

Literarno-estetski doživljaj in novi mediji – prihodnost literature?

Aleš Vaupotič

Malgajeva 15, 1000 SI-Ljubljana
ales@vaupotic.com

Avtor poveže tradicijo raziskovanja literarno-estetskega doživljanja v fenomenološki literarni vedi in recepcijski estetiki s teorijami novomedijskega objekta Leva Manovicha, kibertekstualnosti Espena J. Aarsetha ter konceptoma postmedijskega in algoritmičnosti Petra Weibla, da bi opozoril na literarne vidike v polju novih medijev.

Ključne besede: literatura in tehnologija / literarna teorija / estetsko doživetje / novi mediji / multimedialnost

Softverska poezija, interaktivna drama, tekstovne računalniške igre, umetnost brskalnikov, blogi z literarnimi ambicijami ter – med žanrsko bolj izoblikovanimi pojavi – hipertekstno pripovedništvo osemdesetih in zgodnjih devetdesetih, kakor tudi interaktivne instalacije, vezane na literarne eksperimente konceptualnih umetnostnih praks, so samo nekateri izmed pojavov na stiku literarnih tradicij in novejših tehničnih možnosti komunikacije, ki jih ponujata računalniška obdelava in prikaz besedil. Pri tem se za literarno vedo poraja ključno vprašanje, na kakšen način se tradicija literarnega mišljenjskega razpiranja in obvladovanja sveta nadaljuje v novem kontekstu, ki je v svojem temelju odprt za množico načinov diskurzivne reprezentacije: poleg verbalnih vključuje vsaj še likovna, zvočna ter video sredstva. Že Nelsonova zasnova pojma hipertekst v šestdesetih in njegova razširitev v krovni pojem hipermedij nakazuje omenjeno »večpredstavnost«. V tem članku bomo osvetlili nekatera vprašanja, ki se porajajo na meji med literarnim in novomedijskim diskurzom, da bi pokazali na temeljne probleme in specifično literarne možnosti, ki so se na široko razprle ob vsesplošni razširjenosti informacijskih tehnologij v novejšem času.

V naslovu besedila je nakazan stik med dvema diskurzoma, literarnim, kot ga opisuje tradicija fenomenološke literarne vede od Romana Ingardna naprej, in novomedijskim. Literarnega v literarni teoriji pojasnjujemo med drugim s pojmom besedne umetnine, torej umetniške rabe jezika v obliki zapisane ali govorjene besede.¹ Posamezni nacionalni jeziki so tako mediji, ki v specifičnem bralnem dejanju ustvarjajo literarno-estetski doživljaj,

znotraj katerega se bralec prek spremenljivih aktualizacij različnih ravni pomenitosti sooča s kompleksnimi literarnoumetniškimi univerzumi. Mejne primere literarnih del raziskuje že Ingarden, ko obravnava gledališče, film, pantomimo in znanstveno delo. (Ingarden 369–83) Tradicionalni mejni primer literarnega učinkovanja je gledališče; kot plurimedialni diskurz že opozarja na problematiko, ki nas tu zanima. Občinstvo si v gledališču prikljuje v zavest kompleksne svetove pomenov, ki ustrezajo izgovorjenim replikam, obogatenim s parajezikovnimi znaki. Vse to pa že sega na rob literarnega umetniškega učinkovanja in prestopa mejo jezikovnega medija, denimo v smer umetnosti gledališke igre in vizualnega jezika scenskih elementov, kostumov in rekvizitov. Oseba zunaj dramske situacije, npr. epizirajoči rezoner, pa v vlogi pripovedovalca vseeno učinkuje pretežno z literarnimi izraznimi sredstvi. Ingarden to situacijo izrecno opiše.

Tako v nekem gledališkem delu predstavljajo funkcijo deloma prevzema element [realni predmeti, ki opravljajo posnemovalsko funkcijo, in igra igralcev], ki v čisto literarnem delu sploh ni navzoč. Samo tam, kjer gre za predmete in dogajanja, o katerih se samo pripoveduje in poroča in ki se nahajajo oz. dogajajo »zunaj« odra, je način njihovega predstavljanja in pojavnega oblikovanja vseskozi enak kot v čisto literarnem delu. (373–4)

Ingarden sklene z ugotovitvijo, da je gledališko delo mogoče prištevati »k literarnim delom, čeprav ne k *čisto* literarnim«, in sicer kot »*mejni primer*« na poti k slikarskim delom (374–5).²

Rabo literarnega diskurza ter z njim povezanega bralnega doživljanja članek raziskuje skozi njegovo vpetost v polje komunikacijskih modelov (predvsem računalniških) informacijskih tehnologij. Možen krovni izraz zanje bi bil npr. digitalna literatura, vendar pa bomo v tem besedilu raje uporabljali – in zato podrobneje pregledali – natančneje opredeljen termin novi mediji, saj se, kot bo razvidno, dotika ključnih vidikov razmerja med novomedijskim poljem in tradicionalnimi umetniškimi vejami, med katere sodi tudi literatura. Pokazalo se bo, da ne gre zgolj za dodatno vejo umetnosti, ampak da se v luči novomedijskega pomembno spremenijo razmerja celotnega polja umetnostnih praks – pa tudi človekove diskurzivne orientacije v realnosti.

* * *

Pojem novih medijev se zdi z več vidikov problematičen. Ne samo, da pridevnik »novi« le skromno določa pomen samostalnika, celo samostalni medij je ambivalenten, ker združuje vsaj dvojje pomenov: splošnejši pomen medija kot materialno-tehničnega nosilca informacije s posebni-

mi zakonitostmi, ki vplivajo na delovanje diskurzov na več ravneh, ter specifičnejši pomen potencialnega posebnega, »novega medija«, ki stopa ob bok ostalim komunikacijskim občilom, povezanim s kompleksnimi diskurzi, tudi literarnemu. Izraz novi mediji v tem besedilu razumemo v skladu z vplivno monografijo Leva Manovicha *The Language of New Media* (2001), kjer avtor pregleda tudi konkurenčne terminološke rešitve.

Pomenljiv je že pregled pojmov, ki jih Manovich zavrne. Digitalna reprezentacija je problematična oznaka, ker povezuje tri nepovezane koncepte: pretvorbo iz analognega v digitalno (digitalizacija), skupni kod reprezentacije in numerično reprezentacijo. Digitalnost kot skupni kod zapisa npr. omogoča zgolj združevanje različnih medijev v eno digitalno datoteko, medtem ko je možnost kopiranja in preoblikovanja medijev brez izgub – benjaminovska tehnična reproduktibilnost – posledica numerične reprezentacije. Numerična reprezentacija je, kot bomo videli v nadaljevanju, eden od principov novih medijev ter pogoj za matematično obdelavo podatkov, medtem ko je zapis teh podatkov lahko tudi analogen (npr. zapis števil na papirju). Zato se Manovich v svoji knjigi izogiba večpomenskemu izrazu digitalen in poudarja, da je ključen pomen, ki ga natančneje določa izraz numerična reprezentacija (52).

Izogiba se tudi ohlapni in nekritični rabi izraza interaktivnost, ki se včasih pojavlja kot krovni pojem.

Glede na računalniške medije je pojem interaktivnosti tautologija. V nasprotju z zgodnejšimi vmesniki, kakršen je paketna obdelava [batch processing], je moderni računalniški uporabniški vmesnik [HCI: human-computer interface³] že po definiciji interaktiven. (55)

Poleg različnih oblik in tipov interaktivnosti (npr. odprta in zaprta interaktivnost) je po Manovichu treba ločevati tudi med fizično interakcijo med uporabnikom in novomedijskim objektom ter, kot jo imenuje, psihološko interakcijo (55–7). Slednje razlikovanje je še posebej relevantno za obravnavano povezavo kompleksno zgrajenega literarno-estetskega doživljaja literarne vede s poljem novomedijskih umetniških praks, ki vključujejo poleg klasičnega bralnega dejanja – ki praviloma ne spremeni fizične identitete črk na papirju – tudi aktiven poseg v izgled samega zapisa. Govorimo lahko o trenutnem stanju novomedijskega objekta, ki ga uporabnik zavestno preoblikuje v drugo verzijo besedila, saj v primeru novomedijske literature »branje« aktivno spreminja razporeditve črk ali slišanih glasov in besed.

Temeljno razliko med »interaktivnostjo« bralnega dejanja v ingardnovskem pomenu in fizičnim posegom, npr. klikom na besedo na ekranu, ki se zato dejansko spremeni, je postavil v ospredje tudi Espen J. Aarseth v

knjigi *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Tudi on zavrača izraze »digitalni tekst« ali »elektronska literatura«, češ da morajo biti termini funkcionalni, ne pa zgolj parole, izhajajoče iz lažnega esencializma »bistva računalniškega medija« (19). Aarseth se v nasprotju z Manovichem izrecno ukvarja s področjem literature in kot teoretik vstopa v novomedijsko problematiko s področja literarne vede. Svojo razpravo je osnoval na dveh tesno povezanih terminih: kibertekst in ergodična literatura.

Aarsethov pojem kiberteksta izvira iz kibernetike, vede, ki matematično opisuje in konstruira modele za strukturo in funkcijo dinamičnih sistemov z lastnostmi, kot so krmiljenje, obdelava in shranjevanje informacij, prilagajanje, samoorganizacija, samoreprodukcija in strateško delovanje. Kibernetika se ne omejuje na računalniško podprto komunikacijo, ampak vključuje tako organske kot anorganske sisteme. Razširitev področja je za Aarsetha pomembna, ker umesti polje kibertekstualnosti že v obdobje pred nastopom računalnikov. Avtor našteje več primerov neračunalniških kibertekstov od antičnega kitajskega orakeljskega besedila *Yijing* (*Knjiga premen*) do npr. Raymonda Queneauja in njegove knjižice *Cent Mille Millions de Poèmes* (1961), kjer so strani prerezane vodoravno med vrsticami soneta, da lahko listamo posamezne vrstice in različno kombiniramo verze. Drugi poudarek – poleg tistega na delovanju medija v obliki raziskovanja kibernetičnih sistemov, npr. delovanja postopkov povratne zanke – je razširitev področja recepcijske estetike prek njenih klasičnih meja. Aarsethov uporabnik kiberteksta se bistveno razlikuje od bralca recepcijskih teoretikov.

Izvedba dela njihovega bralca v celoti poteka v njegovi glavi, medtem ko se uporabnik kiberteksta udeležuje tudi v ekstranoematičnem smislu. Bralec bo med kibertekstualnim procesom povzročil semiotično sekvenco in to selektivno premikanje je delo fizične konstrukcije, ki je različni koncepti »branja« ne upoštevajo. (1)

Pojem ergodične literature je prevzet iz fizike in je nastal iz združitve pojmov »dejanje« (ergon) in »pot« (hodos). V ospredju Aarsethove pozornosti je torej uporabnikovo ali uporabničino aktivno in zavestno ustvarjanje lastnega trajektorija skozi potencialni nabor ergodičnega literarnega dela, in to po pravilih, ki so eksplicitno vpisana v ergodično delo kot kibernetični »tekstualni stroj«, ki ni »trivialen«, kot to privzema tradicionalna recepcijska estetika, ko predpostavlja, da zapis, ki ga z branjem konkretiziramo, ostaja načeloma vseskozi enak. Seveda je za določitev pojma nujen tudi premislek o neergodični literaturi; v tej bralčev oz. bralkin sprehod skozi delo ne zahteva zavestnih odločitev, ki bi vplivale na materialnost jezikovnega substrata, na podlagi katerega potem steče hermenevtični proces branja.

Aarsethova dvojica pojmov kibertekst in ergodična literatura se torej osredotočata na dva komplementarna poudarka: slednja na – kot jo Aarseth imenuje – »teleološko« orientacijo teksta, na načine, na katere bralec »dokonča« tekst, kibertekstualnost pa poudarja različne samomanipulativne postopke besedil. Predpona »kiber-« v zloženki kibertekstualnost nakazuje, da je tekst tekstualni stroj, ki ga Aarseth shematično predstavi s trikotno shemo elementov: operater (človek), jezikovni znak in medij: »[...] tekst vidimo kot "stroj" – ne metaforično, ampak kot mehanično napravo za izdelavo in potrošnjo verbalnih znakov.« (21) Posebnost kibertekstualne perspektive je poudarek na »mediju« kot elementu triade – fizična pojavnost literarnega substrata, ki ga beremo, v primerih ergodične literature namreč ni fiksirana, temveč je spremenljiva. Pri Aarsethu ostaja dopolnjujoča in spreminjajoča intervencija v materialnost literarnega dela zato striktno ločena od interpretacije, da bi se pri tem razkril bistveni aspekt ergodične intervencije v literarno delo.

Za Aarsetha je kibertekst »perspektiva na vse oblike tekstualnosti« (18). Ni poseben literarni žanr, ampak »perspektiva, ki jo uporabljam za opis in raziskovanje komunikacijskih strategij dinamičnih besedil.« (5) Lev Manovich s svojim pojmom novomedijskega objekta meri dosti širše, na delovanje jezika novih medijev. Ključnega pomena se zdi njegova določitev petih principov, bistvenih za definicijo pojma novi mediji. (Manovich 27–48) Načelo »numerične reprezentacije« označuje ukinitve zveznih podatkov, ki se prek vzorčenja in kvantifikacije preoblikujejo v numerični zapis, tega pa je mogoče manipulirati z različnimi algoritmi. Drugo je načelo »modularnosti«: novomedijski objekt je sestavljen iz množice manjših diskretnih enot (piksli, večkotniki, črke, programski moduli), ki se sestavljajo v večje. Numerično kodiranje informacije v medijih in modularna zgradba sta temelja za naslednja dva višja principa. Tretji je »avtomatizacija« (automation), ki na nižjem nivoju, prek preprostih vzorcev in filtrov, ali pa na višjem, z uporabo algoritmov umetne inteligence, že premešča pozicijo avtorja v nastajanju novomedijskih objektov. Na ta vidik se nanaša klasična tema iz del Viléma Flusserja o tehno-imaginaciji, kjer je tehnopodoba razpeta med konstruktorja in uporabnika aparata, posledica pa sta tako pospešena produkcija podob (fotoaparat je klasičen primer aparata, ki izdeluje slike v rokah amaterjev) kot pospešena zaznava (npr. brskalniki, ki omogočajo pregled nad nekdanj nepreglednimi arhivi). Četrto je načelo »variabilnosti«: novomedijski objekt obstaja samo v verzijah. S tem se ponovno vračamo k vprašanju interaktivnosti. Končno pa se peti princip Leva Manovicha dvigne še za eno teoretično stopnjo višje in se s tem odmakne od vidikov, vezanih zgolj na delovanje računalnika oziroma univerzalnega metamedija (6), kot ga avtor imenuje. Načelo »prekodiranja« (transcoding)

razume Manovich v prepletu računalniških in kulturnih plasti novomedijskega objekta. Podlaga za ta teoretični preskok je foucaultovska teorija diskurza, ki dejanskost razume kot preplet diskurzivnih praks; prekodiranje je potemtakem za Manovicha model prehoda med diskurzi. S tega vidika zanj novomedijski diskurz »deluje kot predhodnik splošnejšega procesa kulturne rekonceptualizacije.« (47)

Najodmevnejši del Manovicheve teorije je postavitev novomedijskega objekta – tako z vidika obstoja kot z vidika možnih oblik pojavnosti – v temeljno dvojnost podatkovne zbirke (database) in vmesnika (interface).

Novomedijski objekt sestavlja en ali več vmesnikov na poti do podatkovne zbirke večpredstavnostnega materiala. Če skonstruiramo samo en vmesnik, bo rezultat podoben tradicionalnemu umetniškemu objektu, vendar pa je to prej izjema kot pravilo. (227)

Gre za eno ključnih definicij delovanja jezika novih medijev. Ti premišljeno na »površje« vmesnika prinašajo elemente iz zaloge, ki jo Manovich označuje z računalniškim izrazom podatkovna zbirka (kar pa je problematično, saj ne gre nujno za pojav, ki ustreza vsem kriterijem relacijske podatkovne zbirke); morda bi bilo primerneje nabor vseh elementov za pojavnost novomedijskega objekta imenovati arhiv.⁴

Kibertekstualnost kot perspektiva, nanašajoča se na tekstualnost celotnega področja literature pri Espenu J. Aarsethu, in kulturno prekodiranje pri Manovichu se zdita problemski jedri njunih teorij, saj dodatno rahljata identiteto novomedijskega kot specifičnega zamejenega polja in odpirata širše poglede. Manovichev pojem kulturnega vmesnika – torej vmesnika med človekom, računalnikom in kulturo – obrača optiko nazaj na celotno realnost kot arhiv kulturnih diskurzivnih praks, s katerimi se ljudje soočamo s pomočjo izdelanih artefaktov, kulturnih vmesnikov. (70) Različni diskurzi in njihovi nosilci, foucaultovske subjektne pozicije, se sporazumevajo drug z drugim prek kompleksnih institucij, ki so analogon vmesnikom v odnosu do arhivov. Računalniški mediji se umikajo iz središča pozornosti, v ospredje stopijo odnosi med družbenimi diskurzi, ki so postali prežeti z elementi novomedijskega jezika ob že omenjeni »splošni kulturni rekonceptualizaciji«. Primer so t. i. »digitalne skupnosti«, ki obstajajo v resničnosti in so neposredna posledica sistemov informacijskih tehnologij.⁵

Peter Weibel s pojmom algoritmična revolucija in postmedijsko stanje problematiko, ki se je dotikamo, še dodatno osvetljuje. Pojem »algoritmične revolucije« se ukvarja z globalnim premikom v naši kulturi. Na spletišču obsežne razstave v Zentrum für Kunst und Medientechnologie v Karlsruheju v Nemčiji (otvoritev: 31. 10. 2004) lahko preberemo uvodnik Petra Weibla z naslovom *Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst*:

Običajno je revolucija pred nami in se napoveduje z »bobnenjem«. Nasprotno je algoritmična revolucija že za nami in čeprav so jo opazili le redki, je imela zato toliko več učinkov. Algoritmična revolucija se je začela okoli 1930 v znanosti in okoli 1960 v umetnosti. Danes pa že ni več področja našega družbenega in kulturnega življenja, ki ne bi bilo prežeto z algoritmi [...] (www01.zkm.de/algorithmmische-revolution)

Algoritem, tj. iz končne množice pravil sestavljeno navodilo za delovanje, je razločevalni in hkrati povezovalni element med analognimi in digitalnimi umetnostmi. Udejanja se prek dveh povezanih vidikov algoritmičnosti. »V moderni umetnosti je mogoče ločevati dve rabi algoritma: intuitivno (npr. Fluxus)⁶ in eksaktno (npr. računalniška umetnost). Med obema območjema rabe so stičišča in ena skupna zavest.« (Isto) Za Weibla je današnji čas čas algoritemske realnosti, realnosti, ki v antropološkem smislu radikalno ukinja suverenost subjekta ter nas postavlja v tokove sistemskih pravil. Gre za totalno prepomenjenje sveta, ki ga moramo odslej brati skozi dva vidika: perspektivo komunikacije (zavedajoč se pomena prejemnikove intervencije in aktivnega sodelovanja) ter vidik regularnosti delovanja aparatov, npr. Aarsethovich literarnih strojev.

V območju novomedijskega se spremeni tudi konstelacija medijev in to je vidik, ki je pomemben za razumevanje paradoksa dvojnega pomena medija v izrazu novomedijskost. Zmedo okoli rabe izraza medij obravnava Peter Weibel v besedilu *Die postmediale Kondition*. Weibel je razpravo napisal ob pripravi razstave avstrijske novomedijske umetnosti z istim naslovom in v njej izpostavil nekaj pomembnih razlikovanj. Omenja »nove tehnične medije«, video in računalnik, ter stare tehnične medije, fotografijo in film. Slikarstvo je denimo t. i. historični medij, oz. netehnični stari medij, ki pa v nasprotju s tehničnimi mediji izvirno ni deloval kot medij. Zastavlja se zanimiva dilema.

Torej si lahko dejansko postavimo vprašanje, ali ni trenutno večji dosežek novih medijev to, da so stare umetnostne medije prisilili v triumfalen razcvet, ki gradi na tradiciji stoletij, s katero se stopetdesetletna tradicija novih medijev v produkciji pravih mojstevin še sploh ne more meriti. (www.neuegalerie.steiermark.at/05/postmediale/konzept.html)

Weibel z razstavo dokazuje realnost postmedijskega stanja, v katerem nam je algoritemska manipulabilnost digitaliziranih tradicionalnih medijev izostrila posluš za specifikke posameznih umetnosti. Avtor pravi: »V postmedijskem stanju je dostopnost specifičnih medijev prvič zares totalna - to pomeni specifičnih lastnosti medijev, od slikarstva do filma.« (Isto) V tem je tudi najti razlago za trditev, da so novi mediji prisilili stare v razcvet, saj se je v dobi tehnopodobe obrnila pozornost od posnemanja narave k specifičnim možnostim posameznih medijev, denimo v slikarstvu k likovnim

kvalitetam. Weibel uvaja tudi razlikovanje, zgolj praktično in zgodovinsko, med prvo fazo postmedijskega stanja, kjer so se izkristalizirale specifične posameznih medijev kot enakopravnih diskurzov, in drugo, ki postavlja v ospredje mešanje medijev. In to ilustrira s primerom transformacije: »Jezik je lahko skulptura, jezik na LED-ekranih je lahko slika, knjiga ali kip, video in računalniške instalacije so lahko literatura, arhitektura ali kiparstvo.« (Isto) Postavljeni smo torej v t. i. postmedijsko situacijo, ki na nov način postavlja pravila igre v polju umetnosti. Literatura je torej jezik, ki pa ni totalno ločen od ostalih in ujet na vrhu piramide umetnosti, ampak stopa v dialog z ostalimi medijskimi praksami.

* * *

Seveda pa se zares odgovornemu pristopu literarne vede odpira vprašanje, kaj je z literaturo in literarnostjo v postmedijski dobi novih medijev? Tudi za ta odgovor se lahko obrnemo na Petra Weibla ter razstavo, ki jo je pripravil leta 2001 v Gradcu z naslovom *Im Buchstabenfeld: Die Zukunft der Literatur*. Gre za izbor del pretežno z nemškega jezikovnega področja, ki seveda ni vzpostavljen kot kanon, je pa nedvomno pomemben zbirni dogodek, ki je bil kasneje večji del vključen tudi v razstavo *Die Algoritmische Revolution* kot eno osrednjih kanonizirajočih institucij za novomedijsko umetnost. Izmed teh del si je mogoče izposoditi konkretne primere, ki zmorejo ilustrirati literarno-estetsko učinkovanje diskurzov na ozadju postmedijske situacije.

Pred nami sta dve možnosti vstopa v problematiko, npr. prek projekta Hansa Magnusa Enzensbergerja *Poesie-Automat* (1998–2000, 2006), torej prek projekta osebnosti, ki je kanonizirana tudi znotraj neergodičnih pogledov na literaturo v tradicionalni literarni vedi. Vendar pa gre pravzaprav za redek primer – avtorji osrednjih del namreč nosijo imena, ki jih redkeje zasledimo v literarni zgodovini in kritiki. Eden od možnih vstopov v novomedijsko literarno ustvarjanje je za literarno vedo tudi vizualna, zvočna ali konkretna poezija. V Sloveniji so na ta način delno obravnavana dela Jake Železnikarja (<http://jaka.org/>).⁷ (Strehovec, *Umetnost* 232–4) Ta vidik je posebej relevanten iz dveh razlogov: zaradi večpredstavnosti, ki je vtakna v delovanje sodobnih informacijskih tehnologij, in zavoro nestabilne identitete znaka, ki se spreminja s pomočjo softverskih rešitev.⁸ Verjetno marginaliziranost tega področja literarnosti ni nepričakovana, razlog namreč leži najbrž v okoliščini, da literarni vidik pogosto zastopa le enega med mnogimi.

Osredotočimo se torej raje na projekt v literarnih krogih manj uveljavljenega Petra Dittmerja z naslovom *Dojilja* (Die Amme, 1992–). V gale-

riji je zasteklena miza, na kateri je kozarec mleka. Dogodek nastane, ko gledalec z besedami prepriča to novomedijsko prostorsko postavitev, da z robotsko roko polije mleko po mizi. Gledalec si želi kontrolirati mleko *Dojilje*, toda med obiskovalcem in dogodkom stoji celoten interaktivni sistem, ki pa je predvsem kompleksno stikalo, kot to formulira v svojih zapisih sam avtor. Kje se tu razkriva literarnost? *Dojilja* vsebuje konverzacijski program, ki učinkuje kot fizični vmesnik med dogodkom in interakcijo v galeriji. (Zapisi pogovorov z Dojiljo so dosegljivi na spletišču <http://www.dieamme.de/>, so pa predolgi da bi jih navajali v obsegu, ki je potreben, da se razkrije situacija komunikacije človeka in računalnika.) V različnih verzijah projekta je bil gledalec soočen z različnimi osebnostmi, včasih s po več programiranimi pogovornimi partnerji.

Dittmer v projektu izkorišča več možnosti, ki jih omogoča računalniška manipulacija jezika. Pomembno je, da je jezik edini medij komunikacije, ki ga računalnik, npr. na ravni sintakse, lahko do določene mere celo razume in zato na kontroliran način smiselno algoritemsko manipulira. S tem so sogovorniki v interakciji postavljeni pred situacijo branja in reakcije, ki črpa iz nabora tem, besed in vnaprej pripravljenih izjav, obenem pa je konverzacijski program sposoben tudi ustrezno reagirati na vnešene replike. Po eni strani vidimo torej manovichevsko situacijo vmesnika, ki črpa iz arhiva slovarjev in slovnice, po drugi strani pa je Dittmerjeva *Dojilja* pravzaprav podobna izvajalki v performansu, ki v interakciji skozi vztrajanje na svojem stališču (nenazadnje na tem, da nekaj časa noče politi mleka) vzpostavlja svojo »osebnost« v obliki subjektne pozicije moči, ki nosi specifične teme, ki jih je avtor položil v to novomedijsko umetnino – teme, ki nas približajo npr. tradicijam revolucionarne dramatike (mleko, Bog, svet, opice, darvinizem, sam aparat, splošne možnosti spoznavanja). Seveda *Dojilja* ni sposobna lastnega izraza v smislu (sicer pogosto napačno razumljene) umetne inteligence, vendar pa lastnega izraza v totalnem pomenu besede ni sposoben niti igralec, ki izgovarja vnaprej napisane dramske replike. Tokrat je gledališka situacija obrnjena, replike niso napisane vnaprej in obiskovalci instalacije so povabljeni v komunikacijo, ki je pravzaprav ergodična literatura, saj nastaja prek izmenjave med arhivom, algoritmi gradnje besedila in besedili, vnešenimi prek tipkovnice. Gre za nedvomno literarno izkušnjo branja, ki pa zunaj možnosti računalniške tehnologije ne obstaja. Seveda tudi polivanje mleka ni zgolj zunanji dodatek, kakor tudi umor v gledališki situaciji ni nekaj, kar bi lahko ločili od učinkovanja dramske poezije.

Dojilja je zanimiv primer tudi zato, ker neposredno odgovarja na problem, ki ga je v besedilu *Narrative and the Split Condition of Digital Textuality* (2005) opisala Marie-Laure Ryan. V njem se zavzema za formo »interaktiv-

ne drame« kot »zmerne cone« med ekstremoma hermetičnega konceptualizma ter trivialnostjo računalniških videoiger. Avtorica se sprašuje:

Kaj bi bilo potrebno za interaktivno pripoved, da bi nastala drama namesto komedije, to pomeni, stvaritev uporabnikove čustvene vpletenosti v usode likov namesto radovednosti in ironične distance. (www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Ryan)

Dojilja namreč na ravni instalacije kot obrata gledališke komunikacijske strukture ustvarja ravno to, resno gledalčevo sodelovanje v situaciji, ki jo dosežemo s kombinacijo konverzacijskega programa in sistema »globalnih vzorcev«,⁹ ki bdijo nad ritmom uporabnikove interakcije kot celote. Sistem s temi vzorci upravlja z dramaturškim lokom psevdodramske situacije. (Ryan, *Peeling the onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts*) Navezava na besedili Marie-Laure Ryan odpira široko polje raziskav pripovednih modelov v novomedijski literaturi, ki pa ga naše besedilo pušča ob strani. Literarno-estetsko učinkovanje je namreč zagotovljeno že na mikroravni literarne podobe, ki se kasneje lahko povezuje na najrazličnejše načine v posamezne literarne zvrsti.¹⁰

* * *

In kje naj iščemo mejo literarnosti v Weiblovem postmedijskem stanju, Manovichevih novih medijih in Aarsethovi kibertekstualnosti? Weibel v uvodu h katalogu razstave *Im Buchstabenfeld* zapiše: »Črke so za literaturo edino obvezujoče.« (Weibel, »Einleitung« 39) Ingarden bi se s tem morda strinjal. Vračamo se torej h kompleksni entiteti črke – bodisi v obliki vidnega grafičnega zapisa bodisi kot zvočne enote govorjene besedilnosti fonema – kot privilegiranega znaka, ki pa postaja fluiden in dinamično lociran, prav tako pa postajajo variabilni sistemi, ki iz črk gradijo jezike. Literatura tako stopa iz obdobja »statične« knjige v dobo novomedijske besedilnosti, ki se orientira tudi po koordinatnih sistemih, ki smo jih predstavili v tem besedilu. Novomedijsko delo je lahko vezano na besede v večji ali manjši meri. Večpredstavnost novomedijskega vključuje potencialno vse možne izrazne medije, to pa vseeno ne pomeni, da za stvaritev umetniškega projekta ni mogoče izbrati samo enega (vendar se pri tem v kontekstu postmedijskega stanja njegovo metafizično (ne)utemeljeno bistvo razblini). Literarne diskurzive prakse lahko znotraj novomedijskega umetniškega projekta kot celote prepoznamo po strukturi konkretizacije besedilega segmenta v literarno-estetskem doživljaju, ki je vezan na jezikovni diskurz v zapisani in slišani obliki ter ki samo v tem primeru ustvarja

literarnospecifično razmerje med določenimi in nedoločenimi deli v tekstu. Tudi ko se beseda ali črka na ekranu spremeni, se novo sporočilo bralcu vseeno predoči prek bralnega dejanja, četudi pospremljeno z vizualnimi in drugimi znaki, ki jih razbiramo na druge načine. Ohranja se torej obširno raziskan pojav in se daje v premislek literarni vedi, ta pa se seveda vključuje v novo celoto, spremenjeno stanje umetnosti kot celote ter spremenjeno stanje podobe sveta.

OPOMBE

¹ Članek se zaradi temeljnega problema literature v večpredstavnostnem okolju novih medijev manj ukvarja s pojmom literarnosti v smislu specifične lastnosti umetniške rabe jezika v nasprotju z neumetniškimi besedili. Zaradi perečih vprašanj razmerij med likovnim, zvočnim in besednim izrazom v novomedijski umetnosti puščamo ob strani sicer pomembna vprašanja o jakobsonovski literarnosti – ki so vedno bolj aktualna, saj literarnost (skupaj z umetniškostjo nasploh) postaja problematična. Marko Juvan v razpravi *Vprašanje o literarnosti* ugotavlja, da je »literatura [...] slovnstvo umetnosti kot posebnega družbenega področja ter [da je s tem] stopila v sistemsko opozicijo z drugimi slovnstvi – nabožnim, političnim [...] njena *differentia specifica* [je] vpeljana predvsem prek njene družbene vloge.« (Juvan 28) Dodajmo, da Juvan pravzaprav obrača razmerje med »najbližjim rododom« in »posebno različnostjo« besedne umetnosti iz Kosovega *Očrta literarne teorije* (1983), kjer je *differentia specifica* besednost izraza – npr. v nasprotju z zvočnostjo in ritmičnostjo izraza v glasbi – ter višja logična enota, ki ji besedna umetnost pripada, celota vseh umetnosti. Za članek je pomembna predvsem besednost kot delna ali prevladujoča lastnost nekaterih novomedijskih umetnin, ki pogosto nastopajo v prepletu najrazličnejših izraznih medijev, denimo kot instalacije v okvirih razstav likovne in konceptualne umetnosti.

² Polifono harmonijo vrednostnih kvalit, razodetje metafizičnih kvalit ter v literarni vedi obširno komentirane *quasi*-sodbe kot indice umetniškosti najdemo tako v gledaliških delih kot v čisto literarnih. (Ingarden 374, 424)

³ Manovich se tukaj oddaljuje od uveljavljene rabe kratice HCI v računalništvu za »human computer interaction«, ki označuje predvsem področje raziskovanja. (69)

⁴ Omenimo pomembno dilemo Manovicheve teorije, ki vztraja na dihotomiji pripovedi (narrative) in podatkovne zbirke (database) kot sovražnih si polov, pri čemer novi mediji sledijo logiki podatkovne zbirke, ki načelno ne ureja odnosov med elementi, v nasprotju z logično povezanostjo pripovedi. Gre torej za paradoksalno tezo, ki potencialno govori o jeziku, ki ni urejen. Ob natančnejšem pregledu se izkaže, da Manovich pravzaprav razlikuje dve ravni, novomedijski objekt je vedno podatkovna zbirka na ravni materialne organiziranosti nosilca, obenem pa je podatkovna zbirka na drugi ravni tudi »kulturna forma«. (70) Sicer vztrajajoč na svoji tezi Manovich vseeno tu pa tam prizna, da, kadar novomedijski objekt »skuša postati 'resnična' kultura«, deluje kot hibrid med pripovedjo in podatkovno zbirko. Neurejena struktura podatkovne zbirke kot urejevalni princip novomedijskega objekta je torej tudi zanj relevantna le, ko gre »zgolj za vmesnik do informacij«. (232)

⁵ Lanski zmagovalac Ars Electronice v Linzu v kategoriji digitalnih skupnosti je *canal*ACCESSIBLE* (<http://www.zexe.net/barcelona>).

⁶ Peter Weibel je bil tudi sam del tega neoavangardnega umetnostnega gibanja.

⁷ Strehovec raziskuje vizualnost črk na ekranu v okvirih ergodičnega delovanja Železnikarjevih del.

⁸ Weibel piše ob projektu Constanze Ruhm *True / False / Else* (1993) o novih pogojih objekta, o t. i. »neidentiteti sveta objektov« (pri tem se navezuje tudi na naslov lastne instalacije *Zur Rechtfertigung der hipotetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt*, 1992). Gre za instalacijo, kjer med drugim s pomočjo računalniške tridimenzionalne grafike besede ustvarjajo oblike, ki ne ustrezajo slovarskim pomenom, npr. beseda »miza« dobi obliko stola ali polic. Weibel to pojasnjuje: »Če je umetnost šestdesetih in sedemdesetih obravnavala pretežno odnos med pisavo in podobo, pa postaja v osemdesetih tema umetnosti odnos med pisavo in objektom. Na mesto tautologije in samonanašanja, paradoksnosti in protislovja, prednostnih slogovnih sredstev konceptualne umetnosti tega časa, stopajo zdaj odprta kontekstualnost, kombinatorika in variabilnost.« (Weibel, »Buchstaben« 326) V kontekstu tega premika bi bilo mogoče raziskovati novomedijska literarna dela na ravni nestabilnega označevalca in dinamične materialnosti črk.

⁹ Ryan uporablja ohlapen izraz »global template«, (*Peeling*), ki prej kot odgovarja na zastavljeno vprašanje, poudarja problematičnost preslikovanja šablon aristotelovske dramaturgije na dinamične pripovedne sisteme. Dittmerjeva pozornost je pravzaprav usmerjena drugam, vzpostaviti hoče stališče v komunikaciji, ki se gledalca dotakne in ki zato zares vstopi v komunikacijo ter se prične prepirati z Dojiljo. Šele nato se sistem *Dojilje* začne prilagajati ritmu gledalčeve pozornosti (npr. najprej sistem zavlačuje, vendar ne predolgo, da se komunikacija ne pretрга).

¹⁰ Omenimo, da v omenjenih raziskavah pogosto pogrešamo priostreno teoretično razpravljanje o problemih narativizacije. Temeljna referenca ostaja aristotelovska dramaturgija, medtem ko, denimo, vprašanja polifoničnega, ki so seveda ključna za razumevanja pripovedi v romanu, ostajajo bodisi površno zlita z domnevnimi utopično neomejenimi potenciali hiperteksta (klasični primer je *Hypertext* Georgea P. Landowa) ali pa pogosto v celoti izključena.

LITERATURA

- Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins UP, 1997.
- Die algorithmische Revolution*. Kustosi Peter Weibel in Dominika Szope, Katrin Kaschadt, Margit Rosen, Sabine Himmelsbach. Karlsruhe: ZKM, 2004. URL: <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>, 23. 2. 2007.
- Benjamin, Walter. »Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati.« *Izbrani spisi*. Ljubljana: SH – Zavod za založniško dejavnost, 1998. 145–76.
- Burckhardt, Martin. »Von milchweigernden Ammen, subversiven Kanninchen und anderen Naturwidrigkeiten (it's art, stupid!).« *Im Buchstabenfeld*. 117–30.
- Dittmer, Peter. *Schalten und Walten [Die Amme]*. URL: <http://www.dicamme.de/>, 23. 2. 2007.
- Enzensberger, Hans Magnus. *Einladung zu einem Poesie-Automaten*. Frankfurt/Main: suhrkamp, 2000. URL: <http://jacketmagazine.com/17/enz-robot.html>, 1. 5. 2007.
- — —. »Zum Projekt eines Poesie-Automaten.« *Im Buchstabenfeld*. 137–41.
- Flusser, Vilém. *Digitalni videz*. Ljubljana: Študentska založba, 2000.
- Foucault, Michel. *Arheologija vednosti*. Ljubljana: Studia humanitatis, 2001.
- Ingarden, Roman. *Literarna umetnina*. Ljubljana: ŠKUC FF, 1990.
- Juvan, Marko. *Vezji besedila*. Ljubljana: Literarno-umetniško društvo Literatura, 2000.
- Kos, Janko. *Očrt literarne teorije*. Ljubljana: DZS, ²1994.
- Landow, George P. *Hypertext: The Convergence of contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1992.

- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.
- Nelson, Theodor. *Literary Machines*. Swarthmore, Pa: samozaložba, 1981.
- Poesie-Automat*. URL: <http://poesieautomat.com/>, 23. 2. 2007.
- Ryan, Marie-Laure. »Narrative and the Split Condition of Digital Textuality.« URL: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2005/1/Ryan/>, 17. 4. 2007.
- — —. »Peeling the Onion: Layers of Interactivity in Digital Narrative Texts.« URL: <http://lamar.colostate.edu/~pwryan/onion.htm>, 16. 4. 2007.
- Strehovec, Janez. *Tehnokultura, kultura tebn*a. Ljubljana, ŠOU, Študentska založba, 1998.
- — —. *Umetnost interneta*. Ljubljana, Študentska založba, 2003.
- Vaupotič, Aleš. »Narrative and New Media – Realistic Issues«. 2005. URL: http://www2.arnes.si/~avaupo2/files/NNM_21.doc, 1. 5. 2007.
- — —. »On the problem of historical research in humanities: Michel Foucault and Mikhail Bakhtin.« *Logos* 2.3 (Fall 2002). URL: <http://www.kud-logos.si/LOGOS-3-02/bakhtinfoucault.htm>, 28. 8. 2006.
- Weibel, Peter.. »Buchstaben und Bauten: Zur Grammatik der Gegenstände.« *Im Buchstabenfeld*. 323–8.
- — —. »Die Algorithmische Revolution. Zur Geschichte der interaktiven Kunst.« URL: <http://www01.zkm.de/algorithmische-revolution/>, 23. 2. 2007.
- — —. »Die postmediale Kondition.« *Die Postmediale Kondition*. Ur. Elisabeth Fiedler, Christa Steinle, Peter Weibel. Graz: Neue Galerie, 2005. Druga polovica razprave tudi na URL: <http://www.neuegalerie.steiermark.at/05/postmediale/konzept.html>, 23. 2. 2007.
- — —. »Einleitung.« *Im Buchstabenfeld*. 11–65.
- — —, ur. *Im Buchstabenfeld: Die Zukunft der Literatur*. Graz: Literaturverlag Droschl, 2001.
- — —. »Zur Rechtfertigung der hipotetischen Natur der Kunst und der Nicht-Identität in der Objektwelt.« *Im Buchstabenfeld*. 403–13.

Literary-Esthetic Experience and the New Media: The Future of Literature?

Key words: literature and technology / literary science / aesthetic experience / new media / multimedia / cybertext

Software art, interactive drama, text-based computer games, browser art, blogs with literary ambitions, hypertext fiction, and interactive installations as literary experiments within conceptual art – these are only a few phenomena on the border between literary traditions and more recent computer-based means for textual communication. For literary criticism, the key issue is how the literary mode of mentally conquering the world resumes in a new context fundamentally open to a plethora of modes of discursive representation. In addition to the verbal medium, this also includes visual media, sound media, and video. The title refers to contact between two discourses: the literary one, as described by phenomenological literary criticism since Roman Ingarden, and new media discourse. A literary work of art can be explained as the artistic use of verbal commu-

nication. National languages are media that build literary-esthetic experiences through acts of reading. In Ingarden's use of the term (in contrast to Jakobson's), literariness is therefore considered the *differentia specifica* of literary texts as opposed to non-literary ones. Ingarden's example of the literary mode of communication on the border with other modes is the theater as a plurimedial discourse pointing to the theme at hand. On the other hand, there is the question of the opposite side of literary discourse. For example, one could use the term "digital literature," but this paper employs (and scrutinizes) Lev Manovich's more precisely defined notion of new media, which touches on the key aspects of contact between the new media and traditional arts, also including literature. The paper shows that the new media is not merely a new branch on the tree of arts, but that in the light of the new media the entire field of art practices changes – along with the human discursive orientation in the world. Espen J. Aarseth's notions of cybertext and ergodic literature, as well as Peter Weibel's writings on the fate of media after the algorithmic revolution – in the "postmedia condition" – provide the theoretical framework. The literary new media project *Die Amme* (1992–) by Peter Dittmer addresses the dilemma of literary discourse in the new media context.

May / Maj 2007