

# Po hipertekstni fikciji: remediirana in konceptualna besedila in zgodbe

Janez Strehovec

Inštitut za nove medije in elektronsko literaturo, Pleternišкова 5, 1000 Ljubljana  
janez.strehovec@guest.arnes.si

*Hipertekstna literarna besedila, koncipirana kot zbirke besedilnih enot, ki se odpirajo s klikanjem na hiperpovezave, so bila v 90. letih 20. stoletja v ZDA odmevna literarna praksa, vendar je ta usmeritev izčrpala svoje potencialne. Članek zato usmerja pozornost na novo generacijo digitalnih besedilnih projektov z literarnimi funkcijami, ki so izrazito konceptualni in usmerjeni v raziskovanje posebnosti besede in črke v novomedijskem stanju, prav tako pa nas zanimajo širša vprašanja besedila v času novih medijev in nove oblike pripovedovanja zgodb. Ugotavljamo, da vpeljava novomedijske specifične (načelo born digital) na literarnem področju ne zadostuje, pozornost je treba usmeriti k družbenim vprašanjem medijev in novim kulturnim paradigmam. Stvari, ki so bile še pred nekaj desetletji izključna domena umetniških in literarnih eksperimentiranj, si prisvajajo (in profanzirajo) sedanja družbena omrežja (npr. časovno omejene in izginjajoče fotografije in videi pri aplikaciji Snapchat). Elektronska literatura tudi reaktualizira koncept remediacije, še posebej pri filmu, videu in video igrarh. Članek obravnava t. i. posthipertekstno e-literaturo, se ustavlja ob sociolingvističnih vprašanjih besedila v družbenih omrežjih (npr. Twitter) in predstavlja besedilni projekt Dronska pesem. Vsi ti pojavi nas usmerjajo k razširjenemu konceptu besedila danes, ki preizprašuje njegovo materialnost in konceptualnost.*

Ključne besede: literatura in mediji / elektronska literatura / digitalna besedilnost / družbena omrežja / hipertekst / konceptualnost

Besedilo je zgodovinski in zato spremenljiv pojav, ki je odvisen od razvoja tehnologij pisanja, oblik komuniciranja in poglavitnih kulturnih paradigem, kar pomeni, da so v sedanjosti zanj pomembni tudi novi mediji (npr. sms, blogi, video igre), spremembe jezika v spletnem komuniciranju (neologizmi, sleng, ikone emocij, okrajšave, emoji) ter družbena omrežja in aplikacije (med njimi *Facebook*, *Instagram*, *Snapchat* in *Twitter*). Razumevanje besedila danes zahteva njegovo umestitev v krog interakcij z neverbalnimi znakovnimi sistemi in svetom novih medijev ter z njim povezane algoritemske in vizualne kulture. Prav tako se pro-

blematika besedila dotika novih oblik (samo)definiranja posameznikove identitete skozi njegove profile, predstavitev na Facebooku, selfije in bloge. Za takšno besedilo so bistvene tudi zgodbe, ki vpeljujejo nove (vizualne, kinestetične, avditivne, taktilne) označevalce in se osredotočajo na zanko, ki nadomešča sekvenčno, linearno, napredujočo, v zapletu in razpletu kulminirajočo verbalno pripoved.

Verbalni medij je močan v opisovanju junakove psihologije, še zlasti ekstremnih mentalnih stanj, vzpostavljanju vzročnih povezav in konstruiranju zapleta, tako da je bralec zgodb, oblikovanih v tem mediju, relativno »varen«; to tudi pomeni, da se lahko brez večjih težav prebije skozi besedilno pokrajino, ne da bi moral intenzivno zapolnjevati nedoločena mesta (Ingarden 299) ali beline in odprtine (Iser 64). Statične ali animirane podobe lahko olajšajo predstavljanje, saj bralec z njihovo pomočjo dobi boljšo predstavo o prostorskih plasteh, ki se pojavljajo v zgodbi. Tudi avditivne, taktilne in gibalne posebnosti lahko veliko dodajo k zgodbi (Page in Thomas, 2). Obrazna mimika in telesni gibi imajo pri tem posebej pomembno vlogo, prav tako pri pripovedovanju zgodb sodelujejo koncepti in naprave, vzete iz sedanje medijske kulture s središčno vlogo video iger. Prvoosebni strelec iz teh iger se (samo)predstavlja prek Facebooka, selfijev in tvitov, ki so izrazito individualizirani in udarni; prizadevajo si namreč za učinkovitost mentalnih puščic.

Nick Belardes je bil med prvimi, ki je napisal roman v tvitih, in sicer *Small pieces*, ki ga je na Twitterju objavljajal med letoma 2008 in 2010. Na spletnem portalu *The Newyorker* (4. in 11. junij 2012) je dostopno besedilo v tvitih Jennifer Egan z naslovom *Black Box*. Pri obeh projektih gre za eksperimentalna iskanja, v katerih avtorja pristaneta na omejitve 140 znakov v besedilni enoti in z dodajanjem takšnih enot konstruirata pripoved, ki včasih učinkuje zelo aforistično oziroma kot pesem v prozi. Vendar omejitve na število znakov ni tako frustrirajoča, saj vrsta tradicionalnih pesemskih oblik ni nič manj omejujoča v svojih formalnih zahtevah. Pomislimo na sonet in triolet ali haiku.

Nove generacije zgodb nastajajo tudi kot objave na blogih, ki praviloma vključujejo avtobiografske sestavine, že dolgo pa je poznana tudi zvrst romana, ki ga sestavljajo elektronska poštna sporočila (npr. Astra Tellerja *Exegesis*, 1997). Selfiji in tviti nas usmerjajo h kratkim kulturnim formatom, značilnim za popularno kulturo, ki temelji na družbenih medijih. Ti se v okviru spletnega mreženja uresničujejo z aplikacijami, prav te pa izkorišča nova generacija zgodb kot aplikacij. Primer zanjo je Alana Bigelowa *How to Rob a Bank* (2016), ljubezenska zgodba v treh delih, prirejena za računalnike in predvsem mobilne zaslonske naprave. Zgodba se osredotoča na prigode mladega in neizkušenega

roparja banke in njegove partnerke. Gre za projekt, umeščen v mobilno in internetno kulturo, kar pomeni, da so njegovi ključni igralci ob človeških glavnih junakih tudi hardverske in softverske komponente, torej programi in aplikacije. Zgodba o neizkušnem roparskem paru je postavljena na zaslon mobilnika (konkretno iphona) kot karseda vsakdanje naprave. V tej zgodbi glavna junaka in bralci/uporabniki uporabljajo vrsto aplikacij za mobilnike. Kakšno bo vreme, današnjemu posamezniku ne razkriva pogled navzgor, k soncu ali oblakom, ampak na zaslon, na enega izmed vremenskih kanalov. Kam bo potoval, mu ni treba opisati, temveč sopotniku (in bralcem) samo pokaže pot na Googlovi zemljevidni aplikaciji. Današnjemu posamezniku aplikacije sploh omogočajo osnovno orientacijo v svetu, so generator njegove vednosti, oblikovane na podlagi najdenih zadetkov. Z aplikacijami omogočeno iskanje zato funkcionira kot eden izmed oblikovnih načinov, ki prispevajo k narativnosti.

*How to Rob a Bank* odpira svet, v katerem se stalno iščemo. Ko se ti zastavi vprašanje o smrti, z ustrezno aplikacijo poiščeš navodila, kako se napiše oporoko. Ko načrtuješ rop banke, se pozanimaš o tej stvari tako, da jo vpišeš v iskalnik, pri iskanju primernega orožja pa si pomagaš s spletno trgovino. Odločaš se glede na zadetke, ki ti jih ponudi iskalnik. Ti so vedno številčni, ne gre za enoznačen ali bipolaren svet (shakespearovski biti ali ne-biti), prav tako ti spletni zemljevid ne pokaže le ene, ampak tudi alternativne poti, prostorske podatke opremi s časi, potrebnimi za premagovanje sugeriranih razdalj. Tudi na eBayu in Amazonu je velika konkurenca ponudnikov različnih naprav. Misliš, deluješ in orientiraš se glede na zadetke svojih iskanj; ko tvitaš, tudi na dodatne informacije, ki ti jih priskrbita označbi @ in #, ki ju vneseš k posameznim besedam v tvitih. Hibridnemu bralcu-gledalcu-poslušalcu predstavlja zgodba o bančnem ropu tako verbalni kot vizualni dogodek, ki ga lahko večkrat ponovi, kajti spremenljivke iz družbenih omrežij prispevajo k različnim potem skozi zgodbo.

## **Besedilo v času družbenih omrežij in konceptualnosti**

Med novimi družbenimi in kulturnimi paradigmami, ki opredeljujejo resničnost, v katero se umeščajo z novimi mediji oblikovana besedila, omenimo vseprisotno kompjutiranje, ki poteka na množicah, med sabo povezanih stacionarnih in mobilnih naprav (Ekman), povezave umetniških in ekonomskih inovacij (Bazzichelli, Strehovec), nove oblike upora, denimo v obliki oblaka (Fish), in vpeljava vizualnih označeval-

cev v verbalna besedila (Pavalanathan in Eisenstein). Za takšne tekste je bistven vstop v intenziven realni čas, ki generira kompleksne *zdaje*, v katere se, metaforično rečeno, nalaga vedno več časovnih (preteklih in prihodnjih) vsebin (Strehovec). Gre za *zdaj* s težo, ki si ga zapomniš in ni nekaj mimobežnega. Podobno vlogo ima v Flusserjevi teoriji sedanjost, ki je mesto, v katerega se iz vseh smeri zlivajo prihodnje vsebine (215). Takšen *zdaj* je tudi podlaga nove časovnosti kot intenzifikacije, ki jo izražajo okrajšave in kar se da kratki formati.

Glasbeni video, vožnja z različnimi napravami v tematskem parku, kratka zgodba, *elevator pitch* (s tem angleškim izrazom označujejo zgoščeno predstavitev osebe, predmeta ali storitve v povprečnem času vožnje z dvigalom v ameriških stolpnihah), sms, video na Instagramu (v trajanju od 3 do 60 sekund) in tvit so po obsegu omejeni; pri vseh gre za redukcijo, štetje ne le besed, temveč znakov in sekund, se pravi za intenziven čas, ki postaja vedno krajši. Postopki, ki omogočajo takšne zgostitve, postajajo paradigmatični za sedanjo množično kulturo, ki je področje z velikim smislom za nagovarjanje posameznika. Kratki rezi in digitalno oblikovanje se iz glasbenega videa (kot v 80. letih prek MTV uveljavljene zvrsti) širijo na filme, ki pogosto učinkujejo kot zaporedje kratkih videov (tudi pri visokoproračunskih uspešnicah, npr. o Jamesu Bondu). Na ravni doživljanja jih spremlja udarnost, prizadevanje za to, da zadenejo gledalce, opozorijo nase, so prepričljivi, nas ne pustijo hladnih. Takšna usmeritev izhaja iz pozornostne ekonomije (Goldhaber), povezane s pravcatimi tekmami med kulturnimi vsebinami na zaslonih, z namenom, da zavzamejo čim bolj opazno in arbitrarno mesto. Selfiji, YouTube videi, Snapchat vsebine in tviti sodelujejo v teh tekmah.

Pomembna paradigma, ki vpliva na oblikovanje novomedijskih kulturnih vsebin, je tudi konceptualnost, ki je bila spremljevalka neo-avantgardne konceptualne umetnosti 60. in 70. let prejšnjega stoletja, srečujemo pa jo tudi pri sodobnih umetnostnih gibanjih (konceptualni so nekateri aktivistični projekti skupine The Yes Men). Videti je, da so danes koncepti tisti, ki štejejo na različnih področjih. Če je bil še pred dvema desetletjema v kulturi tematskih parkov in veleblagovnic poudarek na doživetjih, ki so gonilo družbe doživetij (Schulze) in estetiziranih umetnih svetov, postajajo zdaj poglobitni dejavnik kulturnega in širšega družbenega razvoja koncepti, ki jih srečujemo na številnih neumetniških področjih, npr. v ekonomiji finančnih trgov in (post)politiki. Tudi vrsta spletnih pojavov je konceptualnih, med njimi Kickstarter, ki spodbuja kreativna iskanja na različnih področjih. Konceptualna so še besedila, oprta na novomedijske podlage in odprta za različne konstrukcijske posebnosti, ki vključujejo tudi

upoštevanje prostorske sintakse, širitev znakov iz abecede naravnih jezikov s programskimi in skriptnimi jeziki ter novodobne ideograme in piktograme, ki so artikulirani kot smeški in emoji (Pavalanathan in Eisenstein).

Že od 1990 obstajajo na internetu verbalne vsebine, ki so v tesni povezavi z vizualnimi. Povezavo verbalnega in vizualnega implicira koncept besede-podobe-virtualnega telesa (Strehovec), ki je središčnega pomena pri elektronski literaturi. Srečamo ga tudi pri besedilnosti, ki se oblikuje v družbenih omrežjih. Težnji, da je vredno pisati o vsem in vse popisati (imperativ literarnega realizma iz 19. stoletja), je komplementarna zahteva, da je treba fotografirati in posneti vse, in to iz različnih kotov; posnetkom, nastalim v višini snemanega objekta ali osebe, je nujno dodati še tiste iz ptičje perspektive, kar omogoča predvsem snemanje z droni.

Pri tem je pomembno, da se tako pri snemanju kot fotografiranju poudarek vedno bolj usmerja k opisani in snemani osebi, se pravi jazu, ki se uresničuje skozi prvoosebne zgodbe. Kartezijanski *mislim, torej sem* se umika vizualnemu kognitivnemu *fotografiram, torej sem*. Tisti, ki snema, vedno pogosteje snema prav samega sebe, kar demonstrirajo popularni selfiji, ki nikakor niso le novodobni avtoportreti, ampak demonstrirajo kompleksnejšo filozofijo, ki vključuje njihovo terapevtsko in nadzorno funkcijo. Selfiji referirajo na telo (še posebno pri ženskih snemalkah), nadomeščajo pogled drugega in ga hkrati dopolnjujejo z zelo individualizirano zrcalno sliko. Raziskave kažejo, da predvsem mlade ženske veliko raje snemajo selfije, kot pa jih objavljajo, kar pomeni, da ti bolj služijo zasebnim ciljem, npr. nadzorovanju in korigiranju telesne podobe (Wagner, Aguirre in Sumner). Logika prvoosebnega strelca (ang. *first person shooter*) se iz video iger (veliki uspešnici v tej zvrsti sta bili Doom in Quake) seli na druga področja, kjer se vse vrti okrog posameznika, ki prevzema vlogo glavnega junaka, postavljenega v svet sledilcev (kot je sočlovek definiran v kulturi družbenih omrežij).

Bistveno je tudi, da posameznik s snemanjem selfijev ni več sam, ampak ima vselej ob sebi svojo instantno podobo. Brez nje bi se počutil odtujenega in dezorientiranega, saj takó kontrolira svoj telesni videz in z njim povezano identiteto. Posameznik je torej fizična oseba plus vsota njenih najnovejših selfijev oz. na podobi temelječih statusnih posodobitev. Tu ne gre za narcisizem, temveč za nadzorovanje svojega dnevnega razpoloženja in emocij, kar vodi k nizom povratnih zank med posameznikom in njegovimi instantnimi predstavitvami na zaslonih. Glede nanje kaj spremeni, popravi, popravljeno pa takoj preveri z novim posnetkom. Selfiji nastajajo na poznanih lokacijah in tudi v nekrajih

(Auge), tj. na področjih brez zgodovinskih podlag in identitete; takšna so letališča, terminali, trgovinska središča, omrežja.

## Digitalni postliterarni teksti po hiperteksti literaturi

Kultura selfijev, Snapchat videov in tvitov je instantna in neposredna, njene vsebine so kot izstrelki, ki merijo na uporabnike in sledilce. Produkcija teh vsebin je količinsko izjemna (recimo 500 milijonov tvitov in dve milijardi in pol Snapchat fotografij in videov dnevno v začetku 2017), kar je dokaz nove (digitalne, medijske) pismenosti, ki je na delu v družbenih omrežjih. Ta pismenost pa je podlaga tudi za literarne projekte, ki so oprti na nove medije in vključeni v t. i. elektronsko literaturo. Tudi zanjo so bistvene spremembe, ki izhajajo iz novih kulturnih obratov in predvsem konceptualnosti.

Kakšen tekst se pojavlja v novih medijih? Okrajšan, omejen (pri sms-ih, tvitih kot mikroblogih besedil), v nastajanju in sodelovanju številnih piscev, kot mobilna aplikacija (omenjeni projekt Bigelowa), vezan na *elevator pitch* (torej izrazno zgoščenost in promocijski jezik), emocionalen (ikone emocij, emoji), poln okrajšav, ki izhajajo iz spletnega in mobilnega komuniciranja, kinetičen (v trakovih svetlobnih diod v umetniških instalacijah, npr. newyorškem Times Squaru), na zaslonih trakovih, ki spremljajo breaking news, in okrašen, podprt s podobami. To pomeni, da je večmedialen in večmodalen, sestavljen tudi iz besed, ki se jih dotikamo (v okviru tehniških podlag za virtualno resničnost). Eksperimentiranje tako z besedami kot z zgodbami in organizacijo teksta danes spremlja predvsem besedilne projekte po hipertekstu, ki jih lahko vključimo na področje elektronske literature in so izrazito konceptualni.

Omenili smo elektronsko literaturo kot v praksi zelo negotovo, relativno slabo institucionalizirano področje, ki je imenovano s tem tehničkim, malo natančnim izrazom, kajti takšna besedilna praksa ni nadaljevanje tiskane literature z drugimi sredstvi, temveč je izrazito oprta na novomedijske tehnike in postopke. Smo priča nastajanju nove generacije takšne besedilne prakse, ki smo jo poimenovali posthipertekstna elektronska literatura (Strehovec) in se opazno loči od odmevne hipertekstne fikcije, kakršno poznamo iz 90. let 20. stoletja in katere najbolj poznani pisec je Michael Joyce z delom *Afternoon. A Story*. Pomembna dela posthipertekstne e-literature (nekaj jih je mogoče najti v spletnih zbirkah v produkciji ELO in Rhizome, predstavljena so tudi v obliki performansov in branj na festivalih in konferencah) so tista, ki postav-

ljajo pod vprašaj celotno polje elektronske literature, vpeljujejo nove zvrsti ter odpirajo nova vprašanja o tej praksi in njeni percepciji. Njihov namen je vzpostaviti oder ali aranžirati laboratorij, v katerem se preigravajo kreativni in percepcijski modeli, pospešujejo kulturne vsebine, vrtijo naprej in nazaj večpredstavnostne komponente, od katerih se nekatere po uporabi zbršejo, druge pa uporabijo kot gradniki ali izhodišča za nove celote. Takšna usmeritev k intenzifikaciji področja s pomočjo njegovega prevpraševanja (ter avtopoezisa in samonanašanja) je bila blizu tudi umetniškemu konceptualizmu, na kar opozarja Kosuthova izjava, da je bila »edina naloga umetnika v tistem času 'raziskovati naravo same umetnosti'« (Danto 13). Raziskovati umetnost in elektronsko literaturo pomeni tudi vpeljati kantovski obrat v smislu, da ti področji opustita pripovedovanje zgodb in oblikovanje umetniških vsebin, se usmerita k sebi in začneta raziskovati pogoje, kako sta sploh mogoči umetnost in e-literatura (in tudi njune materialne, medijske podlage).

Na nove medije oprti umetnost in literatura, ki se ukvarjata s sabo, proizvajata dela, ki niso več nobena dela v smislu tradicije, vezane na auratično umetniško delo (Benjamin) in tempeljsko umetniško delo (Heidegger), temveč so projekti v obliki instalacij, algoritmov, kodnih del (programov, virusov, pesniških generatorjev), besedilnih instrumentov, aplikacij in performansov. Srečujemo jih tudi v e-literaturi kot področju, na katerem ni ničesar samoumevnega, kar tudi spodbudno učinkuje na teorijo; na e-literaturo usmerjena literarna teorija ni nič manj razširjena od e-literarnega pisanja-programiranja-oblikovanja, teoretikom (predvsem s področja sociolingvistike) pa danes predstavljajo relevantne predmete za raziskovanje tudi besedilne podlage družbenih omrežij in zgodbe, ki jih pripovedno oblikujejo blogi in aplikacije.

Začetek konceptualnega (posthipertekstnega) obdobja elektronske literature postavljamo v čas okrog leta 2000, ko so nastali Amerikov *Filmtext* (2002), Memothov *Od leksije k parapleksiji* (2000) in Mezine (Mez je vzdevek za Mary-Anne Breeze), z »mezangel« jezikom oblikovane pesmi, ki temeljijo na miksanju programskih jezikov z naravnim jezikom (angleščino), ikonami emocij, slengovskimi izrazi in ASCII-umetnostjo. Za *Filmtext* in *Od leksije k parapleksiji* je bistveno, da avtorja prevprašujeta materialnost medija (digitalnega jezika), v katerem oblikujeta, prav tako pa poudarjata softverske in algoritemske podlage svoje kreativnosti. Zavest o svojem raziskovanju artikulirata v obliki nekakšnih teoretskih utrinkov, ki jih vpletata v besedila. Že na začetku *Filmtexta* se bralec sreča z eksplicitnimi vprašanji in komentarji, ki kot gibljivi trakovi besed stopajo v njegovo vidno polje, npr. »Kdo so duhovi v literarnem stroju? Kdo so sprevodniki na mrežah? Kdo piše

action skripte? Uvodni posnetek: prazna puščavska pokrajina. Nič se ne dogaja. Nikogar ni tukaj.«

## **Remediacija elektronske literature: prisvajanje neverbalnih medijev**

Pogled na novejšje projekte e-literature (npr. iz spletnih *Electronic literature collection 2 in 3*) nam razkrije njihovo hibridno naravo, ki izhaja iz uporabe različnih medijev in njihovega kombiniranja, tako da je za njihovo razumevanje smiselno uporabiti Bolterjev in Grusinov koncept remediacije, ki se nanaša na prisvajanje ene medijske platforme s strani druge. V knjigi *Remediacija. Razumevanje novih medijev* (1999) sta avtorja opozorila na vrsto primerov, ko si novi mediji prisvajajo vsebine tradicionalnih (film poseže po zgodbah romana) in obratno. Tako video igre remediirajo filme, hkrati pa si tudi filmi vedno več sposojajo iz estetike in naratologije video iger, saj jim te igre služijo kot podlaga za projekte. Poznani so primeri remediacij na področju fotografije, ki se nanašajo na razmerja med digitalno in analogno fotografijo in analogno fotografijo in slikarstvom. Ilustrativen je svetovni splet, ki remediira tradicionalne in nove medije in si veliko sposoja prav od njih.

Katere medije si prisvaja in kako remediira (in je remediirana) elektronska literatura v svoji sedanji, konceptualni fazi? Dejansko gre pri njej za prisvajanje ontoloških, epistemoloških in zaznavnih posebnosti enega medija s strani drugega in manj za prisvajanje tém in vsebin. Pri e-literaturi gre za to, da se generira tekst s filmskimi lastnostmi, tj. tekst v gibanju, tekst-film, tekst-video, besedilna animacija. Že omenjeni Amerikov *Filmtext* kaže na bližino digitalne besedilnosti in filmskega medija, kar prihaja še posebej do izraza pri filmskih trakovih besed, se pravi besedah, postavljenih v gibanje in podrejenih časovni sintaksi, ki vključuje kvalitete, kot so prej, pozneje, še-ne, že-ne-več. Če sta konkretna in vizualna poezija (kot neoavantgardni usmeritvi iz 60. in 70. let 20. stoletja z opaznimi sledmi tudi v Sloveniji npr. v projektih Francija Zagoričnika) postavljali v ospredje slovnico prostora in s tem distribucijo besedilnih enot zunaj linearnega nizanja v vrsticah, je animirana (kinetična) digitalna poezija vključila v svoje organiziranje besedila tudi čas in njegove parametre.

Prehod teksta v način filma oziroma videa besed implicira vrsto posledic, saj iznenada postane tudi za besedo, ki se vključi v modus gibljivih besed-podob-virtualnih teles (Strehovec, *Text as Ride*), pomembno vse, kar zadeva gibljive podobe na filmu in videu. Zanju je bistvena me-

dijska specifika, kar pomeni, da je bolj kot lovljenje sledi svetlobe na občutljivi podlagi (filmski trak s svojimi kemičnimi posebnostmi) bistveno ukvarjanje s specifikom medija. »S pomočjo naprav za krčenje in širjenje video kamera modulira tokove elektromagnetnih valov. Bolj kot 'sledí', reprodukcije stvarnosti, so video podobe oženja in širjenja, 'vibracije in pretresi' svetlobe.« (Lazzarato 111) Tu se lahko vprašamo, kaj je tista posebnost video podobe, ki je pomembna tudi za *video besedo*. To so ukvarjanje s svetlobo, moduliranje elektromagnetnih valov, povečave, krčenja in vibracije svetlobe, kristalizacija snovi-besede-časa. Ne gre za pripovedovanje in prikazovanje, ampak za vpis dogodka in intervala ter njuno (vidno, video) kristaliziranje. Ti pojavi imajo pomembne posledice za digitalno besedo, ki postane v modalnosti gibanja odvisna od dinamike svetlobe in njenih modulacij. Ne le dekodiranje pomena, tudi elektromagnetno valovanje (vibracije) postaja zanjo bistveno.

Na ravni vključevanja in reproduciranja video besede se poudarek od sekvenčno napredujoče linearne ali multilinearne zgodbe z zapletom in razpletom seli k zanki, ujetosti v krožna in ciklična gibanja, kajti beseda-video podoba je stvar gibanja, svetlobnih nihanj in časa. Poleg fenomenologije svetlobe in gibanja (hitro, počasi) je pomembna časovna modalnost s komponentami prej-kasneje, še-ne, že, zdaj, nikoli več, prepozno. Interval v gibanju besede-podobe ne zadeva samo spremembe v vidnem polju in na ravni materialnosti časa, ampak ima posledice tudi na ravni pomena. Beseda, ki zastane ali se umakne z vidnega polja, spregovori s tem dejanjem umanjkanja. Pomen je (tudi) rezultat gibljive konfiguracije besedilne pokrajine.

Beseda in (gibljiva) podoba sta v paradigmi novih medijev postavljeni v okna; tako zaslon kot (tiskana) stran sta okenske narave. Hipermediirani svet je svet oken, ki tvorijo mozaično pokrajino. V oknih so teksti in fotografije, glasbeni videi in filmi. Gre za okna, ki zadržijo pogled na okenski vsebini in niso medij za pogled skozenj. Ko so besedila v oknih, se prilagajajo okenskim posebnostim, zato so tam lahko tudi v gibanju, torej oprta na besede-videe. Za tradicionalne bralce je stran knjige ali revije sredstvo, ki prenaša verbalne vsebine, medtem ko je za današnje bralce stran lahko razumljena tudi kot okno ali zaslon. Takšna stran ne služi le za e-literarna besedila, ampak lahko remediira tudi tradicionalni medij, konkretno kratki film. Primer za knjižno stran-zaslon je eksperimentalni filmski projekt Robert M. Ochshorna *Chewing* (2013), pri katerem so vse sličice iz kratkega filma Johna Smitha *Girl Chewing Gum* (1976) prikazane simultano v zaporedju, ki teče od leve proti desni in se nadaljuje v naslednjih vrsticah (trakovih) spodaj.

Če izhajamo iz Bolterjevega in Grusinovega koncepta remediacije, ugotovimo, da pri projektu *Chewing* knjižna stran, transformirana v digitalno okno, remediira film, ga preoblikuje in omogoča nov način percipiranja. Rezultat je film kot tekst in hkrati tekst-film, se pravi zaporedje osamosvojenih posnetkov, ki jih lahko beremo/gledamo, kot bi šlo za vizualno pripoved, hkrati pa ta živi mozaik izziva gledalca-bralca z novimi zahtevami, saj mora, kakor da bi bil stroj za gledanje, skenirati celotno strukturo in v njej zaustavljati posamezne posnetke, si jih ogledati in postavljati v razmerje s Smithovim filmom-podlago za eksperiment *Chewing*. Gre za modalnost nemogočega gledanja, ki se bralcu izkaže za nevarno početje, saj je lahko zavržen in, preprosto rečeno, ne more priti skozi takšno besedilno instalacijo.

Gibljivi tekst je tudi spremljevalec besedilnih instalacij, postavljenih v Drugo življenje (npr. Sarah Waterson, Elene Knox, and Cristyn Davies projekt *Trope*, 2011), in tistih, oblikovanih s tehnologijo za virtualno resničnost (npr. projekt *Screen Wardripa-Fruina* in sodelavcev ter *Tower* Simona Biggsa), pojavlja se v umetniških in literarnih modifikacijah video iger (npr. Jasona Nelsona *Game, Game, Game, and again Game*, 2012). Prav video igre so ob filmu tisti medij, ki si ga opazno prisvaja posthipertekstna elektronska literatura. Govorimo lahko o tradiciji tekst vključujočih video iger; med začetnike sodi *Vsiljivka* (1998–1999) Natalie Bookchin, ki nič manj kot tako naslovljena Borgesova zgodba (*La intrusa*) remediira medij video iger. Ta medij je izrazit v svoji interaktivnosti in nagovoru uporabnika, ki ga postavlja v izrazito prvoosebni položaj; drugače rečeno, ga naredi za glavnega junaka. Od prvoosebnega strelca, po katerem se imenuje ena osrednjih zvrsti video iger (z že omenjenima uspešnicama *Doom* in *Quake*), je le korak do prvoosebnega bralca in gledalca, ki v živo manipulira (dinamičen) tekst, ki temelji na besedah-podobah-virtualnih telesih (Strehovec *Text*, 30).

Pri Bolterju in Grusinu srečujemo ob remediaciji še dva za medijsko konstelacijo bistvena koncepta, in sicer (transparentno) neposredno medialnost, ki prikriva medijsko specifično s tem, da poudarja potopitvene učinke, in hipermedialnost, ki predpostavlja ravno nasproten učinek (poudarjanje in uprizarjanje medija, se pravi zahtevo, da se medij vidi). Hipermedialnost spremlja tako elektronsko literaturo kot video igre, zlasti pa svetovni splet. Če imamo pri neposredni medialnosti opraviti z enotnim vizualnim prostorom, je ta pri hipermedialnosti heterogen, oblikovan z označevalci različnih medijev, zato tudi večmedijski. Hipermedialnost nas prisili, da se medija zavemo, kar včasih predpostavlja tudi fascinacijo nad njim. Takšno očaranje nad medijsko specifično pogosto spremlja projekte elektronske literature, ki

so pod vplivom novih tehnologij celo do takšne mere, da lahko njihovo odvisnost od tehnoloških podlag kritično označimo kot tehnodeterminizem (Strehovec *Elektronsko*). Kritika izhaja tudi iz nesmiselnega in malo premišljenega poudarjanja načela *born digital* (pri poglavitnih teoretikih Organizacije za elektronsko literaturo) kot ključnega za to prakso, nekako podobno, kakor vemo, da na tisk vezane literature nikakor ne opredeljujeta (samo) načeli *born analog* in *born printed*, ampak literarnost z vsemi bogatimi komponentami in prijemi.

Elektronska literatura prav tako remediira različne internetne vsebine in podlage, vključno s programsko opremo. Omenimo Monfortov *Taroko Gorge* (2009), pesniški generator, ki temelji na enostavni izvorni kodi, ta pa generira tok poetičnih besed. Njihova referenca so spremembe v divjem naravnem okolju, in sicer v soteski na Tajskem, po kateri se imenuje ta projekt. Bralec se srečuje s padajočimi stihii, ki vsake 1,2 sekunde prihajajo v vidno polje; stihii so sestavljeni iz vnaprej izbranih besed, ki jih manipulira računalniški program Python in so preneseni v javaskriptno aplikacijo. Bralec te (animirane, kinetične) pesmi je nedvomno očaran z njeno referenco v naravi, vendar ni nič manj impresioniran niti ob njenem jeziku, saj program omogoča fascinanten tok jezika, ki temelji na povezavah različnih besed in tekočem prehajanju med njimi. Projekt nas uvaja v kiberjezik (s tem neologizmom imenujemo jezik spletnega komuciranja), ki je fascinanten spričo divje besedne kombinatorike, vendar je zaradi svojih formalističnih metamorfoz, ki izhajajo iz njegovega strojnega izvora, reven na področjih metaforike, konotacije in večpomenskosti, ki so sicer značilne za pesnenje v naravnih jezikih. Pri pesmih, ki so oblikovane s pesniškim generatorjem, gre dejansko za strojno literarno produkcijo, ki navdušuje s tehnološko dovršenostjo. Digitalni pesniški tekst je tehniško besedilo, proizvedeno z aparatom. Spominja na Flusserjev koncept tehniške podobe kot abstrakcije tretjega reda, kar pomeni, da je takšna podoba zelo abstraktna in daleč od t. i. zunanje, dane, fizične resničnosti (Vaupotič 245). Na takšno resničnost se nanašajo podobe (tudi predzgodovinske), na podobe referira pisava (in se s tem že za dve stopnji oddalji od dane resničnosti), na pisavo pa se sklicujejo od nje še bolj oddaljene in abstraktne tehniške podobe.

Za *Taroko Gorge* so bistveni tudi na njegovi odprti kodi nastali remiksi Monfortovih znancev ter teoretikov in praktikov e-literature. Med več kot dvajsetimi izvedenkami omenimo projekt J. R. Carpenter *Along the Briny Beach*, ki je za bralca še zahtevnejši od izvirnika, saj se srečuje s trakovi gibljivih besed, med katerimi so v enem od njih, in sicer horizontalnem, besede pospešene do omejene berljivosti ali kar neberljivosti.

*Taroko Gorge* s svojimi izvedenkami spominja na novo vlogo avtorja, ki v novomedijski paradigmi pripravi projekt kot shemo ali instrument, ki omogoča ustvarjanje drugih avtorjev in igranje nanj. Avtor Monfort je nekakšen kustos, ki z javnim pozivom vabi umetnike (pisce, kritike, teoretike, bralce) k posebni, tematsko usmerjeni ustvarjalnosti. Podobno vlogo ima novomedijski umetniški projekt Marka Peljhana *Makrolab* (od 1994), ki je platforma za meddisciplinarno sodelovanje umetnikov in znanstvenikov.

Pri srečevanju s predstavljenimi besedili opazimo, da se v njih literarne kvalitete, značilne za tiskano literaturo, umikajo hardverski in softverski specifičnosti. Enote e-literarnih besedil so nadzorovane s programi in postavljene v okna zaslonovskih naprav, od osebne in prenosnega računalnika do mobilnega telefona in tablice. Koncepti, ki jih ob obravnavi tiskane literature ugotavlja literarna veda, npr. potujitev in literarnost (iz ruskega formalizma), minus naprava (Lotman), metafizične kvalitete (Ingarden), obzorje pričakovanj (Jauss) ter beline in odprtine (Iser), so zato nadomeščeni s koncepti in napravami, kot so koda, algoritem, vmesnik, miks, vtičnik in poteg z miško po zaslonu (ang. *mouseover*).

## **Konceptualnost na delu: projekt začasnega besedila**

Čeprav avtor tega članka že desetletja piše teoretska besedila za tiskani medij, včasih piše tudi poezijo, zlastičasne pesmi, tj. takšne, katerih eksistenca je vezana na čas nekaj tednov, potem pa jih nepreklicno uniči. Poezija sodi k stvarjem, ki niso obsijane z reflektorji. Ni stvari, ki bi bile bolj odmaknjene od pesniških besed, ki zvenijo tam, kjer umanjka glas tistega jezika, ki je aboniran na to, da je čim bolj slišen. Poezijo piše tudi, ko kolesari po mestu in opremljen s kamero in včasih tablico zapelje na nočna, praviloma opuščena gradbišča. Mesto bere tudi skozi izkušnjo pesnika Gregorja Strniša: »Tole mesto, tu za nami, / s svojimi tisoči luči, / cestami, palačami, / to mesto, to je fizika. / Barje: metafizika!« (36)

Pesem praviloma pripelje s sabo, »prinese« jo tja, v mestno »metafiziko«, kjer jo bo izpisal. Tu moramo biti natančni: ne pripelje oz. prinese cele pesmi, en njen del se mu vedno zapiše prav v trenutku pesnjenja na konkretni lokaciji. To pomeni, da stopi v pesem razpoloženje v trenutku pisanja, ko pesnik zaznava bližnje lokacije, zvezdni utrinek, piš vetra, vonj, ki pride od nekod, okus, ki ga priskrbi obrat jezika. Njegovo pesnjenje je videti takole. Nočno opuščeno gradbišče

obišče pred napovedanim dežjem in bodisi na ravni površini bodisi na nasipu ali na površini, ki je kombinacija obeh, napiše pesem. Piše jo z navadno, le malo koničasto palico, ki jo najde na gradbišču. Običajno piše pesmi, sestavljene iz 64 vrstic, ki niso ne predolge ne prekratke, dejansko pa dovolj dolge/velike, da vzpostavijo tekstovni dogodek, ki ga je mogoče brati na različne načine in mu prisluhniti z različnih pozicij.

13. maja 2016 ob 23. uri in osem minut je našel v zahodnem predmestju Ljubljane visoko ograjeno gradbišče brez nadzornih kamer in z razmajanimi vrati, ki je imelo nad opuščeno jamo raven nasip iz zemlje in drobnega peska. Pravcato darilo zanj in za pesem, ki jo je začel pisati na tisto ravnino. Naslovil jo je *Dronska pesem*, saj jo je najprej nameral val posneti s kvadrokopterjem. Njenega naslova sicer ni napisal, je pa v pesek razločno zapisal tole:

Zapisana---brez sence\_\_v pesek\_\_sipino\_\_uro, dan.  
Ki ga bere\_\_kroži- - -pozabi- - - prečrta,  
modra, pisal\_\_izgovoril- - - vzame,  
Ni bral, - - - ledeni.

Te besede so le drobci, vzeti iz različnih vrstic v celoti izpisane pesmi. Dolgo pesem je pustil v noči pred jutrom, ko naj bi deževalo. Ko jo je napisal, jo je, osvetljeno z baterijo, posnel s kompaktnim fotoaparatom, in sicer večkrat, z negibne točke pa, ko je snemal v načinu fotografiranja. Prav tako jo je posnel med kroženjem na kolesu okrog pesmi in skoznjo, in sicer kot video. Vrnil se je skupaj s prvimi kapljami dežja naslednjega dne ob 9. uri in dvajset minut. Nikogar ni bilo tam. Pesem je samevala, že malo obledela glede na nočni sveži vpis. Najprej nekaj kapljic dežja, potem tisto obotavljanje v smislu, se bo vlilo ali ne, sledi piš vetra, pride hlad, potem pa se usuje. Pesem v pesku se začne topiti, uničuje jo tudi veter, razpoznavnost zapisanega izginja v potočkih dežja. Spet poseže po kameri in ponovi sinočnji postopek. Najprej nekaj fotografij izginjajočega besedila, potem triminutni video o utapljanju pesmi v silovitem nalivu. Ko opravi nalogo, se vrne domov in uredi posnetke, dokumentacijo pesmi, ki je v tistem trenutku edina materialna sled o izginuli pesmi. Spominsko kartico vzame iz računalnika in nanjo napiše še nekaj tehniških podatkov (datum, ime posnetka, njegova dolžina, znamka in model kamere).

Projekt konča čez dva dni, ko ob 23. uri vzame spominsko kartico s pesmijo in jo skupaj s starim trdim diskom, ki ga je uporabljal le tisti dan, da bi z enostavnim programom uredil pesem, fizično uniči. S težkim kladivom nekajkrat zamahne tako po kartici kot trdem disku, da razpadeta na prafaktorje. Ostanke pomete, napolni z njimi smetišnico

in stvar odvrže v črn zabojnik za plastiko. To je bilo zadnje dejanje v življenju tiste pesmi in tistih besed, ki jim je podelil le tridnevno bivanje na ravni fotografske in video dokumentacije. In čisto nič več.

Pesem je bila in potem je izginila. Njena moč in njeno sporočilo sta v tem, da je ni več. Da je ne bo nihče nikoli prebral. Da je prišla s pesnikom, ki je ni delil z nikomer. To je pesem, ki govori skozi svojo odsotnost. Le včasih se nekaj sliši v zamahu vetra, hladu noči in sipanju zaves dežja. Vendar slišano ni artikulirano v črkah in besedah.

V *Dronski pesmi* so samo pisec, tekst in referenca na literarno teorijo in njene bralce, umanjka pa bralec (pesniškega) projekta, ki je za avtorja tistega teksta nerelevanten. Takšna odločitev je povezana z avtorjevimi pogledi na elektronsko literaturo, ki jo razumeva kot področje, ki večji užitek kot bralcu prinese teoretiku. S tem ko računa na teorijo in njegovega bralca, avtor tega besedila vendarle ne postavlja povsem v oklepaje komunikacije z javnostjo. Jo pa bistveno omejuje na tiste, ki razpolagajo z določenim (pred)znanjem, torej na teoretike. Vendar niti njim ne ponudi celega pesemskega teksta, ampak le avtorski koncept njegovega izginjanja in (kolesarsko) zgodbo o tem izginjanju, kar pomeni, da jim odtegne branje celotnega besedila. Projekt omogoča dialog zgolj na konceptualni ravni, npr. o izginjajočem besedilu in njegovih konceptualnih sledih.

## Sklepne misli

V razpravi smo namenili pozornost predvsem elektronski literaturi, najbolj njeni konceptualni fazi, ki sledi modalnosti »po koncu« določene stopnje v njenem razvoju (konkretno hipertekstni fikciji), kar jo družijo s področji, pri katerih opazamo podobne spremembe, npr. politiko in ekonomijo. Na področju politike smo pričali postpolitiki, ki vključuje v odločanje o bistvenih vprašanih posameznikov nove, od parlamentarne demokracije drugačne subjekte (npr. multinacionalke in naddržavne organizacije), velike spremembe pa so značilne tudi za ekonomijo finančnih trgov in na njih delujočih instrumentov, ki se odpirajo predvsem na algoritmičnih temelječem visokofrekvenčnemu trgovanju (poznane pod ang. kratico HFT). S prehodom v konceptualno fazo se nekaterim področjem odpirajo nove možnosti, povezane s prevpraševanjem področja in njegovo intenzifikacijo. Ob tej pridobitvi pa se področje srečuje tudi z nečim negativnim, z mankom, ki je v izgubi ekstenzivnosti, odpiranju navzven, artikuliranju antagonizmov in konfliktov. Več v smislu intenzivnosti korespondira z manj na ravni ekstenzivnosti. Grožnja,

ki spremlja samonanašujoče se sisteme, ni eksplozija, ampak implozija (na način, kot ga je v eseju *Učinek Beabourg*, 1977, uporabil francoski sociolog Jean Baudrillard), ki je zaradi naravnosti naše percepcije na eksplozivne učinke razletitve navzven še bolj nevarna, saj implozivno rušenje navznoter uhaja našim poznanim predstavam.

V igro med eksplozijo in implozijo so ujete tudi kulturne vsebine, ki jih generirajo današnja družbena omrežja. Smo sodobniki velikih sprememb, ki zadevajo besedilnost, na katero so oprti projekti, ki širijo njene meje. V razpravi smo zato namenili pozornost *Dronski pesmi* kot začasni, izrazito konceptualni pesmi. Sodi v čas instantnih besedil, ki ne zanimajo samo umetnosti (npr. Gibsonov, Ashbaughov in Begosov projekt *Agrippa*, 1992), ampak tudi družbena omrežja, pri katerih se pojavljajo tudi kulturne vsebine (konkretno fotografije in videi) z eksistenco v omejenem času, npr. pri aplikaciji Snapchat. Tudi v tem primeru družbenega medija je videti, da sedanja množična (popularna) kultura posega po postopkih, napravah in idejah, ki so bili nekdaj izključna domena umetnosti (Bazzichelli; Strehovec, »Digital«). Pri tem je zanimivo, da sedanji uporabniki teh omrežij praviloma ne vedo, da se s svojimi produkti umeščajo na področje, ki je bilo nekdaj oblikovano in nadzorovano z (avantgardno) umetnostjo. Tudi vrsta stvari, ki jih je vpeljala spletna umetnost, je danes integrirana v družbene medije.

Opis in tematizacija *Dronske pesmi* tvorita dokumentacijo o nastanku in izbrisu prav te pesmi, ki kot pesem ne obstaja več (uničeni so vsi njeni materialni nosilci, tako fizični zapis v mestnem okolju kot disk s fotografijami in videom o njej in njenem izbrisu). To pomeni, da je ni nič več od tega, kar je zapisanega v posebnem razdelku te razprave. Ta razdelek je edina sled o njej, hkrati pa njen opis vključuje premalo podatkov, da bi lahko pesem kdorkoli rekonstruiral.

Projekta pisanja smo se lotili, da bi našli modalnost teksta, ki bi se skušal zoperstaviti trendovskim besedilom, kakršna nastajajo v okviru novih medijev in jih odlikuje raba za spletno komunikacijo značilnega jezika, npr. v obliki *netspeak* (Crystal, *Lanugage in Internet*). Zavedamo se, da so v nastanek besedila pesmi in njegovega dokumentiranja vključene tudi sodobne naprave (računalnik, fotoaparati, v prihodnosti bomo izginjanje teksta posneli tudi z dronom) in programi. To pomeni, da nam ne gre za iskanje neke transparentne, z novimi mediji neposredovane tekstovnosti; bolj iščemo kontrastno polje, glede na katerega se nam lahko še jasneje izkristalizirajo posebnosti novomedijske besedilnosti, ki je polna hibridnih označevalcev, prostorske in časovne slovničnosti, kratkih formatov, posebnega jezika in intenzivnosti (osrediščene podobe in videi). Tudi pri novih medijih smo priča posebni ustvarjal-

nosti na področju jezika, ki počasi, podzemno vpliva tudi na literarno pisanje. Problem izginjajoče pesmi nas usmerja k literarni avantgardi 20. stoletja in h konceptualnim iskanjem negativnosti, ki je lastna človeški kreativnosti. Algoritmi so človeška orodja, vendar se posebnosti človeškega ne izčrpajo s proizvodnjo orodij.

Ko gre za novomedijsko besedilnost, smo priča razširjenemu konceptu pisanja, ki premika meje besedila, kot ga poznamo. Radikalen poskus v tej smeri predstavlja najnovejši projekt Eduarda Kaca o vesoljski poeziji, ki tekst in njene bralce postavi v konstelacijo zemeljske težnosti na eni strani in bežanja pred njo na drugi. Kac meni, da našo ustvarjalnost na Zemlji bistveno določa težnost, kar velja tudi za poezijo. V okolju, kjer ni gravitacije (angl. *zero gravity*), se tam oblikovane in izkušane stvari obnašajo bistveno drugače. V praksi, torej v vesolju, je njegov projekt *Inner Telescope* izvedel francoski astronom Thomas Pesquet, ki se je od 17. novembra 2016 mudil na mednarodni vesoljski postaji (ISS).

## LITERATURA

- Amerika, Mark. *Filmtext*. Splet. 13. 5. 2017.
- Auge, Marc. *Nekraji. Uvod v antropologijo nadmodernosti*. Ljubljana: Maska, 2011.
- Baudrillard, Jean. »Učinek Beabourg«. *Simulaker in simulacija. Popoln zločin*. Ljubljana: Študentska založba, 1999. 79–94.
- Bazzichelli, Tatiana. *Networked Disruptions. Rethinking Oppositions in Art, Hacktivism and the Business of Social Networking*. Aarhus: Digital Aesthetics Research Centre Press, 2013.
- Benjamin, Walter. »Umetniško delo v času svoje tehnične reprodukcije«. Prev. Janez Vrečko. *Misel o moderni umetnosti: izbrani eseji in odlomki*. Ljubljana: Mladinska knjiga, 1981. 66–92.
- Bigelow, Alan. »How to Rob a Bank?«. Splet. 14. 3. 2017.  
Prvi del: <<http://webyarns.com/howto/howto.html>>.  
Drugi del: <<http://webyarns.com/escape/escape.html>>.  
Tretji del: <<http://webyarns.com/romance/romance.html>>.
- Bolter, Jay David in Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2000.
- Crystal, David. *Language and the Internet*. Cambridge: Cambridge University Press, 2001.
- — —. *Internet Linguistics*. London: Routledge, 2011.
- Danto, Arthur C. *After The End of Art: Contemporary Art and the Pale of History*. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1997.
- Ekman, Ulrik. *Throughout. Art and Culture Emerging with Ubiquitous Computing*. London, Cambridge, MA: The MIT Press, 2013.
- Electronic literature Collection 3, 2016. Splet. 14. 5. 2017. <<http://collection.eliterature.org/3/>>.
- Fish, Adam. »Mirroring the Videos of Anonymous: Cloud Activism, Living Networks, and Political Mimesis«. *Fibreculture Journal* 26 (2015): 85–107. Splet. 13. 3. 2017.

- Flusser, Vilém. *Kommunikologie*. Mannheim: Bollmann, 1996.
- Gibson, William. »Agrippa« [1992]. Splet. 13. 3. 2017.
- Goldhaber, Michael H. »The Attention Economy and the Net«. *First Monday* 2.4–7 (1997). Splet. 10. 3. 2017.
- Heidegger, Martin. »O izvoru umetniškega dela«. *Nova revija* 21. 245–246 (2002): 241–257.
- Ingarden, Roman. *Literarna umetnina*. Ljubljana. Studia humanitatis-Škuc, 1990.
- Iser, Wolfgang. *How to Do Theory*. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2006.
- Kac, Eduardo. »Space Poetry Manifesto«. Splet. 14. 3. 2017.
- Lazzarato, Maurizio. »Machines to Crystallize Time. Bergson«. *Theory, Culture & Society* 24.6 (2007): 93–122.
- Monfort, Nick. *Taroko Gorge* [2009]. Splet. 10. 3. 2017. <[https://nickm.com/taroko\\_gorge/](https://nickm.com/taroko_gorge/)>
- Ochshorn, Robert M. *Chewing* [2013]. Splet. 7. 3. 2017. <[http://flatness.eu/chewing\\_time/index.html](http://flatness.eu/chewing_time/index.html)>.
- Page, Ruth, in Thomas Bronwen, ur. *New Narratives. Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln: University of Nebraska Press, 2011.
- Pavalanathan, Umashanthi, in Jacob Eisenstein. »More emojis, less :). The competition for paralinguistic function in microblog writing«. *First Monday* 21.11 (2016). Splet. 10. 3. 2017. <<http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/6879/5647>>.
- Schulze, Gerhard. *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt, New York: Campus, 2000.
- Stahl, Ola. »Kafka and Deleuze/Guattari: Towards a Creative Critical Writing Practice«. *Theory, Culture & Society* 33.7–8 (2016): 221–235.
- Strniša, Gregor. *Žabe ali prilika o ubogem in bogatem Lazarju*. Maribor: Založba Obzorja, 1969.
- Strehovec, Janez. *Text as Ride*. Morgantown: West Virginia University Press, 2016.
- . »Digital Art in the Artlike Culture and Networked Economy«. *Cultural International Journal of Philosophy of Culture and Axiology* 13.2 (2016). 137–152.
- . »Elektronsko literarno besedilo, ki se briše in izginja«. *Primerjalna književnost* 38.3 (2015): 23–38.
- . »E-literature, new media art, and e-literary criticism«. *CLCWeb* 16.5 (2015). Splet. 13. 3. 2017. <<http://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol16/iss5/3/>>.
- . »Vanishing letters in text-based digital installations«. *First Monday* 22.2–6 (2017). Splet. 14. 3. 2017. <<http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/6811>>
- Vaupotič, Aleš. »Teorija tehno-slike Viléma Flusserja«. *Primerjalna književnost* 37.2 (2014): 151–163, 245. Splet. 20. 3. 2017. <<http://www.dlib.si/?URN=URN:NBN:SI:doc-Y2B9LNI1>>.
- Virilio, Paul. *The Aesthetics of Disappearance*. New York: Semiotext(e), 1991.
- Wagner, Charles, Ester Aguirre in Erin M. Sumner. »The relationship between Instagram selfies and body image in young adult women«. *First Monday* 21.9 (2016). Splet. 13. 3. 2017. <<http://journals.uic.edu/ojs/index.php/fm/article/view/6390/5620>>.

## After the Hyperfiction: Remediated and Conceptual Textuality and Narrative

Keywords: literature and media / e-literature / digital textuality / social networks / hypertext / conceptuality

Hypertext fiction, the most talked about practice of writing in new media in the 1990s, has given way to a new generation of digital, text-based installations with literary functions. They are viewed *as* conceptual projects that explore the very specificity of the word and letter entering new media conditions. In addition to post-hypertextual, mostly conceptual electronic literature, this article aims to explore the crucial features of new media shaped textuality and new ways of storytelling that it enables. A formidable challenge for contemporary social linguistic and narratological studies are recent social media that deploy textual means shaped by new media (formed as a hybrid field of verbal and visual signifiers, with smileys and emojis), which form the basis for new storytelling in Twitter novels, mobile apps, and blogging. The achievements of the twentieth-century artistic and literary avant-garde enter recent social media and provoke a blurring of textual and verbal boundaries. The cards in both fields are shuffled anew. This article provides two close readings of recent texts (Bigelow's *How to Rob a Bank* and the author's *Drone poem*) that call into question both the narrative-as-we-know-it and the poetic function in terms of the audience's literary interaction.

1.01 Izvirni znanstveni članek / Original scientific article  
UDK 316.772.5:82.0