

Luka Bešliagić*Fakultet za medije i komunikacije
Univerzitet Singidunum, Beograd*

luka.beslagic@fmk.edu.rs

Strategije i tehnike desktop dokumentarca kao kreativni pedagoški alati u doba globalne pandemije Covid-19

Apstrakt: Desktop dokumentarac (*desktop documentary*) predstavlja savremenu formu filmske i medijske prakse koja autorefleksivno koristi tehnološka ograničenja interfejsa računara i njegove potencijalnosti radi kreiranja nekonvencionalnih audio-video radova sa elementima dokumentarnog i eksperimentalnog filma. U ovom članku istražuje se mogućnost da metode i tehnike desktop dokumentarca budu upotrebljene u kontekstu savremene onlajn nastave – globalno dominantnog modela prenošenja i razmene znanja u aktuelnoj pandemijskoj situaciji prouzrokovanoj pojavom bolesti Covid-19. Zbog toga se i fokus rada, u poređenju sa dosadašnjim proučavanjima desktop dokumentaraca, koja su se pre svega usredsređivala na istraživanja filmskog, umetničkog i medijskog karaktera ove forme, prenosi sa estetske i poetičke na pedagošku, metodološku i epistemološku ravan. Rad na taj način otvara mogućnost da se koncepti, pristupi i tehnike ove postmedijske prakse, primarno obeležene avangardnim i eksperimentalnim karakteristikama, prenesu i integrišu u metode izvođenja i realizacije onlajn nastavnog procesa – a potom, po završetku pandemije, zadrže, preispituju, proširuju i unutar fizičkih prostora škola, fakulteta i univerziteta.

Ključne reči: desktop dokumentarac, onlajn nastava, pedagogija, pandemija Covid-19, postmediji

Uvod

Globalni pandemijski proces prouzrokovan pojavom bolesti Covid-19 zahvatio je gotovo sve civilizacijske aspekte, radikalno i temeljno transformišući celokupnu društvenu realnost, postojeće ljudske prakse i interakcije (Cf. Brannen et al. 2020). U ovoj novoj svetskoj paradigmi, i obrazovanje je bilo primorano da brzo i efikasno reaguje, promenom neophodnom kako bi se što bolje prilagodilo toj novonastaloj situaciji – možda prvom pravom globalnom događaju u istoriji. Posežući za raspoloživim i dostupnim rešenjima, usled opšte nemogućnosti i zabrane organizovanja neposrednih međuljudskih susreta, nastavni proces u školama i na univerzitetima širom sveta preuzeo je i poprimio

onlajn (online) oblik. Onlajn nastava svakako je bila prisutna i pre pandemije, ali je, infrastrukturno i tehnološki posmatrano, činila tek manji deo svetskog nastavnog procesa, zadržavajući se u domenu jedne alternativne i kreativne, mada ipak nedovoljno istražene i ispitane potencijalnosti (Cf. Erickson and Siau 2003). Moglo bi se reći, u tom smislu, da je sâm razvoj pandemije, odnosno praksa globalnog zatvaranja i zaključavanja (*lockdown*), zapravo samo ubrzao i dodatno podstakao postvarenje jednog procesa koji se već neko vreme paralelno odvijao sa tradicionalnim modelom nastave realizovane u fizičkom prostoru. Drugim rečima, bilo je samo pitanje vremena kada će onlajn modalitet postati centralni komunikacijski kanal i preovlađujući oblik podučavanja, prenošenja i razmene znanja.

Polazeći od specifičnosti savremene multimedijalne forme takozvanog *desktop dokumentarca (desktop documentary)*, u ovom radu se istražuje mogućnost upotrebe tog audio-video formata i, konkretnije, njegovih problemskih pristupa i tehnika kao potencijalnih pedagoških alata koji mogu biti primenjeni u onlajn nastavi. Iako se ideja o tome da hibridni medijski format kao što je desktop dokumentarac bude primenjen u pedagoške, akademske i naučne svrhe već spominjala i bila je predmet nekoliko istraživanja (Fehn et al. 2010; Schul 2014), ona se u nastavku problematizuje u okvirima aktuelnog pandemijskog konteksta, kada virtuelnost onlajn učionice sve više postaje globalni, glavnotokovski standard, nasuprot ranijim, još uvek sporadičnim upotrebama tog digitalnog okruženja. Kako će pokazati rasprava koja sledi, različite metode i tehnike ove medijske – tačnije, *postmedijske* – forme pokazuju se kao plodne za inovaciju i u ambijentu digitalne učionice, odnosno digitalnog amfiteatra.

U prvom potpoglavlju ukratko će biti predstavljen fenomen desktop dokumentarca, njegova relativno kratka istorija i specifične formalne odlike – ne samo estetske, već i epistemološke. Nakon toga, mapirajući globalnu tendenciju onlajn nastave, istražuju se i predlažu mogućnosti upotrebe metoda i tehnika koje se primenjuju u produkciji (ali otkrivaju i u recepciji) desktop dokumentaraca kao svojevrsnih pedagoških koncepata i alata relevantnih za obrazovanje u doba aktuelne pandemije. Konačno, u zaključku se sumiraju najvažniji rezultati i centralni uvidi predočeni i predloženi istraživanjem.

Desktop dokumentarac: jedna hibridna postmedijska forma

Desktop dokumentarac predstavlja audio-video formu koja ne samo da, u produkcijskom smislu, nastaje na računaru, u amaterskim uslovima često individualne proizvodnje oslobođene diktata „visokog budžeta“, već i – programski – oponaša sâm izgled i logiku kompjuterskog interfejsa i najčešće korišćenih

softvera i aplikacija (Lee 2014; Bešlagić 2019, 54–56; Hernández-Santaolalla and Barrientos-Bueno 2020, 9; Kiss 2021). Ovi, uglavnom kratkometražni radovi, simulirajući iskustvo svakodnevne upotrebe računara i sprovođenja softverskih operacija u kontekstu profesionalnog rada ali i dokolice, istražuju različite aktuelne teme i probleme – od usko estetskih do otvoreno političkih.¹ Po ovoj poslednjoj, tematskoj osnovi, desktop dokumentarac je bliski srodnik forme dokumentarnog filma; međutim, zbog svoje prepoznatljive digitalno-softverske vizuelnosti i po mnogim drugim estetskim rešenjima, radikalno se razlikuje od potonjeg i istorijski znatno adekvatnije upisuje u našu savremenost. Posmatrano u odnosu na tradiciju sedme umetnosti i različite modalitete njenih vrsta i žanrova nastalih tokom proteklog stoleća, desktop dokumentarac predstavlja svojevrsni nastavak i produžetak *filma eseja* (*essay film*) – dokumentarističko-eksperimentalnog modusa koji na nekonvencionalne načine kombinuje različite medijske materijale sa autorovim komentarima: doslovno glasovnim, koliko i tekstualno-grafičkim natpisima koji iznose spekulativne opservacije o problemu odabranom za predmet istraživanja ili se, pak, pojavljuju u nešto slobodnijem obliku filozofskih meditacija bez striktno omeđene teme (Rascaroli 2008). Film esej, stoga, slično kao i istorijski kasnije nastali desktop dokumentarac, može se odrediti kao jedna *diskurzivna* filmska forma, u kojoj jezička refleksija (esejistička, teorijska, književna) predstavlja njegov fundamentalni i neotuđivi registar.

Čini se, na osnovu navedenog, da se u ovoj praksi prepoznaje moguća ideja demokracije: za razliku od uobičajene forme filmske, televizijske i medijske produkcije, za nastanak jednog desktop dokumentarca potrebno je znatno manje specijalizovanog tehničko-tehnološkog predznanja i novčanih sredstava (koja, u tom smislu, kao i da nisu neophodna). Pa ipak, uprkos navedenom stavu, treba imati u vidu da u produkciju desktop dokumentaraca neretko bude utrošeno i posvećeno mnogo vremena i truda, odnosno nematerijalnog rada, jer prividna spontanost njihovog nastanka (iluzija da to što vidimo na ekranu nastaje i odigrava se, po prvi put, u realnom vremenu) i niskobudžetni kvalitet radova zapravo su obeleženi mnoštvom artificijelnih, postprodukcijских rešenja. Upravo je to jedna od osnovnih specifičnosti ove forme: s obzirom na to da su desktop dokumentarci često sačinjeni od formalno istih digitalnih materijala koji svakodnevno oblikuju i prožimaju našu kompjuterizovanu realnost (datoteke, dokumenti, aplikacije), suočenje sa takvim ekranskim sadržajem izaziva snažnu kategorijalnu zabunu. Desktop dokumentarac unosi izraženu perceptivnu i ko-

¹ Na primer, desktop dokumentarac etnografske orijentacije *All That Is Solid* (2014) britanskog reditelja Luisa Hendersona (Louis Henderson), formalno krajnje eksperimentalan i inovativan na planu istraživanja filmskih i medijskih granica, pokreće i eksplicitno politička pitanja (problemi eksploatacije radnika i mesto fizičke radne snage u postfordizmu, rasna i postkolonijalna pitanja, problem izvoza neupotrebljivih kompjutersko-hardverskih komponenti u zemlji Trećeg sveta i dr).

gnitivnu konfuziju, jer ono što bi trebalo da bude prepoznato kao softverski rad koji se odvija u realnom vremenu (surfovanje, pretraživanje, računanje, pisanje i sl), zapravo je ništa drugo do postojeći snimak – film ili video, ali sa snažnom iluzijom stvarnosnosti, bodrijarovski (Jean Baudrillard) hiperrealan, tj. realniji od realnosti (Bodrijar 1991, 5). Drugačije iskazano, subjekt koji posmatra ekran na kojem se prikazuje jedan desktop dokumentarac često ne može da razluči da li je u pitanju reprodukcija već kreiranog video zapisa ili je reč o kompjuterskim operacijama koje se performativno sprovode u datom trenutku (Bešlagić 2019, 52). Time se, u krajnjoj liniji, preispituje i zamisao interaktivnosti, tako često akcentovano problemsko pitanje u našoj savremenosti (Manovich 2001b, 55–61), te implicitno pokreće rasprava o ulozi subjekta kao pukog pasivnog, indiferentnog posmatrača i konzumenta medijskih sadržaja ili, nasuprot tome, aktivnog recipijenta i kreativnog agenta.

Iako je desktop dokumentarac već godinama prisutan kao savremena forma alternativne filmske i medijske prakse, za prvi zvanični – ujedno i paradigmatski – rad uzima se *Transformers: The Premake* (2014) Kevina B. Lija (Kevin B. Lee) (Lee 2014; Bešlagić 2019, 56–57; Biliński 2020). Problematizujući nevidljivi rad koji vrše ljubitelji i obožavaoci jednog masovno popularnog i nezapamćeno komercijalnog holivudskog filmskog serijala, obezbeđujući mnoštvo promotivnog medijskog materijala a za koji nisu neposredno plaćeni, ovaj kratkometražni film uveo je i inaugurisao najvažnije elemente koji će biti prisutni i eksploatisani i u kasnijim ostvarenjima ove vrste: kreiranje virtuelnog digitalnog okruženja koje, proizvodeći iluziju hiperrealnosti, podseća na svakodnevnu (nefilmsku) upotrebu računara; upostavljanje teme koja se istražuje i otkriva na način filma eseja; aproprijacijsko preuzimanje, dekontekstualizovanje i rekontekstualizovanje postojećih digitalnih materijala i dokumenata; upotreba *screen capture* tehnologije umesto snimanja stvarnosnih objekata (referenata) kamerom i dr. (Cf. Bešlagić 2019, 54–56). Li – čija se karijera razvija na dva paralelna koloseka: kreativno-stvaralačkom, kao i na planu naučnoteorijskog i predavačkog rada – povodom desktop dokumentaraca primećuje sledeće:

Ako je cilj dokumentarnog žanra da uhvati stvarnost života, tada desktop beleženje priznaje da su kompjuterski ekrani i internet sada primarno iskustvo naših svakodnevnih života, kao i glavni repozitorijum informacija. Desktop dokumentarac pokušava da podjednako oslika i preispita načine na koje svet istražujemo putem kompjuterskog ekrana (Lee 2014).

Prema tome, u civilizacijskom trenutku kada je celokupna stvarnost prožeta medijatiizacijskom posredovanošću i digitalnom ekranskom realnošću (tačnije, realnošću ekranâ), ova medijska forma ima za cilj da preispita vidove našeg aktuelnog poimanja i razumevanja sveta, nove oblike osećajnosti, percepcije, kognicije. Time i svaki desktop dokumentarac, nezavisno od svoje partikularne i specifične teme, uvek pokreće problematizovanje ovih temeljnih i opštih filozofskih pitanja.

Kao što je već istaknuto, za razliku od konvencionalne i žanrovske kinematografske prakse, desktop dokumentarac najčešće radi sa nađenim medijskim materijalima, upisujući se na taj način u tradiciju eksperimentalnog filmskog stvaralaštva označenog terminom *found footage* (Wees 1993). U ovom kontekstu, važno je spomenuti i pojam *postprodukcije*, koji iako dobro poznat kao filmski termin, zadobija svoje novo, savremeno značenje u interpretaciji koju razvija francuski kustos i teoretičar umetnosti Nikola Burio (Nicolas Bourriaud). On pod navedenim terminom podrazumeva da je umetnički stvaralački proces poslednjih nekoliko decenija učestalo zasnovan na aktivnostima otkrivanja, prisvajanja i preinačenja različitih, već postojećih materijala, koji u takvom radu kontekstualizacijske intervencije poprimaju nova značenja, vrednosti i izmenjenu relevantnost (Burio 2021, 123–202). Burioovska zamisao postprodukcije, tako, svedoči o karakteristično *postmodernoj* situaciji u kojoj je sve već kreirano i izumljeno, dok se inovacija pronalazi u aposteriornim intervencijama i transfiguracijama već proizvedenih predmeta, objekata i materijala. Zbog toga se postprodukcija, u ovakvom proširenom određenju, može posmatrati i kao ne samo usko estetski koncept, jer se ona u svojoj dalekosežnosti antropološki širi i zahvata najrazličitije savremene ljudske aktivnosti i delatnosti: sve što radimo danas (od profesionalnih obaveza do neformalne zabave) upravo je obeleženo preuzimanjem postojećih (najčešće digitalnih) materijala i njihovom preradom – od neposredno materijalne promene tih objekata do njihove rekontekstualizacije koja se odvija repozicioniranjem u nove društvene i kulturalne kontekste. To je istorijski ambijent unutar koga se formira i deluje desktop dokumentarac.

U svom ranijem radu sam praksu proizvodnje i recepcije desktop dokumentaraca imenovao i definisao kao jedan *postmedijski* fenomen (Bešlagić 2019). Reč je o savremenom stanju u kojem se tradicionalno ustanovljene i opšteprihvaćene granice između pojedinačnih medija i njihova pretpostavljena autonomija dramatično usložnjavaju. Ta nova situacija, sa svoje strane, zahteva preispitivanje i drugačije oblike teoretizacije i konceptualizacije u poređenju sa konvencionalnom estetikom i teorijom umetnosti i medija. Ilustracije radi, Lev Manovič (Lev Manovich) zapaža da klasična podela na vremenske i prostorne umetnosti gubi svoju prvobitnu relevantnost naspram hibridnih fenomena druge polovine 20. veka kao što su instalacije, performansi, intermedijalni radovi i sl. (Manovich 2001a, 1–2). Analogno tome, zbog svog arbitrarnog asamblažnog kombinovanja disparatnih medijskih materijala, neopterećenog postojećim hijerarhijama i klasifikacijama medija, desktop dokumentarac ne može se odrediti tek kao film, već pre kao jedan postmedijski rad. Iako se, usko medijsko-tehnološki posmatrano, celokupan sadržaj jednog desktop dokumentarca smešta u dvodimenzionalnost ravni ekrana, on povezuje i objedinjuje razne medije, mada sve u njihovom digitalnom obliku: film, video, zvuk, fotografiju, crtež,

tekst – odnosno, različite vidove njihove kompjutersko-internetske hibridizacije. U tom procesu, često se pojavljuju autorefleksivni komentari autora datog filma, narušavajući i podrivajući iluziju četvrtog zida. Na osnovu toga bi se s pravom moglo zaključiti da je gotovo svaki desktop dokumentarac svojevrsni *metafilm*, jer ne samo da ne prikrija vlastiti stvarlački postupak, već i, štaviše, podvlači karakter sopstvene medijske artificijelnosti i pseudonarativne iluzije (primera radi, otvorenim prikazivanjem načina na koji se u digitalnom softveru odvija postprodukcijski proces montaže filma koji upravo gledamo). Zbog toga i različiti tehnički problemi u radu računara i reprodukciji audio-video zapisâ, karakteristični za digitalno okruženje (na primer, *glitch*), pronalaze svoje integralno mesto u estetici desktop dokumentarca (Bešlagić 2019, 55–56; Anger and Lee 2022, 13–19). Najčešće, ti momenti su artikulisano postprodukcijski generisani i intencionalno ubačeni u film, približavajući se time svojevrsnoj politici *siromašne slike* (*poor image*), kao što je to programski predložila Hito Štajerl (Hito Steyerl) – alternativnoj estetici i vizuelnosti koja izmiče savremenom kapitalističkom fantazmu i opsesiji time da medijski sadržaji po svaku cenu budu kvaliteta „visoke rezolucije“ (Štajerl 2013).

Desktop dokumentarac i onlajn nastava: pandemijski kontekst

Ne bi bilo preterano reći da je aktuelna pandemija prouzrokovana pojavom i širenjem bolesti Covid-19 jedan, istorijski posmatrano, do sada nezabeležen i nezapamćen događaj – posebno naspram njegove infrastrukturne masovnosti i dalekosežnosti koja je pogodila i zahvatila sve krajeve planete, iako ne sasvim jednakim intenzitetom. U globalizovanom, umreženom svetu (umreženom podjednako na nivou fizičkog kretanja i materijalnog transporta, koliko i na planu virtuelnosti internetske distribucije i razmene digitalnih materijala), nijedna sfera ljudskog postojanja nije ostala pošteđena i nezahvaćena pandemijom. Tako je, i u sferi obrazovanja i nauke, nužnost „daljinskog“ uspostavljanja komunikacije uslovlila da oblik onlajn nastave postane dominantan. (Već je sada očito da i u slučaju skorašnjeg povratka tradicionalnom obliku realizacije nastave u fizičkom prostoru – retroaktivno označenom, pomalo cinično, terminom *offline* – neke od metoda i tehnika, pa i mogućih preimućstava onlajn pristupa, biće zadržani i dalje primenjivani.) Zajedništvo i kolektivni karakter učionice i sale za predavanja zamenilo je fragmentisanje i raspršivanje na mnoštvo atomizovanih, izolovanih figura, koje povezuju digitalni protokoli virtuelnog prostora za učenje i naučno-akademski rad. Time je i interakcija između individua morala biti radikalno preispitana, transformisana i rekontekstualizovana, kako bi se prilagodila novim digitalnim uslovima.

Pozicija tehnološkog determinizma, koju su zastupali i delili mislioci poput Maršala Makluana (Marshall McLuhan) i Fridriha Kitlera (Friedrich Kittler) (cf. Makluan 1971; Kitler 2018; Gane 2005; Winthrop-Young 2010, 120–124), iako zasnovana na jednoj krajnje ekstremnoj, rigidnoj i restriktivnoj filozofskoj premisi, u mnogim aspektima se pokazuje pertinentnom da objasni i našu savremenost. Naime, ovo teorijsko gledište pretpostavlja da je, kroz celu istoriju čovečanstva, upravo *tehnologija* fundamentalno određivala i oblikovala sveukupnu ljudsku, civilizacijsku, pa i svaku partikularnu društvenu aktivnost.² Transponovan u aktuelni globalni kontekst, čuveni Makluanov argument – možda njegova najpoznatija parola: *Medij je poruka* (Makluan 1971) – značio bi to da konkretna ograničenja datih tehnologija (na primer, specifičnost onlajn komunikacijskih platformi kao što su *Zoom*, *Microsoft Teams*, *Google Meet*) najdirektnije uslovljavaju mogućnosti i granice poruka i sadržaja koji mogu biti preneti. Zbog toga autorefleksivno osvetliti ta medijsko-tehnološka ograničenja, u vidu metakomentara, te istraživati njihove potencijalnosti, jeste jedan od posebno važnih, iako ne nužno podrazumevajućih, a često i zanemarivanih zadataka.

Uzimajući u obzir do sada navedeno, argument koji se predlaže ovim radom mogao bi se izneti na sledeći način. Ukoliko su već nastavnici i učenici, odnosno profesori i studenti, neizbežno osuđeni na suočavanje sa ekranom i digitalnim okruženjem kao primarnom realnošću, postavlja se pitanje zbog čega bi bilo nužno da to bude uvek isti, standardizovani virtuelni ambijent. Na tom mestu, neke od konceptijskih zamisli desktop dokumentarca, kao i njegove konkretne tehnike, mogu ponuditi pojedina methodska kreativna rešenja koja bi inovirala i obogatila proces onlajn nastave. U krajnjoj liniji, jedno od osnovnih problemskih pitanja koje pokreće desktop dokumentarac, pitanje totalne medijske i internetske posredovanosti – sažeto predočeno i prethodnim Lijevim citatom (Lee 2014) – postalo je, u periodu pandemije, aktuelnije nego ikada.

Ideja o tome da medijska forma desktop dokumentarca zadobije ulogu jednog pedagoškog alata pojavljivala se i ranije (na primer, u kontekstu podučavanja predmeta Istorija u Sjedinjenim Američkim Državama), i bila je tema nekoliko teorijskih članaka i naučnih istraživanja (Fehn et al. 2010; Schul 2014). Pa ipak, trebalo bi imati u vidu da „desktop dokumentarac“ koji se pominje u tim radovima, iako deli zajedničku terminološku oznaku, još uvek ne podrazumeva distinktivnu formu čiju je teorijski elaboraciju artikulisao Kevin B. Li, a koja je predstavljena na prethodnim stranicama. Naime, postoji izvesna transgresivna dimenzija u pristupu koji Li i drugi njemu bliski autori zastupaju u realizaciji svojih radova (primera radi, pomenuta *glitch* poetika), zbog čega se takva forma desktop dokumentarca slobodno može razumeti i označiti kao otvoreno

² Drugačije rečeno, u svojoj još ekstremnijoj artikulaciji, antihumanističko stajalište ovog teorijskog pristupa pretpostavlja da je čovek ništa drugo do učinak i efekat medija i tehnologija (Kitler 2018, 296–297).

eksperimentalna, u doslovnom smislu reči. Prema tome, za razliku od znatno konvencionalnijih varijanti koje su prethodno bile razmatrane kao moguće sredstvo učenja i audio-video projekat/zadatak koji bi trebalo da, individualno ili u grupama, realizuju učenici i studenti, modus desktop dokumentarca predložen ovim radom proističe iz avangardističke tradicije filmskog eksperimenta koja temeljno preispituje i radikalno preinačuje različite norme – ne samo estetske i estetičke, već i diskurzivne, metodološke i epistemološke.

Iako je reč o različitim kontekstualnim situacijama, sama logika i medijska realnost desktop dokumentaraca i nije previše udaljena od digitalne konstelacije aktuelnog onlajn nastavnog prostora. Povezuje ih eksplanatorni govor, diskurzivna problematizacija odabranog fenomena, upotreba raznorodnih medijskih sadržaja kao egzemplarnih materijala, sučeljavanje više ekrana unutar ekrana i sl. Konačno, nije li upravo skup „govorećih glava“ (*talking heads*), koji predstavlja osnovnu formu u onlajn nastavi, ništa drugo do karakteristični, žanr-kadar savremenog dokumentarnog filma? U nastavku se izdvajaju i predočavaju odabrane koncepcije, strategije i tehnike desktop dokumentaraca koje bi mogle biti prenete u virtuelnost onlajn nastavnog prostora i potom transformisane – naravno, ne bez kritičke prerade i reevaluacije – u praktično upotrebljive alate podučavanja.

Moguće tehnike i alati desktop dokumentaraca kao kreativna pedagoška sredstva u procesu onlajn nastave

U kontekstu obrazovanja i pedagogije, kreativnost se definiše kao odstupanje u odnosu na standardne i ustaljene forme prenosa znanja i postojeće, konvencionalne pedagoške metodologije i protokole (Cf. Aleinikov 2020). Reč je o smelom nastojanju da se oblici prenošenja i razmene znanja permanentno preispituju, dopunjuju i inoviraju, a koje, sveukupno gledano, vodi ka opštem razvoju i unapređenju kritičkog mišljenja i kritičke pismenosti učenika i studenata. Potreba za kreativnim proširenjem granica u ovoj oblasti nije izostala ni u doba pandemije Covid-19, koja je, štaviše, čak i podstakla nužnost za urgentnim iznalaženjem različitih kreativnih rešenja u obrazovanju. Tako su, tokom protekle dve godine, uvedene brojne inovacije u globalnoj obrazovnoj praksi, a objavljeno je i više naučnoteorijskih radova posvećenih problemima i ispitivanju potencijalnosti kreativne pedagogije danas (Anderson et al. 2021; Nela and Supriatna 2021; Schiavio et al. 2021).

Prethodno je već izneta ograda da se u ovom radu desktop dokumentarac istražuje ne kao tek jedna audio-video forma koja bi doslovno bila upotrebljena unutar onlajn nastavnog prostora (na primer, u vidu snimaka koji bi se prikazivali učenicima i studentima, a o kojima bi se potom diskutovalo), već kao potencijalni skup kreativnih metoda i zamisli koje se, putem analogije ali i ne-

posredno, mogu koristiti radi inovacije procesa obrazovanja. U krajnjoj liniji, radovi koji pripadaju formi desktop dokumentarca predstavljaju postojeće video zapise, neizbežno osuđene na reprodukciju u kojoj interaktivnost nije sasvim moguća. Nasuprot tome, tehnike predložene ovim radom podrazumevaju da različita rešenja zastupljena u desktop dokumentarcima – rešenja, dakle, podjednako epistemološka koliko i estetska – budu premeštena u virtuelnost učionice i njenog digitalnog ambijenta, u kojem se interakcija postavlja kao jedan od osnovnih pedagoških ciljeva i zahteva. U moguće tehnike i alate desktop dokumentarca koje se mogu preneti u kontekst savremenog – pandemijskog – onlajn nastavnog procesa, iznete u formi svojevrsnih *zahteva*, ubrajaju se sledeće (razume se, pri tome, da ova lista nije sveobuhvatna, te da ne iscrpljuje sveukupnu metodu potencijalnost desktop dokumentaraca, kao i da predloženi redosled dole izloženih tačaka može biti i drugačije organizovan i strukturiran).³

a) Pre svega je neophodno *razviti samosvest o opštoj medijskoj i tehnološkoj ograničenosti svake onlajn platforme koja se koristi u nastavnom procesu*. Na tragu prethodno iznetog makluanovskog argumenta, ukoliko je već nužna upotreba jedne specifične platforme elektronskog učenja, tada je važno detektovati, locirati i mapirati ona medijska i tehnološka mesta koja predstavljaju, metaforički rečeno, njene slepe mrlje u virtuelnom komunikacijskom procesu, ali i, nešto afirmativnije posmatrano, mogućnosti i prednosti u poređenju sa drugim oblicima komunikacije. Kao što je desktop dokumentarac uvek metafilm-ski svestan sopstvene (medijske, tehnološke, diskurzivne, artificijelne) prirode, akcentujući to u vidu eksplicitnih samorefleksivnih opservacija ili kroz nešto suptilnije iskazane komentare, sličan metajeziki postupak može se podjednako primenjivati i sprovoditi i prilikom nastavnih onlajn susreta.

b) Dok je prethodni zahtev možda još uvek bio postavljen u formi jedne apstraktnije filozofske i teorijske premise, sada je potrebno da se ta pretpostavka konkretizuje i materijalno ostvari u neposrednoj realnosti pedagoškog i nastav-

³ Pojedina rešenja desktop dokumentaraca, iako inovativna u estetskom kontekstu filmske, video i medijske produkcije, ne mogu se neposredno primeniti kao tehnika u pedagoškom radu, pa se otud ni ne razmatraju u nastavku teksta. Primera radi, desktop dokumentarac je prepoznao nesavršenosti i kratkotrajne zastoje do kojih nužno dolazi u radu računara i drugih digitalnih uređaja, insistirajući na demaskiranju tog procesa, pa su tako različite smetnje u reprodukciji (*glitch*, *bug*) u tim radovima autorefleksivno naglašene, postajući integralni, neodvojivi deo realnosti ekrana. Svima koji koriste onlajn komunikacijske platforme, ne samo za potrebe nastave, dobro su poznate pauze koje sporadično nastupaju, onemogućavajući spontani i kontinuirani tok komunikacije (zamrznuta slika, problemi sa zvukom). Ta prepoznatljiva mesta postaju intencionalno konstruisani elementi digitalne estetike desktop dokumentarca.

nog procesa. Iz toga proizlazi jedan specifičniji zahtev: *Upotreba ekranske površine na način koji nije softverski predefinisana*. Ilustracije radi, pozadina ekrana može se zameniti kreativnijim slikovnim i fotografskim materijalima, koji mogu biti u tematskoj vezi sa datom nastavnim jedinicom (već je na tom planu, barem hipotetički gledano, broj kombinacija i varijacija gotovo beskrajan). Isto tako, sledstveno pojedinim avangardnim rešenjima desktop dokumentaraca, koji svoju inspiraciju crpe podjednako iz tradicije eksperimentalnog filma koliko i iz savremene ekranske i internet kulture, moguće su i različite transformacije i modulacije predočenih slika – naravno, u kontekstu specifične teme koja se obrađuje. S obzirom na to da je već samom svojom formom eksperimentalan, gotovo nijedan desktop dokumentarac ne drži se ustaljenih dokumentarnih – pa ni narativnih – filmskih principa i tehnika, neprestano otkrivajući nove, alternativne načine na koje se i sama površina ekrana može organizovati i ispuniti distinktivnim medijskim materijalima.⁴ Prenet u kontekst onlajn nastave, cilj ovakvog pristupa bio bi da preispita postojeći izgled ekrana i interfejsa, transformišući ga i prilagođavajući u onoj meri u kojoj bi, kroz nova funkcionalna i estetska rešenja, postao učinkovitiji kao platforma pedagoško-nastavnog procesa.

c) „*Multitasking*“ i *multimedijalno sučeljavanje raznorodnih reprodukovanih sadržaja*. Formalna heterogenost materijala koje u svom *found footage* postupku prisvajaju desktop dokumentarci (video i zvučni zapisi, fotografije, slike, tekstovi različitih formata i dr) otkriva se i u onlajn nastavnim prostoru. Ta multimedijalna logika pretpostavlja sučeljavanje više raznorodnih ekranskih realnosti i nesamerljivih medijskih sadržaja, a koje sve povezuje računar, kao jedan *metamedij* (Cf. Manovich 2013). Tako, konzistentnu površinu samo jedne slike ili jednog prizora zamenjuje egzistencija ekrana-unutar-ekrana. (Pri tome, treba imati u vidu da takva – danas već prirodna i opšteprihvaćena – podela ekranske plohe na više distinktivnih ekrana jeste, civilizacijski gledano, relativno skorijeg datuma.) Postojeće platforme elektronskog učenja već uključuju *multitasking* mogućnosti (primera radi, opcija takozvanog „deljenja ekrana“, *share screen*), no ovim se predlaže njihovo dodatno proširenje i dopuna novim rešenjima, inspirisanim formom pa i estetikom desktop dokumentarca (dodatno segmentiranje na više ekrana, sučeljavanje manjih medijskih celina unutar metamedija računara i dr), sa ciljem poboljšanja i unapređenja efikasnosti procesa predočavanja i razmene znanja. Digitalna pojava takvih neprestano umnožavajućih ekrana slikovito je prikazana u pomenutom Lijevom filmu *Transformers: The Premake*, gde je, posebno u jednoj od završnih scena, grotesknim prenagla-

⁴ Tako su i svi desktop dokumentarci na koje se referiše u ovom radu estetski i medijski veoma različita ostvarenja, koje pre svega povezuje opšta premisa dokumentarnosti i filmskog/video eksperimentalizma, sa jedne strane, te logika i pojavnost računarskog interfejsa, sa druge.

šavanjem predočeno ekstremno stanje hiperinflacije i krajnjeg zasićenja ekran-skim površinama; no, upravo neke od tih slika mogu poslužiti kao predložak za organizaciju digitalnih sadržaja i način njihovog reprezentovanja putem ekrana u nastavi.

d) *Spekulativnost diskursa*. Mnogi desktop dokumentarci, kao što je rečeno, problematizuju različita pitanja, od filozofski i estetički apstraktnih do konkretnosti svakodnevnog društveno-političkog angažmana i aktivizma, čime se približavaju formi predavanja i diskusije. (Naravno, uzimajući u obzir njihovu medijsku datost, oni to čine u direktno diskurzivnoj formi, putem izgovorenih i ispisanih reči, kao i kompleksnijom neverbalnom upotrebom audio-video jezika, spajanjem i konfrontiranjem medijskih materijala.) Spekulativnost se, u ovom svetlu, prepoznaje kao složena rasprava i promišljanje datog fenomena ili problema, koje se zasniva na metodi i diskursu kritičkog mišljenja. To znači da ne postoje jednostavni, jednoznačni odgovori, da se oni ne mogu neposredno pronaći u udžbenicima i postojećoj literaturi, već da je neophodno kritički – ali i kreativno – sučeliti znanja, teorije, metode, koncepte i pojmove: a sve to istovremeno sprovesti u složenoj interakciji i dijalogu sa pratećim medijskim materijalima. Desktop dokumentarac kao što je *All That Is Solid* Luisa Hendersona (ukratko opisan u fusnoti br. 1) upravo gradi svoju argumentaciju na osnovu prikupljenih, pažljivo selektovanih materijala, koje potom rekontekstualizuje i reinterpretira kreirajući sasvim novu medijsku i problemsku audio-video celinu. Slično tome, nastavnici i predavači – ali i učenici i studenti – mogu odabrati jedan fenomen i pristupiti mu sučeljavanjem medijskih sadržaja i zapažanja i argumenata, sprovodeći svoju problematizaciju podjednako na medijskom i na diskurzivnom planu.

e) *Mapiranje podataka, informacija i arhivskog materijala o odabranom fenomenu, u vidu vizuelnog predočavanja*. Blisko pristupu zastupljenom, na primer, u desktop dokumentarcu *Forensickness* (2020) francuske autorke Kloe Galiber-Laine (Chloé Galibert-Lainé), čiji se predmet obrađuje kroz nesagledivo mnoštvo selektovanih i prikazanih dokumenata (Anger and Lee 2022, 20–21), jedna tema ili problem mogu biti reprezentovani u vidu različitih izloženih materijala, između kojih se neprestano uspostavljaju i redefinišu problemske relacije i konekcije. U izvesnom smislu, taj postupak je blizak praksi takozvane *vizuelizacije podataka* (*data visualization*), koja je danas izrazito popularna i prisutna u različitim oblastima i delatnostima: od profesionalno komercijalnih do umetnički neprofitnih (Chen et al. 2008). Pa ipak, ovde predloženi metod pre ima ulogu jednog kritičkog mapiranja – digitalnog skiciranja i kreiranja novih konceptualnih mreža i kartografija. Ono se odvija analogno tradicionalnoj drvenoj tabli za učenje, po kojoj se ispisuju pojmovi i iskazi i postavljaju materijali, ali sada, zahvaljujući jednom od preimućstava digitalne tehnologije (efikasno

brisanje starih uz dodavanje novih elemenata i slično – adekvatno ilustrovano bogatom digitalnom medijsko-arhivskom građom prikazanom i analiziranom u filmu *Forensickness*), dozvoljava se neposrednije interreagovanje svakog od prisutnih učesnika, koji mogu dati svoj doprinos u tom kreativnom istraživanju.

f) Konačno, jedna od formi koja nastaje mnogo pre pojave desktop dokumentarca, ali se upisuje u njegovu medijsku realnost, a danas je prepoznata i u ambijentu onlajn nastave, jeste *lecture performance*: modus nekonvencionalnog izlaganja koje povezuje prenošenje naučnog, filozofskog i teorijskog znanja sa strategijama performansa i eksperimentalnog živog nastupa (Milder 2011). No, za razliku od uobičajenog *lecture performance* izvođenja, koje se po pravilu odvija u realnom prostoru, pred živom publikom, sada se to izlaganje transponuje – kao i mnoge druge društvene prakse – u onlajn virtuelnost. Tako je, primera radi, višemedijska umetnica i muzičarka Lori Anderson (Laurie Anderson) nedavno održala seriju onlajn *lecture performance*-a (“Spending the War Without You“, The Norton Lectures Series) u kojima je, blisko tezama iz prethodnih tačaka, nezavisno od glavnih tema svog govora o umetnosti i stvaralaštvu, auto-refleksivno istraživala specifičnost i neizbežna tehnološko-estetska ograničenja ekranske površine, na kojoj i putem koje je bila predočena i reprezentovana njena telesnost i sâm nastup. *Lecture performance* tokom godina sve više postaje opšteprihvaćeni modalitet didaktičko-izlagačkog rada. Danas, kada se on podjednako može manifestovati u neposrednom i u onlajn obliku – a može biti i realizovan zajedno sa projekcijom desktop dokumentarca, kao u slučaju rada *Critique, Protest, Activism and the Video Essay* Kevina B. Lija (2017) – predavači mogu da uz primenu različitih performersko-izvođačkih tehnika, od sceniskog pokreta do poetskog rada sa glasom, učenicima i studentima komunikacioni efikasnije približe predviđeno gradivo i otvore dodatna problemska pitanja.

To su neki od načina na koje se, potencijalno kreativno i stvaralački, zamisli desktop dokumentarca mogu preneti i primenjivati u procesu onlajn nastave, uz prateću interventnu medijsku transformaciju dvodimenzionalne površine ekrana (ne samo desktop računara, već i mobilnih telefona, tableta i drugih uređaja).

Međutim, uprkos uočenim pozitivnim aspektima, neophodno je izdvojiti i nekoliko mogućih pedagoških, metodoloških, epistemoloških, kao i operativnih nedostataka ovakvog modela. Pre svih, svojim privilegovanjem digitalnih tehnologija, takav pristup može dodatno da podstakne i još više produbi inače negativnu tendenciju slabljenja interesa za nastavom u fizičkom prostoru, uzimajući u obzir činjenicu da učenici i studenti svejedno provode najveći deo svojih vannastavnih aktivnosti u virtuelnom svetu. Pored toga, u klasičnoj binarnoj opoziciji *sadržaja i forme*, postoji opasnost da takav pristup fetišistički preusmeri fokus na sâm medij, u njegovoj netransparentnosti, ali ne i na suštinu poruke koja se njime prenosi u pedagoškom procesu. Samim prelaskom na onlajn model nastave,

kao i smeštanjem računara i interneta u središte pažnje, zanemaruju se aktivnosti koje podrazumeva tradicionalni oblik nastave: neposrednost živog kontakta i direktna društvena interakcija, komunikacijska razmena i saradnja između učenika i studenata, specifičnost zadataka koji se u realnom vremenu realizuju u prostoru učionice i drugo – svi oni aspekti koje je Đorđo Agamben (Giorgio Agamben) problematski locirao još uoči početka pandemije Covid-19, kada je izneo svoj otvoreno i beskompromisno kritični stav naspram onlajn oblika učenja i akademskog rada (Agamben 2020). Konačno, postoji i opasnost od toga da u tom procesu nastavnici, profesori i predavači moraju da utroše znatno više rada i vremena na pripremu predviđenih materijala za učenje i njihovu digitalnu adaptaciju novim zahtevima onlajn platformi, umesto da se primarno fokusiraju na temu i sadržaj nastavnih jedinica (Cf. Anderson et al. 2021).

Sledstveno jednoj od osnovnih premisa teorije inkorporacije (cf. Fisk 2001), sve društvene i kulturalne prakse koje se u nekom istorijskom trenutku manifestuju kao nekonvencionalne, potencijalno subverzivne, vremenom će izgubiti na svojoj prvobitnoj inovativnosti i radikalnosti, a često će se i dogoditi da budu inkorporirane u sistem koji ih izvorno nije prihvatao. Drugačije rečeno, ono što je danas, u najopštijem smislu, avangardno i transgresivno, sutradan će postati glavnotokovski standard, pacifikovan i integrisan u sistem. Zbog toga nije ne očekivano da različita eksperimentalna rešenja i tehnike desktop dokumentarca predstavljene na prethodnim stranicama, u (ne tako dalekoj) budućnosti postanu inkorporirane u virtuelni ambijent digitalne učionice.

Zaključak

Globalna pandemija izazvana bolešću Covid-19 dramatično je transformisala sve društvene prakse i aktivnosti, ubrzavajući tako i rasprostiranje i širenje virtuelnog oblika nastave, direktno doprinoseći tome da onlajn model zadobije primat nad tradicionalnim oblicima učenja. U tom procesu, tehnološki neosporno limitiranom i uslovljenom medijskim granicama datih komunikacijskih onlajn platformi, prirodno su se razvili i novi, kreativni modaliteti učenja. Kao jedan mogući doprinos toj praksi, u ovom radu je analizirana hibridna i eksperimentalna forma desktop dokumentarca. S obzirom na to da je, uprkos svemu, u pitanju jedna prvenstveno umetnička forma, razumljivo je što su mnoga prethodna proučavanja tog fenomena za centralni fokus istraživanja izdvajala njegov estetski karakter, problematizujući različita filmska i umetnička pitanja.⁵ Ovde je, nasuprot tome, teorijski naglasak bio na otkrivanju njegovog pedagoškog i epistemološkog, kao i komunikacijskog potencijala, istovremeno uvažavajući

⁵ No, u postojećoj literaturi zastupljene su i druge pozicije i drugačiji akcenti proučavanja, na primer: Kiss 2021.

različita ograničenja (tehnološka koliko i diskurzivna) koja taj zahvat nužno povlači sa sobom. Izdvajajući nekoliko potencijalnih koncepcija i metoda (od autorefleksije o medijskim nedostacima onlajn platformi do digitalnog *lecture performance* izvođačkog eksperimenta), razmatrana je mogućnost njihove primene u onlajn nastavnom procesu – ali svakako treba imati u vidu i da mnoge od njih mogu biti zadržane i po završetku pandemije, prilikom povratka u fizičke prostore škola, fakulteta i univerziteta. U svakom slučaju, gore predložena lista može se dopunjavati ali i redukovati, te ispitivati njena izvodljivost i održivost u realnosti konkretnog obrazovnog ambijenta.

Kombinujući video i zvučne zapise, slike i fotografije, glasovne i tekstualne eksplanatorne segmente, desktop dokumentarac predstavlja veoma složenu i heterogenu – kao što je objašnjeno, postmedijsku – tvorevinu koja se ne može žanrovski sasvim jednoznačno i neposredno uzglobiti u postojeće filmske i medijske kategorije, ali sadrži važan pedagoški i epistemološki potencijal koji se ne bi smeo zanemariti i koji može biti predmet istraživanja i unapređenja i nakon povratka u tradicionalne učionice. Eksperimentalnost i, u određenoj meri, smelost jednog takvog poduhvata otkriva se u tome što on, upravo u globalnom duhu multi-, inter- i transdisciplinarnosti, predlaže nove načine uodnošavanja i povezivanja pedagogije i umetnosti, nauke i stvaralaštva. Reč je o pedagoškom pristupu stvaralačke orijentacije, koji otvoreno i programski promovise eksperimentalnu primenu znanja i nove komunikacijske moduse, uz kreativnost i izgradnju novih oblika subjektivnosti.

Reference

- Agamben, Giorgio. 2020. "Requiem for the Students." Pristupljeno 30.12.2021. <https://d-dean.medium.com/requiem-for-the-students-giorgio-agamben-866670c11642>
- Aleinikov, Andrei G. 2020. "Creative Pedagogy: 30 Years and Counting (In Foreign Language Education and Beyond)." *International Journal of Education* 12 (1): 127–146. <https://doi.org/10.5296/ije.v12i1.16979>
- Anderson, Ross C., Tracy Bousselot, Jen Katz-Buoincontro and Jandee Todd. 2021. "Generating Buoyancy in a Sea of Uncertainty: Teachers Creativity and Well-Being During the COVID-19 Pandemic." *Frontiers in Psychology* 11: 614–774. doi. [org/10.3389/fpsyg.2020.614774](https://doi.org/10.3389/fpsyg.2020.614774)
- Anger, Jiří and Kevin B. Lee. 2022. "Suture Goes Meta: Desktop Documentary and its Narrativization of Screen-Mediated Experience." *Quarterly Review of Film and Video* 39: 1–28. <https://doi.org/10.1080/10509208.2022.2033066>
- Bešlagić, Luka. 2019. "Computer Interface as Film: Post-Media Aesthetics of Desktop Documentary." *AM Journal of Art and Media Studies* 20: 51–60. <http://dx.doi.org/10.25038/am.v0i20.323>
- Biliński, Paweł. 2020. "Dokument z pulpitu. O kulisach powstania, narracji i kontekstach *Transformers: The Premake* Kevin B. Lee", *Panoptikum* 24: 104–121. <https://doi.org/10.26881/pan.2020.24.07>

- Bodrijar, Žan. 1991. *Simulakrumi i simulacija*. Prevod: Frida Filipović. Novi Sad: Svetovi.
- Brannen, Samuel, Habiba Ahmed and Henry Newton. 2020. "Covid-19 Reshapes the Future." *Center for Strategic and International Studies (CSIS)*. Pristupljeno 30.12.2021. <https://www.jstor.org/stable/resrep25198>
- Burio, Nikola. 2021. *Relaciona estetika / Postprodukcija / Altermodernost*. Prevod: Marijana Ivanović i Mirjana Boba Stojadinović. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.
- Chen, Chun-houh, Wolfgang Härdle and Antony Unwin, eds. 2008. *Handbook of Data Visualization*. Berlin: Springer.
- Erickson, John and Keng Siau. 2003. "e-ducation." *Communications of the ACM* 46 (9) (September): 134–140. <https://doi.org/10.1145/903893.903928>
- Fehn, Bruce R., Melanie Johnson and Tyson Smith. 2010. "Far Beyond Show and Tell: Strategies for Integration of Desktop Documentary Making into History Classrooms." *Social Education* 74 (2): 101–4, 116.
- Fisk, Džon. 2001. *Popularna kultura*. Preveo: Zoran Paunović. Beograd: Clio.
- Gane, Nicholas. 2005. "Radical Post-humanism: Friedrich Kittler and the Primacy of Technology." *Theory, Culture & Society* 22 (3): 25–41. <https://doi.org/10.1177/0263276405053718>
- Hernández-Santaolalla, Víctor and Mónica Barrientos-Bueno, eds. 2020. *Handbook of Research on Transmedia Storytelling, Audience Engagement, and Business Strategies*. Hershey, PA: Business Science Reference.
- Kiss, Miklós. 2021. "Desktop Documentary: From Artefact to Artist(ic) Emotions." *NE-CSUS_European Journal of Media Studies* 10 (1) (Spring), "#Solidarity": 99–119. <https://doi.org/10.25969/mediarep/16270>
- Kitler, Fridrih. 2018. *Optički mediji: Berlinska predavanja*. Prevod: Aleksandra Kostić. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.
- Lee, Kevin B. 2014. "Transformers: The Premake." Pristupljeno 15.12.2021. <https://www.alsolikelife.com/transformers-the-premake>
- Makluan, Maršal. 1971. *Poznavanje opština – čovekovih produžetaka*. Prevod: Slobodan Đorđević. Beograd: Prosveta.
- Manovich, Lev. 2001a. "Post-media Aesthetics." Manovich. Pristupljeno 30.12.2021. http://manovich.net/content/04-projects/032-post-media-aesthetics/29_article_2001.pdf
- Manovich, Lev. 2001b. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Manovich, Lev. 2013. *Software Takes Command: Extending the Language of New Media*. Bloomsbury Academic: London.
- Milder, Patricia. 2011. "Teaching as Art: The Contemporary Lecture-Performance." *PAJ: A Journal of Performance and Art* 33, (1) (January): 13–27. https://doi.org/10.1162/PAJJ_a_00019
- Nela, Euis and Nana Supriatna. 2021. "Creative Learning Through Google Classroom in History Learning During the Covid-19 Pandemic." *Proceedings of the 6th International Conference on Education & Social Sciences (ICESS 2021)* doi.org/10.2991/assehr.k.210918.017
- Rascaroli, Laura. 2008. "The Essay Film: Problems, Definitions, Textual Commitments." *Framework: The Journal of Cinema and Media* 49 (2) (Fall): 24–47.

- Schiavio, Andrea, Michele Biasutti and Roberta Antonini Philippe. 2021. "Creative pedagogies in the time of pandemic: a case study with conservatory students." *Music Education Research* 23, no. 2, special issue "The digital 'turn' in music education": 167–178. doi.org/10.1080/14613808.2021.1881054
- Schul, James E. 2014. "Film Pedagogy in the History Classroom: Desktop Documentary-Making Skills for History Teachers and Students." *Social Studies* 105 (1): 15–22. https://doi.org/10.1080/00377996.2013.788470
- Štajerl, Hito. 2013. „Odbrana siromašne slike.“ U *Slike/singularno/globalno*, priredili Jovan Čekić i Maja Stanković, 63–72. Prevod: Petar Malivuk. Beograd: Fakultet za medije i komunikacije.
- Wees, William C. 1993. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. New York City: Anthology Film Archives.
- Winthrop-Young, Geoffrey. 2010. *Kittler and the Media*. Polity: Cambridge; Malden, MA.

Luka Bešlagić
Faculty of Media and Communications
Singidunum University, Serbia

Strategies and Techniques of Desktop Documentary as Creative Pedagogical Tools in the Era of COVID-19 Global Pandemic

Desktop documentary is a contemporary film and media practice that self-reflexively explores technological limitations of the computer interface and its potentialities in order to create unconventional audio-visual works with elements of documentary and experimental cinema. This paper envisages the possibility of using desktop documentary methods and techniques within the context of current online education – the globally dominant model of knowledge transfer and exchange during the COVID-19 pandemic. Therefore, the focus of this article, in comparison to previous theoretical studies of desktop documentaries, which primarily investigated cinematic, artistic and media features of this form, is transferred from aesthetic and poetic to pedagogical, methodological and epistemological issues. Although several scholar papers have already discussed the possibility to employ desktop documentaries within the space of classrooms, their understanding of this practice was different from its contemporary mode theoretically acknowledged and creatively practiced by Kevin B. Lee, inaugurated with his paradigmatic film *Transformers: The Premake*. Lee's vision, namely, presupposes a more transgressive approach towards desktop filmmaking, which entails various avant-garde and experimental cinematic and media techniques. Having as its starting point such bold methods, this article considers, analyzes and critically evaluates desktop documentary strategies and techniques relevant for online teaching: self-reflexive thought about technolog-

ical limits and potentialities of online platforms; exploration of new digital aesthetics which oppose predefined digital forms; speculative discourse based on critical thought; online mode of *lecture performance*, etc. This paper thus opens the possibility to transpose and integrate the concepts and techniques of desktop documentary, primarily marked by avant-garde and experimental traits, into the creative methods of conducting the online teaching process – and eventually, after the termination of the pandemic, to preserve and expand them within the physical spaces of schools, colleges and universities.

Key words: desktop documentary, online education, pedagogy, COVID-19 pandemic, post-media

Stratégies et techniques du documentaire du bureau comme outils pédagogiques créatifs dans l'ère de la pandémie mondiale de la covid-19

Le documentaire du bureau est une pratique cinématographique et médiatique contemporaine étudiant de manière autoréflexive des limites technologiques de l'interface informatique et ses potentiels afin de créer des travaux audio-visuels non conventionnels ayant des éléments du cinéma documentaire et expérimental. Cet article envisage la possibilité de l'utilisation des méthodes et des techniques du documentaire du bureau dans le contexte de l'éducation en ligne actuelle – le modèle du transfert et de l'échange du savoir mondialement dominant pendant la pandémie de la covid-19. Par conséquent, l'objectif de cet article, par rapport aux études théoriques précédentes des documentaires du bureau qui étudiaient principalement ses caractéristiques cinématographiques, artistiques et médiatiques, est transféré des questions esthétiques et poétiques à celles pédagogiques, méthodologiques et épistémologiques. Bien que plusieurs articles scientifiques aient déjà traité de la possibilité d'utiliser les documentaires de bureau dans les salles de classe, leur compréhension de cette pratique était différente de son mode contemporain théoriquement reconnu et pratiqué de manière créative par Kevin B. Lee, inauguré par son film paradigmatique *Transformers : The Premake*. La vision de Lee, pour ainsi dire, présuppose une approche plus transgressive de la réalisation des films de bureau qui implique diverses techniques cinématographiques et médiatiques d'avant-garde et expérimentales. Ayant comme point de départ des méthodes si audacieuses, cet article considère, analyse et évalue critiquelement les stratégies et techniques du documentaire du bureau pertinentes pour l'enseignement en ligne : pensée autoréflexive sur les limites technologiques et les possibilités des plateformes en ligne ; exploration de nouvelles esthétiques numériques qui s'opposent à des formes numériques prédéfinies ; discours spéculatif basé sur la pensée critique ; *lecture-performance* en ligne, etc. Cet article ouvre ainsi la possibilité de trans-

poser et d'intégrer les concepts et les techniques du documentaire de bureau, principalement marqués par ces caractéristiques avant-gardistes et expérimentales dans les méthodes créatives de mener l'enseignement en ligne – et enfin, après la pandémie, de les préserver et étendre dans les espaces physiques des écoles, des collèges et des universités.

Mots-clés : documentaire de bureau, enseignement en ligne, pédagogie, pandémie de la covid-19, post-média

Primljeno / Received: 12. 07. 2022.

Prihvaćeno / Accepted for publication: 12. 08. 2022.