

Prof. Gintautas Mažeikis. Taro intertekstualumai ir naratyvai

Pranešimo tikslas yra parodyti taro kortų ir ritualų intertekstualumą ir naratyvų galimybes ir ribas. Pranešimo metu bus lyginami taro interpretacijų, psichologiniai ir filosofiniai naratyvai. Visi jie turi pamatinius tekstus, remiantis kuriais „diagnozuoja“ ir interpretuoja. Psichologas kartais naudojami mikrotyrimų schemomis, taro visada naudojasi savomis schemomis – kortomis ir jų arkanais. Tačiau taro, skirtingai nei psichologų schemas, turi didžiulę intertekstualumą gelmę ir gali paimti pamatiniu tekstu: Hermio Trismegisto ištaras, Bibliją ar Dantės Dievišką komediją... Visų taro tekstynų korpusas aprėpia didžiąją pasaulio išmintį, į kurią taro meistras gali kreiptis. O psichologas aiškina jokio intertekstualumo neturinčią, tačiau mokslo eksperimentais patvirtintą diagnostinę schemą. Jo intertekstualumas pasilieka suskliaustas, ne atviras, ir nurodo daugiausiai tik vieną kurią psichologų mokyklą.

Psichologas, filosofas ir „ragana“ įtraukia pašnekovą į interpretacijų, tekstų ir schemų ratą. Tačiau psichologas dažniausiai vengia žaismingumo ir atsitiktinumo, nors F. Guattari ir antipsichiatrijos sąjūdis kuria interaktyvias žaismingumo schemas. Taro nuo pradžių būtinai atsižvelgia į pašnekovo prašymą, kvietimą. Taro yra daugiau filosofija nei psichologija ir gali atverti Petrarkos ir Šekspyro išmintį, jei tik interpretatorius Taro kortomis gali ją prakalbinti. Filosofija šiuo požiūriu yra labiausiai intertekstuali, jei tik įveikia savo loginį narcisizmą, tačiau ji retai kada įsitraukia į dialoginį žaidimą, o Taro visados stengiasi tai padaryti, ir todėl gudravimas visada yra kišenėje, kaip ir Kvailio korta. Kokia yra dažnų praktinių taro interpretacijų skurdumo priežastis: charizmos stoka, ar intertekstualumą, negebėjimas, būdingas ir interpretuojančiam, ir klausiančiam? Kokį įtaką taro intertekstualumams daro dialogiškumas? Pranešimo metu bus pateikti taro intertekstualių naratyvų pavyzdžiai.

Gabrielė Jonauskaitė. Korporacinis pasakojimas ir istorijos kūrimo strategijos: organizacijos *Kaunas 2022* atvejis

Istorijos pasakojimas (*storytelling*) yra svarbi dalis komunikacijoje, kuri vis dažniau naudojama organizacijų kaip įrankis, siekiant perteikti savo vertybes ir kurti ryšį bei pasitikėjimą su klientais. Terminas korporacinis istorijos pasakojimas (*corporate storytelling*) – tai privačių ir viešų kompanijų strategijų kūrimas, naudojant istoriją kaip įrankį, kuriant darną ir progresiją, kuri sietųsi su organizacija, jos ideologija ir plėtra.

Daugelis mokslininkų tvirtina, kad istorijos pasakojimas yra galingas komunikacijos įrankis. McLellan išskiria tai, kad istorijos pasakojimas leidžia iliustruoti esminius dalykus, įsiminti ir įtraukti auditoriją. Taip pat McLellan pažymi ir pagrindines istorijos savybes: kalbėtojo įgalinimą, ryšių tarp individų kūrimą ir jų skirtumų sprendimą. Pasak jo, istorijos pasakojimo galia yra tokia, kad tai reikalauja aktyvaus klausymosi, o tai suteikia reikšmę ir sukelia jausmą, ko daugelis kitų komunikacijos įrankių neturi. Remiantis šia McLellan mintimi, galima teigti, kad

korporacijos, kurios pasirenka istorijos pasakojimą kaip būdą komunikuoti su vartotojais, gali bendrauti su didesne auditorija ir sėkmingiau pasiekti norimų rezultatų.

Šiuo metu tokį komunikacijos būdą, kai naudojamas istorijos pasakojimas (*storytelling*), pasirenka vis daugiau korporacijų. Kadangi šis komunikacijos modelis yra susijęs organizacijos vertybių skleidimu, korporacijos pirmiausia orientuojasi ne į pelną, bet į ryšio kūrimą su klientais. Bendruomeniškumas yra viena svarbiausių siekiamybių, kalbant apie šiuolaikines organizacijas. „Vienas iš pagrindinių ir intuityvių istorijos pasakojimo principų yra ryšio ir bendruomenės tarpės kūrimas“ (Sobol, Qentile, & Sunwolf, 2004). Todėl istorijos pasakojimo principas, taikant įvairias korporacines strategijas, kuria bendruomenę, kuri siejasi su organizacijos perteikiamomis vertybėmis ir tampa jos dalimi.

Darbo tikslas – atskleisti, kaip organizacija *Kaunas 2022* panaudoja istorijos pasakojimą, kurdama savo įvaizdį. Jų pagrindinis tikslas yra ne tik pasiruošti 2022 metais vyksiantiems Europos kultūros sostinės renginiams, bet ir išnaudoti šią galimybę, kuriant naują, šiuolaikišką miesto įvaizdį. Organizacija apibrėžia savo misiją kaip buvimą nesavanaudžiu tarpininku, kuris suvienytų visas miesto organizacijas ir žmones, ir kartu bendrai atvertų Europai Kauno miesto kultūrinį veidą. Šios organizacijos projektą sudaro įvairios programos, kurių pagrindinė strategija yra istorijos pasakojimas. Verta pažvelgti ir aptarti, kodėl toks metodas yra pasirinktas, kaip tai kuria organizacijos įvaizdį ir padeda atskleisti jos skelbiamas vertybes, kaip istorijos pasakojimas gali padėti pasiekti organizacijos tikslų ir koks ryšys tarp organizacijos ir žmonių yra kuriamas.

Apžvelgus *Kaunas 2022* organizacijos programą, pastebima, kad didžiąją dalį jos sudaro istorijos kūrimas. Projektai ne tik pasakoja istorijas, bet ir įtraukia miesto gyventojus kaip aktyvius istorijos kūrėjus. Programa „Atminties biuras“ orientuojasi į istorijų pasakojimą, kurios perteikia miesto istoriją, žadina atmintį ir skatina pasididžiavimą. Projektas „Mitinis Kauno žvėris“ kuria naują istoriją, legendą, kuri būtų nauja šiuolaikinio miesto istorija. Abu šie organizacijos projektai istorijos pasakojimo metodu naudoja ne tik kurti kultūrinius projektus, bet ir kurti bendruomenę, ryšį su miesto žmonėmis, pasitikėjimą, o taip kuriamas ir patikimos organizacijos, kuri gali iš naujo sukurti miesto kultūrinį veidą, įvaizdis.

Austėja Masiokaitė-Liubinienė. Pasakojant Europą: „Naujosios Europos“ įvaizdis ir jo kaita tarptautinių santykių diskurse

Šiame pranešime siekiama atskleisti, kokį vaidmenį pasakojimai atlieka politikoje ir tarptautiniuose santykiuose, pasitelkiant „Naujosios Europos“ įvaizdžio pavyzdį. Poststruktūralistinė tarptautinių santykių teorija teigia, jog kiekviena kolektyvinė tapatybė veikia tam tikrose istorijose, per kurias konstruoja ir atkuria save. Valstybės ar jų grupės veikia save kurdamos ir atkurdamos per santykį su kitomis tapatybėmis, todėl poststruktūralistinėje teorijoje tai, kas esu aš, visuomet bus išreikšta per tai, kuo aš skiriuosi nuo kitų veikėjų – šiek tiek arba gerokai kitokių nei aš valstybių ir tarptautinių bendruomenių. „Naujosios Europos“ (angl. New Europe) įvaizdis savyje talpina būtent tokį susipriešinimą, konstruodamas to, kas nauja, tapatybę kaip priešpriešą tam, kas sena. Ši tapatybė įdomi dėl to, jog viešuose politikų pasisakymuose, žiniasklaidoje bei dokumentuose buvo konstruojama skirtingai, tai yra, naujoji Europa tapo įvaizdžiu, kuris viešajame Europos pasakojime apibūdino gana skirtingus dalykus. Naujosios Europos įvaizdis, figūravęs viešajame tarptautinės politikos diskurse dešimtojo praėjusio amžiaus dešimtmečio pabaigoje ir dvidešimt pirmojo amžiaus pradžioje, pirmiausia apibūdino visą Europą po Šaltojo karo pabaigos. „Nauja“ čia simbolizavo susivienijimą ir įsivyravusią taiką, vieningą ir laisvą Europą, priešinant šį įvaizdį netolimai praeičiai – „senajai“ Europai, kuri buvo siaubiamą karų, o vėliau – padalinta Šaltojo karo laikotarpiu. Taigi, naujoji Europa tapo būdu kontekstualizuoti Europos idėją, atsispiriant nuo praeities pasakojimo kaip radikalai priešingos tapatybės.

Paradoksalu, tačiau vėliau naujosios Europos įvaizdis įgavo kitokią prasmę ir ėmė simbolizuoti būtent esamos Europos pasidalijimą, akcentuojant skirtumus tarp naujųjų posovietinių Rytų ir Centrinės Europos valstybių bei senųjų demokratijų. Ši takoskyra buvo sumanyta ir išnaudota JAV diplomatijos, tačiau nesunkiai rado atgarsį ir tarp Europos lyderių bei žiniasklaidos, du europietiškuosius pasakojimus – senųjų ir naujųjų šalių – pradėjusius konstruoti prieš vienas kitą. Taigi, šis pavyzdys leidžia ne tik pažvelgti į tai, kaip tapatybės kinta ir yra kuriamos, bet ir atskleidžia sudėtingą europietiškosios tapatybės formavimosi procesą, paveiktą pasaulinių karų ir po jų sekusio Šaltojo karo.

Analizė yra paremta poststrukturalistine tarptautinių santykių teorija, kuri politines praktikas sieja su kolektyvinių tapatybių konstravimu. Pasak poststruktūralistų, bet kuri tapatybė gali būti suvokiama tik per priešpriešą su kitu, todėl naujosios Europos įvaizdis, savaime artikuliuojantis priešpriešą, gali būti suprantamas tik per santykį su tuo, kas yra apibrėžiama kaip senoji Europa. Šie įvaizdžiai atskleidžia platesnį tapatybės formavimo kontekstą ir tai, kaip nauji procesai, įpinami į platesnį europietiškojį pasakojimą, bei kaip juose atsispindi praeities traumos bei nauji politiniai procesai.

Simona Bagdonaitė. Naracija kompiuteriniuose žaidimuose *Amnesia: The Dark Descent* ir *Amnesia: A Machine for Pigs*

Nors ludologai teigia, kad kompiuteriniai žaidimai dažniausiai būna paremti žaidimo mechanika (ji apima žaidimo valdymą, žaidėjo veiksmus, pergalės ir pralaimėjimo sąlygas, žaidimo procesą ir pan.) ir taisyklių sistema, o ne naratyvine struktūra ir siužetu (Jenkins 2008, p. 81), bet ne visuose kompiuteriniuose žaidimuose mechanika yra svarbiausias elementas. Kaip teigia Klausas Walteris (2002), naratyvo svarba kompiuteriniuose žaidimuose neretai susijusi su žaidimo žanru, pvz., šaudyklėse istorija yra tik šalutinis elementas, o vaidmenų (*role-playing*) ir nuotykiuose žaidimuose naratyvas iškyla į pirmąjį planą.

Pranešime analizuojamos dvi žaidimo *Amnesia* dalys: *Amnesia: The Dark Descent* (2010) ir *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013). Šuose kompiuteriniuose žaidimuose svarbiausia ne mechanika, o naratyvas. Abi žaidimo *Amnesia* dalys priskiriamos siaubo išgyvenimo (*survival horror*), neretai dar vadinamai veiksmo-siaubo (*action horror*) žaidimų subkategorijai, taip pat veiksmo-nuotykių (*action-adventure*) žaidimų kategorijai, taigi naratyvumas, istorija, remiantis K. Walteriu, yra esminiai tokių žaidimų elementai ir dėl to įmanu tirti jų naraciją. Kompiuterinių žaidimų apžvalgininkas Nikas Dinicola (2016), lygindamas pirmąją (*Amnesia: The Dark Descent*) ir antrąją (*Amnesia: A Machine for Pigs*) žaidimo dalis teigia, kad antroje dalyje žaidimo kūrėjai „<...> panaikina didžiąją dalį išgyvenimo mechanikos, *The Dark Descent* padariusios garsia, tam, kad žaidimas būtų labiau sutelktas į naratyvą ir temą“, taigi naracija tampa svarbesnė ir labiau išplėtota antroje dalyje. Kyla klausimas, kas kompiuterinio žaidimo naracijoje lemia, kad ši dalis gali būti laikoma „naratyvesne“ už pirmąją?

Kalbant apie naraciją svarbu atsižvelgti į tai, kas ir koks yra istorijos naratorius. Svarbu apsvaistinti 1) kiek naratorius supranta įvykius, jo nuovoka ir 2) naratoriaus atstumą laike ir erdvėje nuo veiksmo (Abbot 2008, p. 342). Abiejose žaidimo dalyse naratyvas plėtojamas iš pirmojo asmens perspektyvos – pirmojoje dalyje naratorius yra Danielis, antroje dalyje naratorius Osvaldas Mandusas. Kadangi tiek Danielis, tiek Osvaldas Mandusas serga amnezija, juos galima laikyti sutrikusios atminties (personažai neatsimena, kas vyko prieš tai), todėl nepatikimais naratoriais. Atminties procesai bandant suvokti sudėtingą naratyvą, anot Ričardo R. Gerrigo, yra labai svarbūs (2008, p. 299). Žaidėjas-interaktorius, valdydamas šiuos personažus, ir pats tampa istorijos naratoriumi, kadangi žaisdamas tapatinasi su pagrindiniais personažais, juos valdo, nežino lygiai tiek pat, kiek ir personažai. Šie, žaidimo eigoje po truputį atgaudami atmintį, padeda žaidėjams susidėlioti istorijos naratyvą. Abi žaidimo *Amnesia* dalys primena detektyvines istorijas, kai iš pradžių žinomas tik rezultatas (detektyvuose – kažkieno mirtis ir pan., žaidimo atveju – personažas nubunda ir nežino, kur dingio jo draugas, vaikai), o pasakojimo eigoje bandoma išsiaiškinti priežastis (detektyvuose – kas ir kodėl kažką nužudė arba, o žaidimo atveju – kas įvyko prieš personažui prarandant atmintį, kur dingio jam artimi žmonės). Žaidėjas-interaktorius kartu su pagrindiniu žaidimo personažu aiškinasi to personažo praeities įvykius, skaito dienoraščių ir įvairių dokumentų ištraukas (interaktyvūs daiktai žaidime) ir taip sąmonėje dėlioja tam tikrą įvykių eigą.

Miglė Munderzbakaitė. Literatūros naratyvų adaptacija skirtingose medijose: A. Škėmos „Pabudimo“ atvejis

Pranešime siekiama koncentruotis į naratologijos ir adaptacijų studijų (literatūros adaptacijų skirtingose medijose) santykį. Kai kalbame apie dabartinę adaptacijos sampratą, pirminis apibrėžimas, sukonzentruotas į literatūros kūrinių ekranizacijas, yra išsiplėtęs, apimantis įvairias kūrinių naratyvo transformacijas į skirtingas medijas. Pasak L. Hutcheon, „adaptacija dabar yra visur: televizijoje ir kino ekrane, muzikoje ir teatro scenoje, internete, romanuose, komikuose, teminiuose, parkuose ir video žaidimuose.“ Nepaisant adaptacijų gausos skirtingose medijose, teorinis studijų laukas vis dar daugiausia sukonzentruotas į kino mediją, joje kuriamas ekranizacijas, esama tik pavienių kitų medijų adaptacijų tyrimų.

Pirminėje adaptacijų analizėje dažniausiai akcentuojami klausimai: ar adaptacija yra savarankiškas kūrinys, t. y. ar ji gali būti suprantama be kūrinių, pagal, kurį surašyta, perskaityta; ar formaliai adaptacijoje veikia pagrindiniai adaptuojamo kūrinių elementai: tema, pagrindinis siužetas, personažai, erdvėlaikis, galiausiai, sudėtingiausiai apčiuopiami elementai – bendra kūrinių atmosfera, autoriaus stilius. Jeigu kūrinių adaptacijoje keičiami pagrindiniai elementai, įterpiama nauja medžiaga – intertekstai, – paprastai ieškoma jų šaltinių, adaptacijos kūrėjo intencijų, motyvų. Analizuojama, kaip tai keičia ir ką suteikia kūriniui šios dalys. Arba, kitaip tariant, beveik kiekvienu išsamesniu tyrimo atveju pasitelkiama naratyvinė analizė, kuri tampa pamatu tolimesniems veiksams, papildomų metodų įtraukimui.

Remiantis Irina Melnikova: „naratyvas – transmedialioji (su medijos specifika nesusijusi) kategorija, siejanti dažniausiai ekranizuojamus pasakojamosios literatūros tekstus ir kiną. Ir literatūra, ir kinas pasakoja istorijas – kuria naratyvus. „Tą pačią“ istoriją galima papasakoti kitos medijos priemonėmis. Tad adaptacijos atveju naratyvo struktūra gali būti naujai reprezentuojama naujoje „tikrovėje“, remiantis ekvivalentais, rastais kino terpėje“. Naratyvo apibrėžimas, siūlomas autorės Gabrielės Labanauskaitės („Naratyvas turi detalai atpasakoti įvykį ar įvykius, kitaip jis bus laikomas ne naratyvu, o aprašymu. Naratyvo reprezentacijos būdas gali būti įvairus: žodinis, užrašytas, perteiktas ženklų kalba (judantys arba statiški paveikslėliai), gestai, muzika ar bet kuri minėtų būdų kombinacija. Taip pat jis gali įgyti įvairias formas – romanų, novelių, istorinių veikalų, autobiografijų ir biografijų, epų, mitų, liaudies pasakų, legendų, baladžių, naujienų pranešimų, filmų, spektaklių ir t.t.“) papildo B. McFarlane išvalgas keliomis idėjomis: naratyvą kaip priemonę ir metodą adaptacijų analizė autoriai dažniausiai renkasi, nes jis egzistuoja daugelyje skirtingų medijų bei yra labai detalus, „gilus“ analizuojamo kūrinių adaptacijos atžvilgiu. Naratyvas dažnai yra adaptacijų pamatas, padedantis atskleisti medijų skirtingumus.

Naratyvo analizė gali būti atliekama, pasirenkant kiek skirtingus žingsnius, tyrimo etapus. Gana universalią analizės schemą siūlo Elliotas Mishleris, analizės perspektyvas skirstydamas į tris kategorijas: pirmajai priskiria analizės modelius, kurie susitelkia ties perteikiamo pasakojimo, istorijos teisingumu; antrajai, metodus, kurie koncentruojasi ties tekstinėmis sąsajomis ir struktūra; trečioji analizės modelių kategorija susiejama su pasakojimo kontekstais, jų pasekmių funkcija.

Platesnėms naratyvo transformavimo į kitas medijas išvalgomis pasirinkta atvejo analizė: rašytojo Antano Škėmos drama „Pabudimas“ (1956 m.) ir jos adaptacijos kine – Jono Vaitkaus filme „Pabudimas“ (1989 m.), Vytauto Balsio filme „Ataraxia“ (2015 m.) ir Juozo Saboliaus spektaklyje „Pabudimas“ (1989 m.). Režisierių sukurtose adaptacijose galima išvystyti skirtingas kūrinių adaptavimo strategijas, naratyvo perkūrimo, pritaikymo būdus ir juos priskirti adaptacijų studijų lauke suformuluotiems tipams, kategorijoms. Pirmosios dvi – J. Vaitkaus ir V. Balsio – dėl nuosaikios įsikišimo į pirminį tekstą, tam tikrų aspektų išryškino priskirtinos Dudley Andrew siūlomai skolinimosi (*borrowing*) kategorijai, o J. Saboliaus adaptacija, pasižyminti tik nedideliais pakeitimais niuansais, nedaranti jokios įtakos pirminiam tekstui, gali būti priskirtina ištikimos transformacijos (*fidelity of transformation*).

Paulina Kuodytė. Naracija literatūros tekste ir filme: „Irkos tragedija“

Pranešime nagrinėjama naracija skirtingose, istoriją perduodančiose medijose – literatūroje ir kine. Aiškinamasi, kuo naracija skiriasi verbaliniame ir vizualiniame naratyve, kaip nuo jos priklauso naratyvinio kūrinių poveikimas. Kadangi minėta sąvoka turi kelias reikšmes, šiame pranešime apsiribojama H. P. Abbott'o apibrėžtimi – naracija jis vadina naratoriaus atliekamą pasakojimo procesą (2007, p. 40). Analizuojant filmą, nebeužtenka kalbėti tik apie verbalinę išraišką, nes atsiranda vizualumo svarba, kadangi kameros fiksuojamas vaizdas yra tarsi žiūrovui nematomo stebėtojo akys (Abbott 2008, p. 343). Pranešime naracija vartojama kalbant apie naratyvą, kuriamą pasakotojo žodžiais arba kameros vaizdais.

Tyrimo šaltiniais pasirinktas Šatrijos Raganos apsakymas „Irkos tragedija“ (1925) ir šio apsakymo motyvais paremtas Neringos Starkevičiūtės trumpametražis filmas (2017) tuo pačiu pavadinimu. Tokia tema suformuluota atkreipus dėmesį į Šatrijos Raganos tekste pastebimus neatitikimus – imituojama vaikiška kalbėseną, bet istorija pasakojama suaugusio. Nors apsakyme bandoma kurti vaiko perspektyvą, mergaitės reiškiamos mintys ir elgesys atrodo pernelyg brandžiai, autorė, dirbusi pedagoginį darbą, neišvengė moralizavimo. Dėl šių priežasčių literatūros tekstas atrodo nepavykęs, neįtikinantis skaitytojo. Filmo kūrėjai pasirenka kitokią naraciją – istoriją pasakoja suaugusi Irka, kalbanti apie tai, ką patyrė būdama vaiku. Pasitelkiant naratologinius terminus, mėginama įvardyti, kuo nepavykusi literatūros kūrinių naracija, kaip ji skiriasi filme, ar labiau įtikina.

Pranešime remiamasi H. P. Abbott'o teorinėmis išvalgomis apie naratyvą, nes šis tyrėjas apibrėžia naraciją literatūroje, parodo jos skirtis ir pritaikymo galimybes kitose medijose, o tai svarbu kalbant apie filmą. Reikšminga sąvoka pranešime tampa naratorius, padedantis nustatyti, kas pasakoja istoriją ir kokia pasakotojo distancija su pasakojimu (heterodiegetinis ar homodiegetinis pasakotojas).

Pranešimas, tiriantis „Irkos tragedijos“ naraciją žodiniame ir vizualiniame naratyve, papildo tyrimų lauką, susijusį su naracijos problema, lygina Šatrijos Raganos apsakymą su ekranizacija, naratologijos sąvokomis paaiškina, kas literatūros kūrinyje nepavykęs, neįtikina skaitytojo ir kaip naracija pakeičiama filme.