

DRUŠTVO
ZA
KULTURNI
RAZVOJ
BAUO

MEĐUNARODNA MULTIDISCIPLINARNA
STRUČNA KONFERENCIJA PO POZIVU

KULTURNE I KREATIVNE INDUSTRIJE & BAŠTINA NOVE TEHNOLOGIJE

HOTEL „MONTE CASA“, PETROVAC NA MORU
24–26. MART 2023. GODINE


JU OSNOVNA ŠKOLA
"MIRKO SRZENTIĆ"



JU NARODNA
BIBLIOTEKA
BUDVA

ŠOMO
BUDVA

ЦИРТИП
Центар за културу и туризам
Муниципалности Петровац на Морю – Будва



Monte
Casa

**KULTURNE I
KREATIVNE
INDUSTRIJE
& BAŠTINA**

Programski odbor

Prof. dr Martina Blečić Kavur, predsjednica (Slovenija)

Prof. dr Ljiljana Gavrilović (Srbija)

Prof. dr Anđela Jakšić Stojanović (Crna Gora)

Prof. dr Nenad Vujadinović (Crna Gora)

Dr Koraljka Kuzman Šlogar (Hrvatska)

Dr Branko Banović (Srbija)

Dušan Medin, MA (Crna Gora)

Organizacioni odbor

Dušan Medin, MA, predsjednik

Milica Stanić Radonjić, MA

Davor Sedlarević

Luka Lukateli

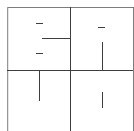
Mila Medin

Urednik

Dušan Medin, MA



Međunarodna multidisciplinarna stručna konferencija po pozivu „Kulturne i kreativne industrije & baština: nove tehnologije“ dio je projekta „Zaštita, očuvanje i promocija nasljeđa putem novih tehnologija“, koji je, putem Javnog konkursa za raspodjelu sredstava za projekte nevladinim organizacijama u 2022. godini, podržala Opština Budva



DRUŠTVO
ZA
KULTURNI
RAZVOJ
BAUO

MEĐUNARODNA MULTIDISCIPLINARNA
STRUČNA KONFERENCIJA PO POZIVU

KULTURNE I KREATIVNE INDUSTRIJE & BAŠTINA

NOVE TEHNOLOGIJE

HOTEL „MONTE CASA“, PETROVAC NA MORU
24–26. MART 2023. GODINE

KNJIGA SAŽETAKA

PETROVAC NA MORU
2023.

SADRŽAJ

Kulturne i kreativne industrije & baština II	7
Program konferencije	9
Sažeci izlaganja	17
Bilješke	39

KULTURNE I KREATIVNE INDUSTRIJE & BAŠTINA II

Međunarodna multidisciplinarna stručna konferencija po pozivu „Kulturne i kreativne industrije & baština: nove tehnologije“, u organizaciji nevladinog udruženja Društvo za kulturni razvoj „Bauo“ iz Petrovca na Moru, održaće se 24, 25. i 26. marta 2023. godine u hotelu „Monte Casa“ (raniji „4. jul“).

Ovaj događaj ima za cilj da otvori raspravu, preispita i kritički sagleda kompleksnost odnosa koji postoje na relaciji (naizgled) sa svim zasebnih fenomena poput kulturne baštine i kulturnih i kreativnih industrija kroz koje se prelama široki opseg najrazličitijih novih tehnologija. I to sve kroz niz programskih sadržaja – od plenarnog i uvodnih predavanja, preko izlaganja referata učesnika, četiri panela, razgovora o knjigama, te, konačno, diskusije s publikom (ali i, uglavnom potcijenjenih, neformalnih druženja u pauzama i za trpezom), na kojima će aktivno učestvovati oko 40 istraživača, profesora, kulturnih djelatnika, umjetnika, javnih službenika, preduzetnika i drugih eksperata koji dolaze iz Kanade, Italije, Slovenije, Hrvatske, Bosne i Hercegovine, Srbije i Crne Gore.

Konferencija je centralni dio višemjesečnog projekta „Zaštita, očuvanje i promocija nasljeđa putem novih tehnologija“, finansijski podržanog od Opštine Budva na Javnom konkursu za raspodjelu sredstava za projekte nevladinim organizacijama u 2022. godini, a partneri su tri javne ustanove – Narodna biblioteka Budve, petrovačka Osnovna škola „Mirko Srzentić“ i Škola za osnovno muzičko

obrazovanje Budva, te nevladino udruženje Centar za izučavanje i revitalizaciju tradicionalnih igara i pjesama – CIRTIP iz Kolašina.

U pitanju je nastavak veoma uspješne konferencije „Kulturne i kreativne industrije & baština: potencijali i izazovi“, održane 4–6. marta prošle godine, takođe, uz podršku budvanske opštine. 1 Dio tada predstavljenih saopštenja objavljen je krajem 2022. u tri broja beogradskog časopisa Limes plus za društvene i humanističke nauke (HERAedu), tematski posvećena baštini u mreži kulturnih i kreativnih industrija.

Kao i prethodna, i ovogodišnja konferencija otvorena je za svu zainteresovanu domaću i inostranu javnost, kako praćenjem njenog rada uživo, tako i posredstvom onlajn platformi, jer će program biti prenošen u realnom vremenu preko Zoom aplikacije. Svi sadržaji skupa će biti digitalizovani i docnije objavljeni na Youtube kanalu Društva za kulturni razvoj „Bauo“,² kao što je učinjeno i prošle godine. Na ovaj način će ključna znanja i poruke s ove konferencije dugoročno biti dostupni i na korist svima koji žele više da saznaju o teorijskim i praktičnim horizontima koji uvezuju baštinu i, s druge strane, kulturne i kreativne industrije kroz koje se prožimaju najrazličitiji vidovi novih tehnologija.

*Prof. dr Martina Blečić Kavur
Dušan Medin, MA*

¹ Na ovom mjestu skrećemo pažnju na još jedan zanimljiv događaj koji je nedavno organizovalo Ministarstvo kulture i medija Crne Gore, a koji se dijelom ticao i problematike kojom se i naša prethodna, kao i aktuelna konferencija bave (kulturne i kreativne industrije i baština). U pitanju je, kako je istaknuto, „prva Nacionalna konferencija o kreativnosti“, pod nazivom „Vrijeme kreativnosti“, održana 27. i 28. januara u Starom gradu Kotoru koja je okupila preko 50 učesnika iz zemlje i regiona. Detaljnije na: <http://vrijemekreativnosti.me/> (pristup: 22. mart 2023).

² <https://www.youtube.com/@drustozakulturnirazvojbauo4894/videos> (pristup: 22. mart 2023).

PROGRAM KONFERENCIJE

1. DAN / PETAK, 24. MART

10.00 DOLAZAK I REGISTRACIJA UČESNIKA

11.00 SVEČANO OTVARANJE

Dušan MEDIN, MA, Društvo za kulturni razvoj „Bauo“,
Petrovac na Moru (predsjednik Organizacionog odbora)

Prof. dr Ljiljana GAVRILOVIĆ, Filozofski fakultet Univerziteta
u Beogradu (članica Programskog odbora)

Maja SIMONVIĆ, JU Narodna biblioteka Budve (partner)

Ivana KURTOVIĆ, JU Osnovna škola „Mirko Srzentić“,
Petrovac na Moru (partner)

Milica RADOMAN, JU Škola za osnovno muzičko
obrazovanje Budva (partner)

Davor SEDLAREVIĆ, Centar za izučavanje i revitalizaciju
tradicionalnih pjesama i igara CIRTIP, Kolašin (partner)

Mr Dobrila VLAHOVIĆ, Direktorat za kulturnu baštinu
Ministarstva kulture i medija Crne Gore, Cetinje

Doc. dr Predrag ZENOVIĆ, predsjednik Savjeta za kulturu
Opštine Budva

Muzički program: Jelena DIVANOVIĆ, klavir
(klasa prof. Đurđice VUJOVIĆ, JU Škola za osnovno
muzičko obrazovanje Budva)

Program vodi: Milica STANIĆ RADONJIĆ, MA, Društvo
za kulturni razvoj „Bauo“, Petrovac na Moru

11.30 KOKTEL DOBRODOŠLICE

12.00 PANEL DISKUSIJA 1.0 / KULTURNE I KREATIVNE INDUSTRIJE
I INOVACIJE U JAVNIM POLITIKAMA CRNE GORE

Prof. mr Janko LJUMOVIĆ (Fakultet dramskih umjetnosti
Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

Doc. dr Edin JAŠAROVIĆ (Fakultet dramskih umjetnosti
Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

Mr Dobrila VLAHOVIĆ (Ministarstvo kulture i medija
Crne Gore, Cetinje)

Savica VUJIČIĆ (Ministarstvo nauke i tehnološkog razvoja
Crne Gore, Podgorica)

Moderator: Nikola Bada RADONJIĆ (DAA Montenegro
d. o. o., Podgorica)

13.30 RUČAK ZA UČESNIKE

16.00 SESIJA 1.0 / KULTURNE I KREATIVNE INDUSTRIJE
I INOVACIJE: HORIZONTI ZNAČENJA I PRAKSE

Prof. dr Hristina MIKIĆ (Fakultet za menadžment
Univerziteta Metropolitan, Beograd) / Od kreativnog
preduzetništva do kreativne ekonomije: REMAKE kao okvir
revitalizacije industrijskog nasleđa porcelana i stakla
u kreativnoj ekonomiji (plenarno predavanje)

Dušan MEDIN, MA (Fakultet za kulturu i turizam
Univerziteta Donja Gorica, Podgorica) & mr Dobrila
VLAHOVIĆ (Direktorat za kulturnu baštinu Ministarstva

kulture i medija Crne Gore, Cetinje) / Kreativne (i kulturne) industrije u javnim politikama Crne Gore

Dr Ivan TOMOVIĆ (Fond za inovacije Crne Gore, Podgorica) / Fond za inovacije Crne Gore – podrška preduzetničkim i inovativnim idejama

Predsjedava: prof. mr Ana MATIĆ (Fakultet likovnih umjetnosti Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

17.30 PAUZA

18.00 BAŠTINA U MREŽI KULTURNIH I KREATIVNIH INDUSTRIJA: PREDSTAVLJANJE TRI BROJA ČASOPISA *LIMES+* ZA 2022. GODINU (BEOGRAD: HERAedu)

Prof. dr Ljiljana GAVRILOVIĆ, dr Milena JOKANOVIĆ, Zorica STABLOVIĆ BULAJIĆ i Dušan MEDIN, MA (urednik)

18.30 PANEL DISKUSIJA 2.0 / DIZAJNIRANJE KULTURNIH I KREATIVNIH INDUSTRIJA

Prof. mr Ana MATIĆ (Fakultet likovnih umjetnosti Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

Doc. mr Marko GOŠOVIĆ (Fakultet vizuelnih umjetnosti Univerziteta Mediteran, Podgorica)

Nikola Bada RADONJIĆ (DAA Montenegro d. o. o., Podgorica)

Aleksandra DŽAKOVIĆ (AKKA Costumes, Budva)

Moderator: prof. mr Janko LJUMOVIĆ (Fakultet dramskih umjetnosti Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

20.00 VEČERA ZA UČESNIKE

2. DAN / SUBOTA, 25. MART

10.00 SESIJA 2.0 / ARHEOLOGIJA I IZAZOVI NOVIH TEHNOLOGIJA

Prof. Dr. Martina BLEČIĆ KAVUR (Faculty of Humanities, University of Primorska, Koper) / *Archaeology: From Exclusive Science to Inclusive Heritage* (uvodno predavanje)

Prof. Dr. Boris KAVUR (Faculty of Humanities, University of Primorska, Koper) / *Freeze this Moment a Little Bit Longer; Make Each Sensation a Little Bit Stronger: The Use of Digital Technologies in the Presentation of Archaeological Heritage*

Prof. dr. Amra ŠAČIĆ BEĆA (Filozofski fakultet Univerziteta u Sarajevu) / *Digitalizacija baštine na primjeru rimskih provincijalnih epigrafskih spomenika*

Dr. Olga PELCER VUJAČIĆ (Istorijski institut Univerziteta Crne Gore, Podgorica) / *Mapiranje kulturne baštine: CLIO MAP baza*

Predsjedava: Dušan MEDIN, MA (Fakultet za kulturu i turizam Univerziteta Donja Gorica, Podgorica)

12.00 PAUZA

12.30 PANEL DISKUSIJA 3.0 / BUDVA–BOKA 2028. EVROPSKA PRIJESTONICA KULTURE

Doc. dr. Predrag ZENOVIĆ (Savjet za kulturu Opštine Budva)

Danijela DOŠLJAK (Sekretarijat za društvene djelatnosti Opštine Budva)

Dušan KALIČANIN (koordinatorski kandidat za „BUDVA–BOKA 2028. Evropska prijestonica kulture“)

Mr. Dobrila VLAHOVIĆ (Direktorat za kulturnu baštinu Ministarstva kulture i medija Crne Gore, Cetinje)

Tijana KOTARAC (Turistička organizacija Opštine Budva)

Marija MITROVIĆ (Turistička organizacija Opštine Budva)

Moderator: doc. dr Edin JAŠAROVIĆ (Fakultet dramskih umjetnosti Univerziteta Crne Gore, Cetinje)

14.00 RUČAK ZA UČESNIKE

16.30 SESIJA 3.0 / ZNANJA ZA NOVE KULTURNE PONUDE

Prof. dr Miodrag GRBIĆ (Departman za biologiju Univerziteta u Zapadnom Ontariju, London, Kanada)
/ Kako valorizovati prirodne i kulturne resurse Paštrovića i Budve koristeći nauku (uvodno predavanje)

Mr Kristina N. VUJANOVIĆ (Dubrovačka razvojna agencija DURA) / Kreativne i kulturne industrije u Dubrovniku

Dr Milena Jokanović (Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu) / Participativno mapiranje nasleđa i novi mediji

Mr Nikola JELENIĆ (Paten Studio d. o. o. Podgorica)
/ 3D digitalizacija i njen doprinos na polju nepokretnih kulturnih dobara

Predsjedava: doc. dr Miško RAĐENOVIĆ (Fakultet za biznis i turizam Univerziteta Adriatik, Budva)

18.30 PAUZA

19.00 PANEL DISKUSIJA 4.0 / KREATIVNE I KULTURNE INDUSTRIJE – IZMEĐU UMJETNOSTI I BIZNISA

Velibor ZOLAK (AMC Communications d. o. o., Podgorica)

Gordana LJUBANOVIĆ (JU Narodna biblioteka Budve)

Sara MANDIĆ, MA (Međunarodni festival KotorArt, Kotor)

Mr Natalija ĐALETIĆ (Edukativni centar Montenesoft d. o. o., Podgorica)

Moderatorica: Zorica STABLOVIĆ BULAJIĆ (HERAedu, Beograd)

20.30 VEČERA ZA UČESNIKE

3. DAN / NEDJELJA, 26. MART

10.00 SESIJA 4.0 / DIGITALNI SVJETOVI BAŠTINE

Prof. Dr. Donato Maniello (Studio Glowarp, Canosa di Puglia, Republic of Italy) / A New Light for Heritage in the Shadow: The Use of Spatial Augmented Reality in Heritage Communication (uvodno predavanje)

Dr Marija Đorđević (Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu) / Queering the Collections: alternativne istorije i digitalni svet

Nikolina RAŽNATOVIĆ, MA (Centar za proučavanje i zaštitu kulturnog nasljeđa Crne Gore) / Digitalne kulturne rute: prikaz projekta savremene promocije kulturnog nasljeđa

Predsjedava: dr Milena Jokanović (Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu)

11.30 PAUZA & OSVJEŽENJE

12.00 SESIJA 5.0 / (ZLO)UPOTREBA KULTURNE BAŠTINE U DIGITALNOM KONTEKSTU

Prof. dr Ljiljana GAVRILOVIĆ (Filozofski fakultet Univerziteta u Beogradu) / Kreiranje digitalnih igara zasnovanih na ideji promocije nasleđa: koraci i dileme (uvodno predavanje)

Mr Jelena ĐUKANOVIĆ (Institut za vunu Crne Gore) / Zloupotreba savremene tehnologije u interpretaciji kulturne baštine

Mr Natalija ĐALETIĆ (Edukativni centar Montenesoft d. o. o., Podgorica) / Značaj i uloga kulture i baštine u cjeloživotnom učenju – susret digitalne i kulturološke kompetencije u obrazovanju

Predsjedava: mr Dobrila VLAHOVIĆ (Direktorat za kulturnu baštinu Ministarstva kulture i medija Crne Gore, Cetinje)

13.30 ZAKLJUČNA DISKUSIJA

14.00 ZATVARANJE KONFERENCIJE I DODJELA SERTIFIKATA

14.05 RUČAK ZA UČESNIKE

SAŽECI IZLAGANJA

Dr Milena Jokanović
Centar za muzeologiju i heritologiju
Odeljenje za istoriju umetnosti
Filozofski fakultet
Univerzitet u Beogradu
Beograd, Republika Srbija

PARTICIPATIVNO MAPIRANJE NASLEĐA I NOVI MEDIJI

Metodologija participativnog mapiranja nematerijalnog nasleđa, usmenih i malih istorija posebno se razvija u poslednje dve decenije. Nakon takozvane ekspanzije sećanja koju teoretičari vezuju za kraj 20. i početak ovog veka, zvanične institucije baštine – muzeji i arhivi – sve više se oslanjaju na uspomene i sećanja pojedinaca. Takođe, sve je više zbirki predmeta svakodnevice, nosilaca uspomena i povesti običnih građana u kolekcijama umetnika i entuzijasta koji kreiraju svojevrzne muzeje nevinih predmeta. Razvoj tehnologije i dostupnost novih medija i interneta najzad omogućavaju još brži razvoj i unapređenje metodologije mapiranja čitavih gradskih četvrti, uz aktivno učešće njihovih stanovnika. Danas mnoge veb-stranice otkrivaju zvučne mape gradova, alternativne ture kroz urbane pejzaže, kao i svojevrzne muzeje na internetu u kojima sadržaj kreiraju svi zainteresovani, a mnogi evropski projekti posvećeni su upravo razvijanju metodologije participativnog mapiranja nasleđa i njegovog predstavljanja pomoću novih medija. U radu ćemo se, oslanjajući se na teorijske premise u domenu teorija kulturnog nasleđa i medija, osvrnuti na nekoliko projekata koji se oslanjaju na participativno mapiranje nasleđa, posebno se zadržavajući na lokalnim primerima i platformi virtuelnog muzeja Beograda (beopatrimonium.com).

Ključne reči: participativno mapiranje, nasleđe, novi mediji, kultura sećanja, Beopatrimonium

Mr Nikola Jelenić
Paten Studio d. o. o.
Podgorica, Crna Gora

3D DIGITALIZACIJA I NJEN DOPRINOS NA POLJU NEPOKRETNIH KULTURNIH DOBARA

3D digitalizacija kao jedan od metoda primjene novih tehnologija 4.0 generacije (industrijske revolucije) predstavlja instrument koji je našao svrsishodnost na polju digitalne prezervacije i diseminacije nepokretnog kulturnog nasljeđa. Savremene tehnologije objezbjeđuju vjerodostojnost i preciznost digitalnog materijala iako su prikupljanje podataka s terena i njihova obrada kompleksni i dugotrajni procesi. Rezultat drastično obogaćuje i unapređuje naredne faze u procesu valorizacije nepokretnih kulturnih objekata. 3D digitalizacija omogućava višeslojnu i višeznačnu primjenu i integriše se u procese kao što su arhiviranje, analiza stanja objekta, izrada konzervatorskih projekata i konzervatorskih radova, monitoring. Takođe, 3D digitalizacija kao sredstvo bilježenja trenutnog stanja objekta ostvaruje sponu s kulturnim turizmom, omogućavajući da se raznim vidovima vizuelizacije i prezentacije podigne značaj samih objekata. Digitalne tehnologije su odredile brzu i suštinsku promjenu u praksi korištenja, objezbjeđivanja i očuvanja kulturnog nasljeđa. Uz veb-infrastrukturu, ovaj instrument doprinosi promociji nepokretnih spomenika kulture. Digitalizacija stimulise produkciju kulturnih dobara, utiče na procese upravljanja kulturnim objektima i njihovu valorizaciju, te smanjuje troškove koji nastaju usljed geografskih i vremenskih poteškoća.

Ključne riječi: digitalizacija, tehnologija, spomenik, kultura, valorizacija

Prof. Dr. Donato Maniello
Studio Glowarp
Canosa di Puglia, Republic of Italy

A NEW LIGHT FOR HERITAGE IN THE SHADOW: THE USE OF SPATIAL AUGMENTED REALITY IN HERITAGE COMMUNICATION

Sometimes heritage is not properly hidden. Sometimes it is just invisible to the eye of people who does not consider his value, in spite of the place in which the monument or the object is placed. It is common that the real value of an archeological site or a church could be blurred by the inadequate valorization: in this case the object lies in a sort of twilight zone. But the heritage valorization in those times is increased by the boost of new technologies applied to the cultural sector: Spatial Augmented Reality (instead as video mapping) is one of those techniques. The forgotten heritage could become the canvas for new projections and new forms of communication between the experts and the public. It does not mean that video mapping could be a substitute for the cultural good: it has his independent life and meaning. The use of augmented reality could be a useful way to valorize and create a sense of belonging that leads to a correct perception of heritage. This presentation aims to debate what could be the correct use of this techniques in valorization, communication and education through some examples of video mapping realized by Studio Glowarp (www.glowarp.com).

Keywords: spatial augmented reality, video mapping, digital heritage, digital storytelling, edutainment, digital anastylosis

Dr Marija Đorđević
Institut za istoriju umetnosti
Filozofski fakultet
Univerzitet u Beogradu
Beograd, Republika Srbija

QUEERING THE COLLECTIONS: ALTERNATIVNE ISTORIJE I DIGITALNI SVET

U poslednjih trideset godina neispričane istorije kolekcija i njihovih predmeta postale su predmet značajnog interesovanja muzejskih stručnjaka, istraživača i muzejske publike. Očigledan nedostatak direktnog odgovora na pitanja o poreklu i kontekstu u kojem kolekcije nastaju, pogotovo u svetlu postkolonijalne teorije i istraživanja, svoj odgovor je nalazilo prevashodno u umetničkim i kustoskim intervencijama u postojeće sistematizacije kolekcija i izložbenoj delatnosti, čiji je možda i najčešće pominjan primer izložba iz 1992. Freda Vilsona – Mining the Museum, postavljena u Istorijskom društvu Merilenda. Nakon ove izložbe, instalacije i intervencije ove vrste lagano postaju jedan od osnovnih načina preispitivanja prošlosti kolekcija i muzejskih institucija. Međutim, iako mnogi takvi primeri nesumnjivo predstavljaju značajno istupanje u javni prostor, i bez obzira na javne debate koje ih okružuju, oni u svojoj suštini nisu zaista promenili metodologiju rada i sisteme znanja samih institucija. Institucije nisu morale da zauzmu jasan stav o svom poreklu i da već formulisanim opisima predmeta dodaju nova (ipak nepovoljna saznanja). Situacija se drastično promenila s pojavom digitalnih sredstava i istinskim otvaranjem repozitorijuma znanja usled masovne upotrebe interneta. Upravo kao posledica ove promene nastaje projekat Queering the Collections, koji kao mreža prvo počinje da deluje u SAD i Kanadi. Ovaj rad baviće se odjekom ovog pokreta propitivanja istorije kolekcija kroz prizmu još uvek marginalizovane LGBTQ+ populacije u holandskim sakupljačkim institucijama – muzejima, arhivima i bibliotekama koji je započeo Muzej Van Abe u Ajndhovenu 2015. godine.

Posebno će biti naglašeni načini korišćenja digitalnih sredstava u njihovom radu, odnosno mogućnosti i realna ograničenja koja ovakav tip sveobuhvatnog pristupa domenu digitalnog nameće sakupljačkim institucijama.

Ključne reči: kolekcije, alternativne istorije, digitalna sredstva, intervencije

Nikolina Ražnatović, MA
Centar za proučavanje i zaštitu kulturnog nasljeđa Crne Gore
Budva, Crna Gora

DIGITALNE KULTURNE RUTE: PRIKAZ PROJEKTA SAVREMENE PROMOCIJE KULTURNOG NASLJEĐA

U okviru projekta „Digitalne kulturne rute“ kreiran je prvi samostalni digitalni vodič kroz bogato kulturno nasljeđe Starog grada Budve. Ovaj projekat predstavlja savremeni način prezentacije kulturnog nasljeđa zahvaljujući kojem će korisnici moći na efikasan i zanimljiv način da saznaju više o najznačajnijim objektima Starog grada Budve. Projekat je istakao značaj stvaranja savremenih baza podataka, pre svega digitalnih vodiča, koje ne zapostavljaju nijedan aspekt kulturnog nasljeđa. Kroz edukativne tekstove, kreirane u sklopu projekta, istaknuta je prošlost spomenika kulture i grafički prikazano njihovo sadašnje stanje da bi najpribližnije posvedočili o savremenom vrednovanju, (zlo) upotrebi spomenika, kao i promenama koje oni trpe u materijalnom smislu. Razvoj jedinstvene baze podataka u sklopu projekta „Digitalne kulturne rute“, na zvaničnoj veb-stranici www.cultureroutes-budva.me, omogućiće doseganje novih saznanja o prošlosti kulturnog nasljeđa Starog grada radi njegove savremene prezentacije i promocije. Osim edukativnog karaktera digitalnog vodiča, važno je istaći i njegovu dostupnost. Organizacioni tim projekta potrudio se da sadržaj digitalnog vodiča bude prilagođen što većem broju posjetilaca Starog grada, te su tekstovi na zvaničnom sajtu napisani dvojezično, a veb-sajt je kreiran tako da bude jednostavan za korišćenje. Glavni cilj projekta „Digitalne kulturne rute“ jeste da doprinese promociji kulturnog nasljeđa Opštine Budva. Pospješivanjem promocije kulturnog nasljeđa i njegovim uvrštavanjem u turističku ponudu otvara se prostor za razvoj kulturnog turizma u Crnoj Gori, čime se doprinosi i sociokulturnom razvoju. Projekat „Digitalne kulturne rute“ kreirala je NVO Centar za proučavanje i zaštitu kulturnog nasljeđa Crne Gore u saradnji sa JU Muzeji i galerije Budve i Turističkom organizacijom Opštine Budva. Projekat je podržao

Regionalni program lokalne demokratije na Zapadnom Balkanu 2 (Re-LOaD2), koji finansira Evropska unija, a sprovodi UNDP. ReLOaD2 se u Crnoj Gori realizuje u partnerstvu sa 15 lokalnih samouprava, među kojima su opštine Budva, Herceg Novi, Kotor i Tivat, koje čine klaster „Coastal Mates“.

Ključne riječi: Stari grad Budva, kulturno nasljeđe, kulturni turizam, digitalni vodič, projekat „Digitalne kulturne rute“

Prof. dr Ljiljana Gavrilović
Centar za muzeologiju i heritologiju
Filozofski fakultet
Univerzitet u Beogradu
Beograd, Republika Srbija

KREIRANJE DIGITALNIH IGARA ZASNOVANIH NA IDEJI PROMOCIJE NASLEĐA: KORACI I DILEME

Proces odluke o tipu igre koja se može koristiti (i) u promociji nasleđa kompleksan je i podrazumeva niz neophodnih koraka. Treba se odlučiti za: tip igre („ozbiljna“/edukativna ili komercijalna), što zavisi od ciljeva koji su postavljeni, ali i ciljne grupe kojoj je igra namenjena, što je najčešće međusobno povezano; platformu (računar, mobilni uređaji, konzole), od čega zavisi dostupnost igre za različite kategorije publike; žanr, koji zavisi kako od od ciljne grupe, tako i od tipa nasleđa koje se promovise; nivo učešća nasleđa u narativnoj strukturi: igra može biti bazirana na nasleđu (legende, mitovi, folklor) ili se nasleđe može pojavljivati kao okvir u kojem se dešava radnja ne nužno povezana s njim; varijantu gejملهja u koju nasleđe može biti uključeno ili isključeno na različite načine (ciljevi, zadaci, nagrade). Sve to mora biti praćeno stalnim razmišljanjem o finansijskom okviru kako za dizajn i produkciju igre, tako i za njeno promovisanje, od čega u velikoj meri zavisi njen uspeh na tržištu. To podrazumeva i tim, koji obuhvata IT stručnjake i dizajnere različitih profila, ali i stručnjake za nasleđe i promociju kako samog nasleđa, tako i digitalnih igara. U saopštenju će biti razmatrani pojedini slučajevi različitih tipova igara koje su uspešno promovisale različite tipove nasleđa, ali su bile uspešne i same po sebi, nezavisno od načina upotrebe nasleđa.

Ključne reči: digitalne igre, kulturno nasleđe, dostupnost, publika

Mr Jelena Đukanović
Institut za vunu Crne Gore
Nikšić, Crna Gora

ZLOUPOTREBA SAVREMENE TEHNOLOGIJE U INTERPRETACIJI KULTURNE BAŠTINE

Kulturna baština je, kako se često govori, neiscrpna riznica inspiracije, ali svjedoci smo da se u velikoj mjeri zloupotrebljava i obesmišljava nestručnim, površnim i neetičkim pristupom. Kada je riječ o tekstilu, oblasti primjenjene umjetnosti i dizajna, pojavom prvih tkačkih razboja i mašina za vez ili pletenje u 18. i 19. vijeku, tekstilne tehnike se popularizuju, ali tkanine i pletenine gube autentičnost i kvalitet, a pokušaj imitiranja ručnog rada uveliko doprinosi njegovoj banalizaciji. Najočigledniji primjer zloupotrebe kulturne baštine jeste hiperprodukcija suvenira u Crnoj Gori koje odlikuju kič i neukus, a za njim ne zaostaju ni „narodne nošnje“ koje koriste folklorni ansambli kulturno-umjetničkih društava, a izrađuju ih nestručne osobe, interpretirajući nacionalni kostim na svoj način, koristeći jeftine materijale i pozamanteriju. Upotrebom 3D laserskih štampača i CNC mašina dobijamo „rezbarije“ u drvetu, mermeru, koži, ali i plastičnim masama koje imitiraju pome-nute materijale. Zbog potrebe savremenog tržišta za velikim tiražima jeftinih proizvoda, potisnuti su kvalitetni izvorni materijali i zanatske tehnike izrade, jer kompleksnost finog ručnog rada podrazumijeva i visoku cijenu predmeta. Savremeni mediji omogućavaju sve brže i sve jednostavnije transponovanje djela likovne ili primjenjene umjetnosti u serije visokog tiraža i jeftine produkcije za masovnu upotrebu, devalvirajući njihovu vrijednost, dok informatička pismenost i dostupnost opreme savremene tehnologije laicima daje osjećaj „lažne kreativnosti“ i kompetencije.

Ključne riječi: industrijske revolucije, kulturna baština, etika, zloupotreba, kič, šund

Mr Natalija Đaletić
Edukativni centar Montenesoft d. o. o.
Podgorica, Crna Gora

ZNAČAJ I ULOGA KULTURE I BAŠTINE U CJELOŽIVOTNOM UČENJU – SUSRET DIGITALNE I KULTUROLOŠKE KOMPETENCIJE U OBRAZOVANJU

Kulturna osviješćenost i izražavanje predstavlja jednu od osam ključnih kompetencija za cjeloživotno učenje i definisana je Evropskim okvirom za ključne kompetencije. Kao takva obuhvata uvažavanje kreativnog izražavanja ideja, iskustava i emocija te aktivno stvaranje putem svih dostupnih medija. To je kompetencija koja se sve više koristi kao međukurikularni alat u evropskim učionicama i uključuje optimalno znanje lokalnog, nacionalnog i evropskog kulturnog nasljeđa. Razvoj kulturne osviješćenosti i obrazovanja prosvjetnih radnika na svim obrazovnim nivoima trebalo bi da bude prioritet u obrazovnim planovima kako Ministarstva prosvjete, tako i u razvojnim strategijama Ministarstva kulture i medija. Edukativni centar Montenesoft, kao licencirani organizator obrazovanja odraslih u Crnoj Gori, realizuje obrazovne aktivnosti kojima nastoji doprinijeti punom razvoju nacionalne prakse obrazovanja odraslih kroz programe koji spajaju digitalnu ključnu kompetenciju i ključnu kompetenciju kulturne osviješćenosti i izražavanja. Digitalizacija duboko mijenja naše kulturno iskustvo ne samo u smislu pristupa novim tehnologijama, proizvodnje i širenja već i u smislu učešća i stvaranja, učenja i učešća u društvu znanja. Digitalizacija mora biti praćena prosvjetnim kulturnim politikama ako se žele u potpunosti iskoristiti mogućnosti za pristup i učešće, kao i individualna i kolektivna kreativnost. Transformacija obrazovanja digitalnom kulturom je prioritet i neophodnost u današnjem svijetu. Integracija digitalnog kulturnog nasljeđa u cjelokupno obrazovanje važnija je nego ikad.

Ključne riječi: kultura, nasljeđe, obrazovanje, cjeloživotno učenje, ključne kompetencije, obrazovni programi, digitalizacija, akreditacija

Izdavač
Društvo za kulturni razvoj „Bauo“
Petrovac na Moru

Za izdavača
Dušan Medin, MA

Lektura i korektura
Katarina Pišteljić
Milica Stanić Radonjić, MA

Dizajn i tehničko uređenje
MM Digital d. o. o.
Budva

Štampa
Opus3
Podgorica

Tiraž
80

CIP – Каталогизacija у публикацији
Национална библиотека Црне Горе, Цетиње

ISBN 978-9940-828-02-8
COBISS.CG-ID 25769988

