

---

## DIGITAL ART IN THE AGE OF DIGITAL CULTURE

**Ivana Vučinić**

University of Priština, Faculty of Economics, Kosovska Mitrovica, Serbia, [ivana.vucinic@pr.ac.rs](mailto:ivana.vucinic@pr.ac.rs)

**Ester Milentijević**

University of Priština, Faculty of Arts, Kosovska Mitrovica, Serbia, [ester.milentijevic@pr.ac.rs](mailto:ester.milentijevic@pr.ac.rs)

**Nataša Gvozdović Matović**

University of Priština, Faculty of Arts, Kosovska Mitrovica, Serbia, [natasa.gvozdovic-matovic@pr.ac.rs](mailto:natasa.gvozdovic-matovic@pr.ac.rs)

**Abstract:** The changes that characterize the information age and whose consequences are evident in all social activities, artists have accepted through digital art as "new media". Performance in relation to which the audience reacts can be given by the artist, the digital system or the audience itself, but the digital system as a performer is a phenomenon that attracts special attention. A turning point in the art of new media is the moment in which technology has reached a stage of development that offers a new environment and opportunities for the creation of cyberspace as a contemporary space for cultural action. The process of technical - technological development and its application in all areas is extremely important, because it leads to redefining the function of many activities, in this case especially art, which gained a new dimension and significance in the cultural and social field. Technology today allows users to create an internet environment for the realization of virtual content and community, while digital space creates opportunities for cultural expression and freedom of artistic creation. Contemporary art as a social practice, led by social rather than aesthetic criteria, opposes the autonomy of art. There are transparent and permeable boundaries between art theory and culture theory, with art transforming into culture and culture into art. The digital culture from which "new media" art originates influences the formation of material and technological conditions for the development of a new "layer of reality" in which real-time artistic performance within the digital system is in force. It is the performance of the main performer - the digital system, viewed on an equal footing with the human performer and which does not require but allows human co - performance. The functioning of digital art is based on the contribution of a large number of participants who are, most often, in different remote locations, which enables overcoming spatial barriers. Examples of digital performing practices are increasing and expressed daily basis through internet theater, fractal images, 3D images, computer-aided animations, digital landscapes, the universe in augmented virtual reality, making this art form cover many artistic disciplines with poetry, such as video, film, television , live performances, and even literature. The achieved degree of digitalization and living conditions during the pandemic caused by the COVID-19 virus indicate a new role of technology, as a performing entity, and a change in the relationship between machine and man. The role of the artist as an author has changed significantly, because in digital art he appears as the initiator of the concept, but with limited control over the final realization. The aim of the authors is to present potentials and limitations of the application of digital art, through the interviews of students of the Faculty of Arts in Kosovska Mitrovica, while analyzing their attitudes and awareness of this social practice. awareness of this social practice.

**Keywords:** digital art, cyberspace, technology, digital culture, students.

## ДИГИТАЛНА УМЕТНОСТ У ДОБА ДИГИТАЛНЕ КУЛТУРЕ

**Ивана Вучинић**

Универзитет у Приштини, Економски факултет, Косовска Митровица, Србија

[ivana.vucinic@pr.ac.rs](mailto:ivana.vucinic@pr.ac.rs)

**Естер Милентијевић**

Универзитет у Приштини, Факултет уметности, Косовска Митровица, Србија

[ester.milentijevic@pr.ac.rs](mailto:ester.milentijevic@pr.ac.rs)

**Наташа Гвоздовић Матовић**

Универзитет у Приштини, Факултет уметности, Косовска Митровица, Србија

[natasa.gvozdovic-matovic@pr.ac.rs](mailto:natasa.gvozdovic-matovic@pr.ac.rs)

**Абстракт:** Промене које карактеришу информатичку еру и чије су последице евидентне у свим друштвеним делатностима, уметници су прихватили кроз дигиталну уметност као „новомедијску“. Перформанс у односу на који публика реагује могу задати уметник, дигитални систем или сама публика, међутим дигитални систем као перформер је феномен који привлачи посебну пажњу. Прекретница у уметности нових медија је

тренутак у којем је технологија достигла стадијум развоја који нуди ново окружење и могућности за стварање сајбер–простора као савременог простора за културно деловање. Процес техничко – технолошког развоја и његова примена у свим областима је изузетно важна, јер доводи до редефинисања функције многих делатности, у овом случају посебно уметности, која добија нову димензију и значај на културном и друштвеном пољу. Технологија данас допушта корисницима да буду креатори интернет окружења за реализацију виртуелних садржаја и заједница, док дигитални простор ствара могућности културног изражавања и слободу уметничког стваралаштва. Савремена уметност као друштвена пракса, на челу са друштвеним уместо естетским критеријумима, супроставља се аутономији уметности. Између теорије уметности и теорије културе постоје прозирне и пропусне границе, при чему се уметност преображава у културу, а култура у уметност. Дигитална култура из које и настаје „новомедијска“ уметност утиче на формирање материјалних и технолошких услова за развој новог „слоја реалности“ у којем је на снази уметничко извођење у реалном времену унутар дигиталног система. У питању је извођење главног перформера – дигиталног система, посматраног равноправно са хуманим извођачем и који не захтева али дозвољава људско ко – извођење. Функционисање дигиталне уметности базирано је на доприносу већег броја учесника који су, најчешће, на различитим удаљеним локацијама, што омогућава превазилажење просторних баријера. Примери дигиталних извођачких пракси свакодневно се повећавају и изражавају кроз интернет театар, фракталне слике, 3D слике, компјутерски подржане анимације, дигиталне пејзаже, универзум у проширеној виртуелној стварности, чиме овај облик уметности поезијом покрива многе уметничке дисциплине, као што су **ВИДЕО**, филм, телевизија, перформанси уживо, па чак и књижевност. Достигнути степен дигитализације и услови живљења у времену пандемије изазване вирусом COVID-19 указују на нову улогу технологије, као извођачког субјекта и промену односа машине и човека. Улога уметника као аутора је знатно промењена, јер се у дигиталној уметности појављује као иницијатор концепта, али са ограниченом контролом над финалном реализацијом. Циљ аутора је да прикажу потенцијале и ограничења примене дигиталне уметности, и то кроз анкетиране студената Факултета уметности у Косовској Митровици, при чему су анализирани њихови ставови и информисаност о овој друштвеној пракси.

**Кључне речи:** дигитална уметност, сајбер-простор, технологија, дигитална култура, студенти.

## 1. УВОД

**„Права велика уметност мора бити учитељ, васпитач и борац за напредак човечанства“**

**Надежда Петровић**

Живот се у 21. веку одвија у дигиталној ери. Живимо у добу информационе технологије, паметних мобилних телефона, 3D штампача, робота, чипова великог меморијског простора, аутоматизоване производње, виртуелне реалности, електронске трговине и дигиталног пословања. Да је ова реченица изговорена пре 40 година, вероватно бисмо помислили да је реч о „научној фантастици“. Чињеница је да време дигиталне револуције – темељних технолошких промена кроз научне и техничко – технолошке проналаске, у стварност претвара оно што се до јуче чинило хиљадама година далеко од реалности. Још увек не постоји општеприхваћена дефиниција појма дигитална трансформација, већ се под овим појмом подразумева потпуно нов начин пословања диктиран тржишним условима, а заснован на примени савремених технологија и представља најбрже растући пословни тренд (Челик, 2019).

У последње две деценије дошло је до ширења утицаја дигиталних иновација на све сегменте живота, почевши од производне, па све до стваралачке, уметничке и забавне делатности. Са дигиталном трансформацијом стигли су и нови модели организације пословања и производње, што се најбоље може сагледати кроз Четврту индустријску револуцију (Индустрија 4.0), која подразумева спој дигиталне технологије и процеса производње, као и примену исте кроз читав животни циклус производа. С једне стране, дигитализација производње и пословања пружа широке могућности за побољшање и стицање конкурентне предности, док с друге стране отежава наступ и опстанак на глобалном тржишту организација које не могу да спроведу овај процес.

Захваљујући развоју дигиталне технологије и медија, олакшан је процес креирања, размене и изражавања идеја чиме уметничко стваралаштво и култура добијају нову димензију. Уметници данас користе технологију као незаменљив алат којим постижу најбољи ефекат, своје идеје реализују онако како су замислили и проширују границе уметничког идентитета. Време у којем је уметник имао само четкицу, боју, штафелај, машту и љубав према креативности замењено је деловањем уз помоћ фотоапарата, видео и аудио ресурса. Уместо црно белих гледамо филмове у 3D резолуцији. Савремени писци, глумци, продуценти, редитељи, сликари, вајари и музичари су дигитални уметници и неопходно им је познавање савремене технологије, што указује на све интезивнију потребу технолошке писмености. Посебан начин живљења и повезаност са дигиталном технологијом су карактеристике културе 21. века – *дигитане културе*.

Уметничко стварање у информатичкој ери посебно је по употреби дигиталних медија и трансформацији уметничких радова и пракси у компјутерску – *дигиталну уметност*.

## 2. МАТЕРИЈАЛИ И МЕТОДЕ

“На уметницима је да чувају визионарске аспекте технологије“

Heim Michael

Дигитализација је у последњих неколико година убрзаним темпом променила све области људског живота. У 21. веку не постоји сектор или друштвена делатност која није осетила минималне последице дигиталне трансформације. С обзиром на то, постоји потреба за свеобухватним и системским приступом овом процесу који би обухватио све елементе, од одређивања приоритета, преко механизма координације, до корака у имплементацији (Убипариповић и др., 2020). Велико интересовање научно – истраживачког сектора изазива имплементација дигиталне технологије у уметности, што резултира тежњом великог броја аутора да појмове „дигитално доба“ „дигитална култура“ „дигитална уметност“ и „сајбер простор“ дефинишу на прави начин. Игра размене комуникације између организације и стејкхолдера представља дигитално доба које настаје у било које време и било где у стварном или сајбер-простору (Соколовић и др., 2020).

Историјски посматрано, култура је одувек изражавала однос између човека и природе, међутим као последица информатичке ере долази до промене улога и она се све више огледа у посредовању између човека и машине. Дигитална култура везује се за технологију, спаја све врсте уметности и представља специфичан начин конзумације и производње културних садржаја (Грчевић, 2016). Она је део културе и политике друштва те означава процес трансформације саме идеје културе у друштву (Зграбљић Р., 2011). Прелазак са масовне културе и централизоване контроле на децентрализовану, деструктурирану и персонификовану културу која се стално мења, означен је као дигитална култура (Pasqualetti & Nanni, 2005). Посебна пажња уметника усмерена је на испитивање могућности примене савремене технологије у изражавању уметничког идентитета. Термин дигиталне уметности<sup>1</sup> указује на уметничке праксе у којима се користе дигиталне технологије (Станковић, 2019). Дигитална уметност се односи на било који облик **стварања у дигитализованом језику**, где технологија заузима примарно место (<https://sr.awordmerchant.com/arte-digital>, приступљено дана: 21. 08. 2021. год.).

У сајбер простору<sup>2</sup> корисници могу ступати у интеракцију, размењивати идеје, делити информације, пружати социјалну подршку, пословати, усмеравати активности, стварати уметност, играти игре и учествовати у политичкој дебати (Балтезаревевић, 2017). Кибер простор најчешће се одређује као скупина вишеструких активности, сложена и вишеслојна мрежа укрштених физичких и виртуелних облика јединствено координисаних и управљаних (Деспотовић, 2020).

Техничко – технолошки преображај као једну од најважнијих карактеристика 21. века, уметност ће прихватити тако што ће то постати њен конкретан израз (Рајчетић, 2012). Технологија се користи као средство производње уметничког дела, посебно фотографије, филма, видеа и музике. Као резултат овог процеса појављује се могућност манипулације сликом на такав начин да се самим посматрањем не може одредити да ли је реч о слици оригинала или модификованом призору. У савременом маркетингу разумевање слике померено је са тачке њеног посматрања као репрезентације на ниво њеног читања у поступку брендирања, захваљујући могућностима манипулације, колажа и спајања приказа дигиталним технологијама. Дигитална уметност ствара простор уметничког преиспитивања самог односа према реалном, тако да се у развијеној филмској индустрији користе модели уобличавања имагинарних бића у којима се реалност креира кроз укрштање фотографије са фантазијом. У условима живљења и пословања за време пандемије вируса COVID-19 дигитална технологија посебно добија на значају. Затвореност целог света у протеклом периоду условила је дигитализацију уметности кроз креирање интернет театра, дигиталних изложби, online музичких концерата и виртуелних музеја. Уметницима је омогућено да изразе своју креативност и уметнички идентитет, а публици да „присуствује“ културним догађајима без обзира на просторну удаљеност.

Циљ овог рада је да кроз теоријско и емпиријско истраживање прикаже могућности и проблеме примене дигиталне технологије у изражавању уметничког идентитета, са којим се суочавају студенти Факултета уметности Универзитета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици. Полазна хипотеза истраживања је да се на образовном путу студената у оквиру постојећих студијских програма не посвећује довољна пажња дигитализацији креативности будућих уметника, због чега, често не могу да се ухвате у коштац са тенденцијама тржишта информатичке ере. У вези с тим, предмет истраживања односи се на

<sup>1</sup> Термин дигитална уметност се често користи као синоним за појам новомедијска уметност.

<sup>2</sup> Сајбер простор се у литератури поистовећује са кибер простором.

анализу информисаности, ставова као и оспособљености студената за примену дигиталне технологије, ради идентификовања потребе за изменом или допуном студијских програма поменутог факултета. Ова реформа омогућила би будућим сликарима, вајарима, графичарима, глумцима и музичким уметницима усавршавање за наступ и уметничко изражавање у дигиталном добу.

На Факултету уметности Универзитета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици, у септембру 2021. године спроведено је анкетно истраживање студената на тему: „Примена дигиталне технологије у уметности“. Упитник, састављен од стране аутора, обухвата два дела и укупно 22 питања, од којих су 4 општа питања о студентима и чине први део упитника, док други део обухвата питања која се односе на информисаност студената о дигиталној технологији и ставове о примени исте у уметничке сврхе. Од укупно 50 послатих упитника у истраживању је учествовало 66% испитаника (студената), основних и мастер академских студија. За већину питања коришћена је петостепена скала, док су добијени резултати обрађени у статистичком програму IBM SPSS Statistic-version 26.

### 3. РЕЗУЛТАТИ ИСТРАЖИВАЊА И ДИСКУСИЈА

Потреба оспособљавања уметника за коришћење дигиталне технологије у уметничке сврхе је у експанзији и треба предузети значајне кораке ради њеног задовољења. У циљу анализе тренутног стања задовољења поменуте потребе студената Факултета уметности у Косовској Митровици спроведено је анкетно истраживање и у наставку су приказани добијени резултати.

Табела 1: Структура узорка према годинама старости и години студија

Године старости испитаника	Године студија испитаника					Укупно	Проценти (%)
	I	II	III	IV	Мастер академске студије		
19	4	2	0	0	0	6	18,2
20	0	7	1	0	0	8	24,2
21	0	1	1	1	0	3	9,1
22	0	0	4	0	0	4	12,1
23	0	0	1	4	0	5	15,2
24	0	0	0	2	4	6	18,2
25	0	0	1	0	0	1	3,0
Укупно	4	10	8	7	4	33	/
Проценти (%)	12,1	30,3	24,2	21,2	12,1		/

У Табели 1 приказана је структура испитаника према годинама старости и години студија, на основу које можемо закључити да је највећи проценат испитаника узраста 20 година (24,2%), а најмањи узраста 21 година (9,1%). Истраживањем су обухваћени студенти основних (четворогодишњих) и мастер академских студија, од којих је највећи број испитаника са друге године основних студија (30,3%), док су студенти мастер академских студија узели учешће у анкетирању са 12,1% и то узраста 24 године.

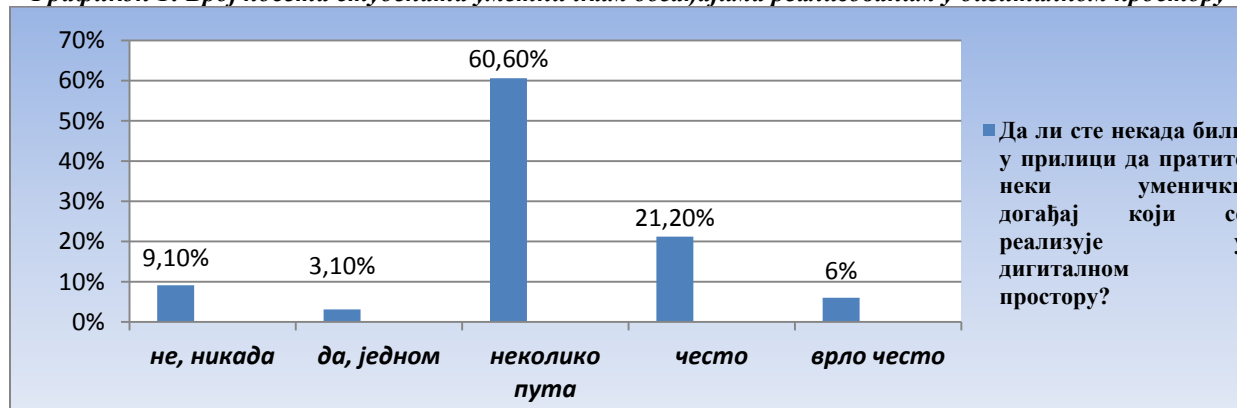
Од укупног броја испитаника, 78,8% прави разлику између појмова дигитална технологија и дигитални медији, док је 66,7% анкетираних упознато са значењем појма дигитални простор. Студенти сате проводе користећи неки од облика дигиталне технологије и медија, на шта указују и резултати да 51,5% испитаника у коришћењу истих у просеку проведе од 2 до 4 сата дневно. Већина будућих уметника који су учествовали у анкетирању сматрају да је реализацију студијских програма неопходно обогатити применом савремене технологије (60,6%) што указује на њихову заинтересованост за усавршавање и коришћење исте током студирања. Међутим, по мишљењу 48,5% испитаника наставници и сарадници истичу значај дигитализације, али сматрају да она још увек није толико заступљена, што указује на њену недовољну примењеност у оквиру постојећих студијских програма.

Табела 2: Ставови студената различитих одсека о примени дигиталне технологије

СМЕР СТУДИЈА	Да ли бисте Ви, као млади уметници свој уметнички рад (нпр. концерт, представу) приказали уз помоћ неког облика дигиталне технологије?						УКУПНО
	ДА		НЕ		НЕ ЗНАМ		
	Број одговора	Проценти (%)	Број одговора	Проценти (%)	Број одговора	Проценти (%)	
Музички одсек	5	15,2	3	9,1	1	3,0	9
Ликовни одсек	9	27,3	4	12,1	0	0,0	13
Драмски одсек	6	18,2	4	12,1	1	3,0	11
<b>УКУПНО</b>	20	60,7	11	33,3	2	6,0	33

На основу резултата истраживања приказаних у Табели 2 можемо закључити да би највећи број студената – испитаника (60,7%) користио неки облик дигиталне технологије приликом представљања свог уметничког рада, кроз музичке концерте, изложбе и представе. Међутим, то не значи да су сви „дигитално оријентисани“, јер 33,3% испитаника не би своју креативност приказало уз помоћ дигиталне технологије, што указује на подељеност ставова. Највећи број анкетираних који имају позитиван став према употреби технологије у поменуте сврхе, су студенти ликовног одсека (27,3%), док у укупном проценту одричних ставова највеће учешће заузима драмски одсек (12,1%).

Графикон 1: Број посета студената уметничким догађајима реализованим у дигиталном простору



Организовање културних догађаја у дигиталном простору је данас честа појава, поготово у условима живљења за време пандемије изазване вирусом COVID-19. На основу спроведеног истраживања и резултата приказаних на Графикону 1 можемо закључити да је већина студента Факултета уметности бар једном била у прилици да прати неки уметнички догађај (концерт, изложбу или представу) у дигиталном простору, док 9,1% испитаника није никада. Од укупног броја анкетираних, 60,6% будућих уметника је неколико пута пратило реализацију уметничког деловања у сајбер-простору. С обзиром на то да је само 6% испитаних студената врло често „присуствовало“ поменутом облику реализације, можемо закључити да још увек није довољно развијена свест студената о заступљености и значају уметности у дигиталном, сајбер-простору.

#### 4. ЗАКЉУЧАК

С обзиром на степен развијености и употребе савремене технологије свет постаје дигиталан, а повезаност у таквим условима утиче на све аспекте живота. То је највише видљиво у области очувања и даљег развоја уметности која је, заједно са културом, у 21. веку претрпела велики преображај. Уз помоћ дигитализације уметници у свом деловању спајају прошлост и садашњост и чувају културу од заборављања кроз потпуно нов начин изражавања и приказивања. Уметност је данас доступна свакоме ко има приступ интернету и жељу да је истражи. Дигитална уметност променила је начин на који живимо, радимо и опходимо се једни према другима, зато је не можемо посматрати као феномен који се дешава у нашем окружењу и који нас заобилази и не дотиче.

Навикли смо да се представе одигравају у позоришту, ликовне изложбе организују у галеријама, а музички концерти у концертним салама, па нам сајбер – простор који се данас успешно користи за организовање поменутих уметничких догађаја, делује нереално. Постоји страх да ће оријентација на виртуелну реалност, променити суштинске карактеристике сектора у којима доминира процес дигитализације. У спроведеном истраживању 36,4% анкетираних студената Факултета уметности сматра да употреба дигиталне технологије може имати негативне последице на суштинске одлике културе и уметности, док 30,3% испитаника има супротан став. Међутим, дигитализација доживљава своју експанзију, што су увидели и испитаници поменутог факултета од којих 69,7% сматра да ће употреба дигиталних технологија у области културе и уметности наставити да расте. Чињеница је да имплементација савремене технологије у сектору уметности мења њене карактеристике и даје јој нову димензију, али време ће показати да ли те промене имају позитивне или негативне последице.

Студенти Факултета уметности Универзитета у Приштини са привременим седиштем у Косовској Митровици, информисани су и упознати са значењем дигиталних појмова. У оквиру постојећих студијских програма, уз помоћ наставника и сарадника, упознају се за могућностима употребе савремене технологије у изражавању уметничког идентитета, међутим нису у довољној мери оспособљени за практичну примену исте и немају јасно формиран став о реализацији културних догађаја у дигиталном простору. Као будућим уметницима информатичке ере неопходна им је дигитална писменост и усавршавање за наступ у сајбер-простору, које се стиче учењем и посећивањем дигитализованих културних догађаја. На основу спроведеног истраживања можемо закључити да је полазна хипотеза потврђена, а обогаћивање студијских програма на Факултету уметности неопходно, у циљу оспособљавања студената за наступ на уметничком тржишту.

#### ЛИТЕРАТУРА

- Балтезаревих, Б. (2017). *Утицај дигиталних медија на деконструкцију културног идентитета појединца и друштва*. Факултет за културу и медије, Мегатренд Универзитет. Београд;
- Грчевић, М. (2016). *Информацијска технологија и медији 2016*. Хрватски студији. Свеучилиште у Загребу;
- Деспотовић, Љ. (2020). *Мрежно друштво, мрежни ратови и сајбер простор*. Институт за политичке студије, 99-104;
- Зграбљић Р. Н. (2011). *Масовни медији и дигитална култура*. Свеучилиште у Задру;
- Рајчетић, З. (2012). *Технологија и уметност*. In *medias res - Часопис филозофије медија*, Vol. 1, br. 1, 43-48;
- Соколовић, Б., Катић, И., Лошонц, А., Иванишевић, А., & Нешић, А. (2020). *Дигитална култура и промене у организацији*. XXVI скуп Трендови развоја: Иновације у модерном образовању. Копаник, 16-19;
- Станковић, М. (2019). *Дигитални простори – изазови и очекивања*. Факултет за медије и комуникације, Универзитет Сингидунум. Београд;
- Убипариповић, Б., Матковић, П., Марић, М., & Тумбас, П. (2020). *Critical factors of digital transformation success: a literature review*. Економика предузећа, УДК: 330.341.1:004005.334.3, 400-415;
- Челик, П. (2019). *Безбедоносне импликације дигиталног пословања*. Економија теорија и пракса, XII година, број 4, 61-81;
- Pasqualetti, F., & Nanni, C. (2005). *Novi mediji i digitalna kultura – izazov odgoju*. *Kateheza* 27, 244-265; <https://sr.awordmerchant.com/arte-digital>, приступљено дана: 21. 08. 2021. год.