

Маја М. БОСНАР*

Факултет ликовних уметности, Универзитет уметности у Београду

Миа М. АРСЕНИЈЕВИЋ**

Факултет педагошких наука, Универзитет у Крагујевцу

НОВИ МЕДИЈИ – ВИРТУЕЛНО У РЕАЛНОМ СВЕТУ ОБРАЗОВАЊА

Апстракт: Програм наставног подручја ликовне уметности и културе, кроз које се знања о визуелним уметностима у формалном општем образовању стичу у земљама југоисточне Европе, позициониран је у темама традиционалног наслеђа и смештен у амбијент историје уметности на прелазу модерне и постмодерне; ликовна култура подучава се на устаљен начин, са нагласком на практичном ликовном раду. Уметничке тенденције реализоване у новим медијима са тешкоћом се уводе у наставни процес, јер су тумачења још увек у дискурсу ликовних уметности и културе. Како би се разумело и пратило савремено визуелно стваралаштво, потребно је успоставити нове парадигме у поучавању о уметности, што тражи редизајнирање и осавремењавање програма и образовног сектора. Презентовање новомедијских уметничких пракси и коришћење дигиталних технологија у настави, као и интерактивни приступ у подучавању где екранска слика подстиче ученика на активно учешће у процесу истраживања, део су новина на које указујемо овим радом, а које би требало да осавремене и унапреде наставу ликовне културе.

Кључне речи: нови медији, виртуелно, уметност, дигитализација, ликовна култура.

УВОД

Уметност у дигиталној ери нуди различите интерпретативне начине дефинисања визуелне уметности и стваралаштва. Нове тенденције савремене уметности које се крећу од ликовног ка дигиталном стваралаштву, представљају премисе визуелне праксе које се приказују на значајним уметничким догађајима Венецијанског бијенала, Документа у Каселу, Истанбулском бијеналу и другим изложбеним просторима. Мапа етаблираних изложбених координата по којима се крећу не само уметници, стручна и научна критика, већ све више и публика усмерена из културног и сектора туризма. Концепти наведених уметничких догађаја и манифестација последњих деценија су демонстрирали новомедијске уметничке експерименте. Тумачење уметничке праксе и сензација у визуелној уметности

* Ванредни професор, art.majabosnar@gmail.com

** Ванредни професор, mialukovac@yahoo.com

рефлектује се у теорији о уметностима коју следи мали број пратилаца. Већи део публике основна знања о појму ликовних уметности стекла је у формалном општем образовању, док надоградњу успоставља у сфери информалног учења кроз програмске садржаје музеја, галерија, колекција, уметничких пројеката, али ипак највише посредством интернета.

Образовање о визуелним уметностима у региону земаља југоисточне Европе садржано је у ликовној уметности и култури. Програм поменутог подручја програмски је позициониран у темама традиционалног наслеђа, који се поучава на устаљен начин и смештен је у амбијент историје уметности, на прелазу модерне и постмодерне и практичног ликовног рада. Нове уметничке тенденције у старим поставкама курикулума тешко се остварују у наставном процесу, јер су тумачења у дискурсу ликовних уметности и културе. Како би се нове уметничке тенденције разумеле и пратило савремено уметничко стваралаштво, намећу се нове парадигме у подучавању о уметности што тражи редизајнирање и осавремењавање програма и образовног сектора (Боснар 2018). Промена перцепције у дешифровању савременог уметничког стваралаштва и његово увођење у већем обиму у процес наставе, развија културу друштва у целини, обликује културни идентитет и поспешује културни плурализам.

НОВИ МЕДИЈИ

Разлика старих и нових медија дефинисана је у прошлом веку, појавом компјутера, интернета и дигиталне штампе. Фотографија, филм, радио, телевизија и штампани медији дигитализацијом су преведени у интернет простор и преобликовани у појам нових медија. Нови медији у уметности утицали су и на означавање уметничке праксе која уводи *нове*, до тада *некористићене* медије у традиционално дефинисани медијски идентитет уметничких дисциплина. Новомедијском уметничком праксом детерминише се уметност која се преводи нестандардним медијем у стандардизовану затворену уметничку дисциплину. Експериментална истраживања о односима различитих традиционалних и нових медија представљају новомедијску праксу која се означава као микс медија, мултимедија, полимедија, проширених медија, уметност и технологија, компјутерска уметност, сајбер уметност и сл. Новим медијима се називају оне уметничке праксе које су конципиране и обликоване као програмирање уметничког дела а то су: компјутерска уметност, дигитална уметност, сајбер уметност, биотехничка уметност. „Одредница *нових медија* као програмабилних уметничких пракси, на нивоу експерименталног или корисничког рада, је одлика новомедијске уметности у доба глобализма, пошто се програмабилност појављује као глобално тотализујућа пракса уређења и извођења уметничког рада између високе и популарне културе“ (Боснар 2018 према Шуваковић 2011: 500).

Постмодернизам је био први предзнак промена које ће се десити у уметности али и убрзане трансформације дигиталних технологија што ће културу претворити у е-културу, а медије у нове медије (Манович 2015). Током последње деценије ХХ века дигиталне технологије имплементирале су се у готово све сегменте живота,

од касе у продавници до контроле нуклеарног оружја, и суштински су промениле свакодневне праксе живљења. Уверење да ће све што може бити дигитализовано и бити дигитализовано, са светом је 1995. године поделио Николас Негропонт (Nicholas Negroponte), иако су у почетку његова предвиђања праћена скептицизмом, показала су се као потпуно тачна. Упад медија и дигиталне технологије на радна места и у радне процесе, направио је пометњу какву претходне епохе нису доживеле, а неизбежно је утицао и на уметност, тј. на начине производње слика (Грау 2008: 11). Дигитална, махом компјутерска, обрада података довела је до генерисања нових (новомедијских) слика и трансформације постојећих слика дигиталним уређајима. Применом дигиталних технологија омогућено је да чак и традиционални уметнички медији доживе неограничено репродуковање и доступност на интернету, до отворености на тржишту, што је довело до нове или измењене перцепције и статуса уметничког дела, па и саме уметности.

Уметничко дело симболизује и истиче одређени уметнички поглед на свет, а сам појам подложен је историјским променама. Хегелово идеално уметничко дело које је поимано као сама истина и свет за себе, аутономни оригинал, упада у кризу већ са појавом авангарде која одбацује оригиналност и идеју стварања уметности ради уметности, кризу која се продубљује појавом акционе уметности, хепенинга и перформанса педесетих и шездесетих година прошлог века који покушавају да остваре директнију комуникацију са публиком и превазиђу дихотомију уметности и живота (Грау 2008: 205). Идеју о уметничком делу као једном облику истине коју је заступао Хегел, заменила је идеја о отвореном делу (Еко 1965), уметничком делу као врсти шифроване поруке, скупу могућности међу којима посматрач/реципијент прави избор и тумачи слику. Појавом рачунара отворен је пут ка настанку дела чији се просторни ефекти мењају у делићима секунде, а чија је материјалност ограничена на један пиксел. За разлику од непромењљивих материјалних дела, прошлих и садашњих, која могу дуго да служе као „сведочанства друштвеног памћења човечанства“ (Грау 2008: 208), новомедијска уметничка дела су отворена и недовршена, она више не зависе преваходно од свог творца, како наводи Оливер Грау (2008: 206), већ од међудејства са публиком. „Колажирањем различитих медија произвели су се мултифункционални облици новомедијске уметничке праксе“ (Стојнић 2015: 61). Стојнић у својој студији *Теорија извођења у дигиталној уметности* сврстава дигиталну уметност под кровну категорију „новомедијске уметности“. Дигитална уметност постаје веома битна компонента унутар сложених друштвених односа информатичког доба. Уз помоћ дигиталне уметности остале друштвене компоненте добијају значења и делују као посредник у савременој, мултимедијалној цивилизацији.

Управо најважнији приступ учења јесте интерактивни приступ у подучавању, где у овом случају екранска слика, ученика/конзумента подстиче на активно учење у процесу истраживања и учења. Примери ове интеракције су бројни, као на пример апликације за вођење кроз уметничке колекције и тумачења уметничких дела којима се успоставља интерактиван однос са публиком, а које су доступне на интернет сајтовима музеја. Овај приступ у музеолошкој пракси резултира тиме да виртуелни водич постаје незамањив водич кроз јединствене колекције, попут

виртуелног обиласка колекције Фондације Луј Витон¹ у Паризу, који не само да уметничка дела приближава широкој публици, тумачи их и помаже интерпретације, већ и значајан опус уметничких дела чини доступним публици која није у могућности да физички посети изложбене просторе. Такође, ту су и различита издања е-књига и посебно дизајнираних е-уџбеника који ученицима/конзументима представљају уметничка дела у квалитетном дигиталном формату са бројним могућностима манипулације садржајем, увеличавањем слика, решавањем интерактивних задатака, као и опцијама прегледа допунских галерија слика и активирањем линкова ка сајтовима музеја и појединих уметника. Задаци које ученици захваљујући е-уџбеницима решавају на својим дигиталним уређајима, формирајући (дигитални) колаж, слику, цртеж или пак обрађују фотографије и видео снимке, значајан је искорак из досадашње наставне праксе ликовне уметности и културе окренуте традиционалним медијима и техникама. Ипак, у пракси се ови ученички радови најчешће користе као вежбања пред главни стваралачки задатак који, по свим очекивањима, треба бити рађен руком у неком од општеприхваћених, старих ликовних медија. Ово је показатељ да у савременој настави чак и када се прихватају и користе предности дигиталне технологије, постоји битна разлика у вредновању традиционалних уметничких дела (насталих у традиционалним техникама) и новомедијских остварења; разлог томе је што чак и један број наставника ликовне уметности и културе заузима резервисан став према савременој уметности уз одбијање да прихвате нове парадигме у поучавању о уметности, као и теоријска расправа о томе да ли је уметнику компјутер са својим хардверским и софтверским конфигурацијама алатка попут четкице којом се информација аналогно преко руке преноси на платно, или пак справа која кроз дијалог и понуде које се јављају током процеса рада може да преобрази уметникову замисао (Грау 2008: 260–264). Могућности које нам дају е-уџбеници, да се као визуелни пример у књизи нађу видео радови, снимци перформанса или да се корисник уведе у виртуалну шетњу кроз уметничку инсталацију, недовољно се користе, а е-уџбеници у садржајном смислу не одступају значајно од традиционалних штампаних издања. Заобилажење новомедијских уметничких пракси у настави ликовне уметности и културе резултира процепом (чак и код млађих генерација) између онога што на основу знања стечених у школи сматрамо уметношћу и уметничких форми које видимо на најзначајнијим светским изложбама и зидовима музеја савремене уметности.

Обликовањем и састављањем уметничких идеја пикселима уобличена је виртуална композиција која је настањена у неком новом простору и димензији, сложена је на ајфону, таблети, софтверу и транспонује се у дигиталну слику. „Компјутер је преобразио слику захваљујући новим техникама стварања, ширења и представљања слика и сада нам наговештава да у слику може да се уђе“ (Грау 2008: 12). За разлику од мимезиса који опонаша, а чија је 'превара' увек препознатљива, појам виртуелног и његових историјских претеча повезан је са несвесном варком и настојањем да се сугестивношћу приказа укине однос између субјекта и објекта, односно да оно 'кобајаги' има значајан утицај на свесност (Грау 2008: 27–29). Коришћење мултимедије

1 <https://www.fondationlouisvuitton.fr/en.html>

има за циљ да сугестију појача „у циљу брисања унутрашње одаљености посматрача“, а све како би дејство поруке коју дело носи било што јаче. Виртуелна, а опет свима доступна новомедијска уметност, постала је нова парадигма у образовању свих нас од формалног, неформалног и информалног образовања визуелне културе која је израсла из ликовне уметности и културе. Визуелне сензације новомедијске уметничке праксе у QR (Quick Response) садрже хипервезе физичког света од Алтамира до Баухауса, преко појединачних уметничких пракси Хокнија (David Hockney), Капура (Anish Kapoor) до историјских уметничких храмова Акропоља, Лувра, Тејта и др. Историјски концепт театра памћења оживљава са појавом дигиталних уређаја, добија нове обриси и тумачења. Дигитална култура постаје *банка* у којој се сакуља, чува и развија традиционално наслеђе, али и развија *нова* медијска уметничка пракса која објашњава визуелно стваралаштво данашњег времена. Новомедијска уметничка пракса свој дискурс мења онолико брзо колико се брзо развија и дигитална технологија.

НОВИ МЕДИЈИ И МЕДИЈСКА ПИСМЕНОСТ У ОБРАЗОВАЊУ

Образовање помоћу савремених интерактивних медија знатно је квалитетније у односу на класичне методе образовања. Дигитализоване се информације могу лакше монтирати потпомогнуте сликом, анимацијом и звуком, истовремено делују на више чула дајући потпуну информацију. Предност онлине платформе је у брзини протока информација и у могућности њихове актуелизације. Помоћу разноврсних медија омогућен је шаролик трансфер знања (Надрљански, Надрљански и др. 2007: 528). Када се говори о дигиталној уметности, дигиталном образовању и уопштено о новим медијима, пре свега се поставља питање о медијској писмености једног друштва.

Медијска писменост је скуп животних вештина неопходних за пуно учешће у медијски заштићеном друштву, које обилује информацијама. Те вештине подразумевају способност појединца да направи одговорне одлуке приликом приступања информацијама, да анализира поруку у више облика тако што ће идентификовати њено порекло, односно њеног аутора, сврху односно циљ са којим је написана или визуелно обликована и да оцени квалитет и кредибилитет њеног садржаја. „Поред наведених вештина, медијски писменом особом се сматра онај ко је способен да створи садржај, да креира садржај у различитим облицима и платформама, користећи језик, слике, звук, као и нове дигиталне алатке и технологије“ (Јоцков 2018. према Кешељ, Марковић 2013: 94). У Медијској писмености Џејмса Потера (W. James Potter), стиче се утисак, да су дати сви одговори о овом утилитарном знању. Потер медијску писменост дефинише као скуп гледишта које у коришћењу медија активно примењујемо да бисмо протумачили значење порука које примамо. Своја гледишта формирамо на основу знања, а за стицање знања потребни су нам помоћна средства и сировине. Помоћна средства су вештине које поседујемо, док су сировине информације из медија и из стварног света. Активна примена значи, да смо свесни порука и да остварујемо свесну интеракцију са њима (Јоцков 2018). Исходи медијске писмености су активно коришћење медија и тумачење значења медијских

порука. Медијска писменост није категорија већ стални процес који се мења и развија и због тога се говори и о различитим нивоима употребе и знања. Неопходно је сагледати и сва значајна својства медијске писмености, јер је медијска писменост вишеструки појам са бројним занимљивим аспектима. Потер у свом истраживању говори о вишеструкости медијске писмености јер пружа сазнајни, емоционални, естетски и морални развој. Такође, Потер истиче и три потпорна стуба медијске писмености: лични положај, знање и вештине. Вештине су помагала која користимо за обраду информација садржаних у медијским порукама помоћу којих бисмо учврстили своје знање. Усмеравање и покретачка снага за то јесте лични положај. Људи који су медијски образовани и писмени могу да извуку више информација из поруке и препознају да постоје различити нивои информација у самој поруци. То доприноси бољем разумевању медија, јер медијски писмене особе имају већу контролу над програмирањем личних менталних кодова. Уједно, то им даје могућност бољег контролисања медија и медијских порука и увећава способност оцењивања. „Виши нивои медијске писмености остварују боље разумевање, контролисање и оцењивање медија“ (Потер 2011: 56).

Код медијске писмености може се дискутовати о њеним нивоима, количини информација тј. о засићености порукама, о употреби, коришћењу медија; вештинама које се односе на активности обраде информација (филтрирање, груписање и одређивање информација). Медијска писменост се одређује кроз индустрију медија, као и праћењем економских односа, тј. стања на тржишту и стратегије корисника медија, а она је условљена и актуелним технолошким иновацијама које је највише развијају. Упркос очекивањима да је медијска писменост становништва у Европи на изузетно високом нивоу с обзиром на готово подразумевану употребу дигиталних технологија у већини свакодневних активности и чињеницу да су према Европском оквиру кључних компетенција за целоживотно учење² дигиталне компетенције истакнуте као кључне (Европски парламент 2006), подаци Европске комисије показују да чак 45% одраслих грађана Европе не поседују задовољавајуће дигиталне компетенције (Кис 2017), а ситуација у Србији готово је истоветна оној у развијенијим земљама Европе (Попадић, Кузмановић 2016; Кузмановић 2017). Интересантан је и податак да од укупног броја корисника интернета на глобалном нивоу, готово трећину чине деца (Кузмановић, Златаровић и др. 2019: 12), као и да се узрасна граница за коришћење дигиталних уређаја помера, па су новија истраживања усмерена чак ка деци млађој од 9 година. У прилог овоме говоре подаци да је 2011. године у Америци само 1% деце млађе од 8 година имало свој дигитални уређај, док се 2017. године тај проценат попео на чак 42% деце (Кузмановић, Златаровић и др. 2019: 13). Нове генерације тзв. 'дигиталних урођеника' (Пренски 2001) одрастају у дигиталном добу, подразумевају употребу дигиталних технологија у дневним активностима и са лакоћом им се прилагођавају, док одрасли, стасали у аналогном добу, неретко своје дигиталне вештине процењују као недовољно

2 Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on Key Competences for Lifelong Learning. <<https://eurlex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:P<DF>>. [18.12.2006].

развијене, потцењујући их у односу на компетенције своје деце или ученика. Ово води стварању јаза између деце и одраслих, иако би управо одрасли требало да посредују у дечијем коришћењу интернета; с обзиром да та пракса најчешће изостаје, као резултат имамо да су деца пре 'примаоци' него ствараоци дигиталних садржаја (Попадић, Кузмановић 2016; Кузмановић 2017). У области образовања поменути генерацијски јаз посебан је проблем, јер дигиталне технологије ту нису у функцији разоноде већ образовања и потребно их је на прави начин инкорпорирати у наставни процес. Током пандемије корона вируса и преласка на онлајн наставу показало се да би на развијању дигиталних компетенција наставника требало додатно радити, као и да би помоћ млађих колега старијима била изузетно драгоцену.

Унапређење медијске писмености развија се у јавном, формалном и информалном образовању. Јавно образовање се односи на макрониво организовања курсева и програма наставе медијске писмености у јавним школама кроз садржаје наставних планова и програма. Дигиталне компетенције деле се на три категорије: информациона писменост, медијска писменост и информатичка писменост (ИКТ). „Информациона писменост се односи на приступ и евалуацију информација као и на коришћење и управљање информацијама, док информатичка или технолошка (ИКТ) писменост подразумева способност адекватне употребе технолошких алата“ (Јоцков 2018. према Слијепчевић 2015: 215).

ВИРТУЕЛНО У ПОУЧАВАЊУ О ВИЗУЕЛНИМ УМЕТНОСТИМА

Намећу се питања: како имплементирати савремену уметничку праксу нових медија у програмске традиционалне садржаје курикулума и саме наставне праксе ликовне/визуелне културе? Како виртуелно материјализовати у реално образовање?

Примарни предмети који се баве уметношћу у формалном образовању јесу музичка и ликовна култура, док се и у оквиру друштвено-хуманистичких предмета у корелативном приступу помињу/обрађују и друге уметничке праксе. Наставници у школама уводе ван програмских садржаја нове наставне теме, јер су често мотивисани јавним, друштвеним дешавањима као што су уметнички догађаји и манифестације (изложбе, концерти, представе и др.), где се приказује савремено уметничко стваралаштво. Међутим образовна област *Уметности кроз индустријски модул* уметничких дисциплина, у оквиру осталих образовних области омогућује велики степен флексибилности и према постојећем, традиционалном курикулуму (Хаџи Јованчић 2012).

У теоријској пракси уметничког образовања Фридмен (2003) истиче да је већина курикулума још увек концептуално *академска* и да одржава и чврсто се ослања на традиционалне приступе и ликовне садржаје. Важећи програмски наставни садржаји у формалном образовању највећим делом су базирани на ликовним уметностима и ликовној култури и традиционалној културној баштини, док се савремено ликовно стваралаштво и стваралаштво нових медија у образовању рефлектује спорадично од стране појединих наставника (Јоцков 2018; Фридмен 2003; Хаџи Јованчић 2012; Боснар 2018). У обзир треба узети и то да за разлику од наставника

ликовне културе који су и сами ликовни/визуелни уметници који прате савремене тенденције у уметности, па исте укључују у наставни процес, учитељи који предмет ликовна култура држе у разредној настави у занемарљивом проценту прате ликовну сцену, најчешће не разумеју и не вреднују савремену уметности, па је изостављају и из своје наставне праксе (Арсенијевић 2019: 188). Такође, у уџбеницима ликовне културе није заступљен значајан број дела новомедијске и савремене уметности (Арсенијевић 2019; Арсенијевић 2022), а прегледом истих не уочава се битан заокрет од ликовних ка визуелним уметностима, односно од традиционалних ка новим медијима, који се током последњих деценија догодио на уметничкој сцени. Електронска издања су садржајно готово истоветна штампаним, при чему је њихова предност у томе што слике у најквалитетнијем дигиталном формату презентују ученицима/конзументима, пружају могућност манипулисања садржајем уџбеника и нуде низ ликовних задатака који се решавају у дигиталној форми. Мана електронских уџбеника јесте то што је њихово коришћење условљено поседовањем персоналног дигиталног уређаја, као и то што у већини е-уџбеника ликовне културе преимућства дигиталне технологије нису сасвим искоришћена.

Поучавање о визуелним уметностима јесте наставак и прелазак на виши и шири ниво разумевања значења уметности и уметничких заједница и проширивање вокабулара визуелног језика кроз активност заједнице, на пример. Социјалне реконструкције верзије ових перспектива такође се темеље на уверењу да образовање може деловати и на разумевање и ангажовање ученика у свету и да та разлика може обогатити и побољшати друштвени живот (Фридмен 2015).

ЗАКЉУЧАК

Нови медији у савременом друштву заузимају значајно место као уметнички медиј у стваралаштву али и као дидактички алат без ког настава више не може да се замисли. Нови медији у подручју ликовног и визуелног образовања имају улогу да повезују и поспешују разумевање стваралаштва у дигиталном простору али и преносе, афирмишу савремену уметност и културу друштва. Дигитална култура данас функционише као својеврсна „банка“ у којој се сакупља, чува и развија традиционално наслеђе, баш као и нова продукција уметности, било у традиционалним или новим медијима. Савремена уметност требало би да нађе своје место у општем формалном образовању јер она јесте интегрални део савремености, говори о савремености коју посматрачи/ученици живе и осећају, реализована је у медијима који су им блиски и које и сами користе. Реферирање на савремену и уметност нових медија у настави покренуло би критичко испитивање улоге, тема и сврхе савремене уметности, показало неопходност поређења са традиционалном уметношћу али и успостављања нових парадигми у поучавању о уметности. Наравно, ово захтева редизајнирање и осавремењавање програма и образовног сектора, а док се овој теми системски не приступи, иницијативу морају преузети наставници – укључивањем дигиталних технологија у наставни процес, реализацијом ликовних радова у дигиталном формату, презентовањем дигиталних садржаја и новомедијских уметничких дела, сугестивним мултимедијално креираним искуствима која активирају

посматрача и траже његов одговор на виђено. Мултимедији појачавају утисак у предочавању визуелних дела и порука које она носе, тј. омогућавају да виртуелно буде материјализовано у реалном образовању.

ЛИТЕРАТУРА

- Арсенијевић 2019: Миа Арсенијевић. „Savremene umetničke prakse u programu i udžbenicima likovne kulture.“ *Umetnost i kultura danas: obrazovanje za umetnost i izazovi savremenosti*. Zbornik radova. Ur. Marko Milenković. Niš: Fakultet umetnosti, 185–196.
- Арсенијевић 2022: Миа Арсенијевић. „Savremena umetnost u nastavi likovne kulture za treći razred osnovne škole.“ *Perspektive umetničkog obrazovanja: perspektive i ishodi*. Ur. Aleksandra Joksimović, Bojana Škorc, Maja Bosnar. Beograd: Fakultet likovnih umetnosti, 232–243.
- Боснар 2018: Мјаја Боснар. *Suvremena umjetnost - Uloga novih medija u nastavi likovne kulture*. Zagreb: Akademija likovnih umjetnosti.
- Грау 2008: Oliver Grau. *Virtuelna umetnost*. Beograd: Clio.
- Еко 1965: Umberto Eco. *Otvoreno djelo*. Sarajevo: Veselin Masleša.
- Европска комисија 2006: *Recommendation of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on Key Competences for Lifelong Learning*. <<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:en:PDF>>. [19.07. 2021].
- Јоцков 2018: Мјаја Јоцков. *Uloga novih medija u nastavi likovne kulture*. Doktorski rad. Banja Luka: Univerzitet u Banja Luci, Akademija umjetnosti.
- Кис 2017: Monika Kiss. *Digital skills in the EU labour market*. <[https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/595889/EPRS_IDA\(2017\)595889_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/IDAN/2017/595889/EPRS_IDA(2017)595889_EN.pdf)>. [22.03.2022].
- Кузмановић 2017: Dobrinka Kuzmanović. *Empirijska provera konstrukta digitalne pismenosti u analiza pre-diktora postignića*. Beograd: Filozofski fakultet.
- Кузмановић, Златаровић и др. 2019: Dobrinka Kuzmanović, Vesna Zlatarović, Nataša Anđelković, Jelena Žunić Cicvarević. *Deca u digitalnom dobu: vodič za bezbedno i konstruktivno korišćenje digitalne tehnologije i interneta*. Užice: Užički centar za prava deteta.
- Мановић 2015: Lev Manović. *Jezik novih medija*. Beograd: Clio.
- Надрљански, Надрљански и др. 2007: Mila Nadrljanski, Đorđe Nadrljanski, Marko Bilić. *Digitalni mediji u obrazovanju*. <<https://infoz.ffzg.hr/INFuture/2007/PDF/708%20Nadrljanski%20%20Nadrljanski%20%20Bilic,%20Digitalni%20mediji%20u%20obrazovanju.pdf>>. [27.07.2019].
- Попадић, Кузмановић 2016: Dragan Popadić, Dobrinka Kuzmanović. *Mladi u svetu interneta – korišćenje digitalne tehnologije, rizici i zastupljenost digitalnog nasilja među učenicima u Srbiji*. Beograd: Ministarstvo prosvete, nauke i tehnološkog razvoja Republike Srbije i UNICEF.
- Потер 2008: Džeјмс Потер. *Medijska pismenost*. Beograd: Clio.
- Пренски 2011: Marc Prensky. „Digital natives, digital immigrants“. *On the Horizon*, Volume 9, No.5, 1–6.
- Слијепчевић 2015: Senka Slijepević. „Značaj informacione, medijske i tehnološke kompetetivnosti školskih pedagoga.“ Zbornik radova. Ur. Dejan Pralica–Norbert Šinković. Novi Sad: Filozofski fakultet, 215–225.
- Стојнић 2015: Aneta Stojnić. *Teorija izvođenja u digitalnoj umetnosti*. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije i Orion Art.
- Фридмен 2003: Kerry Freedman. *Teaching Visual Culture Curriculum, Aesthetics and the Social Life of Art*. New York and London: Columbia University Teachers College.
- Фридмен 2015: Kerry Freedman, K. *Social Perspectives on Art Education in the U.S.: Teaching Visual Culture in a Democracy*. <<https://www.tandfonline.com/toc/usae20/current>>. [27.07.2019].
- Хаџи Јованчић 2012: Nevena Hadži Jovančić. *Umetnost u opštem obrazovanju: Funkcije i pristupi u nastavi*. Beograd: Klett.
- Шуваковић 2011: Miško Šuvaković. *Pojmovnik teorije umetnosti*. Beograd: Orion Art.

Maja M. BOSNAR
Mia M ARSENIJEVIĆ

NEW MEDIA – VIRTUALLY IN THE REAL WORLD OF EDUCATION

SUMMARY

The program of the teaching area of fine arts and culture, through which knowledge about visual arts in formal general education is acquired in the countries of Southeast Europe, is randomly positioned in the topics of traditional heritage, taught in an established way and placed in the environment of art history, at the transition of modern and postmodern and practical art work. Artistic tendencies realized in new media are difficult to introduce into the teaching process, because the interpretations are still in the discourse of fine arts and culture. In order to understand and follow contemporary visual practice, it is necessary to establish new paradigms in teaching about art, which requires redesigning and modernisation of the programs and the educational sector. The presentation of new media artistic practices and the use of digital technologies in teaching, as well as an interactive teaching approach where the screen image encourages the student to actively participate in the research process, are part of the novelties that are pointed out in this article, which should modernize and improve the teaching of art.

Key words: new media, virtual, art, digitization, art culture.