

Vera Mevorah¹

Nezavisni istraživač

VIRTUELNO SEĆANJE

Edukacija o Holokaustu u informacionom dobu

Uvod

Istraživanje „virtuelnog sećanja” ili sećanja u informacionom i digitalnom dobu postaje posebno značajna praksa u svetlu rastuće primene tehnologije u predstavljanju Šoe i transformaciji obrazovnih metodologija. Ključna pitanja postaju održiva budućnost i očuvanje digitalno pohranjenog sećanja (dokumenta, svedočenja, fotografija, filmova, knjiga itd.), kao i medijska arheologija (Erkki, Parikka 2011; Ernst 2013) reprezentacije Holokausta u informacionom dobu. Artikulacija društvenog sećanja na Holokaust se menja, bilo da govorimo o tehnološkim procesima medijskog posredovanja, koje proučava digitalna humanistika (Berry 2012), ili promenama u konzumiranju i plasiranju informacija u okviru insitucija sećanja (arhiva, muzeja, biblioteka) i šire.

Korišćenje digitalnih i informaciono-komunikacionih tehnologija (IKT) u predstavljanju i obrazovanju o Holokaustu istovremeno je deo više različitih društvenih diskursa, koji donose i različite izazove. Prirodan razvoj medija uvek pomera granice predstavljajčkih praksi, te tako i novi mediji postaju još jedno sredstvo pripovedanja, ali i sastavni deo poruke koja se prenosi (McLuhan 1964), zbog čega postaju ključan aspekt savremenog narativa o Holokaustu. Druga bliska

¹ veramevorah@gmail.com

veza post-sećanja na Holokaust i digitalnih tehnologija jeste postepeni gubitak i fizička nedostupnost direktnih izvora sećanja koji dolaze sa ubrzanim nestajanjem generacije preživelih, ali i fizičke, kao i digitalne efermernosti građe pohranjene u muzejima i arhivima. Naime, u vremenu fenomena *big data*, ne postavlja se samo pitanje na koji način dugoročno očuvati veliku količinu sakupljenih informacija, već i pitanje funkcionalnosti i primene tih informacija. Takođe, Holokaust kao događaj od globalnog značaja i platforma za istraživanje ključnih aspekata ljudskog stanja, ima i globalnu publiku, gde se kao jedini način diseminacije informacija o Holokaustu ukazuje korišćenje komunikacijskih tehnologija. Treća – nipošto najmanje značajna poveznica diskursa Holokausta i novih tehnologija vezana je za buduće, ali i sadašnje generacije konzumenata. Današnje generacije mladih ljudi naviknute su na digitalna sučelja² kao primarnog posrednika informacije. Ali i sama digitalna kultura polako, ali sigurno, postaje sastavni deo svakog aspekta ljudskog života.

Teorijske platforme koje proučavaju digitalno medijsko posredovanje mogu nam dati odgovore na pitanja zašto i na koje sve načine *informacija* postaje nova paradigma kulture (Webster 2006, Castells 1996, 2004); kako se digitalna kultura razlikuje od drugih modela kulture iz prošlosti (Gere 2011) i kako se naši identiteti i način komuniciranja menjaju u sajberprostoru (Dodge, Kitchin 2001; Bell 2001, 2007). Ali digitalni svet je od samih svojih početaka bio diktiran upravo oblicima svojih sučelja, zbog čega analiza praksi u sferi predstavljanja i obrazovanja o Holokaustu u informacionom dobu ujedno predstavlja i analizu načina na koje se poruke u ovom kontekstu danas prenose i studiju njihove recepcije. U ovom radu ćemo predstaviti dominantne modele predstavljanja i edukacije o Holokaustu u sferi digitalnog i analizirati na koji način se u Srbiji prate ovi trendovi i kuda oni vode.

² U doktorskoj disertaciji *Opšta teorija medija zasnovana na funkciji interfejsa u interaktivnoj komunikaciji*, Oleg Jenkić navodi kako savremeni hrvatski prevod engleske reči *interface* – sučelje u potpunosti odgovara smislu ovog novomedijskog pojma, koji se u srpskom jeziku najčešće navodi u originalnu, odnosno transkripciji – *interfejs*. Kako napominje: „Smatramo da je to odgovarajući prevod i u srpskom jeziku jer ovaj termin označava susret 'licem u lice' (su-čelje kao ono što postavlja čelo u čelo) što je upravo smisao izvornika *inter-face*” (Jenkić 2009: 31).

Holokaust i internet

Velike institucije koje se bave Holokaustom, kao što su USHMM (United States Holocaust Memorial Museum) i Jad Vašem (Yad Vashem), odvajaju značajne resurse za razvoj obrazovnih programa preko interneta, pre svega sa svešću o specifičnim digitalnim navikama tzv. „e-generacije”. Društvene mreže, kao što su Facebook, Instagram, Twitter i sl., postaju paradigma dominacije mobilnih uređaja i društvenih medija u drugoj dekadi 21. veka. Hose van Dijck (Jose van Dijck) navodi da je upotreba društvenih mreža sa 6% ukupnih korisnika interneta preko 15 godina starosti u 2007. godini porasla 2011. godine na 82% (Van Dijck 2013: 4), a taj broj stabilno raste do danas. Međunarodna telekomunikaciona unija (ITU – International Telecommunication Union) u 2017. godini primećuje neverovatnu disproporciju ukupnog broja korisnika interneta u svetu u odnosu na mlade ljude uzrasta od 15 godina do 24 godine. Iako se digitalni jaz veoma polako smanjuje, sa 48% celokupne svetske populacije sa pristupom internetu, kod mladih ljudi reč je o 71% (International Telecommunication Union 2017). Danas, od blizu četiri milijarde internet korisnika širom sveta, oko 2,2 milijarde koristi društvenu mrežu Facebook, a prodaja mobilnih uređaja dnevno prelazi broj od tri milijarde (Internet Live States 2018). Ovi podaci pokazuju da se na globalnom nivou uticaj internet tehnologije i društvenih medija na svakodnevni život, posebno mlade generacije, ne može zanemariti.

Ovakve trendove prepoznala je i IHRA (International Holocaust Remembrance Alliance), organizacija posvećena osnaživanju i promociji edukacije o Holokaustu, koja navodi da su u obrazovanju o Holokaustu najprisutnije društvene mreže Twitter, Facebook i YouTube, Pinterest i Google+ i koja daje detaljne preporuke za korišćenje društvenih medija za obrazovanje o Holokaustu (IHRA 2018). IHRA ističe mogućnosti koje društvene mreže pružaju za stvaranje onlajn zajednica, gde se kao cilj upravo postavlja negovanje i razvoj zajednica na mreži i omogućavanje interakcije/interaktivnosti između korisnika, kao i između korisnika i platforme, ali i upućivanje zajednice na relevantne izvore na mreži i podsticanje interesovanja i aktivizma kod učenika (IHRA 2018). Dok saveti IHR-e s jedne strane u velikoj meri prate savete stručnjaka iz oblasti digitalnog marketinga (poznavanje ciljne grupe, verbalni ili drugi „mamci”, akcenat na vizuelnom sadržaju, izazivanje empatije i sl.), s druge upozoravaju da neke od glavnih odlika kulture društvenih me-

dija predstavljaju opasnost za odgovorno učenje o Holokaustu, pre svega u smislu trivijalizacije sadržaja, izraženog trenda poricanja Holokausta i specifičnost medijske ekologije orijentisane na „zabavu” pre nego na dijalog i učenje.



Yolocaust, Šašak Šapira, 2017.

Primer sadejstva sećanja na Holokaust i digitalne kulture, kao i mogućih posledica ovakvog spajanja jeste projekat izraelsko-nemačkog umetnika Šašaka Šapira (Shahak Shapira) pod nazivom *Yolocaust*. Ovaj projekat iz 2017. godine donosi oštru kritiku savremene kulture koju odlikuje opsednutost pravljenjem fotografija i „selfija”, ovog puta na mestima stradanja. Šapira kombinuje originalne selfi fotografije 12 korisnika, slikane na memorijalima posvećenim Holokaustu, koje pronalazi na društvenim mrežama Facebook, Instragram i sl. i dokumentarne fotografije iz koncentracionih logora, koje onda kao svojevrstu umetničku intervenciju postavlja na mrežu. Kako bi istakao kritiku kolektivnog nerazumevanja i nepoštovanja značaja memorijanih lokacija Holokausta, Šapira uključuje u svaku obrađenu fotografiju i emotikone, broj „lajkova”, komentare i haštagove (#) koje je originalna slika dobila od pratilaca autora selfija.

Interakcija sa autorima dolazi posredstvom mejl adrese undouch.me@yolocaust.de, preko koje ostavlja mogućnost ljudima da se jave, izvine i skinu fotografije sa svojih profila. Nakon što je internet stranica projekta postala aktuelna tema širom sveta, umetnik je objavio podatak da su se vlasnici svih 12 fotografija javili da se izvine, kažu da su razumeli šta su pogrešno uradili i da su izbrisali fotografije sa svojih profila na društvenim mrežama. Kraj pisma Šapiru mladića sa jedne od slika

iz projekta glasilo je: „P.S. O, i ako bi molim te mogao da objasniš BBC-u, Haarec-u i svim ostalim blogovima, novinskim agencijama itd. da sam zabrljao, to bi bilo super” (Shapira 2017). Ovaj projekat na dobar način prikazuje koji se sve problemi sa očuvanjem sećanja i predstavljanjem Holokausta u doba interneta javljaju upravo zbog toga što nam donosi različite modele razumevanja treće post-Holokaust generacije i načina na koje se odnose prema toj temi. Dok mreža može biti, i često jeste, prostor u kojem se informacija o nečemu velikom i tragičnom kao što je Holokaust gubi u mnoštvu drugih podataka, a sa njim i značaj te teme, sajberprostor danas može biti u istoj meri koliko i u svojim slavnim počecima mesto razmene mišljenja i društvene intervencije.

Iako *Yolocaust* nije nikako direktan primer toga, drugi podjednako uticajan faktor koji je doprineo razvoju edukacije o Holokaustu na internetu jeste veliko prisustvo i rapidan rast antisemitizma na mreži. Danijel Goldhagen (Daniel Goldhagen) piše kako se snaga antisemitima udvostručila upravo zahvaljujući internet globalizaciji (Goldhagen 2013), dok Eva Fanzelter (Eva Pfanzer) ukazuje na značajnu ulogu društvenih mreža u ovom procesu (Pfanzer 2013 u: Gray 2014). Kako objašnjava Sandra Radenov:

[...] internetski/virtuelni antisemitizam sažima u sebi svojevrsnu kompilaciju svih do sada poznatih navodnih „svetskih jevrejskih zavera”, odnosno „judeo-masonskih zavera” „jevrejske rase” protiv „Bele rase”, tj. zreli antisemitizam kao tip rasizma, uz, u krajnjoj instanci, zagovaranje „čišćenja” „Bele rase” od „judeo-hrišćanstva”, „judeo-boljševizma”, liberalizma i demokratije kao navodnih „jevrejskih izuma” odnosno, implicitno zagovaranje (virtuelne) genocidne politike (2004).

U Srbiji je ovakva praksa prisutna od prvih godina pojave komercijalnog interneta u zemlji, oličena u internet sajtovima i organizacijama kao što su *Obraz*, *Compu-serb* i *Stormfront Srbija*, gde npr. tema na sajtu lokalnog *Stormfronta* pod nazivom „Bojkotujmo jevrejske proizvode” sadrži 19 strana diskusije i ima preko 120.000 pregleda (*Stormfront* 2018). Glavna karakteristika internetskog antisemitizma, u skladu sa odlikama informacionog doba, jeste upravo ogromna količina kvazistorijskog i kvazinaučnog materijala koji se plasira putem mreže. Ova strategija legitimizovanja bogatog istorijskog nasleđa antisemitizma posebno je opasna ako uzmemo u obzir da se na internetu za pažnju istih korisnika bore i velike institucije koje se bave Holokaustom.

Digitalno jevrejsko kulturno i istorijsko nasleđe

Najznačajnija posledica delovanja informacione revolucije u sektoru obrazovanja svakako je drastično proširenje „mesta učenja”. Mladi ljudi danas ogroman deo informacija koje su im potrebne pronalaze pre svega na internetu, što je trend i u edukaciji o Holokaustu, primećen još početkom novog milenijuma (Reading 2001: 323–340). Najprisutniji modeli predstavljanja Holokausta na mreži svakako su internet portali organizacija i baze podataka o Holokaustu, čiji je cilj sa jedne strane da sakupe što više podataka na jednom mestu, a sa druge da se postave kao primarni i priznati izvori informacija. Značajan primer je EHRI – Evropska istraživačka infrastruktura za Holokaust (European Holocaust Research Infrastructure) osnovana 2010. godine kao inicijativa Evropske unije za objedinjavanje rasprostranjenog materijala o Holokaustu u jednu onlajn bazu podataka i povezivanje istraživača u ovoj oblasti. Infrastrukturu čini više od 20 institucija, arhiva, muzeja, memorijalnih centara i biblioteka, sa rasprostranjenom saradničkom mrežom obrazovnih institucija širom sveta. Onlajn baza trenutno sadrži preko 230.000 arhivskih dokumenata prikupljenih iz 550 institucija, između ostalog iz Srbije: Arhiva Jugoslavije, Diplomatskog arhiva Ministarstva spoljnih poslova Republike Srbije, Saveza jevrejskih opština Srbije, Istorijskog arhiva Beograda, Instituta za savremenu istoriju, Jevrejskog istorijskog muzeja u Beogradu, Vojnog arhiva, Arhiva Jugoslovenske kinoteke, Arhiva Vojvodine i Istorijskog arhiva Novog Sada (EHRI 2018). Pored pomenute EHRI mreže, najznačajni i najsadržajni izvori su oni velikih institucija i fondacija, kao što su USHMM, Jad Vašem, Šoa fondacija itd., koji pre svega prate trend naglašavanja verodostojnosti izvora, prisutan posebno u kontekstu dnevno-političkih vesti. U Srbiji je ovakav primer projekat Saveza Jevrejskih opština Srbije *Portreti i sećanja jevrejske zajednice pre Holokausta*, baza podataka koja sadrži preko 4.500 fotografija i svedočenja preživelih Holokausta i njihovih porodica o životima ljudi sa fotografija.

Velike organizacije streme ka kreiranju globalnog narativa istorije i sećanja na Holokaust, ali značajan broj obrazovnih centara, institucija i organizacija pruža informacije i nudi digitalne sadržaje na mreži u lokalnom kontekstu. U Srbiji, takvi su primeri sajtovi organizacija Haver Srbija, Centra za istraživanje i edukaciju o Holokaustu (CIEH) i sajt Jovana Bajforda o logoru Staro sajmište (www.holokaust).

rs); dok sajt internacionalne organizacije Terraforming, sa jednim od centara u Beogradu, nudi digitalne obrazovne sadržaje na srpskom jeziku kroz projekat *Ester* i dve *ready2print*³ izložbe: *Kako je to ljudski bilo moguće?* i *Neke reči o Holokaustu u Srbiji*. Ovakve inicijative u skladu su sa globalnim trendovima širenje dometa projekata i komunikacija sa publikom, ali i lokalnim strategijama razvoja informacionog društva i usmerene su u pravcu razvoja digitalne pismenosti i primene digitalnih tehnologija u obrazovnom sektoru (Strategija razvoja obrazovanja u Srbiji do 2020 godine, Sl. glasnik RS, br. 107/2012).

Pored internet portala, na mreži je moguće pronaći pozamašan broj aplikacija za prenosne uređaje, koje osim što omogućavaju lakši pristup tekstovima jevrejske verske tradicije, obezbeđuju virtuelnu podršku muzejskim postavkama, donose i digitalne platforme za „jevrejski turizam”, ali i mesta Holokausta – vodiče kroz jevrejske četvrti, muzeje i memorijale. Primer je *iWalk* aplikacija Šoa fondacije, koja, oslanjajući se na arhiv *Vizuelne istorije* (Visual History Archive) instituta „[...] kombinuje segmente video svedočenja, mape, fotografije i druge materijale sa ciljem stvaranja obrazovnog modula koji poboljšava učenje o fizičkoj lokaciji (npr. memorijala, autentičnog mesta), koncepta ili teme/problema” (*iWalk* 2018). Aplikacija po modelu muzejskih audio-vodiča (na)vodi korisnika po stanicama, gde u okviru svake lokacije nudi osnovni opis, svedočenja preuzeta iz arhive, ali i tradicionalne audio-vodiče. Šoa fondacija preko svoje platforme, ovakva obrazovna pomagala nudi u Mađarskoj, Českoj, Poljskoj, Rumuniji i Slovačkoj na nacionalnim jezicima ovih zemalja. Sličan pokušaj predstavljanja virtuelnog jevrejskog Beograda jeste aplikacija u razvoju – *Jewity*, koja po sličnom modelu nudi virtuelni obilazak jevrejskog kulturnog i istorijskog nasleđa (pored Beograda i u Rimu, Beču i Pragu), sa specifičnim ciljem ponovnog pronalaženja jevrejskog nasleđa i identiteta, ali i učestvovanja na globalnom tržištu turizma. Iako se projekat ne fokusira na Holokaust, danas gotovo da ne postoji narativ jevrejskog kulturnog nasleđa koji nije u direktnoj sprezi sa ovim delom istorije.

Mobilne uređaje u kontekstu kulture i umetnosti danas pre svega vezujemo za pojam *lokativnih medija* (locative media) i mogućnosti koje tehnologija pruža za upliv kulturnih sadržaja u javni prostor. Kako navodi Kristijen Pol (Christia-

³ Koncept se odnosi na inovativnu metodu pravljenja kvalitetnih digitalnih reprodukcija izložbenog materijala koji se preuzimaju sa interneta i reprodukuju u slobodnom pristupu na lokalnu.

ne Paul): „Elektronske mreže generalno, a posebno mobilni uređaji, doprineli su suštinskom redefinisaju onoga što nazivamo 'javni prostor' [...]” (Paul 2008: 216). Zanimljiv primer lokativnih medija, često korišćen u projektima na temu Holokausta jesu *QR kodovi* (Quick Response Code). QR kod je model dvodimenzionalnog bar-koda (kakvi se koriste u obeležavanju proizvoda koje kupujemo) koji može sadržati veću količinu podataka u odnosu na jednodimenzionalni bar-kod i koji putem aplikacija na pametnim telefonima za čitanje ovih kodova nude mogućnost direktnog povezivanja fizičkih lokacija sa sadržajem na internetu. Korišćenje QR kodova, pored prenošenja digitalne poruke u fizički prostor, markira upliv jezika novih medija u fizičku sferu. Ova tehnologija otvara vrata modelima „proširene realnosti” (en. augmented reality) i njene široke primene u kontekstu sećanja na Holokaust.



„Nacistički rasizam”, USHMM

Ovu metodu u svojim obrazovnim programima pored brojnih nastavnika i muzeja širom sveta iskoristio je i Memorijal Holokausta u Berlinu (Holocaust-Mahnmal). Projekat *Virtuelni koncert* Memorijala Holokausta u Berlinu, započet je 2008. godine izvođenjem Kamernog orkestra Berlinske filharmonije dela *Pre utihnuća* (*Vor dem Verstummen*) Heralda Vajsa (Herald Weiss). Koncert je izveden sa 24 izvođača pozicioniranih na različitim lokacijama unutar Memorijala, koji su putem minijaturnih monitora bili povezani međusobno, kao i sa dirigentom. Cilj autora bio je da svaki pojedinac iz publike čuje delo na različit način u zavisnosti od toga gde stoji (gde bi se neki instrument čuo tiše ili glasnije), „kao metafora za razdvajanje pojedinaca tokom Holokausta” (Schönherr 2014). Projekat je nastavljen kako bi se omo-

gućila šira dostupnost ovog jedinstvenog nastupa, postavljanjem granitnih kocki sa QR kodovima na mesta gde su izvođači stajali, gde uz pomoć GPS tehnologije posetioci preko svojih prenosnih uređaja prisustvuju virtuelnom izvođenju ovog dela. Aludirajući na slavni Demnigov (Gunther Demnig) projekat *stolperstein* kocki ili kamena spoticanja, autori dodaju još jedan afektivni nivo doživljaju šetnje kroz Memorijal, ukazujući na mogućnost koju tehnologija može pružiti u predstavljanju emotivne kompleksnosti Šoe.

Značajan element digitalne kulture koja se odnosi na Holokaust danas jeste i primena video-igara u kontekstu Holokausta i jevrejskog kulturnog nasleđa, tj. razvoj namenskih video-igara ili obrađivanje ovih tema u okviru postojećih projekata. Ovakva ideja *ozbiljnih igara* potiče još od 1970. godine (Clarck Abt) i podrazumeva „[...] igru ili interaktivni sistem sa elementima igre razvijan uz pomoć tehnologije video-igara i njihovih dizajnerskih principa sa primarnom funkcijom koja je izvan sfere zabave” (Ko, Marsh (eds.) 2014: V), ali koja takođe otvara pitanje obrazovnog potencijala video-igara kao takvih. Dok stručnjaci još uvek ne mogu da postignu konsenzus oko pitanja da li treba koristiti video-igre u obrazovne svrhe, posebna kontroverza nastaje kada se uključi tema traumatične prošlosti. Glavna debata je najčešće u kontekstu prikazivanja Holokausta i zločina nacista u popularnim pucačkim igrama kao što su *Call of Duty* i *Wolfenstein*, ali se razvijaju i projekti koji produbljuju debatu o medijski posredovanom obrazovanju o Holokaustu. Projekat iz 2017. godine italijanskog tima *101%*, podržan od strane Saveza italijanskih jevrejskih opština (UCEI) pod nazivom *Witness: Auschwitz* je virtuelna 3D replika koncentracionog logora Aušvic. Oslanjajući se na svedočenja preživelih o svakom detalju života u logoru (kakvo je bilo svetlo u barakama, zvukovi motora itd.) cilj autora je bio da rekonstruišu život logoraša i na taj način doprinesu dubljem razumevanju Šoe (*Witness: Auschwitz*, 2018). Igrač, postajući svedokom, kroz iskustvo u trajanju od 15–20 minuta dobija mogućnost potpune imerzije u *l'univers concentrationnaire*, sa akcentom na emotivno iskustvo svakodnevice, pre nego na eksplicitne scene stradanja. Ovaj projekat pokazuje postepeno gubljenje granice između digitalnih medijskih formi. Koristeći razvojne mehanizme iz sveta video-igara, *Witness: Auschwitz* nas zapravo uvodi u svet virtuelne realnosti (VR) i potencijale, ali i probleme koje ova tehnologija budućnosti donosi.

Nove dimenzije svedočenja

Projekat *Nove dimenzije svedočenja* (*New Dimensions in Testimony*) jedan je od možda najistaknutijih primera upliva najnovijih tehnologija u obrazovanje o Holokaustu. Projekat, realizovan od 2012. godine do danas, jeste rezultat saradnje Spielbergove Šoa fondacije i Instituta za kreativne tehnologije Univerziteta Južna Kalifornija (Institute for Creative Technologies, University of Southern California) i partnerstva sa kompanijom Conscience Display. Ideja je bila da se preko 50.000 svedočenja preživelih, koje je sakupila Šoa fondacija, pretvore u interaktivne stanice sa digitalnim sučeljem preko kojih bi posetioci u realnom vremenu postavljali pitanja i dobijali odgovore u svojevrsnom živom intervjuu sa virtuelnim preživelim. Ovaj projekat je svojevrsna najava primene tehnologije veštačke inteligencije i sproveden je pre svega uz pomoć tehnologije za obradu prirodnog jezika (natural language processing) i visokokvalitene audio i video tehnologije. Pilot projekat (i postavka izložbe) nudi dva „intervjua” (od ukupno 16 do sad snimljenih): sa Pinčasom Guterom (Pinchas Gutter), preživelim iz Toronta, koji je bio u čak šest koncentracionih logora tokom Drugog svetskog rata i Evom Šlos (Eva Schloss) iz Londona, koja je preživela Aušvic-Birkenau, a koja je takođe i sestra po maćehi slavne Ane Frank⁴. Intervju sa Šlosovom posetilac može iskusiti u više različitih formata (uključujući i hologramski prikaz koji se trenutno razvija), a virtuelni Pinčas Guter može odgovoriti na čak 20.000 pitanja korisnika. Intervjui su deo stalne postavke Muzeja Holokausta i obrazovnog centra u Ilinoisu, SAD (Illinois Holocaust Museum & Education Center), a do sad su predstavljeni u okviru izložbe u Muzeju jevrejskog nasleđa u Njujorku (Museum of Jewish Heritage), Muzeju Holokausta u Hjustonu, SAD (Holocaust Museum Houston), muzeju CANDLES u Indijani, SAD, USHMM u Vašingtonu, kao i na mnogobrojnim festivalima i konferencijama u SAD i Evropi. Dizajner postavke Heder Smit (Heather Smith) navodi kako je cilj izložbe pre svega eksperimentisanje sa novim modelima učenja o Holokaustu, izdvajajući neposrednost i realističnost iskustva kao primarnu prednost u procesu učenja: „Naša vizija je bila da konačno imamo učionicu punu dece ili samo jednu odraslu osobu koja je stvarno u prostoriji i sedi naspram osobe koja je preživela Holokaust i želela sam da dobiju što realniji mogući osećaj” (Bernard 2017). Na-

⁴ Anin otac, Oto oženio se Evinom majkom 1953. godine.

zivajući izložbu „interaktivnom testimonijalnom instalacijom”, Muzej jevrejskog nasleđa napominje da tehnologija koja pruža osećaj razgovora u realnom vremenu treba da očuva za buduće generacije sam dijalog između preživelog i učenika: „*Nove dimenzije svedočenja* je inicijativa za snimanje i izlaganje svedočenja na način koji će omogućiti postojanje dijaloga između osobe koja je preživela Holokaust i učenika u dalekoj budućnosti” (USC Institute for Creative Technologies, 2018). Autori su omogućili ovaj nesvakidašnji doživljaj snimajući nove intervjue od 1.950 pitanja sa sedam kamera u visokoj rezoluciji od 360 stepeni. Virtuelnom preživlom je moguće postaviti bilo koja pitanja, od onih konkretno vezanih za iskustva tokom Holokausta, do svakodnevnih ličnih, kao što je „Koja vam je omiljena knjiga?” ili „Da li verujete u boga?”. Softver baziran na veštačkoj inteligenciji (AI) obrađuje dolazni audio-signal (voice recognition) i pravi odabir između pripremljenih video-segmenata koje pušta korisniku, simulirajući živ razgovor, uključujući gestikulacije (klimanje glave i održavanje kontakta očima).

Dug i razgranat proces eksperimentisanja medijem filma i dostignuća teorija književnosti donele su nam znanje o tome koje upise sam medij pravi u prenošenju poruke. Značajno pitanje koje se ukazuje jeste na koji način informaciono-komunikacione tehnologije i mnoštvo digitalnih platformi to čini. Jedno je sigurno, predstavljanje i učenje o Holokaustu više nije primarno pitanje doslednosti istorijskom događaju, već pitanje sredstava i mnoštva motiva za prenošenje sećanja, sve češće okrenutih savremenim izazovima društva: rastu nacionalizma, ksenofobije, pa i samog antisemitizma u zapadnom svetu, kao i edukaciji. I sam naziv projekta/izložbe nosi u sebi izrazito tehnološku značenjsku dimenziju – koja je šira primena tehnologije? Ovaj model „virtuelnog svedočenja” već je prenet izvan sfere bavljenja Holokaustom u okviru samog projekta kroz intervju sa preživelim Nanking masakra iz 1937. godine na mandarinskom jeziku, predstavljen na izložbi u Nanking masakr memorijal holu u Nankangu, Kini (Nanjing Massacre Memorial Hall) i ambicioznim planovima za budućnost u sferama zdravlja, prirodnih nepogoda, nasilja i sl.

Sa svešću da ubrzo preživeli neće više biti tu da gostuju u školama, tvorci projekta nastoje da repliciraju ovaj proces i postavljajući ga na mrežu omogućće dostupnost prenošenja svedočenja širom sveta. Pinkas, kao glavni razlog za učestvovanje u procesu koji je trajao nedelju dana i sam navodi učenje ljudi toleranciji (Ziv 2017). Naime, edukacija postaje neodvojiva od koncepta komemoracije i predstavljanja Holokausta. U tom smislu, ključno pitanje jeste šta visoka tehnologija zapravo donosi u sferu

obrazovanja? Majkl Grej (Michael Gray) potvrđuje da je pitanje uticaja novih tehnologija na kvalitet obrazovanja i dalje otvoreno i da je najbolje fokusirati se na konkretne načine na koje tehnologija može pomoći u obrađivanju određene teme (Gray 2014: 100). On ističe da će dalji razvoj primene visoke tehnologije u obrazovanju o Holokaustu pre svega značajno uticati na sistem formalnog obrazovanja, posebno u kontekstu korišćenja svedočenja preživelih za obrazovanje o Holokaustu u školama, i da je stoga neophodno omogućiti da različite vrste sučelja preko kojih bi se odvijao ovaj vid nastave budu što pristupačnije (Gray 2014: 102). Noa Šenker (Noah Shenker) i Den Leopard (Dan Leopard) u okviru prezentacije „Pinchas Gutter: The Virtual Holocaust Survivor as Embodied Archive” na konferenciji Asocijacije za studije sećanja (The Memory Studies Association) 2017. godine u Kopenhagenu analiziraju kao jedan od rizika primene ovakve tehnologije u kontekstu Holokausta upravo davanje prednosti virtuelnom intervjuu u odnosu na proces istinski živog razgovora, ali i dekontekstualizaciju iskustva preživelog (Shenker, Leopard 2017).

Strah od tehnološkog reprodukovanja ili gubitka aure (Benjamin 1936; Baudrillard 1994) originalnog izvora nije ništa novo. Upravo je iz gubitka aure, zajedno sa procesima globalizacije proizašao plodni period postmodernizma, kao i glavne karakteristike koje odlikuju savremenost. Na drugom mestu smo ukazali da je IKT u kontekstu Holokausta već doveo do paradigmatke promene predstavljanja. Stoga, govoreći o izazovima odgovornog predstavljanja, pa u tom smislu i učenja o Holokaustu, danas govorimo pre svega o *komunikacijskom* potencijalu istog, bilo u kontekstu interaktivnosti sučelja kao što je ovde slučaj ili diseminacije značenja (Stojanović, Mevorah 2015). To je svakako jedna od bitnih aspekata post-Holokaust sveta, koji ne mora nužno da ima negativne posledice, ali koji svakako ukazuje da se kontrola (institucija) nad značenjem predaje primat *korisniku*. Sloboda koji korisnik dobija manifestuje se i u samom projektu. Učenici više ne moraju da strepe od postavljanja pitanja živom čoveku koji je proživio traumu, ekran pred njima je njihov svet koliko i bilo koja društvena mreža.

Zaključak

Većina platformi koje obrađuju temu jevrejskog kulturnog nasleđa i Holokausta formu duguju pre svega atraktivnim vizuelnim modelima proizašlim iz sfere digitalnog i IKT tržišta. Pod parolom veće dostupnosti informacija, unapređuju se

pisani sadržaji u multimedijalne forme prilagođene prenosnim uređajima (tabletima, pametnim telefonima), prave se softveri tako da nalikuju društvenim medijima i drugim formama koje dominiraju digitalnim svetom. Kako to USHMM objašnjava u tekstu o novoj verziji svoje dvadeset godina stare onlajn Enciklopedije o Holokaustu:

Živimo u digitalnoj eri prožetoj stvarima koje nam odvlače pažnju[...] Istoričari muzeja i stručnjaci koji proučavaju digitalne fenomene preoblikuju članke kako bi poboljšali kontekst, optimizovali ih za prikaz na mobilnim uređajima i uključili upečatljive vizuelne elemente koji naglašavaju relevantnost ove istorije (USHMM 2017).

Internet, kao jedan od glavnih aktera informacionog društva, svakim danom sve više postaje mesto na koje su samo preneti postojeći društveni problemi i konflikti, dok se problemi informacionog društva podjednako manifestuju u svakoj sferi delovanja. Kao što smo videli kroz projekte *iWalk* i *Nove dimenzije svedočenja*, Šoa fondacija je samo jedna od stotina organizacija koje se bave Holokaustom širom sveta koja se susreće sa izazovom primene sakupljenih podataka, što polako postaje i dominantna delatnost ovakvih institucija. Izazovi novih tehnoloških sučelja u obrazovanju reflektuju izazove sa kojima se društvo suočava u rapidnom razvoju tehnologije, pre svega u kontekstu toga ko je odgovaran za uticaj tehnologije na društvo. Ako govorimo o Holokaustu, Majkl Grej potvrđuje da se ovaj problem i dalje pretežno obrađuje u sferi obrazovanja o Holokaustu, ali i ukazuje da će biti sve više neophodno ostvariti blisku saradnju sa stvaraocima tehnoloških sučelja (Gray 2014: 111). Kritički pristup primeni tehnologije u obrazovanju o Holokaustu trka je u kojoj kasne koliko svetske institucije, toliko i organizacije i institucije na teritoriji Srbije čijim radom smo se bavili. Iako se primena novih tehnologija u obrazovanju o Holokaustu ne udaljava previše od postojećih medijskih platformi, prisutne su inicijative za razvoj digitalne pismenosti kod nove publike, ali i kod edukatora, što ukazuje na to da mimo marketinških multimedijalnih trikova za privlačenje pažnje korisnika postoji želja da se pruži mogućnost za participaciju i doprinos digitalnoj kulturi sećanja. Iako postoje primeri, kao što je *Virtuelni koncert* Memorijala Holokausta u Berlinu koji značajno doprinose proširenju polja predstavljanja i obrazovanja o Holokaustu, budućnost donosi primene daleko etički izazovnijih tehnologija (kao što su virtuelna realnosti i veštačka inteligencija),

nego što su to sada društvene mreže i problem *big data*, zbog čega je posebno značajno ozbiljno pristupiti promišljanju informacionog društva i izazova koje donosi.

Literatura

- ||| **Abt, Clark C.** (1970) *Serious Games*. New York: The Viking Press.
- ||| **Baek, Y, Ko, R, Marsh, T. (eds.)** (2014) *Trends and Applications of Serious Gaming and Social Media*. Singapore: Springer.
- ||| **Baudrillard, J.** (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- ||| **Bell, D.** (2001) *An Introduction to Cybercultures*. New York, London: Routledge.
- ||| **Bell, D.** (2007) *Cyberculture Theorists*. London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- ||| **Benjamin, W.** (1936) *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*.
- ||| **Bernard, J.** (2017) *New Tech to Offer Virtual Talk With Holocaust Survivors*, The Jerusalem Post, dostupno na: <http://www.jpost.com/Diaspora/New-technology-to-offer-virtual-conversations-with-Holocaust-survivors-in-the-future-505399>, [Pristupljeno 23. 4. 2018].
- ||| **Berry, M. D. (ed.)** (2012) *Understanding Digital Humanities*. New York: Palgrave Macmillan.
- ||| **Castells, M. (ed.)** (2004) *The Newtwork Society: A Cross-cultural Perspective*. Massachusetts: Edward Elgar Publishing.
- ||| **Castells, M.** (1996) *The Rise of the Network Society*. Cambridge: Blackwell.
- ||| **Goldhagen, D. J.** (2013) *The Devil That Never Dies: The Rise and Threat of Global Antisemitism*. Boston, Massachusetts: Little, Brown and Company.
- ||| **Gray, M.** (2014) *Contemporary Debates in Holocaust Education*. New York: Palgrave Macmillan.
- ||| **Dodge, M, Kitchin, R.** (2001) *Mapping Cyberspace*. London and New York: Routledge.
- ||| **EHRI – European Holocaust Research Infrastructure**, dostupno na: <https://www.ehri-project.eu/>, [Pristupljeno 23. 4. 2018].
- ||| **Ernst, W.** (2013) *Digital Memory and the Archive*. Minneapolis, London: University of Minnesota Press.

- ||| **Erkki, H, Parikka, J. (eds.)** (2011) *Media Archaeology: Approaches, Applications, and Implications*. Berkeley: University of California Press.
- ||| **Gere, C.** (2002) *Digital Culture*. London: Reaktion Books.
- ||| **Schönherr, W.** (2014) „App brings virtual concert to Holocaust Memorial”, Deutsche Welle, dostupno na: <http://www.dw.com/en/app-brings-virtual-concert-to-holocaust-memorial/a-17441999>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **International Holocaust Remembrance Alliance**, „Using social media in Holocaust Education”, dostupno na: <https://www.holocaustremembrance.com/educational-materials/using-social-media-holocaust-education>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **Internet Live Stats** (2018), dostupno na: <http://www.internetlivestats.com/>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **Internet Society** (2017) „Paths to Our Digital Future”, Report, dostupno na: <https://future.internetsociety.org/>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **ITU – International Telecommunication Union** (2017) „ICT Facts and Figures 2017”, dostupno na: <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/facts/ICTFactsFigures2017.pdf>, [Pristupljeno 26. 4. 2018].
- ||| **Jenkić, O.** (2009) *Opšta teorija medija zasnovana na funkciji interfejsa u interaktivnoj komunikaciji*, doktorska disertacija, Univerzitet umetnosti u Beogradu.
- ||| **McLuhan, M.** (1964) *Understanding Media*. London: Routledge.
- ||| **Paul, C.** (2008) *Digital Art*. London: Thames & Hudson.
- ||| **Pfanzelter, E.** (2013) „The Holocaust and Social Networks: Memory, Commemoration or Forums for Anti-Semitism and Rasism?”, *The Future of Holocaust Studies Conference*, Universities of Southampton and Winchester, 29–31 July 2013.
- ||| **Reading, A.** (2001) „Clicking on Hitler: The Virtual Holocaust ©Home” in Zeliter, B. (ed.) *Visual Culture and The Holocaust*. London: The Athlone Press.
- ||| **Radenov, S.** (2004) „Internetski/virtuelni antisemitizam: 'Mortal combat' i/ili 'borilište u mreži'”, *Sociologija*, Vol. 46, dostupno na: <http://www.doiserbia.nb.rs/img/doi/0038-0318/2004/0038-03180402115U.pdf>, [Pistupljeno 27. 4. 2018].
- ||| **Stojanović, D, Mevorah, V.** (2015) „Portraits and Memories of the Jewish Community in Serbia before the Holocaust: Facing the inscription of Holocaust in the postmemory media representation contexts”, u Daković, N. (ed.) *Representation of the Holocaust in the Balkans in Arts and Media*. Beograd: Discourse.

- ||| **Stormfront**, dostupno na: <https://www.stormfront.org/forum/f122/>, [Pristupljeno 4. 5. 2018].
- ||| **Strategija razvoja obrazovanja u Srbiji do 2020. godine**, Sl. glasnik RS, br. 107/2012, dostupno na: <http://www.mpn.gov.rs/wp-content/uploads/2015/08/STRATEGIJA-OBRAZOVANJA.pdf>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **Shapira, S.** „Yolocaust”, dostupno na: <https://yolocaust.de/>, [Pristupljeno 24. 4. 2018].
- ||| **Shenker, N, Leopard, D.** (2017) „Pinchas Gutter: The Virtual Holocaust Survivor as Embodied Archive” The Memory Studies Association Conference, Copenhagen 14–16 December, dostupno na: <https://www.memorystudiesassociation.org/wp-content/uploads/2017/12/Book-of-Abstracts.pdf>, [Pristupljeno 24. 4. 2018].
- ||| **USC Institute for Creative Technologies**, „New Dimensions in Testimony”, dostupno na: http://ict.usc.edu/wp-content/uploads/overviews/New%20Dimensions%20in%20Testimony_Overview.pdf, [Pristupljeno 24. 4. 2018].
- ||| **USC Shoah Foundation**, „iWalk”, dostupno na: <https://sf.usc.edu/education/iwalk>, [Pristupljeno 24. 4. 2018].
- ||| **USHMM – United States Holocaust Memorial Museum** (2017) „Holocaust Education in the Digital Age”, dostupno na: <https://www.ushmm.org/information/about-the-museum/museum-publications/memory-and-action/holocaust-education-in-the-digital-age>, [Pristupljeno 25. 4. 2018].
- ||| **Van Dijck, J.** (2013) *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford. New York: Oxford University Press.
- ||| **Webster, F.** (2006) *Theories of Information Society*. London: Routledge.
- ||| **Witness: Auschwitz**, dostupno na: <http://witnessauschwitz.com/>, [Pristupljeno 4. 5. 2018].
- ||| **Ziv, S.** (2017) „How Technology is Keeping Holocaust Survivor Stories Alive Forever”, Newsweek Magazine, dostupno na: <http://www.newsweek.com/2017/10/27/how-technology-keeping-holocaust-survivor-stories-alive-forever-687946.html>, [Pristupljeno 4. 5. 2018].

Fotografije

- ||| Shahak Shapira, S. (2017) *Yolocaust*, preuzeto sa portala Engadget, <https://www.engadget.com/>, [Pristupljeno 26. 4. 2018].
- ||| „Nacistički razizam” preuzeto sa Ms. Johnson’s English/Mass Media, msjohnsonsenGLISH.weebly.com, [Pristupljeno 26. 4. 2018].

Vera Mevorah

Independent Researcher

VIRTUAL MEMORY: Holocaust Education in the Information Age

Summary

The analysis of characteristics, influences and functions of digital media and ICT in contemporary society is as fluid as the technological progress itself. For this reason, it is especially important to closely follow and research the application of new media in Holocaust representation and education. In this paper we will consider the dominant digital forms used in Holocaust education today around the world, as in Serbia, and analyse the new horizons that technology opens for this kind of education as well as the dangers that go with it.

Key Words: Holocaust, education, Internet, digital culture, virtual reality, social media.