

Maša Vukanović*Zavod za proučavanje kulturnog razvitka, Beograd, Srbija*

mashavukanovic9@gmail.com

Etnografija (i) digitalno. U akciji*

Apstrakt: Sveprisustvo savremenih informacionih tehnologija čini da se mnoga pitanja i procesi iza ekrana i izvan kodova kompjuterskog jezika u stvari prenebregnu. Projekat „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“ otpočet je bez aspiracija ka digitalnom – s ciljem da se ispituju koreni malog interesovanja mladih da učestvuju u kulturnom životu sredina u kojima žive, te utvrde mogućnosti za promenu takvog trenda. Međutim, tokom rada, dokumentacija koju su i ispitanici isticali i koju smo tražili u ustanovama kulture fokus su pomerili ka izradi elektronske baze podataka „Kultura i druge dečje igre“. Baze podataka predstavljaju nove forme kulture – modele strukturisanja iskustava i sveta u kompjuterizovanom društvu, nove načine čitanja rezultata etnografskog rada. Njihova izrada donosi niz izazova a njihova opažanja jesu okosnica rada koji sledi.

Gljučne reči: kulturna participacija, baza podataka, građa, softver, saradnja

Sveprisutne u savremenom svetu, (nove) informacione tehnologije reflektuju se i na praktikovanje etnografije i to u svim fazama etnografskog rada. U komentaru na tekst Krejna „Composing Culture: The Authority of Electronic Text“ (Crane 1991) Finegen je istakla: „Razvoj tehnologija je otvorio mogućnost za šire bazirane percepcije i prezentacije kulture koje idu izvan – i izazivaju – tradicionalni format štampe.“ (Finnegan 1991 – komentari na tekst Crane 1991), te je upravo sve veći broj digitalnih reprezentacija etnografskog rada možda i najočigledniji pokazatelj refleksija savremenih informacionih tehnologija na praktikovanje etnografije. Podaci koji su se slili u (re)prezentacije rada prikupljaju se na terenima,¹ a prenosivi kompjuteri koji se povezuju s fotoaparatom i kamerama

* U poduhvatu koji je u radu predstavljen veoma važnu podršku i pomoć je pružala gđa. Donka Špiček koja je tokom finiširanja ovog rada preminula. Želela bih da joj odam počast i izrazim duboku zahvalnost ne samo zato što je puno pomogla u izradi baze „Kultura i druge dečje igre“ oko koje ovaj rad orbitira, već pre svega zato što je učinila mnogo toga da detinjstvo mnogih od nas bude šarolikije.

¹ Prašuma ili selo i biblioteka zajedno, na primer, tereni su na kojima etnografi „borave“.

omogućavaju da se beleške vode elektronski i (čak i na licu mesta) kombinuju sa vizuelnim materijalima. Sistemi organizovanja podataka i građe poput fiša ili „kolaža“ ili nečeg drugog (u zavisnosti od ličnih afiniteta) su odvajkada važan deo etnografskog rada, a razvoj tehnologija je omogućio da se raznovrsna građa i podaci koje sadrži (pored teksta tu su i zvuk i slika) smesti u elektronske baze podataka. Sve veći broj etnografa danas koristi (elektronske) baze podataka kao alat čije se prednosti ogledaju u tome što omogućavaju grupisanje veoma velikog broja podataka i građe u različitim formatima, olakšavajući i ubrzavajući proces obrade kao i stvaranja i digitalnih i analognih etnografskih reprezentacija. Važna prednost elektronskih baza podataka se takođe ogleda u većoj preglednosti kao i mogućnostima (njihovog) aktivnog i brzog pretraživanja.

Krejnc i Finegan se slažu da su (elektronske) baze podataka „elektronske deskripcije kulture“ (Crane, Finnegan 1991), a Manović smatra da se baze podataka mogu razumeti kao forma kulture jer predstavljaju različite modele kakav je svet; novu simboličku formu kompjuterskog doba (ili „kompjuterizovanog društva“), novi način da strukturiramo svoja iskustva sebe i sveta (Manovich 1999).

Kada se na ekranu otvori baza podataka koja je obuhvatila veliki broj podataka, te se „zaroni“ u pretraživanja, često nevažno deluju mnoga pitanja u pozadini „aplikacije“ poput selekcije, obrade (digitalizacije analognih) podataka i njihove organizacije, tačnije slaganja u celinu koja na ekranu deluje „sasvim prirodno“ i konzistentno, čak i kada se podaci nasumično pretražuju. Ta pitanja, kako je i Finegan ukazala, uopšte nisu nevažna jer oblikuju i učesnike i istraživače; i autore i „čitaoc“ (možda je tačnije reći „korisnike“ baze a još tačnije one koji nisu bili uključeni u prethodne etape etnografskog rada).

Projekat Zavoda za proučavanje kulturnog razvitka u Beogradu, „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“, pokrenut je s obzirom na podatke koji pokazuju malo interesovanje srednjoškolaca i studenata u Srbiji da učestvuju bilo u produkciji bilo u recepciji sadržaja ustanova i organizacija u kulturi (Mrđa 2011a, 2011b), te razumevanjem da je podsticanje aktivne kulturne participacije dece predškolskog i uzrasta osnovne škole jedan od načina da se takvi trendovi prevaziđu, a mladi podstaknu da učestvuju u razvijanju kulture (shvaćene kao sveprožimajući „element“ života ljudi u društvu, celovitost u delovanju ljudi kao članova društva) i društvenom razvoju uopšte, jer bez učestvovanja kultura se i u užem i u širem smislu ne razvija a bez razvoja kulture ni društvo se ne razvija održivo. Rezultat projekta je baza podataka nazvana „Kultura i druge dečje igre“ koja bi krajem 2016. godine trebala da postane on-line, tj. na Internetu, na domenu Zavoda za proučavanje kulturnog razvitka. Sama baza za cilj ima da pruži podatke iz različitih izvora i u različitim formatima o pristupima koncipiranju i realizovanju programa namenjenih deci, u kojima je učešće dece makar u aktivnoj recepciji od ključnog značaja. Podaci će, nadamo se, biti korisni i drugim istraživačima iz različitih disciplina društvenih i humanističkih nauka zainteresovanim za dečju kulturu, pitanja umetnosti i obrazovanja, pitanja veza-

na za kulturnu politiku, itd, kao i praktičarima u ustanovama i organizacijama u kulturi koji realizuju, odnosno mogu i treba da osmišljavaju i realizuju programe namenjene deci pomenutog uzrasta.

Baza je potekla iz fizičke realnosti rada ustanova i organizacija u kulturi koje su pružale i pružaju primere aktivnog učešća dece; građa je prenetu u digitalnu formu i živeće u virtuelnom prostoru a željeni ishod jesu akcije opet u fizičkoj realnosti. Uprošćeno govoreći, ona deluje kao proizvod nastojanja da se ostvari povratna reakcija dva sveta – fizičkog i virtuelnog². Ali kao što nove tehnologije ne treba (baš) uzimati zdravo za gotovo, tako ni proces izrade nije tako izravan. On je podrazumevao pitanja strukturisanja iskustava i istraživača i ispitanika (nekadašnjih saradnika na programima, sadašnjih saradnika ustanova i organizacija u kulturi te nekadašnje dece – učesnika) s ishodom kolaboracije, zajedničkog rada istraživača i ispitanika, na poduhvatu rukovođenom deljenim shvatanjem da „kulturno“ aktivna deca jesu nagoveštaj optimizma za budućnost. Strukturisanje iskustava i ostvarivanje kolaboracije u procesu su se prelamali kroz pitanja vezana za tehnologiju – od odabira softvera preko digitalizacije i selekcije građe i mogućnosti za pretraživanje, do stvaranja interfejsa koji obezbeđuje konzistentnost tako važnu za kompleksne baze u kojima podaci dolaze sa više strana, različitog datuma i formata. Rad koji sledi je posvećen tim pitanjima. Uspešnost poduhvata će se pokazati tek kada baza postane i bude on-line, makar neko vreme, te namera ovde nije da se dele recepti već da se prenesu iskustva koja pružaju doprinos razumevanju etnografije i digitalnog u akciji, ostvarivanju „kolaboracije“. U konkretnom slučaju naše baze, kolaboracija se prevashodno ticala zajedničkog rada istraživača i informanata uz saradnju s profesionalnim programerima; u konkretnom slučaju ovoga rada, govoreći o polaznim i tehničkim pitanjima, pitanjima kroz koja su se prelamala pitanja iskustava i ostvarivanja zajedničkih ciljeva, kolaboracija se tiče kombinovanog korišćenja „analogne“ i „digitalne“ etnografije kako bi se rasvetljavali procesi koji kulturu čine kaleidoskopom života.

Otkud baza „Kultura i druge dečje igre“?

Kultura prožima sve sfere života ljudi, podstiče i podržava sticanje sposobnosti i veština (umetnosti) komunikacije i interakcija s drugima. Uže shvaćena, kultura se izjednačava s umetnošću (radom umetnika) kao i radom ustanova čija je delatnost produkcija i promocija umetničkih dela te čuvanje, proučavanje i prezentovanje dostignuća ranijih generacija. Kultura se „uči“ od rođenja.

² Razlika digitalnog i virtuelnog je u tome što je digitalno vezano za načine komunikacije i sadržaj i može biti opipljivo (npr. CD ROM sadrži digitalne podatke) a prostor u kome se digitalne interakcije odvijaju je virtuelan – neopipljiv i izvan granica atmosfere.

Dostupnost, bogatstvo, kvalitet i raznovrsnost oblika kulturnih aktivnosti i proizvoda, kao i načini posredovanja kulturnih sadržaja, od suštinskog su značaja za decu jer je detinjstvo optimalan period za usvajanje poruka koje u sebi nose ponuđeni sadržaji. I lična iskustva i mnogi autori ukazuju da deca najbolje uče kroz igru (v: Ivić i Marjanović 1986, Marjanovic – Shane et al. 2011). U igri je važno učestvovanje.

Termin „kulturna participacija“ označava učestvovanje u produkciji i/ili recepciji kulturnih sadržaja, sadržaja koje „nude“ ustanove i organizacije u kulturi, ali i (u vezi sa širim smislom pojma kultura) roditelji, vaspitači i učitelji, podstičući decu da se igraju igara kroz koje se vežba orijentacija i druge veštine snalaženja u fizičkom i društvenom okruženju. Kroz termin „kulturna participacija“ se prelamaju pitanja „kulturnih potreba“ odnosno potreba ljudi (bez obzira na uzrast) da stiču znanja o različitim aspektima pojavnosti kulture te razvijaju svoja interesovanja za različite teme u različitim oblastima života; kao i „kulturnih navika“ odnosno načina na koje se kulturne potrebe zadovoljavaju, po mogućnosti, tako da se potrebe dalje razvijaju. Aktivna kulturna participacija nije samo učestvovanje u produkciji određenog sadržaja već podrazumeva i delimično polazi od aktivne recepcije – reagovanja na prezentovane sadržaje, postavljanja pitanja vezanih za načine izvedbe i/ili teme koje se u sadržaju obrađuju, itd. Podsticanje dece predškolskog i uzrasta osnovne škole da aktivno učestvuju u recepciji sadržaja te se (potom) i sami upuste u produkciju izraza stečenih znanja (kako doživljavaju teme o kojima su stekli znanja), može se razumeti i kao način za razvijanje kritičkog odnosa prema okruženju i kreativnosti u izrazu tog odnosa.

Istraživanja posvećena pitanjima kulturne participacije studenata (Mrđa 2011a) i srednjoškolaca (Mrđa 2011b) pokazala su da su mladi u Srbiji mahom nezainteresovani da participiraju u (u užem smislu) kulturnom životu sredina u kojima žive.³ Razmišljajući o tim podacima, a imajući u vidu da je u formiranju kulturnih potreba uloga roditelja primarna, pomisao je bila da treba ispitati koje su uopšte bile mogućnosti za roditelje sadašnjih studenata (i srednjoškolaca) da artikuliraju svoje kulturne potrebe i razvijaju ih, pri tome negujući navike da „odgovore“ ili ideje nalaze i u ustanovama kulture. Na taj način, pretpostavili smo, moglo bi se doći i do razjašnjenja „trends“ malog interesovanja mladih za učešće u (uže shvaćenom) kulturnom životu sredine u kojoj žive. Potvrđivanje ili opovrgavanje ove pretpostavke podrazumevalo je ispitivanje sećanja, iskustava, mogućnosti (za eventualno drugačija iskustva), donetih odluka i eventualnih

³ Konkretnije, prosečno oko 10% studenata odlazi u ustanove kulture i posećuje kulturne programe (Mrđa 2011a, 104) dok među srednjoškolcima to čini prosečno 8,5% ispitanika (Mrđa 2011b, 125). U produktivne grupe u idealtipskom smislu moglo bi se svrstati između 8 i 13% studenata (Mrđa 2011a, 104) odnosno 8,7% srednjoškolaca (Mrđa 2011b, 126).

razlika iz današnje perspektive. Ispitivanje se odnosilo na nekoliko vremenskih tačaka: doba detinjstva današnjih roditelja dece uzrasta od vrtića do fakulteta; doba detinjstva generacija današnjih studenata; i današnje vreme. Traganje je bilo fokusirano na informacije koje prevashodno počivaju na sećanjima i iskustvima, detaljima iskustava kako nailaze u pre svega usmenoj komunikaciji. Takođe, (delimično i iz finansijskih razloga) za razliku od istraživanja kulturnog habitusa studenata i srednjoškolaca, istraživanjem je obuhvaćen samo Beograd, tj. objašnjenja su tražena kroz detaljnije ispitivanje manjeg broja slučajeva. Najzad, u inicijalnoj fazi projekta „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“, u okviru koga se istraživanje odvijalo, percipirana je analiza koja obuhvata eksplicitne interpretacije značenja i funkcija u ovom delu društvene prakse. U tom smislu, poduhvat je pretežno imao obeležja etnografskog istraživanja. Primarni izvor saznanja su bili intervjui s osobama koje su odrastale u periodu od '70-ih godina 20. veka (dakle pre svega današnji roditelji ali i saradnici na programima) do sredine prve decenije 21. veka (danas studenti ili tek svršeni studenti). Odgovori na pitanja mogućnosti i šta se uopšte nudilo roditeljima današnjih studenata i srednjoškolaca potraženi su i u literaturi tj. u ranijim istraživanjima o odnosima kulturne politike (kao skupa pravila i uputstva za delovanje u kulturi shvaćenju u užem smislu pojma) i dece. Istraživanje „Deca i masovna kultura“ sprovedeno je na samom početku '70-ih godina 20. veka u četiri regiona u Srbiji (beogradski, niški, užički i požarevački) sa ciljem da se utvrde kontakti dece početkom '70-ih sa proizvodima masovne kulture poput igračaka, knjiga, štampe, pozorišnih i cirkuskih predstava, TV i radio programa. Razmatrajući rezultate u kontekstu (tadašnje) kulturne politike autori su konstatovali da su deca marginalna „ciljna grupa“ ustanova i organizacija čija je delatnost bila produkcija i distribucija proizvoda masovne kulture (Rosandić, Ignjatović – Savić i Stojić 1973). Pored proizvoda masovne kulture, u formiranju kulturnih potreba i navika da se one zadovoljavaju u ustanovama kulture ključnu ulogu imaju upravo ustanove kulture koje same ili u saradnji s organizacijama (na primer kulturno – umetničkim društvima, nezavisnim pozorišnim grupama, samostalnim umetnicima u drugim poljima umetničkog stvaralaštva) stvaraju i sprovode programe namenjene deci. Ponuda namenjena deci, pre svega predškolskog uzrasta, u svim tada postojećim ustanovama kulture u Beogradu, te njena prijemčivost za predškolske ustanove na (celoj) teritoriji grada bila je predmet istraživanja „Kulturna ponuda namenjena deci Beograda“ (Rosandić, Ignjatović – Savić i Mitrović 1984). Rezultati pokazuju da su programi namenjeni deci sporadično organizovani i to najčešće za uzrast osnovne škole, dok su programi namenjeni deci predškolskog uzrasta bili veoma retki. Pri tome, autori su ukazali na to da je većina programa bila usmerena ka pasivnoj recepciji ponuđenih sadržaja. Međutim, istaknuti su i primeri angažovanja saradnika ustanova i organizacija da osmisle i sprovedu programe u kojima su deca predškolskog uzrasta tretirana kao partneri u realizaciji.

Kao osobe koje su odrastale u Beogradu krajem '70-ih i tokom '80-ih godina 20. veka imali smo znanja makar o nekim programima. Započinjući poduhvat, projekat „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“, ta gotovo maglovita znanja je bilo potrebno preispitati, a saznanja o isprepletanosti programa za koje gotovo da i nismo znali za „ishod“ su imala (re)strukturisanje sopstvenih iskustava odrastanja (u Beogradu) – od „udaljenih“ „malih“ sugrađana do indirektnih korisnika.⁴ To je bilo važno i za sledeći korak – intervju sa ljudima uključenim u programe kroz koje su deca podsticana da postavljaju pitanja i daju svoja viđenja tema i postavki, bilo kao deca – učesnici, bilo kao saradnici na programima. Kroz razgovore smo naročito nastojali da rekonstruišemo zašto su oni programe u kojima su direktnije od nas učestvovali spremno opisivali kao „divna iskustva“ koja su u mnogome uticala na njihove potonje živote (iako u mnogim slučajevima ni profesionalno ni privatno ne orbitiraju naročito oko umetnosti). Mnogi od ispitanika koji su učestvovali u programu „Školigrice“ opisivali su je rečima kao „oazu u pustinji vaspitnog i kulturno-umetničkog rada sa /beogradskom/ decom predškolskog uzrasta, ali bi ona svakako trebalo da postane putokaz za organizaciju sličnih stvaralačko-vaspitnih i kulturnih programa“ (Rosandić, Ignjatović – Savić i Mitrović 1984, 91). Slično je bilo i s ispitanicima koji su učestvovali u „Likovnom zabavištu“ i „Radosti Evrope“. Zajedno s ispitanicima ustanovili smo da ti programi zapravo korespondiraju s odrednicama nematerijalnog kulturnog nasleđa u UNESCO-voj *Konvenciji o očuvanju nematerijalnog kulturnog nasleđa*⁵ budući da su deo socijalne prakse, te da to nasleđe treba očuvati. Pri tome, pod pojmom „očuvanja“ se pored čuvanja u tehničkom smislu konzervacije (da element u određenoj formi preživi za buduće generacije), podrazumeva i praktikovanje svojevrsnih načina izražavanja, odnosno da

⁴ Na primer u okviru „Školigrice“ su se održavale radionice za pedagoge i vaspitače u vrtićima a pedagozi i vaspitači zaposleni u Predškolskoj ustanovi „11. april“ na Novom Beogradu su bili među najaktivnijima i u sticanju i u prenošenju znanja kroz rad sa decom. Kao „polaznik“ vrtića u okviru PU „11. april“ na samom početku '80-ih, sa svojih 6 godina, sećam se da smo pred školu u vrtiću „radili“ da nam vaspitačica ispriča priču a mi onda treba da je „pretvorimo“ u crteže ili spojene konce i lonce. Saradnica na projektu „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“, gđa Beljanski – Ristić, je bila „upetljana“ u radionice koje su moje vaspitačice pohađale i tek 32 godine kasnije, razmenjujući iskustva shvatile smo da su nam životi bili isprepletani mnogo pre nego što smo se upoznale i krenule da radimo zajedno. Korektnije, tek posle 32 godine sam zapravo shvatila da sam indirektni „korisnik“ „Školigrice“.

⁵ U *Konvenciji o očuvanju nematerijalnog kulturnog nasleđa* (UNESCO 2003) kao oblik ovog nasleđa ističu se društvene prakse. Načini podsticanja aktivne kulturne participacije dece jesu jedan vid društvene prakse, te se i programi usmereni ka ohrabriranju dece da pitaju, traže i nalaze odgovore koje (kako-tako) umeju da konstruktivno izraze u svom delovanju mogu razumeti kao deo društvene prakse koju treba očuvati. Otud i u nazivu projekta kulturno nasleđe.

element živi u praksi grupe ili zajednice. U kontekstu života „elementa“, čak i ako u fizičkoj realnosti više ne postoji u „izvornoj“ formi, posebno izraziti su bili programi poput „Škozorišta“ i „Školigrice“.⁶ „Mogla bi se izvesti i hipoteza da je čak i za ono što se dešava u Muzeju savremene umetnosti u domenu likovnih radionica delimično zaslužno i *Škozorište*. Zašto? Zato što je razvilo senzibilnost kod šire kulturne javnosti da edukacija nisu samo predavanja. Da je umetnička edukacija mnogo više od umetničke pedagogije i da muzeju nije više dovoljan muzejski edukator koji objašnjava, već ‘radioničar’ koji će delovati unutar samog muzeja. Tako je danas radioničarski rad postao standard. U predškolskim ustanovama radionički rad je postao standard zahvaljujući Ljubici Beljanski – Ristić još u 80-im godinama, kada je intuitivno shvatila da ‘zagovaranje’ i lobiranje jesu podjednako važni segmenti rada u kulturi, te da je interdisciplinarnost, tj. interesorna saradnja kulture i obrazovanja, kulture i socijalne zaštite itd. – neophodnost“ (Dragičević – Šešić 2009). Efekat „Škozorišta“ je i BITEF Polifonija koji realizuju nekadašnja deca – učesnici „Škozorišta“.⁷

Intervjui s osobama koje su učestvovala u programima, bilo kao deca bilo kao saradnici – voditelji aktivnosti, bili su primarni izvori saznanja o iskustvima učešća ali i o *modus operandi* programa. Nekadašnja deca – učesnici u programima često su iskustva vezivali za ljude koji su vodili aktivnosti (na primer Leposava Lela Tufegdžić koja je vodila „Likovno zabavište“, Jelena Katić koja je vodila baletske programe u okviru „Školigrice“, i dr). Međutim, vremenska distanca, odnosno period od trenutaka učestvovanja do danas otežavala je detaljnije eksplikacije. Vremenska distanca je bila značajna prepreka i u razgovorima s nekadašnjim saradnicima na programima. S jedne strane, deo ispitanika je naglašavao da je učešće bilo divno iskustvo i da je čitava atmosfera rada i sa decom i sa kolegama u mnogome uticala i na kasnija opredeljenja u profesionalnom životu, ali da su programi za koje smo se interesovali prošlost te da nisu voljni da idu dalje od lepih uspomena. S druge strane, deo ispitanika je bio eksplicitan u tome da im iz današnje perspektive deluju neverovatne (nekada) ostvarene interakcije odraslih međusobno, dece međusobno i odraslih i dece,

⁶ Studio stvaralačkog vaspitanja *Školigrice* kao i Dramski studio *Škozorište* su programi realizovani od 1981, odnosno 1977. godine u okviru Centra za kulturu „Stari grad“. Programi su ugašeni 2000. godine usled reorganizacije ustanove koja se „završila“ i njenim gašenjem 2010. godine.

⁷ BITEF Polifonija je već 16 godina redovan prateći program Beogradskog Internacionalnog Teatarskog Festivala u okviru koga se polifonijski prepliću različiti pozorišni postupci, istražuje participativni oblici rada u dramskom obrazovanju i pozorištu zajednice, neguju nove generacije publike – otvorene, znatiželjne, gladne sadržaja koje savremena umetnička scena može ponuditi. Videti: Krsmanović – Tasić, S. i Ristić, I. „Upitnik“ u: Bogavac M. (ur) *Uspomeni Jovana Ćirilova* – Katalog 49. BITEF-a 17 – 24. septembar 2015. godine, str. 73.

otkrivajući se „sada i ovde“ i čineći da se „umetnost i stvarnost povezuju u jednu celinu u kojoj je zajednički imenitelj kreativnost.“ „Ne, ne možeš da to iskustvo od kad se nađemo ujutru pa rastanemo popodne do onoga što napravimo za kraj godine simplifikuješ. [Pa na više pokušaja da se dođe do toga šta jeste bilo toliko posebno] Nije... Nije... Nije... Bilo je drugačije! Ne znam kako da objasnim, ali bilo je drugačije!“ Gotovo svi ispitanici su tokom razgovora sami isticali da imaju fotografije, video snimke, tekstualne ili (štampane) grafičke priloge, „fanzine“ i sl. koje su sačuvali da se, bez obzira na to gde ih budućnost odvede, ipak prisete šta su radili u mladim danima. Takođe, u slučaju nekadašnjih saradnika (koji su dakle i '80-ih bili odrasli ljudi), isticano je da su ustanovama, u čijim su se okvirima programi odigravali, podnosili periodične izveštaje potrebne za „pravdanje“ uložnog poverenja te da su ustanove obavezne da dokumentaciju čuvaju.

Od inicijalne faze projekta pažnja je bila usmerena i ka ustanovama kulture, najpre onima na koje su Rosandić, Ignjatović – Savić i Mitrović ukazale 1984. godine, ali s idejom da se u kasnijim fazama uključe i ustanove koje nisu pomenute.⁸ Institucionalni razgovori su se odvijali na dva nivoa – kroz razgovore sa direktorima / rukovodiocima, jer od njih zavisi da li će i na koji način ustanova ili organizacija uopšte uzeti učešća u projektu; te razgovore sa saradnicima ustanova (kustosi, bibliotekari, stručni saradnici) sa kojima se operativno saradnja ostvaruje. Kada je reč o rukovodiocima ustanova, projekat je naišao na blagonaklonost i volju da se realizaciji pomogne. Sadašnji saradnici su mladi ljudi koji su zapravo „nasledili“ starije, sada penzionisane, koleginice i kolege. Ti mladi ljudi su u razgovorima isticali da su im, kada su počinjali da rade, iskustva starijih kolega bila dragocena u koncipiranju programa na kojima danas sami rade, ali da nemaju znanja o tome šta je sve rađeno na primer '80-ih i '90-ih pretpostavljajući da se takvi detaljniji podaci nalaze u arhivama.

Pored razgovora sa (nekadašnjim) učesnicima i mladim saradnicima ustanova i organizacija u kulturi, neposredno smo posmatrali (a u nekima i učestvovali dovodeći svoju decu) realizaciju programa namenjenih deci. Neposredno posmatranje je, pak, često delilo pažnju ka reagovanjima i interakcijama dece međusobno i ka reagovanjima odraslih i ka interakcijama dece i odraslih. Višestrukost uloga u posmatranju s učestvovanjem naročito ako je u „optičaju“ i kamera, kako su i Mejson i Diks ukazali, često nosi opasnost previđanja detalja

⁸ Na primer u vreme istraživanja „Kulturna ponuda namenjena deci Beograda“ nije postojao Muzej nauke i tehnike (osnovan je 1989. godine) a koncipirajući novi prostor u Skender begovoj ulici krajem prve decenije 21. veka u okviru ovog muzeja je osmišljen jedinstven Dečji muzej. Takođe, u vreme istraživanja, ni Narodni muzej u Beogradu ni Etnografski muzej nisu bili među muzejima koji su uopšte obaveštavali (pred)školske ustanove o svojim programima a danas oba ova muzeja imaju dečje klubove koji već više godina uspešno rade privlačeći veliki broj mladih.

koji su od značaja za (pot)punije razumevanje proučavane društvene prakse (v: Mason and Dicks 2001, 447 – 448). Imajući u vidu da su ispitanici na dokumentaciju ukazivali kao na pouzdanija svedočanstva o programima, te da su je sami nudili, uočili smo mogućnost da napravimo kompilaciju – kolekciju tekstova, fotografija, audio i video snimaka većeg broja učesnika – koja bi pružala potpuniju deskripciju dela kulturne prakse za koju smo se zainteresovali i koja nas je podstakla da započnemo istraživanje. Kroz razgovore, sugerisan veći obim dokumentacije konačno je „presudio“ u pomeranju fokusa u realizaciji projekta od prikupljanja podataka i pisanja analiza, koje bi pružale doprinose proučavanjima dečje kulture, kao i veza umetnosti i vaspitanja i obrazovanja, ka pravljenju elektronske baze podataka kao načina strukturisanja iskustava koji bi većem broju zainteresovanih dala deskripciju dela te sveobuhvatne celine. Na neki način, ideja elektronske baze podataka je predstavljala i reakciju na oklevanja ili nemogućnosti ispitanika da rekonstruišu svoja sećanja u (zbog vremenske distance) novim iskustvenim strukturama, ali su iskazivali „svest“ da postoje „autentična“ svedočanstva (jer su ih sami ili uz pomoć drugih npr. fotografa ili snimatelja angažovanih kao „ispomoć“ dokumentovali) u kojima su aktivnosti detaljnije ovekovečene, kao i na mogućnosti nas samih da smo kao posmatrači – učesnici prevideli neke potencijalno važne detalje. Bazu podataka smo nazvali „Kultura i druge dečje igre“ a njen sadržaj je pretežno dokumentacija o programima i (manjim delom obrađena) građa o aktivnostima kroz koje su deca (predškolskog i uzrasta osnovne škole) kulturu (u širem smislu pojma) „učila“ igrajući se u i van okrilja ustanova kulture, s tim da prateći tekstovi daju kontekste. Pretpostavili smo da pretražujući građu i koristeći podatke budući korisnici takođe mogu (i treba) da se igraju pretačući stečena znanja u „akcije“ koje će živeti i u fizičkoj realnosti.

Autentičnost beleški i, naročito, video zapisa uz znanje da su njima u tačno vreme i na tačnom mestu dešavanja uhvaćeni detalji, pomeranjem fokusa ka izradi elektronske baze podataka uticali su na to da svesno napravimo ograničenje u etnografskom istraživanju tj. zaustavimo se na (elektronskom) priređivanju građe tako da ona u što većoj meri ostane sirova. Dva su razloga tome. Prvi (ne po važnosti već zbog daljeg toka izlaganja) jeste taj što je preliminarni pregled građe pokazao da je njen opseg velik i u kvalitativnom i kvantitativnom smislu te prevazilazi naše mogućnosti i interesovanja / želje da je u (doglednoj) budućnosti analiziramo i objavljujemo rezultate, ali da je svakako interesantna drugim istraživačima u oblastima pedagogije (uključujući i umetničko obrazovanje i vaspitanje), razvojne psihologije, antropologije i dečjeg stvaralaštva i dečje kulture uopšte. Drugi razlog je intencija da se pretraživanjem baze dođe do inspiracija za delovanje u fizičkoj realnosti, pre svega onih koji su i danas aktivni u praksi ustanova i organizacija u kulturi a koji na umu imaju da su programi za decu posebno važni (jer su deca budućnost kako ustanova/e tako i društva i njegove

kulture u najširem smislu pojma). Najpre pružajući svoja sećanja i iskustva u intervjuima a potom i „hard copy“ svedočanstva ispitanici su naglašavali želju da ta svedočanstva budu u funkciji inovacija u praksi. Iz perspektive svedočanstava i njihove moguće aplikacije u današnjoj praksi i to ne samo u Beogradu⁹, važnost poduhvata baze podataka „Kultura i druge dečje igre“ se ocrtava opažanjima Parezo, Fauler i Silverman (Parezo, Fowler and Silverman 2002). Navodeći primer Banzelove (Bunzel) koja je po objavljivanju svoje knjige o Zuni narodu bacila svoje beleške i materijale prikupljene na terenu, čime je ovaj narod uskraćen za argumente u vezi sa korišćenjem vodnih resursa na svojoj teritoriji, kao i primer Munija (Mooney) koji je svoje beleške i materijale prikupljene tokom terenskog rada među Kajovama sačuvao i poklonio (američkoj) Nacionalnoj Antropološkoj Arhivi, što je posle Kajovama koristilo da rekonstruišu deo svoje istorije, pomenuti autori su izložili potrebu za (o)čuvanjem građe koja može biti korisna i informantima / potomcima kazivača ali i drugim istraživačima koji tu građu mogu analizirati iz drugih uglova, potrebu koja je rezultirala pokretanjem *Council for the Preservation of Anthropological Records* (CoPAR) programa.¹⁰

Kao kulturna forma – jer se kroz njih predstavljaju ljudska iskustva, svet i ljudsko postojanje – elektronske baze podataka su način organizovanja kolekcija ljudskih iskustava (v: Snyder 2004, Manovich 2001). Budući da su naši ispitanici uglavnom bili eksplicitni u pogledu svrha za koje ustupaju svoje dokumentacije tj. daju svedočanstva svojih iskustava, poduhvat izrade naše baze podataka je zapravo postao kolaboraciona etnografija. Pišući o kolaborativnoj etnografiji Lasiter je primetio:

„Kolaboraciono istraživanje uključuje rame uz rame rad svih strana u međusobno korisnom istraživačkom programu. Sve strane su ravnopravni partneri u poduhvatu, učestvujući u razradi nacrtu istraživanja i drugim ključnim aspektima radeći zajedno ka ostvarivanju zajedničkog cilja. Samo se u kolaboracionom mo-

⁹ Na primer od 2006. godine *Škozorište* i *Školigrice* su deo kros-kulturalnog istraživačkog projekta „Igrovni svetovi – edukativni programi u pripovedanju, literaturi, drami umetnosti u obrazovanju“ (Playworlds) koji vodi grupa istraživača Kalifornijskog univerziteta u San Dijegu. Takođe, od 2008. godine, *Škozorište* i *Školigrice* su modeli koje istražuje Međunarodna profesionalna mreža igrovnih svetova (International Professional Playworld Network IPWNW) u čijem je fokusu igra, umetnost i kreativnost u razvoju i obrazovanju. Ova mreža okuplja stručnjake iz pet zemalja: SAD, Švedske, Finske, Japana i Srbije.

¹⁰ Detaljnije o ovom programu videti <http://copar.org/> Stranici je pristupljeno 21. 05. 2016. Takođe, u okviru rada biblioteka pokrenuti su brojni programi koji za cilj imaju da sačuvaju reference koje govore o nasleđu tekstova (npr. Digital Reference Electronic Warehouse projekat, videti: Nichlolson and Lankes 2007) i građe. Nacionalna Biblioteka Australije je npr. početkom 2000-ih pokrenula poduhvat u kome lokalne biblioteke pored „regularnih“ bibliotečkih jedinica sakupljaju oral histories, itd.

delu potpuno daje i uzima a svaki korak u istraživačkom znanju i ekspertizi se deli. U kolaboracionom istraživanju lokalna zajednica će definisati svoje potrebe i tražiti i iznutra i spolja stručnjake koji će razviti istraživačke programe i akcijske planove. U procesu sprovođenja istraživanja o potrebama definisanim od strane zajednice, spoljni istraživači će se svakako susresti sa znanjima od interesa za antropološku teoriju. Međutim, pažnja prema tim interesima ili objavljivanju većine njih mora biti razvijena unutar okvira kolaboracije i mora biti ostavljena sa strane ukoliko potrebe svih saradnika nisu ravnopravne. U kolaboracionim istraživanjima lokalni stručnjaci ravnopravno rade sa spoljnim stručnjacima u punoj dijaloškoj razmeni znanja (koja, naravno, ne bi isključivala konvencionalnu obuku).“ (Lassiter 2005, 83)

Kolaboracija s ispitanicima je podrazumevala zajednički rad na koncipiranju same baze (identifikaciju pitanja na koje podaci u bazi treba da ponude odgovore kao i mogućih načina za to), „punjenje“ baze (obezbeđivanju dokumenata koji treba da budu uvršteni u bazu), stvaranje interfejsa, te zajedničkim usaglašavanjima oko aktivnosti koje bi plastičnije pokazale mogućnosti aplikacije podataka iz baze. Tehnička pitanja vezana za samu bazu tj. njeno koncipiranje i punjenje jesu bila i bazična za „kaljenje“ kolaboracije nas istraživača i naših ispitanika koji su i (dobrovoljni) davaoci dokumentacije. Pitanja interfejsa i budućih aktivnosti zapravo su bila vezana za pitanja autorskih i srodnih prava.

No pain no game ili Bez muke nema nauke

„Odnos materijalnih tehnologija i znanja koja ovi alati podržavaju nije dovoljno istražen u organizacionoj literaturi uprkos činjenici da materijalne tehnologije koje proizvode mehaničke reprezentacije simultano posreduju u njihovom deljenju. Forma i vrsta znanja koje se deli je funkcija sposobnosti mehaničke reprezentacije u bilo kom trenutku. Dalje, između imputa ideja ili materijala u kompleksan tehnološki sistem i inskripcija, proizvod, ili usluga koja je autput tog sistema, su često posredni znaci i reprezentacije odnoseći se na funkcionisanje samog alata koji mora biti interpretiran.“ (Thurk and Fine 2003, 109)

Elektronske baze podataka omogućavaju grupisanje veoma velikog broja podataka i njihovu obradu ubrzavajući proces analize. Stoga se one pre svega razumeju kao alat za produkciju i deljenje znanja (videti: Thurk and Fine 2003). Međutim, kao što su Turk i Fajn (Thurk and Fine 2003, 108) primetili, dijagrami, grafikoni i tabele izvučene iz baza podataka postale su centar pažnje u diskusijama dok su materijalni procesi koji su ih omogućili zaboravljeni ili uzeti zdravo za gotovo kao puke tehničke stvari. Drugim rečima, sveprisutnost savremenih informaciono – komunikacionih tehnologija olakšava preuzimanje aplikacija, dok pozadinski procesi u njihovoj izradi ostaju po strani kao nešto što se uglavnom podrazumeva. Izrada baze podataka „Kultura i druge dečje

igre“ pokazala je da se zapravo malo toga podrazumeva u pozadinskim procesima. Takođe, organizacija podataka unutar baze može stvarati različite slike o određenoj kulturi i/ili kulturnim procesima tako da se elektronske baze podataka mogu razumeti i kao (nov) način pravljenja kompozicija kulture ili procesa u njoj (Crane 1991), jer se pod dirigentskom palicom etnografa koji je upoznao sadržaj znanja o kulturi (njegovim delovima i/ili procesima) objavljuju na načine koji se u mnogome razlikuju od odštampanih tekstova i u pripremi i u čitanju.

U dosadašnjem toku ovoga rada pažnja je bila posvećena poduhvatima kolaborativne etnografije ali tehnička pitanja koja su u njemu bila važna takođe su bitna i za druge (individualne) etnografske poduhvate koji digitalizacijom odlaze u virtuelni svet. Iako većina nas pretežno živi u fizičkoj realnosti, isto kao što su brojni antropolozi i drugi naučnici koji „rade“ „ne-digitalnu“ etnografiju (mada nema više onih koji za objavljivanje daju rukom pisane tekstove), iz virtuelnog sveta crpimo mnoga znanja i u virtuelni svet postavljamo niz svojih opažanja i prezentacije rezultata našeg rada.

U kolaboracionoj etnografiji ispitanici i istraživači, koji su se složili da „proizvod“ kolaboracije bude dostupan putem Interneta, zajedno (u granicama svojih znanja i iskustava u korišćenju i/ili kreiranju elektronskih prezentacija) rešavaju mnoga od tehničkih pitanja, pitanja iza ekrana i izvan kodova. U individualnim etnografijama to čini sam etnograf. Vulfinger je podsetio da je etnograf, kada se nađe na terenu (ma gde teren bio) već odlučio(la) o čemu će pisati, a u zavisnosti od iskustva i šta će sve od svojih opažanja pribeležiti. Te odluke su od suštinskog značaja za finale etnografskog rada (Wulfinger 2002, 85–86). U izradi baza podataka pored pitanja „o čemu“ i „šta“ na važnosti dobija i pitanje „kako“ – kako će etnografija biti „napisana“ na ekranu. Razvoj tehnologija je doneo više opcija / mogućih odgovora na pitanje „kako“ – u opticaju je više programa (softvera) za izradu baza podataka.

Softver

Dokumentacija koju smo u zajedničkom radu s ispitanicima prikupili je prevažno analogna a njeno digitalizovanje i smeštanje u bazu podataka je percipirano kao vid konzervacije dela društvene prakse za čije smo očuvanje zajedno zainteresovani. Odabir softverske opcije, kao „kako“ za „pisanje“ digitalne etnografije koja će živeti u virtuelnom svetu, pre svega zavisi od vrsta građe u kojima su podaci sadržani. Stoga je prvi korak u izradi baze „Kultura i druge dečje igre“ bio da se sortiraju analogne vrste građe i u njima sadržani tipovi podataka.

U prvom ciklusu obuhvaćeni su „Školigrlica“, „Susreti četvrtkom“ / „Radost Evrope“¹¹ i programi Muzeja afričke umetnosti. Na primeru programa

¹¹ „Susreti četvrtkom“ su bili serijal okupljanja đaka iz beogradskih osnovnih škola koji su se redovno održavali (četvrtkom u Domu sindikata) od 1962. godine. Ove su-

„Školigrlica“, sa kojim smo započeli poduhvat, ustanovili smo da i u drugim slučajevima možemo očekivati da ćemo se susresti sa: *pisanim dokumentima* (planovima, izveštajima, beleškama koji svedoče o pristupima i postupcima u radu sa decom kao i ostvarenim rezultatima) koji su kucani na mašinama i na ranim generacijama kompjutera, a čuvani u papirnoj formi i na flopi disketama; *fotografijama* čuvanim na (fotografskom) papiru, kao slajdovi i negativi; *audio materijalima* zabeleženim na magnetofonskim trakama, audio i DAT kasetama; te najzad *video materijalima* sačuvanim na filmskim trakama, VHS, SHVS i Hi8 kasetama. Prioritet je bio da u, u što većoj mogućoj meri, zastupimo sve pomenute vrste građe te da oni na jednostavne načine budu dostupni budućim korisnicima. Stoga je kao softverska opcija odabrana SQL baza. Dodatni razlozi su bili ti što SQL baze rade na svim platformama (npr. Microsoft Windows, Linux, Mac, OpenBSD); što su video i audio materijali pa čak i fotografije u većoj rezoluciji suviše teški (izraženo u mega ili giga bajtovima) te se u slučajevima drugih softverskih opcija (na primer Microsoft Access) u cilju umanjavanja opterećenosti baze postavljaju kao eksterni sadržaji, što za korisnike znači jedan korak više u pristupu sadržaju; najzad, što SQL baze omogućavaju veću brzinu u pristupu sadržajima i jednostavnije i brže transponovanje u on-line formu in-korporiranu u Internet sajtove.

Raznovrsnost formata u kojima je dokumentacija sačuvana je postavila novi izazov jer se razvoj tehnologija odvijao ubrzano i posebno od '90-ih godina 20. veka menjanje opreme je bilo češće nego što je to slučaj od druge polovine prve decenije 21. Veka, kada su npr. i Microsoft programeri uvideli potrebu za kompatibilnošću formata¹². Međutim, prebacivanje dokumentacije npr. sačuvane na VHS kasetama danas predstavlja poduhvat koji uopšte nije lako izvesti ni tehnički jer su video rekorderi ili plejeri postali retkost, ni finansijski jer je mali broj onih koji pružaju uslugu prebacivanja iz starijih u nove formate; kvantitet odnosno broj kasete koje se žele prebaciti u digitalnu formu utiče na cenu a budžeti projekata su ograničeni pri čemu je zbog manjka aparata otežano da se pre prebacivanja napravi pregled kasete koje treba digitalizovati.

srete je organizovala redakcija „Susreti četvrtkom“ koja je bila zasebno registrovana organizacija sa sedištem u zgradi Doma pionira (Statut Redakcije je uvršten u bazu). Iz „Susreta četvrtkom“ 1968. godine proistekla je manifestacija „Radost Evrope“ koju danas organizuje Dečji kulturni centar Beograda tj. nekadašnji Dom pionira.

¹² Danas je tzv. *compatibility mode* sastavni deo svakog Office paketa a pri zameni kompjutera stariji tekstovi kucani npr. u Word 2003 ostaju pristupačni, što je ogromna razlika u odnosu na primer na Windows 95 i Windows 2000. Pri tome, za nas istraživače koji smo poduhvat zapravo pokrenuli, indikativan je bio i razgovor sa jednim od predstavnika ustanove kulture koja je obuhvaćena istraživanjem, koji je postavio pitanje kako će se građa digitalizovati, imajući u vidu da su 3D i 4D tehnologije već tehnološki standardi, te razvoj novih formata slike na kojima trenutno rade japanski stručnjaci.

Prebacivanje analogne građe u digitalni format je deo kompleksnog pitanja njene organizacije unutar same baze. Pre svega, iako smo već zagazili u digitalnu eru, još uvek nam je u „prirodi“ da razmišljamo analogno i hronološki te je i prva slika u glavama istraživača bila hronološki složeni (kao što bi bili složeni u tekstu ili knjizi za štampu) podaci, ali su u toj slici nedostajali mnogi delovi za koje smo imali nagoveštaje da postoje ali nismo znali kada će postati dostupni. Digitalno doba nosi sasvim drugačiji poredak u kome redosled dolaženja podataka nema krucijalnu važnost posebno ako se zna da će podatak kada – tada doći.¹³ Kao grupacija sekvenci (slika, video dokumenata i tekstova) baze podataka koje se smeštaju u virtuelni prostor omogućavaju stalna dodavanja novih materijala koji vremenom mogu proširivati i/ili produbljivati slike u određenom delu kulture (u najširem smislu pojma kultura). Puko dodavanje je zapravo obogaćivanje kolekcije – ne čine priču novom ili drastično drugačijom (videti na primer sve „Opet to samo malo drugačije“ pesme koje je zabeležio i objavio Vuk Karadžić). I u slučaju elektronskih baza podataka „priču“ čini struktura a ona počiva na organizaciji podataka, njihovim grupisanjima, preglednošću i opcijama pretraživanja. Od toga kako su podaci organizovani i da li i kako su im „omogućene“ unutrašnje veze zavisi da li će se korisnik inspirisati da dalje pretražuje ili će odustati od daljih pretraga (ako je organizacija neprecizna a previše toga ostane nedorečeno). „Lako je potceniti suptilne efekte on-line pretraživanja. (...) Elektronsko pretraživanje teksta nam omogućava da iskusimo sadržaj na novi način, pa čak i (ako želimo da pretumbamo rezultate pretrage) u novom poretku. Čitalac koji ima pristup elektronskom tekstu može postaviti pitanja koja bi inače bila izbegnuta.“ (Crane 1991, 298) U tom smislu, najpre je bilo potrebno sačiniti što dužu listu kompleksnijih pitanja na koje baza „Kultura i druge dečje igre“ treba da pruži i informacije (znanja o aktivnostima) i konkretnije odgovore (npr. koji sve programi, koji svi saradnici, koliko dece, itd).

Pored različitosti u pogledu vrsta građe (tekstualna, fotografska, audio, video), razlike postoje i u pogledu tipova aktivnosti koje su se odigravale u različitim institucijama, npr. baletski, likovni, primenjeni, dramski i literarni programi. U organizaciji tih podataka važan je bio nivo ustanova pojedinačno ali i predviđanje unutrašnjih veza koje korisniku omogućavaju da dobije informacije o bilo kojoj od ovih aktivnosti i u jednoj i/ili u više ustanova. Takođe, pošto se

¹³ Na primer kako u UK „Parobrod“ tako i u slučaju više pojedinačnih / vaninstitucionalnih informanata VHS kasete su isticane kao izvori podataka / ilustracije aktivnosti ali u trenutku i razgovora, a i pisanja ovog teksta, nije sasvim izvesno kada će se obezbediti sredstva za digitalizaciju tih kaseti. Takođe, u slučaju Pionirskog grada utvrđeno je da dokumentacija postoji, te su čak i dobijeni neki od materijala s početka '60-ih ali usled (nadamo se) privremenog odsustva osobe koja je ulagala trud da se dokumentacija sačuva i organizuje i vodi arhiva, podaci o programima ove institucije još uvek ostaju van dometa.

krenulo od '80-ih godina 20. veka, a većina ustanova koja je tada sprovodila programe aktivne participacije dece to i danas čini¹⁴, važno je bilo predvideti i uslovno rečeno hronološku dimenziju tj. mogućnost povezivanja aktivnosti po tipu (jednom ili više), po ustanovi (jednoj ili više), kombinovano i u jednoj ili većem broju godina. Najzad, informacije o broju dece koja su određene ili određenih godina pohađala ili posećivala programe (jedan ili više) u jednoj ili više ustanova je potencijalno važno i zanimljivo pitanje naročito za pedagoge i (razvojne) psihologe, ali i za istraživače „dečije kulture“ te je omogućavanje tih znanja takođe bilo važno inkorporirati u bazu.

Elektronska forma budućem čitaocu dozvoljava da u okviru „teksta“ traži i nađe *ključne reči* ili *fraze*. To je takođe slučaj sa fotografijama, audio i video materijalima s tim da se kod njih ključne reči i fraze nalaze u rečenici koja opisuje šta se u fajlu nalazi. Predvideli smo da se unutar tekstova koji vode ka detaljnijim informacijama o samom programu, ostvarenim rezultatima (slike, crteži, grafike, predmeti od gline ili glinamola ili ukrašeni predmeti poput tikvi i čabrova od tikve i sl.) linkovi postavljaju na mestima gde se sadržajno spajaju aktivnosti programa različitih ustanova. Tako na primer, likovni programi su se odvijali u okviru „Školigrice“ Centra za kulturu „Stari grad“ i u okviru aktivnosti Muzeja afričke umetnosti i u okviru „Likovnog zabavišta“ Doma pionira, ali i aktivnosti saradnika na programima, npr. Donka Špiček je bila urednica Dečje redakcije RTV Beograd koja je aktivno saradivala sa Muzejom afričke umetnosti, kao i žena iz „Susreta četvrtkom“ i „Radosti Evrope“ čiji je nosilac bio Dom pionira itd, s tim da nazivi ustanova i organizacija nosioca programa omogućavaju eksterne linkove odnosno da vode i ka sajtovim samih ustanova i organizacija. Postavljanje linkova, tj. identifikacija mesta na kojima će oni u tekstualnim poljima stajati, jeste zadatak etnografa jer time (doduše na drugačiji način nego u štampanoj formi) obezbeđuje jednostavnost „čitanja“ deskripcija proučavanog dela kulture i praćenja relacija. Drugim rečima, postavljanjem linka na određenom mestu (ključnoj reči ili frazi) etnograf svojim budućim čitaocima omogućava da lakše dođu do odgovora na neka od pitanja koja su (sebi) postavili i pre nego što su otvorili aplikaciju ili pitanja kojih su se setili pretražujući samu bazu. Uz pretpostavku da etnografi prezentacije svoga rada pripremaju da bi komunicirali sa drugima na određenu temu, postavljanje linkova se može razumeti kao vid delimičnog usmeravanja komunikacije. Pošto jedna

¹⁴ U odnosu na 1983. godinu kada je sprovedeno istraživanje „Kulturna ponuda namenjena decu Beograda“ jedino ne postoje programi „Škozorište“ i „Školigrice“ a njihovo gašenje je bilo vezano za zahteve grada da se transformiše rad ustanova te je i Centar za kulturu „Stari grad“ krajem prve decenije 21. veka ugašen. UK „Parobrod“ je osnovana nekoliko godina kasnije a iako se često doživljava kao „naslednik“ Centra za kulturu „Stari grad“ ova ustanova ni *de facto* (iako se nastoji da se „tradicija“ Centra što više nastavi) ni *de jure* to nije.

reč ili jedno ime može voditi na više stranica (kako tekstualnih tako i audio ili vizuelnih) unutar baze i unutar *on-line* prezentacije baze, ispostavilo se nužnim programiranje pretraživača i njegovo instaliranje unutar same baze podataka.

Bolton (Bolton 1984) je kao jednu od tema u vezi s upotrebom kompjutera u etnografskom radu postavio pitanje softvera za kvalitativnu obradu etnografskih podataka. Tokom narednih decenija razvijen je veliki broj softvera koji to omogućavaju te uspostavljen standard Computer Assisted Qualitative Data Analysis Software (CAQADS) – na pimer *Raven's Eye*, *Cassandra*, *Transana*, *Coding Analysis Toolkit – CAT*, *Quirkos*, itd. Ipak, problem se ogleda u tome što su oni i dalje prilično komplikovani za korišćenje zahtevajući najpre dosta vremena i napora da se njima ovlada, da se razradi sistem kodiranja kao i metode izvlačenja izveštaja, a determinizam i rigidnost procesa odvlači pažnju od same analize (videti i Mason and Dicks 2001, 447). Stoga je postavljanje linkova i instaliranje pretraživača koji „lista“ stranice koje sadrže određene željene podatke bio korak na kome smo se u bazi i zadržali a u pogledu mogućnosti za kvalitativnu analizu.

S druge strane, neki od podataka¹⁵ sadržanih u dokumentaciji koju smo prikupili dozvoljavaju kvantitativnu obradu a softveri za izradu baza podataka omogućavaju da se ti podaci sumiraju u izveštaje dostupne korisnicima. Predviđanje šta bi sve trebalo da može da se „izvuče“ kao izveštaj podrazumeva potrebu da istraživači na samom početku pravljenja baze, i pre nego što je sva moguća građa prikupljena, drže u vidu različite analitičke modele koje koriste istraživači i teoretičari iz različitih disciplina društvenih i humanističkih nauka, modele koji bi se na primer u etnološkom usmerenju ka kvalitativnoj analizi građe eventualno prevideli ili stavili sa strane.

Koraci organizacije podataka, predviđanje prostora za „kockice“ koje nedostaju, te promišljanja o izveštajima i olakšanjima za postupke analize su „off-line“ koraci koji utiču na još jedan važan „off-line“ korak – opcije unosa. Više opcija se mogu koristiti samostalno ili u kombinaciji (na primer „check box“, padajući meniji, tekstualna polja, itd). Iskustva rada na bazi „Geokulturna karta Srbije“ pokazala su da uključivanje više opcija, naročito kombinovanih podataka tj. podataka i za kvalitativnu i za kvantitativnu analizu, utiče i na povećanje mogućnosti za greške naročito ako je veći broj ljudi uključen u proces unosa. Stoga je na istraživaču(ima) kao osobi(ma) upoznatij(ima) sa (gotovo) svim sekvencama koje će se u bazu uključiti da promisli(e) i odabere(u) opcije unosa kako bi se i smanjila mogućnost greške u konačnoj prezentaciji.

Kako će rezultat napora da se građa digitalizuje, organizuje, unese i „izveštava“ izgledati na ekranu pitanje je interfejsa („šasije“ i/ili „maski“ baze). Nasla-

¹⁵ Na primer broj dece koja su učestvovali u programima ustanova i organizacija kulture u određenoj godini; uz ukrštanja prema tipu programa (likovni, muzički, književno-jezički, primenjeni), uzrasta (predškolski, rani razredi osnovne škole, od 5. do 8. razreda), saradnika na programima koji su neposredno radili sa decom, itd.

njajući se na Manoviča, Snajder je ukazala da interfejs podrazumeva metafore koje se koriste da bi se konceptualizovala organizacija digitalne građe kao i mogućnosti „interakcija“ sa prezentovanim podacima (Snyder 2004). Kao kulturna forma koja prevazilazi liste dokumentacije za kvalitativnu analizu i tabele i grafikone koji sumiraju kvantitativne podatke, upravo interfejs sa pratećim tekstualnim materijalima pokazuje usklađenost „naratora“ (istraživača / priređivača elektronske prezentacije građe) i „aktera“ (ispitanika koji su izgovorili iskustva te potom dali i ilustracije od značaja za prenošenje iskustava). Usklađen interfejs čini da „ono“ na ekranu korisniku deluje tako prirodno i jednostavno da stavlja sa strane sve „ono“ iza ekrana i izvan kodova. Veliki broj podataka koje pruža prikupljena građa različitih formata i različitog porekla, kao i intencija namene za veći broj ljudi različitih profesija i interesovanja, naglašavaju neophodnost toga da baza bude jednostavna za korišćenje. Farnel i Hantli su (Farnell and Huntley 1995), suočavajući se s ovom potrebom, kao opciju iznale konsistentan interfejs odnosno opcije dizajna koji obezbeđuju fleksibilnost u pretraživanju različitih podataka ali i, što je u našem slučaju bilo posebno važno, čvrstinu u isticanju kako sličnosti (npr. tipovi programa) tako i različitosti pre svega ustanova koje su nosioci programa. Pri tome, iako je u istraživačke svrhe uglavnom dovoljan bazični dizajn interfejsa (na primer bela pozadina s eventualnim kombinacijama u boji slova) važnost dizajna kroz koji se reflektuje konzistentnost interfejsa u našem slučaju je bila naglašena samim sadržajem i intencijom da građa sadržana u bazi inspiriše na aktivnosti u fizičkoj realnosti.

Kooperacija i kolaboracija

Iza ekrana i izvan kodova „listanje“ sadržinskih, konceptualnih i tehničkih pitanja, te traženje odgovora zajedno s ispitanicima bila je srž kolaboracije u uslovno rečeno tehnološkoj fazi poduhvata. I naši kolaboranti i mi smo bili svesni granica naših tehnoloških znanja i mogućnosti (vremena za angažovanje) u pogledu prevođenja s analognog na digitalno i objavljivanja na ekranu. Pri tome, način na koje će i koliko daleko će „čitaoci“, tačnije korisnici baze videti izvan etnografske prezentacije zavisi od kvaliteta prevoda na jezik kompjutera (koji rezultira kvalitetnim prikazima na ekranu i linkovima koji rade). Stoga je u igru uvedena još jedna grupa – profesionalni prevodioci na jezik kompjutera tj. programeri. Budući da od njih (takođe) zavisi kvalitet finala našeg rada izgradnja poverenja je bila od izuzetne važnosti. U našem slučaju ta važnost je bila posebno naglašena time što je veliki broj ispitanika izražavao podozrivost prema programerima te se pouzdao da smo mi (koji smo poduhvat zapravo pokrenuli) spretni u igri između dve vatre.

Uključivanje programera nosi nelagodnosti koje se i u slučaju kolaboracione i u slučaju individualne etnografije, koja je krenula putevima virtuelne realnosti,

ogledaju u tome što programeri donose nov poredak – poredak koji nam je poznat jer su savremene tehnologije praktično sastavni deo naših života, ali na koji u mnogim pogledima nismo još sasvim naviknuti. Pozivajući se na proučavanja epistemoloških kultura Knorr-Cetine¹⁶, a u slučaju oblasti biologije, Hajn je ukazala na „prirodni“ i „društveni“ poredak u laboratorijama koji se reflektuju i po pitanju deljenja podataka.¹⁷ Kada se u „priču“ uključe još i programeri dešava se da se pojačavaju nesigurnosti oko toga kako će se tako otvoreno deljenje podataka odraziti na dalju profesionalnu budućnost istraživača, zatim nedoumice da će mukotrpnim radom dobijeni podaci biti korektno preneti kroz bazu, te najzad da će uloženi trud biti potcenjen pa čak i uništen ako neko pritisne pogrešno dugme (Hine 2006, 284), što je i iskustvo sa izrade baze *E-kultura* (i u ranim i u današnjim fazama) u kojoj više ljudi učestvuje u unosu podataka. Takođe, uključivanje profesionalnih programera donosi novine kao što je praktično prepuštanje dela etnografskog posla (tačnije forme organizacije i prikazivanja građe) potpunim strancima, ljudima koje etnograf ne mora da poznaje i kojima je sam sadržaj građe i razlozi zbog čega se ona smešta u bazu podataka zapravo nepoznat (a često nisu naročito ni zainteresovani za detaljnija znanja). Iskustvo *E-kulture* je davalo osećaj samopouzdanja jer je kao važan prvi korak sugerisalo da se napred skicirana tehničko-tehnološka pitanja razmotre do detalja pre nego što se uopšte uđe u saradnju sa programerima. Tačnije, saradnji sa programerima je, u slučaju baze „Kultura i druge dečje igre“, prethodilo u sadejstvu s ispitanicima, pripremanje mogućih odgovora na pitanja o tipovima podataka, potrebnim unutrašnjim vezama, opcijama unosa, opcijama pretraživanja i opcijama izveštaja; drugim rečima koliko je moguće preciznijim odrednicama za buduća „čitanja“.

U izgradnji poverenja etnografi i programeri nastupaju sa različitih pozicija. Programeri raspolažu znanjima kako da se sadržaj prevede u kodove, kako da se ti kodovi povežu i kako da proizvedu željene / očekivane rezultate. Međutim, iako osećaju odgovornost naročito u smislu pouzdanosti baze, programeri njevu izradu često vide samo kao jedan u nizu poslova u kojima kao svoj zadatak pre svega vide forme, algoritme, veze i „dugmiće“ koji se klikću, smatrajući da je zadatak etnografa ili drugih istraživača koji učestvuju u izradi baze da obezbede tačnost podataka (v: Hine 2006, 282). Budući da rade sa većim brojem različitih klijenata, programeri imaju iskustava u „profilisanju“ klijenata i u skladu s tim iznose predloge šta bi moglo da bude najjednostavnije rešenje. Opet, najjednostavnije rešenje za programere ne mora da bude i najbolja opcija

¹⁶ Knorr-Cetina, Karin. 1999. *Epistemic Cultures: How the Sciences Make Knowledge*. Cambridge: Massachusetts: Harvard University Press

¹⁷ „Prirodni“ poredak u laboratorijama omogućava objektima da se odvoje od svojih uobičajenih konteksta i postanu pristupačni za opservaciju i intervenciju; dok „društveni“ poredak povezuje osoblje laboratorije dajući im određene odgovornosti, obaveze i prava.

za etnografe i prezentaciju njihovog rada. „Etnografi imaju moć da selektuju, zabeleže, komentarišu, izvlače zaključke, i ako je potrebno isključe veliki broj svojih dokaza, ali oštrina čitaoca ograničava tu moć. Stepen u kome čitaoci vide izvan etnografske prezentacije i druge aspekte predmeta definiše etnografski autoritet“ (Crane 1991, 294). Međutim, kako Krejn dalje ukazuje, taj etnografski autoritet slabi kada je reč o jeziku kompjutera, pravljenju kodova u softveru tako da oni na ekranu trećoj strani (korisnicima) daju razumljiva znanja. Razlog tome je što način i daljina pogleda čitaoca izvan elektronske etnografske prezentacije zavisi i od znanja kojima etnografi često ne barataju na način koji je sasvim razumljiv širem krugu korisnika kompjutera, tačnije čitalaca elektronskih deskripcija proučavanih delova kulture.¹⁸ U tome se ogleda važnost pripreme koncepta baze koji počiva na „evakuaciji“ iskustava korišćenja i (eventualno) kreiranja kompleksnih baza podataka – on stabilizuje slabijim poznavanjem jezika kompjutera poljuljani autoritet istraživača (u kolaboracionim poduhvatima i njihovih ispitanika).

Konačno, kada programeri završe makar prvi deo svog posla tj. daju programiranu bazu, moguće je početi sa punjenjem baze. Na početku ove faze postavljena su pitanja očekivanja. Pošto smo kroz inicijalne intervju ustanovili da se ispitanici pretežno pouzdaju u zabeleženo (dokumente u različitim formatima), naša istraživačka očekivanja u ovoj etapi rada ticala su se obezbeđivanja dostupnosti dokumentacije, označavanja (možda je tačnije reći ukazivanja) na posebno važne segmente sadržaja (gde sve treba stavljati linkove tj. šta sve označavati kao hypertext) i razmišljanja o konsistentnom interfejsu. Očekivanja ispitanika / kolaboranata uglavnom su se ticala formata dokumentacije a u slučajevima sadašnjih (mladih) saradnika u ustanovama kulture i instrukcija za „kopaње“ po podrumima. Drugim rečima, očekivanja su se u izvesnoj meri ticala pitanja „obuke“, što kako je i Lasiter primetio, nije neobično za kolaboracione etnografije. Najčešće, nedoumicu je predstavljalo u kom formatu dokumentaciju kojom raspoložu treba da dostave za početak – analognom ili digitalnom. Analogni format naglašava potrebu za izgrađenim velikim poverenjem istraživača i informanata jer je uglavnom reč o jedinim kopijama, a slučajevi gubljenja dokumentata nisu retki.¹⁹ Digitalni format zahteva napor da se analogna dokumentacija samostalno digitalizuje često u uslovima nedovoljne opremljenosti davaoca

¹⁸ Na primer terenske beleške koje je etnograf sačinio posmatrajući objekte svog istraživačkog poduhvata ne moraju biti (i često ni nisu) razumljive gotovo bilo kome drugom osim samog etnografa. Analogno, prevođenje podataka koje građa sadrži u algoritme i kverije autoru baze za personalnu upotrebu može zvučati kao esperanto a kada joj drugi pristupe kao svahili.

¹⁹ Kao ni slučajevi uništavanja – originalni rukopis Duška Radovića, pesma „Sve što leti htelo bi da leti“ koja je himna „Radosti Evrope“ nepovratno je uništen kada je tadašnja direktorka Doma pionira rešila da raščisti podrum.

dokumentacije (bilo ustanove bilo pojedinca). U tom smislu i u slučajevima kada je dokumentacija vođena na fokusiraniji način akcenat „obuke“ je bio na tehničkim pitanjima pripremanja tekstova (npr. Word, .pdf ili .html), fotografija (.jpeg, .tif ili .gif), audio i video zapisa (.avi, .mp4, .wma). Rede, posebno u slučajevima mlađih saradnika u ustanovama kulture koji imaju samo maglovita znanja o nekadašnjim programima ali i znanja da je dokumentacija smeštena u podrumima, „obuka“ je podrazumevala instrukcije šta i kako (s eventualnim dolaženjem do ideja i od koga) da traže. Na neki način ta potreba za „obukom“ oko dolaženja do građe nalikuje ranijim danima srpske etnologije – potrebom na koju su, na primer, Cvijić, Erdeljanović, Đorđević i Drobšnjaković „odgovorili“ uputstvima za etnološka istraživanja²⁰. Takav pristup je u savremenim etnografskim istraživanjima izobičajan, ali smo se našli u situaciji da ga „vratimo“ jer je u najtešnjoj vezi sa pitanjem sadržaja i njegovom organizacijom. Davanje uputstava je bilo važno i s ispitanicima koji su isticali potrebu za „obukom“ samo u pogledu formata – kapaciteti Interneta su takoreći neograničeni – u bazu čiji je server u virtuelnom prostoru mogu se smestiti terabajti podataka a to je našim kolaborantima veoma dobro poznato utičući na percepciju da „sve može da stane“. Međutim, iako sve može da stane, to ne znači da sve nađeno u fasciklama i registratorima treba da bude digitalizovano i uvršteno u bazu te je zato pitanje selekcije dokumentacije i obuke šta sve „treba“ bilo veoma važno.

Najzad, kolaboracija je podrazumevala i zajednički rad na stvaranju konsistentnog interfejsa baze. Sličnosti programa su isticane korišćenjem slika dečjih radova kako „gotovih“ u slučajevima radova iz oblasti likovnih i primenjenih umetnosti, tako i „uhvaćenim“ sekvencama procesa, bilo da je reč o završnoj/završnim priredbi/ama ili vežbama koje su joj/im prethodile, s tim da je format digitalizacije bio takav da se u perspektivi mogu transponovati u 3D i 4D formate. S druge strane, „suštastvenije“ razlike, u odnosu na tipove aktivnosti, sadržane su u činjenici da su programi pretežno realizovani u različitim ustanovama kulture²¹ a te razlike je bilo važno istaći jer su povezane i sa pitanjima

²⁰ Videti na primer: Cvijić, Jovan. 1965. *Autobiografija i drugi spisi* Beograd: Srpska književna zadruga; Đorđević, Tihomir. 1913. „Uputstva za prikupljanje gradiva o zanatima i esnafima u srpskim zemljama“. Beograd: SKA; Erdeljanović, Jovan. 1910. „Uputstva za ispitivanje naroda i narodnog života“. Beograd: Srpski etnografski zbornik, knjiga XVI, str. 437—480; Erdeljanović, Jovan. 1925. „Uputstva za ispitivanje narodnog života i običaja u Vojvodini“. Novi Sad: Učiteljsko društvo „Natošević“, str. 64; Drobšnjaković, Borivoje. 1949. „Uputnik za prikupljanje građe o pukućanstvu“. Beograd: Naučna knjiga, str. 40 — Povremena izdanja etnografskog instituta SANU, sv. 2. 29, itd.

²¹ Na primer 1983. godine u Beogradu su radile pozorišne grupe poput i danas aktivnog Pozorištanca „Puž“, koje dakle nisu bile vezane ni za jedno pozorište ali su se predstave održavale u pozorištima i kulturnim centrima, dakle ustanovama kulture. Samostalni umetnici koji su učestvovali u kreiranju i sprovođenju programa, pak, bili su

autorskih prava čije je poštovanje bilo među uslovima (doduše implicitno „izrečenim“) da bi se dokumentacija uopšte dobila. Tačnije, dokumentacija o radu ustanova kulture je javna jer se one finansiraju iz javnih fondova tako da svako može tražiti dokumentaciju, a njeno dobijanje proceduralno nije komplikovano posebno kada je u pitanju dokumentacija koja afirmativno govori o ustanovi. Međutim, u uslovima umanjenih budžeta i nastojanja da se mnogi delovi kulture u užem smislu pojma postave na tržišne principe rada, potreba za naglašavanjem porekla / izvora građe je postala veća. To je rešeno zajedničkim radom sa saradnicima ustanova u pogledu „personalizovanja“ stranica u prezentaciji koje se odnose na programe iz određene ustanove te stavljanjem eksternih linkova ka Internet prezentacijama samih ustanova. S tim u vezi, korak kolaboracije koji je u toku je da se detaljnije informacije o programima koje bi opteretile bazu nađu na postojećim Internet prezentacijama ustanova i organizacija. Isti je slučaj i kada je reč o organizacijama koje su zvanično registrovane kao udruženja građana poput npr. Prijatelja dece Srbije, Prijatelja dece Beograda, itd.

Osim toga, stoje poduhvati istraživača koji nisu zaposleni u ustanovama kulture već u naučnim institucijama u kojima je poredak ipak drugačiji, pre svega u smislu što institucija crpe iz individualnog rada svojih saradnika koji jesu u obavezi da publikuju rezultate svoga rada ali ne i da daju (sirovu) građu koju su prikupili, posebno onu koja im je važna i za budući rad. Imajući u vidu da deca kulturu uče kroz igre i van okrilja institucija, poput škola i ustanova kulture, te da su ovi neformalniji pristupi učenju kulture bili predmet istraživanja više teoretičara, prilikom izrade baze „Kultura i druge dečje igre“ predviđen je prostor i za takve podatke a u popunjavanju tog prostora akcentat je stavljen na aspekte rada koji su ili već objavljeni (zato posebnu „stranicu“ baze čini lista referenci) ili šta su sami autori procenjivali da može postati *on-line* ne remeteći njihov budući rad. Vizuelna rešenja su pravljena s obzirom na sadržaj i uz (ukoliko je to bilo moguće) saglasnost i saradnju samih autora.

Zaključak

Kultura jeste sveprožimajući „element“, ta sveobuhvatna celina koju spoznajemo od trenutka kada se rodimo i zapravo počnemo da učimo. Potreba za učenjem je esencijalno kulturna potreba a na nju je moguće odgovoriti i učešćem u produkciji i/ili aktivnoj recepciji sadržaja koje stvaraju i/ili posreduju ustanove kulture. Istraživanja iz oblasti kulturne participacije mladih u Srbiji su

angažovani kao spoljni saradnici (opet) ustanova kulture. U slučajevima organizacija koje su programe realizovale u ustanovama kulture dolazilo je do delimičnog preklapanja sa dokumentacijom ustanove u kojoj se program odigraovao – godišnji izveštaji ustanova su sadržali „reference“ a dokumentacije organizacije detalje o programima.

pokazala malo interesovanje da se odgovori na različita pitanja o svetu oko nas, prirodi i društvu, traže u ustanovama kulture jer i mladi (kako je na početku našeg projekta „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“ ustanovljeno) i njihovi roditelji često kulturu percipiraju kao specifičnu ljudsku delatnost (marksističkim jezikom rečeno „nadgradnju“) bez koje se zapravo može. S druge strane, primeri iz nekadašnje i današnje prakse u fizičkoj realnosti (pojedinih) ustanova kulture u Srbiji (uz iskustva učesnika) pokazuju da se može i drugačije – da se kroz programe u kojima deca aktivno učestvuju mogu ostvarivati interakcije koje i voditeljima programa i deci (i u detinjstvu i kada porastu, što su bili i neki od naših ispitanika) daju podstreka da dalje istražuju, pitaju i ne oklevaju u izražavanju svojih viđenja i opažanja i u odraslom dobu. Mnogi od ispitanika – nekadašnje dece „Škozorišta“ i „Školigrice“ –u inicijalnim razgovorima su bili prilično eksplicitni u tome da su im iskustva učestvovanja dala samopouzdanje u izražavanju koje im je i danas korisno u profesionalnom, bez obzira na to koja je profesija u pitanju i da li je vezana za umetnost ili nije, i privatnom životu. Slično je bilo i sa mnogim od ispitanika „vezanih“ za „Radost Evrope“, „Likovno zabavište“ i Muzej afričke umetnosti, posebno u doba kada je ovaj Muzej aktivno sarađivao sa Dečjom redakcijom Radio Beograda. Iako su programi namenjeni deci predškolskog i uzrasta (ranijih razreda) osnovne škole danas brojniji u odnosu na vreme odrastanja njihovih roditelja (kao i roditelja današnjih studenata i srednjoškolaca), ranija / nekadašnja iskustva su i nama samima, koji smo ulazeći u poduhvat donekle restrukturisali sopstvena iskustva odrastanja u Beogradu, i ispitanicima delovalo kao „nešto“ što treba očuvati kao podsticajan segment prakse. S obzirom na vremensku distancu (čak i kada je reč o prvim godinama 21. veka) veliki broj ispitanika je u intervjuima ukazivao na fotografije, video zapise i tekstove koji su im delovali kao pouzdanija svedočanstva o procesima sticanja iskustava i to ne samo svog već i drugih.²² Ta svedočanstva su nam pružena uz napominjanje da postoji razumevanje da ta građa može i treba da bude korišćena u savremenim praksama. Mogućnosti aplikacija su otvorili prostor da se fokus našeg rada pomeri od analiza, koje će se u (doglednoj) budućnosti objavljivati u štampanim tekstovima, ka pripremi elektronske baze podataka koja će on-line biti dostupna i ispitanicima koji su i danas angažovani na osmišljavanju i sprovođenju programa namenjenim deci i drugim istraživačima zainteresovanim za „dečju kulturu“, bez obzira na disciplinu u čijim se okvirima ta interesovanja konceptualizuju. Obim dokumentacije je konačno mogućnost učinio „stvarnošću“.

Inicijalno, u trenutku shvatanja da će baza podataka zapravo biti rezultat poduhvata, baze podataka smo videli kao veliki skup elektronskih (digitalizova-

²² Na primer VHS sa snimkom probe za dramsku predstavu čuva sećanja više učesnika; slično je i sa fanzinima ali i godišnjim planovima i izveštajima u kojima su inkorporirane lične beleške saradnika na programima

nih) deskripcija kulture i procesa u jednom njenom delu vezanom prvenstveno za umetnost i umetničko obrazovanje. S tim u vezi, a imajući u vidu naznake ispitanika da su deskripcije i usmeno i u „čvrstim kopijama“ pružali u određene svrhe (tj. u svrhe očuvanja koje podrazumeva primenu u sadašnjosti) važno je bilo da iskustva budu jasno i tačno preneti, što je zapravo podrazumevalo da se ispitanici uključe i u proces pripreme baze koju smo nazvali „Kultura i druge dečje igre“. Sama dokumentacija je pružala niz znanja od interesa i za antropološku i za pedagošku i za psihološku teoriju, kao i studije kulture i menadžmenta u kulturi (pošto istraživački tim pretežno čine etnolozi, antropološka teorija nam je bila i najprivlačnija). Međutim, u kolaboracionim poduhvatima (u kojima se nastoji ostvariti povratna sprega virtualne i fizičke realnosti) suzdržavanja i ograničavanja jesu deo iskustva. Inicijalno ograničenje je bilo fokusiranje na ustanove kulture koje su deo „lanca“ učenja kulture u najširem smislu, ali isto kao što smo saznali o nizu podsticajnih programa u drugim gradovima u Srbiji – od negde se kreće, a to je prednost baza kao kompozicija delova kulture – vremenom se nova znanja i nova građa dodaju. Same baze podataka, kako je Manović ukazivao (Manovich 1999, 2001), jesu forma kulture a elektronska etnografija može formirati ekstenzivno telo izvornih materijala u različitim formama praćenih jednim ili većim brojem narativa u kojima autor ili autori sumiraju svoje zaključke. Pri tom, „Elektronsko okruženje izvrće tehnološku osnovu na kojoj je podignut odnos autora i čitaoca. (...) Odnos između kreatora i čitalaca etnografskih tekstova se menja kada se medij pomeri od papira i mastila u elektronsko okruženje.“ (Crane 1991, 302) U tom smislu, da bi dokument na primer kao kulturni objekat postao jedan od narativa (a više narativa celina o „zadatoj temi“), opcije organizacije, pravljenja struktura iskustava tako da budu sasvim pregledne i jednostavne za pretraživanje prema različitim kriterijumima i prametrima te najzad uklapanja u konzistentan interfejs jesu gotovo i najvažniji „skup“ izazova sa kojim smo se u poduhvati susreli. U našem slučaju ti izazovi su se prevazilazili u saradnji sa ispitanicima i uravnotežavanju iskustava i ideja koje imamo ili smo dobijali kao korisnici ili učesnici u stvaranju elektronskih baza podataka. U slučajevima individualnih etnografija izazove prevazilazi sam etnograf. Pri tome, uprkos iskustvima života u virtualnom svetu, korišćenju digitalnih načina komunikacije i učešća u kreiranju aplikacija prevođenje podataka na kompjuterski jezik u mnogome slabi autoritet poznavaoča sadržaja koji se sprema da ga prouči i prenese drugima / čitaocima (prevodi na ili sa drugog jezika zaista mogu unakaziti tekst). Zato je važno uvesti u priču i profesionalne programere mada to nosi niz nelagodnosti počevši od pitanja tačnosti i potpunosti prenošenja znanja koje smo mukotrпно stekli do toga da budući čitaoci / korisnici baze lako (i bez poteškoća oko toga da li linkovi rade) saznaju što više o onome što ih je potaklo da koriste bazu ili čega su se setili „uz put“. Uvođenje programera je možda i najočitiji primer promena koje put ka organizaciji digi-

talizovane građe i života (etnografje) u virtuelnom prostoru nosi jer za razliku od pripreme tekstova za štampu u kojoj saradnja sa osobama koje rade prelom i štampu nije naročito važna, u slučaju elektronskih on-line baza podataka uvođenje programera je nužnost. Ta nužnost i u slučaju individualnih i u slučaju kolaboracionih etnografskih poduhvata koji idu putem virtuelnog sveta zahteva mnogo više pažnje prema detaljima koji će „čitaocima“/korisnicima na ekranu delovati tako jednostavno i prirodno da uopšte ni ne razmišljaju o procesima iza ekrana i izvan kodova. S tim u vezi je odabir softvera jer je reč o pitanju puta od imputa ideja i/ili materijala u kompleksni tehnološki sistem skripta i kverija do outputa – rezultata razumljivog i korisnog širem spektru ljudi koji će pretraživati bazu i rezultate pretrage u teoriji i/ili praksi. S jedne strane, različiti formati građe i njihova zahtevnost u tehnološkom smislu su uslovljavali promišljanja o tome da se smanji broj koraka do dobijanja potrebne / željene informacije te da se umanje mogućnosti grešaka prilikom unosa. S druge strane, sveprisutnost savremenih informacionih tehnologija „olakšava“ da se aplikacije uzimaju zdravo za gotovo i da se vide kao neka vrsta čarobnog štapića koji će isto kao što je komunikacija laka i ubrzana olakšati i ubrzati procese obrade građe (iako je već uvreženo shvatanje da se u virtuelnom svetu svašta može naći, ne treba potcenjivati ni moć ljudske imaginacije). Komentarišući tekst Krejna „Composing Culture: The Authority of Electronic Text“ (Crane 1991) Probst je primerio: „Izazovi digitalne etnografije su uzbudljivi u tome što se odnose na postmoderne analize mnoštva kao pretpostavljenog jedinog adekvatnog načina razumevanja naše slike realnosti.“ (Probst 1991, 308)

Na odabir softvera utiče sama priroda građe s tim da su značajni i formati u kojima je sačuvana. Iz perspektive savremenih tehnologija nekada hi-tec VHS, Hi8 i SVHS su danas prevaziđeni formati. U finansijskim oskudicama ustanova i ubrzanom privikavanju na virtuelni svet i digitalne podatke ova građa ostaje kao siročić digitalnog doba (v: Cave 2008) ali opet na njima je sačuvan veliki broj svedočanstava života u doba kada su ovi formati bili vrhunska tehnologija ('80-te i '90-te godine 20. veka) bez obzira na predmet interesovanja istraživača (tj. da li je to dečja kultura ili segmenti kulture odraslih).

Najzad, „prirodnost“ i jednostavnost stizanja do željenih podataka (bilo da je želja postojala i pre pristupanja bazi bilo da je nastala tokom pretraživanja) u mnogome duguje interfejsu – „šasiji“, „maskama“ ili sklopu metafora koje određuju preglednost i pretraživanja. Pravljenje konsistentnog interfejsa u našem slučaju je počivalo na kolaboraciji s ispitanicima jer je njihovo aktivno učešće bilo važno za „personalizovanje“ „ekrana“, a to „personalizovanje“ je bilo u tesnoj vezi sa sadržajem i omogućavanjem generisanja znanja koje je moguće pretočiti u dokaze u budućim štampanim radovima (u slučajevima korisnika drugih istraživača), odnosno polazišta primenjenih projekata u slučajevima korisnika koji su angažovani u praksi programa namenjenim deci (u našem slučaju i primarne „ciljne grupe“ projekta „Kulturna participacija i kulturno nasleđe“).

Upravo mreža širom sveta (world wide web) i nematerijalno kulturno nasleđe kao prostor u kome će naša baza dobrim delom živeti i njen sadržaj su akcentovali posebnu pažnju ka autorskim i srodnim pravima.

Fizička i virtuelna realnost su svetovi u kojima većina današnjih ljudi (i antropologa) živi – međusobno se prepliću, preispituju, opovrgavaju i nadopunjuju. Sličan je slučaj i s analognom i digitalnom etnografijom – one se kombinuju u bilo kojoj fazi etnografskog rada. Ipak, elektronske baze podataka kao deo virtuelne realnosti ali i forme kulture – struktura iskustava i sveta (ili delova sveta) nizu izazova, sa kojima se istraživač susreće radeći „analognu“ etnografiju, dodaju nove izazove. S obzirom na perspektivu u kojoj će se i dalje osnaživati digitalni poredak, sve što on nosi jeste važno i za „naratore“ i za „glumce“ na scenama kulture.

Literatura

- Bolton, Ralph. 1984. *Computers in Ethnographic Research. Final Report*. National Institute of Education, Washington DC / Pomona College Claremont California.
- Cave, Dylan. 2008. Born Digital – Raised Orphan? Acquiring Digital Media through an Analogue Paradigm. *The Moving Image: The Journal of the Moving Image Archivists* 8 (1): 1–13.
- Crane, Gregory et al. 1991. Composing Culture: The Authority of Electronic Text“ [and Comments and Reply]. *Current Anthropology* 32 (3): 293 – 311.
- Dragičević – Šešić, Milena. 2009. Škozorište – Iskustvo kreativnosti. *Republika* 462 – 463.
- Hine, Christine. 2006. Databases as Scientific Instruments and Their Role in Ordering of Scientific Work. *Social Studies of Science* 3 (2): 269 – 298.
- Ivić, Ivan i Ana Marjanović. 1986. “Traditional Games and Children of Today”. Belgrade OMEP Traditional Games Project, OMEP World Organisation for Early Childhood Education in collaboration with Yugoslav National committee of OMEP Belgrade: Institute of Psychology, University of Belgrade.
- Lassiter, Luke Eric. 2005. Collaborative Ethnography and Public Anthropology. *Current Anthropology* 46 (1): 83–106.
- Manovich, Lev. 1999. „Database as a Symbolic Form“ From Millenium. *Film Journal* 34: The Digital
- – –. 2001. *The language of new media*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Marjanovic-Shane, Ana, Beth Ferholt, Kiyotaka Miyazaki, Monica Nilsson, Anna Paullina Rainio, Pentti Hakkarainen, Mirjana Pesic i Ljubica Beljanski-Ristic. 2011. „Playworlds: An Art of Development“, In *Play and performance: Play and Culture Studies*, Carrie Lobman and Barbara E. O’Neill Lanham (eds), 3–32. University Press of America.
- Mason, Bruce and Bella Dicks. 2001. Going Beyond the Code. The Production of Hypermedia Ethnography. *Social Science Computer Review* 19 (4).
- Mrđa, Slobodan. 2011a. *Kulturni život i potrebe studenata u Srbiji*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.

- – –. 2011b. *Kulturni život i potrebe učenika srednjih škola u Srbiji*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Nicholson Scott and R. David Lankes. 2007. The Digital Reference Electronic Warehouse Project: Creating infrastructure for Digital Reference Reserach through a Multidisciplinary Knowledge Base. *Refernce & User Service Quarterly* 46 (3): 45 – 59.
- Parezo Nancy, Don D. Fowler and Sydel Silverman. 2003. Preserving the Anthropological Record: A Decade of CoPAR Initiatives. *Current Anthropology* 44 (1): 111 – 116.
- Rosandić, Ružica, Nada Ignjatović – Savić i Ljubomir Stojić. 1973. *Deca i masovna kultura*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Rosandić Ružica, Nada Ignjatović – Savić i Mirjana Mitrović. 1984. *Kulturna ponuda namenjena deci Beograda*. Beograd: Zavod za proučavanje kulturnog razvitka.
- Snyder, Ilana. 2004. „New Media and cultural form: narrative versus database“. <http://www.craigbellamy.net/2006/10/26/new-media-and-cultural-form-narrative-versus-database/> Preuzeto: 15. 04. 2016.

Masha Vukanović

Center for Study in Cultural Development, Belgrade, Serbia

Ethnography (and) Digital. In action

Longitudinal research within Centre for Study in Cultural Development's project "Cultural Participation and Cultural Heritage" was focused upon cultural participation of children in pre-schools and elementary schools but instead of publishing results decision was made to make electronic ethnographic database that contains documentation about programs that were successful in achieving active participation of children. Omnipresent in contemporary world new technologies are frequently taken for granted but creation of our database („Culture and other games for children“) showed that in the process very little goes without saying. Proces was in its core collaborative ethnography endeavour and issues of collaboration included ones important for grasping interactions within digital ethnography. Aim of this paper is to talk about (not just write down) these issues as in the future mingling and balacing physical and virtual realities may be prominent for ethnography as well.

Key words: cultural participation, databases, data, software, collaboration

L'ethnographie (et) le numérique: en action

L'omniprésence des technologies d'information contemporaines fait que de nombreuses questions et processus derrière l'écran et en dehors des codes du langage informatique ne sont en réalité pas pris en compte. Le projet „Participation culturelle et le patrimoine culturel“ a été commencé sans aspiration envers

le numérique – avec l’objectif d’examiner les raisons du peu d’intérêt des jeunes de participer à la vie culturelle des milieux dans lesquels ils vivent puis de définir les possibilités pour inverser cette tendance. Cependant, au cours du travail, la documentation que les interrogés eux-mêmes ont mis en exergue et que nous avons cherchée dans les institutions culturelles, ont déplacé le centre d’intérêt vers l’élaboration de la base électronique des données « Culture et autres jeux d’enfants ». Les bases de données représentent de nouvelles formes de culture – des modèles de structuration des expériences et du monde dans une société informatisée, nouvelles manières de lire les résultats du travail ethnographique. Leur élaboration apporte toute une suite de défis et leurs observations (leurs propres observations et celles des personnes qui les entourent) représentent le cadre de ce travail.

Mots clés: participation culturelle, base de données, documentation, logiciel, coopération

Primljeno / Received: 1.06.2016

Prihvaćeno / Accepted: 16.09.2016