
ZDRAVKO RAJČETIĆ

Univerzitet umetnosti u Beogradu

UDK 37:316.77
37:316.72

SPEKTAKL V U UČIONICI

Apstrakt: Rad proučava odnos spektakla i informacionih tehnologija na specifičnom polju kulture – na polju obrazovanju. Pokazuje se da je spektakl u novim tehnološkim okolnostima u kulturi institucionalno prihvaćen kao motivacioni faktor razvoja pojedinca.

Ključne reči: društvo spektakla, kultura, obrazovanje, informacione tehnologije, interakcija

U uvodu srpskog izdanja knjige *Društvo spektakla*, Gi Debor (Debord, Guy), stoji sledeći izvod iz predgovora francuskog izdanja: “Treba imati u vidu da je ova knjiga pisana sa svesnom namerom da naudi društvu spektakla. Ipak, u njoj nema ničeg preteranog.”¹

Obeshrabrujuća misao postavljena na sam početak spisa koji bi trebalo da negira spektakl tako što će da mu naudi, ali ne i da ga porazi, u nama pokreće i sledeće pitanje: da li se uopšte društvu spektakla može nauditi? U odgovoru na ovo pitanje nema mnogo prostora za razmišljanje. Kratko rečeno – ne, društvu spektakla, duboko ukorenjenom u aktuelnom vremenu, ne može se nauditi. Sam Debor je priznao: “Kao nezaobilazni pogon za pakovanje svega što se danas proizvodi, kao opšta artikulacija principa na kojem počiva sistem i kao razvijeni ekonomski sektor koji direktno proizvodi sve veću količinu slika-stvari, spektakl je *glavni proizvod* današnjeg društva.”² Za navedeni iskaz se ne mora tražiti pregršt dokaza, jednostavno rečeno, spektakl je aksiom čijeg smo prisustva svi svesni. Zato je “svaki naš otpor uzaludan”, poput

¹ Debor G., *Društvo spektakla*, Beograd 2004.

² Ibid., 11.

bespomoćnih pokušaja ribe na suvom da se vrati u vodu, koji traju još od vremena kada je Ruso (Rousseau, Jean-Jacques) konstatovao da se velika civilizacija Zapada nepopravljivo kreće u pogrešnom smeru.

Debor, u tom smislu, u jednoj svojoj tezi pesimistički navodi: “On (spektakl) nije samo dekor stvarnog sveta, već samo srce nestvarnosti ovog društva. U svim posebnim aspektima – vestima, propagandi, reklami, zabavi – spektakl predstavlja vladajući oblik života. Debor takođe tvrdi da spektakl “uspostavlja monopol nad najvećim delom vremena koje ljudi provode van samog procesa proizvodnje,”³ i ne samo van procesa proizvodnje, već i za vreme njegovog trajanja.

Danas, kada vlada vizuelna kultura koju oblikuje spektakl, i kada smo bombardovani, ne više medijskim, već multimedijским slikama, ova ideja se naročito potvrđuje. Vizuelna reprezentacija, kakva trenutno postoji, nastupa pri uspostavi sveta koji je rođen na trasi “informatičke magistrale”. Nove okolnosti, oblikovane od strane informatičkog društva, dovele su i do uspostave novih koncepata vesti, rada, slobodnog vremena, zabave i reklame. Ali i novih funkcija porodice, škole i učenja. Dakle, spektakl se razvija, i širi svoje dejstvo na sve veći krug ljudskih aktivnosti; on nije zatvoren sistem, već proces koji traje. Postavlja se, ipak, pitanje: šta činiti i kako delovati u društvu koje je zaodeno u plašt spektakla? Da li da budemo pragmatični i prihvatimo ga, i time možda preobrazimo njegovu snagu u korisni obrtni momenat?

U potrazi za odgovorom na ovo pitanje kod Debora pronalazimo za nas krucijalnu misao: “Jezik spektakla sastoji se od *znakova* vladajuće organizacije proizvodnje – znakova koji su u isto vreme i krajnji proizvod te organizacije.”⁴ Da li nas Debor ovim podseća da su mediji ti koji produkuju naše potrebe, robu i kodove – jezik uz čiju pomoć se troše proizvodi spektakla?

Debor nam pruža odgovor: “Spektakl je u isto vreme i jezik i program naše društveno-ekonomske formacije. To je istorijski trenutak u kojem smo zatečeni.”⁵ Ova-

³ Ibid., 10.

⁴ Ibid.

⁵ Ibid.

ko definisan spektakl možemo tumačiti kao proizvod društveno-istorijskog trenutka u kojem živimo, čime ga prihvatamo kao istorijsku činjenicu u razvoju civilizacije. Međutim, spektakl je ovde viđen i kao dominantni oblik komunikacije među članovima jednog društva. Spektakl proizvodi sopstvena značenja, koja potom reflektuje na većinu članova društva, koji zatim ova značenja, gotovo viralno, dalje šire na ostale članove. Zato se u samoj srži spektakla nalazi ukorenjen medijski princip, kada je reč o širenju znanja i informacija. Nesumnjiva je činjenica da se ovaj istorijski trenutak, kako ističe Debor, "otkriva u svojoj pravoj prirodi: kao autonomno razvijena, odvojena sila, zasnovana na sve intezivnijoj proizvodnji, koja nameće sve veću podelu rada na parcijalne pokrete diktirane kretanjem mašina, a za potrebe tržišta koje se neprestano širi."⁶ Proces parcijalizacije (specijalizacije) posla recipročno obuhvata i parcijalizaciju (specijalizaciju) znanja, što je posebno vidljivo danas u realizovanoj tehnokulturi.

Ovakav stav pronalazimo i u kritici teorije spektakla, koja ne polazi od teorijskog promišljanja, već od analize konkretnih primera Daglase Kelnera (Kellner, Douglas). Kelner, u svojoj sintezi, navodi da je spektakl "zauzeo sva polja ljudskog iskustva, od ekonomije do kulture i od svakodnevnog života do politike i rata. Šta više, spektakl se u kulturi pomera ka novim prostranstvima kiberpostora, čime je omogućeno da se u budućnosti razviju multimedijски spektakl i umrežena info-zabavna društva (infotainment societies)".⁷ Za Kelnera, ta nova vrsta kulture ne predstavlja raskid sa prethodnom kulturom, već samo njeno pomeranje i dalji razvoj. Društvo, izniklo na kulturi takozvanog tehno-kapitalizma, kako tvrdi Kelner, karakteriše "opadanje značaja države i povećanje moći tržišta, koje se nalazi u vezi sa uvećanjem moći transnacionalnih korporacija i centara moći, i sa opadanjem značaja nacionalnih država i njihovih institucija."⁸

⁶ Ibid.

⁷ Kellner D., *Media Spectacle*, New York 2003, str. 10. Izraz *infotainment societies*, kako tvrdi Kelner, referiše na "današnje društvo i kulturu spektakla koje formiraju novi tip info-zabavnog društva (inforamtion-entertainment society) ili kako bi se ono moglo nazvati 'infozabavno društvo'." Isto.

⁸ Ibid., 11.

Termin “info-zabava”, koji je Kelner skovao, upućuje na “sinergiju informatičkog i zabavnog sektora u organizaciji savremenog društva, na način kako informacione tehnologije i multimediji transformišu zabavu, kao i na one forme u kojima zabava oblikuje svaki pojedinačni deo, svakodnevnog života, od interneta do politike.”⁹ Od “Mc Donald’s”-a do Britni Spirs (Spears, Britney).

O ulozi znanja i njegovoj transmisiji u društvu spektakla Kelner piše: “Sada je u značajnoj meri dokumentovano da su sektori znanja i informacija ključna područja našeg savremenog življenja.”¹⁰ I zato se “čini pogrešnim namera da se znanje i informacija još uvek karakterišu kao organizacioni principi jednog društva, koji se poistovećuju sa akumulacijom kapitala i uvećanjem profita.”¹¹ Možemo da prihvatimo generalni stav, koji je i Debor izneo, da je spektakl proizvod istorijskog trenutka u kojem masovni mediji produkuju slike. Svedoci smo toga da je ovaj proces duboko zahvatio predele kulture. Kelner o današnjem istorijskom trenutku govori u kontekstu “digitalizacije” koja je “duboko transformisala kulturu, proizvodeći tako nove oblike spektakla i nove predele tehno-kulture,”¹² pa i samu edukaciju. Kelner i Best (Best, Steven) sledeću fazu u razvoju spektakla nazivaju “interaktivni spektakl”. Nova vrsta spektakla pruža mogućnosti za “oblikovanje novih formi potčinjavanja i dominacije, i pruža mogućnosti za stvaranje novih formi otpora i demokratizacije.”¹³ Što se tiče pitanja škole, Best i Kelner tradicionalnu školu vide kao instituciju koja vrši “indoktrinaciju prema dominantnoj ideologiji.”¹⁴ Best i Kelner ističu da su metode edukacije, poput “mehaničke repetitive i učenja napamet činjenica koje su učitelji suvoparno izili učenicima, i testova sa višestrukim izborom, ugušile radost učenja i sticanja znaja kod učenika.”¹⁵ Kako

⁹ Ibid., 12.

¹⁰ Ibid.

¹¹ Ibid.

¹² Ibid., 15.

¹³ Best S. and Kellner D., *Debord and the Postmodern Turn: New Stages of the Spectacle*, 28. decembar 2009., <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell17.htm>

¹⁴ Ibid.

¹⁵ Ibid.

ovi autori primećuju, Debor u svojoj teoriji naglašava pasivnost subjekta, njegovu depolitizaciju, zato Best i Kelner navode da su na sledećoj etapi spektakla: “subjekti mnogo aktivniji, a nove tehnologije, poput kompjutera, multimedija, i uređaja koji proizvode virtuelnu realnost, postaju interaktivnije.”¹⁶ Tako u novim tehnodruštvenim okolnostima spektakla, o edukaciji možemo govoriti kao o spektaklu na prostoru virtuelnog usvajanja znanja i virtuelizovane edukacije.

Kao ilustraciju ovakvog shvatanja, možemo istaći preporuku Evropske komisije za obrazovanje, u kojoj se naglašava da je “u poslednjoj dekadi, kompjuterska animacija uticala na razvoj totalno novog puta izražavanja i komunikacije, posebno na polju filma, crtanog filma, reklame i internet prezentacija. Mladi troše časove i časove na konzumaciju kompjuterski generisanih slika. Oni skupljaju informacije, pronalaze zabavu, i konstruišu svoj identitet kroz upotrebu novih medija.”¹⁷ Zato “škole u Evropi moraju da prihvate ovu realnost,”¹⁸ i da integrišu upotrebu grafičke animacije u nastavnim aktivnostima. Krajnji cilj upotrebe grafičke animacije se ogleda u postizanju bolje društvene kohezije učenika, kvalitetnijeg rešavanja problema, zatim u prihvatanju kompjuterske tehnologije kao didaktičkog sredstva, i integracije ovog metoda u kurikulume koji čine deo nastavničke obuke.

Drugi aspekt uvođenja spektakla u nastavu, ogleda se u takozvanom *e-learning*¹⁹-u i upotrebi *open source*²⁰ softvera. Ovde se ponovo ističe evropski primer. To je Villiers High School iz Middlesexa, srednjoškolska ustanova koja je u obrazovni proces uvela visoku tehnologiju, i posebne *open source* softvere što prate ovakvu vrstu tehnologije. Tako je pomenuta škola “dobila mogućnost da u obrazovni rad uključi i takozvano interaktivno *online* edukativno okruženje, koje pruža mogućnosti da se proces učenja realizuje u bilo koje vreme, na bilo kom mestu.”²¹ Pozitivni rezultati do-

¹⁶ Ibid.

¹⁷ Anonim, Innovation and Creativity in Education: Learning through Animation, *The Magazine*, br. 31, 2009, str. 20.

¹⁸ Ibid.

¹⁹ e-učenje

²⁰ softver otvorenog koda.

²¹ Anonim, Villiers High School Hits E-learning Goals With Open Source Moodle Solution, 23. decembar 2009., <http://learn-skills.org/wordpress/page/2>

bijeni upotrebom ovih rešenja u edukativnom procesu uticali su i na odluku Vlade UK da se do "2010. godine u sve škole mora integrisati, tzv. Virtual Learning Environment (VLE)."²² Učenje putem ovakvog okruženja obuhvata nekoliko segmenata. Pre svega, učenici mogu lako da se *loguju, online* pretražuju različite izvore informacija, da dobiju, završe i predaju domaće zadatke i konačno da razgovaraju sa svojim učiteljima preko internog *imejla*.²³ Takođe, i roditelji preko *online* veze mogu da imaju bolji uvid u postignuće svog deteta, da ga prate i koriguju kod kuće i, naravno, da dobiju savete od stručnih lica kako da unaprede rezultate svog deteta. Prednosti pri upotrebi *open source* softvera uočavaju se u "pružanju mogućnosti školama da koriste, menjaju i poboljšavaju karakteristike ove vrste softvera, bez ikakvih ograničenja."²⁴ Konkretno, osnovni benefit od upotrebe *open source* softvera ogleda se u fleksibilnosti i uštedi u obrazovnom radu. To bi značilo da se svaki slobodni *softver* i njegov prateći sadržaj može prilagoditi prema posebnim zahtevima jedne škole. Finansijska ušteda u korišćenju ove vrste *softvera* je velika, jer je servis koji pruža pomoć školi vremenski aktivan bez ograničenja, a košta koliko jednogodišnja licenca nekog raspoloživog, *off-the-shelf*²⁵ *softvera*. Isto tako, ušteda postoji i zbog činjenice da se sve aktivnosti oko prilagođavanja *open source* softvera obavljaju preko istog jedinstvenog servisa (u navedenom primeru, preko "Synergy Learning"-a²⁶) koji pruža mogućnost "adaptacije pojedinih alata, tehničke podrške i obuke osoblja."²⁷ Što je najvažnije, učenici se upotrebom metode virtuelnog učenja podstiču na aktivnije usvajanje znanja, koje se ogleda u samostalnom istraživanju, posebno pri *online* pretraživanju baza podataka na internetu, čime se na najpotpuniji način realizuje učenje na daljinu.

²² Ibid. Virtual Learning Environment (VLE) – Virtuelno edukativno okruženje.

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

²⁵ Softver koji je već razvijen i nalazi se u upotrebi.

²⁶ "Synergy Learning" je neprofitabilna korporacija koja je uključena u izdavaštvo programa, sadržaja i alata i profesionalnu obuku za edukatore u rasponu od zabavišta do srednje škole. Pogledati više na: <http://www.synergylearning.org/>

²⁷ Anonim, Villers High School Hits E-learning Goals With Open Source Moodle Solution, 23. decembar 2009. <http://learn-skills.org/wordpress/page/2>

Dakle, delovanje spektakla kao sinteze ekonomije, medija, zabave i edukacije, polako postaje stvarnost i u Srbiji (pomenimo kao primer osnovnu školu “Žarko Zrenjanin” iz Novog Sada). Ali šire gledano, uvođenje spektakla u škole, naročito ima značaj danas, kada je došlo do pojave duboke globalne ekonomske krize, i potrebe za uspostavljanjem štedljivijeg i racionalnijeg društva, kada su se sektori kulture i edukacije, posebno na prostoru učenja kroz ceo život, pokazali kao najvitalniji delovi evropske ekonomije. Opravdanost ovih tvrdnji nalazimo u sledećem navodu glasnika za kulturu EU: “Kultura poseduje ogroman uticaj na celokupnu ekonomiju. Ona pruža osnovni sadržaj u medijima u okviru medijskog i komunikacionog sektora u distribuciji, i za digitalne uređaje – u primanju informacija, što osigurava dalji razvoj ovih strateških industrija u Evropi. Ona oblikuje stavove pojedinaca o gradovima ili zemljama. Utičući tako na njihov izbor gde će živeti, studirati, raditi, provoditi odmor ili započinjati posao. I ono što je možda najvažnije, kultura razvija imaginaciju. Ona pomaže razvoju skrivenih sposobnosti i ohrabruje ljude da stvaraju, da inoviraju i uživaju u svojim životima.”²⁸ Rečenim ovde, onako kako mi to tumačimo, spektaklu se u kulturi pa i u sferi edukacije, pružaju atributi motivacione snaga koja pokreće individualne i društvene procese napred. Međutim, ono što moramo priznati jeste da se sada potvrđuje i Deborova ideja o kulturi kao spektaklu, jer on tvrdi: “Od kada je postala roba, kultura teži da postane vodeća roba društva spektakla.”²⁹ Tu je i edukacija postala neodvojivi deo proizvodnog procesa spektakla

LITERATURA

Anonim, Innovation and Creativity in Education: Learning through Animation, *The Magazine*, EU, br. 31, 2009.

Anonim, Culture and Creativity are Part of Europe’s Economy, *The Magazine*, EU, br. 32, 2009.

Anonim, Villers High School Hits E-learning Goals With Open Source Moodle Solution, learn-skills.org, 23. decembar 2009., <http://learn-skills.org/wordpress/page/2>

²⁸ Anonim, Culture and Creativity are Part of Europe’s Economy, *The Magazine*, br. 32, 2009. str. 37.

²⁹ Debor G., op.cit., 64.

Best S. and Kellner D., Debord and the Postmodern Turn: New Stages of the Spectacle, *Illuminations*, 28. decembar 2009., <http://www.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell17.htm>

Debor G., *Društvo spektakla*, Blok 45, Beograd 2004.

Kellner D., *Media Spectacle*, Routledge, New York 2003.

Zdravko Rajčetić

SPECTACLE IN THE CLASSROOM

Summary

The paper examines the relationship of the spectacle and information technology in a specific field of culture - in the field of education. Which shows that the spectacle is in new technological conditions in culture, also institutionally accepted as a motivational factor in the development of the individual.

Key words: *Society of spectacle, culture, education, information technology, interaction.*

