

Прегледни рад
УДК: 821.163.41.09-31
82.0
DOI: 10.5937/zrffp53-43090

ЕРГОДИЧНОСТ, ГРАФИЗАМ И МУЛТИМЕДИЈАЛНОСТ КАО КЊИЖЕВНЕ СТРАТЕГИЈЕ У ДЕЛИМА СРПСКИХ ПИСАЦА

Снежана В. БОЖИЋ¹
Универзитет у Нишу
Филозофски факултет
Департман за србистику

¹ snezana.bozic@filfak.ni.ac.rs

Рад примљен: 25. 2. 2023.

Рад прихваћен: 29. 6. 2023.

ЕРГОДИЧНОСТ, ГРАФИЗАМ И МУЛТИМЕДИЈАЛНОСТ КАО КЊИЖЕВНЕ СТРАТЕГИЈЕ У ДЕЛИМА СРПСКИХ ПИСАЦА

Кључне речи:
ергодичност;
мултимедијалност;
дигитална
књижевност;
графизам;
визуелно;
хибридни
жанрови;
колаборативна
фикција.

Сажетак. Полазећи од експликације насловних појмова који долазе из теорија ергодичности, нових медија и визуелних уметности, односно из праксе дигиталне књижевности и графичког романа, у раду се указује на њихово све значајније присуство у оквирима савремене српске (штампане) књижевности, што се сагледава као резултат импликација промењеног технолошко-комуникацијског, социокултурног и економског контекста на књижевно стваралаштво и рецепцију књижевности. Јесу ли стратегије ергодичности, графизма и мултимедијалности (присутне у виду нелинеарности, игривости, интерактивности, синкретичности визуелних и наративних форми, кинематографске динамике и др.) израз аутентичне уметничке инспирације која трага за новим изражајним средствима и проналази их у сфери визуелног и дигиталног, или производ тежње аутора да се приближи читаоцу и прошири круг својих адресата? Налазимо ли се овде на простору књижевног експеримента или је реч о новим, хибридним жанровима који су ипак нешто више од књижевности схваћене у традиционалном смислу? Иду ли сва графичка и мултимедијална „проширења“ наратива у корист или на штету литерарности и укупне естетске вредности? Ово су нека од питања на која се у раду тражи одговор, преко теоријских увида, као и краћих аналитичких осврта на конкретна дела, узета као студије случаја – аутора Слободана Владушића (*Ми, избрисани*), Тање Ступар Трифуновић и Татјане Видојевић (*Море је било мирно*) и Уроша Крчадинца, Лазара Пашћановића и Марка Ђедовића (*Банџусџан: Аџлас једној љушовања*).

Увод: погледницају

Незаобилазни есеј Валтера Бењамина, уграђен у темеље студија културе, *Уметничко дело у веку своје техничке репродукције*, аутор започиње цитирањем једног прозног фрагмента Пола Валерија чију завршницу узимамо за мото и почетак нашег осврта на поједине стваралачке поступке присутне у савременој српској књижевности: „Треба бити спреман на то да ће велика новаторства изменити целокупну технику уметности, да ће на тај начин утицати на саму инвенцију и, на крају, можда, довести до тога да се, на најчаробнији начин измени и сам појам уметности“ (према: Ђорђевић, 2008, стр. 101). Главно питање које се из овог цитата (као и Бењаминовог есеја у целини) може дедуковати, а представља оквир нашег истраживања, односи се, с једне стране, на импликације технолошких иновација на стваралачку инвенцију писаца и, с друге стране, на повезаност ових условљености са хоризонтима очекивања савремених читалаца.

Ако као полазиште при сагледавању савремене књижевне рецепције имамо у виду млађу популацију читалаца (средњошколског и адолесцентског узраста), наилазимо на проблем који се врло често истиче као свеprisутан, а огледа се у одсуству мотивације за читање, незаинтересованости за белетристику, кризи читања и сл. Бројна истраживања, посебно она из области педагогије, методике наставе књижевности, али и студија културе, социологије и др., баве се испитивањем, евидентирањем и анализом склоности и навика изабраног узорка (ученика, наставника, младих и др.) у вези са читањем и рецепцијом садржаја књижевности и културе. Њихови резултати указују на важност коју у вези с датим питањима имају степен образовања испитаника, њихов социоекономски статус, узраст, пол; посебно су значајна она сазнања која потврђују да млади читају, али остварења која се не налазе на списковима њихове школске лектире, књиге које су, како они у својим одговорима наводе, у складу са духом времена, односно контекстом који је њима близак (в. Божић и Новаковић, 2020). То се примарно односи на дигитално окружење – интернет, видео-игре, различите аудио и видео-формате који се креирају и размењују на мрежи;

односи се и на популарну културу, поље отворено и у критичком смислу прилично неиздиференцирано, с мноштвом могућности, методичких и, шире гледано, рецепцијских „мамаца“ (филмови и серије, стрип, музика и др.), који могу послужити да се, посредно, млади читалац приволи читању и приближи и оним књижевним остварењима која припадају тзв. високој књижевности, књижевном канону. Из ове полазишне тачке отварају се бројна питања која нису везана само за образовно окружење.

Поменути контекст (дигитална и популарна култура) заиста је до-нео „новаторства“, како каже Валери, која јесу у великој мери изменила „технику уметности“, и која су утицала не само на рецепцију, него и на стваралачку инвенцију аутора. Све значајније присуство електронске/дигиталне књижевности и графичког романа у оквирима савремене српске књижевности сагледава се управо као резултат импликација промењеног технолошко-комуникацијског, социокултурног и економског контекста на књижевно стваралаштво и рецепцију књижевности. Тај глобални контекст је несумњиво релевантан, како при самом чину уметничког стварања одређеног (књижевног) дела тако и у ситуацијама у којима се о књижевности размишља из угла теорија културе и медија, као и када се, у савременој науци о књижевности, истражују нове могућности тумачења и успостављају нове методологије за приступ књижевним остварењима која својом формом и/или медијем у коме су остварена на неки начин експлицитно кореспондирају са поменутиим „духом времена“, односно с њим су у својеврсном дијалогу.

Појмовима који су издвојени у наслову овог рада та веза се прилично јасно сугерише. Треба рећи и то да су категорије ергодиџности и мултиимедијалности данас изгубиле ону ауру новог и недовољно истраженог, којом су зрачиле у периоду када се о њима, касних деведесетих година XX века, почело озбиљно, на научној, углавном интердисциплинарно заснованој основи размишљати и теоретисати, док графизам, као одраније познат књижевно-уметнички поступак, сада добија нове димензије, захваљујући промењеном статусу слике, односно визуелног у глобализованом дигиталном окружењу, као и усавршеној технологији колор и дигиталне штампе.

Ергодиџност, графизам и мултиимедијалност представљају, дакле, познате, у доброј мери истражене категорије повезане с новим могућностима у домену различитих уметничких пракси (какви су, нпр., бројни видови визуелних уметности, попут сликарства, вајарства; примењене уметности – графике, дизајна, веба, моде итд.), укључујући и књижевне, које нас примарно интересују.

Појмови и/или сѝрајѝеије

Употребивши појам ергодиичности у својој монографији о сајбертексту (1997), Еспен Арсет (Espen Aarseth) објашњава, између осталог, да ергодиичност није сама по себи жанр или стил, већ динамична и интерактивна комуникацијска стратегија и начин произвођења текста.² Испоставило се да сам термин представља корисно проширење постојеће књижевнотеоријске апаратуре јер омогућава истовремено проучавање књижевности на новим медијима и књижевних дела преддигиталног периода, наравно оних која захтевају карактеристичну, неуобичајену активност читаоца у слеђењу, односно откривању текстуалних путева. Таквих остварења није мало; парадигматичан, најчешће помињани пример ергодиичког текста преддигиталног доба у српској књижевности је *Хазарски речник* Милорада Павића³, мада Арсет бољим примером сматра његов роман *Предео сликан чајем*, јер је он нелинеаран на основу конвенције, тј. инсистирања самог текста на сопственој нелинеарности.⁴ Бавећи се уметничком природом хипертекста у контексту српске постмодернистичке књижевности, Ала Татаренко запажа да је књижевност искористила достигнућа компјутерских технологија, остварујући идеју Ековог *оѝвореноѝ ѝексѝа* много потпуније него што се то могло у штампаној варијанти. „Нови синкретизам (спајање језичких,

² Термин је преузет из физике, изведен од грчких речи *ерѝон* и *ходос*, у значењу *рад* и *иуѝи*. Њиме се наглашава физичко конструисање текста, активност читаоца која није само когнитивна него и механичка (нпр. покрет прстом за активирање одређеног линка чиме он може да „у тренутку изађе из једног дела текста и уђе у други“, притом самостално доносећи одлуку о томе да ли ће користити одређени линк или не, в. Абот, 2009, стр. 66). Овде смо на трагу увида о *инѝеракѝивноѝ* књижевности којом се, поред осталог, бави Л. Хачион, указујући на значај *ѝроцеса* у постмодернистичкој уметности: „Ту је процес све, нема фиксног производа или текста, постоји само активност читаоца, и као произвођача и као примаоца“ (Наѝѝон, 1996, стр. 138). Арсетов појам ергодиичке књижевности доприноси терминолошкој економичности, јер омогућава да се мноштво појмова/термина присутних при разматрању односа текста и медија у коме је остварен/публикован на одређени начин „уреди“, тј. сведе и систематизује (хипертекст – протохипертекст – сајбертекст; више о томе в. Божић, 2018, стр. 81–90).

³ Везом теоријских и уметничких остварења М. Павића и У. Ека у светлу теорија отвореног дела и хипертекста бави се у својим радовима Д. Живковић (2007; 2016; 2019). У контексту који нас овде занима, издвајамо његов увид да „интертекстуалност и интермедиијалност – иманенти принципи хипертекста, пружају кориснику мулти-медиијални спој уметности, као и већу динамичност система слободних асоцијација“ (Живковић, 2019, стр. 117).

⁴ Дobar преглед књижевних остварења преддигиталног и дигиталног доба која се служе стратегијама ергодиичности даје В. Гордић Петковић у књизи *Вириѝуелна књижевностѝ* (Београд, 2004), као и А. Татаренко, која о ергодиичком поступку пише у оквиру поглавља „Хипертекстуални експеримент у српској прози“ у цитираној књизи.

визуелних и звучних елемената) омогућује претварање рецепције дела у његову перцепцију. Текст сада није целина, већ свеукупност фрагмената које читалац-перципијент бира и комбинује према сопственом избору“ (Татаренко, 2013, стр. 143). То „бирање“ и „комбиновање“, односно карактеристичан *рад* читаоца на креирању/успостављању текста (својеврсно коауторство, о чему је било много речи у оквиру теорије хипертекста, в. Божић, 2018, стр. 109–123) представља суштинско обележје ергодиџности. Поставља се питање, међутим, како тај ангажман читаоца утиче на интензитет његовог уметничког доживљаја при рецепцији одређеног ергодиџног остварења, будући да рад на конструисању света приче онемогућава потпуно урањање у исти, односно захтевана активност читаоца нарушава процес читања схваћен као искуство урањања, „насељавања света приче“ (Milosavljević Milić, 2016, стр. 214). Утолико ергодиџност, као стратегија „уписана“ у текст, читаоца у чину рецепције повремено, у већој или мањој мери, *измеиџа* из света приче (и поново га у тај свет враћа), дестабилизујући тиме успостављену виртуелну реалност актуализованог наративног света; то овакве текстове чини различитим од оних који захтевају типичне, уобичајене читалачке процесе – менталне симулације које модусом просторног пребаџивања омогућавају преношење, рецентрирање читачеве свести „у један други свет“, реорганизацију целог универзума „око једне виртуелне реалности“, заправо имагинарно премештање читаоца (његовог „виртуелног тела“) „у сцену или догађаје [...] у само средиште збивања“ наративног текста (Milosavljević Milić, 2016, стр. 215, 216). Јасно је на основу овога да се ергодиџност као стратегија користи са одређеним поетичким циљем, тактички, што упућује на закључак о очитој ангажованости таквих текстова и њиховој особеној перформативности. Истовремено, стратегија ергодиџности и делу и његовом творцу обезбеђује атрибут модерности, повећавајући тиме њихову медијску видљивост и број комуникаџијских канала којима се може допрети до већег броја потенцијалних читалаца.

Када се ергодиџност везује за активирање дигиталних технологија, неизоставно се у разматрање укључује и појам мултимедијалности; уколико долази из информатичке сфере, дефиниџија мултимедије гласи да она подразумева „технологију која омогућава ефикасну системску интеграџију два или више различитих типова медија, као што су текст, графика, звук, слика, анимација и сл.“ (према Божић, 2018, стр. 21), док из визуре комуниџолошких и медијских студија представља „мешавину рачунарске и друштвено-хуманистичке перспективе“, при чему се медијска конвергенџија односи и „на карактеристике порука које се посредују мултимедијском технологијом“, тј. на „интеграџију различитих система означавања“ (Божић, 2018, стр. 19). Оно што теоретичари мултимедије наглашавају, а што сматрамо релевантним и за књижевни контекст у који уводимо овај појам односи се на чињеницу да ту није реч о једноставном

спајању медија (и порука које носе), већ о њиховом *срасћању* и настајању сасвим новог квалитета, који повратно утиче на сваку од технологија које су срасле. Тај нови квалитет, „вишак вредности“ који се добија учешћем и активацијом више чула у чину рецепције дела дигиталне књижевности (која су по својој природи ергодијчка), поред већ наведеног проблема не/могућности потпуног ураћања рецепијента у свет приче, у још већој мери наглашава питање (о) литерарности такве књижевности, о њеним специфично књижевним вредностима. Важност овог питања јасна је свакоме ко је стекао макар и површно искуство „читања“ било ког мултимедијалног остварења које изворно припада корпусу електронске књижевности.

Размишљање о позицији и значају књижевности и других уметности у савременом друштву, обележеном динамичним развојем и присуством дигиталних технологија у свим сферама живота, враћа нас Меклуановом ставу – да је управо захваљујући уметницима који испитују могућности нових медија друштво у могућности да на „безболнији начин сагледа и схвати нове начине перцепције који су условљени [њиховом] појавом“ (према: Terzić, 2013, стр. 204). Учинак технолошког развоја препознаје се у тзв. визуелном/сликовном преокрету (*pictorial turn*) у уметностима, који разматрају Готфрид Бим (Gottfried Boehm) и Томас Мичел (W. J. Thomas Mitchell), истакнути теоретичари визуелне културе, уметности и појма слике. „Визуелна реалност (укључујући аутоматизме визуелне перцепције у свакодневном животу) појављује се данас као културни конструкт, који као такав подлеже читању и интерпретацији у мери у којој тим процедурама подлеже књижевни текст“ (Terzić, 2013, стр. 204). Наш свет је „аутогенеративни концепт знанствене производње и конструкције унутар медијски одређенога простора. У њему се све одвија у знаковима визуализације свијета. Видим, дакле, јесам“ (Paić, 2008, стр. 17). Према мишљењу Дивне Вуксановић, новонастала ситуација је таква да оптичко, односно визуелно „преузима примат у односу на појмовно обликован духовни поглед на свет“ (Terzić, 2013, стр. 204). Овакво опште стање ствари одражава се на књижевност на различите начине, а међу њима има и позитивних. Доминација визуелног и, отуд, већа навикнутост и спремност савременог друштва на „читање“ слика, отвара простор да се књижевни текст ширем кругу читалаца приближи управо повезивањем са визуелним; графичким/сликовним елементима на различите начине обogaћују се чисто књижевни садржаји или се са њима сасвим интегришу, не би ли се сам наратив, односно књига учинила привлачнијом за већи број читалаца-перципијената. Остављамо по страни филмске, телевизијске, фотографске и сл. хибридизације књижевних текстова које такође припадају домену визуелног, да бисмо у фокус ставили графизам, тј. књижевно-ликовну интеграцију.

У том контексту, графизам као стваралачки поступак доводимо у везу с графичким романом.⁵ Овај израз почиње активно да се користи почетком осамдесетих година ХХ века, а истраживачи при његовом одређивању заправо желе да се ограде од поистовећивања са стрипом. Међутим, пошто је тешко занемарити очигледну сличност графичког романа и стрипа, у покушају да се успоставе разлике долази до карактеристичног парадокса, јер „ни сама природа стрипа (његова поетика, историја и сл.) није проучена у довољној мери, тако да се сасвим природно намеће питање о томе како се онда, са таквим стањем ствари, уопште и може детерминисати појам који се назива савремени графички роман“⁶ (Антанасиевич, 2018, стр. 6). Тако се „графичким романом (илустрованом сижејном причом), по правилу, сматра несеријски стрип већег обима [...] намењен одраслој публици која је у стању да вреднује чудан спој кинематографске динамике, цртежа и пратеће фабуне“, односно читаоцима навиклим на читање аналогних форми (каква је нпр. књига) (Антанасиевич, 2018, стр. 10, 11). У питању је, како се наводи, „интелектуална елита, способна да процени иновацију, представљену новим форматом“ који „није обична цртана сижејна прича, већ прича коју је у стању да перципира само човек који разуме нови феномен, који разуме *језик* нове форме“ (Антанасиевич, 2018, стр. 10). У покушају дистинкције указује се, дакле, на не/серијалност и на различиту публику којој су стрип и графички роман намењени, али јасно је да суштинских жанровских разлика нема. Својом мултимедијалном и хибридном формом, графички роман представља „вид уметности који спаја ликовни са књижевним изразом, а садржи и филмске и драмске елементе (поштују се правила кадрирања, употребе различитих ракурса, реза и монтаже)“ (Мијић, 2014, стр. 57). Отуда би се веће присуство графичког романа у савременој српској књижевној продукцији могло довести у везу са популарношћу стрипа као *деветије уметности* (уз свест о његовој субверзивности), тј. са тежњом да се та популарност рефлектује и на књижевност; посредно, то је и практична потврда теоријских експликација о визуелном преокрету у уметностима условљеном технолошким развојем, резултат потребе да се и даље на свим уметничким подручјима истражује у домену слике, интермедијалности и мултимедијалности, с обзиром на значај који ове категорије имају у савременом друштву и култури.

⁵ Овај појам (*graphic novel*, графички роман / новела) први је употребио стрип аутор Вил Ајснер (Will Eisner, 1978).

⁶ Делове цитиране из: Антанасиевич, 2018, с руског је превео В. Илић.

Стиваралачки исходи

Теоријске увиде илустроваћемо краћим освртима на три изабрана остварења која сматрамо репрезентативним примерима присуства ергодиности, мултимедијалности и графизма у савременој српској књижевности, при чему се то није одразило на њихове чисто литерарне квалитете.

Роман Слободана Владушића *Ми, избрисани* промовисан је као „први српски сајбер роман“. Његова радња одвија се паралелно у реалном и виртуелном свету, а жанровски је (само)одређен као видео-игра, са „Упутством за употребу“ (својеврсним предговором), у коме је читалац обавештен да ће се поједини делови романа појављивати на сајту аутора годину дана по његовом објављивању, као што се и додаци за популарне видео-игре појављују периодично на сајтовима компанија које су их произвеле. Овај „ергодички моменат“ практично је решен на традиционалан начин, уз помоћ фуснота. Та места „спојнице“ датог наратива и емпиријског контекста читаоца функционишу као пребацивачи (заправо, избацивачи) из света приче у емпиријску датост (захтева се *рад* читаоца – активирање рачунара/телефона, одлазак на сајт аутора, потрага за ознаком из фусноте и сл.). Додатно, елементи наративног света умрежавају се са елементима читаочево стварности (нпр. наглашеним помињањем различитих *брендова* којима су засићене све димензије присутних светова – наративног, виртуелног, емпиријског). Потиру се границе између различитих типова текстова/светова, уводи у поље нестабилности и преиспитивања идентитета ликова (као фикцијских датости), али и аутора и његових читалаца (као емпиријских ентитета), што заправо и јесте идејна потка романа – преплитање различитих димензија стварности (материјалне и виртуелне), њихово довођење у исту раван, и појединац који је потпуно изгубљен, без обзира на то у којој од њих се налази (често у обема истовремено). Примењене стратегије активирају потенцијале текста да делује као критички, социјално ангажовани наратив. На тематском и формалном плану Владушићев роман као да покушава практично да 'одговори' на питања којима се теоријски бави Арсет, нудећи и неке општије увиде о утицају компјутерски посредоване комуникације на текстуалност, али и на то како се дигитално окружење, својом наглашеном визуелношћу и хипертекстуалношћу, рефлектује, односно препознаје у штампаном, недигиталном књижевном тексту попут његовог. Текст, мимикријски, на себе навлачи дигиталну „кожу“ видео-игре (детективске провенијенције), опонаша је, служи се рачунарском и интернет лексиком, меша се, преко фуснота, са правим хипертекстом (то су они делови романа које аутор накнадно, у тачно одређеним временским размацама поставља на сопствени сајт и на сајт издавача), али се чини да све то суштински не мења његову романескну, литерарну природу. У катаклизмичној, дистопијској

атмосфери коју дочарава покушавајући да обухвати необухвативо и фиксира флуидно, све делује претеће и дехуманизовано, плавичастоледено попут вештачког светла које се са екрана рачунара и телефона излива на наше животе, потапа их и брише.

Наш други пример, *Банџустан: Аџлас једној џуџовања* Уроша Крчадинца, Лазара Пашћановића и Марка Ђедовића, представљен је као коауторска „отворена лиценцирана бесплатна електронска књига“⁷; додатно одређење, „колаборативни књижевни пројекат“, може се узети као књижевнотеоријски пандан информатичком појму *вириџуелне колаборације*, неодвојивом од савременог веб 2.0 концепта. Заинтересованог читаоца линк одмах води ка објашњењу појма колаборативне фикције, „облика писања/писатељског рада групе аутора који деле креативну контролу над причом (у настајању)“. Један од тројице коаутора, теоријски компетентан, изузетно активан на пољу дигиталне књижевности и културе, Урош Крчадинац, нуди све потребне информације о природи књиге – да је реч о делу које представља „пример ергодицке и интерактивне књижевности“, јер читаоци могу да бирају да ли ће је читати на традиционалан линеарни начин или картографски, служећи се, за кретање кроз текст, хипертекстуално повезаним мапама. Он објашњава да су све мапе цртане руком, дигитално (помоћу таблета за цртање): „Мапе представљају сложене таписерије пиктограма, идеограма, различитих писама, грбова, лавирината, тајних порука и других скривених симбола“. Како и сам назив књиге наговештава, реч је о путопису насталом на тромесечном путовању (2010) „кроз Србију, Бугарску, Турску, Сирију, Јордан, Египат, Судан, Кенију, Уганду, Руанду, Конго, Танзанију, Замбију и Намибију [...]“. Путовање реализовано стопирањем и употребом „дигиталних платформи за размену гостопримства“ покушало је да одговори на питање „како физички и чулно доживети дигитално глобализован свет“. Поред „картографског кретања“, могуће је креирати и читалачку путању кроз књигу избором делова који је писао одређени аутор, јер су поглавља и на тај начин умрежена. Поседно занимљиво питање односа штампане и дигиталне књижевности отвара чињеница да књига постоји и у штампаној форми и да је тако продато више од три хиљаде примерака. Честа појава да аутори дигиталне књижевности одлучују да своја дигитална остварења ипак штампају, пуно говори о статусу обе.

На крају, графички роман Тање Ступар Трифуновић и Татјане Видојевић, *Море је било мирно* на најбољи начин потврђује да срastaње различитих медија (у овом случају текста и цртежа) даје један сасвим нов квалитет, посебно кад је то срastaње, као у овом роману, остварено тако

⁷ <https://krcadinac.com/rad/projekti/bantustan-book/> [4. март 2022]. Сви наводи који следе, а односе се на овај путопис, преузети су са наведене странице сајта.

да „комплементарност ове две ауторке иде до несхватљиве симбиозе, без трупке дихотомије, као да је роман дело једног аутора“ (Драгомировић, 2020). Тежиште приче представља губитак оца; његов одлазак „с ону страну“ откључава сећање и кључну епизоду из детињства главне јунакиње, хомодијегетичке нараторке – пецање са оцем, догађај који се утиснуо и на неки начин обележио њен целокупан емоционални живот. Сведен колорит, тамних тонова, упечатљивих детаља, црне фигуре повремено „подвучене“ плавом или интензивно црвеном непогрешиво дочаравају атмосферу и амбијент сталних сусрета главне јунакиње са губицима у животу (од којих је сваки „мала смрт“), њену тугу, депресију. Адекватна графичка решења примењена су за указивања на различите нивое приче, за карактеризацију ликова и дочаравање њихових психичких стања и животних околности. Посебан квалитет представља сама прича, сведена (како природа стрипа налаже), језгровита и кохерентна, лирска и филозофска, сасвим у духу поезике с којом смо се упознали у претходно објављеном роману Тање Ступар Трифуновић *Ой како сам куйила ладуда*, али прилагођена другој форми.

Закључци и/или заједничкост

Описане стратегије ергодичности, графизма и мултимедијалности, присутне у разматраним текстовима преко њихових особина нелинеарности (хипертекстуалности), игривости, интерактивности, синкретичности визуелних, дигиталних и наративних форми, кинематографске динамике, монтаже, кадрирања и др., представљају израз аутентичне уметничке инспирације која трага за новим изражајним средствима, која испитује и обогаћује сазнања о могућностима постојећих средстава у промењеном, глобално премреженом дигиталном контексту; те стратегије истовремено су и резултат тежње аутора да се приближи читаоцу и прошири круг својих адресата. Било да их поимамо (само) као књижевни експеримент, стваралачку игру, или као нове, хибридне жанрове, они нас несумњиво подстичу да кренемо корак даље од књижевности/литерарности схваћене у традиционалном смислу; сва графичка, мултимедијална, дигитална „проширења“ наратива воде ка прихватању и разумевању сасвим нових врста естетских искустава, упечатљивих захваљујући садејству различитих изражајних средстава којима се, у чину рецепције, стичу.

Литература

- Антанасиевич, И. (2018). *Русский комикс королевства Югославия*. Санкт-Петербург: Скифия.
- Божич, С. (2018). *Пријатељство на мрежи – о интјернетју и насјави књижевносји*. Ниш: Филозофски факултет.
- Божич, С. и Новаковић, А. (2020). О читалачким навикама средњошколаца и настави књижевности. *Иновације у насјави – часопис за савремену насјаву*, XXXIII, 3, 14–27.
- Гордић Петковић, В. (2004). *Виртуелна књижевност*. Београд: Завод за уџбенике и наставна средства.
- Живковић, Д. (2007). Отворено дело и хипертекст. *Наслеђе: часопис за књижевност, језик, уметност и културу*, IV (8), 25–32.
- Живковић, Д. (2016). *Отворени лавиринти: Еко и Павић*. Крагујевац: ФИЛУМ.
- Живковић, Д. (2019). Херметизам и хипертекст. *Наслеђе: часопис за књижевност, језик, уметност и културу*, XVI (42), 107–124.
- Татаренко, А. (2013). *Поетика форме у љрози српској љосјмодернизма*. Београд: Службени гласник.
- Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Abot, P. (2009). *Uvod u teoriju proze* (prev. M. Vladić). Beograd: Službeni glasnik.
- Dragomirović, N. (2020). Izvod iz recenzije. U: T. Stupar Trifunović i T. Vidojević, *More je bilo mirno*. Beograd: Besna kobila.
- Đorđević, J. (2008). *Studije kulture*. Beograd: Službeni glasnik.
- Наџион, Л. (1996). *Poetika postmodernizma*. Novi Sad: Svetovi.
- Krčadinac, U., Pašćanović, L., Đedović, M. (2015). *Bantustan: Atlas jednog putovanja*. Novi Sad: Klub putnika.
- Mijić, I. (2014). Grafička novela *Sendmen* na razmeđi između visoke i popularne kulture. U: V. Lopičić i B. Mišić Ilić (ur.), *Jezik, književnost, marginalizacija. Književna istraživanja* (57–67). Niš: Filozofski fakultet.
- Milosavljević Milić, S. (2016). *Virtuelni narativ*. Sremski Karlovci: Izdavačka knjižarnica Zorana Stojanovića.
- Pačić, Ž. (2008). *Vizuelne komunikacije – uvod*. Zagreb: Centar za vizualne studije.
- Stupar Trifunović, T. i Vidojević, T. (2020). *More je bilo mirno*. Beograd: Besna kobila.
- Terzić, P. (2013). Od percepcije do uronjenosti. *Filozofska istraživanja*, 33 (2), 203–213.
- Vladušić, S. (2014). *Mi, izbrisani*. Beograd: Laguna.

Snežana V. BOŽIĆ

University of Niš

Faculty of Philosophy

Department of Serbian Studies

Ergodicity, Graphism, and Multimediality as Literary Strategies in the Literary Works by Serbian Authors

Summary

Starting with the explication of title terms derived from theories of ergodicity (E. Aarseth), new media and visual arts (Mitchell W. J. T., A. Heschler), i.e. from the practice of digital literature and graphic novel, this paper points to their increasingly significant presence within the framework of contemporary Serbian (printed) literature, which is observed as an outcome of the implications of the altered technological-communicational, socio-cultural, and economic contexts on the literary creation and the reception of literature. Are the strategies of ergodicity, graphism, and multimediality (present in the forms of nonlinearity, playability, interactivity, synthetic visual and narrative forms, cinematographic dynamics etc.) expressions of authentic artistic inspiration that seeks for new means of expression and finds them in the sphere of visual and digital, or products of the author's desire to get closer to the reader and expand the circle of his addressees? Are we within the space of a literature experiment or are we talking about new, hybrid genres that are still a step above literature understood in the traditional sense? Are all the graphic and multimedia "extensions" of the narrative causing benefit or detriment of literature and overall aesthetic value? These are some of the questions that the paper seeks to answer through theoretical insights, as well as several brief analytical reviews of specific works taken as case studies, by authors S. Vladušić (*Mi, izbrisani*), T. Stupar Trifunović and T. Vidojević (*More je bilo mirno*), U. Krčadinac, L. Pašcanović, and M. Đedović (*Bantustan: Atlas jednog putovanja*).

Keywords: ergodicity; multimedia; digital literature; graphism; visual; hybrid genres; collaborative fiction.



Овај чланак је објављен и дистрибуира се под лиценцом *Creative Commons ауторство-некомерцијално 4.0 међународна* (CC BY-NC 4.0 | <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

This paper is published and distributed under the terms and conditions of the *Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International* license (CC BY-NC 4.0 | <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).