

Naratív ako transmediálny fenomén



Využitie média

- Kognitivisticky orientovaný filmový teoretik David Herman hovorí, že „hoci rozprávania v odlišných médiách využívajú spoločný súbor princípov naratívneho dizajnu, využívajú ich v rozdielnych mediálnešpecifických spôsoboch, alebo inak povedané, v istej škále spôsobov odvíjajúcich sa od vlastností každého média.“
- Marjorie Perloff: „umelec alebo básnik používa isté médium nie preto, že je „lepšie“ ako iné, ale preto, že sa preňho javí ako najvhodnejšie.“

Súčasné mediálne štúdie

- Pojem médium ako kanál komunikácie okolo 1930
- Vznik mediálnych štúdií – 2 udalosti:
 - ❖ Lingvistický obrat v humanistných disciplínach
 - ❖ Emancipácie mediálnych štúdií od estetiky, filozofie, poetiky (Marshall McLuhan, Roland Barthes, Walter Benjamin) – zosun akademickej bariéry medzi elitnou a populárnou kultúrou

prepojenosť

- Médiá formujú prepojený systém, kde každý element funguje skrz sieť spojení s inými médiami
- Henry Jenkins – Convergence Culture
sústreduje sa predovšetkým na zmeny, ktorými prechádza recepcia a produkcia kultúry z hľadiska médií a s tým spojenými otázkami participácie a prístupu k informáciám
- Hovorí o „kultúre konvergencie“, pričom sa venuje vzťahom troch konceptov –
 - Konvergencie médií
 - participačnej kultúre
 - kolektívnej inteligencii

Convergence culture

- Jenkins vníma pojem konvergencia ako
- „zmenu paradigmy – posun od obsahu vytváraného na mieru jednému médiu k obsahu, ktorý plynie cez mnohé mediálne kanály, k zvýšenej vzájomnej závislosti komunikačných systémov, k rôznym spôsobom prístupu k mediálnemu obsahu a k stále komplexnejším vzťahom medzi hierarchickými korporatívnymi médiami a kolaboratívnou participatívnou kultúrou.“ (s. 243)

Marie-Laure Ryan - Naratív

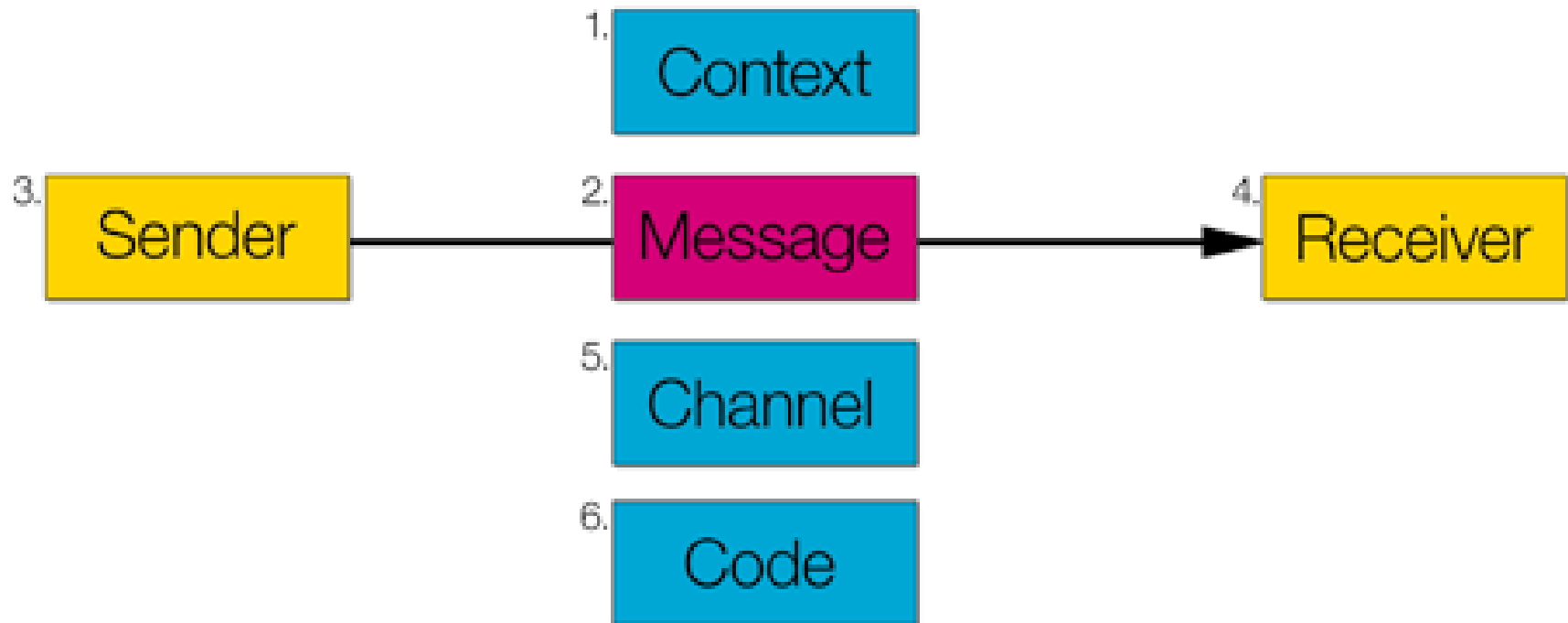
- *Naratív je mentálny obraz, alebo kognitívny konštrukt, ktorý možno aktivovať pomocou rôznych typov znakov*
- *Tento obraz pozostáva zo sveta (scéna, prostredie), ktorý je obývaný inteligentnými bytosťami (postavy). Tieto bytosti sa zúčastňujú akcií a udalostí (udalosti, dej), ktoré spôsobujú globálne zmeny v naratívnom svete.*
- *Naratív je teda mentálnou reprezentáciou kauzálne prepojených stavov a udalostí, zachytávajúc segment z histórie sveta a jeho členov.*

- Je naratív špecifický pre isté médium alebo je transmediálny?

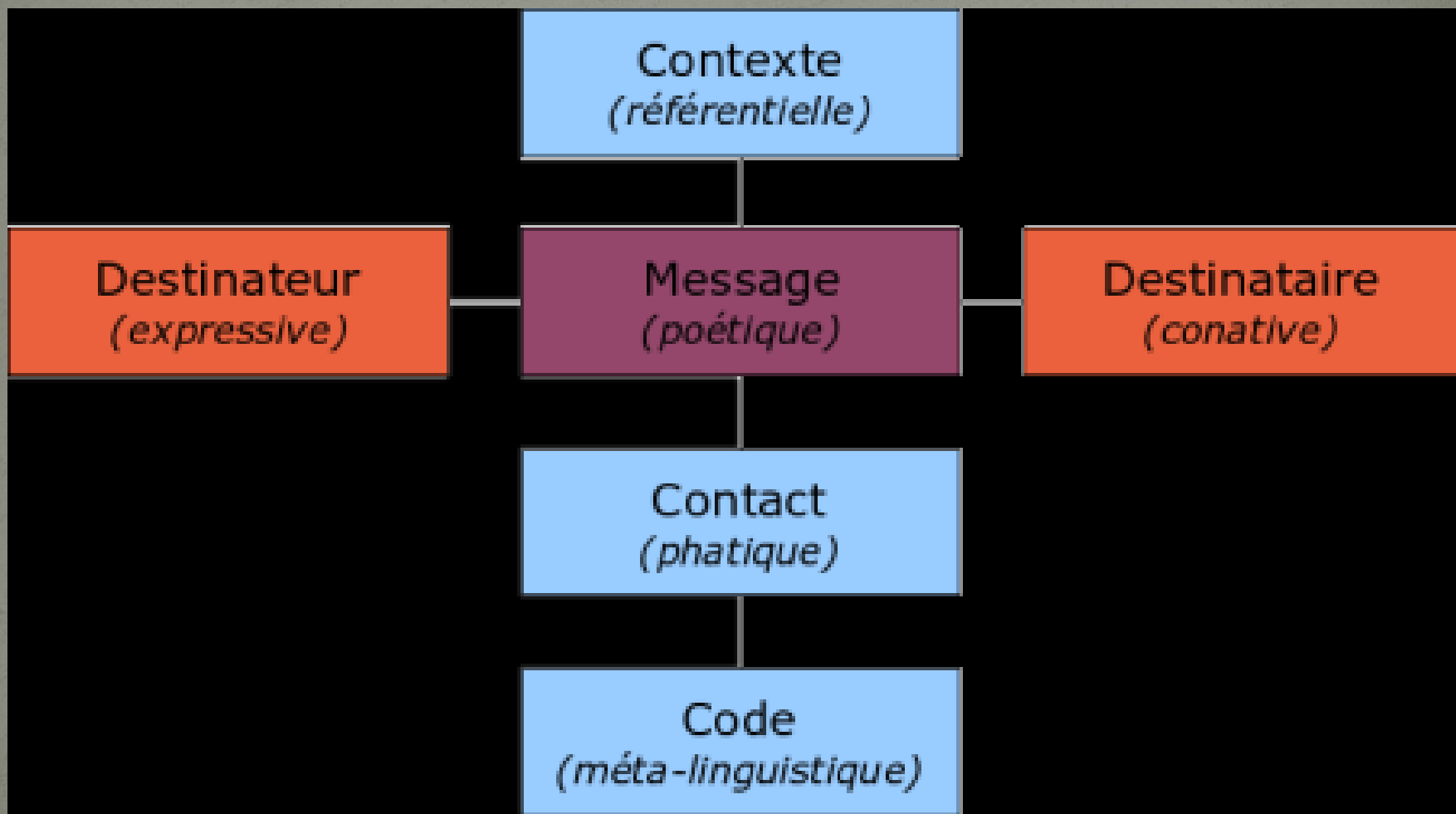
Roman Jakobson – komunikačný proces

- proces komunikace:
- 1 *kontext*
- 2 *zpráva*
- 3 *odesílatel* -- -- -- -- -- -- -- -- - 4 *přijímač*
- 5 *kanál*
- 6 *kód*
- Jakobson rozlišuje šest funkcí komunikace, každý se sdružil s dimenzí procesu komunikace:
- 1 *referenčná*
- 2 *poetická*
- 3 *emotívna*
- 4 *konatívna*
- 5 *fatická*
- 6 *metajazyková*

Roman Jakobson – komunikačný proces



Jakobson: 6 funkcií komunikácie



Roman Jakobson – funkcie komunikácie

- konatívna funkcia - pri zameraní kódu na adresáta
 - expresívna funkcia - ak sa kód orientuje na autora,
 - estetická funkcia - ak sa kód orientuje na text
 - referenčná funkcia - kód sa zameriava na kontext
 - fatická funkcia - ak sa kód zameria na kontakt
 - metajazyková funkcia – kód sa zameria na kód
-
- V komunikácii nikdy nejde o prítomnosť len jednej funkcie. Prítomných je niekoľko funkcií, ktoré sa realizujú naraz, dôležitá je hierarchia a dominancia funkcií.
 - Jedna z šiestich funkcií je vždy dominantnou funkciou v texte a obvykle sa vzťahuje k druhu textu.
 - Napr. v poézii je dominantnou funkciou poetická funkcia: fokus je na samotnej správe

Walter Ong

- Walter Ong – informácia musí byť prispôsobená „tvaru a veľkosti trúbky“ – teda, rozličné médiá filtrujú rozličné aspekty naratívneho významu
- Bol proti vnímaniu média iba ako transmisívneho konceptu, lebo ten ho podľa neho obmedzuje iba na nejaké trúbky, cez ktoré informácia prechádza bez toho, aby bola ovplyvnená tvarom trúbky
- Podľa Onga konfigurácia „trúbky“ zásadne ovplyvňuje konštrukciu mentálneho obrazu prijímateľa

Walter Ong

- Druhá oralita

Médiom - žáner

- Rozdiel medzi médiom a žánrom vyplýva z podstaty a pôvodu prislúchajúcich kritérií, ktoré sa na ne vzťahujú
- Zatiaľ čo žáner je definovaný viac alebo menej voľnejšie prijatými konvenciami, ktoré boli vybrané kvôli osobným a kultúrnym dôvodom, využívanie možností a obmedzení média je na každom užívateľovi.

Ryan – typológia naratívnych médií

- Navrhuje dve hlavné kritéria na uznanie formy expresie/komunikácie ako naratívne médium:
 - **1. musí byť rozdiel podľa toho:**
 - ❖ Aký druh naratívnej správy sa prenáša (sémantické kritérium, príbeh)
 - ❖ Ako sú tieto správy prezentované (syntaktické kritérium, diskurz)
 - ❖ Ako sú zažívané (pragmatické kritérium)
 - **2. musí prezentovať jedinečnú kombináciu vlastností, ktoré možno získať z 5 možných oblastí:**
 - (a) zmysly, ktoré sa využívajú
 - (b) priorita zmyslových kanálov
 - (c) priestorovo-časový rozmer
 - (d) technologická podpora a materialita znakov
 - (e) kultúrna rola a metódy produkcie/ distribúcie
 - (f) kinetické vlastnosti.

Temporal		Spatial		Spatio-Temporal	
One channel		Two channels	One channel	One channel	Multiple channels
Linguistic	Acoustic	Linguistic-Acoustic	Visual /static	Visual / kinetic	Acoustic-visual (kinetic)
<p><i>Media of long distance oral communication : Radio, telephone</i></p> <p><i>Manuscript writing. Genre: letters</i></p> <p><i>Print writing in various supports. Submedia: Books, Newspapers</i></p> <p><i>Digital writing. Submedia: e-mail Internet chat hypertext (text-only)</i></p>	<p><i>Music</i></p>	<p><i>Songs with lyrics, sung poetry</i></p>	<p><i>Painting</i></p> <p><i>Sculpture</i></p> <p><i>Photography</i></p> <p><i>Architecture (?)</i></p>	<p><i>Mime</i></p> <p><i>Animated graphics</i></p> <p><i>Silent movies without music</i></p>	<p><i>Dance</i></p> <p><i>Silent movies with live music</i></p>
					<p>Linguistic-visual (static)</p> <p><i>Illustrated books. Genres: Comic strips Artist's books children's books</i></p>
					<p>Linguistic-visual (kinetic)</p> <p><i>Face-to-face oral communication</i></p>
					<p>Linguistic-Acoustic-Visual (kinetic)</p> <p><i>Cinema, Theater, TV, Opera</i></p>
					<p>Synthesis of all channels</p> <p><i>Computer-mediated forms of expression. Submedia: Web pages Art CD ROMs Computer games Hypertext (multi-media) Virtual reality</i></p>

Table 1
A typology of media that affect narrativity

Ryan – typológia naratívnych médií

- (a) zmysly, ktoré sa využívajú – médiá jednokanálové (text)
 - multikanálové/multimediálne
- (b) priorita zmyslových kanálov (opera je odlišná od drámy, lebo opera dáva vyššiu prioritu zvukovému kanálu)
- (c) priestorovo-časový rozmer –
 - Médiá priestorové: maľba, fotka, vizuálne umenie
 - časové: jazyk, hudba
 - priestorovo-časové: film, tanec, dig. Texty, intermediálne umenie
- (d) technologická podpora a materialita znakov (maľba verzus fotka; prednes verzus písmo verzus digitálne kódovanie jazyka, TV verzus maľba)
- (e) kultúrna rola a metódy produkcie/ distribúcie (knihy verzus noviny)
- (f) kinetické vlastnosti: statické (fotka a text)
 - dynamické (film, divadlo, interaktívne umenie)

naratív

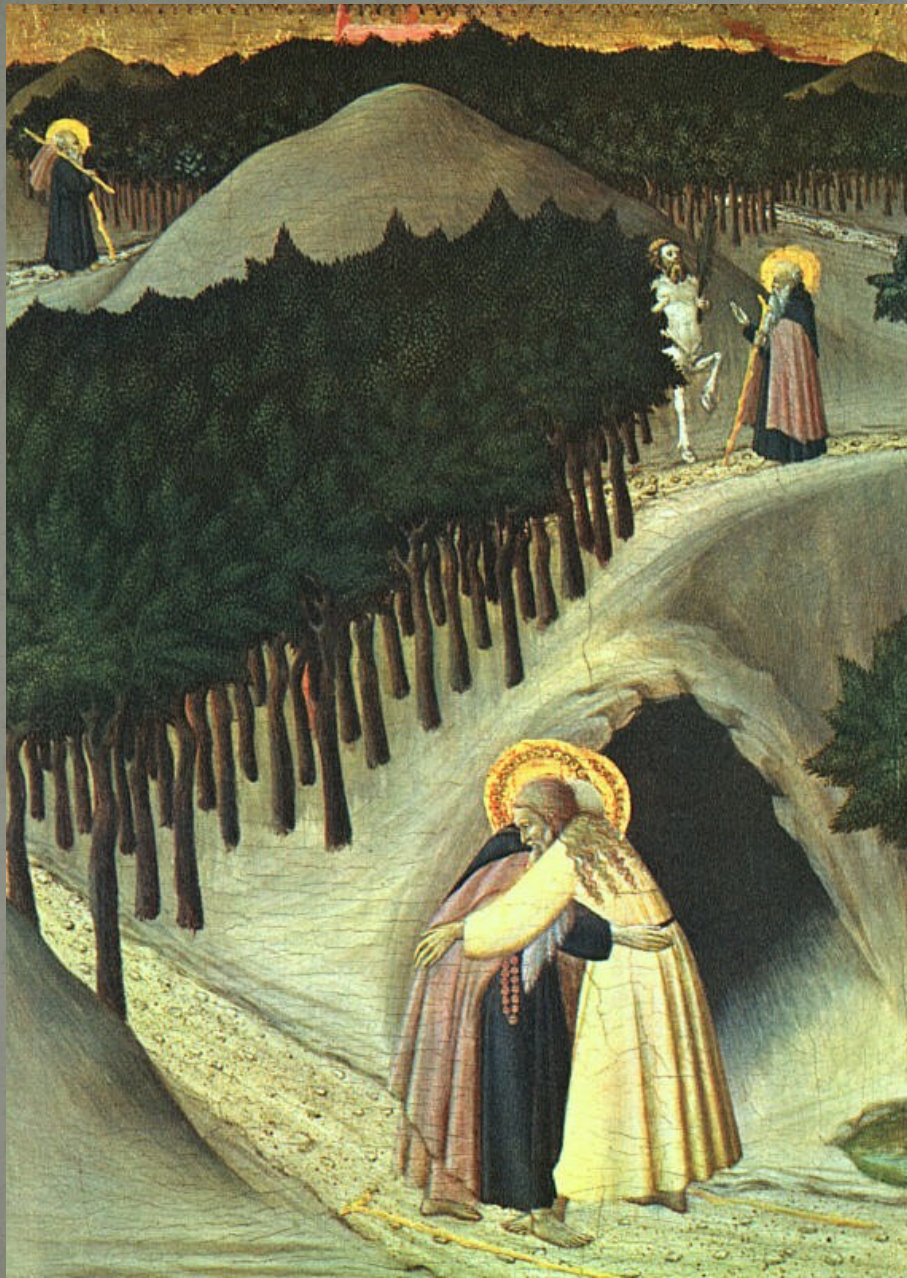
- Obraz a Fotografia:
- Emma Kafalenos: sjuzhet v jednej scéne
- „A painting or photograph with narrative implications offers the perceiver an experience that is comparable to entering a narrative in medias res; we ask ourselves what had happened, what is about to occur, and where we are in the sequence of a narrative“

Techniky pri obrázkoch

- 1. výber zásadného okamihu
- Gotthold Ephraim Lessing – pregnant moment

- 2. rozdelenie obrazu na jednotlivé časti
- Priestorové vzťahy ako časová sekvencia, kauzálne vzťahy

- V minulosti – obraz ako médium rozprávania keď ľudia nevedeli čítať



Sassetta:
Meeting of St.
Anthony and St.
Paul

„path of life“

Benozzo – The Dance of Salome and Beheading of John the Baptist

- <http://www.wga.hu/support/viewer/z.html>



Narativita v hudbe

- Čisto metaforický koncept, lebo hudba nemá sémantický obsah ani priestorovú dimenziu
- Nemá charaktery, iba pohyb vpred, navodzuje očakávania, tenziu, pocit konca a spomienky, čo evokujú naratívny zážitok
- Hudba vlastní narativitu bez toho, aby bola naratívom
- Eero Tarasti – hudba ako naratívne umenie

- Zmena narativity v digitálnych médiách?

Digitálne médiá a naratív

- DM ovplyvňujú naratív na troch úrovniach:
- Pragmatická – nové využívanie užívateľa a nové spôsoby implementácie rozprávania (príbehy v reálnom čase, participácia, explorácia sveta!)
- Diskurzívna – nové spôsoby prezentácie a tak nové interpretácie (chunking-linking technika hypertextu)
- Semantická - témy

John Barth – Coming Soon!!!

“What’s to check? Last time I looked,” which had been but a mere month earlier, “old Coming-Soon-Exclamation-Point [RTBX’d] was dead in the water.”

Chirped Sher, “Don’t feel so fit meself, mate, come to that,” and off we went into a Kit-&-Kaboodle Down-Under cadenza until she said “Just take a peep anyhow, Hops, you dig? For FLOPCORP’s sake [RTBX’d], for Christ’s.”

“For yours, luv. Done.”

“Mwah.”

—kissed the dear indulgent Doctors *hasta la vista*, I did, and in less time than it takes to unpack the syntax of this sentence, with just one detour instead of its several I Cherrykeed me over and down to Dorsettown-on-Choptank, on Maryland’s lower Eastern Shore, where trouble-rich T Two was in process of getting its act together for the season already under way.

Click **D** for Detour, **N** for Next Instalment of this hopalong narrative, **A** for an Alternative (yea even Emerital!) view of the whole down-spiraling, double-helical show.

D

N

A

- Nick Montfort – Taroko Gorge
- http://nickm.com/poems/taroko_gorge.html