

## Simpozij OBDOBJA 42

---

Kristina Pranjic, Peter Purg

### **Kako danes razumeti slovensko e-pesništvo: od tehnološke igrivosti do družbene kritike**

---

objavljeno v:

Andraž Jež (ur.): *Slovenska literatura in umetnost v družbenih kontekstih.*

*Obdobja 42.* Ljubljana: Založba Univerze v Ljubljani, 2023.

<https://centerslo.si/simpozij-obdobja/zborniki/obdobja-42/>

© Univerza v Ljubljani, Filozofska fakulteta, 2023.

Obdobja (e-ISSN 2784-7152)

Univerza v Ljubljani  
Filozofska fakulteta



## KAKO DANES RAZUMETI SLOVENSKO E-PESNIŠTVO: OD TEHNOLOŠKE IGRIVOSTI DO DRUŽBENE KRITIKE

**Kristina Pranjić**

Raziskovalni center za humanistiko, Univerza v Novi Gorici, Nova Gorica  
kristina.pranjic@ung.si

**Peter Purg**

Fakulteta za humanistiko, Univerza v Novi Gorici, Nova Gorica  
peter.purg@ung.si

DOI:10.4312/Obdobja.42.307-313

Prispevek se skozi obravnavo izbranih del dveh najvidnejših slovenskih avtorjev na področju elektronske literature, Vuka Ćosića in Jake Železnikarja, posveča e-pesništvu na presečišču literarnih ved in medijske teorije. Cilj prispevka je med drugim tudi prispevati k jasnejši opredelitvi koncepta novomedijskega oz. e-literarnega objekta, pri tem pa nakaže možnost ustrežnejšega interdisciplinarnega pristopa za preučevanje tovrstnih pojavov.

elektronska literatura, spletna umetnost, novomedijski objekt, Vuk Ćosić, Jaka Železnikar

By discussing selected works of the two most prominent Slovenian authors in electronic literature, Vuk Ćosić and Jake Železnikar, this article examines e-poetry at the intersection of literary studies and media theory. It seeks to develop a clearer conceptual definition of a new media or e-literary object while pointing to the possibility of a more suitable interdisciplinary approach to studying such phenomena.

electronic literature, web art, new media object, Vuk Ćosić, Jaka Železnikar

### 1 Uvod<sup>1</sup>

Kljub pomislekom, da bodo tehnološke novosti, kot so internet in mobilniki, omejile ali celo prekinile pesniško in drugo literarno izražanje, se je izkazalo, da je (še posebej umreženo) računalništvo literarno prakso pravzaprav obogatilo (Funkhouser 2007; Strehovec 2007). Tako kot so jezikovni in vizualni eksperimenti ter intermedijski izrazi umetniških avantgard 20. stoletja prispevali k oblikovanju novega pojmovanja znakovnih sistemov, jezika in samega umetniškega dela, je mogoče opazovati novomedijsko besedno ustvarjanje kot podobno pomembno v kontekstu literarnih ved in medijske teorije. Težnjam po »širitvi« črke ali znaka v prid celovitejšega doživetja sveta v jeziku lahko sledimo celotno prejšnje stoletje – tako v t. i. zgodnjih avantgardnih gibanjih, ki se pojavijo na začetku 20. stoletja, kot v kasnejših neoavantgardah in konceptualizmu ter vizualni in konkretni poeziji.

<sup>1</sup> Prispevek je nastal v okviru raziskovalnega projekta J7-3158 Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti v letu 2023, ki ga financira ARRS.

Razvoj znakovnih sistemov je v zadnjih desetletjih potekal zelo hitro in v več smereh, velike spremembe v jeziku in njegovih kanalih so vidne že v vsakodnevni komunikaciji. Prav tako so se vrste znakov, ki jih uporabljamo v sodobnosti, pomembno razširile v smislu, da niso več zgolj vizualne ali avdiovizualne,<sup>2</sup> temveč tudi trirazsežnostne, interaktivne, s tem pa občinstvo vključijo v povratno zanko z besedilom, ga potopijo še na dodaten, fizičen način, hkrati pa pri tem pogosto reflektirajo tudi medij kot tak. To pomeni, da so navigacijske možnosti novih medijev bralcu omogočile izvajanje dejanj – procesov odločanja na podlagi avtonomne izbire – v odprti, performativni in kontingentni pripovedi (Meifert-Menhard 2013). Podobno kot v avantgardah 20. stoletja se besedilo tudi v 21. stoletju zdaj znova pomika v dinamične domene gibljive slike, telesnih potopitev, zlivanja z družbenim (angažiranim, okoljskim ipd.), vstopa v globoke sprege s primarno nebesed(il)nimi kulturnimi kodi, kot so glasba, moda, večrazsežnostni (video)film, igričarstvo ipd. (Strehovec 2016), s tem pa postaja tudi relevantno študijsko polje nekro- in biopolitike ter celo novih pogledov na razredne boje (Šuvaković 2020).

Naraščajoča raznolikost praks elektronske literature – to razumemo kot »na pisanje osredotočeno umetnost, ki vključuje izrazni potencial elektronskih in digitalnih medijev« (Flores 2021: 27) – danes zajema vse več neliterarnih besedil (npr. podcasti in digitalno novinarstvo, transmedijsko in interaktivno pripovedništvo), kljub temu pa bistvena komponenta e-literature ostaja pisava oz. »umetniška angažiranost pisnega jezika v digitalnem mediju« (prav tam: 28). Tretja generacija e-literature, ki se je začela leta 2005 z razmahom t. i. spleta 2.0 (premik k uporabniško generiranim vsebinam) ter postopno prevlado družbenih omrežij in traja še danes (prav tam), se razvija v kontekstu novejših tehnologij, kot so zaslone na dotik, dinamično generirane spletne vsebine in družabne aplikacije, tudi memi, pred kratkim pa še tehnologije veriženja blokov in nenazadnje veliki jezikovni modeli, za katere ne potrebujemo več posebnih medijsko-produkcijskih veščin ali podrobnejših znanj o njihovem delovanju oz. ta tako na izkušnjo branja kot na izkušnjo pisanja (več) ne morejo pomembno vplivati. Tovrstno znanje pa sta nedvomno potrebovala začetnika in še danes najvidnejša predstavnika slovenske spletne umetnosti in e-literature – Vuk Ćosić in Jaka Železnikar. Oba avtorja svoje poglobljeno poznavanje interneta in računalništva z bolj ali manj ironično igrivostjo uporabljata tako za eksperimentiranje z besedno formo kot za družbenokritični komentar.

Tako Ćosić kot Železnikar sta začela ustvarjati v t. i. drugi generaciji elektronske literature, katere začetek je Katherine N. Hayles postavila v leto 1995, ki označuje širši razmah rabe interneta na ravni svetovnega spleta; to »sodobno elektronsko literaturo« označujeta multimedijevost in interaktivnost (Hayles 2008). Izmed njunih del na presečišču e-literature in spletne umetnosti bomo izpostavili predvsem dva projekta, ki sta zanimiva zaradi vsebinskih in tehničnih posodobitev, ki jih avtorja izvedeta

2 Odpravo razlikovanja med besedo in podobo je izrazil že Walter Benjamin leta 1934, ko je v besedilu *Avtor kot producent* poudaril, da bo tehnični napredek vodil v odpravo meje med pisanjem in sliko, razlikovanjem med žanri, med avtorjem in bralcem itn. (Benjamin 2005).

v razponu več kot dveh desetletij. Prav kontinuiteta njunega dela skozi različne generacije e-literature lahko prikaže značilnosti in relevantnost poetike v določenem elektronskem mediju kot tudi refleksije družbenih vprašanj in realnosti časa nastanka določenega dela. V zaključku bomo predstavili še izziv »intermedijskega objekta«, prek katerega je mogoče bolj celovito razumeti nove e-literarne prakse, pri tem pa uporabiti ustrezne(jše) koncepte, ki jih specifično opredeljujejo.

## 2 Vuk Ćosić: *Nacija – Kultura* (2000–2022)

Ćosić spada med pionirje spletne umetnosti, s svojimi deli je predstavljen v številnih mednarodnih zbirkah ter pregledih intermedijske in spletne umetnosti, pogosto pa svoje poglobljeno poznavanje interneta uporablja tudi v aktivistične namene. Njegovo delo *Nacija – Kultura* je v svoji zgodnji različici nastalo leta 2000, predstavljeno je bilo ob dvestoti obletnici rojstva Franceta Prešerna v okviru razstave *Pevec, ne bogat ali sloveč* v Narodnem muzeju (Vaupotič 2013: 68). Leta 2022 je avtor na pobudo Moderne galerije v sklopu tamkajšnjega Laboratorija za nove medije in raziskovalnega projekta Trajnostna digitalna hramba slovenske novomedijske umetnosti zamisel znova obudil tako s tehnološkimi kot konceptualnimi posodobitvami, ki odražajo moč in relevantnost elektronske literature. Namesto izvorno uporabljenega slovenskega brskalnika Matkurja je avtor kot izvor dejanskih uporabniških vnosov tokrat uporabil družabno platformo Twitter ter kratka besedila obdelal z orodji za ravnanje z velepodatki in tehnologijami strojnega učenja. Pri tem so pod vplivom algoritma nastale sonetne besedilne forme, ki so vsebino zajemale tako rekoč neposredno iz javnega političnega diskurza, s tem pa delujejo politično kritične – četudi izmeščene iz polja avtorjevega mnenja kot takega skozi uporabo tehnologij strojnega učenja – kot tiste pred dvema desetletjema. Te so zajemale iskalne nize na slovensko govorečem spletu zgolj po časovnem načelu (opolodne in opolnoči). Pri tem je zanimivo, da sta obe iteraciji dela doživeli tako večjo galerijsko postavitev kot tudi tiskano knjižno izdajo. Gre za premik od celotnega avtorjevega besednega zaklada ali pač miselnega oz. notranjega sveta k paradigmi besedilnosti, ki temelji na računalniški bazi podatkov, pri čemer pride do poudarka na zbiranju, primerjanju in pozicioniranju informacij, ter celo njihovemu samodejnemu generiranju.

S svojim evidentno kulturno- in tehnološkokritičnim delom *Nacija – Kultura* (pomišljaj v naslovu je bil zapisan tudi z besedo *minus* na način *Nacija Minus Kultura*) avtor skozi preplet konceptualno-produkcijske ironije in idejne (hiper)doslednosti razkriva mnogotere razpoke v sodobnem medijskem (»duh ljudstva«) pa tudi političnem diskurzu (»strojni dialog«), ki odražajo vse močnejše kontraste, a hkrati tudi naraščajočo zmešnjavo ali vsaj redefiniranje vrednot in pomenskih vrednosti v slovenskem jeziku. Pri tem Ćosić svojo poetiko dodatno plasti z rabo posebej za projekt razvite (na bohoričici temelječe) tipografije in (strojno podprto) apropiacijo forme soneta. V tem kontekstu sonet predstavlja ne le ultimativno formalistično osmišljanje slovenskega jezika, ampak tudi konstituira mit o njegovi emancipacijski vzpostavitvi.

### 3 Jaka Železnikar: *Interaktivacija* (1997–2007–2017)

Jaka Železnikar je v skoraj treh desetletjih ustvaril več kot petdeset del elektronske literature in spletne umetnosti, med katerimi prednjačijo tako formalni kot semantični eksperimenti, ki se odzivajo na ključni lastnosti spletnega medija: interaktivnost in večmedijskost (o novomedijski literarnosti Železnikarja gl. Bovcon 2013: 85–94). Železnikarjevo prvo vidnejše delo e-poezije je *Interaktivacija* (1997), ki je nastalo še v kontekstu zgodnjega obdobja spletne umetnosti oz. t. i. net-arta, ki so ga slovenski avtorji (med njimi še posebej Vuk Ćosić) pomembno zaznamovali na globalni ravni. Ta »prva zbirka spletne, interaktivne poezije v slovenskem kulturnem prostoru«, kot jo poimenuje sam avtor, na igriv, a nazoren, možnostim novega medija naklonjen način predstavi raznolike različice interakcije s pesniškim besedilom. Uporabnik lahko vanj posega in ga sooblikuje s svojimi izbirami preko računalnika, opremljenega z zaslonom, tipkovnico in miško – pravzaprav je v tako interakcijo primoran, saj brez nje literarnega dela ni: udeležba aktivnega branja-kot-klikanja oz. -vtipkovanja je bistvena in obvezna sestavina tega literarnega dela. Vendar pa povezava s spletom pri tem ni bila nujno potrebna – delo je v celoti delovalo tudi z diskete. Nekaj let kasneje je nastalo delo *Pesem za Echelon* (2001), v katerem Železnikar uporabniku na igriv način ponudi algoritmično (vsakokratno) prilagojeno pesem za v tistem času razkrinkani internetni prisluškovalni program Echelon, ki je prvič širše razprl vprašanja zasebnosti v internetni komunikaciji. Ob začetku tretjega tisočletja Železnikar vsako leto ustvari več del, ki na različne načine prispevajo k »razumevanju medija na ravni spoja algoritma in spontanega pesniškega izraza življenjske izkušnje« (Železnikar 2015). Podobno kot Ćosić se je tudi Železnikar nemudoma odzival na pojavitve novih internetnih tehnologij, npr. Twitterja (*And Your Hair / Tweet*, 2008), kasneje pa tudi na vprašanja podatkovne varnosti in politične ali gospodarske (zlo)rabe osebnih, predvsem prostorskih podatkov, ki jih omogočajo npr. geolokacijske tehnologije prenosnega telefona (*Fragments of Distances*, 2010; *Private Property – Access Forbidden*, 2021).

V kontekstu pričujočega prispevka je najzanimivejši njegov projekt *Interaktivacija*, ki se je pričel leta 1997, leta 2007 pa doživel drugo izvedbo z e-knjigo *Interaktivacij*. Gre za spletno pesniško zbirko generativne vizualne poezije, katere e-knjižno izdani »drobci« predstavljajo posnetke s strani avtorja izbranih fragmentov iteracij vsake od osmih e-pesmi, sestavljenih »iz tipografskih znakov s pomočjo generativnega algoritma,« ki po besedah avtorja »ob vsakem ogledu pesem, ki ohranja osnovno strukturo in nekaj semantičnih elementov, nekoliko vizualno spremeni.« (Železnikar 2017) Desetletje kasneje je Železnikar izvedel trajno intermedijsko postavitve *Spomini Interaktivacija in interaktivna spletna poezija* (2017) v ljubljanski Vodnikovi domačiji, kjer lutka-robot po imenu Interaktivacij (z uporabo geolociranja) na določenih točkah ob zgradbi pripoveduje o zgodnjem internetu, z njim povezano interaktivno spletno poezijo in Valentinu Vodniku.

Zanimivo je, da se tako Železnikar kot Ćosić pomembno navezujeta na dva od ključnih avtorjev slovenskega razsvetljenskega oz. romantičnega pesništva, ki sta prelomno zaznamovala ustvarjalnost slovenskega jezika tako v njenem družbenem

oz. kulturnem kot umetniškem pomenu. Kljub temu da se ob naglem razvoju sodobnih tehnologij in njihove umetniške apropiacije dve desetletji spletne ustvarjalnosti zdita paradoksalno daljši od dveh stoletij, je daljnosežnost tukaj opisanih sprememb in prelomov več kot očitna. Ob tem velja še omeniti, da se Železnikar ob raznolikih in vse vidnejših kuratorskih vlogah redno udeležuje tudi kot gostujoči pedagog mladih digitalnih umetnikov, Čosić pa se vedno znova izpostavi kot kulturni komentator in politični aktivist, kar nenazadnje tudi njunemu e-pesniškemu delu odmerja relevantno mesto v družbi.

#### **4 Zaključek: Izziv novomedijskega objekta**

Največja težava pri teoretskem preučevanju elektronske literature in intermedijske umetnosti je izmuzljiv in premalo teoretiziran koncept digitalnega objekta (Simondon 2016; Hui 2016), sodobnega pojava, ki označuje novo materialnost vedno bolj razvejanih in raznolikih novomedijskih praks na vse številnejših epistemoloških ravneh. Po drugi strani gre za ontološko kategorijo, ki je neposredno povezana z multimodalno in večkratno kodirano potencialnostjo novega nosilca jezika in zaznamuje premik paradigme, ki ga lahko primerjamo z iznajdbo papirja. Ta dinamičen, multimedijski in jezikovno neopredeljen »digitalni papir« je prekrit s simboli in strukturami, ki jih je mogoče videti skozi vmesne ali prazne prostore – kot jih opisuje Mihail Epstein (2012) v smislu tradicionalnih besedil. Tako kot tradicionalna ali preddigitalna besedila se tudi (hiper)mediatizirani tekst naposled znajde prepleten s svojim lastnim nosilcem, pa tudi s specifičnimi mehanizmi produkcije in recepcije, ki vplivajo drug na drugega. Gre torej za logično nadaljevanje tradicionalnega besedila v novem mediju (oz. njihovem prepletu), ki je, tako kot papir pred tisočletji, močno spremenil naše dojemanje in izražanje resničnosti, vključno z načinom komuniciranja in možnimi nabori kodov ter bolj ali manj razpoznavnih odnosov med njimi.

Nova besedila, ki uporabljajo pisavo in eksperimentirajo z jezikom, tako ne postavljajo pod vprašaj le lastnega tehnološkega ustroja, temveč človekovo dojemanje resničnosti kot take. Pri raziskovanju tovrstnih besedil je zato nujno – če ne kar ključno – da ne le predvidimo (pogosto subjektivni) človeški dejavnik, temveč privzamemo tudi program(er)ski (in s tem objektivnejši) pristop, od nedavnega pa nujno upoštevamo tudi dejavnik umetne inteligence in njene nespoznavne avtonomije. Šele takrat bomo lahko ustrezno obravnavali kompleksnost ideoloških hegemonij, problematičnih družbenih odnosov ter drugih – namerno ali naključno – prikritih pomenov in funkcij novega literarnega (ter medijskega) jezika. Raziskave s področja medijske teorije kažejo, da je razumevanje tehnološkega okvira, tj. programiranja in strojne opreme, morda celo bolj nepogrešljivo kot razumevanje njegovega odkrito ideološkega dvojnika (Flusser 2011). Metamorfoza umetniškega, ki je vključena v programiranje, zblizuje nove medije z eksperimentom in igro, kar pomembno prispeva k novim vprašanjem (o) sedanjosti. Preučevanje elektronske literature mora zato nenazadnje kot pomembno obravnavati tudi sintezo razumevanja, kako so te ideološke funkcije

kodirane na najvišjih strateško-političnih ravneh (Bratton 2016) in kako udeležajo svoj potencial spreminjanja resničnosti v danem kulturnem kontekstu.

Sklenemo lahko, da preučevanje e-literarnih praks in njihova kontekstualizacija znotraj literarne teorije in zgodovine potrebuje celovitejšo teoretično osnovo, ki bo vključevala tako raziskave digitalnih (in s tem ustvarjalnih) infrastruktur kot tudi analize semantične premoči vmesnikov in novih oblik digitalnega (platformnega) kapitalizma. To bi nenazadnje omogočilo večjo zastopanost tovrstne poetike tako v raziskavah in izobraževanju kot tudi v kritiško-recenzentskem oz. kuratorskem delu in javnem razumevanju novih literarnih pojavov, ki pomembno reflektirajo in sooblikujejo našo resničnost. Dileme o tem, ali bo papirna knjiga izumrla in kaj bo prinesla elektronska knjiga, niso več relevantne, ključno pa je vprašanje, kako razumeti nove oblike pisav ter proizvodnjo ali vznik in tudi kroženje znanja, značilnega za današnjo digitalno kulturo. Pri tem je treba na tehnološko informiran način kritično obravnavati nova razmerja družbene moči in kulturnih potencialov ter nujno tudi razvijati strategije upora znotraj e-literarnih praks, ki včasih resda kritično napadajo, a včasih tudi zgolj brezobno zabavajo, se larpurlartistično naslanjajo nad ekonomskimi oz. političnimi dominantami digitalnih platform ali, konec koncev, neobgljeno tekmujejo z njimi.

### Literatura in viri

- BENJAMIN, Walter, 2005: *The Author as Producer*. Michael W. Jennings idr. (ur.): *Selected Writings Vol. 2, Part 2 (1931–1934)*. Cambridge: Harvard University Press. 768–782.
- BOVCON, Narvika, 2013: Literarni vidiki novomedijskih del Jake Železnikarja in Sreča Dragana. *Primerjalna knjiz evnost XXXVI/1*. 81–102.
- BRATTON, Benjamin, 2016: *The Stack: On Software and Sovereignty*. Cambridge: MIT Press.
- ČOSIĆ, Vuk: *Nacija – Kultura*. <https://nacija-kultura.si/#/projekt> (dostop 8. 5. 2023)
- ČOSIĆ, Vuk: *Twitter bot Nacija – Kultura*. <https://twitter.com/SonetniVenez> (dostop 8. 5. 2023)
- EPSTEIN, Mikhail, 2012: *Znak vrzeli. O prihodnosti humanističnih ved*. Prevedel Blaž Podlesnik. Ljubljana: LUD Literatura.
- FLORES, Leonardo, 2021: *Third-Generation Electronic Literature*. James O'Sullivan (ur.): *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms, & Practices*. New York: Bloomsbury Academic. 26–43.
- FLUSSER, Vilém, 2011. *Does Writing Have a Future?* Minneapolis: University of Minnesota Press.
- FUNKHOUSER, Christopher, 2007: *Prehistoric Digital Poetry. An Archeology of Forms, 1959–1995*. Tuscaloosa: University of Alabama Press.
- HAYLES, N. Katherine, 2008: *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: Notre Dame University Press.
- HUI, Yuk, 2016: *On the Existence of Digital Objects*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- MEIFERT-MENHARD, Felicitas, 2013. *Playing the Text, Performing the Future: Future Narratives in Print and Digiture*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- SIMONDON, Gilbert, 2016: *On the Mode of Existence of Technical Objects*. Minneapolis: Minnesota University Press.
- STREHOVEC, Janez, 2007: *Besedilo in novi mediji*. Ljubljana: LUD Literatura.
- STREHOVEC, Janez, 2016: *Text as Ride: Electronic Literature and New Media Art (Computing Literature)*. Morgantown: Center for Literary Computing.
- ŠUVAKOVIĆ, Miško, 2020: *3 E: Estetika, epistemologija, etika spekulativnih i de re medija. Istraž ivanje iz savremene estetičke toerije umetnosti i medija*. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.

- VAUPOTIČ, Aleš, 2013: Med literaturo in novomedijsko umetnostjo: sonetoidni spletni projekti Vuka Ćosića in Tea Spillerja. *Primerjalna književnost* XXXVI/1. 61–79.
- ŽELEZNIKAR, Jaka, 1999: *Interaktivacija*. <https://www.jaka.org/1997/int/int.htm> (dostop 8. 5. 2023).
- ŽELEZNIKAR, Jaka, 2015: [e-]poezija in njen medij. *Poiesis*. <https://www.poiesis.si/jaka-zeleznikar-e-poezija-in-njen-medij/> (dostop 8. 5. 2023)
- ŽELEZNIKAR, Jaka, 2017: Interaktivacija, drobci / Interaktivacija, Fragments. *Poiesis*. <https://www.poiesis.si/jaka-zeleznikar-interaktivacija-drobci-interaktivacija-fragments/> (dostop 8. 5. 2023)