

## **ИНТЕРАКТИВНОСТ У ЕЛЕКТРОНСКОЈ КЊИЖЕВНОСТИ**

Развој техника комуникације и њихово повезивање са информационим системима битно утичу на уметност и књижевност. Ново технолошко окружење посредује у стварању дела, потом у његовом емитовању / објављивању / излагању и најзад у пријему код читалаца / гледалаца / слушалаца. Естетске карактеристике уметничких дела значајно су измењене па правила класичних поетика више не могу да обухвате нове технолошке и естетске феномене које су промовисали употреба рачунара и коришћење Интернета: интерактивност и виртуелност.

Виртуелност у књижевности – у смислу другачије, емотивније или смисленије стварности – одувек је исходиште књижевног дела, облик у коме се оно отелотворује у читаоцу. Речима се призива чин који ће се догодити, сензибилитет текста подстиче емоције. У читаоцу се ствара коначан текст и – ако је дело успело – тек тада настаје права »прича«.

Електроника и наша бојазан од другачијег и Другог та питања стваралачког поступка и рецепције дела извукле су у први план и подариле им благослов посебне сфере или сабласт нове, вештачке стварности.

### **Магнетизам метафизичког додира**

Сензибилност и духовност читаоца до сада су остајале заробљене у његовој личности и »гетоизиране« са крајем текста. Интерактивност руши те препреке и кроз питања, коментаре, исказана мишљења или креативно учешће повезује сродне личности / текстове, а магнетизам тог »метафизичког додира« привлачи сличне или, по принципу контраста, другачије текстове. Интерактивни е-текст никада није завршен, у њему све постоји и све је могуће јер се увек може наставити. Текст тако постаје Ре-Актив Текст. Сензибилност и креативност личности више нису изоловане и заробљене. Оне, као и сам текст, стичу моћ.

Интерактивност је велика чежња књижевности још из старих времена. Многе велике књиге светске књижевности данас би назвали хипер-текстом – низови прича и поема, приповести, романа и хроника које се надовезују, преплићу, укрштају и даље рачвају: *Библија*, *Приче из 1001 ноћи*, *Декамерон*, *Кентенберијске приче*, *Дон Кихот*, романи Џон Дос Пасоса и Бориса Пилњака,

*Уликс, Хазарски речник*, а посебно Борхесова *Вавилонска библиотека и Пешчана књига* и Кортасарове *Школице* у којима није директно пронађен Интернет и рачунар, али су тако описане карактеристике Велике Мреже, односно основни принцип рада рачунара, да се може рећи да су их они »измислили«.

Том кругу претеча припадају и све теорије рецепције које су истраживале и објашњавале шта се догађа са текстом / сликом када се преломе кроз други сензибилитет, мисаони склоп и психички живот, све до чувене Бодлерове реченице: *Поезију једне слике треба да изграде гледаоци* и тврдње Марсела Дишана: *Управо гледаоци стварају слику*. Најзад, и не последња, једна од значајних претеча интерактивности је поетика и стваралаштво сигнализма.

### **Аура интелектуалне слободе**

Чувени руски филозоф Николај Берђајев пише 1914. године есеј са индикативним насловом “Крај Европе” у коме изричито предвиђа: “Европа ће престати да буде центар светске историје, једини носилац највише културе. Тежиште Западне Европе ће се вероватно пренети још даље на запад, у Америку...” и наставља:

“У религијском мишљењу је опште место постало схватање да машина убија дух, али је проницљивија та истина да машина убија материју и кроз негацију доноси ослобођење духа. Власт технике и машине означава прелаз од органског живота на организован живот. Раскидом тела и духа рађају се нова организована тела, организација зависи од организатора, али инерција може да утиче на организаторе и да их потчини себи...”

Двадесет година касније немачки филозоф Валтер Бењамин пише значајан есеј “Уметничко дело у доба техничке репродуктивности” у коме развија метафору “ауре”. То је траг у душевном животу, сензибилан отисак тренутка, који се не налази ни у погледу ни у самом предмету, већ у међупростору, у њиховом односу.

Интерактивност, контекст и ново значење које дело / предмет тиме стичу, добили су теоријску базу и филозофско-психолошко објашњење пре но што су се створили технолошки предуслови да »ослобођени дух« и »аура« не буду само изузетни феномени већ свакодневица креативног стварања.

Године 1963, када је објављен »јужноамерички Уликс« – »Школице«, Кортасар објашњава своју велику чежњу за интерактивношћу коју је покушавао да оствари

у класично штампаном роману : »Од својих читалаца правим саучеснике, очекујући у замену њихову менталну слободу, њихову интелектуалну слободу пред оним што баш тада читају. То је... молба за изјаву унутрашње независности сваког појединца уместо стања хипнозе у које је класична књижевност скоро увек хтела да стави читаоца«.

### **Поетика интерактивности**

Рачунар, та »дијаболична машина« са самог краја другог миленијума, појавила се тачно на стогодишњицу »незаменљиве« писаће машине, као гломазна, супер-напредна варијанта практичних дигитрона. Своју првобитну намену – да рачуна – врло брзо и лако је превазишао. Његове меморије и оперативни системи нису ”напуњени” математичким знањима и формулама већ бескрајима ”јина и јанга”, ”светлости и таме”, ”+ и -“ - неугледним бинарним кодовима 01010101... који брзинама светлости стварају такорећи бескрајне низове, на екрану приказане као знак или слика. Има у том чину магије која имитира праелементе света и подсећа на низове ћелија биолошког кода, док светлосним брзинама надокнађује недостатак вечности.

И док су се претходни иновативни проналасци – штампа, писаћа машина, фотокопирање – догађали изван стваралаштва, после њега или као његова механичка испомоћ, електроника је зашла у сам чин креације, а својим виртуелним могућностима и у сам тренутак ”откровења” и флуидност визије.

”То је замишљени и измишљени простор« – пише Стивен Џоунс – »те је он наратија и стога што представља простор дискурзивне интеракције, и стога што се бори за нашу машту, често веома успешно. Наратије не само да заокупљају наше време док их читамо, пишемо и замишљамо, оне предодређују протицање времена (”прво се десило ово, па потом ово...”) и стављају нам до знања да време заправо није празно, оно је препуно активности и искустава која смо му доделили.”

Интеракција је нов изазов за читаоца, али исто тако и за писца. Уместо »хипнотичког текста« или текста са којим ће се читалац идентификовати, писац тежи »отвореном« тексту који се може наставити, оспорити или надоградити. Основни захтеви »Поетике на Великој Мрежи« свакако су комуникативност текста, могућност учешћа што ширег круга читалаца и сажетост текста / наставка на

неколико »екрана«. Та фрагментација текста који »иде« у наставцима – малим целинама, заједно са реакцијама читалаца у виду коментара, предлога за изменама - допунама или другачијих виђења и контра-текстова, ствара »структуру структура« која »говори« колико својим различитим садржајима, толико и контекстом у коме се они налазе, а такође и самом структуром у којој се центар, односно тачка гледишта («позиција приповедача») стално помера.

Када се посрећи писцу, читаоци постају активни учесници / коаутори делова текста. Ткз. «свезнајући приповедач» овде је дубоко заборављен детаљ из теорије књижевности. Аутор иницијалног текста од читалаца прима појединачне предлоге, другачија решења, подршку и оспоравања. Његово дело није недодирљиви, полубожански производ већ место «најгушћег сусрета». То је електронски пандан «збијеном контексту», тој «жижи» рецепције која се, по Едварду Холу, појављује у најпознатијим делима светске књижевности. Разлика је у томе што је «најгушћи сусрет» активан, променљив и неизvestан, па самим тим и изазовнији за све учеснике. Најзад, и не без значаја, интерактивни електронски роман се ствара /структурира / настаје из енергије иницијалних фрагмената и фрагмената-реакција на њега – налик на основни принцип рада самог рачунара и виртуелног простора који ствара, а који опет имитира основне празаконе свеопштег стварања...

### **Ре-Актив Текст**

Ново, које ипак није ново – интерактивност подсећа на Сократов метод покретања процеса сазнања кроз питања и одговоре, али примењен у креативном поступку. Затим, електронски текст на Великој Мрежи не захтева одређене, као ни директно присутне читаоце, он је упућен свима који се укључе током десетак и више дана док у аутору / коауторима трају превирања око наставака. На Великој Мрежи ниједно мишљење није коначно, сваки учесник утиче на процес или на утисак о њему. Текст је отворен и најчешће превазилази приватне аутоисказе дневничко-исповедног типа, над њим лебди дух дубљих значења.

Електронско књижевно дело у процесу стварања суочава се са туђим креативним и читалачким искуствима, сензибилитетима, схватањима и животним играма – да би постало виртуелна стварност књижевног дела и креативне игре. Давање, да би се добило; креативна размена у којој, као што је то увек у

уметности, преовлада оно што је обухватније, целовитије и креативније јер оставља трајнији печат.

Могућности »гранања« садржаја и његово претварање у хипер-текст, ослобађа и аутора и читаоца ограничења »једносмерног« текста. Крећући се истовремено у више праваца, покретан од неколико коаутора динамичним »ритмом монтаже«, текст истовремено прича више упоредних догађаја / приповести, у којима нема привилегованог центра. То ствара и помера контексте и »вишак значења«, оспособљавајући читаоце и аутора за нове рецепције. Текст расте са читаоцима и постаје Ре-Актив Текст – један од доказа виталности књижевности која, осумњичена да је исцрпла теме и технике, проналази нове модусе опстанка.

### **Аура сигнализма**

»Аура« Валтера Бењамина односи се и на сигналистичка дела: отисак настао у међупростору између ока гледаоца / читаоца и самог објекта посматрања / читања. Разлог је једноставан: сигнализам је један од значајних претеча интерактивности, онај који је међу првима зашао у виртуелне сфере других, алтернативних и могућих стварности креативног.

Још 1973. године Мирољуб Тодоровић пише у тексту »Комуникација – биће – мишљење« речи које имају значај објаве Новог и које могу да се наведу и као део манифеста Велике Мреже:

»Комуникација је у самој основи бића. Елемент је и чињеница његовог постојања. Несумњива мера хода и раста од првобитне рудиментарне ка моћној планетарној свести. Комуницирам (општим), дакле постојим, дакле стварам.

Бит је комуникације вишезначна у најдубљем смислу те речи. Она је и друштвеноисторијска и егзактна и уметничка и субјективна у њеном наинтимнијем, најљудскијем аспекту... Њена средства су степенице цивилизације. Комуникација је темељ и храна човекових открића. Чудовиште из бајке које само себе прождире и поново се рађа све веће и све незаситије...

Криза класичне и традиционалне уметности пре свега је у кризи мишљења. Немоћ да се изађе из зачараног круга одређених система вредности и знања... Уметност се дематеријализује, почиње се догађати а то се њено догађање све више одвија у сфери мишљења...

Сигнализам употребљава у истраживачке сврхе све медије, све комуникационе направе и симболе које је човек створио, од слова, слике, знака, до филма, телевизије, компјутера, видеотејпа, као и научне експерименте, да би произвео нове естетске информације, да би што дубље продро у интелектуалну и стваралачку структуру човека.«

Из тих реченица зрачи »замисао да се у складу са новим цивилизацијским токовима непознати друштвени и духовни простор освоји методама које су неконвенционалне, радикалне и субверзивне до ексцесивности«, написао је др Миливоје Павловић, један од првих истраживача и теоретичара феномена сигнала.

Интерактивност знака и слова надилази појам и глас, њихов унутрашњи прапотенцијал претвара их у обележја која заузимају простор и шире поља значења. Од зачетака маил-арт уметности, сигнализам тражи лични и међуљудски, креативни и коауторски однос, ствара сараднике, читаоце и гледаоце, призива сродне садржаје и организује заверенике уметности у вечитој борби за нове просторе и освајање скривених значења.

Слово, тај »бренд« Текста, емитује енергију повезујући се са сродним пољима и шири на колаж и слику, на ликовно и визуелно, до самог прага виртуелног и преко њега, у сусрет великим темама, могућностима и сабластима електронике, уметности и е-књижевности.

Миливој Анђелковић

**и н → ТЕР@ ↔ ⇒ КТИВНОСТ →→<== ⇒>**

**>< ← ==> <= <<< ⇒ У → ==> Е-КЊИЖЕВНОСТИ ↔**

**и н → ТЕР@ ↔ ⇒ КТИВНОСТ →→<== ⇒>**

**>< ← ==> <= <<< ⇒ У → ==> Е-КЊИЖЕВНОСТИ ↔**

