

МЕТОДИ И ТОЛКУВАЊА
НА КНИЖЕВНАТА ХЕРМЕНЕВТИКА
(том II)

MACEDONIAN ACADEMY OF SCIENCES AND ARTS

METHODS AND INTERPRETATIONS
OF LITERARY HERMENEUTICS
(Volume II)

Edited by
academician Katica Kulavkova



МАКЕДОНСКА АКАДЕМИЈА НА НАУКИТЕ И УМЕТНОСТИТЕ

МЕТОДИ И ТОЛКУВАЊА
НА КНИЖЕВНАТА ХЕРМЕНЕВТИКА
(том II)

Редактор
акад. Катица Кулавкова



Уредник
акад. Витомир Митевски

СОДРЖИНА

III ПОГЛАВЈЕ

Архетипска критика, психоанализа, синкретизам.....	9
Ангелина БАНОВИЌ-МАРКОВСКА	
Структурализмот и постструктурализмот во книжевната теорија и во хуманистичките науки.....	11
Марија ЃОРЃИЕВА-ДИМОВА	
Интертекстуалниот пристап во толкувањето на книжевните дела ...	49
Марија ЃОРЃИЕВА-ДИМОВА	
Интертекстуални прошетки низ книжевноста со двогледот на Андреј Битов	69
Нина АНАСТАСОВА-ШКРИЊАРИЌ	
Структуралната антропологија и структуралната митологија на Клод Леви-Строс	89
Нина АНАСТАСОВА-ШКРИЊАРИЌ	
Mus rattus во горно-долната земја на чудата.....	107
Соња СТОЈМЕНСКА-ЕЛЗЕСЕР	
Постколонијализмот и толкувањето на книжевноста.....	125
Соња СТОЈМЕНСКА-ЕЛЗЕСЕР	
Постколонијална интерпретација на романот <i>Срцејто на ѓемнинајта</i> од Џозеф Конрад.....	135

Калина МАЛЕСКА	
Деконструкцијата како стратегија која ги поткопува доминантните идеологии.....	143
Калина МАЛЕСКА	
Има ли духови во куќата во „Духови в куќа“?	161
Искра ТАСЕВСКА	
Дијалошкиот метод на Михаил Михајлович Бахтин и на Бахтиновиот кружок	179
Искра ТАСЕВСКА	
Полифониската структура на романот <i>Бабаџан</i> од Живко Чинго	201
 IV	
Семиотиката, неоисторицизмот и суфизмот во контекст на драмата и театарот	221
Венко АНДОНОВСКИ	
Семиотика на театарот и драмата.....	223
Венко АНДОНОВСКИ	
Семиотиката на матката и пенетрантниот европски фалус	253
Ана СТОЈАНОВСКА	
Неоисторицизмот како интерпретативен метод.....	271
Ана СТОЈАНОВСКА	
Неоисторицистичко читање на драмите „Црнила“ од Коле Чашуле и „Диво месо“ од Горан Стефановски.....	285
Мируше ХОЏА	
Енеаграмот на театарската драма и суфизмот како толкувачка ризница	307
Мируше ХОЏА	
Енеаграмот на драмскиот текст <i>The Gospel According to Oxyrhyncus Evangeliet</i> на Еуденио Барба.....	319

V

Интермедијалност: интеракција и ремикс (книжевност, филм, ликовна уметност, стрип, графичка литература)	333
--	------------

Вангел НОНЕВСКИ

Уметноста како интерактивен процес	335
--	-----

Вангел НОНЕВСКИ

Културната интегративност на ремиксот	359
---	-----

Владимир МАРТИНОВСКИ

Интермедијалните односи книжевност – ликовни уметности како херменевтички предизвик	369
---	-----

Бошко КАРАЦОВ

„Херменевтичкиот квадрат“ како интерпретативен образец во стрип-творештвото и во графичката литература.....	389
---	-----

ПРИЛОЗИ

Индекс на поими, индекс на имиња, апстракти на англиски јазик, белешки за авторите, белешка за приредувачот	401
---	-----

Вангел НОНЕВСКИ

УМЕТНОСТА КАКО ИНТЕРАКТИВЕН ПРОЦЕС

Ајсџиракиј: Современото уметничко дело во ерата на дигиталната репродукција се најде во ситуација во којашто мора да се преиспитаат неговите онтолошки основи, зашто неговата аура е сега дополнително заматена од страна на дигиталната репродукција (не само од страна на механичката). Заради тоа, не можеме да очекуваме дека рецепцијата на уметничките дела и натаму ќе продолжи да биде „чиста“ и стабилна, според класичното разбирање на поимот. Новото поимање на естетската рецепција треба да ги има предвид суштински интерактивните карактеристики на новите медиуми. Бидејќи уметноста на новите медиуми или дигиталната уметност треба да се смета за своевиден интерфејс помеѓу машината и публиката, тогаш нејзината аура (онтологијата) треба да се гради во однос на интерактивната врска помеѓу архитектите на виртуелната реалност на базите на податоци и конзументите кои пристапуваат до неа. Затоа, она што денес се смета за уметничко дело е, всушност, контекст: уметниците нудат незавршени „уметнички контексти“ за другите да ги довршуваат и/или да ги ставаат во еден бесконечен циклус на деконструкција, реконтекстуелизација, реструктурирање, преобликување. Иако семантичката деконструкција претставува основен онтолошки фактор за естетичка легитимација во дигиталната уметност таа, сепак, треба да се разликува од семантичката виртуелизација, која доминира во интерактивните уметности. Заклучок: Семантичката виртуелизација подразбира дека естетичката комуникација веќе не се базира само врз толкување и деконструкција на значењата на уметничките дела, туку попрво на директно, партиципативно искористување на контекстите што тие ги нудат.

Клучни зборови: интерактивна уметност, семантика, аура, дигитална репродукција, нови медиуми, онтологија, интерактивен контекст, модерна уметност, деконструкција, виртуелизација.

Кога се соочуваме со механичка репродукција на едно уметничко дело, во бенјаминовска [Walter Benjamin] смисла на зборот, ние го имаме предвид знаењето, а истовремено и утехата дека оригиналот, сепак, некаде постои. Знаеме дека неговата репродукција е бледа копија, но утехата ја наоѓаме во фактот дека неговата онтолошка заснованост е несоборлива, токму заради постоењето на репродукцијата. Всушност, самото нејзино постоење му дава на далечниот оригинал дополнителна естетичка легитимација, затоа што само квалитетот вреди да се копира; останатото неизбежно тоне во заборав.

Меѓутоа, кога уметничкото дело, денес, се соочува со дигитална репродукција, тогаш неговата аура ниту може, ниту треба некаде да се бара, во бенјаминовската смисла на зборот. Впрочем, кога американскиот теоретичар на новите медиуми (со руско потекло) Лев Манович [Lev Manovich] расправа за разликите помеѓу аналогните и дигиталните медиуми, тој забележува дека, „за разлика од аналогните медиуми, кај коишто секоја понатамошна копија губи на квалитет, дигитално кодираните информации можат да се умножуваат до бескрај, без деградација.“ (Manovich 2001, 54) Ова води кон заклучокот на македонскиот теоретичар на современите уметности Небојша Вилиќ, кој вели дека „вистинска репликабилност е возможна токму и исклучиво со дигиталниот запис, особено имајќи го предвид фактот дека самиот дигитален медиум е осмислен за да биде репликабилен во вистинската смисла на зборот.“ (Вилиќ 2006, 82)

Затоа, кога се соочуваме со таква посредуваност на информациите, односно кога уметничкото дело најчесто се создава токму за да биде дигитално репродуцирано, нештата бараат поинаков естетички визир. Оригиналот дело одеднаш станува *излишен* феномен во дигитално посредуваните уметности. Во тој контекст, американскиот уметник и теоретичар на уметностите на новите медиуми, Даглас Дејвис [Douglas Davis], вели:

Денес не постои јасна концептуална дистинкција помеѓу оригиналот и репродукцијата во речиси секој медиум заснован на филмот, електрониката или телекомуникациите. Што се однесува до убавите уметности, дистинкцијата е поткопана, доколку веќе не е конечно поништена. Фикциите на „оригиналот“ и „копијата“ се толку испреплетени една со друга, што е невозможно да се одреди каде почнува едната, а каде завршува другата. (Davis 1995, 381)

Според тоа, кога се соочуваме со дигитални уметнички дела, ние не можеме да го најдеме онтолошкиот спас во утехата дека ориги-

налот е „таму некаде“ и дека ние можеме во секое време да се пови-
каме на неговите просторно-временски координати, првенствено
заради тоа што, дури и кога оригиналот би постоел, тој по ништо
не би се разликувал од која било негова дигитална копија. Станува
очигледно дека посебноста, односно, аурата на дигиталното умет-
ничко дело, доколку таа воопшто постои, треба да се бара на друго
место, а не во оригиналот.

УМЕТНОСТА КАКО ПЛУРАЛНА ИНТЕРАКТИВНА КОМУНИКАЦИЈА

Кога така стојат работите, тогаш веќе не може да се очекува рецеп-
ција на уметноста која би била „чиста“ и недестабилизирана, според
класичното сфаќање на овој поим. Новото сфаќање на поимот
рецепција треба да го има предвид суштински *интерактивниот*
карактер на медиумите¹, кои ја посредуваат рецепцијата на диги-
талното уметничко дело. Всушност, интерактивноста подразбира
естетичка рецепција која е наменета да биде *дестабилизирана*, од-
носно рецепција која е отворена, повеќе од кога било порано, за
досоздавање и/или *пресоздавање* на уметничкото дело во реално
време. Сето тоа значи дека „онтолошкото достоинство“ на умет-
ничкото дело и неговата аура ќе треба да се бараат на друго место,
зашто неговата завршеност, стабилност и неповторливост (факто-
рите кои ја определуваа неговата аура сè до појавата на дигитал-
ниот пресврт) стануваат депласирани и неапликативни атрибути
во дигиталниот интерактивен контекст. Дејвис го навестува тоа
„друго место“ кое аурата треба да го зафати, кога забележува дека
„еластичната аура се прошири далеку над границите на Бенјами-
новото пророштво, во богатата сфера на самата репродукција. Во
таа сфера, [...] оригиналноста и традиционалната вистина [...] се
подобруваат; тие не се изневеруваат.“ (Davis 1995, 381) Тој ја легити-
мира оваа констатација со проникливиот заклучок дека:

Валтер Бенјамин прецизно ги има увидено логичките импликации
на механичката репродукција, но ги игнорираше нелогичките. Тој
погрешно во претпоставката дека светот ќе ѝ се покори на логиката,

¹ „Кога говориме за компјутерски-заснованите медиуми, концептот на интерак-
тивноста претставува тафтологија. Модерните ЧКИ [човек-компјутер интер-
фејс] се, по дефиниција, интерактивни. [...] Модерните ЧКИ му овозможуваат на
корисникот да го контролира компјутерот во реално време, преку манипулација
на информациите кои се прикажуваат на екранот. Штом еден објект е претставен
преку компјутер, тој автоматски станува интерактивен.“ (Manovich 2001, 55)

дека бескрајната репродукција на една слика или фотографија ќе го ослаби она кое тој го нарече „аура“ на оригиналот. (Davis 1995, 384)

Според тоа, елаборирањето на последиците од грешката на Бенјамин (кои резултираат со т.н. „интерактивна аура“ на дигиталното уметничко дело) претставуваат наша преокупација во овој труд. А преокупацијата со интерактивната аура мора да го има предвид новиот *медиолошки амбиент* во којшто уметничкото дело денес се наоѓа. Имајќи го токму тоа предвид, Манович забележува дека просторот во којшто современата, дигитална уметност е принудена да навигира е просторот на *базите на податоци*: „Во ерата на компјутерите, базата на податоци станува центар на креативниот процес.“ (Манович 1999, 134) Со други зборови, дигиталниот уметник веќе не мора да создава, според традиционалната смисла на зборот, ниту, пак, е нужно ограничен од наративната структура на раскажувачките уметности, туку тој/таа најчесто аранжира, уредува, комбинира, компилира од постоечките информации (или „список на теми“, што ќе рече Манович) кои слободно циркулираат во виртуелниот свет на мрежната поврзаност:

Како културна форма, базата на податоци го претставува светот како список на теми, но не прифаќа да го суреди тој список. Наспроти тоа, приказната испишува причинско-последична траекторија на навидум несредени појави (настани). Така, базата на податоци и приказната стануваат природни непријатели. (Манович 1999, 133)

Тоа практично значи дека од базата на податоци може да се состави линеарна, причинско-последична приказна, или, пак, кохерентно, завршено ликовно дело, меѓутоа, тие можности ни одблизу не ги исцрпуваат креативните потенцијали на базата на податоци. Барањето линеарност, кохерентност и заокруженост претставуваат само рецидиви од сингуларното, *авторско* разбирање на уметничкото дело. Од друга страна, уметностите поврзани со базите на податоци целат кон поинакво разбирање на авторството, дури и кога во некое конкретно уметничко дело ги прифаќаат неговите традиционални принципи. Примарната цел на уметноста денес е овозможувањето соодветен пристап (медијаторство) на публиката до базите на податоци:

Општо земено, создавањето дело во новите медиуми може да биде сфатено како креирање интерфејс кон базата на податоци. Просто речено, интерфејсот едноставно овозможува пристап до основната база на податоци. На пример, базата на податоци со слики може да биде претставена како страница со минијатурни слики. (Манович 1999, 133)

Разликата помеѓу интерфејсот на новите и старите медиуми е во тоа што во уметностите пред појавата на новите медиуми, „нивото на интерфејсот не постоеше“ (делото и „интерфејсот“ за пристап кон него беа сплотени), додека „во новите медиуми, содржината на делото и интерфејсот се разделија. Со тоа се овозможи да се создадат различни интерфејси за еден ист материјал.“ (Манович 1999, 134) Сето тоа води кон заклучокот на Манович: „*Објектот на новите медиуми се состои од еден или повеќе интерфејси до базата на податоци за мултимедиумскиот материјал.* Ако се конструира само еден интерфејс, резултатот ќе биде сличен на традиционалното уметничко дело.“ (Манович 1999, 134) Тоа значи дека механички репродуцираниот примерок на романот *Ана Каренина* (неговата физичка копија) овозможува пристап само до содржината на тој роман. Интерфејсот на примерокот на романот, неговите корици, страници и зборовите испишани на нив (доколку воопшто може така да го поедноставиме односот) даваат пристап до неговата содржина и *само* до таа содржина. Од друга страна, интерфејсот на новите медиуми (компјутерот, посредуван од тастатурата, глумчето и мониторот) дава пристап до *сите* податоци достапни на новите вмрежени медиуми. Тоа значи дека преку интерфејсот, вмрежениот корисник има пристап до конкретниот роман, но и до *сите* останати информации достапни на интернет. Згора на тоа, тој/таа може да биде пасивен конзуматор на содржините, но може и да *интервенира* во нив. На тој начин, публиката бива соочена со можноста за постојани преаранжирања и преисчитувања на непрегледниот материјал од базите на податоци, наспроти традиционалното поимање на медиумите, според кое таа на увид има завршени дела, при што нејзината улога е исклучиво пасивна.

Полскиот теоретичар на медиумите и уметностите, Ришард Клушчински [Ryszard Kluszczyński], исто така, ја нагласува исклучителната важност на интерфејсот за комуникацијата со дигитално посредуваното уметничко дело:

Инвентивноста и креативноста во обликувањето на интерфејсот станала исклучително важни елементи на креативните стратегии. [...] Ако интеракцијата меѓу примачот и артефактот е креативниот услов за уметничкото дело, формата на интерфејсот, како нешто што го кодира интерактивниот тек, тогаш станува фундаментално прашање. [...] Вредноста на интерфејсот не лежи во поддржувањето на традиционално сфатените вредности, туку повеќе во поттикнувањето на

богатите, сложени можности за комуницирање меѓу примачот (интеракторот) и артефактот...² (Клушчински 1999, 109)

Според тоа, нагласената комуникативна функција која интерфејсот ја има во стварноста на дигитално посредуваното уметничко дело – функција која во преддигиталните уметности беше делегирана во сферата на естетичката рецепција и/или херменевтика – станува и негов *онџолошки* атрибут. Затоа, токму во медијацијата/комуникацијата/интеракцијата, која интерфејсот ја овозможува, треба да се бара можноста за *џовџорно востановување на онџологијата* на уметничкото дело, во услови кога тоа се соочува со постојани трансформации во базите на податоци.

Сето тоа значи дека публиката веќе не мора нужно да се држи до линеарниот тек на приказните, ниту, пак, до кохерентноста на ненаративните уметности, туку може, по желба, да ја искористи инхерентната интерактивност на новите медиуми (зашто таа го користи истиот компјутерски медиум како и уметниците) и слободно да талка и да ги модификува асоцијативните патишта кои дигиталното уметничко дело во себе ги содржи.

Новите медиуми се интерактивни. За разлика од старите медиуми, кај кои редоследот на презентацијата е фиксен, корисникот сега може да комуницира со медиумскиот објект. Во процесот на интеракција, корисникот може да одбере кои елементи ќе ги проследува или кои патишта ќе следи, со што создава уникатно дело. На тој начин, корисникот станува коавтор на делото. (Manovich 2001, 55)

Поради тоа, уметникот веќе не е медијатор помеѓу својата инспирација и конечното, завршено дело, кое потоа го дава на увид на пасивната публика, туку е посредник помеѓу *незавршеноџо дело и џубликаџа*, која делото треба да го внесе во *бесконечниџи циклус на довршување*. А бидејќи, како што погоре проследивме, во светот на базите на податоци, во обестелеснетиот свет на компјутерската вмреженост, барањето „оригинално дело“ претставува апсурден предизвик, публиката може делото постојано да го довршува и, на тој начин, да станува рамноправен *коавџор* на делото. Што ќе рече Дејвис, во неговиот есеј со бенјаминовски инспириран наслов, „Уметничкото дело во ерата на дигитална репродукција“ [“The Work of Art in the Age of Digital Reproduction”],

² Треба да се напомене дека кога Клушчински говори за артефакт, тој мисли на „резултат на креативната интеракција на гледачот со производот на уметникот“, кој е „спротивставен на уметничкото дело“. (Клушчински 1999, 109) Кратко кажано, артефактот е интерактивно, незавршено, отворено уметничко дело.

Дигитализацијата ја преместува аурата во индивидуализираната копија. Уметникот и публиката настапуваат заедно. Мртвата реплика и живиот, автентичен оригинал се сплотуваат, како љубовници испреплетени во заемна екстаза. [...] Сликите, звуците и зборовите се примаат, деконструираат, реаранжираат и одново се враќаат во нивната првобитна состојба, секогаш кога ќе бидат видени, чуени и забележани. (Davis 1995, 381)

Поинаку кажано, публиката го *коавторизира* и/или *преавторизира* делото кое, во својата нова *интерактивна стварност* и *онтологија*, никогаш не ни било наменето, а честопати ниту замислено да биде завршено.

Заклучокот е неизбежен: Дигитално посредуваната уметност веќе не се заснова толку на готово дело или објект, колку што *конструира* се гради во *посредништво* помеѓу публиката и постојаните реконструкции на базите на податоци. Оттаму, клучен аспект на дигиталната уметност станува *максимално ослободената комуникација* со неа. Всушност, токму во комуникацијата треба да се бара реконституирањето на аурата (онтологијата) на дигиталното уметничко дело. Имено, токму заради тоа што дигиталната уметност можеме да ја сметаме за своевиден интерфејс помеѓу публиката и базите на податоци, аурата на дигиталната уметност треба да се бара во меѓусебната (интерактивна) врска помеѓу архитектите на виртуелната стварност на базите на податоци и консументите кои пристапуваат кон неа. Интеракцијата е чинителот кој неа денес ја прави да биде уметност и без кој таа не би можела да биде уметност. Затоа Дејвис (со право) вели дека „аурата живее *иука* – не во предметот по себе, туку во оригиналноста на моментот кога гледаме, слушаме, читаме, повторуваме, преработуваме.“³ (Davis 1995, 386) Интерактивниот исчекор се состои во сознанието дека аурата денес не претставува фиксна категорија, туку *варијабла*, флуид, кој може да се менува во зависност од рецепцијата, интерпретацијата, реконтекстуализацијата, *интеракцијата*. Според тоа, дестабилизираната, фрагментирана аура на уметничкото дело не е загубена;

³ Само што, не е сосем во право кога вели дека аурата денес е еластична. Попрецизно би било да се каже дека е *флуидна*, зашто иако поимот на еластичноста подразбира состојба на растегнување, тој, исто така, значи и неизбежно отпуштање или попуштање, по престанокот или елиминацијата на силата на притисокот. Од друга страна, флуидноста на аурата на дигитално посредуваното уметничко дело посоодветно ја опишува новата состојба, зашто алудира на трансформативноста со која уметничкото дело неизбежно се соочува при интеракцијата со публиката.

таа е во рацете на консументот, вмрежениот, плурален коавтор, зашто самото дело изнудува проактивна вклученост на публиката во процесот на негово континуирано довршување. Публиката (ковторот) сега влијае врз него и го менува, а не обратно.

Заради сето тоа, пристапот на публиката кон уметничкото дело веќе не е со просторно-временски јаз раздвоен од уметниците, како кај „преддигиталните“ уметности, туку тој сè повеќе се одвива во *реално време*.⁴ А бидејќи денес интеракцијата се наметнува како универзална естетичка координанта, тогаш доаѓаме до констатацијата која веќе ја навестивме. Сингуларноста на авторството (авторот-гениј) е загубена, можеби во неповрат. Заедно со неа, загубена е и класичната онтологија на уметничкото дело. На нивно место доаѓа *илуралното авторство* (вмрежената публика), во кое треба да се бара новата онтологија на *интерактивната уметничка аура* која се манифестира во реално време.

МОДЕРНИСТИЧКО-СЕМАНТИЧКА ЗАДНИНА

На едно место, во неговата значајна студија/есеј/критика на структурализмот, „Структурата, знакот и играта во дискурсот на хуманистичките науки“ [“Structure, signer et jouer dans le discours des sciences humaines”], Жак Дерида [Jacques Derrida] вели:

Постојат две интерпретации на интерпретацијата на структурата, на знакот, на слободната игра. Едната се стреми кон дешифрирање, сонува да протолкува една вистина или еден извор што е слободен од слободната игра и од правилата на знакот, и кој живее како бегалец со потребата од интерпретација. Другата, која не е веќе свртена кон изворот, ја фали слободната игра и настојува да премине од другата страна на човекот и хуманизмот, а името на човекот е името на она суштество кое низ историјата на метафизиката или на онтотеологијата сонувало за едно целосно присуство, сигурен темел, извор и крај на играта. (Дерида 2003, 230)

Нема да погрешиме ако констатираме дека повеќето дада и пост-дада уметности (намерно или не) ја сквернават семантичката „светост“ на оригиналното уметничко дело. Поаѓајќи од легитимната премиса дека ниту еден уметник и ниту едно уметничко дело во себе не го кријат вистинското Значење, кое само чека да биде от-

⁴ Дигиталната уметност не може да има класични просторно-временски координати, како „вообичаената“, физички детерминирана уметност, зашто природата на интерактивноста (интернетот) неповратно ги релативизира просторот и времето.

криено од „обичните смртници“, дадаистите (и сите останати кои го прифатиле нивниот повик) тргнаа да се пресметаат со заблудата дека естетичката семантика има работа со цврсто, фиксирано и конечно Значење.⁵ Според дадаистичките дискурси и практики, не постои нешто подалеку од вистината од она кога зборуваме за уметноста. Впрочем, дадаистите слободно си поигруваат со значењето на елитните уметнички дела⁶, но и со она на уметноста воопшто,⁷ сметајќи дека семантичката ортодоксност на уметничкото дело е мит, кој треба што поскоро да замине во заборав, зашто таквиот светоглед нема ништо заедничко со новиот, изразито *ојворен* [open-ended] карактер на уметноста. Кратко кажано, интерпретацијата на уметноста и слободната игра која од неа произлегува не можат да имаат универзална дешифрирачка матрица, која треба да го обелодени „сигурниот темел“ на значењето и на „присуството“, што би рекол Дерида.

Се разбира, дада движењето укажува на една вистина која важи генерално за модерните уметности: значењето на едно уметничко дело го определува и го докомплетира публиката (со секое конкретно толкување); тоа никогаш не е содржано и исцрпено исклучиво во делото. Впрочем, уметничкиот критичар и хроничар на уметноста во XX век, Мајкл Раш [Michael Rush], јасно забележува дека во флукус перформансите, на пример,

публиката станува активен учесник (или коавтор), а не само пасивен набљудувач. Флукус настаните станаа совршени отелотворувања на Дишановото мото дека гледачот го довршува уметничкото дело. Навистина, во флукус настапите, гледачот не само што го довршува, туку тој/таа проактивно станува уметничко дело, преку неговото/нејзиното директно учество во настанот. (Rush 1999, 25)

Настојчивоста, пак, со која дадаистите тргнале во потенцирањето на партиципативноста, арбитрарноста и трансформативноста

⁵ Во најрадикалните дада манифести, инсистирањето врз релативизацијата на значењето на уметноста оди дотаму, што резултира со посакувано отфрлање на значењето (и покрај практичната невозможност на таквата желба). Имено, во својот „Дада манифест“ од 1918 година, романско-францускиот авангарден поет и перформанс уметник, Тристан Цара [Tristan Tzara], на едно место изјавува: „Дада не значи ништо!“ (Tzara 1918)

⁶ Тука, пред сè, се мисли на познатата интервенција на Марсел Дишан, кога нацртал мустаки врз една репродукција на портрет на Мона Лиза.

⁷ „Фонтаната“ на Дишан, пак, нема пародирачки афинитети кон конкретно уметничко дело, колку што има намера да си поигра со убавината, пристојноста и сериозноста на уметноста воопшто.

на естетичката рецепција потекнува од крутоста на културниот и историско-уметничкиот естаблишмент на нивното простор-време. Според тоа, темелната практика на дадаистите и флукус уметниците, неколку децении подоцна, теориски се рафликтира кај Дерида во форма на филозофски дискурс. Имено, според Дерида, значењето на едно нешто – без оглед дали говориме за уметност или за некоја друга (креативна) дејност во која е вклучена игровноста – е секогаш *дефициитарно* и тоа има постојана потреба од дополнување на својата *семантичка празнина*.

Би можело да се рече [...] дека овој механизам на слободна игра која е овозможена од недостигот, од отсуството на центар или на извор, е механизмот на дополнувањето. Не може да се определи центарот, знакот што го дополнува, кој се случува во негово отсуство, зашто овој знак се јавува дополнително како *додашок*, како *дојолнување*. Механизмот на значењето придонесува за нешто чиј резултат е фактот дека секогаш има нешто повеќе, но ова дополнување е менливо, бидејќи тоа заменува, го надополнува недостигот од страна на означеното. [...] Прекумерноста на она што означува, неговиот дополнителен карактер, значи, е резултат на конечноста, т.е. резултат на една празнотија што треба да биде пополнета.⁸ (Дерида 2003, 228)

Тоа значи дека ние не сме пасивни набљудувачи и забележувачи на архитектониката, законитостите и структурите кои владеат во светот (светогледот на Клод Леви-Строс [Claude Lévi-Strauss]), туку сме активни учесници во нивното трансформирање: дури да го забележиме, светот веќе се изменил/сме го измениле. Затоа, иако алудира на слободната игра во модерните уметности, Дерида, сепак, можеме да го сметаме за полноправен предвесник на интерактивната уметност. Неговото инсистирање на празниот знак кој има потреба од постојано дополнување е секогаш „пред алтернативата на присуството и отсуството“ (Дерида 2003, 230), што ќе рече, пред можноста да се определат рамките на нешто што не трпи рамки: слободната игра. Се разбира, дополнувањето на празниот

⁸ Величањето на отворената естетичка семантика (слободната интерпретација во уметноста) го поткрепува и Дејвис, кога го вели следново:

Доколку склопот тенденции, во разни пригоди опишани како „постструктурализам“, „постмодернизам“, „поставангарда“ и „апропријација“ (заедно со редица други пост-сликарски тенденции со префикс „нео“) имаат една обединувачка нишка, тоа е противречната моќ на уникатната интерпретација или реинтерпретација. Кога значењето го деконструирам, тоа го правам во рамки на еден субјективен контекст кој е неизбежно уникатен, независно колку тој бил суреден или предодреден. (Davis 1995, 384.)

знак е од суштествена важност и за модерната уметност, но Дерида инсистира слободната игра да се сфаќа екстремно: „битието треба да се сфаќа како присуство или отсуство што тргнува од можноста за игра, а не обратно“. (Дерида 2003, 230) А кога се тргнува од можноста на играта, тоа значи дека акцентот во процесот решително се става врз приоритетот на слободното *коавијорсијво* (толкувањето и дополнувањето, во широка, интерактивна смисла на зборот), а не врз претпоставената хиерархиска супериорност на авторот, кој поставува предиспозиција врз рецепцијата на уметничкото дело. Екстремното разбирање на слободната игра подразбира *вера* и *надеж* во експоненцијално проширување на интерактивните потенцијали кои модерните уметности ги поставија. Впрочем, главните атрибути на модерната уметност упатуваат на тоа дека, повеќе од кога било претходно, значењето на едно уметничко дело веќе не е во неговото потекло, туку во неговата *десџинација*. (Barthes 1977, 148)

Според тоа, повикот на модерната уметност за екстремно довршување на нејзината значенската „празнотија“ претставуваше повик кој на хоризонтот ги исцртуваше магливите, сè уште нејасни „контури“ на интеркацијата.

РЕМИКСОТ КАКО ИНТЕРАКЦИЈА

Тие контури прераснаа во јасни линии со појавата на ремикс културата. Што е ремикс? Наједноставната дефиниција на ремиксот ја дава американскиот теоретичар на уметностите поврзани со новите медиуми, Едуардо Навас [Eduardo Navas]. Според неговото сфаќање, ремиксот претставува „активност на преземање делови“⁹ од претходно постоечки материјали и нивно комбинирање во нови форми“, додека „музичкиот ремикс, генерално, претставува реинтерпретација на претходно постоечка песна“. (Navas 2012, 65) Дефиницијата е коректна, зашто, во случајов, номинално-етимолошкиот пристап кон поимот е сосем доволен. Впрочем, буквалниот превод на англискиот збор “re-mix”, што значи *повијорно мешање*, соодветно ја зафаќа суштината на поимот. Според тоа, во естетички контекст, ремиксот ќе претставува процес и практика на повторно промешување (реинтерпретирање) на составните делови кои сочинуваат едно уметничко дело. Притоа, постапката може, но

⁹ Зборот „делови“ обично не се користи во жаргонот на ремикс културата. Доминантниот термин е „семплови“ [“samples”], кој се одомаќини и во македонскиот ремикс жаргон. Заради тоа, најчесто ќе го користиме терминот „семплови“.

не мора да вклучува додавање елементи, фрагменти, семплови од други дела.¹⁰

Но, да видиме кога се појавува и од каде потекнува ремиксот како уметничка практика? Есејот „Структурата, знакот и играта во дискурсот на хуманистичките науки“ Дерида го објавува 1967 година, веројатно не претпоставувајќи го инстантниот естетички дострел на неговите идеи за слободната игра и празниот знак. Имено, она што е интересно и индикативно е дека истата година се поставени модерните основи на ремикс практиката во музиката, од каде и потекнува современото поимање на ремиксот во уметноста. За тоа сведочат еминентните британски историчари и истражувачи на јамајканската реге [reggae] музика, Стив Бароу [Steve Barrow] и Питер Далтон [Peter Dalton]: „техниката на ремиксот првпат се појави во Јамајка, уште во 1967 година, првично во потрага по озвучувачка [sound-system] ексклузивност, но набргу почна да се експлоатира како економски и креативен начин за повторна употреба на веќе снимени ритми.“ (Barrow and Dalton 2004, 215)

Во тоа време, продуцентите и инженерите на звук, како Ради Редфорд [Ruddy Redford], King Tubby и Ли Пери [Lee “Scratch” Perry] почнале да си поигруваат и да продуцираат инструментални верзии на вокални реге песни, кои се покажале како многу поприфатливи за публиката, отколку оригиналните верзии на песните. Таквите, таканаречени даб [dub] верзии, или само верзии [versions], се карактеризирале со целосно (или речиси целосно) елиминирање на вокалите и со нагласување на музиката на инструменталната изведба, честопати збогатена со дополнителни ефекти и други ауди-

¹⁰ Имајќи го тоа предвид, Навас прави поделба на три основни видови ремикс. Според него, постои продолжен [extended], селективен [selective] и рефлексивен [reflexive] ремикс. *Продолжениот* ремикс се карактеризира, како што упатува и самото име, со просто продолжување (екстензија) на делото. Таквиот ремикс е најчесто забележителен во музиката (DJ културата), каде честопати се прават продолжени ремикси на песни, наменети за клупски настапи. *Селективниот* ремикс на едно дело подразбира додавање и/или одземање одредени делови од оригиналното дело. Тоа значи дека интервенционизмот во селективниот ремикс е понагласен отколку кај продолжениот. *Рефлексивниот* ремикс дополнително ја продолжува и алегоризира естетиката на ремиксувањето, при што ремиксот пројавува тенденции да ја трансцендира автентичноста на оригиналот. Рефлексивниот ремикс наметнува сопствена автономија над оригиналното авторско дело, и покрај тоа што е во голема мера заснован на него. (Navas 2012, 65-66)

тивни третмани.¹¹ Таа постапка со текот на годините станала толку популарна, што „зборот ‘даб’ денес, низ целиот свет на денс музиката, се користи за да се означи ремикс“. (Barrow and Dalton 2004, 215) Според тоа, 'даб' музиката е првата музичка форма која не се темели на создавање оригинална, авторска музика, туку на *преаранжирање, рекомбинирање, ремиксување* постоечка авторска музика. Даб-музиката претставува *манипулирана коџија* на музичко дело, никогаш не и авторско дело, по себе. Впрочем, најголемите и најпрочуените даб музичари биле, или музички продуценти, или инженери на звук; многу ретко некој од нив бил композитор.

Околностите заради коишто токму ремиксуваната *даб-музика* станала популарна и прочуена, најпрво во Јамајка, а потоа и глобално, се исклучително значајни за нашата тема. Во документарниот филм *Даб ехо (Dub Echoes 2008)*, Стив Бероу забележува дека јачината на длабоките ниски тонови во даб-музиката – јачина која не била толку нагласена во вокалните реге песни – била ентузијастички прифатена од тогашната/тамошната публика, зашто таа дејствувала како своевиден еликсир за тешките животни услови во тогашна Јамајка. Имено, длабоките бас линии во даб-музиката биле толку продорни, што честопати не можеле да се регистрираат со увото, туку со телото.¹² Како што сведочат голем број интервјуирани даб/реге музичари во филмот, телата се „полнат“ со радост (животот се исполнува со „смисла“) кога се изложени на продорните ниски тонови на даб музиката. Според тоа, колку и да се чувствува празен, човек под дејство на даб музиката може, барем за кратко време, да се „исполни“. Имајќи го тоа предвид, американскиот историчар на реге музиката, Дејвид Кетс [David Katz], посочува дека даб верзиите на реге песните станале толку популарни меѓу јамајканската публика, што на седум-инчните грамофонски сингл плочи, покрај вокалната песна, се врежувале дури две даб верзии. На првата страна од синглот најчесто имало даб верзија со исто или слично времетраење како и оригиналната вокална песна, додека на друга-

¹¹ Тие продуцентски техники најчесто се карактеризираат со потенцирање на длабочината на ниските тонови во песните, со додавање одекнувачки ефекти на високите тонови, со намерно одложување/доцнење на ритмот во конечниот микс, со понагласено повторување на главните инструментални мотиви итн. (Barrow and Dalton 2004, 215)

¹² Покрај увото, коските се вториот дел од човечкото тело кој е најсензитивен на звук, особено на ниски тонови. Да се види: National Science Foundation 2009.

та страна имало продолжена даб верзија, која честопати можела да трае и до 15 минути.

Друга сродна определба на ремиксот треба да се бара во хип хоп музиката од средината на 1970-тите до почетокот на 1980-тите години во Њујорк. Хип хоп музиката, слично како и дабот, се појавила како резултат на ремикс постапките, но овој пат изведувани во живо, со помош на два грамофона поврзани со аудио миксета. Повторно, слично како и во случајот со даб музиката, хип хоп ремиксот се засновал на манипулација со постоечка музика, а не со компонирање нова. Тројцата најпрочуени DJ-и од тоа време – Kool DJ Herc, Grandmaster Flash и Afrika Bambaataa (повторно се работи за музичари кои не биле композитори) – мануелно ги изолирале и подредувале инструменталните делови од соул, фанк, џез и роке-нрол песните кои ги презентирале на журките во њујоршката населба Бронкс. На тој начин – спојувајќи ги последователно само деловите од песните во кои немало вокална изведба и додавајќи дополнителни звучни ефекти со скречување на грамофонските плочи – тие, всушност, ја оформувале инструменталната основа на музиката која подоцна почнала да се нарекува „хип хоп“. Според тоа, и во случајот на хип хопот, ремиксот се состоел во манипулација со готови композиции: сукцесивно подредување на нивните инструментални делови и изолирање на искршените ритми од песните, кои DJ-ите се обидуваа што е можно повеќе да ги нагласат (да ги направат погласни). (Toop 2000; Coleman 2004, 64-70)

Одговорот на прашањето зошто DJ-ите во тоа време ги изолирале и подредуваа само инструменталните делови од презентираните песни и зошто се обидуваа нив дополнително да ги нагласат е од исклучителна важност за нашата тема. Тој треба да се бара во сведоштвата на британските музички новинари Ден и Тим Ирвин [Dan and Tim Irwin], кои детално се занимавале со тој феномен: „Откако [Kool DJ Herc] забележал дека публиката, всушност, најмногу се забавувала во моментите кога се слушале инструменталните делови од соул и фанк песните, тој почнал истите да ги издолжува, манипулирајќи со две копии од иста [грамофонска] плоча.“ (Ирвин 2000, 67-68)

Според ова сведоштво, слично како во случајот со даб музиката, хип хоп DJ-ите кои миксувале музика во живо само реагирале на сигналите кои ги испраќала публиката и затоа своето внимание го фокусирале врз инструменталните делови од песните кои ги презентирале. Вистински креативни субјекти на ремиксот биле крај-

ните консументи на музиката кои ги испраќале тие сигнали. DJ-ите и даб продуцентите само забележувале што публиката сакала и како таа сакала тоа да звучи, а потоа ѝ удоволувале. Тоа значи дека тие не биле вистинските претставници на новата (сега можеме слободно да ја наречеме) *интерактивна* музика, туку само *медијатори* на интерактивноста помеѓу музиката и публиката. Публиката, со своите реакции, праќала пораки во која насока и како музиката требала да се интерпретира, преработува, реструктурира, толкува... кратко кажано, како да се *ремиксува*. DJ-ите и даб продуцентите само го примале сигналот и соодветно реагирале.

Ремиксот, во самиот свој зачеток и во својата суштина, претставува интеракција помеѓу публиката (плуралниот субјект на промени) и уметничкото дело (музиката, која била трансформирана). Штом *публиката* ги испраќа сигналите според кои музиката се реконтекстуелизира од реге во даб и од соул/фанк во хип хоп; штом *таа*, на тој начин, ја воочува празнотијата на оригиналната песна, во која се наоѓаат никулци, траги за нешто друго, за нешто повеќе, отаде простото присуство на оригиналната песна; тогаш токму *таа* станува детерминирачки субјект и активен чинител на уметноста, а со тоа го надминува и го дотолчува концептот на завршеноста на уметничкото дело. Затоа, може да се констатира дека естетиката на ремиксот решително (уште понагласено од модерната уметност) го отфрла митот за повластеното сингуларно авторство, според кое постои јасна дистинкција помеѓу творецот (активниот уметник) и публиката (пасивниот консумент).

РЕМИКСОТ ПОСТОИ САМО КОГА УМЕТНИЧКОТО ДЕЛО Е НА РАСПОЛАГАЊЕ

Овој режим на отвореност, кој ремиксот го застапува, доколку се разбере како што треба, односно, на Деридаовски начин екстремно – „битието треба да се сфаќа како присуство или отсуство што тргнува од можноста на играта, а не обратно“ (Дерида 2003, 230) – е *континуиран* и потенцијално *бесконечен*. Кога британскиот естетичар и теоретичар на новите медиуми, Шон Кабит [Sean Cubitt], говори за уметностите кои произлегуваат од дијаспорските култури како за номадски уметности без фиксен просторно-временски континуум, тој, всушност, алудира на потенцијално бескрајните циклуси на ремиксување кои таа практика ги овозможува:

Дијаспорските култури пораките ги третираат како што треба: како односи. Ритмите може да потекнуваат од Јамајка, повторно да бидат

составени во Сенегал, да доживеат промени во Њујорк, да се пронајдат нови модификации во Лондон, да добијат поинаков аранжман во Куба или во Бразил. [...] Клучното во дијаспорските кругови е тоа што не постои затворање на циклусот, бидејќи многу помалку се нагласува интегритетот на пораките. Наместо тоа, акцентот се става на еден импровизациски бриколаж, украсен од надоаѓачките звуци, пред тие повторно да бидат испратени на нивните патувања. (Cubitt 1998, 146)

А определбата на Навас за ремикс културата, како „глобална активност, составена од креативна и ефикасна размена на информации, овозможена од дигиталните технологии“ (Navas 2012, 65), само ја поткрепува опсервацијата на Кабит. Логиката е јасна! – Штом во ремикс културата приоритетот се става врз глобалниот карактер на размената на информации и штом интегритетот на пораките (уметничкото дело) се прогласува за секундарен, тогаш не може да се очекува затворање на циклусот на нивните *реконтекстуелизирачки трансформации*. Заради сето тоа, да се говори за завршен или конечен ремикс претставува бесмислица, бидејќи потенцијалните ревизии, преисчитувања, рециклирања на едно дело се отаде контролата на неговите првични творци. Со воведувањето на *плуралниот и глобален ремикс коавтор* во равенката на уметноста, естетиката на ремиксот се втемелува на убедувањето дека просторно-временски крај на манипулативниот круг со уметничкото дело не може да постои. Впрочем, освртот кон пионерските даб и хип хоп ремикси беше даден, меѓу другото, за да се потенцира дека *партиципацивната демократичност* на интеракцијата помеѓу публиката и уметничкото дело (музиката) не можела да биде попречена дури ни пред 50-тина години. Апсурдно би било да мислиме дека денес тоа треба да претставува некаква пречка, со оглед на широката достапност на новите медиуми.

Според тоа, концептот на ремиксот постои пред појавата на даб и хип хоп музиката. Секоја уметност која отворено го прифаќа светогледот според кој уметноста *постои* само кога е интерактивна и достапна за реконтекстуелизирање може и треба да се смета за ремикс уметност. Според тоа, естетиката на ремиксот можеме да ја лоцираме уште во палимпсестните ремикси на дада инсталациите, колажите, интервенциите, перформансите. Повторно го спомнуваме дада движењето за да укажеме на една несомнена вистина кога говориме за ремиксот. Дада уметноста покажа дека е потребна *репродукција* на сликата на Мона Лиза, за отпосле да можат да ѝ се

нацртаат мустаќи. Со други зборови, за да можеме да говориме за ремикс, уметноста, поточно нејзината механичка или дигитална репродукција, треба да биде на *располагање*. Потребно е да постои можноста за *ајројријација* на уметничкото дело, за потоа тоа да може да се реконтекстуализира, изврти, ремиксува.

Се разбира, апропријацијата (и сè што од неа следува) е невозможна без постоењето на репродукцијата (механичка или дигитална). Онтологијата на репродукцијата е во основата на онтологијата на дигитално посредуваното уметничко дело. Новите медиуми во дигиталната ера се засновани на принципот, според кој слободниот проток на информациите ја детерминира основата на современата култура. Информатичката логика, во тој поглед, е јасна и недвосмислена: информациите *јостојат*, за да бидат на *располагање*:

Денес, со „ослободувањето“ на медиумите од традиционалното физичко складирање – хартија, филм, камен, стакло, магнетна лента – елементите на печатениот збор се мешаат и филмскиот интерфејс, кој порано беше поврзан со филмот, станува, исто така, „ослободен“. Дигиталниот дизајнер може слободно да миксува текстуален материјал со виртуелен филм, текстуални содржини со видео материјали, омилен текст со омилен агли на гледање. Бидејќи веќе не се вградени во конкретни текстови и филмови, тие организациски стратегии сега слободно пловат во нашата култура, достапни за употреба во нови контексти. (Manovich 2001, 73)

Она што Манович сака да каже е следново. – За разлика од логиката на системот на културна хиерархизација, според кој „светот може да биде сведен на еден логички и хиерархиски поредок, во кој секој објект има посебно и дефинирано место“, моделот на новите медиуми поаѓа од претпоставката дека „секој објект ја има истата важност како и секој друг и дека сè е, или може да биде, поврзано со што било друго.“ (Manovich 2001, 16) Кога поаѓаме од такви премиси, пред нас се отвора многу поширок дијапазон на можности, не само во поглед на уметноста. Меѓутоа, тоа, пред сè, значи дека уметноста сфатена како *информација-на-располагање* е дадена во самата *природа* на новите медиуми, во кои таа не може да биде претставена поинаку, освен како репродукција наменета за понатамошно копирање и реконтекстуализирање. Или, што ќе рече Бенјамин: „Репродуцираното уметничко дело станува, во сè поголема мера, репродукција на уметничко дело, кое е и самото наменето да биде репродуцирано.“ (Benjamin 1974, 123)

Според тоа, само доколку е на располагање, уметноста може да влезе во еден континуиран реконтекстуелизирачки дијалог, зашто само кога е во еден таков однос, може воопшто да се говори за ремикс или за интеракција. Дејвис го има токму тоа на ум, кога, во однос на ремиксот во филмската уметност, го вели следново: „Остварувањата на некои од режисерите-пионери, како Сига Вертов, можат да бидат примени, деконструирани или реаранжирани, а потоа архивирани; подоцна, доколку посакаме, оригиналната верзија може да биде презентирана во првичната состојба.“ (Davis 1995, 384) Да поедноставиме: денес секој може, ако сака, да направи што било со дигиталната репродукција на Мона Лиза или на кој било друг начин да интервенира врз кое било дигитално посредувано дело, а притоа оригиналната слика да си остане негибната во музејот Лувр (исто како и оригиналот на кое било друго дигитално посредувано дело).¹³

¹³ Постојано велíme „доколку е на располагање, уметноста може да...“ Тоа не е случајно. Иако живееме во ера која не би можела да постои доколку информацијата не би била на располагање, сепак, слободниот пристап кон информациите е една од најголемите закани по опстојувањето на интерактивниот пристап кон уметноста. Една од најжешките дебати кои се водат последниве 30-ина години се однесува на проблемот на регулација на располагањето со уметноста и со културните производи. Се работи за очигледен оксиморон, зашто упатува на монетарно регулирање на културата, која по својата природа, претставува јавно добро и не може да биде регулирана. Имено, агресивната монополизација на авторските права – зад која стои идеологијата на затворената култура – подразбира и се спроведува со криминализирање на секаков вид цитирање, користење, семплување на културните производи (да речеме, преработка, реконтекстуализација, ремикс на Мики Маус). Парадоксално, севе ова се случува во ера во која новите медиуми се конструирани за експоненцијално либерализирање и демократизирање на комуникацијата со уметноста и за широка достапност на информациите. Регулацијата/контролата врз културните производи во Западниот свет отиде дотаму, што во полибералните кругови сè почесто се поставува прашањето: „Кој ја поседува културата: монополот или сите ние?“ Иако секоја култура живее и се ревитализира со надоврзување (преисчитување, реконтекстуелизација, ремикс) на своето минато, сепак, идеологијата/моќта на авторските права (која, се разбира, не е кај творците, туку во рацете на културната индустрија) се заканува да ја парализира виталноста на културата, доколку продолжи да полага право исклучиво на пазарните интереси во културната комуникација. Сепак, слично како и во случајот со појавата на видео рекордерот – кога филмската индустрија се алармираше, заради стравот од маргинализирање или пропаѓање на филмската продукција со пиратските копии на филмовите – искуството вели дека културната индустрија е таа која обично се прилагодува на новите медиумски услови, не обратно. Повеќе за креативните и правните аспекти на овој

ИНТЕРАКТИВЕН УМЕТНИЧКИ КОНТЕКСТ

Сега треба да проследиме како модернистичката и ремикс заднина се надоврзува врз контекстот на интерактивните уметности, кој го поставивме на самиот почеток. Ќе проследиме дека токму терминот „контекст“ најпрецизно ја поаѓа суштината и онтологијата на интерактивните уметности и дека тој ќе може постои, само кога делата на уметноста се на располагање.

Иако во модерните уметности семантичката деконструкција сè уште претставува базичен онтолошки фактор на нејзина естетичка легитимација, сепак, таа треба јасно да се разграничи од *виртуелизацијата* на значењата, која е на сила во интерактивните уметности:

Уметничкото дело тука [во хипермедиумската фаза на уметноста] престанува да постои како семантички и станува виртуелен објект. [...] Интерфејсот, артефактот и уметничкото дело тука не се поврзани врз основа на упатувањата на естетското вреднување, туку благодарение на системот на комуникациски односи што ги активира примачот-интеракторот. (Клушчински 1999, 107)

Со други зборови, во ерата на интерактивноста уметничкото дело се здобива со своевидна *ексцанзија* или *ексцлозија*, отаде досегот на семантиката. Празнотијата на знакот – која Дерида ја нагласува како исклучително битна за игровноста кај модерната уметност – во интерактивноста не само што е признаена и широкоградо прифатена; таа е искористена како никогаш порано. Знакот не само што е отворен за бескрајни толкувања (дополнувања); не само што тој е воздигнат како *посвојана* празнотија која треба да биде пополнета; тој е изложен на промени во реално време, според афинитетите и желбите на консументот: „Интерактивноста стана внатрешен принцип на уметничката комуникација, а гледачот – ако сака да добие конечно дело – мора да почне стратегија на игра/ комуникација што ќе резултира со обликување на објектот на неговата перцепција.“ (Клушчински 1999, 109) Или, доколку сакаме да бидеме поконкретни и прецизни:

„Интерактивноста“ се појави како најинклузивен термин за опишување на уметноста во ерата на дигиталноста. Уметниците содејствуваат со машини (комплексна интеракција со еден „автоматизиран, но интелигентен“ објект) за да предизвикуваат дополнителна интеракција со гледачите кои, или ја прибираат уметноста со сопствени машини, или манипулираат со неа партиципирајќи преку претходно

проблем, да се види: Lessig 2008, 1-114; Chance 2005; и документарниот филм *Rip! A Remix Manifesto* 2009.

програмирани рутини, кои, пак, можат да варираат во зависност од командите или од простите движења на гледачот. (Rush 1999, 171)

Клушчински и Раш (или гласовите на интерактивните уметности) и Дерида (или гласот на деконструктивистичките дада и пост-дада уметности) имаат сродни стојалишта. Она што се случува во уметностите кои се засновани на интерактивност, претставува доведување на Деридаовата семантичка деконструкција до нејзините евентуални граници (доколку воопшто дозволиме заградување на еден поим, кој со сета сила се противставува на концептот на за-творањето). Со други зборови, разликата помеѓу деконструкцијата и виртуелизацијата на значења се сведува на тоа *како ќе се разбира знаков̄*: дали како празнина отворена за постојани дополнувања (модерна уметност), или како комплетна виртуелизација на естетското искуство (интерактивна уметност)? Во интерактивните уметности, деконструкцијата на знакот доаѓа до своето (барем за сега) исходиште, зашто сега уметничкото дело ги губи сите врски со својата фиксираност во семантичка, структурна и формална смисла. Заради тоа, Клушчински забележува дека маневарскиот простор на уметникот (авторот) во интерактивните уметности е толку стеснет, што единственото што нему му преостанува (во поглед на традиционалната смисла на создавање уметничко дело) е *нуо̄е̄е̄ӣо̄ кон̄ӣекс̄ӣ*:

Уметникот/авторот веќе не е креатор на смислата на уметничкото дело, зашто сега делото го создава примачот при процесот на интеракција. Задачата на уметникот се состои во градењето артефакт – контекст во кој примачот ја гради темата на своето доживување и неговото значење. Така примачот веќе не е само толкувач на однапред подготвената смисла што чека да биде сфатена, ниту, пак, агент што гледа завршено дело. Структурата на (естетското) доживување зависи од самиот примач. (Клушчински 1999, 109)

Вилиќ, пак, ги извлекува логичните последици од таквата контекстуална функција на интерактивниот уметник, кога вели дека „без корисникот делото не постои“, зашто во интерактивните уметности „доаѓа до губење на присуството на уметникот“, од чие што создавање „останува само неговото авторство на иницијалното“. (Вилиќ 2006, 89) Значи, вистинската дореализација или коавторизација на уметничкото дело доаѓа отпосле, низ процесите на довршување на понудениот уметнички контекст од страна на вмрежената публика. Последиците од оваа замена на улоги се самонаметливи и неизбежни: вистинска разлика помеѓу автор и публика –

заснована на нивни функции кои би биле реално (значи, креативно и семантички) разнородни – денес веќе *не ѝосѝои*.

Ако е така, тогаш мораме да заклучиме (заедно со Клушчински) дека онтологијата на дигитално посредуваната уметност нема ништо заедничко со онтологијата на логичката ортодоксност на Бенјаминовата меланхолија по загубата на аурата на уметничкото дело во ерата на неговата механичка репродуктивност. Кога уметничкото дело денес станува контекст за други дела, во зависност од тоа како примачот ќе се надоврзува на понудениот контекст, тогаш она што уметноста ја прави да биде уметност (*нејзината уметнич-носѝ*) доживува коренити промени:

Сето тоа се причини поради коишто мора да го смениме онтолошкиот ред на елементи на овој модел на комуникација; она што е прво создадено – од уметникот – е контекстот, а не уметничкото дело во традиционална смисла. Таквото уметничко дело е, всушност, создадено од примачот/интеракторот во контекстот понуден од уметникот. [...] Контекстот сфатен на таков начин е единствената порака на уметникот во комуникацискиот процес карактеристичен за интерактивната уметност. (Клушчински 1999, 111-112)

Со други зборови, кога на местото на уметничкото дело добиваме „само“ контекст-за-уметничко дело или *ѝоѝенцијално* уметничко дело, се соочуваме со радикален пресврт, не само во однос кон модерната уметност, туку и во севкупниот однос кон уметноста. Според сè што беше изложено досега, јасно е дека пресудниот фактор во интерактивните уметности станува *вириѝуелизираната* комуникација со делото: тоа нема да постои, сè дур ние не стапиме во однос со него. Таа комуникација сега веќе не е заснована исклучиво на толкување, интерпретација, деконструкција на значењето на уметничкото дело, туку многу повеќе на *дирекѝно, ѝарѝицијатаѝивно* искористување на контекстот кој интерактивната уметноста го нуди. Уметноста денес е *основа, имѝулс* за континуирано пресоздавање, реконструирање, реконтекстуализирање, преформулирање, преоформување на делото, а не дело *ѝо себе*, чија смисла, тајна, значење чека да биде дешифрирана низ едностраначниот асоцијативно-симболички процес. Според тоа, интерактивната уметност начелно се согласува со дискурсот на модерната и ремикс уметност: естетската стварност – сфатена како конструкција која се трансформира во зависност од квалитетот на комуникацијата која ја посредува – е на *расѝолаѓање*. Само што сега не е само генијалниот (сингуларно сфатен) автор-уметник тој што со неа може да си по-

игрува и да ја (пре)создава. Секој кој стапува во *вмрежен*, личносен однос со уметничката стварност ја има можноста за истото.

„Ќе си поиграам, ќе ја извртам и ќе направам да биде моја!“ Кога пионерите на даб музиката раскажуваат за појавата на даб ремиксот, тие упатуваат на овој универзален однос, кој интимизирачката апропријација на уметноста ја нуди кога се стапува во интерактивен однос со неа. Тие небаре ни велат (парафразирам): „Ми се допаѓа едно дело, ама сега (преку интерактивноста на новите медиуми) можам да си поиграам со него и да направам да ми се допаѓа уште повеќе!“ Според тоа, штом уметноста е на располагање (бидејќи е посредувана со медиуми кои се наменети информациите да бидат достапни), штом таа подлежи на слободна апропријација (бидејќи, како што велеше Кабит, нејзиниот интегритет е фрагментиран), тогаш можностите за *илустрална интѐрактивна интимизација* со неа експоненцијално (ќе) растат.

РЕФЕРЕНТНА ЛИТЕРАТУРА

- Вилиќ, Небојша. 2006. *A.D.A.: Рефлексии за уметноста во дигиталнојо доба*. Скопје: 359° Мрежа за локални и субалтерни херменевтики.
- Дерида, Жак. 2003. Структурата, знакот и играта во дискурсот на хуманистичките науки. *Естетика на играа*, Иван Цепароски (ур.). Скопје: Култура, сс. 217-231.
- Ирвин, Ден и Тим. 2000. Историја на искршениот ритам. *Форум (овонеделен маџазин)*, број 73: сс. 67-71.
- Клушчински, Ришард. 1999. Расточено или скриено?: за положбата на интерактивниот уметник. *Уметноста на Интернет помеѓу интерактивноста, празноста и де-авторизацијата*, Небојша Вилиќ (ур.). Скопје: Сорос центар за современи уметности, сс. 103-114.
- Манович, Лев. 1999. Базата на податоци како жанр на новите медиуми. *Уметноста на Интернет помеѓу интерактивноста, празноста и де-авторизацијата*, Небојша Вилиќ (ур.). Скопје: Сорос центар за современи уметности, стр. 128-136.
- Barrow, Steve and Peter Dalton. 2004. *The Rough Guide to Reggae* (3rd Edition: Expanded and Completely Revised). London: Rough Guides Ltd.
- Barthes, Roland. 1977. *Image – Music – Text* (Essays selected and translated by Stephen Heath). London: Fontana Press.

- Benjamin, Walter. 1974. Umetničko delo u veku svoje tehničke reprodukcije. *Eseji*. Beograd: Nolit, ss. 114-149.
- Chance, Tom. 2012. Remix Culture: Issues Surrounding Re-use in Creative Commons Licenses. *Free Software Magazine*, URL: http://www.freesoftwaremagazine.com/articles/focus-music_and_remixing>.
- Coleman, Brian. 2004. The Long Cut. *Scratch Magazine*, Volume 1/Issue 1, pp. 64-70.
- Cubitt, Sean. 1998. *Digital Aesthetics*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications.
- Davis, Douglas. 1995. The Work of Art in the Age of Digital Reproduction (An Evolving Thesis: 1991-1995). *Leonardo*, Vol. 28, No. 5: pp. 381-386.
- Lessig, Lawrence. 2008. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. London: Bloomsbury.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge: The MIT Press.
- National Science Foundation. 2009. Hearing through Your Bones. *U.S.News.com*, URL: <https://www.usnews.com/science/articles/2009/05/15/hearing-through-your-bones>.
- Navas, Eduardo. 2012. *Remix Theory: The Aesthetics of Sampling*. New York: SpringerWien.
- Rush, Michael. 1999. *New Media in Late 20th-Century Art*. London: Thames & Hudson.
- Toop, David. 2000. *Rap Attack: African Rap to Global Hip Hop* (Expanded Third Edition). London: Serpent's Tail.
- Tzara, Tristan. 1918. Dada Manifesto. URL: http://www.391.org/manifestos/19180323tristantzara_dadamanifesto.htm.

ЦИТИРАНИ ФИЛМОВИ

- Dub Echoes*. 2008. Directed by Bruno Natal. Production: Videograma, Brazil. Scenario: Chicodub Linhares and Bruno Natal. 82 mins.
- Rip! A Remix Manifesto*. 2009. Scenario and directed by Brett Gaylor. Production: Eye Steel Film and National Film Board of Canada (NFB), Canada. 80 mins.