

ДОКЛЕ СМО СТИГЛИ СА КЊИГОМ?

Интерактивна књига као део спектакла

Категорија чланка: прегледни рад

Апстракт: У друштву у којем све поприма димензије спектакла своје место нашла је и књига. Прво као штампана интерактивна књига, потом у електронском и, најзад, у дигиталном облику. Иако задржава свој вишевековни облик, данас дефинисан границама екрана, структурално и идејно потпуно је другачија. Увођењем овакве, нове књиге мења се и начин читања. Са линеарног се прелази на паралелно или динамичко, какав је и сам медиј са којег се чита. У промени која је започела индустријализацијом и могућношћу брзог умножавања – околностима које копију стављају изнад оригинала – велику улогу има компјутеризација. Питања којима се овде бавимо јесу: да ли су класична књига и класичан начин читања постали монотони за савременог човека и да ли књига данас може да постоји једино као део општег компјутеризованог спектакла.

Кључне речи: дигитализација, издаваштво, интерактивна књига, паралелно читање, спектакл

Од када се појавио интернет, тачије од када је ушао у масовну употребу, човек се пребацио у један други, магични свет. Постепено је фокус са телевизије, радија, књига, часописа, па и друштвеног живота, пребачен на екран – прозор из којег долази „све“. Сваке године у њему је све више информација. Настаје глобална мрежа, а људи постају „повезанији“ него икада пре. Ипак, „наше жеље нису наше, наше потребе нису наше, већ модели наметнути заводљивом естетиком спектакла“ (Шћепановић 2010: 82). Чини се да се знање и сазнања брже шире, а информације су доступније него икада. Догодила се информатичка револуција. Интернет је постао глобална илустрована енциклопедија. „Док је традиционална естетика била филозофска дисциплина која се бавила чулним сазнањем, савремена медијска естетизација претворила се у дисциплину која говори о томе како произвести и продати чулно, као и то како преко чулног, као примарног, створити категорије жеља и потреба, али и репер вредности, што естетизацији у општој спектакуларизацији даје сигурну егзистенцију.“ (*ibidem*)

Појава штампе у Европи у XV веку довела је у питање уметничку оригиналност књиге. Још тада, од рукописних књига, са вишеструким ауторством (аутора текста и оног који је књигу исписивао или илуминирао), преко штампе, долази до деперсонализације због штампања (отискивања) у више примерака. Гледајући из данашње перспективе, „техничка репродукција може копију оригинала довести у ситуације које самом оригиналу нису достижне“ (Benjamin 2008: 104). Уосталом, и рукописне књиге су се ручно умножавале, па се и ту поставља питање оригинала. Од прве штампане књиге до прве електронске књиге, њена уметничка вредност се у глобалу смањила. Компјутеризација човечанства омогућава свакоме да буде креатор свог сопственог света. Недостатак професионализма често доводи до тога да на тржишту постоје штампане књиге лошег изгледа. Дигитализација појачава овај ефекат, јер је дигитални производ лакши за продукцију, складиштење и дистрибуцију. Да ли је будућност штампане књиге, онда, истоветна оној коју је доживела рукописна, или оној из Хакслијевог (Aldous Huxley) *Врлог новог света*, и да ли појава дигиталне интерактивности уводи књигу у друштво спектакла?

Ново доба

Двадесети век је био пун догађаја који су наговештавали долазак великог информатичког праска. Промена технологије је у уметности двадесетих, као и у типографији, довела до првих визуелних побуна и одступања од вишевековних стандарда. Постмодернизам, осамдесетих, најављује појаву новог доба, да би деведесете донеле наглу експанзију *e*-културе, компјутера и нових медија. Одједном све добија префикс *ново*, да би се у једном тренутку објединило у термину *нови медији*. Вероватно је то био моменат да се започне и нов, чист, технолошки живот, отуђен и индивидуализован. „Готово све хуманистичке и друштвене дисциплине [...] и оне које припадају природним наукама, данас учествују у идентификацији проблема у вези са новом медијском цивилизацијом, предвиђањима о њеном даљем развоју и предлагањем најбољих путева за њено што успешније функционисање“ (Đorđević, 2008: 19)

Далеко од тога да је све што је претходило интернету престало да постоји. Наставило је да се прилагођава том *новом медију*, а он је све што му је претходило временом интегрисао у себе, на једном сасвим другачијем нивоу. „Појава телевизије није уништила медије попут новина, часописа и филмске индустрије, али је узроковала многе промене. Те промене се се наставиле појавом Интернета, који је све наведене медије усмерио у правцу виртуелизације и хибридизације.“ (Шћепановић 2008: 82–83)

Данас се, дакле, поставља питање да ли је могуће постојање паралелних светова, да ли садржаји једног морају бити дизајнирани на другачији начин за други медиј, или се само могу пренети на нове медије, без промена.

Прво што нас одваја од прошлости јесте појава екрана. Иако он директно асоцира на платна која су раније уоквиравала имагинарни свет слика, како нас на то упућује Манович (Lev Manovich), „чак се ни пропорције нису пет векова промениле; оне су сличне за типичну слику петнаестог века“ (Manović 2001: 12), ипак нам он доноси један нови прозор у свет – прозор унутар нас и унутар свега што нас окружује. Најједном све морамо да обављамо преко екрана. „У пару са компјутером, екран данас убрзано постаје основно средство приступа сваком облику информације, било да су то непокретне слике, покретне слике или текст. Ми га већ користимо да бисмо прочитали дневне новине, гледали филмове, комуницирали са колегама, родбином и пријатељима“ (*ibid.*: 11). С појавом компјутера, ми са *динамичког екрана* (телевизијски екран) који је у *платно* унео променљиву слику, прелазимо на *вишеслојни екран*, са могућношћу проласка кроз прозоре – екран у екрану (*ibid.*: 13).

И сама књига је са папира пребачена на екран. Већ прве веб стране, које су се појавиле на интернету деведесетих, можемо посматрати као неку врсту фанзина. Оне потом постају часописи, нешто касније књиге, а данас на интернету или на читачима (*reader*) можемо читати праве књиге. Многе од њих директно преносе изглед и садржај са папира, јер и то што је одштампано на папиру данас пролази прво кроз обраду на екрану, у графичким програмима, па га је лако пренети на веб. Међутим, поред тих *класичних књига*, преузетих из припреме за штампу, постоји и обиље *нових књига*, које су прошириле свет књиге у вишедимензионални простор. Такве књиге су интерактивне – махом су у питању апликације – а многе од њих се могу и уређивати: сам читалац, или корисник, има могућност да утиче, како на изглед, тако и на садржај. Највећи број књига тога типа јесу књиге које су већ доживеле велики успех у штампаном облику, па су накнадно преточене у интерактивни језик књига. На пример, популарна књига Оливера

Џеферса (Oliver Jeffers) *Срце и боца* (*The Heart and the Bottle*), направљена као апликација за *iPad*, готово да подсећа на цртани филм, а надоградња се састоји у томе да читалац може да истражује садржај покретима прста, да уђе у слојевитост књиге која у штампаној верзији није била могућа, али и да мења изглед појединих страна.¹ Апликација за књигу *Фантастичне летеће књиге господина Мориса Лесмора* (*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*), настала на основу анимираног филма награђеног Оскарком 2012. године, читаоца потпуно увлачи у чаробни свет који му приказује. Чини се да се граница између екрана и простора испред њега брише и да читалац упловљава у апсолутно нови дигитални свет, у којем се и сам наратив (свет штампаних књига, накнадно дигитализован) преплиће с дигитализованом реалношћу.² Постоји обиље оваквих примера и тржиште је свакодневно преплављено новим, технолошки иновативнијим и атрактивнијим решењима.

Актери нове књиге

Савремени човек, човек Деборовог (Guy Debord) спектакла, након чудесних открића очекује и увек тражи нова. Магија за њега кратко траје, а потребно му је нешто напредније, нешто оригиналније на нивоу личних сензација. Уметник који обликује књигу за таквим човеком мора да трчи, а са собом мора да носи чаробни штапић.

Шта све садржи тај чаробни штапић? Правила обликовања прилагођена штампи морају да се модификују. Потребно је да се редефинишу постулати графичког дизајна и типографије, како би били применљиви у раду у новој области. Свакако се сви они преплићу међу собом и ту спону треба пронаћи, дефинисати и применити у сфери интерактивног.

Пример базичне интерактивности је комуникација међу људима: говор, покрет, говор тела, итд. Они преносе поруку саговорнику и на њих саговорник реагује. У науци о компјутерима, када говоримо о интерактивности, мислимо на софтвер који прима наредбе од човека и који на њих реагује. На пример, интерактивност корисника са таблетом огледа се у његовој могућности да на овом уређају слуша музику, чита књигу и ради још много тога (а не у његовом односу према дизајну направе).

Интерактивне технологије су рачунарство, телекомуникације, мобилна телефонија итд. Оне се сваки даном развијају, те доносе нове могућности за своје

¹ Трејлер за апликацију *The Heart and the Bottle*, www.youtube.com/watch?v=Wc3fghSJvBM 10 [приступљено 10. 02. 2015].

² Трејлер за апликацију *The Fantastic Books of Mr. Morris Lessmore* www.youtube.com/watch?v=Ad3CMri3hOs [приступљено 10. 02. 2015].

коришћење. Оне подразумевају „обликовање свакоднев-ног живота, кроз дигиталне артефакте, за рад, игру, забаву” (Crampton Smith 2007:).

Ипак, историја интерактивности је дуга и комплексна јер покрива много области. Тако постоји интерактивност у уметности, у технологијама, на вебу, и на многим другим плановима.

Интерактивност (динамичност) интернет страница представља зачетак идеје о електронској књизи, те уметник који обликује овакву књигу неминовно проширује своју област деловања на дизајн за медије, пре свега на веб дизајн, због чега мора да стекне нова, специфична знања. Јасно је онда зашто се његов посао променио – колико је постао шири и захтевнији и колико се нових знања од њега тражи. Али, то се односи на све који обликују ту нову књигу: писце који за такве књиге пишу, уреднике који такве књиге уређују, дизајнере који такве књиге обликују, па и саме кориснике. Сви они постају актери спектакла и морају се држати истих правила.

Увођењем анимације, звука и могућности да се књигом манипулише, она постаје део савременог спектакла. „Када се стварни свет преобрази у пуке слике, пуке слике постају стварна бића, која ефикасно подстичу хипнотичко понашање. Пошто је задатак спектакла да нам путем различитих, специјализованих облика посредовања показује свет који више не може бити директно доживљен, он неминовно, на простору којим је некада владао додир, даје предност погледу: најапстрактније и најнепоузданије чуло најбоље се прилагођава општој апстрактности садашњег друштва. Али спектакл нису само слике, нити слике и тон. То је све што измиче човековој активности, све што омета и заваљава његову способност преиспитивања и корекције. То је супротност дијалогу. Спектакл се регенерише свуда где представљање постаје независно” (Debor 2004: 11).

Дизајн интерактивности везује се за појаву компјутера, иако тај термин у почетку није био у употреби. Тек касније, средином осамдесетих, овај термин (дизајн интерактивности) уводе дизајнери Бил Могриџ (Bill Moggridge) и Верпланк (Verplank). Касније ће у употреби бити и термин *дизајн корисничког интерфејса*. Под тим појмом се подразумева понашање производа, а оно се односи и на форму и на садржај, као и на то како производ реагује на захтеве корисника.

Ипак, интерактивност у области креирања књиге постојала је још пре појаве компјутера. Прве интерактивне књиге појавиле су се још 1959. године. Биле су познате под именом *gamebooks*. Те књиге су писане у другом лицу, у којем је читалац протагониста који одлучује о даљем развоју радње. Књигу увек започиње на истом месту, али после неколико пасуса сам доноси

одлуку како ће се радња даље одвијати, избором стране на којој жели да наставите читање. Обично су постојале две опције наставка приче, али како се број прича повећавао тако се и број могућих завршетак књиге умногостручавао. Најпознатији серијали биле су књиге из едиције *Изабери своју авантуру (Choose Your Own Adventure)*. Организација ових књига претеча је начина на који веб функционише, тј. нелинеарног читања, односно динамичког садржаја. Данас постоје многе анализе таквих књига, па се на интернету могу наћи и упутства за њихово успешно писање (*Writing Your Own Interactive Story of Adventure* 2015).

Постоји још много примера књига које на својим странама користе интерактивност како би привукле читаоца, активирале га, заинтересовале, пробудиле... На пример, да бисте дошли до стране коју тражите у једној математичкој енциклопедији, морате прво да решите задатак који стоји на месту пагинације. Чувени пример нелинеарног текста је књига *Школице* Хулија Кортасара (Julio Cortázar), написана 1963. године. У ту категорију спада и књига *Историја бомбардовања* Свена Линдквиста (Sven Lindqvist), која, иако документарна, нуди могућност избора страна и прављења сопствене – „личне“ историје.

Многи уметници и филозофи правили су неку врсту интерактивних књига желећи да провоцирају јавност, па је и сам Ги Дебор, чувени тумач спектакла, године 1957, у својој двадесет шестој години, написао *Мемоаре* (објављене 1959). Та књига је била укорићена у брусни папир да би оштетила све књиге са којима се нађе у полици (Debor 2004: 79).

Данас се штампане интерактивне књиге углавном праве за децу. Такве су, на пример, књиге „протрљај и помириши” (*scratch and sniff*), које на једном свом делу имају посебан нанос који се састоји од микрокапула; када се прстом пређе преко њих, оне пуцају и испуштају мирис. Потом су ту књиге *преклапалице (lift-the-flap books)*, које на расклопима могу да дају одговоре на нека питања постављена пре отварања стране. Ту су и музичке књиге, где животиње испуштају звукове, или се чују различити инструменти, као и кинеографи (*flip-books*), које треба листати брзо како би се добила покретна слика, односно анимација. У ову групу могу се сврстати и тзв. *искакалице (pop-up books)*, мада је код њих ниво интерактивности најмањи – све што траже од вас јесте да их отворите како би се испред вас појавила слика у три димензије.

Дакле, и штампане књиге су већ зашле у неку форму спектакла. То доводи до нових тема за истраживање и испитивање потребе за нелинеарним читањем и књигом-спектаклом, као и питања да ли су линеарно читање и класична књига савременом човеку постали

досадни, да ли осавремењавањем књиге цивилизација профитира или је ова појава пак цивилизацијска нужност.

Другачије читање (стварности)

Нису ретке дебате у којима се говори да нелинеарно читање књига, нарочито појавом интернета, доводи до смрти штампане књиге и уопште линеарног читања (оног које неће прекинути много нових језичака (*tab*) или истраживање о некој тек прочитаној информацији). Такозвано паралелно читање (супротно од линеарног, класичног читања књига) можемо поредити са појавом кубизма у уметности и са нарушавањем класичног виђења по законима перспективе: сагледавање онога што читамо из различитих углова. С текстом су експериментисали још футуристи на челу са Маринетијем (Filippo Tommaso Marinetti), који су избегавали линеарност текста. Наравно, интенција њихових тадашњих типографских експеримената није била да се промени изглед књиге, већ су се они односили на визуелни приказ стања или осећања и позивали су на бунт, промену, покрет, стављајући акценат на ослобађање од свих дотадашњих правила. Познати су и многи други правци у којима се експериментисало са текстом, као што су *конкретна поезија (Concrete poetry)* и *визуелна поезија (Visual poetry)*.

Експеримент са текстом полако се трансформише у експеримент са формом, који претходи настанку електронске књиге. Од дигиталних верзија штампаних књига са текстом и сликама дошло се до електронских књига које постоје и без штампаних верзија, а могу се читати на различитим уређајима који се користе и у друге сврхе (компјутерима, читачима, таблетима, мобилним телефонима, паметним телефонима итд.).

Не може се тачно утврдити ко је творац прве е-књиге. Неки мисле да је прва таква књига била *Index Thomisticus*, електронски индекс радова Томе Аквинског, који је направио Роберто Буза (Roberto Busa) крајем четрдесетих. Пре тога је Боб Браун (Bob Brown), након гледања првог звучног филма (*talkie*) написао књигу *The Readies* (1930), у којој описује изум првог читача, критикујући штампу и трошење папира. Наравно, на такво размишљање потакли су га појава и развој филмске индустрије. Он сматра да се за читање књига мора наћи нови медијум. Учитељица Анхела Руиз Роблес (Angela Ruiz Robles) је још 1949. године представила прву електронску књигу, која је за циљ имала смањење броја књига које деца треба да носе у школу. То би вероватно био први електронски уџбеник.

Како се развијала електронска књига, тако су се развијали и специјализовани читачи. Интересантно је да су поједини велики дистрибутери књига почели да

креирају своје читаче, са својим форматима књига, те су тако условљавали кориснике да књиге купују искључиво преко њих. Купљени примерци књига нису могли бити пренети на другог, дакле књигу нисте могли позајмити пријатељу на читање. Књига поново постаје ексклузивна само за оне који су себи могли приуштити читач и купити књигу у одређеном формату. Била је то борба за е-превласт. *Динамички екрани* „су постављени у центар породице, и они не окупљају породицу, као што је то некада радио *Отац око централног стола* (патријархални модел), већ је децентрализују, нудећи мноштво опција и животних стилова, прожетих еклектичким духом мноштва културе и обичаја, али увек у инстант облику, увек као производ“ (Шћепановић 2010: 88), а екран електронске књиге отуђује човека и од тог сурогата заједнице дајући му још веће могућности за индивидуализацију. Биће заједнице полако постаје само себи довољно. Ефекат спектакла тако постаје још јачи.

Крајем деведесетих година, као реакција на монополистичке ставове појединих кућа, коначно се појавио и *Open eBook* формат како би аутори и издавачи могли да праве универзални документ који ће моћи да се чита помоћу различитих читача. Сервис *Гугл књиге (Google Books)* је, на пример, конвертовао у овај формат многа дела за које је дозвољено јавно коришћење.

Зато су 2010. године аутори заинтересовани за електронско издаваштво почели да граде независно тржиште. Многи издавачи су почели да дистрибуирају е-књиге које су биле јавно доступне. Поред тога, аутори чије књиге нису биле прихваћене код издавача нудили су своја дела преко интернета. Интернетом су почели да круже неауторизовани каталози књига, а појавили су се и сајтови посвећени електронском издаваштву, као и велики број пиратских сајтова са издањима за које немају законска права објављивања.

Прва база дигиталних књига покренута је у оквиру Пројекта „Гутенберг“ (Hart 2010). Пројекат се заснива на волонтерском раду људи широм света. До данас је на овом сајту објављено око 49.000 дигиталних књига у отвореном приступу. Књиге су преведене на немачки, француски, португалски и српски. Људи окупљени око Пројекта „Растко“ из Београда дали су велики допринос формирању ове глобалне базе књига.

Најпознатији и најобимнији извор књига (па и новина и часописа) у електронском облику, у овом тренутку, у Србији, налази се на сајту Народне библиотеке Србије (Дигитална Народна библиотека Србије 2015). Преко овог сајта могуће је доћи до портала библиотеке на којима је такође слободно доступан огроман број електронских књига. Након читача појављују се прво таблет компјутери, а потом, 2011. године и таблети који раде преко оперативног система Андроид као и LCD

верзије нука (Nook) и киндла (Kindle). За разлику од претходних читача, таблети су мултифунк-ционални, имају LCD екране (често осетљиве на додир – *touchscreen*) и на њих се могу инсталирати апликације разних издавача.

Након појаве таблета, *e*-књиге доживљавају огромну експанзију. У јулу 2010. „Амазон“ је објавио да је по први пут продаја *e*-књига надмашила продају штампаних издања. На сваких сто одштампаних књига прода се 140 киндл верзија. Већ у јануару 2011. године продаја *e*-књига потпуно је надмашила продају штампаних издања. Ипак, на целокупном америчком тржишту продаја књига у меком повезу далеко је већа од продаје књига са тврдим корицама и електронских књига.

Његово височанство *iPad*

Прича о интерактивној књизи била би непотпуна без посебног осврта на данас најпопуларнији уређај за њено читање (гледање). Већ је речено да, с појавом таблета књиге постају апликације, па и само њихово читање излази из домена класичног начина читања. Врло често, књиге постају игрице, нарочито оне прављене за децу. Уређај *iPad* собом носи и једну другу проблематику – питање престижа и уклапање у идеологију новог друштва. „У таквом друштву идентитет се све више повезује са стилем, стварањем имиџа и изгледом. Док у дифузном спектаклу идентитет постаје илузија, који стварају производи пласирани преко све већих могућности масовних медија, у концентрованом спектаклу још увек је био присутан идентитет заснован на илузорним поставкама идеолошког експеримента. У потпуној интеграцији два спектакла и економској постмодернизацији, која се догодила након пада Берлинског зида (1989), идентитет наставља са својим разлагањем и постаје поље за медијску манипулацију и стицање профита. Ту важну улогу има естетика, нарочито медијска“ (Шћепановић 2010: 87). Многи не могу да одоле тим новим изазовима, или како нам Бењамин каже „приблизити“ ствари просторно и људски исто је тако страсна жеља данашњих маса као што је и њихова тенденција да преодоле непоновљивости сваке датости путем примања њене репродукције“ (Benjamin 2008: 104). Да ли је то прави пут за књигу на коју смо навикли и да ли је то будућност књиге, тешко је рећи. Неки њен облик свакако јесте, али за праве љубитеље „сувог“ текста, остају и даље атрактивни сада већ класични електронски читачи попут киндла или пак штампана књига. Компанија Епл (Apple) је 27. јануара 2010. пласирала на тржиште мултифункционалну направу под именом *iPad*, а у исто време је склопила уговоре са шест највећих издавача који ће дистрибуирати књиге преко Епла. Овај уређај у себи има уграђене апликације за *e*-књиге које се зову *iBooks* и *iBookstore*.

Први читачи су у односу на штампану књигу увећали неке новине, док је појава *iPad*-а направила револуцију у читању књиге. За разлику од штампаних књига, у којима постоје јасно дефинисане форме (како графичке тако и текстуалне), у којима је место за текст јасно дефинисано, у којима се тачно зна на којој се страни нешто налази, у електронским књигама то није случај. Наиме, било би лако обликовати књигу која садржи само текст. Он тече и прелива се у зависности од екрана на којем се гледа. Када се, међутим, појаве слике или неки други визуелни елементи у тексту, ствар постаје много компликованија (зато се на једноставнијим читачима неретко може видети празна страна усред текста). Ако бисмо заварили у позадину садржаја креираног за електронске књиге, видели бисмо да стране не постоје, већ да садржај слободно тече. То називамо садржајем без јасно дефинисане форме. Такве су и веб стране. Да бисмо прочитали текст обично није потребно да листамо стране, већ скролујемо онолико колико је текст дугачак. Овакав приступ креирању неопходан је и ради прилагодљивости садржаја различитим екранима, а и различитим позиционирањима (хоризонтално и вертикално). Такав начин дизајнирања страна за веб назива се *responsive design*. Али он није применљив на класичним читачима.

Појавом *iPad*-а решени су многи проблеми обликовања текста који садржи и визуелне материјале, а сам начин читања је промењен – наиме, како технологија напредује, тако се и квалитет екрана побољшава, па све раније замерке о замарању очију приликом читања са екрана полако падају у воду. „Ретина и екран ће се стопити“ (Manović 2001: 33), поручује нам Мановић. На *iPad*-у се лако ишчитава садржај са строго дефинисаном формом. Иако, на први поглед, изгледа као да пред собом имате класичну књигу, пролазак кроз њу је сасвим другачији – динамичнији.

На *iPad*-у, као и на другим таблетима, изглед електронских књига најближи је класичном изгледу књига и класичном читаоцу, док је израда таквих књига сасвим другачија. Иако нам сви читачи, па и *iPad*, личе на књигу, приликом обликовања књига за електронске уређаје треба одбацити логику која је важила за штампана издања и треба размишљати на потпуно нов начин. То је уједно потребно и како бисмо искористили све могућности медија за који књигу правимо. Такође, иновацијом и креативношћу настојимо да превазиђемо физичке границе читача, односно компјутера, ако је то уопште могуће.

Када се погледа листа најпопуларнијих интерактивних књига, запажа се да је она увек у вези са *iPad*-ом и књигом као апликацијом. Како се технологија брзо развија, тако се и типови најпопуларнијих интерактивних књига муњевито смењују. Те књиге постају све интри-

гантније, интерактивност се продубљује, а сензација повећава. На сајту www.bestinteractivebooks.com могу се редовно пратити достигнућа у том домену, а таквих сајтова има много. За сваку нову књигу ће главна реклама бити „погледајте књигу која ће променити ваш начин читања интерактивних књига“. Чињеница да је акценат на промени чак и саме интерактивности већ интерактивних књига довољно говори са колико претензија се приступа изради ових апликација и начинима на који се осваја ово тржиште. Дакле, данашња интерактивна дигитална књига сасвим је другачија од некадашњих верзија интерактивних штампаних књига, а посебно се разликује од класичних књига које немају интерактивне елементе. Прво што можемо приметити код електронских књига јесте да су нестале корице (Mod 2012). Првобитна функција корица (у штампаним књигама) била је заштита унутрашњег садржаја. Корице касније добијају и комерцијалну функцију, све до флоскуле која каже да *корице продају књигу*. На пример, на киндлу су корице књига сасвим невидљиве. Намера је, ваљда, да се што брже дође до текста, па иако постоје неке корице (обично црно-бела верзија штампаног решења), и неки уводни текстови, када се преузме књига са „Амазоновог“ сервера и отвори у жељи да се чита, аутоматски ће се приказати почетак текста саме књиге. Уводне стране са импресумом и корицама биће прескочене. До њих се може стићи, по жељи, тек кликом уназад.

На *iPad*-у приступ је другачији. Како се на њему углавном читају књиге у виду интерактивних апликација, и саме корице су интерактивне – то је нека врста увода (*intro*), анимираног и озвученог садржаја.

Иако многи не воде рачуна о изгледу електронских књига, нарочито они који само преносе штампане верзије у електронске (многе књиге на „Амазону“ су управо такве), постоје издавачи који када раде штампане верзије књига, воде рачуна о томе да корице буду функционалне и у штампаној, и у електронској верзији. Оно што је добро код *e*-књига јесте то што корица може да се мења, као и сам садржај књиге. Преко читача корисник добија информацију да постоји нова верзија књиге и могућност да се, по жељи, стара замени новом.

Закључак

Гледајући најновије електронске књиге, оне које су у форми апликација, стичемо утисак да је данас цела књига осмишљена тако да буде атрактивна као некадашње корице (тј. сваки елемент књиге је маркетиншки добро осмишљен у жељи да се што боље прода).

Предност електронске књиге над штампаном књигом је многострука. Огледа се, пре свега, у могућности увођења интерактивности (да човек ужива, да буде укључен у оно што ради или посматра, да се осети делом тога, а још је боље ако може да се осећа као да је креатор садржаја, или да сазнаје на различите начине). Поред тога, структурирање је другачије, па се књиге не читају линеарно, него по дубини. То нам омогућавају хиперлинкови и мултимедијални садржаји.

С друге стране, електронске књиге су еколошке (нема сече дрвећа и употребе боја у штампанима). Не заузимају место у све мањем животном простору. Лако се замене новом верзијом, уколико се појаве нове информације у вези са темом.

Ипак, мислим да су пожурили сви они који су помпезно најављивали крај штампане књиге. Сасвим је сигурно да се прелазак са штампане књиге на електронску може на неки начин поредити са преласком са рукописне књиге на штампану. Ипак, *e*-књиге су још увек на свом великом почетку. Мало је интерактивних књига које би својим концептом могле указати на нову будућност књиге. Највише је оних који само преносе штампани текст са могућношћу да се претражује, са хиперлинковима, уграђеним речницима, и могућношћу да се текст подвуче. Готово све функционишу онако како студенти користе књиге док уче. Електронска књига, са друге стране, јесте испунила свој наметнути задатак уклапањем у друштво спектакла.

И поред тога на издавачима, ауторима, уредницима и дизајнерима је да размишљају о *будућој* књизи, да се упознају са начинима њене производње и логиком њеног функционисања, и да предности такве књиге искористе, а не злоупотребе.

ЛИТЕРАТУРА

- Дигитална Народна библиотека Србије 2015
<http://www.digitalna.nb.rs> [приступљено 06. 02. 2015].
- E-Book 2015
Wikipedia, the Free Encyclopedia. <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=E-book&oldid=687778197> [приступљено 06. 02. 2015].
- Interactivity 2015
Wikipedia, the Free Encyclopedia, <https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Interactivity&oldid=685832194> [приступљено 06. 02. 2015].
- Writing Your Own Interactive Story of Adventure 2015
Putting Interactives to Paper, <http://chooseyourownadventurebooks.org/write.interactive.stories.html> [приступљено 06. 02. 2015]
- Mod, C. 2012.
Hack the Cover [e-book], PRE/POST: Kindle Edition, Available: http://craigmod.com/journal/hack_the_cover/ [приступљено 17. 01. 2014].
- Šćepanović, V. 2010.
Medijski spektakl i destrukcija : estetika destrukcije i spektakularizacija stvarnosti : 11. septembar kao medijski fenomen, Beograd: Univerzitet umetnosti u Beogradu; Službeni glasnik.
- Hart, M. 2010
The History and Philosophy of Project Gutenberg, Project Gutenberg. https://www.gutenberg.org/wiki/Project_Gutenberg:The_History_and_Philosophy_of_Project_Gutenberg_by_Michael_Hart [приступљено 10. 02. 2015]
- Benjamin, V. 2008.
 Umetničko delo u veku svoje tehničke reprodukcije, u: J. Đorđević (ur.), *Studije kulture*, Beograd: Službeni glasnik, 101–123.
- Đorđević, J. 2008.
 Mediji i obrazovanje za život s njima i u njima, u D. Vuksanović (priređ.), *Knjiga za medije – mediji za knjigu*, Beograd: Clio.
- Crampton Smith, G. 2007.
Design for Everyday Life, in Bill Moggridge, *Designing Interaction*, Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Debor, G. 2004.
 Društvo spektakla, prevod, priprema i prateći tekstovi A. Golijanin, Beograd: Anarhija/blok 45.
- Manović, L. 2001.
Metamediji, prev. Đorđe Tomić, Dejan Sretenović, Vladimir Tujanjac, Beograd: Centar za savremenu umetnost.

Summary

OLIVERA BATAJIĆ SRETENović

University of Arts in Belgrade, Faculty of Applied Arts – Department “Applied Graphics”

HOW FAR HAVE WE REACHED WITH THE BOOK? Interactive Book as a Part of the Spectacle

In its nature and structure, the book has always been interactive. However, the paper does not deal with the primary interactivity of books. In the mid-20th century, new types of books appeared which required a different, completely new, dynamic way of reading. The new book has appeared which offers new opportunities. Although this approach was a surprise to readers, the book's new nature was in accord with everything that was happening around it – the society of the spectacle. The earliest interactive books were stories which involved the reader in their creation – the so-called gamebooks (in which readers could choose among several possible endings). They were followed by interactive books for children, lift-the-flap books, tactile books, sound-creating books, books that smell when rubbed, etc. Along with

being interactive, the book has also become a toy. With the rise of desktop computers, and, subsequently, laptops, and the expansion of computer and network activities, the book was transferred into that domain. At first, it was the electronic book whose underlying structure was the same as that of today's Internet pages (hyperlinks). As technology has developed, via interaction through animation and lavish illustration, the book has turned into an application. Nowadays, the book is a form of multimedia content, which alters the linear reading into parallel and multidimensional reading. The question arises whether this constitutes a new future of the book or merely another form/dimension of the book, where the reader will be able to choose the preferred form.