

Video knjiga za skakajoče branje-gledanje-klikanje

Mešanje in povezovanje medijev, nastanek hibridnih oblik verbalne in vizualne kulture

(nadaljevanje eseja iz aprilske številke Ekрана)

Janez Strehovec

Digitalna besedila so izziv za proizvajalce strojne in programske opreme tudi v smislu njihovega hranjenja, predstavljanja in širjenja. Amazonov Kindle (iz novembra 2007) kot programska in strojna oprema, namenjena branju e-knjig (in drugih digitaliziranih vsebin), se vedno bolj uveljavlja in nadgrajuje v novih, zmogljivejših verzijah (tudi za Jabolkov mobilni telefon). Ena od novosti na področju ne le predstavitve, ampak tudi izvirnega oblikovanja digitalnih besedil pa so že omenjene video knjige, ki povezujejo besedilo, video in (socialno) mreženje. Nekaj teh primerkov najdemo na spletni strani *vook.com*, recimo *Promises*, novelo Jude Deveraux, ki je zgodba o strasti in skrivnosti mlade in čedne pisateljice, ki je uresničena izključno v mediju *vook*, in sicer v spletni verziji in tisti, namenjeni Jabolkovem mobilnem telefonu, ki očitno postaja priljubljeno orodje za nove kulturne vsebine – ta mobilnik je vsaj trenutno bolj razširjen od Amazonovega Kindla in podobnega Sonyjevega izdelka (Reader). Zgodba o nenavadnem paru in njuni romanci s konca 19. stoletja je v *Promises* pospremljena z videi, ki burijo domišljijo tudi s konkretnjšim vizualnim jezikom. K video knjigam sodijo tudi digitalni romani (angl. *digi-novel*) kot nova zvrst, ki jo promovira pisatelj Anthony E. Zuiker s svojim projektom *Level 26: Dark Origins* (2009), vključujočim tiskano izdajo, e-knjigo in zvočno verzijo, prav tako pa je zanj bistven tudi nujen bralčev skok na spletno stran, na kateri so za razumevanje zapleta bistveni videi, ki pri projektih video knjig pripovedništvu očitno dodajo nov aspekt. Bralci imajo možnost interakcij in iskanja posebnih vsebin, bistvenih za ta roman, na spletni strani *Level26.com*, kar vnaša novo razsežnost v življenje knjig, ki se s tem širijo iz prostora tiskanih strani v spletno interaktivno

okolje s svojimi značilnostmi; bralec je povabljen, da skače med tiskanim in spletnim medijem, pri tem pa imajo videi vlogo posebnih mostov. Seveda pa se tudi tukaj vse vrti okrog privlačne zgodbe; če ta izostane, ne pomagajo nikakršni novomedijski posebni učinki. Videti je torej, da jedro projekta video knjige ni nadomestitev tiskane knjige z videom o tisti knjigi, temveč oblikovanje novega hibridnega medija, pravcatega *mashup*, namenjenega bogatitvi bralčevega izkustva, se pravi, da na besedilo osredotočeno imaginiranje pridobi dodatno globino.

Te stvari nikakor niso tuje filmu (se pravi njegovih sedanji usodi), ki tudi živi iz sedanje kulture vmesnikov, hibridnih in miksnih kulturnih vsebin. Srečujemo se z njegovim vključevanjem v internetno kulturo in socialno mreženje, kar pomeni, da film ni več omejen le na materialnost kinematografskega predvajanja, ampak je del, recimo kar kulturnega paketa, v katerega ga umeščajo novi mediji. Širi se na medmrežje, kjer pa ni le vrste spletnih strani, ki referirajo na njegovo zgodbo, na posebne učinke in zvezde v njem, ampak je tudi množica strani njegovih fenov in strani tistih, ki služijo z njegovimi piratskimi kopijami. Bistvene stvari o vsakem filmu se danes najde na spletu in računalniški zaslon je tudi mesto tako raziskovalnega analiziranja filma kot ogledov njegovih renderiranih derivatov. Knjigo, film in video danes povezuje skupna usoda v okviru hibridizacij in spletnih nadgrajevanj.

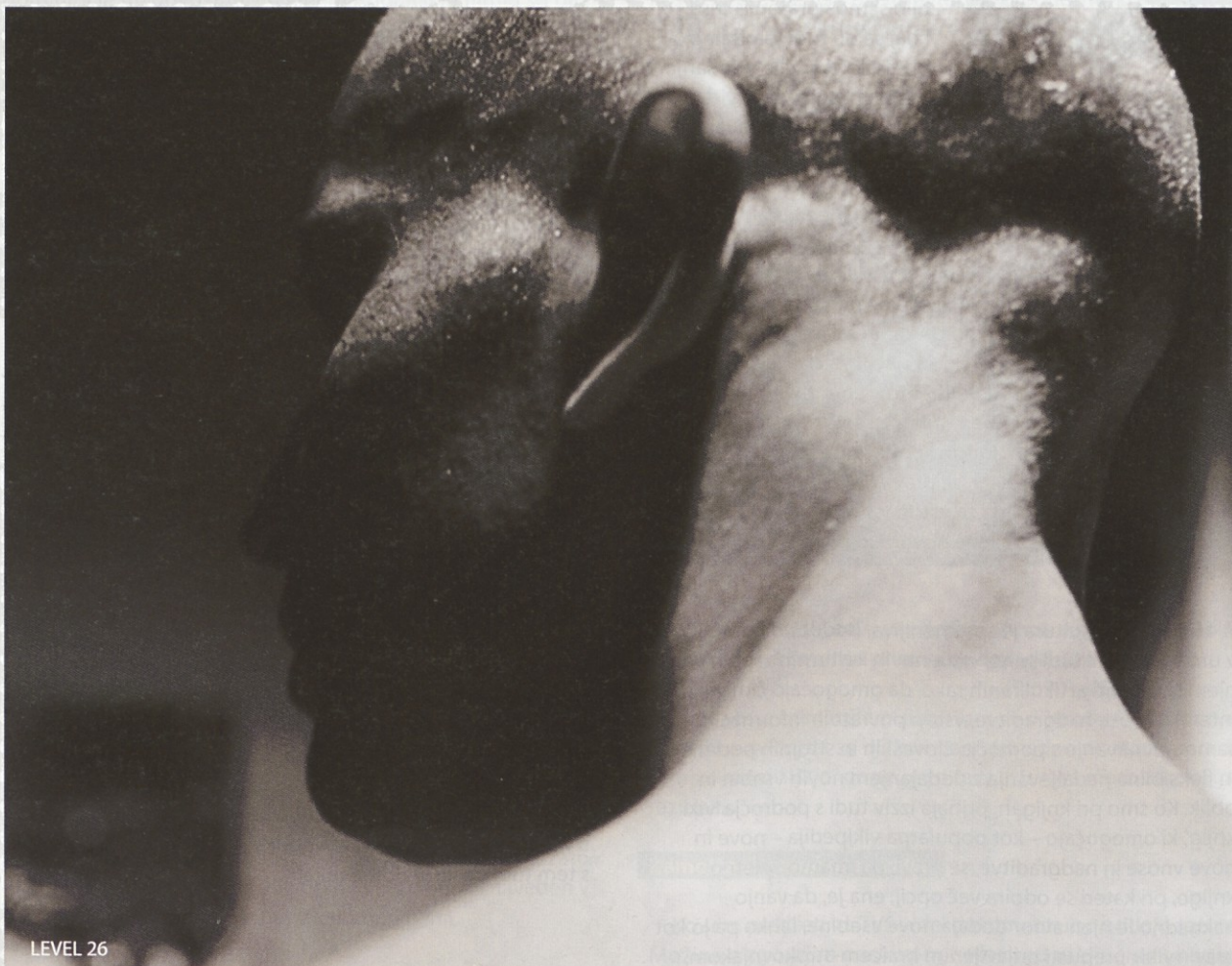
Tu se zopet vrnimo k projektu video-knjige, ki pa je v določenem pogledu naiven, kajti ne upošteva (dovolj) pridobitev, ki izhajajo iz dosedanjega razvoja digitalne

literature, ki se je začel z danes že precej pozabljenimi in odmaknjenimi hipertekstnimi literarnimi besedili, med katerimi je bilo prvo pomembno in opazno delo Michaela Joycea hiperfiksija *Afternoon, a story* (objavljena leta 1987). Pri hiperbesedilih z literarnimi funkcijami je šlo za tekste, polne hiperpovezav (torej mest, kamor klikneš in s tem nekaj pridobiš), ki bralcu odpirajo pot k novim, v času klikanja še skritim enotam besedila. Vsak bralec klika po svoje in zato se mu odpre tudi takšno ali drugačno besedilo, ki je v odnosu s prejšnjim, kar mu omogoča zelo samosvojo pot skozi besedilni konglomerat, pogosto razumljen kot pravcati blodnjak in past v enem. Kasnejši razvoj digitalne literature vključuje zelo heterogene usmeritve in projekte, med njimi na besedilu utemeljene elektronske inštalacije, digitalno poezijo (s pomembnim poudarkom na animirani, kinetični poeziji), besedilne generatorje, holografsko poezijo in vrsto besedilnih projektov z literarnimi funkcijami, namenjenih predstavitvi na dlančnikih in mobilnih telefonih. Prav tako se srečujemo s projekti, ki so blizu spletni umetnosti, računalniškim igram, virtualni arhitekturi in softverski umetnosti, kajti avtorji svoj medij vedno izraziteje razumejo

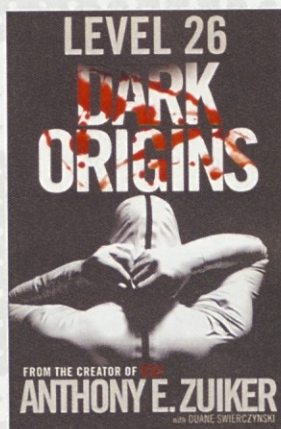
kot programski in jim zato velik izziv predstavlja prav jezik kode (recimo Sondheimova usmeritev v kodno poezijo). Tu naj omenimo tudi pojav umetnega *mezangelle* jezika, inovacijo avstralske avtorice Mez, ki v svojih, le pogojno rečeno pesniških izdelkih, uporablja jezik, ki kombinira črke, vzete iz slovnice naravnih jezikov, z znaki iz programskih in skriptnih jezikov.

Vsekakor pa je za razumevanje posebnosti tistih digitalnih besedil, ki temeljijo na besedi-podobi-gibanju – so torej animirani teksti-filmi – pomemben tudi film in njegova teorija. Ko postane besedilo gibljivo, je v času, je nek verbalni, sekvenčno organiziran dogodek, zanj postanejo bistveni rezi, montaža in posebni učinki; pomembno je razmerje med prej in pozneje, suspenz se veže na še-ne, prav tako pa lahko naletimo na *surprise*, ko se nam po klikanju odpre povsem nepričakovan odlomek-kader besedila.

Vprašanje novih medijev, med katerimi je središčno medmrežje, še posebno v povezavi z mobilno telefonijo, postaja vedno bolj kulturno vprašanje, namreč vprašanje



oblikovanja in aranžiranja novih kulturnih vsebin in tudi novih izzivov zaznavanja. Sedanji posameznik tekoče, se pravi brezkonfliktno preskakuje iz fizične resničnosti k podatkovnim virtualnim okoljem, njegova vsakdanost je hibridno okolje povečane (ali tudi oplemenitene) resničnosti in povečane virtualnosti (pri tem mislimo na angleška izraza *augmented reality in augmented virtuality*), pri svojem gibanju se orientira tako na podlagi podatkov, ki mu jih po naravni poti priskrbijo čutila, kot po tistih, prikazanih na zaslonih različnih navigacijskih naprav. Tudi video in filmske vsebine na vsakem koraku stopajo v njegovo zaslonko resničnost, kajti vedno bolj postaja tudi sam snemalec (ta funkcija je omogočena s številnimi igrivimi napravami, od mobilnih telefonov in dlančnikov



do cenenih video, filmskih in fotografskih kamer), ki svoje izdelke lahko tudi tekoče nalaga na portale socialnega mreženja (recimo Facebook, Twitter, YouTube). Popolnoma jasno je, da je bilo samo vprašanje časa, kdaj se bo tudi (digitalno) besedilo vključilo v sedanjo mobilno, spletno in video kulturo ter v povezavah z njo poiskalo nove oblike in zvrsti, ki bodo nagovorile prav takšnega bralca-

uporabnika novomedijskih kulturnih vsebin. Poti se namreč odpirajo v obeh smereh: video knjiga (danes je to spričo hibridizacij filma in videa tudi filmska knjiga, se pravi knjiga z gibljivimi podobami) bo morda zainteresirala »orto-novomedijske«, se pravi tiste, ki so slabi bralci ali celo ne-bralci tiskanih verbalnih dokumentov, prav zaradi dodanih novomedijskih vsebin (video, spletna povezava), prav tako pa bo pri tradicionalnih bralcih spodbudila zanimanje za večpredstavnostne vsebine, se pravi, da bo prav takšna zvrst zanje prva spodbuda za vstop v svet novomedijskih kulturnih vsebin in njihovega novomedijskega predstavljanja.

Medmrežna kultura je spremenljiva, podobno kot se iz ure v uro spreminja tudi splet; vrsta novih kulturnih vsebin na njem skuša biti artikuliranih tako, da omogočajo čim večjo interaktivnost, nadgraditve, vstop povratnih informacij, samournavanje s pomočjo človeških in strojnih podatkov in fleksibilna nadaljevanja z dodajanjem novih vsebin in oblik. Ko smo pri knjigah, prihaja izziv tudi s področja 'viki knjig', ki omogočajo – kot popularna vikipedija – nove in nove vnose in nadgraditve, se pravi, da imamo spletno knjigo, pri kateri se odpira več opcij; ena je, da vanjo naknadno le njen avtor dodaja nove vsebine, lahko pa jo kot pravi »viki« prepusti prijavljenim bralcem-strokovnjakom,



da tudi oni še vrsto let po njeni objavi delajo na njeni posodobljeni varianti z novimi vnosi. (Popolnoma jasno je, da se tu odpira izziv tudi za filmske ustvarjalce; zakaj se ne bi začel režiser čez čas vračati k svojemu filmu tudi z na novo posnetim gradivom, ki bi ga nalagal na spletno stran svojega, recimo kar 'viki filma' in morda kasneje pri postprodukciji upošteval tudi preference fenov, ki bi jih vsa leta beležil na spletni strani projekta.)

Ko gre za knjige, nam mora biti jasno, da vse te novice še ne pomenijo zatona tiskane knjige; določene elite, recimo jim kar the *happy few*, na katere se je skliceval tudi pisatelj Stendhal na začetku svojega romana *Lucien Leuwen*, bodo nadaljevale projekt branja-kot-ga-poznamo, pa čeprav bo morda v nekem prihodnjem času videti kot usoda knjig in bralcev v daljnovidnem filmu *Fahrenheit 451* (1966, François Truffaut), posnetem po besedilu Raya Bradburyja, ki nam pripoveduje o svetu, v katerem so knjige prepovedane in namenjene uničenju, ki ga izvajajo gasilci, katerim je požiganje knjig postalo poglavitno opravilo, kajti vse stavbe so izdelane kot negorljive. Toda skupina zavzetih knjigoljubov ostaja in kljubuje nasilju nad knjigami – nosilci svobodne misli in domišljije; pri življenju jih ohranjajo s tem, da se jih učijo na pamet. Tudi glavni junak Montag se postavi na stran knjižne kulture, ki začne goreti in s tem izginjati pri 451. fahrenheitovih stopinjah (takrat se vname papir, njihov tradicionalni nosilec). Živimo v svetu, v katerem se kulturne, politične, znanstvene in druge vsebine naglo spreminjajo; ena njegovih privlačnosti in hkrati priložnosti je v tem, da so vse možnosti (še) odprte. Digitalnih besedil ne ogroža temperatura, ko se začne papir smoditi, dejansko lahko preživijo celo fizično uničenje planeta, na katerem se knjige še vedno tiskajo iz ure v uro; shranjene v podatkovnih zbirkah jih lahko pri življenju ohranjajo fotoni/elektroni, ki prihajajo iz sevanja oddaljenih galaksij, kar pomeni, da imajo priložnost za novo, recimo temu postknjižno ali celo izvenzemeljsko življenje, osvobodeno materialnega nosilca in s tem tudi zla, ki je doma tukaj.

KONEC