

**ВЕЈСТ БУКС [WASTE BOOKS]
(ХИПЕРТЕКСТ У КОНТЕКСТУ КУЛТУРНОГ ПАМЋЕЊА У РОМАНУ
МИ, ИЗБРИСАНИ СЛОБОДАНА ВЛАДУШИЋА)**

Сажетак

У овом раду посветићемо се тумачењу романа *Ми, избрисани* (2013) Слободана Владушића из перспективе ауторове специфичне употребе мотива хипертекста, односно хипертекстуалности. У књижевној критици овај роман често је био карактерисан као „сајбер роман“, што је последица не само наративног оквира романа у коме се облик традиционалне крими (ноар) приче постмодерно деконструисао уз обилату употребу мотива друштвених мрежа и сајтова, већ и одређених формалних поступака аутора који је делове романа намерно „брисао“ из физичког облика књиге и пребацивао их на сопствену веб-презентацију. Иако ће интерпетација поменутих елемената Владушићевог романа *Ми, избрисани* представљати централно место рада, у овом есеју ћемо се неизоставно посветити и анализи идејног и историјског развоја самог појма „хипертекста“. Том приликом ћемо се осврнути на зачетак термина „хипертекст“ у чланцима америчког информатичког научника Ваневара Буша (Vannevar Bush) средином XX века, затим на интригантну „предвиђање“ развоја Интернета и хипертекста у фантастичним романима киберпанка почетком осамдесетих година, као и на својеврсну апотеозу развоја Интернета и хипетекстуалности у облику тзв. *Web 2.0*, који је заживео почетком XXI века појавом друштвених мрежа. Крајњи циљ овог истраживања представљаће тако тумачење Владушићевог третирања појма хипертекста, односно Интернета *Web 2.0*, у односу на историјску перцепцију овог феномена: док је Буш хипертекст замишљао као алат организованог механизма памћења и архивирања, Владушићев постмодерни поступак хипертекст представља као оруђе значењског раслојавања и информатичке ентропије. Владушићев поглед на Интернет представљаће, како ћемо покушати да докажемо, својеврсну алегорију (националне) друштвене културе XXI века, која се од *културе сећања* претвара у *културу заборава*, и чији се Текстови – од историографских до митских и белетристичких – свде на неугледне продукте „сиве литературе“, термина којим се у теорији библиотекарства означавају неформално објављени текстови често непознатих аутора и „пролазне“, тривијалне информативно-књижевне вредности.

Кључне речи: Слободан Владушић; Ми, избрисани; хипертекст; култура памћења; култура заорава; киберпанк; посткиберпанк; сива књижевност; ноар књижевност.

*На терену, стопала нимфи остављају безброј трагова,
које више није могуће ни пратити, ни реконструисати.
– Слободан Владушић, Ми, избрисани.*

Порекло хипертекста – машине памћења

Фредерик Килгор (Frederick Kilgour) је у својој *Еволуцији књиге*, у поглављу које се бави појавом тзв. „електронске књиге“, опазио да су први компјутери на свету били специјално направљени за две важне и моћне институције, једне војне а друге образовне. Први компјутер, дакле, направљен је за потребе америчке војске (1945), док је други, три године касније, створен на Универзитету Кембриџ. Неколико година након тога, наредни велики модели рачунара (BINAC, ERA 1101, Ferranti Mark I, UNIVAC I, затим унапређени ERA 11025, IBM-ов 701 Calculator итд.) су у распону од 1950. до 1953. на смену били прављени и продавани универзитетима, технолошким универзитетима, војним огранцима, авио-компанијама и, на самом крају овог бујног раздобља, и корпорацијама. Већ је 1953. године британска компанија по имену *J. Lyons and Company* донела одлуку да све своје податке – инвентарске, рачуноводствене и уште оперативне – на процесуирање препусти компјутеру по имену LEO, који су сами дизајнирали и изградили.

Већ у првих неколико година развоја рачунарске технологије¹ видимо, дакле, одјек оног сингуларитета који ће учинити да читав свет, само пола века касније, буде преплављен компјутерима и компјутерским компонентама. За само неколико година од стварања првог рачунара, оног у власништву америчке војске, створени су многи

1 Податке о раној фази развоја компјутерске технологије наводим, као што је речено, према: Frederick Kilgour, *The Evolution of the Book*, New York: Oxford University Press, 1998.

други, већ умногоме јачи од свог „претка“, баш као што данашње генерације младих поседују мобилне телефоне који су и до неколико пута снажнији и бржи него читави кућни компјутери њихових старијих браће и сестара. За само неколико година, компјутери су прешли пут од ексклузивних и тајновитих направа до машина којима су препуштани заморни канцеларијски послови.

У овом тренутку морамо направити неколико опаски које се тичу проблема хронологизације развоја рачунара. Наиме, иако Килгор не наводи име тог „првог компјутера“ који је 1945. године направљен за потребе одређених грана америчке војске, вероватно је том приликом мислио на ENIAC-а, легендарног првог компјутера који је америчка војска користила, између осталог, и за израчунавање балистичких путања ратних пројектила. Међутим, незахвално је прецизирати тачну годину када је овај рачунар заиста саграђен, имајући у виду како сваки компјутер има веома специфичан и за „календарисање“ незахвалан ток производње који се обично састоји од бројних тест-пројеката, нацрта, пробних верзија, исправљених верзија, каснијих надограђивања итд. Другим речима, иако Килгор оквирно узима 1945. годину као годину стварања ENIAC-а, напомињем да је у питању тек релативно прецизна хронологија, и да ће неки други извори вероватно навести неку другу годину.

Други, много већи проблем о расправи о датуму израде првих компјутера лежи у дилеми шта се тачно подразумева под „првим компјутером“. Алан Тјуринг (Alan Turing), чувени енглески математичар, направио је неку врсту „мисаоног прототипа“ такозване „Тјурингове машине“, која не само да се може сматрати прототипом првог рачунара, него је и сам концепт „Тјурингове машине“ служио као нацртна основа сваког потоњег „правог“ рачунара. Ако одемо још даље у прошлост, немогуће је а да се не осврнемо на још једног врсног енглеског математичара, овога пута на Чарлса Бебиџа (Charles Babbage), који је свој „Difference Engine“ („механичку рачунаљку“, како је називао свој изум) дизајнирао, тестирао и направио још средином 19. века.

У овом случају важно је уочити како су сви наведени примерци раних компјутера – прототипови и они коришћени у војскама

и на универзитетима – били пре свега замишљени као високо софистицирана врста машинског алата који би убрзао и олакшао решавање компликованих логичко-математичких операција. Бебиџов пројекат израде „Difference Enginea“ започет је тако предлогом који је овај изнео пред Краљевским астрономским друштвом, под називом: „Note on the Application of Machinery to the Computation of Astronomical and Mathematical Tables“. На другој страни, Тјурингов мисаони експеримент бавио се машином која би била способна за сложенија прорачунавања алгоритама и одређених логичких процедура које би Тјурингу (који је између осталог био кључан у британском разбијању немачких војних шифри током Другог светског рата) помогле у његовим криптографским истраживањима. Сам ENIAC је, као што је речено, био коришћен у одређеним војним прорачунима, и тако даље.

Из тих разлога нарочито је важно Килгорово скретање пажње на пример британске компаније *J. Lyons and Company*, која је свој компјутер користила не само за потребе рачунања (тј. рачуноводства), већ и за потребе архивирања и складиштења битних података. Корисно је, у овој прилици, о историји компјутера читати од стране човека који се, попут Килгора, заправо бавио историјом *кодекса*, односно историјом *књиге* – Килгор је тако веома пронициљиво закључио не само да су рани рачунари били везани искључиво за „потребе бизниса и управљања државом“ (Kilgour 1998: 152), већ да се клица онога што ће касније бити названо *електронском књигом*, дакле књигом хипертекста, појавила оног тренутка када су се рачунари посветили, осим математици, и „технологији која је настала да би решила проблеме архивирања“ (Kilgour 1998: 151). Другим речима, иако се најранији стадијуми развоја компјутера базирају на употреби рачунара као пре свега *рачунарских*, математичких машина, њихова каснија еволуција у великој мери заснивала се на развоју њихове меморије, односно на развијању компјутера као својеврсних машина за сећање². У једном тренутку свог развоја, рачунари су

2 Најновији стадијум у овој врсти развоја видимо у такозваној cloud технологији, која корисницима омогућује да своје податке више не чувају на „чврстим“ уређајима попут хард-дискова, већ на виртуелном простору интернета. Сам назив ове технологије

од синхронизацијских алата за лакше рачунање постали дијахронизацијске машине намењене некој врсти виртуелног памћења.

Овакво размишљање о машинама као чуварима памћења, иако је до изражаја дошло тек нешто касније у њиховом развоју, своје узоре ипак има у времену када се појавио ENIAC, дакле у периоду непосредно после Другог светског рата. Ваневар Буш (Vannevar Bush) – бивши професор на МИТ и тадашњи директор Канцеларије за научни развој и развој Сједињених Држава – објавио је 1945. године текст по имену „As We May Think“, у коме се попут Тјуринга девет година раније посветио мисаоном експерименту на тему једне замишљене, тада још непостојеће машине која би оперисана по принципу рачунара, али чија би превасходна функција била унапређење постојећих система архивирања. Буш је замислио један необичан електронски мозак, који ће специфичном методологијом значајно повећати могућности складиштења и претраге потребних података:

Попут мозга, ова машина ће заводити податке водећи се методом асоцијација. Притисните дугме и машина ће пројурити кроз „траг“ чињеница“ (...) Када се бројни подаци на овај начин групишу у „траг“, бићете у могућности да их прегледате на који год начин пожелите, брзо или споро, као да окрећете странице какве књиге. Као да сте скупили физичке предмете из међусобно удаљених извора и склопили их у јединствену књигу.³

Ваневар Буш је своју имагинарну машину назвао „Мемек“. Име је веома сугестивно. Са једне стране, у питању је стилско „компјутеризована“ верзија енглеске именице „метогу“, у преводу памћење; ствар звучи као неки робот из научнофантастичних филмова тог доба. Са друге стране, из перспективе читаоца 21. века „Мемек“ подсећа и на термин „теме“ еволутивног биолога

(cloud, срп. *облак*) алудира на чињеницу да се на овај начин подаци чувају „негде горе“, на нематеријалном киберпростору светске Мреже.

3 Различите верзије овог цитата налазе се у неколико верзија у књизи: James M. Nyce, Paul Kahn, *From Memex to Hypertext*, San Diego, London: Publisher Academic Press, 1991.

и филозофа Ричарда Докинса, дефинисан као „идеја, понашање или стил који се шири од особе до особе у оквиру једне културе“, односно као „апстрактна јединица-носилац културних идеја, симбола или обичаја која се трансферује са једног на други ум кроз писање, говор, гестикулацију, ритуале и тако даље“ (Dawkins 1989: 192). Буш није говорио само о новим начинима презервације информације и података, већ пре свега о њиховом приступању, о специфичној комуникативној природи информације. Када је говорио о „траговима“ које пратимо како бисмо лакше открили одређене информације говорио је – као што је можда говорио, у нешто другом смислу, и Докинс – о хипертексту, двадестовековном феномену повезивања и нелинеарног прегледања података, лавиринтске информатичке појаве коју нам је донео модеран развој рачунарске технике. Килгор је поводом ових Бушових цитата рекао: „Овако нешто најављује нови облик књижевности“ (Kilgour 1998: 156).

Хипертекст је, као што се може видети, замишљен онда када је направљен и први компјутер на свету – са том разликом што је до тренутка његове истинске имплементације протекло скоро педесет година. Данас хипертекст ни у ком случају није елемент каквог „мисаоног експеримента“: хипертекстовање, односно хиперлинковање је везивно ткиво читавог Интернета, чији су сајтови направљени програмским језиком који се и назива HyperText Markup Language (HTML). Хипертекст је, штавише, толико раширена појава да је већ неколико деценија „одомаћен“ и као модеран књижевни појам, који управо и означава неку врсту „траговитог“, нелинеарног читања текста. Тања Поповић у свом *Речнику књижевних термина* наводи да је хипертекст „она врста обраде текста која, у компјутерској књижевности, нуди могућност многоструког приступа, уместо традиционалног праволинијског приступа (...) Хипертекст подразумева истовремено постојање различитих информација, од уобичајених референци и литературе, преко географских мапа, илустрација, до веза са другим остварењима итд“ (Поповић 2007: 265). Тања Поповић хипертекст јасно везује за појаву онога што је она назвала „компјутерском“, а Килгор „електронском“ књижевношћу.

Важно је уочити да Поповић, осим напомене о „многоструком приступу тексту“, не наводи наратолошке импликације оваквог нелинеарног читања. Штавише, у *Речнику књижевних термина* нема одреднице о „ергодичкој“ књижевности (термин је сковао Еспен Арсет у својој књизи – пригодно названој! – *Cybertext: Perspectives of Ergodic Literature*), односно књижевности која се чита на нетрадиционалне начине, и која од читаоца захтева одређену врсту „нетривијалног труда“ (труда који не подразумева пуко окретање страница, нпр.) како би се дело успешно читало. Најбољи пример ергодичке књижености у нашој књижености свакако је *Хазарски речници* Милорада Павића (уз још неколико његових дела), који нема линеаран ток приповедања који читалац треба пратити, него је писан у облику речника чије референце, одреднице и упућивања читалац чита онако како сам жели.

Милорад Павић, међутим, писао је *Хазарски речник* вероватно не познајући ни рачунарску ни књижевну дефиницију хипертекста. У том смислу, нарочито нам може бити занимљив пример романа *Ми, избрисани* Слободана Владушића, који не само да се директно ослања на технолошке могућности хипертекста (захваљујући чињеници да се до неких делова текста може доћи искључиво праћењем линкова у самом роману, који воде до ауторовог личног сајта), већ пре свега због тога што се радња романа одвија у савременом свету у коме Интернет и модерне информационе технологије нису само пасивни део мизансена, него елементи који активно обликују радњу романа и акције главног јунака.

Меркуријански ноар

Као и *Форвард*, први роман Слободана Владушића, и пишчево друго дело, *Ми, избрисани*, представља жанровски јасно дефинисан детективски ноар, односно причу у чијем је средишту злочин који главни јунак почиње да разрешава. Такође, као и *Форвард*, и *Ми, избрисани* је роман који можемо окарактерисати као дело киберпанка, специфичног жанра научне фантастике која се бави

блиском будућношћу – или у неким случајевима, као што је то овде, и данашњим светом – којом доминирају високоразвијене информационе технологије, персонални рачунари и разни виртуелни светови. Жанр киберпанка додатно дефинише и специфична друштвена хијерархизација. Главни јунаци таквих дела обично су људи са друштвене маргине, парије и отпадници: хакери, плаћеници, наркомани, бескућници и индустријски шпијуни. Читави киберпанк светови дефинисани су друштвеном ситуацијом која неодољиво подсећа на неки вид неофеудализма – друштво је пуно изузетно великих социјалних подела, јаз између богатих и сиромашних је огроман, а градови-мегалополиси подсећају на средњевековне замкове, у којима претходно описани нижи слојеви животаре на тлу, док су челници богатих мултинационалних компанија далеко у облацима, у модерним облакодерима. Главни јунак романа *Ми, избрисани* у великој мери подсећа на једног киберпанк јунака у киберпанк свету. Он живи повучено, полуболестан, у сиромашној гарсоњери; једини извор прихода представља му именоване и каталогизација видео-клипова на једном порнографском сајту, а једна од главних разбрига му је опуштање у виртуелном свету познатом под именом *Метрополис*.

Владушићево ослањање на фантастику модерне технологије нарочито је било изражајно у роману *Форвард*, у коме је главни јунак била вештачка интелигенција (AI) оличена у облику самосвесне телевизијске камере која је снимала истраживање злочина и исто приповедала читаоцу. Сам наслов романа се у овом случају односио на „форвардовање“, односно начин преласка на наредно поглавље (путем команде за премотавање) које је у роману представљало наредни по реду видео запис на меморији камере. За разлику од романа-првенца, *Ми, избрисани* смештени су у реалистичнији, али тек за трунку мање гротескни свет технолошке савремености. Врхунац технологије се у овом случају није огледао у каквој роботској камери, већ у томе што је свет неумитно био информацијски премрежен сајтовима и друштвеним мрежама – модерним облицима хипертекста, дакле својеврсним *чвориштима* умрежавања и међусобне размене података. Сајтови попут Фејсбука у *Ми, избрисани* играју велику улогу

како у самом разрешењу злочина, тако и у ширим идејно-поетским замасима романа, а нарочиту Владушићеву инвенцију представља поменути *Метрополис*, Интернет симулација која представља парафразу Интернет форума и онлајн игара попут *Second Life*⁴, и која као књижевни мотив посебно наглашава окретање модерног живота од стварног ка виртуелном.

Модерност Владушићевих детективских романа не огледа се само у њиховој технофантастичној поставци стварности, већ и у самом начину одвијања детективске приче. Разрешавање бруталног убиства румунског новинара Марка Марина у *Форварду* је, на пример, изузетно фарсично. Сам роман носи поднаслов „Крими-комедија“, и у заиста јесте вулгарна и приземна врста комедије; иако је главни лик суперинтелигентна камера, са фантастичном способношћу опажања (што је чини потенцијално сјајним детективом!), она је у делу сведена на улогу пуког посматрача, док злочин „решавају“ испразни и приглупи припадници ТВ екипе (водителјка, камерман и помоћник), који су у Румунију отишли због тога што је њихова матична телевизија одлучила да истрагу злочина колеге новинара претвори у ријалити ТВ програм.

Ми, избрисани такође представљају нарочиту деконструкцију детективног романа. Главни лик, поменути киберпанковски парија, сплетом околности преузима на себе обавезу да истражи злочин за који није сигуран да се уопште десио, да испита жртву која можда не постоји, пратећи трагове које оставља мистериозни сведок који се, како се чини, појављује искључиво у виртуелном свету (на друштвеним мрежама), и коме нико не зна прави идентитет. Док је *Форвард* био суморна крими-комедија, *Ми, избрисани* представља меркуријански ноар у коме средишња мистерија није само питање

4 *Second Life* је видео игра која припада жанру званом MMORPG – *massively multiplayer oriented role playing game*. Игра се, дакле, одвија искључиво на Интернету, и у њој правите сопственог „лика“ који представља вашег аватара у виртуелном свету. За разлику од сличних онлајн игара попут *World of Warcraft* или *Star Wars: The Old Republic*, у *Second Life* корисници не преузимају идентитете великих ратника, чаробњака или чудовишта, већ обичних људи, занимајући свакодневним стварима попут разговора, куповине, па чак и љубавних и сексуалних веза. За разлику од осталих игара, *Second Life* заиста представља неку врсту виртуелне симулације обичног живота.

„Ко је крив?“, већ и дилема да ли се злочин уопште десио – трагови о постојању злочина постоје на Интернету, али нигде у „стварности“. *Ми, избрисани* у том смислу представљају не само мистерију злочина, већ уопштено мистерију истинитости информација. Подаци о кривцу, жртви и сведоцима у овом Владушићевом роману расути су широм информационе техносфере, а чини се да у стварном свету нико ни не зна за њихово постојање. Истина је овде не само непозната, него лажљива и расута.

Детективске приче у сржи и јесу нека врста параболичног приповедања о природи и истинитости информација. На почетку сваке такве приче имамо злочин – мртво тело или украден предмет – који представља крајњу последицу одређеног узрочно-последичног следа догађаја. Друштву је тај след непознат, што представља својеврстан табу, јер нерешен злочин сигнализира да правно-морални системи друштва нису способни да разрешавањем тог следа догађаја открију а потом казне кривца који је прекршио њихова правила и законе. Непознатост информација које су довеле до злочина зато треба да разреши детектив успешним налажењем трагова и способношћу да, испитивањем сведока, разлучи лаж од истине. Крими приче су заправо један просветитељски жанр, у којем таму незнања која обавија неки злочин разрешава „светлост“ детективног ума, способног не само да уочи оно што обичан човек не може, већ и да на нивоу високе логике процесуира опажено, долазећи тако до Истине само уз помоћ свог ума, који у његовом случају поседује могућност *компјутерски* моћне обраде информација. Детективи попут Шерлока Холмса или Херкула Поароа, дакле, представљају неку врсту бајковитих јунака који једини (у свом окружењу) имају моћ да разлуче истину од лажи, односно „праве“ од „погрешних“ информација.

У свету романа *Ми, избрисани*, међутим, влада информациона релативизација. Главни јунак не мучи се само да пронађе кривца, већ и да увери друге, али и самог себе, да се злочин уопште десио. О злочину овде сведочи само један Фејсбук запис непознатог аутора, док се за готово све сведоке у стварном животу, којих главни јунак испитује усмено, испоставља да лажу, да намерно крију информације, или да уопште нису они за кога се издају. Владушић у свом роману,

дакле, са намером успоставља, у једној детективској истрази, два међусобно супростављена света, Интернет и стварност.

Дихотомија између виртуелног и стварног света један је од темељних мотива поменуте „киберпанк“ књижевности. Вилијем Гибсон (William Gibson), један од родоначелника овог жанра, између осталог је у историји књижевности остао упамћен и као визионар који је већ у својим првим романима (*Неуромант*, *Гроф Нула*, *Монализин натпогон*; писани почетком и средином осамдесетих година прошлог века) предвидео појаву нечега што је он називао „киберпростором“ (*cyberspace*), а што је почетком деведесетих постало Интернет: масовна комуникационо-информативна мрежа која је повезивала међусобно хиљадама километара удаљене рачунаре, технолошке постаје и сервере. Постоје, ипак, веома специфичне разлике између Гибсоновог и Владушићевог Интернета, што и не треба нарочито да чуди имајући у виду да је протекло више од тридесет година између Владушићевих и Гибсонових романа; потоњи је стварао онда када Интернет није ни постојао, док је писац романа *Ми, избрисани* стварао у време када, из књижевно историјских и технолошких разлога, већ можемо говорити о „посткиберпанку“⁵.

Као што је раније описано, раном историјом рачунара и рачунарске технике доминирале су титанске справе, величине читаве собе, које су у свом поседу држале само неколико моћних и богатих светских установа. Рачунари су тада били централизован и веома ограничен ресурс – на њихову „демократизацију“, односно ширење у приватне домове, чекало се неколико деценија, све док технологија није напредовала до те мере да је масовна производња тих јаких и револуционарних машина била могућа. Гибсонов киберпростор, иако замишљен у времену снажног продора личних рачунара у приватне домове, ипак осликава ране стадијуме њихове производње. У његовим књигама, „сајтове“ поседују само организације попут

5 Под „пост-киберпанком“ подразумевам специфичну ситуацију у којој Владушић – заједно са писцима попут касног Томаса Пинчона, па чак и касног Вилијема Гибсона – ствара у времену када је технолошка фантастика киберпанка постала стварност (постојање Интернета, распрострањеност кућних рачунара), али када су одређени социолошки проблеми жанра (неофеудализам, дисолуција националних држава, политичка моћ великих мултинационалних корпорација) и даље и те како актуелни.

банака, корпорација и војно-истраживачких центара. Такав киберпростор био је веома ограничен просечним корисницима, који су се његовим информатичким каналима могли само шуњати попут криминалаца, покушавајући да пробију у те „презентације“ и украду тајне податке, рачуне и нацрте. Прва два романа Вилијема Гибсона се и врте око претходно описане ситуације. У првом, *Неуроманту*, пратимо хакера који је због претходних прекршаја у киберсвету кажњен убризгавањем неуротоксина који му онемогућава да се икада више посећује виртуелни свет. У *Грофу Нули*, пак, пратимо хакера који једва остаје жив после покушаја проваљивања у нарочито чувану банку података моћне корпорације.

Гибсонова визија киберпростора је у потпуности одговарала представи ране фазе развоја рачунара, и ране фазе развоја Интернета; оне фазе у којој је Интернет, заправо, био веома ограничена мрежа на којој је постојало свега неколико стотина различитих сајтова. На том „раном Интернету“ постојала је јасна граница између оних који обликују садржај на Мрежи – оних који праве сајтове, који на њих постављају текстове и слике итд. – и оних који тај садржај тек пасивно прегледају. Као у Гибсоновом киберпростору, постојале су грађевине, то јест ране Интернет презентације, којима су обични корисници могли само да се шетају и да их посматрају издалека. Владушићев концепт Интернета веома је различит, будући да он прати потпуно нову концепцију уређења светске мреже, названу „Web 2.0“.

Web 2.0 је нови концепт Интернета који се почео развијати почетком 21. века појавом првих сајтова који ће тек касније бити названи „друштвеним мрежама“. Са Мајспејсом и Фејсбуком, Web 2.0 је укинуо претходно централистичко уређење Интернета које је јасно правило границу између оних који садржај *праве* и оних који у садржају само *уживају*. Долазак друштвених мрежа донео је за собом ново устројство Интернета у којем је сваки „корисник“, заправо, добио могућност да лако и готово без икаквог информатичког предзнања обликује сопствено присуство на Интернету. Уз друштвене мреже, популаризовали су се и сајтови попут Блогера, Јутуба и Вордпреса, који су корисницима дозвољавали да праве и сопствене информативне портале, економске колумне, сопствене галерије слика и ауторских

филмова и тако даље. На крају, у исто време настаје и Википедија, највећа енциклопедија у историји света, која не само да је свима подједнако доступна, већ је и прва енциклопедија икада написана која (теоретски) дозвољава сваком њеном читаоцу да је сам додатно допуњује и обликује.

Овакав технолошки развој Интернета донео је, разумљиво, и неке нове импликације по питању информатичке природе Мреже. За разлику од Гибсоновог, односно раног Интернета, који је заиста био *information highway*, дакле једноусмерен и једноусмерен аутопут, са јасно одређеним токовима података, Web 2.0 подсећа на саобраћајну петљу. Демократизација Интернета донела је повећање обима информација и чињеницу да је свачији профил на друштвени мрежама, као и сваки сајт на Мрежи уопште, постао хипертекстуално чвориште за неки други сајт, који потом упућује на неки други, и тако даље. Web 2.0 је, укратко, стање безграничне синергије између корисника, сајтова, презентација и информација; прави лавиринт података. Бушова предвиђања о „Мемексу“, врхунском архиватору који подједнако успешно комуницира са сопственом и свим осталим базама знања путем „трагова“, остварио се у оном тренутку када су друштвене мреже и лични блогови од Интернета направили лавиринт хипертекстова и хиперлинкова.

Трагови у хипертексту

Идеја Ваневара Буша о хипертекстуалној машини као врхунском чувару информација остварена је, дакле у концепту Web 2.0, односно у новим формулацијама виртуелних светова. Виртуелни светови се у Владушићевом роману манифестују на два различита начин: путем Фејсбука, најпопуларније друштвене мреже на свету, и преко *Метрополиса*, имагинарног програма који представља, као што је поменуто, парафразу постојећих Интернет форума и онлајн игара, виртуелну симулацију у којој су пресликани највећи светски градови у којима играчи проводе време, комуницирају са другим играчима, и троше новац. Сличне онлајн игре, као и уосталом сам Фејсбук, већини корисника служе примарно као места забаве и

разбибриге – Фејсбук је тако одавно прерастао своју улогу „Интернет годишњака“, па тако већини људи служи као огласна табла за различите врсте садржаја (од интимних објава до музичких спотова) који се „лајкују“ и „шерују“. Слично Фејсбуку, и *Метрополис* делује као нека компјутерска симулација намењена виртуалном туризму, допуштајући корисницима да из тоpline свога дома „лично“ обилазе најпознатије светске велераде (главни јунак романа „боравиће“ тако у Токију, Прагу, Паризу и Лос Анђелесу), њихове најпознатије атракције, и да истовремено причају са другим корисницима са свих страна света. То су, заправо, градови-кафанае, градови сведени на кафе; све четири посете главног јунака Владушићевог романа одвијаће се у неком клубу, пивници или тераси. У том смислу, Владушићев *Метрополис* неће бити, као ни „Владушићев“ Фејсбук, место на коме се тек хедонистички убија време. У роману *Ми избрисани*, виртуелни светови су места салонских разговора и, најважније, хипертекстуелна складишта сакривеног знања.

Наративна улога *Метрополиса* састоји се, наине, у томе да са времена на време покреће радњу романа тиме што ће се главном лику, током његових виртуелних салонских разговора са њему непознатим људима (којима познаје само онлајн надимке, али не и идентитете у стварном свету), откривати информације до којих је немогуће доћи у „стварном“ свету. На почетку приче, у виртуелном Токију, главном јунаку прилази девојка која му открива да јој је непознати мушкарац, на једној журци у *Метрополису*, рекао да ће јој убити момка. Таква сцена евоцира оште место детективског ноара, оно у коме на почетку приче детективу прилази *femme fatale* која „мора нешто да исприча“⁶. Њена жеља да пренесе причу открива злочин и подстиче детектива на делање.

Када девојка на почетку романа открије главном јунаку да се човек који је претио њеном дечку зове Анђело Фројнд, његова потрага почиње; она се, пак, у потпуности формулише тек када на исто име наиђе на једном тајновитом Фејсбук профилу. Да би главни јунак дошао до профила тог мистериозног Анђела Фројнда, потребно

6 Исте речи користи Владушић при сусрету девојке и главног јунака романа на самом почетку дела; Владушић 2013: 15.

је да се прво пријави на Фејсбук користећи име извесног „Милоша Петровића“, чији су мејл-адреса и приступна шифра познати неколицини ликова у роману. Такво коришћење на први поглед потпуно деконструише природу Фејсбука као сервиса намењеног пре свега *личним* профилима и презентацијама. Која може бити функција (личног) профила, ако сви познају његову приступну шифру и личну имејл адресу? Таква деперсонализација онлајн сервиса који је посвећен искључиво *персоналним* презентацијама корисника јесте вешта идејна интервенција Слободана Владушића. Као што је раније поменуто, сваки сајт, профил и присуство на Web 2.0 јесте, у апстрактном смислу, ништа више него обично чвориште различитих хипертекстуалних одредница, односно хиперлинкова. Владушић такву апстракцију конкретизује: јер заиста, профил „Милоша Петровића“ је потпуно празан, без објава, без „лајкова“, без „шерова“. Једино што на њему постоји је (хипер)линк ка једном другом профилу – профилу Анђела Фројнда.

Ако је Фејсбук профил „Милоша Петровића“ представљао парафразу хипертекста као информатичке упутнице, профил Анђела Фројнда представља несумњиву апотеозу Бушове идеје о хипертексту као архиватору сећања. На овом профилу се тако налази неколико различитих прича, односно записа о злочинима и неправдама који су се десили неименованим људима, од стране неименованих криваца, у неком неименованом времену. Те крими-цртице тако говоре о младићу убоденом у стомак (што он „заборавља“ у замену за стан, који му купује исти онај који га је ранио), о младићу који је пребио своју девојку, чији је отац потом молио судију да га поштеди (јер је младић био из богате породице, а отац је желео да своју ћерку добро уда), и на крају, прича која нарочито погађа главног јунака, запис о девојци која је једне зимске ноћи била гола избачена из кола у покрету. Свака од ових прича поново евоцира ону жељу девојке из Токија да се неком нешто *исприча*, да се неком другом пренесе нека истина која више не може бити прећутана. Није, у том смислу, случајно што све ове приче стилем подсећају на бајковите приповести: све почињу речима „Био једном један“ или „Била једном једна“ (Владушић 2013: 33), говоре о временски и просторно неиндентификованим догађајима

и, на самом крају, попут самих бајки, ове приче говоре о „поремећају неког устаљеног (друштвено-моралног) поретка ствари“ (Поповић 2007: 72), чију обавезу исправљања преузима главни јунак романа.

Оно што ове приче додатно међусобно повезује јесте и упечатљиво изражен мотив *памћења* и *заборава*. У случају прве две приче, главни јунаци истих намерно и свесно „заборављају“ да су се злочини према њима и њиховим породицама десили како да би из тога извукли материјалну корист. Како ће се испоставити при крају романа, и брат девојке која је била истерана из кола у покрету, иначе уважени адвокат, такође ће се трудити да заташка злочин јер је његову сестру из кола избацио његов најunosнији клијент. Тиме Владушић пред читаоца и главног јунака представља централну мистерију романа: да ли су се описане приповести заиста десиле? Проблематика је, како ће се испоставити из истраге главног јунака, амбивалентна. Једини доказ о постојању тих злочина је непотписана колекција записа на непознатом Фејсбук профили; све су писане „бајковитим“ стилем који нехајно алудира на фантастичност и неистинитост приповести; на крају, потпуно је непознат идентитет човека који их открива главном јунаку, Анђела Фројда. Фејсбук страница на коју наилази главни јунак романа *Ми*, избрисани као да представља скептичнију верзију Ваневарове „машине памћења“. Све те страшне информације налазе се записане у хипертексту, и захваљујући могућностима хипертекстуалног повезивања главни јунак уопште и долази до њих, али да ли им се може веровати?

Таква информатичка амбиваленција долази пре свега од сумње коју главни јунак, а са њим и читалац, гаји према форми хипертекста – да ли се може веровати нечему што је, тек тако, написано на Фејсбуку, на „имагинарном“ простору Интернета? Да ли се може веровати нечему што главни јунак чује у *Метрополису*? Да ли се може веровати информацијама из виртуелног света, ако у „стварном“ свету не постоје никакви трагови о поменутих злочинима? Права истина је, међутим, да Владушић све „носиоце информација“ у овом роману третира на исти начин, као несталне елементе подложне пропадању и манипулацији. У томану *Ми*, избрисани сви текстови су хипертекстови, дакле текстови који су тек референце на неке друге текстове, и сви

су фрагментарни, недопуњени и тек парцијално информисани. Ако обратимо пажњу, приметимо чак да у Владушићевом роману готово да и не постоји институција „књиге“ или „библиотеке“ као устаљеног и непроменљивог извора Истине. Главни јунак је своју колекцију књига одавно распродао, и у тренутку одвијања романа своја простала штива чува или у креденцу у кухињи (који ретко отвара), или у виду исечака на зиду. У једном тренутку на поклон ће добити, од управо мистериозног Анђела Фројнда, примерак *Есеја* Валтера Бенјамина – у питању ће бити фотокопиран примерак, остављен за главног јунака у некаквој „картонској кутији какве често остају у контејнерима поред мини маркета“ (Владушић 2013: 131). На крају, сами Фејсбук постови Анђела Фројнда бивају у једном тренутку мистериозно обрисани, као што су били и мистериозно постављени.

Другим речима, у свету Владушићевог романа постоје текстови, постоје референце, постоје *хипертекстови*, али они су, на крају, безвредни, је систем „трагова“, који је предложио још Ваневар Буш својим имагинарним „Мемексом“, потпуно бескористан у свету где су све информације окрњене а све истине амбивалентне. Врхунски симбол такве замагљености је Анђело Фројнд. На ово име главни јунак не наилази први пут преко оне Фејсбук странице, већ на једном од својих путовања (правим, не виртуелним) Прагом. При једној посети чувеном прашком гробљу, главни јунак је уочио надгробну плочу на којој није писало ништа до имена „Анђело Фројнд“:

Међу тим споменицима нашао сам скромну надгробну плочу на којој је било уклесано само име покојног – Angelo Freund. Ни имена ожалостићених, ни године рођења и смрти, ни мудра мисао.

(Владушић 2013: 87)

Гробље је прилично индикативан маркер ентропије, али и културе/традиције памћења. У случају Фројнда, међутим, постоји *само* ентропија, а никакво памћење. Покушаји главног јунака да, путем којекаквих текстова, некако реконструише идентитет Анђела Фројнда, тог божанског сведока који открива тајне о почињеним али заборављеним злочинима, до краја романа не успевају. Прави

идентитет човека који је себе називао „Анђело Фројнд“ остаје непознат, а његова појава готово алегорична (да не кажемо – виртуелна). Иако истрага у Владушићевом роману, писаног у свету Weba 2.0, доследно прати Бушову замисао о „хипертекстуалним траговима“ који се настављају један на другог, међусобно се надопуњујући, чини се да „стварни свет“ до краја остаје нем пред Истином. Иако главни јунак потврђује да је неког момка заиста неко убо у стомак, овај то неће желети да потврди, јер је свој „заборав“ наплатио станом у којем тренутно живи. Иако главни јунак на крају открива ко је избацио голу девојку из кола у покрету, то нема никакве везе, јер се у „стварном свету“ то никада није ни десило – девојка се од стреса и срамоте убила, а њен брат средио да се оптужница против његовог клијента никада не подигне. Другим речима, Бушов „Мемек“ остаје на нивоу идеалистичког мисаоног експеримента јер, чак иако он памти, (моћни) људи ће информације сами брисати и заборављати. Можда најбољи показатељ о таквој информационој јукстапозицији између стварног и виртуелног света јесу фусноте, односно разјаснице које Владушић пише у свом роману, често у стилу минијатурних и благо ироничних есејистичких екскурса о различитим елементима поп-културе и савременог света уопште. У једном модерном експерименту, који је роману *Ми, избрисани* донео незваничну титулу „првог српског сајбер романа“, аутор је обећао да ће одређене групе фуснота редовно објављивати три, шест и дванаест месеци после објављивања романа, на сопственом сајту (<http://slobodanvladusic.net>). Последња група фуснота, оне чије је објављивање најављено за прву годишњицу објављивања романа (октобар 2014.), и које су специфичне по томе што се више не баве феноменима поп-културе већ разјашњавањем одређених криптичних места у самој радњи романа, никада нису угледале светлост дана. У једном метатекстуалном поступку, Слободан Владушић је као најмоћнији „ентитет“ у контексту романа *Ми, избрисани* – његов аутор! – одлучио да своју моћ над текстом демонстрира бришући оне делове који би упућивали на идентитет злочинаца и интрикације њиховог разоткривања. Владушићев текст остаје тако нем и свесно недовршен, насилно прекидајући ону стазу трагова чистих информација које је идеалистички замишљао Ваневар Буш.

Литература

- Владушић, Слободан. *Ми, избрисани*. Београд: Лагуна, 2013.
Поповић, Тања. *Речник књижевних термина*. Београд: Logos Art, 2007.
Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*, New York: Oxford University Press, 1989.
Kilgour, Frederick. *The Evolution of the Book*. New York: Oxford University Press, 1998.
Nyce, M. James – Kahn, Paul. *From Memex to Hypertext*. San Diego, London: Academic Press, 1991.

Miloš Jocić

University of Novi Sad
Faculty of Philosophy

VEJST BUKS [WAS TE BOOKS] (HYPERTEXT IN THE CONTEXT OF CULTURAL MEMORY IN SLOBODAN VLADUŠIĆ'S NOVEL „WE, THE ERASED“)

Summary

In this paper we will try to interpret Slobodan Vladušiće's novel *Mi, izbrisani* („We, the Erased“) from the perspective of author's specific literary use of hypertext, or rather hypertextuality. This novel was often characterized as „cyber novel“ in contemporary Serbian literary criticism, which is a consequence of not only the novel's narrative framework – in which the form of traditional crime (noir) story is deconstructed, in a specifically postmodern way, through utilization of such elements as social networks, blogs and websites – but also of the author's decision to „erase“ some parts of text from the physical copy of his novel, placing them on his personal web presentation instead. Although the interpretation of aforementioned elements will represent the focal point of this paper, in this essay we will also dedicate ourselves to analysis of historic development of the „hypertext“ itself. We will, therefore, look back on the inception of the term „hypertext“ in articles written by American computer scientist Vannevar Bush in the middle of the XX century; then, we will deal with the intriguing „prediction“ of the later stages of Internet and hypertext in cyberpunk novels of the early 1980s; at the very end, we will observe the apotheosis of Internet's and hypertext's development which, at the beginning of XXI century, came in form of the so called Web 2.0. The ultimate goal of this research will therefore be the comparison of Vladušiće's treatment of hypertext

(and Internet Web 2.0 as a whole) and the historical perception of this phenomenon: Bush envisioned the hypertext as a tool of highly organized archiving mechanism, while Vladušić's postmodern vision presents it as the instrument of semantic stratification and informational entropy. Vladušić's Internet thus becomes an allegory of the (national) culture in the XXI century, which transforms itself from the culture of memory into the culture of oblivion, with its Texts – historical, mythological etc. – becoming the products of „grey literature“, a librarian term used for informally published scriptures of unknown authorship and origin, and of trivial literary value.

Key words: Slobodan Vladušić, Mi, izbrisani, hypertext, grey literature, cultural memory, cultural oblivion, noir, cyberpunk.