

Milena Dragičević Šešić

Tatjana Nikolić

*Kultura u digitalnoj sferi*¹

316.7:004]:655.535.4

DOI [10.18485/fdu_dhkum.2021.ch1](https://doi.org/10.18485/fdu_dhkum.2021.ch1)

Razumevanju digitalne sfere i njenog uticaja na razvoj kulture, savremene umetničke prakse i složene međuodnose u medijskim sistemima, kako onima koji deluju na globalnom nivou, tako i onima koji se uspostavljaju unutar država-nacija, može se pričati sa mnogo različitih stanovišta i iz ugla različitih naučnih disciplina. Nesumnjivo, kada je o kulturi reč, ovo je trenutak kada kulturne politike i institucionalni aparat države imaju manji značaj od algoritama koji prate ukus i ponašanje publike kao potrošača, pa onda dalje nameću, podstiču, „nagovaraju“ one još uvek neopredeljene da se i sami uključe i postanu deo globalnog trenda. Bihevioralna ekonomija (Thaler & Sunstein) pokazala je kako čak i nenametljivim nagovaranjem (*nudge*) ljudi mogu brzo menjati svoje odluke. Ova teorija donela je njenom autoru čak i Nobelovu nagradu za ekonomiju 2017. godine pa, iako se može koristiti u kulturnom razvoju, zdravstvenom prosvetivanju, podizanju ekološke svesti, ipak je primetno da se društvene mreže i njihovi složeni algoritmi koriste pre svega za promociju već popularnih proizvoda koji često i nemaju nikakvu vrednost za potrošača, ostvarujući tako izuzetnu dobit.

Stoga je ključno pitanje da li se i ova, i mnoge druge naučne teorije, u digitalnom svetu mogu primenjivati u cilju javnog

1 Rad je nastao kao rezultat finansiranja naučnoistraživačke delatnosti FDU, prema ugovoru sa Ministarstvom prosvete, nauke i tehnološkog razvoja.

interesa i ostvarivanju javnog dobra, ili će društvene mreže, iza kojih stoji globalni svetski kapital, pre svega voditi računa o sopstvenim ekonomskim interesima i time zloupotrebljavati informatičku moć koju poseduju i same komunikacione kanale koje kreiraju i kontrolišu.

Već kanadska teorija medija (Inis, Makluan i Lorimer) pristupa istoriji civilizacije sa stanovišta uloge koju su u svakoj epohi igrala njena osnovna sredstva komuniciranja. Lorimer (1998:7–30) pokazuje direktnu međuzavisnost formi komunikacije, vrednosnih sistema i načina mišljenja koje prevlađuju u jednom društvu. Polazeći od usmene civilizacije koju karakteriše neposredan razgovor, kome dubinu daju ne samo reči već i tonalitet iskaza, te gestovi i drugi oblici neverbalne komunikacije koji prate usmeni iskaz, on pokazuje da je za to društvo karakteristično mitsko mišljenje, te potpuna nevažnost onoga što mi danas nazivamo činjenicama.

Pisana civilizacija koja sećanje zamenjuje zapisivanjem događaja prva je koja će početi da vrednuje činjenice, ali će se prave promene u načinu mišljenja desiti tek pronalaskom štampe kada će društvo ući u „Gutenbergovu galaksiju“, jer će po prvi put pisana reč postati dostupna i izvan kruga povlašćenih, sveštenika i vladara. Štampa razmenom informacija omogućuje i razvoj nauke), a istraživanje činjenica postaje temelj naučnog, racionalnog mišljenja.

Pronalazak telefona i nosača zvuka uvodi društvo u audio komunikaciju koja ne traje dovoljno dugo da bi po sebi proizvela promene u vrednosnim sistemima i načinu mišljenja (svaka nova epoha komunikacionih praksi dugo vremena zadržava vrednosni sistem prethodnog perioda). Međutim, ulazak u audio-vizuelnu civilizaciju televizije pedesetih godina dvadesetog veka samo produbljuje i ubrzava usvajanje promena koju je nagovestila audio civilizacija devetnaestog veka.

Koordinatni vrednosni sistem razvijen u vreme civilizacije knjige, u kome svaka novopronađena činjenica odmah dobija svoje precizno mesto (poput pronalaska novog minerala i njegovog unošenja u Mendeljejev sistem ili otkrivanja nove biljke i njenog unošenja na određeno mesto u Lineovu binomijalnu nomenklaturu), zamenjen je mozaičkom kulturom (Mol, 1978) i razbijanjem čvrste naučne logike, te se sve nove discipline, koje se stvaraju u drugoj

polovini dvadesetog veka, nazivaju teorijama ili studijama (studije kulture, teorije filma, teorije medija), koje čak i u ovoj formi zadržavaju plural, ukazujući da ne postoji samo jedna naučno zasnovana teorija medija ili teorija filma. Iako je bilo pokušaja da se ove nauke nazovu kulturologijom, filmologijom i mediologijom (Debre, 2013), dominacija postmodernog relativizma kao deo audio-vizuelne civilizacije, kako ističe Lorimer (ibidem), dopušta različitost pogleda, diversifikaciju horizonata te, po rečima Baumana (2009), stvara likvidno društvo bez omeđenih granica i čvrstih uporišta.

Numerička, digitalna civilizacija, počela je da se razvija tek krajem dvadesetog veka, a već danas mogli bismo reći da je značajan deo stanovništva sveta, naročito najmlađih, deo ovog kulturnog koda. Njihovi osnovni instrumenti komuniciranja jesu pametni telefoni, a osnovni kanali internet i društvene mreže. Svakako da je već veliki broj teoretičara, od Hauarda Rajngolda (Rheingold, 2002), preko Manuela Kastelsa (2014) i Šeri Terkl (2011, 2020) do Meri Čejko (2019), diskutovao promene do kojih je došlo kako u društvenoj strukturi, tako i u vrednosnim sistemima i načinima mišljenja, pa je i ova knjiga jedna od onih koje bi želele da daju doprinos razmatranju uticaja digitalne kulture na savremeno društvo.

U tematskom broju časopisa *Kultura* (169), u tematu „Kritičko mišljenje u digitalnom dobu“ (Dragičević Šešić, Nikolić, 2020), dvanaest teoretičara kulture i medija nastojalo je da dâ svoja viđenja ovog odnosa, ukazujući na nužnost transmedijske pismenosti kao preduslova kritičkog mišljenja u ovom vremenu. Ova vrsta pismenosti zahteva ne samo promene u sistemu osnovnog i srednjeg obrazovanja, radikalne izmene u visokoškolskom, već pre svega stvaranje novih formi doedukacije i reedukacije za sva ljudska zanimanja i prakse već duboko izmenjene primenom digitalnih tehnologija. Još 1997. godine, Kulturni centar Rex pokrenuo je obrazovni program „Protiv vetrenjača“, digitalnog opismenjavanja za vizuelne umetnike, istovremeno stimulišući teoretičare medija da se okrenu novoj literaturi i novim istraživanjima čiji značaj još uvek nije bio vidljiv. Kao prvi internet provajder u Srbiji, OpenNet kao Internet odeljenje Radija B92 koristio je dial-up konekciju da bi početkom 1996. godine prešao na analognu iznajmljenu vezu i imao 6 dial-up linija. Kasnije je dostigao 30 dial-up linija

opslužujući oko 600 dial-up korisnika iz nevladinih organizacija, nezavisnih medija i diplomatsko-konzularnih predstavništava, dok je iznajmljenim vezama (leased lines) bilo povezano 5 nevladinih organizacija, a u lokalnoj mreži Radio B92, ANEM Radio i ANEM TV centrala (Pantić, 1997). Većina naših medijskih teoretičara tada je polazila od značajnih knjiga Critical Art Ensemble (2000), Leva Manovića (2001/2015), Kelnera (2004), Brigsa i Koblija (2005), Tjuroua (1999/2013) koji su još uvek u fokus pažnje stavljali tada već tradicionalne masovne medije: film, radio i televiziju, iako je bilo tekstova koji su već ukazivali na narastajući značaj društvenih mreža i digitalne kulture (Pantić, 1997; Tomić, 2000; Dragičević Šešić, 2001; Vuksanović, 2007; Milivojević, 2008).

Preuzimajući Kastelsovu tezu da se „najbrži tehnološki razvoj dešava tamo gde je to finansijski isplativo (zabava, video sadržaji, online kockanje), a teži i sporiji u neprofitnim oblastima obrazovanja, zdravstva i kulture“ (Castells, 2010: 398), ipak smo nastojali da u ovoj knjizi osvetlimo upravo uticaje tehnološkog razvoja na sferu kulture shvaćenu u najširem smislu te reči. Iako je i dalje u sferi upravljanja u polju kulture dominantna generacija koja duhovno pripada dobu knjige, često s visoka ocenjuje produkte masovne kulture, te nastoji da svojim programima nudi drugačije horizonte od onih koji dolaze i sa tradicionalnih audio-vizuelnih medija (radio i televizija) i sa interneta, ipak dolazi do pomaka u sadržaju programa, s jedne, i metodama njegovog plasiranja, sa druge strane.

Danas, već je delatna prva generacija građana koja je odrastala uz kompjuter, a i sve pređašnje su morale da se uključe i prilagode zahtevima novog doba. Svemu tome pandemija Covid-19 dodatno je „pružila podršku“, jer su i oni koji su sve do tada pružali otpor radu preko kompjutera ili korišćenju kompjutera za zabavu, na to bili prinuđeni.

Posebno su značajne promene do kojih je došlo u načinima oblikovanja građanskog i umetničkog aktivizma, koji se sve više okreće digitalnim instrumentima i akcijama u digitalnoj sferi. Iako je digitalni prostor na sebi svojstven način takođe patrijarhalno ustrojen, otvaraju se nove mogućnosti i novi potencijal za jačanje pozicije mladih umetnica i njihovo preuzimanje ili kreiranje diskursa (Nikolić, 2020). Do velikih promena je došlo i u sferi savremenih

vizuelnih umetnosti u kojoj su se umetnici, ne napuštajući rad u tradicionalnim materijalima, okrenuli digitalnom i kao instrumentu produkcije (Žana Poliakov: *Cyber kuhinja*; Mrđan Bajić: *Yugomuzej*; Urtica kolektiv – Violeta Vojvodić Balaž i Eduard Balaž: *Urtica medicamentum est*) i kao instrumentu diseminacije (lični veb sajtovi za izlaganje radova) svog stvaralaštva. Istovremeno, brojni projekti nastaju i kao hibridni, poput projekta Tanje Ostojčić – *Tražim muža sa šengenskim pasošem* – u kojem je „konkurs“ raspisan i sproveden preko interneta, a akcije upoznavanja, venčavanja i razvoda izvedene u realnim prostorima (Dragičević Šešić, 2018:101).

Kriza Covid-19 uticala je i na nužnost digitalizacije izvođačkih umetnosti, te brojna pozorišta (Dragičević Šešić i Stefanović, 2020b), festivali (Seničić i Obradović, 2020), kao i muzeji (Dragičević Šešić i Stefanović, 2020a) počinju da koriste digitalne instrumente produkcije sadržaja, a posebno digitalne platforme za njihovu diseminaciju. Stepen inovativnosti i zastupljenosti različitih rešenja u institucionalnom sistemu Srbije često je zavisio i od generacijske sklonosti zaposlenih, njihovih veština i znanja, a posebno od shvatanja lidera koji su mogli te ideje podržati ili sasvim sprečiti².

Posledice ovog masovnog ulaska digitalne kulture u društvo u Srbiji biće moguće analizirati uz odgovarajući vremenski odmak, a ovom knjigom nastojimo tek da pokrenemo diskusiju o promenama koje se dešavaju u sferama kulture, umetnosti i medija. Knjiga je komponovana u četiri poglavlja, sa epilogom. Prvo poglavlje „Kulturne politike i prakse“ donosi pet tekstova koji se bave različitim temama, polazeći od nacionalnih interresornih strategija, sve do pitanja vezanih za primenu digitalnih sredstava u marketingu u kulturi i razvoju publike u Srbiji.

U uvodnom tekstu prvog poglavlja „Uloga strategije povezivanja kulturne i obrazovne politike za digitalno doba“ Vesna Đukić pokazuje do koje mere je važno razmišljati o unapređivanju javnih politika, te posebno kulturne politike u Srbiji, kako bi se efektivno

2 Iako je u medijima veliki značaj dat upravo pozitivnim primerima, ne treba izgubiti iz vida da jedan broj ustanova kulture, posebno lokalnih kulturnih centara i biblioteka, nije uspeo da nađe odgovarajuće načine za svoje prisustvo sa programima u digitalnoj sferi.

i efikasno moglo upravljati promenama do kojih dovodi digitalno okruženje. U originalnom empirijskom istraživanju visokoškolskih programa digitalne produkcije i multimedijalnih umetnosti osnovnih, master i doktorskih studija Vesna Đukić želi da pokaže kako su različiti domeni obrazovne sfere reagovali i u kojim domenima umetnosti globalni trendovi digitalizacije ostvaruju najveći uticaj. Suštinska važnost ovog istraživanja leži u ukazivanju na potrebu uspostavljanja neophodne međuresorne saradnje kulturne politike sa drugim javnim politikama, te koliko se kulturna politika ne može razvijati bez oslonca na obrazovnim politikama.

Autorka Ana Stojanović se takođe bavi izazovima kulturne politike usled pojave i razvoja digitalnih tehnologija. Ona u centru pažnje stavlja „Savremene tehnologije i pravni okvir kulturne politike u Srbiji“ nastojeći da istraži do koje mere pravne norme danas odgovaraju zahtevima umetnosti i umetničkih institucija koje se razvijaju i isključivo deluju u virtuelnoj sferi ili pak razvijaju „dvostruki život“ delujući na tradicionalni način, ali realizujući i brojne programe i akcije u digitalnoj realnosti. Autorka primećuje da Zakon o kulturi (2009) podstiče primenu novih tehnologija i digitalizaciju, kao i posebni zakoni o bibliotečkoj i kinematografskoj delatnosti. Autorka ističe i one domene u kojima još uvek digitalizacija nije podržana odgovarajućim pravnim okvirom, poput kulturnog nasleđa.

Bojana Subašić i Bogdana Opačić autorke su teksta „Lokalne kulturne politike u digitalnom okruženju“ nastalom na osnovu rezultata istraživanja izvedenog u okviru projekta „Modeli lokalnih kulturnih politika kao osnova za povećanje kulturne participacije“ (Đukić i sar., 2018). Ovaj rad istražuje koliko akteri kulturne politike na lokalnom nivou koriste prednosti digitalnih tehnologija, ali i kako digitalni modeli komunikacije mogu podstaći kulturnu participaciju, unapređenje stvaralaštva, te da li i koliko digitalne platforme doprinose operacionalizaciji, definisanju i afirmisanju kulturnih vrednosti, uobličavajući kulturne politike na svim nivoima. U fokusu su potencijali i kapaciteti ustanova kulture kojima se mogu koristiti prednosti digitalizacije i digitalnih tehnologija. Na kraju, rad poklanja pažnju i temi koja je već istraživana, a vezana je za upotrebu digitalnih tehnologija u informisanju i razvoju publike.

Rad Tatjane Nikolić i Milice Ilčić „Mobilne aplikacije u sektoru kulture u Srbiji“ predstavlja rezultate empirijskog istraživanja čiji je cilj bio da napravi presek stanja po pitanju korišćenja ovog alata u marketingu kulture i razvoju mlade publike na domaćoj sceni. Autorke su inicijalno sprovele analizu svih postojećih Android aplikacija prisutnih na Google Play platformi u oblasti kulture u Srbiji tokom proleća 2019. godine, a onda ponovo tokom leta 2021. uključujući i iOS aplikacije kao i aplikacije koje su nastale u međuvremenu. Ovo pionirsko empirijsko istraživanje u digitalnom prostoru potvrdilo je da ustanove i organizacije u polju kulture u Srbiji nedovoljno koriste mobilni marketing kroz aplikacije, a da sasvim malo njih ostvaruje i kvalitet u primeni ovog alata, ukazujući na nedostajuće kompetencije i kapacitete ustanova i drugih aktera u polju kulture da, koristeći ova sredstva, uspostave neposrednije i intenzivnije odnose sa svojom (mladom) (ne)publikom.

Poslednji, peti tekst ovog poglavlja „Cultural Identity of Adolescents in Digital Environment“ Violeta Kecman napisala je na engleskom jeziku. Cilj njenog teksta je da pokaže uticaj društvenog digitalnog konteksta na razvoj kulturnog identiteta mladih, kao i da ukaže na moguće buduće pravce kolektivnih promena u ovom domenu. Polazeći od teorijskih i empirijskih istraživanja koja su ukazala na značajan uticaj narcističke kulture na identitet mladih, te izuzetno jaku vezu identiteta sa digitalnim medijima (njihovom namerom da personalizuju medije, pri tom razvijajući uniformne medijske navike), autorka dalje potvrđuje da adolescenti medije koriste dnevno, da je dominantni kanal internet, kao i video streaming platforme (YouTube, itd.). Pored interneta, digitalna komunikacija mladih prema ovom istraživanju dominantno vrši se aplikacijom WhatsApp preko koje se sa vršnjacima distanciraju od odraslih.

Drugo poglavlje ove knjige „Novomedijske, višemedijske i transmedijske umetničke prakse“ obuhvata četiri teksta domaćih i regionalnih autora koja pokušavaju da omeđe i definišu izazove nove estetike i novih narativa u transmedijalnom pripovedanju i intersektorskim produktima novih umetničkih praksi.

Poglavlje otvara tekst Vesne Dinić Miljković „3D film ili izazovi jedne (nove) estetike“. Polazeći od teze da je trodimenzionalnost neodvojiva od same ideje filma jer je imanentna filmskoj slici od

njenog nastanka, autorka ukazuje koliko je dvodimenzionalnost filmskog platna oduvek predstavljala podsticaj za razmišljanja o njenom prevazilaženju i načinu formiranja utiska bar dubine, ako se već ne može postići doživljaj trodimenzionalnosti. Stoga je u fokus pažnje stavila filmove rađene tokom protekle dve decenije u 3D tehnologiji uprkos skepsama teoretičara i kritičara filma. Sučeljavajući polemičke stavove teoretičara filma poput Elesera koji smatraju da je ova tehnologija primerenija dokumentarnim filmovima, sa stavovima teoretičara koji vide potencijal 3D tehnologije u upotpunjavanju čulnog doživljaja filmske slike (senzualizam nasuprot realizma), autorka ukazuje na problem imerzivnosti koji mnogi teoretičari osporavaju navodeći da su nošenjem 3D naočara gledaoci postavljeni u ulogu posmatrača i sprečeni da se identifikuju sa likovima unutar filmskog narativa. U polemičkom zaključnom tekstu autorka otvara sva ova pitanja smatrajući da je pozicija gledaoca u odnosu na dijegetički prostor i prostor ekrana ključ odgovora na dilemu da li su uverljivost i imerzivnost slike neodvojivi ili međusobno isključivi pojmovi.

U svom koautorskom radu „Narativ u doba gejminga: doprinos transmedijalne naratologije proučavanju video igara“ Dunja Dušanić i Stefan Alidini preispituju teorijske osnove transmedijalne naratologije i njen praktični doprinos razumevanju digitalnih interaktivnih oblika naracije. Upoređujući njihova shvatanja naracije i narativnosti sa formalističkom i strukturalističkom teorijom pripovedanja, autori kritički analiziraju i problematizuju implikacije njihovih postavki u kontekstu studija igara. Odgovarajući na svoja ključna istraživačka pitanja – kako transmedijalna naratologija razume fenomen pripovedanja u video igrama, te koliko njeno shvatanje interaktivnosti odgovara upravo onim oblicima interakcije koji su neophodni sastavni deo video igara – u diskusiji autori otkrivaju ozbiljne nedostatke transmedijalne naratologije. Tvrdnja je da oni proističu jednim delom usled napuštanja klasičnog modela pripovedanja (temelja naratološke discipline), a delom usled nastojanja da se multimodalni fenomeni video igara podrede uniformnoj analizi. Stoga ovaj rad nosi sa sobom ozbiljnu zapitanost da li je transmedijalna naratologija (kako ju je uspostavila M. L. Rajan) korisna kao interpretativno oruđe, i koliko je primenjiva na složene tvorevine poput video igara.

Sa druge strane, Nikoleta Dojčinović u tekstu „Narativ i retorika trejlera: studija slučaja Guitar Art festivala“ pokušava da da odgovor koliko, korišćenjem posebnog postupka naracije, trejler može da predstavlja novo umetničko delo, uprkos svim formalnim ograničenjima koje mu marketinška pravila nameću. Polazeći od toga da je trejler kao žanr uspostavljen u kinematografiji (pre svega u Holivudu), te da ima svoja pravila vezana za mesta prikazivanja (bioskopi, televizija, a danas internet i društvene mreže), Nikoleta Dojčinović istražuje da li trejleri muzičkih festivala, koji nastaju znatno kasnije, prate narativni sled, retoriku i formu filmskih trejlera, i da li činjenica da su razvijani u vreme novih medijskih platformi utiče na njihov sadržaj, oblik i dužinu. Rad upoređuje u kojoj meri se razlikuje odnos muzike prema slici, poput onog u filmskim trejlerima (dijegetički i nedijegetički), ili muzika u trejlerima muzičkih festivala postaje isključivo dijegetička (preuzimajući kompletnu ulogu naracije). Pored ovog teorijskog cilja, rad je imao i primenjeni, ispitujući značaj i (ne)delovanje trejlera muzičkih festivala u Srbiji ukazujući na izostajanje ove marketinške funkcije.

Rad Olivera Marković „Transmedijalno pripovedanje i kognitivne metafore: *Dr Branislava Nušića* i *Masmediologija na Balkanu*“ istražuje osobenosti transmedijalnog pripovedanja kroz odnos dva umetnička ostvarenja koja imaju stožerne zajedničke metafore: dramskog teksta *Dr Branislava Nušića* i igranog filma *Masmediologija na Balkanu* reditelja Vuka Babića. Oslanjajući se na postklasičnu naratologiju, transmedijalnu naratologiju u okviru nje, te na kognitivnu semantiku (teoriju konceptualnog sažimanja), autorka proučava odnos između svetova priče ova dva ostvarenja, pokazujući visok stepen njihovog preklapanja, ali ipak uz izvesna odstupanja. Iako su osnovne osobine protosveta, sveta priče Nušićevog teksta u filmu, zadržane, protosvet je vremenski i prostorno premešten, te autorka taj odnos određuje kao odnos transpozicije. Detaljno analizira preklapanje stožernih metafora, dosledno primenjujući uspostavljen kategorijalni aparat.

Treće poglavlje posvećeno je temi tradicionalnih medija u digitalnom okruženju i donosi četiri teksta koja se bave kako kulturom komuniciranja u digitalnom dobu, tako i odnosom i poverenjem građana prema tradicionalnim medijima, koji se i sami moraju

ubrzano menjati da bi odgovorili potrebama savremenih korisnika, te brzim i efikasnim praksama novomedijskih digitalnih formata.

Mirjana Nikolić, autorka teksta „Poverenje u medije u digitalnom okruženju“, polazi od teze da su danas i tradicionalni i digitalni mediji izloženi dvostrukim tipovima pritisaka: s jedne strane reč je o pritiscima političkih elita, a sa druge o pritiscima tržišta (u koje podjednako uključuje i oglašivače i širu javnost, građane korisnike ovih medija). Rad se zasniva na rezultatima istraživanja izvršenih između 2016. i 2019. u Sjedinjenim Američkim Državama, te podacima Evropske radio difuzne unije. Ključno pitanje je da li se danas može govoriti o krizi poverenja u medije ili je reč o krizi samih medija? Posebno značajna je i tema komparacije zavodljivosti novih digitalnih medija (influensera i zabavnih sadržaja koje proizvode) i velikog poverenja koje njihova publika ima u njih, u odnosu na informativnost i ozbiljnost sadržaja tradicionalnih medija koji sve više gube poverenje svoje publike (često usled autocenzorskih reakcija nastalih usled pritiska politike ili tržišta).

U svom tekstu „Digitalno doba i 'stari' mediji – vreme novih izazova“ autor Goran Peković analizira promene tradicionalnih medija nastale pod uticajem interneta i digitalizacije. Njegov fokus je na analizi modela poslovanja medija, na ekonomici medija, te na promenama u načinu korišćenja medija. Autor tvrdi da zahvaljujući digitalnoj tehnologiji dolazi do bitne konvergencije medija, te da će tradicionalni mediji pretrpeti velike promene, neki među njima i sasvim nestati, ali da će televizija iz ovog procesa ipak izaći „ekonomski jača, programski ozbiljnija, poslovno samosvesnija“.

Tri autorke sa Univerziteta u Zagrebu, Nada Zgrabljic Rotar, Tamara Kunić i Ljubica Josić, uradile su istraživanje i predstavile ga u tekstu „Reakcije čitatelja i kultura komuniciranja na hrvatskim informativnim portalima“. U uzorku su se našla tri najčitanija hrvatska komercijalna informativna portala jer su autorke želele da ispituju da li i koliko kulturu komuniciranja u javnom prostoru definišu upravo najtiražniji mediji. Posebna pažnja je poklonjena analizi sadržaja koje proizvode sami čitatelji (njihovoj retorici i široj kulturi komuniciranja). Rezultati istraživanja ukazuju da se kroz ovaj oblik interaktivne komunikacije, uprkos visokom stepenu učešća, ne demokratizuje javni prostor jer većina iskaza koristi

pežorativne osude, pogrdne izraze, a svoje stavove ni na koji način ne argumentuje. Stoga autorke zaključuju da komentari na portalima ne zadovoljavaju kriterijume javne rasprave i time ostaju neiskorišćeni demokratski potencijali koje bi platforme mogle da pruže. Autorke ističu da ne postoji saglasnost kako se postaviti prema komentarima kao novom medijskom žanru, uprkos visokim očekivanjima sa početka njihovog uspostavljanja, jer je anonimnost građana na internetu stvorila uslove umesto za iznošenje kritičkih mišljenja, za osude i uvrede, a da bi se intervencije urednika portala mogle pretvoriti u pretnju slobodi izražavanja.

Dunja Nešović u tekstu „Bottom Text of RuPaul’s Drag Race – Reality TV Shows and Internet Memes“ istražuje odnose između televizijskog teksta i digitalnih mimova koristeći primer jednog takmičarskog TV rijalitija u kome se dreg kraljice bore za titulu američke dreg super zvezde. Ovaj rijaliti šou širi se u digitalnom okruženju tako da njegova popularnost ima šire kulturno značenje od postignutih televizijskih rejtinga. Tvitovi i retvitovi fanova, brojne posete odgovarajućim sajtovima sa drugim oblicima aktivne interakcije sa sadržajem, posebno kad je reč o internet mimovima, predstavljaju interesantno novo područje istraživanja, smešteno u kontekst kulturne konvergencije. Autorka je mapirala narrative, stilske i formalne elemente samog rijaliti programa koji dozvoljava online memetizaciju, polazeći od teorija Fiskea i Dženkinsa.

U četvrtom poglavlju koje nosi naslov „Digitalna humanistika, epistemologija i etika“ sabrani su radovi autorki iz zemlje i inostranstva koje predstavljaju svoja najnovija transdisciplinarna istraživanja koja se najbolje mogu odrediti pripadanjem digitalnoj humanistici, pokrivajući široka područja teorije znanja, veštačke inteligencije, kulture sećanja, te uspostavljanja novih funkcija nasleđa u digitalnoj sferi.

Ovo poglavlje otvara rad Dragane Konstantinović i Aleksandre Terzić „Nove funkcije jugoslovenskog memorijalnog nasleđa u savremenom digitalnom okruženju“. Polazeći od pojma jugoslovenske kulture (kulture nastale na temeljima socijalizma), koja je istovremeno gradila i sebi specifičnu kulturu kolektivnog pamćenja i memorijalizacije, autorke u središte pažnje stavljaju arhitektonske objekte (spomen domove) i memorijalne komplekse, kao

i spomenike koji sa sobom nose određenu ideologiju. Kako je baš zbog te ideologije ovo nasleđe danas marginalizovano, prepoznato kao politički simbol „problematične“ socijalističke prošlosti, a kako je digitalno doba otvorilo i nove pristupe sagledavanju njihovih vrednosti, autorke ukazuju na činjenicu da se u prvi plan postavljaju njihovi estetički i scenski kvaliteti. Time su ovi spomenici i kompleksi udaljeni od svojih izvornih vrednosti, što izaziva niz etičkih pitanja u pogledu njihove dalje digitalne „eksploatacije“.

U svom tekstu „Is There a Potential of Reaching (Omni)Knowledge in the Digital Space? A Brief History of Knowledge Perception“ Milena Jokanović ukazuje kako su brojna istorijska nastojanja ljudi da na jednom mestu akumuliraju znanja, te predmete koje to znanje ili stvaralaštvo reprezentuju (od antičkog Museion-a preko Aleksandrijske biblioteke do enciklopedijskih projekata) bila tek delimično uspešna. Savremeno doba i kontinuirana nastojanja da se razvije informacioni sistem i da digitalna humanistika pruži potpuno novi način skladištenja i klasifikacije podataka otvaraju nove mogućnosti, posebno ukoliko veštačka inteligencija uspe da poveže sve ono što je kao skladišteno znanje do sada bilo raspršeno. Polazeći od epistemološkog zaokreta o kome govori Mišel Fuko, ovaj tekst nastoji da pokaže kako će doskorašnja utopijska ideja okupljanja svetskog znanja na jednom mestu ipak postati moguća. Autorka takođe pokazuje kako se menjaju odnosi prema znanju kroz vreme i šta znanje predstavlja danas u tzv. 'post-vremenu'.

S druge strane, Nina Živančević u svom tekstu „Artificial Intelligence vs. Natural Ignorance“ postavlja pitanje na koji način digitalni prostor, i da li uopšte, otvara nove horizonte kulture i znanja. U polemičkom tekstu ona pokazuje kako digitalni prostor ubrzava komunikaciju, ali istovremeno povećava značaj pružalaca usluga koji, uspostavljajući premoć u formiranju tzv. *big data*, prodaju ih onome koji je za njih spreman da dâ najviše. Polazeći od reči MekKenzi Vorka (McKenzie Wark) „informacija želi da bude slobodna, ali je svuda u okovima“ i kritikujući nove pojave međunarodnih monopola u ovom domenu, autorka ukazuje na potrebu borbe za društvenu autonomiju i slobodu u korišćenju veštačke inteligencije, blockchain tehnologije i svega onoga što digitalni horizonti donose.

Marija Velinov u svom radu „Arhiv kao mesto desubjektivacije sećanja: medicinska fotografija između privatnog i javnog“ razmatra mogućnosti i ograničenja potencijalnog digitalnog arhiva medicinskih fotografija i video snimaka. Ovakva kolekcija mogla bi sa jedne strane biti dijagnostički i edukativni alat, istorijski dokument o bolestima i njihovom tretmanu u jednom vremenu, te dakle, bogat naučni teorijski i umetnički materijal, a sa druge strane područje komunikacione prakse između pacijenata, lekara i medicinskog osoblja. Autorka polazi od hipoteze da arhiviranje može predstavljati aktivnost desubjektivacije sećanja (prelazak sećanja iz individualne u kolektivnu i kulturnu sferu). Time bi se promenilo i mesto pacijenata u ovom procesu, jer bi prestali da budu isključivo objekti, već bi postali i govorni subjekti medicinskog diskursa. Ovaj pokušaj teorijskog promišljanja upotrebe fotografije u medicini nosi sa sobom i brojna etička pitanja kasnije upotrebe i otvorenosti arhiva (bilo da je reč o medicinskoj ili istorijskoj naučnoj praksi).

Poslednje poglavlje ove knjige, naslovljeno „Epilog“, sadrži samo jedan rad, jedini u ovom zborniku pisan usred pandemije virusa Covid-19: „Platformske zadruge – šansa za (post-kriznu) transformaciju tržišta kulture“. Ovaj rad Milice Kočović de Santo analizira uticaje tehnološkog razvoja i inovacija na organizaciju rada i poslovne modele, sa posebnim akcentom na razvoj digitalne ekonomije i kulturnih i kreativnih industrija. Stvarajući interdisciplinarni istraživački okvir, a situirajući svoju analizu u kontekst Covid-19 pandemije, ona sagledava realne alternative u formiranju poslovnih modela i novih oblika organizacije rada. Polazeći od nove teorije održivih tranzicionih tržišta, koristeći znanja iz drugih relevantnih naučnih oblasti, ona ukazuje na sasvim novi fenomen platformskih (digitalnih) zadruga. Platformske zadruge su (dekolonijalizovane) organizacione strukture, koje odbijaju logiku ekonomske nejednakosti, i koje autorka vidi kao inovativna rešenja u savremenom trenutku krize vlasništva nad kapitalom.

Iako se, dakle, svi tekstovi ove knjige bave uticajem digitalnog sveta na društvene promene, način života, vrednosni sistem, najveći broj teoretičara i dalje tvrdi da je „život tehno-društven“ (Čejko, 2019:19). Online i offline iskustva se prepliću i kombinuju tako da ih je teško razdvajati i reći da su sve današnje promene isključivo

posledica uticaja digitalne sfere. Tačno je da smo tehnološki superpovezani, ali je i ta povezanost pre svega nastojanje ka društvenosti, želje za pripadanjem, a sve ono što karakteriše društvenu realnost (ekonomske nejednakosti, društvene nepravde, kompetitivnost itd.) se na sličan način vidi i u digitalnoj sferi. Kao što i u realnom životu pripadamo kompleksnoj mreži raznih grupa (Zimel), tako i u digitalnom svetu možemo biti aktivisti, potrošači, posmatrači, publika ili učesnici događaja. Naravno, digitalna tehnologija nam omogućava da beskonačno umnožavamo, i stalno dopunjavamo, kako svedočanstva o sopstvenom životu, tako i svedočanstva o instituciji u kojoj radimo, o poslu koji obavljamo, te je u digitalnom svetu priča o sebi, instituciji ili pojavi uvek nedovršena. Gradeći digitalne identitete glumimo mnoge aspekte svojih života, upravljamo utiscima, pričamo i prepričavamo, samo sada koristeći i druga neverbalna sredstva poput mimova. Stoga nam je sve potrebija transmedijska pismenost, kako za nas same, tako i za sve ono čime se bavimo, jer će uskoro najveći broj ljudskih zanimanja i nauke imati digitalni prefiks: od digitalne ekonomije, kulture i umetnosti, do digitalne humanistike.

Literatura

- Bauman, Z. (2009). *Fluidni život*. Mediterran publishing: Novi Sad.
- Brigs, A. Kobli, P. (2005). *Uvod u studije medija*. Clio: Beograd.
- Castells, M. (2010). *The Rise of the Network Society*. Wiley – Blackwell.
- Critical Art Ensemble. (2000). *Digitalni partizani: izbor tekstova*. Centar za savremenu umetnost: Beograd.
- Čejko, M. (2019). *Superpovezani*. Clio: Beograd.
- Debre R. (2013). *Mediologija*. Clio: Beograd.
- Dragičević Šešić, M. (2001). „Digitalna kultura – zabava, umetnost, komunikacija“, *Zbornik radova Fakulteta dramskih umetnosti* br. 5, str. 285–294.
- Dragičević Šešić, M. (2018). *Umetnost i kultura otpora*, Clio, Beograd.
- Dragičević Šešić, M., Nikolić, M. (2020). temat, „Kritičko mišljenje u digitalnom dobu“, *Kultura* br. 169, str. 11–182.

- Dragičević Šešić, M., Stefanović, M. (2020a). „The Ethics and Aesthetics of Museum Practices in Serbia During the Pandemic and The Digital Turn“, *IPSI Transactions on Internet Research Journal*, vol. 17 no. 2, str. 34–44.
- Dragičević Šešić, M., Stefanović, M. (2020b). „Theatre Memories in a Digital realm: Cultural Leadership and Memory Narratives“, *ENCATC Congress proceedings*, str. 79–94.
- Đukić V. i saradnici (2018). *Modeli lokalnih kulturnih politika kao osnova za povećanje kulturne participacije*, Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd.
- Fuzaro, D. (2020). *Misliti drugačije, filozofija neslaganja*, Clio, Beograd.
- Kastels, M. (2014). *Moć komunikacija*, Clio, Beograd.
- Kelner, D. (2004). *Medijska kultura*, Clio, Beograd.
- Landry, C. – Creative Bureaucracy Festival <https://creativebureaucracy.org/>
- Lorimer, R. (1998). *Masovne komunikacije: komparativni uvod*, Clio, Beograd
- Manović, L. (2015). *Jezik novih medija*, Clio, Beograd.
- Milivojević, S. (2008). „Informaciono društvo i medijska kultura“, *Godišnjak Fakulteta političkih nauka* br. 2, str. 267–276.
- Mol, A. (1978). „Televizija i mozaička kultura“, *Treći program*, leto 1978
- Nikolić, T. (2020). „Društveni angažman mladih umetnica u digitalnom kontekstu“, *Kultura* br. 169, str. 86–112.
- Pantić, D. (1997). “Internet in Serbia: From Dark Side of the Moon to the Internet Revolution”, <https://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/520/441> (pristupljeno 19. maja 2021.)
- Rheingold, H. (2002). *Smart mobs*, Basic Books.
- Seničić, M., Obradović, O. (2020). „Pozorišni i filmski onlajn festivali“, *Kultura* br. 169, str. 63–85.
- Terkl, Š. (2011). *Sami zajedno*, Clio, Beograd.
- Terkl, Š. (2020). *Obnovimo razgovor, moć razgovora u digitalnom dobu*, Clio, Beograd.
- Thaler, R. H. & Sunstein, C. R. (2009). *Nudge: Improving Decisions About Health, Wealth, and Happiness*, Penguin Books.
- Tjurou, Dž. (2013). *Mediji danas (II)*, Clio, Beograd.
- Tomić, Z. (2000). „Komunikacija i novi mediji“, *Kultura* br. 100, str. 185–198.
- Vuksanović, D. (2007). „Kultura dijaloga vs interaktivne komunikacije“, u: Vuksanović, D. *Filozofija medija – ontologija, estetika, kritika*, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd.

Milena Dragičević Šešić, Tatjana Nikolić
Faculty of Dramatic Arts, University of Arts in Belgrade,
Serbia

CULTURE IN THE DIGITAL DIMENSION

Digital environment is structurally changing the cultural sector, contemporary artistic practices and media systems, both on a global and local level. Intentionally or not, they are contributing to the digital civilization, led by the youngest generation of prosumers. This requires new forms of education and reeducation for digital literacy of all professionals and practitioners.

In this text, we examine the bigger picture of the influences of technological development on the worlds of culture, arts and media, such as changes in the educational or legal frameworks, national and local cultural policy priorities, strategies that traditional media implement in order to adapt, transmedial artistic practices or transformation of marketing, archiving or museology in the new digital horizon. However, the management structures of the cultural field in Serbia are still dominated by the people who do not initially belong to the generation of smartphones, negatively evaluating products of mass culture, and aiming to offer programs different to those coming from either traditional audio-visual media, or the Internet. We are technologically “superconnected” (Čejko, 2019), but that connection is above all, an effort towards sociability, a desire to belong. Everything that characterizes social reality – economic inequalities, social injustices, competitiveness, etc. can be seen in a similar way in the digital sphere, too.

Virtual is in the core of today's reality and in order to be able to adapt to the rules of the 21st century, transmedia literacy is a necessary tool.

Keywords: public good, cultural policy, transmedia literacy, digital culture