

Med literaturo in novomedijsko umetnostjo: sonetoidni spletni projekti Vuka Ćosića in Tea Spillerja

Aleš Vaupotič

Univerza v Novi Gorici, Vipavska 13, 5000 Nova Gorica
ales@vaupotic.com

Članek se ukvarja z vprašanjem, ali obstaja literarnost v »novomedijskem objektu« (Manovič). Kot primer novomedijske ustvarjalnosti so obravnavane spletne strani, ki generirajo sonetom podobne besedilne oblike, ob čemer se zastavlja vprašanje novomedijskega soneta ter novomedijske poezije na splošno. Projekti Vuka Ćosića in Tea Spillerja so primeri novomedijske besedilnosti, zgrajene v odnosu med avtorjevim nadzorom besedilnih elementov ter odprtostjo besedila za uporabnikove intervencije.

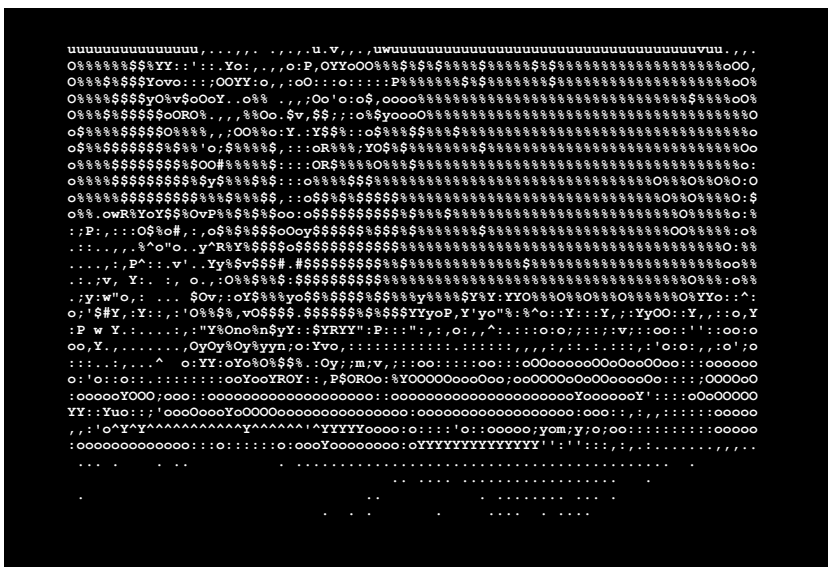
Ključne besede: digitalna literatura / novi mediji / spletna poezija / sonet / kibertekstualnost / literarnost / Ćosić, Vuk / Spiller, Teo

Sodobna komparativistika se sooča z neizogibnim vprašanjem: kako konceptualno povezati literaturo, kot obstaja vsaj od 18. in 19. stoletja, s sodobnimi pojavi kibertekstualnosti, ki se množijo v vedno bolj računalniško podprtem svetu? Mogoče si je npr. predstavljati televizijski posnetek osebe, ki prebira kupe map dokumentov v arhivih, ter ob tem v luči referendumu javno razpravljati o dostopnosti državnih arhivov, vendar pa je takšna podoba zavajajoča, to pa se pokaže ob kontroverznostih spletišča *WikiLeaks*:¹ takojšnji dostop do arhiva prek algoritmičnih filtrov, ki so vedno na voljo v digitalnih arhivih, je nekaj čisto drugega kot branje besedil na papirju – v primeru spletnega arhiva je posameznikovo branje seveda zgolj iluzija. Pa tudi romane se dandanes lahko bere drugače. V Stanfordskem literarnem laboratoriju, ki ga vodita Matthew Jockers in Franco Moretti, literarna veda raziskuje večje količine besedila, kot ga lahko človek prebere – t. i. »véliko neprebrano«² je kot težko pregleden arhiv. Cena za nov literarnovedni pristop pa je premik od metod »natančnega branja« k potencialno strojno izvedenemu »oddaljenemu branju« (*distant reading*).³ Vendar pa, ali je to sploh še »branje«?

»V črkovnem polju«

Enega od možnih pristopov k razrešitvi opisane dileme nakazuje naslov razstave *V črkovnem polju*, na kateri so bila zbrana novomedijska dela, ki se izrecno nanašajo na literarno tradicijo.⁴ Kustos in teoretik Peter Weibel ob razstavi zapiše, da so edini zavezujoči element literature črke (Weibel 39). Za branje besedila je najprej treba imeti dostop do samih črk, te potem sestavljajo besede in tvorijo pomene. Ali so torej črke tisti zadostni pogoj, da neka umetnina, ki se razprostira skozi različne medije, učinkuje na podoben način kot literatura, tj. da jo je mogoče brati?

Odgovor na to vprašanje se izoblikuje ob projektu *Deep ASCII* (VHS, 55 min., spletišče, 1998)⁵ slovenskega novomedijskega umetnika Vuka Čosića. Črna površina s svetlimi zelenimi črkami v videu *Deep ASCII* spominja na star računalniški ekran.⁶ Svetloba, ki jo v odvisnosti od svoje oblike oddajajo različni ASCII znaki, predstavlja preračunane svetlostne vrednosti na vsaki točki ekranske ploskve za vsak fotogram izvornega filma. Podobe iz filma so torej prekodirane v svetlostne vrednosti, ki jih nosijo črke in drugi znaki.



Slika 1. Vuk Čosić: *Deep ASCII*. Filmski fotogram je prikazan kot matrika znakov ASCII (na levi je videti palmo).

Ko se v mrežne razporeditve črk pretvorjeni fotogrami iz filma predvajajo z enako hitrostjo kot film, se podobe z lahko prepoznavajo.

Dogajanje iz filma je potemtakem mogoče spremljati v zelo reducirani različici, sestavljeni iz mreže črk nizke ločljivosti (z malo stolpci in vrsticami), ki je na ogled tudi v spletnem brskalniku s pomočjo vtičnika Java.

Če v animirani spletni različici projekta kliknemo v divje pretakajočo se mrežo ASCII znakov, se gibanje na površini zaustavi. Uporabnik zdaj gleda statično mrežo črk in drugih tipografskih znakov, ki bi jih lahko bral vzdolž vrstic, stolpcev ali pa ob robovih ploskev različnih svetlosti – so očen je s ploskovitim »poljem črk«, o katerem piše Weibel.⁷ Statična mreža ASCII znakov, zgrajena po osnovnem načelu prekodiranja slike v ASCII zapis, se pojavlja v mnogih izpeljankah: Čosić je med drugim natisnil posamezne ekranske slike iz videa kot digitalne grafike ter jih razstavljal v umetnostnih galerijah. Najzanimivejši deli teh slik, z vidika ASCII prekodiranja, so področja, kjer se svetlostna vrednost postopoma spreminja, softver za prekodiranje pa mehke prehode prikaže z množico različnih ASCII znakov. Temni deli slike, označeni s prazno črno površino, ter povsem svetli deli, ki jih označujejo ponavljajoče se črke »O«, so z vidika možnosti branja manj zanimivi.

Projektu *Deep ASCII* je Lev Manovič posvetil zaključno poglavje v svoji vplivni monografiji *The Language of New Media (Jezik novih medijev, 2001)*. Podpoglavje *Kino kot koda* poveže dva glavna vidika jezika novih medijev: računalniško kodo, ki kot glavna značilnost določa »nove« medije (27, 47), ter tradicijo kinematografije, ki jo Manovič postavlja v ospredje svojih raziskav.

Koda ASCII, ki nastane ob digitalizaciji slike, je prikazana na ekranu. Rezultat zadovoljuje tako s poetičnega kot s konceptualnega vidika – dobimo namreč dvojno sliko: prepoznavno filmsko sliko in abstraktno kodo skupaj. (331)⁸

Manovič prepozna v videu *Deep ASCII* ter v drugih Čosićevih projektih, ki temeljijo na ASCII kodi, uspešno združitev filmskega medija in abstraktne kode. Sama združitev poteka v obliki »performansa« ali »uprizoritve«: »ASCII filmi Vuka Čosića [...] učinkovito uprizorijo eno od značilnosti računalniških gibljivih slik – to, da so pravzaprav računalniške kode« (330–1). Kako torej interpretirati tako »dvojno sliko«? Najprej, seveda, skozi diskurzivni okvir konceptualne umetnosti:

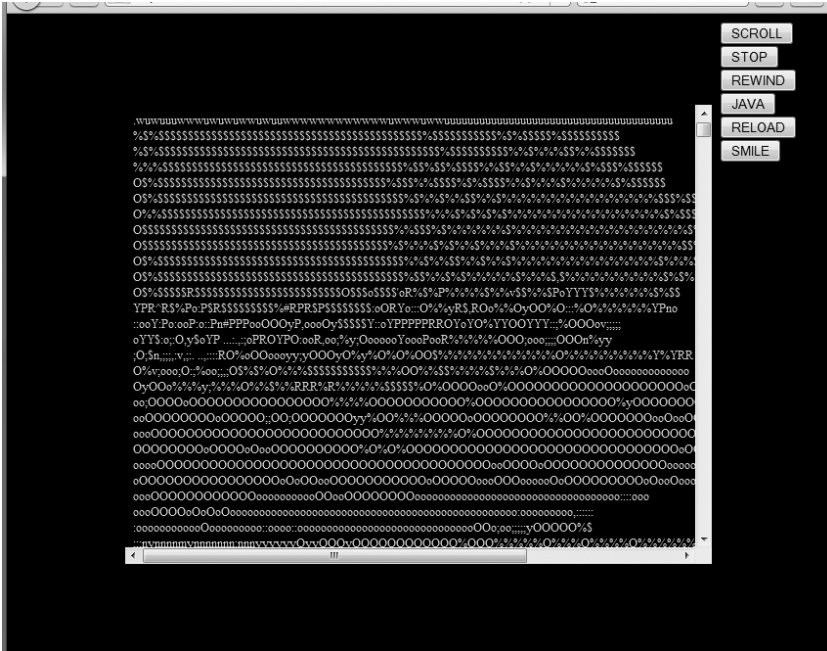
Koda ASCII [...] ne evocira zgolj čudne epizode zgodovine računalniške kulture, ampak tudi vrsto zgodnejših medijskih oblik in komunikacijskih tehnologij. [...] Najprej je bila koda razvita za daljnopisnike [...] koda ASCII je bila razširitev zgodnejše kode, ki jo je iznašel Jean-Maurice-Emile Baudot [...], ki je bila izboljšava Morzejeve kode [...]. S soočenjem kode ASCII in zgodovine kina Čosić doseže tako rekoč »umetniško zgostitev«. [...] V te slike »zakodira« mnoge ključne probleme računalniške kulture in novomedijske umetnosti. (332–3)⁹

ASCII prekodiranje filmov poudarja medijsko naravo sporočila, kar naj bi omogočalo tudi boljše razumevanje novomedijskega objekta. Čosić sam gre v tovrstnem sklepanju še korak naprej, vendar z nekoliko drugačnim obratom:

Tipografije in problemov grafičnega oblikovanja na splošno ni mogoče ločiti od težnje po sporočanju pomena s tekstom. Na ravni posameznega znaka, JE pisanje slikanje, dobro premišljena grafika, ki temelji na modrosti tisočletij. (<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm>, 12 jun. 2011)¹⁰

Svojega dela Čosić ne povezuje samo z računalniško kulturo in novimi tehnologijami komunikacije, ampak tudi z zgodovino kriptografije in celo z zgodovino pisave. Na tem mestu je mogoč konceptualni obrat, ki sledi teoriji »tehnološke imaginacije« Viléma Flusserja. »Tehnična slika« je vizualizacija linearne besedilne interpretacije tradicionalne slike, je torej podoba v besedilu formuliranega teoretskega koncepta (Flusser, *Kommunikologie* 103). Vendar pa ne Čosićeva in tudi ne Manovičeva interpretacija projekta *Deep ASCII* ne razlikujeta »tehnološke slike« od tradicionalne slike, kar jima omogoča, da v kodo projicirata različne pomeni. S stališča literarnega znanstvenika ostaja vprašanje: kako brati oz. »dojemati«¹¹ raven kode v podobah projekta *Deep ASCII*?

Spletišče projekta ponuja različne načine razbiranja pomenov v ASCII kodi. Predvajanje v urejevalnikih besedil, kot sta npr. programa Apache OpenOffice Writer ali Microsoft Office Word, poteka tako, da se kopira ASCII kodo, ki je podobna besedilnim znakom, v dokument z besedilom ter jo animira v podobe na straneh kar s pomočjo drsnika. Spletna stran projekta simulira ta način s tehnologijo JavaScript.



Slika 2. Animacija z jezikom JavaScript, ki (v okvirih za računalništvo zelo razširjene vmesniške metafore previjanja zvitka) premika besedilo navzgor na spletni strani *Deep ASCII*.

Vendar tudi razbiranje statične mreže znakov ni prava bralna izkušnja, saj se bralčeva pozornost povsem izčrpa že ob sami težavnosti razbiranja celotne slike. Gumb »SMILE« na desnem robu slike 2 nakazuje možnost pre tvorbe vizualne percepcije v domeno branja, tj. dešifriranja naključnih znakov v neznani linearni kodji. Čosič predlaga naslednje skupke ASCII znakov:

: -)

ali

: ->

v nadaljevanju pa kompleksnejše emotikone:

~~: -(

ter tudi to skupino znakov:

(alternately,

Zadnji primer je po naključju sestavljena beseda z nekaj dodanimi ločili, ki prav tako vabi k vstopu v besedilo. Ampak, ali je to branje? Ni. Lahko je bodisi serendipično odkrivanje pomenov v verigah znakov, ki se mu bodo posvetili le najbolj predani bralci, ali pa sistematično, računalniško podprto prepoznavanje vzorcev. V celoti bo ASCII kodo bral računalnik, saj je preprosto preobsežna, da bi jo prebral človek. Povedati je treba tudi, da so »smeški«, skladno s tipologijo relacij med objektom in znakom C. S. Peircea, ikonične interpretacije simbolov (simbolov zato, ker so odvisne od kode), so torej »degenerirani« simboli, ki jih dojemamo kot podobe ali diagrame.¹² Očitno je, da je koda, ki bi omogočala dekodiranje kvazičrk, radikalno nejasna.

Ironija je podlaga vseh Čosićevih projektov, podobno tudi ASCII cikel vključuje »logični« sklep branja ASCII podob. V *ASCII History of Art for the Blind* (*ASCII zgodovini umetnosti za slepe*, 1999)¹³ so najslavnejše slike iz zgodovine umetnosti pretvorjene v ASCII znake, ki jih kot besedilo na glas bere računalniški program. Črni humor tako razveljavi vsakršen poskus razumevanja ASCII kodiranih slik. Drugi pomemben besedilni projekt istega avtorja je njegova slavna (nelegalna) kopija spletne strani festivala *Documenta X* z naslovom *Documenta Done* (1997).¹⁴ Florian Cramer komentira odnos med ASCII umetnostjo in literaturo: »Njena poetika pa je tudi literarna, če razmišlja o besedilni zakodiranosti vseh digitalnih znakov?«¹⁵ (Cramer 3). Vendar pa zgolj prisotnost besedila v umetniškem projektu še ni literarni fenomen, saj pripada bolj področju apropiacionistične umetnosti ter iniciativam, ki se osredotočajo na avtorske pravice nad intelektualno lastnino na spletu.

Literarnost v novih medijih

Literarnost – v najsplošnejšem pomenu pripadnosti literarnemu področju – kot lastnost nekaterih novomedijskih projektov zahteva interdisciplinarni pristop, ki poteka kot dialog med literarnovednimi raziskovalci in novomedijskimi teoretiki. V taki medinstitucionalni izmenjavi poudarja teorija novih medijev metodološke vidike, ki so specifični za novomedijsko komunikacijo in se zato razlikujejo od metodološko skonstruiranega objekta, ki ga preučuje literarna veda. Ta po drugi strani pristopa k problemu s stališča, da v novomedijskem objektu išče literarnost, ki bi bila čim bolj podobna tradicionalnim literarnim žanrom in bi potemtaka lahko tudi zanjo smiselno uporabila iste oznake. Kako je mogoče, če sploh, opisati literarni vidik novih medijev? Lahko bi npr. omejili delež novomedijskega jezika v medijskem hibridu, primer je lahko spletna stran,

ki avtomatično gradi besedila v obliki soneta. Vendar pa bi tudi v tem primeru moral rezultat temeljiti na določeni teoriji, ki bi razložila, kako novomedijski jezik preoblikuje literaturo, ter na jasni definiciji, kaj je pravzaprav tisto literarno jedro, ki je ohranjeno.

Slovenski novomedijski teoretik Janez Strehovec raziskuje pretvorbe osnovnega elementa literarnega besedila – pa tudi besedil onkraj literature – v novih medijih ter razvije koncept »beseda-podoba-telo-gibanje«. Poimenovanje te nove entitete skuša neločljivo zvezati verbalno, vizualno, materialno in dinamično komponento besedil, ki nastopajo v novih tehničnih medijih. Metodološka posledica tega terminološkega hibrida je nujnost interdisciplinarnega pristopa. Pristopi literarne vede se povežejo s teorijami vizualnih komunikacij in likovnih umetnosti ter tudi z raziskavami telesa v gledališču, v umetnosti performansa ali v interaktivnih instalacijah in kipih. Povezujejo pa se tudi z raziskavami dinamičnih jezikovnih znakov v okvirih teorije animacije, filmskega in video jezika, ter z raziskavami obdelovanja informacij z digitalnimi informacijskimi sistemi, npr. pri vizualizacijah informacij.¹⁶

V primerjavi s teorijo novih medijev veliko daljša tradicija literarne vede ponuja različne odgovore na vprašanje, kaj je literarnost. Klasična študija Romana Ingardna *Literarna umetnina* (*Das literarische Kunstwerk*, 1931) predstavi teorijo »literarno-estetskega doživljanja«, ki je poseben konstrukt, nastajajoč ob branju, in je temeljen za obstoj literature. Za vprašanje novomedijske literarnosti je Ingardnov opis odnosa med različnimi mediji še vedno relevanten. Ingarden opiše množico »mejnih primerov« literarnih del, mdr. gledališko uprizoritev (Ingarden 369-83; Vaupotič, *Literarno-estetski*). Gledališče uporablja plurimedialni jezik, ki poudarja intermedijsko hibridizacijo. Občinstvo v gledališču aktivno gradi – vsak posameznik v svoji zavesti – kompleksne pomenske svetove, ki temeljijo na slišanih besedah, dopoljenih s paraverbalnimi in drugimi znaki. Prav ti dodatki se raztezajo čez robove literarnoumetniškega, tj. prestopajo meje jezikovnega medija, npr. proti igralski umetnosti ter vizualni umetnosti scenografije in kostumov. Oseba, izvzeta iz dramske situacije, kot je pripovedovalec, ki je prisoten na odru in komentira dramsko dogajanje, pa npr. še vedno uporablja predvsem literarna izrazna sredstva. Ingarden sklene, da dramske uprizoritve lahko uvrščamo »k literarnim delom, čeprav ne k čisto literarnim«, to so »mejnik« primeri, ki kažejo v smeri slikarskih del (373–4). Ingardnov kriterij za literarnost, kot ga najdemo v njegovi teoriji literarno-estetskega doživljanja, je uporabljen tudi v uvodu Adelaide Morris v zbornik z naslovom *New Media Poetics*. Avtorica predlaga, sklicujoč se na Carrie Noland in Marka B. N. Hansena,¹⁷ novo obliko izkušnje, ki oživlja novomedijsko poezijo:

[...] virtualni prostor slike [tj. podatkovna zbirka novomedijske pesmi in njeni algoritmi prikazovanja] se preoblikuje iz brezosebne kognitivne sheme – npr. vrste enačb [...] – v neposredno dojemljivo, globoko osebno izkušnjo, ki se odigra prek vmesnika s proprioceptivnim in afektivnim telesom uporabnika. (Morris 17)¹⁸

Hansenov termin »digitalna slika« presega zgolj vizualno¹⁹ in je za Morrisovo podlaga novomedijski izkušnji, ta pa vključuje uporabnikovo telo, ki sodeluje v transhumani »dinamični informacijski strukturi«. Virtualna in shematična entiteta s t. i. praznimi mesti, če uporabimo Ingardnov termin, ki jih mora zapolniti bralec ali pa novomedijski uporabnik/operater, je osnova za konkretizacijo, in sicer ne literarno, ampak neko povsem novo in drugačno. Zaenkrat se kaže, kot da sočasno obstajata dve izkušnji, literarna in novomedijska. Zdi pa se tudi povsem uporabno, če sprejmemo Ingardnov kriterij za literarni modus komunikacije, da ga lahko razločimo od ostalih modusov, ki naseljujejo medijski hibrid, kot je npr. uporabnikova komunikacija z računalniškim vmesnikom.

Projekt *Deep ASCII* prav gotovo ne vključuje nobene literarne konkretizacije. Uporabi verbalnih sredstev za posredovanje pomena pa se približa nek drug Čosičev novomedijski projekt. *Nacija – Kultura* (2000) je realnočasovna projekcija v obliko italijanskega soneta zloženih iskalnih nizov različnih uporabnikov takrat zelo popularnega slovenskega spletnega portala *Mat'Kurja*.²⁰ Instalacija je bila del razstave ob 200-letnici Prešernovega rojstva, črkovna vrsta uporabljena na projekciji je bila narejena na podlagi črk iz prve izdaje Prešernovih *Poeziji. Nacija – Kultura*, v osnovi konceptualni projekt, je bil vendarle že v izhodišču – sicer ironično – povezan z nacionalnim literarnim kanonom. Tokrat je projekt dejansko vseboval »čist« literarni element, prek katerega se je dostopalo do sporočila projekta. V projektih na osnovi ASCII znakov vizualni jezik ponuja »bližnjice« do pomena posameznih skupin črk, medtem ko v *Naciji – Kulturi* oblika soneta ne ureja samega besedila in ne pripomore k njegovemu razumevanju, saj se ne spreminja in je zgolj površinski oblikovni element, nespremenjen privzet iz Prešernove knjige. Obiskovalec razstave lahko prepozna meje posameznih iskalnih nizov le tako, da v resnici bere besede na projekciji, ter prek ponavljanj v iskalnih nizih prepozna celo posamezne spletne deskarje. Zato mora uporabnik »razumeti« in vsaj površno »konkretizirati« besedilne fragmente (tj. iskalne nize). Iz besed vznikajo v gledalčevem-bralčevem umu slike, podobne imaginarnim svetovom, kot jih doživljamo pri branju literature,²¹ vendar pa je branje hkrati ključno tudi iz povsem praktičnih razlogov – razpoznavanje posameznih glasov s pomočjo branja razkrije »rezultat« projekta – tj. razkritje prave narave slovenskega spletnega deskarja, ki mu je v obscenosti želja »kulturnost« odšteta.²²

Novomedijski sonet (na Slovenskem)?

Novomedijski sonet kot pesniška oblika, ki je prestopila meje strogo literarnega sveta, odzvanja v naslovu te razprave v izrazu »sonetoiden«, tj. podoben sonetu. Izraz namiguje na mnoge prepreke na poti rekonstrukcije sonetne oblike v novih medijih. Slovenski verzolog in pesnik Boris A. Novak definira sonetoidni žanr kot žanr, ki ima nekatere elemente, značilne za sonet, hkrati pa je preveč drugačen od soneta, da bi ga lahko obravnavali kot poseben tip soneta (*Sonet* 82). Vendar sonet ni samo običajna pesniška oblika:

sonet [je] tako rekoč edina oblika, ki je preživela zaton tradicionalne poetike med revolucijo pesniškega jezika ob prelomu 19. in 20. stoletja, [zato] je tudi edina še živeča forma, ob kateri ustvarjalci in ljubitelji poezije sploh še lahko začutijo, kaj je pomen in namen pesniških oblik. (109)

Sonet za Novaka zavzema v sodobni poeziji posebno mesto in še posebej v slovenskem literarnem kanonu – »kadarkoli slovenski pesnik začuti potrebo, da pove nekaj pomembnega, poseže po sonetu« (94). V slovenskem kontekstu pomenijo Prešernovi soneti sam vrh slovenskega literarnega Parnasa, hkrati pa zagotavljajo povezovalno funkcijo v razumevanju »slovenskosti« kot take (Juvan 227–30). Zato slovenski bralec v zvezi s sonetom ne pomisli na italijanski, nemški ali shakespeareovski sonet, tudi ne na splošne primere slovenskega soneta, ampak prav na Prešernove sonete, in sicer predvsem na *Sonetni venec*, hkrati pa pomisli tudi na mesto Prešernovih sonetov v slovenskem literarnem in kulturnem sistemu. S tega vidika predstavlja »slovenskost« sonetne oblike protiutež »spletne angleščini« in jeziku neželene pošte, npr. v sonetoidnih spletiščih Tea Spillerja, predvsem pri *Sonetih neželene pošte*.

Novomedijska poezija: Spam.sonnets (Soneti neželene pošte, 2004–)

Poezija zahteva maksimalno zgostitev verbalnega izraza, kar ostaja zaenkrat še izven dosega vseh vrst poskusov avtomatičnega ustvarjanja verzov in pesmi. Povsem »svoboden verz« seveda ne obstaja – termin se nanaša na *ad hoc* ritme v besedilnih vrsticah, ki jih pravzaprav lahko opišemo s tradicionalnimi verznimi modeli (*Sonet* 45). Avtomati za poezijo, kot je *Poesie-Automat* (1974, 2000)²³ Hansa Magnusa Enzensbergerja, ki naključno razpostavlja verze in dele verzov v pesemske sheme, se izkažejo za neuspešne, takoj ko tako nastala besedila začnejo brati ljudje. Nered znotraj

kvaziverzov in kvazipesmi zaustavlja bralčevo razumevanje. Enzensberger spregovori o tem problemu v teoretski razpravi ter predlaga rešitev, ki še vedno odmeva po področju umetnosti novih medijev. Enzensberger opozori na tri elemente, ki so v poskusu ustvarjanja avtomata za poezijo neločljivo povezani: mehaniko samega avtomata, jezik ter sekundarno poetično (umetniško) struktura. Pripadajo jim tri avtorske pozicije: programer, lingvist in poet (Enzensberger 3.2.2.). Enzensberger predlaga dve teoretsko zelo različni rešitvi. Prva si prizadeva v smeri kontinuuma: avtomat, poezija, jezik in na koncu kontekst sporazumevanja. Avtomat uporablja poetično polisemijo kot most pri vzpostavljanju pomenskih relacij s kontekstom sporazumevanja. Jezik je medij med poezijo in človeškim razumevanjem. Pri tem izstopata zamenjani poziciji jezika in poezije – jezik se namreč ne dvigne do ravni poezije, pač pa avtomat sestavlja poezijo, ki se na problematičen način »spusti« na raven jezikovnega. Ta model je oblika kompromisa, ki predpostavlja nenehno izboljševanje avtomata, ter na drugi strani bralčevo sodelovanje pri opomenjanju nesmiselnih besedilnih fragmentov (2.4.6.).

Drugi model, ki ga predlaga Enzensberger, ko citira Walterja Benjamina, sodi v marksistično tradicijo: gre za kontinuum od poezije prek jezika do avtomata, ki je tudi sam del materialne realnosti. Z drugimi besedami, poezija uporablja simulirani jezik, da bi postala boljša. O tem problemu govori npr. Benjaminova monografija *Ursprung des deutschen Trauerspiels (Izvor nemške žaloi gre, 1928)*, kjer avtor omenja Johanna Wilhelma Ritterja, zdravnika in esejista, člana kulturnega kroga Jena – Weimar z začetka 19. stol. Ritter je z elektriko stimuliral dele svojega telesa, zato da bi zapopadel zakone narave hkrati kot filozofske sinteze in čutna izkustva (Benjamin 214; Daiber). Povezavo med Benjaminovo teorijo žaloi gre in njegovo tehnološko umetnino brez avre je potrdil Adorno (*Aesthetics and Politics* 121). S tega vidika je posledica avtomata, ki bi bila zmožna upravičiti tak miselni preobrat, njegova eliminacija vsakršnega načina komodificiranja poezije (Enzensberger 1.5.2., 2.4.4.). Vseeno pa Enzensbergerjev *Poesie-Automat*, ki naključno preureja verze, še ne vzpostavlja Benjaminove tehnične umetnine, saj zanjo princip naključja pomeni iregularno stanje stvari dobesedno, ki se ne bo moglo nikoli dvigniti nad golo naključnost. Sodelovanje med pesnikom, programerjem in lingvistom mora doseči vzajemno razumevanje in potencialno »nov« jezik, v nasprotju z izigravanjem različnih disciplin druge proti drugi.

ALEŠ VAUPOTIČ GET HARD 2 FIND MEDS HERE ANALEPTIC
EREUD

by Elaine Richard

relieve pain: vicodin & pharm,
Special: Get DVD Professional 70% Off!!!!,
Vous payez votre t24l25phonie trop ch?re !,
Aleš Vaupotič Start now you ll be looking good this this summer..

Aleš Vaupotič The First PC Designed For Selling Online carrot,
get in deeper cantabrigian,
Penis Patch - Develop a Larger Penis in Weeks coeducation,
[ADV] WARNING: Alert on the Art Market 2 - Alerte sur le marche de l Art 2.

DISCREET OVERNIGHT PHARMACY!,
something se*xy,
Whats the best time?!

Men! Enlarge_your_manhood,
Special Offer, 1 Month Free,
Women s Health, Impotence, Heartburn, Migraines and MORE!. (<<http://www.netartist.eu/textuality/forbiden-sonnet.html>>, 25. jun. 2011)

Spletna stran *Spam.sonnets* Tea Spillerja predstavlja izvirno in pravzaprav uspešno rešitev dileme, kako opomeniti besedilni tok, ki ga avtor očitno ne more kontrolirati.²⁴ Spiller je zbral več kot 1000 vrstic »zadev« iz e-poštnih sporočil, izmed katerih računalnik naključno izbira. Petnajst vrstic je postavljenih v obliko soneta, prva kot naslov ter ostale kot verzi. Pri tem ne gre za prave verze, vendar pa je Spillerjev stroj dokaj uspešen pri gradnji smiselnih vrstic besedila v posebnem jeziku, ki kot znak, uporabljen v marketinške namene, vsebuje celo nekaj estetske vrednosti.²⁵ Kvaziverzi so avtorske izjave – »Buy a Viagra!« – in hkrati tudi *ready-madei*. Edini sonetoidni element spam.sonnets je njihova vidna oblika, ki povsem zadostuje, da ob njej takoj pomislimo na tradicijo sonetnega žanra (*Sonet* 87). Podobnost s sonetom je v tem projektu obenem povezava s slovensko kulturno tradicijo, tako rekoč nadomestek za slovenskost.

Literatura in izkušnja časa: News Sonnets (Novičarski soneti, 2010–)

«C'est un vrai soulagement !»
(Monday 18th of July 2011 14:48:36 UTC)

Mort du PDG de la société Caravelle dans l'accident d'un avion de tourisme,
Amsterdam en lutte contre les squats,
les investisseurs se repentent sur l'or,
le mythe de la chanteuse et du marin sous l'assaut du couple Dietrich-Wayne.

Amsterdam en lutte contre les squats,
La France va reprendre l'adoption d'enfants haïtiens,
Les hackers d'Anonymous s'attaquent au géant Monsanto,
la liberté de la presse est menacée.

plus de 200 voitures incendiées en petite couronne,
après les régionales, la colère de Jean-Paul Huchon,
état des lieux, enjeux et propositions pour une rénovation.

La piscine fantastique de Marine Blandin,
Les Bleues qualifiées pour les demi-finales de l'Euro de basket,
Peut-on se fier à l'indication de radiofréquence de son téléphone portable ?
(<<http://www.netartist.eu/textuality/news-sonnet.html>>, 18. jul. 2011)

Leta 2009 se je Spiller vrnil k raziskovanju umetniških možnosti, ki jih daje novomedijski sonet. Ustvaril je novo spletno stran, ki v realnem času (s pomočjo protokola RSS) zbira naslove novic iz različnih spletnih časopisov ter jih ureja v obliko italijanskega (ali prešernovskega) soneta. Posamezne vrstice se tako povezujejo s tematiko novic, o kateri govorijo, kar jim zagotavlja nekakšno vsebinsko urejenost. *Novičarski soneti* se prikazujejo v naslednjih jezikih: angleškem, slovenskem, nemškem, italijanskem, francoskem, španskem. Projekt tako rekoč »eksplozira«, takoj ko se uporabnik dotakne vrstice s kurzorjem: črke iz kvaziverza se povečajo in prekrijejo celoten zaslon, tako da postane besedilo neberljivo.²⁶ Bralna izkušnja *Novičarskega soneta* je zelo nenavadna, saj besedila grobo evocirajo literarno izkušnjo realnih referentov. Besedila stilistično kolorira žurnalistični jezik, ki posreduje novice, bralec pa jih zaradi realnočasovnega zajemanja vsebine prepozna kot dejanske novice, zbrane v trenutku branja. Med branjem vrstic (posameznih naslovov novic) bralec izve potencialno relevantne informacije, ki morda zahtevajo takojšen odziv, kot v primeru naravnih katastrof itd. Tovrstna konfiguracija literature v novih medijih spreminja osrednjo lastnost poezije: tiho razmišljanje ter usmerjenost v brezčasnost sporočila (npr. v Prešernovih delih je v ospredju osredotočenost na bistvo slovenstva) se umikata pozornemu opazovanju dejanskega v minevajočem trenutku vsakokratnega bralčevega ukvarjanja s kibernečnim tekstom. Časovna dimenzija bralne izkušnje poezije se tako pravzaprav obrne na glavo.

Literatura bližine: SMS soneti (2010)



Slika 3. Teo Spiller: *SMS soneti*, ekranska slika spletnega vmesnika za sestavljanje sonetov.

Spletna stran *SMS soneti* se ukvarja s problemom, kako literatura nase-ljuje prostor. Branje knjige – ali *mutatis mutandis* poslušanje glasnega branja ali recitiranja – predpostavlja prostorsko bližino med knjigo in bralcem, medtem ko je avtor v knjigi natisnjene besedila prostorsko in časovno oddaljen ter se ne vmešava v bralčevo interakcijo z besedilom. Literarna znanost loči med prvotnim in drugotnim obstojem literarnega dela, pri čemer je prvi tudi avtorju nedostopen, razen v bežnem trenutku zapisovanja, ko se besedno gradivo fiksira na nek zunanji nosilec, ki ga lahko kasneje beremo. Vsako branje, prav tako tudi avtorjevo, je del množstva bralnih konkretizacij sekundarnega obstoja literarnega dela (Kos 70–1). Spillerjevi *SMS soneti* to stanje preobrnejo, pogoj za to pa je do sedaj nepredstavljiva hitrost prenosa informacij, ki jo omogoča novi medij komunikacije. Komunikacijski sistem Spillerjevega projekta sestavljajo tri vloge: (1) potniki na avtobusih mestnega prometa v Ljubljani, ki – praviloma ne da bi vedeli za projekt *SMS soneti* – uporabljajo interaktivne prikazovalnike nameščene na avtobusih za javno prikazovanje SMS sporočil, ki jih anonimno pošiljajo s svojih mobilnih telefonov, (2) uporabnik spletnega vmesnika projekta, ki prikazuje zadnjih 500 poslanih SMS sporočil, namenjenih za rekombiniranje v shemo prešernovskega soneta,²⁷ (3) ter

Spiller kot avtor-iniciator in oblikovalec večuporabniškega stroja za izdelavo sonetov. Uporabnik spletne strani *SMS soneti*, neke vrste bralec-avtor, ki konstruira lasten sonet, je omejen z naborom možnih kratkih šaljivih zapisov in drugih tekstnih fragmentov, lahko pa tudi sam dodaja besedilne fragmente, tako da pošlje SMS sporočilo z mobilnega telefona, ki se potem doda v zbirko in je na voljo za uporabo v sonetu.²⁸ Spiller je opazil tudi »hekerske« poskuse, v katerih so uporabniki skušali prelistati kodo projekta, tako da so dodali verze ter s tem zaobšli uporabo sistema, kot jo je načrtoval²⁹ Spiller. Ta način uporabe projektu dodaja nove plasti.³⁰

SMS soneti so pravzaprav pravi soneti. Ni jih avtomatično sestavil stroj, ravno nasprotno, vsak sonet ima drugega avtorja, ki se nanj tudi podpiše s svojim imenom. Uporabnik-avtor je odgovoren za literarno kakovost svojega soneta. Novost je tokrat predvsem okoliščina, da se spletni poet sooči z množico glasov ljudi, ki potujejo po omrežju ljubljanskih mestnih avtobusov in ustvarjajo nekakšno atmosfero, ki obkroža in vpliva na pisanje. Pomembnejša nova lastnost je pojav prostorske zgotovitve projekta: prikaz ljubljanskih SMS sporočil je razporejen vzdolž linij mestnih avtobusov, medtem ko je spletni uporabnik razprostorjen v globalni mreži, povezan s spletno stranjo, ki je odvisna zgolj od povezave z internetom. Prostor SMS sonetov se torej radikalno razlikuje od načinov, kako tradicionalna literatura naseljuje prostor. Z vidika inovativne uporabe novomedijskega jezika in novih tehnik prenosa podatkov je pomembno, da uporabniki komunikacijskega sistema lahko vstopijo v dialog (ali polilog) – sicer zelo poseben in reguliran –, saj se lahko na nova dodana besedila v zbirki odzivajo tudi ljudje na avtobusih, ko jih preberejo na prikazovalnikih. Tako se rekonfiguracija prostora (novomedijske) literature ne nanaša samo na fizične razdalje, ampak se prek možnosti vstopanja v komunikacijo okrepi tudi medčloveška izkušnja bližine, kot je določena skozi literarno komunikacijo (Flusser, *Kommunikologie weiter denken* 248–9).

Množica sonetov

Pričakovano Spiller nadaljuje z gradnjo sonetnih strojev, ki uporabljajo literarnoumetniško energijo tradicije soneta za osvetljevanje različnih aspektov našega sodobnega sveta. Spletne projekte, ki so opisani zgoraj – *Soneti neželene pošte*, *Novičarski soneti* in *SMS soneti* –, povezuje eksplicitna težnja po opomenjanju s pomočjo avtomatov zgrajenih besedilnih artefaktov. Spiller je leta 2010 izdal knjigo umetnika *Besedilnost novih medijev* kot zbirko novomedijske poezije, ki je nastala s pomočjo naštetih besedilnih strojev. Leta 2011 je izdal novo knjigo umetnika, ki tako rekoč preobrne

sintetično težnjo prve. V *Znakovnosti novih medijev* Spiller izpostavlja materialnost digitaliziranih in algoritmično manipuliranih zapisov, napake in nesporazume, ki nujno nastajajo kot stranski produkti. Npr. *Reklamni soneti* ponovno uporabijo mehanizem, ki poganja *SMS sonete*, zamenja se le zbirka kvaziverzov, z oglasnimi sporočili s spletnih strani *Facebook*. *Ready-made* algoritem ter nesmiselnost vsebine komercialnih sporočil razkrivata praznino, ki je značilna za pesemske avtomate. *Soneti za stroje* gredo še korak naprej, saj se binarna koda enic in ničel ironično nanaša na strojno branje ter povsem izključuje človeško branje.

Inflacija besedilnega gradiva predstavlja limito umetniške uporabe besedil v novih medijih. Človeška mera je presežena. Vendar, kaj je »človeško«? Npr. Jonathan Arac poveže medij knjige in konstrukt avtorja (Shakespeara) kot dve sili, iz katerih se rodi moderna literarna umetnina.

[...] posebna moč literature v obliki knjige – je bila ključna za Coleridgea [...] ko se je spraševal, zakaj tako čudovit kritični um, kot je bil Ben Johnson, ni bil sposoben prepoznati Shakespeareove veličine tako celovito, kot Coleridge meni, da bi jo moral. Odgovor je, da se je Johnson lahko odzval le na igre, »kot so bile odigrane« druga za drugo; šele od 1623 imamo knjigo, ki nam omogoča, da mislimo o igrar v odnosih druge do druge, da si s tem »izoblikujemo primeren pojem veličastnega duha, ki je ustvaril celoto.« (Arac 21)³¹

Spletna, delno avtomatizirana »literatura« prestopa univerzum tiskanih knjig kot nov medij, ki zahteva nove kohezivne energije. Nekaj drugačnega od Shakespeareovega »veličastnega duha, ki je ustvaril celoto,« o katerem piše Coleridge in ki začenja obdobje romana. Išče se nekaj novega, kar bo posredovalo pri medčloveški komunikaciji na spletu.

OPOMBE

¹ Kompleksnost »dileme« *WikiLeaks* ostaja odprta – prim. pogovor Juliana Assangea in Slavoj Žižka v Londonu 2. julija 2011 (<<http://www.frontlineclub.com/blogs/WikiLeaks/2011/07/live-assange-zizek-and-goodman-in-conversation.html>>, 18. jul. 2011).

² »Great unread«, pojem Margaret Cohen (Moretti, *Conjectures*).

³ Morettijev pojem je pravzaprav dvoznačen: na začetku je označeval metodološko nujno zavračanje branja primarnih virov, tj. literarnih del, v prid branju tujih sintetičnih pregledov literarnih pojavov. Vzrok za to odločitev je neobvladljivost t. i. »svetovne literature«. Eksperimentalni in znanstveni vidiki koncepcije »oddaljeno branje« v Morettijevi sloviti razpravi *Conjectures on World Literature (Domneve o svetovni literaturi, 2000)* govorijo v prid povezavi z računalniško obdelavo besedil. Leta 2011 je objavljen prvi »pamflet« Stanfordskega literarnega laboratorija (Allison et al.), kjer je pojem »oddaljenosti« od literarnih del izrecno povezan s »kvantitativnim formalizmom«, ki ukinja človeško interakcijo s teksti (prej je, nasprotno, Moretti poudarjal analizo rezultatov tujih, vendar človeških branj). Že v prvih dveh pamfletih skupine se sicer pokaže, da je izključitev človeškega branja tudi prob-

lematična (Moretti, *Network*). O teoretičnih vprašanih računalniškega generiranja besedil in analize prim. Vaupotič, *Kdo izbere*.

⁴ *Im Buchstabenfeld*, Neue Galerie Graz, 7. 10.–4. 11. 2001.

⁵ Kratica ASCII (American Standard Code for Information Interchange) se nanaša na ameriški standard za zapis črkovnih, številskih, posebnih in krmilnih znakov v 7 bitih informacije, skupaj 128 znakov. Programiranje Luka Frelih, produkcija Ljudmila in World Wide Video Festival, Amsterdam (<<http://www1.zkm.de/~wvdc/ascii>>, 9. jun. 2011). Čosić, Walter van den Cruisen in Frelih so nastopali kot člani ASCII Art Ensemble in uporabili vizualizacijo tipa ASCII ter medmedijsko prekodiranje v več projektih iz let 1998–1999: serija *ASCII Music Videos*, *ASCII History of Moving Images* (vključuje odlomek iz *Deep ASCII*), *History of Art for the Blind* (slednji sta del serije *The Official History of Net.art*, zvezka III in IV), *Instant ASCII Camera* (strojna oprema Borja Jelić), *ASCII Architecture* (projekcija ASCII kode na zgradbe), *ASCII Unreal* (programiranje Igor Kolbas; tridimenzionalni virtualni prostor prekriva podobe ASCII, pravzaprav ruska ali jugoslovanska cirilična različica kode).

⁶ V opisu koncepta projekta avtor poveže ekran z arkadno igro in samostojnim igralnim avtomatom *Pong* (<<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/throat.htm>>, 12. jun. 2011).

⁷ Čosić svoj projekt programatično poveže z vizualno poezijo (<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/vuk_eng.htm>, 12. jun. 2011).

⁸ The ASCII code that results when an image is digitized is displayed on the screen. The result is as satisfying poetically as it is conceptually — for what we get is a double image: a recognizable film image and an abstract code together.

⁹ [The] ASCII code [...] evokes not only a peculiar episode in the history of computer culture but a number of earlier forms of media and communication technologies as well. [...] The code was originally developed for teleprinters [...] ASCII code was itself an extension of an earlier code invented by Jean-Maurice-Emile Baudot [...] which] itself was an improvement over the Morse code[...] By juxtaposing ASCII code with the history of cinema, Cosic accomplishes what can be called an “artistic compression”. [...] he [...] “encodes” many key issues of computer culture and new media art in these images.

¹⁰ Typography and issues of general graphic design are inseparable from the ambition to convey meaning with text. At the level of a single sign, writing IS a painting, a very well thought-of graphic leaning on millennia of work.

¹¹ Flusser uporabi izraz »erfaßen« in ne »lesen«, brati (Flusser, *Kommunikologie* 267, *Digitalni videx* 185).

¹² Jasno je, da so znaki pravzaprav črke, uporabljeni pa niso kot črke, saj so (ikonični – ker temeljijo na materialnih značilnostih znaka) nadomestki svetlostnih vrednosti (<<http://www.helsinki.fi/science/commens/terms/icon.html>>, 19. jun. 2011). Prim. tudi C. S. Peirce: »On the Algebra of Logic: A Contribution to the Philosophy of Notation« (1885), v *The Essential Peirce*. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1998. 1:226.

¹³ <<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind>>, <<http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/blind.htm>>, 19. jun. 2011

¹⁴ <<http://www.ljudmila.org/~vuk/dx>>, 9. jun. 2011

¹⁵ Ihre Poetik aber ist insofern auch eine literarische, als sie die textuelle Codiertheit aller digitalen Zeichen reflektiert.

¹⁶ Prim. Strehovec *Besedilo in novi mediji*, str. 36, 44, 69–71, 87, 185–216, 274.

¹⁷ Osrednji vir teh ugotovitev so koncepcije Espena J. Aarsetha, kot sta kibertekst in ergodična literatura.

¹⁸ [...] the virtual space of the image [i.e. new media poem's database and display algorithms] is transformed from an impersonal cognitive schema— for example a set of equations [...]—into an immediately graspable, profoundly personal experience, one played out through its interface with the proprioceptive and affective body of the user.

¹⁹ Prim. njegovo monografijo *New Philosophy of New Media* (2006).

²⁰ <<http://www.matkurja.si>>, stran, kot je bila videti leta 2001, je dosegljiva na spletišču *Internet Archive* (v modulu *Wayback Machine*): <<http://web.archive.org/web/20001206061700/http://www.matkurja.com>> (31. jul. 2010). Prim. tudi Vaupotič, *Kdo izbere*.

²¹ William J. Thomas Mitchell v okvirih t. i. vizualnih študij ugotavlja, da so vsi mediji, vključno z literaturo, mešani in hibridni: »literature, in techniques like ekphrasis and description, as well as in more subtle strategies of formal arrangement, involves 'virtual' or 'imaginative' experiences of space and vision that are no less real for being indirectly conveyed through language« (350).

²² *Nacija – Kultura* je z druge perspektive primer tekstualnega stroja, ki z animiranjem besedila moti branje, kot npr. *overboard* (2004) Johna Cayleya in Gilesa Perringa (<<http://programmatology.shadoof.net/index.php?p=works/overboard/overboard.html>>, 25. jun. 2011).

²³ <<http://www.poesieautomat.com/>>, 25. jun. 2011 je spletišče okuženo z virusom.

²⁴ V svoji monografiji *Umetnost v svetu pametnih strojev* Narvika Bovcon predstavi novomedijsko poezijo Jake Železnikarja, ki v nasprotju s Spillerjevimi in Čosičevimi konceptualističnimi pristopi organsko združuje poezijo in net.art. Prim. tudi njen prispevek v tem zborniku.

²⁵ Ne pa, seveda, umetniške.

²⁶ To deluje na brskalniku Mozilla Firefox, medtem ko Internet Explorer zgolj počrni celotno vrstico.

²⁷ <<http://www.netartist.eu/SMS>>, 18. jul. 2011

²⁸ Konstruiranje sonetov je podobno igranju igre, kar je eden od ključnih vidikov Aarsethove razlage kiberteksta.

²⁹ Seveda, kot pripadnik net.arta Spiller predvidi tovrstne intervencije v sistem kot integralni del novomedijskega objekta *SMS soneti*.

³⁰ Zanimivo bi bilo povabiti tradicionalne literarne sonetiste, naj uporabijo spletno storitev *SMS soneti*, kar bi še tesneje povežalo novomedijske sonete z literarno tradicijo soneta.

³¹ [...] the special force of literature in its form as a book—was crucial for Coleridge [...] as he reflected on why so fine a critical mind as Ben Johnson had been unable to recognize Shakespeare's greatness so fully as Coleridge thinks he should have. The answer is that Johnson had only the plays, one after another »as acted,« to respond to; only since 1623 have we had the book that allows us to think about the plays in relation to each other, and thereby "to form a just notion of the mighty mind that produced the whole."

LITERATURA

Aarseth, Espen J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press, 1997.

Aesthetics and Politics: Ernst Bloch, Georg Lukács, Bertolt Brecht, Walter Benjamin, Theodor Adorno. London: NLB/Verso, 1977.

Allison, Sarah & Ryan Heuser & Matthew Jockers & Franco Moretti & Michael Witmore. »Quantitative Formalism: an Experiment« Pamphlet 1. *Pamphlets – Stanford Literary Lab*. Jan. 2011. Splet 12. jun. 2011. <<http://litlab.stanford.edu/LiteraryLabPamphlet1.pdf>>.

Arac, Jonathan. *Impure Worlds: The Institution of Literature in the Age of the Novel*. New York: Fordham University Press, 2011.

Benjamin, Walter. *The Origin of German Tragic Drama*. London, Brooklyn, NY: Verso, 2009.

Bovcon, Narvika. *Umetnost v svetu pametnih strojev*. Ljubljana: Institut Akademije za likovno umetnost in oblikovanje, UL, 2009. Splet 26. feb. 2013. <http://usps.bovcon.com/bovcon_usps.pdf>.

- (The) *Commens Dictionary of Peirce's Terms*. Ur. Bergman, Mats in Sami Paavola. 2003. Splet 4. apr. 2010. <<http://www.helsinki.fi/science/commens/dictionary.html>>.
- Cramer, Florian. »sub merge {my \$enses; ASCII Art, Rekursion, Lyrik in Programmiersprachen.« Splet 13. jun. 2011. <[http://cramer.pleintekst.nl:70/all/ascii_art_rekursion_programmiersprachen-lyrik/pdf](http://cramer.pleintekst.nl:70/all/ascii_art_rekursion_programmiersprachen-lyrik/ascii_art_rekursion_programmiersprachen-lyrik.pdf)>.
- Daiber, Jürgen. »Der elektrisierte Physiker | Wissen | ZEIT ONLINE.« Splet 15. feb. 2010. <http://www.zeit.de/1998/37/199837.t_ritter_xml>.
- Enzensberger, Hans Magnus. *Einladung zu einem Poesie-Automaten*. Frankfurt am Main: Suhrkamp, 2000. Splet 25. jun. 2011. <<http://jacketmagazine.com/17/enz-robot.html>>.
- Flusser, Vilém. *Digitalni videz*. Ljubljana: Študentska založba, 2002.
- . *Kommunikologie*. Frankfurt/M.: Fischer, 1996, 2007.
- . *Kommunikologie weiter denken: Die Bochumer Vorlesungen*. Frankfurt am Main: Fischer, 2009.
- Im Buchstabenfeld: Die Zukunft der Literatur*. Ur. Peter Weibel. Graz: Literaturverlag Droschl, 2001.
- Ingarden, Roman. *Literarna umetnina*. Ljubljana: ŠKUC FF, 1990.
- Juvan, Marko. *Literarna veda v rekonstrukciji*. Ljubljana: LUD Literatura, 2006. Splet 25. jun. 2011. <<http://recl.net/?q=bib/literarna-veda-v-rekonstrukciji-uvod-v-sodobni-studij-literature>>.
- Kos, Janko. *Literatura*. Ljubljana: DZS, 1978.
- Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 2001.
- Mitchell, William J. Thomas. *What Do Pictures Want?* Chicago, London: University of Chicago Press, 2005.
- Moretti, Franco. »Conjectures on World Literature.« *New Left Review* 1 (2000). Splet 15. jun. 2011. <<http://www.newleftreview.org/A2094>>.
- . "Network Theory, Plot Analysis". Pamphlet 2. *Pamphlets – Stanford Literary Lab*. 1. may 2011. Splet 18. jun. 2011. <http://litlab.stanford.edu/?page_id=255>.
- Quaranta, Domenico. *Media, New Media, Postmedia*. Milano: Postmedia Books, 2010.
- Sonet*. Ur. Novak, Boris A. Ljubljana: DZS, 2004.
- Spiller, Teo. *Besedilnost novih medijev*. Ljubljana: Dober, zavod za sodobno umetnost, 2011.
- . *Znakovnost novih medijev*. Ljubljana: Dober, zavod za sodobno umetnost, 2011.
- Strehovec, Janez. *Besedilo in novi mediji*. Ljubljana: LUD Literatura, 2007.
- Vaupotič, Aleš. »Kdo izbere, kaj bralec bere? Kibertekstualna perspektiva.« *Primerjalna književnost* 33.2 (2010): 151–161.
- . »Literarno-estetski doživljaj in novi mediji – prihodnost literature?« *Primerjalna književnost* 30.1 (2007): 203–16.
- Weibel, Peter. »Einleitung.« *Im Buchstabenfeld*. 11–65.

Do the Domains of Literature and New Media Art Intersect? The Cases of Sonnetoid Web Projects by Vuk Ćosić and Teo Spiller

Key words: new media / digital poetry / sonnet / cybertext / literariness / Ćosić, Vuk / Spiller, Teo

Franco Moretti's notion of "distant reading" as a complementary concept to "close reading," which has emerged alongside computer-based analysis and manipulation of texts, finds its mirror image in a sort of "distant" production of literary works—of a specific kind, of course. The paper considers the field in which literature and new media creativity intersect. Is there such a thing as literariness in "new media objects" (Manovich)? Next, by focusing on the websites that generate texts resembling and referring to sonnet form, the article asks a question about the new media sonnet and a more general question about new media poetry. A mere negative answer to the two questions seemingly implied by Vuk Ćosić's projects does not suffice because it only postpones the unavoidable answer to the questions posed by existing new media artworks and other communication systems. Teo Spiller's *Spam.sonnets* can be viewed as an innovative solution to finding a viable balance between the author's control over the text and the text's openness to the reader-user's intervention. In conclusion, two concrete reconfigurations of the experience of (new media) literature—and through it the surrounding world—are considered: the experience of time in Spiller's *News Sonnets* and the spatial dimension as implied in his project *SMS Sonnets*. *News Sonnets* uses current news obtained via RSS feeds from various sources, which makes the "messages" contained in the lines of the sonnet a potential stimulus for readers' immediate action. *SMS Sonnets* expands the territory where the communication takes place beyond the text-reader confrontation and into the community of participants in an interactive (non-artistic) communication system.

April 2013