

Književnost u digitalnom dobu

Džafo, Marija

Master's thesis / Diplomski rad

2022

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:131:443632>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-23**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



SVEUČILIŠTE U ZAGREBU
FILOZOFSKI FAKULTET
ODSJEK ZA KOMPARATIVNU KNJIŽEVNOST

Marija Džafo

KNJIŽEVNOST U DIGITALNOM DOBU

DIPLOMSKI RAD

Mentor: dr.sc. Dean Duda

Zagreb, 2022.

IZJAVA O AUTORSTVU DIPLOMSKOGA RADA

Ovim potvrđujem da sam osobno napisala diplomski rad pod naslovom

Književnost u digitalnom dobu

i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, podaci ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima (mrežni izvori, udžbenici, knjige, znanstveni, stručni članci i sl.) u radu su jasno označeni kao takvi te su navedeni u popisu literature.

Marija Džafo



(potpis)

Zagreb, 2022.

SADRŽAJ

1. Uvod.....	4
2. Tehnologija i društvo: digitalno doba ili doba sekundarne usmenosti	5
3. Književnost na pragu starih i novih medija: kataklizma ili oslobođenje?.....	6
4. Hipertekst	9
4.1. Nastanak i razvoj.....	9
4.2. Teorijski okvir	10
5. Elektronička knjiga: transformacija parateksta	12
6. Tiskana knjiga: sloboda naslovnici.....	13
7. Elektronička književnost	14
7.1. (Anti)definicija.....	14
7.2. Žanrovi	17
8. Računalna igra	19
9. All the Delicate Duplicates	20
9.1. Digitalna trauma.....	20
9.2. Trećeprstor, književnost, ludilo i igra	22
9.3. Digitalan življeni prostor	24
10. Zaključak	26

1. UVOD

Digitalno doba obilježeno je pojavom, razvojem i komercijalizacijom digitalnih tehnologija sredinom 20. stoljeća, a obuhvaća skup promjena koje s razlogom možemo nazvati digitalnom revolucijom. Riječima Leva Manovicha trenutno se nalazimo „u središtu novomedijske revolucije“ koja označava „obrat cijele naše kulture na računalno posredovane forme proizvodnje, distribucije i komunikacije“ (2001: 19). Masovna uporaba računala stvara novi oblik digitalne pismenosti koja ne samo da transformira način na koji pišemo i čitamo, nego ponovno otvara pitanje identiteta književnosti, kao što je u industrijskom dobu to učinila tehnologija tiska. Digitalizacija kulture zahvatila je i izvantekstualnu sferu književne proizvodnje u koju je uključen rad institucija koje je izgradila tiskarska kultura. Promjene koje donose novi mediji ogledaju se u učinku koji imaju na one stare, pa se tako rasprava o književnosti u novomedijskom prostoru prelama oko sudbine tradicionalne tiskane knjige i tekstualnosti koja iz nje proizlazi, a koju će elektronički tekst dovesti u pitanje. Teorijski odgovor na pojavu novih tehnologija proizlazi iz dva suprotna stajališta. Dok tehno-skeptici najavljuju krizu kulture, teoretičari hiperteksta entuzijastično dočekuju kraj vladavine autor(itet)a i klasične linearne naracije.

U nastavku rada pokušat ću mapirati polje digitalne književnosti od pojave hiperteksta do razvoja multimedijских softvera koji su omogućili elektroničku književnost. U raspravu ću uključiti i problematiku definicije i klasifikacije književnosti nastale u digitalnom okruženju. Završni dio rada posvećen je analizi književne računalne igre *All the Delicate Duplicates* koja izaziva medijski determiniranu konceptualizaciju umjetnosti i istražuje odnos teksta i prostora u proizvodnji digitalnih umjetničkih djela.

No, prije toga, valja se vratiti nekoliko koraka unatrag na samo predvorje pismenosti kojoj je prethodilo dugo razdoblje usmene kulture kada su se njegovali sasvim drugačiji modeli mišljenja, a neke od njih ponovno je aktualiziralo digitalno doba.

2. TEHNOLOGIJA I DRUŠTVO: DIGITALNO DOBA ILI DOBA SEKUNDARNE USMENOSTI

Predstavnici transformativne teorije pratili su kako tehnologije pisanja utječu na društvo i strukturu ljudske misli. Ključne promjene koje donose nove tehnologije pisanja odnose se na mijenjanje kulturalnih praksi i *mentalnih navika*¹ (Peović 2004: 7). Shodno promjenama komunikacijskih tehnologija, transformativna teorija prepoznaje tri društveno-povijesna razdoblja: usmeno razdoblje, razdoblje kulture tiska i razdoblje digitalne kulture (Peović 2004: 7–8). Walter Ong u knjizi *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word* (1982) proučava transformativne učinke tehnologije pisanja na ljudsku svijest preko pojma psihodinamike. Ong uspostavlja tezu o utemeljenosti ljudske kulture u usmenosti polazeći od implikacija suvremenog otkrića o dubinskim razlikama između primarno usmenih i kultura pod snažnim utjecajem pisma na polju verbalizacije i upravljanja znanjem. To dovodi u pitanje mnoge do tada samorazumljive postavke ljudskog uma koje će se pokazati kao izravne posljedice kulture pisma. Naime, ljudsko se društvo formiralo kao usmeno, dok pismeno postaje prilično kasno, a ubrzano se razvija tek nakon izuma tiska. Obilježja kao što su linearnost, dovršenost i zatvorenost nisu ni po čemu prirodne, već proizlaze iz specifičnosti kulture tiska. Gutenbergovu revoluciju naslijedila je digitalna, koja radikalno transformira tehnologije zapisivanja. Ong ističe kako nas je upravo digitalno doba senzibiliziralo o razlikama između pismenosti i usmenosti. S pojavom elektroničkih medija dolazi do svojevrsnog povratka usmenosti i njezinih obilježja kao što su participativnost, kolektivizam, redundantnost, spontanost i dominacija slike. Upravo iz tog razloga Ong digitalno doba naziva još i „dobom sekundarne usmenosti“ (Ong 2012: 133–134). Povratak usmenosti svoj vrhunac doživljava s pojavom Mreže gdje se ova obilježja naglašavaju, dok se tekstualni aspekt komunikacije reducira, a linearna logika pisanog teksta nije primjenjiva na multilinearne strukturu Mreže.

¹ Pojam „mentalnih navika“ teoretičara Michaela Heima veže se uz analizu utjecaja digitalnog okoliša na pisanje (Peović 2004: 8).

3. KNJIŽEVNOST NA PRAGU STARIH I NOVIH MEDIJA: KATAKLIZMA ILI OSLOBOĐENJE?

Društveni i kulturni učinci novih tehnologija redovito polariziraju akademsku zajednicu². Na tragu Ongove nostalgije prema kulturi usmenosti koju je ugrozila kultura tiska mnogi će izum računala poistovjetiti s krajem knjige. Paul Levinson taj sentimentalni odnos prema medijima s kojima smo odrastali opisuje kao „sindrom prve ljubavi“ čiji je temeljni simptom nostalgija, a ona „teži koincidenciji s obradom starijeg medija kao umjetnosti kada se prvi put zamijeni“ (Levinson 2001: 163). Ta će se nostalgična težnja u digitalnom dobu manifestirati svojevrsnim kultom knjige koji se, pored zabrinutosti za njezinu budućnost, očituje romantizacijom tiskanog i ukoričenog djela. Riječi Krešimira Nemeca zoran su primjer nostalgičarskog argumenta koji proizlazi iz čvrstog uvjerenja da je sudbina umjetnosti vezana uz njezinu materijalnost:

Što će ostati od one 'kutije olovnih slova' o kojoj je pisao Miroslav Krleža? Hoće li elektronička knjiga i audio-knjiga posve istisnuti knjigu od papira; hoće li bezlična disketa ili digitalni zapis zamijeniti knjigu koja je imala svoj volumen, strukturu, miris, boju, patinu? Prema knjizi smo imali (i) afektivan odnos; možemo li ga imati prema disketi ili ekranu? (...) Doći će, dakle, do potpune buke u komunikacijskom kanalu, a umjetnost će u informatičkom društvu imati sve marginalniju ulogu (Nemec 2003: 123).

Rasprava oko prihvaćanja nove tehnologije pisanja gradi se oko pitanja njezine *prirodnosti*, primjećuje Peović (2004: 11). Naime, konzervativno stajalište zastupa tezu o ljudskom umu kao linearnom mehanizmu čija je prirodna manifestacija upravo kultura tiska. U tom slučaju digitalni okoliš predstavlja prijetnju toj strukturi tako što ugrožava prirodan način ljudskog razmišljanja i obrade sadržaja. Iz toga slijedi pretpostavka o ugroženosti dubinskog čitanja i kritičkog mišljenja, o svođenju znanja na informaciju i o banalizaciji teksta uslijed zahtjeva za disperziranim načinom čitanja elektroničkog teksta.

Suprotno tome, zagovornici novih medija entuzijastično najavljuju „oslobađanje teksta od papira“ (Levinson 2001: 139). Oni tvrde kako su upravo multilinearnost i asocijativnost preslika organizacije ljudskog uma, pa je time *cybertekst* shvaćen kao njegov prirodan

² Kao afirmacijsku skupinu Sven Cvek navodi Georga Landowa, Michaela Joycea i Nancy Kaplan, te Stuarta Moulthropu, a negacijskoj skupini pridružuje Neila Postmana i Myron Tuman (Cvek 1999).

produžetak. U tom slučaju potvrda teze pronalazi se u preddigitalnim eksperimentima s nelinearnom formom u književnosti i enciklopedijskoj organizaciji. Postoji i treća struja tehno-teoretičara poput Sherry Turkle i Michaela Heima, dodaje Peović, kojima nije u fokusu promovirati ili negirati mogućnosti digitalne tehnologije, već razviti svijest o tome da je tehnologija ono što s tehnologijom činimo (Peović 2004: 14–16).

Espen J. Aaserth (1997) s pravom će upozoriti kako su argumenti obje suprotstavljene strane utemeljeni u tehnološkom determinizmu. Pretpostavke tehno-skeptika, jednako kao i one tehno-idealista, nisu se u potpunosti potvrdile suvremenim iskustvom kada bi posljedice tih pretpostavki trebale biti vidljive. S time u vezi Gordana Tkalec razotkriva dvije zablude. Prva od njih podsjeća na to da internet nije izgurao knjigu kao što se dio teoretičara pribojavao, nego upravo suprotno – intenzivirao je njezinu promociju. Osim toga, tehnološka kompanija Amazon pokrenula je globalno *online* tržište upravo prodajom i distribucijom knjiga. Druga pretpostavka na koju autorica upozorava je ona *cyberpunk* idealista, o virtualnom kao egalitarnom prostoru, i to tvrdnjom da su se zakonitosti tržišne ekonomije sa svim svojim nejednakostima jednostavno preselile i na Mrežu (Tkalec 2009: 52–53). Drugim riječima, kulturalni utjecaj tiska s pojavom Mreže nije bitno ugrožen: „istraživanja su pokazala da se internet koristi prije svega i daleko više kao nov distributivni kanal za tradicionalne medijske sadržaje nego što je pridonio stvaranju novih formata i medijskih sadržaja.“ (Zgrabljic Rotar 2011: 29). To će potvrditi mnogi primjeri književnosti na internetu. Lugarić Vukas analiziranjem domaće blogerske scene dolazi do zaključka kako je autorima blogerske književnosti, paradoksalno, upravo tiskana knjiga cilj, a internet je tek platforma za popularizaciju i dopiranje do publike i izdavača. Osim toga, razni projekti književnosti na internetu u konačnici reproduciraju i promoviraju linearnu naraciju i ne pokazuju značajan interes „za eksperimentiranje s novim mogućnostima izražavanja koje se nude razvojem digitalne tehnologije“ (2013: 279–281).

Važno je napomenuti kako skepsa spram novih tehnologija pisanja i njihovog utjecaja na etabliranu književnost nije posebnost digitalnog doba. Za Waltera Benjamina knjiga je predstavljala „smrt zbiljskog govora“ (1986: 189), da bi zatim prosvijećeni bibliofili istu tu knjigu oplakivali izgubljeni u okolišu hiperveza, a već krajem 90-ih godina Robert Coover proglašava smrt hiperteksta optužujući dominaciju slike. Dakle, riječ je o krizama pripovijedanja koje se ponavljaju, a njihovu cikličku strukturu potvrđuje Ongovo opažanje o

povratku obilježja usmenosti u digitalnom dobu. Osim toga, uvjerit ćemo se u podudarnost između hiperteksta i epske „tehnikе montaže“, kako je opisuje Benjamin (1986: 190), a koja pruža otpor zatvorenosti i linearnosti romana. Nakon razdoblja „krajologija“ koje je najavljivalo smrt autora i smrt knjige, čini se da digitalni okoliš književnost ponovno vraća „svojoj prvobitnoj estetici, odnosno pod okrilje rituala“ (Lugarić Vukas 2013: 290).

Teze o „kraju“ poljuljat će uvjerljivost tumačenja novih medija kao produžetka starih, a ne njihovog završetka. Suprotno tehno-pesimistima, Levinson (2001) vidi internet kao unaprijeđenu knjigu, a Stuart Moulthrop hipertekst smatra logičnim nastavkom tiskarskog projekta:

Izum tiska amplificirao je diseminaciju pisanja omogućivši rast književnog tržišta i profesionalnog autorstva. Hipertekst se zapravo može promatrati kao izravna ekstenzija tih trendova – ipak, tu stvari počinju poprimati oblik paradoksa (Moulthrop 1995: 57).

Susret starih i novih medija David J. Bolter i Richard Grusin u studiji *Remediation: Understanding New Media* (2000) objašnjavaju modelom *remedijacije* koji opovrgava teze o rođenju novog medija po cijenu smrti starog. Autori remedijaciju opisuju kao dvosmjernan proces preoblikovanja jednog medija u drugom. To znači da novi mediji nastaju preoblikovanjem starih, dok se stari mediji mijenjaju prilagođavanjem na nove medije. Ovo pravilo vrijedi za svako pojavljivanje novih oblika medija, ističu autori. Drugim riječima, (digitalni) mediji razvijaju se unutar postojećeg kulturnog konteksta te nisu izolirani čimbenici koji dolaze izvana u obliku opasnosti za tu kulturu i stare medije (Bolter i Grusin 2000: 15–17). Iako predstavlja svojevrsan izazov za kulturu tiska, ideja hipertekstualnog sustava iz kojeg se razvila suvremena digitalna tehnologija nastala je unutar iste one prosvjetiteljske kulture koja se temelji na znanstveno-tehnološkom napretku i koja je omogućila izum tiska.

4. HIPERTEKST

4.1. Nastanak i razvoj

Početak književnosti na novim medijima veže se uz pojavu hiperteksta koji je 90-ih godina 20. stoljeća bio predmet kako teorijskog, tako i književnog interesa. Ideju hipertekstualnog sustava razvio je američki računalni inženjer Vannevar Bush i elaborirao u članku *Kako bismo mogli misliti* (1945) zamišljajući stroj Memex koji bi imao hipertekstualno organizirane podatke. Njegov se hipotetski stroj temelji na ideji asocijativnog sustava kojemu je svrha povezivanje dva podatka. Na Bushovu se ideju 60-ih godina nastavlja Ted Nelson koji u narednim desetljećima radi na realizaciji prvog računalnog hiperteksta, interaktivnog multimedijiskog sustava *Xanadu*. Nelson je ujedno i skovao pojam hipertekst definirajući „‘nesekvencijalno pisanje’, a njegovu društvenu ulogu kao decentralizaciju autoriteta i diseminaciju moći“ (Cvek 1999). Iduća važna godina za razvoj hiperteksta je 1989. kada je predstavljena Mreža (*World Wide Web*) koja je omogućila diseminaciju novog žanra, počevši od objavljivanja kultnog hipertekstualnog književnog teksta *afternoon, a story* Michaela Joycea iste godine (Cvek 1999).

Budući da je hipertekst heterogen pojam, valja izdvojiti nekoliko relevantnih definicija. U širem smislu hipertekst je svako povezivanje čvorova informacija koje korisniku omogućuju praćenje varijabilnih čitalačkih puteva asocijacija (Tolhurst 1995: 22). Hipertekstualna tehnologija predstavlja strukturu elektroničkih poveznica (*hyperlink*), međusobno povezanih tekstualnih, video-, animacijskih, fotografskih, audio- i grafičkih jedinica. U užem smislu hipertekst predstavlja književna djela koja se oslanjaju na „kompjutersku programabilnost“ i „korisničku interaktivnost“ kako bi postigla multilinearnu strukturu djela (Hromadžić 2013: 8–9). U tipičnom hipertekstu čitatelju je predstavljen kratak narativni odlomak koji se zove leksija, a koji svojom veličinom najčešće ne premašuje ekran računala. Pritom je nekoliko ključnih riječi ili fraza označeno poveznicom, a čitatelj, ovisno o poveznici za koju se odluči klikom miša, odabire različite narativne pravce (Bishop i Starkey 2006: 85). Na taj se način svakim novim čitanjem iznova mijenja struktura djela.

Hipertekstualna književnost proizlazi iz mnogo starije tradicije nelinearnog knjiškog pisanja dvadesetog stoljeća, od avangardnih književnih eksperimenata do postmodernističke

proze³”, a Aaserthovi primjeri *cyberteksta* sežu i do egipatskih hramova. Najpoznatija djela književnosti i teorije hiperteksta okupljena su na mrežnoj stranici Eastgatea (eastgate.com), vodećeg elektroničkog izdavača hiperfiksije. No, u praksi, upozorava Cvek, Eastgate počiva na vrlo tradicionalnim temeljima potrošačkog kapitalizma, što nije u duhu s politikom decentralizacije i besplatne dostupnosti koju evocira paradigma aktivističkog pristupa hipertekstu. Usporedno s hipertekstualnim eksperimentima javila se težnja za kanonizacijom žanra „ozbiljnog“ hiperteksta. Iako se početak razvoja Mreže temeljio na načelima otvorenosti, suradnje i lake dostupnosti, u rukama akademske zajednice nije uspio izbjeći popratnom elitizmu koji privilegira tekst, a sliku poistovjećuje s korporativizmom. Uvođenjem grafičkog sučelja dolazi do popularizacije, a time i komercijalizacije Mreže, što će označiti i kraj „zlatnog doba“ književnosti hiperteksta (Cvek 2006).

4.2. Teorijski okvir

Hipertekst je među teoretičarima prihvaćen kao svojevrsna materijalizacija⁴ post-strukturalističke ideje tekstualnosti. Digitalna paradigma, prema Landowu, zahtijeva napuštanje konceptata središta, margine, hijerarhije i linearnosti u korist multilinearnosti, čvorova, veza i mreža (Landow 1992: 2). Taj obrat kulture s paradigme tiska na kulturu ekrana reflektira se u postmodernoj kritici Barthesa, Derridaa, Foucaulta i Lyotarda. Prema takvom viđenju tisak (a šire, medij) nije shvaćen samo kao određena tehnologija prijenosa informacija već mnogo šira kulturna paradigma koja tekst svodi na reprodukciju stvarnosti. Pritom se ograničavanje na reprezentacijsku ulogu i devaluacija pisma tumače kao posljedice *logocentrizma*⁵ na kojem se, prema Derridau, temelji čitava zapadna filozofija, a čija struktura pismo nastoji „ograničiti na sekundarnu i instrumentalnu funkciju prevoditelja punog i

³ „Tu spadaju i Sterneov *Tristram Shandy*, Joyceovo *Bdijenje Finnegana*, Robbe-Grilletov roman *U labirintu*, Nabokovljeva *Blijeda vatra*, Cortazarova *Igra školice*, Ballardova *The Atrocity Exhibition*, Calvinova *Tvrđava ukrštenih sudbina*, te Pavićev *Hazarski rečnik* i *Predeo slikan čajem*. Ovdje se obično ubrajaju i avangardni eksperimentatori, poznatija Dada i manje poznati Oulipo.“ (Cvek, 1999)

⁴ George Landow se tom vezom ekstenzivno bavi u studiji *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology* (1992).

⁵ „Termin je, zajedno s manje rabljenom istoznačnicom *fonocentrizam*, skovao francuski filozof J. Derrida u knjizi *O gramatologiji* (1967.). (...) Uvriježena je logocentrična pretpostavka da jezik ima svoj referent u stvarnosti koja počiva izvan njegovih granica: ta je pretpostavka obilježila cijelu povijest zapadne metafizike od Platona naovamo. Iz nje se izvode ostale logocentrične pretpostavke, npr. o prisutnosti stvari pogledu (nasuprot riječi), o prisutnosti glasa (nasuprot slova) svijesti, o prisutnosti svijesti (nasuprot drugoga) samoj sebi i sl.“ (Biti 1997: s. v. *logocentrizam*).

potpuno prisutnog govora“ (Derrida 1976: 15). Tako mišljenom tekstu prirodno je stanište koricama ograničena knjiga kojom se uspostavlja kontrola nad tekstem i tobože fiksira njegovo značenje kako bi se u što većoj mjeri ublažila kontaminacija inače čiste ideje kakva prethodi u svijesti autora.

Zbog svoje nematerijalne prirode digitalni tekst raskida fizičku ovisnost o knjizi kao predmetu, čime napušta i svoju oponašateljsku ulogu naslijeđenu iz kulture tiska. Takav tekst „funkcionira u novom načinu reprezentacije u kojemu više nije cilj uskladiti ga sa stvarnošću već preoblikovati samu stvarnost igrom označitelja“ (Wilkie 2011: 151). Derrida će 60-ih godina 20. stoljeća raditi na osporavanju knjige u ime pisanja, ispravljajući spomenutu nepravdu nad tekstem na sličan način na koji će Roland Barthes nastojati osloboditi tekst od „transcendentalno označenog“ (Biti 1997: s. v. *djelo*). Tekstualnost koja „poriče dovršenost bilo kojeg teksta upisujući u nj tragove drugih tekstova u otvorenom procesu nadomještanja/dopunjavanja“ (Biti 1997: s. v. *tekst*), kako je opisuju francuski poststrukturalisti, svoju će materijalizaciju, prema teoretičarima hiperteksta, konačno doživjeti pomoću hipertekstualne tehnologije. Služeći se Barthesovim razlikovanjem *djela* i *teksta*, teoretičari hiperteksta elektronički tekst suprotstavljaju knjizi. Djelo je „završen predmet (objekt), nešto što se može izračunati, koje može zauzeti neki fizički prostor (npr. na policama u knjižnici)“, a prethodi mu Autor (Barthes 1986: 1105). Za razliku od djela, tekst je oslobođen od reprezentacijskog zahtjeva, on je tek „poprište proizvodnje, gdje se sastaju proizvođač i čitalac teksta; tekst ‘radi’ u svakom trenutku i s koje god mu strane pristupili“ (Barthes 1986: 1102). Na tom tragu je i Derridaova koncepcija pisanja koja nalikuje radu *književnog stroja*, kako Ted Nelson (1987) definira intertekstualno povezivanje svih tekstova:

Pisati znači proizvesti oznaku koja će stvoriti neku vrstu stroja koji i sam proizvodi, a koji neće biti načelno spriječen u funkcioniranju mojim budućim nestankom, niti će se prestati pružati čitanju i ponovnom ispisivanju (Derrida 1984: 7).

Iako je primjenjivost Derridaovog i Barthesovog tekstualizma kad je riječ o promišljanju digitalne tekstualnosti neporeciva, Peović upozorava na nužno razlikovanje metaforičke od mehaničke otvorenosti teksta. Dok poststrukturalisti govore o metaforičkoj otvorenosti, u slučaju *cyberteksta* taj se princip ostvaruje konkretnim povlačenjem autorske pozicije, dopuštajući čitatelju da svojim odlukama mijenja ishod čitanja i time sudjeluje u tvorbi značenja (Peović 2004: 63–64). U tom će smislu hipertekstualna tehnologija odigrati važnu

ulogu u strukturiranju čitateljskog iskustva koje postaje imperativ elektroničkih uređaja za čitanje. Čak i kada tekst zadržava linearnu pripovjednu strukturu, takvi uređaji na njega imaju hipertekstualni učinak te on pleše negdje na granici između *djela* i *teksta*.

5. ELEKTRONIČKA KNJIGA: TRANSFORMACIJA PARATEKSTA

Za razliku od hiperteksta, elektronička knjiga je *intermedijalni hibridni tekst* (Ellen McCracken 2013: 119)⁶ koji hipertekstualnu tehnologiju ne koristi primarno u svrhu pripovijedanja, već za dostavu sadržaja. Tako je nastala potreba za prijenosnim elektroničkim uređajem koji bi oponašao knjigu, ali zadržao prednosti računala poput visokog kapaciteta pohrane i jednostavne navigacije. Elektronički tekst time se paradoksalno vraća u materijalni predmet koji simulira stranicu knjige dokazujući transformativnu moć medija u novim tehnološkim okolnostima.

Prvi uređaj za reprodukciju elektroničkog teksta, *Dynabook*, proizveden je 1968. godine. Tada se pojavljuju i prve e-knjige, a nedugo nakon toga pokrenuta je i prva digitalna knjižnica, *Project Gutenberg*. No, intenzivno čitanje s naglaskom na književne tekstove uzima maha tek nakon što je kompanija Amazon na tržište izbacila popularni Kindle krajem 2007. godine i time potaknula proizvodnju sličnih uređaja današnjice. Prodaja elektroničkih knjiga na Amazonu već je krajem 2000-ih nadmašila prodaju tiskanih knjiga. Sadržaj elektroničke knjige moguće je isprintati, što znači da ona pripovjedno može biti tradicionalna, ali je dostavljena elektronički. Iako pripovjedni tekst ostaje načelno nepromijenjen, mijenjaju se elementi koji ga okružju, a koji osiguravaju njegovu pojavu, recepciju i potrošnju. Gérard Genette te je elemente, imajući na umu tiskana djela, obuhvatio pojmom parateksta. Shvaćen kao produžetak pripovjednog teksta, paratekst posreduje između teksta i konteksta. Paratekstualni elementi odnose se na one koji pripadaju djelu, a koje Genette naziva peritekstom (naslovnica, naslov, predgovor, bilješke i sl.), te distanciranih elemenata koji se

⁶ „Intermedijalni hibridni tekst“ sastoji se od osnovnog verbalnog (tradicionalnog) teksta i njemu dodanog novog multimedijalnog kulturalnog teksta. Pri tome korisnik mora aktualizirati opciju hibridnog teksta svjesnom odlukom (klikajući na *linkove*) ili može pristupiti čitanju osnovnog teksta na klasičan način, dok hibridan tekst stoji kao potencijalan, no ne i nužan entitet. Za razliku od toga, hipertekstom se korisnik nužno kreće multilinearano, što izravno utječe na tvorbu značenja samog teksta (McCracken 2013: 119).

nalaze izvan same knjige, odnosno onih koji pripadaju epitekstu (intervjui, dnevници, pisma i sl.) (Buljubašić 2017: 19–25).

Dorothee Birke i Birte Christ u tekstu *Paratext and Digitized Narrative: Mapping the Field* (2013) problematiziraju koncept parateksta na primjeru digitaliziranih tekstova reproduciranih na uređajima Kindle. Istraživanje autorica pokazuje kako se obilježja koja vežemo uz elektronički tekst, poput propusnosti granica, dematerijalizacije i participativnosti jednako tako odnose i na paratekstualne elemente. Digitalni prostor omogućuje fragmentaciju i odvajanje periteksta od teksta i/ili knjige kao predmeta s jedne strane, dok s druge povezuje distancirane elemente parateksta s osnovnim tekstom putem hiperveza, istovremeno narušavajući unificiranost i linearnost samog teksta. Osim toga, prelaskom teksta iz konkretnog u virtualno okruženje otvara se novi prostor za oglašavanje tako što se putem aplikacije odabrani naslovi povezuju s ostalim asortimanom ponuđenim u digitalnoj trgovini Kindle. Funkcija koja omogućava isticanje teksta (*highlight*) može se shvatiti kao paratekstualni element budući da čini konstitutivan dio iskustva čitanja i akumulira javno dostupne odgovore čitave zajednice čitatelja (Birke i Christ 2013: 75–79). Time je učinjen pomak prema tome da se čitateljska recepcija uključi u reprezentaciju knjige. Elektronički uređaji za čitanje omogućuju demontažu paratekstualnih elemenata koja otvara vrata nizu novih mogućnosti za njihovu reorganizaciju, a time i emancipaciju, oslanjajući se na kreativni potencijal samog parateksta.

6. TISKANA KNJIGA: SLOBODA NASLOVNICI

U kontekstu analize parateksta u digitalnom okolišu vrijedi usmjeriti pažnju na element naslovnice koji je zaslužan za predstavljanje knjige kao robnog predmeta. Prije toga vrijedi upozoriti na ograničenje Genettovog sustava koji prema klasičnoj strukturalističkoj paradigmi privilegira tekst u odnosu na ikoničke paratekstualne elemente percipirane kao pomoćne. Upravo će ikonofilični digitalni okoliš oživjeti poziciju naslovnice jer omogućava prostornu odvojenost naslovnice od teksta. Ta nova izmještenost ubrzava cirkulaciju naslovnice virtualnim kulturnim kontekstom, što potencira njezinu ulogu *lica* teksta, ali joj istovremeno omogućuje emancipaciju kao autonomnog, popularno-kulturnog proizvoda. Revitalizacijom

pozicije naslovnice u suvremenoj izdavačkoj djelatnosti ona je stavljena u središte pozornosti kao zaseban autorski rad koji umjetničkom vrijednošću može parirati tekstualnoj unutrašnjosti. Time se stvara vizualno-tekstualna kolaboracija koja nadilazi oglašivačku funkciju naslovnice i tradicionalne paratekstualne odnose. U tom kontekstu zanimljiv je projekt *Oni* akademske slikarice Tisje Kljaković Brajić koji se sastoji od objave ilustracija popraćenih tekstem na društvenim mrežama. Iako se inicijalno radi o *online* projektu, veću pažnju kritike izazvao je objavom tiskanog izdanja (dijelom zasigurno zahvaljujući „sindromu prve ljubavi“). Autoričine karikature prikazuju crtice iz svakodnevnog života bračnog para, a svoju su fragmentiranu strukturu zadržale i u tiskanoj verziji. Naime, prevođenjem iz njegove izvorno digitalne forme u tiskanu, dolazi do „curenja“ sadržaja na njegovu površinu, odnosno na naslovnicu. Takvim zahvatom otvara se primarni tekst i ukidaju njegovi rubovi, a stvorena je fragmentirana pripovijest koja nema svoj početak ni kraj i gdje naslovnica, oponašajući formu unutrašnjeg sadržaja, ne odaje dojam pomoćnog parateksta. Ovdje je na djelu ono što Derrida opisuje kao destabilizaciju okvira književnog teksta kao „privilegirane legitimacijske točke“ koja vodi komunikaciju između teksta i izvantekstualnog konteksta (Bekavac 2015: 280). Time je načelno omogućena emancipacija kako teksta, tako i njegovog paratekstualnog okvira, što izravno utječe na komunikacijske strategije između književnosti i (digitalnog) kulturnog konteksta.

7. ELEKTRONIČKA KNJIŽEVNOST

7.1. (Anti)definicija

Iako je cjelokupno književno polje pod utjecajem digitalne kulture, nije sva književnost nastala na novim medijima ujedno i digitalna. Problemi s definicijom, klasifikacijom i adekvatnom nominacijom književnosti koju zovemo digitalnom ili elektroničkom proizlaze iz složenog književno-medijskog odnosa, ali i fluidnosti granica multimedijjskih hibridnih formi koje narušavaju konzistenciju pisanog teksta. Osim toga, digitalizacija procesa proizvodnje tiskanih knjiga dodatno komplicira razliku između tiskanih i digitalnih djela. Na terminološki nered unutar znanosti o književnosti na novim medijima ukazuju Birke i Christ navodeći niz

nominacija raznih autora/ica: „elektronička književnost“ (Hayles); „hipertekst“ (Landow), „hipernarativ ili hiperfikcija“ (Lunenfeld); „Net književnost“ (Gendolla i Schäfer), te sveobuhvatnih termina poput „digitalnog narativa“ koji pokrivaju cijeli spektar hipertekstualnih i multimedijskih umjetničkih djela (Birke i Christ 2013: 79). Budući da je svim ovim djelima zajedničko korištenje računalne tehnologije za proizvodnju, izvođenje i distribuciju sadržaja, taj bi se kriterij mogao uzeti kao osnova za utvrđivanje elektroničkog teksta. Međutim, N. Katherine Hayles u svojoj studiji *Electronic Literature: New Horizons for the Literary* podsjeća kako su u digitalnom dobu i tiskani i elektronički tekst isprepleteni računalnim kodom. Knjiga je u svom otisnutom izdanju materijalni predmet, ali zbog digitalnih tehnologija koje sudjeluju u procesu proizvodnje teksta i grafičkoj obradi, današnje su tiskane knjige djelomično digitalni proizvodi. Međutim, autorica iz definicije elektroničke književnosti isključuje digitaliziranu književnost, odnosno tradicionalno zapisane knjige prevedene u digitalni format. Osnovno distinktivno obilježje, smatra Hayles, je neraskidiva veza elektroničkog teksta s računalnim kodom. Za razliku od tiskanog teksta, elektronički tekst nije čitljiv bez posredstva rada programskog koda (Hayles 2008: 5).

Za razliku od Hayles, Espen J. Aaserth distancira se od pojmova „digitalni tekst“ i „elektronička književnost“ budući da oni evociraju tehnološki determinizam, odnosno ideju kako su tehnološke specifičnosti medija zaslužne za novu (oslobođenu) tekstualnost. Aaserth pojam *cyberteksta* veže uz ergodičku književnost koju nalazimo u dugoj tradiciji nesekvencijalnog pisanja, a koja prethodi izumu računala. U knjizi *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997) *cybertekst* opisuje kao nelinearnu mehaničku organizaciju teksta u čijem je središtu aktivna uloga čitatelja. Čitanje i razumijevanje takvog teksta zahtijeva *ekstraonematičku* odgovornost koja poziva na aktivno sudjelovanje čitatelja, a književni tekst koji je na taj način organiziran pripada tradiciji ergodičke književnosti. Tako mišljen *cybertekst* nije shvaćen kao žanr sa svojim specifičnim estetskim zakonima, već kao perspektiva kojom Aaserth opisuje „komunikacijske strategije dinamičnog teksta“ (Aaserth, 1997: 5). Kada govorimo o ergodičkim tekstovima nastalim posredstvom digitalne tehnologije, govorimo o digitalnim ergodičkim tekstovima koji svoju formalnu izvedbu duguju multilinearnim mogućnostima hipertekstualnih sustava (Aaserth 1997: 15–18).

Katarina Peović također upozorava na neadekvatnost krajnje pragmatičnih definicija elektroničke književnosti koje ju izjednačavaju s računalno omogućenom izvedbom. Formalni

aspekt nije relevantan za određivanje književnog, osim ako nije ujedno i estetski izraz, upozorava autorica, postavljajući obrnut izvod:

Digitalno ili elektroničko književno djelo nije ono koje „iskorištava prednosti“ digitalno-mrežnog okoliša, nego djelo kojem je (digitalni) medij više od medija zapisivanja, književni predmet, a ne materijalno-medijski prijenosnik (Peović 2013: 17).

Iako nije određena medijem zapisivanja, književnost se oduvijek zanimala za medije. Teoretičar medija Marshall McLuhan ukazao je na sposobnost umjetnosti da anticipira društvene i tehnološke inovacije. Slijedeći njegovu proročansku tezu, književnost možemo opisati metaforom *radara*, svojevrsnog alarmnog sustava koji nam omogućuje da se pripremimo za ono što dolazi iz budućnosti (McLuhan 2003: 16). Upravo književni tekst, iz očista Derridaove tekstualnosti, predstavlja „medij kojim će doći ono radikalno buduće“ (Bekavac 2015: 266). Za razliku od znanosti, književni tekst ne podliježe zakonu koji redovito ostaje paraliziran pred pojavom „čudovišnog“: „na njoj je jednostavno da *bude*, da se dogodi i učini sebe vidljivom za sljepilo zakona kao zatvorenog koda, ‘otvori oči’“ (Bekavac 2015: 274). Samim govorom o „književnom tekstu“ donekle se oslobađamo poriva za definicijom koja negira ono što ona jest, ono književno u književnosti: „ono inventivno, singularno, nepoopćivo u tekstu“ (Bekavac 2015: 266). Zbog toga je pogrešno književnost na novim medijima predstavljati kao nešto novo, tehnološki unaprijeđeno jer književni tekst nije podložan opisivosti unutar postojećeg znanstvenog okvira.

Hipertekst se pojavio kao „slom“ postojećeg sustava znanja ukazujući na kontingenciju književne paradigme kulture tiska. Čitanje takvog teksta konstituirano je kao *otpor* budući da svaka staza (*every lane*, odnosno *link*) neprestano izaziva čitateljska očekivanja nepoznatim ishodom s one strane *linka* (Moulthrop 1995: 71–74). Upravo se u tome nalazi užitak čitanja takvih književnih tekstova:

Hipertekstualno čitanje preferira interes za fragmentiranim tekstualnim odlomcima, a ne holističan pristup tekstualnoj cjelini. Samim tim pretpostavlja čitatelja s interesom za partikularne tekstualne dijelove, a ne konzumenta s izraženom tendencijom prema makrodistanci u odnosu na tekstualno djelo. Čitatelj hiperfikcije je istraživač pojedinačnih, mikro cjelina (hiper)teksta. Time čitanje hiperteksta i hiperfikcije predstavlja vrstu otkrivanja, čitanja kao istraživanja ili tek čitanja radi čitanja, a ne proces iščekivanja kraja, zaključka ili epiloga priče (Hromadžić 2013:18).

Najava elektroničkog teksta kao najadekvatnije artikulacije onog *singularnog* u poststrukturalističkom smislu, koje oslobađa književnost od represivne kulture tiska, temelji se u prvome redu na fetišizaciji izbora i osporavanju autora. Međutim, tekstualnom površinom hiperteksta upravlja strogo strukturirani pozadinski računalni kod koji definira broj putanja i varijacija, a time i narativne ishode. Drugim riječima, autor koda i leksija ujedno je i autor iluzije izbora, a pitanje autonomnosti i slobode književnog teksta ne može se svesti na tehnološku izvedbu, pa valja zaključiti kako rasprava o književnosti u digitalnom dobu ne završava ispunjenjem poststrukturalističkog sna. Ipak, postoje znatne razlike između tradicionalno zapisane i tehnološki inovativne književnosti koja nedvojbeno proširuje polje književnosti koje je prethodilo digitalnoj revoluciji.

7.2. Žanrovi

Promišljanje o elektroničkoj književnosti bilo bi nepotpuno bez pokušaja klasificiranja djela nastalih u digitalnom okruženju. Na tom pokušaju vrijedi inzistirati, ne zbog institucionalne kontrole nad novim književnim (kiber)prostorom, već zbog raščišćavanja vidnog polja kako bismo olakšali analitički pristup toj izuzetno pluralnoj sferi književnih djela. Polazeći od teze da elektroničku književnost definira imedijacija s računalnim kodom, N. Katherine Hayles (2008) vrlo uspješno sistematizira dotadašnju elektroničku književnost razlikujući iduće žanrove: hipertekstualna fikcija, mrežna fikcija, interaktivna fikcija, lokalitetne naracije, instalacijska djela, generativna umjetnost, djela u kodu i *flash* poezija. Razvoj elektroničke književnosti Hayles dijeli na dvije generacije tekstova. Klasično razdoblje temelji se na hipertekstu, a odnosi se na djela hipertekstualne književnosti s kraja 80-ih i početka 90-ih godina prošlog stoljeća koja pripadaju školi *Storyspace*, nazvanoj po hipertekstualnom programu⁷ za pisanje, a koji je s pojavom Mreže izgubio na važnosti. Klasičnom razdoblju pripadaju djela ozbiljnog hiperteksta od kojih se najčešće ističu: *afternoon, a story* Micheala Joycea, *Victory Garden* Stuarta Moulthrop, te *Patchwork Girl* Shelley Jackson.

Postmodernom razdoblje započinje 1995. godine, a pripadaju mu svi ostali žanrovi elektroničke književnosti nastali do trenutka pisanja studije. Za razliku od ranih djela

⁷ *Storyspace* je hipertekstualni *authoring* program koji su kreirali Micheal Joyce, Jay David Bolter i John B. Smith, a kasnije je licenciran Eastgate Systemsu (Hayles 2008: 6).

elektroničke književnosti koja se oslanjaju uglavnom na povezane odlomke teksta, s razvojem Mreže sve se više formiraju hibridni oblici koji koriste puni potencijal njezine multimodalnosti. Polje literarnog proširuje se vizualnim komponentama (grafika i animacija), zvučnim efektima, virtualnom stvarnošću i različitim modifikacijama tradicionalnih narativnih tehnika. Stvaraju se multimedijaska djela različitog stupnja digitalnosti i interaktivnosti; od onih namijenjenih isključivo za ekran do pripovijesti koje povezuju stvarni prostor s mobilnim uređajima i navigacijskom tehnologijom, od djelomično virtualnih interaktivnih drama i performansa do instalacijskih djela u potpunosti smještenih u virtualnu stvarnost. Posebno se ističu djela koja koriste nasumičnost algoritma za generiranje novog ili reorganiziranje već postojećeg teksta budući da se teorijski oslanjaju na avangardnu književnu tradiciju rezanja i nasumičnog kolažiranja teksta na papiru, kojom je inspirirana *cut-up* metoda Williama Borroughsa i na koju se ovi autori često pozivaju. Kombinatorna poezija *Stir Fry Texts* (1999. nadalje) Jima Andrewsa primjer je kolaborativne generativne umjetnosti nastale rekombinacijom teksta pomoću miša. Na tom tragu ističe se i serija interaktivnih djela elektroničke poezije pod nazivom *Oulipoems* (2004) Millie Niss i Marthe Deed inspirirana eksperimentima francuske književne grupe *Oulipo* koja se služila matematičkim pravilima u oblikovanju književnih tekstova. Žanr *flash* poezije upućuje na važnost softvera koji je omogućavao da se tekstu pridruže slika, jednostavna grafička animacija ili zvučni efekt, kao što je to vidljivo u kinetičkoj poemi *Faith* (2002) Roberta Kendalla koja se oslanja na potencijal multimedije. Među brojnim primjerima elektroničke književnosti posebno mjesto zauzimaju hibridna djela književnosti nastala kao računalno čitljiv kod ispisan u formi poezije poput poeme *Black Perl* (1990). Uz navedene primjere najveći je broj djela elektroničke književnosti objavljen u tri tiskana i mrežna izdanja Kolekcije elektroničke književnosti (*Electronic Literature Collection*) međunarodne Organizacije za elektroničku književnost (ELO) utemeljene 1999. godine koja je, pored ove publikacije, zaslužna za istraživanja i promociju te organiziranje raznih festivala posvećenih elektroničkoj književnosti. Valja istaknuti kako nisu sva djela iz kolekcije uspješno sačuvana nakon što je u prosincu 2020. ukinut softver Adobe Flash. Iako elektroničke tekstove povezujemo s dugovječnošću, nekompatibilnost sa suvremenim sučeljima izazov je za očuvanje ovih djela, te se djela nastala na zastarjeloj tehnologiji suočavaju s kolektivnim zaboravom.

8. RAČUNALNA IGRA

Za razliku od djela elektroničke književnosti koja su nastala unutar postojeće infrastrukture akademske zajednice i uz pomoć organizacija poput ELO-e, žanr interaktivne fikcije (IF) razvio se iz ranih računalnih igara tzv. tekstualnih avantura zahvaljujući spontanom okupljanju entuzijasta na Mreži. Iako je ovaj tekstocentričan žanr izgubio na popularnosti razvojem osobnih računala s grafičkom karticom, IF-zajednica nastavila ga je samoinicijativno promicati. Interaktivna fikcija spojila je literarne i aspekte igre stvarajući interaktivno narativno iskustvo koje ujedinjuje prostor i pripovijedanje, te time otvorila vrata razvoju mnogo sofisticiranijih računalnih igara kakve poznajemo danas.

Digitalni umjetnik Jason Nelson prepoznao je potencijal multimedijskog formata u stvaranju književnog sadržaja koji propituje vlastite granice, ali i granice igre. U igri *Game, Game, Game, and Again Game* (2007) Nelson koristi neugledno sučelje kao pjesničku platformu te tako stvara hibridni oblik koji spaja književnost i igru. Kombinacijom mnoštva neurotičnih tekstualnih, likovnih i grafičkih elemenata te video- i audiosnimaka nastaje autentična interaktivna poetska struktura kojom autor nastoji dekonstruirati određena kulturološka uvjerenja, tradicionalne umjetničke forme i principe digitalnog dizajna. Nelsonova digitalna poema pripada eksperimentalnim djelima ozbiljne elektroničke književnosti, karakteristične za prvu i drugu generaciju, koja pomoću novih tehnoloških mogućnosti nastoji artikulirati tendencije koje u književnosti postoje otprije, a vidljive su u uporabi specijalnosti. Konkretna poezija jedan je od najboljih primjera osvještavanja prostora u književnosti, što se u njezinom slučaju postiže vizualnom dispozicijom grafičkih elemenata i tipografije.

S pojavom računalne tehnologije granica dvodimenzionalnog papira više ne predstavlja rub (književnog) teksta. Multimedijske platforme omogućile su kreiranje virtualnih prostora koji nadilaze tekstualnu imaginaciju, pa se zanimanje za književno javlja i u visokobudžetnoj industriji igara, danas dominantnog digitalnog kulturnog proizvoda. Književne igre su sofisticirane računalne igre nastale pomoću grafičkih programa za računalnu animaciju i izradu igara koje formiraju kompleksno interaktivno videonarativno iskustvo, a opravdano ih možemo nazvati trećom generacijom tekstova elektroničke književnosti. Budući da su računalne igre prvenstveno oblikovanje prostora, valja ih istražiti unutar teorijskog doprinosa

prostornog obrata u društveno-humanističkim znanostima. Riječ je o postmodernom teorijskom pomaku prema prostoru nakon dugog razdoblja preokupacije vremenom i linearnom perspektivom.

9. *ALL THE DELICATE DUPLICATES*

9.1. Digitalna trauma

Za razliku od velikog djela elektroničke književnosti, književne igre pripadaju širem polju popularne digitalne kulture. Riječ je o narativnim računalnim igrama koje se oslanjaju na pripovjedne mogućnosti digitalne tehnologije, a koje zahtijevaju participativno čitanje, odnosno igranje. Književne igre istovremeno predstavljaju „budućnost videoigara i same elektroničke književnosti“ kako stoji u opisu kratke igre *All the delicate duplicates* autorice i autora Mez Breeze i Andyja Campbella, objavljene na platformi Steam 2017. godine.

All the delicate duplicates je književna igra u prvom licu za jednog igrača/icu koja se odvija u obiteljskoj kući računalnog tehničara Johna kroz interakciju s nizom rukopisa, raznovrsnih predmeta i crteža koje nasljeđuje od tajnovite Mo. Sluteći njihova transcendentalna svojstva, Johnova kćer Charlotte preslaguje predmete po zajedničkoj kući i ostavlja tragove pomoću kojih igrač/ica nastoji rekonstruirati pozadinsku priču. Izlaganje predmetima aktivira narativne digresije čiji fantazmagoričan sadržaj povratno distorzira stvarnost u kojoj se John (igrač/ica) nalazi. Igra je zasićena tekstualnim, glasovnim i vizualnim porukama te komunikacijskim uređajima i medijima koji u interakciji s prostorom sudjeluju u njegovoj stalnoj rekonstrukciji, razotkrivajući pritom nestabilnost njegovih granica. Nagomilani znakovi upućuju igrača/icu na tajnoviti *Actory*, sferu koja povezuje sve događaje, prostore, vremena i likove unutar igre.

Uvodna scena prikazuje *automobilsku nesreću* koja već na samom početku označava radikalnu rascijepljenost igrača/ice. S jedne strane njegova/njezina je pozicija precizno kartografski definirana putem navigacijske tehnologije mobitela koji kompenzira tijelo na sjedištu unesrećenog automobila. Odsutnost tijela upućuje na izmještenost glavnog lika koja se na sekundarnoj razini igre potvrđuje rečenicama: „Ti nisi ovdje. Ovo nije sada“. Drugim

riječima, pozicija igrača/ice određena je paradoksom dis(1)ocirane prisutnosti, odnosno istovremene prostorne definiranosti i izmještenosti subjekta, što se podjednako može tumačiti kao posttraumatsko disocirano stanje kada se fizičko tijelo isključi pod teretom ozljede ili čak smrti, ali isto tako može se tumačiti kao *rastjeljivanje*, nužna pretpostavka za ulazak u digitalno, odnosno u virtualni prostor računalne igre. Takvo tumačenje objašnjava latentnu žudnju za dodirrom koja se manifestira fascinacijom predmetima, njihovim površinama i teksturama koje je igrač/ica neprestano pozvan/a opipavati. No, budući da je digitalni prostor nužno bestjelesan, dodir ostaje na razini nemogućeg, što se odražava u odsustvu doticaja između nevidljivog tijela igrača/ice i objekata za kojima poseže.

Motiv automobilske nesreće često se pojavljivao u ranoj književnosti hiperteksta, a razlog tomu Stuart Moulthrop nalazi u podudarnosti između događaja sudara i učinka hiperteksta. Prihvati li se ta analogija, hipertekst se može opisati kao nagli trzaj koji ostavlja pogođene u stanju dubokog šoka, pa ga Moulthrop naziva još i tehnologijom traume „koja refleksivno figurira vlastiti napad na tijelo teksta blisko povredama fizičkog tijela“ (Moulthrop 1995: 70). Autor, međutim, time ne implicira destruktivnost posljedica sudara, već upućuje na njegov potencijal u stvaranju novog poretka (Moulthrop 1995: 67–71).

Automobilska nesreća pojavljuje se kao racionalizacija digitalne traume uzrokovane gubitkom tijela koji se nadomješta halucinogenim učinkom igre. Na razini teksta nesreća predstavlja disruptivan element koji generira multilinearu pripovjednu strukturu. Iako je „hipertekstualni učinak“ dio kritike i publike sigurno doživio kao prijetnju tekstu, on veću prijetnju predstavlja našim uobičajenim očekivanjima od teksta, tvrdi Moulthrop (1995: 71). Digitalno doba na tehnograđanina ostavlja dojam bačenosti u svijet zbog čega mu je uskraćeno vrijeme za svjesnu reakciju, svodeći ponašanje na reflekse. Upravo je osjećaj „bačenosti u svijet“ dojam koji ostavlja igra *All the Delicate Duplicates* u kojoj igrač/ica, preplavljen/a znakovima, postepeno gubi kontrolu nad vlastitim kretnjama i odlukama. U kontekstu opće proizvodnje teksta u digitalnom dobu, hipertekstualni učinak vidljiv je u otvaranju književnosti prema hiperprostoru koji zahtijeva novu vrstu spacijalnog znanja. Računalna igra pojavljuje se kao (djelomičan) odgovor na pitanje kako pomiriti istovremenost digitalne obrade svijeta i zahtjev za razumljivošću koju osigurava linearan raspored pripovijedanog sadržaja.

9.2. Trećeprstor, književnost, ludilo i igra

Hibridni prostor u *All the Delicate Duplicates* priziva tumačenja koja polaze od shvaćanja prostora kao dinamičnog društvenog konstrukta pa će se u analizi prostorne strukture igre kao ključan nametnuti pojam *trećeprstora* Edwarda Soje (1996). Za razliku od toga, tradicionalna geoepistemologija prostor konceptualizira dualno: kao materijalan prostor s jedne i misli o njemu s druge strane. Materijalan prostor predstavlja mjerljiv empirički prostor definiran ljudskim aktivnostima, a Soja ga naziva još i *prvoprostorom*. U igri ga možemo prepoznati u kartografski o/upisanom urbanom prostoru u kojem se zbiva uvodna automobilska nesreća koja će ga ujedno i disruptirati. Koncipirani prostor ili *drugoprostor* predstavlja diskurs o prostoru odnosno reprezentacije prostora putem sustava znakova. Mentalne prostorne koncepcije mogu nastati kroz umjetničku imaginaciju i kroz znanstveno-tehnološki diskurs, oba simbolički zastupljena u prostoru igre koja je podjednako preplavljena umjetničkim djelima i komunikacijskom tehnologijom.

Prostor igre popunjen je delikatnim duplikatima koje je za sobom ostavila Mo, a čijim „opipavanjem“ dolazi do njegovog rastakanja. Time se razotkrivaju različiti, simultani prostorno-vremenski planovi igre koji se susreću u zajedničkom izvoru. Mističan *Actory* analogan je *Alephu* iz Borgesove kratke priče, sferi opisanoj kao „jedna od točaka u prostoru koja sadrži sve točke“ (Borges 2004: 116). Upravo se alegorijom *Alepha* Soja služi u konceptualizaciji središnjeg pojma svoje teorije spacijalnosti. Poput *Alepha*, *Actory* se može tumačiti kao beskonačna istovremenost svega na što se u igri aludira pozadinskom raspravom o teoriji multiverzuma. Predmeti u igri djeluju kao produžetak ljudskog iskustva, odnosno, primijenimo li opet metaforu *Alepha*, kao „optičke sprave“ (Borges 2004: 122) putem kojih se rekonstruira stvarnost u kojoj se nalazimo. Pogled kroz nepravilnu površinu staklenih boca (*delikatnih duplikata*) iskrivljuje predodžbu zbilje. Međutim, ona je zakinuta i običnom pogledu, kako upozorava Charlotte, tvrdnjom da je John još „čudniji u normalnom zraku“. Drugim riječima, igra opetovano sugerira ideju da je *pogled* diskurzivno uvjetovan, a mi smo, samim činom gledanja, lišeni objektivne percepcije stvarnosti. Ta se ideja realizira ukidanjem distance između igrača/ice, predmeta i prostora taljenjem prostorne strukture igre. Time dolazi do propusnosti granica između fizičkog (zbiljskog) i mentalnog (imaginarnog) prostora, što omogućuje istovremenost dva svijeta po cijenu objektivne spoznaje.

Pojam *trećeprorstora* reappropriacija je Lefebvreove trijade proizvodnje prostora, a Soja ga opisuje kao kompozit koji istovremeno sadržava fizički i mentalni prostor, ali ih i nadilazi. Riječ je o življenom društvenom prostoru koji se istovremeno razlikuje, ali i obuhvaća sva tri polja prostorne proizvodnje (fizičku, mentalnu i društvenu), a odlikuje ga radikalna otvorenost, inkluzivnost i težnja prema permanentnoj ekspanziji značenja. *Trećeprorstor* se prvenstveno odnosi na vrstu sveobuhvatnog spacijalnog znanja koje polazi od kritike dualnosti dotadašnje epistemologije prostora koja je inherentno isključiva. Soja ističe kako su sve prostorne strategije isprepletene i međuovisne, pa bilo kakva fragmentacija u odvojena specijalizirana znanja ukida svrhu *trećeprorstora*. Stoga diskurzivan pristup prostoru nije adekvatan budući da reducira prostor na opis koji privilegira verbalne označitelje i zanemaruje procese koji sudjeluju u proizvodnji prostora.

Bilo koji pokušaj obuhvaćanja tog sveobuhvatnog prostora u riječi i tekstove, na primjer, evocira trenutni osjećaj nemogućnosti, očaj koji sekvencionalnost pisanja i narativne forme i pripovijedanja povijesti, nikad neće moći učiniti išta više od zagrebati površinski te izuzetne istodobnosti *trećeprorstora* (Soja 1996: 57).

Iako prostore u *All the Delicate Duplicates* načelno možemo konceptualizirati kao odvojene prostorne strategije, igra se tome suštinski opire. Pokušaj elementarnog definiranja mjesta i vremena radnje u najmanju ruku predstavlja izazov budući da fluidna multispacijalnost igre ne podliježe verbalnoj opisivosti. Književnu igru odlikuje njezina tekstualnost, međutim, to ne podrazumijeva privilegirano mjesto teksta, već svojevrsnu transformaciju tekstualnog modusa u modus prostora. Pretpostavka o jezičnom zapisu kao tragu koji osigurava napredak i razrješenje pokazuje se u potpunosti pogrešnom. Ono što igra nudi kao čitljiv trag, paradoksalno, dovodi do sve veće konfuzije u uspostavi značenja. Materijalnom manifestacijom u prostoru tekst se oslobađa od jezika i postaje dio (inter)aktivne arhitekture igre. Oprostorenjem teksta igra se odriče smisla i usisava kontradikcije: „The game is lost; The Game is over (and over and over and over); The Game is won“. Ovaj rečenični niz dio je eteričnog tekstovnog lanca koji vodi do središta igre utjelovljenog u dnevniku *ludila*. Asociiranost *Actoryja s ludilom* u skladu je s nemogućnošću da se prostor artikulira kroz jezik, odnosno da se dekodira unutar logocentričnog sustava. U tekstu *Žene i ludilo: kritička obmana* (2001) Shoshana Felman takvu nemogućnost pripisuje književnosti:

Književnost, na ovaj način, čini se, označuje svoju nemogućnost dominacije ili liječenjem ludila označitelja iz kojeg govori, svoju radikalnu nesposobnost ovladavanja svojim vlastitim označiteljskim ponavljanjem, „ukroćivanja“ svoje vlastite lingvističke različitosti, „reprezentiranja“ identiteta ili istine. Poput ludila i za razliku od reprezentacije, književnosti može davati značenje, ali ne mora imati smisla.

Posljedica nemogućnosti nadzora nad poljem prostora nagoviještena je na samom početku igre naglim prekidom u obliku automobilske nesreće, čime je unaprijed onemogućena rekonstrukcija neke pojmljive pozadinske priče koja bi se mogala načelno definirati kao cilj ove igre. Potraga ne rezultira pronadnim već povratkom na početno mjesto izmještenosti. Uspostavlja se beskonačna prostorno-vremenska kružna petlja u kojoj je cilj permanentno odgođen. *All the Delicate Duplicates* priziva stalna ponovna čitanja i vraćanja na prođene točke, čime je bliža književnom nego formatu igre koji teži *prelasku*.

9.3. Digitalan življeni prostor

Računalne igre prvenstveno su oblikovanje (virtualnog) prostora za razliku od tradicionalne književnosti koja se temelji na tekstualnoj tvorbi. Pritom prostor u igri *All the Delicate Duplicates* nije statična kompozicija kojoj je pridružen linearan tok vremena, već je dinamična struktura koja odražava relacijsko poimanje prostora kako ga tumači Doreen Massey:

Prostor je proizvod odnosa i interakcije, prostor je nužno pluralan, odnosno prostor simultanih heterogenosti, i treće, prostor je uvijek u procesu nastajanja, nikad nije završen ni zatvoren. Prostor možemo zamisliti kao „simultanost *dosadašnjih priča*“ (Massey 2005: 9).

All the Delicate Duplicates i na formalnoj se i na sadržanoj razini bavi dekonstrukcijom prostora mišljenog kao fiksiranog spremišta „u kojem (se) (z)bivaju drugi entiteti ili procesi“ (Brković 2013: 121). Ne samo što se prostor ne koncipira kao spremište, već ova igra istražuje potencijal prostora kao modusa komunikacije i reprezentacije. To se postiže kreiranjem alternativnih strategija koje koriste multimodalne semiotičke resurse. Igra je preplavljena verbalnim i neverbalnim sustavima znakova, analognim i digitalnim medijima i uređajima, kao i raznovrsnim svakodnevnim predmetima, umjetničkim djelima i pokretima koji su također u ulozi medija. Usisavajući objekte i znakove u hiperprostor, igra permanentno

generira nove i neočekivane narativne pravce stvarajući jednu novu vrstu transmodalne poetike koja integrira življeno digitalno iskustvo i medijski osviješten tekst koji potkopava samu mogućnost reprezentacije. Postupna proliferacija označitelja u igri pokreće imerzivno iskustvo koje privilegira igru nad tekстом, osjetilno nad inteligibilnim, specijalno nad tekstualnim. Subjekt je pod dojmom hiperprostornog učinka koji ga lišava fizičkog i oslobađa konotacija društvenog tijela.

Književne igre istovremeno su književna kao i invencija prostora i (alter)subjektiviteta koji predstavljaju nove mogućnosti za sve one vrste artikulacija koje su isključene iz dominantne kulture. Ako prihvatimo linearni tekst ne samo kao sredstvo stvaranja, nego nužno i kao sredstvo isključivanja, računalnu igru možemo shvatiti kao ekstenziju koja nudi mogućnost za materijalizaciju onog u tekstu „neizrečenog“. Kao nadogradnja tekstu računalna igra istovremeno narušava stabilnost njegovih granica i jedinstvo reprezentacije kojemu verbalni medij teži. Zauzimajući ulogu *trećeprorstora*, igra dopušta višeznačnost uvodeći nered u dominantnu, odnosno jezičnu i monomodalnu strukturu proizvodnje sadržaja. Iako su računalne igre nedvojbeno dominantan digitalni kulturni proizvod, njihova legitimacija unutar akademske zajednice odvija se sporo, a kada se igrom i bavi, svodi se na pitanje u kojoj se mjeri oslanja na tradicionalne književne elemente, odnosno na tekst. Takav pristup rezultira analizama u kojima se igra promišlja uglavnom kao sekundarni tekst, adaptacija književnih djela ili kao svojevrsno kompromisno ali perfidno rješenje kako pridobiti djecu i mlade da čitaju književne klasike. Tumačenjem prostorne strukture književne igre kao *digitalnog življenog prostora* otvara se put za istraživanje korektivnog potencijala računalnih igara u području dostupne kulturno-književne teorije koja nije adekvatno pripremljena za dolazak multimodalnih digitalnih djela. Računalne igre omogućuju autentičnu, polisenzornu artikulaciju svih onih neprikazivih, pa time i potisnutih elemenata priče koji se u klasičnom tekstu artikuliraju izvanjskim sustavom znakova, odnosno jezikom. One stvaraju prostor koji pregovora s tradicionalnim oblicima književne proizvodnje temeljene na linearnim i zatvorenim strukturama priče s jedne strane, dok s druge strane potiču multidisciplinarnost pomičući granice književnog.

10. ZAKLJUČAK

Odnos digitalne tehnologije i književnosti dvosmjernan je proces remedijacije iz kojeg se razvijaju novi oblici tekstualnosti koji dovode u pitanje ideju književnog teksta kao linearne, zatvorene i fiksirane cjeline naslijeđene iz kulture tiska. Početak književnosti na novim medijima obilježen je akademizmom, a vežemo ga uz pojavu hipertekstualnih sustava koji su izazvali prijedor oko pitanja prirodnosti asocijativne strukture hiperteksta. Teorija hiperteksta oslanja se na pojmovni aparat poststrukturalističkog tekstualizma, iz čega slijedi da je digitalni tekst tehnološka materijalizacija ideje teksta kao otvorenog sustava koji dovodi u pitanje modernističko shvaćanje književnosti temeljeno na hijerarhiji binarnih opreka djelo/tekst. Za razliku od toga, elektronički tekst reducira funkciju autora stvarajući otvorenu i nestabilnu strukturu u kojoj su čitatelji kroz interaktivne prakse pozvani sudjelovati i kreirati značenje. Tradicionalna književnost također se našla pod utjecajem digitalizacije koja je posebno vidljiva u reorganizaciji i emancipaciji paratekstualnih elemenata u digitalnom okolišu, čak i kada tekst ostaje klasično ispričovijedan.

Književnost na novim medijima karakterizira pluralnost multimedijjskih hibridnih oblika i žanrova, od ozbiljnog hiperteksta preko njegove kanonizacije do otvaranja prema popularnim formama, kombinirajući književni tekst s novim oblicima naracije poput računalnih igara koje najavljuju preusmjerenje interesa s teksta na prostor. Taj se prostor uspostavlja kao otvorena struktura koja odražava interakciju i procese koji se u njemu odigravaju. Drugim riječima, hiperprostor (književnih) računalnih igara nameće se kao *trećeprstor*; istovremeno ekstenzija, ali i platforma koja dekonstruira linearni književni tekst.

Igra *All the Delicate Duplicates* bavi se paradoksom neprikazivosti kroz simboliku tijela (teksta) u nesreći tako što posvaja diskontinuitete i dopušta istodobnost različitih strategija proizvodnje prostora i različitih modusa komunikacije, ne pokušavajući ih pomiriti nekom vrstom sinteze. Pozicioniranje računalnih igara unutar prostora znanja o književnosti važno je za raspravu o njezinom identitetu u kontekstu digitalizacije kulture. Pitanje književnosti u digitalnom dobu nije pitanje o preživljavanju. Ovdje se prije svega radi o tome kako ostati analitički otvoren za promjene koje donosi digitalno doba i kako ih uključiti u raspravu o književnosti bez kritičkog sljepila pod dojmom (fiktivne) „krize kulture“, a istovremeno ne izgubiti iz vida ono književno koje se ne da u potpunosti institucionalno prisvojiti.

LITERATURA

Aaserth, Espen J. 1997. *Cybertext: perspective on ergodic literature*. London: The Johns Hopkins Press Ltd.

Barthes, Roland. 1986. Teorija o tekstu. *Republika: časopis za književnost*, 42 , 9–10: 1098–1110.

Bekavac, Luka. 2015. *Prema singularnosti: Derrida i književni tekst*. Zagreb: Disput.

Benjamin, Walter. 1986. Kriza romana. U: *Estetički ogledi*. Zagreb: Školska knjiga.

Birke, Dorothee – Birte Christ. 2013. Paratext and Digitized Narrative: Mapping the Field. *Narrative*, 21, 1: 65–87. <http://www.jstor.org/stable/23321837> [pregled 26.6.2022].

Bishop, Wendy – David Starkey. 2006. *Keywords in Creative Writing*. University Press of Colorado. <https://doi.org/10.2307/j.ctt4cgr61> [pregled 26.6.2022].

Biti, Vladimir. 1997. *Pojmovnik suvremene književne teorije*. Zagreb: Matica hrvatska.

Bolter, Jay David – Richard Grusin. 2000. *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press.

Borges, Jorge Luis. 2004. *Aleph*. Zagreb: Globus media.

Buljubašić, Ivana. 2017. Pojam parateksta Gérarda Genettea u okviru suvremene naratologije. *Anafora*, 4, 1: 15–34. <https://hrcak.srce.hr/clanak/272475> [pregled 26.06.2022].

Brković, Ivana. 2013. Književni prostori u svjetlu prostornog obrata. *Umjetnost riječi*, 57, 1–2: 115–138. <https://hrcak.srce.hr/139274> [pregled 26.6.2022].

Cvek, Sven. 1999. Hipertekst, ili književnost u mreži. Libera, <http://www.zamir.net/libera/cvek.htm> [pregled 26.06.2022].

Cvek, Sven. 2006. Protiv slike: sudbine subjekta u teoriji i praksi hiperteksta. *Književna smotra*, 38, 140–2: 107–112. <https://www.bib.irb.hr/420140?&rad=420140> [pregled 26.6.2022].

Derrida, Jacques. 1976. *O gramatologiji*. Sarajevo: „Veselin Masleša“.

- Derrida, Jacques. 1984. Potpis događaj kontekst. *Delo: književni mesečni časopis*, 30, 6: 7–35.
- Felman, Shoshana. 2001. Žene i ludilo: kritička odmana. *Kolo* 2, <http://www.matica.hr/kolo/286/zene-i-ludilo-19907/> [pregled 26.6.2022].
- Hayles, N. Katherine. 2008. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. University of Notre Dame Press.
- Hromadžić, Hajrudin. 2013. Hipertekstualne književne forme: nova kultura čitanja i pisanja? U: Elli Pecotić – Snježana Buczkowska – Katarina Krolo Žužul (ur.) 2013. *Knjiga i književnost na novim medijima: zbornik radova*. Split: Gradska knjižnica Marka Marulića, 8–20.
- Landow, George. 1992. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Literary Theory and Technology*. Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
- Levinson, Paul. 2001. *Digitalni McLuhan: vodič za novo doba*. Zagreb: Izvori.
- Lugarić Vukas, Danijela. 2013. Književnost u doba bloga (o Majetićevim blogerskim romanima). *Umjetnost riječi*, 57, 3–4: 273–292.
- Manovich, Lev. 2001. *The language of New Media*. Cambridge/London: The MIT Press.
- Massey, Doreen. 2005. *For Space*. London/Thousand Oaks/New Delhi: SAGE Publications.
- McCraken, Ellen. 2013. Expanding Genette's Epitext/Peritext Model for Transitional Electronic Literature: Centrifugal and Centripetal Vectors on Kindles and iPads. *Narrative*, 21, 1: 105-124. <http://www.jstor.org/stable/23321839> [pregled 26.6.2022].
- McLuhan, Marshall. 2003. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Corte Madera, CA: Gingko Press.
- Moulthrop, Stuart. 1995. Traveling in the Breakdown Lane: A Principle of Resistance for Hypertext. *Mosaic: An Interdisciplinary Critical Journal*, 28, 4: 55–77. <http://www.jstor.org/stable/24775778> [pregled 26.6.2022].

- Nelson, Theodor H. 1987. *Literary Machines*. 87.1. S.l.: published by the author.
- Nemec, Krešimir. 2003. Znanost o književnosti i novi mediji. U: Vesna Požgaj Hadži (ur.) 2003. *Drugo slovensko-hrvaško slavistično srečanje/ Drugi hrvatsko-slovenski slavistički skup*. Ljubljana: Filozofska fakulteta, Oddelek za slavistiko, 121–124.
- Ong, Walter J. 2012. *Orality and Literacy: 30th Anniversary Edition*. London/New York: Routledge.
- Peović Vuković, Katarina. 2004. *Književnost i tehnologija novih medija*. Magistarski rad. Zagreb: Filozofski fakultet u Zagrebu.
- Peović Vuković, Katarina. 2013. Književnost i remedijacija: mediji kao kulturalna dominanta kasnog kapitalizma. U: Tatjana Pisković – Tvrtko Vuković (ur.) 2013. *Vrijeme u jeziku ; Nulti stupanj pisma: zbornik radova 41. seminara Zagrebačke slavističke škole*. Filozofski fakultet: Zagrebačka slavistička škola, Hrvatski seminar za slaviste, 183–205.
- Soja, Edward William. 1996. *Thirdspace: Journeys to Los Angeles and Other Real-and-Imagined Places*. Cambridge/Oxford: Blackwell Publishers.
- Tkalec, Gordana. 2009. U hipermarketu hiperteksta: književni tekst na internetu. *Nova Croatica*, 3 [33], 3[53]: 51–60. <https://hrcak.srce.hr/174652> [pregled 26.6.2022].
- Tolhurst, Denise. 1995. Hypertext, Hypermedia, Multimedia Defined? *Educational Technology*, 35, 2: 21–26. <https://www.jstor.org/stable/44428959> [pregled 26.6.2022].
- Zgrabljic Rotar, Nada. 2011. Masovni mediji i digitalna kultura. U: Nada Zgrabljic Totar (ur.) 2011. *Digitalno doba: masovni mediji i digitalna kultura*. Zadar/Zagreb: Sveučilište u Zadru i Naklada medijska istraživanja, 25–53.
- Wilkie, Rob. 2011. Reading and Writing in the Digital Age. U: *The Digital Condition: Class and Culture in the Information Network*. Fordham University Press, 122–166. <http://www.jstor.org/stable/j.ctt14brzk3.7> [pregled.26.6.2022].

SAŽETAK

Ovaj rad pokušava sistematizirati utjecaj digitalnih tehnologija na književnost oslanjajući se na *remedijacijsko* tumačenje koje dva medija ne suprotstavlja, već ih promatra kao komplementarne. Ideja multilinearne organiziranog sadržaja, koja je fundamentalna za razvoj računala, razmatra se u okviru književno-teorijskih konceptualizacija (hiper)teksta. Rad će objasniti problematiku definicije elektroničke književnosti i predstaviti njezine žanrove, od pojave hiperteksta do nastanka multimedijjskih djela elektroničke književnosti. Na primjerima tiskanog i elektroničkog teksta ukazat će se na formalne promjene koje zahvaćaju knjigu kao predmet s naglaskom na paratekstualne elemente. Posljednji dio rada posvećen je analizi književne računalne igre *All the Delicate Duplicates* s ciljem da se, uz pomoć teorijskog doprinosa Edwarda Soje, ispita narativni potencijal multimodalnog i prostornog oblikovanja digitalnog (književnog) sadržaja.

Ključne riječi: hipertekst, remedijacija, elektronička književnost, računalna igra, multimodalnost, *All the Delicate Duplicates*, trećeprstor