

Gibljive besede-podobne: elektronsko literarno besedilo v času filma, videa in interneta

Janez Strehovec

Inštitut za nove medije in elektronsko literaturo/Institute of New Media Art and Electronic Literature,
Pleteršnikova 5, SI-1000 Ljubljana
janez.strehovec@guest.arnes.si

Dela elektronske animirane literature se umeščajo na presečišče tega področja s filmom in videom, kar pomeni, da lahko sledimo tudi prenosu filmskih in video postopkov na področje digitalne besedilnosti. Ta prispevek obravnava gibljive besede-podobne kot temeljne enote takšnih besedil, organiziranih tudi glede na časovno in prostorsko slovnico.

Ključne besede: literatura in novi mediji / elektronska literatura / video / medmrežje / vmesnik / bralna kultura

20. stoletje je bilo opredeljeno s filmom ne le kot s sedmo umetnostjo, ampak tudi kot kulturno paradigmo, ki je vplivala na vrsto drugih umetnosti, nove oblike zaznave in na način organiziranja množičnokulturnih vsebin. Film se konceptualno in tehnično osredotoča na gibljive podobe in njihovo organiziranost z vrsto postopkov, med katerimi ima še posebej pomembno mesto montaža, ki jo je Walter Benjamin omenjal tudi v zvezi z literaturo. Mislimo na njegov zapis o Döblinovem *Berlin, Alexanderplatz*, v katerem je obravnaval montažo v smislu slogovnega načela tega romana in poudaril, da »montaža poruši 'roman', njegovo obliko ter slog in odpre nove, zelo epske možnosti, večinoma v formalnem pogledu« (232). Tudi vrsta pomembnih paradigem na področju humanistike je bila v prejšnjem stoletju oblikovanih s pomočjo analize filma, prispevki Benjamina, Deleuza, Kracauerja, Manoviča ..., medtem ko je Jonathan Beller, avtor knjige *Filmski produkcijski način* (2006), umeščal umetnost gibljivih podob in njihovo percepcijo v kontekst industrijskega dela, taylorizma, psihosocialnega menedžmenta (teorija Pavlova) in psihoanalize, kar pomeni, da se je pri njem filmska estetika umaknila teoriji, ki ugotavlja bistveno sorodnost filmskih postopkov z načinom industrijske produkcije, še posebno v tistem njenem kompleksu, ki je opredeljen kot fordistična in tayloristična oblika organiziranja industrijskega dela (za tekočim trakom). »Zgodnja

filmska montaža je razširila logiko tekočega traku (sekvenčenje diskretnih, programskih, s strojem usklajenih posameznikovih operacij) k čutnemu aparatu in privedla industrijsko revolucijo k očesu. Film je povezal človekovo čutno aktivnost, tisto, kar je Marx imenoval 'čutno delo' v kontekstu blagovne proizvodnje, s celuloidnim trakom« (9). V tem navedku je pomembno stališče, ki razume film v okviru industrijske revolucije, in sicer na prav poseben način, ki ne predpostavlja kakega nanašanja ali posnemanja (in snemanja) tega, kar se dogaja v industrijskih okoljih, ampak je film sam abstrakcija procesa za tekočim trakom, za katerega je značilno, da prav tako kot film predpostavlja svojevrstno sekvenčenje in montažo, poseg (reze) v delavčevo gibanje, racionalizacijo vseh komponent delovnega procesa z namenom njegove kar se da učinkovite izvedbe.

Ta kratek ekskurz k družbeni teoriji filma nas usmerja k temeljnemu področju tega besedila, ki se osredotoča na probleme elektronske literature in na njene povezave s filmom, videom, (novo)medijsko umetnostjo in medmrežjem. Elektronsko literarno besedilo, oblikovano z novimi mediji, sicer sodi v algoritemsko kulturo (prim. Galloway; Striplhas; Strehovec, *Algorithmic*) in softversko (prim. Manovič), za katero je bistveno, da vrsto funkcij, ki zadevajo področja intersubjektivnosti, prevzemajo pametni stroji in algoritmi, vendar pa omemba filma v zvezi z njim nikakor ne pomeni kakega velikega odmika od tega področja. E-literarna praksa nikakor ni umeščena na področje, ki bi bilo tuje filmu in filmskemu načinu organiziranja besedilnih enot. Avtor tega besedila se je nekaj časa ukvarjal s teorijo hiperbesedilne fikcije (kot predvsem v ZDA v 90. letih 20. stoletja poglavito usmeritvijo pisanja v elektronskih medijih), vendar pa je v učinkih hiperpovezav in labirinta, ki opredeljujejo tovrstno pisanje (recimo Joycev *Afternoon, A Story*), odkrival le eno izmed možnosti pisanja v novih medijih. Večji izziv za sodobnega bralca/uporabnika je našel v tistih novomedijskih besedilnih praksah, ki se osredotočajo na tekst-v-gibanju, kar vodi k filmu besed. Slednjega sestavljajo enote, ki jih je avtor tega prispevka poimenoval kot beseda-podoba-telo v gibanju (Strehovec, *E-Literary*), torej gibljivi verbalni in vizualni označevalec. Pri tem je pomembno, da se v trenutku, ko stopi besedilo v gibljivi način, začne obnašati kot film, in sicer film verbalnih vsebin, kar predstavlja izziv za teorijo, ki pri tem ob literarnih posebnostih takšnega besedila namenja pozornost tudi učinkom, ki zadevajo filmsko organiziranje besedilnih vsebin. Koncepti, kot so oblika, vrednost, potujitev, atmosfere, slog, lirično, poetika in avtor, se začno umikati konceptom in teoretskim napravam, ki jih uporabljata filmska teorija (recimo Bonitzerjev madež) in novomedijska teorija (remiks, pesniški generator, *masb-up*).

Koncept besede-podobe-gibanja lahko preizkusimo tudi na ozadju razlikovanja med jezikom in podobo oziroma, točneje, med slikarstvom in

poezijo v smislu klasičnega Lessingovega besedila o Laokoonu, ki temelji na različnih sredstvih in znakih, ki jih ta medija uporabljata. »Predmeti, ki sledijo drug drugemu, ali katerih deli sledijo drug drugemu, se imenujejo akcije. Posledično so akcije resnični predmet poezije« (78). Slikarstvo se ukvarja s telesi, ki so razporejena v prostoru. Pri elektronski literaturi po hipertekstni fikciji, ki je v zadnjem desetletju v zatonu, nadomeščajo pa jo oblike in gibanja, ki so minimalistična in konceptualna, praviloma nimamo opraviti z reprezentacijskimi funkcijami jezika, vsekakor pa je blizu njeni usmeritvi v animirani poeziji (e-literaturi) Lessingovo razumevanje poezije kot področja, ki je v času in se ukvarja z akcijami. Prav tako pa nam je shematična delitev obeh medijev v *Laokoonu* v pomoč, ko konceptualiziramo besedo-podobo-gibanje kot osnovno enoto e-literature. Pri njej gre za enostavno opustitev urejanja (verbalnih in neverbalnih) označevalcev v obliki zaporedja, besedilne enote si sledijo ali pa si ne, ob časovni razsežnosti (koncept teksta-dogodka) je za e-literaturo bistvena prostorska razsežnost, se pravi, rečeno figurativno, osvajanje besedilnega prostora v oblikah, ki se nikakor ne osredotočajo le na urejenost v vrsticah in implicirajo razsežnosti podobe.

Pri opazovanju besedila-filma (recimo v projektih Marka Amerike, Philippa Bootza, Stephanie Strickland, Claire Dinsmore) zato ugotavljamo, da se srečujemo z besedilno vsebino v gibanju, na katere organiziranje ne vplivajo samo slovnice naravnih, programskih in skriptnih jezikov, ampak tudi prostorska in časovna slovnica. Preprosto rečeno, za enote takšnih besedil je pomembno tudi tisto, kar je zgoraj in ob strani, kar pride prej ali kasneje, je povečano, pomanjšano, zaustavljeno ali pospešeno. Ob filmskih postopkih pa so za oblikovanje takšnih besedil pomembni tudi postopki, kot so semplanje, miksanje in remiksanje, ki so sicer značilni za generiranje novomedijskih kulturnih vsebin. Usmeritev od literarnih kvalitet, oblikovanih v tiskani literarni produkciji, k novomedijskim vsebinam in postopkom DJ-ske in VJ-ske kulture vključuje tudi angažma in profiliranje nove publike (njen *feedback* je bistven), za katero je značilno, da se oblikuje tudi med udeleženci klubske in softverske kulture ter novomedijske umetnosti in aktivizma.

V tem besedilu obravnavamo elektronsko literarno besedilo kot obliko besedilnega filma, vendar pa se s tem ne izčrpa naš pogled na z novimi mediji oblikovano besedilnost z literarnimi ambicijami. Takšno besedilo razumemo kot del razširjenega koncepta besedilnosti, ki vključuje verbalne in neverbalne označevalce, pospremljene z novo generacijo (novomedijskih) paratekstov (Strehovec, *E-Literary*), kar pomeni, da so za funkcioniranje in percepcijo teh del pomembni tudi vmesniki, navodila, meniji, avtorske predstavitve projektov, ocene, objave na blogih in dokumentacija.

Genettovo paratekstno teorijo je namreč smiselno posodobiti, se pravi, usmeriti pozornost k novim napravam, ki omogočajo vstop v novomedijske besedilne projekte, profilirajo njihovo osnovno razumevanje in olajšujejo orientiranje v njih. E-literarno besedilo spodbuja bralce h kompleksnemu izkušanju, ki se ne konča z branjem-kot-ga-poznamo, temveč vključuje tudi kompleksna prečkanja besedila in navigiranja po njem s kinestetičnimi in motoričnimi aranžmaji. Prav tako pa v tem članku paradigmi besedila-filma in besedila-videa nadgrajujemo še s tisto, ki je videti v prvih letih 21. stoletja bistvena, in to je paradigma besedila na internetu. Dejansko gre pri tem za poglobitvi medmrežni iskalnik Google, ki ni le zahtevna programska aplikacija, ampak eden ključnih kulturnih dejavnikov v sedanjosti.

Besedilo v gibanju

Ko postaviš besedo ali sekvenco besed v gibanje, se ta znajde v vektorskem položaju (lahko se giblje v različnih smereh, recimo naprej, potem se vrti nazaj in zaustavlja, lahko ima dve, tri ali več razsežnosti, lahko se jo deli v podrejeni x in y enoti, kar pomeni, da je vektor a razpadel na vektorja a_x in a_y), prav tako pa je gibljivi način konstitutiven za percipiranje in spoznavanje te besedilne enote, kajti gibanje omogoči kompleksnejšo percepcijo od statične in kontemplativne, ki se usmerja k mirujočim predmetom. Dlan v gibanju s svojimi receptorji zazna na predmetu bistveno več, kadar se ga dotika v gibanju, se pravi, da polzi preko njegovih površin ali jih objema, kot pa če jo samo položimo na predmet; v tem primeru nam posreduje le omejene informacije o njem, recimo o njegovi temperaturi.

V fiziki z vektorji opišemo gibanje in pospeševanje predmeta, prav tako sile, ki nanj delujejo med gibanjem, kar pomeni, da ima animirana e-besedilnost tudi kvazifizikalno razsežnost. To dejstvo nam zlahka potrди pogled na besedila elektronske animirane poezije, recimo na *The Dreamlife of Letters* Briana Kima Stefansa, v katerem se okrog vsake črke plete zgodba tako pomenskih asociacij, povezanih z vstopom posamezne črke v besedne sklope, kot tudi z gibanjem, pravcatim plesom v vseh smereh takšne črke-vektorja. Gibanje je, ko gre za besedilnost, spodbujalo in motiviralo tudi vrsto avtorjev literarne avantgarde (še posebno futuristične) in neo-avantgarde, med njimi tudi Williama S. Burroughsa, ki je o pospešenem in zaustavljenem besedilu zapisal:

Take any text speed it up slow it down run it backwards inch it and you will hear words that were not in the original recording new words made by the machine different people will scan out different words of course but some of the words are quite clearly there and anyone can hear them words which were not in the original

tape but which are in many cases relevant to the original text as if the words themselves had been interrogated and forced to reveal their hidden meanings. (218)

Do tega spoznanja, opisanega v zanj značilnem jeziku, ki ga prav zato navajamo v izvorniku, je prišel na začetku 60. let 20. stoletja, ko je eksperimentaliziral z magnetofonom, torej napravo, ki sodi v paradigmo predigitalne kulture, vendar pa nas ta navedek usmerja k tehniški manipulabilnosti besedila, ki doživlja svoj pospešeni razvoj v zadnjih desetletjih, še posebno s pojavom pametnih zaslonskih naprav od različnih generacij računalnikov do mobilnih telefonov in hibridov med njimi. Postajamo sodobniki novega, pogojno rečeno kibernetkega jezika, na katerega vpliva jezik interneta (Crystal) in jezik mobilnih komunikacij (angl. text speak, netspeak, textism) s svojimi akronimi, prav tako pa se nove generacije verbalnega artikulirajo na zaslonih pametnih (stacionarnih in mobilnih) naprav, katerih posebnost profilira aranžiranje jezikovnih vsebin. Eno izmed področij, na katerem se razvijajo nove oblike jezika, je nedvomno tudi elektronska literatura, kar pomeni, da lahko med inovatorje e-jezika vsekakor uvrstimo tudi avtorje tovrstne literature. Tu naj omenimo avstralsko avtorico Mez, ki je v 90. letih 20. stoletja iznašla poseben jezik, sestavljen iz znakov, vzetih iz naravnih, skriptnih in programskih jezikov (predvsem gre za kreolizacijo angleščine in HTML) in ga poimenovala kot *mezangelle*. To je nekaj vrstic, zapisanih v tem jeziku:

the_paths._dance:

[k]nots+lie-tie-dieing:[pre]tense+p[L]ocke[d.marked]t.emp[ty]athy:shift.the.
conNec[k]tion.goal[postings]+drInk.the.f[K]ools.aid:

Mez zelo rada uporablja oglata oklepaj in zaklepaj, med katera umesti posamezno črko ali besedo (še posebej angleški izraz za jaz, ki ga sicer ni v tem navedku), ki jo s tem hkrati osamosvoji, osami in (za)varuje.

Za predmete in besede v gibanju je značilno, da so stalno razpeti med različnimi točkami, gubami, presečišči, dogodki in performansi; ujeti so v odnose, potujejo po prostorih in se na novo definirajo s prečkanji in ujetostjo v gube. Besedilo v modusu gibanja je bistvena značilnost elektronske animirane (kinetične poezije), osredotočene na tekst-film. Ta aspekt enega dela elektronske literature je vključil v naslovu svojega projekta tudi Mark Amerika (*Filmtext 2.0*, 2002). Ko omenjamo gibanje, je potrebno omeniti tudi čas, hitrost in pospeševanje. Beseda-gibanje sodeluje pri nastanku besedila kot dogodka, performansa in procesa, pri tem pa se osredotoča na čas, ki je majhen, kratek, zgoščen. To je čas čiste sedanosti, ki ne pozna horizontalnega in odtekajočega niza linearno razvrščenih »zdajev«, ampak gre za čas, v katerem se, rečeno figurativno, zdaji vertikalno nalagajo.

Zanimanje za gibljivi tekst pri tem nikakor ni naključno, ne gre zgolj za izživljanje s tehničnimi posebnimi učinki, uresničeni z napredno programsko opremo, ampak je paradigmatično za tiste kulturne obrate, ki smo jim priče v sedanosti, ko se poudarek od posebnosti predmeta (na umetniškem področju gre za vprašanje, ki ga zapišimo kar v nemščini: »Was ist Kunst?«) vedno bolj premešča k vprašanju, kako predmet deluje, v kakšne povezave stopa, kakšna je njegova relacijska posebnost, kako sodeluje v dogodkih, kar pomeni, da stopa v ospredje njegova performativna materialnost (Drucker).

Eden značilnih primerov kinetične poezije, ki postavlja za e-literarno teorijo vrsto problemov, je *The Dazzle as Question* Claire Dinsmore. To je kratek besedilni film, poln semantične negotovosti, ki je izražena v nervoznih, skakajočih označevalcih (besedah-podobah), organiziranih v kratko pesem, ki se pred bralcem odvrti v zgoščenem času, kot bi šlo za glasbeni video. Srečujemo se z dinamičnim trakom črk, besed in stavkov, oblikovanih na različne načine, ki pri bralcih proizvedejo učinke velike negotovosti. S pomočjo prostorske in še posebno časovne sintakse, ki sta tudi bistveni za e-literarna besedila, se pri tem projektu oblikuje vsebinski preobrat, ki bralca ne pusti hladnega. Mislimo na trenutek, ko besedilnemu traku s sintagmo: »His identity uncertainly shifting,« ki teče od leve proti desni, sledi vrstica: »About [Yes of course] Yes of course The Dazzle-Touch-In-Space-Border-less-Larger than Sometimes...,« ki stopi v vidno polje iznenada z desne. Bralec se zdrzne, zamenjava reda, po katerem se pred njegovimi očmi razvrščajo besede-podobe-virtualna telesa, ga prisili, da od spremljanja igre gibljivih označevalcev preide k igri pomenov, ki je vsekakor odvisna od vizualnega dogajanja na zaslonu, je njegova funkcija.

Kako pojasniti takšen obrat, ki zadene bralčevo pozornost? Namesto k napravam literarne teorije bomo posegli k Bonitzerjevemu eseju o hitchcockovskem suspensu, v katerem je razvil svojo teorijo madeža. Bonitzer je do nje prišel ob obravnavi suspenza v Hitchcockovem filmu *Dopisnik iz tujine* (1940), v katerem se srečamo s prizorom uboja na deževen dan, z morilcem, ki pobegne in se izgubi v morju dežnikov, in s skupino vohunov, ki svojemu nizozemskemu kolegu pošiljajo skrivno znamenje s tem, da obračajo vetrnice mlina na veter v nasprotni smeri vetra. Madež kot stvar, ki se upira naravnemu poteku, tiči v tistem vizualnem učinku vetrnice, ki se na skrivnosten način obrača proti vetru in se s tem opazno razlikuje od tistih, ki se vrtijo v smeri vetra. Takšen poseben učinek zadene pogled in preseneti gledalčeva pričakovanja o tem, kako se obnašajo stvari, kar povzroči njegovo zanimanje za takšno umetelno stanje, ki izhaja iz prekinitve naravnega reda. Lahko najdemo mlin na veter, katerega vetrnice se obračajo v nasprotni smeri vetra, tudi v obravnavanem *The Dazzle as*

Question? Do podobnega učinka kot v *Dopisniku iz tujine* pride v tem delu v trenutku, ko začne besedilo (po vrstici »His identity uncertainly shifting«) vstopati v vidno oz. branju namenjeno polje z desne proti levi, kar poruši ustaljen tok besedila, ki se nalaga iz leve proti desni; ta učinek spodbudi bralca-gledalca, da začne iskati podobno motnjo tudi na pomenski ravni. Njegov stabilen dispozitiv branja je spodmaknjen, zato se negotov znajde pred besedilno pokrajino, v kateri besedilni trakovi prihajajo in odhajajo pogosto prehitro, njegovo običajno zaznavanje se zato spreminja v pustolovščino z negotovim koncem. Madež, povzročen s prekinjenim in obrnjenim tokom besedila, se nanaša na pomenske plasti tega dela; motnja v branju sovpade s spremembami v oddaljenih domišljijah svetovih.

Predstavljeni primer animirane elektronske poezije pokaže, kako ta nova zvrst remediira gibljive podobe iz filma in videa, prav tako pa tudi aktualizira iz zgodovinske avantgarde (konkretno futurizma) poznan Marinettijev koncept *parole in libertà* (1912). Tu si lahko zastavimo vprašanje, kaj je skupni imenovalec gibljivih filmskih podob in gibljivega teksta? Nedvomno je to gibanje, in ko smo pri gibanju, je tu še nekaj, kar je za gibanje bistveno, in to sta hitrost in pospeševanje (recimo kot pospešeno vrtenje naprej). Tudi pri omembi hitrosti smo blizu italijanskemu futurizmu, ki je v svojem najbolj znanem manifestu iz 1909 omenjal novo lepoto, in sicer lepoto hitrosti.

Besedila v gibanju (recimo projekti Briana Kim Stefansa, Philippa Bootza, Marka Amerike, Claire Dinsmore, Stephanie Strickland, Jasona Nelsona in J. R. Carpenter) temeljijo na v različnih smereh tekočih besedilnih trakovih, sestavljenih iz besed-vektorjev, ki implicirajo tako dekodiranje pomena in lingvistično razumevanje (prim. Hoover in Gouch) kot branje, ki sledi vizualnim spremembam grafičnih enot, se pravi njihovi prostorski in časovni slovnici. Elektronsko (literarno) besedilo, temelječe na podobah-besedah-gibanju, lahko razumemo s pomočjo novomedijske teorije (Flusser, Manovič, Galloway), filmske teorije, tehnokulturnih študij, teorije remediacije, filozofije novih tehnologij, paratekstne teorije in teorije elektronske literature. Vsekakor je tukaj pomemben teoretski koncept remediacija, ki sta ga razvila Bolter in Grusin (1999) z namenom, da opozorita, da novi mediji remediirajo stare in obratno, tudi stari si začno v sedanjosti veliko sposojati od novih. Ko gre za elektronsko literaturo, in sicer v zvrsti animirane elektronske poezije, lahko brez težav ugotovimo, da tovrstna poezija remediira film, video in, v posameznih primerih, tudi video igre. Prav tako pa lahko koncept besede-podobe-gibanja pojasnimo s konceptom tehniške podobe, ki se v teoriji Viléma Flusserja izkaže kot izrazito konceptualna in ne reprezentacijska; je jedro tehnoinamacije »kot sposobnosti, da si o pojmi ustvarimo slike in takšne slike dešifriramo kot simbole pojmov« (161).

Ko se bralec-gledalec-poslušalec v vlogi uporabnika srečuje s projekti e-literature, se znajde v vlogi, ki od njega pogosto zahteva kompleksno navigiranje. Pri omenjenem projektu Dinsmorejeve sicer navigacija ni v ospredju, vrsta drugih projektov elektronske literature pa zahteva od uporabnika kar nekaj (motoričnih) spretnosti in znanj, ki sodijo na področje digitalne pismenosti (recimo navigiranje Bouchardonovega projekta *Loss of Grasp* in Nelsonovega dela *Nothing You Have Done Deserves Such Praise*).

Tekst v gibanju in tekst, povezan z gibljivimi podobami, nikakor ni samo posebnost elektronske literature in nekaterih drugih novih medijev (tudi tistih popularnih, recimo novičarskih televizijskih postaj), ampak je tu smiselno omeniti tudi filmske eksperimentatorje iz različnih gibanj zgodovinske avantgarde in neoavantgard 20. stoletja. Léger in Murphy sta v svojem *Mehaničnem baletu* (1924) namenila poseben poudarek časopisnemu naslovu in ga spremenila v objekt grafične in besedne igre. Besedilne komponente so prisotne tudi v dveh drugih, širši javnosti poznanih eksperimentalnih filmih, in sicer Duchampovem *Anemičnem kinu* (1926) ter Buñuelovem in Dalíjevem *Andaluzijskem psu* (1929). Slednji uporablja mednaslove v različnih funkcijah, od določitve časa posnetega dogodka do povzemanja dogajanja, ki je bilo samo nakazano. Še bolj radikalen pri vpetljava teksta v filmskem mediju pa je Michael Snow s svojim projektom *So Is This* (1982). Pri Snowu se srečujemo s premestitvami in neproblematičnimi prehodi med različnimi področji, še posebno med verbalnim in vizualnim, tako da en sistem narativnosti deluje na mestu drugega, kar smo videli tudi ob primeru *The Dazzle as Question*. V filmu *So Is This*, ki referira tako na znano Magrittovo sliko *La trahison des images* (1928–29) z napisom »Ceci n'est pas une pipe« kot tudi na enako naslovljeni Foucaultov esej, si posamezne besede sledijo druga za drugo, vsaka beseda zapolnjuje ekran z enako vrsto pisave in ima funkcijo posnetka. Gledalčevo konstruiranje stavka iz nanižanih besed ima pri tem vlogo konstrukcije pripovednih sekvenc na filmu.

Tekst-video, snemanje zaznave

Besede-podobe v gibanju, ki so podlaga elektronske animirane oziroma kinetične poezije, smo v začetku tega besedila povezali s filmom kot medijem gibljivih podob, vendar pa so povezave (in primerjave) z digitalnim videom tudi smiselne za razumevanje te usmeritve elektronske literature. Za slednjo je značilno, da ni vključena v procese prezentacije; e-literarni tekst-v-gibanju ničesar ne predstavlja, ni zavezan paradigmi mimezis, veliko večji izziv za bralce-uporabnike predstavlja takšno besedilo v smislu preizkusnega kamna za novo izkušanje digitalne besede, »kiberjezik« in za

razumevanje časovne sintakse. Srečujemo se s projekti, pri katerih ima raziskovalna vrednost prednost pred razstavno in kultno vrednostjo (v smislu njune obravnave pri Walterju Benjaminu, prim. *Umetnina*). Aplikacija madeža kot koncepta filmske teorije se nam je na tem področju izkazala kot smiselna, vendar pa je za razumevanje gibljivih besed-podob (recimo pri *Along the Briny Beach*, projektu J. R. Carpenter) uporabna tudi teorija videa ter izkušanje in zaznavanje videa v obliki videoinstalacij in video trakov. Ko omenjamo teorijo videa, je potrebno omeniti Bonitzerjev tekst *Video površina*, vključen v njegovo delo *Slepo polje*, in besedilo o videofilozofiji Maurizia Lazzarata, ki je sicer izzvano z vprašanji o percepciji časa v postfordizmu in z Bergsonovo teorijo časa.

»V filmu je neka odprtina zmerom dramatična. To je jašek, rana, ključavnica, h kateri se prikrade voyeurjevo oko ... V videu ni odprtine, oziroma so zgolj luknje – preresetana površina, ki jo je mogoče neskončno inkrustirati. V videu ni praznine, slika je le gomazenje z elektronsko metlo oživiljenih točk: to je prostor neprestanega mrgolenja« (*Slepo polje* 27). To Bonitzerjevo stališče je le eno izmed tistih, v katerih kontrastira film in video. Pri tem mu slednji nastopa kot prostor čiste površine, je brez igralcev, v njem ni ozadja, globine, razvidnega blizu in daleč, zato te poglede nadgradi še z ugotovitvijo, da »video ne pripoveduje zgodb, pač pa razvija drobno vizualno pesem, haiku (ali pa, kot pri Godardu, filozofira o vidnem)« (28).

Ta primerjava usmerja k videu kot minimalističnemu mediju, ki ne rabi (velike) zgodbe, poklicnih igralcev, metafizičnega ozadja, mora biti kratek (recimo kot glasbeni video klip), sicer dolgočasi. Če se v luči teh Bonitzerjevih pogledov usmerimo k elektronski animirani poeziji, lahko ugotovimo, da ima ta zvrst elektronske literature veliko skupnega z videom (praviloma nima reprezentacijske funkcije, velik poudarek je na površinskih učinkih, je minimalistična); njeni izdelki so dejansko (vizualne in animirane) pesmi in ne zgodbe. Video in elektronska animirana pesem se veliko ukvarjata sama s seboj, tematizirata medij, izrabljata njegove posebnosti in problematizirata percepcijo, ki je ob njunih delih pogosto izzvana in postavljena v nelagoden položaj.

Tiste razsežnosti videa, ki ta medij opredeljujejo mimo njegovih predstavitvenih funkcij in so izziv za posameznikovo zaznavo, so spodbudile tudi Maurizia Lazzarata, da je temu mediju namenil pozornost v svojih analizah sodobnih oblik zaznavanja. Video imitira percepcijo in ne predmetov, oseb in dogodkov, je osnovno Lazzaratovo stališče. »S pomočjo naprav za krčenje in povečevanje videokamera modulira tok elektromagnetnih valov. Video podobe so kontrakcije in povečave, vibracije in ritmi« (111). Video ne lovi svetlobnih sledi na podlagi (to je postopek analognega

filma, katerega materialna podlaga je celuloidni trak), ampak se ukvarja z modulacijo svetlobe; ni medij prikazovanja, nasprotno, raziskuje medij svetlobe in časa, zato se v njem zastavljajo vprašanja o tem, kako je podoba mogoča, zakaj podoba in ne drug medij in kako gledati in izkušati podobo? V videu, ki je v določenem pogledu metamedij, se kristalizira čas (v smislu materialnih in duhovnih sintez v Bergsonovi filozofiji), kar pomeni, da je ena njegovih referenc čas kot zagonetna kvaliteta posameznikove eksistence, katerega interpretacije segajo od metafizičnega pojma o času do njegovih relativnostnih modifikacij v prostoru-času. Video torej posega v časovno razsežnost resničnosti, zajema čas kot korelat gibanja, modulira svetlobo, lovi trenutke percepcije svetlobe, še preden ta privede k podobi. Ni le pred pripovedjo in prikazovanjem, ampak je tudi pred podobo, kajti poseže v tok elektromagnetnih valov, ki privedejo do podobe, in se ukvarja s časom, ki je ontološki predpogoj gibljive podobe. S tem ko modulira svetlobo in kristalizira čas, tematizira ontološke predpostavke podobe. Video, če sledimo Lazzaratu, preprosto rečeno, vpliva na možgane, ne da bi se pred tem kristaliziral v eksplicitnih reprezentacijskih oblikah. Podoben položaj odkrivamo tudi pri novih usmeritvah elektronske literature, ki izraziteje tematizirajo vprašanja kibernetskega jezika in verbalnega (torej svojih medijskih podlag), kot pa pripovedujejo ali prikazujejo. E-literatura je izrazito samorefleksivna, številni praktiki na tem področju so tudi teoretiki (recimo Philippe Bootz, Noah Wardrip-Fruin in Stephanie Strickland), ali pa delujejo z roko v roki s teoretiki, s katerimi se srečujejo na konferencah in festivalih kot inštitucijah, ki sta bistveni za produkcijo in reprodukcijo tega področja.

Video, konkretno izzivi, ki jih za opazovalca predstavljajo instalacije Nama Juna Paika (1932–2006) kot začetnika tega medija, je bil predmet razmisleka tudi v Jamesonovem eseju o postmodernizmu, v katerem je avtor obravnaval vprašanja zaznave v okviru sodobne arhitekture in medijev. Paikove instalacije, sestavljene iz TV zaslonov, zloženih drug na drugem, drug poleg drugega ali raztresenih po galerijskem prostoru, je razumel kot izziv za sodobnega, v njegovi terminologiji postmodernističnega gledalca, od katerega se pričakuje, da bo storil nemogoče, namreč »da bo gledal na vse ekrane hkrati, v njihovi radikalni in poljubni različnosti« (35). Izzvan s postmodernistično arhitekturo, konkretno z oblikami hotela Bonaventure v središču Los Angelesa, je Jameson ugotavljal velike spremembe v samem konceptu in načinih oblikovanja prostora, o čemer je pisal,

da mi sami, človeška bitja, ki so padla v ta novi prostor, nismo dohitevali te evolucije; prišlo je do mutacije v objektu, ki je do zdaj še ni spremljala nobena mutacija v subjektu. Ne posedujemo še opreme za dojetje, ki bi ustrezala temu hiperprostoru [...] Ta novejša arhitektura se potemtakem [...] postavlja kot nekakšen

imperativ, ki zahteva rast novih organov, razširitev našega čutnega sistema in telesa do nekih novih, za zdaj še nezamisljivih, najbrž v končni instanci nemogočih, razsežnosti. (41)

Nemogoči prostori (presežni in neulovljivi za zaznavni aparat, ki se je oblikoval pri vsakdanjih in modernističnih objektih) zahtevajo novo organiziranje percepcije, celo rast novih organov, ki bi pospešili in povečali zaznavne sposobnosti. Jameson razume te spremembe kot izziv za biosfero, govori o rasti novih organov, vprašanje zaznave torej umešča v novo obdobje, opredeljeno z biološkimi mutacijami. Če danes pogledamo na ta stališča, jih lahko razumemo kot izrazito zgodovinska, vezana na zgodnje srečevanje z obratom v sodobni arhitekturi. Rast novih organov ni bila potrebna; za razumevanje in percipiranje hiperprostora in hiperobjektov zadostujejo obstoječi človeški organi, opremljeni z vmesniki in različnimi pametnimi napravami, ki sodijo v novo tehnokulturno konstelacijo vseprisotnega kompjutiranja (Ekman).

Vse zgoraj zapisano velja tudi za prostore in čase e-literature kot prakse, ki na prvi pogled prav tako zahteva nove organe, sposobne novih oblik zaznavanja in predvsem branja. Tudi tu se bralec sreča z zapleteno organiziranostjo sestavin, s soobstojem tako prostorske kot časovne slovnice ter slovnice naravnih jezikov in slovnice programskih jezikov, vendar je ključ za vstop v takšne besedilne pokrajine (recimo v Bouchardonovih delih *Loss of Grasp* in *Touch* ter Torresovem *Poemas no meio do caminho*) v pismenosti za nove medije in tudi v sposobnosti za algoritemsko, probleme razrešujoče mišljenje in delovanje. Pri tem pa se moramo zavedati, da današnje zaznavanje poteka v času posameznikove kratke in zožene pozornosti, ko se zgublja posameznikova koncentracija, potrebna za branje dolgih besedil. Srečujemo se z učinkom jedrnatih sporočil, časovno opredeljenih s časom vožnje z dvigalom, ki je potrebna, da dosežemo vrh velemestne stolpnice. V angleščini se takšnim sporočilom reče *elevator pitch*, in danes je videti, da njihova zgoščenost, kratkost in udarnost vpliva tudi na druge, recimo kar macdonaldizirane oblike jezika, polnega različnih okrajšav, ki so značilnost tudi z mobilnimi mediji generiranih sporočil.

Besedilo in medmrežje

Ne le film, ampak tudi video kot ena prvih umetnosti v elektronskem mediju je bistveno opredelil kulturne vsebine v 20. stoletju (tako v vsebinskem kot organizacijskem pogledu), pri tem pa že desetletje opažamo, da prihaja med tema medijema tudi do številnih povezav, medsebojnih vplivanj in celo konvergenč. Te izhajajo iz rabe sodobne elektronske tehnolo-

gije in vplivov hitre organizacije podob pri sodobnem filmu in videu. Ta esej nastaja v drugem desetletju 21. stoletja, ko se na vsakem koraku srečujemo z internetom, ki bistveno opredeljuje sedanjo kulturo, zato nekaj pozornosti namenimo tudi temu mediju, seveda v odnosu do elektronske literature, pri kateri se pojavlja tako v produkcijskih, reprodukcijah in diseminacijskih funkcijah. Z besedami, da je »Google prvi znan filozofski stroj, ki usmerja naš dialog s svetom s tem, da nadomešča 'prazne' metafizične in ideološke predpostavke s strogo formaliziranimi in univerzalno uporabnimi pravili dostopa,« je opisal njegove posebnosti Boris Groys, sicer znan kot teoretik rojstva moderne umetnosti iz duha muzeja (5). Groys torej ne razume popularnega spletnega iskalnika le kot ene izmed vsakdanjih uporabnih naprav, ki imajo funkcijo pri iskanju informacij v sedanjih informacijski družbi, ampak mu pripisuje pravo filozofsko vlogo in celo nadomestno religiozno funkcijo. Razumevanje Googla v smislu naprave, ki ima širše kulturne in duhovne funkcije, je blizu tudi e-pesniku Johnu Cayleyu, ki je zapisal, da »smo našo kulturo izročili Googlu v zameno za nikoli prej uveljavljen in svoboden dostop do te kulture«.

Glede na Googleva pravila uporabe mora biti vsako vprašanje postavljeno kot ena beseda ali kombinacija besed, ki jih vpišemo v iskalnik. Odgovor je dan v obliki kontekstov, v katerih je iskalnik odkril tisto besedo ali kombinacijo besed. Vsota vseh prikazanih kontekstov (zadetkov) je tu razumljena kot resnični pomen besede, po kateri je vpraševal uporabnik. Ker ni drugih vprašanj razen tistih, ki se nanašajo na posamezno besedo, se ta resnični pomen pojavi kot edina možna resnica, do katere pride sodobni posameznik. »Google razkraja vse diskurze, s tem ko jih spreminja v oblake besed, ki funkcionirajo kot zbirke besed onstran slovnice« (Groys 7). Ti oblaki besed ne izrekajo ničesar – samo vsebujejo ali ne vsebujejo to ali ono posamezno besedo. Google predpostavlja osvobajanje individualnih besed iz njihovih slovnčnih spon, iz njihovega podrejanja jeziku, ki je razumljen kot slovnčno definirana hierarhija besed, kar, vsaj od daleč, spominja na Marinettijev koncept *parole in libertà*, ki nikakor ni tuj elektronski (animirani) literaturi.

Z Groysovo mislijo o besedah, osvobojenih hierarhičnega razvrščanja glede na slovnico naravnih jezikov, se sicer lahko strinjamo, menimo pa, da ni nič slabega, če se predvsem tisti uporabnik interneta, ki ima smisel za jezikovna vprašanja, seznanja z različnimi konteksti, v katerih se pojavlja iskana beseda in nam jih Google radodarno ponudi kot množico zadetkov. Vendar pa se ne moremo strinjati z Groysom, da gre pri tem za besede, osvobojene slehernega urejanja in podrejanja, kajti ves internet je zavezan novi slovnici, in to je slovnica algoritmov, ki so v službi razvrščanja, odbiranja in vrednotenja spletnih kulturnih vsebin. Na kaj mislimo pri tem? Predvsem na dejstvo, da danes stopamo v paradigmo že uvodoma omenjene algoritemske kulture,

v kateri vrsta klasifikacij in hierarhičnih organiziranj ljudi in predmetov poteka prek algoritmov, ki jih generirajo pametni stroji (prim. Striphās). Ta trend se vedno bolj stopnjuje, in v sedanjosti se na spletu srečujemo z družbami, usmerjenimi k analizi in trženju navad uporabnikov na njem. Te družbe (recimo Quantcast) so v sedanjosti razvile algoritme, ki stalno nadzorujejo in pregledujejo uporabnikove navade. Takšni algoritmi niso nevtralna orodja, ampak konceptualne naprave, ki nam omogočajo razumevanje delovanja biopolitike v okviru mrežnega komuniciranja in trgovanja.

»Proizvod številnih tovrstnih podjetij je 'nova algoritemska identiteta', identitetska formacija, ki deluje s pomočjo matematičnih algoritmov, da bi pripisovala identitetne kategorije sicer anonimnim uporabnikom« (Cheney-Lippold 165). Pri tem se spolna identiteta določa kar se da fleksibilno, bolj kot njene telesne in družbene oblike je pomembna njena preko tržnih raziskav oblikovana razsežnost, se pravi upoštevanje posameznikovih spletnih navad in zanimanja. »Spol postane vektor, povsem digitalno in matematično utemeljena asociacija, ki definira pomen [npr.] moškosti« (170). Stalno se spremljajo posameznikova spletna iskanja, obisk *CNN.com* recimo prispeva k temu, da se uporabnika prišteje k moškim in se ga ustrezno tej identiteti nagovarja z novimi komercialnimi sporočili.

S tem ekskurzom h Googlu in algoritmski identiteti smo se le na prvi pogled oddaljili od poglavitne teme tega prispevka (e-literatura, film, video, internet), kajti ko gre za nove medije, se moramo zavedati, da je njihov svet poln novih razvrščanj, izločanj in hierarhij. Googleve besede niso *parole in libertà* italijanskih futuristov, ampak so strogo klasificirane, kajti algoritmi določijo (recimo Googlov *PageRank*), kateri zadetki se morajo pojaviti prej od drugih. Kultura današnjih mreženj, kod in protokolov je dejansko algoritemska kultura, poglavitna paradigma pa »vseprisotno kompjutiranje«. K ritmu njenega sveta, sestavljenega iz predmetov, ki niso nobeni predmeti več v poznanem smislu, ampak hibridne tvorbe, podobne programski opremi, sodijo tudi gibljive besede-podobe, ki prečkajo semantično, vizualno in kinematično področje, prispevajo pa tudi k rojstvu besedila-vožnje (Strehovec, *Digital*), torej k dogodku prečkanja besedila na način, ki intenzivno stimulira recimo kar bralca-potnika-voznika.

Sklep

V tem besedilu se bralec sreča z neologizmi besedilo-film, besedilo-video in besedilo-vožnja. Pred vstopom v digitalno paradigmo bi težko tako enostavno vlekli vzporednice med področji filma, videa in tiska (literature). Vsako izmed teh področij (medijev) je imelo, še posebno če upoštevava-

mo njegovo materialnost, svojo specifičnost in ga ni bilo mogoče brez težav povezovati z drugim, kar velja tudi za njegove temeljne koncepte (filmske montaže in fotomontaže nikakor ni mogoče poistovetiti z literarnim kolažem). Elektrooptika in kemija analognega filma (posnetega na celuloidni trak) in elektronika videa sta bistveno različni od mehanike tiska, vključenega v gutenbergovsko galaksijo. Nikakor ne gre za tekoče prevajanje teh področij med sabo in enostavne prehode med njimi. Paradigma digitalne (tudi softverske in algoritemske) kulture pa je v produkcijo kulturnih vsebin vnesla novo kvaliteto, ki temelji na njihovem softverskem oblikovanju in nadzoru, kar pomeni, da so kode in programi pred recimo kar literarnimi, filmskimi in video fenotipi. Prav zato v tem besedilu pišemo o digitalnih besedah-podobah-gibanju kot enotah današnjih kulturnih vsebin, recimo spletne strani, ki demonstrira tekoč soobstoj vizualnih, zvočnih in besedilnih komponent. Tu naj omenimo spletne strani velikih informacijskih družb kakršni sta CNN in Sky News, kjer ob zvočnih in slikovnih (fotografskih in video) vsebinah soobstaja tudi tekst, ki se v živo, ko gre za t. i. *breaking news*, športne rezultate in borzne indekse, odvija v animirani obliki v trakovih pod slikovnim gradivom.

Tudi v e-literaturi njena teorija in kritika preizkušata funkcioniranje konceptov, kot so literarnost, narativnost in pomen, vendar pa je do njih potrebno pristopati kar se da kompleksno in samorefleksivno; vsekakor je treba upoštevati materialnost novih medijev, njihove tehniške, softverske in vmesniške podlage. V praksi in teoriji e-literature se namreč srečujemo s Flash, Shockwave, Java in Perl poezijo, torej elektronsko (animirano) poezijo, katere posebnosti (zato takšne oznake), bistveno opredeljuje uporabljena programska oprema. Ko Aya Karpínska predstavlja svojo aplikacijo *Shadows Never Sleep* (2008), pripravljeno za Applov mobilni telefon, uporablja izraz »zoom narrative«, s katerim je gesta »približevanja«, ki sodi k vsakdanjemu upravljanju naprav z zaslonom na dotik, razumljena kot bistvena za prav takšno pripoved. Zapisali smo aplikacija, kar pomeni, da je tudi status vrste projektov novomedijske lokativne umetnosti in elektronske lokativne literature danes opisan in razvrščen v smislu aplikacij, torej podobno kot sodobne vsebine popularne kulture.

Podatkovne zbirke, aplikacije in vmesniki na e-literarnem področju bistveno nagovarjajo bralca-uporabnika. Besede-podobe-gibanja stopajo v bralčevo-uporabnikovo izkustvo. Besedilo-film stopa v »textperience« (izraz Amy Alexander), se pravi na besedilu temelječe izkustvo, kakršnega, tu omenjamo kot primer, omogoča praksa besedilnega VJ-stva (projekt Alexandrove *CyberSpaceLand*). Tu naj omenimo tudi Youngbloodovo delo *Expanded Cinema* iz 1970, v katerem je pozornost, bolj kot linearni pripovedi z zapletom in razpletom, namenjal izkušanju, sinesteziji, procesom

in življenju. Pri analizi Snowovega 45 minutnega eksperimentalnega filma *Wavelength* (1966/67) je pisal, da temelji soočenje umetnosti in gledalca bolj na izkušnji kot na pomenu (*Youngblood* 126). To ugotovitev lahko primerjamo z analizo vrste del elektronske literature, pri katerih gre bolj za celostno, več čutov nagovarjajoče izkušanje besedilnega teksta kot dogodka, kot pa za običajno, na podlagi srečanja z deli tiskane literature oblikovano branje. Pri njih nas dejansko zanima njihovo učinkovanje, nagovarjanje uporabnika, izzivanje njegove orientacije in funkcioniranje, kajti vse to prispeva k branju-vožnji (Strehovec, *Digital*), se pravi, da je dekodiranje pomena le ena izmed sestavin izkušanja novomedijskega teksta, opremljenega z vrsto paratekstov. Bralec-uporabnik takšnih del je praviloma v zelo interaktivnem odnosu do besedilne pokrajine, njegovo izkušanje vključuje različne kinestetične in motorične aktivnosti. Klikanja, potegi z miško, označevanje blokov, približevanje in oddaljevanje, vlečenje in pošiljanje teksta naprej in nazaj na zaslonih na dotik – to so geste, ki spremljajo novo izkušanje e-literarnih besedil.

LITERATURA

- Alexander, Amy. *CyberSpaceLand*. 2003–. Splet. 19. 5. 2014. <<http://amy-alexander.com/live-performance/cyberspaceland.html>>.
- Beller, Jonathan. *The Cinematic Mode of Production*. Hanover in London: Dartmouth College Press, 2006.
- Benjamin, Walter. »Krisis des Romans. Zu Döblins 'Berlin. Alexanderplatz'«. *Gesammelte Schriften*. III. Frankfurt/M: Suhrkamp, 1972. 230–236.
- – –. »Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati.« *Izbrani spisi*. Ljubljana: SH, Zavod za založniško dejavnost, 1998.
- Bolter, Jay David and Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- Bonitzer, Pascal. »Hitchcockian Suspense.« *Everything You Always Wanted to Know About Lacan (But Were Afraid to Ask Hitchcock)*. Slavoj Žižek (ur.). London: Verso, 1992. 15–30.
- – –. *Slepo polje*. Ljubljana: ŠKUC, Filozofska fakulteta, 1985.
- Bouchardon, Serge in Vincent Volckaert. *Loss of Grasp*. 2010. Splet. 10. 9. 2013. <<http://lossofgrasp.com/>>.
- Bouchardon, Serge in Kevn Carpentier in Stéphanie Spénlé. *Touch*. 2009. *E-Literature Collection*. II. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Splet. 19. 12. 2014. <http://collection.eliterature.org/2/works/bouchardon_toucher.html>.
- Burroughs, William S. *Word Virus: The William S. Burroughs Reader*. Ur. James Grauerholz in Ira Silverberg. New York: Grove Press, 2000.
- Carpenter, J. R. *Along the Briny Beach*. Splet. 13. 2. 2013. <<http://luckysoap.com/alongthebrinybeach/alongthebrinycredits.html>>.
- Cayley, John. »Writing to Be Found and Writing Readers.« *Digital Humanities Quarterly* 5.3 (2011). Splet. 14. 12. 2011. <<http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/5/3/000104/000104.html>>.

- Cheney-Lippold, John. »A New Algorithmic Identity. Soft Biopolitics and the Modulation of Control.« *Theory, Culture & Society* 28.6 (2011): 164–181. DOI: 10.1177/0263276411424420.
- Crystal, David. *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- Dinzmore, Claire. *The Dazzle as Question*. 2002. Splet. 19. maj. 2014. <<http://poemsthatgo.com/gallery/summer2002/dazzle/launch.htm>>.
- Drucker, Johanna. »Performative Materiality and Theoretical Approaches to Interface.« *Digital Humanities Quarterly* 7.1 (2013). Splet. 7. 1. 2013. <<http://www.digitallhumanities.org/dhq/vol/7/1/000143/000143.html>>.
- Ekman, Ulrik. *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*. Cambridge, London: The MIT Press, 2013.
- Flusser, Vilém. *Digitalni videz*. Ljubljana: Študentska založba, zbirka *Koda*, 2000.
- Galloway, Alexander R. *Teorija video iger. Eseji o algoritemski kulturi*. Ljubljana: Maska, 2011.
- Genette, Gerard. *Paratexts: Thresholds of interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press, 1997.
- Groys, Boris. *Google: Words beyond Grammar*. Ostfildern: Hatje Cantz Verlag GmbH, 2012. (Zbirka dOCUMENTA (13): 100 Notizen - 100 Gedanken). 3. 6. 2014 <<http://traumawien.at/stuff/texts/groys%E2%80%93googlegrammar.pdf>>.
- Hoover, Wesley A. in Philip B. Gouch. »The Simple View of Reading.« *Reading and Writing: An Interdisciplinary Journal*, 1990, 2. 127–160.
- Jameson, Fredric. *Postmodernizem*. Ljubljana: Problemi-Razprave, 1992.
- Karpińska, Aya. *Shadows Never Sleep*. 2008. Splet. 29. 2. 2014 <www.techneka.com/shadow/shadow.html>.
- Lazzarato, Maurizio. »Machines to Crystallize Time: Bergson.« *Theory, Culture & Society* 24.6 (2007): 93–122. DOI: 10.1177/0263276407078714.
- Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoon: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. 1766. Prev. E. A. McCormick. Indianapolis, In.: Bobbs-Merrill, 1962.
- Manovich, Lev. *Software Takes Command*. 2008. [Released under CC]. Splet. 3. 12. 2013. <http://black2.fri.uni-lj.si/humbug/files/doktorat-vaupotic/zotero/storage/D22GEWS3/manovich_softbook_11_20_2008.pdf>.
- Mez. »Netwurker.« 16. 12. 2013. Splet. 22. 5. 2014. <<http://netwurker.livejournal.com/148813.html>>.
- Nelson, Jason. *Nothing You Have Done Deserves Such Praise*. 2013. *Turbulence*. Splet. 30. 10. 2013. <<http://www.turbulence.org/Works/nothing>>.
- Snow, Michael. *So Is This*. 1982. 19. 5. 2014. <<https://www.youtube.com/watch?v=8i6H1KDJ9Ic>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=uxDLswrcc28>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=UVusPSFKFaI>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=O5-LjH62YnM>>, <<https://www.youtube.com/watch?v=CQ2S1K7HH6k>>.
- — —. *Wavelength*. 1966/67. 19. 5. 2014. <<https://www.youtube.com/watch?v=aBOzOVLxbCE>>.
- Strehovec, Janez. »Algorithmic Culture and E-Literary Text Semiotic.« *Cultura. International Journal of Philosophy of Culture and Axiology* 10.2 (2013): 141–156. DOI: 10.5840/cultura201310218.
- — —. »Digital Literary Text as a Play and a Ride.« *Officina di Letteratura Elettronica: Lavori del Convegno*. Neapelj: Atelier Multimediale Edizioni, 2011. 381–393.
- — —. »E-Literary Text and the New Media Paratexts.« *Examining Paratextual Theory and its Applications in Digital Culture*. Ur. N. Desrocher in D. Appolon. DOI: 10.4018/978-1-4666-6002-1.ch003. Hershey PA: IGI Global, 2014.
- — —. »The Software Word: digital poetry as a new media-based language art.« *Digital Creativity* 15.3 (2004): 143–158. DOI: 10.1080/14626260408520176.

Stefans, Brian Kim. *The Dreamlife of Letters*. 2000. *E-Literature Collection*. I. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2006. Splet. 20. 5. 2014. <http://collection.eliterature.org/1/works/stefans__the_dreamlife_of_letters/dreamlife_index.html>.

Striphas, Ted. »Who speaks for culture?« 2011. *The Late Age of Print: Beyond the book (Blog)*. Splet. 14. 5. 2014. <<http://www.thelateageofprint.org/2011/09/26/who-speaks-for-culture>>.

Torres, Rui. *Poemas no meio do caminho*. 2009. *E-Literature Collection*. II. Cambridge, Massachusetts: Electronic Literature Organization, 2011. Splet. 13. 2. 2013. <http://collection.eliterature.org/2/works/torres_poemas_caminho.html>.

Youngblood, Gene. *Expanded Cinema*. New York: P. Dutton & Co., Inc., 1970.

The Moving Words-Images: E-Literary Text in the Age of the Film, Video and Internet

Keywords: literature and new media / electronic literature / video / internet / interface / culture of reading

This paper aims to explore the electronic animated literature and its attitude towards media art, the Internet culture, and the film. E-literary text shaped by the (new) media belongs to algorithmic culture; however, the mention of film is not such a great departure from e-literature. Electronic textual practice is by no means placed in an area alien to film and the cinematic mode of organization of textual units, which over a decade ago the author of this paper had already named word-image-movement, i.e. the verbal and visual signifier-in-motion. What is crucial here is that the moment when text enters a moving mode it begins to behave like a film, i.e. a film of verbal contents, presenting a challenge to theory, which in turn abandons the field of literary specificity (e. g. literariness as we know it) and begins to direct itself towards effects concerning the cinematic organization of textual contents. Along with the film paradigm also the key features of the Internet culture and the medium of video are deployed to clarify the specificity of novel generation of electronic literature.

Februar 2014