

Besedila-filmi in video knjige

Janez Strehovec

V digitalni internetski kulturi so vedno bolj odvečna, površna in že zelo mimo izrečena stališča, da nekomu bolj od medmrežja ugaja televizijski medij, ima rajši film kot televizijo, rajši bere knjige kot deska po spletu, se mu radio zdi komunikacijsko izzivalnejši medij od svetovnega spleta in fotografija vizualno bogatejša od konglomeratne in mozaične spletne strani. Pisec tega besedila vedno znova odkriva bogastvo vizualnega jezika, ki je lasten fotografiji (še posebno črno-beli), prav tako žarči vizualnost filmov, posnetih na občutljiv zrnati trak, svojevrstno čarobnost, ki jo praviloma ne dosega digitalni video, in tudi radio je še vedno velik izziv za kvalitetno govorno komuniciranje, ki vključuje tudi poslušalcem prijazno interaktivnost. Toda s temi trditvami nismo izrekli nič novega in še manj takšnega, kar bi bilo lahko podlaga za uničujočo kritiko sodobnih medijev in še posebno medmrežja. Popolnoma razumljivo je, da nam stokrat bolj od kakih konfekcijskih digitalnih podob, pogosto pretirano izumetničenih z digitalnim morform, ugajajo tiste, ki so ujete, izrisane in oživiljene na (črno-belem) filmskem traku, toda to ne spreminja dejstva, da je današnja resničnost vedno bolj opredeljena z internetno kulturo, ki je kultura miksanja, remiksanja, hibridizacij in amalgamiranj vseh vrst, in da je internet krovni medij, ki (vampirsko) požira in absorbira vse druge (stare in nove) medije in jih vključuje v svoje aranžmaje; ne gre torej za dilemo televizija ali internet, film ali internet, radio ali internet, temveč se v internetni kulturi večina poglavitnih stvari vrti okrog konstelacije: radio, fotografija, film in televizija preko interneta in na njem. (Nikakor ni nujno, da bo pri tem ostalo, toda ta trenutek je to dominantna paradigma.)

Toda kaj se je zgodilo z besedilom (in tiskom), ali še lahko kljubuje silovitemu medmrežnemu prisvajanju kulturnih vsebin, zvrsti in medijev ter njegovemu oblikovanju novih hibridnih oblik? Najprej zapišimo, da se je tudi digitalno besedilo prilagodilo zahtevam kibernetike, informacijske kulture, digitalnega preoblikovanja in posebnih učinkov, filmski logiki sekvenčenja gibljivih podob in ekonomičnega jezikovnega izražanja, ki se mu v angleščini reče *elevator pitch*. Pomen te tujke bi bila kratka verbalna predstavitev izdelka ali osebe z namenom udarne promocije. Členjena in pripravljena mora biti tako, da takoj pritegne poslušalca oziroma sogovornika, ga zainteresira in zadene. Da doseže takšen učinek, mora biti kratka, ne sme trajati dlje kot vožnja z dvigalom v kaki sodobni stolpnici (torej 30 sekund), prav tako pa mora biti izražena v kar se da ekonomičnem jeziku (»dolgem« 100 do 150 besed), v katerem ni odvečnega nakladanja, ampak je vse povedano zelo naravnost. Jezik takšnih sporočil je pogosto celo še bolj stopnjevan v svoji ekonomičnosti in udarnosti na spletnih straneh, kjer se srečujemo z jezikom skrajno zgoščenih gesel (nastalih s kopičenjem samostalnikov), ki so razvrščena kot t. i. izstrelki, lahko pa najde svojo vlogo tudi pri t. i. kriznih *breaking news*, ki kot gibljivi trakovi besedišč tečejo v spodnjem pasu televizijske slike novičarskih družb ali, bolje, tovarn, kakršna je CNN. Ekonomičen, poenostavljen in promocijskim obljubam namenjen jezik se giblje tudi po LED zaslonih, vključenih v nočno mestno svetlobno pokrajino na velikih prikazovalnikih, z za medij značilnimi okrajšavami in ikonami emocij (na primer smeško) pa vstopa tudi v jezik elektronske pošte in sms sporočil.

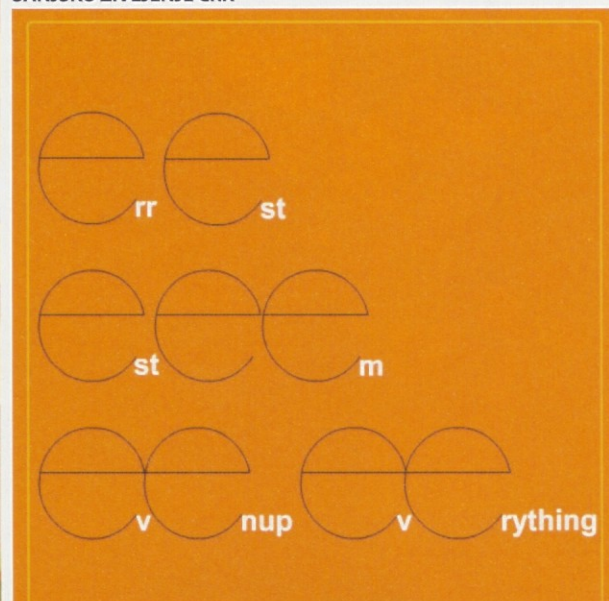
Na spletnih straneh, portalih in internetnih zbirkah dokumentov (recimo Googlovih) se srečujemo tudi z besedili, ki zapuščajo tiskano stran in se selijo na zaslon ne le osebnega

ali prenosnega računalnika, temveč tudi dlančnikov, navigatorjev in mobilnih telefonov. Ob zgoščenosti, ekonomičnosti, promocijski udarnosti, okrajšavah in kratkih časovnih intervalih, glede na katere se takšna besedila tudi členijo in predvajajo, pa so zanje bistvene še številne druge posebnosti, ki izhajajo iz same materialnosti in celo fizikalnosti vmesnikov, na katerih se prikazujejo, in pomnilnih enot, v katerih so shranjena. Živimo v kulturi vmesnikov in digitalno besedilo, shranjeno na pomnilni enoti, iz katere ga lahko kadarkoli priključimo, je prikazano na zaslonu, kjer je – urejeno in nadzorovano s programsko opremo – predmet številnih uporabniških manipulacij. Ko ga bralec-uporabnik priključi na zaslon, ga lahko poljubno deli, reže, kopira, premešča, stopa v interakcije z njim preko miške, tipkovnice in drsnika, vanj vnaša podobe in zvočne podatkovne enote, s hiper-povezavami ga poveže z drugimi besedili in mu odpre številne aplikacije: pošlje ga lahko v natis na najbližjem tiskalniku, predloži ga uredniku kake revije, knjige ali založbe, lahko pa mu namení samosvoje življenje v oblikah socialnega mreženja (recimo na blogih, pri opcijah, ki jih ponuja Facebook ipd.).

Beseda-podoba-gibanje in besedilo-film

S tem še zdaleč nismo povedali vsega o digitalnih besedilih, vedno bolj namenjenih medmrežnemu prometu in komuniciranju, pa tudi mobilnim zaslonskim napravam (dlančniki, mobilni telefoni, bralniki). Najprej se ustavimo pri osnovni enoti takšnega besedila, to je beseda. Kaj se je v tej novi konstelaciji z njo zgodilo? Postala je *beseda-podoba-gibanje* (skovanka Janeza Strehovca, op.a.), postavljena je v tekst kot v besedilno pokrajino. Ko gre za pokrajino, smo pri podobah in poudarjenih vizualnih učinkih. Digitalna besedila z udarnimi gesli, členjenimi kot izstrelki (da danes, v poplavi informacij in drugih kulturnih vsebin kaj opaziš, moraš biti preprosto rečeno zadet od njih), se vedno manj ozirajo na slovnico naravnih jezikov, zato pa toliko bolj upoštevajo prostorsko slovnico, se pravi, da je zanje pomemben tudi jezik vizualnega prostora, se pravi, kje (in kako) se bo umestila verbalna enota (recimo na spletni strani), kar takšna besedila vsaj delno povezuje tudi z (neo)avantgardističnimi iskanji na področju konkretne in vizualne poezije. Bo zgoraj ali spodaj, levo ali desno, na robu ali pod njim – vse to so vprašanja, ki postajajo pomembna za definiranje digitalnega besedila. In ne gre le za slovnico prostora, ampak tudi časa, ki vključuje lastnosti, kot so *prej* ali *pozneje*, *še-ne* ali *že*. V novomedijski pokrajini je tudi besedilo stopilo v način filmskega predstavljanja, odvija in zapleta se po logiki gibljivih podob, kajti v spletni resničnosti je vedno več gibljivega teksta, še posebno pri tistih besedilih, ki imajo aspiracije po umestitvi v literarni kontekst, kar pomeni, da gre za kinetična oziroma animirana besedila (in tudi v tem mediju že uveljavljeno digitalno animirano poezijo, ki ni tuja niti slovenskemu avtorju digitalne poezije Jaki Železnikarju).

SANJSKO ŽIVLJENJE ČRK



V kulturi vmesnikov in v softverski družbi se karte mešajo na novo. Zapisali smo softverska družba, kajti sprenevedali bi se, če bi programe razumevali le kot nevtralna orodja in s tem prezrli njihovo pomembno kulturno funkcijo. Če pomislimo na priljubljeni PowerPoint, vidimo, da se srečujemo s predstavitvenim programskim orodjem, ki še tako zapletene miselne obrazce subtilno poenostavi na nizanje podob nekakšne vizualne pripovedke, ob kateri je občinstvo očarano nad njenimi všečnimi učinki, členjenimi v poenostavljenih shemah, podobah in verbalnih geslih, toda ves mentalni napor, ki je privedel do njih, je pahnjen na rob in preko njega. Bogastvo konfliktnega in kriznega jezika ter zahtevna konceptualizacija, povezana z zapletenimi vračanja k izhodiščni hipotezi in pogostimi tavanji v temi, sta se umaknili recimo kar na omejen čas reduciranemu performansu všečnih podob. Zapisali smo performans, in ko gre za PowerPoint, je njegov uporabnik v javnih prostorih bolj performer kot pa kak ezoterični teoretik. Ko gre za področje digitalne literature, spodbujajo programska oprema in njeni prijemi celo oblikovanje novih teoretskih konceptov in naprav; tako že govorimo o digitalni poeziji v Flashu, Shockwavu in JavaScriptu in o »zumirani pripovedi«. Slednjo je uvedla Aya Karpinska, avtorica mladinske digitalne povesti *Shadows Never Sleep*, ki je namenjena predvajanju na Jabolkovem *i-phonu*, za katerega je, podobno kot za *i-pod touch* istega proizvajalca, značilna predvsem mlademu uporabniku prijazna funkcija povečevanja, ki omogoča bralcu zelo intimen, taktilni pristop do prikazanega besedila.

Omenili smo taktilni pristop, kajti tudi v tradicionalnih zahodnih kulturah omalovaževan čut dotik postaja v medmrežni in digitalni kulturi vedno pomembnejši. Nagovarjajo ga sodobni vmesniki, recimo igralna palica, miška, tipkovnica in zaslon na dotik, prav tako pa se ta čut povezuje tudi z drugimi čuti, recimo z vidom, kar omogoča novo, hibridno obliko videnja na podlagi t.i. taktilnega gledanja, o čemer je pisal avtor tega besedila podrobneje v svoji knjigi *Besedilo in novi mediji* (LUD Literatura, 2007). Hibridnost in hibridizacije, stopnjevanje celo do pravcatega amalgamiranja, so tudi pomembna značilnost novomedijske kulture; pomislimo le na spletne strani in portale, na katerih brez težav soobstajajo besedila, zvočne enote ter statične in gibljive podobe. Ker nas v tem članku še posebej zanimajo digitalna besedila in nove možnosti njihovega predvajanja, naj tu opozorimo na zadnjo novost, in sicer na video knjigo, ki se ji v angleščini reče *vook*. Gre za skovanko iz videa in knjige (angl. book), katere izvedenka na področju poimenovanja novega branja-gledanja je angl. *veading*.

Digitalna, še posebno na medmrežje postavljena besedila niso za bralce nič manjši izziv kot za avtorje, kajti omogočajo jim nove oblike druženja z besedilom, ki se bistveno loči od tistega, značilnega za tiskano knjigo, revijo ali časopis. Že sama narava digitalne besede, ki je na računalniškem zaslonu postavljena tudi z upoštevanjem prostorske (in časovne) slovnice, vabi bralce k hibridnemu (in skakajočemu) branju-gledanju (pa tudi dotikanju, če je besedilo recimo na mobil-



nem telefonu z zaslonom na dotik ali na dlančniku, kjer črke intimno priključimo z dotikom konice paličice na virtualni tipkovnici), prav tako pa so velik izziv novim izkušanjem besedila tudi navigacijski vmesniki, od miške do drsnika. Digitalno besedilo, priklicano na zaslon iz pomnilne enote, je surovina, primerna za različne posege in spreminjanja; lahko ga beremo in hkrati podčrtujemo, pišemo vanj, premetavamo sem in tja označene enote, kopiramo, vnašamo vanj nova besedila (pa tudi večmedijske vsebine) in povezujemo preko hiperpovezav z drugimi besedili. Branje je tudi gledanje (ter poslušanje in dotikanje), zato ni naključje, da je e-pesnik Brian Kim Stefans na konec svoje animirane pesmi *Sanjsko življenje črk* dodal stavek »Hvala, ker ste gledali«, kajti bolj kot za tradicionalno branje v smislu dešifriranja pomenov gre pri njej za intenzivno gledanje vizualne zgodbe črk in z njimi povezanih besed, ki so členjene v razgibanem času. Srečujemo se s pravcatim filmom o abecedi, v kateri je vsaki črki namenjena posebna vloga (*The Dreamlife of Letters*, 2000, Brian Kim Stefans). In ker je branje na zaslonih razprostrtih digitalnih besedil bistveno povezano z bralčevim delom z vmesniki, je pisec tega članka takšno novo obliko branja poimenoval branje s pomočjo računalniške miške.

Ali pretiravamo s tem, ko tolikšno pozornost namenjamo vrsti naprav in postopkov, s katerimi se manipulira in nadzoruje digitalno besedilo? Kajti tudi ono se, kadar ima literarne ambicije, usmerja k vprašanju *potujitve* in situacionističnega *détournement* v okviru novomedijske kulture, se pravi, da vsakdanjo stvar izreče, opiše, kontrastira, preigra in tudi definira na način, ki visokofrekvenčno odstopa od bralčevih oziroma uporabnikovih pričakovanj. Verjetno ne pretiravamo, kajti pri novomedijskih kulturnih vsebinah se materialnost označevalca tesno prepleta z materialnostjo vmesnikov, in softverske kategorije postajajo do določene mere celo bistvene za definiranje njihovih literarnih posebnosti.

Nadaljevanje in zaključek eseja, v katerem se Janez Strehovec ukvarja z »video knjigo za skakajoče branje-gledanje-klíkanje«, v naslednji številki Ekrana.