

**СЕЋАЊЕ НА ПРВИ СВЕТСКИ РАТ – ПРОЈЕКАТ ИДЕНТИТЕТ  
И СЕЋАЊЕ: ТРАНСКУЛТУРАЛНИ ТЕКСТОВИ  
ДРАМСКИХ УМЕТНОСТИ И МЕДИЈА (СРБИЈА 1989-2014)**

**MEMORIES OF WORLD WAR I – PROJECT: IDENTITY AND MEMORY:  
TRANSCULTURAL TEXTS OF DRAMATIC ARTS AND MEDIA  
(SERBIA 1989-2014)**

**Dr Ana Martinoli**

**PRVI SVETSKI RAT U VIRTUELNOM  
OKRUŽENJU – NOVI OBLICI  
PREDSTAVLJANJA  
PROŠLOSTI KROZ DIGITALNE MEDIJE**



## **PRVI SVETSKI RAT U VIRTUELNOM OKRUŽENJU – NOVI OBLICI PREDSTAVLJANJA PROŠLOSTI KROZ DIGITALNE MEDIJE<sup>2</sup>**

### ***Abstrakt***

*Tekst za cilj ima analizu različitih oblika prezentacije sadržaja vezanih za obeležavanje veka od početka Prvog svetskog rata kroz digitalne medijske kanale i platforme. Od institucionalnih projekata do inicijativa pojedinaca, od digitalnih muzeja, preko audio dokumentarnih serijala plasiranih kao potkast, do video igara i Second Life sadržaja, odabrani primeri u tekstu služe kao predložak za razmišljanje o novim mogućnostima reinkarniranja prošlosti, ali i mogućnostima novih medija da pojedinca aktivno uključe u proces saznavanja o prošlim događajima, obezbeđujući interaktivno i imerzivno iskustvo. Fokusirani ne samo na političke, već i na kulturološke i društvene okolnosti uoči i za vreme Prvog Svetskog rata, odabrani sadržaji koje tekst analizira, posebno virtuelne simulacije događaja ili prostora, omogućavaju široko i bogato saznanje o ovom istorijskom periodu, kakvo nije bilo moguće u fizičkom prostoru ili kroz tradicionalne, analogne medije.*

### ***Ključne reči***

*Prvi svetski rat, digitalni mediji, video igra, Internet, virtuelno sećanje*

Bilo je izvesno i očekivano da će vek od početka Prvog svetskog rata biti obeležen brojnim, namenski produciranim medijskim sadržajima čija će funkcija biti oživljavanje sećanja na ovaj turbulentan istorijski period. Istovremeno, ovo je bila jedinstvena prilika da se oko iste istorijske teme ukrste sećanja, činjenice, iskustva pojedinaca, ali i institucija, ne samo na lokalnom

---

1 ana.martinoli@gmail.com

2 Ovaj tekst je nastao u okviru rada na projektu br. 178012 „Identitet i sećanje: transkulturalni tekstovi dramskih umetnosti i medija (Srbija 1989-2014)“ Fakulteta dramskih umetnosti (Univerzitet umetnosti u Beogradu) koji finansira Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije.

i nacionalnom, već globalnom nivou, čiji su geografska lokacija i poreklo, motivacija i ciljevi različiti. Pokret kreiranja globalnog sećanja na Prvi svetski rat najživlje se odvija u digitalnom okruženju, problematizujući pitanje kolektivnog sećanja u nadnacionalnim okvirima, kao i mogućnosti re-kreiranja događaja u virtuelnom prostoru u kome prostor i vreme dobijaju nove dimenzije. „Sama reč *globalizacija* je pogrešna, lažna. Ne postoji globalizacija, postoji samo *virtuelizacija*... Do sada, istorija se odvijala unutar lokalnih vremena, lokalnih okvira, regija i nacija. Sada, na određeni način, globalizacija i virtuelizacija inauguriraju globalno vreme... U bliskoj budućnosti, naša istorija će se dešavati u univerzalnom vremenu...“ (Virilio 1995). Tako se, posredstvom digitalnih medijskih kanala, Interneta i društvenih mreža Prvi svetski rat pretvorio u medijski projekat globalnog sećanja. Ponuđene su beskonačne mogućnosti za aktivnosti i inicijative koje su se sećanjem na Prvi svetski rat bavile sa željom da informišu, edukuju, ali i mobilišu pojedince i grupe u stvaranju interaktivnih, multimedijalnih okruženja otvorenih za interpretaciju, razmenu i nadgradnju ponuđenih informacija.

Pomeranje fokusa u ovom procesu medijski posredovanog sećanja sa nacionalnog na transnacionalno i globalno, ali još važnije sa statičnog i kontrolisanog na mobilno, fragmentarno, fleksibilno i otvoreno, je svakako i izlaženje u susret novim navikama i potrebama publike „odrasle“ u digitalnom, hiper-tekstualnom, umreženom društvu – „digitalizacija danas igra ključnu ulogu u otkrivanju interesantnih artefakta koji ilustruju istoriju i omogućavaju transnacionalnu perspektivu na istorijske događaje“, kaže se u uvodnom tekstu projekta *Europeana 1914-1918* i nastavlja da on „...dozvoljava prevazilaženje nacionalnih stereotipa i nacionalističkih istorijskih pogleda na Prvi svetski rat... Gledajući fascinantne individualne memorije iz svih regiona i delova Evrope, možemo zamisliti naučni potencijal transnacionalnog i globalnog pogleda na Veliki rat.“<sup>3</sup>

Za perspektivu ovog teksta važno je novo iskustvo korisnika, oblikovano kroz mogućnosti i karakteristike novomedijskog okruženja, stavljenih u funkciju oživljavanja sećanja, a pre svih:

*Digitalnosti, koja omogućava lakše skladištenje, distribuciju i manipulisanje ponuđenim sadržajima i podacima, sada dostupnim na različitim medijskim platformama. Interaktivnosti, zahvaljujući kojoj je moguća dvosmerna komunikacija između pošiljaoca i primaoca poruke, „kontrola*

---

3 Hans Petschar, istoričar, Austrian National Library, <http://www.europeana1914-1918.eu/en>, pristupljeno 12. avgusta 2014.

*korisnika, stepen korisničke aktivnosti, aktivnost između korisnika i medija, feedback, transparentnost, društveno prisustvo, veštačka inteligencija.* (Rafaeli 1988: 115)

Participativnosti, mogućnosti učestvovanja u medijskom procesu, mogućnosti preispitivanja centralizovano proizvedenih medijskih događaja i poruka.

Imerzivnosti koja može podrazumevati visoko precizno, detaljno razrađeno video, audio iskustvo, digitalno okruženje koje ne samo što okupira kompletnu pažnju korisnika, već ga podstiče na aktivnost, omogućava responsivnost, odgovor, ali i stapa se sa njegovim okruženjem.

Odabrani i u nastavku teksta predstavljeni projekti i primeri dobre prakse pokazuju da različite forme – od aplikacija za mobilni telefon, preko audio dokumentarnih serijala plasiranih kao potkast, do video igara i Second Life<sup>4</sup> sadržaja – služe kao predložak za razmišljanje o novim mogućnostima reinkarniranja prošlosti, ali i mogućnostima novih medija da pojedinca aktivno uključe u proces saznavanja o prošlim događajima, obezbeđujući interaktivno i imerzivno iskustvo. Fokusirani ne samo na političke, već i na kulturološke i društvene okolnosti uoči i za vreme Prvog svetskog rata, odabrani primeri koje tekst analizira, posebno virtuelne simulacije događaja ili prostora, omogućavaju široko i bogato saznanje o ovom istorijskom periodu, kakvo nije bilo ranije moguće u fizičkom, realnom prostoru ili kroz tradicionalne, analogne medije. Takođe, predstavljeni projekti pokazuju kako se, u funkciji oživljavanja ili čuvanja sećanja, mogu upotrebiti logika društvenih zajednica i umreženog društva koje podstiču na angažman korisnike, aktivno ih uključuju u sadržaj, a od njihovog učešća praktično zavisi opstanak i razvoj zajednice, njena efikasnost, uspešnost, domet i efekat kreiranih sadržaja, i njihov kasniji život. U tom procesu razmene, manipulisanja ponuđenim sadržajima i daljem distribuiranju kreiraju se nova čitanja prošlosti, preusmeravaju već uspostavljeni pravci razumevanja i tumačenja kolektivne prošlosti. U kontekstu kulture sećanja, neophodno je razmišljati o ulozi tehnologije u dodatnom motivisanju i podsticanju pojedinaca da čuvaju, pohranjuju, razmenjuju priče i podatke o prošlosti.

---

4 Prema definiciji dostupnoj na Wikipediji, Second Life je virtuelni svet, online platforma koja korisnicima omogućava da kreiraju virtuelne identitete predstavljene kroz odabrane avatare. Second Life je sa sobom doneo i opciju trodimenzionalnog modeliranja što je otvorilo mogućnost izgradnje virtuelnih objekata i teritorija

*...kada tehnologija ponudi mogućnost trenutnog sećanja, pojedinačni impuls da se sećamo bleđi. Ako arhivska prezervacija i dostupnost nisu izbalansirani mehanizmima koji stimulišu participatorni angažman, elektronska memorija može voditi u samo-čestitajuću amneziju (Haskins 2007: 407 prema Kalinu 2009).*

Bez oslanjanja na fizičke artefakte u oživljavanju sećanja, već kroz kreiranje njihovog virtuelnog oblika, čineći dostupnim prostore, okruženja, zvukove, dokumente koji su obeležili ovo vreme, svaki od odabranih projekata je podsticaj za nove aspekte promišljanja kulture sećanja i uloge pojedinca u njenoj izgradnji.

Šta se dešava kada se otvore kanali za doprinos pojedinaca u procesu kreiranja sećanja na jedan događaj koji je tako masovno pogodio milione i koji je ugrađen u kolektivno sećanje nacija širom sveta? Sećanje i mediji se metaforički označavaju kao rezervoari koji skladište naša prošla iskustva i znanja za buduću upotrebu, ali ni sećanje, ni mediji nisu pasivni posrednici: njihova medijacija oblikuje način na koji gradimo i zadržavamo osećanje individualnosti i zajedništva, identiteta i istorije (Van Dijck 2007: 2). Van Dijck govori o prodoru, infiltriranju masovnih medija u kolektivno sećanje (2007: 16), a iz te perspektive odabrani primeri u ovom tekstu su zanimljivi za analizu u smislu načina na koji oblikuju, oživljavaju događaje, na koji način se odnose prema personalnom i institucionalnom sećanju, kakve mogućnosti za manipulisanje u smislu selekcije i dalje distribucije informacija pružaju pojedincu i, konačno, kakve mogućnosti za učenje i kreiranje sećanja pružaju. Ako svaki odabrani oblik sećanja, oživljavanja Prvog Svetskog rata – od digitalnog memorijala, preko video igre do Second Life projekta – tretiramo kao oblik medijacije sećanja, onda njihova otvorenost za intervenciju, aktivan doprinos pojedinca i fleksibilne modele kuriranja sadržaja Van Dijckovoj dilemi o ulozi medija kao pomoći ljudskom sećanju, ali i pretnji čistoti sećanja, daju novu dimenziju.

Svaki od projekata koji će biti analizirani u nastavku teksta predstavljaju neku vrstu digitalnog, web memorijala, a oni problematizuju pitanje odnosa zvanične kulture i kulture zasnovane na popularnom ili individualnom sećanju. To je odnos kolektivnog sećanja, onoga što je upamćeno i što se čuvalo i „izlagalo“, na osnovu dominantnih političkih i ideoloških vrednosti, i sadržaja i vrednosti kojih se „obični“ ljudi sećaju, načina na koji se toga sećaju, kako svoje individualno sećanje uklapaju u širu sliku, u granice oblikovane kolektivnim sećanjem. U tom kontekstu, može se razmišljati na koji način svaki od

navedenih projekata kreira prostor, medijsku platformu, forum, za izražavanje individualnih sećanja i na koji način jačaju ne samo ulogu institucija, već još više ulogu pojedinaca u kreiranju, uspostavljanju i širenju kolektivnog sećanja.

Za razumevanje uticaja i suštine predstavljenih projekata kao predložaka za razumevanje procesa kreiranja kolektivnog sećanja u digitalnom medijskom okruženju zasnovanom na participativnosti i aktivnosti korisnika, važan je i pojam „prostetičke memorije“ (Landsberg, 2004). Ovaj oblik memorije se javlja kao interfejs između osobe i istorijskog narativa o prošlosti...a osoba ne samo što jednostavno usvaja i prihvata istorijski narativ, već zauzima ličniji stav, na dubljem nivou doživljava sećanje na prošle događaje kroz koje i u kojima nije živela. Prostetička memorija je prenosiva i stoga izaziva tradicionalnije oblike sećanja koji su zasnovani na tvrdnjama o autentičnosti, „nasleđa“ i vlasništva (Landsberg 2004: 3-4).

Projekti predstavljeni u ovom tekstu su zasnovani na mogućnostima i karakteristikama digitalnog medijskog ekosistema, što ih čini globalno dostupnim kako samo za konzumiranje, tako i za interpretiranje od strane pojedinaca iz različitih kulturoloških, društvenih i političkih okruženja:

*... sećanje nije transistorijski fenomen, samo jedna definisana, konačna praksa koja ostaje ista tokom vremena. Mnogo pre, sećanje je istorijski i kulturno specifična, ona je značila različite stvari ljudima i kulturama u različitim vremenima i bila instrumentalizovana u službi različitih kulturnih praksi... Tehnologije masovne kulture koje omogućavaju projekte sećanja takođe kreiraju nove mogućnosti: konstruisanje prostetičke memorije koja može poslužiti kao tlo za neočekivana savezništva kroz ponore različitosti (Landsberg 2004: 3).*

Analiza odabranih projekata može poslužiti ne samo kao podloga za otkrivanje novih mogućnosti čuvanja, skladištenja podataka i lakšeg pristupa, već i za razumevanje novih oblika prezentacije i narativa, olakšanog učenja i razumevanja prošlosti. Umesto linearne prezentacije i jednog, unapred definisanog narativa, dobijamo nehijerarhijski organizovano dinamično okruženje u kome svaki pojedinac sklapa svoj put kroz istoriju, kombinujući ponuđene elemente i otkrivajući prošlost na svoj način.

Suprotstavljeni „realnim“, „pravim“, fizički opipljivim memorijalima, digitalni memorijali oblikovani kroz video igre, Second Life projekte ili druge onli-

ne inicijative zahvaljujući svojoj virtuelnosti promovišu dinamične, fleksibilne, otvorene forme u kojima se učenje, ali i oživljavanje ili kreiranje sećanja odvija bez kontrole i sa neograničenim brojem mogućih rešenja ne nauštrb autentičnosti i utemeljenosti istorijskih činjenica, već puteva za saznavanje te istorije.

Kada je reč o selekciji dela kroz koja će biti predstavljen određeni istorijski period, u praksi kreiranja memorijala i sadržaja koji rekonstruišu sećanje jedna od ključnih pozicija je kurator, pozicija koja je u naučnim okvirima podrazumevala stručno, usko usmereno, specijalizovano znanje, a koja se danas mora prilagoditi promenjenim očekivanjima i željama publike. Kustos postaje zadužen ne samo za obezbeđivanje sadržaja i konteksta, već za kreiranje uzbudljivog okruženja i obezbeđivanje kompletnog iskustva korisnika. Zamerka koja ide u pravcu *online*, digitalnih prostora je nedostatak kriterijuma selekcije, nepouzdanost i neproverenost podataka, ogromna količina sadržaja kroz koju je navigacija nemoguća bez stručne pomoći, ali u slučaju odabranih projekata očigledan je napor da se korisnicima ponude istraženi, stručno utvrđeni, selektovani podaci, na osnovu kojih su izgrađeni virtuelni prostori sećanja. Ono što oni sugerišu je da u digitalnom okruženju u kome svako može da raspoláže pričama, radovima, slikama, zvucima, filmovima, i da od njih kreira svoje kolekcije i narative, funkcija kuratora mora biti iznova promišljena. Autori projekata postaju neka vrsta kuratora memorijala, a u zavisnosti od stepena inovativnosti, originalnosti, kreativnosti projekta zavisice uspešnost usvajanja sećanja i učenja istorije. Pitanje odnosa kuratora, koji stručnim znanjem doprinosi selekciji artefakta i kreiranja narativa koji odmotava zvanično sećanje na određeni događaj, i doprinosi pojedinih komemoraciji određenog događaja svojim saznanjima, utiscima, materijalima, selektovanim na osnovu ličnih preferenci i dostupnosti određenih sadržaja je zapravo pitanje odnosa naučnog i nenaučnog odnosa prema prošlosti (Pogačar, 2011). I dok su naučni pristupi „kredibilni zbog svoje konzistentne metodologije“, nenaučni, iako mogu biti neprecizni u činjenicama, istovremeno su ubedljivi u re-kreiranju *Zeitgeist*-a jedne ere i, još važnije, neistorijski izvori mogu imati jak mobilisajući potencijal i tendenciju da pobude mase mnogo radikalnije, zaključuje Pogačar, koji smatra da bi ne-naučni izvori morali biti shvaćeni ozbiljnije.

Ako svaki od projekata označimo kao neku vrstu dinamičnog, promenljivog komemorativnog događaja, onda i svaki angažman korisnika može biti tretiran kao njegova participacija u komemorativnom događaju i upoznavanje sa kolektivnim sećanjem, u ovom slučaju o Prvom svetskom ratu.

„Novi mediji olakšavaju širenje tzv. `istorije odozdo` u tekstualnim, vizuelnim i video formatima. Sa mogućnošću deljenja sadržaja koje kreiraju sami korisnici (*user-generated content*), Web stimuliše ego-narative, personalne refleksije i emocionalna viđenja prošlosti“ (Gueorguieva 2011). Usvajajući logiku digitalnog medijskog okruženja, ova participacija se odvija asinhronizovano, bez obaveznog zajedništva u smislu prostora i vremena svih učesnika u procesu sećanja. Za ovaj tekst je od posebne važnosti za razumevanje memorije koja se „konstruiše u procesu stvaranja značenja dok pretražujemo, selektujemo, preuređujemo delove, proces u kome korisnika vode njegove emocije“ (Gueorguieva 2011).

Sve predstavljene projekte možemo klasifikovati oslanjajući se na podelu reprezentacija prošlosti online koju nudi Pogačar:

- zvanične, podržane od države,
- nezvanične, privatne inicijative ili polu-sponzorisani websajtovi i
- *guerilla* istorija, lični, *underground online* istorijski izvori i sadržaji, od YouTube klipova do *online* zajednica i foruma, pri čemu je važno naglasiti da pojedini projekti kombinuju i po dva ili čak i sva tri oblika reprezentacije<sup>5</sup>.

Ponuđena klasifikacija može biti dodatno proširena tako što bismo *online* reprezentovanje prošlosti analizirali u odnosu na stepen aktivacije i angažmana koje korisnik ima na raspolaganju, pa tako možemo govoriti o:

- otvorenim interaktivnim projektima, koji podstiču učešće korisnika, otvarajući prostor za njegov samostalni doprinos sadržaju i
- zatvorenim interaktivnim projektima, u kojima korisnik ima mogućnost navigacije kroz sadržaj, ali ne i dodatno proširivanje ponuđenih sadržaja.

Konačno, predstavljeni projekti otvaraju pitanje komodifikacije sećanja, pretvaranja istorijskih činjenica i događaja u robu, proizvod čijim se trošenjem i upotrebom prenose činjenice, priče, istorijski podaci. Tako proces izgradnje digitalnih memorijala postaje donekle proces u kome se sećanje tretira kao

---

5 Pogačar, Martin, *Memonautica: Online Representations of the Yugoslav Past*, <http://www.interdisciplinary.net/ci/cyber%20hub/visions/v3/pogacar%20paper.pdf>, pristupljeno 20. avgusta 2014.



produkt, a njegovo usvajanje predmet procesa u kome publika može biti zainteresovani učenik, ali i kupac i proizvođač sećanja.

### *Prvi svetski rat na Google-u*

Najmoćniji servis za pretraživanje, Google, zaslužan je za nekoliko različitih projekata koji na različite načine oživljavaju Prvi svetski rat.

U okviru svog Cultural Institute, Google je pokrenuo projekat koji se može tretirati kao neka vrsta agregatora materijala, audio i video sadržaja, iz arhiva i kolekcija brojnih institucija širom sveta<sup>6</sup> – Bundesarchiv (Nemačka), Europeana, National Army Museum, Imperial War Museum, Getty, National World War I Museum, Mundaneum... Korisnik ima mogućnost pretraživanja prikupljenih sadržaja po kolekcijama, medijima, događajima i lokacijama, osobama, datumima.

Mogućnost kreiranja sadržaja ogleđa se u opciji da svaki korisnik osmisli sopstvenu galeriju, koristeći svoje ili postojeće materijale, i da ih podeli elektronskom poštom ili kroz društvene mreže.

Kao zaseban projekat, Google je, uz pomoć Nacionalne biblioteke Škotske, ponudio korisnicima mogućnost da se upoznaju sa izgledom i izmenama na linijama fronta, lokacijama neprijateljskih trupa, smeštenom municijom, načinima komuniciranja između rovova, a posebno zanimljivo je što selekcija mapa čuva imena rovova koje su im nadenuili vojnici, kao i imena važnih lokaliteta u njihovoj okolini<sup>7</sup>. Preko 130 digitalizovanih mapa predstavlja brojne pojedinačne frontove širom Francuske i Belgije do najsitnijih detalja, a posetioci mogu da biraju grupe mapa po datumima, lokaciji ili nazivu, kao i format prikazivanja sadržaja. Važnost ovog projekta ogleđa se u značaju samih mapa koje se smatraju „primarnim izvorom za izučavanje ključnih frontova tokom rata“ (Woollaston 2014).

### *Prvi svetski rat u podkastu – istorija „za poneti“*

Prvi svetski rat interpretiran je, oživlavan i analiziran i kroz potkaste, audio forme najšireg žanrovskog poteza, od dokumentarnih, strogo faktograf-

---

6 <https://www.google.com/culturalinstitute/project/first-world-war>

7 <http://maps.nls.uk/ww1/trenches>

skih, preko ispovesti, intervjua i ličnih svedočenja do igranih, fiktivnih, radio dramskih.

Osmišljeni kao predavanja, audio arhive u kojima se smenjuju razmišljanja, tumačenja i analize dešavanja vezanih za Prvi svetski rat, za slušaoce osvetljavaju brojne aspekte konflikta, ali i društva u kome se on odvijao – od razumevanja kulture konflikta, preko umetnosti nastale tokom Velikog rata, uticaju sukoba na svakodnevne društvene konvencije tog doba, života vojnika.

Secirajući pojedine događaje, materijale na osnovu kojih smo do sada saznavali o Velikom ratu, od fotografija do pisanih dokumenata, podkasti, u pojedinim slučajevima obogaćeni slikom i video materijalom, nude živopisnu, živu, na blizak i pristupačan način ispričanu istorijsku lekciju.

Kao samo jedan od brojnih sličnih projekata, History Podcast je korisnicima obezbedio audio materijale koji su se strogo oslanjali na istorijske činjenice, a celokupne sadržaje posvećene Prvom svetskom ratu je grupisao u tri epizode – Uzroci Prvog svetskog rata, kroz koju slušaoci dobijaju uvid u višegodišnje antagonizme među državama koji su kulminirali u oružanom sukobu, Prvi svetski rat – Veliki rat, u kojoj se slikaju dešavanja prvog rata koji je koristio industrijski proizvedenu ratnu mehanizaciju i oružja, po frontovima, i Društveni efekti Prvog svetskog rata. U realizaciji ovog serijala učestvovali su predavači i istraživači obrazovnih ustanova iz Nemačke i Brazila, što je dalo naučnu utemeljenost i verifikaciju ponuđenih sadržaja, a komentari posetilaca i slušalaca jasno sumiraju nameru i kvalitativnu vrednost ovakvog sadržaja – jasan pregled istorijskih podataka, događaja, ključnih datuma, kombinacija narativa i muzike čime se pojačava dramski efekat. Iz perspektive saznavanja i učenja o prošlosti, posebno važnu dodatnu vrednost čine fleksibilnost, dostupnost i komunikativnost sadržaja za potencijalne slušaoce („spakujem epizode u svoj iPod i krenem u šetnju, ovo je mnogo uzbudljiviji način da učim“<sup>8</sup>, samo je jedan od ilustrativnih komentara na serijal).

Brojne obrazovne ustanove odabrale su upravo potkast kao dominantni kanal za distribuciju sadržaja čiji je cilj sećanje na Prvi svetski rat. Među njima su i brojna predavanja koja nam otkrivaju ne samo istorijske činjenice, pozadinu i predistoriju sukoba, već dekonstruišu neke materijale na osnovu kojih smo

---

8 <http://www.historypodcast.net/index.php?n=podcasts#comment>

decenijama saznawali i učili o Velikom ratu, a koji se danas razotkrivaju kao netačni, neprovereni, nepouzdana<sup>9</sup>.

Korišćenje potkasta kao alata ili kanala za oživljavanje sećanja na Prv svet-ski rat dominira i brojnim medijskim specijalima posvećenim ovom istorijskom razdoblju. Tako se BBC-jev specijal o Velikom ratu velikim delom zas-niva upravo na audio zapisima ponuđenim u obliku podkasta, a ovaj kanal se dnevno osvežava novim materijalima<sup>10</sup>. Otkrivajući zaboravljene heroje, pojedince koji nisu našli svoj put do istorijskih udžbenika, lična iskustva ili podvige, skrajnute događaje od lokalnog značaja, istražujući globalne efekte Velikog rata ili kako je muzika uticala na moral boraca, priče su koje otkri-vaju zanimljive i dragocene detalje Prvog svetskog rata a u fokusu su podka-sta BBC-ja. Neograničeni fizičkim prostorom, „spakovani“ u epizode dužine 15 do 30 minuta čime se garantuje zadržavanje pune pažnje slušalaca, živo pripovedanje, dinamičnost i raznolikost pristupa temi jedinstven su pristup istorijskim sadržajima sa ciljem informisanja, edukacije, ali i očuvanja i obo-gaćivanja kolektivnog sećanja o Prvom svetskom ratu.

### *Globalni vodič kroz Prvi svetski rat – interaktivni dokumentarni film<sup>11</sup>*

Globalizacija, interaktivnost i autentičnost su ključne reči projekta britanskog *Guardiana* koji je okupio deset istoričara iz deset država sa ciljem da ovaj sukob osvetle iz transnacionalne perspektive. Uz mogućnost navigacije kroz različita poglavlja tridesetominutnog materijala koji kombinuje autentične, dokumentarne snimke i istorijsku naraciju, materijal pred očima gledaoaca odmotava žive slike sveta, dragocene deliće svakodnevnog života, onakvog kakav je bio uoči izbijanja sukoba koji će promeniti istoriju Planete. Živo, bogato faktografskim podacima, uzbudljivo pripovedanje istoričara, kombi-novano sa autentičnim materijalima iz vremena Rata (poput Ratnog dnevnika Otto Dix-a ili fotografija i filmova iz arhiva Getty ili Pathe) smešta gledao-ca u sam kontekst geopolitičke realnosti tog doba. Biranjem smera u kome će dalje pratiti priču, korisnik (a on je, istovremeno, i gledalac, i slušalac, i čitalac) ovog sadržaja zapravo sam kreira put kroz istoriju i sećanje na Prvi

---

9 Jedan od takvih primera je i predavanje Dr Paula Millera koje se bavi „mitovima i greškama“, a kao polaznu osnovu uzima čuvenu fotografiju hapšenja Gavrila Principa, predavanje dostupno na <http://podcasts.ox.ac.uk/sandwich-sabotaged-civilisation>

10 BBC podkast epizode posvećene Prvom svetskom ratu dostupne su na: <http://www.bbc.co.uk/podcasts/series/ww1>

11 <http://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2014/jul/23/a-global-guide-to-the-first-world-war-interactive-documentary>

svetski rat. Pažljivo odabrana muzika koja stvara dramatičnu, napetu atmosferu, zvučni efekti koji nagoveštavaju pripreme vojske za front, klicanje gomile i topot kopita, od istorijskog materijala kreiraju uzbudljiv interaktivni, multimedijalni doživljaj koji zaokuplja punu pažnju i omogućava imerzivno iskustvo. Samim tim, ovaj projekat zadovoljava apetite ne samo konzumenata strogo zainteresovanih za datume, mesta, imena, raspored događaja u vremenu (kroz, recimo, opciju *The domino effect – How global war unfolded*), već i novih generacija publike, naviknutih na mogućnost kontrole sadržaja, publike koja očekuje i emotivni angažman, bogato medijsko iskustvo. Globalna dimenzija očigledna je i kroz dostupnost materijala na engleskom, francuskom, nemačkom, italijanskom, španskom, arapskom i hindu jeziku. „Priča o Prvom svetskom ratu se često priča kroz oči jedne države.... Rat je globalna priča i zato je naš cilj bio da prikazemo celu sliku, i urednički, i tehnički... Nadamo se da će ovo biti materijal koji će, kao izvor, moći da se koristi godinama“<sup>12</sup>, kaže o projektu Francesca Panetta, urednica multimedijalnih specijalnih projekata u *Guardianu* i rediteljka projekta. Istovremeno, korisnici ovog sadržaja imaju mogućnost da pomognu prevođenje materijala na više jezika, pa se tako promovise i *crowdsourcing* kao model finansiranja.

Iako su mogućnosti korisnika, u slučaju ovog projekta, limitirane na konzumiranje i pregledanje sadržaja, bez mogućnosti doprinosa sopstvenim materijalima, on ipak predstavlja uzbudljiv nagoveštaj mogućnosti oživljavanja sećanja u digitalnom medijskom okruženju.

### „Životi Prvog svetskog rata“<sup>13</sup>

Projekat britanskog Imperial War Museum na aktivan način uključuje korisnike u kreiranje ovog memorijala – uz poziv posetiocima da „pomognu u izgradnji stalnog digitalnog memorijala svima koji su doprineli tokom Prvog svetskog rata“, projekat *Lives of the First World War* u fokusu ima sećanje na istorijski događaj kroz pojedinačne doprinose registrovanih korisnika.

Projekat *Lives of the First World War* kroz svoj moto – *Discover their stories... Remember their lives* – fokusira ciljeve ovog digitalnog memorijala simultano na obrazovnu komponentu i memorijalnu.

---

12 <http://www.newsworks.org.uk/News-and-Opinion/guardian-launches-ww1-interactive-documentary->

13 <https://livesofthefirstworldwar.org/>

Pretvarajući svakog od zainteresovanih posetilaca u kustosa (besplatna registracija istovremeno znači da će svaki posetilac u slučaju deljenja nekih materijala putem sajta biti potpisan), projekat je omogućio ličan, direktan pristup arhivskim materijalima koji na autentičan način otkrivaju živopisnost i kompleksnost svakodnevice Prvog Svetskog rata.

Prva opcija koja se korisnicima nudi je *Add to a Life Story*, kroz koju svaki registrovani korisnik može dodavanjem određenih informacija i pojedinosti o određenom pojedincu i njegovom životu da pomogne u sklapanju kompletne slike o nekom učesniku Prvog svetskog rata ili određenom događaju. Čineći vidljivim svaki izvor svake zasebne informacije, projekat obezbeđuje mogućnost višestruke provere, korekcije i poboljšanja. Istovremeno, podseća da će „Imperial War Museum čuvati ove (sadržaje) kao stalne, uvek dostupne digitalne memorijale i time obezbediti korisnicima da za 100 godina budu sigurni da razumeju i znaju odakle je znanje došlo“.

Odgovornost pojedinca za svaki delić istorije i sećanja radikalno je koncept za tradicionalne, klasične oblike memorijala, izlaganja i sećanja, gde kuriranje podrazumeva stručno znanje, ekspertizu, selekciju zasnovanu na određenim, definisanim parametrima koji proizilaze iz prihvaćene, zvanične matrice sećanja i njenog vrednosnog sistema.

Sama provera podataka je zasnovana na obezbeđivanju dokaza za svaku činjenicu koju korisnik želi da doda – bilo da je to „vebsajt na kom je izlistan datum nečije smrti, fotografija ili pismo iz zvaničnog, vojnog izvora o smrti, ili podatak o smrti iz jednog od brojnih zvaničnih arhiva“<sup>14</sup>.

Osim dodavanja informacija u odabrane „životne priče“, Projekat korisnicima omogućava da pronađu određene pojedince, sa ciljem da se ispuni originalni cilj Imperial War Museum iz doba kada je osnovan, 1917, i kada je definisan kao želja da se kreira memorijal „toliko kompletan da svaki čovek ili žena – vojnik, mornar, oružar ili civil, mogu u njemu naći dokaz o pojedinačnom doprinosu i učešću u Ratu“<sup>15</sup>.

Mogućnost pretraživanja je limitirana na ime i prezime pojedinca, ili njegov vojni identifikacioni broj pod kojim je služio u vojsci.

---

14 <https://livesofthefirstworldwar.org/adding-to-a-life-story>

15 <https://livesofthefirstworldwar.org/finding-a-named-individual>

Projekat redefiniše tradicionalne uloge memorijala – prikazivanje, izlaganje, statičnost, konačnost u odnosu na određeni trenutak u vremenu. Osmišljen kao svojevrsni *work in progress*, uz mogućnost svakodnevne izmene, dopune, ispravke, njegova saznajna vrednost, ali i snaga kao memorijala, raste svakim novim doprinosom ili aktivacijom pojedinačnog korisnika. Za razliku od tradicionalnih postavki i fizičkih memorijala, digitalni memorijal tako omogućava neprekidnu promenljivost, dinamičnost, koja ne donosi samo izmene u sadržaju, već može da promeni ideološku, vrednosnu matricu koja dominira određenom životnom pričom.

### **Prvi svetski rat u video igrama**

„Zašto ima tako malo video igara koje se bave Prvim svetskim ratom?“ je pitanje zasnovano na podatku da je u prethodne tri decenije zaljubljenicima u ovaj žanr bilo na raspolaganju oko 59 video igara, uključujući i različite probne verzije, dok je, poređenja radi, fokus na Drugi svetski rat bio mnogo veći, rezultirajući u preko 250 video igara smeštenih u ovo istorijsko razdoblje (Crabtree, 2013).

Crabtree elaborira da su neki od mogućih razloga za ovako malo interesovanja dizajnerâ i autorâ video igrice za Prvi svetski rat činjenica da je u pitanju relativno daleka epoha iz koje postoji jako malo dostupnih zapisa, artefakta i preživelih veterana, vojnička taktika i način ratovanja koje su dale malo prostora za kreativnu nadogradnju i stvaranje uzbudljivih i neočekivanih zapleta video igara, kao i težak zadatak izgradnje narativa video igre smeštene u vreme Prvog svetskog rata zbog njegove kompleksne istorijske, društvene i političke pozadine.

Uvid u katalog samo jedne od brojnih platformi fokusiranih na video igrice pokazuje da korisnici mogu birati između 17 različitih naslova sa tagom WW1<sup>16</sup>, dakle video igara smeštenih u vreme Velikog Rata. Analiza pojedinačnih naslova dalje otkriva različite mogućnosti za učenje, ali i sećanje događaja, političke i istorijske pozadine jednog od pet najkrvavijih sukoba na Planeti koje pamti savremena civilizacija.

I dok su neke video igre iz ove selekcije fokusirane na načine ratovanja, od strategija do oružja (*The Great War 1918*), neke kompleksnije poput *To End All Wars* omogućavaju igraču da radnju odvija i prati kroz preko 3000 regiona

---

16 <http://store.steampowered.com/tag/en/WWI/>

i da se upozna sa dva različita scenarija celog rata, kao i da bira između preko 850 istorijskih vođa od kojih je svaki ocenjen za svoje vojne veštine i sposobnosti. Igrači dobijaju mogućnost da kontrolišu neke aspekte sadržaja, kao što su angažovanje špijuna, napadi iznenađenja, istorijski događaji, od lokalnih pokreta i pobuna do stranih intervencija, služe kao „okidači“ kroz celu igru, omogućavajući igraču da donosi ključne odluke.

Autentičan izgled oružja iz doba Prvog svetskog rata, uniforme dizajnirane tako da liče na originalne do najsitnijeg detalja, muzika tipična za ovaj istorijski period, detaljno istraživanje terena i konsultacije sa istoričarima koji su omogućili da scene ove igre budu verne i realistične, mape kreirane na osnovu elemenata iz stvarnog života – karakteristike su video igre Verdun koja oživljavajući ovaj deo ratišta Prvog Svetskog rata oživljava i sećanje. Tako ovaj sadržaj možemo tretirati kao jedan oblik digitalnog memorijala u kome se sećanje na ratni sukob odvija i kroz re-kreiranje okruženja, kulturnog i društvenog, ne samo kroz istorijske činjenice vezane za događaje na frontovima.

Istorijsko sećanje je važan deo i video igre *Commander: The Great War*, u okviru koje igrač, između ostalog, razvija i prati radnju smeštenu u jednu od pet velikih „kampanja“ tokom različitih ratnih godina, svaka na početku neke od istorijskih ofanziva: 1914 The Great War, 1915 Ypres Artois, 1916 The Battle of Verdun, 1917 The Nivelle Offensive i 1918 The Kaiserschlacht.

U opisu video igre The Entente WWI Battlefields kaže se da igrač „ima šansu da vidi sopstvenim očima (bojno polje) i pokuša da promeni istoriju“. Igrač može odabrati da komanduje trupama jedne od pet zemalja – Francuske, Nemačke, Rusije, AustroUgarske, Engleske), a autori igrice naglašavaju da su sve jedinice kreirane verno sa istorijske tačke gledišta, uz korišćenje arhivskih dokumenata i fotografija, pa tako korisnik birajući zemlju istovremeno mora da se nosi sa slabostima i snagama vojnih snaga svake od njih.

Rezime predstavljenih naslova video igara, iz perspektive razumevanja i izgradnje sećanja, pokazuje da su kroz njih stvorena okruženja bogata detaljima, istorijskim podacima, činjenicama, istovremeno dinamična i fleksibilna, interaktivna, koja omogućavaju korisniku ne samo da oživi sećanje na Prvi svetski rat, već i da aktivno učestvuje u odabiru pravaca razvoja narativa.

## Digitalizovana poezija Prvog Svetskog rata u Second Life okruženju<sup>17</sup>

Projekat koji je na specifičan način oživeo sećanje na Prvi svetski rat započet je pre šest godina, povodom obeležavanja 90 godina od završetka ovog sukoba. Sa idejom da se simuliraju oblasti Zapadnog Fronta u 3D tehnologiji, Learning Technologies grupa Univerziteta u Oksfordu je inicirala projekat do tada nezapamćenih razmera u Second Life okruženju.

Kao osnova za stvaranje sadržaja poslužili su prikupljeni i digitalizovani arhivski materijali, sa posebnim fokusom na rukopise poezije, pisma i dnevnike najznačajnijih pesnika iz Prvog svetskog rata – Wilfreda Owena, Isaaca Rosenberga, Vere Brittain... U želji da se prikupljeni materijali što bolje kontekstualizuju, dopunjeni su „novim interpretativnim sadržajima, interaktivnim alatima, tutorialima, streaming video sadržajima i audio efektima“, stvarajući multimedijalno okruženje čija su saznanja vrednost i kapacitet da ožive sećanje na ovaj period, dublji i moćniji u odnosu na memorijalne projekte pokrenute u tradicionalnim ili fizičkim, realnim okruženjima. Ovakva vrsta memorijala omogućava mnogo intenzivniji angažman korisnikâ, nelinearno kretanje kroz nivoe i vrste sadržaja, čime se krug potencijalno zainteresovanih korisnika širi po svim socio-demografskim pravicima.

„The First World War Digital Poetry Archive neprekidno pomera granice onoga što bi akademska arhiva trebalo da podrazumeva i sada su korisnici u mogućnosti da stupaju u interaktivnu komunikaciju sa kolekcijama i materijalima“ (Showers, 2009), ključna je odrednica ovog projekta koji obezbeđuje imerzivno iskustvo posetiocima i korisnicima, zapravo učesnicima u ponuđenim sadržajima. Oživljena teritorija na kojoj se rat vodio korisnicima omogućava da osete svu težinu kretanja kroz rovove, da čuju zvuke rafalne paljbe koja se pojačava sa približavanjem liniji fronta.

Kako virtuelni svet može biti upotrebljen da obezbedi interesantniji pristup ključnim istraživanjima i izvorima učenja elaborira Dr Stuart Lee, jedan od autora Projekta; on navodi da – nakon suočavanja korisnika sa (virtuelnom) „realnošću“ Prvog Svetskog rata, sledi povratak u učionicu u kojoj bi oni trebalo da, kako analiziraju sopstvena sećanja i saznanja, tako i preispitaju svoje stereotipe i predrasude. U tome je posebna snaga ovakvih projekata jer

---

<sup>17</sup> <http://secondlife.com/destination/first-world-war-poetry-digital-archive>



podstiču na preispitivanje našeg kolektivnog sećanja, stečenog iz tradicionalnih izvora učenja i sećanja<sup>18</sup>.

Ovo okruženje nije realno, stvarno, nije fizički opipljivo, ali omogućava učenje, saznavanje i stvaranje sećanja o jednom periodu istorije koji je danas nedostupan, dalek. Istovremeno, omogućava personalizovani pristup, lično iskustvo, uranjanje u sadržaje, čime se naučeno znanje dodatno nadograđuje, te pojačava njegova emocionalna komponenta i važnost za korisnika.

## Zaključak

Predstavljeni projekti su samo delić aktivnosti i inicijativa u digitalnom okruženju, pokrenutih sa ciljem da se obeleži jedan vek od početka Prvog svetskog rata. Pojedinaac zainteresovan za ovaj istorijski period može da bira način, vrstu, oblik kolektivnog ili individualnog sećanja sa kojim će želeti da se upozna. Istovremeno, intenzivna i sveprisutna medijska posredovanost sećanja na Veliki rat je, od strane pojedinih kritičara, bila označena i kao preterivanje, prilika za vojnu propagandu, bez jasnog cilja, strukture i namere – „britanska komemoracija Velikog Rata je izgubila svaki osećaj za proporciju. Postala je medijski tematski park, nepodnošljiva mešavina Downton Abbey i horor filma“ (Jenkins, 2014). Jenkins se osvrće na proliferaciju sadržaja vezanih za različite aspekte Velikog Rata, od mode do proze i poezije, kritikujući poziv producenata korisnicima da „uživaju“ u njima. Konačno, on rezimira da je „sećanje“, u situaciji u kojoj praktično nema više pojedinaca koji su bili aktivni učesnici sukoba, zadatak za intelekt i maštu, posao za istoričare koji mu moraju ubrizgati „ljudsko interesovanje“, ali da je ponavljanje skoro identičnih „priča iz rovova“ postalo „banalna, noćna pornografija nasilja“.

Iako možda previše oštar u ocenama, Jenkins otvara prostor da se, umesto zaključka, možda postavi pitanje – koja je funkcija ovako oživljenog sećanja na Prvi svetski rat? Da li je to učenje sa ciljem da se istorijske greške nikada ne ponove i ne dovedu do tako tragičnog, monumentalnog sukoba, ili pretvaranje istorijskih činjenica u mini medijske spektakle koji publiku kratkotrajno emocionalno angažuju, podstiču i provociraju, ali zapravo nakon svega ne proizvodi razumevanje povoda i, najvažnije, posledica.

---

18 <http://www.jisc.ac.uk/news/virtual-trenches-immersed-students-in-first-world-war-poetry-02-nov-2009>, pristupljeno 15. avgusta 2014.

## **Literatura:**

- Crabtree, Dan, *Why World War I Usually Gets the Shaft in Gaming (Until Now)*, <http://kotaku.com/why-world-war-i-usually-gets-the-shaft-in-gaming-until-1312493610> , pristupljeno 28. avgusta 2014
- Europeana 1914/1918, <http://www.europeana1914-1918.eu/en>, pristupljeno 28. avgusta 2014.
- Gueorguieva, Valentina, *Remixes and Appropriations of Socialist Legacy Online*, <http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2011/02/georgievadmpaper.pdf> , pristupljeno 20. avgusta 2014.
- Jenkins, Simon, *1914: the Great War has become a nightly pornography of violence*, <http://www.theguardian.com/commentisfree/2014/aug/04/1914-first-world-war-pornography-violence-centenary-military-propaganda> , pristupljeno 1. septembra 2014.
- Kalin, Jason, *A Web of Remembrance: Public Memory in the Digital Age*, <http://www4.ncsu.edu/~vgallagh/DigitalRemembrance.pptx> , pristupljeno 15. avgusta 2014.
- Landsberg, Alison (2013). *Prosthetic Memory : The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*, New York: Columbia University Press
- Pogačar, Martin, *Memonautica: Online Representations of the Yugoslav Past*, <http://www.inter-isciplinary.net/ci/cyber%20hub/visions/v3/pogacar%20paper.pdf> , pristupljeno 20. avgusta 2014.
- Rafaeli, S, "Interactivity: From New Media to Communication" in Hawkins, R. P, Wiemann, J. M. & Pingree, S. (eds.). *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science*, Vol. 16. Sage, Beverly Hills: Sage, 2008, pp. 110–134
- Van Dijck, Jose (2007). *Mediated Memories in the Digital Age*, Stanford: Stanford University Press.
- Virilio, Paul, *Speed and Information: Cyberspace Alarm!*, <http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=72> , pristupljeno 1. avgusta 2014.
- *Virtual trenches immerse students in First World War poetry*, <http://www.jisc.ac.uk/news/virtual-trenches-immersed-students-in-first-world-war-poetry-02-nov-2009> , pristupljeno 1. septembra 2014.
- Woollaston, Victoria, *Google WWI View: Explore First World War trenches and watch the Western Front evolve as Germany and Allies forged their attacks*, 1. juli 2014, <http://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-2676663/Google-WWI-View-Explore-First-World-War-trenches-watch-Western-Front-evolve-Germans-Allies-forged-attacks.html> , pristupljeno 20. avgusta 2014.

## **WORLD WAR I IN VIRTUAL SURROUNDINGS – NEW REPRESENTATIONS OF PAST THROUGH DIGITAL MEDIA**

### ***Summary***

---

*World War I, remembrance and memories of its events, has been the subject of numerous projects in digital media. This paper analyzes just few of them, trying to sketch a piece of the digital memorial initiatives vast landscape, be it audio documentary series, podcasts, video games, Second Life content. Established by cultural and educational institutions or individuals, they all demonstrate new ways of thinking about past, new possibilities for reincarnation of past and opportunities for involving individuals actively in the process of learning and discovering events of World War I. Focused not only on political, but cultural and social circumstances of The Great War, selected projects presented in this paper suggest that digital, virtual surroundings allow more in depth, rich and immersive experience of learning about the past, which was not possible earlier, in analogue media or physical space.*

### ***Key words***

---

*World War I, digital media, video games, Internet, virtual memory*