



## MEDIALNOST IN LITERATURA II

### Predgovor

Drugi tematski blok prinaša šest prispevkov na temo medialnosti in literature: pet znanstvenih razprav in en strokovni članek. Tudi v teh primerih gre za izvirne in sveže prispevke. Na začetku je razprava ameriškega slovenista Timothyja Pogačarja (Državna univerza Bowling Green, Ohio), ki na primeru slovensko-ameriškega časopisa *Prosveta*, ustanovljenega 1908, analizira, kako je prehod na digitalni način produkcije vplival zlasti na njegov vsebinski vidik. Manj se je namreč dotaknil oblike časopisa, saj *Prosveta* še ni privzela oblike nadbesedila (članki npr. ne vsebujejo klikljivih povezav). Pravzaprav časopis še naprej kaže močno navezanost na tiskano obliko, s katero še ne zapušča Gutenbergove galaksije, pri tem pa se spogleduje z možnostmi, ki jih ponuja splet. Na podoben način se obnašajo naročniki *Prosvete*; 94 % jih želi imeti svoj tiskani izvod.

Sledi razprava Mateje Pezdirc Bartol (FF UL), ki ob štirih sodobnih besedilih iz slovenske dramatike pokaže, kako medijske tehnologije in novi mediji (npr. računalniške animacije, videoprenosi) posegajo v gledališko prakso. Posegajo pa tudi v načine pisanja in oblikovanja dramskih besedil, kar ima za posledico nastajanje novih estetskih praks.

Skozi prispevka Igorja Koršiča (AGRFT UL) in Gabrijele Lučke Gruden (Radio Slovenija) se premaknemo na področje filmskega in radijskega medija. Koršič pokaže, da je pri filmu medialnost (uporablja tudi pojem »izraznost«) mogoče razumeti prav na način njegove tehnološkosti, na katero so v preteklosti najbolj navdušeno gledali pripadniki umetniških avantgard (npr. montažna tehnika kot filmski ustvarjalni postopek). To tehnološkost oz. mediatiziranost je tudi mogoče vzeti kot podlago za posebno filmsko estetiko. Urednica, producentka in občasna režiserka radijskih iger Lučka Gruden predstavi šest primerov »zvočnega gledališča«. V njenem pogledu je radijska igra izrazito akustična umetniška oblika, ki sicer pogostoma nastaja na podlagi pisne predloge, vendar se uresniči in učinkuje šele, ko je zvočno upodobljena. Zato je pri njej pomembna vsebinska organizacija zvoka, ki je ključen izrazni element igre. Med bolj zanimivimi je primer *Zapeljivke* Mateje Perpar v režiji Klemna Markovčiča, saj gre za medmedijski preplet radijske in gledališke igre.

Področje (sekundarne) ustnosti pokriva tudi verzološka razprava Aleksandra Bjelčeviča (FF UL), v kateri si avtor zastavlja številna vprašanja o tem, kaj se z različnimi vrstami verzov dogaja, ko jih pojemo, recitiramo, zapisujemo, tj. na črti med ustnim in

pisnim medijem. Postreže s številnimi primeri iz pesmi. Med pomembnimi potezami poezije ob prehodu v ustni medij je njena melodijska členitev na verze.

Lastnosti sekundarne ustnosti izkazujejo tudi spletni načini komunikacije. V razpravi, ki zaokroža tematski blok, se Petra Jordan loti analize *SLOLvenskih klasikov 1* Boštjana Gorenca - Pižame, ki je 53 del iz slovenske književne zakladnice »preselil« v območje družabnih omrežij, jih predelal in preinterpretiral. Kako sam medij – v konkretnem primeru digitalni – lahko postane sporočilo, je najbolj očitno tam, kjer se književni liki poslužujejo spletnih načinov komuniciranja (npr. SMS-ji, e-pošta, Twitter). Navkljub možnostim, ki jih ponujajo digitalni načini predstavljanja vsebin, pa podobno kot pri uvodoma analiziranem časopisu *Prosveta* ni mogoče spregledati naklonjenosti tiskani obliki. Tudi v tem čisto zadnjem gre namreč za še vedno tiskano knjigo, kar potrjuje (McLuhanovo) stališče o vzporednem obstoju ali vsaj mehkejših prehodih (in ne večjih diskontinuitetah) med starejšimi in novejšimi mediji.

*Urška Perenič, urednica tematskega bloka*