

Јелица А. Вељовић¹
Универзитет у Крагујевцу
Филолошко-уметнички факултет
Катедра за хиспанистику

ДИГИТАЛНА КЊИЖЕВНОСТ И ЊЕНЕ (ХИСПАНОАМЕРИЧКЕ) ПРЕТЕЧЕ²

Овај рад се бави новим књижевним феноменима који су проникли из контекста другачијег постхуманог доба, услед експанзије технологије и информатичког кодирања у култури и свеукупности стваралаштва човечанства. Превасходно се сагледава појам дигиталне, тј. електронске књижевности, дајући преглед њеног развоја и односа са друштвом Треће и Четврте индустријске револуције, као и академским дискурсом који настоји да је уведе у праксу књижевне теорије и као такву дефинише и конципира. Увидом у оквиру дигиталне књижевности, у раду се истичу најреферентније карактеристике дигиталне књижевности, попут хипертекста и интеракције, које ће се затим увезати у низ асоцијација и смерница према делима аутора хиспаноамеричког фантастичног реализма Хорхеа Луиса Борхеса и Хулија Кортасара. Тако ће се указати на могућности нових ишчитавања дела поменутих аутора као узора и антиципатора дигиталне књижевности, која јесте везана искључиво за доба којем својим постојањем они нису стигли да посведоче, али до које су досегла њихова најистакнутија дела као својеврсни палимпсести и књижевни супстрати.

Кључне речи: дигитална/електронска књижевност, фантастични реализам, хипертекст, интеракција, нелинеарност, мрежа, постхумано доба, књижевни узор

Дело трајних вредности увек поседује некакву бескрајну и пластичну многозначност; оно је свима све, попут апостола; оно је налик на огледало које обзнањује читаочев лик, а такође је и мапа света.

Хорхе Луис Борхес, *Нова истраживања*

1 jelica.veljovic@filum.kg.ac.rs

2 Наслов овог рада тежи да пробуди асоцијативну везу са Борхесовом причом из збирке „Нова истраживања”, која носи наслов *Кафка и његове претече* (*Kafka y sus precursores*), истичући важност следећег цитата: „Говорећи речником критике, реч *претеча* је преко потребна, али требало би је прочистити од свега што носи обележје полемичности или супарништва, или бар то покушати. Чињеница је да сваки писац *ствара* своје претече. Његово дело нијансира нашу концепцију прошлости, као што неминовно нијансира и будућност.” (Борхес 2008: 87).

ДИГИТАЛНА КЊИЖЕВНОСТ – ПОТРЕС УНУТАР КЊИЖЕВНОГ КАНОНА

Књижевност се одавно показала као приоритетни и човеку иманентни простор за остваривање и промишљање о когнитивним, креативним, естетским и моралним потенцијалима људског ума, коме континуирано пружа како својеврсно уточиште, тако и пројекцију на самог себе, као одраз у огледалу. У том светлу, будућност и све оно могуће и немогуће људске природе јесу смештени управо у књижевности, па тако она може отворити врата ка ономе што још немамо, и ономе једином што парадоксално имамо – ка будућности. Како човек јесте велики експериментатор вечито окренут ка будућности, према Ничеовом закључку у *Генеалоји морала* (2016: 248), тако можемо разумети да је и књижевност проширила своје поље деловања и постала нека врста лабораторије експериментисања са светом будућности. О томе је међу првима писала Кетрин Хејлс (1999: 21–22) наводећи да је наратив у сржи како науке тако и културе, те да самим тим књижевност има важну улогу у артикулацији постхуманог као технолошког и културолошког конструкта и концепта, јер она научним идејама и промислима даје конкретизацију.

Уколико изузмемо целокупну спекулативну, научнофантастичну и сајберпанк књижевност као фикцију која се најдиректније хвата у коштац са могућим лицима будућности, с обзиром на то да садржајно на њу упућују и у њу се смештају, онда схватамо да постоји и књижевност која по својој форми, модалитету остварења и постојања исто упућује на будућност у духу дигиталног и информатичког доба, јер је везана за екран уместо папир, трепћући означитељ уместо слова и програмски уместо природног језика. То је дигитална (*digital literature*), тј. електронска књижевност (*electronic literature; E-lit*) и њој сродне форме које се појављују у дигиталним медијима³, те због које смо, како запажа Де Мул (2010: 59) дошли у еру у којој се са хоризонталног читања прешло на вертикално читање. Тиме нам дигитална књижевност од својих почетака подвлачи чињеницу да је будућност већ овде, како би Вилијем Гибсон истакао, и да смо сви постали киборгизовани, како би Харавејова истакла. Подвлачи ову чињеницу јер дигитална књижевност постоји и развија се упоредо са технолошким и информатичким развојем чове-

3 Треба напоменути да се ова два термина – дигитална и електронска књижевност – користе као синоними у академским радовима који су посвећени овој теми, као и да у радовима на енглеском језику из поља англофоних студија доминира термин електронска књижевност. Посебном врстом се може сматрати компјутерска књижевност (*computer literature*), која генерише текстове на основу рачунарских функција, као киборг књижевност (*cyborg literature*), узимајући у обзир да њено стварање зависи како од људског, тако и од машинског фактора (Симановски 2013: 84). У истом контексту се јавља и термин мрежна књижевност (*net literature*) којом се назива књижевност која се презентује и дистрибуира путем интернета, која тематизује интернет и његов утицај на друштво или књижевност у којој се естетски одражава технологија медија (Симановски 2013: 207).

чанства, а у складу са њим мења своје форме и формате, док истовремено многи књижевни теоретичари покушавају да је дефинишу. Управо ове промене су означиле путању њеног развоја и однос какав одржава са успоном информатичког друштва, а који се може поделити у три фазе (у Каличанин 2022: 206–208). Прву фазу електронске књижевности представљају дела у форми хипертекстуалне фикције и са интерактивним особинама текста, а која су објављивана и преношена на дисковима крајем 80-их година 20. века. Другу фазу је обележила појава сајбертекста одн. киборг текста⁴ крајем 20. века, који за своје стварање подразумева употребу мултимедијалних програма и компјутерских функција, због чега се закључује да сајбертекст представља гранична књижевна дела и транзицију између традиционалне форме романа и видео тј. компјутерских игара. Наведеном треба додати запажање Главанакове (2014: 52) да киборг књижевност представља синестетичко искуство читања јер подразумева употребу електронских уређаја и хипертекстуално формирање значења путем електронских уређаја. Последња фаза развоја дигиталне књижевности је започета појавом генеративних књижевних дела, створених делом или у целости уз помоћ аутономних алгоритмичких система, при чему је дошло до пролиферације како дигиталних текстова, тако и њихових креатора, од којих многи дају приоритет дигиталним, а не књижевним аспектима текста⁵.

Како су ове промене окидачи идентификацијских, културолошких, психо-социјалних и хуманистичких парадигми, тако је и ова велика промена унутар књижевног, наративног и текстуалног стваралаштва узрок великих полемика о томе шта дигитална форма доноси, а шта односи књижевности, које су њене сличности а које разлике у односу на штампану, и је ли ова дигитална револуција у пољу књижевности само један у низу корака њеног развоја, од којих је последњи био појава штампарске машине у 15. веку. У својим анализама дигиталне књижевности, Хејлсова (2007) сажима многе од ових полемика и питања покренутих у хуманистичким дисциплинама, која су и даље актуелна, крећући од самог питања да ли је дигитална књижевност уопште књижевност, па све до испитивања њеног квалитета под неминовним утицајем сверастућег квантитета, или до тога какве дугорочне и културолошке промене доноси ширење дигиталне културе и производње текста. У том светлу Главанакова у уводу за своју књигу *Постхумане трансформације: шела и*

4 Арсет, стручњак у пољу електронске књижевности и видео-игара, уводи термин киборг текст („cybertext”), који подразумева механичку организацију текста, узимајући у обзир притом сложеност компјутерског медијума као његов саставни део. Арсет мисли на наративни текст као лавиринт или игру у којима читалац може да истражује у складу са сопственом вољом, додајући као одлике овако разматраног текста његово лавиринтско рачвање, нелинеарну форму (у смислу непостојања почетка и краја) и интервенцију читаоца, који се тако помера са своје традиционалне интерпретативне позиције. Видети у: Е. Ј. Arseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, London: John Hopkins University Press, 1997.

5 За више информација на ову тему консултовати рад: U. Pawlicka, An Essay on Electronic Literature as a Platform, *Przegląd Kulturoznawcy*, NR 3 (33), 430–444.

текстови у сајберспејсу (*Posthuman Transformations. Bodies and Texts in Cyberspace*) (2014: 10–11) поставља питање да ли нови начин писања текстова преко рачунара – који није само рачунарска машина, већ и реторичка и графичка – доводи у питање сам опстанак књиге, док истовремено следи тезу да је хипертекстуална фикција (*hypertext fiction*), као прва дигитална књижевна форма, проширење тока наратива ка бесконачности хиперпростора и отварање књижевности ка новим радикалним могућностима. Многи други теоретичари постхуманизма и његових импликација у књижевности и култури посматрају штампању књигу као емблематичну институцију и наслеђе хуманизма које ће нестати у дигиталном добу, а ако не иду тако далеко у својим предвиђањима, онда се свакако држе става да дигитална књижевност испитује границе књижевног и „изазива нас да поново промислимо о нашим претпоставкама о томе шта књижевност јесте и шта може“⁶ (Хејлс 2007). Оно што се може чинити адекватним и донекле екстремним одговором на ова питања јесте један од закључака аргентинског писца Естебана Кастромана (2017) да свакодневно све више читалачких пракси надилази не само странице књига већ и екране електронских читача, које као нови феномени превазилазе традиционалне формате – од видео и графичких песама на видео платформама, од књижевних постова на Тумблр-у до реп музике, до перформанса, видео-игрица или фанфикције⁷.

Иако је јасно да дигитална књижевност јесте почетак изазова етаблираним књижевним идејама и концептима, треба истаћи да она захтева и својеврсно превредновање и редефинисање концепата који чине саму основу теорије књижевности као што су аутор и ауторство, са једне стране, и читалац и читање са друге стране. Иако су ови књижевни концепти подвргнути редефинисању у постструктуралистичким и постмодернистичким теоријским постулатима, код Ролана Барта, Мишела Фукоа, Јулије Кристеве, писца Итала Калвина и других, треба истаћи чињеницу да су њихове теорије тек у дигиталном простору текста доведене до реализације и своје крајње (барем до сада) консеквенце. Са знањем које данас поседујемо о аутору и читаоцу који су укључени у стварање и рецепцију дигиталног књижевног текста можемо истаћи низ ових теорија као претече данашњих феномена у разматрањима о дигиталној књижевности. Можда је међу њима најеклатантнији пример концепт „књижевна машина“ Итала Калвина из 1967. године. Свестан технологизације друштва у коме ствара, Калвино (1986: 22) говори о новим методама структурирања књижевног текста путем тзв. књижевне машине (*literature-machine*), у којој је аутор одсутан и у којој се текст

6 Превод ауторке рада. Оригинални цитат: “Electronic literature tests the boundaries of the literary and challenges us to re-think our assumptions of what literature can do and be.”

7 У овом интервјуу Кастроман говори о трансмедиијалности књижевности посебно на путу њене комерцијализације и масификације, на платформама као што је Нетфликс. Цео интервју је објављен у дневном листу *Нација* (*La Nación*) и може му се приступити преко следећег линка: <https://www.lanacion.com.ar/opinion/el-ebook-fue-solo-el-comienzo-le-llego-a-la-literatura-su-momento-netflix-nid2018453/>.

пише кроз различите процесе конфигурације познатих историјских, друштвених и психолошких феномена као кодова који се могу међусобно уклапати у неограниченој игри комбинаторике. Исте године, Ролан Барт (1999: 180) је у есеју *Смрти аутора* изнео тезу о писцу као модерном скриптору који са собом носи големи речник међусобно повезаних значења, а на истој разини већ две године након њега, 1969. године, Мишел Фуко (1983: 45) у есеју *Шта је аутор?* закључује да је аутор одсутан из текста, и на крају као да антиципира релативизацију ауторске позиције у дигиталном простору:

Сви дискурси, ма каквог статуса, облика, вредности били, и ма каквом поступку били изложени, развијаће се тада у безимености шапутања. Више нећемо чути питања која су тако дуго потпиривана: 'Ко је заправо говорио?'... А после свих тих питања једва да ћемо шта друго до одзивање равнодушности: 'Шта мари ко говори?'.

Уколико је већ 60-их година 20. века почело претресање натурализованих књижевно-теоријских оквира, онда је логичан даљи развој ове мисли у оквирима дигиталне књижевности код Хејлсове: „Као што се писање препушта треперећем означитељу осигураном бинарним системом, тако и аутор постаје не толико скриптор, већ киборг са ауторизованим приступом релевантним кодовима”⁸ (Хејлс 1999: 44). И као што писац постаје скриптор па киборг, тако се може рећи да је и читалац постао киборг декодер (Вељовић 2021: 109), чије читање-декодирење сада подразумева проницање у значење мултимедијалног текста који је повезан са функцијама програма, софтвера и алгоритма.

Међутим, чини се да је укрштање компјутерских могућности и књижевне имагинације и креације проузроковало низ потреса у теоријско-критичким, рецепцијским и интерпретативним темељима књижевности, а да су поменути потреси оставили расцепе у овом пољу који и даље зову на промишљање. Чак је и моћ критичког и блиског читања остала на дистанци од разумевања и анализе дигиталног књижевног текста, јер још увек није одређено које су вештине неопходне за читање и тумачење дигиталних књижевних дела, и то не са аспекта информатичких података или кодова, већ са инстанце њихових књижевних вредности (Саум-Паскуал 2017).

ШТА ЈЕ ДИГИТАЛНА КЊИЖЕВНОСТ?

Када говоримо о дефинисању тога шта је дигитална књижевност, наилазимо на неколико формулација које представљају уланчаност промишљања о истој и покушај да се она означи, мапира и делимитира

8 Превод ауторке. Оригинални цитат: „As writing yields to flickering signifiers underwritten by binary digits, the narrator becomes not so much a scribe as a cyborg authorized to access the relevant codes”.

у односу на традиционални и канонски књижевни наратив. Приметно је да се у тим дефиницијама, или покушајима дефиниција, често превазилазе оквири употребе самог појма књижевност, и ослања се чешће на концепте текста или наратива. Тако на пример дефиниција Организације електронске књижевности (*Electronic Literature Organization*, скраћено ЕЛО)⁹, која окупља стручњаке из целог света у овом пољу и координира пројектима који се баве дигиталним књижевним делима, делује прилично неодређено и двосмислено, донекле и суздржано. ЕЛО наводи да се ради о делима са кључним књижевним аспектима која користе могућности и контекст омогућен од стране индивидуалног или умреженог компјутера (у Саум-Паскуал 2017, *Teaching Electronic Literature...*). У овој дефиницији није конкретизовано шта су поменути кључни књижевни аспекти, али је јасно да су то дела која се ослањају на могућности компјутера као дигиталног медијума, због чега Хејлс-ова (2017) и закључује као прву ставку у сваком дефинисању дигиталне књижевности – да је „рођена као дигитална” (*digital born*), тј. да се ради о дигиталном објекту створеном на рачунару, а који је намењен за читање на електронском уређају. У овим дефиницијама се оцртава јасна граница између дигиталног и дигитализованог књижевног дела, које је примарно створено за формат штампане књиге, а управо у том светлу се и истиче да би дигитално књижевно дело евентуалним штампањем изгубило доста од своје приповедне аутентичности (Саум-Паскуал 2017).

Ставке ових дефиниција се могу проширити запажањима Бушардона (2016: 3), који истиче да се дигитална књижевност ослања на функције рачунара за динамичну структуру приче, те да је она алгоритмична и да се мења у зависности од читаочевог ангажмана. Овиме је акценат стављен на интеракцију између текста и читаоца, као и на читаочево преузимање активне улоге у стварању значења текста, што је постала једна од кључних одлика дигиталне књижевности. Симановски (2013: 84–85) бележи да је дигитална књижевност облик уметничког изражавања суштински заснован на дигиталним медијима, стављајући је и у контекст књижевних феномена везаних за авангарду, при чему као њене примарне и најјасније одлике такође издваја интерактивност и интермедиијалност, додајући затим и нелинеарност, алеаторику, сарадњу учесника и везаност за процес. Калус (2022: 690) је проширио списак наведених одлика укључујући и фрагментарност дигиталног текста и са њом повезану хипертекстуалност, закључујући да се дигитална књижевност може називати и уметност дигиталног језика (*digital language art*).

9 Ради се о првој глобалној и непрофитној организацији посвећеној дигиталној, тј. електронској књижевности, која је основана 1999. године у Чикагу, а која је тренутно ложирана у Торонту у Канади. Њени оснивачи су Скот Ретберг (дигитални уметник и универзитетски истраживач дигиталне књижевности, који тренутно води Центар за дигитални наратив у Бергену, у Норвешкој), Роберт Куек (амерички писац и професор емеритус Универзитета Браун) и Џеф Баллу као њен први координатор. Циљ организације је да очува и промовише читање, писање, подучавање и разумевање дигиталне књижевности која се развија и одржава у променљивој дигиталној средини. Више информација на: <https://eliterature.org/>.

У својој студији о дигиталној књижевности која се публикује и искључиво постоји на интернету, шпански књижевни теоретичар и писац Висенте Луис Мора (2021: 61–87) опширније наводи обележја дигиталне књижевности, коју притом метафорички назива „писање на отвореном” (шп. *escritura a la intemperie*), и истиче њене следеће одлике: 1. доводи у питање фигуру и позицију аутора, не само у бартовском или фукоовском смислу смрти или краја аутора, или зато што се аутор у дигиталном простору може играти са сопственом позицијом и идентитетом, па и писати у колективном ауторству, већ и стога што читоцима даје могућност да дато дигитално дело присвоје или прераде; 2. не претендује на коначност текста, јер се дигитални текст увек изнова може дописати и исписати, отвореног је типа и у сталном настајању; 3. постоји ван књижевног система и канона, и не тежи да се уклопи у исти; 4. присваја разноврсни мултимедијални и културни материјал из широког популарног и медијског пејзажа; 5. полази од принципа игре и експериментисања, на релацији аутор/аутори – текст – читалац; 6. настаје и развија се по принципу *do it yourself*, јер њени креатори прилагођавају и асимилирају своје списатељске вештине и знања информатичком знању и вештинама, али се исто тако користе техникама преузетих из семпловања, културе мимова, колажирања, ансамблажа¹⁰; 7. постоји значајан утицај женских ауторки и критичарки у настојањима да дигитална књижевност добије своје место у академском и јавном простору¹¹. Из ових одлика можемо закључити да дигитална књижевност јесте умрежила стварни и дигитални простор у један јединствени феномен, и да је остварила својеврсни мост између њих, почивајући на симболима и функцијама обе у исто време.

Иако преношење целокупног списалачког процеса у дигиталну сферу, уз стални успон електронских књига, може бити тумачено као претња по материјалност штампаног текста, многе читалачке навике, искуство читања и интерпретација дела су остале неизмењене. Стога треба осветлити чињеницу да су многе одлике дигиталних књижевних дела претходно постојале и развијале се у форми штампане књиге (Гуес 2020: 32). Такав је случај са хипертекстом, тј. хипертекстуалним наративима или фикцијама, који омогућавају вишесмерно, нелинеарно читање, тј. истовремено постојање неколико наративних могућности или линија читања, чинећи тако свако читање јединственим. Исто

10 Поменуте технике – колаж и асамблаж – јесу типичне за авангардно стваралаштво, преважно за ликовну и филмску уметност, а затим и књижевност, будући да и авангарда сама по себи подразумева превазилажење граница између (до тада) разнородних уметности. Ова веза би такође могла указати на авангарду као традицију из које произлазе темељи дигиталне уметности, али то је тема која изискује посвећеност у засебном раду.

11 Занимљиво је да у овом сегменту Мора (2021: 85) наводи читав списак ауторки, теоретичарки и критичарки из различитих хуманистичких дисциплина које доприносе признању вредности дигиталне књижевности и које се њоме баве или стварајући је или промишљајући о њој. Овде се издвајају Кетрин Хејлс (Katherine Hayles), Естер Дајсон (Esther Dyson), Шели Џексон (Shelley Jackson), Дона Харавеј (Donna Haraway), Патриша Волас (Patricia Wallace), између осталих.

тако, захтев аутора за интеракцијом између текста и читаоца, и уопште новом фигурацијом који ће бити активан и као такав сваким својим читањем изнова градити причу и давати јој нова значења јесте феномен који се појавио у постмодернистичкој књижевности 20. века, а приметно је да је у дигиталној књижевности постао њена неприкосновена одлика и конститутивни елемент.

ХИПЕРТЕКСТ И ИНТЕРАКЦИЈА ИЗМЕЂУ ДИГИТАЛНЕ КЊИЖЕВНОСТИ И ХИСПАНОАМЕРИЧКОГ „БУМА”

У *Речнику књижевних термина*, Тања Поповић (2007: 265) дефинише хипертекстуалност на два начина: према дефиницији Жана Женета, хипертекст је текст или дело настало из неког другог текста – хипотекста – процесом прераде, адаптације и другим сличним поступцима, што указује на више слојева књижевног утицаја на његов настанак. Зато један хипертекст може сажимати или указивати на више хипертекстова, према којима исказује различите нивое односа у зависности од поступака прераде. Према другој дефиницији, преузетој из компјутерске књижевности, ради се о врсти обраде текста која нуди могућност вишесмерног читања уместо традиционалног праволинијског, тј. линеарног. Хипертекст тако подразумева истовремено постојање различитих информација, од уобичајених референци и литературе, преко географских мапа, илустрација, видеа, звука и веза са другим остварењима. Према Главанаковој (2014: 39–43), хипертекст је простор међусобно повезаних чворова (*nodes*), тј. самосталних јединица информација или текста, и линкова (*links*), графички видљивих веза између најмање два чвора. При томе истиче да читалац хипертекста мора знати да прочита како присутне тако и одсутне елементе текста, градећи својим самосталним избором значења која чине текст, па тако улази у контакт са самим текстом (Главанакова 2014: 49). Из ове дефиниције се чини да хипертекстуалност подупире и захтева интерактивног читаоца, будући да му као кориснику омогућава да ступи у интеракцију са текстом следећи структуру линкова. Како хипертекстуалност и интерактивност јесу суштинске одлике дигиталне књижевности тако можемо рећи да управо оне шире наративне могућности дигиталног текста у бесконачно.

На блискост и повезаност хипертекста и сајбертекста, као могућности технолошког утемељења текста уопште, указује дефиниција коју даје Симановски за хипертекст. Он појашњава да Арсетов термин сајбертекст надограђује појаву хипертекста, који се превасходно појавио у штампаним књижевним делима као што су Кортасаров роман *Школице* (*Rayuela*) из 1963. године и Павићев роман *Хазарски речник* из 1984. године, да би затим уланчао хипертекст као једну од основних одлика дигиталне књижевности (Симановски 2013: 84, 125). Овим два-

ма дефиницијама Симановски је направио тријаду између књижевног хипертекста, специфичног за постмодернистичку књижевност Хиспанске Америке и Југославије, сајбертекста, који уводи Арсет крајем 90-их година, и дигиталне књижевности, за коју појава хипертекстуалне фикције прилагођене рачунарима представља њен сам почетак. Исто тако, Де Мул (2010: 59) запажа да су у преласку са хоризонталног на вертикално читање романи све више добијали структуру хипертекста (или хиперлинка), услед потенцирања међусобне повезаности различитих и расутих делова текста, при чему је писац постао стваралац мулти-димензионалног наративног простора. Као пример нове врсте наратива који антиципира револуцију у промишљању о стварности и књижевној материјализацији исте, Де Мул наводи причу аргентинског аутора Хорхеа Луиса Борхеса *Кружне рушевине (Ruinas circulares)* (из збирке „Маштарије” (*Ficciones*) из 1944. године), написану у кључу фантастичног реализма и постмодернизма¹².

На Борхеса као једног од аутора који је у књижевност увео хипертекст као структуру наратива али и као књижевну идеју и концепт њеног разумевања, указао је и Арсет (1997: 8–9) говорећи о сајбертексту као о борхесовском лавиринту, будући да је нелинеаран и вишесмеран, чиме отвара могућности за више светова унутар једне приче. Као примере Борхесове примене хипертекста у књижевности наводи приче *Пешичана књија (Libro de arena, 1975)* и *Врт са стазама које се рачвају (El jardín de los senderos que se bifurcan, 1941)*, због које затим кроз читаву студију *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* користи синтагму „текст који се рачва”¹³ (*forking-path text*), континуирано позивајући на темељне везе између могућности гранања текста, његове нелинеарности и вишесмерности кроз хипертекст и Борхесовог књижевног имагинаријума. Међу примерима књижевних текстова који се рачвају, тј. имају структуру хипертекста, Арсет је додао и Кортасаров роман *Школице*, уз многа друга дела као што су: *Име руже Умберта Ека (1980)*, *[П]ојодне, прича (afternoon, a story, 1987)* Мајкла Џојса, један од првих изданака електронске књижевности, као и роман *Предео сликан чајем (1988)* Милорада Павића¹⁴.

На везе Борхесове књижевне поетике и дигиталне књижевности можда најтемељније, свеобухватно и креативно упућује зборник *Su-Borges: Memories of the Posthuman in the Work of Jorge Luis Borges* који

12 О полемикама Борхесовог модернизма или постмодернизма види: D. W. Fokkema, *Literary history, Modernism and Postmodernism*, Amsterdam / Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 1984; J. Alazraki, “Borges entre la modernidad y la posmodernidad”, *Revista Hispánica Moderna*, No. XLI, 1988.

13 Прим. прев. ауторке рада.

14 О везама књижевних дела и поетике Милорада Павића и хипертекста видети: I. Callus, Cover to Cover: Paratextual play in Milorad Pavic's *Dictionary of the Khazars*, *Electronic Book Review*, 1999, <https://electronicbookreview.com/essay/cover-to-cover-paratextual-play-in-milorad-pavics-dictionary-of-the-khazars/>; Б. Вранеш, Српска мисао о књижевности у доба хипертекста, *Књижевна историја*, год. 54, бр. 176, 2022, 361–381.

су приредили еминентни теоретичари критичког постхуманизма Иван Калус и Штефан Хербрехтер, асоцијативно стављајући у први план неологизам „Су-Borges” (прим. прев. Ки-Борхес) скован да укаже на све везе Борхеса и киборгизације савременог постхуманог доба. Поред претходно поменутих прича у радовима других теоретичара, Хербрехтер и Калус (2009: 17–21) упућују на његове приче попут *Алефа* (*El Alef*, 1949) и *Вавилонске библиотеке* (*La biblioteca de Babel*, 1941), тумачених најчешће као метафоре за Интернет, виртуелни простор и дигитално доба. У свој критички преглед укључују и приче *Пјер Менар, њисац* Дон Кихота (*Pierre Menard, autor del Quijote*, 1941) и *Фунес или њамћење* (*Funes el memorioso*, 1942) као оне у којима се метафоричким и другим дискурзивним ресурсима антиципира технолошки, информатички и постхумани пејзаж 21. века, па и електронски текстови, иако подвлаче да је целокупна Борхесова фикција јасно изван домена технолошке фантазије јер не садржи конкретне описе и промишљања о технолошком прогресу. Еклатантно је да аутори истичу да је још Кетрин Хејлс протумачила Борхесову причу *Пјер Менар, њисац* Дон Кихота као дискусију о квалитативној промени текста у процесу његовог преноса у електронски формат и о хипертекстуалности као онтолошки другачијој текстуалности (Хербрехтер, Калус 2009: 25). И поред низа квалификација Борхесових кратких прича као антиципаторских за појаву хипертекста, сајбертекста и уопштено дигиталне уметности и културе, Сикорико (2009: 78) тврди да је Борхес својим делима једнако предвидео како потенцијале, тако и ограничења текста у дигиталном простору. Овоме можемо додати да се причом *Пјер Менар, њисац* са Дон Кихота радикално померила перспектива са аутора и читаоца, а да се тиме у фокус поставио сам текст, који кроз време и многобројна читања којима подлеже умножава сопствену мрежу значења и увек се изнова самообнавља. И Вранеш (2024: 295–297) је указала на низ академских радова који упућују на традицију тумачења Борхесовог поигравања са позицијом аутора, а тиме и читаоца, надовезујући на ову поставку и Кортасарову књижевну поетику по питању концепта читаоца саучесника (*lector-cómplice*), који у интеракцији и заједно са писцем ствара дело, као и услед чињенице да је роман *Школице* често истицан као протохипертекст. Упоредо са овим прегледом, Вранеш (2024: 292) истиче да нам управо ова два аутора својим наративима могу пружити и одговоре на никад актуелнија питања о текстовима које генеришу софтвери вештачке интелигенције, тј. машинске или генеративне текстове.

Треба истаћи да многи ствараоци дигиталне књижевности помињу да су Борхес и Кортасар утабали стазе дигиталном наративу путем хипертекстуалне структурације своје фикције и интерактивног односа са читаоцем. Тако један од писаца блог романа, Аргентинац Марсело Геријери (*Marcelo Guerrieri*) као пример ране употребе хиперфикције у књижевности наводи и Кортасаров роман *Књија о Мануелу* (*Libro*

de Manuel)¹⁵, а његова земљакиња и једна од најактивнијих креаторки дигиталне књижевности у њеним најразличитијим форматима, Белен Гаће (*Belén Gache*), истиче да је без икакве сумње Борхес својим кратким причама константно подсећа на оно што се данас дешава у дигиталној књижевности (Гаће 2000)¹⁶. На исти начин перуански дигитални писац Доменико Чијапе (*Domenico Chiappe*) истиче утицај Хулија Кортасара, закључујући да су много пре појаве рачунара и Интернета постојале штампане књиге које као да су написане у оквиру или писане за сајбер-простор (2011)¹⁷.

У том светлу значајно је истаћи да се утицај ова два писца на књижевно стваралаштво које припада домену дигиталног осветљава и самим делима која су инспирисали, а која јесу настала „рођена као дигитална”, следећи синтагму Кетрин Хејлс. Белен Гаће је у оквиру свог дигиталног пројекта *Wordtoys* 2006. године створила интерактивно дело „Напиши свог Дон Кихота” (*Escribe tu propio Don Quijote*)¹⁸ те следећи Борхесову причу *Пјер Менар, писац Дон Кихота* свим читаоцима дала могућност да поново напишу/испишу/допишу ово Сервантесово живот-но дело и први роман модерне књижевности. Међутим, ово поновно исписивање романа које нам Гаће даје као могућност тече управо онако како је то сам Пјер Менар у Борхесовој причи потцртао, јер се процесом куцања текста не ствара неки други *Дон Кихоте* или његова копија, већ онај исти, који се поклапа „од речи до речи и од реда до реда – са страницама Мигела де Сервантеса” (Борхес 2006: 26). Наиме, куцајући на тастатури било који след слова, смислених или бесмислених, чита-лац-корисник ће на екрану угледати исте оне речи, у истом редоследу и од реда до реда, које је Сервантес у свом оригиналном *Дон Кихоту* користио 1605. године. Овиме као да се коначно остварила ауторова фикција, да његов јунак пише нови а опет идентичан текст неком претходном, појачавајући притом концепт палимпсеста као недвосмисленог и незаобилазног у књижевном стварању. Како би обележио 50 година од објављивања Кортасаровог романа *Школице*, Сантјаго Ортис, аргентински дигитални уметник, превео је овај роман у домен дигиталног простора и у њему подвукао значај Кортасаровог позива на интерактивно, фрагментарно и вишесмерно читање, у коме се читалац истински осећа као његов саучесник¹⁹. Преко визуелног интерактивног интерфејса, Ортис је изградио мрежу поглавља романа путем чворова (којих има сто педесет и пет) и рута које их међусобно повезују (од којих свака има по шест), а који свеукупно граде сопствени виртуелни простор, у коме

15 <http://marceloguerrieri.blogspot.com>

16 <https://findelmundo.com.ar/belengache/borgeses.htm>

17 <https://wordswithoutborders.org/read/article/2011-07/living-to-write-an-interview-with-domenico-chiappe/>

18 <https://belengache.net/wordtoys/data/quijote/intro.htm#>

19 Интерактивни роман *Школице* је доступан на следећем линку: <https://moebio.com/research/rayuela/>

су сада и видљиви, те тако и чулно опипљиви, кључни концепти Кортасарове књижевности попут нелинеарности и вишесмерности, игре и интеракције. Овим дигиталним васкрсавањем Борхесовог и Кортасаровог текста, тј. њиховим дигиталним рекреирањем и читањем, они који данас стварају дигиталну књижевност као да желе и да нам укажу на њену традицију, континуитет и сопствену историју.

* * *

Уместо закључка, можда је вредније за крај овог рада оставити назнаке које би уједно биле и допринос досадашњим проучавањима дигиталне књижевности, и смерница за наставак истих, а које би биле следеће: да је дигитална књижевност ту да остане, да ослушкује, одражава и упозорава на нашу киборгизовану и дигитализовану стварност, па и нас саме; да је дигитална књижевност један корак раста у општој историји књижевности и да заслужује испис сопствене историје; да је дигиталној књижевности неопходно теоријско, критичко и интерпретативно утемељење, појмовни апарат и алати којима бисмо јој приступали; да је дигитална књижевност постнационална и постгеографска јер њени извори превазилазе границе и формирају сопствени, можда трећи, а можда виртуелни, простор у којој су све њене претече као учитани кодови који је формирају и форматирају.

Литература

- Арсет 1997: Е. Ј. Arseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, London: John Hopkins University Press.
- Барт 1999: Р. Барт, Смрт аутора, у: М. Бекер (уред.), *Савремене књижевне теорије*, Загреб: Матица хрватска, 176–186.
- Борхес 2006: Х. Л. Борхес, *Машицарије*, Београд: Паидеа.
- Бушардон 2016: S. Bouchardon, Towards a Tension-Based Definition of Digital Literature, *Journal of Creative Writing Studies*, vol. 2, no. 1. <<https://repository.rit.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1045&context=jcws>>. 20.10.2024.
- Вранеш 2024: К. Vraneš, Artificial Intelligence and the challenge to the Human Literature: revisiting Borges and Cortázar, *Beoiberística*, Vol. 8, No. 2, 285–307.
- Главанакова 2014: A. Glavanakova, *Posthuman Transformations. Bodies and Texts in Cyberspace*, Sofia: St. Kliment Ohridski University Press.
- Гуес 2020: C. Guesse, On the Possibility of a Posthuman/ist Literature, in: S. Karkulehto, A. K. Koistinen, E. Varis, *Reconfiguring Human, Nonhuman and Posthuman in Literature and Culture*, New York, London: Routledge, 23–40.
- Де Мул 2010: J. de Mul, *Cyberspace Odyssey: Towards a Virtual Ontology and Anthropology*, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing.
- Калвино 1986: I. Calvino, Cybernetics and Ghosts, in: *The Uses of Literature*, London: Helen and Kurt Wolff Books, 3–28.
- Каличанин 2022: М. Kaličanin, Digital Literature: Definitions, Emerging Forms, Academic Context, *Kragujevac: Nasleđe*, 53, Kragujevac, 203–214.

Калус 2022: I. Callus, Literature and Posthumanism, in: S. Herbrechter, I. Callus, M. Rossini et al., *Palgrave Handbook of Critical Posthumanism*, Cham: Palgrave Macmillan, 673–701.

Кастромана 2017: E. Castroman, El ebook fue solo el comienzo. ¿Le llegó a la literatura su momento Netflix?, *La Nación*, 30.04.2017. <<https://www.lanacion.com.ar/opinion/el-ebook-fue-solo-el-comienzo-le-llego-a-la-literatura-su-momento-netflix-nid2018453/>>. 21.11.2024.

Мора 2021: V. L. Mora, *La escritura a la intemperie*, León: Universidad de León.

Ниче 2016: Ф. Ниче, *Генеалогичка морала*, Београд: Дерета.

Поповић 2007: Т. Поповић, *Речник књижевних термина*, Београд: Логос Арт, 265.

Саум-Паскуал 2017: A. Saum-Pascual, Teaching Electronic Literature as Digital Humanities: A Proposal, *Digital Humanities Quarterly*, Vol. 11, No. 3. <<https://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/11/3/000314/000314.html>>. 21.11.2024.

Сикорико 2009: D. Ciccorico, Borges, Technology and the Same Infinite Substance as the Night, in: S. Herbrechter, I. Callus (Eds.), *Cy-Borges. Memories of the Posthuman in the Work of Jorge Luis Borges*, Lewisburg: Bucknell University Press, 73–87.

Симановски 2013: Р. Симановски, Дигитална књижевност, Хипертекст, у: Х. ван ден Берг, В. Фендерс (уред.), *Лексикон авангаре*, Београд: Службени гласник, 84–85, 125.

Фуко 1983: М. Фуко, Шта је аутор?, у: З. Константиновић (уред.), *Теоријска истраживања 2. Механизми теоријске комуникације*, Београд: Институт за књижевност и уметност, Рад, 32–45.

Хејлс 1999: K. Hayles, *How we became posthuman*, Chicago: Chicago University Press.

Хејлсова 2007: K. Hayles, *Electronic literature: What it is?*. <<https://eliterature.org/pad/elp.html>>. 10.10.2024.

Хербрехтер, Калус 2009: S. Herbrechter, I. Callus, Introduction: Did someone Say: “Cy-Borges”?, in: S. Herbrechter, I. Callus (Eds.), *Cy-Borges. Memories of the Posthuman in the Work of Jorge Luis Borges*, Lewisburg: Bucknell University Press, 15–38.

Jelica A. Veljović / DIGITAL LITERATURE AND ITS (LATINAMERICAN) PRECURSORS

Summary / This paper deals with new literary phenomenon which have emerged from the context of the posthuman age, due to the expansion of the technological and informational coding in culture and human creativity in whole. First of all, the paper will present an overview of the concept of digital or electronic literature, her relation to the society of the 3rd and the 4th Industrial Revolution, as well as with the scholarship and academic discourses that tend to introduce it to the framework of literary theory and define it as such. Accessing the framework of the digital literature, the paper will bring out the most referential and common characteristic of the same, so as to make the associations with the literary work and poetics of two representers of the Latin-American fantastic realism – Jorge Luis Borges and Julio Cortázar. These associations will be established thanks to the concepts as hypertext and interactive reader, that both authors rely on, and that present the digital literature's main characteristics. In that way it will be indicated to the possibilities of the new readings of their works as of precursors of the digital literature. Although the digital literature is

bound to the age they couldn't live of testify, their literature surely makes its foundations as palimpsest or literary substrate of a kind.

Keywords: digital/electronic literature, fantastic realism, hypertext, interaction, non-linear narrative, network, posthuman, literary precursors

Примљен: 30. јануара 2025.

Прихваћен за штампу фебруара 2025.