

---

# NOVOMEDIJSKO BESEDILO: OD HIPERTEKSTA K POSTLITERARNIM IN HIBRIDNIM BESEDILNIM OBLIKAM

---

Na pametnih zaslonskih napravah se srečujemo tudi z novomedijskimi besedili, ki niso nadaljevanje tiskane besedilnosti z drugimi sredstvi, ampak so oblikovana v novem jeziku, ki ga lahko ustrezno pojasnimo s temeljnimi pojmi teorije novih medijev. V tej razpravi obravnavamo posebnosti novomedijske besedilnosti in hibridnih, na besedilu temelječih umetniških in literarnih projektov predvsem kot izziv za bralce-uporabnike, ki stopajo preko navigacijskih naprav in vmesnikov v intimen odnos s takšnimi besedili, pišejo vanje in se sami premeščajo na mesto producentov takšne besedilnosti (recimo pri spletnih dnevnikih in *wikipediji*). Novomedijska besedilnost je izziv tudi za različne veje jezikoslovja (še posebej za sociolingvistiko) in teorijo digitalnih literatur, vendar pa je potrebno za osvetlitev usode verbalnega v času novih medijev nujno upoštevati tudi pristope tehnokulturnih in internetskih študijev ter filozofije novih medijev in tehnologij, zato ta razprava posega po metodološkem aparatu različnih teoretskih disciplin in pogosto prečka področja njihovih analiz.

## **1 Izhodišče: *splet 2.0* kot z aktivnostmi uporabnikov opredeljeno medmrežno okolje**

Z naglico, ki spominja na rast količin po eksponentni funkciji, ne stopajo v sedanost samo inovacije na področju računalniške strojne opreme in programske novosti, potrebne za delo z medmrežnimi brskalniki, ampak smo tudi sodobniki naglih in opaznih sprememb na področju medmrežnih in drugih novomedijskih kulturnih vsebin. Spletni dnevnik (blogi), spletne strani in portali, ki se prilagajajo uporabnikom, ter multimedijska komunikacija na mobilnih zaslonskih napravah in (video) igre na njih so paradigmatične enote novomedijske (vedno bolj globalizirane) kulture v začetku 21. stoletja, podobno kot je s svojimi fascinantnimi miksi (in z izjemno nasičenostjo prepletenih slikovnih, zvočnih in verbalnih vsebin v kar se da omejenem času, recimo dveh minut in pol) značilno opredeljeval množično kulturo 80. let 20. stoletja glasbeni video, še posebno v svojem *MTV-jevskem* formatu. Novi mediji (medmrežje, mobilna telefonija, računalniške igre, digitalni kino, interaktivna TV itn.) postajajo pomembni kulturni dejavniki in spodbujevalci novih oblik zaznavanja

in celo mišljenja, ki je praviloma algoritemsko, se pravi usmerjeno k reševanju problemov. Sedanja dilema ni televizija (kot tradicionalni množični medij) ali medmrežje, film ali medmrežje, temveč televizija skozi medmrežje in na njem ter film (tudi celovečerni) na medmrežju in na mobilnih zaslonskih napravah (predvsem na popularnih ipodih). Tudi popularni resničnostni šovi kot nova zvrst množične kulture imajo svojo medmrežno referenco, sodijo h gledalcem, ki interaktivno sodelujejo v profiliranju nadaljevanja šova s svojimi posegi (predvsem glasovanjem) preko mobilnikov in medmrežja.

V strokovni javnosti se za sedanje obdobje medmrežja že uveljavlja izraz *splet 2.0*, ki temelji na opazni aktivnosti njegovih uporabnikov,<sup>1</sup> umeščenih na položaj oblikovalcev in sooblikovalcev njegovih novih zvrsti, kot so spletni dnevniki (blogi), spletna enciklopedija (t. i. *wikipedija* in njeni derivati) ter spletne strani in portali, namenjeni desetinaam milijonov sodelavcev, ki si na njih izmenjujejo fotografije, video in glasbene posnetke, besedila itn. Tu mislimo predvsem na spletne strani *YouTube* (že približno polovica video vsebin svetovnega spleta se umešča nanjo in distribuira preko nje), *Flickr*, *MySpace* in *Del.icio.us*. Za takšne spletne strani je značilno, da so kar se da interaktivne, spodbujajo uporabnike, da prispevajo svoje vsebine in omogočajo socialno mreženje; njihovi uporabniki torej opuščajo vlogo radovednih deskarjev ali celo gledalcev spletnih vsebin (kar je sicer ničta točka uporabnikovega odnosa do medmrežja).

Novomedijske kulturne vsebine so praviloma večmedijske; to je povezano z njihovo podlago v binarni (digitalni) kodi, ki omogoča tekoče prehajanje med njenimi slikovnimi, zvočnimi in verbalnimi manifestacijami. Računalnik postaja v sedanjosti posoda, v kateri se povezujejo, mešajo in hibridizirajo različni mediji in generirajo medije-potomce. Kodiranje novih medijev v binarnem digitalnem formatu omogoča njihove poljubne, po sinesteskem merilu izpeljane hibridizacije; ni digitalno kodirane medijske vsebine, ki se je ne bi moglo ponovno miksat in procesirati, kar v praksi pomeni tekoče prehajanje med hipertekstnimi besedili in multimedijemskimi grafičnim oblikovanjem, med računalniško animacijo in računalniško glasbo.

Besedilni »fenotip« nikakor ni edina in najbolj samoumevna manifestacija digitalne kode, pravzaprav, in to postaja v današnjih strokovnih razpravah o novomedijski digitalni kulturi zelo izrazito, lahko digitalnost marsikdaj celo ustrezneje povežemo z nebesedilnimi in postlitterarnimi oblikami »oralne« kulture in jo z njihovo pomočjo tudi razumevamo. Tudi v prvih letih 21. stoletja je videti, da se vprašanja t. i. digitalne literature (še posebej hiperteksta) odrinjajo iz ospredja razprav o novomedijski umetnosti, vendar pa so vprašanja usode besede in črke v novomedijski paradigmi v mnogočem temeljna; pomemben del duhovne ustvarjalnosti temelji na zvezi misli in besede, osredotočanje zgolj na remiksane in semplane novomedijske podobe

<sup>1</sup> O značilnostih *spleta 2.0* veliko izvemo že na podlagi njegove predstavitve v *wikipediji* kot spletni enciklopediji, ki jo prostovoljno piše več desetisoč sodelavcev. To geslo je predstavljeno na naslovu: [http://en.wikipedia.org/wiki/Web\\_2.0](http://en.wikipedia.org/wiki/Web_2.0).

in zvoke ob odsotnosti temeljnega premisleka o mestu besede (ter literarnega in neliterarnega besedila) v sedanjosti lahko vodi k banalnosti in poplitvenju. V tej razpravi zato namenjam pozornost spletni besedilnosti in novomedijskim literarnim in postliterarnim besedilnim projektom, obravnavanim v širšem kontekstu kulturnih obratov, ki jih prinaša razmah novih medijev v sedanjosti. Srečujemo se z obsežnim področjem, ki spričo svoje večplastnosti opredeljuje tudi naš pristop v smislu povezovanja pojmovnih aparatov in dognanj različnih disciplin ter prečkanka njihovih področij raziskav; to besedilo zato nikakor ni usmerjeno samo s sociolingvističnim pristopom in pristopom, značilnim za teorije medmrežnega jezika (Crystal 2001), ampak je metodološko opredeljeno predvsem s tehnokulturnimi in internetskimi študiji ter teorijami novih medijev (Manovich 2001) in digitalnih literatur. Ožje področje novomedijskih literarnih besedil se zato umešča v širši kontekst novomedijske vizualne in taktilne kulture, opredeljene z vrsto prelomov glede na kulturo tiska. Hkrati pa je na delu podmena, da z analizami novomedijske besedilnosti prispevamo tudi k obravnavi bistvenih premikov in posebnosti sedanje, z novimi mediji izrazito opredeljene kulture.

## 2 Pisava programskih jezikov: pisati za ljudi in za stroje

V 80. letih 20. stoletja je skupina starejših slovenskih književnikov, zbranih v inštituciji *Sosvet Književnih listov Dela*, poudarjala potrebo po t. i. pisanju za ljudi kot nalogi literature, ki zvesta bolj ali manj veliki realistični tradiciji in tradicionalno koncipiranem humanizmu, opušča pridobitve zgodovinskih avantgard in ekskluzivističnega hermetizma, larpurlartizma in ludizma mlajših generacij. Ne pisati za ljudi (predvsem pisatelju Ivanu Potrču, članu omenjenega sosveta, je bila blizu sintagma pisanja za ljudi) je tem literatom, kritikom in kulturnim politikom (nekateri med njimi so bili podpisniki političnega pamfleta *Demokracija da, razkroj ne*, namenjenega obračunu s slovensko literarno avantgardo, zbrano okrog *Kataloga, Tribune* in publikacij *Ohoja*<sup>2</sup>) pomenilo pisati zanič (in, glede na norme takratnega slovenskega socializma), politično nekorektno, ne pa pisati za bitja, ki niso ljudje, torej za živali ali (pametne) stroje. V sedanji informacijski (tudi spektakelski, softverski in z »breaking news« usmerjeni) družbi pa se srečujemo s spremenjeno konstelacijo; ob pluralnosti pisav za ljudi soobstaja tudi množstvo skriptnih in programskih jezikov, ki se pišejo predvsem in samo za pametne stroje. Razvoj novomedijskih tehnologij je torej iznenada relativiziral sintagmo »ne pisati za ljudi«; tudi »ne pisati ljudi« je postalo relevantno, če gre za programirane stroje. Razumljivo je, da tudi ti rabijo človeku, vendar pa je pisava programskih in skriptnih jezikov prvenstveno namenjena ukazovanju pametnim strojem. Srečujemo se s položajem, ko soobstajata dva razreda pisav (in tudi hibridi med njima), prav tako pa paradigma novih medijev in pametnih tehnologij odpira vrsto kulturnih obratov, ki ne opredeljujejo le pisanja, temveč tudi načine zaznavanja, predstavljanja, mišljenja in imaginacije.

<sup>2</sup> Izšel je v *Delu*, 8. 11. 1968.

Kot primer pisanja za ljudi in stroje naj omenimo spletnega umetnika Golana Levina v *Javi* napisan kratek program na temo osi zla, pripravljen za razstavo *CODEDOC*, ki je bila leta 2002 postavljena na spletnem portalu Whitneyjevega umetniškega muzeja. Tu predstavljamo le kratek odlomek tega pisanja, ki sodi v zvrst softverske umetnosti, in se nanaša na oblikovanje plavajočega označevalnega predalčka (nad zemljevidom osi zla):

```

if ((liteStr!="")&&(csrY>=IY)){
    gr.setColor(colb);

    gr.fillRect(bx,by,bw,bh);

    gr.setColor(Color.black);

    gr.drawRect(bx,by,bw,bh);

    if ((whichSel[0]==curCtryID)||
        (whichSel[1]==curCtryID)||
        (whichSel[2]==curCtryID)){
        gr.setColor(Color.yellow);
    } else { gr.setColor(colu);}

```

Pisanje za stroje, se pravi izražanje v programskih in skriptnih jezikih (recimo *Perl*, *Java*, *Flash*), nas usmerja k razširjenemu pojmu pisanja danes in k mediju umeščanja takšnega pisanja, ki je tudi vedno bolj kompleksen, namreč k razširjenemu pojmu besedila, ki ne temelji le na (statično ali animirano prikazanih) pisavah (za ljudi in stroje), ampak ob njih soobstajajo tudi (statične in animirane) slikovne enote, video trakovi in glasbena spremljava, torej neverbalni označevalci različnih izvorov. Tekst je multimedijski, je »filmtekst«, če si sposodimo to oznako iz naslova projekta spletnega umetnika in pisca Marka Amerike (*Filmtekst 2.0*, 2001), v katerem je malo besed in veliko elementov filma in računalniških iger.

### 3 Temeljni obrati v novomedijskih besedilih

Obravnava posebnosti novomedijskega besedila, prikazanega na zaslonskih napravah, nas usmerja k širšim vprašanjem sodobne novomedijske kulture, k njenim poglavitnim kulturnim in duhovnim paradigmam, ki jih lahko ilustrativno prikažemo in premislimo prav ob kontrastnem definiranju glede na kulturo *gutenbergovske galaksije*, tj. kulturo tiskanih dokumentov. Popolnoma jasno je, da idealnih tipov, ko gre za razvrščanje, ni nikjer, shema, ki jo bomo tukaj izpisali, je obremenjena z logiko členitve na dvojice in kontrastiranjem, prinaša pa uvid, pridobljen tudi z nujnim posploševanjem, v sedanjo duhovno in kulturno konstelacijo, ki je bistvena

tudi za razumevanje posebnosti novomedijske besedilnosti. Novomedijsko besedilo v zvrsteh spletne strani, spletnega dnevnika, elektronske pošte, sms-sporočila in digitalnih literatur (prikazano na računalniških zaslonih in zaslonih mobilnih zaslonih naprav) sodi v kulturo novih medijev, ki je opredeljena z vrsto kulturnih obratov in razlik do tradicionalne kulture tiskanih dokumentov, kar lahko ponazorimo z naslednjo shemo:

<b>KULTURA TISKA</b>	<b>KULTURA NOVIH MEDIJEV</b>
stabilnost, hierarhična organiziranost	diverzifikacija, fleksibilnost
ekskluzivnost interesov, središčna organiziranost	pluralnost, razsrediščenost
poudarek na elitnosti in ustanovi avtorja	množičnost, soobstoj popularnega in elitnega, nizkega in visokega
izločanje po kriterijih, vzpostavitev vrednostnih arhivov	nekonflikten soobstoj množice kulturnih vsebin, popularnega in ljubiteljskega
avtoritarna identiteta dokumentov	prilagajanje dokumentov uporabnikovim preferencam
ekskluzivna delitev na literarno in naravoslovno kulturo	povezovanje naravoslovnih in družboslovnih pristopov
avtonomne in čiste kulturne vsebine	hibridne oblike v vmesnih prostorih
stroga ločitev med strokami	meddisciplinarno sodelovanje

Zamenjave paradigem, ki opredeljujejo novomedijsko kulturo, imajo vrsto posledic tudi za recimo kar kulturo in organiziranost na digitalne nosilce oprtega besedila samega. Tudi v tem primeru vpeljujemo shemo, s katero opozarjamo na razlike, ki zadevajo posebnosti tiskanih in novomedijskih dokumentov. Pri tem se zavedamo, da je opredeljevanje razlik do klasičnih besedil vpeljal že francoski poststrukturalizem, še posebej Roland Barthes, ki je v svoji razpravi o Balzacovem *Sarrasinu* z naslovom *S/Z* (v francoščini je prvič izšla 1970. leta) ločeval med (fr.) *lisible* in *scriptible* tekstom. Prvi je usmerjen k reprezentaciji, bralčeva naloga je slediti linearnemu poteku zgodbe k resnici, medtem ko je slednji pluralen, brez dominantne kode, in podeljuje večjo vlogo bralcu, ki se mora ukvarjati tudi z besedilnim nereferečnim pomenjanjem; gre za prehod od mimetičnega k semiotičnemu, k dejstvu, da se besedila in znaki ne nanašajo na stvari in svet, temveč referirajo na druge znake in besedila, kar je v svojih analizah obravnaval tudi Michael Riffaterre (1978). Delitev med tiskanim in novomedijskim besedilom, ki jo vpeljujemo s to shemo, pa poleg epistemoloških in hermenevtičnih aspektov vključuje tudi ontološko razlikovanje, ki zadeva samo materialnost obeh besedilnih praks.

TISKANO BESEDILO	NOVOMEDIJSKO BESEDILO
tiskani dokumenti na materialnih nosilcih, predvsem na straneh knjig in revij	digitalni dokumenti na zaslonih
organiziranost besedila glede na posebnosti strani	organiziranje besedila glede na materialne omejitve zaslona
statični tekst	hibridni, tudi animirani tekst
homogenost znakov	znakovna heterogenost, mozaičnost
upoštevanje sintakse naravnih jezikov	organizacija teksta tudi glede na prostorsko in časovno sintakso
stroga delitev med zvrstmi	hibridizacija in mešanje zvrsti
stroga avtoriteta besedila	spremenljivo besedilo
izključevanje, filtriranje enot	dodajanje enot, povezovanje
s kodi tiskanja in materialnostjo črk opredeljeni stabilni dokumenti	z vmesniki skrajno manipulabilni dokumenti
poudarjena inštitucija avtorja	pluralnost avtorjev
unificiranost znakov	znakovna heterogenost in hibridizacija
belina strani	interval med prikazanim in še ne prikazanim besedilom na zaslonu

Kaj je novomedijsko besedilo? Vsekakor splet, mreža in pokrajina odnosov. Njegovo jedro ni vsota (materialnih in nematerialnih) sestavin in enot, ki ga sestavljajo, ampak so zanj bistveni kompleksni odnosi (še posebej interakcije) med njegovimi sestavinami. Temeljna vprašanja, ki si jih zastavljajo oblikovalci besedil (avtorji, kompilatorji), se vedno nanašajo na organizacijo besedilnih gradiv, na to, kako in kdaj vpeljati določeno enoto v strukturo, jo povezati s to ali drugo besedilno sestavino, kaj zapisati naravnost, kaj zarisati kot metaforo, kaj pa namerno izpustiti. Novomedijsko besedilo je besedilo-pokrajina (v strokovni literaturi o digitalni literaturi že uveljavljen angl. izraz *textscape*, tudi pisec te razprave ga je uporabil v svojem eseju *Textscape as Virtual Reality*,<sup>3</sup> o besedilnih pokrajinah pa je pisal tudi v svojih knjigah *Tehnokultura*, *kultura tehna* in *Umetnost interneta*), kar implicira poudarek na figurativnem, slikovnem, na poudarjenih vizualnih učinkih; kjer je »scape«, tam je tudi kaj videti in pogledati, ne samo brati. Besedilo-pokrajina zatorej ni namenjeno samo branju, ne gre le za sledenju zapisa, členjenega na tiskane vrstice, torej na sekvence verbalnega, ampak se srečujemo tudi z gledanjem celote

<sup>3</sup> <<http://www.drunkenboat.com/db3/strehovec/textscape.html>>

besedila-pokrajine znotraj zaslonskega okna; gre za skakajoče, v vsakem primeru diskontinuirano branje, ki se prilagaja digitalnemu besedilu kot odprtemu, gibljivemu in voljnemu za različne posege z urejevalnikom besedil (odreži in prilipi, kopiraj, briši, deli na več oken itn.). Izrazite besedilne pokrajine v sedanosti so spletne strani, ki ne nagovarjajo samo bralcev, ampak tudi pisce, in sicer takšne, ki svojih posegov praviloma ne razumevajo kot strogo avtorskih; pogosto so pisci spletnih dnevnikov, ki posegajo tudi h kompilacijam. Z novomedijsko kulturo se brišejo stroge meje med ustvarjalci in sprejemniki; ne gre več za tradicionalne množične medije, opredeljene z močnim (z rabo drage tehnologije privilegiranim) središčem, ki oddaja za množico bolj ali manj pasivnih sprejemnikov (primer za to so velike nacionalne televizije, recimo *BBC* in *RAI*), ampak smo sodobniki vstopa kar se da številnih posameznikov in skupin tudi na mesta producentov.

Za besedilo-pokrajino so bistveni odnosi v prostoru, njene enote so izrazito uprostorjene, ne pa podrejene vzročno-časovnemu redu, kakršen opredeljuje organiziranost linearnih besedilnih struktur, recimo pri romanu; prav tako pa je zanj bistvena razsrediščenost, večsrediščnost in pluralnost. »Elektronski prostor pisanja lahko podpira mrežo, v kateri so vsi elementi enakovredni, biti v njem na robu, je lahko samo začasno.« (Bolter 1991: 163.) Tudi prečkanje takšnega prostora ni zavezano k nekakšni nadrejeni, kraljevski poti, ki bi kot marginalne izločala druge poti (dejansko, druga branja).

Besedilo-pokrajina je namenjeno sedanjim posameznikom, ki so vedno manj osredotočeni na izkustva, postopke in taktike gledanja; veliko bolj gre za »recipiente, ki iščejo intenzivnosti neposredne čutne stimulacije« (Darley 2000: 3). Ta je mogoča na podlagi njihovega neposrednega vključevanja v živo in materialno izkustvo dela z vmesniki, ko so neposredno dejavni tudi na področju »igre« z besedilnimi označevalci (recimo pri sprejemanju/branju projektov digitalne literature, prav tako pa omogoča uporabniku-bralcu tudi delo s kurzorjem (kazalcem) v elektronskem besedilu svojevrsten intimen stik z njegovimi enotami: je, preprosto rečeno, tam, kjer je kurzor. Ko se ukvarjajo z digitalnimi besedili, se vedno manj časa zadržujejo onstran zaslona – v simbolnih svetovih označenega, veliko bolj so tu, na tej strani zaslonskih naprav, »moteni« od nadzorovanja in krmiljenja vmesnikov v realnem času, ki nedvomno prekinja njihovo osredotočenost na fikijsko razsežnost besedil.

Ko pišemo o besedilni pokrajini, poudarjamo »krajinsko« naravo takšnih dokumentov, njihov »scape«, ki stimulira vid. Ali lahko zato novomedijska besedila umeščamo med vizualne medije? Odgovor na to vprašanje je negativen, kajti (čistih) vizualnih medijev ni, netočno in zavajajoče je govoriti o njih, kajti »vsi mediji so glede na merilo čutne modalnosti mešani mediji« (Mitchell 2005: 257), kar pomeni, da je medijska specifičnost veliko bolj kompleksen pojav. Za v tem besedilu omenjane nove medije sta nedvomno značilni tudi njihova nečistost in mešanost, ki izhajata iz njihovega tekočega povezovanja različnih digitalno kodiranih medijev.

#### 4 Besedila, temelječa na voljnih označevalcih in igri z njimi

V informacijskih in softverskih družbah se preko enostavnega klikanja pristopa h kulturnim vsebinam, menjava artefaktov med kupci in prodajalci na geografsko stabilnih lokacijah ni več potrebna v neposredni fizični obliki, uporabniki kulturnih (in drugih) nematerialnih vsebin pogosto rabijo samo še dostop do mrežnih storitev, ki omogočajo besedilne, vizualne in zvočne vsebine. Zakaj kupiti artefakt (zgoščenko, knjigo, kaseto s filmom), ko pa lahko vsebino, ki je na teh nosilcih, že po nekajminutni transakciji na spletnem portalu, ki ponuja takšne produkte, priključimo za določen čas (teden, mesec) na zaslon svojega računalnika. Ta obrat od fizičnega bogastva k začasnemu dostopu do kulturnih vsebin je jedro Jeremyja Rifkina dela *Doba dostopa*, v katerem ugotavlja, da slog življenja v informacijski družbi vsepovsod poudarja prodajo doživetij (recimo vožnjo z avtomobilom ali gledanje filma) namesto posedovanja artefakta (avtomobila, filma na fizičnem nosilcu), kar vodi k nastanku novih storitvenih dejavnosti, ki omogočajočasne dostope do kulturnih vsebin v obliki izposoje, najema, lizinga itn. (Rifkin 2000). Vsekakor lahko opazimo pomembno ekološko in kulturno razsežnost te zamenjave paradigme; fizična posest produkta in uživanje ob njegovem lastninskem posedovanju ni več potrebna, ne rabimo več stvari, ki so nam fizično na voljo (in jih po uporabi pogosto zavrzemo, kar prispeva k nastlanosti sveta), ampak nas zanima samo konceptualna in doživljajska razsežnost produktov. Gre začasno doživetje vsebin v njihovi čisti kulturni funkcionalnosti.

Naša doba ni le doba začasnega dostopa, ampak tudi doba začasnih, se pravi malo stabilnih, instantnih produktov. Začasnost (ne nazadnje sočasni tudi vsi živi organizmi, vse življenjske oblike) nas usmerja tudi kčasnosti kulturnih in umetniških vsebin v sedanosti, medkatere nedvomno sodijo tudi besedila, in sicer takšna, ki imajo kar se da fluidno organiziranost; v njih ni enote, ki je ne bi bilo mogoče zamenjati, prav tako pa je načelu relativnosti zavezana tudi členitev takšnih enot. Začasno besedilo se bistveno razlikuje od teksta, ki nikakor nimačasne pretenzije; stremi po splošni veljavnosti, je delo avtorja kot boga.

Tu naj ponovno omenimo besedilo Rolanda Barthesa *S/Z* in relativiziranje (velikega) klasičnega teksta v njem, kot ga je opisal na uvodnih straneh tega dela. Izhodišče za Barthesovo kritiko klasičnega literarnega teksta in njegovega pisca (avtorja-boga) je v spoznanju, da je takšno besedilo izključno namenjeno branju, je (fr.) *lisible* tekst, ki bralca postavlja zgolj pred dilemo, ali naj ga sprejme ali zavrzé; na drugi strani pa je bralec takšnih besedil oropan aktivnejše funkcije, nima dostopa do »magije označevalca in užitka pisanja« (Barthes 1974: 4). Takšna osiromašena funkcija besedila zgreši cilj literature kot dela, ki je v tem, da bralec ni več samo potrošnik besedila, temveč je njegov proizvajalec, kar pomeni, da se njegova aktivnost izrazito premesti na ustvarjalni pol. Takšen premik je značilen in bistven za besedila, ki so namenjena pisanju (fr. *scriptible*) in so koncipirana kot pluralen prostor in stalna sedanost, imajo več vhodov, funkcionirajo kot odprte mreže, niso obtežena z zapovedmi o predpisanem slogu. Srečujemo se s produkcijo brez



produktov, s strukturiranjem brez strukture, z romanesknim brez romana, s poezijo brez pesmi. Takšno besedilo je galaksija označevalcev in ne struktura označenega, nima razvidnih začetkov, temveč je reverzibilno, vanj lahko vstopamo na različnih mestih, med katerimi ni nobeno deklarirano kot glavno. Za pluralno besedilo je značilno, da spodbuja aktivno branje kot ponovno branje; »bolj pluralen kot je tekst, manj ga je napisanega, predno ga berem« (Barthes 1974: 10). Tekst beremo, kot da smo ga že prej prebrali; s ponovnim branjem (ta postopek se ne sklada z logiko potrošniške družbe, po kateri zgodbo zavržemo, čim smo jo enkrat prebrali, in preidemo k novi knjigi oz. zgodbi) prehajamo od »potrošnje« besedila k igri z njim; pri tem je bistveno, da Barthes igro definira kot regulirano dejavnost, ki je vedno subjekt vračanja, ponovitev.

V tej razpravi se predvsem ukvarjamo s širšimi vprašanji novomedijske besedilnosti in tudi zvrstno hibridnih besedilnih projektov, ki sodijo na področje digitalnih literatur (pa tudi spletne, na besedilih temelječe umetnosti), med katerimi je bila v zadnjem desetletju najbolj uveljavljena zvrst hipertekstne fikcije, ki jo je vpeljal Michael Joyce s svojo uspešnico *Afternoon. A Story* (1987).

Digitalna (literarna) besedila temeljijo na voljnih, spremenljivih, instantnih označevalcih; njihova začasnost korespondira tudi z začasnimi funkcijami, ki jih opravljajo. V določenem kontekstu in prav posebnem času imajo, če so proizvodi digitalnih oz. novomedijskih umetnikov, lahko umetniško in literarno funkcijo, drugi časi in konteksti pa omogočajo njihovo dekodiranje v smislu informativne in dokumentarne sporočilnosti, prav tako pa jih lahko v spremenjenem kontekstu interpretiramo tudi kot dokumente s takšnimi in drugačnimi politično-aktivističnimi stališči. Besedilo samo zato nastopa kot nemirna pokrajina, kot okolje, ki mu je povsem tuje kakršnokoli ravnovesje, kajti med funkcijami, ki jih opravlja, stalno poteka boj za prevlado ene nad drugo, se pravi boj za zasedbo dominantnega mesta. Srečujemo se s konceptom »ne-samo-umetnosti« na ravni digitalnih besedil, ki ga je vpeljal Mathew Fuller ob primeru alternativnega spletnega brskalnika *Webstalker* kot orodja, ki je lahko uporabno tudi zunaj umetniškega področja, recimo kot alternativni brskalnik (Fuller 1998). Gibljivi in instantni označevalci torej implicirajo nestabilnost tudi na ravni semantičnega in ogrožajo literarnost takšnih besedil. Na kaj mislimo pri tem?

Literarnost vedno implicira neki fikcijski presežek, povezan s tem, da so predmeti v literarnih besedilih predstavljeni na prav poseben način, ki implicira večpomenskost, odprtost, nedokončanost, na kar je v svoji fenomenologiji literature opozoril Roman Ingarden. V literarnem besedilu predstavljeni predmet je »shematizirana tvorba z različnimi nedoločenimi mesti in s končnim številom pozitivno mu pripisanih določil, čeprav je označen *formaliter* kot popolnoma določen individuuum in je njegov namen, da ustvarja videz takega individuuma« (Ingarden 1990: 297). Poudarek v tej opredelitvi je na shematizirani tvorbi z nedoločenimi mesti, kar implicira svojevrstno odprtost; videti je, da gre za tekst-shemo-ogrodje, ki izziva bralce k intenzivni domišljjski dejavnosti dopolnjevanja in izpolnjevanja takšnih praznin.

Na tej točki pa je k tej problematiki posegel Wolfgang Iser, ki je razvil teorijo izrazito aktivnega bralca, ki je nujni in ustvarjalni člen v življenju literarnega dela; tekst sam na sebi še ni literarno delo, to postane šele na podlagi bralčeve interakcije, literarnemu delu priskrbi eksistenco šele konvergenca med besedilom in bralcem. Literarno delo je dinamično, spreminja se z branji, vsako besedilo je potencialno sposobno vrste različnih uresničitvev s procesi branja, in prav nobeno branje ni idealno v smislu, da bi uresničilo vso potencialnost besedila, ki temelji na prazninah kot odprtinah, namenjenih »polnjenju« v bralnem dejanju. Pri tem je pomembno, da se bralec »sam odloča, kako bo izpolnil praznino« (Iser 1980: 55). Opazovano z ontološkega stališča imamo torej opravka z enim besedilom in njegovimi različnimi konkretizacijami (projekcijami, izpolnjevanji) v procesih branja. Klasično besedilo, se pravi tiskano, ima pri tem strogo identiteto; k njegovi prav posebni individualnosti sodijo tudi (stabilne) praznine, mesta nedoločenosti, odprtine. In prav to identiteto besedila, ki ima opazne konsekvence tudi in predvsem na ravni njegove literarnosti, ogroža voljnost, spremenljivost in gnetljivost digitalnega besedila.

Ko postane besedilo spremenljivo, se radikalno spremeni status praznine in s tem bralčeva sposobnost, da jo polni s projekcijami, kajti bralec ni več gotov, ali je praznina mesto tišine v besedilu (nekaj, kar je Flaubert umeščal v svoje dialoge z učinki opuščanja) ali samo vrzel, ki sta jo povzročila stroj ali pa uporabnikov poseg. (Chaouli 2005: 609.)

Instantno in voljno digitalno besedilo ne temelji več na stabilni, za zmeraj fiksirani shemi, v kateri so stabilno določena tudi mesta in naprave, ki sodijo k njegovim slogovnim posebnostim. Mesta nedoločenosti in praznine postanejo ogrožena, bralec se zato srečuje z negotovo besedilno pokrajino, ki manj spodbuja njegovo domišljijo, veliko bolj pa ga izziva k aktivnemu poseganju v »plastelinsko« besedilno okolje, za katerega je značilna svojevrstna postliterarnost kot lastnost besedil, ki opuščajo zahteve besedila kot literature, prav tako pa postaja v njih ogrožena tudi avtoriteta same atomarne enote besedilne pokrajine – črke (lat. *litera*). Načelo miksanja in razpustitve strogo določenih razmejitev, izraženo z angl. sintagmo *anything goes*, ki je načeljevala praksam v 80. letih 20. stoletja uveljavljenega (literarnega, likovnega in arhitekturnega) postmodernizma, dobi polno uveljavitev prav z vpeljavo digitalizacije kulturnih vsebin.

## 5 Spletna stran kot mozaik z »naslikanimi« verbalnimi izstrelki

V tej razpravi bomo skušali novomedijska literarna besedila razumevati v okviru širšega področja novomedijske besedilnosti in temeljnih kulturnih obratov, ki spremljajo življenje v sedanosti, zato zopet posegamo k širšim novomedijskim kulturnim in besedilnim posebnostim. Če lahko govorimo o vzorčni novomedijski enoti in kulturni vsebini v sedanosti, potem je to spletna stran kot multimedijsko okolje, ki, še posebej ko gre za portale *spleta 2.0*, povezuje različne medije, omogoča njihove interakcije in povezovanja, hkrati pa je tudi sama nov medij s prav posebno specifikjo, ki je ni mogoče pojasniti zgolj z mešanjem in povezovanjem poznanih, tradicionalnih medijev. Omenili smo že stališče W. J. T. Mitchella o mešani, se

pravi nečisti naravi medijev, tudi t. i. vizualni mediji namreč poleg vida vključujejo (in stimulirajo) tudi druge čute (še posebej dotik in sluh), vendar pa je videti, da so mešani, hibridni mediji uspešni predvsem takrat, ko vsak v multimedijem konglomeratu udeleženi medij opusti (ali izgubi) del svoje specifične, postane, preprosto povedano, manj oster, in kot takšen stopi v povezavo z drugim medijem. Ob obravnavi posebnosti stripa je Scott McCloud ugotavljal, da se pri tem mediju, ki povezuje slikovno in verbalno, srečujemo s težnjo, da se oba medija pomakneta k sredini, ki kaže na to, da so besede in risbe ugledane kot dve strani enega kovanca, da gre za poenoten jezik stripa. Pri tem pa je poudaril, da zahtevajo besede, kadar so bolj poudarjene, bolj neposredne, nižjo stopnjo zaznave in so dojete hitreje, podobno kot slike (McCloud 1993: 49). S tem je opozoril na razred besed, ki imajo, recimo, kar slikovno razsežnost, so udarne, stimulirajo vidno in celo taktilno zaznavo. Nedvomno jih srečujemo v pogosto poenostavljenem stripovskem jeziku, zavitem v »oblačke«, vendar pa nič manj tudi pri mediju, ki nas tukaj še posebej zanima – pri spletni strani. Takšne besede so gesla in *izstrelki* (angl. *bullets*) na spletnih straneh in portalih, s katerimi se udarno opozarja na poglobitve vsebine, ki se bodo odprle ob kliku nanje (kadar so v vlogi hiperpovezav). *Izstrelki* vključuje naslov in stavek ali dva zgoščenega povzetka vsebine, ki bo predstavljena kasneje (lahko se odpre, ko kliknemo na povezavo). Popolnoma vseeno je, če zapišemo, da smo takšne besede in *izstrelke* prebrali ali videli, bili so tako videni kot prebrani na mah, skratka v trenutku opaženi; bili so napisani in naslikani hkrati. *Izraz izstrelki* je tukaj nedvomno umesten; gre za verbalno vsebino, ki je udarna in bliskovita, neposredno in učinkovito mora (tudi taktilno, v smislu Walterja Benjamina rabe tega izraza) zadeti bralca-gledalca-uporabnika. Takšen pristop je blizu tudi verbalnemu aranžiranju sporočil, ki stopajo v *breaking news* na TV-postajah, namenjenih celodnevni oddajanju novic (recimo *CNN*, *Sky news* ...), tudi tam se piše tako, kot da je hkrati naslikano, se pravi čim manj abstrakcij, zato pa presežek na konkretnem, vpadljivem.

Ko omenjamo »naslikane besede«, je nujno usmeriti pozornost k vprašanju, ali sodi spletna stran k jedru s postmodernim obratom uveljavljene nove paradigme, ki temelji na slikovni dominantni. »Sodobna kultura je vizualna kultura ali točneje kultura, opredeljena z vizualnim obratom, s prehodom od kulture, obvladane z modelom pisanja, h kulturi, ki ji načeljuje model podobe.« (Baetens 2005: 43.) Takšno brezpogojno izrečeno in popularno stališče o zamenjavi kulturne paradigme v sedanjosti je nujno treba korigirati; sodobna kultura dejansko izraziteje poudarja vizualne sestavine, vrsto manifestacij sodobnega življenja se utemeljuje in opravičuje s pomočjo svojih ikonografskih prezentacij, vendar pa, in to je tu bistveno, tudi ko omenjamo spletno stran, portale in svetovni splet sploh, ne gre za enostavno zamenjavo enega načela z drugim in za nekonfliktno vpeljavo slikovnega-kot-ga-poznamo na mesto besedilne in verbalne kulture. Spletna stran sodi v sodobno vizualno kulturo in prispeva k njeni specifičnosti, ki pa ne temelji več na tradicionalno koncipiranih podobah in z množičnimi mediji uveljavljenih praksah; z novimi mediji uveljavljeno vizualno je, preprosto rečeno, že nekaj drugega. Njegova posebnost se ne izčrpa v strogem kontrastiranju z verbalnim, digitalna kultura tudi tukaj ni izključujoča, ampak povezuje, dodaja, integrira. Srečujemo se z amalgamiranjem in hibridizacijo obeh medijev, katerih nova enota je beseda-podoba.

Izkustvo spletne vizualnosti in vizualnosti, povezane z rabo mobilnih zaslonских naprav (dlačniki, prenosni računalniki, mobilni telefoni, sprejemniki GPS-signala, igralne konzole, ipod in drugi MP3 predvajalniki), nas vsekakor usmerja k novim oblikam vizualnih jezikov in k novim praksam njihovega dekodiranja. Naslikane besede v *spletnih izstrelkih* korespondirajo z recimo kar lahko prebranimi podobami spletnega vizualnega, srečujemo se s podobami-kot-besedami, ki za svoje dekodiranje ne zahtevajo večjega napora; pogosto so videti kot neprosojni, vsem razumljivi znaki, ki morajo uporabniku spletne strani oz. portala takoj vse povedati. Tu ni nikakršnega Van Gogha, Goye in Velasqueza (v smislu umetniško kompleksnih, za zaznavo zahtevnih podob), ne Bergmana, Hitchcocka in Pasolinija (v smislu zahtevnega filmskega jezika), ampak gre za kratke, zgoščene, povsem nazorne podobe in videe, na katerih nam je takoj vse jasno, podobno kot pri *verbalnih izstrelkih*.

Spletna stran temelji na novih oblikah interakcije podob in besedil, slikovnega in verbalnega, ki ukinjajo dualistično ločevanje med besedo in podobo. Srečujemo se z besedo-podobo, pogosto kar z besedo-podobo-telesom-gibanjem (Strehovec 2004), ki, ko gre za animirana sporočila, stimulira kar se da kompleksno obliko zaznavanja. Tudi besedilna pokrajina je tekst, kar pomeni, da njene posebnosti ne izražajo samo tako in drugače strukturirani označevalci, se pravi, digitalne podlage različnih razredov sporočil, ampak je tisto, kar je zanj bistveno, celota odnosov med označevalci – elementi strukture, še posebej njihove interakcije, kontrastiranja, tudi napetosti med njimi. Ko smo pri tekstu, smo vedno pri prav posebnem besedilnem življenju, ki pozna kode, genotipe in fenotipe, protokole in procesne manifestacije, ki jih ne določa samo lingvistična slovnica, ampak tudi vrsta drugih sintaks; ker je pri novomedijskih besedilih poudarek na uprostorjenju besedilnih enot, je pomembna predvsem prostorska sintaksa, ki opredeljuje red in način, kdaj kako sintagmo napisati na vrhu, kdaj v sredini ali spodaj, kdaj zapisano postaviti na rob, koliko prostora pustiti med različnimi bloki (recimo odstavki) besedil, kdaj pa zapisano umakniti, odtegniti branju, tako da dobi priložnost praznina-belina, da tudi ona spregovori. In potem je tu časovna sintaksa, ki določa, kdaj se bo besedilo sploh začelo, kdaj nadaljevalo in končalo, kaj bo prišlo prej in kaj pozneje, kdaj bo kaj zapisano, kdaj pa je čas, da se zapisano odtegne branju. Tovrstna sintaksa načeljuje predvsem kinetičnim, animiranim besedilom, tekstom-filmom, za katere je bistveno procesno pojavljanje besedilnih enot, njihovo stopanje v ospredje, potem izmikanje, zastajanje zunaj vidnega polja, prav tako pa tudi sami napetostni intervali med prikazanim in še-ne-prikazanim. Napetost vzdržujejo in tudi stopnjujejo vmesni prostori in vmesni časi, na videz nepomembni trenutki med še-ne in že-ne-več (primer: animirani digitalni pesniški projekt Clare Dinmore *The Dazzle as Question*).

Poseben problem, ki mu tukaj namenjamo le manjšo pozornost, pa je jezik spletne strani. Ali lahko, ko gre za spletno stran z njenim mozaičnim dizajnom, s soobstojem različnih sestavin na omejenem prostoru, z veliko nasičenostjo in poudarjenostjo teh sestavin, pogosto aranžiranih kot *izstrelki* (videti je, da se med seboj borijo za primat, namreč za to, katera med njimi bo najbolj pritegnila uporabnikov pogled), govorimo

že kar o posebnem jeziku, ki je tukaj na delu? Pri tem mislimo na reguliran sistem označevanja, ki kaže vrsto avtonomnih posebnosti, nanj pa vplivajo tudi vsakokratne interakcije z okoljem. Ko gre za spletno stran, nam mora biti prvenstveno jasno, da gre za medij, ki sodi k digitalni kulturi, pri kateri prihajajo do izraza novosti, ki jih prinaša vstop računalnika v globalizirano vsakdanjost.

S filmskimi tehnikami se sedaj posega v verbalno (recimo, če posežemo k digitalnim literaturam, pri digitalni animirani poeziji, kjer se srečujemo z napetostnim intervalom med že prikazanim in še-skritim besedilom), pogled kamere se projicira na orodja za navigiranje po spletni strani (stališče Leva Manovicha), avantgardistične učinke montaže in potujitve je mogoče brez težav uporabljati pri različnih spletnih projektih. Verbalno na spletnih straneh, temelječe na besedah-podobah-gibanju, se pravi na strukturah, ki implicirajo privlačno vizualnost, in so artikulirane kot *izstrelki*, je modificirano in zgoščeno. Zavezano je imperativu, veliko se da povedati z rabo čim manj besed, ki pa morajo biti poudarjene in skrbno izbrane, kar vodi k rabi okrajšav, izpuščanju ločil in rabi (in izumljanju) številnih neologizmov. Za razumevanje te usmeritve k mozaiku projektilskih in slikovno atraktivnih, sicer mozaično razporejenih vsebin je vsekakor ilustrativen obisk časopisnih in televizijskih portalov ter spletnih strani velikih medijskih družb (recimo CNN<sup>4</sup>).

Srečujemo se z vsebinami, organiziranimi kot atraktivni *izstrelki*. Besede so naslikano poudarjene, verbalno je reducirano na naslov informacije in stavek ali dva vsebine. Za (popolne) zgodbe ni prostora, v ospredju so le povzetki. Zgodbo odpre kvečjemu klik na povezavo, in pogosto jo je treba plačati, če nisi že registriran uporabnik določenega portala. Na mesto zgodbe zdaj stopajo povzetki, kratka navodila, ukazi. Logika stripovskega oblačka kot kar se da ekonomične omejitve besedila je v veljavi tudi tukaj. Videti je, kot da avtorji-aranžerji takšnih vsebin izhajajo iz podmene, da bi celotna in privlačno napisana zgodba ogrozila uspešnost novomedijskega produkta, v katerem mora biti verbalno povsem uravnoteženo s slikovnimi in zvočnimi enotami. Poleg zaslonske omejitve je tukaj na delu še mentalna omejitev, usmerjena k zoževanju bogastva (širine) verbalnih vsebin.

Svetovni splet (na stacionarnih in mobilnih napravah) je sicer vir inovativne rabe jezika v smislu vrste za splet specifičnih neologizmov, okrajšav, rabe neabecednih znakov in ikon emocij. Predvsem slednje postajajo v določeni meri njegov zaščitni znak, kajti srečujemo se z ustvarjalnim naporom po oblikovanju vsem razumljivega neverbalnega jezika, namenjenega komuniciranju ob upoštevanju emocij.

V sodobnem svetu nastaja nov formalni jezik v odnosu do elektronskega besedila, jezik, ki vpeljuje piktografske znake, neposredno razumljive vsakomur, ne glede na jezik, ki ga govori in piše. Ikone emocij so simboli, ki uporabljajo različne tipkovniške znake (oklepaj, vejica, dvopičje, podpičje), da bi označili emocionalno lastnost, ki jo avtor pripisuje napisanemu: veselje J, žalost L, ironija ;-), jeza :-@ itn. (Chartier 2004: 137.)

<sup>4</sup> <<http://www.cnn.com/>>

Vsekakor je zanimivo, da se je potreba po »emocionalnem esperantu« pojavila prav v okviru globaliziranega spletnega jezika in govora (angl. *netspeak*); grafično bi bilo namreč večino teh znakov mogoče napisati tudi na tipkovnico pisalnega stroja. Vsekakor bi zato lahko spekulirali v smeri, da je prav sodobna kibernetika in medmrežna kultura prizorišče, ki nikakor ne izrinja emocij (tudi strasti in razpoloženja), o čemer je, ne nazadnje, veliko povedal že *literarni kiberpank* (ZF-romani Williama Gibsona, Bruca Sterlinga in sopotnikov).

Medmrežje že dolgo ni več obravnavano (samo) v smislu tehniških novosti, ampak je odlično prizorišče tudi na ravni družbenega komuniciranja in tudi širših družbenih sprememb (recimo mrežni aktivizem in hektivizem, elektronska civilna nepokorščina, protestna zasedba strežnikov z bombardiranjem e-pošte (angl. *sit-ins*), nenadna samoorganiziranost in manifestativno delovanje na podlagi organiziranja skupine naključno izbranih uporabnikov preko mobilnih telefonov (t. i. *flash-mobbing*) itn. Medmrežje in mobilna telefonija kot družbena pojava z visoko stopnjo interaktivnosti in z novimi oblikami (preko tehniških naprav posredovanega) komuniciranja torej bistveno vplivata na jezik komuniciranja v teh medijih, ki ga spremlja velika inovativnost pri kovanju novih izrazov. Srečujemo se s hibridnimi jeziki, ki reducirajo in modificirajo leksiko, poenostavljajo slovnico, izumljajo nove besede-spojine (recimo neologizmi, ki se začenjajo s predpono *kiber-*, končujejo s *pika kom*), in so radodarni pri okrajšavah (recimo *na5*) in rabi neverbalnih znakov za ikone emocij (npr. smeško).

## 6 Kompleksna materialnost novomedijskih besedil

Besedilo v rokopisni, tipkopisni ali digitalni obliki vedno predpostavlja določeno materialnost, ki zadeva samo besedilo in njegovo medijsko umestitev, širši kontekst bralcev in kritikov, kontekst drugih tekstov (sočasnih in tistih pred njim), ustanove objavljanja, tiskanja, širjenja in shranjevanja. Pri tiskanih besedilih se srečujemo s posebnostmi tipografskih konvencij, ločil, z organizacijo besedil v odstavkih, razdelkih in poglavjih; prav tako pa k besedilu sodi še vse tisto, kar je Gérard Genette poimenoval *paratekst*, in sicer avtorjevo ime, naslov, predgovor, posvetilo, epigrafi, ilustracije, oprema knjige ali revije, intervjuji, komentarji, skratka tisto, kar daje besedilu »zunanje konture« (Genette 1997: 1).

Pri branju, ki je zgodovinski in zato spremenljiv pojav, se prav tako srečujemo s kompleksno materialnostjo ali kar fizikalnostjo tega procesa, ki vedno na prav poseben način vzgane tudi bralevo telo kot celoto, ne le organ vida. Branje besedil na antičnih pergamentnih zvitkih je predpostavljalo velik fizični angažma, kajti bralec takšnega besedila je moral takšno besedilo držati razprostrto z obema rokama, kar je popolnoma onemogočalo pisanje po njem. Rokopisni in tiskani *codex* pa je postavljaj bralece pred drugačno izkušnjo/prakso branja, kajti tekst je bil v tem primeru strukturiran, organiziran po straneh, paginiran in indeksiran,



kar je omogočalo natančno navajanje odlomkov, prelistavanje in orientiranje v besedilu-knjigi. Ves čas pa je bil bralcu na razpolago tudi tekst kot celota, in prav usmeritev k celoti besedila je bila praviloma poglavitni motiv srečevanja s takšnimi objekti; izziv branja celote je bil tudi generator praviloma zatopljenemu lineranemu branju.

Branje pred mobilnimi in stacionarnimi zaslonskimi napravami je praviloma diskontinuirano in skakajoče branje, kajti bralec-uporabnik s pogledom skače od enega gesla (ali *izstrelka*) k drugemu, krmari zaslon z drsnikom in miško, skuša zaobseči zdaj celoto, drugič išče le geslo, ki mu bo odprlo povezavo k naslednji, zanj takrat še skriti enoti besedila. Ne bere glede na tisto, kar je prebral prej, opušča linearno napredovanje po besedilni pokrajini, ni več zatopljen v branje, nasprotno, je operativen, skuša v kar se da kratkem času odkriti organizacijo podatkovne zbirke, ki mu bo omogočila izbiro informacij glede na gesla, zadetke, naslove, teme, domene in povezave. »Prispodoba, ki nam je postala tako domača, namreč o deskanju po svetovnem spletu, jasno označuje značilnosti nove oblike branja: segmentirano, fragmentirano, diskontinuirano.« (Chartier 2004: 151.)

Pri spletnih straneh in portalih dejansko (še) gre za besedila, vendar pa imajo naravo podatkovnih zbirk, kompleksna zaznava (branje) celote ni več potrebna, išče se le fragmente in zgoščene povzetke besedil, pogosto iztrgane iz izvirnega konteksta, in namenjene zgolj informiranju o določeni zadevi. Tekst je zdaj odprt in kot surovina voljan za različne posege; je v stroju, ki procesira iskanja in vnose vanj v realnem času. Fragmentirano branje je namreč odgovor na fragmentarno organiziranje digitalnih besedil, ki so pogosto namenjena temu, da v kar se da ekonomičnem jeziku podaš čim več informacij. Okna, vključena v ime popularnega Microsoftovega operacijskega sistema, so dejansko tudi metafora za to, kako je organizirano digitalno besedilo. Praviloma je v oknih, ki omogočajo poljubno dodajanje novih besedilnih enot, in čim ima bralec besedilo kateregakoli avtorja v urejevalniku besedila, vanj lahko brez omejitev posega vnaša dodatke, ali pa si kot bralec odpre novo okno, v katerega tako rekoč sočasno z branjem piše komentarje. Že samo tehnološko postavlje, aparat pametne zaslonske naprave z ergonomično oblikovanimi navigacijskimi vmesniki (miška, gumbi, tipkovnica, drsni, ikone) naravnost vabi bralca, da branje sproti dopolnjuje tudi s pisanjem. In prav v tem je ena velikih novosti, ki jih prinašajo bralcem novomedijska digitalna besedila. »Računalnik omogoča bralcu, da se dotika besedila samega, daje mu priložnost, ki ni nikoli dana pri tisku, kjer je besedilo razprostrto v obliki, ki bralcu ni dosegljiva. Bralci tiskane knjige lahko pišejo čez besedilo in ga skazijo, ne morejo pa pisati vanj.« (Bolter 1991: 144.)

## 7 Uporabnik-avtor

Pri novomedijskih besedilnih in večmedijskih zvrsteh, še posebej tistih, značilnih za sedanji *splet 2.0*, nikakor ne gre več za poststrukturalistično paradigmo smrti avtorja ali vsaj avtorja z zelo omejeno kompetenco nad podpisanim besedilom

(stališča Michaela Foucaulta in Rolanda Barthesa), tudi ne gre več (samo) za poudarjeno aktivnost bralca v okviru fenomenološke literarne teorije (Roman Ingarden, Wolfgang Iser), ki je spodbujena s prazninami v besedilnem skeletu, ki zahtevajo poudarjene bralčeve domišljjske posege – projekcije in dopolnjevanja; dejanska novost nove paradigme (digitalne besedilnosti) je prav prehod k branju-pisanju kot aktivnosti, ki temelji na brisanju meja med avtorji in bralci. Digitalna besedila kot tekstne pokrajine, temelječe na besedi-podobi-gibanju, so vedno manj privlačna za kontemplativno bralčevo domišljijo, temelječo na zatopljenem branju v (praviloma) linearno členjena besedila; v njih je s poudarjenimi posebnimi učinki povedano in prikazano več, kot je povedati in prikazati mogoče; srečujemo se z obscenostjo verbalnega *close-up*, s katerim prijateljujejo tudi oblikovalci spletnih portalov. Gre za besedila, ki so »veliko bolj zanimiva za proizvajanje, kot pa za branje, ne glede na medij, v katerem se pojavljajo« (Chaouli 2005: 616). To velja tako za pisanje hiperteksta kot za tekste v na besedilih temelječih virtualnih skupnostih (poznanih pod angl. okrajšavami *MOO* in *MUD*), blogih in forumih. Videti je torej, da se v konstelaciji računalniških in softverskih kultur poraja nov tip uporabnika novomedijskih besedil, ki vedno bolj prehaja na stališče producenta; njegova dejavnost tudi postavlja v oklepaje ali kar briše strogo delitev med ljubitelji in strokovnjaki. Postaja digitalno pismen, ne pristaja na strogo ločitev med kulturama naravoslovcev in humanističnih strokovnjakov, t. i. pojav »dveh kultur« (Snow 1993), skuša se izobraziti tudi na področju (osnov) programskih in skriptnih jezikov, začena pisati bloge in postavljati spletne strani.

Ta obrat od bralca k uporabniku-producentu novomedijskih vsebin (poleg spletnih aplikacij postaja takšen uporabnik pogosto aktiven tudi na področju mešanja in semplanja digitalne glasbe za domačo uporabo, pri snemanju digitalnih fotografij in videov itn.) ima nedvomno daljnosežne posledice in odpira vrsto vprašanj, ki zadevajo naravo novomedijskih vsebin, in oblike, v katerih so aranžirane in dostopne. Očitno so postavljene v okolja, ki omogočajo veliko stopnjo interaktivnosti, kar pomeni, da se uporabnikom tako rekoč na vsakem koraku ponujajo možnosti, da preko vmesnikov in navigacijskih naprav aktivno posegajo vanje in so odvrnjeni od kontemplativnih in odmaknitvenih stališč, ki so sicer predpogoj za tradicionalno bralčevo zatopljenost v besedila in tudi za presežke, ki so povezani z njo v smislu kompleksne imaginacijske dejavnosti, projekcij in dopolnjevanj. Prav tako pa tudi novomedijske vsebine očitno ne spodbujajo dovolj domišljije, niso aranžirane tako, da bi nagovorile bralca-uporabnika do take mere, da bi v določenem smislu odrevenel, opustil simultane posege z vmesniki vanje, in se zazrl v na zaslonu prikazano/napisano, kot bi bila okvirjena slika ali pesem na tiskani strani. Tu lahko zapišemo, da zaslon (in tisto, kar je na njem), ne derealizira tako silovito, kot dosežemo ta učinek s pomočjo okvirja slike in z robovi/formatom strani v tiskani knjigi ali reviji. Predvsem vsebine na manjših LCD-zaslonih so razprostrte kar se da neprosojno; gledalca-bralca-uporabnika zadenejo (kot projektili) taktilno, funkcionirajo kot znaki-stvari in ne omogočajo poti domišljjskega pogleda v globinske ali oddaljene »svetove«. Seveda imamo še opraviti z domišljijo, toda ta je sedaj operativna,



povezana z lastno uporabnikovo potjo skozi besedilno pokrajino ali koridorje (in stopnje napredovanja) pri računalniških in video igrah, in ni kontemplativna, kakršna je opredeljevala tradicionalno paradigmo branja tiskane literature in zaznavanje tradicionalnega slikarstva, oprtega na medij okvirjenih slik.

## 8 Na poti k postliterarnim hibridnim oblikam

Novomedijske kulturne prakse temeljijo na procesih miksiranja, remiksiranja, semplanja, rekombiniranja ter povezovanja in na nekonfliktnem soobstoju različnih vsebin. Proizvajajo hibridne vsebine, ki se umeščajo v vmesne prostore. Digitalna hibridnost vključuje različne oblike reprezentacij, in sicer besedila, podobe, zvoke, prostore in telesne izrazne oblike. Hibridnost (postaja tudi modni termin v kulturnih študijih) se manifestira v hibridnih praksah kot spodbujevalkah novih vlog, ki jih danes prevzemajo kulturne in umetniške vsebine; njihove funkcije so na razpolago in se profilirajo, odvisno od konteksta in vsakokratne konstelacije interakcij z družbenim okoljem. »Hibridne kreacije in bitja nastajajo s fragmentiranjem in rekombiniranjem. Čim manjša in fleksibilnejša je enota, večje so možnosti za njeno ponovno povezovanje. Zato so osnovni gonilniki hibridnosti gen, atom in bit. Jezik sam je proizvod in generator hibridizacije.« (De Kerckhove 2005:14.) Vsekakor je eminentna osnovna enota novomedijskih besedil črka kot voljni označevalec, ki ga domiselno uporabljajo predvsem avtorji digitalne poezije, recimo Kim Stefans v *Sanjskem življenju črk*. Toda črka je osnovna enota le v smislu besedilnega fenotipa, kot manifestacija kode same, v resnici pa smo v paradigmi digitalnosti sodobniki univerzalnih podlag kulturnih vsebin v digitalni kodi. »Z reduciranjem vsega na sekvence ničel in enic, postaja sedaj 0/1 najmanjši skupni imenovalc vseh stvari,. 0/1 so privilegirana vrata in filter, skozi katerega prehajajo naši čuti.« (De Kerckhove 2005: 14.)

Hibridnost spremlja tudi teorijo, kjer smo sodobniki relativiranja strogosti in formalne evidentnosti ter identitete posameznih ved. Vedno bolj gre za meddisciplinarne in večdisciplinarne obravnave, za intersekcijsko sodelovanje disciplin, za (re)kombiniranje metodoloških pristopov in naprav. Tudi novomedijske besedilne pojave lahko danes ustrezno pojasnimo le s pristopom, ki upošteva tako lingvistične postopke kot metodološki aparat, lasten kulturnim študijem novih medijev in tehnologij, teorijo digitalnih literatur in internetske študije. Še posebej sodobni kulturni študiji, razpeti med teorije tehnokulture, vizualne študije, medijske študije in feministično teorijo, so pomembni tudi tukaj.

Novomedijska besedila so strukture-spleti-mreže, ki imajo praviloma večmedijski značaj in poudarjeno vizualnost; besede so besede-podobe-telesa, prignane do pravcate poudarjene obscenosti, kajti kažejo, metaforično rečeno, več, kot je pokazati mogoče, bralce-uporabnike priklepajo s posebnimi učinki, ki poudarjajo njihovo sporočilnost, ne pa s subtilnimi prijemi belin, mest nedoločenosti in tišin, ki so spremljali tradicionalno (umetniško vredno) literaturo. Besedila so praviloma tudi

kratka; novomedijske vsebine, v katerih nastopajo (od e-pošte in blogov do spletnih strani in računalniških iger), reducirajo verbalna sporočila in transformirajo jezik z okrajšavami in rabo gesel in (udarnih) *izstrelkov*. Podobnim tendencam smo pričeli tudi, ko gre za besedilne digitalne projekte z umetniškimi (pogosto samo še pogojno literarnimi) funkcijami, med katerimi naj opozorimo na *Filmtext 2.0* Marka Amerika in *Screen*, delo Noaha Wardripa-Fruina in sodelavcev, postavljeno v že uveljavljeno okolje za znanstvena in umetniška eksperimentiranja s potopitveno in interaktivno tehnologijo virtualna resničnost, znano pod imenom *Cave*.

*Filmtext 2.0* kot avdiovizualna in verbalna novomedijska pripoved, oprta na estetiko in postopke računalniških iger, uporablja verbalne sestavine le še v smislu kratkih komentarjev, dodatnih opisov in navodil, ki so podobno ekonomični in zgoščeni, hkrati pa udarni in privlačni, kot so omenjeni *izstrelki* na portalih in spletnih straneh. Začetni verbalni komentar k pusti pokrajini ognjenikov, ki se jih v igri/projektu aktivira z dotikom računalniške miške (t. i. *mouseover učinek*), je zato kar se da poenostavljen: »Uvodni posnetek: prazna puščavska pokrajina. Nič se ne dogaja v njej. Tu nihče ne živi.« Tudi na višjih (igerskih) nivojih tega projekta se srečujemo s kratkimi komentarji, ki se spogledujejo tudi s filozofijo in rabijo kot nujna pojasnila k jeziku zvokov in podob, ki sta tudi povsem enakovredno vključena v to delo. Takšno je geslo »avra je vmesnik«, ki kaže na to, da je ta projekt bistveno vezan tudi na novomedijsko teorijo; od nje profitira, prav tako pa je *Filmtext 2.0* tudi delo, ki je zanimivo predvsem za teoretike, kajti rabi jim kot odličen primer za razumevanje jezika novih medijev; gre za delo, ki je alegorija novomedijske estetike in teorije. Vsekakor pa gre za simptomatičen projekt v Amerikovi trilogiji, ki vodi od hipertekstnega *Grammatron* preko zvočnega projekta *PHON:E:ME* k vizualnemu *Filmtextu 2.0* in je ilustrativen tudi za dogajanje na področju sodobnih digitalnih besedilnih projektov, umeščenih v umetniške kontekste.

*Screen* pa je besedilni projekt-laboratorij, namenjen uporabnikovemu celostnemu dialogu z besedilom, razprostrtim na treh straneh kockastega interaktivnega prostora, oblikovanega kot pametno okolje, ki omogoča bralcu v vlogi uporabnika, da posega v tekst, jemlje besede iz njega in jih vrača vanj, spreminja besedilne strukture in se potaplja mednje. Bralec-uporabnik je opremljen z očali za trirazsežnostno gledanje in s podatkovno rokavico, ki mu rabi kot krmilna naprava;<sup>5</sup> pri tem pa je zanimivo in pomenljivo, da z njo ne krmari samo svoje poti skozi besedilno pokrajino, ampak se besed kot tridimenzionalnih virtualnih objektov tudi dotika. Novi mediji omogočajo potopitveno izkušanje, hkrati pa sodijo v sedanjo taktilno kulturo, v kateri ima ob vidu in sluhu vedno pomembnejšo vlogo tudi dotik, ki ga stimulirajo in kot čut teoretik profilirajo in mojstrijo številne naprave sedanje množične kulture, s katerimi je posameznik obdan v svojem kokpit položaju. Po

<sup>5</sup> To sta osnovna vmesnika, potrebna za vstop v potopitveno tehniško okolje virtualna resničnost, uporabno v znanstvene, vojaške in umetniške namene, pa tudi v industriji zabave (recimo pri različnih simulatorjih letenja in dirkanja v zabaviščnih parkih).

prepovedi dotikanja (v tradicionalnih muzejskih in galerijskih prostorih razstavljene predmete spremljajo opozorila »prosimo, ne dotikajte se predmetov«) se v sedanjosti srečujemo z »zapovedanim dotikanjem«, ki predpostavlja afirmacijo dotika celo v smislu čuta teoretika. Potopitvenost predpostavlja celosten nagovor telesa kot medija za avtentično posedovanje sveta oziroma točneje, za biti-v-svetu. Tudi digitalno kodirana beseda se vključuje v sedanjo taktilno kulturo in potopitvene aranžmaje, kar pomeni, da za besedo ni dovolj, da je samo prebrana, se pravi, da je v dialogu z duhom, z racionalnim procesom branja, tudi ni dovolj, da je zaznana njena vizualna konfiguracija (beseda kot podoba, recimo v konkretni in vizualni poeziji), ampak mora biti tudi v stiku s telesom; stopiti mora v prostor telesa, ga naseliti, se dotakniti telesa samega. Srečujemo se s konstelacijo, da je »telo naš splošni medij za posedovanje sveta« (Merleau-Ponty 1998: 146), in kot takšno omogoča tudi avtentična srečevanja z besedo v potopitvenih okoljih. Da pride do takšne interakcije, morajo biti izpolnjeni prav posebni pogoji, ki vsekakor vključujejo oba soodnosnika. Takšno srečevanje je mogoče v trenutku, ko beseda zapusti svoje trdno določeno mesto v stavku tiskanega besedila, in kot digitalna beseda-podoba-telo preide v vlogo voljnega označevalca, ki je na razpolago v trirazsežnostnem digitalnem okolju za interakcije z uporabnikovim telesom. Prav tako pa se tudi od slednjega zahteva, da uporablja vmesnike (ali pa samo postane vmesnik), ki bodo v realnem času omogočili njegovo interakcijo z besedo-podobo-telesom.



Screen: trirazsežnostno besedilno okolje, ki ga krmari bralec-uporabnik.

Kaj je jedro posameznikovega srečevanja z besedilnimi pokrajinami pri *Screenu*? Vsekakor se srečujemo z literarnimi in virtualnimi besedilnimi pokrajinami, bralec je izzvan, da posega v besedilo, se ga dotika in z dotiki spreminja, kajti virtualno besedilo ima dinamično topologijo, ki se spreminja v odvisnosti od bralečve bližine. Ne gre le za branje in branja, ampak za celostno in potopitveno izkušanje besedilne pokrajine, kar pomeni, da se ta ne izčrpa v svojih semantičnih razsežnostih, ampak stopa v ospredje tudi uporabnikov odnos do grafičnih znakov besedila, do njegove površine, do vsega tistega, kar je pri običajnem branju tiskanih dokumentov

spregledano. V ambientu *Cave* je dejansko mogoče eksperimentirati z verbalnim medijem in ga raziskovati na način, ki je tuj kulturi tiska in temelji na posebni naravnosti in »kibertekstnem stališču« (Strehovec 2003) do besedilne pokrajine. Branje *Screena* je raziskovanje, in na ta izziv je domiselno odgovoril pesnik digitalne poezije John Cayley, ki je v *VR okolju Cave* postavil svoj projekt *Torus*, da bi v njem eksperimentiral z možnostmi besedilnih transformacij.

*Cave* je izrazito tehniško oblikovano umetelno okolje, vendar pa digitalna poezija, ki se izvaja v njem, ne opušta namere po oblikovanju nekega presežka tudi v smislu posebnih, recimo kar liričnih atmosfer, ki referirajo na umetniško inštanco (ustanovo). Ne pri *Screenu* ne pri *Torusu* ne gre za tehnicistično manipuliranje z besedili, temveč za njihovo raziskovanje glede na umetniške in prekoumetniške razsežnosti; tekst se uresničuje kot dogodek, pomembno je njegovo nagovarjanje bralečevih-uporabnikovih čutov, dejansko, njegovega celega telesa, prav tako pa *VR okolje Cave* omogoča svojevrsten dispozitiv, ki derealizira besedilo, ga izloča iz njegove vsakdanje umeščenosti. V *VR okolju Cave* smo drugod, kot smo po navadi, na svojevrsten način smo izstopili iz običajnih povezav z dano resničnostjo, prav tako pa je v nenavaden, ekstremen položaj prenešeno tudi besedilo samo, ki se v njem odpira interakcijam s telesom; besede stopajo v prostor telesa, zaustavljajo se v dlani in dlan jih lahko (preko krmilne podatkovne rokavice) pošilja nazaj v besedilne sklope. Bralec kot uporabnik *VR besedilnega okolja* je vedno bralec s telesom, utelešeni jaz, njegovo telo preko vmesnikov prihaja v stik s simbolnim svetom in s pokrajino abstraktnih idej.

V letu 2006 je videti, da je zlata doba hiperteksta (hipertekstne fikcije, ki so jo inavgurirala dela Michaela Joycea, hipertekstne poezije in interaktivne drame) že končana (podobno velja za spletno umetnost, ki jo nadomešča t. i. softverska umetnost, temelječa na imperativu, da umetniki ne smejo pisanja programov prepustiti samo programerjem komercialnih projektov, kajti softver nikakor ni nevtralno orodje v ideološkem in ustvarjalnem smislu) in da tudi avtorji, nekdanj aktivni na področju digitalne poezije (tudi slovenski e-pisec Jaka Železnikar), prehajajo k oblikovanju hibridnih novomedijskih projektov, med katerimi danes še posebej štejejo tisti, ki imajo poudarjene politične implikacije, kar pomeni, da opravljajo tudi funkciji političnega aktivizma in *hektivizma*,<sup>6</sup> ali pa prispevajo k redefiniranju umetnosti v smislu raziskovanja. Nikakor pa ni rečeno, da je takšen obrat stran od zahtevnejših besedilnih projektov v novih medijih in od digitalnih literatur smiseln in samoumeven. Med mislijo in domišljijo na eni strani in črko in besedo na drugi je tesno zavezništvo; razpust avtoritete besede in njena nadomestitev s hibridnimi remiksanimi podobami in zvoki lahko poškoduje misel, ogrozi domišljijo in prikrajša ustvarjalnost.

<sup>6</sup> *Hektivizem* je sestavljenka, ki povezuje računalniškega hekerja in (umetniškega) aktivista. Hekerji priskrbijo orožje, aktivisti pa določijo tarče – je strategija te variante umetniškega aktivizma, ki se uveljavlja tudi pri napadih na strežnike multinacionalk in totalitarnih držav.

## Literatura

Amerika, M.: *Filmtext 2.0*. <<http://www.markamerika.com/filmtext/>>. (Dostopno: 12. maja 2006.)

Baetens, J., 2005: Novelization, a Contaminated Genre? *Critical Inquiry* 32. (Jesen 2005). 43–60.

Barthes, R., 1974: *S/Z*. (Prev. R. Miller.) New York: Hill and Wang (prvič izšlo v Franciji, 1970, Pariz: Seuil).

Bolter, J. David, 1991: *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. New Jersey: Lawrence Erlbaum.

Cayley, J.: *Torus*. The Iowa Review Web. <<http://www.uiowa.edu/~iareview/mainpages/new/september06/cayley/torus.html>>. (Dostopno: 30. novembra 2006.)

Chaouli, M., 2005: How Interactive Can Fiction Be? *Critical Inquiry* (pomlad 2005). 599–617.

Chartier, R., 2004: Languages, Books, and Reading. *Critical Inquiry* (jesen 2004). 133–152.

De Kerckhove, Derrick, 2005: Hybrid: Elements of a Re-mix Culture. G. Stocker in C. Schöpf (ur.): *Ars electronica 2005*. Ostfildern – Ruit: Hatje Cantz.

Fuller, M., 1998: *A means of Mutation*. <<http://bak.spc.org/iod/mutation.html>>. (Dostopno 24. oktobra 2005.)

Genette, Gerard, 1997: *Paratexts: Thresholds of Interpretations*. (Prev. Jane E. Lewin.) Cambridge: Cambridge U. Press.

Iser, W., 1974: The reading process: A phenomenological approach. Jane P. Tompkins (ur.): *Reader-response criticism: From Formalism to post-structuralism*. Baltimore, MD: John Hopkins UP. 50–69.

Ingarden, R., 1990: *Literarna umetnina*. Ljubljana: ŠKUC, FF.

Joyce, M., 1987: *Afternoon, A Story*. (Storyspace document.) Cambridge, Mass.: Eastgate Systems.

Levin, G.: *AxisApplet*. <<http://artport.whitney.org/commissions/codedoc/Levin/>>. (Dostopno 19. aprila 2006.)

Manovich, L., 2001: *The Language of New Media*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

McCloud, S., 1993: *Understanding Comics: The Invisible Art*. NY: Kitchen Sink Press.

Merleau-Ponty, Maurice, 1998: *Phenomenology of Perception*. (Prev. Colin Smith.) London – New York: Routledge.

Mitchell, W.J.T., 2005: There Are No Visual Media. *Journal of Visual Culture*. Let. 4(2). 257–266.

Riffaterre, M., 1978: *Semiotics of Poetry*. Bloomington IN: Indiana University Press.

*Screen*. <<http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/cave>>. (Dostopno: 18. maja 2006.)

Snow, C. P., 1993: *The Two Cultures*. New York: Cambridge University Press.

Stefans, B. Kim: *The Dreamlife of Letters*. <<http://www.ubu.com/contemp/stefans/dream/index.html>>. (Dostopno 13. maja 2006.)

Strehovec, J., 2003: Attitudes on the Move. On the Perception of Digital Poetry Objects. M. Eskelinen in R. Koskimaa (ur.): *CyberText Yearbook 2002-2003*. Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä.

Strehovec, J., 2004: The Software Word. *Digital Creativity*. Let. 15, št. 3. 143–158.

Wardrip-Fruin, N., *Screen*. <[http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/cave/ScreenProfile2004\\_HiFi.mov](http://www.uiowa.edu/~iareview/tirweb/feature/cave/ScreenProfile2004_HiFi.mov)>. (Dostopno 3. oktobra 2006.)