

Mina Dorđević

studentkinja master studija na Odeljenju za etnologiju i antropologiju

Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu

minadj001@gmail.com

Digitalni objekti sećanja: skrinšotovi u antropološkoj perspektivi¹

Apstrakt:

Istraživanje se bavi skrinšotovima kao digitalnim objektima sećanja u životima mladih rođenih nakon 1990. godine na području Srbije, ali i bivših jugoslovenskih republika. Kao prvi primer naučnog bavljenja skrinšotovima na našim prostorima, istraživanje pruža antropološku perspektivu razumevanja skrinšotova u životima mladih i upućuje na relevantnost i aktuelnost prakse stvaranja i čuvanja skrinšotova u njihovim životima. Etnološka građa koja je predmet analize i na kojoj je utemeljen rad obuhvata iskaze i svedočenja iz sedam individualnih i grupnih intervjuja, kao i preko devedeset odgovora na onlajn upitnik koji je bio plasiran putem društvenih mreža. Objedinjavajući naučne doprinose novih studija materijalne kulture, digitalne antropologije i studija sećanja i pozivajući se na značajne koncepte za savremeno razumevanje materijalne kulture kao što su *evokativni* i *biografski objekti*, ovom antropološkom analizom nastojim da pružim nacrt za antropološko, ali i šire, društveno-humanističko bavljenje ovom temom. Cilj istraživanja prevazilazi tehničko i estetsko razumevanje skrinšotova i počiva u želji za razumevanjem skrinšotova kao fragmenata dešavanja u digitalnom prostoru koji hronologizuju ličnu i društvenu istoriju i, najznačajnije, kao digitalnih objekata koji imaju agensnost da evociraju uspomene i oblikuju identitete.

¹ Tekst predstavlja prilagođenu i prerađenu verziju jednog dela diplomskog rada „Digitalni objekti sećanja: skrinšotovi u antropološkoj perspektivi“, koji je odbranjen septembra 2024. godine na Odeljenju za etnologiju i antropologiju Filozofskog fakulteta Univerziteta u Beogradu pod mentorstvom profesorke dr Ildiko Erdei. Zahvaljujem se profesorki Erdei na saradnji i na podstreku da rad nađe svoj put do objavljivanja. Posebno se zahvaljujem svim svojim sagovornicama i sagovornicima na izdvojenom vremenu i uspomenama i životnim iskustvima koje su podelili sa mnom.

Ključne reči:

skrinšotovi, digitalna antropologija, sećanje, digitalni urođenici, evokativni objekti, savremene studije materijalne kulture, digitalni objekti, digitalne fotografije, digitalna materijalnost.

Uvod

„Zato se spasavajte od opštih motiva ka onima koje Vam pruža Vaša sopstvena svakidašnjica; opišite svoje tuge i želje, misli koje Vam proleću kroz glavu, i svoju veru u neku lepotu – opišite sve to prisnom, tihom, smernom iskrenošću i upotrebite u izražavanju svojih misli i osećanja stvari iz Vaše okoline, slike Vaših snova i objekte svojih sećanja.“ („Pisma umetniku u mladosti“ - Rajner Marija Rilke)

Uzimajući u obzir Milerovu jednostavnu i sveobuhvatnu definiciju digitalnog kao „svega što može biti redukovano na binarni kod“ (Miller 2018), cilj rada jeste da prevaziđe tehničko definisanje skrinšotova i da pruži novo razumevanje skrinšotova kao digitalnih objekata sećanja. Prevazilazeći svođenje digitalnih objekata na nule i jedinice, ali i samu praksu stvaranja skrinšotova, glavni cilj istraživanja jeste da se otvori razgovor, ali i produbi razumevanje o skrinšotovima kao digitalnim objektima koji delaju kao materijalizacije često nestalnog, fluidnog i konstantno izmičućeg digitalnog prostora, ali i koji učestvuju u međusobno konstitutivnom i dijalektičkom odnosu koji postoji između digitalnih tehnologija i čoveka. Skrinšotovi će u ovom istraživanju predstavljati digitalne objekte čiji značaj ne želim da ispitam na nivou vizuelnog i estetskog, već na nivou potencijala da podstiču sećanja, kako na digitalna dešavanja, tako i na, što je još bitnije, šire životne okolnosti ispitanika.

Na tragu Markusa, koji je istakao potrebu za oslobađanjem antropologije od jednog mesta terena i usled zamagljivanja granica pri razaznavanju gde je „kuća“, a gde je „inostranstvo“, digitalni nivo stvarnosti je postao ravnopravni i relevantni prostor istraživanja (Radiojević 2020). Ipak, pre nego da preduzmem digitalnu etnografiju, odlučila sam se da razgovaram sa ljudima o njihovim digitalnim navikama skrinšotovanja i skrinšotovima kao objektima sećanja i to iz, pre svega, želje da produbim razumevanje prožetosti dva nivoa stvarnosti, virtuelne i fizičke, primenjujući ono što Miler naziva „holističkom etnografijom digitalnog“ (Miller 2018). Ovime sam uspela da preispitam potencijal skrinšotova da delaju kao materijalizacije vremena i prostora i mapiraju živote, na oba

nivoa stvarnosti. Sa jedne strane razgovori su obuhvatali priče o skrinšotovima kao digitalnim objektima, o njihovom društvenom životu, o tome kada, kako, za koga i iz kojih razloga su nastali i, sa druge strane, delali kao objekti putem kojih se narativizovao, ali i hronologizovao život sagovornika i putem kojih su se evocirale uspomene.

Etnografsko istraživanje skrinšotova kao objekata sećanja zahtevalo je korišćenje više tehnika prikupljanja podataka, pre svega intervju i onlajn upitnik. Ovu odluku sam donela zbog odsustva skrinšotova i skrinšotovanja kao teme istraživanja u antropološkoj nauci i još bitnije – zbog potpune nevidljivosti skrinšotova kao značajnih digitalnih objekata u životima mladih *digitalnih urođenika* na prostorima kako Srbije, tako i bivših jugoslovenskih republika, ali i šire.

Skrinšotovi – od dijagnostičkog sredstva do sredsta svakodnevne upotrebe

U današnjem trenutku retkost je pronaći digitalni uređaj u svakodnevnoj upotrebi koji ne poseduje fabrički ugrađen alat za skrinšotovanje. Put do modernog skrinšotovanja koje omogućava brzo čuvanje i širenje sadržaja koji se pojavljuju na ekranu uređaja i njihovo uređivanje nije bio kratkog trajanja. Potreba da se zabeleže sadržaji koje je bilo moguće videti i analizirati jedino u realnom vremenu i da se tako sadržaju da spacijalna i temporalna nezavisnost, još se tridesetih godina dvadesetog veka pojavila kao pitanje u naučnim krugovima koje je bilo potrebno rešiti (Švelch 2021). Samu ideju da se ekran fotografiše uslovile su rane tehnologije rendgenskog fotografisanja i mašina čija je težina onemogućavala prenošenje i samim tim dostupnost podataka na različitim mestima i širem krugu ljudi. Rendgenski snimci početkom dvadesetog veka nisu se mogli štampati, niti čuvati, već je pri dijagnostifikovanju i lečenju čitav tim različitih specijalista morao biti prisutan, što je lečenje činilo kako nepraktičnim, tako i skupim, a dokumentacija i detaljnija analiza bile su često onemogućene. Sa ciljem da ustanovi pouzdanu medicinsku dijagnozu, ali i da medicinske slučajeve izloži širem auditorijumu medicinskih stručnjaka, ali i studentima koji bi iz njih učili, brazilski doktor Manuel de Abru 1936. godine postavlja malu kameru ispred ekrana koji je prikazivao slike fluorografije² i na taj način beleži snimke izuzetno značajne za medicinsko dijagnostifikovanje

2 Fluorografija je tehnika slična radiografiji, odnosno rendgenu.

(Gerling 2018; Švelch 2021). Slično, kao jedna od prekretnica navodi se i osmišljavanje kamere koja fotografiše ekran cevnog osciloskopa, a koju je osmislio i postavio Lapovski (Lapovsky 1969).³ Krajem pedesetih godina prošlog veka jedan radnik je istovremeno stvorio, po nekima, i prvo umetničko delo generisano uz pomoć kompjutera i skrinšot polaroidom, kada je na čak 238 miliona dolara vrednom vojnom ekranu stvorio skicu polugole pinap devojke (eng. *pin-up girl*).⁴ Skrinšotovi, ipak, nisu predstavljali samo praktična rešenja i doprinose nauci ili podvige dokonih radnika, već i materijalizacije značajnih istorijskih trenutaka, dokaze o dostignućima digitalnog doba koji će kasnije promeniti svet. Tako, CERN kao bitan čuva prvi skrinšot njihovog *World Wide Web*-a, jedne od značajnih preteča modernog interneta.⁵ Ipak, čak i pre nego što su zabeleženi projekti tako veliki da će obuhvatiti čitav svet i dovesti do globalnih promena u svim aspektima života, osamdesetih godina prošlog veka gejmeri, konzumenti videoigrice, beležili su svoja najbolja dostignuća u njima i samim time sebe na ekranu – stvarajući sećanja na sebe u svetovima video igara. Sledstveno tome, ne čudi zainteresovanost stručnjaka za razvoj tehnologija da udovolje korisnicima, poboljšaju korisničko iskustvo i unaprede alate koji omogućavaju skrinšotovanje, niti interesovanje koje su video igrice i njihovi skrinšotovi izazvali u naučnoj javnosti (Mottelson 2023).⁶

Ipak, iz navedenih primera zapaža se i višeznačnost same tehnike beleženja ekrana koja potpada pod pojam skrinšotovanja. S jedne strane, najraniji primeri skrinšotova, kao što je fotografisanje osciloskopa ili rendgena, zahtevali su korišćenje fotoaparata ili polaroida za potrebe eksternog beleženja ekrana ovih mašina, dok, s druge strane, asocijacija koja se danas javlja na pomen skrinšotova zahteva postojanje već softverom omogućenog beleženja unutar samog uređaja.

3 Napomenula bih i da se kroz intervju potvrdila i dalje održana aktuelnost fotografisanja ekrana cevnog, odnosno analognog osciloskopa. Kako se deo sagovornika i sam bavi tehničkim naukama, neretko su se javljali narativi o značajnim rezultatima eksperimenata koje su sagovornici zabeležili baš fotografisanjem ekrana osciloskopa kako bi, s jedne strane, ovekovečili uspeh pri samostalnom izvođenju eksperimenta i, s druge, kako bi drugima pokazali rezultate u cilju konsultacija. Sagovornicima se zahvaljujem na strpljenju da mi sa tehničkog stanovišta razjasne sve nedoumice koje se tiču skrinšotovanja, ali i na mom krajnjem susretu sa analognim osciloskopom.

4 Izvor: <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2013/01/the-never-before-told-story-of-the-worlds-first-computer-art-its-a-sexy-dame/267439/>

5 Izvor: <https://home.cern/science/computing/birth-web>

6 Profesor Mottelson bio je rad da mi da uvid u njegov rad na čemu mu se zahvaljujem.

Od 80-ih godina 20. veka, tehnološke kompanije uvode alatke koje korisnicima omogućavaju skrinšotovanje unutar samog uređaja, od kojih je prva bila kompanija „Mekintoš“ (*Macintosh*) koja je svojim prvim računarom postavila standard već ugrađene opcije u originalan softver, pa je tako prepoznatljivo dugme *PrtSc*⁷ u godinama koje su nastupile, bilo deo skoro svake tastature. Mobilni telefoni, ipak, „dobili“ su ovu funkciju par decenija kasnije. Tako je prvi operativni sistem koji je omogućavao skrinšotovanje na „Ajfonovim“ (*Iphone*) uređajima bio *OS1*, plasiran 2007. godine, dok su *Android* sistemi ovu alatku uveli 2011. godine (Švelch 2020). Danas, skoro svi pametni telefoni i digitalni uređaji poseduju ovu funkciju, od „Plejstejšna“ (*PlayStation*) do „Nintendo Sviča“ (*Nintendo Switch*), uz to da se razlikuju u najvećoj meri samo dugmići koje je potrebno kliknuti.

Skrinšotovi kao istraživački problem

Skrinšotovanje, kako navode različiti autori koji su se bavili ovom temom, jedna je od najrasprostranjenijih praksi pri korišćenju uređaja kao što su telefoni ili kompjuteri. Ipak, stvaranje skrinšotova i njihovo čuvanje u najvećoj meri je naturalizovano kao praksa i zapostavljeno kao tema, kako u širem društvu, tako i u akademskoj zajednici, što je čini dodatno atraktivnom i sadržajnom za istraživanje.

Treba napomenuti, ipak, da jedan od čestih zaključaka literature koja je pisana na ovu temu jeste napomena o odsustvu jasne definicije skrinšotova. Dosadašnja društveno-humanistička istraživanja (ali i ona iz oblasti informacionih tehnologija) koja su kao predmet analize imala skinšotove i skrinšotovanje, pretežno su se oslanjala na vernakularne definicije skrinšotova ili na samo značenje ove složenice na engleskom jeziku koja označava snimak ekrana (eng. *screen* – ekran i *shot* – snimak) (Frosh 2018; Švelch 2021; Corry 2021; Cramer 2019; Moore 2014). Tako, kako bih na adekvatan način problematizovala praksu skrinšotovanja, značaj čuvanja i agensnost ovih digitalnih objekata, analizom ću prikazati skrinšotove u odnosu na tradicionalne fotografije i u skladu sa novim studijama materijalne kulture i studijama sećanja.

Kako šire društvene polemike, tako i istraživanja skrinšotova doticali su pitanja privatnosti, nadzora i ucena putem skrinšotova, koje predstavljaju čestu pojavu među mlađom populacijom i koje su kao po-

7 U zavisnosti od proizvođača tastature ili računara abrevijacije se razlikuju, od kojih su neke *PrtScn*, *PrtScrn* i sl.

sledica iznedrile i nove društvene mreže i ograničenja skrinšotovanja (Corry 2021). Kori, istražujući „mračniju“ stranu skrinšotova i njihove dalekosežne posledice, pokazuje na koje načine skrinšotovi bivaju zloupotrebljavani i instrumentalizovani u odnosima vršnjačkog nasilja i javnim skandalima (Corry 2021). Zapravo, njihova upotreba u funkciji izazivanja srama i straha kod korisnika zbog sadržaja koji su objavili ili poslali drugima, zasniva se na brisanju granica između javnog i privatnog i pojačava svest o nadzoru i hijerarhijama moći. U skladu sa navedenim, pokazuje se da skrinšotovi, kao alat mogućeg nadzora i ucene, koji je omogućen svakom od korisnika i koji opredmećuje disperzivnu moć, podstiču samodisciplinovanje, pre svega na nivou seksualnosti i telesnosti u digitalnom.⁸ Ipak, ova tema, iako značajna, prevazilazi opseg mog istraživanja.

S druge strane, kao istraživački problem, ali i kao objašnjenje digitalne kulture danas, predstavljeni su skrinšotovi različitih objava na društvenim mrežama, pretežno na društvenoj mreži „Iks“ („X”),⁹ i to u vidu dokaza. U ovom kontekstu naglašena je karakteristika skrinšotova kao dokumenata, verodostojnih i istinitih vizuelnih prikaza onoga što je neko objavio i vrlo često ubrzo obrisao. Ovakvo shvatanje skrinšotova kao istinitih, neposrednih i neizmanipuliranih proističe, po Švelcu, iz *indeksikalnosti* svima poznatog izgleda ekrana (Švelch 2021). U kontekstu današnjice, novinske agencije koriste skrinšotove kao priloge u svojim člancima, a neki sudovi ih prihvataju kao dokaze. Ljudi, na kraju veruju prikazu koji dolazi u dobro poznatom pravougaonom formatu¹⁰ – formatu ekrana kakav svi posedujemo. Dodatno, ideji o istinitosti doprinose i sporedne oznake koje se mogu zapaziti na snimku ekrana kao što su tačno vreme i procenat baterije u gornjem uglu, ali i druge notifikacije.

S obzirom na činjenicu da društvena istraživanja do sada nisu posvetila mnogo pažnje skrinšotovima kao predmetu istraživanja, kako bih pružila adekvatnu antropološku analizu značajni će biti uvidi iz oblasti novih studija materijalne kulture. Za razliku od prethodnih pristupa materijalnim predmetima kulturne upotrebe, savremene studije materijalne kulture ističu u prvi plan ideje o međusobnom konstituisanju ljudi i stvari. Prvo, teoretičari koji su se bavili materijalnom kulturom

8 Kako su sadržaji ucene putem skrinšotova često seksualne prirode, na šta upućuje i osvetnička pornografija, u Srbiji pre svega u Telegram grupama, ovom društvenom problemu je potrebno posvetiti se dalje sa izuzetnom senzitivnošću.

9 Nekadašnja, i dalje pod tim nazivom široko poznata, društvena mreža „Twitter“ („Twitter”).

10 Po Frošu (2018) format ekrana, pa tako i skrinšota, slični onom koji zapažamo i u klasičnim dokumentima.

krajem 20. veka doprineli su odbacivanju pozicije po kojoj značenje materijalnih dobara proizilazi iz njih samih time što su uputili na ljudske delatnosti kojima stvaramo predmete, kategorizujemo ih i krajnje, dajemo im značenje. Drugo, značajna teza savremenih istraživanja upućuje na agensnost samih predmeta i na načine na koje, pored toga što nas okružuju, predmeti uređuju ljudske živote. Jedan od najznačajnijih koncepata koje je istakao Danijel Miler svakako jeste koncept *objektifikacije*. Po njemu, iako materijalne forme predstavljaju medije eksternalizacije, stvari ne predstavljaju samo pasivne primaocce značenja, već u kulturnom i socijalnom kontekstu i u aktivnom odnosu oblikuju subjekte (Erdei 2007, 240). U skladu sa navedenim postulatima, ali i nadovezivajući se na doprinose Kopitofa, Terkl, Hočkins, skrinšotovi će u radu biti shvaćeni kao značajan deo svakodnevice mladih i kao deo materijalne kulture koja uređuje svet mladih i oblikuje same mlade.

Iako u literaturi često možemo zapaziti izjednačavanje pojmova sećanja i pamćenja, za potrebe ovog rada biće korišćen pojam sećanje kako bi se opisala „aktuelizacija sačuvanih sadržaja“ (u ovom slučaju sačuvanih skrinšotova u galerijama kao digitalnih objekata) i „viđenja onih prošlih zbivanja koja su značajna za pojedince“ (Kuljić 2006, 8). Sa druge strane, kako bih na adekvatan način analizirala mapiranje digitalnog života i događaja putem skrinšotova, ali i načine na koje ovi digitalni objekti materijalizuju kontinuitet identiteta u prostoru i vremenu, kao i promene u identitetima njihovih vlasnika, koncept sećanja ću u ovom radu tretirati slično pristupima tradiciji koji ističu izjednačavanje i nerazdvojivost sećanja i identiteta (Bašić 2017).

Kada su u pitanju objekti sećanja, posebno digitalni, značajan je rad Joze Van Dejk koja je u knjizi „Posredovana sećanja u digitalnom dobu“ opisala i teoretizovala, prvenstveno kroz sadržaje na svojim digitalnim uređajima, promenu koja se desila kada su objekti sećanja u pitanju – „od kutije za sećanje do digitalne mašine sećanja“ (van Dejk 2018). Sa jedne strane, oslanjajući se na teorijske doprinose studija kulture sećanja, ali i na psihološka istraživanja autobiografskih sećanja i čak neuropsihološka istraživanja, van Dejk pruža izuzetan uvid u mogućnosti i značaj digitalnih objekata kao što su muzika, fotografija, video snimci i dokumenta u evociranju i čuvanju sećanja. Kada je reč o medijskim tehnologijama putem kojih ljudi osmišljavaju sopstveni život i pozicioniraju sebe u vremenu i prostoru po njoj: „Posredovana sećanja jesu delatnosti i predmeti koje stvaramo i prisvajamo pomoću medijskih tehnologija, zarad kreiranja i oživljavanja doživljaja prošlosti, sadašnjosti i budućnosti nas samih u odnosu na druge“ (Van Dejk 2018, 48).

Mladi sa kojima sam razgovarala i koji su popunjavali upitnik predstavljaju *digitalne urođenike*, populacija koju je u odnosu na *digitalne nomade* definisao Prenski (Prensky 2001). *Digitalnim urođenima* on naziva ljude rođene nakon 1980. godine koji su odrasli uz digitalne uređaje i već široko razvijen i rasprostranjen internet, koji je predstavljao koliko-toliko „domaći teren“ čijim su pravilima i jeziku mogli lakše da se prilagode, dok su nomadi u kasnijim godinama života učili da se koriste ovim novijim tehnologijama, uz to da su sebe već bili izgradili kao ličnosti u fizičkoj realnosti i uz prisustvo analognih medija (Prensky 2001). Ipak, ubrzane društveno-političke promene, kao i doba nestabilnosti onemogućavaju, kako Matović navodi, da se strane kategorizacije bez dubljeg promišljanja bukvalno primene na srpski primer, a da se period između 1981. i 1995. godine na našim prostorima sagleda kao homogen i integralan (Matović 2021). Zato, kako bih na adekvatan način istražila značaj skrinšotova u životima mladih pripadnika „umrežene generacije“ koja informaciono-komunikacione tehnologije u svojim životima koristi kao „*prostor* koji nudi različite mogućnosti“ (Matović 2021), bilo je neophodno u obzir uzeti više faktora kako bi se definisali *digitalni urođenici* na našim prostorima. Pojava BBS¹¹ mreže,¹² razvitak interneta na našim prostorima koji otpočinje oko 1996. godine i uvođenje časova računarstva u srednjim školama sredinom devedesetih godina bili su faktori koju su uslovlili da kao prekretnicu u slučaju Srbije i kao granicu koja definiše digitalne urođenike na ovim prostorima utvrdim 1990. godinu, time obuhvatajući i generaciju *mlađih Milenijalaca*, ali i *Generaciju Z*.¹³

Prikupljanje etnografske građe obuhvatilo je dve istraživačke tehnike: elektronski upitnik, koji je deljen putem društvenih mreža, i intervju sa mladima.¹⁴ Razgovor tokom intervjuja je, pratio dinamiku prelistavanja galerije skrinšotova, tako da su sagovornici opisivali pojedinačne sadržaj-

11 BBS (eng. *Bulletin Board System* – Oglasna tabla) predstavljao je kompjuterski sistem koji je omogućavao povezivanje korisnika, prvo putem telefonske linije i modema, a zatim i preko telnet. Sistem je omogućavao kako „aploudovanje“ i „daunloudovanje“ podataka i programa, tako i čitanje vesti, komunikaciju i četovanje na forumima. Izvor: <https://sr.wikipedia.org/sr-ec/BBS>

12 Tokom istraživanja jednog od intervjuja sagovornik mi je pokazao skrinšot BBS-a u Srbiji iz 1994. godine, a na kojem se mogu zapaziti novinske agencije TANJUG i Politika, kao i druge stranice koje su u tom trenutku bile dostupne.

13 Kategorizacija medijskih generacija na Generaciju Z, Milenijalce, Generaciju X i Generaciju P (Bejbi Bumere) koju su uveli Oblinger i Oblinger (2005) u ovom istraživanju nije korišćena baš zato što se na našim prostorima, kako upućuje Matović (2021), zapažaju veće sličnosti mlađih Milenijalaca sa pripadnicima Generacije Z.

14 Upitnik je popunilo preko 90 osoba. U intervjuima je učestvovalo 11 osoba.

je koje su skrinšotovali, ali i pričali priče o kontekstu u kojem su ovi skrinšotovi nastali i razloge zbog kojih im znače. Na ovaj način sam dobila priliku da sa sagovornicima zađem u njihovu prošlost, upuštajući se u doživljaj koji se na engleskom jeziku naziva *trip down memory lane*, a koji je kao značajnu teorijsku posledicu iznedrio temporalni, ali i spacijalni element ovog istraživanja.

Za nama ostaju skrinšotovi

Pišući o vladanju sobom u grčko-rimskoj kulturi tokom prva dva veka carstva i oslanjajući se na radove Seneke, Plutarha, Epikura i drugih mislilaca tog doba, Mišel Fuko opisuje neraskidivu vezu između, sa jedne strane, pisanja, odnosno beleženja i, sa druge, razmišljanja kao misaonog vežbanja sopstva. Terminom *hypomnemata* Fuko opisuje zapise i beleške o pročitanoj, promišljenoj i posećenom, a koje učestvuju u poželjnoj praksi stvaranja „knjiga života“ koje predstavljaju „vrstu nataloženog blaga“ koje čeka na aktuelizaciju i prisvajanje (Foucault 2010). Na sličan način, i kroz intervju, i kroz odgovore upitnika zapaža se potreba ljudi za beleženjem viđenog, pročitanoj i doživljenog uz ideju da će „možda jednom zatrebati“, a uteha koju ova praksa nosi počiva u svesti da će ovakve vrste beleški, skrinšotovi kao digitalni objekti, biti *ad manum in promptu*. Po Fukou, ipak, ovakvi sadržaji ne podstiču samo sećanje, već oblikuju i sama delovanja i krajnje sopstvo. U više odgovora na upitnik pojavila se tema skrinšotova motivacionih, ljubavnih, ali i religijskih citata. Praksa skrinšotovanja ovakvih sadržaja često prati želju da se živi i dela u skladu sa određenim vrednostima, a skrinšotovi bivaju „dobri za razmišljanje“.¹⁵

Iz intervju se moglo zaključiti da sagovornici stvarajući i čuvajući skrinšotove zapravo prisvajaju ove digitalne objekte u želji da stvore celokupnu sliku o svom identitetu. Na ovaj način, kroz praksu aproprijacije skrinšotovi beleže kako digitalni otisak (eng. *digital footprint*) korisnika, tako i ono što su drugi ljudi sagovornicima napisali ili šta su o njima objavili, čime se stvara koherentna slika sopstvenog identiteta. Tako jedna sagovornica tokom intervju promatrajući sve skrinšotove koje poseduje, a koji su zabeležili njene uspehe, njihove validacije na društvenim mrežama, ali i određena iskustva iz prošlosti navodi: „Kada pogledam celu

¹⁵ Šeri Terkl ovim rečima opisuje materijalne objekte koji su „dobri za razmišljanje“ („good to think with“), pozivajući se na Levi-Strosa koji govori o „dobra uz koja mislimo“ („goods to think with“) (Terk 2007, 5).

svoju galeriju i sve skrinšotove koje imam, nekako se sklopim cela. Sklopi se cela priča šta sam radila i ko sam. Da se izbrišu, osećala bih se kao da mi nešto fali“. Osećaj „celokupnosti“ ličnosti, ali i osećaj nedostatka i samoće kada telefon nije uz nas ili u našoj ruci i nesposobnost koju uzrokuje njihovo odsustvo karakteriše kontekst koji Sonja Žakula naziva *hiperrealnost 2.0*. Naime, problematizujući pojam „kiborga“ koji je uvela Dona Haravej (1991), Žakula zaključuje da, iako on u današnjem trenutku ne ispunjava karakteristike koje mu je ona dala i ne pruža mogućnosti bestelesnosti i oslobođenja od kategorija roda, uzrasta i rase, korisnički životi danas, usled isprepletanosti virtuelne i fizičke stvarnosti, mogu biti karakterisani kao životi kiborga (Žakula 2012). U doba interneta i hiperrealnosti, pametne mašine predstavljaju posrednike u poimanju realnosti, „čula“ za saznavanje sveta i alatke, ili pre *organe* za obznanjivanje prisustva u njemu, što narušava pretpostavljenu distinkciju između tela i mašine“ (Žakula 2012, 58). Tako, kao što ispitanica navodi, gubitak sadržaja i nemogućnost njihovom pristupu, uistinu jeste apokaliptičan, naročito imajući u vidu skrinšotove koji neretko bivaju stvarani kako bi umesto ispitanika „pamtili“ i bili alatke za poimanje stvarnosti, koja više ne postoji na jednom nivou, već na dva, međuprožeta – fizičkom i virtuelnom.

Ipak, priče o skrinšotovima nisu se završavale samo na opisima pojedinačnih trenutaka i instanci, već su galerije skrinšotova sagledane u celini činile *prostor* čijom se „posetom“ i reminiscencijama oblikovala lična hronologija. Tako, celokupne galerije, kako jedan od sagovornika navodi, uključuju određene nizove skrinšotova koje omogućavaju da se nama značajni skrinšotovi i sećanja pronađu u onome što on naziva „okolinama“. Na taj način, predstavljajući koherentnu ličnu istoriju, galerije skrinšotova, ali i personalni uređaji sa svim sadržajima u njima, na još jedan način su ocrtavali životne faze i kako je jedan sagovornik napomenuo kroz vraćanje starim uređajima i skrinšotovima osećaš se „kao da gledaš drugačije ere života“. Značaj skrinšotovanja u beleženju ličnog sazrevanja proizilazio je pre svega iz pokazane korisnosti skrinšotova da materijalizuju referentne tačke, bitne događaje i odnose i da podstaknu samorefleksiju i promišljanje o prošlosti. Sa jedne strane, sazrevanje se moglo zapaziti u promenama u načinu komunikacije i građenju odnosa, koji su materijalizovani kroz skrinšotovane poruke sa društvenih mreža za četovanje. Sa druge strane, introspekcija podstaknuta skrinšotovima omogućavala je sagovornicima sagledavanje sopstvenog stila i načina na koji se on menjao (uz to da je svakako bio oblikovan trendovima na

društvenim mrežama i društvenim normama). Kod sagovornika se za- paža i opisivanje šireg životnog konteksta sa čestim napominjanjem segmentiranosti vremena, razdvajanja onog „pre“ i onog „nakon“. Slično su opisivani i značajni životni događaji, a na koje su prisećali skrinšotovi prijemnih lista za fakultet i drugih značajnih događaja koji su vezani za obrazovanje i promenu društvenog statusa. Od skrinšotova na kojima su predstavljeni rezultati teških ispita koji su položeni, do skrinšota kojim je zabeležen „prazan“ elektronski indeks i pre svega ovekovečeno u materijalnom obliku iskustvo koje završavanje fakulteta donosi, zaključuje se da skrinšotovi omogućavaju i beleženje konačnosti. Tako, „zamrzavanjem“ određenih sadržaja koji su značajni za osobu, odnosno skrinšotovanjem, beleže se i prate i prelomni životni trenuci u kojima se menjaju društveni statusi, na primer iz učenika u studenta ili iz studenta u osobu sa diplomom fakulteta. Na taj način se omogućava i vizuelno i digitalno beleženje onoga što se naziva *rites de passage*, odnosno „obredi prelaza“ (Van Genep 2005), a skrinšotovi ovekovečavaju kraj perioda liminalnosti i zadobijanje novog društvenog statusa.

Kada je reč o zaposlenju i projektima kojima su se sagovornici bavili tokom prošlosti, neredak je bio slučaj da inspiracije ili napredak u radu budu zabeleženi na ovaj način, čime se u isto vreme mogla mapirati lična trajektorija života, ali i širi razvoj tehnologija. Kompjuterski programi i sajtovi za društveno umrežavanje koje su neki od mojih sagovornika u prošlosti koristili i čije su interfejsе zabeležili putem skrinšotovanja danas ne postoje ili, pak izgledaju potpuno drugačije. U tom smislu, jedan od sagovornika navodi: „Onda kada vidim skrinšotove znam šta je sve prošlo, čemu smo sve svedočili i šta smo sve preturili“. Ovi dokazi upućuju kako na lični napredak i vičnost pri korišćenju tehnologija, tako i na digitalne „prostore“ koje su ljudi mladi naseljavali i, krajnje, predstavljaju, arhivsku građu onoga što nazivamo digitalni nivo stvarnosti.

Kao što periodi „obojeni“ društvenim krizama i nestabilnostima često podstiču „vraćanja“ u prošlost, njenu instrumentalizaciju i „navalu“ sećanja, tako i lične životne (i često ljubavne) krize i periodi „pronalaženja sebe“ prate potrebe ljudi da se „vraćaju“ objektima sećanja koji su zabeležili prethodna postignuća i lepe, ali i teške životne trenutke. U skladu sa time, skrinšotovi se, pokazalo se kroz etnografsko istraživanje, često gledaju u trenucima kada su ljudima potrebni „oraspoloženje“ i „dokaz o ličnoj vrednosti“, a koji se mogu pronaći u porukama prijatelja koje su skrinšotovane. Jedna od sagovornica je to opisala na sledeći način: „Znači mi kada sam tužna da uđem u skrinšotove poruka i to me oraspoloži.

Na taj način znam da sam voljena. Svaki put kada ih gledam osećam se voljeno i da nekome značim“.

Funkcija koju omogućavaju prvenstveno „klaudovi“ i koja se ispostavila takođe značajnom za omogućavanje „vraćanja“ skrinšotovima jesu podsetnici, odnosno uspomene (eng. *memories*) koje ove platforme šalju korisnicima u vidu notifikacija na godišnjice stvaranja određene fotografije ili skrinšota. Gugl (*Google*) platforma tako svojim korisnicima koji koriste usluge korišćenja servera periodično šalje poruke kao što su „Imate nove uspomene“ ili „Vaše uspomene Vas čekaju“, na taj način podstičući korisnike na refleksiju i evokaciju. Jedna od sagovornica, koja inače ne gleda svoje skrinšotove često, opisuje: „retko se setimo da pogledamo slike koje imamo, a ovako oni brinu i oni nas sami podsećaju na neke trenutke iz prošlosti“. Briga i nežnost koju uređaji pokazuju, a koju sagovornica smatra kao značajnu, svakako predstavljaju strategiju kojima se mnoge aplikacije i tehnologije koriste – od sve popularnijih robota koji najavljuju izmene u brizi o starijim sugrađanima, do onih koji zadovoljavaju emotivne i partnerske potrebe. Sa druge strane, još jednom se podvlači značajno shvatanje digitalne antropologije o dijalektičkom odnosu između ljudi i predmeta. Kako Terkl navodi: „Kompjuteri više ne čekaju na ljude da projektuju značenje na njih. Sada se druželjubivi roboti susreću s našim pogledom, govore nam i uče da nas prepoznaju. Oni traže da se brinemo o njima; kao odgovor, zamišljamo da bi se oni zauzvrat mogli pobrinuti o nama“ (Turkle 2011, 2).

Iako su tradicionalni mediji i dalje relevantni za negovanje kulture sećanja i podsećanje na značajne godišnjice iz društvene istorije, o godišnjicama ličnih događaja i stvaranja evokativnih objekata i pre svega o godišnjicama trenutaka iz svakodnevice ljude obaveštavaju samo i isključivo moderne tehnologije.

Galerije skrinšotova, kao što navodi sagovornica, ali i drugi ispitanici i ispitanice, retko se pregledaju (naročito sadržaji u njima koji su stvoreni u daljoj prošlosti) i često predstavljaju napuštene arhive u kojima se čuvaju digitalni objekti za koje se veruje da će jednom „poslužiti“ i koji jednom mogu biti reaktuelizovani. Ipak, kao i „kutije za ciplele“ u kojima se čuvaju pisma, fotografije i bioskopske karte ili spomenari, koje su ljudi u prošlosti čuvali vraćajući im se tek ponekada, i galerije skrinšotova predstavljaju skladišta čije ponovno i periodično reaktuelizovanje evocira uspomene i podstiče na reminiscencije i promišljanja prošlosti i krajnje – sopstva. U tom smislu, kao što Belk objekte koje posedujemo označava kao značajne u interakcijama kroz koje želimo da se predstavimo drugima, ali

i neophodne i za sopstvenu introspekciju, skrinšotovi kao objekti sećanja oslikavaju i predstavljaju njihove vlasnike i kontekst digitalnog prostora u kojem su živeli i stvarali (Belk 1988, 2013).

Skrinšotovi - fotografija bez kamere

Iako tehnologija skrinšotovanja u svrhu stvaranja snimka ekrana ne uključuje korišćenje blende, sočiva ili objektiva na taj način stvarajući ono što se naziva *fotografija bez kamere* (eng. *cameraless photography*), i kako Gerling (2018, 150) napominje „predstavlja fotografiju koja podriava sve ustaljene konvencije njenog stvaranja“, postoje određene sličnosti skrinšotova sa tradicionalnom fotografijom, a u odnosu na koje su ih sagovornici u velikom broju slučajeva terminološki, ali i semantički izjednačavali, a alatku za skrinšotovanje poistovećivali sa fotoaparatom. Sličnost sa fotoaparatom se zapaža i kroz činjenicu da skoro svi digitalni uređaji koji omogućavaju skrinšotovanje u softvere imaju ugrađene i popratne zvučne signale koji prate stvaranje skrinšota, a koji su u velikoj meri identični onima koji se čuju pri pritiskanju dugmeta okidača na fotoaparatu ili kameri telefona. Drugo, pri stvaranju skrinšotova na većini uređaja korisnički ekran postaje uokviren „foto frejmom“ čime se doprinosi iskustvu beleženja i „zamrzavanja“ trenutaka koje slični onome koje su fotoaparati starijih generacija fotografima, profesionalnim ili amaterskim, gledanjem kroz objektiv pružali.

Kroz razgovore sa sagovornicima i odgovore na upitnik, skoro u svim slučajevima ljudi su napominjali kako postoje doživljaji, situacije i razgovori kojih se, bez skrinšotova kao posrednika, odnosno kao digitalnih objekata sećanja, nikada ne bi setili, a čijim bi brisanjem deo iskustava svakodnevice značajan za introspekciju bio zaboravljen. Kako navodi Rolan Bart: „ono što Fotografija reprodukuje desilo se samo jednom: ona mehanički ponavlja nešto što se u stvarnosti nikada ne može ponoviti“ (Bart 2011, 12).

Naspram digitalnih fotografija stvorenih kamerom pametnih telefona, ovakav način beleženja, napominjali su sagovornici, omogućava čuvanje dešavanja iz svakodnevnog života. Dok sa jedne strane, za telefonom posežemo kako bismo uslikali trenutke za koje smatramo da su posebni, izuzetni i vredni fotografisanja,¹⁶ beleženje ekrana odvija se pri

¹⁶ Danas su to često sadržaji koji su „instagramični“, odnosno vredni deljenja na društvenoj mreži „Instagram“, u smislu da se uklapaju u poželjnu i dominantnu estetiku u sadašnjosti.

svakodnevnom i često „mehaničkom“ i rutinskom korišćenju mobilnih telefona. Pre svega, skrinšotovi, ispostavlja se, beleže pre svega lična sećanja na one događaje i doživljaje koji su se odvijali u privatnosti i u „društvu“ samo personalnog pametnog uređaja, na šta upućuje sledeće svedočenje:

„Skrinšotovima mogu da čuvam i neke stvari koje ne bih mogla ovako. Fotoaparatom slikam samo nešto što vidim, a ima nekih stvari koje se ne vide. Umeju skrinšotovi i da imaju dublje značenje. Na primer ta lista na kojoj sam videla da sam pozvana na seminar, to što sam ja u tom trenutku osetila da sam na listi pozvanih, to što sam ja krenula da plaćem od sreće, to ja nemam u fotografijama. Jeste, ja sam se slikala posle na tom seminaru, ali taj trenutak kada sam bila pozvana, to ne bih imala kako da zabeležim da ga nisam skrinšotovala. Emotivnije mi je to da vidim nekada nego slike sa seminara.“ (16, učenica iz Kragujevca)

Kao i u prvim decenijama nakon što je postala dostupna širem sloju stanovništva, fotografija i dan danas čini jedan od medija kojima se prenosi i porodična istorija. Fotografije pojedinaca, ali i zajedničke fotografije na taj način predstavljaju jednu od praksi kojima se predstavlja imaginarna povezanost, ponos i putem kojih se ljudi prisećaju zajedničkih trenutaka, ali i putem kojih oblikuju sopstvena shvatanja srodničkih i afektivnih odnosa (Belaj 2008). Fotografije, kao i drugi predmeti materijalne kulture, bivaju interpretirani, aktuelizovani, bivaju oblikovani upotrebom i sledstveno oblikuju njihove korisnike, što se zapaža i u kontekstu srodničkih odnosa kada se stvara imaginarna slika povezanosti i ideja o poznavanju predaka usled korišćenja ili posedovanja nasleđenih predmeta, u ovom slučaju fotografija koje su skrinšotovane. Kako Anet Kun navodi, „fotografske slike daleko su od toga da predstavljaju transparentne prikaze već postojeće stvarnosti; one otelovljuju kodirana upućivanja na stvarnost, čak pomažu njihovom stvaranju“ (Kuhn 2000 prema: Dejk 2018).

Pored skrinšotova fotografija na kojima su se sagovornici nalazili sa prijateljima ili porodicom, ili na kojima su se nalazili njihovi bližnji i njihovi preci, skrinšotovi video poziva na mrežama za dopisivanje i komunikaciju predstavljali su deo sadržine galerija na mobilnim telefonima. Skrinšotovi ovog karaktera omogućavaju korisnicima da zabeleže okupljenost na jednom „mestu“, u digitalnom prostoru, iako su se u trenutku poziva nalazili u udobnosti svojih domova koji su nekada bili udaljeni i stotinama i hiljadama kilometara.

U studiji o veb kameri, Miler i Sinanan, preispituju mogućnosti digitalne intimnosti koja se ostvaruju putem komunikacije posredovane tehnologijom, ali i problematizuju koncept doma i kategorije javnog i privatnog u skladu sa novim praksama komunikacije (Miller and Si-

nanan 2014). Logika zajedničke fotografije, porodične, prijateljske ili sa emotivnim partnerima, na ovaj način se preslikala i u digitalni prostor time što su skrinšotovi omogućili beleženje zajednički provedenog vremena koje je u fizičkom svetu onemogućeno usled selidbi uzrokovanih, u većini slučajeva, potrebom za boljim životnim uslovima ili prilikama koje studiranje u inostranstvu donosi. U studiji o transnacionalnim porodicama i digitalnim tehnologijama, Miler i Madianu, kroz etnografsko istraživanje načina komunikacije i afektivnih odnosa između filipinskih majki, koje rade u Velikoj Britaniji, sa decom koja su ostala u domovini, upućuju na uticaj koji su komunikacijske digitalne tehnologije kao što su imejlovi i video četovi imali na, kako koncepcije srodstva i majčinstva, tako i porodicu u kontekstu migracija i globalizacije (Madianou and Miller 2013). U skladu sa time, zaključak koji se može dati jeste da novi načini komunikacije, posredstvom digitalnih tehnologija, ne samo da povezuju i umrežavaju korisnike koji se nalaze na različitim mestima, već se komunikacija odvija u novom *digitalnom prostoru*, koji se nalazi u svačijem domu i u svačijoj ruci.¹⁷

Svakako, ne treba zaboraviti da je iskustvo pandemije korona virusa imalo značajne posledice na produbljivanje svesti ljudi o ličnim potrebama za međuljudskim kontaktom, ali je i uticalo na različite oblike društvenosti, okupljanja i druženja, pa je praksa kako video kolova, ali i ove vrste zajedničkih fotografija omogućenih skrinšotovanjem, „zaživela“.

Sličnog karaktera jesu i fotografije koje „gejmeri“ koriste kako bi uslikali svoje avatare, u odeći koju su kreirali u digitalnim svetovima, sa prijateljima-avatarima i to često pozirajući u prostorima i pejzažima (eng. „screenery“) nivoa video igara koje su prešli ili u „zemljama“ koje su osvojili (Švelch 2021). Tokom neformalnih razgovora, jedan od prijatelja mi je opisao skrinšot prvog sveta koji je stvorio u video igri „Majnkraft“ („Minecraft“). Praksa koju on neguje već više od 10 godina jeste da ovaj skrinšot „prebacuje“ na svaki novi digitalni uređaj koji kupi i u svaki novi „klaud“ u koji se seli, s time da u svesti ima mogućnost da će jednog dana možda morati da ga prilagodi za nove tehnologije koje će biti izmišljene, baš kao što su ljudi u prošlosti sadržaje svojih kaseti presnimavali na novi oblik memorije, CD-ove. U tom smislu, zapaža se ista ona posvećenost i bržnost sa kojom ljudi svoja posredstva u kutijama nose pri selidbama u nove kuće i stanove kako bi im našli mesto u svojim novim domovima.

17 I ja sama posedujem ovakve skrinšotove, pa tako u galeriji čuvam skrinšot video poziva druga i mene dok je studirao u inostranstvu, ali i skrinšot poziva sa drugaricama dok smo tokom pandemije zajedno učile za ispit na predmetu Antropologija Novog sveta.

Deljenje sećanja – Sharing is Caring

Tokom intervjua, mapiranje prošlog vremena je skoro uvek uključivalo i mapiranje ljubavnih, prijateljskih i poslovnih odnosa. Kroz razgovore sa sagovornicima i vreme provedeno zajedno tokom kojih su mi pokazivali svoje galerije, zapazila sam da su priče o skrinšotovima koje poseduju uključivale i podatke za koga su oni stvoreni, odnosno kome su ih slali, na kojoj platformi i kada u prošlosti. Tokom intervjua, ali i kroz odgovore na upitnik skrinšotovi su figurirali kao objekti čijim su se opisivanjem neminovno narativizovali i životni događaji. Tako se potvrdila nemogućnost saznavanja priča o skrinšotovima odvojeno od životnih priča sagovornika o kojoj, u kontekstu materijalnih stvari, o čemu govori i Dženet Hoskins kada piše o „biografskim predmetima“ (Hoskins 2013). Hoskins tako opisujući svoje etnografsko istraživanje među Kodijima navodi: „kada sam ih u intervjui, navodno fokusiranim na osobe, pitala, o predmetima, i pratila put mnogih predmeta, dobila sam introspektivnije, intimnije, ‘ličnije’ opise života mnogih ljudi“ (Hoskins 2013, 7).

Ova vrsta komunikacije putem vizuelnih sadržaja, a koja jasno ima primat u današnjem trenutku, na šta upućuju društvene mreže od kojih retko koja danas ne poseduje mogućnost deljenja grafičkih sadržaja, značajna je za mlade. U slučaju mog etnografskog istraživanja značajni uvidi u živote mojih sagovornika bili su podstaknuti baš razgovorom o tome kada, kome i iz kog razloga su mladi slali skrinšotove. Kao što Igor Kopitof navodi „biografije stvari mogu učiniti vidljivim ono što bi inače ostalo skriveno“ (Kopytoff 1986, 67). Na taj način saznavajući o tome od koga su primljeni skrinšotovi i kome su slati, saznavala sam ko su ljudi koji su značajni u životima mojih sagovornika, kojim kolegama su slali određene skrinšotove i, u skladu sa time, na kojim mestima zaposlenja su radili u prošlosti, ko su im bili bivši emotivni partneri, šta im je iz tih odnosa ostalo i šta smatraju vredno čuvanja nakon raskida.

Razlozi deljenja skrinšotova su u jednom delu slučajeva proizilazili iz činjenice da osoba kojoj se šalje nema profil na određenoj društvenoj mreži na kojoj je sadržaj objavljen i samim time im bez ove vrste pomoći i obzirnosti ne mogu pristupiti.¹⁸ Dodatno, faktor koji je dominantno

¹⁸ Primera radi, česta je pojava da pripadnici različitih generacija koriste različite društvene mreže za dopisivanje, pa, iako „WhatsApp“ predstavlja aplikaciju za dopisivanje koja ima najviše korisnika na svetu, zapazila sam da u Srbiji starije generacije pre biraju „Viber“.

oblikovao ovu vrstu komunikacije jeste razlika u starosnom dobu, pa su primaoci najčešće bili roditelji, bake i deke ili starije kolege. Kako Matović navodi, pripadnici različitih medijskih generacija, u skladu sa različitim društvenim društvenim okolnostima u kojima su odrasli, ali i u odnosu na drugačija lična iskustva, imaju i drugačije prakse korišćenja interneta (Matović 2021). U skladu sa time, može se zapaziti razlika u vremenu koje je potrebno pripadnicima različitih medijskih generacija da „nasele“ nove digitalne prostore, uz to da postoje strategije, od kojih je skrinšotovanje i deljenje skrinšotova jedna, koje omogućavaju postepeno izlaganje sadržajima van njihovog originalnog konteksta i okruženja. Istraživanja, pretežno kvantitativna, koja su obavljena u Americi u poslednjih 10 godina, a tiču se prakse skrinšotovanja, pokazuju da u velikom postotku slučajeva korisnici stvaraju skrinšotove kako bi ih poslali drugima, uz to da se za ovaj način komunikacije češće opredeljuju pripadnici *Generacije Z* nego *Milenijalci* (Cramer, Sang and Park 2019). I sama se, u krajnjem slučaju, mogu jasno prisetiti mesta na kojem sam i dana kada sam svojim roditeljima objasnila kako se na mobilnim telefonima ekrani mogu uslikati.¹⁹

Slanje skrinšotova sadržaja koji oslikavaju zajednički humor, interne šale, zajednička interesovanja ili koji nas podsećaju na osobu sa kojom komuniciramo, predstavljaju na određen način „negovanje“ odnosa. Kako Terkl navodi, naše konverzacije i odnosi su danas u većini slučajeva „mešavina onlajn i oflajn interakcija“ i na taj način postoje u dve isprepletane stvarnosti (Terkl 2016). U skladu sa time, fizički rastanak ne onemogućava nastavak konverzacije, već se ona može nastaviti u drugačijem okruženju u kojem se, iako se koriste drugačiji „mediji“, odnosi dalje produbljuju i, u jednom delu slučajeva, beleže putem skrinšotova.

Skrinšotovi kao građa

Već spomenuta logika današnjeg interneta koji karakterišu izuzetno brze promene, bezbrojni sadržaji koji se pojavljuju na ekranima, konstantna domišljatost kreatora i varijabilnost sadržaja, kao i ubrzano sme-

¹⁹ Do tog trenutka, oni su primenjivali praksu onoga što Švelc naziva fotografsko snimanje ekrana da bi zabeležili njima bitne stvari na način da bi poslali jedno drugom veb linkove sadržaja, nakon čega bi ih jedno od njih dvoje „otvorilo“ na svom uređaju, dok bi drugo fotografisalo telefonom prikaz na ekranu koji su kasnije delili putem mreža komunikacije.

njivanje trendova, naročito kada su u pitanju internet mimovi koje je istraživala i o kojima je na našim prostorima pisala Ana Banić Grubišić (2023), dovode do teško uhvatljivog digitalnog prostora kao mesta pronalazjenja građe. Tako, naučnici koji žele da obave istraživanja foruma ili društvenih mreža i sadržaja na njima, odnosno obave *netnografiju* (Kozinets 2015), *virtuelnu etnografiju* (Hine 2008) ili *vizuelnu etnografiju* (Pink 2012) mogu naići na probleme beleženja ovih okruženja.

Primer nestajućih virtuelnih svetova daje i Sonja Žakula (2012) govoreći o svom diplomskom radu, koji je odbranila tek 3 godine ranije, a čija je centralna tema bio odnos između fizičke i virtuelne realnosti i međuprožetost ova dva nivoa stvarnosti na društvenoj mreži *MySpace*. Kao virtuelni *prostor* istraživanja društvena mreža *MySpace* je za kratko vreme postala „gotovo mrtva“ (a ubrzo i doslovno), a diplomski rad je počeo da deluje delimično zastarelo (Žakula 2012). Ipak, treba napomenuti i da ovakvi slučajevi i teorijska promišljanja ostavljaju trag o jednom vremenu, atmosferi i kulturnim praksama koje su u tom trenutku postojale na internetu, beležeći kulturu digitalnih zajednica.

Strah od nestajanja sadržaja i poroznosti internet platformi, tako, u prvi plan dolazi i postaje izražen baš onda kada milioni korisnika ne mogu da im pristupe, odnosno kada se desi ono što se kolokvijalno naziva „pad server“. ²⁰ Tamara Niz opisuje slične ideje koje stoje iza, sa jedne strane, straha od prolaznosti i fragilnosti ljudskog tela koje može propasti i, sa druge interneta i servera koji se mogu „sломити“ (eng. *crash*). Društvene krize i periodi nestabilnosti uopšteno, čine da u fokus javnosti dođu teme društvenosti i (infra)struktura koje su skrivene i nevidljive (Kneese 2022). Tako, ratovi, politička previranja, izmene zakona, prirodne katastrofe ili pandemije čine da u fokus javnosti dođu pitanja i problemi inače nevidljivi i stavljeni po strani. Ništa drugačije nije ni sa digitalnim nivoom stvarnosti.

Baš kao i ljudi, uređaji, formati i sajtovi takođe „umiru“ i nestaju u skladu sa čime se postavlja pitanje kako zabeležiti, prvo, teren istraživanja i drugo, naučne doprinose koji se danas u određenim slučajevima publikuju na internetu, ne dobijajući svoj fizički oblik? ²¹ U skladu sa nave-

²⁰ Tako, postoje posebni sajtovi koji prate ove probleme i na kojima korisnici lako mogu da dođu do informacija o kvarovima, najčešće na društvenoj mreži „Instagram“, i da na taj način razaznaju da li izvor „nepovezanosti“ leži u njihovim uređajima ili su njime pogođeni svi korisnici globalno.

²¹ Tokom trajanja mog istraživanja za diplomski rad desile su se tri okolnosti u kojima se digitalnim arhivima, internet enciklopedijima i veb stranicama nije moglo više pristupiti. Na svu sreću, simbolično, na svojim uređajima sam ih sačuvala u vidu skrinšotova.

denim, jedan deo studenata opisivao je skrinšotove podataka od javnog značaja, dok su drugi hiljade skrinšotova u svojim galerijama opravdavali stavom da ovi digitalni objekti predstavljaju građu koja će u jednom trenutku u budućnosti biti iskorišćena u svrhu analize.

Nivo stvarnosti koji ovi odgovori opisuju nije samo ličan, niti vezan za beleženje autobiografskih sećanja, već funkcioniše, sa jedne strane, kao kakav „dokaz“ o društvenim dešavanjima i, sa druge, kao oblik društvene kritike i društvene regulacije. Slično, poslednjih godina se, naročito na društvenim mrežama, zapaža praksa deljenja skrinšotova sadržaja uticajnih ljudi, uz to da je motivacija za samo beleženje, moglo bi se zaključiti, proistekla iz svesti o mogućnosti brisanja „onlajn“ aktivnosti ili izjava. Na ovaj način, iskazuje se pokušaj pozivanja na odgovornost, ali se i omogućava internet zajednici da kolektivno pamti i da se seća ko je sve i šta sve rekao i uradio na internetu.

Dodatno, sagovornici su često opisivali i skrinšotove sadržaja sa društvenih mreža koji su pratili politička dešavanja u zemlji i svetu. Konkretno, neredak slučaj jeste bio opisivanje skrinšotovanih internet mimova koji su sadržali političku tematiku, a koji su se u galerijama pojavljivali u određenim nizovima, jedan za drugim. Pri ovome se zapaža da šire društvene i političke dinamike i dešavanja koje traju određeno vreme mogu biti praćene i kroz galerije skrinšotova, čime se potvrđuje isprepletanost „digitalne“ i „fizičke“ stvarnosti.

U protekloj deceniji etnografska istraživanja su uputila naučnu javnost na značaj mobilnih telefona za njihove korisnike koji prevazilazi puku komunikaciju ili praktičnost, kao i na strategije kojima se postiže personalizacija i samopredstavljanje, ali i singularizacija predmeta. Ipak, želela sam u današnjem trenutku, i u skladu sa istraživačkim problemom skrinšotova kao digitalnih objekata sećanja, da saznam koja osećanja se javljaju pri krahu uređaja, konkretnije sadržaja na njemu. Želeći da saznam gde počiva vrednost koju mobilni telefon poseduje u životima mladih u Srbiji, retko sam mogla i do kraja da postavim pitanja pre nego što sam dobijala odgovor da se ona nalazi u galerijama. Strah od kvara telefona, njegovog slamanja ili gubitka proizilazio je pre svega iz činjenice da će digitalni objekti, koji su godinama stvarani, organizovani i čuvani nestati. Postavlja se pitanje šta se onda dešava sa sećanjima ukoliko nema digitalnih objekata koji ih „čuvaju“ i „prizivaju“ i šta nosi gubitak ili brisanje?

Kroz analizu građe koja je prikupljena putem „onlajn“ upitnika može se zaključiti i da oni odgovori koji su bili oskudni, koji nisu navodili tri

konkretna primera skrinšotova koji izazivaju sećanja, već su se fokusirali na praktičnost, jesu isto tako u skoro svim slučajevima opisivali tugu koja bi nastupila usled brisanja svih sadržaja, ali i strah od nemogućnosti nastavljanja dalje u životu. Takođe, odgovori su navodili jaku „nostalgiju“ koja bi se javila nakon gubitka, i dok je jedan ispitanik naveo da je ovakav scenario jednom i sanjao, te da je u snu došao u vidu „noćne more“, drugi sagovornici su gubitak poredili sa uništavanjem Aleksanrijske biblioteke.

Na pitanje šta bi učinili ukoliko bi se ovakav događaj obistinio dobijala sam nekoliko vrsta odgovora. Prvo, skoro svi odgovori su navodili upornost i rešenost sa kojom bi pokušali na jedan ili drugi način povrate svoje posedstvo. Drugo, postoji onaj deo ljudi koji je iskazivao samouverenost u svoje prakse čuvanja koja proističe iz činjenice da svoje sadržaje uredno, kategorizovano i savesno čuvaju na, sa jedne strane, „klaudovima“ i, sa druge, eksternim „hard diskovima“, uz to da je jedna od sagovornica navela da je jednu objavu sa društvenih mreža skrinšotovala skoro dvadeset puta kako bi osigurala da je neće izgubiti i da bi imala podsetnik da se taj događaj u digitalnom prostoru stvarno desio, što svakako upućuje na značaj koji skrinšotovi imaju u njihovim životima. Treće, usled čestog deljenja skrinšotova, jedan deo mladih ispitanika je kao mogućnost navodio da bi pokušao da sazna da li neko od njihovih prijatelja na svom uređaju poseduje deo onoga što su oni sami čuvali, uz to da su u određenim slučajevima mladi baš iz tog razloga drugima i slali skrinšotove.

Zaključak koji su, ipak, svi davali jeste da bi se praksa skrinšotovanja nastavila i da bi stvarali neke nove podsetnike i neka nova sećanja. Kako jedna od ispitanica navodi: „Ima još mnogo ‘skrinova’ koji čekaju na ‘šotove’“. Na kraju krajeva, kako navodi lik Keri Bredšo u seriji „Seks i grad“, „kompjuteri se kvare, ljudi umiru, veze se raspadaju. Najbolje što možemo da uradimo je da udahnemo i ponovo pokrenemo system.“²²

Završna razmatranja

Skrinšotovi, u javnosti, ali i u nauci, od prvih operativnih sistema pametnih telefona pa do danas, bivaju skrajnuti iz diskusija, banalizovani

²² Citat predstavlja jedan od zaključaka koji daje lik Keri Bredšo u seriji „Seks i grad“ nakon što joj se pokvari kompjuter i sa njim nestanu svi podaci, pre svega tekstovi kolumni koje je pisala i fotografije koje je posedovala. U originalu: „After all, computers crash, people die, relationships fall apart. The best we can do is breathe and reboot“.

i zaboravljeni. U tom smislu, slažem se sa Frošom kada napominje da umesto što „gledamo kroz njih“, treba da zastanemo i „pogledamo u njih“ jer uistinu predstavljaju jednu od najzastupljenijih praksa kreiranja unutar personalnih digitalnih uređaja (Frosh 2018, 62).

Analiza koju sam pružila upućuje na raznolikost sadržaja koji se skrinšotuju, na njihovu agensnost i uređivački i evokativni potencijal i na dinamičan život kao predmeta koji učestvuju u svakodnevici. Kao što Miler i Horst upućuju: „ne postoji funkcija na mobilnom telefonu koja nema potencijal da postane značajna i kreativna“ (Horst and Miller 2006), i dodatno, smatram da ne postoji trenutak i aspekt ljudskog života u digitalnom prostoru koje skrinšotovi, kao jedan od njegovih integralnih alata, ne mogu da zabeleže.

Značajna tema koja iziskuje dalje istraživanje, jeste pitanje skrinšotova kao građe, ali i kao metoda. Skrinšotovi, smatram, mogu imati značajne implikacije za „vizuelni deo antropološkog aparata“ koji je tradicionalno obuhvatao fotografije (hemijske i digitalne), video zapise, postere i slične medije predstavljanja (Brujić 2017).

Kroz etnografsko istraživanje želela sam da istražim i na koji način mladi shvataju „prirodu“ digitalnog prostora i logiku između efemernog i permanentnog. Zaključak koji su mladi dali u većini slučajeva jeste da je ona negde na sredini – s jedne strane nalazi se u velikim strukturama, odnosno serverima, koji mogu čuvati velike količine informacija duži vremenski period, dok obični korisnici bivaju suočeni sa pregršt sadržaja čiji su protok i brzina veliki, što ih čini izuzetno efemernim. Skrinšotovi su, u ovom kontekstu, omogućavali lično posedovanje i *singularizaciju*, omogućavajući aproprijaciju, zadovoljenje potreba i negovanje, kako sopstva, tako i odnosa sa drugim ljudima.

Kao „biografski“ i „evokativni“ objekti i pre svega kao „objekti sećanja“, skrinšotovi su kroz razgovore omogućavali „vraćanje kroz vreme“, reminiscencije i refleksivnost o pređašnjem, sadašnjem i budućem vremenu i nama u njemu. Kako navodi Čeksentmihali: „kao orijentiri, predmeti otkrivaju kontinuitet sopstva u vremenu, obezbeđujući fokus pažnje u sadašnjosti, uspomene i suvenire iz prošlosti i nagoveštaje budućih ciljeva (...) Stvari stabilizuju naš osećaj o tome ko smo; one daju trajni oblik slici koju imamo o sebi, koja bi se u suprotnom brzo rastvorila u tokovima svesti“ (Csikszentmihalyi 1993, 21). Kroz odgovore se tako zapaža da u životima mladih skrinšotovi na adekvatan način omogućavaju introspekciju i koherentnost identiteta. Drugo, značajni razgovori, postignuća, odnosi i interesovanja koja su zabeležena skrin-

šotovima, u „okruženjima“ galerija telefona omogućavaju stvaranje orijentira u prošlosti, svesti o kumulativnosti sopstva i hronologizaciju ličnog života. Treće, odnos između skrinšotova kao objekata sećanja i mladih, dinamičan je, stvaran pre svega sa potencijalom da priseća i da bude dokaz da su se događaji iz prošlosti „stvarno“ desili u „digitalnom“ prostoru. Krajnje, kako jedna od sagovornica, opisivajući skrinšotove razgovora sa bivšim dečkom, navodi: „Tek kada pogledam skrinšotove znam da je sve to bilo stvarno. Znam da je postojala ljubav“.

Literatura

Banić Grubišić, Ana. 2023. *Internet mimovi između folkloru i popularne kulture*. Beograd: Filozofski fakultet, Odeljenje za etnologiju i antropologiju i Dosije studio.

Bart, Rolan. 2011. *Svetla komora, beleška o fotografiji*. Beograd: Kulturni centar Beograda.

Belaj, Melanija. 2008. Obiteljska fotografija kao kreiranje i arhiviranje (poželjne) stvarnosti. *Narodna umjetnost: hrvatski časopis za etnologiju i folkloristiku* 45 (2): 135-151.

Belk, Russell W. 1988. Possessions and the extended self. *Journal of consumer research* 15 (2): 139-168.

Belk, Russell. 2013. Extended Self in a Digital World. *Journal of Consumer Research* 40 (3): 477-500.

Brujić, Marija. 2017. Kratak uvod u istoriju antropologije fotografije. *Etnoantropološki problemi* 12 (1): 129-147.

Corry, Frances. 2021. Screenshot, save, share, shame: Making sense of new media through screenshots and public shame. *First Monday* 26 (4-5).

Cramer, Emily M., Yoonmo Sang and Sunyoung Park. 2019. Uses and gratifications of the screenshot in human communication: An exploratory study. *The Electronic Journal of Communication* 29 (1-2).

van Dejk, Joze. 2018. *Posredovana sećanja u digitalnom dobu*. Beograd: Clio.

Erdei, Ildiko. 2008. *Antropologija potrošnje*. Biblioteka XX vek.

Frosh, Paul. 2018. *The poetics of digital media*. Hoboken: John Wiley & Sons.

- Foucault, Michel. 2010. Pisanje o sebi. *Polja* 463: 44-54.
- Van Genep, Arnold. 2005. *Obredi prelaza: sistematsko izučavanje rituala*. Beograd: Srpska književna zadruga.
- Gerling, Winfried. 2018. Photography in the digital: screenshot and in-game photography. *Photographies* 11 (2-3): 149-167.
- Hine, Christine. 2008. Virtual ethnography: Modes, varieties, affordances. *The SAGE handbook of online research methods*: 257-270.
- Horst, Heather and Daniel Miller. 2006. *The cell phone: an anthropology of communication*. Oxford: Berg.
- Kneese, Tamara. 2022. Breakdown as method: Screenshots for dying worlds. *Media Theory* 5 (2): 142-166.
- Kopytoff, Igor. 1986. The cultural biography of things: commoditization as process. *The social life of things: Commodities in cultural perspective* 68: 70-73.
- Kozinets, Robert. 2015. *Netnography: Redefined*. London: SAGE.
- Kuhn, Annette. 2000. *A journey through memory. Memory and methodology*. Oxford: Bloomsbury Publishing.
- Kuljić, Todor. 2006. *Kultura sećanja: teorijska objašnjenja upotrebe prošlosti*. Beograd: Čigoja.
- Madianou, Mirca and Daniel Miller. 2013. *Migration and new media: Transnational families and polymedia*. London: Routledge.
- Matović, Marijana. 2021. Medijske generacije u Srbiji. *Etnoantropološki problem* 16 (2): 459-490.
- Miller, Daniel. 2018. „Digital Anthropology“. In *The Cambridge Encyclopedia of Anthropology*, eds. F. Stein, S. Lazar, M. Candea, H. Diemberger, J. Robbins, A. Sanchez & R. Stasch, 1-16.
- Miller, Daniel and Jolynna Sinanan. 2014. *Webcam*. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Moore, Christopher. 2014. „Screenshots as virtual photography: Cybernetics, remediation, and affect“. In *Advancing digital humanities: research, methods, theories*, eds. Arthur, P. L. and K. Bode, 141-160. London: Palgrave Macmillan UK.
- Mottelson, Aske. 2023. Why do people take Screenshots on their Smartphones? *Proceedings of the 2023 ACM Designing Interactive Systems Conference*.
- Oblinger, Diana and James L. Oblinger, eds. 2005. *Educating the*

Net Generation. Available at: <https://www.educause.edu/ir/library/PDF/pub7101.PDF>

Pink, Sarah. 2012. „Visual ethnography and the internet“. In *Advances in visual methodology*, ed. Sarah Pink, 113-130. London: SAGE

Prensky, Marc. 2001. Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon* 9 (5): 1-6.

Radivojević, Sonja. 2020. (De) kolonizacija digitalnog okruženja: internet i novi(ji) mediji kao mesta savremenih antropoloških istraživanja i kako im etnografski prići. *Glasnik Etnografskog instituta SANU* 68 (2): 419-438.

Turkle, Sherry. 2011. *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*. New York: Basic Books.

Švelch, Jan. 2021. Redefining screenshots: Toward critical literacy of screen capture practices. *Convergence* 27 (2): 554-569.

Žakula, Sonja. 2012. Da li kiborzi sanjaju biomehaničke ovce? Telo i hiperrealnost. *Antropologija* 12 (2): 43-61.

Mina Đorđević

Digital Objects of Memory: Screenshots from an Anthropological Perspective

This research explores screenshots as digital objects of memory in the lives of individuals born after 1990 in Serbia and the former Yugoslav republics. As the first academic inquiry into screenshots in this region, the study offers an anthropological perspective on their role and significance, highlighting the relevance of screenshot creation and preservation in the daily lives of young people. The ethnographic material analyzed includes testimonies from seven individual and group interviews and over ninety responses to an online survey distributed via social media. Drawing on the contributions of new material culture studies, digital anthropology, and memory studies, and referencing key concepts such as evocative and biographical objects, this anthropological analysis aims to provide a framework for further exploration of this topic within the broader social sciences and humanities. The research transcends the technical and aesthetic understanding of screenshots, seeking instead to comprehend them as fragments of events in the digital space that chronicle personal and social histories and, most importantly, as digital objects with the agency to evoke memories and shape identities.

Keywords: screenshots, digital anthropology, memory studies, digital natives, evocative objects, material culture studies, digital objects, digital photography, digital materiality.