kao i na koji se način, u sferi obrazovanja, novi hipertekstualni književni tekst može predstaviti.*

Ključne reči: *internet, književnost, hipertekst, nove informacione tehnologije, kultura čitanja*

Hipertekst nastaje kao logičan proizvod vekovima duge istorije teksta, kao vid unapređenja grafičke forme štampanog štiva interaktivnim elementima ekranskog preloma.¹ Klasičan tekst je zatvoren lingvistički i semantički sistem kojim gospodari autoritet stvaraoca – autor određuje strukturu, nameće linearni tok i utemeljuje stabilna značenja, dočim čitalac pasivno sledi

¹ Rad je nastao kao rezultat istraživanja u okviru projekta *Digitalne medijske tehnologije i društveno-obrazovne promene* (Projekat br. III 47020) koji se realizuje uz finansijsku podršku Ministarstva za nauku i tehnološki razvoj Republike Srbije za period 2011-2014.

postavljene putokaze. Hipertekst razara linearnu organizaciju kombinatoričkom, a integralnosti se suprotstavlja fragmentom, odvajajući čin čitanja od (vekovima podsticanog) pasivnog konzumiranja, i pretvarajući čitanje u strategiju stvaranja značenja. Hipertekst je tako lavirint u nastajanju, koji se neprestano rekonstituiše u zavisnosti od toga kako odluči da mu pristupi čitalac, koji više nije zatočenik stabilne, zamrznute forme teksta, budući da više ne mora da čita progresivno i linearno. Čitanje se pretvara u eksperiment, recepcijski i stvaralački, te nije neobično što Astrid Enslin (Astrid Ensslin) književni hipertekst definiše kao „specifičnu formu savremene književnosti koja kombinuje moderne hipermedije sa pristupom čitanju koji je u isto vreme tradicionalan i inovativan”².

Spoj tradicionalnog i inovativnog u definicijama književnog hiperteksta često se naglašava: definišući tekst kao „novo tkanje od starih citata”, Rolan Bart (Roland Barthes) ne ukazuje samo na invenciju imanentnu tekstu, nego i na oduvek postojeće a nedovoljno iskorišćene mogućnosti nelinearne organizacije, multiplikacije, eksplozije forme i značenja. Hipertekst uvodi konvenciju „neostvarene mogućnosti”, imanentne svakom umetničkom tekstu usled fluidnosti značenja: svaki neotvoreni link, neizabrani fragment, svaka putanja elektronskog teksta koju čitalac nije istražio ukazuje se kao strategija budućeg, i mogućeg, čina čitanja. Majkl Džojns (Michael Joyce), autor prvog hipertekstualnog romana *Popodne* (Afternoon, 1987) kaže: „Kraj je sporan u svakoj prozi, a ovde pogotovo. Čitalačko iskustvo se okončava onda kad se umorite od šetnje”. I dok je čitanje klasičnog teksta putovanje prema unapred poznatom odredištu, čitanje hiperteksta bi se moglo uporediti sa istraživanjem i lutanjem.

Ako bismo definisali pojam nove hipertekstualnosti, odredili bismo ga kao prozni eksperiment koji se zasniva na konstrukciji paralelnih svetova, na raslojavanju priče, ali isto tako na sučeljavanju zapleta i junaka (koji se pozajmljuju i recikliraju iz postojeće književne i umetničke tradicije) sa originalnim autorovim kreacijama. U savremenoj prozi na engleskom jeziku već nekoliko decenija unazad hipertekstualnost se manifestuje kao interpolacija vizuelnih elemenata u pripovedni tekst, bilo tako što se književni tekst pretvara u prostor multimedijalnog performansa gde je stranična organizacija teksta potisnuta, marginalizovana ili potpuno napuštena (što je vidljivo u delima koja, tokom poslednje decenije dvadesetog veka, objavljuju Mark Danijelewski (Mark Danielewski), Šeli Džekson (Shelley Jackson), Mark Amerika (Mark Amerika), i Majkl Džojns pre njih),

2 Ensslin A., *Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions*, Continuum, London 2007, str. 2.

bilo tako što autor ipak ostaje u sferi linearnog štampanog teksta obogaćenog grafičkim detaljima, koji straničnu organizaciju samo modifikuju, ali je ne remete suštinski (kao što je to slučaj sa Džefom Nunom (Jeff Noon), Daglasom Koplandom (Douglas Coupland) i Ejdrijen Ajsen (Adrienne Eisen)). U stvaralaštvu Dagleasa Koplanda, kanadskog pisca i esejiste, takođe poznatog po angažmanu u oblasti vizuelnih umetnosti i medijskog eksperimenta, hipertekstualnost je stalno prisutna, što je vidljivo u debitantskom romanu *Generacija iks* (Generation X), gde se citiraju vizuelni elementi, preuzeti iz oblasti pop-arta, reklame, potrošačke kulture, sa očiglednom ambicijom da se književna naracija prilagodi ili potpuno podredi formalnoj organizaciji novinskog teksta, *table* stripa, bilborda i reklamnih slogana. U Koplandovom tekstu se, tako, britke, kratke, satirične definicije na marginama proznog teksta i ilustracije, u maniru pop-arta, raspoređuju kao dopuna i kontrapunkt pripovedanju, kao neka vrsta komičnog, ciničnog, igrivog, ali i jasno socijalno ili politički angažovanog, komentara zapleta. Interpolacijom vizuelnih elemenata, marginalija u vidu slike i reči, Kopland želi da ukaže na to da njegovi junaci nisu odsečeni od stvarnog sveta, premda odbijaju da slede imperative materijalnih interesa: tzv. iksteri su pripadnici samoizolovane društvene grupe, čije su vrednosti mistifikovane i izdignute na nivo estetike koja pomenutu „generaciju iks” razlikuje od njenih prethodnika, pre svega od japi generacije, posvećene materijalnom sticanju i usponu na društvenoj lestvici.

Na marginama Koplandovog teksta čitalac prati poruke i signale, koji simbolički predstavljaju marginalizovanu svest koja se izoluje od dominantnih tokova mišljenja: Koplandove marginalije su apsurdne i subverzivne, duhovite i satirične, ali neretko komprimirane u poetsku sliku: „ljubav prema mesu sprečava svaku promenu”, „nostalgija je oružje”, „Sunce je tvoj neprijatelj”, „simuliraj sebe”. Nisu retke definicije neuobičajenih kovanica i idioma, poput „brazilifikacije” (što je „širenje prostora između bogatih i siromašnih i propratno nestajanje srednje klase”), „zelene divizije” (što znači „poznavati razliku između zavisti i ljubomore”), kao i „čežnja za poljupcima: hiperkarma” („duboko verovanje da će kazna nekako uvek biti veća od zločina; ozonske rupe zbog đubrišta”). Ove definicije ne objašnjavaju pojam - one ga usložnjavaju; delom i zbog toga, u ovakvoj perspektivi čitanja, linearna percepcija postaje nemoguća, jer je izostala i linearna organizacija teksta. U pripovedanju koje ravnopravno egzistira u samom prelomljenom tekstu, koliko i na belinama tog preloma, Koplandov čitalac mora da razvije vizuelno umeće ikoničke percepcije, da u tumačenje teksta uz razumevanje verbalnog sadržaja uključi i čitanje slike, tačnije

karikatura, fotografija i slogana koji su integralni deo zapleta koliko i vizuelne montaže utisaka.

Nakon uspeha romana-prvenca, Kopland je napisao još jedno tematski i strukturno izazovno delo, prvu povest o programerima u Silikonskoj dolini, čiji život i rad te 1995. godine, kad je roman objavljen, nisu nagoveštavali prave razmere tehnološke revolucije. Roman je naslovljen *Microserfs*, igrajući se imenom firme (Majkrosoft) i kolokvijalnim terminom za pretraživanje interneta, jednako kao i pojmom služenja ili opsluživanja – kako elektronske mreže, tako i korporacije. Koplandova knjiga o serfovanju kroz život i kulučenju u kiberprostoru, prva je povest o ugrađivanju tehnologije u život i vrednosni sistem. *Majkroserferi* su grupa mladih ljudi koji rade kao programeri u Majkrosoftu, i čiji su životi uglavnom ograničeni na opsluživanje računarskog sistema, koji počinje da kontroliše njihove želje i potrebe. Tehnologija je promenila njihov život utoliko što je promenila rituale socijalizacije: junaci pišu mejlove jedni drugima, iako ih razdvaja samo tanak zid kancelarije, a filmove na videu gledaju tako što ih ubrzano premotavaju. Opcija *fast-forward* od tog trenutka postaje globalna metafora za tzv. generaciju u ubrzanju: munjeviti tehnološki progres ubrzava tempo njihovog života, ali ne i sazrevanje, koje je i dalje spor, evolutivni proces uslovljen socijalizacijom i prepoznavanjem potreba i prioriteta drugih ljudi.

Prustovsku potragu za vremenom, izgubljenim u virtuelnom svetu, i za nedosegnutim sazrevanjem, pokrenuće, u maniru koji nalikuje Koplandovom, multimedijalni umetnik, pisac i kompozitor sa Aljaske, Džejson Oler (Jason Ohler). Njegov roman *A šta onda?* (Then What?) objavljen je 2001. godine istovremeno u elektronskom i štampanom izdanju, a pre pojavljivanja najavljen je kao „uzbudljivo putovanje kroz prirodu tehnologije, čovekov preobražaj i Mekluanovu teoriju”.

Slično Koplandu, Oler opisuje sazrevanje generacije u ubrzanju. Njegov junak, kompjuterski genije Vilijam Tel, likom podseća na Harija Potera, ponaša se kao idealizovana verzija Kevina Mitnika, a njegovo saznavanje sveta može se jedino porediti sa Alisinin putovanjem kroz zečju rupu. Inteligentni i daroviti Vilijam, sa nepunih šesnaest godina, napušta školu da bi ušao u „stvaran svet rada i učenja” kao programer u jednoj prestižnoj kompjuterskoj firmi. Taj izlazak iz okvira normalnog tinejdžerskog života pretvara ga u neku vrstu „tehnološkog idiota”, te se nakon šest godina intenzivnog radnog tempa pretvara u razočaranog i ravnodušnog mladog čoveka koji živi kod majke, koja je njegova jedina veza sa realnim svetom i zamena za njegov inače nepostojeći društveni život. Povest Vilijama Tela govori o borbi da se nadoknadi propuštena prilika za odrastanje, da se služenje

korporativnom sistemu preobratu u otkrivanje života, u učenje, sazrevanje, komuniciranje.

Kao u svakoj bajci, pa i ovoj tehnološkoj, pojavljuje se učitelj, stari prosjak i tehnološki genije Krido, koji će Vilijama povesti na putovanje kroz vreme i znanje. On će ga naučiti lekcijama iz života, koristeći upravo tehnologiju kao glavnu metaforu. Uz Kridovu pomoć Vilijam će se upoznati sa čitavim nizom ljudi koji ga vraćaju u život. Lekcije o ljubavi dobija od Kim Deji, androgine virtualne osobe, koja živi s one strane digitalnog ogledala, a Edvina Tek, „pešadinac u ratu protiv mediokriteta”, Vilijamu otkriva čari učiteljskog posla i tajnu da učitelj može biti samo onaj ko je i sam spreman da uči; njegova magična metamorfoza iz disfunkcionalnog genija u zrelog čoveka manifestovaće se kroz dva novinska teksta o njemu. Jedan je pisan kad je napustio školu, i predstavlja ga kao „živi dokaz da je formalno obrazovanje umrlo”, kao oličenje kulta lične inicijative i stalnog procesa prekvalifikacije. Mnogo godina docnije, pošto prođe školu života sa svojim realnim i imaginarnim prijateljima, Vilijam će biti predstavljen kao autor revolucionarnog projekta *REAL*, koji će učenje pretvoriti u kreativan proces, a obrazovanju vratiti njegovu ključnu ulogu u ljudskom životu.

Književnost u hipertekstu retko artikuliše zaplet na način na koji to pisci ponikli u svetu štampare reči ipak moraju da čine, a primeri hipertekstualnog romana svedoče da je formalni eksperiment deo umetničke strategije koliko i posledica želje za hermetičnošću umetničkog postupka. *Popodne* Majkla Džojosa tako nema propedeutičku, već poetičku funkciju: ovaj hipertekstualni roman pripoveda u pet stotina interaktivnih fragmenata o svedoku automobilske sudare, koji pokušava da otkrije da li su tom prilikom stradali njegova bivša žena i sin. *Vrt pobe-de* Stjuarta Moltropa (Stuart Moulthrop, *Victory Garden*, 1992) osmišljen je kao lavirint od 993 ekranske stranice i 2804 linka, a tema mu je razvoj jednog ljubavnog trougla na pozadini rata u Zalivu. *Delirijum* Dagleasa Kuperera (Douglas Cooper, *Delirium*), započeto 1994, u crnom je i belom dizajnirana varijacija na poetiku nemog filma, a pripoveda o slavnoj ličnosti koja želi da ubije svog biografa. *Požuda* Mari Kim Arnold (Mary-Kim Arnold, *Lust*, 1994) primer je hipertekstualne poetske proze: počinje pesmom u kojoj je svaka reč link, odnosno jedan od mogućih početaka priče; sadrži 38 fragmenata i 141 link. Delo Francuza Žan-Pjera Balpa *Tri mitologije i jedan slepi pesnik* (Jean-Pierre Balpe, *Trois mythologies et un poète aveugle*) najpre je izvedeno kao performans u novembru 1997. u pariskom centru Žorž Pompidu. U pitanju je interaktivan dijalog dva robota: jedan je

programiran da piše pesme u četiri različita pesnička stila, drugi da komponuje.

Hipertekstualnost je još uvek neprepoznata i neafirmisana tendencija savremene srpske proze, čiji su predstavnici Đorđe Pisarev, Sreten Ugričić, Goran Petrović, Sava Damjanov, Srđan Tešin, a ona se u njihovim delima realizuje više sporadično i nasumično nego programski.

Roman Sretena Ugričića *Maja i ja i Maja* (1993; ponovljeno izdanje 2012) proizvod je piščeve metatekstualne intervencije na sadržaju dečjih slikovnica o Maji, Miši i psu Žuci, koje pamtimo po kičastim ilustracijama i elementarno jednostavnom tekstu koji slika savršen život male porodice. Ugričić se u taj idealizovani svet krajnje pojednostavljenih pojmova uselio, s namerom da ispriča surovu i komičnu priču o dečjoj zaveri protiv sveta odraslih. Njegova povest počinje uništenjem iluzije: „Maja koju svi poznajemo srećom ne postoji. Slikovnice lažu”. Nastavlja se, međutim, parodiranjem tih istih slikovnica koje lažu: Ugričić ispreda fantaziju o Maji koja živi u Amsterdamu, s kucom Žućom, bratom Mišom, mamom uspešnom poslovnom ženom i tatom japijem koji konzumira kokain. Na letovanju u Dubrovniku (Jugoslavija je, kaže Majina mama, „lepa zemlja, samo šteta što ne postoji”, i u toj ćemo rečenici prepoznati borhesovsku igru teksta i teritorije) počinje odiseja Majinog odrastanja, obeležena čarolijama i preobražajima. Čak i kad opisuje kako njegova junakinja ubija roditelje eksplozivom velike razorne moći, Ugričić zadržava naivno-eksplikativni jezik dečje slikovnice. Nevinost i košmar prepliću se kao kod Harmsa ili Bulgakova, a sve pod pokroviteljstvom pripovedača koji za sebe kaže da je „zver nad zverima”, „dosadna ali neizbežna beštija nad beštijama, koja ništa neće prećutati”.

Pripovedač-zver i pozajmljeni svetovi temelj su romana Đorđa Pisareva *Zavera bliznakinja* (2000). Saga o ukletim bliznakinjama koja uspešno pripaja psihoanalizu detektivskom romanu zčinje se opet u jednom dečjem svetu – u imaginarnim zemljama Angriji i Gondalu, koje su u detinjstvu izmaštale sestre Bronte i o kojima govore njihovi prvi spisateljski pokušaji. Roman počinje tako što psihijatar R. D. Leng (čuven po rečenici da je „ludilo sasvim normalna reakcija na svet koji je poludeo”) prima na terapiju problematičnog brata sestara Bronte – Branvela. Potom se *Zavera bliznakinja* pretvara u multidimenzionalnu naraciju koja meša Borhesa, *Orkanske visove*, poovsku detektivsku priču i stivenkingovski horor. Spoj autorove mašte, faktografije i citata počiva na dvojnom identitetu Pisareva pisca/Pisareva junaka, čija hologramska senka pada na zamišljeni svet književnosti, nauke i zavere. Hipertekstualna svojstva Pisarevljevog dela uočavamo u želji i pokušaju da se napiše potpuno nov svet, u

kome se legitimno prožimaju metafizika i kič, san, mit i literatura, književni autori i književni junaci. Likovi i zaplet se i kod Pisareva i kod Ugričića nalaze u neprestanoj dezintegraciji, kako psihološkoj, tako i egzistencijalnoj. Raznorodni pozajmljeni svetovi za obojicu su samo kompjuterske ikonice, koje vode u novu pripovednu dimenziju, u višeslojan svet naracije.

Dragan Bošković i Saša Ilić osmislili su projekat totalne literature: njihov hipertekstualni eksperiment *Odisej* (Matica srpska, 1998) promovise tzv. katalošku priču, koja se sastoji isključivo od referenci, a ne od naracije. Sa željom da vrate smisao u borhesovski lavirint i Beograd pretvore u mesto literarnog otkrovenja, autori osnivaju *Textland* – zamišljenu teritoriju na kojoj se lokacije glavnog grada preklapaju sa kotama svetske književnosti. Kataloška priča je zapravo skup bibliotečkih signatura, slika, filmova i stripova koji čekaju da iz realnog sveta dođe njihov junak koji će priču ispričati. Kataloška priča rukovodi se principom *hiperintertekstualnosti*, odnosno postupkom čitaočevog ponovnog pisanja već napisane literature. Signature postoje da bi se nagovestila mogućnost teksta, one su asocijacije i natuknice, znakovi literature u nastajanju. Recimo, sedamnaesto pevanje *Odiseja* nazvano *Gospođa Moli* sadrži samo spisak od deset književnih naslova, na kome su pesnikinje Sapfo, Cvetajeva i Emili Dickinson, romani *Ana Karenjina* i *Gospođa Bovari*, Petrarkin *Kanconijer*. Virtuelnim čitanjem navedenih autora i dela u realnosti se obnavlja povest o Homerovoj junakinji Penelopi, a isto tako i priča o Džojsovoj Moli Blum koja je ironijska verzija epske junakinje. Katalog je tako matrica koja omogućava čitaocu da dalje živi priču i piše je za sebe kao dobrovoljni zatočenik sveta biblioteke.

Nije stoga čudno što je *Odisej* bio realizovan i kao izložba praznih kataloških kartica, koje su čekale da u njih budu upisana imena čitalaca. Boškovićev i Ilićev visokoestetizovani projekat utemeljen je na najvećem tehnološkom idealu – na idealu savladavanja beskraja podataka. *Odisej* je san o nepreglednom direktorijumu virtuelne književnosti, tim pre što nije obična knjiga, već simbolički kraj i početak Literature, a utopija nazvana *Textland* je ideja vodilja još jednog virtuelnoliterarnog projekta. *Antologija najboljih naslova* Srđana V. Tešina (Rad, 2000) čitaocu otvara mogućnost hipertekstualnog kreativnog pisanja. Sastoji se od četrdeset i devet rečenica, od kojih je svaka mogući zaplet romana. One su interaktivno povezane, nudeći opciju sklapanja različitih intimnih povesti: istoričara alhemije Hercoga, bojažljivog romansijera i mistifikatora Maksa Oskara, argentinskog levičara Pedra Moralesa i mnogih drugih. Linije njihovih sudbina dolaze iz različitih pravaca i odlaze u beskraju, povremeno se ukrštajući, tako da ni pravolinijsko, ni kombina-

toričko ili skokovito čitanje *Antologije najboljih naslova* ne iscrpljuju rezerve ponuđene građe za moguće romane. Tešin nam otkriva istinsku moć rečenice: ona je mini-fragment koji korespondira s makrokosmosom romana. Na tradicijama Borhesa, Kiša i Pavića tako nastaje nova arhitektonika srpske virtualne književnosti, koja se ne otcepljuje od stvarnosti, nego je koristi kao lokaciju za *Textland*: svet napisanih knjiga, virtualnih priča i svih budućih čitanja. Virtualna književnost počiva na principu heterotopije. „Biti negde drugde” može se ostvariti kao ulazak u matricu knjige (Goran Petrović), može otvoriti mogućnost za projekciju i izgradnju *Textlanda* (*Odisej* Boškovića i Ilića) ili za dovođenje tuđih junaka i priča u svoj privatni svet (Ugričić, Pisarev). Heterotopija virtualnog zahteva relaciju i komunikaciju, osmozu s tradicijom i eksperiment s nečim što je već viđeno. Sve su to simptomi nečeg što u srpskoj literaturi postoji, diskretno ali nesporno, kao *nova hipertekstualnost*.

Opsesivne teme ženskog hiperteksta su, kako na početku komercijalizacije interneta tako i danas, sasvim očekivano identične: telo, zavođenje, uživanje, mentalna manipulacija i seksualni eksperiment. Na tom tragu je Adrijen Ajsen, čiji je roman *Making Scenes* nastao na osnovu hipertekstualnog predloška o šest seksualnih eksperimenata, odmah proglašen za verbalnu provokaciju i seksualnu subverziju, za savršen spoj erotike i crnog humora, satire i sotije. Glavna junakinja opsednuta je hranom, seksom i čitanjem, njene dnevne aktivnosti kreću se u krugu neumerenog prepuštanja zadovoljstvima i odricanja od njih, a kreativni i egzistencijalni kaos u kome ona živi, nestabilnost i rastrzanost njenog univerzuma, približavaju je halucinogenim iskustvima predočenim u delima Vilijama Barouza (William Burroughs) i Keti Aker (Kathy Acker). Slično Ajsenovoj, Frančeska Rimini (Francesca Rimini, koja dela pod heteronimima „lutka Joko” i „Gashgirl”) kompjuzerzum pretvara u poprište priča o seksu, strahovima i strasti. Njen elektronski roman *Fleshmeat* primer je poetske erotske proze, zasnovane na strategijama video igara i matrici umreženih identiteta i simuliranih stimulusa, kakvi se često sreću u prozi doajena kiberpanka Vilijama Gibsona. Da ženska kibernetička opsesija seksom i telom ne mora biti uvek i svugde poligon pretnje dokazuje Šeli Džekson, čija se hipertekst proza bavi temama ženskosti na nešto umereniji način. Zahvaljujući svom elektronskom prvencu *Patchwork Girl* (1995) koji nosi laskavu titulu „paradigme hipertekstualnog doba”, Šeli Džekson je postala legenda digitalne književnosti. Ona ima diplomu hipertekstualnog stvaraoca, pošto je nakon studija umetnosti na Stanfordu završila kurs elektronskog kreativnog pisanja na univerzitetu Braun u Providensu, vodećem centru elektronskog pisanja.

„Ovo je čudesno vreme za pisca koji je zainteresovan za osmišljavanje forme. Ne moramo više da razmišljamo isključivo u okvirima štampane knjige, izuzev ako to nije naš izbor: možemo da razmišljamo u okvirima zamršene mreže poetskih fragmenata, interaktivnog filma, ili da književnu inspiraciju uzglobimo u strukturu kompjuterske igre”, kaže Šeli Džekson. „Knjiga prikrija istinsku kolažnu prirodu jezika i uzajamnu zavisnost misli. Neki su se pisci oduvek borili protiv ograničenosti knjige. Hipertekst ukazuje samo na jazove koji su oduvek postojali.”

Šelin elektronski asemblaž je, pomalo paradoksalno, originalna digitalna proza koja parazitira na književnoj tradiciji. Pišući *Patchwork Girl*, ova autorka polazi od priče o Frankenštajnu, gotske esencije modernog mita, i ispisuje fantaziju o svetu u kom je Meri Šeli, umesto da piše roman o monstrumu, rodila čudovište ženskog pola. Tako nastaje povest o ženskom telu koje punih 175 godina luta, tražeći svoju (životnu) priču. Ženski Frankenštajn rada se bezbroj puta - iz uslišene molitve usamljenog čudovišta koje vapi za družbenicom, iz igle za šivenje, iz spisateljskog pera... Džeksonova slika raznoglasje ženskih sudbina, pretvarajući nas u čitaoce frankenštajnovskog života iskrojenog od različitih sudbina, i tela, na kom svaki ud ima svoju priču. Uz pomoć Meri Šeli, Viktora Frankenštajna, tehnika kolaža, montaže i ulančavanja, crtačkog umeća i nezauzdane spisateljske imaginacije, Šeli Džekson stvara žensko čudovište koje vaskrsava svaki put kad se raspadne. Hipertekst u rukama Šeli Džekson postaje oruđe spekulacije o telu i ličnosti, proces sklapanja i rasklapanja sećanja, misli i događaja. Stvaranje umetničkog dela je proces konstruisanja čudovišta od delova sopstvenog bića i iskustva sveta, a nastalo delo je demonski dvojniki neodvojivi od stvaraoca, ali u isti mah sposoban da se infiltrira u druga tela i druge tekstove.

Uz pomoć svoje sestre Pamele, Adrijen Ajsen i još nekoliko saradnika, Šeli Džekson je pokrenula hipertekstualni projekat nazvan *Igre sa lutkama (The Doll Games)*. Igranje lutkama se, u ironičnom i pseudokatarzičnom kodu, posmatra kao lepeza književnih rodova i žanrova (počev od epa pa zaključno sa farsom), ali i kao pokretač problematičnih pitanja o rasi, polu i seksualnosti.

Pribirajući različita ženska iskustva o igri sa telom, Džeksonova postulira novi umetnički medijum koji u prvi plan stavlja interes ženskog teksta. Hipertekst postaje nova avantura umetničkog eksperimenta, zahvaljujući ne samo njenoj težnji za istraživanjem. Ali hoće li nova hipertekstualnost književnosti i umetnosti ostati samo prostor iskušavanja forme ili će

pak postati legitimni deo kanona, ne zavisi samo od usamljenih umetničkih napora.

Postavlja se pitanje da li razaranje percepcije straničnog teksta menja vidove čitanja i vrednovanja, kao i na koji se način u sferi obrazovanja novi, hipertekstualni književni tekst može predstaviti. Hipertekst se u procesu obrazovanja pre svega mora definisati kao nova, zasebna i drugačija diskurzivna praksa, i kritičke i teorijske implikacije grafičkog i vizuelnog unapređenja štampanog štiva moraju biti jasno artikulisane. U obrazovnom procesu, hipertekst je oblast u kojoj je mnogo više prisutno istraživanje mogućnosti nego usvajanje znanja ili savladavanje veština.

Prvi zadatak svakako jeste prevazilaženje usvojenih paradigmi koje potiču iz kulture štampe, no to je prevazilaženje moguće tek pošto se shvate institucionalna i socijalna zasnovanost kulture štampe, njeni tehnološki i kulturološki protokoli utemeljeni u bibliotekama, knjižarama, arhivama i svim konvencionalnim sistemima klasifikacije. Da bi se shvatile osnove digitalne organizacije teksta, mora se najpre poći od premise da je knjiga samo arbitrarno i nasumice izabrana da bude privilegovana praksa čitanja i zapisivanja. Obrazovni proces nakon usvajanja te premise može da pristupi predavljanju hiperteksta kao novog vida pismenosti: hipertekst je utemeljen na posebnoj arhitektonici linkova koja se ni u kom slučaju ne može poistovetiti sa grafičkim dizajnom, a jednako tako je nesvodiv na tradicionalnu tipografiju.

Hipertekstualna književnost podložna je kritičkoj analizi i vrednovanju jednako kao i klasični, linearni pripovedni tekst. Međutim, čitanje u hipertekstu zahteva i savladavanje asocijativne i sekvencijalne organizacije teksta, prepoznavanje obrazaca interaktivne strukture linkova. Cikličnost, ponavljanje i reverzibilnost samo su neke od odlika hipertekstualnog čitanja, što neretko podrazumeva da postoji više različitih tumačenja, baš kao što postoji i više načina linkovanog kretanja kroz tekst. Zato se u jednoj fazi usvajanja nove veštine čitanja, konzument hiperteksta mora pripremiti i na obavezu da hipertekst čita i kao postgrafičku, i kao postkinematografsku formu.

LITERATURA:

Baron N., *Alphabet to Email: How Written English Evolved and Where It's Heading*, Routledge, London and New York 2000.

Bošković A., *Digitalni partizani*, Centar za savremenu umetnost, Beograd 2000.

Browner S., Pulsford S. i Sears R., *Literature and the Internet: A Guide for Students, Teachers, and Scholars*, Routledge, London and New York 2000.

Crystal D., *Language and the Internet*, Cambridge University Press, Cambridge 2006.

Danet B., *Cyberpl@y: Communicating Online*, Berg Publishers, Oxford 2001.

Dobbs D., Is Page Reading Different from Screen Reading?, 2010, preuzeto 1. 5. 2012, <http://www.wired.com/wiredscience/2010/09/36037/>

Gordić Petković V., *Virtuelna književnost*, Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, Beograd 2004.

Greenfield S. A., *Tomorrow's People: How 21st-Century Technology is Changing the Way we Think and Feel*, Penguin, Harmondsworth 2004.

Hook D., *The Social Psychology of Communication*, Palgrave Macmillan, Houndmills 2011.

Jones S., *Virtual Culture: Identity and Communication in Cybersociety*, Sage, London and New Delhi 1997.

Jones S., *Doing Internet Research: Critical Issues and Methods for Examining the Net*, Sage, London and New Delhi 1999.

Kopland D., *Generacija iks*, Solaris, Novi Sad 1997.

Manović L., *Metamediji*, Centar za vizuelne umetnosti, Beograd 2001.

Milić N., *Predavanja o čitanju*, Narodna knjiga, Beograd 2001.

Negropont N., *Biti digitalan*, Clio, Beograd 1998.

O'Hagan S., Analogue Artists Defying the Digital Age, *Observer*, 24. 4. 2011.

Pisarev Đ., *Zavera bliznakinja*, Narodna knjiga, Beograd 2000.

Ugričić S., *Maja i ja i Maja*, Prometej, Novi Sad 1993.

Vučković Ž. i Todorov N., *Kultura čitanja u vremenu interneta*, Narodna biblioteka „Dr Đorđe Natošević”, Indija 2010.

Vladislava Gordić Petković

University of Novi Sad, Faculty of Philosophy – English Studies Department,
Novi Sad

NEW HYPERTEXTUALITY IN LITERATURE:
READING, EVALUATION, EDUCATION

Abstract

Tense but fruitful relationship between literature and technology springs from the impression of writers and literary scholars that their activities are irreconcilably different. However, literature and science are not the worlds apart, since many critics nowadays resort to explaining narrative experiments and revolutionary representational practices in literature as attempts to come to terms with the theories of Einstein or Heisenberg. The paper examines revolutionary changes brought by digital technologies into the realm of reading, writing and textual interpretation, with the introduction of hypertext. The application of informational technology in reading, writing and teaching literature is impossible without understanding the theory and practice of hypertext. The Internet as a research tool in teaching literature and literary studies in general changes the book, since it ceases to exist only as a printed text and part of the literary canon, and turns into a hypertext which offers new strategies of research, elaborated in the paper.

Key words: *the Internet, literature, hypertext, new informational technologies, the culture of reading*

