

# Elektronsko literarno besedilo, ki se briše in izginja

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

*Novi mediji, internet stvari, vseprisotno kompjutiranje, družbeno mreženje in postinternetska umetnost ne nagovarjajo samo podobe in vizualnega, ampak se usmerjajo tudi k besedilnemu in odkrivajo njegove nove možnosti. V paradigmi novih medijev in digitalnega članek na nov način pristopa tudi k vprašanju izginjajočega in brisanega besedila, ki je bilo postavljeno že z moderno poezijo. To problematiko povezujemo z Benjaminovo teorijo druge tehnike, katere implikacije odkrivamo tudi na področju igrivega in bogatega izkustva.*

Ključne besede: elektronska literatura / nove tehnologije / novi mediji / kulturne inovacije / Benjamin, Walter / izkustvo verbalnega / tekst, ki izginja

Kaj prinašajo tehniške inovacije informacijske družbe v literarno, na tisk in literarni kanon vezano kulturo? So znanilke poenostavitve, mcdonaldizacije, trivializacije, profanizacije in poenostavitve jezika, novega barbarstva ter slabitve izkustva in sposobnosti pripovedovanja zgodb? Zadevajo le tehniške podlage pisave, sredstva pisanja, hranjenje izdelkov pisanja (tekstov) in njihovo diseminacijo? Namen tega članka je, da poišče odgovore na ta vprašanja s pomočjo premisleka o naravi novih medijev in tehnologij in o posebnostih izkustva in zaznavanja, ki ob njih nastaja. V nasprotju s tezo o krnitvi izkustva v dobi informacij nas zanima njegovo preoblikovanje v, tu referiramo na Benjaminovo tezo o drugi tehniki, drugo izkustvo, in sicer takšno, ki temelji na novih oblikah utelešenosti, razširjeni čutnosti in novih oblikah zaznavanja s pomočjo novih tehnologij. Podobno kot demontaža izkustva zaradi razmaha tehnologij, ki so kozmične in vedno manj odvisne od pogojev življenja na Zemlji (stališče francoskega teoretika Lyotarda), ogroža literaturo, vraščeno v lokalne in etnokulturne kontekste, tako je novo, drugačno izkustvo spodbujeno z novimi tehnologijami, vir novih oblik pripovedovanja zgodb, nove besedilnosti in nove pismenosti. Zastavljamo pa si tudi vprašanje, kako novi mediji in tehnologije vplivajo na tiskano literaturo.

V sedanjosti smo sodobniki velikih sprememb, ki vplivajo na načine, kako posameznik pristopa k medijski pokrajini. Nove tehnologije in me-

diji so postali kulturna orodja, ki prispevajo k širjenju posameznikovega zaznavanja in izkušanja. Softver nikakor ni nevtralen, ampak je orodje, ki bistveno profilira preko njega oblikovane kulturne vsebine. Komuniciranje preko družbenih omrežij, življenje z algoritmi, ki nam določajo prijatelje, identiteto in navade (Cheney-Lippold), vseprisotno kompjutiranje (Ekman), internet stvari, ki stvari spreminja v hibridne entitete s pametnimi moduli, prilagajanje preferencam uporabnikov v okviru prosumpcije (ki povezuje konsumpcijo in produkcijo), trgovanje z derivati na finančnih trgih (kot simbol globalne spekulativne aktivnosti, ki nima referenčnega okvira v materialnih podlagah) in življenje v ritmu izrednih novic ogrožajo tradicionalne kulturne vsebine in obrazce.

### **Literarni intelektualci in vprašanje kulturnih inovacij**

Te spremembe zadevajo tudi kulturne inovacije, kar je teoretik novih medijev Lev Manovič v besedilu, ki je posprenilo *The New Media Reader* (2003), opisal z besedami, da »ni ta knjiga samo antologija novih medijev, temveč tudi prvi poskus radikalno nove zgodovine moderne kulture – pogled iz prihodnosti, ko bo še več ljudi spoznalo, da so bili resnični kulturni inovatorji v zadnjih desetletjih dvajsetega stoletja oblikovalci vmesnikov, ustvarjalci računalniških iger, režiserji glasbenih video spotov in didžeji – bolj kot pisatelji, filmarji in pisatelji, katerih področja so ostala relativno stabilna v tistem zgodovinskem obdobju.« (16) Srečujemo se s pogledom, ki usmerja k prevrednotenju na področju kulturnih inovacij; namesto predstavnikov literarne kulture, se pravi znanstvenikov s področja humanistike in literatov, stopajo v ospredje znanstveniki in inženirji, dejavni na področju softvera in oblikovanja novomedijskih vsebin. To nedvomno izhaja iz dejstva, da smo sodobniki zamenjav paradigem v smislu, da danes stopajo v ospredje popularna, medijska, softverska, vmesniška in algoritemska kultura. Že takoj zapišimo, da Manovičevemu pogledu na velike inovatorje v sedanjosti lahko ugovarjamo z očitkom, da fetišizira naravoslovje in z informatiko podprte tehnološke znanosti. Številni literarni intelektualci danes ne čutijo potrebe, da bi šli v korak z razvojem trendovskih in komercializiranih tehnoloških znanosti; prepričani so, da inovacije tehnološke znanosti niso edine inovacije.

Pri Manovičevem stališču do inovacij je relevantno, da pisatelje omejnja le kot predstavnike področja, ki je relativno stabilno, se pravi, da se pretežno generira in reproducira neodvisno od sprememb pri kulturnih inovacijah. To v praksi tudi pomeni, da gre v primeru literature-kot-jo-poznamo za produkcijo, ki je močno institucionalizirana, branjena z znan-

stvenimi in kritiškimi diskurzi in sprejeta kot podlaga literarne pismenosti. Ob omenjenem Manovičevem pogledu se zato postavlja vprašanje, ali se lahko strinjamo s pogledi, ki med kulturne inovatorje v sedanosti ne prištevajo več pisateljev, ki so s svojimi deli odpirali nova poglavja v kulturni zgodovini zahoda? Shakespearove igre so utirale pot k novemu izkušanjju temeljnih bivanjskih obrazcev, vrsta del evropskega modernizma in avantgarde (recimo Mallarméjeva poezija, Joyceovi romani, Beckettove in Brechtove drame) sovpadajo, seveda po analogiji in ob upoštevanju specifik literarnega medija, z velikimi spremembami slike sveta, h kateri so na področju znanosti prispevali postevklidska geometrija, relativnostna teorija in kvantna fizika. Če lahko inovacijo razumemo kot produkcijo novih idej, potem je to področje dejansko blizu literaturi in to ne le smislu iskanja ekvivalenta znanstvenim in tehničkim inovacijam, ampak tudi v smislu produkcije avtonomnih literarnih inovacij.

Literarno področje s svojimi institucijami v dobi uvodoma opisanih velikih sprememb je relativno stabilno, neoavantgarde 60. in 70. let 20. stoletja z ekscesnimi hepeningi in performansi (recimo dunajski akcionizem) so bile zadnje gibanje, ki je močnejše vznemirilo moralo najširše javnosti, vendar pa so posamezni pisatelji v 20. stoletju tudi veliko prispevali k razumevanju prav tistega sveta (tehnološki), v katerem v sedanosti srečujemo najbolj odmevne inovacije, torej h kibernetični, informatični, vmesniški, softverski in algoritemski kulturi, čeprav so za to uporabili tradicionalni, tiskani literarni medij. Že v novomedijsko berilo, v katerega uvaja Manovičev tekst, sta urednika Monfort in Wardrip-Fruin umestila Borgesa (*Vrt s potmi, ki se cepijo*, 1941) in Burroughsa (*Cut-up metoda Briona Gysina*, 1962), in ko govorimo o inovacijah, povezanih s kiberprostorom, virtualno resničnostjo in mobilnimi mediji, so pionirske vizije za ta področja razvijali avtorji kiberpankove ZF, še posebno William Gibson s svojimi romani. Njegov opis kiberprostora iz *Nevromanta* (1984) je kljub metaforičnosti tako prepričljiv in izviren, da ga je v svojih besedilih navedla vrsta humanističnih in naravoslovnih znanstvenikov. Mislimo na ta navedek:

Kiberprostor. Skupna halucinacija, ki jo vsak dan doživijo milijarde povsem legitimnih operaterjev, povsod na svetu, celo otroci, ki se učijo matematičnih pojmov [...] Grafična predstavitev podatkov, abstrahiranih iz bank vseh računalnikov človeškega sistema. Nepredstavljiva kompleksnost. Svetlobni žarki, razporejeni v neprostoru uma, gruča in ozvezdja podatkov. Odmikajo se, kakor mestne luči [...] (61)

Z metaforo o skupni halucinaciji operaterjev ob grafični predstavitvi podatkovnih zbirk je Gibson dejansko anticipiral delo na med seboj povezanih računalnikih in ob oblakih podatkov, s katerim se srečujejo upravniki sistemov, borzni posredniki in kontrolorji vseh vrst prometa v sedanosti.

Vprašanja o kulturnih inovatorjih nas usmerjajo k novim medijem, ki so tudi umetniška sredstva v sodobni umetnosti, novomedijski umetnosti in elektronski literaturi. Slednja se ukvarja z usodo besedila (pa tudi črke, besede, zgodbe in pismenosti) v času novih medijev, vendar pa gre pri njej za področje, ki ima malo skupnega z na tisk vezano literaturo in njeno literarnostjo. Srečujemo se z besedilno prakso, ki nikakor ni priljubljena med literarnimi intelektualci in avtorji tiskane literature, kajti ne le da jo ignorirajo, ampak jo tudi zavračajo v smislu tehnološkega determinizma in z očitkom o fetišiziranju tehniških in softverskih podlag pri e-literarnih projektih, ki so dejansko odločilne za njihovo generiranje. Izživljanje s posebnimi visokotehnološkimi učinki na račun pomena je tudi eden izmed poglavitnih očitkov tej novomedijski praksi (Simanowski).

### **Tehnološki in softverski determinizem**

Ti očitki so do določene mere upravičeni. Tehnološki determinizem in v posameznih primerih tudi pretirano poudarjanje softvera (recimo kar softverski determinizem) v elektronski literaturi temeljita na podmeni, da je tehnologija bistvena za razvoj literarnega področja. Dejansko gre za nevarnost, ki izhaja iz tega, da se literarno ustvarjalnost reducira na derivat tehniških inovacij in naprednega softvera, kar demonstrirajo nekatera gibanja na področju digitalne poezije. Znane so povezave hipertekstne fikcije s programom Storyspace (razvili so ga pri Eastgate Systems), prav tako pa je program vektorske grafike in animacije Flash (ob koncu 90. let 20. stoletja) vplival na animirano poezijo in različne usmeritve novomedijske umetnosti (Manovič je v tej zvezi pisal o Flashovi generaciji).

Tehnološki determinizem je tukaj dejansko softverski determinizem, ob njiju pa naj omenimo še tehnološki imaginarij (Medosch) kot ideologijo, ki tudi bremeni ustvarjalnost v novih medijih. Mislimo na ideologijo-v-podobah, ki jo širijo tehnnoznanosti s svojimi zgodbami (recimo o Higgsovem bozonu, kloniranju, fraktalih, črnih luknjah, DNK zapisu, nanotehnologiji), s katerimi svoje iznajdbe pospremiijo med najširšo publiko. Videti je, da tehnološke inovacije ne zadostujejo, nujne so tudi zgodbe, ki jih ob njih pripovedujejo tehnnoznanosti in zanje konstitutivni kritiški in popularizacijski diskurzi s svojimi novimi miti. Pomislimo le na obet tehnologije virtualna resničnost, ob kateri so posneli vrsto ZF filmov, med njimi *Kosca* (*The Lawnmower Man*, 1992, režija Brett Leonard), ki se je osredotočal na mit o samorazvoju depriviligiranega posameznika s pomočjo napredne tehnologije v tehnološkega nadčloveka. Tudi Stelarcovi performansi (recimo za tretjo roko) so bili pospremljeni z zgodbami o

pomanjkljivosti človeškega telesa in o tako rekoč eshatoloških širjenjih njegovega fizičnega dizajna s pomočjo naprednih tehnologij.

Tehnoznanosti so v sedanjosti vedno bolj performativne, opravičujejo se s podobami in spektakli, kot bi šlo za znanstveno fantastiko, in tudi znanstveniki sami izvajajo svoje nastope na konferencah in sejmih kot privlačne interaktivne performanse. Tu naj omenimo Salterjevo misel, da »postaja performans ena osrednjih paradigem za 21. stoletje, ne samo v umetnosti, ampak tudi v znanosti« (np). Performativna znanost posega po telesu in podobah, prav tako pa so znanstvene in tehnološke paradigme tudi jedro metafor v različnih umetniških zvrsteh. Tu naj ponovno spomnimo na Gibsonovega *Nevromanta*, ki že uvodoma za opis vremena poseže po primerjavi iz tehnike: »Nebo nad pristaniščem je imelo barvo televizijskega zaslona, na katerem se je program že iztekel.« (7)

Tehnološki imaginarij razvija v svojih zgodbah tudi utopične projekte, recimo scenarije o novih, vedno bolj zmogljivih robotih, ki bodo vstopali v naše življenje (Moravec), o kiberplatonističnem preživetju posameznika, osvobojenega telesnih omejitev, prav tako pa tudi zgodbe o katastrofah, v katerih lahko, ko gre za ZF filme, prepoznavamo kot junaka celo kalifornijski Los Angeles, ki se pojavlja v različnih apokaliptičnih in postapokaliptičnih filmih, in sicer tako v ledenih kot vročih, vulkanskih filmskih variantah. Mislimo na filme *Independence Day* (1996), *Escape from L. A.* (1996), *Volcano* (1997), *The Day After Tomorrow* (2004), *Resident Evil: Afterlife* (2010) in *Battle in Los Angeles* (2011). Ideološke pripovedi in podobe o prelomnih obetih novih tehnologij so spremljale tudi kontekst novomedijske umetnosti v 90. letih 20. stoletja, še posebno v okviru festivala Ars Electronica (Linz, Avstrija), ki je kot Hollywood novomedijske (elektronske) umetnosti umeščal to prakso v zgodbe (in mite) tehnoznanosti in novih tehnologij.

## **Literatura-kot-jo-poznamo in tehnologije**

Ob vplivih novomedijskih inovacij na kulturnih in umetniških področjih lahko ugotavljamo poenostavitve, ki izhajajo iz pravkar opisanega tehnološkega in softverskega determinizma ter ideologije tehnoinimarija, vendar pa tehnološke (in softverske) inovacije vplivajo tudi na poznano, na tisk vezano literaturo. Dotaknili se bomo le nekaj bistvenih. Literatura-kot-jo-poznamo je povezana z Gutenbergovim izumom tiska, se pravi z institucijo tiskane knjige ter praksami hranjenja, reprodukcije in diseminacije, ki so vezane prav na knjižni format ali pa ga skušajo ponoviti v elektronski obliki (primer zanjo je Amazonov e-bralnik Kindle). Vsekakor pa lahko, prav na podlagi dosedanjega toka razmišljanj v tem članku, ugotavljamo

tudi vrsto vplivov novih medijev in tehnologij na pisanje tiskane literature. V svoji knjigi *Gramofon, film in pisalni stroj* je Friedrich A. Kittler navedel Nietzschejevo misel iz njegove pisemske korespondence: »[...] naša orodja za pisanje tudi delujejo na naše misli« (200), s katero je opozoril na dejstvo, da – rečeno v sodobnem jeziku – vmesnik profilira sporočilo, kar na področju pisanja pomeni, da naprave, ki jih uporabljamo pri pisanju, vplivajo na tok naših misli in na organizacijo besedila, njegovo hranjenje in širjenje.

Uporaba urejevalnikov besedil omogoča fleksibilno pisanje, v katerem je stalno prisotna (in pogosto tudi uporabljena) možnost ukaza »odreži in prilipi«, prav tako enostavno brisanje besed, stavkov in odstavkov, vključevanje besedila, ki je bilo napisano na drugih nosilcih (recimo mobilnikih in tabličnih računalnikih), in tistega, ki je nastalo z drugačno modalnostjo pisanja (recimo z mehanskim pisalnim strojem ali peresom), potem pa je bilo skenirano, ali pa je bilo shranjeno med Googlovimi dokumenti ali v Dropboxu. Sodobni avtorji (tako pisatelji leposlovja kot strokovnih besedil) pišejo s pomočjo internetnih iskalnikov, mobilnih aplikacij in oblaka. Ko se sredi pisanja znajdejo pred neznanko, jo z nekaj kliki (ali dotiki v primeru pametne naprave z zaslonom na dotik) razrešijo in nadaljujejo z delom. Škarje, potrebne za *cut-up* metodo (Bourroughs) in tehniko kolažev, niso več potrebne, urejevalniki besedil že dolgo omogočajo enostavno preurejanje besedilnih enot, ne da bi bili za to potrebni mehanski postopki.

Vir tkanja zgodb tudi ni samo čista domišljija, se pravi podobe iz preteklosti, izkušnje, sanj in spomina, pisatelju nikakor ni treba segati daleč v rezervoar motivov, kar je v tradicionalni, recimo kar pred-internetni paradigmi zahtevalo odklop, zapustitev praktičnega stališča in prehod v estetsko; danes dobi pripovedovalec zgodb veliko gradiva že s pomočjo klika ali dveh, dotika ali dveh in to lahko takoj uporabi. Skušnjava rezervoarja podob, sintagem, zvokov, hrupa, ki je tako rekoč vsak trenutek na dosegu, je pogosto prevelika, zato začenja pisec postopke izmišljanja dopolnjevati tudi z rabo podatkov iz svojih zasebnih podatkovnih zbirk. In s tem, ko pristane na pisanje s pomočjo vključenega internetnega iskalnika in v računalniku ali na drugih z njim povezanih enotah shranjenih in uporabljenih (verbalnih, slikovnih, zvočnih) podatkovnih zbirk, se začne nehote spreminjati tudi ritem njegovega pisanja; besedilo sestavlja hitreje, njegovo tkanje domišljijev svetov postaja pogosto moteno s prekinitvami, povzročenimi s spletnim in drugim računalniškim iskanjem. Preprosto rečeno, skakajoče in s kliki opredeljeno seganje k različnim virom se pozna v slogu pisanj. Avtor e-literature Mark Amerika je v tej zvezi že pred desetletjem in več opozarjal na vplive resničnosti klikanja.

Ker pri novih medijih nikakor ne gre samo za tehniške aspekte, ampak so ti mediji spreminjevalci zaznavanja in mišljenjskih obrazcev, je ob vpli-

vu mcdonaldizacije jezika, slengov, angleščine kot *lingue france* in modnega poudarjanja vizualnega aspekta oblikovanja besedil v trendovskem pisanju potrebno omeniti tudi oblikovanje kratkih, celo minimalističnih formatov. Novi mediji vpeljujejo mtv-jevsko zgodbo, se pravi zgodbo, ki se pove v kar se da zgoščenem času, kot bi šlo za popularni MTV video ali *elevator-pitch* (angl. izraz za poslovno, kar se da ekonomično predstavitev, reducirano na čas vožnje z dvigalom), lahko pa vplivajo tudi na daljšo pripoved, da se preoblikuje v zaporedje kratkih enot, ki takoj pritegnejo bralčevo pozornost. Dejansko se vse vrti okrog v sedanjosti zožene bralčeve/gledalčeve/poslušalčeve pozornosti, ki jo je treba zainteresirati kar se da hitro, torej bistveno hitreje kot s čakanjem na obisk metafizičnih kvalitiet v znanem opisu Romana Ingardna,<sup>1</sup> in ki je tudi vedno bolj zahtevna spričo množice vsebin, ki so stalno na voljo in prispevajo k verbalnemu in tudi vizualnemu onesnaževanju (recimo opazen del gibljevih podob na YouTubeu).

## **Novi mediji in slabitev izkustva v svetu informacij**

Vključitev literarnega besedila v širšo konstelacijo novih medijev, tehnologij in informacijske družbe spremlja tudi kritika teh medijev s strani kritične teorije družbe (in kulture), ki je še veliko bolj uničujoča od očitkov o tehnološkem in softverskem determinizmu. Izhaja iz dejstva, da (novi) mediji ne vplivajo le na digitalno besedilnost, na njenega bralca in na način, kako se ta bere, ampak zadevajo tudi usodo zgodbe in načine, kako se ta pripoveduje in organizira. Ker so novi mediji bistveni za informacijsko družbo, velja v določeni meri tudi zanje kritika informacij in njihovega konteksta, h kateri je prispeval Walter Benjamin s svojim *Pripovedovalcem*. Naš pridržek »v določeni meri«, pomeni, da se zavedamo, da se je Benjaminova kritika nanašala na množične medije v času med obema svetovnjima vojnama, se pravi predvsem na tisk, in da jo le v omejenem obsegu lahko uporabimo danes, ko gre za novo modalnost informacij in interaktivne, preferencam bralca-pisca prilagojene medije (recimo bloge in druge verbalne objave na družbenih omrežjih). »Vse redkeje srečujemo ljudi, ki znajo ustrezno pripovedovati zgodbo. Vedno bolj pogosto smo v zadregi, ko je izražena želja, da bi prisluhnili zgodbi. Videti je, kot da bi nam bilo odvzeto tisto, kar se je zdelo neločljivo od nas, najvarnejše od vsega, kar imamo, namreč sposobnost, da si izmenjujemo izkustva. Eden od vzrokov za to je jasen: izkustvo izgublja na vrednosti.« (Benjamin, »Der Erzähler« 409)

Benjamin povezuje sposobnost za pripovedovanje zgodb s sposobnostjo za izmenjavo izkustev. Ne le ta sposobnost, ampak tudi izkustvo samo je postalo ogroženo v svetu medijev (Benjamin omenja časopis),

kjer pridobivajo na veljavi šokantne informacije (danes bi jih opisali z angl. izrazom *breaking news*), ki jih zoperstavlja zgodbam kot nosilkam dolgo-trajnega izkustva: »Vrednost informacije ne preživi trenutka, v katerem je bila nova. Živi le tisti trenutek; povsem se mu mora predati in se mu posvetiti brez izgubljanja časa. Z zgodbo je drugače. Se ne širi. Svojo moč ohranja ter zgošča in jo je sposobna izraziti celo čez veliko časa« (416). Informacija abstrahira od izkustva, njegove zgodovinskosti in konteksta, skuša usmerjati dogodke, artikulira se v zapisih, ki v primeru časopisa bralcu ne puščajo veliko domišljije. Vse poteka na abstraktni ravni, medtem ko je izkustvo zgodbe prizemljeno in individualizirano, kar pomeni, da se zgodbe drži »sled pripovedovalca zgodb na način, kot so na glineni skodeli vtisnjene sledi lončarjeve roke« (418). Zgodbe so avtorske, so delo pripovedovalca, in črpajo iz zaloge časov, ki so njihov zaveznik. Z njimi je povezano izkustvo v smislu nemškega *Erfahrung*,<sup>2</sup> se pravi izkustvo kot dolgo-trajna izkušnja, ki integrira preteklo in prihodnje v kolektivnem spominu. To vrsto izkustva loči Benjamin od doživetja v smislu nem. izraza *Erlebnis* (hermetično in subjektivno kratkotrajno izkustvo, ki ni primerno za literarno kompozicijo).

Vprašanje slabitve izkustva, omenjenega v eseju *Pripovedovalec*, je Benjamin radikaliziral v besedilih o Baudelairu, kjer je ta pojav povezal z razpadom avre v doživetju šoka. »Izkusiti avro pojava pomeni omogočiti mu, da vrne pogled.« (Benjamin, »Über« 646–647) V množičnih medijih, utemeljenih na reprodukciji in doživljanju šoka, ne slabi le avratično izkustvo, ampak izginja tudi sposobnost, da se nekomu vrne pogled, kar destabilizira srečanja z drugim. Prav merilo »vrnjenega pogleda« je bistveno za določitev bogatega, polnega, komunikativnega izkustva. Ko gre za informacije in njihov jezik, nam nihče oziroma nič ne vrača pogleda. Nasprotno, na podlagi našega zanimanja za različne vrste informacij s področij politike, nakupov, potovanj, športa, mode, kozmetike nas začno zasledovati algoritmi spletnih podjetij; ne vrnejo nam pogleda, ampak nam ponudijo oglase za izdelke, ki statistično ustrezajo našim preferencam. Nismo obravnavani kot sogovorniki, ampak kot potencialni kupci.

Nič manj radikalen v kritiki informacij in njihovega vpliva na kulturno produkcijo ni francoski teoretik postmodernizma Jean-François Lyotard, ki je področje informacij umestil onstran etnokulturnih, prizemljenih praks in jih postavil v kozmično konstelacijo. »Pomen tehnologij, ki se osredotočajo na elektroniko in obdelavo podatkov, temelji na dejstvu, da naredijo programiranje in nadzorovanje pomnjenja, tj. sintezo različnih časov v enem, manj odvisno od pogojev življenja na Zemlji.« (35) Tehnologije, ki so podlaga informacijam, niso prizemljene, na svojih izdelkih ne povzročajo sledi, ki bi bile podobne sledem lončarjeve roke na



glineni skodeli, zato ne prispevajo k izkustvu v pomenu Benjaminovega koncepta *Erfahrung*. Da bi se komunikacijske tehnologije ognile omejitvam, ki izhajajo iz prizemljenosti njihovega sprejemnika – človeškega telesa, si prizadevajo celo po oblikovanju novega, z visokimi tehnologijami podprtega telesa, ki bi bilo prilagojeno zunajzemeljskim pogojem življenja. V postdigitalni dobi, v kateri se analogno in digitalno brezšivno povezujeta, lahko ugotavljamo, da so »hibridi človeka in stroja danes mnogo bolj kompleksni in sofisticirani; razširitve teles v digitalne prostore so s seboj prinesle še večje zabrisovanje meja med tehnološkim in karnalnim, med umetnim in naravnim.« (Murnik 146)

Ne le področje informacij, ampak tudi elektronske tehnologije in omrežja uhajajo logiki (tudi času in prostoru), ki obvladuje zemeljsko življenje in njene kulture, trdi Lyotard, kar ima lahko tudi posledice za umetnost, ki se osredotoča na te tehnologije in mreže (torej novomedijsko umetnost in elektronsko literaturo). Po analogiji bi lahko sklepali, da sta tudi oni manj ranljivi, ko gre za spremembe, ki zadevajo pogoje življenja na Zemlji (je morda v tem tudi njuna priložnost, da bi preživeli katastrofo na našem planetu?), hkrati pa tuji etnokulturam in tradicionalnim kulturam, kar pomeni, da nista samo globalni, ampak v določenem pogledu kozmični in s tem celo imuni na spremembe, ki zadevajo življenje na Zemlji.

Množični reprodukcijski mediji (v Benjaminovem času so bili to predvsem fotografija, film in tisk, oglašal pa se je tudi že radio, ki je na področju teorije vznemirjal njegovega sopotnika, dramatika Brechta) so znanilci velikih tehnoloških sprememb pri oblikovanju kulturnih in umetniških vsebin. Pri s tehnologijami podprti umetnosti nam mora biti jasno, da je imela vsaka umetnost vedno oporo v določeni tehnologiji, vendar pa je bila osnovna, in sicer reprezentacijska funkcija umetnosti dvignjena nad tehniške posebnosti vsakokratnega medija in nad njegovo vraščenost v materialno kulturo tistega časa. Z zgodovinsko avantgardo (italijanski futurizem, Bauhaus, še posebno dela Lászla Moholy-Nagyja), z neoavantgardami (kinetična, luminokinetična umetnost, umetnost performansa in videa) in še posebno z elektronsko umetnostjo pa so umetniške tehnološke podlage postale bolj poudarjene; niso več le nevidno sredstvo za cilj (kultna, reprezentacijska, politična funkcija umetnosti), ampak se pokažejo s tem, ko investirajo tehnologijo v obliki, ki odstopa od njene običajne, praviloma uporabne funkcije.

## Benjaminov koncept druge tehnike in z njim povezano intenzivno izkustvo

Za razumevanje te razsežnosti tehnologije, ki je podlaga tudi elektronski literaturi, njeni percepciji in razumevanju, je bistven koncept t. i. druge tehnike, razvit v filozofiji Walterja Benjamina. Za razliko od prve tehnike, namenjene, preprosto rečeno, gospodovanju nad naravo, predpostavlja druga tehnika spravo med posameznikom, naravo in kozmosom, dejansko »vmesno igro« med tema soodnosnikoma. Svoj pogled na drugo tehniko, ki ima, kar je ob primeru filma ugotavljal že v svojem eseju o umetniškem delu, terapevtski značaj, je Benjamin opisal v svojem besedilu *K planetariju*, uvrščenim v *Enosmerno ulico*:

Ljudje kot vrsta so sicer že tisočletja na koncu svojega razvoja; človeštvo kot vrsta pa je šele na njenem začetku. Zanj se v tehniki organizira *physis*, v katerem se kontakt s kozmosom razvije na novo in drugače kot pri narodih in družinah. Dovolj je, če se spomnimo na izkustvo hitrosti, s katerim se človeštvo zdaj pripravlja na neskončna potovanja v notranjost časa, da bi tam naletelo na ritme, ki bi bolehnim povrnili moč, kakor so jo včasih iskali v visokih hribih in južnih morjih. Lunaparki so neke vrste sanatoriji. (99)

Tehnika tu ni mišljena kot obvladovanje narave, kot gospostvo nad njo, ampak v veliko manj represivni vlogi posredništva in igre. S takšno tehniko se odpirajo igrive in ekološke možnosti sožitja in alternative gospodovalnemu modelu tehniške industrializacije in fašistični estetizaciji tehnike. Za razumevanje tehnike Benjamin navaja izkustvo hitrosti kot obsesijo italijanskega futurizma in tudi nekaterih drugih umetniških in literarnih eksperimentatorjev (od Burroughsa do Ballarda), s katero se posameznik pripravlja na terapevtska potovanja v notranjost časa, kjer bodo naleteli na zdravilne ritme. Kot sklep te futuristične hipoteze je trditev o lunaparkih kot sanatorijih, s katero je anticipiral resničnost družbe doživetij (mislimo na koncept Gerharda Schulzeja *Erlebnisgesellschaft*) s konca 20. in začetka 21. stoletja, ko postajajo trend tematski parki z vrstami atrakcij, med katerimi je v ospredju vlakec smrti kot arhetip vrtočlavične vožnje.

Ločevanje med prvo in drugo tehniko pri Benjaminu lahko razširimo še na razlikovanje med prvim izkustvom in tistim, ki se od njega bistveno razlikuje. Prvo izkustvo je v Benjaminovih esejih o Baudelairu in pariških pasažah zgodovinsko izkustvo, ki slabi in je stalno ogroženo od prometa, urbanizma, novih tehnologij, vojaškega stroja, industrijskega dela, medtem ko bi drugo predpostavljalo povezavo z drugo tehniko in bi bilo zato prepoznano kot tisto, ki je v vzponu z nastopom novih tehnologij, ima terapevtsko funkcijo (podobno kot pri Benjaminu lunaparki in filmi). In

podobno kot pri drugi tehniki bi tudi pri tem izkustvu lahko ugotavljali, da je prav novomedijska umetnost tista, ob kateri se takšno izkustvo oblikuje in preigrava. Ima, v določenem pogledu, funkcijo laboratorija.

Dejstvo je, da Benjamin ni pisal o drugem izkustvu, zato lahko o njem govorimo le kot o konstrukciji in alternativnem pogledu, po analogiji povezanem s tistimi posebnostmi novomedijskih umetniških projektov, ki uhajajo abstraktnosti in dekontekstualizaciji, ki sta jih Benjamin in Lyotard očitala kulturi informacij. Za drugo izkustvo, vzpostavljeno ob izzivih druge tehnike, je bistveno, da postavlja v ospredje posameznikovo telesnost, zaznavanje ter njegove motorične in proprioceptične aranžmaje. Dispozitiv telo-vmesnik postane bistven za novo izkušanje predmetov, procesov, prostora in časa, gibanja in konceptov. Vmesnik je filter, ki omogoča, da z večjo ostrino vidimo stvari, ki sicer uhajajo naši pozornosti, in tudi tiste, ki jih brez njega sploh ne vidimo; približa nam jih in preko njega jih ugledamo v novi luči, pogosto pokaže na njihovo skrito, temno stran. Za drugo izkustvo je tudi bistvena posameznikova potopitev v medij in izkušanje nematerialnih vsebin v obliki igre in vožnje. Njegovo tekoče sodelovanje v različnih resničnostih je pogoj za njegovo funkcioniranje v sedanjosti. Drugo izkustvo torej obravnavamo kot širitev naravnega izkustva v dobi novih medijev in tehnologij in ga kot takega zoperstavljamo oslabljenemu (in ogroženemu) izkustvu, oblikovanemu zgolj ob srečevanju z informacijami.

Koncept druge tehnike in drugega izkustva lahko uporabimo tudi pri razumevanju elektronske literature kot področja, ki bistvene spodbude prejema od sveta novih medijev, in ob katerem se lahko, še posebno v luči naših uvodnih razmišljanj o kulturnih inovatorjih, vprašamo, ali je e-literatura v resnici inovativno področje? To vprašanje si zastavljamo v letu 2015, po obdobju, opredeljenem s hiperfikcijo (na hipertekst oprta produkcija proznih besedil-blodnjakov-labirintov, ki pri bralcu zbudajo negotovost, recimo dela Michaela Joycea). Ta s svojo kompozicijo ne privlači več veliko bralcev, problematična pa je tudi nova generacija del posthipertekstne fikcije. Možno je celo, da bo e-literatura v sedanji obliki izginila (Eskelinen), saj ni ustvarila velikih sofisticiranih projektov, primerljivih z novomedijsko umetnostjo in industrijo zabave (recimo nove generacije sofisticiranih video iger). Večina del na tem področju je minimalističnih, avtorji razpolagajo s skromnimi sredstvi, izziv je zato le presežek na področju domišljije ali pa njihovo močno družbenokritično ali celo politično sporočilo, kar pa pri e-literaturi ni pogosto uporabljeno.

Tu lahko ugotavljamo, da je vrsta projektov novomedijske umetnosti veliko bolj od e-literarnih vpeta v nove teoretske paradigme in kritično usmerjena do resničnosti. Pomislimo le na taktične medije, umetniški

aktivizem in hektivizem, ki s svojimi radikalnimi projekti (recimo skupine Anonymous, The Yes Men in Electronic Disturbance Theater) širijo prostore političnega z novimi subjekti. Prevlada ameriških avtorjev se je na tem področju izkazala kot neproduktivna, kajti ni jim uspelo uresničiti veliko del, ki bi nagovorila najširšo (umetniško, literarno, kulturno) javnost, ali pa bi opozorili nase z močnimi družbenokritičnimi sporočili, ki so značilni za sedanje projekte dronske umetnosti (recimo Barberjev *Freestone Drone* in Bridlov *Under the Shadow of the Drone*) ter umetnosti mobilnih in lokativnih medijev (recimo projekt Electronic Disturbance Theatra *Transborder Immigrant Tool*).

### Elektronska literatura in tekst, ki izginja

E-literatura izziva predvsem teorijo (Strehovec, »E-Literature«), torej tiste raziskovalce, ki si zastavljajo bistvena vprašanja o današnji usodi teksta in zgodbe ter o digitalni pismenosti. Tu naj omenimo spletno *ELMCIP Knowledge base*, ki je do 14. oktobra 2015 evidentirala 2618 e-literarnih del in kar 2936 enot strokovnega pisanja. Videti je, da hibridni, praviloma večmedijski e-literarni projekti ne izzivajo samo hibridnega bralca-gledalca-poslušalca, ampak tudi misleca. Pogled je sem in tja potrebno odvrniti od e-besedila, pogledati daleč proč in se zamisliti. Pri razumevanju e-literature je tudi bistveno, da je vrsta del, ki se ukvarjajo z usodo črke, besede, teksta in zgodbe v novih medijih, nastala zunaj inštitucij e-literature (recimo *ELO* in *E-Poetry*) in tudi niso bila natančneje obravnavana v njenem kontekstu. Predstavljena so bila na drugih mestih in nastala so v okviru drugih tradicij. Avstralska avtorica Mez, ki je ustvarila svoj mezan-gelle jezik, je le pogojno e-literarna avtorica, verjetno je njena primernejša umestitev v kontekstu net.arta in novomedijske umetnosti. Ena najbolj izzivalnih na tekstu temelječih instalacij Jeffreyja Shawa *The Legible City* je bila prvenstveno oblikovana v kontekstu elektronske in kibernetске umetnosti ter je bila v Evropi razstavljena v okviru festivala Ars Electronica in v ZKM, Karlsruhe. Podobno velja za projekte Billa Seamana, ki so bili tudi nagrajeni v okviru Ars Electronice (1992, 1995). Med deli spletne umetnosti naj opozorimo na *My Boyfriend Came Back From the War* (1996), narativni projekt Olie Lialine, medtem ko sodi *The Intruder* Natalie Bookchinove v zvrst umetniških izpeljank video iger. Tudi velikopotezni projekt Juliusa Poppa *bit.falls* ni bil koncipiran kot e-literarni, čeprav se to delo usmerja k problemom, ki zelo zanimajo tudi e-literaturo.

Če skušamo obravnavati vplive v prejšnjem razdelku tematiziranega drugega izkustva na e-literaturo, lahko ugotovimo, da nagovarja prav tisti

njen del, ki ima malo opraviti z literarnostjo tiskane literature, prispeva pa k področjem, ki jih e-literatura deli z novomedijsko umetnostjo (vplivi na preko tehnoloških naprav in vmesnikov razširjeno zaznavo, izkušanje meja novomedijskih tehnologij in njihovo slabo funkcioniranje). Prav posebno, za e-literaturo relevantno področje je tudi brisano in izginjajoče besedilo in besedilo, ki ga lahko beremo le v določenem časovnem ritualu,<sup>3</sup> torej tekst, ki se v določenem trenutku izbriše in izgine. Lahko celo zapišemo, da je izginjajoče, uničujoče se in le pogojno berljivo besedilo ena ključnih posebnosti e-literature. Za kakšno avtentičnost in posebnost gre pri tem?

Takšna besedila vključujejo novomedijsko specifikko in njen *zeitgeist*, značilen za življenje z ostrimi rezi in kratkimi časovnimi intervali. Praksa takšnih besedil nas usmerja k paradigmi instantne kulture, v kateri je avtoriteta besede ogrožena; tudi beseda je razumljena kot fluidna in zamenljiva entiteta. Prav tako pa takšni projekti najdejo stik tudi s tiskanimi predhodniki v okviru moderne poezije in jih remediirajo (tu mislimo na Bolterjev in Grusinov koncept remediacije). Tiskani tekst ne govori le preko označevalcev, ampak v produkciji pomena sodelujejo tudi odsotne črke in besede, izbrisani deli besedila, prečrtane črke in »belina«, ki jo evocirajo recimo besedila Edmonda Jabèsa ter tudi Mallarméjeva, Cummingsova in Celanova poezija. Te vsebine dokazujejo, da besede niso vsemogočne, da je onstran njih neizrekljivo, ki se mu lahko približamo prav z učinki, ki temeljijo na materialnosti prečrtanih, komaj berljivih in odsotnih znakov.

V primerjavi s to tradicijo je postopek izbrisane in izginjajočega besedila dobil inovativne spodbude od novih medijev, kajti programska oprema in zaslon omogočata bolj prepričljivo demonstracijo izginjanja besedila kot pa tehnologija tiska. Marjorie C. Luesenbrink omenja v tej zvezi projekt *Agrippa (A book of the dead)*, delo pisatelja Williama Gibsona, likovnika Dennisa Ashbaugha in založnika Kevina Begosa ml. (1992). Srečujemo se s 305 vrstic dolgo Gibsonovo e-pesmijo, shranjeno na disketi, vključeni v Ashbaughovo knjigo umetnika. Gibsonova pesem (o njegovi mladosti in spominih na očeta) je bila programirana tako, da se je zakodirala po eni uporabi (disketa je postala neuporabna), medtem ko je bila umetnikova knjiga obdelana z na svetlobo občutljivimi kemikalijami, ki so povzročile izginjanje zapisanega in slikovnih enot na knjigi, potem ko je bila knjiga izpostavljena svetlobi.

Veliko bolj oprt na novomedijske tehnologije pa je verbalno-vizualni projekt Stephanie Strickland, Cynthia Lawson Jararillo in Paula Ryana *Slippingslimpse* (2008) kot rezultat sodelovanja pesnice, programerja in video umetnika. Projekt funkcionira kot besedilna struktura, v kateri sodelujejo človeški, naravni in strojni akterji, pri tem pa so njihove interakcije razumljene v obliki branja, in sicer v prepletanju vode, videa (o valovitem Atlantiku)

in softvera (konkretno tehnike zajemanja podob). Vsi akterji berejo drug drugega, trdijo avtorji, tako da tudi voda – pa naj se to sliši še tako nenavadno – »bere« besedilo pesmi, ki se dviga na zaslonu od spodaj navzgor. Dvigajoče se besedilo soobstaja s horizontalnimi »valovi« besedila in s tistimi, ki stopajo v vidno polje iz nejasne globine, kar povzroča njegovo težko berljivost in tudi neberljivost. Pri tem tekstu-dogodku je berljivost besedila omogočena le v eni izmed treh opcij, in sicer ko se dviga od spodaj navzgor proti zaslonu, na katerem teče video (način branja: angl. scroll text).

Ana Božičević in Sophia Le Fraga sta na internet postavili nekaj pesmi, ki so bile najprej objavljene v drugi pesniški zbirki Božičevićeve *Rise in the Fall* (2013), in vsaki pesmi dodali še njenega vizualnega sopotnika – likovno ilustracijo na mestu večinoma zbrisane pesmi, od katere pa je vendarle ostalo nekaj besed, in sicer na mestih, ki jih imajo v stihih v tiskani varianti. Funkcionirajo kot sledi izvornika in hkrati nosilke novega sporočila, ki stopa v odnos z ilustracijo. Branje tiskane verzije pesmi ne zadostuje, bralec je povabljen, da bere in gleda tudi njenega vizualnega, multimedij-skemu spletu prilagojenega dvojnika z večinoma izbranim besedilom, k čemur vabi pesem *not\_I*. Življenje takšne pesmi se dogaja vmes, v prehajanju med obema pesemskima verzijama; bralec je izzvan k stalnemu skakanju z ene k drugi.

Izginjajoče in sebe uničujoče besedilo usmerja tako k možnostim slabega funkcioniranja tehnologij (tudi v obliki napak in hrupa, kar je ena od posebnosti novomedijske umetnosti), prav tako pa tudi k instantnosti besedila v času novih medijev, k njegovi mcdonaldizaciji in googlizaciji. V posameznih primerih pa lahko ekspliciranje teh pojavov povežemo tudi z bolj subtilnimi strategijami, tudi s tistimi, ki spremljajo Celanovo in Jabèsovo poezijo, kar pomeni, da izginjanje besedila povežemo z breznom praznine, s tišino in odnosom do odsotnega Boga Kabale. Vsekakor pa je odločitev za prečrtane črke, brisanje daljših enot besedila, aranžiranje besedila na meji berljivosti tudi politična. Avtor, ki se odloči za takšen radikalen odnos do besedila, ta medij postavlja pod vprašaj, prav tako tudi komunikativnost jezika, in usmerja bralce k razmisleku o ustaljenih pomenskih zvezah, pisavi, branju in kulturi.

#### OPOMBE

<sup>1</sup> Po opisu rutine vsakdanjega življenja je Ingarden opozoril na možnost preloma, ko »pride dan – kot milost – ko se zgodi običajno iz skritih vzrokov 'dogodek', ki ogrne nas in naše okolje s posebno nepopisno atmosfero« (341).

<sup>2</sup> V angleščini za *erfahrung* in *erlebnis* nimajo ustreznih izrazov, zato *erfahrung* opisno prevajajo z *long experience*, medtem ko *erlebnis* s kratkim in izoliranim (*isolated experience*).

<sup>3</sup> Pisec tega besedila je leta 2003 napisal nekaj pesmi, ki jim je podelil le začasno bivanje, nekaj tednov, potem pa jih je nepreklicno uničil. Pri tem ni goljufal (njihove kopije ni shranil na rezervni lokaciji); tisto pesnjenje in izkustvo ob njem je opisal v eseju *Pesmi za sedem tednov*, objavljenem v *Apokalipsi* in hrvaškem *Quorumu*.

## LITERATURA

- Benjamin, Walter. »Der Erzähler. Betrachtungen zum Werk Nikolai Leskows.« *Illuminationen*. Frankfurt na Majni: Suhrkamp, 1969. 409–456.
- — —. »K planetariju.« *Enosmerna ulica*. Ljubljana: Študentska založba, Koda, 2002. 98–99.
- — —. »Über einige Motive bei Baudelaire.« *Gesammelte Schriften*. I.2. Frankfurt na Majni: Suhrkamp, 1974. 605–653.
- Bolter, Jay David in Grusin, Richard. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.
- Božičević, Ana. "not\_I's *The Fall*". *Poetry as Practice*. Splet 22. 10. 2015 <<http://media.rhizome.org/fall/childrens-lit.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>.
- Ekman, Ulrik. *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*. Cambridge, London: The MIT Press, 2013.
- Ingarden, Roman. *Literarna umetnina*. Ljubljana: ŠKUC, Filozofska fakulteta, SH, 1990.
- Kittler, Friedrich. *Gramophone, Film, Typewriter*. Prev. Geoff. Winthrop-Young in Michael Wutz. Stanford: Stanford University Press, 1997.
- Luesenbrink, Marjorie C. »One + One = Zero – Vanishing Text in Electronic Literature.« *Electronic Book Review*. Splet 4. 5. 2014 <<http://www.electronicbookreview.com/thread/electropoetics/disappearing>>.
- Lyotard, Jean-François. *The Inhuman. Reflections on Time*. Cambridge, VB: Polity Press, 1991.
- Manovich, Lev. »New Media from Borges to HTML.« *The New Media Reader*. Ur. Noah Wardrip-Fruin in Nick Montfort. Cambridge, MA: The MIT Press, 2003. 13–25.
- Medosch, Armin. »Technological Determinism in Media Art.« Splet 13. 9. 2015 <[http://archive.thenextlayer.org/files/TechnoDeterminismAM\\_0/index.pdf](http://archive.thenextlayer.org/files/TechnoDeterminismAM_0/index.pdf). Accessed>.
- Moravec, Hans. *Robot: Mere Machine to Transcendent Mind*. New York: Oxford University Press, Inc., 1999.
- Murnik, Maja. »Od teksta k telesnemu: problematika telesa v Bouchardonovem in Volckaertovem delu *Loss of Grasp*.« *Primerjalna književnost* 37.2 (2014): 135–149.
- Salter, Christopher, L. »Unstable events, Performative Science, Materiality and Machinic Practices.« 2007. Splet 23.10.2015 <[http://www.mediaarthistory.org/replace/replace-archives/salter\\_abstract.htm](http://www.mediaarthistory.org/replace/replace-archives/salter_abstract.htm)>.
- Schulze, Gerhard. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt na Majni: Campus, 2000.
- Simanowski, Roberto. *Digital Art and Meaning*. University of Minnesota Press, 2011.
- Strehovec, Janez. »E-Literature, New Media Art, and E-Literary Criticism.« *CLCWeb: Comparative Literature and Culture* 16.5 (2014). Splet <<http://dx.doi.org/10.7771/1481-4374.2486>>
- — —. »Stihovi za sedam tjedana. (Šesti komentar uz pjesme koje više ne postoje)« *Quorum: časopis za književnost* 19.5-6 (2003): 109–128.
- Strickland, Stephanie, Cynthia Lawson Jaramillo in Paul Ryan. »Slippingglimpse.« Splet 4. 4. 2008 <<http://www.slippingglimpse.org>>.

## Electronic Literary Text: Erased and Vanishing

Keywords: electronic literature / new technologies / new media / cultural innovations / Benjamin, Walter / experience of the verbal / vanishing text

The new media, technologies, and cultural movements influence the writing, reading, and organization of texts and their dissemination. This raises a series of problems concerning cultural innovations, the perception and reading of digital material, and the conflict between abstract and globalized information on the one hand and the “down-to-earth” stories that stimulate rich experience on the other. The author bases his views on the information/story pair on the critique of information presented in Walter Benjamin’s essay “The Storyteller,” and continues by touching on Benjamin’s distinction between the first and second technology. He expands this distinction to also include a difference between the first and second experience. In this, the second experience reveals itself as playful and embodied, and suitable for experiencing and perceiving electronic literature as an area that is extremely challenging for theory because it raises the series of issues mentioned above (cultural innovations, the use of new media and technologies in literature, and the story/information problem). This article presents a critical view on e-literature, which has proven to be successful and innovative in the application of the expanded poetic language that one can already encounter in modern poetry and the concrete and visual poetry of the Neo-avantgarde. This is a language that, in addition to verbal signifiers, also uses crossed-out letters and white space, positions textual units according to the spatial and temporal syntax, and uses conditionally readable and elusive text that software allows to be entered and erased, and to appear and disappear quickly.

Oktober 2015