

Тијана ПАРЕЗАНОВИЋ

tijanaparezanovic@gmail.com

## САЖИВЉАВАЊЕ СА НЕ-ЉУДСКИМ У САВРЕМЕНОЈ ДИГИТАЛНОЈ КЊИЖЕВНОСТИ

Алфа БК универзитет  
Факултет за стране језике

**Апстракт:** Животна средина и однос између људског и не-људског честа је тема у радовима који се последњих година налазе у конкуренцији за Награду за писање у новим медијима. Међу њима можемо издвојити лауреаткиње за 2016. годину, чувену канадско-британску уметницу Џеј Ар Карпентер (која се у готово свим делима бави хидросфером), и, за 2022. годину, младу америчку уметницу Еверест Пипкин. Користећи њихове победничке радове као илустрацију (Карпентер, *Скуйљање об-лака*; Пипкин, *Анонимна живописиња*) и ослањајући се на сродност између материјалне и афективне екокритике, размотрићемо следеће истраживачко питање: Како дигитална књижевност, кроз специфичне видове наративне материјализације и имерзивност која јој је својствена, пружа погодну платформу за разматрање и потенцијални развој наративне емпатије? Књижевност рођена као дигитална поседује разноврснија наративна средства за „отелотворење“ тема којима се бави, а самим тим и могућност да читаоце чвршће повеже са њима. У контексту поменутих дела нагласак је на уосећавању или саживљавању читаоца са не-људским ентитетима животне средине, превасходно животињама. Читалац се смешта у позицију животиње, виртуелну интеракцију са животном средином, или виртуелну шетњу кроз пределе природе, помоћу литерарних аспеката дигиталних наратива, као што су паратекст, онеобичавање, или начин приповедања. Указујући на рањивост, несталност и (не)одрживост како животне средине и живих бића, тако и технологије, оба дела учвршћују значај фиктивних наратива и за материјалне аспекте окружења и за афективни однос човека према њему.

**Кључне речи:** дигитална књижевност, животна средина, наративна емпатија, Еверест Пипкин, Џеј Ар Карпентер, паратекст, онеобичавање, животиње

### Дигитални контекст

Појмом „дигитална књижевност“ у овом тексту обухватамо значење енглеског термина *electronic literature*. Дословнији превод термина као „електронска књижевност“ потенцијално би произвео двосмислености јер би се могао односити и на традиционална књижевна дела доступна у различитим електронским форматима или онлајн. Према основној дефиницији дигиталне књижевности, она обухвата „како дела изведена у дигиталним медијима, тако и дела

настала на рачунару, а објављена у штампаном облику“, која садрже „значајан књижевни аспект који користи предности што их пружају могућности и контексти самосталног или умреженог рачунара“ (Hayles 2008: 3). Продукција дигиталне књижевности је од почетка 21. века изузетно богата, чему вероватно доприноси и жанровско колебање, односно чињеница да се под дигиталном књижевношћу често подразумевају и видео-игре, посебно оне у којима је наративни аспект израженији од лудичких елемената (Букач 2025: 78–88), али и наративни уметнички радови израђени у новим медијима.<sup>1</sup> Упркос обимној продукцији, примећују се тежње ка институционализацији дигиталне књижевности, па и успостављању извесног канона. Говорећи о значају замишљања заједнице за изградњу националних идентитета током 19. века, Бенедикт Андерсон је истакао културне праксе помоћу којих се заједнице могу замислити. То су, између осталог: читање штампе као романескне (наративне) форме, која на простору странице обједињује приче из различитих места, док само читање у људима ствара свест о томе да исту радњу у истом тренутку обавља још много људи (Anderson 2006: 35); искуство путовања, које подстиче осећај заједништва кроз сусрете са људима „из места и породица за које [путник] једва да је чуо и које никада неће видети“ (Anderson 2006: 55–56); оснивање музеја као репозиторијума највреднијих културних артефаката, при чему се и антологије могу сматрати неком врстом музеја посвећених књижевној речи.

Садашњи век се у много чему разликује од деветнаестог, али дигитални контекст пружа могућност рекреације ових пракси: готово ритуално читање страница на мрежи или на друштвеним мрежама, уза свест да то истовремено раде бројни непознати људи, путовање кроз виртуелне пределе испуњене аватарима, па и приступ базама са мноштвом одабраних и категоризованих података. Ако су у ранијим вековима ове праксе доприносиле конструисању националних заједница, па сходно томе и националних књижевности, у савременом свету оне стварају наднационалне колективе и књижевности – а један вид таквог наднационалног књижевног стваралаштва свакако би била дигитална књижевност.

1 На нејасне границе између жанрова указује и Нарцис Сарачевић постављајући питање „колико ће [се] заправо хипертекстуална дјела одмакнути од подручја књижевности у нешто хибридно, а у појединим случајевима приближити другим подручјима као што су визуелне умјетности или видеоигре“ (Saračević 2017: 26). Сарачевић користи појам „интернет-књижевности“ да означи књижевна дела „која изворно настају на интернету, или која је могуће читати једино у интерактивном и онлине окружењу“, а међу којима издваја дигиталну/електронску књижевност, хипертекстуалну књижевност и блог (Saračević 2017: 10). Његов концепт интернет-књижевности шири је од концепта дигиталне књижевности, иако се бројна дигитална књижевна дела заснивају на могућностима хипертекста. У домаћем контексту, о неким делима дигиталне књижевности (али и хипертексту као принципу књижевног стваралаштва), надахнуто и промишљено пише Владислава Гордић Петковић још 2004, у књизи *Виртуелна књижевност*.

Како се, прецизније, манифестују покушаји канонизације и институционализације дигиталне књижевности? Организација Electronic Literature Organization / ELO (ЕЛО) основана је 1999. године, и од тада је објавила 4 велика тома, односно збирке дигиталних књижевних дела (доступне на страници <https://collection.eliterature.org/>), извршивши на тај начин антологизацију, односно створивши дигиталну базу која подсећа на музеј савремене дигиталне књижевности. Издање из 2006. године садржи 60 дела, издање из 2011. године броји их 62, а издање из 2016. године 72, док најновије издање из 2022. године има готово дупло више од претходног – чак 131 дело. У сарадњи са Британском библиотеком и Борнмут универзитетом, Организација ЕЛО од 2023. организује такозвану „неконференцију“ (енгл. *unconference*) о дигиталној књижевности, догађај којим управљају сами учесници а који је заснован на групним дискусијама и размени мишљења. Догађај евоцира идеју путовања, макар и виртуелног, током којег се чланови заједнице – у овом случају заједнице читалаца и стваралаца дигиталне књижевности – сусрећу и упознају. Сама Организација додељује неколико награда на годишњем нивоу, а Борнмут универзитет је, такође 2010, успоставио међународну Награду за писање у новим медијима (енгл. *New Media Writing Prize*). Дела добитника у неколико категорија (студентски радови, документарни радови, друштвено ангажовани радови, главна награда) архивирају се у Британској библиотеци, што изнова указује на музејско-архивистичку праксу, која одражава тежњу ка формализацији овог вида књижевне продукције.

Од досадашњих 15 добитника главне награде за писање у новим медијима, њих пет је награђено за дела која садрже изражен фокус на питања животне средине. То су прво награђено дело *Скривени делови* Кристин Вилкс (Christine Wilks, *Underbelly*, 2010), затим *Прозор* Катрин Норман из 2012. године (Katharine Norman, *Window*), *Скупиљање облака* Џеј Ар Карпентер из 2016. године (J. R. Carpenter, *The Gathering Cloud*), *Исјовесџ картографа* Џејмса Атлија из 2017. године (James Attlee, *The Cartographer's Confession*) и *Анонимна животиња* Еверест Пипкин из 2022. године (Everest Pipkin, *Anonymous Animal*).<sup>2</sup>

Питања животне средине и односа човека са окружењем честа су у делима дигиталне књижевности. Осим ових добитника главне награде, можемо навести и неколико примера међу делима која су (у свим категоријама) ушла у ужи избор за доделу награде у 2024. години. Ту су још једно дело Џеј Ар Карпентер, звучни пејзаж *Осјрво звука* (*An Island of Sound*), *Agentia* Ричарда Картера (Richard Carter),

2 Иако међу добитницима има стваралаца из Француске, Белорусије, Норвешке и Грчке, наведена дела фокусирана на животну средину израдили су искључиво аутори са енглеског говорног подручја, махом из Велике Британије, али и из Канаде (Џеј Ар Карпентер) и Сједињених Америчких Држава (Еверест Пипкин).

као и дело локативне фикције *Осамдесет хиљада корака* Кристал Чан (*Eighty Thousand Steps*, Crystal Chan), израђено, попут поменутог *Исјовесити картографа*, у виду апликације за телефон.<sup>3</sup>

Предмет овог текста су два од наведених пет награђених дела: *Скуйљање облака* Џеј Ар Карпентер и *Анонимна живописиња* Еверест Пипкин. Основно питање које се истраживањем поставља јесте питање потенцијала дигиталне књижевности да подстакне читалачку емпатију са не-људским ентитетима животне средине: биљкама, животињама, минералним светом, климом, екосистемима, итд. Имајући у виду основну карактеристику дела дигиталне књижевности, рачунарски омогућен упечатљив књижевни аспект, истраживање има за циљ да у оба дела идентификује и опише тај аспект, односно дигитално посредоване литерарне или наративне карактеристике које могу утицати на развој наративне емпатије са не-људским елементима света који читаоца окружује.

### Материјално и афективно

Џеј Ар Карпентер је призната дигитална уметница, књижевница и научница са обимним корпусом, у којем преовлађују генеративни и локативни радови,<sup>4</sup> а која се углавном бави различитим аспектима животне средине, посебно хидросфером. Као примере њених дела која одговарају овим опису можемо навести *Задовољство обале: Хидрографски роман* (*The Pleasure of the Coast: A Hydrographic Novel*, 2019), *Ово је слика ветра* (*This Is a Picture of Wind*, 2018), *...а њог осјерва мислим на њасусе...* (*...and by Islands I Mean Paragraphs...*, 2013), *Белешке о њушовању сове и девојчице* (*Notes on the Voyage of Owl and Girl*, 2013), *Уз морски жал* (*Along the Briny Beach*, 2012), и друга. Целокупно стваралаштво Џеј Ар Карпентер доступно је на њеном сајту: <https://www.luckysoar.com/>.

Еверест Пипкин је једнако плодна илустраторка, дигитална уметница, едукаторка, креаторка игара. Њени радови доступни су на сајту: [everest-pipkin.com](http://everest-pipkin.com), а међу њима се, као пројекти са литерарним аспектима и израженом свешћу о окружењу издвајају: *берем смокве* у

3 Сва наведена дела доступна су на мрежним страницама Награде за писање у новим медијима: <https://newmediawritingprize.co.uk/>. Осим животне средине, у делима која се налазе у избору за награду често се јављају и теме психолошких стања и исповести, референце на актуелна друштвена дешавања, али и елементи страве и ужаса.

4 Локативна дигитална књижевност обухвата дела у којима је наратив условљен физичким простором, „било на мапама, на прилагодљивим мапама попут Гуглове, или, што је уобичајеније, у самом физичком свету“ (Hight 2021: 297). Генеративна дигитална књижевност обухвата дела у којима се текст производи аутоматски, на основу унапред задатих параметара; за разлику од хипертекстуалне дигиталне књижевности, у којој је нагласак на рецепцији дела, у генеративној књижевности наглашава се његова производња (Vajohr 2020: 9).

*башии док мој свети изјега Себе (picking figs in the garden while my world eats Itself, 2015), переводи облака (cloud translations, 2015), никад нисам убрала заштићени цвети (i've never picked a protected flower, 2018).*

С обзиром на то да је животна средина честа тема не само код овде анализираних ауторки, досадашња екокритичка тумачења указују на могућност дигиталне књижевности да посредством технологије обликује људско виђење и разумевање света (Silva Pereira 2020). Једно од најважнијих етичких питања у књижевности уопште јесте однос између људског и не-људског. Као и други феномени културе, књижевност, како традиционална тако и дигитална, чини део шире еколошке имагинације и може стимулисати читаоце да препознају надолазеће кризе, а може и развијати људско саосећање са другим врстама (Lahtinen, Löytty 2024).

На однос емоција (саосећања) и физичке средине (не-људске врсте) упућује нас публикација *Афективна екокритика (Affective Ecocriticism)* из 2018. године. Битна теза приређивача Кајла Бладоуа и Џенифер Ладино јесте управо сродност афективног и материјалног приступа уопштено (емоције и средина), а посебно у области екокритике. Ова сродност огледа се најпре у когнитивној вредности материјалног. Истраживање материјалног у оквирима екокритике наглашава дејственост и експресивност не-људских елемената, и њихову улогу у обликовању наратива. Свет обухвата више од људских ентитета, а ти бројни појавни облици не-људског представљају материјалне трагове, попут опипљивих чворова у некој „великој мрежи дејствености, који се могу 'читати' и тумачити као формативни за наративе“ (Iovino, Oppermann 2014: 1). Облици не-људског на тај начин чине и сам свет читљивим попут наратива. Затим, и материјални и афективни приступ екокритици јесу реакција на постструктурализам и његово проучавање дискурса и идеологије (Bladow, Ladino 2018: 4); постструктуралистички приступи су, узгред, најчесталији и када је у питању проучавање дигиталне књижевности.

За разлику од постструктурализма, који проучава дискурс и значење, материјални и афективни приступи окренути су предметима: емоцијама, односно природи, који се морају схватити као истовремено идеолошки и материјални (Bladow, Ladino 2018: 4). И материјални и афективни приступи, осим тога, пажњу изнова усмеравају на оне концепте који су у оквирима бинарне конструкције стварности били потиснути: на концепт емоција (потиснут у корист рационалног), односно природе (потиснуте у корист индустрије). Најзад, афективност се бави динамичким интеракцијама између тела и унутар тела, док материјалност наглашава отелотворење као један њен вид.

Дигитална књижевност представља област у којој и динамичка интеракција и отелотворење посебно долазе до изражаја. Она је по

дефиницији интерактивна и имерзивна: најпре интерактивна, „јер логика дигиталних прича управо почива на томе да се нешто мора кликнути, направити, допустити, активирати на уређају на којем се прича чита“ (Букач 2025: 39), а затим имерзивна, јер тек након ове почетне интеракције читалац може уронити у причу. Имерзивност „означава разину у којој играч урања у виртуални свијет“, „осјећајући се психолошки, емоционално и/или физички присутним унутар њега“ (Букач 2025: 29); она „подразумева смештање читаоца у виртуелни контекст који је сличан стварном, другим речима, његово урањање у свет фикције“ (Parezanović 2021: 144). Чињеница да се дигитална књижевност ослања на различите медије, попут статичних и покретних слика или звука, који пружају могућност пластичнијег приказивања тема којима се дело бави, вероватно чини отелотворење тих тема и виртуелног света лакшим него у случају традиционалне књижевности. Почетна интеракција са уређајем и потоње урањање у свет приче тако производе и други вид интеракције: стварање и развијање односа читаоца с елементима и ентитетима датог (отелотвореног) виртуелног света.

Чини се, на основу реченог, да дигитална књижевност пружа погодну платформу за испитивање са становишта комбинованог материјалног и афективног приступа, отелотворења и односа између тела. Како је животна средина њена честа тема, па и окосница дела *Скуйљање облака* и *Анонимна живоџиња*, у наставку овог текста испитују се технолошки посредована отелотворења примарно материјалних облика не-људског у животној средини, а затим и читалачки однос са њима, који се успоставља физичким радњама усмереним ка рачунару или телефону, а развија афективно. Тај афективни развој посматра се кроз перспективу појма наративне емпатије.

## Наративна емпатија

Наративна емпатија подразумева дељење осећања и преузимање туђе или нове перспективе кроз читање, посматрање, слушање или замишљање наратива о другом (Keen 2013). Објашњавајући основне поставке овог појма, и описујући истраживања која су спроведена на тему наративне емпатије, Сузан Кин издваја „висок ниво сликовитости, која подстиче менталну симулацију и имерзију“ као једну од кључних карактеристика текстова који код читалаца, по њиховим сведочењима, изазивају осећај да су из стварног пренети у наративни свет (Keen 2013). Други аутори емпатију недвосмислено повезују с имерзијом (Miall 2009: 240–244), што наводи на помисао да дела дигиталне књижевности, која се на имерзивности заснивају, могу бити посебно подобна за постизање наративне емпатије код читалаца. Томе доприноси и сликовитост: док се у традиционал-

ној књижевности она постиже речима, те помоћу материјалности језика можемо осетити и произвести окружење (Silva Pereira 2020), дигитална књижевност нуди саме слике као допуну речима, што може повећати привид материјалности наративног света.

Као још једну карактеристику текста, кључну за подстицање наративне емпатије, Сузан Кин наводи паратекст, који дефинише као ону карактеристику „на основу које читалац схвата да је текст фиктиван“ (Keen 2007: 98). Паратекст се у класичној наратологији односи на допунске елементе који су повезани са главним текстом – било да се ради о књизи, филму, или игри, али истовремено и јасно одвојени од њега. Ти пропратни материјали могу бити ауторски коментари, посвете, белешке, прикази и други записи, чији аутори не морају нужно бити аутори примарног текста. С обзиром на то да указују на фиктивну природу текста, паратекстуални елементи „повећавају могућност дела да призове осећања, тако што читаоце ослобађају стварносветовне обавезе дејствовања док су укључени у стварање фиктивног света“ (Keen 2007: 176).

Развој дигиталне књижевности доводи до редефинисања појма паратекста. Најчешће се као паратекст посматрају ауторски коментари који експлицитно објашњавају намеру аутора, али то могу бити и подаци, визуелни или вербални, који се без пристанка аутора прикупљају око текста, попут резултата претраживача, као и други медији укључени у текст, који, попут слика, звука, или интерфејса, тај текст уоквирују, окружују или представљају (Van Dijk 2014: 25). Паратекстуални елементи, уз помоћ других показатеља наративне емпатије, попут онеобичавања или наративне ситуације, у *Скуиљање облака* и *Анонимној живојини* позивају на саживљавање са не-људским, које је у овим делима представљено превасходно кроз слике животиња.

### Необичне животиње

*Скуиљање облака* бави се еколошким утицајем облака у рачунарству, односно складиштењем података у облаку, тако што „скреће пажњу на материјалност облака на небу“ (Carpenter 2016). Ово су речи из паратекста, уводне речи Џеј Ар Карпентер. Ауторка пружа следеће образложење као мотивацију за настанак дела: и облаци на небу и облак у рачунарству посматрају се као бесконачни, неисцрпни ресурси, истовремено огромни и нематеријални – што ниједан од ова два облака заправо није. Како наводи и Силва Переира у студији која са становишта екокритике испитује дигиталну уметност, „[и]ако је у јавној имагинацији широко распрострањена, идеја о 'облаку' као неутралном и једноставном складишту онлајн података далеко је од еколошке прихватљивости“ (Silva Pereira 2020).

У *Скуйљању облака* ауторка преузима онлајн текстове о медијима и животној средини, и од њих прави хипертекстуални (и интертекстуални) једанаестерац. Стихови су окружени анимацијама сачињеним од слика из јавно доступних база података. Како ауторка даље наводи у уводном тексту:

Когнитивна дисонанца између културне фантазије о складиштењу у облаку [одн. његовој бесконачности] и чврстих чињеница о утицају облака на животну средину премошћава се делом кроз непрестано позивање на животиње: Један кумулус је тежак као стотину слонова. Кроз облак од каблова плива риболик УСБ. Четири милиона слика слатких маца подели се на дневном нивоу (Carpenter 2016).

Прва страница *Скуйљања облака* приказује кумулусе. Са леве стране странице приказани су стихови у једанаестерцу, који описују ове облаке, а хиперлинкови у њима воде до једноставног објашњења рачунарског облака и податка о његовој материјалности: облак је само нечији рачунар, а на рачунарима се годишње складишти 1,8 трилиона података који су физичке природе. Испред слике облака почињу да се појављују контуре слонова, њих десет, затим математичка операција „пута десет“, док на крају облаке у потпуности не прекрије слика великог слона. Он се кроз сликовитост дела, омогућену анимацијом, материјализује током читања,<sup>5</sup> и истовремено отелотворује податак да природни облак има тежину, односно материјалну појавност (пола грама воде по кубном метру), као што је има и рачунарски облак.

Како је претходно наведено, анимација и слика слона, као и уводни текст, могу се посматрати као паратекст, те самим тим повећати могућност наративне емпатије код читалаца. Информације о величини података на рачунарима, као и тежини облака на небу, које су изнете на хиперлинковима на првој страници, могу деловати апстрактно и тешко појмљиво, али њихова трансформација у слику слона, чија је величина већини позната, пружа читаоцима нову перспективу. Потенцијално усвајање те перспективе може довести до емпатије – али не до саживљавања са слоном, већ до схватања еколошких проблема помоћу наратива о слону.

Животиње приказане у *Скуйљању облака* најпре су онеобичајене, те тако и слона посматрамо као приказ тежине рачунарског облака. Али приказивање слона испред слике облачног неба евоцира и на посматрање облака, што је вероватно сваки читалац некада радио. Посматрање облака је вежба из онеобичавања, а њена употреба у овом делу служи управо за то да у једном новом контексту – ди-

5 У смислу материјалности која се постиже дигиталним књижевним делом, критичари су радове Џеј Ар Карпентер поредили са конкретном поезијом, која, између осталог, и графичком формом представља слику или тему о којој говори (Adamczewski 2023).

гиталном, али и еколошком – читаоца постави у ситуацију која му је позната, како би тај нови контекст могао боље да разуме. Иако наизглед неспојиво са емпатијом, онеобичавање је, по мишљењу извесног броја аутора, сапутник емпатије (Keen 2007: 87), превасходно због тога што успорава ритам читања и наводи на дубље промишљање и разумевање прочитаног.

Након кумулуса на првој страници, друга страница приказује вечерње стратусе који се навлаче на небо изнад руралног, пасторалног пејзажа. Слика се убрзо мења тако што се по њој појављују и нестају отисци мачијих шапа, а небо прекрива анатомска слика мачијег скелета. Паратекст се и овде јавља у виду илустрације скелета и анимације шапа, које притом алудирају и на хиперлинк „угљеничне отиске“, уграђен у текст са десне стране:

Магла се спушта на слатке фотке мачијих шапица. Четири милиона слика мачака подели се сваког дана. #lolcats остављају угљеничне отиске по целом Облаку (Carpenter 2016).

Текст који се материјализује кликом на хиперлинк „угљеничне отиске“ обавештава нас како највећи гиганти 21. века, Епл, Мајкрософт и Амазон, рачунарске облаке нападају помоћу деветнаестовековне технике сагоревања угља.

Као што је случај са слоном на првој страници, на другој су онеобичајене мачке. Хиперлинк „мачијих шапица“ из изнад наведеног текста отвара петнаестак фотографија мачака, и тако читаоце смешта у познату ситуацију јер је врло могуће да сваког дана они на мрежи заиста виде толико слика мачака. У новом контексту, то више нису симпатичне слике животињица, већ упозорења на опасност по животну средину. Читаоци се ни овде не саживљавају са мачкама већ кроз наратив о њима прихватају нову перспективу о своме окружењу.

Наредне странице прате задати образац. Уз слике кумулусних и цирокумулусних облака, на трећој, зелене, плаве и жуте лампице на непрегледним нивовима сервера који чувају прилоге послате путем електронске поште – „пет хиљада четиристо седамдесет пет залазака сунца заувек похрањених у обличјима Облака“ (Carpenter 2016) – доводе се у везу са бубама исте боје. Четврта страница указује на флуидност облака, у оба смисла речи:

Дигитални облак активно брише сопствену историчност; као његов имењак, и он себе конструише кроз чисту флукуацију (Carpenter 2016).

Флуидност се графички материјализује анимацијом са кабловима уплетеним тако да на први поглед личе на реку, коју препливава УСБ у облику рибе. Онеобичавање је поново присутно у сликама животиња, са циљем да их повеже са дигиталним техно-

логијама и истовремено укаже на њихов утицај на животну средину – што је читаоцима представљено помоћу паратекстуалних анимација. Последња страница, закључно, учвршћује везу између два концепта облака: хиперлинк „ширење“ објашњава како се „услед сложене еволуције структура облака доживљава готово као живи организам“, а поставља се и питање: „Када је рачунарство постало лично?“ (Carpenter 2016). Управо то питање учвршћује потенцијале постизања наративне емпатије кроз дати текст. Уколико се технологија може повезати са не-људским у природи, животињама или облацима, може се повезати и са људским, јер су у њу учитане људске жудње и страхови, у виду мноштва података које јој поверавамо. А као што наратив *Скуиљања облака* нуди нов поглед на жива бића око нас, исто тако осветљава и аспект технологије који се често занемарује – наиме, њен штетни утицај по животну средину.

### Непознате животиње

Дело *Анонимна животиња* Еверест Пипкин је петнаестоминутна дигитална поема која се на екрану приказује тачно на сат времена. Током интервала од 45 минута, који следи, на екрану су све време присутне илустрације животиња које се претапају једна у другу, пружајући привид да се животиње трансформишу из пса у мајмуна, па у вука, лисицу, другог пса, птице, рибе, чак и једнорога. Другим речима, свака наредна животиња ставља се у позицију претходне. Смењивање стварних, изумрлих и митских животиња у овој (паратекстуалној) графичкој анимацији ствара илузију њихове истоветности, чиме се потенцијално наглашава сличност или сродност између ових бића. Током четрдесетпетоминутног интервала на екрану тече и одбројавање до наредног читања песме, у минутима и секундама, уз додатни кратак паратекст у виду ауторског коментара: „јавите драгој особи да ћете се наћи овде за ... минута и ... секунди“ (Pipkin 2022). Иако би се могло претпоставити да лутања мрежом подразумевају усамљеност, паратекст на овај начин успоставља потребу за контактом и блискошћу, заједничком перспективом читалаца, и стављањем у исту позицију са другим, кроз знање да други у истом тренутку посматра и чита исте ствари као и ми. Поменута сродност између свих илустрованих животиња, извесна есенција која им је заједничка, истовремено се представља и као људска, што читалац схвата кад му се на пун сат, на почетку песме, приповедачки глас обрати лично, са „Добро дошла, животињо“. Приповедачки глас у овом случају готово аутоматски идентификујемо са ауторским, можда због тога што су речи из паратекста, током интервала, и речи које чине поему исписане истим фонтом, на истом делу екрана – тј. посредоване су на исти

дигитални начин. Читалац се, дакле, након уводних речи поеме не усмерава само на потребу за контактом са другим људима, већ и на увиђање чињенице да и са животињама, не-људским ентитетима, има нешто заједничко.

Паратекст није једини елемент текста који Сузан Кин повезује са могућностима наративне емпатије. Она као важну „формалну одлику најчешће повезивану са емпатијом“ издваја „оно што нараторологи називају *наративном ситуацијом*“, односно „природу посредовања између аутора и читаоца, укључујући лице у ком се приповеда, имплицитну локацију приповедача, однос између приповедача и ликова, као и унутрашње или спољашње погледе на ликове, укључујући у неким случајевима и стил представљања свести ликова“ (Keen 2007: 93).

Наративна ситуација у *Анонимној животињи* специфична је у погледу лица: приповедање се, наиме, користи другим лицем, које је у традиционалној штампаној књижевности ретка појава, док је у дигиталној релативно честа, „уз употребу садашњег времена и императива“ (Parezanović, Stojanović 2025: 195). Друго лице у приповедању ствара посебан однос између приповедача и читаоца, који је понекад потребно одгонетнути. Може се радити о класичном нараторолошком прерушавању приповедачког „ја“ у „ти“, односно приповедач може говорити сам о себи у другом лицу (Bal 2017: 21–23). С друге стране, посебно у интерактивној књижевности, „ти“ се односи на читаоца, и њиме се издају упутства, или се у хипертекстуалној књижевности користи као „начин скретања пажње на читаочеву по много чему јединствену функцију у тексту, и управљања њоме“ (Bell, Ensslin 2011: 313). У *Анонимној животињи*, помоћу другог лица успостављају се везе, најпре између приповедачице/ауторке и читаоца, а затим између читаоца и представљених животиња. Читалац у овој интерактивној поеми учествује тако што курсор помера према приповедачким упутствима, и когнитивно се у поему укључује тако што размишља о питањима која му приповедачки глас поставља. Размена је двострана: приповедачки глас у једном тренутку открива своју осећајност и рањивост кроз признање да не може бити истински сигуран у то да читалац прати његове речи. Искреност и откривање рањивости могу читаоцу помоћи да замисли људски лик иза наизглед безличног текста на екрану. На основу успостављене блискости с овим гласом, читалац даље развија блискост са животињама – јер га глас на то упућује. Након посматрања животиња, док чека на почетак поеме, речима „Добро дошла, животињо“ читалац се и сам трансформише у једну од њих, а приповедачки глас га додатно усмерава на контакт са (виртуелним) животињама, захтевајући од њега да курсором додирне леву па десну шапу на слици пса, или да прати линкове дате испод текста у виду и-фрејмова, који у највећем броју случајева приказују друге животиње (патке, ждралове), или

остале не-људске елементе окружења, попут мора или кретања ветра. Приповедач читаоца тиме води у заједничку шетњу кроз мрежу, коју пореди са шетњом кроз физички простор, а посматрање физичког света кроз прозор неке собе пореди са посматрањем кроз прозоре на рачунарском екрану. Овај приступ одражава, с једне стране, познато питање које се своди на то колико дигиталне технологије удаљавају човека од природне средине. Пипкин у *Анонимној живојини* разматра како је, са појавом интернета у 20. веку, „онлајн“ било радња, или стање, док је са развојем интернета у савременом свету „онлајн“ постало црта личности, зелена тачкица која је једини показатељ наше присутности. Стога, с друге стране, *Анонимна живојини* имплицитно поставља и ново питање: Како се човек може, посредством дигиталних технологија, вратити природној средини? Пипкин позива на „саприсутност на крају света“ (Pirkin 2022), односно у ери интернета.

Почетно идентификовање читаоца са животињом, и додиривање животиња на сликама, прераста до краја поеме у молбу ауторке да читалац „осети како [ту животињу] и она додирује“, односно да „осети присуство другог“ у просторима мреже. У завршном делу поеме унети и-фрејм приказује слику велике камене шаке, док се од читаоца тражи да је додирне, те да замисли како истовремено и приповедачица/ауторка то исто ради. Ако и сама ауторка, или приповедачки глас кроз који се обраћа, спроводи исте радње које тражи од читаоца, онда и себе идентификује као животињу, и тиме изједначава друго лице које је упућено читаоцу, са другим лицем које се користи да забашури њено приповедачко „ја“.

Као и у *Скуљњању облака*, животиње су и у *Анонимној живојини* онеобичајене. У делу Џеј Ар Карпентер онеобичавање се манифестује кроз њихово поређење са технологијом и, сходно томе, указивање на еколошке проблеме и изазове које технологија поставља пред живи свет. У делу Еверест Пипкин, још и пре почетка поеме, док се слике животиња стапају једна у другу, долази до њиховог онеобичавања: „[чим] животиња на слици постане препознатљива, њен облик се одмах мења“ (Parezanović, Stojanović 2025: 194). Ту се и примећује како онеобичавање прати емпатију у наративи: постајући необична, животиња постаје неко други, и заузима позицију неког другог. Онеобичавање животиња нас и овде води ка технологији, будући да су оне представљене кроз анимације, снимке и линкове, али не указује даље од тога – на чињеницу да технологија посредно штети животињама као делу живог света. У *Анонимној живојини*, онеобичавање животиња усмерава се ка човеку, као делу како дигиталног тако и природног света. Као још један пример може се навести део песме у којем приповедачица описује доживљај „једне споре вожње возом“, када је кроз прозор опазила „необичну мрачну масу“, за коју се испоставило да је чопор паса (Pirkin 2022).

Поема успоставља паралелу између ове нејасне масе и бројних непознатих корисника на мрежи, који можда истовремено читају *Анонимну животињу*, те указује на то да људско дејствовање не мора да се огледа у активном еколошком ангажовању, већ – можда пре тога – у разумевању не-људског које нас окружује, и саживљавању са њим.

### Разматрања и изазови

Нејасна маса из *Анонимне животиње*, која представља чопор паса и алудира на анонимне кориснике мреже, враћа нас на Андерсонов појам замишљене заједнице. На исти појам *Анонимна животиња* асоцира и кроз мотив шетње, односно путовања кроз различите пределе посредоване савременом технологијом, у којима читалац-животиња замишља сусрете са другима, непознатим а ипак сличним, било да су ти други – људи или животиње. Питање животне средине поставља се тако као кључно за заједницу читалаца и стваралаца дигиталне књижевности, а чињеница да је проблем њеног очувања и одрживости глобалан и свеобухватан, потврђује истовремено и наднационални карактер ове савремене заједнице.

Као рачунарски омогућени упечатљиви књижевни аспекти у *Анонимној животињи* и *Скуиљању облака* издвојили су се преваходно паратекст, затим онеобичавање и вид приповедања. Они су у ова два дела специфични по начину на који се дигитално посредују. Паратекст тако обухвата ауторске уводне напомене, чиме у извесној мери брише границу између нарације и ауторства, али и медијске елементе укључене у наратив. Онеобичавање је олакшано визуелним представљањем у виду илустрација и анимација, а приповедање у другом лицу, у делу Еверест Пипкин, карактеристично је управо за имерзивну дигиталну књижевност. Сви ови аспекти су истовремено носиоци потенцијала за постизање наративне емпатије код читалаца, а сви су такође везани за не-људске ентитете у животной средини. Друго лице у *Анонимној животињи* читаоца изједначава са животињом; онеобичавање у истом делу остварује исти ефекат једнакости или заједништва између разноврсних живих бића, док у *Скуиљању облака* директније скреће пажњу на размере еколошких проблема; паратекст је у оба дела фокусиран на слике животиња и ауторска објашњења везана за свест о живим бићима (Пипкин) и животной средини (Карпентер). Оба дела нам, кроз дигитални наратив и виртуелни приказ света, скрећу пажњу на реални, физички свет око нас, и позивају на саживљавање или уосећавање (емпатију) са не-људским – као први корак ка будућем очувању тога света. Саживљавање са не-људским, са којим свет делимо, поставља се тако у овим делима као основ еколошке етике.

Посебан изазов који поставља тема животне средине у дигиталним делима јесте реални утицај дигиталне књижевности на физички свет. Ако се осврнемо поново на делове *Скуйљања облака* у којима Џеј Ар Карпентер указује на деветнаестовековну технологију по којој се спроводи складиштење дигиталних података, можемо се запитати колико и само њено дело, са инкорпорираним фотографијама мачака и залазака сунца, утиче на деградацију физичког света који нас окружује. То је, међутим, питање које се поставља и у контексту традиционалне књижевности и издавачке индустрије, као и поводом бројних пракси и ритуала које човек свакодневно обавља. Уколико књижевне теме могу остварити позитиван утицај на људску свест и окружење, на изазову вреди порадити кроз изналажење одрживих начина производње.

На неки начин, и *Анонимна животиња* и *Скуйљање облака* алудирају на овај проблем тиме што указују на сопствену несталност и рањивост наратива. Еверест Пипкин у једном делу поеме говори читаоцу како линк на који га поема усмерава можда већ није функционалан, и како ће у неком тренутку, један по један, бројни подаци чувани у облацима нестати – могли бисмо их по томе поредити са изумрлим животињским врстама. Џеј Ар Карпентер указује на променљивост облака на небу као одраз несталности и непоузданости рачунарских облака. Указујући на рањивост природног света, оба дела метафикцијски донекле указују на несталност дигиталног света у којем обитавају, и нестабилност технологије, на коју се човек већ превише ослања.

Још један изазов вредан помена не тиче се материјалне појавности природног окружења, већ афективне вредности саживљавања са не-људским кроз фиктивне наративе. Ако се вратимо на тумачење значаја паратекста за емпатију, које пружа Сузан Кин, можемо се запитати колико су емотивни доживљаји проистекли из фикције стварни, односно да ли уосећавање и саживљавање подстакнуто наративом остаје у том наративу и заробљено, без даљег утицаја на људска понашања и дела. Упутно би било ово питање обрадити кроз емпиријско истраживање читалачког искуства, али истовремено и системски радити на подизању свести о значају књижевности као покретачке силе помоћу које читаоци могу утицати и на стварни свет у целости, па и на средину у којој живе.

### Извори

Carpenter, J. R. *The Gathering Cloud*, 2016. <<https://luckysoap.com/thegatheringcloud/>> 21. 1. 2026.

Pipkin, Everest. *Anonymous Animal*, 2022. <<https://anonymous-animal.neocities.org/>> 21. 1. 2026.

Литература

- Adamczewski, Tymon. "(Im)Material Geographies: From Poetics of Terraforming to Earth Scripts". *Anglica: An International Journal of English Studies*, 32.3 (2023): 87–102.
- Anderson, Benedict. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. London – New York: Verso, 2006.
- Bal, Mieke. *Narratology: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto / Buffalo / London: University of Toronto Press, 2017.
- Bajohr, Hannes. "Algorithmic Empathy: On Two Paradigms of Digital Generative Literature and the Need for a Critique of AI Works". *Media Culture and Cultural Techniques Working Papers*, 4 (2020). DOI: 10.5451/unibas-ep79106.
- Bell, Alice and Astrid Ensslin. "I know what it was. You know what it was: Second-Person Narration in Hypertext Fiction". *Narrative*, 19.3 (2011): 311–329.
- Bladow, Kyle and Jennifer Ladino (Eds.). *Affective Ecocriticism: Emotion, Embodiment, Environment*. Lincoln, NE: University of Nebraska Press, 2018.
- Bukač, Zlatko. *Digitalna književnost i videoigre*. Zagreb: AGM, 2025.
- Gordić Petković, Vladislava. *Virtuelna književnost*. Beograd: Zavod za udžbenike i nastavna sredstva, 2004.
- Hayles, N. K. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 2008.
- Hight, Jeremy. "Locative Narrative". *Electronic Literature as Digital Humanities: Contexts, Forms, & Practices*. Eds. Dene Grigar and James O'Sullivan. New York: Bloomsbury Academic, 2021. 295–303.
- Iovino, Serenella and Serpil Oppermann (Eds.). *Material Ecocriticism*. Bloomington, IN: Indiana University Press, 2014.
- Keen, Suzanne. "Narrative Empathy". *The Living Handbook of Narratology*. Eds. Peter Hühn et al. Hamburg: Hamburg University Press, 2013. <<https://www-archiv.fdm.uni-hamburg.de/lhn/node/42.html>> 21. 1. 2026.
- Keen, Suzanne. *Empathy and the Novel*. Oxford: Oxford University Press, 2007.
- Lahtinen, Toni and Olli Löytty. "On the Limits of Empirical Ecocriticism: Empathy on Non-Human Species and the Slow Violence of Climate Crisis". *Green Letters: Studies in Ecocriticism* 28.1–2 (2024): 77–90. <<https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/14688417.2024.2403416#d1e271>> 31. 3. 2026.
- Miall, David S. "Neuroaesthetics of Literary Reading". *Neuroaesthetics*. Eds. Martin Skov and Oshin Vartanian. Amityville, NY: Baywood Publishing, 2009. 233–247.
- Parezanović, Tijana. "Digitalna (meta)književnost". *Filološki vidici*, 1. Ur. Tijana Parezanović i Melina Nikolić. Beograd: Alfa BK Univerzitet, 2021. 143–155.
- Parezanović, Tijana and Milena Stojanović. "Aspects of Literariness in New Media Writing". *Belgrade English Language and Literature Studies*, 17 (2025): 187–201.

- Silva Pereira, Paulo. "Greening the Digital Muse: An Ecocritical Examination of Contemporary Digital Art and Literature". *Electronic Book Review*, 3 May 2020. DOI: 10.7273/v30n-1a73. <<https://electronicbookreview.com/publications/greening-the-digital-muse-an-ecocritical-examination-of-contemporary-digital-art-and-literature/>> 31. 1. 2026.
- Saračević, Narcis. *Internet-književnost: Književni tekstovi u hipermedijalnom sistemu*. Sarajevo: University Press, 2017.
- Van Dijk, Yra. "The Margins of Bookishness: Paratexts in Digital Literature". *Examining Paratextual Theory and Its Applications in Digital Culture*. Eds. Nadine Desrochers and Daniel Apollon. Hershey, PA: IGI Global Scientific Publishing, 2014. 24–45. DOI: 10.4018/978-1-4666-6002-1.ch002.

Tijana Parezanović

*Empathising with the Non-human in Contemporary Electronic Literature*

*Summary*

Electronic literature has proliferated in the last decades, to the extent that anthologies of electronic literary works are regularly published and awards given on a yearly basis, which testifies to the efforts at formalising and institutionalising this specific field of literature. Environment is a frequent topic in electronic literary works, and there have so far been several works awarded with the New Media Writing Prize that focus on the environment. This paper deals with two of them: J. R. Carpenter's *The Gathering Cloud* (2016) and Everest Pipkin's *Anonymous Animal* (2022). The paper explores how these two works provide a suitable platform for discussing narrative empathy, which is potentially manifested as readers' empathising with the non-human entities represented in the narratives, primarily animals.

The paper relies on the similarities between the material and affective approaches to environmental issues – embodiment and complementary relations between bodies – arguing for the benefits of approaching physical phenomena from an emotional point of view. Emotions can be experienced as narrative empathy based on texts' narrative features such as, among others, paratextual elements, defamiliarisation, or narrative person. The paper describes these features in *The Gathering Cloud* and *Anonymous Animal*, which, being digitally born, rely largely on the effects of interaction and immersion. Paratextual elements are featured in the form of author's commentaries as well as the accompanying non-verbal material. In the latter form, paratexts in *The Gathering Cloud* embody animals, which are in turn estranged with the purpose of indicating burning environmental issues related to the development of digital technologies. In *Anonymous Animal*, paratexts are focused on forming an emotional connection between the reader and illustrated animals, and subsequently between the reader and the author, whereas the animals are estranged with the purpose of bringing them closer to human beings. Additionally, *Anonymous Animal* uses the ambiguous second-person narration, which stresses the need for connecting and feeling with different living beings.

The paper reflects on two important questions. As regards the material approach to the environment, it discusses whether the practice of new media writing,

while enabling greater possibilities of the narrative embodying of the environment, might paradoxically be detrimental to that same environment. This question is also metafictionally dealt with in *The Gathering Cloud*. As regards the emotional approach, it discusses whether empathising with fictional elements of the environment, as is the case in *Anonymous Animal*, is sufficient in the contemporary context where environmental problems pose an imminent physical threat. Conclusively, environmental topics position electronic literature as a valid field of supranational literary production, urging us to consider and tackle the challenges posed by both environmental issues and digital art.

*Key words:* electronic literature, environment, narrative empathy, Everest Pipkin, J. R. Carpenter, paratext, defamiliarisation, non-human

Примљено: 15. 2. 2026.

Прихваћено: 2. 4. 2026.