

Janez Strehovec

Ljubljana

UDK 81'42:004.738.5

Beseda kot gibljiva tarča

Internetska besedilnost in spletni literarni objekti

Globalne komunikacije potekajo danes v svetu, katerega poglaviti tok je opredeljen s tehnokulturo (Strehovec, 1998) in tehniškimi oblikami življenja. Srečujemo se s svetom kot pluriverzumom danega, fizičnega sveta in umetnih resničnosti, ob katerih se vzpostavljajo tudi umetne, strojno posredovane oblike zaznave in komuniciranja. Globalne komunikacije so danes večinoma računalniško posredovane in kibernetško organizirane, za njihove enote pa je značilno, da so to predvsem informacije v digitalni obliki, ki so namenjene aktivnostim v realnem času. Eden poglavitnih medijev današnjih globalnih komunikacij je medomrežje kot informacijsko in reprodukcijsko okolje, v katerem se vedno bolj uveljavljajo na sodobno programsko opremo oprta in multimedijško aranžirana sporočila, v katerih imajo še vedno pomembno mesto verbalne vsebine, vendar pa soobstajajo s slikovnimi, zvočnimi in animacijskimi.

V tem besedilu namenjamo pozornost le enemu segmentu globalnih komunikacij, in sicer internetsko posredovanim besedilnim komunikacijam. Vprašanje, ki si ga zato zastavljamo, je, kakšno je verbalno, ki stopa v današnje globalno komuniciranje in ki sodi k svetu, v katerem imajo primat nelinearne strukture nad linearnimi in smo sodobniki aktivnostim v sedanjosti realnega časa, v katero sta implodirali tako preteklost kot prihodnost. Kakšno je verbalno, ki se prilagaja zahtevam digitalnega morfa, on-line senzibilnosti in svetlobne hitrosti? Kakšno je verbalno, ki ga uporabljajo in razumejo mlade generacije, torej tisti, ki danes odraščajo z mobilnimi telefoni, konzolami, igralnimi palicami in žepnimi računalniki? Kakšno je verbalno, ki mora biti spričo globalizacijskih trendov razumljivo večini, kajti globalizacija teži k enoznačnim, skrajno racionaliziranim oblikam komuniciranja, ki tekoče prestopajo nacionalne meje in jih delajo za povsem zastarele?

Odgovori na ta vprašanja niso enostavni, vsekakor pa lahko uporabnik medomrežja ugotavlja, da danes pripovedovanje zgodb zamenjujejo digitalno kodirane informacije; tradicionalne strukture in naprave govornice se danes umikajo sporočilom, navodilom, programskim ukazom, elektronski pošti, reklamnim sloganom in enostavnim besedilom, postavljenim v stripovske oblačke. Verbalno je mutiralo, prav tako organizacija tekstnega medija, ki postaja vedno bolj multimedialna in intermedialna. Globalne komunikacije porajajo nove oblike besedilnosti (še posebno v okviru interneta), ki so izrazito pogojene z rabo medijskih naprav in programske opreme, prav tako pa so vplivane z zahtevami globalizacijskih trendov po kar se da veliki ekonomičnosti jezika in njegovi najširši razumljivosti, s kulturo vmesnikov in s senzitivnostjo, razvito ob računalniških igrah, delu na daljavo in ob sodelovanju v internetskih skupnostih.

Značilni obliki internetske besedilnosti sta elektronska pošta in besedila, ki nastajajo v dialogih v sklopu internetnih klepetalnic (angl. chat) in v virtualnih skupnostih; mislimo predvsem na tipkani klepet v okviru IRC kanalov in MUDs (na besedilni komunikaciji utemeljenih virtualnih skupnostih, v katerih lahko udeleženci komunicirajo tudi na podlagi izmišljenih in do spolnih opredelitev kar se da fluidnih identitet). Elektronska pošta sodi med asinhrono oblike on-line komuniciranja, medtem ko klepet med sinhrono; pri prvi, ki temelji na časovnem zamiku med pisanjem in branjem, je besedilo navzlic posebnostim elektronskega medija še vedno oblikovano v

pisani maniri, medtem ko gre pri na besedilu temelječih virtualnih skupnostih in klepetalnicah za besedilnost, ki se skuša kar se da približati vsakdanji govorici in je podobna govoru. Pri omenjenih zvrsteh ugotavljamo vrsto skupnih značilnosti, ki jih je, ko gre za ekonomičnost sporočil, radikalizirala tudi raba *sms* besedilnosti. Omenimo naj predvsem vrsto okrajšav, vpeljava ikon razpoloženja, opisov akcij in izpisov vzklikov čustev. Tudi v mediju elektronske pošte se danes vedno bolj uveljavlja neformalen, pogovornemu izražanju podoben slog pisanja, prav tako pa se vedno bolj brišejo razlike med elektronskim pisanjem v javnem in zasebnem komuniciranju.

Srečujemo se tudi z vedno opaznejšim uveljavljanjem angleščine kot *lingua franca* sodobnega sveta, ki pa tudi doživlja opazne transformacije v smeri kar se da velikih poenostavitvev. Internetska angleščina, še posebno v ameriški obliki, zato vpliva tudi na računalniško posredovano komuniciranje v drugih jezikih, čeprav se danes že srečujemo z napovedmi, da bo predvsem španščina že v bližnji prihodnosti prevzela njeno dominantno vlogo, kajti odstotek rabe tega jezika med novimi spletnimi stranmi se že izenačuje z angleščino. Internetska besedilnost temelji na razširjenem konceptu jezika, ki tako združuje znane, naravne jezike kot strojem namenjene programske jezike, prinaša pa tudi vrsto novosti, ki temeljijo na pisani (tipkani) komunikaciji v realnem času. Za internetsko besedilnost je zato značilno

- povezovanje pisanja in govornih oblik ter njuna širitev z rabo za nov medij značilnih naprav,
- okrajšave, tudi v oblikah, ko zloge nadomeščamo s črkami in števkami (recimo, v angl. B4 in L8R),
- vpeljava emocionalne ikonografije, s katero ponazarjamo obrazno mimiko (mislimo na t. i. smileys, ki so oblikovani z znaki tipkovnice, recimo : -) ali ; - (, postavljeni so na koncu stavka z namenom, da bi z njimi izrazili uporabnično razpoloženje,
- ustvarjanje internetskih neologizmov s kombinacijo dveh besed, od katerih je ena tipično internetska (recimo. angl. wetware, netnews, HotJava) in z rabo predpon (recimo hipertekst, kiberprostor) ter znaka za elektronsko pošto in piko, ki sta izpisana kot @ (uporabljen tudi namesto a) in angl.dot,
- povečana raba simbolov, ki se običajno zelo redko uporabljajo (recimo #),
- kombiniranje in celo pretiravanje z ločili (recimo !!!!!) in vpeljava znakov iz programskega jezika (recimo oklepajev <> , ki se ju pri HTML uporablja v dvojicah),
- igriva ponavljanja in grafološke inovacije,
- nelinearna arhitektura besedilnih enot, ki so pogosto zelo eklektične in zgoščeno oblikovane v enostavnem jeziku; odstavki so kratki, pogosto vsebujejo le en stavek,
- skrajno slogovna heterogenost; na spletnih staneh, pri katerih sodeluje več avtorjev, soobstoje različnih slogovnih in zvrstnih oblik,
- jezikovna inovativnost; interaktivna narava medomrežja spodbuja uporabnice, da iz receptivnega pola preidejo v vlogo avtoric.

Nove oblike digitalne besedilnosti nastajajo tudi v okviru mobilne telefonije, še posebno v obliki *sms* (angl. short message service), kjer je jezikovna inovativnost spodbujena tudi z omejenim prostorom znakov (približno 160), z majhno tipkovnico in z majhnim nekajvrstičnim zaslonom. Rezultat teh omejitev so, recimo, kar besede — rebusi, sestavljeni iz malih in velikih črk ter iz števil.

Internetska besedilnost, izražena v za ta interaktivni medij značilni obliki (angl. netspeak), nikakor ni homogen lingvistični medij, temveč kar se da kompleksna entiteta v sociolingvističnem pogledu. Prav tako ni nekaj stabilnega, že doseženega v dovršeni in za zmerom prepoznavni obliki, ampak je kar se da fluidno področje; podobno kot se nenehno spreminjajo hardverske in programske komponente medomrežja, smo priče tudi naglim spremembam na sociolingvističnem področju. Vsekakor pa je relevantno tudi novo, izrazito vizualno izkustvo pisave, kajti že raba nekaterih naprav (recimo žepnih računalnikov, dlančnikov) spodbuja uporabnice k novemu, intimnemu občutku črke, ki se jo spričo zahtevnosti in počasnosti tipkanja na teh napravah, kot povsem

posamično entiteto priključuje na zaslon (podobno pri sms-u); in takšno črko se potem spravi v odnos z drugimi črkami in številkami, kar pomeni, da uporabnica dobi občutek kot, da »gradi« besede iz črk zidakov. Izenada stopijo v ospredje vizualne lastnosti črk, števil in ločil, podobno kot pri (nekdaj) vizualni poeziji ali pa v (sedanjosti) pri ASCII umetnosti, kar spodbuja igrivo ustvarjalnost tudi na tipografskem področju.

Prav tako pa danes že opazujemo vplive internetske besedilnosti na vsakdanjo govorico in pisanje v tiskanih medijih; srečujemo se že z zvrstjo romanov v obliki elektronske pošte, vrsta internetskih neologizmov stopa v vsakdanjo pisavo, @ iz elektronske pošte celo v naslovih knjig zamenjuje črko a, podobno »dot.com« (recimo v Trampolinu / Roman.com kot prvem slovenskem internetskem romanu). Tudi v zvezi s prihodnostjo človeštva in vlogo komunikacijskih tehnologij v njej so vse možnosti še odprte; morda bo večina posameznic in posameznikov že čez desetletje (v razvitem svetu že prej) več kot v neposrednem pogovoru iz oči v oči komunicirala v računalniško posredovani obliki, tako da bo »netspeak« prešel iz eksotične posebnosti v dominantno jezikovno obliko.

Internetska tekstnost postaja danes vedno bolj multimedialna, kar pomeni, da ob tekstnih enotah s semantičnimi funkcijami soobstajajo besedilne enote z močnimi vizualnimi ter tudi zvočnimi in kinetičnimi (animacijskimi) učinki, ki so na zaslonu aranžirani glede na prostorsko sintakso. Ta posebnost še posebno izrazito spremlja spletne literarne objekte kot nov medij digitalne tekstnosti, ki ga skušamo v nadaljevanju tega eseja natančneje predstaviti in premisliti. Prav skozi analizo tovrstne internetske tekstnosti z literarnimi funkcijami bomo skušali odgovoriti tudi na vprašanja o usodi verbalnega v času on-line globalnih komunikacij.

V svojem odmevnem delu *Jezik novih medijev* (2001) Lev Manovich ugotavlja, da postajajo danes mediji, ki temeljijo na tiskani besedi, manj pomembni od tistih, ki so povezani s kinematično logiko, kajti v sedanjosti prevladuje usmeritev k predstavljanju informacij v »na času temelječih avdiovizualnih sekvencah gibljivih podob« (Manovich, 2001: 78) in ne v tekstni obliki. S to nedvomno posplošeno trditvijo je Manovich prezrl, da v okviru internetske, z literarnimi ambicijami kodirane besedilnosti že nastaja *nov medij spletnih literarnih objektov*, ki skušajo premostiti v sedanjosti dejansko opazen spor med logiko informacije v tiskani obliki in med tisto, ki je členjena kot objekt v gibanju, kar pomeni, da se skuša tudi medij verbalnega »spraviti« z novomedijsko logiko posebnih učinkov. Na podlagi sodobnejše programske opreme (od Java scripta in Shockwava do danes modnega Flasha in VRML-ja) se namreč oblikujejo besedila s poudarjenimi vizualnimi in kinetičnimi lastnostmi, ki ustvarjalno izrabljajo postopke oblikovanja spletnih strani in multimedijske posebne učinke.

Spletni literarni objekti so nov medij, bistveno vezan na uporabo programske opreme (njegovi objekti imajo naravo programiranih, matematično opisanih entitet), ki se umešča na presečišče novih medijev, na besedilih temelječih elektronskih inštalacij, internetske besedilnosti in avantgardističnih literarnih iskanj (še posebno tistih, vplivanih s konkretno in vizualno poezijo) ter je postavljen na svetovno medomrežje. Vanj sodijo elektronska kinetična in animirana poezija, interaktivna poezija, pesniški generatorji in različne novomedijske »besedilne pokrajine«, v katere je ob medijih slike in zvoke integrirana tudi pesniška beseda, ali pa gre za strukture, v katerih se skuša liričnost organizirati preko multimedijske aranžiranih atmosfer. Tisto, kar je v tem novem mediju najbolj izzivalno, so vprašanja, povezana z novomedijsko oblikovano besedo kot programiranim objektom s poudarjenimi vizualnimi in tudi animiranimi lastnostmi.

V spletni računalniški igri *Trigger Happy* se uporabnice srečujejo s kar se da nenavadno situacijo, ki je izzivalna in provokativna za ustaljene oblike kulturne komunikacije zahodnega sveta. V tej igri, temelječi na formatu klasične, t. i. *shoot-em-up* računalniške igre *Space Invaders*, niso objekt streljanja sovražni prišleki iz veselja ali drugi oboroženi nasprotniki, ampak je v vlogo gibljive tarče postavljeno besedilo, in sicer ne kakšno poljubno, priložnostno, temveč odlomek iz eseja Michela Foucaulta *Kaj je avtor*, v katerem je Foucault daljnosežno dekonstruiral institucijo avtorja v modernem smislu. Za napredek v tej igri, ki uspelega igralca privede v spletno okolje znanega brskalnika, je torej potrebno razbijati besedilo in uničevati besede, kar *literate* nedvomno navda z

velikim nelagodjem. In *Trigger Happy* nikakor ni edina računalniška igra, v kateri se kot »duhovno ozadje« in hkrati objekt uporablja besedilo znanega avtorja. V vrstni spletnih računalniških iger ima pomembno mesto tudi projekt Natalije Bookchin *The Intruder*, ki temelji na motivu istoimenskega besedila Jorgeja Louisa Borgesa, vendar pa tudi pri tej igri, ki sicer subtilno intendirana vprašanje spolov in agresivnosti danes, uporabnica te igre posega v besedilo, lovi besede in jih zaustavlja. Na zaslonu se odvija (gibljivo) Borgesovo besedilo, čez zaslon pa »dežejuje« posamezne besede, ki potem, ko jim uporabnica igralka uspešno podstavi »lonc«, sprožijo zvočni del tega objekta — glasno branje posameznih sintagm besedila.

Vprašanje, ki se tu postavlja, je, kakšna je narava besede, ki vstopa v danes tako profano in hkrati trendovsko okolje, kot je tisto računalniških iger,¹ se pravi »Novega Hollywooda«, kajti računalniške igre postajajo danes v razvitem svetu ena vodilnih industrij zabave.² Kakšna je beseda, na katero se strelja ali se jo prestreza, prav tako pa se jo lahko uporablja tudi kot material, recimo kar kot surovino za oblikovanje digitalnih tekstovnih objektov, ki so podlaga nove, internetskega mediju primerne digitalne literature? To vprašanje si zastavljam v besedilu, v katerem nas zanima prav zveza današnje trendovsko modelirane čutnosti in oblikovanja nove internetske literature, ki se skuša kar se da približati naravi spletnega in digitalnega medija in hkrati opustiti norme narativnosti, kot jo poznamo.

Programirana beseda — podoba — virtualno telo

V vlogo gibljive tarče je lahko postavljena beseda, ki je objekt, kar pomeni, da je samostojna entiteta s kar se da veliko zaznavnimi lastnostmi. Njeno definiranje se ne izčrpa samo v njenih semantičnih, označevalnih kvalitetah, tudi ni stavek — sintagma — sporočilo njej neposredno nadrejena sintaktična enota, ampak je entiteta z vizualnimi, taktilnimi, energetskimi in gibljivimi kvaliteta, kar pomeni, da je samostojen in kompleksen označevalec. Prav takšna beseda — objekt je lahko surovina/material za nove oblike konstruiranja besedilnih pokrajin, prav tako pa tudi za različne manipulacije v okviru računalniških iger. Besedo — objekt se lahko nadzoruje, spreminja (digitalni morf) in celo spreminja njeno spreminjanje ob upoštevanju načela povratne zveze (feed back). Lahko se jo vključi v gibanje in celo meri intervale njenega prihajanja in odhajanja. Aplikacija besede — objekta, se pravi besede z virtualnim telesom, v računalniških igrah³ torej ne pomeni njenega ponižanja in razvrednotenja, nasprotno, beseda kot gibljiva tarča nam odkriva novo naravo digitalne besede, ki je odličen material za oblikovanje trendovske digitalne, tudi literarno kodirane tekstovnosti.

Digitalno besedo — telo ne srečujemo le v danes že tradicionalni hipertekstni fikciji (začetnik te usmeritve je Michael Joyce z delom *Afternoon, a story*, 1990), ampak prihaja do polne veljave zlasti v novi generaciji spletnih literarnih objektov, oblikovanih s sodobnimi programi, ki so praviloma kinetični, kar pomeni, da postane gibanje s svojimi vektorji, pospeševanji in intervali ena njihovih pomembnejših lastnosti. Primer za takšno usmeritev so na primer digitalne pesmi Johna Cayleyja, polne subtilnih intervalov med besedilom, ki teče, in stihi, ki krožijo v ozadju vidnega/berljivega polja, in tudi pesmi drugih pomembnejših avtorjev, ki sodijo na področje digitalne kinetične poezije, recimo Briana Kima Stefansa. Z besedami — objekti pa se srečujemo tudi v kompleksnejših digitalnih tekstnih pokrajinah, kot sta *Fidget* (delo Goldsmitha in Paulsena) ter

¹ Beseda, in sicer v svoji konfrontaciji z medijem podobe, je tudi osnovno orožje uporabnice uspešne komercialne računalniške igre *The Typing of the Dead*, v kateri je preživetvena strategija odvisna od hitrosti tipkanja besed, s katerimi se uničuje sovražne zombije. Vse je podrejeno alternativni »Type or die«.

² V ZDA so leta 2000 računalniške igre po prihodkih že prehiteli filmski Hollywood in so takoj za pop glasbo na drugem mestu na področju zabavne industrije.

³ Pri *Intruderju* in *Happy Trigger* gre dejansko za izpeljanki komercialnih računalniških iger (angl. patches) kot vrsti, ki je primerna za spletno umetnost, kajti v shemo komercialne popularne igre lahko njeni avtorji parazitsko vnašajo drugačno ideologijo, spreminjajo spol junakov ter aranžirajo drugačne scenarije in ikonografijo.

Grammatron (oblikoval ga je Mark Amerika), in pri projektu *The Jabberwocky Engine* kot evolucijskim okoljem kompleksnega združevanja črk v besede — spojine.

Termin beseda — spojina zveni nenavadno, toda prav s projektom *Jabber* se vzpostavlja analogija med oblikovanjem besed in kemičnih spojin; kar so atomi za slednje, so črke kot nedeljive temeljne enote za besede, zato nas to delo usmerja v svet svojevrstne leksikalne geneze. Srečujemo se z abecednim »proto oblakom«, v katerem *Jabber* generira besede s kombinacijo črk glede na leksikalna pravila in z aplikacijo teorije verjetnosti. Ko se v prajuhi črk zaletita dve črki, je njuna povezava odvisna od verjetnostnega računa. »Če trčita dve črki, se pojavi naključno število med 0 in 1, če je število manjše ali enako pogojni verjetnosti za zvezo dveh črk, se črki povežeta.« (Hennessy, 2000.) Pri tem je pomembno, da je za povezovanje črk in delov besed semantično merilo nebitveno; gre le za to, da se deli besed povezujejo v obliki, ki je skladna z angleškimi besedotvorjem. Pomembno je le, da takšne besede lahko izgovorimo in da zvenijo podobno znanim besedam, pa čeprav je njihov pomen nedoločljiv, podobno kot pri pesmi *Ursonate* Kurta Schwittersa.

Relevantno okolje za izkušanje digitalnih besed — virtualnih teles je tudi projekt *Magnetne poezije*, v katerem lahko bralka — uporabnica z miško pobira besede in jih sama sestavlja v stihe in kitice. To interaktivno okolje omogoča subtilen občutek dotikanja besede; slednje se ne zapiše, temveč se jo prenese, vnese, postavi. Veliko bolj kot med pisanjem pesmi na papirju se jo na zaslonu občuti v njeni virtualni telesnosti in samostojnosti. Med pisanjem na papir (bodisi s svinčnikom bodisi s pisalnim strojem) se besede zapisujejo spontano (besede pridejo, se zapišejo, nad njimi stalno stoji zamisel celote), medtem ko v trenutku, ko jo premikaš ali drugače manipuliraš preko vmesnika (računalniške miške), občutiš njeno, metaforično rečeno, težo, avtonomnost in vrsto njenih drugih kvalitet. Beseda je v takšni pesmi sintaktična legokocka ali opeka; pri njenem vključevanju v pesemske enote se upošteva tako jezikovno sintakso kot sintakso prostorskih odnosov.

Beseda — podoba — telo v okviru spletnih literarnih objektov je nedvomno tudi programirana entiteta, kar pomeni, da je zanjo bistven kodiran zapis. Prav tako pa, postavljena v računalniško okno, tudi sama nastopa v vlogi vmesnika ali kar inštrumenta, kar pomeni, da klikanje nanjo lahko aktivira računalniški program, ali pa, če gre za besedo v vlogi »hiperlinka«, odpre povezavo k drugim entotam besedila. Predvsem besede na uvodnih straneh spletnih literarnih objektov, ki imajo pogosto značaj portalov, so zato praviloma prehodne; bralka uporabnica klika nanje in skuša vanje celo vstopiti.

Tekoče menjavanje pristopov

Novo, digitalnemu mediju primerno občutenje besede omogoča tudi pesem *Cubo*, sicer projekt brazilskih avtorjev Alckmarja Luiza Dos Santosa in Gilberta Prada, ki, preizkušana v okviru uporabniških opcij, ki jih ponuja program Cortona, omogoča sprejemnici, da se srečuje s kot kocka strukturiranim tekstovnim okoljem. Gre za pesem, ki napolnjuje vse stranice kocke in kot trirazsežnostni objekt vabi bralko uporabnico, da tekstovno kocko ne le obrača, jo pošilja v ozadje ali si jo približa, temveč se prepusti potopitvenim učinkom in učinkom daljinske prisotnosti pogleda: njeno aktivno oko zavzame virtualno mesto v središču kocke in zdaj bere besedilo nad sabo, drugič ob sebi, tretjič pod sabo in četrtič na stranici zadaj. Med vrtenjem tekstovne kocke v različnih smereh in preko drugih oblik njene manipulacije si mojstri subtilni virtualni čut za svojo daljinsko prisotnost v tekstovni pokrajini, postavljeni v globini zaslona. Tu pa se odpira ne le za prakso, ampak tudi za teorijo digitalne besedilnosti pomemben vidik mobilne in kar se da kompleksne recepcije, ki temelji na kombiniranju in dopolnjevanju med seboj različnih pristopov k digitalnim literarnim objektom. Priče smo tekočemu menjavanju pristopov, kajti pri srečevanju s takšnimi tekstnimi objekti uporabnica ne zavzame samo stališča tradicionalne bralke, ampak že v naslednjem intervalu dogajanja besedila kot procesa preide v naravnost, značilno za računalniško igro (bere in krmari po besedilnem prostoru s pomočjo računalniške miške), kmalu po tem pa zavzame stališče gledalke digitalnih podob. Digitalni literarni objekti namreč zahtevajo

od bralke uporabnice kar se da intenzivno in sofisticirano aktivnost, temelječo na tekočem preklapljanju med različnimi modusi percepcije, in sicer

- 1) linearnim branjem kot sukcesivnim dekodiranjem pomenov besed,
- 2) skokovitim branjem, polnim skokov zdaj k začetku in drugič h koncu besedila in nazaj ter primerjav in dopolnjevanj,
- 3) gledanjem besed kot vizualnih 3-d objektov,
- 4) sledenjem gibanju tekstovnih enot (upoštevanje njihovih intervalov in anticipiranje tekstovnih sintagem — podob, ki so v danem trenutku še zunaj vidnega polja),
- 5) igrivim dotikanjem (in v posameznih primerih tudi premikanjem) 3-d tekstovnih objektov preko vmesnikov, kar pomeni, metaforično rečeno, »branje z miško«,
- 6) estetskim pristopom do pesemskega digitalnega objekta, ki stimulira čute,
- 7) dekodiranjem tekstnega objekta kot programirane entitete, kar pomeni poskus branja njegovega programskega jezika ali vsaj osnov njegove sintakse,
- 8) dekodiranjem koncepta, kajti tovrstna kreativnost nedvomno sodi na področje izrazito konceptualne literarne besedilnosti,
- 9) poslušanjem zvočnih sestavin v primerih, kadar objekt vključuje tudi zvočno spremljavo.

Pri tem je pomembno, da uporabnici e-literature takšno menjavanje stališč ne povzroča (večjih) težav, to počne tekoče, preklapljanje med stališči sodi v njeno vsakdanjost, opredeljeno s soobstojem ontološko modalno različnih realnosti. Zdaj živi v svetu, opisanem z evklidsko geometrijo in newtonsko fiziko, že naslednji trenutek pa mora, ne da bi ji to povzročalo večje težave, prekopiti v modus pokrajine, v kateri ne veljajo metrske kvalitete (razdalje), temveč topološke zakonitosti, kar pomeni, da so pomembne le kiberprostorske povezave. Zdaj deluje tukaj, premika fizične predmete z merljivo težo, že malo kasneje pa je, identificirana s kurzorjem, daljinsko prisotna v globini zaslona. Zamenjavanje interesov, preusmeritev pozornosti od praktičnih ciljev k ciljem subtilne estetske kontemplacije, vklop v modus igre in izklop iz modusa »premikanje fizičnih predmetov« so ravnanja, ki si pogosto naglo sledijo in pri uporabnici ne povzročajo zastojev v njenem psihičnem življenju.

V znamenju digitalnega morfa in animacije

Digitalna beseda — podoba — virtualno telo je tudi objekt digitalnega morfa. Tisto, kar se je že pred leti zgodilo z digitalno podobo kot »surovino« za trirazsežnostna računalniško-grafična preoblikovanja in manipulacije (vsakodnevno se srečujemo z njimi pri gledanju glasbenih videov MTV-ja), doživlja zdaj tudi digitalna beseda in celo njene posamezne črke. Digitalni morf črk je podlaga animiranega anagrama VILEVILIVE, ki ga je oblikoval Jim Johnson, za njegovo skeletno obliko pa je značilno, da se procesno razvija kot preoblikovanje angl. besed vile, evil in live. To minimalistično delo demonstrira tudi postopek, ki je značilnost že opaznega dela spletnih literarnih objektov (Komninos Zervosa, Briana Kima Stefansa, Mezove). Digitalno preoblikovanje (ali osamosvojitve) posamezne črke ali zloga v besedi vnese dinamiko v entiteto besede, postavljene v globino zaslona. Beseda se prepolovi, razpade na zloge, ki pomenijo nekaj drugega od »matične besede«. Narativni učinki se zdaj dosegaajo prav s kontrastiranjem pomenov entitet, ki so nastale na podlagi učinkovanja digitalnega morfa, prav tako pa tudi z asociativnim branjem nizov besed, ki se sekvenčno vsipajo na zaslon in za katere sta bistveni prostorska in časovna sintaksa, kar implicira vključevanje lastnosti, kot so zgoraj — spodaj, središče — rob, prej — pozneje itn. Besede — podobe — virtualna telesa v digitalnih tekstovnih pokrajinah so predvsem samostalniki (včasih tudi glagoli), kajti pridevniki so pravzaprav nepotrebni; praviloma jih nadomeščajo poudarjeni vizualni učinki, ki opredeljujejo njihovo barvo, tisk, obliko, zvočnost

in gibanje. Vsekakor smo priče nastanku multimedijško aranžirane besede, ki opušta jezikovno sintakso in izrablja učinke novomedijskih naprav.

V tem besedilu obravnavamo samo vizualno manipuliranje grafične podobe besede v digitalnih literarnih objektih, toda digitalni morf je lahko na delu tudi pri zvočni razsežnosti besedila, kar demonstrira projekt Marka Amerike *Phon: e: me*, v katerem je poudarek na »zvočnem pisanju«, medtem ko je slikovni razsežnosti besedila namenjena le obrobna pozornost. Poslušanje tega e-besedila, v katerem se prepletajo fikcijske vsebine z nefikcijskimi (odlomki strokovnih besedil), nam pokaže, da je zvočna sintaksa tukaj tudi v službi izrazito prostorskih artikulacij (umeščanja, premeščanja) zvočnih entitet. Besede slišimo kot zvočna telesa v dinamičnem prostoru, ki ga same v živo soustvarjajo.

Digitalni literarni objekti so medij, ki je nastal s stapljanjem in interakcijami avantgardističnih literarnih poetik, prakse vizualne in konkretne poezije, novomedijskih tehnologij, spletne umetnosti in (elektronske) umetnosti inštalacij. In hkrati so več kot vsota teh vplivov, kajti so medij s svojo, zanj specifično, organiziranostjo in lastnostmi, ki so mogoče prav spričo sprememb, povzročeni s sodobnimi tehnologijami; nikakor ne gre zgolj za nadaljevanje intencij vizualne in konkretne poezije z drugimi sredstvi. To je medij, ki je prilagojen senzitivnosti klikanja in povezovanja, logiki računalniških iger in postopkom celostne potopitve. Gre za medij, ki zahteva uporabničin virtualni čut za daljinsko prisotnost v globini zaslona in za pogled iz oddaljene točke zadaj (deteritorializirano gledanje). In avtentična uporabnica tovrstne e-tekstovnosti je današnja trendovska posameznica, ki za svojo intelektualno stimulacijo potrebuje manj literariziranih zgodb (z zapleti in razpleti) in veliko več (računalniških in video) iger s svojevrstno dinamiko in z možnostmi za svojo aktivno participacijo v njihovih svetovih. Ob igranju (računalniških in video) iger se je navadila tudi upoštevanja njihove fiktivne narave, kar pomeni, da si je pridobila smisel za resničnost v modusih *kot-da*, *še-ne* in *nerealno*. Pri svoji komunikaciji uporablja nov jezik poenostavljene sintakse (in pogosto, recimo pri *sms* sporočilih, tudi jezik, temelječ na uporabi besed z izpuščenimi samoglasniki in uresničen s številnimi okrajšavami) v kombinaciji s slikovnimi in zvočnimi elementi; multimedijško in hipertekstno aranžirano sporočilo (recimo kot e-pošta s fotografijo in povezavo h kakšnemu spletnemu dokumentu ali k vključeni spletni kameri) je tisto, kar šteje. Kibernetški cogito »Povežujem se, torej sem«⁴ pridobiva na splošni veljavnosti pri posameznicah, dejavnih v on-line svetu; resničnost sama postaja hipertekstna, stvari se dokazuje na podlagi hipertekstnih povezav in e-literatura je medij, ki živi iz posebnosti tega sveta.

Besedilo kot odprt proces

Klikovna in hipertekstna senzitivnost, razvita pri delu z vmesniki (tipkovnicami, miškami, igralnimi palicami, konzolami), spodbuja tudi aktivnosti roke v on-line komunikaciji. Trendovska novomedijska kultura je tudi izrazito taktilna, taktilnost pa je razsežnost, ki spremlja tudi recepcijo digitalnih literarnih objektov. Priče smo situacijam, ki so podobne tistim pri računalniških igrah. Računalniška igra je namreč medij, ki zahteva polno angažiranost vseh čutov, telo je vključeno v igrin potek tudi preko kar se da dejavne roke, ki mora biti za uspešno delo z zahtevnimi vmesniki (igralna palica, konzola) primerno izurjena. V svoji knjigi o branju slik in gledanju besedil Claude Gandelman opozarja na aktivno, celo taktilno vlogo očesa in na različne (zgodovinske) poglede na razmerje med gledanjem in dotikanjem. Pri tem avtor poseže tudi k figurativni interpretaciji tega razmerja v emblematiki 16. stoletja in opozori na renesančni emblema Juliusa Wilhelma Zincgrefa *Emblematicum Ethico — Politorium*, ki prikazuje oko, položeno v odprto roko, ki, tako je videti, opazuje svet z dlani. Priče smo svojevrstni deteritorializaciji očesa v obliki njegovega vgnezdenja v dlani, kar simbolizira dejavno in arbitrarno vlogo roke pri izdelovanju stvari, o čemer je Gandelman zapisal: »Na emblemu je oko samo pilot, ki vodi roko pri njenih nalogah; pri

⁴ Skoval ga je pisatelj e-literature Mark Amerika.

egipčanskem hieroglifu pa, nasprotno, oko — sonce obvladuje roko na absoluten način, podobno kot je faraon vladal Egiptu.« (Gandelman, 1991: 3, 4.)

Ta primer smo navedli kot značilno opozorilo na zgodovinsko napetost med vidom in dotikom, ki je v okulocentrični paradigmi zahodnega sveta privedla do favoriziranja vloge vida in institucije pogleda. V njej je pravi gospodar tisti, ki je gospodar pogleda (in njegove ideološke interpretacije). To je tradicija, ki v sedanjosti kulminira v mehanizmih videonadzorovanja, pri t. i. videovojnah s pametnimi bombami in pri rabi satelitskih, orbitalnih pogledov (recimo skozi kamere — očesa vremenarskih satelitov). Pri računalniških igrah, ki so nedvomno tudi odlična zvrst vizualne kulture, ki proizvaja trendovsko ikonografijo (z vplivi na modo, življenjske sloge, film), pa smo vendarle priče svojevrstni afirmaciji roke, še posebno preko njene funkcije dotikanja, prijemanja in pritiskanja na vmesnike. Videti je, da je prej omenjeni emblem iz Gandelmanove knjige simptomatičen za to novo situacijo; igralkine aktivnosti so uspešne takrat, kadar je oko, metaforično rečeno, v njeni dlani in jo kar se da spretno usmerja. Oko mora sodelovati z roko, z njo je z »roko v roki«, oba organa le s popolno usklajenostjo dosežeta optimalni učinek pri računalniški igri, ki je nedvomno tudi izrazito taktilno področje.

Sodelovanje očesa in roke pomeni kompleksno dejavnost, ki opazovalko spreminja v uporabnico, za katero je bistveno, da ima možnost aktivnega poseganja v okolje. To velja tudi za bralko digitalnih, predvsem spletnih literarnih objektov, ki je dejansko uporabnica z bistveno večjimi kompetencami od tistih, ki so značilne za bralko. O uporabnici pa lahko še posebej upravičeno govorimo v primeru opusa slovenskega avtorja elektronske poezije Jaka Železnikarja, katerega poetika temelji na vključevanju bralke v proces nastajanja digitalne poezije. Ta usmeritev je značilna že za njegovo zgodnje delo *Interaktivnije* (1997), kjer se srečujemo s sonapisanimi besedili kot besedili, ki jih »pišeta« skupaj avtor in bralka; prvi seveda v vlogi programerja kot oblikovalca sistema za interaktivno pisanje. Še posebno pa so bralki v vlogi soavtorice uporabnice prostorov e-pisanja namenjeni Železnikarjevi e-projekti tipkanja, od *Type!* preko *Typescape!* do *Typescape.2*, za katere je značilna filozofija, ki je blizu prav posebnemu pogledu na prihodnost umetnosti in literature. Mislimo na jutrišnji (trendovski) uporabnici namenjeno umetnost, o kateri je glasbenik Brian Eno v svojem intervjuju s Kevinom Kellyjem za revijo *Wired* (maja 1995), naslovljenim z *Gossip is Philosophy*, dejal: »Tisto, kar se bo ljudem vedno bolj prodajalo v prihodnosti, niso glasbena dela, temveč sistemi, s pomočjo katerih bodo ljudje lahko sami zase udomačili izkušnje poslušanja.« (Kelly, 1995.) Enovo stališče se, razumljivo, nanaša na jutrišnjo glasbo, toda vsekakor ima daljnosežne posledice tudi za druge umetnosti in njihovo preusmeritev k odprtim sistemom, ki jih bodo glede na svoje preference dokončno oblikovale uporabnice.

Typescape.2 deluje kot sistem za uporabnično oblikovanje tekstnega okolja v sodelovanju z avtorjem sistema, s programerjem, ki uporabnici omogoča analitičen, atomski, bitni občutek črke — telesa kot enote e-tekstovnosti. Uporabnica ob udarcu na tipkovnico namreč ne proizvede le črke, ki bo stopila v sintagme njenega (ornamentaličnega) programske preurejanega besedila, ampak to črko tudi sliši, ker je izgovorjena in hkrati tudi vizualizirana v povečani trirazsežnostni obliki. Je črka — telo, animirana v kroženje okrog svoje osi v različnih smereh in poslana v animirani »ples« črk pred pisanim besedilom ali za njim. Avtor programer omogoča uporabnici spreminjanje lastnosti črk, njihovih barv in zvočne spremljave (namesto izgovorjene črke lahko izbere nostalgični zvok mehanskega pisalnega stroja), prav tako pa ji ponuja tudi možnost, da napisano pošlje po elektronski pošti, kar pomeni, da se napisano takoj vključi v kiberprostorsko komuniciranje. *Typescape.2* proizvaja dve tekstovni pokrajini; prva je iz napisanega v linearnih sintagmah, druga pa iz animiranih črk — teles, namenjenih nelinearnemu dekodiranju.

Bralka v vlogi uporabnice, ki tipka v *Typescape.2*, in literarno (umetniško) delo kot proces oz. odprta struktura nas usmerjata k usodnim premestitvam na področju zaznave in umetnosti danes. Po postmoderni destabilizaciji subjekta (njegova dekonstrukcija v fraktalni subjekt ali v večkratni jaz znotraj računalniške kulture) smo danes sodobniki destabilizacije objekta, še posebno tistega v izgotovljeni snovni obliki in prehoda k odprtim, nestabilnim strukturam. Predmete z ostrimi robovi

zamenjujejo procesi, namesto na artefaktu je poudarek na storitvi in namesto užitka ob zaključenem, povsem dokončanem delu se srečujemo z izkušnjo, kar je, ko gre za vprašanje umetniškega dela danes, spletni umetnik Marc Napier izrazil z besedami: »Umetnost postaja bolj izkušnja kot fizični objekt.« (Baumgaertel, 2001.)

In nove, provokativne, za trendovsko senzitivnost celo testne oblike izkušnja nam danes omogočajo tudi spletni literarni objekti kot nov medij s svojo specifikjo, ki ga ni mogoče razumeti le kot nadaljevanje vizualne in konkretne poezije z drugačnimi sredstvi, ampak na podlagi analize trendovskega sveta novih medijev in novih oblik zaznavanja, ki izhajajo iz kulture vmesnikov. Pri tem je nedvomno problem literarnost digitalnih literarnih objektov; tradicionalne naprave literarne vede, poetike in kritike, razvite tudi ob delih literarne avantgarde in neoavantgarde 20. stoletja, so pogosto manj uspešne pri opisovanju in razlaganju pojavov e-literature od pojmov in teoretskih naprav novomedijske estetike in teorije. Tudi aplikacija strukturalistične in poststrukturalistične literarne teorije (predvsem Roland Barthes je pogosto navajani avtor med teoretiki hipertekstne fikcije) je na tem področju skrajno vprašljiva, kajti avtorji, kot so Foucault, Barthes, Kristeva in Riffaterre, se v svojih analizah niso srečevali z e-tekstovnostjo in spletnimi literarnimi objekti. Pisec tega besedila je zato v svoji razpravi *Beseda v gibanju* (Strehovec, 2001) pri osvetljevanju problemov, ki jih (literarni) teoriji postavljajo spletni literarni objekti, vpeljal koncepte, razvite v kontekstu novomedijske estetike, in sicer tehnološko napetost in tehnološko-presenečenje, deterritorializirano gledanje in besedilo kot virtualno resničnost. Ob večji kompetenci bralke uporabnice digitalne literarne kodirane besedilnosti pa se srečujemo še z vrsto drugih problemov, ki zadevajo samo genezo e-tekstovnosti, pri kateri sodeluje tudi računalnik kot pametni stroj s svojimi programi. Digitalna besedila namreč nastajajo, in to je bistveno, s pomočjo strojno generirane kode, zato njihovi avtorji pogosto celo v naslovih svojih del poudarjajo njihovo strojno naravo (z rabo angl. izrazov *engine* in *machine*).

Že bežen, laičen pogled na naravo računalniških programov nam pokaže, da v dogajanju e-tekstovnosti ne nastopa samo digitalna literatura, ki pride na zaslon, ampak imamo opraviti tudi z besedili ukazov, s strojno nadzorovano sintakso, z besedili kode, katere podlaga so tekoči označevalci iz ničel in enic. Jezik algoritemskih matric, ki 'stojijo za' zaslonom in njegovimi besedili, že dolgo vznemirja spletne umetnike, recimo dvojico Jodi, ki sta pojasnila svoje odkritje dinamičnega besedila z besedami:

Iz svojih prvih napak pri delu na spletu sva se naučila, da je napaka lahko nekaj najbolj zanimivega. Če pozabiš majhen znak html kode, recimo oklepaj '>', potem se tekstovna površina pomeša s kodo in postane tekoča, preplavi zaslon. Ta oblika dinamičnega, taktičnega besedila je različna od natisnjenga besedila. Ne moreva sprejeti, da oblikovanje, značilno za tisk, definira tudi izpis na računalniškem zaslonu (Baumgaertel, 2000).

Tudi na področju digitalne poezije se že srečujemo z deli, pri katerih se prepleta jezik programske kode z rabo neračunalniških jezikov. V delih Mary Ann Breeze so osrednji material njenega pesnjenja računalniški ukazi in protokolske kode, ASCII znaki, ločila, oklepaji in matematični simboli (oblikovala je celo samosvoj jezik *mezangelle*), kar nedvomno usmerja k avtoričinemu subtilnemu pristopu k vprašanju digitalnega medija. Mislimo na programski jezik, ki ima nedvomno tudi odlične performativne lastnosti. To je medij enic in ničel, črk, števil in ločil, ki tvorijo računalniško kodno pisavo, zato ni naključje, da je Florian Cramer ob današnjih razpravah o posebnosti digitalne in internetske poezije izoblikoval naslednje daljnosežno stališče:

Na igrivih pesniških oblikah, ki so jih računalniški programerji razvili povsem neodvisno od literarnih tradicij, se poleg tega pokaže, kako zelo problematično je iz interneta in računalniške kulture destilirati specifično literarno področje in ga ločiti od ne-literature. Tako imenovane programske arhitekture, ki jih vključuje internet, niso same nič drugega kot tekst; tekst, ki je napisan v računalniških jezikih in ki je posredovan, preoblikovan in izvajan kot digitalna koda

pisave. Internet je pisna tvorba iz kompleksno stkanih kod pogonskih sistemov, pomožnih programov, programskih jezikov in mrežnih protokolov, med katerima sta hipertekst in svetovni splet samo zunanji in povsem arbitrarni obliki reprezentacije. Pisateljske avantgarde na internetu so zato njihovi progermerji (Cramer, 2001: 112, 113).

Čeprav je Cramerjeva intervencija v sedanje razprave o digitalnih literaturah sicer umestna in atraktivna, češ — internet je eminenten medij pisave in s tem tudi literature, pa se izzivi internetske besedilnosti z literarnimi funkcijami nikakor ne izčrpajo z opozorilom na jezik kode in na njegove vplive. Beseda (ali črka, znak) v računalniškem oknu je nekaj drugega od tiskane besede, je beseda — podoba — telo v gibanju in kot taka izziva drugačno bralčevo nastrojenost. V primeru, ko se srečujemo s kinetičnimi besedili, imamo opraviti z besedo v gibanju, se pravi z enoto »filma iz besed«, ki ga lažje pojasnimo s pojmovnim aparatom medijske estetike, kot pa z literarnoteoretskimi napravami. Sicer pa pomeni vpeljava kodnih zapisov, ki so izvorno namenjeni komunikaciji s strojem, v pisavo na zaslonu izdrtje tovrstne tekstovnosti iz njene primarne funkcije in izvornega konteksta; ti znaki, vključeni npr. v jezik digitalne poezije, zdaj funkcionirajo kot estetizirane in desematizirane entitete, ki privlačijo predvsem po svojih vizualnih in kompozicijskih funkcijah.

Ob digitalni besedi — virtualnem telesu, ki stopa v življenje spletnih literarnih objektov na podlagi novomedijskih sintaks, se odpira tudi vprašanje jezika in njegovega konteksta. Podobno kot pri spletni umetnosti je tudi pri e-literarni tekstnosti poglaviti jezik angleščina, in to takšna, ki postaja vedno bolj macdonaldizirana in microsoftovska, se pravi, kar se da poenostavljen jezik ukazov in različnih sintagm, poln okrajšav, ki sicer tudi spremljajo verbalno komunikacijo v okviru e-pošte in sms sporočil. Priče smo torej genezi verbalnega, ki je mutiralo v času novomedijskih komunikacij in se skuša prilagoditi zahtevam svetlobne hitrosti, digitalnega morfa in dejavnostim v on-line resničnosti. Ni naključje, da smo to besedilo začeli tudi z omembo uporabe besede v trendovski zvrsti (spletnih) računalniških iger. Pri tem je problem in nevarnost prav mtv-zacija in macdonaldizacija verbalnega, torej redukcija besede na »šminkerski označevalec«, oblikovan z novomedijskimi posebnimi učinki. In verjetno je naloga in izziv za e-literate prav dekonstrukcija takšne tekstovnosti in preusmeritev pozornosti na jezik njene kode, ki pa je pogosto temačen in lahko računalniški zaslon spremeni v malo všečno, celo nevarno okolje, kar demonstrirajo prav nekateri spletni projekti prej omenjenega umetniškega para Jodi. Za e-literate pa bo spričo trendovskih tendenc po poenostavljanju in všečnih vizualizacijah še vedno izziv tudi semantično bogastvo besede, ki bi ga bilo škoda žrtvovati novomedijskim posebnim učinkom. Tu pa jih nedvomno čaka vrsta izzivov, povezanih tudi z novimi oblikami komuniciranja, z naravo spletnega jezika oz. govornice (angl. netspeak) in tudi z novo logiko recimo kar duha miksanja, semplanja in asociiranja, ki izhaja iz postopkov didžejske kulture, ki, to postaja vedno bolj očitno, inficira tudi logiko razmišljanja in pisanja. Didžejevi mešalni postopki in postopki ostrih rezov in semplanja vstopajo v trendovsko govornico, v kateri postajajo vedno bolj izzivalne nagle prekinitve, vzpostavlanje napetosti v označevalcih s pomočjo nenavadnih asociacij in življenja v algoritemske mehanizme. Videti je tudi, da logika programske opreme podzemno že vpliva tudi na vsakdanjo verbalno komuniciranje. Življenje v okoljih pametnih strojev očitno spodbuja nove interakcije med človekom in strojem, ki vplivajo tudi na današnje-jutrišnje usodo verbalnega in tudi na osnovni besedilni dispozitiv: nizu avtor — besedilo — bralka je očitno potrebno dodati še pametni stroj kot nov člen, ki vnaša vrsto sprememb za vse tri tradicionalne soodnosnike.

Omenimo naj še, da sodijo spletni literarni objekti tudi na področje sodobne performativne, procesne in izrazito konceptne umetnosti. Takšni objekti pogosto poskušajo rešiti določene miselne probleme, dileme ali kar uganke. Tesno so povezani s teorijo, zato so najbolj značilna dela v tej zvrsti pogosto pospremljena z avtorjevimi pojasnili, zapisi in teoretskimi razlagami, ki so bistvene za uspešno dekodiranje takšnih del. Kot primer naj omenimo Thomassa Swissa delo *The Narrative You Anticipate You May Produce*, v katerega uvodni teoretski obrazložitvi avtor poudari, da ta objekt sledi krajinski umetnosti (angl. land art) po odevanju berlinskega Reichstaga in zavesi,

razpeti čez sotesko Colorada, znanega umetnika Christa, in se kot izrazito konceptualen usmerja k naslednjim problemom: prekriti jezik, fizikalne in metaforične transformacije jezika v trenutku, ko je prekrit in skrit, razkritje jezika v novem pomenskem kontekstu, potem ko je bil (delno) zakrit. Samoumevno je, da so ti napotki bistveni za bralko, sicer bi se preveč lovila in bi lahko zgrešila jedro takšne e-literarne strukture.

To besedilo smo začeli z ugotavljanjem nekaterih splošnih značilnosti internetske besedilnosti, ki postaja danes izziv za vrsto resnih lingvističnih raziskav, med katerimi naj opozorimo na delo Davida Crystala *Jezik in internet* (2001), v katerem se osredotoča na »netspeak« kot »nov medij, ki povezuje govorne, pisane in elektronske značilnosti« (Crystal, 2001: 48). K dinamičnemu oblikovanju tovrstne besedilnosti nedvomno veliko prispevajo tako spletni umetniki kot spletni literati (tudi avtorji v tem eseju predstavljene spletne literarnih objektov), nikakor pa ne smemo zanemariti tudi lingvističnih posegov hekerjev in programerjev, torej tehniških ekspertov samih, ki so, ko gre za novomedijsko komuniciranje, tudi veliki kulturni inovatorji. Videti je, da so prav novomedijski eksperti tisti, ki bolj od tradicionalističnih literatov, humanističnega razumništva in novinarjev vnašajo dinamiko v jezikovni razvoj današnjega in jutrišnjega komuniciranja v realnem času.

0 Uvod

Literatura

Baumgaertel, T. (2001). Art becomes an experience rather than a physical object. Interview with Jodi. Rhizome.org <http://rhizome.org/object.rhiz?2550> (19. 5. 2001)

Baumgaertel, T. (2001). Art becomes an experience rather than a physical object. Interview with Marc Napier. Rhizome.org. <http://rhizome.org/object.rhiz?2641>

Cramer, F. (2001). Sub merge <my \$enses>. ASCII Art, Lyrik in Programmiersprachen. Text + Kritik, št. 152. Digitale Literaturen, Oktober 2001.

Crystal, D. (2001). Language and the Internet. Cambridge: Cambridge University Press.

Cubo. <http://www.cce.ufsc.br/~nupill/hiper/cubo.wrl>

Fidget. <http://www.stadiumweb.com/fidget/fidget.html>

Gandelman, C. (1991). Reading Pictures, Viewing Texts. Bloomington & Indianapolis: Indiana University Press.

Hennessy, N. (2000). Jabber: The Jabberwocky Engine. <http://www.Ubu.com/papers/o1/hennessy02.html>

Kelly, K. (1995). Gossip is Philosophy. Wired. 1995. <http://www.wired.com/wired/archive/3.05/eno.html?pg=4&topic=> (3. 5. 1995)

Magnetna poezija. <http://prominence.com/java/poetry/>

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

Phon: e: me. <http://www.walkerart.org/hlframe.html>

Strehovec, J. (1998). Tehnokultura, kultura tehna. Ljubljana: Študentska založba, zbirka Koda.

Strehovec, J. (2001). The Moving Word. Towards the Theory of Web Literary Objects. CyberText Yearbook 2000. Ur. M. Eskelinen in R. Koskimaa (Research centre for contemporary culture University of Jyväskylä).

The Intruder. <http://calarts.edu/~bookchin/intruder>

The Jabberwocky Engine. <http://www.chbooks.com/projects/digital/jabber/>

The Narrative You Anticipate You May Produce. http://jefferson.village.virginia.edu/pmc/current.issue/12.2swiss_narrative.html

Trigger Happy (1998). <http://www.ucl.ac.uk/slade/slide/th/title.html>

Vilevilive. <http://spot.colorado.edu/~johnsoja/Vile.dcr>

Janez Strehovec

UDK 81'42:004.738.5

SUMMARY

THE WORD AS A MOVING TARGET

The Internet, with its computer games, interactive installations, wap and SMS, features a new, digitally coded textuality based on digital words-images-bodies, adjusted to the digital morph and on-line sensitivity. These electronic words are also units of kinetic, animated and VRML formed poetry and enter digital literary textscapes or perform even as mobile targets in computer games (e.g. The Happy Trigger, The Intruder). The paper discusses the perception of web literary objects as a new form of creativity that has been influenced by the Visual and Concrete Poetry. However, its essence is the specificity of the digital media; therefore it is stimulated also by net art and by the art of interactive text-based installations. Web literary objects require the reader/user's maximum activity at a highly sophisticated level, based on a fluent switching between the following modes of perception: (a) linear reading as successive decoding of the words' meaning; (b) jumpy reading, full of forward glimpses and backward glances; (c) viewing words as visual 3-d objects; (d) tracking the movement of textual units (considering their intervals and anticipation of words-images which are still outside the visual field on a given moment); (e) touching, zooming and entering 3-d textual objects through interfaces; (f) »mouse reading« (clicking particular words to open a link or activate a

computer programme); (g) reading-viewing as programme decoding due to the programmable nature of the web poetry object (the reader/user needs to take into account the software applied); (h) perception of the whole mosaic-like screen in one quick snapshot; (i) listening to the audio-stereo soundscape of multimedia-designed objects; (j) navigating the spatial patterns of words-objects, images and animated objects.

In encounters with web literary objects that can exist on the screen only, the hybrid reader-viewer-listener forms a new virtual sense of his or her telepresence in the textscape, often having to take an almost impossible position and read or watch the textual object from its dark side, from a spot in the background. He or she must also have the sensitivity to perceive individual letters, punctuation and voids, as web literary objects are based on a subtle spatial syntax of units divided into letters/atoms, immersed in the depth of the computer screen, substituting the whiteness of paper in a printed book. The feeling for a single letter in its tension towards the whiteness/void that we come across in the poetry of G. Apollinaire, K. Schwitters, P. Celan or E. Jabes is essential for both e-literature authors and e-literature readers.