

HAJRUDIN HROMADŽIĆ¹

Da li je hipertekstualni koautor dihotoman? *Ali je hipertekstualni koavtor dihotomen?*

Izveček: V tekstu je predstavljen koncept hipertekstualnega koavtorja ali "bralca pisatelja", ki se znotraj teorije o hipertekstu pojavlja kot zvrst ali tip novomedijske identitete, nastale z dinamičnimi interakcijskimi soodnosi avtorja/pisatelja na eni ter bralca/potrošnika na drugi strani, kar je posredovano s sodobno digitalno-računalniško tehnologijo. Osredotočili smo se tudi na koncept interaktivnosti in fenomen inerpasivnosti; na pozicijo in funkcijo računalniškega zaslona kot "naravnega" mesta hiperteksta; na Lacanov koncept pogleda, apliciran na primere televizijskega in računalniškega zaslona v kontekstu njunih razlik, ter na vprašanja in definiranja virtualne realnosti in virtualnega subjekta.

Ključne besede: hipertekstualni koavtor, interaktivnost/interpasivnost, koncept pogleda, virtualni subjekt

UDK 316.7: 004.55:82.0

Is the Hypertextual Coauthor Dichotomous?

Abstract: The paper focuses on the concept of the hypertextual coauthor or "writereader", which has emerged as a type of new media identity in the theory of the hypertext. This identity is created with the aid of contemporary digital computer technology, which permits a dynamic interaction between the author/writer and the reader/consumer of the text. I discuss the related concept of interactivity and the concept of interpassivity; explore the position and function of the computer screen as the "natural" environment of the hypertext; and apply Lacan's concept of gaze to the differences between the TV and computer screens. Finally, I define the concepts of virtual reality and the virtual subject.

Key words: hypertextual coauthor, interactivity/interpassivity, the concept of gaze, virtual subject

¹ Dr. Hajrudin Hromadžić je asistent za medijske študije na Institutum Studiorum Humanitatis, Fakulteti za podiplomski humanistični študij, v Ljubljani. E-naslov: hajrudin.hromadzic@guest.arnes.si.

ODREĐENJE ŠIREG EPISTEMOLOŠKOG KONTEKSTA

Klasičan školski pristup nam prikazuje epistemološki problem suodnosa između subjekta i objekta kao relaciju kartezijsko–prosvjetiteljskog karaktera, odnosno kao distancu uz pomoć koje zapadni, liberalno–humanistički subjekt filozofskog racionalizma i prosvjetiteljstva uspostavlja svoj identitet. On predstavlja svojevrsan simbolički raskid sa predmodernističkim, ali i predtehnološkim tradicijama, odnosno sa holističkim jedinstvom čovjekovog organskog prapočela, njegovog prirodnog ishodišta. Taj će dualizam, koji svoj neposredan vrhunac doseže u znanstvenom pozitivizmu 19. stoljeća, imati linearnu putanju svoga razvoja sve do 20. stoljeća kada se u znanosti, ali takođe i u umjetnosti,² te na najširoj socijalnoj razini, pojavljuju kritička promišljanja koja upozoravaju da ovakva, crno–bijela, pojednostavljena matrica više ne može zadovoljiti zahtjeve vremena koje sve snažnije naglašava značaj individualnih modalnosti, nijansi razlika što se pojavljuju između dva ekstremna pola, manje ili više pripadajući ili nepripadajući i jednom i drugom. Te dvije strane su, iz perspektive suvremene filozofske misli, u procesu kontinuiranog, stalnog ispreplitanja, dijaloga, što dovodi do mnoštva, multitudinalnog potencijala identitetnih različitosti. Pojavljuje se potreba za holizmom novoga tipa.

Problem antagonizma između subjekta i objekta (ovaj par samo simbolizira i sva druga opozicijska sučeljavanja, poput relacije teorija–praksa u znanosti, na-

² Možda dobar primjer umjetničkih preispitivanja u vezi sa dihotomnim polarizmom subjekt(ivno)/objekt(ivnog) tipa jest djelo čuvenog ruskog slikara Kazimira Maleviča. Malevič, koji je stvarao u vremenu koje se smatra vrhuncem modernizma, znači u prvoj i drugoj deceniji dvadesetog stoljeća, predstavlja svojevrsnu preteču postmodernističkih slikarskih artefakata. Njegovi radovi su najbolji primjer rane ruske avangarde, ali i uredi koji dosežu cjelovitost tek kroz određenu teorijsku refleksiju (za razliku, recimo, od impresionista s konca 19. stoljeća). U tom je kontekstu naročito zanimljiv njegov “Crni kvadrat na bijeloj podlozi”, nastao između 1913 i 1915 godine. U vezi sa svojim djelima, što je za nas u ovom radu od znakovita značaja, sam Malevič između ostalog piše: “Svako se umjetničko djelo – svaka slika – prema tome mora sagledavati kao rezultat rješenja konflikta između subjekta i objekta.” Malevič, 1981, 34. Prethodne rečenice govore da Malevič, iako umješten u epohu modernizma, promišlja o modelima prevazilaženja osnovnih modernističkih postulata. Ne govori li nam njegova teza i o klasičnom postmodernističkom pokušaju nadizilaženja podjele subjekta i objekta, podjele uspostavljene kartezijskim obratom, Descartesovom tezom o razlici između tijela i duha, te simboličkim prosvjetiteljskim oslobađanjem liberalno–humanističkog subjekta s kraja 18. i početka 19. stoljeća? Više o tome u Hromadžić, 2003a.

primjer) je star i kompleksan, i obrise te podjele prepoznamo već u predsokratovskoj filozofiji antičke Grčke (temeljna dihotomija *physis/thesis*, Heraklitova “negativna dijalektika”), preko početaka novovjekovne filozofije (prije svega Descartesov kartezijanizam i tzv. kopernikanski obrat u kontekstu Kantove filozofije), Hegelove dijalektike i svih prohegelijanskih pravaca u filozofiji potom nastalih, de Saussurovih strukturalno–lingvističkih dihotomija, ili klasične opozicije: priroda/kultura u tezama Lévi Straussa, kao i u okviru teorijske psihoanalize gdje dispozicije ovog tipa čine preduvjet u konstituciji jastva, prethodnice identitete subjekta (lacanovski koncept Drugog), što su tek neki opći, kanonski primjeri.

Isto tako, napori u cilju razrješenja ovog “konflikta” su brojni, naročito u okviru suvremene filozofije, strukturalizma i teorijske psihoanalize. Poput Derridine teorije dekonstrukcije, koja pristupa kritici dihotomnih obrazaca kao logocentričkom, zapadnoj misli karakterističnom, pojednostavljenom principu značenja, zatim kritika antagonističkog dualizma kao društvene konstante u tezama Heideggera, Horkheimera i Adorna (“subjekt je stara slika mita”), što je blisko i Nietzscheovoj tezi o “subjektu kao fikciji”. Značajan doprinos u smjeru filozofsko–teorijske problematizacije ovog tipa dali su Deleuze i Guattari, kada su u djelu *Što je filozofija* postavili tezu prema kojoj je inzistiranje na problematici antagonizma subjekt–objekt tek slabo približavanje mišljenju, jer se, prema njima, misao ne nalazi u prostoru, rasponu između subjekta i objekta, već u relaciji teritorija i zemlje, naravno sve u kontekstu njihovih koncepta deteritorijalizacije (od teritorija ka zemlji) i reteritorijalizacije (od zemlje ka teritoriju). U polju strukturalne semiologije, a nadovezujući se na ovu problematiku, nailazimo na teze kasnog Barthesa (*Le Plaisir du texte, Roland Barthes par Roland Barthes* itd.), u kojima odbacuje diferencijaciju razlika (denotacija–konotacija), karakterističnu za njegovu ranu fazu fascinacije Mitom (*Mythologies*, 1957), naprimjer. Ovakvim tendencijama se pridružuju i neke teze unutar feminističke teorije, recimo koncepti Judith Butler, nastali pod utjecajima kako Foucaultove, tako i Lacanove teorije, o spolnom identitetu kao društvenom i ideološkom konstruktumu, a ne biološko determiniranoj kategoriji, što sve akcentira prema preseganju razlika nastalih ograničenostima spolnog binarizma.

Srodne problemske motive susrećemo i u domenu tzv. egzaktne nauke, npr. fizike, na način: klasična fizika (Newton) sa svojim karakteristikama (objektivan odnos prema svijetu u trodimenzionalnom prostoru /perspektiva *Quattrocenta*/, nevezan na neposredno, subjektivno iskustvo) i njena moguća paralela sa klasič-

nom, linearnom tekstualnom naracijom romana realizma; suvremena fizika i promjene u shvaćanju dimenzija prostora i vremena sa Einsteinovom teorijom relativnosti i naročito sa saznanjima kvantne teorije (uloga posmatrača u opažajnom procesu svijeta mikrofizike; teorija neodređenosti W. Heisenberga), te nje-na simbolička relacija prema postmodernističkoj prozi i posebice elektronskoj fikciji, tzv. hiperfikciji u njenom odnosu prema tekstu (čitatelj kao pisac, aktivna komponenta u građenju teksta – koautor), sve unutar virtualne konfiguracije/prostornosti digitalnih kompjutora.

U ovom će nas tekstu interesovati karakter uvodom nakratko naznačenog epistemološkog problema – relacija subjekt–objekt – kojem ćemo prići preko tipičnog primjera kompjutorske korisničke paradigme, *onoga što je u pozadini* pukog korisničkog klikta na kompjutorskog miša, znači antropološko–komunikacijske i filozofske dimenzije tog problema, te identitetno–korisnički modeli nastali putem kruženja nepreglednom bazom internetskih podataka posredovanih kompjutorskim ekranom, dešavanje kojeg najčešće prati epitet – interakcijsko. Takav interakcijski proces kontakta između kompjutora, njegovog ekrana i konzumenta, korisnika kompjutora, promišljamo u svoj njegovoj kompleksnosti, to znači i preko poledinske strane same interakcije – koncepta tzv. interpasivnosti. Na te teme se neposredno nadovezuje određivanje osobenosti kompjutorskog ekrana u njegovoj dihotomnoj paraleli sa TV ekranom, kao i aplikacija psihoanalitičkog (Lacanova) koncepta pogleda unutar ovog konteksta. Sve nas to potom približava određenju identiteta tzv. suvremenog virtualnog subjekta, a sa njim u vezi i uz našu temu određenijeg koncepta tzv. hipertekstualnog koautora ili *čitatelja–pisca*.

INTERAKTIVNOST/INTERPASIVNOST

Znakovito je promisliti karakter interakcijskog procesa iz perspektive blizine susreta posmatrača–subjekta i opažanog–objekta koji u neposrednosti takvog interakcijskog kontakta pomijeraju granice što ih dijele, to jest prevazilaze distancu podjele, međusobno se ispreplićući. Suprotno tome, “klasično” razumijevanje inzistira na razlici između subjekta, koji je prihvaćen kao aktivan, dinamičan pol, prilagodljiv novim situacijama, te objekta što je, nasuprot subjektu, inertan, pasivan i fiksiran u svojoj točki. U svijetu znanosti, kao što smo već naznačili, pratimo takav proces konceptualnog prijelaza tokom cijelog dvadesetog stoljeća, a oslikan je u tendencijama zamjene krutih kanona epistemološkog pozitivizma 19.

stoljeća nekim drugim spoznajnim modelima na početku dvadesetog (kvantna fizika, npr.).

Dihotomni par interaktivnost/interpasivnost čini se jednim od ključnih motiva u razmatranju ove problematike. U najširem etimološkom smislu, termin interaktivnost označava uzajamnu ili recipročnu aktivnost uspostavljenu između različitih elemenata unutar određenog okruženja. Nas na ovom mjestu zanima takozvana HCI (*Human Computer Interaction* ili *Human Interface*), interakcija čovjeka i kompjutera koja je vjerojatno najprisutnija u primjeru metodologije upotrebe WEB-a, odnosno WWW-a, kao njegova temeljna korisnička paradigma. Konkretnije, interesujemo se za dimenzije elektronsko-kompjutorske interaktivnosti u pozadini navigacijskog klikta na kompjutorskog miša.

Kao jedna od temeljnih okosnica u idejama o medijsko-kompjutorskom procesu interaktivnosti, pojavljuje se teza o prenošenju dijela tehnološko-programerskih kreacijskih potencijala sa programera-kreatora na korisnika-konzumenta. Ovaj drugi dobiva cijeli set različitih programskih mogućnosti i izbora, njegova ili njena korisnička paradigma je tzv. interakcijskog karaktera, što uključuje procese odabira poveznica, programa, selekciju sadržaja, kombinaciju *windowsa* i slično, a cijena svega toga je i svojevrсно preuzimanje korisničke odgovornosti. Kraće, kompjutorski softverski dizajner, programer ili jednostavno autor, pri tom ostaje u pozadini daljih dešavanja, a korisnik je taj koji ponuđenom projektu daje osmišljenu korisničku nadgradnju.

No, svakako da hvale interakcijskim potencijalima čine tek jednu, novotehnološko-komunikacijsku stranu ove priče, tako karakterističnu za vrijeme tzv. postmoderne. Toj vrsti pristupa nedostaje onaj neophodni epistemološki *input*, istraživački odnos koji bi kritički utemeljeno ukazao na svu kompleksnost procesa interakcije, te time pokazao da promišljanja o suvremenoj kompjutorskoj interakciji često, svjesno ili nesvjesno, pribjegavaju svojevrskom redukcionizmu. Pojmu interakcije u medijskom smislu, odnosno interaktivnosti, Žižek opravdano "prišiva" navodnike kada kaže:

"Termin 'interaktivnost', u suvremenom smislu te riječi, koristi se u dva značenja: (1) *interakcija sa medijem* – to znači ne biti samo pasivan konzument; (2) aktivnost kroz posrednika, dakle moj posao je obavljen dok ja pasivno sjedim posmatrajući igru."³

³ Žižek, 1999a, 105–106.

Adekvatnost upotrebe navodnika u ovom slučaju opravdana je kroz povezivanje drugog značenja koncepta “interaktivnost” sa pojmom *interpasivnost*, što označava subjekta koji je “neprestano – čak frenetično – *aktivan*, dok na drugog premješta fundamentalnu pasivnost njegovog ili njenog bića”.⁴ Taj drugi može biti i neposredni objekt naše konzumpcije, dakle i kompjutor, u smislu naličja samog interakcijskog procesa – interpasivnosti.

“Ali, nije li druga strana te interaktivnosti *interpasivnost*? Nije li neophodno suprotno lice mog aktivnog odnosa s objektom, umjesto tek pasivnog praćenja predstave, položaj u kojem me sam objekt opljačka, oduzme mi moju sopstvenu pasivnu reakciju zadovoljstva (ili žalosti ili smijeha), tako da sam objekt postane taj koji uživa u predstavi umjesto mene, čime me oslobađa nadseptsvene dužnosti da uživam [...]”.⁵

Rodonačelnikom koncepta interpasivnosti, u njegovom medijskom smislu, smatra se Robert Pfaller, austrijski medijski filozof. U knjizi *Iluzije drugih, O načelu ugodaja u kulturi*,⁶ Pfaller nam na primjerima televizijskih programa, posebice tzv. *sitcom* komedija, nudi slovit prikaz koncepta interpasivnosti kao ekvivalentnog protipola interaktivnosti. Upravo je pojava serijala televizijskih komedija koje koriste mehanizam takozvanog konzerviranog smijeha,⁷ čest motiv za teorijske interese na temu interpasivnosti. Radi se o radikalnim primjerima kako je moguće najprirodnije, čovjeku organski inherentne osjećaje i reakcije – kakva je smijeh – prenijeti na drugog, mašinu, umjetni mehanizam koji se čak i smije umjesto nas. Radi se o delegiranju užitka na Drugog.

Mladen Dolar potpisuje tekst naslovljen “Interpasivnost”. Već na početku svoga spisa Dolar raščičava sa uobičajenim, zdravorazumskim poimanjem dihotomne suprotstavljenosti interaktivnosti i interpasivnosti. Taj se *common sense*, unutar ovog problema, prema Dolarovom mišljenju, reprezentira preko slijedećih stavova:

⁴ *Ibid.*, 106.

⁵ Žižek, 1997, 130.

⁶ Pfaller, 2002.

⁷ Tvorac konzerviranog ili umjetnog smijanja koje prati navodno komične dijelove u TV serijama, jest Charles R. Douglas. On je početkom pedesetih godina dvadesetog stoljeća došao na ideju kako zamijeniti neposrednu prisutnost televizijskog gledateljstva i njegove spontane reakcije na TV program. U tu je svrhu izumio stroj za smijanje, ubrzo nazvan “kutijom za smijanje”, koji je radio na principu sličnom radu orgulja. Više u Žižek, 2003.

“Da bi čovjek mogao pridobiti dignitet subjekta (‘modernog’ subjekta, ‘zapadnog’ subjekta), najmanje što ga za to kvalificira jeste da se postavi nasuprot pasivnosti.”⁸

“Nije se teško predstaviti kao junak interaktivnosti – kao netko tko uzima stvari u svoje ruke, soustvaruje ih sa svojom kreativnošću, postojećim idejama dodaje nove, ne dozvoljava si naređivati već, takorekući, udari nazad. Ukratko, kao netko tko je subjekt (iako u, djelomice sumnjivom, smislu seljana u globalnom selu). Ali interpasivnost? To držanje bi se teško takmičilo za ‘glamur’. Opaziti je da je u pasivnosti sramotno i ponižavajuće.”⁹

Nasuprot tome, dihotomiju interaktivnost/interpasivnost, Dolar promišlja u psihoanalitičkom ključu relacije između strukture želje (inherentna interaktivnost) i strukture nagona (interpasivnost), to jest, “ključ interaktivnosti je želja, ključ interpasivnosti je nagon”.¹⁰ Odnosno, princip interpasivnosti razumije tek kao naličje same interaktivnosti, poput pomenutog koncepta po kojem je nagon pozadinska strana želje, zaključujući da “i aktivnost i pasivnost spadaju u područje želje i njenih ‘sudbina’, pri čemu pasivnost nastupa kao granični primjer aktivnosti”.¹¹ Dvojba koju nam nudi glasi: “Da li uopće postoji neka ljudska djelatnost koju ne bismo mogli svrstati u rubriku interpasivnosti?”¹²

Očigledno da je fenomen interpasivnosti pojava nerazdvojivo vezana uz fenomen interaktivnosti, što u promišljanjima o kompjutorskoj i općenito medijskoj interakciji često biva zaboravljeno. Ili, rečeno psihoanalitičkom terminologijom, interpasivnost je druga, poledinska strana interaktivnosti čiji simbolički primjer svakako jest spiralno ukrivljena Moebiusova traka: u obliku osmice ukrivljena traka na kojoj se nalaze i subjekt i objekt koji se nikada ne mogu susresti, na istom su mjestu, ali na suprotnim stranama, koje stalnim promicanjem mijenjaju. Upravo je primjer Moebiusove trake način promišljanja kojem najčešće pribjegava teorijska psihoanaliza u razmišljanjima na temu subjektivno–objektivne dihotomije. U njenom slučaju smo na mjestu susreta subjekta i objekta, ali istovremeno i na točki nemogućnosti njihova sretanja, subjekt neposredno “upada” u objekt, postaje objektom i obratno, objekt postaje subjektom. Distanca je time uki-

⁸ Dolar, 1997, 11.

⁹ Ibid., 10.

¹⁰ Ibid., 21–22.

¹¹ Ibid., 26.

¹² Ibid., 27.

nuta. Preko Žižekove reinterpetacije znamenite Hegelove teze “duh je kost” rečeno:

“[P]aradoks subjekta je u tome da može egzistirati samo kroz svoju vlastitu radikalnu nemogućnost, kroz ‘kost u grlu’ koja mu (subjektu) uvijek onemogućava da dostigne puni ontološki identitet. Tako ovdje imamo posla sa strukturom Moebiusove trake: subjekt je korelativan objektu, ali na negativan način – subjekt i objekt se nikada ne mogu ‘sresti’, na istom su mjestu, ali na suprotnim stranama Moebiusove trake. Odnosno, rečeno filozofskim terminima, subjekt i objekt su identični [...]”¹³

Interaktivnost i interpasivnost su pojavnosti neraskidivo vezane uz istu matriku pojavnosti. Iz tih će razloga bilo kakva buduća istraživanja na temu interaktivnosti morati uključivati i dimenziju interpasivnosti, ali ne na način preprostog dihotomnog suprotstavljanja po principu crno–bijeje percepcije pojavnosti, već u kontekstu heterogene različitosti brojnih partikularnih modaliteta što nastaju u međuprostoru ovih dvaju polova.

KONCEPT POGLEDA, ODNOSNA RELACIJA TELEVIZIJSKI EKRAN–KOMPJUTORSKI EKTRAN I TZV. VIRTUALNI SUBJEKT

Reklo bi se da koncept pogleda predstavlja filozofsku temu *par excellence*, čiji, do sada najiscrpniji, historijski pregled nam nudi Martin Jay u knjizi *Downcast Eyes*.¹⁴ Takođe je i Fredric Jameson napravio kraći presjek prikaza različitih pristupa problemu konceptualizacije fenomena pogleda, od Descartesa, preko Kojéva, do Sartra.¹⁵ Nama bi, pak, u kontekstu ovog teksta, najaktualnija bila aplikacija Lacanovog koncepta pogleda, razrađena u XI. seminaru: *Četiri temeljna koncepta psihoanalize*, u devetom poglavlju pod nazivom *Što je slika*. Na tom nam mjestu Lacan nudi slijedeću shemu, koncept pogleda:

POGLED —> SLIKA, EKTRAN <—SUBJEKT PREDSTAVE

¹³ Žižek, 2000, 22.

¹⁴ Jay, 1994.

¹⁵ Jameson, 2001, 126.

Iz ovog je sistema jasno da se radi o konceptu dva ukrštajuća pogleda. U prvom je, na našem mjestu, subjekt predstave, onaj koji gleda, a u drugom sam pogled preuzima funkciju subjekta i pretvara me iz pozicije subjekta koji gleda u – sliku, odnosno objekt predstave na ekranu–slici – mjestu fantazme. Na površini ekrana/fantazme se moj pogled, pogled subjekta koji gleda, susreće, lijepi s pogledom s onu stranu ekrana, s onu stranu mog pogleda. Znači ja gledam, ali i mene gledaju. Pogledi se susreću na slici, točki presjecanja. Lacan to naziva “skopičnim poljem”, to jest mjestom gdje je “pogled zunaj, mene gledajo, se pravi, jaz sem slika”.¹⁶ Pogled je instrument kroz kojeg sam foto–grafiran. Tako mogu reći da ekran gleda mene, jer sadržina onoga što mi on nudi isplivava na ekransku površinu i tu se susreće sa mojim pogledom. Ja ne mogu dublje posegnuti za sadržajem *onoga iza ekrana* jer je već uspostavljena sadržina, pomoću ekrana, odnosno putem njegovog pogleda, usmjerena ka meni. To me čini pasivnom metom pogleda, pretvarajući me time iz *subjekta koji gleda u objekt koji je gledan*. Ostajem na površini ekrana, nema dubljeg unošenja. Ja “gledam”, ali i mene gledaju. Ova shema naglašeno reprezentira značaj de Saussurevog koncepta recipročnog suodnosa između označitelja i označenog, simboliziranog i preko dvostrukih ukrštajućih strelica, kao jednog od temeljnih koncepta koje Lacan preuzima od de Saussura, te ga potom aplicira na svoje ideje.

Takav primjer, primjer televizije, odnosno televizijskog ekrana kao mjesta posredovanja u *nagovoru*, jest Lacanova *Televizija*.¹⁷ Kao što to u predgovoru knjizi primjećuje Jacques-Alain Miller:

“A vendar je to predstava, predstava enega (*one-man show*, radi se o samom Lacanu /op. a./). Občinstvo si ne more niti za trenutak predstavljati, da mu je dovoljeno deliti intimnost nekoga, ki se tako popolnoma predaja ... govorec niti za trenutak ne pozablja, da je pred kamero ... Vse skupaj je kot gledališka tirada ... Za pripovedovalca se včasih zdi, da govori z dalnjega planeta, in vendar je včasih prav znotraj vas.”¹⁸

Ali, šansa je u igri. Poznavajući prethodno opisanu shemu, subjekt unosi sopstveni koncept razumijevanja, dekonstrukcije sadržaja na ekranu:

“Samo subjekt – človeški subjekt, ki je človekovo bistvo – ni, v nasprotju z živalskim, popolnoma ujet v to imaginarno past. V njej se znajde. Kako? Tako da

¹⁶ Lacan, 1996, 100.

¹⁷ Lacan, 1993.

¹⁸ Ibid., 7.

sam izolira funkciju zaslona in se z njo igra. Človek se v resnici zna igrati z maso kot tistim, onstran česar je pogled. Zaslona je tu kraj posredovanja.”¹⁹

Lacanova shema nam je značajna jer može biti aplicirana na primjer televizijskog medija i njegovog ekrana. Jednostavno rečeno, komunikacijska shema televizijskog medija, a time neposredno i njegovog ekrana, jest *jednosmjernog* karaktera. Pri tom je mišljen tip informacijskog toka iz ekskluzivnog i kontroliranog televizijskog medijskog centra ka TV gledatelju, medijskom konzumentu. Informacija dobivena na ovakav način, putem takvog medijsko–komunikacijskog i informacijskog trajektorija, umanjuje (no, ne i onemogućuje) potencijale i mogućnosti za širu kvalitativno–sadržinsku valorizaciju. Kraće bismo ustvrdili da *ono* (“televizijski nagovor”) preferira diskurs tipa *to treba znati*. Time ostajemo tek na površini događanja, uskraćeni smo za neposredna oruđa medijsko–komunikacijske dekonstrukcije u traganju za načinima *kako prodrijeti iza slike – posredovanog sadržaja*.

Čini se da u primjeru televizijskog medija prije možemo govoriti o svojevrsnoj interpelaciji (u izvornom, althusserijanskom smislu te riječi) televizijskog gledatelja putem njegovog direktnog ili indirektnog naslovljavanja od strane subjekta televizijske programske sadržine, a ne o neposrednom interakcijskom kontaktu. Interakcija, naime, kao što smo to prethodno vidjeli, uključuje potencijale neposredne povratne reakcije na ponuđeni sadržaj, uz mogućnosti njegovog mijenjanja, dogradnje, kvalitativne i kvantitativne promjene. Kao rezultat televizijske interpelacije pojavljuje se momenat identifikacije, blizine ili otpora do programske sadržine, u svakom slučaju osjećaj “topline”, familijarnosti sa televizijskim sadržajem.

Na drugoj strani, tehnološki progres kompjutorskog ekrana je činio jedan od ključnih momenata u razvoju teza o medijskoj interaktivnosti, odnosno suvremenog sučelja (*interfejs*) na potezu čovjek–kompjutor. Već znamenita izjava Theodora Nelsona iz 1965. godine, tvorca termina *hipertekst* (1963) i projekta *Xanadu*, ukazuje u tom smjeru:

“Budućnost humanizma je u interaktivnom kompjutorskom ekranu, tako da će novo čitanje i kretanje biti interaktivni i interno povezani. Biće ujedinjeni mostovima transkluzije i potrebna nam je svjetska mreža [*World-Wide network*] da to dostojanstveno izrazimo.”²⁰

Osnovna postavka od koje polazimo u promišljanjima o kompjutorskom ekranu jest ta da on predstavlja “prozor” ka sadržini virtualne stvarnosti u četverodi-

¹⁹ Lacan, 1996, 101.

²⁰ Nelson, 1994.

menzionalnoj pozadini samog ekranskog prizora. Zagovornici interakcijskih principa u primjeru kompjutatora često naglašavaju prednosti njegovih interakcijskih modela koji su izraženi kroz niz selekcionih potencijala. Tu nailazimo i na jednu od esencijalnih karakteristika kompjutorskog ekrana sa njegovim softverskim potencijalima interaktivnog karaktera, što pristaše modela kompjutorske interaktivnosti rado ističu: njegove, ekranove, aktivne ikone, poveziice, sidrišta i putanje traže, trebaju i kreiraju kolaboracijsku učesničku aktivnost između konzumenta i njegovog/njenog objekta interesa.

Ako se za trenutak vratimo Lacanovoj shemi s početka ovog poglavlja, ukrštanju pogleda i subjekta predstave na ekranu–slici – prostoru fantazme, te ga apliciramo na relacijski odnos subjekt predstave–pogled, ali ovaj put preko kompjutorskog, a ne televizijskog ekrana, potom o ekranu ne govorimo kao o mjestu ukrštanja, već radije o principu *produženog pogleda* subjekta predstave kroz ekran kao mjesto, točku posredovanja. Subjekt ispred kompjutorskog ekrana je “pozvan” da učesnički intervenira (pomenuti kliktaj na miša) na sadržaj *s onu stranu ekrana*, sve preko produženog pogleda od izvana prema ekranu. Time se direktno mijenja karakter i vrsta medijskog pogleda. Dospjeti do pogleda u ovom slučaju znači *znati* (“znam što tražim na Mreži”) ili *barem to željeti* (“želim provjeriti, saznati, naučiti, ... *to i to* na Mreži”).

Dok je u primjeru TV ekrana ekstenzija emitovanog signala poruke duža, prodornija u smjeru prema medijskom recipijentu, konzumentu, produkcijski proizvodi kompjutorskog medija – Interneta se na neki način *povlače* sa neposredne površine samog ekrana prema “dubinskoj”, prostornoj dimenziji istog, *u smjeru takozvane kompjutorsko–virtualne prostornosti*. Posljedično, konzumentov pogled slijedi smjer sadržaja, “*prodire*’ s onu stranu” ekrana, u prostor kreacije fantazme kompjutorske virtualne stvarnosti. Takva komunikacijska shema pogoduje stvaranju osjećaja neposrednosti, blizine i sjedinjenosti sa medijem, to znači *potopljenosti ili uronjenosti (immersion)*²¹ *u medij*. Tada u ovom slučaju govorimo o

²¹ Kritisčki uvodnik u nove medije nudi jasnu i preciznu definiciju novomedijsko–virtualne potopljenosti: “to (potopljenost ili uronjenost, immersion, op. a.) se odnosi na iskustvo bivanja unutar svijeta iskonstruiranog oblika. Oblik nije ispred posmatrača na površini sa čije se distance može odrediti njihova vlastita pozicija u fizičkom prostoru, prije se čini da ih on okružuje. Termin se šire koristi u opisu korisničkog iskustva određenih novomedijskih tehnologija (posebice VR, ali takođe i video igara) u kojima subjekti gube svaki osjećaj sebe kao odvojenih od medija ili njegovog simuliranog svijeta”. Lister,

točki susretanja subjekta sa pozadinskim značenjem, o prividu upada u virtualnu četverodimenzionalnost i osjećaju za mogućnost kreiranja subjektiviteta u virtualnom prostoru ili kiberprostoru, tzv. *cyberspace*-u. Nastaje osjećanje o neograničenim subjektivitetnim mogućnostima i potencijalima, to je subjekt kao virtualni *creatio*. U tome prepoznajemo značaj simboličkog prijelaza prema naglašenom osjećaju o aktivnoj interakciji sa kompjutorskim ekranom: u realno/simbolno/virtualnom osjećanju u širenju sopstvenih identitetnih obrazaca, svog sebstva, odnosno jastva. Taj osjećaj uronjenosti ili zadubljenosti u virtualni prostor novih medijskih tehnologija, teorijski pristupi koji se bave ovim fenomenima često nazivaju i *teleprisustvom* (*telepresence*).²²

Kao prijelaz ka tim promišljanjima može nam poslužiti pitanje: “Kako je moguće da odmislimo realnost i utopimo se u virtualni prostor fantazmatskog ekrana”?²³ Odnosno, kako je došlo do tako silovitog osjećaja gubitka realnosti (uz preduvjet da realnost doživljavamo kao specifičan i točno određen oblik socijalne konstrukcije koju većina ljudi prihvata u datosti svakodnevnih životnih praksi i rituala), pri čemu slika – simulakrum biva isprepletena sa *realnom datošću* do

Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2003, 387. Takođe i teoretičar Michael Heim definira kompjutorsko – virtualnu uronjenost “značajno svojstvo sustava virtualne stvarnosti. Virtualno okruženje utapa korisnika u prizore, zvukove i taktilnost specifične za to okruženje. Uranjanje stvara osjećaj prisutnosti u virtualnome svijetu, osjećaj koji ide dalje od fizičkog inputa i outputa.” *Književna smotra*, 1999, 102.

²² Brenda Laurel pristupa fenomenu teleprisutnosti pomalo nedorečeno i metaforički je definira u smislu “sredine koja vam dopušta da svoje tijelo sami prenesete u neko drugo okruženje”, kao alternativu virtualnoj realnosti. U Lister, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2003, 121. Niz je termina srodnih pojmu teleprisutnosti, na primjer i televirtualnost, telerobotika, teleoperator ... Već prvi dio ove terminološke kovanice – tele upućuje na određeni vid komunikacije, djelovanja ili prisustva na daljinu, iz daljine, poput recimo teleshopinga (kupovanje iz vlastitog doma uz pomoć kompjutora), ili u primjeru televizijskog medija (tele-vizija), što znači gledati ili vidjeti u daljinu, iz daljine. Time je teleprisutnost osjećaj proizašao iz bivanja na nekom drugom mjestu posredstvom kompjutora. Za Virilija, biti teleprisutan znači “združiti se na daljavo”, biti “tu in tam istočasno”, a takav korisnik, subjekt jest “terminalen človek”. Virilio, 1996, 24–25. Još iscrpnije tumačenje i definiranje teleprisutnosti nudi Jonathan Steuer, razumije je kao “[...] domašaj kojim se ostvaruje prisustvo unutar medijskog okruženja radije nego u nemedijskom fizičkom okruženju [...]. To medijsko okruženje može biti vremenski ili prostorno distancirano realno okruženje [...] ili potaknut, ali nepostojeći, virtualni svijet sintetiziran kompjutorom.” Steuer, 1992, 76.

²³ Žižek, 1996, 105.

te mjere da ih gotovo nije moguće razlikovati? Govorimo o prostoru kompjutorskog ekrana kao matričkog ekrana putem kojeg kinematička prezentacija potiskuje realnost faktičkog prisustva. To je kvadrat što *uvlači u sebe*. Slijedećim citatom Žižek nudi teorijska promišljanja vezana uz ova i slična pitanja:

“Kada korisnik koji se igra sa mnoštvom kanala unutar *Internet Relay Chat* (IRC) kaže: ‘Šta ako je stvarni život samo još jedan IRC kanal?’, odnosno se pita, s obzirom na mnoštvo prozora u hipertekstu: ‘Šta ako je Stvarni Život samo još jedan prozor?’, iluzija kojoj podliježe tačno odgovara suprotnoj iluziji, to jest zdravorazumskom stavu da vjerujemo u potpunu realnost izvan virtualnog univerzuma. Drukčije rečeno, obje zamke moramo izbjeći, prostu direktnu referencu na spoljašnju realnost izvan kiberprostora, kao i suprotno mišljenje po kojem ‘nema vanjske realnosti, Stvarni Život je samo još jedan prozor’.”²⁴

Upravo je jedan od termina koji se češće pojavljivao u raznim postmodernističkim, poststrukturalističkim i sličnim teorijama u zadnjih deset, petnaest godina, *virtualno*, *virtualnost*. Korijen te riječi – *virtual*, korišten je u informatici od kasnih pedesetih godina 20. stoljeća za opisivanje tehnika simuliranja memorijskog prostora, pohranjivanja na disku i operativnih okruženja. Izraz *virtualna stvarnost* pojavljuje se ranih osamdesetih i upućuje na kompjutorski stvorene vizualne okoliše u kojima se osoba može kretati i s kojima može međudjelovati.²⁵ Unutar informatičkog konteksta, ovaj termin u najkraćem označava pokušaj kreacije realnog ili stvarnog unutar prostora kompjutorskog ekrana, u prostoru *Mreže*. Korisnici ili istraživači svijeta virtualne stvarnosti u tu svrhu upotrebljavaju pomoćna sredstva, tačnije virtualne umetke za simulaciju iskustava (kacige, elektronske rukavice i odijela). Jedni od prvih teoretičara fenomena virtualne stvarnosti u mediju Interneta, Pimentel i Texeira, jednostavno i precizno definiraju virtualnu realnost kao termin koji označava “potopljeno, interaktivno iskustvo proizvedeno kompjutorom”.²⁶

Općenito se radi o vrsti kolaborativno kolektivne, medijsko–kompjutorske komunikacije u virtualnom okruženju – *kiberprostoru*, kao procesu koji omogućava komunikacijske aktivnosti između pojedinaca, te kreaciju njihovih zajedničkih interesa neovisno od realnog vremena i prostora ili geografske, fizičke distance koja ih dijeli. Kao takav, kiberprostor, uspostavljen uz pomoć i posredovanje

²⁴ Ibid., 110.

²⁵ *Književna smotra*, 102.

²⁶ Pimentel, Texeira, 1993, 11.

kompjutorsko–digitalne tehnologije, omogućava nastanak tzv. *kiberdruštva*, *kiberzajednice* ili *virtualne zajednice*, kao oblika relativno nove društvene formacije.²⁷ Virtualnu, kiberzajednicu ili kiberdruštvo, dakle, čine oni koji se “sastaju” i međudjeluju u mediju *Mreže (Interneta)*, u polju *cyberspacea*, *virtualnog prostora* ili *kiberprostora*.²⁸ Oni su *subjekti virtualnosti*. Howard Rheingold, jedan od vodećih i poznatijih teoretičara Interneta (kojeg je utopistički doživljavao kao oblik novog javnog prostora – virtualne Agore, “Atene bez robova”) i novih medija općenito, dao je preciznu definiciju virtualne zajednice kao “društvenog skupa koji se javlja na Internetu kada dovoljno ljudi vodi javne diskusije dovoljno dugo sa dovoljno ljudskog osjećaja da stvore mreže osobnih odnosa u kiberprostoru”.²⁹ Kiberprostor je, u hipertekstualnom smislu, i forma diskontinuiranog narativnog prostora, mjesto naglašene diskurzivne interakcije većeg broja pojedinaca, subjekata virtualnosti. S tim u vezi, Marie–Laure Ryan potpisuje tekst u kojem analizira problem virtualne realnosti kao semiotičkog fenomena na način da povlači paralele, sličnosti i razlike između kompjutorsko–hipertekstualne interaktivnosti, korisničke/čitateljske uronjenosti u književnu fikciju, te jezičkog sistema.³⁰

Kompjutorsko–tehnoški virtualnost, odnosno neke od njenih dimenzija, koristimo u ovom tekstu kao primjer mogućnosti za prikaz igre različitih diskurzivnih praksi, to jest diskurzivnih perpetuiranja, a time posredno i za stanoviti oblik multiplativnosti identiteta subjekta u današnjem vremenu. Prvenstveno

²⁷ Jedan od boljih pregleda problematike i pitanja vezanih za kiberdruštvo i kiberkomunikaciju nudi knjiga S. G. Jonesa, *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, CA: Sage, 1995.

²⁸ Izraz virtualni prostor ili kiberprostor (*cyberspace*), danas već klasičan toponim u sferi istraživanja novih medija, prvi put je pomenut u knjizi Williama Gibsona *Neuromancer* iz 1984. godine. To je osobit krajolik virtualne stvarnosti nastao unutar umreženih kompjutora, oblik spoja digitalne informacije i ljudske percepcije. Nevjerojatno, gotovo frapantno Gibsonovo vizionarstvo u opisu virtualnog, kiberprostora i onoga što danas poznajemo kao Internet, izraženo je u ovoj knjizi: “Kiberprostor. Zajednička halucinacija koju svaki dan, posvuda po svijetu, dožive milijarde legitimnih operatera, čak i djeca učeći matematičke koncepte [...]. Grafičko predstavljanje podataka apstrahiranih iz banaka svih kompjutora čovjekovog sistema. Nepredstavljiva kompleksnost. Svjetlosni snopovi raspoređeni u neprostoru uma, gomile i sazvježđa podataka. Udaljuju se, poput gradskih svjetala [...].” Gibson, 1984, 51.

²⁹ Rheingold, 1993, 5.

³⁰ Ryan, 1994.

nas zanima konstruiranje identiteta u kulturi Interneta kroz odnos između jedinstvenog i višestrukog jastva, promjene u načinima kako stvaramo, doživljavamo i razumijemo ljudski identitet kroz mogućnosti koje otvara nova medijska tehnologija, pitanja odnosa virtualne prostornosti i subjektovog identiteta, te posebice aspekt virtualnog/Interneta kao specifične diskurzivne formacije, odnosno prostranog (prividno beskrajnog) diskurzivnog polja. Decentralizacija subjekta, njegova identitetna deteritorijalizacija, odnosno fragmentacija, suvremeni nomadski subjekt kao mrežna struktura, identitetni kolaž, a ne u sebe zatvoren mono-entitet, sve su to odrednice kojima su se pokušavale i pokušavaju definirati efekti upotrebe i djelovanja novih informacijsko-komunikacijskih tehnologija, Interneta u vremenu tzv. postmoderne. Mark Pesce dobro zapaža da je fundamentalna namjera virtualne stvarnosti stvoriti u posmatraču takav opažaj događanja kao da se ovaj zbio u fizičkom svijetu. U međuvremenu, stvaranjem tehnološki sve naprednijih oblika virtualne prostornosti, javio se i suprotan smjer – ponavljanje u fizičkoj stvarnosti oblika izvorno stvorenih u virtualnoj stvarnosti. Ovo sve navodimo iz namjere da prostorno umjestimo, odredimo poziciju virtualnog subjekta o kojem je zapravo riječ.

Promišljanja oblikâ identiteta subjekta u virtualnom i o načinima kako se to dešava – *taj proces utapanja u virtualno uz odbacivanje realne datosti*, sve su to teme izuzetno aktualizirane posljednjih deceniju-dvije. Shodno tome, teorijska proučavanja o odnosu identitet-virtualno se izuzetno razlikuju, od oduševljenih optimista do zabrinutih pesimista. Sherry Turkle, na primjer, proučava fenomen već pomenutih, tekstualno organiziranih MUD-ova pomoću kojih njihovi korisnici multipliciraju svoje identitete (stvarajući i kreirajući paralelne identitetne forme), smatrajući pritom (nemali broj njih) da “realnost” nije jedini i nužno najbolji oblik identitetne prezentacije.³¹ U osamdesetim i devedesetim godinama dvadesetog stoljeća nalazimo ogroman broj istraživača, uglavnom iz Sjedinjenih Američkih Država, koji pokazuju neskriveno oduševljenje nad kompjutorsko-virtualnim potencijalima, bez neophodne kritičke distance u bavljenju tim temama. Marvin Minsky je, na primjer, govorio o skorim promjenama po pitanju što označava i što će označavati forma ljudske egzistencije u digitalno-kompjutorskoj eri,³² a Hans Moravec ide tako daleko da produžetak ljudske egzistencije

³¹ Turkle, 1995. Za više informacija Hromadžić, 2002, 366–368.

³² Minsky, 1985.

vidi kroz prenošenje čovjekove svijesti i memorije na određeni oblik tvrdog diska, što bi navodno osiguralo stanoviti oblik besmrtnosti (lik Glatkog u *Neuromanceru* Williama Gibsona?).³³ Radi se o tzv. *uploading* tehnici, kojom bi se sadržaj mozga, ljudskog uma i svijesti, mogao skenirati, memorirati i reproducirati na kompjutorskom tvrdom disku, što bi čovjeku, prema ovoj tezi, osiguralo vječnost. Taj oblik egzistencije kojeg je zagovarao Moravec i koji predstavlja radikalniji tip posthumanističkog bitisanja od ideje o čovjeku–kiborgu,³⁴ u devedesetim je godinama dobio nastavak kroz svojevrstne kiberevolucijske teze³⁵ u tzv. “vremenu spiritualnih mašina”.³⁶ Takve ideje su ubrzo dobile i svoje sektaško–religijske ekvivalente među već pomenutim pristicama *cyber* novopaganske provenijencije (naročito su to tzv. transhumanisti, kozmičari i tehnopogani).

No, pojavljuju se i teoretičari i teoretičarke koji se suprotstavljaju ovakvim, fikijsko–utopijskim “teorijama”. Allacquere Roseanne Stone, recimo, zanima pitanje tjelesnosti u odnosu prema subjektivitetu u virtualnom okruženju, i zaključuje da novi oblik prostorne umještenosti dovodi do promišljanja subjektiviteta kroz multiplativne tjelesne iskaze,³⁷ a N. Katherine Hayles se u svom opsežnom radu bavi istraživanjem razvoja kibernetičkih ideja kroz pedesetogodišnju tradiciju, želeći pokazati načine prelaska iz otjelovljenih prema rastjelovljenim formama subjektiviteta, zaključujući da tijelo ne može biti isključeno iz promišljanja na ovu temu, što se često dešava kod vatrenih zagovornika prednosti virtualnog nad realnim svijetom.³⁸ Sadie Plant ističe da virtualnost koja se pojavljuje s kompjutorom nije lažna stvarnost ili neka druga stvarnost, već imanentno procesiranje i neizbježna sudbina svakog sustava, matrica potencijalnosti koja je apstraktno funkcioniranje svake aktualne konfiguracije onoga što držimo stvarnim. Nije li upravo to lacanovsko realno ujedno i virtualno – “koje stvarno ne po-

³³ Moravec, 1988.

³⁴ Kiborg je zamišljen kao hibridan identitet nastao spojem organskog, dakle čovjeka i tehnološkog stroja, čime se pomjeraju granice ovih entiteta, odnosno jasna i precizna podjela između njih postaje nemoguća. Koncept se gotovo bez izuzetka vezuje uz djelo D. Haraway, *Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature*, Free Association Books, London, 1991. Slovenski prijevod, 1999. U takvom, izvorno feminističkom kontekstu, koncept kiborga ima i izraženu transpolnu dimenziju.

³⁵ Paul, Cox, 1996.

³⁶ Kurzweil, 1999.

³⁷ Stone, 1995.

³⁸ Hayles, 1999.

stoji', red besubjektivnog računanja koje svejedno vlada svakom 'realnošću', materijalnom i/ili imaginarnom".³⁹

Ono što većini teorijskih promišljanja svijeta virtualnog iz osamdesetih i prve polovice devedesetih godina dvadesetog stoljeća nedostaje jeste kritička refleksija pozadine cijele priče, a u njoj glavnu ulogu igra ogroman poslovni interes korporacijskog kapitala velikih multinacionalnih kompanija koje se bave industrijom Interneta, kao i doza neophodne rezerve prema utopiji navodne demokratske globalne države kojom vladaju prosvijećeni tehnokrati, kompjutorski gurunj čovječanstva.

No, i prije pojave medija Interneta bilo je moguće zapaziti snažan utopistički entuzijazam, karakterističan za brojne istraživače na polju umjetne inteligencije i kompjutorske kognitivne simulacije. Oni se pojavljuju uporedo sa razvojem kompjutorsko-digitalne tehnologije, znači polovicom pedesetih i početkom šezdesetih (Newell, Simon, von Neumann, već pomenuti Shannon, Weaver, Minsky ...), a karakteriše ih vjerovanje da digitalni kompjutori imaju sposobnost obavljanja zadanih funkcija na principima djelovanja ljudskog mozga, njegovih kognitivnih potencijala, simulirajući čovjeku inherentne misaone procese, te da s druge strane i sam mozak u stvari funkcionira tek kao jedan savršeniji digitalni stroj.

Sve nas to potom dovodi do pitanja-spoznaje koje/a prati čovjeka nekoliko posljednjih stoljeća, da čovjek konstitutivno ne zna što je ili tko je, ali – i to je najvažnije naglasiti – intenzivno se propituje i samopreispituje o tome. U tom kontinuitetu treba i posmatrati fantazmu virtualnog, ispostavljenju preko simbolike kompjutorskog ekrana – kao tehnološko razvojnu stepenicu unutar koje subjektivno identitetno samopreispitivanje ima "realno-virtualnu" (Lacanoovo razumijevanje), svjesno-nesvjesnu, praktičnu formu iskaza.⁴⁰ Marina Gržinić se na tragu ovih promišljanja poziva na Lacanovog "rasredištenog" subjekta, na "razdjeljenost između nečeg i ničeg, između identifikacijskog poteza i praznine", pri čemu na sceni virtualne realnosti nije "neposredna komunikacija subjekta sa njegovom bližnjom kreaturom koja mu se nalazi nasuprot, već komunikacija sa figurom, izbočinom koju posreduje treće, mehaničko oko".⁴¹ Tu pojavu Lacan formulira kao

³⁹ Žižek, 1996, 107.

⁴⁰ Najkarakterističniji oblici takvog identitetnog iskaza su MUD-ovi (Multi User Domains), IRC (Internet Relay Chat) ili mrežni forumi, ali i klasično surfanje kao način putovanja digitalnim podacima na Mreži.

⁴¹ Gržinić, 1999, 49.

lamelu, nemrtvi neuništivi objekt življenja s onu stranu smrti, preko koje, preuzima Gržinić, “moderna subjektivnost jednostavno iznikne kada subjekt doživi sebe kao izlapljelog, kao isključenog iz reda stvari, iz pozitivnog poretka entiteta”.⁴² Time je i virtualni subjekt i njegov subjektivitet tek “ništa kojeg smatramo kao nešto”.

HIPERTEKSTUALNI KOAUTOR – ČITATELJ–PISAC

Stigli smo do mjesta koje reflektira jedan od centralnih, a možda i najprovokativniji problem sa kojim se susreće teorija o hipertekstu. Radi se o pitanju karaktera relacije, odnosa između autora/pisca s jedne i čitatelja/konzumenta (hiper)teksta s druge strane, odnosno konstrukta tzv. hipertekstualnog koautora – čitatelja–pisca. Teza o hipertekstualnom koautoru/čitatelju–piscu se unutar teorije o hipertekstu pojavljuje kao vrsta ili tip prethodno skiciranog novomedijskog virtualnog identiteta, nastalog u dinamičnom interakcijskom suodnosu dvaju polova, autora/pisca s jedne i čitatelja/konzumenta (hiper)teksta s druge strane, sve posredovano suvremenom digitalno–kompjutorskom tehnologijom. Ta teza je, uostalom, tek partikularan primjer još uvijek poprilično prisutnih teorija o virtualnim kompjutorskim identitetima obrađenih u prethodnom dijelu. Ovakve ideje mogu, i trebaju, biti promišljene i historijski, na način da uvijek imamo na umu činjenicu da je pojava svakog novog medija, a Internet još uvijek volimo krasiti tim epitetom, donosila sa sobom i snažne utopije, nekritička očekivanja u pogledu beskrajskih potencijala koje novi medij navodno pruža. U tom je smislu izum radija bio možda i poticajni za utopistička sanjarenja o novomedijskim identitetnim oslobađanjima nego Internet danas.

Iako primjeri ideje o aktivnim relacijama između teksta/knjige, njegovog autora/pisca i čitatelja, korisnika teksta, te o promjenama njihovih identiteta što nastaju kroz te odnose, nisu nove i moguće ih je primijetiti u uracima knjiške fikcije poput Sterneovog romana *Tristram Shandy* s kraja 18. stoljeća, pa sve do eksperimentalne i tzv. postmodernističke literature u drugoj polovici 20. stoljeća, te niza teorijskih opservacija koje su ih pratile. Za Pouleta, recimo, tekstualno djelo je neka vrsta materijalizacije svijesti, tačka u kojoj se susreću autor i čitatelj koji opet, u korist tog susreta, napuštaju svoje individualne ishodišne dispozicije,⁴³ čime nestaje klasična epistemološka dihotomija između subjekta i objekta,

⁴² Ibid., 51.

⁴³ Poulet, 1969.

rascjep o kojem ćemo kasnije nešto više reći. Ideje o prijelazu iz pasivnog u aktivnog subjekta, odnosno aktivnog (sa)učesnika u procesu prevođenja, prisutne su zadnjih desetljeća i u teorijama brojnih translatologa, njihovim tumačenjima o karakteru prevodilačkog akta. Uglavnom se zasnivaju na dvorazinskoj strukturi prevođenja: dekodiranju izvornika (analiza, dekonstrukcija), te njegovom ponovnom kodiranju u drugi jezik (rekonstrukcija).

No, do snažne aktualizacije svih ovih teza dolazi sa nastankom elektronske interaktivne proze, hipertekstualne fikcije ili hiperfikcije prije petnaestak godina, te digitalne poezije koja ju je ubrzo slijedila. Jasno je i zašto. Pojava suvremene medijske digitalne tehnologije, Interneta, stvorila je tehnološke pretpostavke za direktno naglašen, aktivan i *fizički* neposredan odnos čitatelja sa tekstom. Niesz i Holland su naglasili da “interaktivna fikcija postaje moguća jedino sa pojavom izuzetno brzih digitalnih kompjutera koji su sposobni rukovati riječima”.⁴⁴ Shodno ovim pristupima, korisnik hiperteksta ima mogućnosti bliskog kontakta sa elektronskim tekstom u tzv. nelinearnoj maniri, omogućen mu je izbor različitih povezica, sidrišta, čvorišta i putanja, na taj način dijeli i osjećaj o unikatnoj naračijskoj strukturi koja je rezultat samo njegove/njene korisničke metode, u prilici je da briše ili dodaje dijelove teksta ... Čitatelj hiperteksta jest njegov aktivan korisnik, u interaktivnoj je relaciji sa njim, riječju, postaje koautor ili *čitatelj–pisac*. Ukratko, slijedeći brojne primjere iz teorije o hipertekstu, hipertekstualne povezice, linkovi povezuju čitatelja sa nizom drugih tekstova, grafova, audio i vizualnih materijala, stvaraju decentraliziranu shematsku strukturu, čine da dio autorstva i autorske funkcije pređe sa autora na čitatelja. Nasuprot hipertekstu, koji je kao takav navodno primjer demokratizacije tekstualnosti i autorstva *par excellence*, tradicionalni tekst je centraliziran, linearan, on uspostavlja i promovira hijerarhiju znanja sa sveznajućim autorom kao centralnom i čelnom figurom. Očigledno je da ovakav teorijski pristup pokazuje ograničenosti binarnog pogleda na pomenutu temu, što je upravo u opreci sa nastojanjima da se takva, ili–ili percepcija, prevaziđe putem koncepta hipertekstualnog suautorstva.

Potom postaje jasnije zašto i kako je hipertekstualna praksa, bilo u internetskoj, bilo u hiperfikcijskoj formi, predstavljala gotovo idealan primjer mogućnosti praktične realizacije nekih čisto teorijskih pristupa. Drugim riječima, postaje očito da se ovakve teze unutar teorije o hipertekstu upisuju u kontinuitet promiš-

⁴⁴ Niesz, Holland, 1984, 113.

ljanja o ulozi i značaju suvremenog autora i sudbine autorstva, znači teorijsku tradiciju započetu krajem šezdesetih godina prošlog stoljeća kroz znamenite tekstone Rolanda Barthesa i Michela Foucaulta.⁴⁵ Te povezanosti je teorija o hipertekstu već poprilično detaljno obradila. U najkraćem, one se određuju mišlju da u primjeru hiperteksta uobičajena distinkcija između autora i čitatelja biva narušena, da hipertekst pruža mogućnosti za neku vrstu kolektivnog autorstva, da njime konačno biva poljuljan već stoljećima uvriježen, romantičarski model velikog, genijalnog Autora koji piše iz jednog, precizno i jasno određenog fiksnog ishodišta. Takav tekstualni sklop i potencijal Joyce naziva *konstruktivnim* hipertekstom, odnosno “verzijom što postaje, struktura što još uvijek ne egzistira, tekst koji kontinuirano i nanovo ispisuje samog sebe, a izbor čitatelja hiperteksta nije samo izbor već je sam izbor to – hipertekst”.⁴⁶ Nasuprot verziji takvog, progresivnog, odnosno konstruktivnog hiperteksta, je Joyce postavio model tzv. *istraživačkog* hiperteksta, kakvim uostalom vidi i svoje utjecajno, jedno od najznačajnijih djela

⁴⁵Naravno, riječ o glasovitim tekstovima “Smrt autora” Rolanda Barthesa iz 1968. godine, te “Što je autor” Michela Foucaulta iz 1969. Kako Barthesov, tako i Foucaultov tekst, treba izričito posmatrati unutar konteksta vremena u kojem su pisani.

Radi se, dakle, o revolucionarnim, danas već mitološkim, šezdesetim, znamenitom pariškom maju ‘68 i cijelom nizu alternativnih pokreta na različitim poljima i u različitim oblicima. U SAD-u, otpor prema ratu u Vijetnamu pokreće masovne kontrakturne pokrete revolucionarnih razmjera (hippy-pokret, Woodstock), religije Dalekog Istoka prodiru na Zapad, nudeći alternativna rješenja faustovskoj duši Zapadnjakâ koji grcaju u potrazi za “izgubljenom duhovnošću” (rezultate tih utjecaja danas prepoznajemo u formi new age pop-spiritualizma i kvazimisticizma), šezdesete donose medijsku ekspanziju. TV se u velikom broju domova pridružuje radiju kao svakodnevni životni suputnik. Taj začetak masovnog priključivanja na medije u bliskoj će budućnosti (danas) rezultirati nužnim medijskim posredovanjem u odnosu čovjeka sa svijetom, s drugim čovjekom, ali i sa samim sobom. To je i vrijeme u kojem se već prepoznaju mainstreamovske karakteristike suvremenog društva: masovna pop-kultura i razvijeni potrošački konsumerizam, u zapadnoj Europi je buknuła znamenita studentska pobuna (maj 1968), čiji intelektualni junaci postaju Lacan i Foucault. To je pobuna sa ciljevima: napraviti zaokret ka stvarnoj, a ne samo proklamovanoj demokraciji i time prihvatiti sve ono što taj pomak donosi sa sobom (antifašizam, socijalizam, kasnije i ekologizam; karakteristike koje govore u prilog tvrdnjama da je revolucija ‘68 zapravo zahtjev za jačim zaokretom ulijevo, u političkom smislu), liberalizirati instituciju univerziteta, odbaciti autoritarni odgoj ...

U kontekstu svega toga, Barthes i Foucault prvi primjećuju, a brojni ih slijede, da je prijeko potrebno revidirati, te iznova promisliti i neke od osnovnih postavki po pitanju teksta, tekstualnosti, autora, čitatelja i njihovih odnosnih relacija. Naime, svim prethodno

hiperfikcije uopće, *Afternoon, a story*.⁴⁷ Temeljna je razlika između istraživačkog i konstruktivnog hiperteksta, slijedeći Joyce, u tome da je istraživački hipertekst – hipertekst ograničene čitateljeve djelatnosti i utjecaja, dok konstruktivni hipertekst, na drugoj strani, najavljuje eru autora–čitatelja ili *interlokutora*.⁴⁸

Time su, dakle, diskusije na temu što autor jeste i što bi trebao biti, postale intrigantne za teoriju o hipertekstu. Za mnoge od teoretičara hiperteksta, hipertekstualno pisanje jest svojevrsan kolaborativni projekat putem kojeg se tekst beskonačno rasprostire, a svi koji učestvuju u takvom procesu postaju potencijalni hipertekstualni koautori.⁴⁹ Teorija o hipertekstu pruža dosta primjera ove vrste, i to kroz radove nekih od najznačajnijih teoretičara sa ovog polja.

Jedan od uvodnih primjera nalazimo u radu Georgea P. Landowa i Paula Delanya, koji označavaju hipertekstualnog čitatelja kao “čitatelja–autora”: “Hipertekst ... stvara aktivnog, čak nametljivog čitatelja”.⁵⁰ Landow govori o iščezavajućoj distinkciji što dijeli autora od čitatelja, odnosno o “aktivnom i interaktivnom

nabrojanim fenomenima toga nadasve zanimljivog perioda zajednička je tendencija da u što većoj mjeri kritički preispitaju pozicije neupitnih, tradicionalnih autoriteta, institucija i njihove neograničene moći. Tekst, kao forma koja neposredno reflektira i u kojoj se reflektira društvo, zbilja, socijalni trenutak, svakako da je predstavljao polje na kojem su se ti odnosi dominacije i moći, relacija između autora i čitatelja, morali neposredno aktualizirati. Teze o “smrti autora” su tako klasične i komplementarne nekim općim idejama o tekstu, tekstualnosti, autoru i autorstvu i anonimnog samoispisivanja, o apsurdnosti svakog daljeg inzistiranja na autorskom potpisu, autorskim pravima i autorskom vlasništvu ili osobenom i prepoznatljivom autorskom izvornom slogu i izrazu. U smjeru takvih ambicija, potencijalno afirmativnih pomaka promjene, treba posmatrati ova dva izuzetno značajna teksta. U njima iznesene ideje doživjeće oblik šireg teorijskog uobličavanja desetak godina kasnije u Lyotardovoj, sada već klasičnoj, postmodernističkoj frazi o kraju ili delegitimizaciji velikih metapripovijesti, to jest priče nad pričama, nositeljice Znanja i Istine. Njome i neprikosnoveni Autor gubi dominantan pripovjedački pijedestal. Slovenski prijevod ovih tekstova u Pogačnik, 1995.

⁴⁶ Joyce, 1998, 180.

⁴⁷ Joyce, 1990.

⁴⁸ Za više o tome u Joyce, 1995, a naročito u tekstu “Siren Shapes”.

⁴⁹ Iako ni medij printa u zadnjih par desetljeća nije imun na slične eksperimentalne poteze. Recimo, dobar primjer takvog, kolektivnog pisanja u knjiškoj formi jest BILWET, nizozemska teorijsko-medijska kooperativa ili medijska gerila. Slovenski prijevod, BILWET, 1999.

⁵⁰ Delany, Landow, 1993, 90.

čitatelju”.⁵¹ Na osnovnom nivou čitatelj izabire koju će povezicu slijediti, time iscrtava vlastitu putanju kroz tekst ujedno rekonfigurirajući cijeli dokument. Naime, povezujući jedan dokument sa drugim, on/ona kreira novi dokument. “Ova konstrukcija beskonačnog entiteta ili cjeline uvijek se dešava pri čitanju, ali ona pri čitanju hiperteksta dobiva dodatnu formu konstrukcije, ma koliko provizorne, osobenog teksta izgrađenog od fragmenata, pojedinačnih leksija.”⁵²

Landow postavlja problem tzv. *rekonfiguracije autora* u hipertekstu i pritom uvodi pojam kolaboracije, riječi latinskog porijekla što znači “zajedno činiti”, “raditi nešto”. Kroz ovaj pojam raščlanjuje dvije vrste odnosa koji se pojavljuju kroz praksu hiperteksta. Prva je kolaboracija pisca i čitatelja, a druga kolaboracija više pisaca sa drugim piscima po načelu da u virtualnom sistemu, internetskom hipertekstualnom univerzumu, autori koji pišu u ovom trenutku surađuju, kolaboriraju sa virtualnom prisutnošću autorâ koji pišu i koji su pisali u drugom trenutku, ali su njihova djela prisutna i trenutačno dosegljiva. “Virtualno prisustvo drugih tekstova i drugih autora važno pridonosi radikalnoj rekonceptualizaciji autorstva, autorskog vlasništva i kolaboraciji stvorenoj hipertekstom. Time, udvostručeno, svako pisanje unutar hipertekstualnog okruženja postaje kolaborativno pisanje.”⁵³

Putem tih teza, Landow izvodi zaključak da “u hipertekstu *nema autora u konvencionalnom smislu*”.⁵⁴ Isti autor navodi i primjere cijele generacije ranih teoretičara na čije radove se često pozivaju, kako Landow, tako i drugi autori vezani za hipertekst s početka devedesetih, Vannevara Busha, Douglasa Engelbarta, Teda Nelsona i van Dama, koji su, prema mišljenju Landowa, naglasili da se u hipertekstu čitateljeva funkcija sjedinjuje sa autorskom, te se time i podjela između njih briše.⁵⁵ Jednostavno, čitatelj postaje autorom, a Landow nam u tu svrhu nudi termin “wreaders”, u primjeru “kada tehnologija transformira čitatelje u čitatelje–autore”.⁵⁶

Slično razmišlja i Jay David Bolter kada kaže da “u elektronskom spisateljskom prostoru [...] čitatelj priređuje tekst [...] participira u stvaranju teksta kao

⁵¹ Landow, 1997, 120.

⁵² Ibid., 195.

⁵³ Ibid., 104.

⁵⁴ Ibid., 114. Moj kurziv (op. a.).

⁵⁵ Landow, 1994, 14.

⁵⁶ Ibid.

slijeda riječi”,⁵⁷ tvrdeći pritom da elektronski tekst omogućava čitatelju razmjenu u dinamičkom procesu pisanja, te da je “tekst realiziran od strane čitatelja u procesu čitanja”.⁵⁸ Ta su razmišljanja očigledno vrlo srodna teorijskim tezama Wolfganga Isera i drugih teoretičara tzv. recepcijske estetike teksta. Bolter je također naglasio da elektronska tehnologija čini “promjenu odnosa autora prema tekstu i obrnuto, kao i teksta prema čitatelju”.⁵⁹

Theodor Nelson je vidio svoj projekat *Xanadu* kao novi spisateljski prostor sa izraženom tendencijom decentralizacije autoriteta, a jačanja moći individualaca. Nije teško prepoznati što je pritom Nelson zapravo zamišljao: termin autoritet kao odrednicu za *instituciju Autora*, te individualce kao kreativne čitatelje, korisnike hiperteksta.⁶⁰ Jakob Nielsen, u već citiranom komentaru o elektronskom tekstu koji treba biti baziran na interakciji, hipertekstualnom povezivanju, navigaciji, istraživanju i tome slično, piše još i to da “nitko više nema vremena da čita duge izvještaje: informacija mora biti dinamična i pod direktnom kontrolom čitatelja, a ne autora”.⁶¹ Ilana Snyder se prosto poziva na tehnologiju korištenja hipertekstualnih uradaka kao mehanizma uspostave suautorstva kada kaže da “korisnici hiperteksta aktivno participiraju locirajući informaciju: studenti postaju *čitatelji–autori*, bilo birajući individualne putanje kroz povezane informacije bilo dodajući tekstove i povezice mreži”,⁶² odnosno da je “hipertekst dijelom konstruiran od strane autora koji kreiraju povezice, i dijelom od strane čitatelja koji odlučuju koje niti slijediti”,⁶³ na osnovu čega poprilično nekritički izvodi zaključak da “hipertekst konsekventno razbija granice između čitatelja i pisaca”.⁶⁴

Opreznije nastupa Jane Yellowlees Douglas kada promišlja interaktivnu konstrukciju koja, po njoj, ne potcjenjuje niti oslabljuje autorsku poziciju, već je prije transformiše. Upravo će ovakav tip pristupa predstavljati putokaz za naše kritičko preispitivanje institucije koautora u hipertekstu. Autori interaktivnih dijelova u bilo kojem žanru, smatra Douglas, jesu ono što su dramski pisci uvijek bili: krea-

⁵⁷ Bolter, 1991, 158.

⁵⁸ Ibid., 6.

⁵⁹ Ibid., 3.

⁶⁰ Nelson, 1987.

⁶¹ Nielsen, 1998.

⁶² Snyder, 1998, 135. Moj kurziv (op. a.).

⁶³ Ibid., 126.

⁶⁴ Ibid., 127.

tori inicijalnih uvjeta za kasniji nastup (*performance*).⁶⁵ Nasuprot njenom oprezu u promišljanju ovih tema, Woolley nudi eksplicitnu, a klasičnu i potpuno nekritičku tezu po kojoj Internet svakog čini autorom, te da distinkcija kojom autor opstaje nasuprot čitatelju, jednostavno nestaje praksom korištenja ovog medija.⁶⁶ Richard Lanham misli slično kada kaže da je čitatelj hiperteksta uvijek, najmanje, koautor teksta i, još radikalnije, ponekad je čitatelj hiperteksta primarni autor. Lanham naglašava da su elektronski čitatelji interaktivni čitatelji koji mogu učiniti sve stvari koje se od njih traže, ili izabrati da ih ne učine. Na taj način granica između kreatora i kritičara jednostavno nestaje.⁶⁷ Prikaz ideje o elektronsko–tekstualnom, odnosno hipertekstualnom koautorstvu u radovima nekih od hipertekstualnih teoretičara i teoretičarki, zaključit ćemo definicijom koju nudi Jerry Everard:

“Hipertekst predstavlja promjenu u autorsko/čitateljskoj hijerarhiji, poput toga da će čitatelji sve više uspostavljati svoje vlastite narativne sekvence – uloga u prošlosti rezervirana za autora. Štoviše, čitatelj postaje fokus produkcije značenja, tako da će distinkcija autor/čitatelj sve više nestajati, što se već dogodilo u suvremenoj književnoj filozofiji.”⁶⁸

Ukratko sumirane, njihove teze bi glasile: nemoguće je biti pasivan čitatelj, konzument hiperteksta, elektronsko pisanje naglašava nestabilnost i promjenljivost teksta sa tendencijom da izbriše distancu između autora i čitatelja, sve na način potencijalnog preobraćenja čitatelja u autora. Hipertekst preferira autora koji izabire, uređuje i emituje tekst građenjem strukture interodnosnih ideja i koncepta. To je i specifična karakteristika hiperteksta, mogućnost stalne rekombinacije koja ukazuje na njegov interakcijski karakter. Hipertekstualni čitatelj kupi i izabire povezice, gradi svoje putanje od čvorišta do čvorišta, dodaje nove tekstove postojećoj Mreži i time je nadgrađuje ... Mogućnost da započne svoje kretanje/čitanje iz bilo koje točke u Mreži, stvara kod čitatelja/korisnika osjećaj slobode, ali mu i daje privid moći. Sve te karakteristike, slijedeći ove teorije, čine njegovu/njenu tranziciju iz pasivnog, “tradicionalnog” čitatelja u aktivnog, hipertekstualnog *čitatelja–pisca*, koautora.

No, kritički pristup ovoj problematici se čini neizbježnim: gdje su granice ovog (popularnog) optimizma? Da li kompjutorski interakcijski proces koji je od

⁶⁵ Douglas, 1993.

⁶⁶ Woolley, 2000, 156.

⁶⁷ Lanham, 1993.

⁶⁸ Everard, 2000, 161.

strane cijelog niza teoretičara na temu hiperteksta nekritički prihvaćen, to znači bez svog neminovnog antipoda – interpasivnosti, zaista eliminira distancu između posmatrača i posmatranog, subjekta i objekta, u ovom slučaju autora/pisca i čitatelja/korisnika hiperteksta?

Prije no što se upustimo u analizu ovog problema, osvrnimo se nakratko na srodnu problematiku ovog tipa na primjeru tzv. egzaktne znanosti, tačnije kvantne fizike. Naime, na primjeru ideje o hipertekstualnom koautoru iz zadnjeg desetljeća prošlog stoljeća, kao simboličke sinteze dvaju naizgled suprotstavljenih polova, možemo prepoznati epistemološko naslijeđe iz ranog 20. stoljeća, u vidu Heisenbergove teorije neodređenosti, što će u bitnim elementima, kao što smo to vidjeli, preuzeti neki pravci u humanistici i filozofiji (recimo Derrida kroz kritiku de Saussurevih strukturalističkih dihotomija), a teoretičari hiperteksta iskoristiti na način aplikacije nekih od ovih ideja na primjere prakse hiperteksta.

Teorija neodređenosti Wenera Heisenberga, konceptualizirana unutar kopenhagenskog kružoka kvantnih fizičara okupljenih oko Nielsa Bohra, nastala je kroz proučavanja subatomskog svijeta, tačnije preko posmatranja pozicije elektrona u odnosu na atomsko, protonsko–neutronsko, jezgro. Šire, kvantna fizikalna teorija, kojoj Heisenbergova teza pripada, zanima se za poziciju posmatrača u posmatranom svijetu mikrofizike, iako treba napomenuti da ova ideja u historiji znanosti ima i stariji datum. Na nju, naime, nailazimo još u 18. stoljeću, unutar kovarijantnog načela Ruđera Boškovića, koje naglašava značaj opisa svijeta u ovisnosti od posmatrača jer ga promjene u posmatračevoj poziciji gledišta relativno mijenjaju.

Kao osnovni moto teorije neodređenosti može se izreći slijedeće: ono što se dešava na atomskoj razini ovisi o načinu na koji vršimo eksperimentalno posmatranje, odnosno, upravo o činjenici da posmatramo, to jest, sve što opažamo već je samim činom opažanja selekcionirano i organizovano. Prevedena na razinu hiperteksta, ova максима bi glasila: ono što se dešava sa (hiper)tekstom ovisno je od načina kako (hiper)tekst čitamo i razumijemo, odnosno kako ga dekonstruiramo, ili od činjenice da ga mi čitamo. Kao što se termin “dešavanje”, unutar Heisenbergove teorije, može primijeniti samo na čin pukog posmatranja, a nikako na stanje stvari između dva opažanja, tako se i pojam hipertekstualnog “čitanja” odnosi samo na trenutak neposredne interakcije sa hipertekstom.

U okviru suvremene umjetnosti, na primjer, kako kasne moderne (konstruktivizam), te naročito postmoderne (konceptualizam, instalacije i performansi uz

korištenje medijskih, video i kompjutorskih tehnika), umjetnički objekt se postavlja u kontekst prostornog okruženja – mjesta, odnosno postaje tek motiv za pozadinska značenja i interpretacije kroz umjetnikovu intervenciju u svijet, pri čemu subjektivna perspektiva i pozicija posmatrača postaju jednim od ključnih kriterija. Umberto Eco je, u knjizi *Otvoreno djelo*,⁶⁹ a pozivajući se na Einsteinovu teoriju relativnosti, naglašavao koliko je posmatraču nedostupno konačno znanje o nekom sistemu. U tom smislu, Eco govori o otvorenoj strukturi umjetničkog djela kao rezultata stvaranja između autora i konzumenta umjetnine, i to kroz polje različitih mogućnosti i pozicija pogleda na nju, te varijabilnosti cijelog sistema.

Teorija neodređenosti, kao i cjelokupna kvantna fizika, predstavljali su svojevrstan revolucionaran znanstveni obrat svog vremena. Klasična fizika, usidrena u materijalističko–pozitivističku matricu 19. stoljeća, zagovarala je objektivni odnos prema svijetu, nevezan za neposredno, subjektivno iskustvo, ili, Heisenbergovim riječima, “klasična fizika se može odrediti kao ona idealizacija u kojoj se o svetu govori kao o nečem potpuno odvojenom od nas”.⁷⁰ Kao takva, klasična fizika 19. stoljeća izrasta na direktnom naslijeđu tzv. kartezijanskog obrata i Newtonovih teza, stavova po kojima je odnos prema objektivnoj stvarnosti prirodnih pojava moguć kroz izuzimanje svoga “ja” iz općeg poretka stvari i zauzimanje objektivne distance do istih. Pritiske nekih teoretičara klasične fizike u smislu da nije potrebno u području kvantne teorije napustiti precizne, racionalne i objektivne opise pojedinačnih sistema, Heisenberg razumije kao oblik znanstvene autokratije putem “ideološke nadstrukture koja ima malo zajedničkog sa neposrednom fizičkom realnošću”.⁷¹ Kao što su teoretičari kvantne fizike shvatili nedovoljnost i nepraktičnost tradicionalnih pojmova klasične fizike za opisivanje pojava o kojima govori kvantna fizika, tako se i poststrukturalističko, a na njegovom naslijeđu i hipertekstualno, razumijevanje diskursa mijenja u odnosu prema modernističkim teorijama. Poput Bohra, čiji je pojam komplementarnosti “ohrabrio fizičare da radije pribegavaju neodređenom nego nedvosmislenom jeziku, da koriste klasične pojmove na jedan pomalo maglovit način u skladu sa načelom neodređenosti, da alternativno primenjuju različite klasične pojmove koji bi doveli do protivrečnosti ukoliko bi se istovremeno koristili”,⁷² tako i teorija o hipertek-

⁶⁹ Eco, 1989.

⁷⁰ Hajzenberg (W. Heisenberg), 2000, 61.

⁷¹ Ibid., 79.

⁷² Ibid., 112.

stu polazi od prostog ishodišta da hipertekst i njegov diskurs nemaju direktnog značenja, već su konzumenti hiperteksta, znači čitatelji, ti koji mu daju značenje, pri čemu je hipertekstualni autor tek netko tko nudi paletu izbora i mogućnosti u svom djelu, odnosno zacrtava njegove rubne okvire. Time bi finalni formalizam kvantne teorije – interakcija nekog sistema sa mjernim aparatom je jedna cjelina – u poststrukturalističko–hipertekstualnoj verziji glasilo: interakcija nekog (hiper)teksta sa njegovim čitateljem je jedna cjelina.

Aplikacija jedne tako velike znanstvene teorije kakva je kvantna fizika na partikularan primjer, kakav je hipertekstualna praksa, čini nam se mogućim i opravdanim upravo iz perspektive značaja i važnosti naslijeđa koje su kvantni fizičari ostavili u svojim radovima. Time kritički promišljamo koncept hipertekstualnog koautorstva tek kao jedan model unutar šireg epistemološkog problemskog polja kojim je značajno obilježeno 20. stoljeće, a koje je preneseno i u tekuće pitanje dihotomije na potezu subjekt(ivno)–objekt(ivno). Znanstveni napori u pokušaju razrješenja i prevazilaženja tog dualizma umnogome duguju tezama iz domena kvantne fizike, a njima se služe i brojni filozofsko–humanistički teorijski pristupi (uglavnom oni koji nose predznak postmodernistički) u bavljenju svojim problemskim zadacima. Kritička analiza ili dekonstrukcija identiteta hipertekstualnog koautora je primjer sa kojim sagledavamo složenost, ali i preispitujemo utemeljenost tih napora.

Time kritički promišljamo koncept hipertekstualnog koautorstva tek kao jedan model unutar šireg epistemološkog problemskog polja koje je značajno obilježilo 20. stoljeće, a prenešeno je i u tekuće. To je već postavljeno pitanje dihotomije na potezu subjekt(ivno)–objekt(ivno). Kritička analiza ili dekonstrukcija identiteta hipertekstualnog koautora jest jedan primjer sa kojim sagledavamo složenost, ali i preispitujemo utemeljenost tih napora.

Ipak, puko čitateljstvo u hipertekstu ponekad može biti jednako, ako ne i snažnije izraženo nego li u tiskanim tekstovima, knjigama. Započnimo sa jednostavnim pitanjem koje već oslikava prvu sumnju. Da li korisnik/čitatelj hiperteksta može aktivno i ravnopravno učestvovati u kreaciji povezica, linkova u određenom hipertekstualnom djelu? Već smo u drugom poglavlju, prilikom definiranja hipertekstualne konceptualne terminologije, te mjesta i značaja hipertekstualnih povezica u općoj strukturi hiperteksta, rekli da povezice nisu neutralni mediji prijenosa. Postavili smo pitanje pozicije određene povezice u hipertekstualnoj strukturi, zatim koje stranice, odnosno blokove ili leksije hiperteksta

pritom povezuje, kakvi su učinci tih povezivanja i tome slično. Drugim riječima, zašto jedno hipertekstualno sidrište povezuje tu stranicu sa nekom drugom, jasno određenom stranicom. Upravo odabir pojedinih riječi ili rečenica kao potencijalnih povezica u kompjutorsko-digitalnom tekstu, njihova ikonizacija, pretvaranje u sidrišta i čvorišta, njihovo razmještanje, precizna lokacija, sve to čini ključne momente u dizajniranju hiperteksta. Tu se takođe nalaze i osnovice za refleksije o karakteru autorstva u hipertekstu.

Rosenberg iznosi tezu da čitatelj može postati programer ukoliko mu je ponuđena potpuna mogućnost programabilnosti unutar hipertekstualnog interfejsa. No, pritom iznosi i sumnju: može li u tom slučaju čitatelj postati takođe i dizajner hiperteksta?⁷³ Suprotno tome, svaka povezica, sidrište i čvorište, a time direktno i svaka potencijalna putanja kretanja hipertekstom, određeni su izborom web dizajnera. Povezice su produkt tačno određenih individualaca ili grupa koji ih kreiraju shodno svojim interesima. Svako korištenje tako, unaprijed i precizno, pozicioniranog linka, omogućava hipertekstualnom dizajneru/autoru kontrolu svih mogućih kretanja hipertekstualnog korisnika. Ono što je vrlo bitno naglasiti jeste činjenica da povezice koje povezuju različite dokumente ne mogu proizvesti nove, originalne i neočekivane strukture. Dakle, hipertekstualni korisnik/čitatelj zaista posjeduje pravo na krajnji, konačni izbor linka, ali je taj izbor omogućen unutar *ponuđenih*, znači tačno odabranih, označenih i time ograničenih mogućnosti. Time je i osjećaj o neograničenim opcijama hipertekstualnog povezivanja tek prividan. Te su mogućnosti uvijek i već unaprijed limitirane dizajnersko-autorskom selekcijskom intervencijom.

Postoje i hipertekstualni uraci koji se, naizgled, svojim primjerom suprotstavljaju kritičkim notama iznesenim u prethodnim redovima. U dobro znanom djelu iz domena hiperfiksije, *Marble Springs*, autorice Deene Larsen,⁷⁴ čitatelji su u prilici da temeljito prekrstare mapom imaginarnog grada, dobiju uvid u pojedinačne biografije njegovih stanovnika, kako “živućih”, tako i onih iz njegove “prošlosti”, te, za nas najzanimljivije, čitatelji imaju mogućnost praktične realizacije svojih vlastitih imaginarija, dodavanjem profila novih likova, stanovnika grada i opisom novih scena, dešavanja u gradskom životu. Korisnici/čitatelji su takođe zamoljeni da, ukoliko to žele, izdavačima pošalju svoje verzije nastale čitanjem/pisanjem *Marble Springsa* koje potom imaju *potencijalnu mogućnost da*

⁷³ Rosenberg, 1998.

⁷⁴ Larsen, 1994.

budu uvrštene kao dio neke od novih, budućih verzija ovog hiperfiksijskog djela. Dakle, privid o potencijalnom koautorstvu čitatelja kroz *Marble Springs* je izuzetno naglašen, no ključni trenutak po pitanju potencijalnog autorskog udjela hiperfiksijskog čitatelja je ipak u rukama više autorske instance, izdavača ovog djela i naravno, stvarne autorice *Marble Springsa*, Deene Larsen. Oni su ti koji imaju zaključnu riječ po pitanju uvrštavanja ili neuvrštavanja nekog dijela stvorenog od strane anonimnog čitatelja u novu verziju *Marble Springsa*, oni imaju moć finalne *autorizacije* djela i posljedično, oni ga potpisuju. Ukoliko se, pak, čitatelj odluči da ne pošalje svoju verziju priče izdavačima i autorici djela, potom sve to u stvari poprima karakter digitalne igrice između hiperfiksijskog uratka, njegove autorice i anonimnog čitatelja, dobiva auru intimnog doživljaja, a bez posredovanja javne prezentacije svaka rasprava na temu autorstva i koautorstva postaje izlišna.

Spomenuti projekat *Intermedia* sa Brown Univerziteta, zasnovan je na viziji potpune interne povezanosti dokumenata unutar njega, te implicira model nastanka neovisnog, izoliranog dokumenta. *Intermedia* je upravo bazirana na principu da niti jedan dokument u sistemu ne može egzistirati izolovano, svaki je potencijalno poveziv sa bilo kojim drugim. Taj koncept predstavlja suprotnost tradicionalnom načinu korištenja dokumenata koji su fizički odvojeni, upravo kroz model iskorištavanja potencijala elektronskog, digitalno–kompjutorskog okruženja, softvera. Ti dokumenti hipertekstualno–kompjutorskog karaktera nemaju tačno određenu, fizičku lokaciju, što im omogućava direktan i neposredan prijenos, kombiniranja i modifikacije. Landow smatra da je takav sistem izrazito transformacijski, da redefinira tradicionalne relacije između autora i čitatelja teksta, štoviše da vraća čitateljima teksta simultano autorstvo nad tekstom, te eliminira granice i hijerarhije nametnute dominacijom “originalnog” teksta.⁷⁵

Kritika upućena ovakvom načinu razumijevanja projekta *Intermedia*, istina izraženo interaktivnog, srodna je prethodno iznesenoj u primjeru *Marble Springsa*. Ponuđene mogućnosti prevazilaženja pukog čitateljskog konzumerstva kroz sistem *Intermedia* ipak nailaze na granice svojih potencijala. Ti limiti su izraženi kroz instancu autora i u naglašenom autorstvu onih – u primjeru *Intermedia* su to Landow i njegovi suradnici na projektu – koji planiraju i realiziraju, odnosno stvaraju uvjete za sve prethodno nabrojane transformacijske mogućnosti, i koji

⁷⁵ Landow, 1990.

imaju pravo potpisa na određen hipertekstualni projekat. Dakle, cijela je priča prenesena na jednu višu, a kroz naglašen potencijal interaktivnosti često i prikrivenu, instancu novog tipa autora i autorstva. U najoptimističnijem ozračju možemo govoriti o kreativnom, angažiranom čitatelju, možda čak i o obliku simuliranog autorstva, no ne i o stvarnom koautoru. Čisto autorstvo nad određenim produktom opstaje, te se simbolički znakovito izražava u performativnom činu potpisa istog.

Zaštita tradicionalnih kanona autorstva prepoznatljiva je i u slučaju najopćenitijeg primjera hiperteksta – Interneta. Njegovi korisnici teško da mogu biti čitatelji i pisci, autori istovremeno. Dokumenti na Internetu, posredovani programima (*browser*) koji su fundamentalni elementi u konstituciji Mreže, predmet su vlasništva, autorizirani su na način da ih njihovi vlasnici, autori/dizajneri mogu bilo kada i na bilo koju drugu lokaciju premjestiti ili jednostavno zatvoriti za dalju upotrebu, kao i učiniti modifikacije postojećeg sadržaja na web stranici, dodati nove ili brisati postojeće povezice na njoj, time i direktno utjecati na potencijalne putanje povezivanja i kretanja Internetom ... Pri tim zahvatima autorska funkcija je nezamjenjljiva.⁷⁶ Takođe, sve češći zahtjevi za plaćanjem pristupa pojedinim internetskim stranicama i sadržajima, te mehanizmi kontrole u smislu tko sve posjećuje određenu stranicu, sve su to načini autorizacije i preživljavanja koncepta autorstva u primjeru WWW–a.

Ako napravimo iskorak iz eksplicitnog domena hipertekstualnog okruženja i povučemo kratku paralelu problemskog preispitivanja novog koncepta autorstva u okviru šireg socijalno–medijskog okruženja, vrlo brzo pronalazimo slične fenomene unutar suvremene elektronske muzike. Pritom prvenstveno mislimo na poziciju i ulogu DJ–a. Da li DJ–stvo u kojem glazbeni “party gurui” iz već postojećih zvučnih zapisa grade novi zvučni kolaž, u bitnome ovisan od neposrednog trenutka nastajanja, predstavlja oblik autorstva ili ne? Na prvi pogled bi se možda činilo da ne, jer je očigledno da se ne radi o izvorno stvorenom, već posuđenom i izmiksanom, glazbenom materijalu. No, isto tako je uočljivo, iza ovog prvog, površinskog utiska, da DJ–ovi uspostavljaju drugi oblik originalnog autorstva kroz improvizacijsku kreaciju novih glazbenih proizvoda nastalih razli-

⁷⁶ Mogući izuzetak predstavljaju hakerski potezi, neautorizirani upadi u internetske dokumente drugih i mijenjanje ili brisanje njihovih sadržaja, no njih, zbog često nezakonite i nasilne prirode njihovog djelovanja, izuzimamo iz razrade na temu hipertekstualnog koautorstva.

čitim kombinacijama već postojećih materijala. Taj novi, DJ-autor, “samo drukčije izgleda”.⁷⁷

Ideje o hipertekstualnom suautorstvu mogu biti dovedene pod utemeljenu kritičku sumnju već i na razini zdravorazumske dileme. Naime, ogromna većina radova, knjiga, tekstova, čak i na teme poput hiperteksta, Interneta, dostupna je samo u knjiškoj, tiskanoj formi, dok tekstovi i knjige dostupni preko Mreže najčešće imaju zaštitni kod dostupan tek prethodnom uplatom. Jednostavno, time se štite *autorska* prava. Oni rijetki, preko Interneta besplatno dostupni primjerci, su takođe, kao i sve knjiške verzije, jasno i na dominantno uočljivom mjestu potpisane *imenom autora*. Gotovo da je izuzetno teško na Mreži pronaći upotrebljiv, kvalitetan, a nezaštićen i autorski nepotpisan, tekstualni materijal.

Ako ponovno posegnemo za nekim od teorijskih kanona sa kojima smo se već susreli u ovom radu, pronaći ćemo u razmišljanjima Umberta Eca, onim koja se tiču “otvorenog djela u pokretu”, te pitanja o autoru i autorstvu, pronicljive putokaze za našu analizu.

“Možemo reći da je ‘djelo u pokretu’ mogućnost za brojne različite personalne intervencije, ali to nije bezličan poziv za nediskriminirajuće učesće. Poziv nudi učesniku mogućnost orijentiranog uloga unutar nečeg što uvijek ostaje *autorski kreiran svijet*.”

Drugim riječima, *autor nudi* interpretatoru, učesniku, adresantu, djelo na dovršenje. On ne zna tačan oblik kojim će njegovo djelo završiti, ali je uvjeren da će, pošto bude kompletirano, pitanje djela još uvijek biti njegovo vlastito [...]. *Autor je taj koji određuje broj mogućnosti koje su već racionalno organizirane, usmjerene i snabdjevene specifikacijama za primjeren razvoj*”.⁷⁸

Aplikacija ove ideje na primjer hiperteksta bila bi moguća na način da autor hipertekstualnog djela jeste onaj/ona što konstruira hipertekst u mnoštvu njegovih potencijala oslikanih kroz složenu strukturu povezica, čvorišta, mogućih putanja, riječju u širokom pluralizmu izbora. Poznatu, već pomalo frazeološku misao Michaela Joyca da hipertekst omogućava primjer knjige čije čitanje nikada nije dva puta isto, nadopunili bismo tezom da i ako nikada ili gotovo nikada nije isto, onda je to iz razloga autorovog odabira složene tekstual-

⁷⁷ Poschardt, 1998, 284. Poschardtov rad predstavlja dobar prikaz historijskog razvoja DJ kulture i primjer kritičkog preispitivanja uloge i značaja autora, te transformacije autorstva u suvremenom glazbenom izrazu. Više informacija o ovoj temi u Manovich.

⁷⁸ Eco, 1989, 19. Moj kurziv (op. a.).

ne strukture koja, kao takva, postaje oblik njegovog prepoznatljivog autorskog potpisa.

Slavoj Žižek predstavlja presjek razumijevanja kiberprostornog hiperteksta kao novog medija u kojem “novo životno iskustvo”, dakle iskustvo življenja koje razbija linearnu formu i kao alternativu nudi “multiformni tok”, niz mnogostrukih kontingentnosti i nepredviđenosti, nalazi svoj “‘prirodni’, odgovarajući objektni korelat”.⁷⁹ Takva kiberprostorna pripovijest, iznosi Žižek, je doživljena kao “postmoderna”, hipertekstualna, neodređena forma rizomske fikcije koja ne privilegira neki točno i precizno određen redosljed čitanja ili interpretacije.⁸⁰ Preko tog konteksta se, a sve u pokušaju umještanja interpretacije kiberprostora kao simbolne dimenzije unutar lacanovske trijade Imaginarno–Simbolno–Realno, između ostalog dotiče i naših problemskih motiva – hipertekstualnog autorstva i hipertekstualnog koautora, kojeg vidi kroz terminološku konstrukciju “proceduralnoga avtorstva”, preuzetu od Janet H. Murray.⁸¹

“[A]utor (recimo u proniknutom interaktivnom okruženju u kojem aktivno učestvujemo igrajući uloge) više ne piše detaljne linearne priče, već tek nudi osnovna pravila (koordinate fiksijskog univerzuma u koji propadamo, ograničen niz radnji koje možemo izvršiti unutar tog virtualnog prostora, itd.) koja služe kao osnova za aktivno uključenje interaktera (intervencija, improvizacija). Taj pojam ‘proceduralnog autorstva’ pokazuje potrebu za nekom vrstom lacanovskog ‘velikog Drugog’: da bi se interakter uključio u kiberprostor, mora djelovati unutar minimalnog niza *izvana postavljenih* prihvaćenih simbolnih pravila/koordinata.”⁸²

Dakle, navedeni citat jasno ukazuje na zanimljive momente unutar promišljanja o hipertekstualnom (ko)autorstvu. Kao prvo, markirana *izvana postavljena* simbolna pravila, koja nameće nitko drugi do nanovo redefinirani autor u digitalnom kiberprostornom tekstu – hipertekstu, te ono što imenuje interakterom. Pod pojmom “interaktora” razumije upravo ono što teorija o hipertekstu određuje konceptom hipertekstualnog koautora, *čitatelja-pisca* (spomenuti “wreader”, George P. Landowa). “Kao interakteri postavljeni smo u položaj neke vrste ‘manjeg boga’ i imamo na raspolaganju ograničenu moć intervencije u subjektovu životnu priču [...]”⁸³ (u

⁷⁹ Žižek, 1999, 9–10.

⁸⁰ Ibid., 7.

⁸¹ Murray, 1997.

⁸² Žižek, 1999b, 5.

⁸³ Ibid., 8.

kontekstu primjera priče koju Žižek preuzima od Janet Murray). U ovom je slučaju potrebno akcentirati odrednicu *ograničena moć intervencije* Žižekovog tzv. interaktera, ili našeg koautora, koja je, jednako prethodno navedenim *izvana postavljenim* simbolnim pravilima interakcije sa hipertekstom, određena i limitirana izborom i tekstualnom strategijom novog tipa “skrivenog” hipertekstualnog autora.

Time smo pokušali skicirati širi okvir unutar kojeg promišljamo pitanja o koautoru u hipertekstu i pristupamo njegovoj kritičkoj analizi, te pokazati da, bez obzira na nastojanja postmodernističkih, kao i svih drugih redukcionističnih teorija da pomire u simbiozi subjekt i objekt, kartezijanski dualizam jest još uvijek aktualan, istina na novi način. Ideja o hipertekstualnom suautorstvu jest jedan primjer postmodernističkog utopijskog mita, nastalog i u bitnome određenog kritikom principa binarnih obrazaca karakterističnih za doba moderne, a prouzročnog i nekritičkim razumijevanjem konvergencije novih informacijsko-komunikacijskih tehnologija i praksi njihove upotrebe.

Institucija, identitet koautora u hipertekstu, pojavljuje se kao rezultat dinamičnog odnosa, dijaloga između autora i čitatelja/konzumenta, kao sinteza svojstvena njihovoj interakcijskoj razmjeni. Premda pripadaju istoj matrici pojavnosti (proces kontakta sa tekstem, njegovo interpretiranje, to jest konzumpcija), naglašeno komuniciraju i kompresivno se odnose jedno na drugo, autor/pisac i čitatelj/konzument teško da mogu, čak i u primjeru hiperteksta, biti/postati jedno. Nikada se ne mogu sresti, to jest poistovijetiti. Granica što dijeli autora od čitatelja u hipertekstu jest fleksibilna, dinamična i pomijerajuća, nekada gotovo neznatna, no nikada i ugrožena do razine da bi njihove pojedinačne identitetne forme bile izbrisane. U tom je slučaju primjerenija teza o djelimičnoj promjeni dosadašnjih, protradicionalnih kanona u razumijevanju autora i autorstva, a ne ideja o njihovoj smrti i nestanku. Ta dva pola dijeli, ako ne vanjska, zdravorazumski pojmljena, potom njihovoj pojavnosti inherentno unutrašnja linija razgraničenja, koja je istovremeno i preduvjet njihovog opstojanja. Distanca između ovih polova ostaje čak i u slučajevima gdje se ostvaruje privid njihove interakcijske razmjene pozicija (kao u primjeru hiperteksta), što opet nije ništa drugo do poledin-ska strana jednog i istog koncepta. Klasična dihotomija autor-čitatelj, iako u značajno revidiranoj formi, preživljava i u slučaju hipertekstualne prakse.

Teze o suautoru, čitatelju–pisцу, simboličkoj sintezi dvaju suprotstavljenih polova, postaju smislene jedino iz perspektive koja nam svjedoči da su autor i čitatelj dvije strane jedne i iste matrice, one se uzajamno nadopunjuju ali, i to je

ključno naglasiti, to ne znači da se nužno i poistovjećuju. Koncept hipertekstualnog koautora, *čitatelja–pisca* jest primjer putem kojeg se teorija o hipertekstu upisuje u široku paletu pristupa što tragaju za modelima definiranja identiteta novog tipa, postmodernističkog subjekta u holizmu različitosti koje apsorbira i u sebi ih ujedinjuje. Primjer koautora, dakle, je svojevrstan pokušaj simboličkog raskida sa kartezijanskim naslijeđem i na njemu uspostavljenoj epistemološkoj dihotomiji subjekt–objekt, napor u epohi tzv. postmoderne koja naglašava prioritete individualiziranih interakcijskih relacija kao preduvjeta konstitucije suvremenog subjektiviteta. Umjesto precizne, jasnom linijom označene, podjele između subjekta i objekta, postmoderna nudi koncept aktivne relacije subjekt–subjekt, u hipertekstu autor–(inter)aktivan čitatelj, a rezultat takvog odnosa je suvremeni, identitetno fragmentiran i deteritorijaliziran, nomadski subjekt, te među mnoštvom drugih, različitih i u tome istih, i hipertekstualni koautor, *čitatelj–pisac*. Time postmodernistički subjekt biva umješten u određen, a na novim temeljima reaktualiziran, kontekst suvremene verzije predkartezijanskog univerzalizma. Virtualna sveprisutnost kiberprostora, ta digitalna prostornost novih informacijsko–komunikacijskih medijskih tehnologija, jest jedan od najaktualnijih primjera tog novog oblika univerzalizma, a njegov, navodno aktivan, (hipertekstualni) subjekt tek privid punoće samoostvarenja u kontaktu sa drugim individua jednako utopljenim u istu iluziju s onu stranu kompjutorskog ekrana.

BIBLIOGRAFIJA

- BILWET (1999): *Medijski arhiv*, KODA, ŠOU Ljubljana.
- Bolter, J. D. (1991): *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, N.J.: Lawrence Erlbaum and Associates, Hillsdale.
- Delany, P., Landow, G. P., ur. (1993): *The Digital Word: Text–Based Computing in the Humanities*, MIT Press, Cambridge.
- Dolar, M. (1997): “Interpasivnost”, *Filozofski vestnik*, XVIII, 3, 9–30.
- Douglas, J. Y. (1993): “Where the Senses Become a Stage and Reading is Direction: Performing the Texts of Virtual Reality and Interactive Fiction”, *The Drama Review* 37/4, 18–35.
- Eco, U. (1989): *Open Work*, Harvard University Press, Cambridge.
- Everard, J. (2000): *Virtual States*, Routledge, London i New York.
- Gibson, W. (1984): *Neuromancer*, Ace Books, New York.

- Gržinić, M. (1999): "Nič, ki ga štejemo kot nekaj", *Dialogi* 1–2, 43–53.
- Haraway, D. (1999): *Opice, kiborgi in ženske*, KODA, ŠOU Ljubljana.
- Hayles, N. K. (1999): *How We Became Posthuman, Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, The University of Chicago Press, Chicago i London.
- Hajzenberg, V. [Heisenberg, W.] (2000): *Fizika i filozofija*, Alef, Gradac, Čačak–Beograd.
- Hromadžić, H. (2002): "Subjekt, multiplativnost njegova karaktera i virtualno u odrazu Foucaultove teorije diskursa", *Filozofska istraživanja* 85/86, 357–372.
- Hromadžić, H. (2003a): "Od Malevičevega kvadrata do računalniškega zaslona", *Apokalipsa* 63/64/65, 215–228.
- Hromadžić, H. (2003b): "Hypertext, Myth of Coauthor, and the Process of Interactivity", Edition of International Conference: "Libraries in the Digital Age"; *WWW and Information Retrieval & WWW and Libraries*, Faculty of Education, University J. J. Strossmayer in Osijek, Croatia and Rutgers University, New Brunswick, NJ, USA, Inter–University Center, Dubrovnik and Hotel Odisej, Mljet, Croatia, May 23–30.
- Jameson, F. (2001): "Transformacije podobe v postmodernizmu", u: Pelko, S., ur., *Vrzeli filma in arhitekture*, Slovenska kinoteka, Zbirka Imago, Ljubljana, 119–145.
- Jay, M. (1994): *Downcast Eyes*, University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London.
- Jones, S. G. (1995): *Cybersociety: Computer-Mediated Communication and Community*, Thousand Oaks, CA, Sage.
- Joyce, M. (1990): *Afternoon. a story*, Eastgate Systems, Cambridge.
- Joyce, M. (1995): *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*, Ann Arbor, The University of Michigan Press.
- Joyce, M. (1998): "New stories for new readers: contour, coherence, and constructive hypertext", u: Snyder, I., ur., *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*, Routledge, London i New York, 163–182.
- Književna smotra* (1999): Časopis za svjetsku književnost, godište XXXI, br. 114, 4.
- Kurzweil, R. (1999): *The Age of Spiritual Machines: When Computers Exceed Human Intelligence*, Mass, MIT Press, Cambridge.
- Lacan, J. (1993): *Televizija*, Problemi–Eseji 3, Ljubljana.
- Lacan, J. (1996): *Štirje temeljni koncepti psihoanalize*, Analecta, Ljubljana.
- Landow, G. P. (1990): "Hypertext and collaborative work: The example of Intermedia", u: Galegher, J., Kraut, R. E., Egidio, C., ur., *Intellectual teamwork: Social*

- and technological foundations of cooperative work*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 407–428.
- Landow, G. P. (1992): *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Landow, G. P. (1994): *Hyper/Text/Theory*, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Landow, G. P. (1997): *Hypertext 2.0: The convergence of contemporary critical theory and technology*, MA, Johns Hopkins University Press, Baltimore.
- Lanham, R. (1993): *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, University of Chicago Press, Chicago.
- Larsen, D. (1994): *Marble Springs*, Storyspace hypertext software. Mass.: Eastgate Systems, Cambridge.
- Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K., ur. (2003): *New Media: A Critical Introduction*, Routledge, London i New York.
- Malevič, K. (1981): *Nepredmetni svijet*, Centar za kulturnu djelatnost Galerija Nova, Zagreb.
- Manovich, L. *Who is the Author? Sampling / Remixing / Open Source*, <http://www.manovich.net>
- Minsky, M. (1985): *The Society of Mind*, Simon & Schuster, New York.
- Moravec, H. (1988): *Mind Children: The Future of Robot and Human Inteligence*, Cambridge: Harvard UP.
- Murray, J. H. (1997): *Hamlet on the Holodeck The Future of Narrative in Cyberspace*, Free Press, New York.
- Nelson, T. H. (1987): *Computer Lib/Dream Machines*, WA: Tempus Books, Redmond.
- Nelson, T. H. (1994): “The Story so Far”, *The Ted Nelson News Letter*, Number 3, October, www.sesensemedia.net/993.
- Nielsen, J. (1998): *Electronic Books – A Bad Idea*, Alertbox, <http://www.useit.com/alertbox/980726.html>
- Niesz, A. J., Holland, N. (1984): “Interactive Fiction”, *Critical Inquiry* 11, 110–129.
- G. S. Paul, E. D. Cox, *Beyond Humanism: CyberEvolution and Future Minds*, MA: Charles River Media, Rockland, 1996
- K. Pimentel, K. Texeira, *Virtual Reality: Through the New Looking–Glass*, Intel/Windcrest McGraw Hill, 1993
- Pogačnik, A., ur. (1995): *Sodobna literarna teorija*, Krtina, Ljubljana.

- Poschardt, U. (1998): *DJ Culture*, Quartet Books Ltd, London.
- Poulet, G. (1969): "Phenomenology of Reading", *New Literary History* 1, 53–68.
- Rheingold, H. (1993): *Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier*, Reading MA: Addison–Wesley.
- Rosenberg, J. (1998): "Locus Looks at the Turing Play: Hypertextuality vs. Full Programmability", u *Proceedings of Hypertext '98*, ACM, New York, 152–160.
- Ryan, M.–L. (1994): "Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory", *Postmodern Culture*, September, 110–137.
- Snyder, I. (1998) "Beyond the hype: reassessing hypertext", u: Snyder, I., ur., *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*, Routledge, London i New York, 125–143.
- Steuer, J. (1992): "Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence", *Journal of Communications* 42/4, 73–93.
- Stone, A. R. (1995): *The War of Desire and Technology at the Close of the Mechanical Age*, Cambridge, MIT Press.
- Turkle, S. (1995): *Life on the screen, Identity in the Age of the Internet*, Simon & Shuster, New York.
- Virilio, P. (1996): *Hitrost osvoboditve*, Koda, Ljubljana.
- Žižek, S. (1996): "Kiberprostor ali neznosna zaprtost bivanja", *Problemi* 7/8, 101–132.
- Žižek, S. (1997): *Kuga fantazem*, Analecta, Ljubljana.
- Žižek, S. (1999a): "Is it Possible to Traverse the Fantasy in Cyberspace?", u: Žižek, S., Wright, E., ur., *The Žižek reader*, Blackwell Publishers, Oxford, UK, 102–124.
- Žižek, S. (1999b): "Realno kiberprostora", *Problemi* 3/4, 5–16.
- Žižek, S. (2000): *Krhki Absolut, enajst tez o krščanstvu in marksizmu danes*, Analecta, Ljubljana.
- Žižek, S. (2003) "Bi se prosim, smejali namesto mene?", *Sobotna priloga, Delo*, 24. maj 2003, 22.