

Zlatko Knežević

Žanr van stega:
fluidnost jednog analitičkog pojma

Apstrakt. Žanr, kao analitički pojam, igra veliku ulogu u folklor-nim materijalima. Ovaj rad će obratiti pažnju na promene koje se dešavaju u toku analize folklornog materijala koji se stvara u moderno vreme, pod uticajem modernih komunikacijskih tehnologija. Kao teorijski aparat biće korišćene teorije Mihaila Bahtina, ruskog formaliste, dok će posebna pažnja biti obraćena njegovoj ideji o žanru kao tački fiksacije realnosti. Teze o fluidnosti žanrova će biti pokazane na primeru "Korpusa" – skupa narativa o istorijatu pravljenja "Mekintoš" računara. Proces klasifikacije ovog "Korpusa" narativa u unapred određene žanrove će podcrtati zašto je potrebno pre-mišljanje o prirodi žanra i njegove interakcije sa svojom okolinom.

Ključne reči: socijalna teorija žanrova, fluidnost žanrova, folklor, Mihail Bahtin

Žanr je, kao pojam i kao analitički alat, prisutan dugo vremena u značajnom broju humanističkih i društvenih disciplina i nauka, od teorije književnosti do folkloristike. Ovaj rad će se, dakle, baviti žanrom. Tačnije, baviće se jednom specifičnom pojavom koja se može primetiti kada se govori o žanru kao analitičkom konceptu – to je fluidnost granica žanrovskih formi. Za razliku od nekadašnjeg posmatranja žanra kao rigidne kategorije, u ovom radu ću pokazati, na primeru jednog specifičnog materijala, zašto je daleko bolje posmatrati žanr kao fleksibilnu formu poroznih granica, koja nije rigidna već fluidna.

Istorija jednog (jubilarnog) projekta

Godine 2004. računarski svet je slavio jubilej od posebne važnosti za celokupnu svoju istoriju. Dvadeset godina ranije, tačnije 1984. godine, svetlost dana je ugledao simpatični dežmekasti računar kompanije Apple, nazvan po jednoj sorti jabuka. "Macintosh" se svetu predstavio na gotovo jednako izuzetan način koliko je i on sam to bio: pošto ga je Stiv Džobs (*Steve Jobs*), jedan od njegovih tvoraca, izvadio iz torbe, Mek ga je pozdravio sintetičkim glasom i nastavio da se predstavlja publici putem snimljenog govora.

Mogao bih da budem romantičan i da kažem da posle ovog događaja više ništa nije bilo isto, i bio bih donekle u pravu. Većinu tehničkih inovacija koje je "Macintosh" (u daljem tekstu skraćeno "Mek") doneo, javnost je videla pre toga. Grafički korisnički interfejs je svakako bio još uvek novina, ali je sama paradigma već bila otkrivena kroz rad PARC laboratorije ("Palo Alto Research Center") korporacije Xerox i njihovih Alto i Star računara. Čak i je i sam Apple pre Meka izdao njegovu "stariju sestru", kompjuter pod simpatičnim nazivom Lisa, koja je imala grafički korisnički interfejs. Međutim, svi ovi računari su imali izuzetno bitnu manu – cenu. U trenutku kada je tržište personalnih računara bilo u pvoju, cena od više hiljada dolara, koliko su oba računara koštala, nije odgovarala širokom krugu korisnika. Samim tim, nijedan od pomenutih računara nije promenio status quo industrije u kojoj je stvoren; korisnici su i dalje ulazili u interakciju sa svojim računarima putem kućanja tekstualnih komandi, što je značajno zakrivljavalo "krivu učenja".

Mek je bio jedinstveno postavljen da premosti ovaj jaz. S jedne strane, grafički korisnički interfejs, premda ne i revolucionaran u tom trenutku, svakako je bio dovoljan pomak da Mek svrsta u ligu naprednih računara, ali je i drugi faktor, ekonomski, značajno uticao da ovaj računar postavi na specijalno mesto u istoriji digitalnih tehnologija. U jednom trenutku, posle predstavljanja Meka, korisnici su se susreli s novom i izuzetno moćnom mogućnošću, da mogu da priušte sebi kućni, personalni računar koji ima grafički interfejs (i samim tim nove mogućnosti kao što su stono izdavaštvo, recimo).

Sam jubilej je proslavljen na razne načine. Kompanija Apple je sa svoje strane slavljem prenela na jednu od svojih najbitnijih konferencija, i tamo pružila omaž proizvodu koji joj je omogućio da opstane i dalje se smatra najbitnijim proizvodom ove kompanije. Naravno, mnoge internet publikacije su pisale o događaju, dok su blogeri pisali priče ne samo o Mekintošu, već i o početku hobističkog pokreta koji je doneo revoluciju ličnih računara u široku javnost. Jedan čovek je, ipak, imao ideju da malo drugačije obeleži taj događaj.

Endi Hercfeld (*Andy Hertzfeld*) je počeo da radi u kompaniji Apple krajem 70-ih godina XX veka. Ugrabivši priliku tokom jednog nemilog događaja za zaposlene u kompaniji Apple tog vremena, prešao je u tim Stiva Džobsa, čiji je zadatak bio da napravi računar koji će kasnije postati poznat kao Mekintoš. Tim koji je pravio Mekintoš računar je važio za grupu izuzetno strastvenih i posvećenih ljudi; setivši se ove činjenice, Endi je želeo da jubilej obeleži kolekcijom kratkih priča u kojima bi zabeležio sve što se dešavalo u tim danima. Kada je konačno sačinio svoju kolekciju, predstavio je svetu u obliku sajta pod nazivom "Folklore.org", koji postoji na istoimenoj adresi.¹

Sajt je sastavljen od preko 100 priča, i svaka ima identičnu reprezentaciju. Za svaku priču je vezan autor, koji je u poziciji naratora, odnosno jednog od

¹ <http://www.folklore.org/>

učesnika koji se priseća događaja i tako ga približava čitaocu. Dalji podaci uključuju i spisak aktera koji su učestvovali u priči, datum kada se priča dešavala kao i klasifikaciju po kategorijama koje su ustanovljene na sajtu. Takođe je prisutan i siže svake priče, ali ne u vidu poente već pre kao punchline. Posetioci mogu na svaku priču da ostave i svoj komentar. Komentari su uglavnom kratki i predstavljaju sećanja korisnika određenih tehnologija, mada se ponekad sretne i komentar nekoga ko ima drugačiju sliku o nekom događaju ili čak i tvrdnje o netačnosti prikaza. Pored ovoga, posetioci takođe mogu i da ocenjuju priče ocenom od jedan do pet. Ovim se postiže rangiranje priča na sajtu, tako da novi korisnik sajta, koji je prvi put na njemu, može da čita samo one priče koje su visoko rangirane.

Same priče su uglavnom kratke do srednje dužine. Od autora, najaktivniji (po broju objavljenih priča) je Endi i njegove priče su, mahom, i najbolje ocenjene. On uglavnom piše o svojim iskustvima i dogodovštinama tokom rada u kompaniji "Apple", što na njihovom Apple II računaru, što na delovima operativnog sistema Meka. Nisu, međutim, sve priče samo sećanja. Neki od unosa su mape kroz evoluciju tehničkih rešenja, bilo softverskog ili hardverskog. Jedna od najpopularnijih priča, recimo, je polaroidnim fotografijama ilustrovana evolucija, od početnih do konačnih rešenja, grafičkog interfejsa Meka i njegove prethodnice Lise. Stoga je jako teško govoriti o jedinstvenoj strukturi samog narativa u okviru jednog unosa, iako je sam unos ima.

A zašto baš "Korpus"?

Skup priča o Mekintošu koje čine ovaj sajt, a koje ću od sada, radi lakšeg rada sa njima zvati "Korpus", izabrane su za jedan poseban eksperiment zbog svoje specifične prirode. Eksperiment čini prikazivanje dinamike žanrovskih formi kroz korišćenje teorija o žanru ruskog formaliste Mihaila Bahtina, pogotovo njegovih teorija o dijalogu između žanrova, kao i postavke o dijaloškom odnosu između realnosti i žanrovske forme.

Specifičnosti ovog "Korpusa" su brojne, i one ga izdvajaju od sličnog materijala koji možemo da pronađemo u našoj okolini. Pojam grupe igra veliku ulogu u definiciji folklornog materijala.² Konzumenti "Korpusa" čine grupu slabe kohezije, bez jasnih veza koje ih spajaju.³ Način produkcije značajno menja

² Neke definicije šta je u stvari folklor se vrte uglavnom oko ideje grupe, i "Korpusa" materijala koji jedna grupa čuva i prenosi između svojih članova, a koji joj daju koheziju i održavaju njen identitet.

³ Ako se uopšte može reći da čine grupu. Jedini faktor koji ih povezuje je interesovanje, iz bilo kog razloga, za narative unutar "Korpusa". Više reči o konzumentima će biti u daljem toku rada.

ustanovljenu dinamiku prenosa folklornog materijala, jer je čin produkcije vremenski odvojen od čina konzumacije. Performans se može koristiti u analizi isključivo ako ga shvatimo jako široko, što tom konceptu značajno umanjuje vrednost. Publika nije statična publika koja sluša naratora, već može da utiče i na značaj priča (putem opcije za rangiranje), na njihov sadržaj, pregovarajući o informacijama koje su u pričama iznete, opovrgavajući ih ili ih stavljajući u svoj kontekst, svoja iskustva.

Nije loše pomenuti i sajt *per se*. Autor je sajt zamislio ne samo kao kolekciju priča, već i kao alat za pripovedanje. Bilo ko može da preuzme taj alat⁴ i da ga prilagodi svojim potrebama i da priča svoje priče, na način na koji želi.

Na kraju, tu je i glavna tema "Korpusa", stvaranje Mekintoš računara. Zaista je nepotrebno iznositi opšte poznate istine o tome kako su ljudima računari promenili način života, i kako su u svim ljudskim delatnostima računari, ili tehnologija koja potiče od njih, sveprisutni. U tom kontekstu, tema "Korpusa" – stvaranje računara koji je doneo tolike promene u dostupnosti tehnologije i možda bio jedan od instrumentalnih faktora u današnjoj popularnosti personalnih računara, makar svojim uticajem, zaista postaje posebna.

U kontekstu svih gore navedenih faktora, "Korpus" predstavlja idealan materijal na kome može da se pokaže više stvari koje se tiču folkloru u modernom dobu, dobu prevlasti tehnologije. Cilj ovog eksperimenta, ma koliko taj termin široko shvatimo, jeste da se pozabavi starim klasifikacijama, ili, još bolje rečeno, starim načinom klasifikovanja. U toj igri žanrovima i teorijama, možda dotaknem i pitanje, za koje mislim da je jedno od najbitnijih pitanja koje bilo koji istraživač društva i ljudi može da postavi danas: kako tehnologije utiču na ljude? Kako razvoj tehnologije utiče na ljudski život uopšte? Možda neću uspeti da pružim adekvatan odgovor, ali mislim da bi iscertavanje uticaja tehnologije na način na koji ljudi pričaju o sebi, kao i na same priče koje se stvaraju o trenucima koji nose neki značaj, moglo da prikaže makar obrise tog uticaja ili makar konture odgovora na pitanja koja sam pomenuo.

Mihail Bahtin i socijalna teorija žanra

Bahtinov rad na žanru postao je dostupan anglo-saksonskoj folkloristici, pa i široj naučnoj publici tog područja, relativno kasno; velika količina njegovih dela je bila dostupna već u ranim decenijama XX veka, ali su engleski prevodi došli na tržište u drugoj polovini XX veka, uglavnom u 70-im i 80-im godinama. Ipak, ovo kasno pojavljivanje njegovih dela nije smetalo naglom porastu interesovanja za njegove teorije. Polje u kojem je Bahtin radio je bilo

⁴ U suštini, sajt je istovremeno i softver, popularno nazvan *engine*. Uopšteno, to je slično kao i obična računarska aplikacija koja ima neke generičke funkcije koje ne zavise od računara na kome se izvršava.

izuzetno široko, ali su najpoznatije njegove teorije dijalozizma, heteroglosije, polifonije kao i premissljanja o prirodi i značaju žanrova.

Bahtinova konceptualizacija žanra nastaje u prvim decenijama XX veka u okviru njegove šire kritike formalističke škole, koja je bila dominantan deo paradigme tadašnje teorije književnosti i lingvistike u Rusiji. Formalisti su žanr tretirali kao stabilni i stabilišući pojam, čija je osnovna uloga u istraživanjima da grupiše određene forme⁵. Bahtin je u svojoj kritici težio oštrom raskidu s ovom naučnom tradicijom, smatrajući da je formalističko tretiranje žanra površno i neadekvatno. Takvo tumačenje i rad sa žanrom onemogućavaju da se u teorijama obrati pažnja na totalnost pojma "žanr", kao i na njegovu dubinu i vitalnost, i, ultimativno, značaj tog pojma za izučavanja i u teoriji književnosti ali i u lingvistici. Bahtin preuzima kao svoj zadatak da pojam žanra osvetli iz drugog ugla, i time pokaže, kako je tvrdio, njegovu pravu prirodu (Dorst 1983: 414).

Prilazeći žanru iz drugog ugla, on prvobitno postavlja dve "orijentacije" žanra u realnosti, koje dobijaju naziv "eksterna" i "interna". Eksterna orijentacija je odnos žanra prema realnosti, odnosno vremenu i prostoru u kojima postoji; ona ga takođe i situira u tim dimenzijama, time ga smeštajući u određeni položaj koji bi trebalo da zauzme u prostor/vreme sistemu. Ovaj događaj bismo mogli da shvatimo kao "izlaženje žanra u realnost", i dešava se prilikom produkcije materijala kroz određeni modalitet, bilo da je u pitanju pisanje, govorjenje, izvođenje, slušanje, u jasno određenim prostornim i vremenskim koordinatama, u tačno određenim uslovima u grupi ljudi koji su na neki način organizovani (Dorst 1983: 414).

Interna orijentacija, pak, predstavlja nivo kohezije unutar samog žanra. Svaki žanr je kompleksan sistem za finalizaciju realnosti, odnosno tačka kroz koju ljudi shvataju i posmatraju svet oko sebe. Bahtin shvata žanrove kao tačke kroz koje se gleda na svet, i koje pružaju neku meru konačnosti i formalnosti. Iz ovog pogleda sledi, dalje, zaključak da ljudi kroz žanrove fiksiraju vreme i prostor, kao i svoje socijalno okruženje. U ovom smislu, žanr konstituiše ljudsku svest. Ljudska svest, kako je Bahtin shvata, razvija se u procesu socijalne razmene u određenim istorijskim trenucima, i zato žanr igra veliku ulogu u opštenju.

Osnovna suština žanra je njegova socijalna priroda, a dokaz za postojanje te prirode dobijamo ako shvatimo gore navedene dve orijentacije kao, u stvari, dva pogleda na socijalnu prirodu žanra. S jedne strane, žanr nastaje isključivo u jasno određenim trenucima upotrebe, koji moraju da budu situirani

⁵ Pod terminom "forma" smatram bilo koji materijal na kojima su formalisti radili, a koji su zaista mogli biti raznovrsni. Jedan primer bio mogao da bude Vladimir Prop i njegovo čuveno delo "Morfologija bajke", u kome Prop tretira bajku kao ograničen broj određenih funkcija koje su poređane određenim redosledom.

unutar grupe ljudi sa jasnom organizacijom, dakle tokom interakcije između članova jedne grupe. S druge strane, ta interakcija se dešava u kontekstu tačke gledišta koju sam žanr oblikuje i predstavlja. Oba ova pogleda nas, ultimativno, dovode do Bahtinove ideje da je jedina moguća poetika žanra u stvari sociologija žanra, jer se žanr, kako to Bahtin smatra, razvija samo u trenucima ideološke socijalne razmene (Dorst 1983: 415).

Konačno, upravo ta ideja da je jedina moguća poetika žanra u stvari sociologija žanra, pruža velike mogućnosti i oblikuje prizmu kroz koju možemo da posmatramo interakciju žanrovskih formi, njihov dijalog i promene koje nastaju u tim procesima. Sociologija žanra pretpostavlja da nijedan žanr ne može postojati sam i "usamljen", već se isključivo može konstituisati kao odgovor drugim žanrovima, odnosno drugim tačkama kroz koje se svet fiksira (drugim pogledima na svet). Ova interakcije se dešava svakodnevno kroz velike količine razgovora, pisanja, izvođenja, citiranja i svih ostalih načina komunikacije, ali je izuzetno apstraktna i zato njeni obrisi ne mogu lako da se naslute. Isto tako, nivo komunikacije zavisi i od interne orijentacije svakog pojedinačnog žanra uključenog u dijalog; što je interna orijentacija više "fiksirana", i samim tim žanr više finaliziran, to je njemu teže da uđe u interakciju sa drugim žanrovima.⁶ Dakle, da bismo razumeli žanr, i u smislu pojma i u smislu pojedinačne forme, moramo da posmatramo ne samo njegove osobine kao forme, već i socijalni kontekst.

Kako u svim ovim teorijama figurira pojam fluidnosti žanrova?

Ako žanr posmatramo kao rigidnu kategoriju, smatramo da njegove granice nisu podložne promenama, one su čvrste. Iz ove činjenice proizlazi da su oblik i osobine žanra postojani kroz vreme. U ovom kontekstu, žanr bismo mogli da shvatimo kao pozitivističko oruđe, koje nauka zahteva da bi adekvatno podelila svoje polje izučavanja u manje celine kojima je lakše manipulirati, kao i da bi se postigla predvidljivost koja se od nauke očekuje.

Kao što smo mogli da vidimo, Bahtin kritikuje ovakvo shvatanje žanra, i dodaje teorijama žanra novu dimenziju, dimenziju socijalne konstituisanosti i kontekstualizovanosti. Za njega, žanr postoji ne kao jedan usamljen entitet, već kao entitet koji je u stalnom dijalogu sa drugima oko sebe. Ovakva slika

⁶ Može se reći i da je jednom pogledu na svet teže da uđe u dijalog sa drugim pogledom na svet. Primer za ovo bi mogle da budu "klasične" umetničke forme. Laički govoreći, poznato je da umetnik svoju umetnost smatra svojim pogledom na svet ili makar određene delove istog koje obrađuje u tom trenutku. Umetnik, samim tim, mora imati jasnu i konciznu poruku koju šalje da bi opisao svoj pogled na svet, i onda postaje logično zašto takav pogled na svet ne ulazi olako u interakciju sa drugima.

liči na antropološke i sociološke teorije identifikacije, koje govore o procesu identifikacije čoveka putem dijaloga sa svojom okolinom, odnosno ljudima u njoj, kako u pozitivnom ("šta ja jesam"), tako i u negativnom ("šta ja nisam") smislu.

Konceptualizacija dijaloga, koji postoji između žanrova, omogućava nam da postavimo pitanje koje logično sledi: kako žanrovi reaguju kada se susretu i uđu u interakciju?

Ta interakcija se može manifestovati na više načina. Ona može biti mehanička, tako što jedan žanr prosto preuzme i inkorporira u sebe drugi. Ukoliko jedan od žanrova koji figurira u tom susretu ima internu orijentaciju visoke fiksiranosti, može se desiti da se dva žanra prosto "mimoidu", odnosno da ne se desi nikakva interakcija. Najzanimljivija mogućnost jeste "napad" jednog žanra na drugi, u kojem "napadač" potpuno obuzima napadnutog, i menja ga do te mere da napadnuti (ili "viktimizirani" žanr, kako to Dorst opisuje) predstavlja potpuno drugačiji pogled na svet od originalnog. Interakcija koja rezultuje ovakvim ishodom je najzanimljivija jer dopušta mogućnost ad hoc promene žanra (Dorst 1983: 416).

"Viktimizacija" žanra je moguća, međutim, jedino ako pretpostavimo da granice žanra nisu rigidne i čvrste, već da dopuštaju razmenu informacija koje omogućuje jednom žanru da "viktimizuje" drugi; drugim rečima, "viktimiziranost" žanrova postaje jasna kao proces samo ukoliko posmatramo granice žanra kao porozne. Porozne granice žanrovskih formi nam pomažu da konceptualizujemo pojam fluidnosti i da dobijemo sliku fluidnih žanrovskih formi. Ta fluidnost rezultuje pretapanjem jedne forme u drugu, praveći oblik (pojavu) potpuno drugačije, čak hibridne, prirode. Kao pogled na svet, ona predstavlja amalgam svih onih pogleda koji su učestvovali u interakciji.

Fluidnost žanra, kakva je ukratko opisana gore, nije stalno stanje žanra, naravno. Da bi on mogao da predstavlja pogled na svet, žanr mora biti fiksiran na neki način u nekom trenutku. Između instanci kompletne rigidnosti i fluidnosti, žanrovi preuzimaju određenu formu (fleksibilnu, ali ipak formu). U svom delu o problemu govornih žanrova, Bahtin postulira da postoje mesta ovakve stabilnosti. On tvrdi da postoje dva tipa govornih žanrova, "primarni (prosti)" i "sekundarni (kompleksni)". Sekundarni žanrovi su oni koji nastaju u kontekstu vrlo jasno strukturirane i razvijene kulturne komunikacije, i tokom procesa svog formiranja oni apsorbuju i procesiraju proste žanrove. Prosti žanrovi su forme koje nastaju tokom posredovane komunikacije. Transformacije tih primarnih žanrova se dešavaju u kontekstu kompleksnih iskaza. Ovo razlikovanje dva tipa govornih žanrova potvrđuje da je Bahtin imao ideju da se bavljenje žanrom može oblikovati i prema traženju mesta na kojima žanrovi, kroz interakciju, dostižu koliko-toliko stabilne forme.

U svom eseju o govornim žanrovima, Bahtin postavlja još jednu premisu iz koje je lako zaključiti zašto žanrovske forme ne postoje konstantno u fluidnom

obliku. Onaj koji govori, i iz čijeg se iskaza gradi jedan od dva tipa govornih žanrova (primarni ili sekundarni), nije prvi govornik koji govori na taj način. Samim tim što nije prvi, njegov iskaz je situiran u vremenu, i ima prošlost, vezu sa prethodnim iskazima slične strukture; govornik iskaza, dakle, možda već sam koristi neku formu koja je već ranije bila eksplicirana i konzumenti je prepoznaju, i samim tim znaju i kako da odgovore ne samo na određeni tekst (ili muziku, ili sliku) već i na određenu situaciju (Devitt 1993: 576-577).

Fluidnost, dakle, ne podrazumeva stalno stanje, jer bi onda ona učinila nevalidnom samu osnovu Bahtinove teorije; uostalom, ako su žanrovi tačke fikcije prostora, vremena i realnosti, mora postojati slučaj u kojem je ta tačka i sama fiksirana. Pojam fluidnosti se odnosi na ranije koncepcije žanra kao rigidne strukture i pokazuje da postoji potencijal da se granice određene žanrovske forme otvore i da propuste određene informacije, koje mogu dovesti do promene forme, pa možda čak i da drugačije opisuje i iscertava tačku kroz koju fiksira vreme i prostor.

Igra klasifikacije

Naoružani opisom "Korpusa" i definicijama koje nam je Bahtin dao, vreme je da se se posvetimo jednoj zanimljivoj igri.

Prvi korak u upotrebi žanra u analizi nekog dela, bilo da je to umetničko delo ili deo folklornih tvorevina koje posmatramo, jeste proces klasifikacije. Najjednostavniji način klasifikacije jeste traženje idealnih predstava žanrovske forme u materijalu koji posmatramo, odnosno prosto mapiranje unapred definisanih odrednica žanra na neki materijal. U trenutku kada završimo mapiranje, možemo da kažemo da je klasifikacija gotova, i da pristupimo detaljnoj analizi materijala. Žanr koji smo odredili kao klasifikujući za neki materijal će nam pomoći u daljoj analizi, jer predstavlja njenu početnu tačku.

"Korpus" do sada nije bio predmet folklorističke analize (makar da sam ja upoznat s tim), i samim tim ne mogu da se pozovem na već obavljenju klasifikaciju da bih mogao da iskoristim njen rezultat i nastavim dalje. Pre nego što bih mogao da analiziram "Korpus", da pokušam da ukažem na sve semantičke poruke koje on sadrži, funkcije koje ima itd., morao bih da prođem kroz proces klasifikacije. Naravno, uzevši u obzir da je tema ovog rada bavljenje teorijom žanrova, ovo nije ni slučajno, a ni toliko pogrešno.

Pošto je proces klasifikacije bitan, a materijal, s druge strane, toliko specifičan, krenuću u klasifikaciju drugačije. Umesto jednog, predložiću dva žanra koji pri letimičnom pregledu liče kao adekvatne destinacije za "Korpus". Zatim ću pokušati da u sve te žanrove, posle kratkog opisa, klasifikujem "Korpus".

Iskoristiću žanrove *istorijskih legendi* i *ličnih narativa*. Istorijske legende sam odabrao jer bi se moglo reći da se materijal može posmatrati kao skup istorijskih priča o "legendarnom" vremenu u kome su se dešavali veliki

pomaci u otkriću i primeni računarskih tehnologija. Lični narativi su odabrani jer pri prvom pogledu, narativi "Korpusa" zaista i jesu priče koje jedna ličnost, u ovom slučaju Endi Hercfeld, priča o sebi, svojim iskustvima itd.

Krenimo redom. Istorijske legende nemaju, na žalost, jednu jasnu definiciju. Neka osnovna definicija, koju koristi većina autora, potiče od braće Grim. Po njima, legenda je priča kojoj se veruje i koja za svoj predmet ima izmišljen ili stvaran događaj ili ličnost. Ovo se može dalje razložiti na tri pod-izjave: legenda je situirana u naratorovo poimanje vremena, ona je postavljena u prostor koji je naratoru poznat i legenda je narativ u koji se veruje, i pored fantastičnih elemenata koji se mogu u njoj naći. Likovi koji vode radnju u legendama su uglavnom kulturni heroji, sveti itd. Definicija braće Grim se koristila u daljem radu s materijalom, iako su potonji istraživači pokušali da je prošire (Jason 1971: 135).

Moderne legende, kao reinterpretacija žanra, pojavile su se u literaturi u relativno novije vreme, uglavnom pod pritiskom novih motiva i elemenata u narativima. Prva razlika u odnosu na klasične legende jeste da se, umesto svetaca i kulturnih heroja, kao junaci narativa javljaju prosečni, svakodnevni ljudi. Kao događaji javljaju se nesvakidašnje situacije, ali ne u smislu izuzetno bitnih događaja, makar u kontekstu kulture i društva u kojem se te legende pripovedaju, već pre neke strašne, ozbiljne, upozoravajuće ili groteskne situacije u kojima su motivi nesreće, nasilja (i potencijalno smrti) i sramote samo neki od mogućih (Bennet 1985: 220). Postoji još jedna, presudna, tačka u kojoj moderne legende divergiraju od uobičajenih legendi, a to je performans. U toku pripovedanja, narator moderne legende zauzima aktivniji stav i trudi se da ubedi publiku u istinost svoje priče, što se značajno razlikuje od istorijskih legendi, u koje se implicitno veruje; većina parametara performansa su obojeni sumnjom, može se reći, i nesigurnošću i u sam narativ i u naratora (Bennet 1985: 229).

Kada posmatramo ova dva žanra, najpre se javlja ideja da "Korpus" klasifikujemo u žanr modernih legendi, makar u kontekstu vremena u kojem je nastao. Međutim, na prvom sledećem koraku videćemo da je ovo teško izvodljivo usled nedostatka motiva koji bi razlikovao modernu od istorijske legende: ne postoji nijedna priča s primesama ranije navedenih elemenata.

"Korpus" je po svom sadržaju mnogo bliži istorijskim legendama, ali pre nego što se odlučimo da smo našli njegov žanrovski dom, moramo da osmotrimo dve komponente, vreme dešavanja i aktere legendi. Vreme koje "Korpus" opisuje je vreme od pre nekoliko decenija, dakle spada u blisku prošlost. Ovakva vremenska situiranost značajno olakšava verovanje u istinitost narativa.

Kada dođemo do aktera, međutim, situacija se značajno menja. Kako je Heda Jason pokazala u svojoj analizi povećeg broja jevrejskih istorijskih legendi, identitet aktera legende nije toliko bitan za održavanje strukture narativa i njegovog značenja koliko je bitna njegova funkcija, odnosno, delova-

nje u priči (Jason 1971: 140). U "Korpusu", međutim, svi akteri imaju svoje identitete, ali ne samo kroz prosto postojanje likova (oni su ipak svi realne ličnosti), već i kroz same priče. Počevši od autora Endija, preko Džefa Raskina ili Stiva Džobsa, do serije drugih likova, svi su izuzetno realno predstavljeni, ne generički kako bi trebalo da bi se zadovoljio uslov koji je Jasonova postavila. Oni imaju uloge u pričama, ali se te uloge razlikuju od priče do priče, i jedino što održava koheziju, kada sve te narative posmatramo kao "Korpus", kao celinu, jeste upravo njihov identitet. Primera radi, u jednom narativu, Stiv Džobs je kreativni i pomalo komični lik kada pokušava da ubedi saradnika da uključi u svoj program funkcionalnost koju on smatra bitnom:

[...] Bil je upalio svoj demo koji je brzo ispunio Lisin ekran ovalima različite veličine, brže nego što je izgledalo moguće. Ali Stivu Džobsu je nešto smetalo. "Pa, krugovi i ovalni oblici su dobri, ali šta je sa pravougaonicima sa ovalnim čoškovima? Da li sada možemo i to da uradimo?"

"Ne, ne postoji način da se tako nešto uradi. U stvari, to bi bilo jako teško da se izvede, i mislim da nam to zaista ne treba." U suštini, mislim da je Bill bio malo nezadovoljan činjenicom da Stiv ne hvali njegove brze rutine za iscrtavanje ovala i da je i dalje želeo nešto više.

Stiv se iznenada uzбудio. "Pravougaonici s ovalnim čoškovima su svugde! Samo pogledaj po ovoj sobi!" I zaista, bilo ih je dosta, kao tabla za pisanje i neki stolovi i stolice. Onda je Stiv uperio prstom na prozor. "I pogledaj napolju, postoji još više, praktično gde god da pogledaš!" Stiv je čak i ubedio Bila da odu u brzu šetnju oko bloka, usput pokazujući na svaki pravougaonik sa ovalnim čoškovima koji je mogao da nađe.

Znak za zabranjeno parkiranje sa zaobljenim ivicama je konačno postigao željeno. "OK, predajem se", Bil je zavapio. "Pogledaću da li je toliko teško koliko sam mislio." [...]

Ovakvo predstavljanje Stiva Džobsa kao aktera stoji u snažnom kontrastu sa njegovom pojavom u jednom drugom narativu, u kojem je predstavljen kao tvrdoglav i sujetan čovek, koji ne sluša dobronamerne savete prijatelja.

[...] "Softverski tim je kompletno demoralisan, i skoro da ništa nije radio već mesecima, i Burel je toliko frustriran da neće izdržati ni do kraja godine..."

Stiv me je prekinuo iznenada, a pogled mu je bio nipodaštavajući. "Ne znaš o čemu pričaš!", Stiv me je prekinuo, čineći se više zabavljen nego ljut. "Situacija je bolja nego ikada. Mekintoš tim je odlično, i ja sam lično u najboljem periodu svog života trenutno. Ti si prosto kompletno izgubio dodir sa svim tim." [...]

Na kraju, činjenica da je autor većine narativa i glavni akter u njima, dodatno komplikuje situaciju; u primerima koje je dala Jasonova, ali i iz šire literature, jasno je da su naratori i akteri odvojene ličnosti. Po žanrovskim odrednicama legendi, u stvari, nužno je da budu.

Postoji još jedna osobina "Korpusa" koja odvaja narative u njemu od istorijskih legendi, a to je sistem komentara. Sistemom komentara, konzumenti narativa, "publika", može da utiče na iste, da ih menja i da nalazi nova značenja. Primera radi, u jednom od narativa, Endi pokušava da odgovori na (teško) pitanje – ko je u stvari "otac" Mekintoša – Stiv Džobs, menadžer tog projekta koji ga je doveo do konačne realizacije 1984. godine, ili pak Džef Raskin (*Jeff Raskin*), po čijoj je incijalnoj ideji Mekintoš i zamišljen. Iako Endi odlučuje da je Stiv taj koji bi trebalo da se smatra ocem Mekintoš računara, Džef Raskin se javlja u komentarima i daje alternativno viđenje. Sistem komentara je, tako, omogućio jednom od aktera da "napadne" sam narativ i da pokuša da ga izmeni, odnosno da utiče na njegovu recepciju. Pošto se u istorijskim legendama autoritet naratora ne preispituje, jer se implicitno veruje u istinitost toga što priča, "Korpus" se po ovoj mogućnosti značajno razlikuje od legendi.

Lični narativi su dugo bili zapostavljeni žanr folkloristike, i bilo je potrebno dosta vremena da bi se izdvojili kao zaseban, punopravni član poznatih i prihvaćenih folklornih narativa. Karl fon Sidov je prvi koji je ukazao na potrebu da se iz žanra legendi izdvoje priče koje opisuju lično iskustvo naratora, i da se takve priče nazovu memorate, gde bi differentia specifica između njih i legendi predstavljao nedostatak "poetske komponente" i nedostatak vezanosti za tradiciju (Dégh & Vazsonyi 1974: 225). Ipak, vremenom se pokazalo da memorate odlikuje nekoliko osobina koje lični narativi nemaju, na prvom mestu motiv fantastičnog iskustva sa kojim se narator susreće. Samim tim, kroz stalno premišljanje osobina ličnih narativa, stiglo se do konačne definicije koja glasi da su lični narativi žanr koji spada u žanr proznih narativa koji se tiče ličnog iskustva, naracija se odvija u prvom licu i čiji sadržaj nije tradicionalan (Stahl 1977: 20).

Iako je gornja definicija nesumnjivo tačna, bojim se da je preširoka, jer bi se kroz nju u lične narative mogla svrstati svaka priča koju neko priča o sebi, bilo da je to pripovedanje o porodičnom stablu ili ćaskanje u javnom prevozu. Da bih malo suzio definiciju ličnih narativa, ali i da bih uveo malo više teorijske operacionalnosti, iskoristiću model za posmatranje ličnih narativa koji je uveo Džon Robinson, a koji se zasniva na tri faktora: *tellability*, poenta i uloga slušalaca/publike.

Prvi faktor, "tellability", se definiše kao "potencijal da priča bude ispričana", odnosno da u sebi sadrži nešto što je vredno slušanja, opis događaja koji je "neobičan" ili "specijalan". Ipak, ovakva definicija bi isključila mnoge lične narative, pa Robinson uvodi koncept narativne zajednice (*speech community*), koja preuzima ulogu arbitra o tome da li je događaj koji se pripoveda adekva-

tan ili ne, te tako dolazimo do kontekstualizacije događaja u trenutak naracije, odnosno publiku/slušaoce koji konzumiraju tu naraciju (Robinson 1981: 62).

Drugi faktor, poenta, predstavlja suštinsku komponentu i mora postojati u priči da bi se ista smatrala ličnim narativom (Robinson 1981: 63-64). Od dve funkcije narativa, referencijalne i evaluirajuće, druga je kritična za lične narative, jer bez njenog postojanja priča gubi formu koja joj je neophodna; prosto pripovedanje nije dovoljno, već narator mora da ponudi i svoj sud o tome šta se desilo (šta je ispričao) i da ukaže kako su događaji iz priče uticali na njega. Kroz ovakve komentare, naratori u stvari ilustruju poentu priče. Poenta, kako navodi Polanji, može biti samo materijal koji je snažno prisutan u kulturi naratora i publike, i oko koga postoji konsenzus da je važan i istinit sam po sebi (Polanyi u Robinson, 1981: 64). Naravno, nisu nepoznati slučajevi gde poenta nije jasno razlučena, te Robinson uvodi pojam heurističkog pripovedanja, u kome narator kroz sam čin pričanja i interakciju u koju ulazi sa publikom, dolazi do cilja pričanja, odnosno otkriva poentu narativa (Robinson 1981: 69-70).

Konačni, treći faktor, je uloga publike, kojoj Robinson daje veliki značaj, jer se svaki narativ pripoveda nekoj publici. Ceo akt naracije se može smatrati kolaboracijom između naratora i publike, gde publika utiče na naratora na pozitivan (ohrabivanjem, odobravanjem) ili negativan (neodobravanjem ili čak prekidanjem naracije) način tokom čina pripovedanja (Robinson 1981: 73).

Prva dva kriterijuma su jasno vidljiva u "Korpusu". "Korpus" je skup priča koji govore o nečemu čudnovatom, ako ne i "nesvakidašnjem", prosto jer govori o uvođenju nove tehnologije, koja je značajno promenila tehnološko-računarski pejzaž. Čak i ako pogledamo publiku, i uvidimo da se ona razdvaja po (jasno vidljivoj) osi svog interesovanja za računarske tehnologije na dve pod-grupe,⁷ opet možemo da kažemo da je događaj, pa i kontekst u kojem je "Korpus" nastao (jubilej) neobičan i specijalan. Poentu je još lakše naći, pošto autor u većini narativa veoma jasno pokazuje i svoj odnos prema onome što priča, a i zašto to radi.

Odnos publike je nešto problematičniji. S jedne strane, sistem komentara i rangiranja priča izgleda kao da ispunjava osnovne zahteve koje Robinson stavlja pred čin naracije da bi se zvao ličnim narativima. S druge strane, međutim, ukoliko pažljivije osmotrimo Robinsonovo tumačenje, videćemo da se njegov argument oslanja u velikoj meri na činjenicu da se pod interakcijom naratora sa publikom smatra performans, i to verbalni performans, čija je glavna odlika jedinstvena situiranost naratora i publike u spacijalnom i temporalnom kontekstu.

Za "Korpus" sam već naveo da je performans, u ovom, nazovimo ga "kласičnom" folklorističkom smislu komunikacije licem-u-lice, nepostojeći. Prvi

⁷ Prva grupa su oni posetioci sajta koji se i inače interesuju za tehnologije, popularno nazvani "kompjuterashi". Druga grupa su svi ostali, dakle individue koje nemaju nikakvu posebnu vezu sa računarskim svetom ili scenom (zavisi kako želite da je zovete).

problem koji imamo je taj što ne možemo da odredimo na vremenskoj skali tačno kada se performans odigrao, da li u trenutku kada publika konzumira (čita) narative, ili u trenutku kada je Endi zamislio, napravio i postavio sajt. Naravno, mogli bismo, jednostavnosti radi, odrediti čitav vremenski period od zamišljanja sajta do njegovog postavljanja i prvog posetioca, kao performans, ali onda bismo zašli u filozofske vode, jer bi se postavilo pitanje da li je performans – performans, ukoliko ne postoji niko da ga percipira / čuje / konzumira? Iz istog razloga, problema vremenske distance između produkcije i konzumacije materijala, nastaje i problem dinamike. Da bi Robinsonova narativna zajednica mogla da, u saradnji s naratorom, dođe do konačnog oblika ličnog narativa, ona mora da na licu mesta utiče na naraciju, dok se ona produkuje. Iz ove vremenske distance, proizilazi da nam je nepoznata narativna zajednica kada govorimo o narativima "Korpusa". Isto tako, uticaj koji narativna zajednica ima na naratora i njegovo delo je jasna, i može imati velike posledice; ukoliko narativna zajednica odluči da ne želi da sluša pripovedanje, prosto će ga prekinuti, i ono više neće postojati. "Korpus", pošto je inicijalno predstavljen u tekstualnoj formi, ima dakle "istrajnost", u nedostatku bolje reči, koju verbalni performans nema.

Oba žanra, dakle, koja smo iskoristili u ovom malom eksperimentu, pokazuju značajan potencijal da budu "dom" za "Korpus", ali i neke poteškoće i prepreke koje nam onemogućavaju da to uradimo glatko.

Rigidnost i fluidnost

Eksperiment koji se odigrao na prethodnim stranicama ukazao nam je na jednu stvar, a to je da jednostrano posmatran koncept žanra, koji ima rigidne odrednice i nemenjive kategorije, ne pomaže puno u obradi folklornog materijala.

Sam eksperiment se može činiti kao suviše rigidna, namerno ne-fleksibilna i jednostrana radnja, ali to je samo zato što to i jeste. Naravno, kao što je i sama igra klasifikacije pokazala, "Korpus" je mogao biti klasifikovan u makar jedan žanr. Isto tako, izabrana su samo dva (iako veoma popularna) folklorna žanra od mnogo drugih. Dakle, čemu onda takva rigidnost?

Problem koji se javlja u poslednje vreme, tokom obrade modernog folklornog materijala, nije sama upotreba žanra kao analitičkog pojma. Ne, problem koji imamo je sam proces klasifikacije, koji je do sada shvatan kao rigidno mapiranje jedan prema jedan odrednica žanra i materijala. Ukoliko to nije bilo moguće, kretalo se putem dve opcije; ili se materijal nanovo interpretirao, da bi se našle nove odrednice koje bi dopustile da se klasifikacija odvija nesmetano, ili se pobedonosno proglašavalo postojanje novog žanra. Prva opcija je svakako loša jer dovodi, pre ili kasnije, do učitavanja u materijal značenja koje on možda nema. Druga opcija je opet dovodila do usitnjavanja postojećeg skupa žanrova, i to samo zarad što lakšeg rešenja pojedinačnog slučaja.

Dakle, igra klasifikacije, kako volim da je zovem, je namerno bila rigidna da bi veoma plastično ilustrovala zašto je kruto posmatranje i žanrova i procesa klasifikacije loše, i zašto nam uskraćuje agilnost i svestranost kada posmatramo moderni folklorni materijal.

Uzmimo kao primer Robinsonove teorije ličnih narativa. Dakle, da bi se sve tri stavke potvrdno definisale, a pogotovo interakcija između naratora i njegove narativne zajednice, sam performans kroz koji se stvara taj odnos mora da bude situiran u isti trenutak i u isti prostor. Ukoliko to nije slučaj, kao što smo videli kod "Korpusa", Robinsonova definicija je neprihvatljiva. Ipak, insistiranje na oralnom performansu, kao što su pokazale Trudije Haris (Haris 1995) i Barbara Kiršenblat-Gimblet (Kirshenblatt-Gimblett 1998), više nije obavezno, i čak može smetati. U kontekstu izmena koje su donele moderne komunikacijske tehnologije, pojam narativne zajednice koji je Robinson uveo skoro da nema smisla; šta bi bila narativna zajednica, i šta bi spajalo ljude koji konzumiraju materijal poput "Korpusa", ukoliko znamo da ih od istog odvaja samo jedan klik ili nekoliko ukucanih pojmova? Šta je poenta insistiranja na oralnosti ukoliko imamo u vidu da se velika količina komunikacije danas dešava preko interneta, u digitalnoj formi? (Kirshenblatt-Gimblett 1998: 284). Ili, zašto bi oralni performans, na kojem su američki folkloristi poput Robinsona toliko insistirali da bi definisali žanrove, ili, još gore, samu prirodu folklornog materijala, igrao toliko veliku ulogu, ukoliko znamo da se većina materijala danas prenosi drugim putevima (štampanim, elektronskim, digitalnim)?

U ovom slučaju, javlja se još jedna opcija. Umesto da smišljamo nove žanrove, ili učitavamo nova značenja u materijal, veoma je jednostavno osmotriti kako se sam žanr koji posmatramo promenio u odnosu na kontekst u kome se materijal javlja. Ukoliko se žanr jeste promenio, dosta je, usudiću se da kažem, mudrije da uvedemo par novih odrednica koje će proširiti sam žanr i da ga zatim iskoristimo za analizu.

Kako nam u ovoj situaciji pomaže Bahtinova teorija socijalne dimenzije žanra?

Podsetimo se, Bahtinov model žanra isti jasno situira i posmatra u socijalnom kontekstu. Svaki žanr postiže svoju definiciju kroz iskaze koje ljudi osvešćuju u toku bilo kakve komunikacije, kroz postojanje dve orijentacije, eksternu i internu. Interna orijentacija služi za održanje kohezije žanrovske forme, dok eksterna služi da se ona pozicionira u realnosti, u prostoru i vremenu (Bahtin 1980; Dorst 1983; Devitt 1993).

Bahtinova teorija žanra, kao tačke kroz koju se fiksira realnost, je jedna od bitnih karika u lancu konačnog objašnjenja i ilustracije fluidnosti žanrova. Međutim, uvek sam nalazio da je izjava "žanr kao tačka fiksacije realnosti" suviše apstraktna da bi lako mogla biti upotrebljena i da ne pokazuje još jednu dimenziju odnosa koji je Bahtin postulirao. Da bih sve ovo ilustrovaao, upusti-

ću se u digresiju i iskoristiću jedan relativno trivijalan žanr, televizijske serije naučne fantastike.

U toku 70-ih i 80-ih godina XX veka, žanr naučne fantastike (poznatiji po engleskoj skraćenici SF, od *science fiction*) je doživljavao svojevrstnu renesansu u televizijskoj produkciji. Mnoge i danas popularne franšize naučno-fantastičnog žanra imaju svoje korene u ovom periodu.

Ništa nije drugačije ni sa popularnim serijalom pod imenom "Battlestar Galactica", koja je doživela premijeru 1978. godine. Okosnica priče je izuzetno prosta. Posle dugogodišnjeg rata, zahvaljujući izdaji, ljudska rasa biva svedena na samo jednu flotu. Da bi spasli i sebe ali i ostatake ljudske rase, preživeli, koji su ujedno i glavni protagonisti serije, počinju dugačak put do planete Zemlje gde se, po njihovim predanjima, nalazi civilizacija koju je izgradilo "13. pleme". Tokom puta, flota je u stalnoj opasnosti od neprijatelja, rase izuzetno inteligentnih mašina pod imenom "Sajlonci". Čitava radnja serijala se vrti oko peripetija koje članovi posade doživljavaju na svom sudbonosnom putu.

Ukoliko pogledamo detaljnije ovo televizijsko ostvarenje, videćemo da poštuje sve šablone koji su bili prisutni u SF serijama tog vremena. Iako je u književnosti SF prolazio kroz značajne tranzicije od svojih ranih radova⁸, u televizijskoj produkciji SF se kao žanr oslanjao mnogo više na proste činioce. U serijalu "Battlestar Galactica", likovi su bili površno razvijeni, uglavnom po unapred definisanim obrascima, a njihove interakcije su bile izuzetno naivne. Čitavo okruženje, i pored relativno tamne dimenzije osnovne priče, je, u najmanju ruku, veselo, što dokazuje i prva planeta na koju flota dolazi u svojoj potrazi. To je "party planet"! Glavni koncept SF serija u to vreme je bio "brod u svemiru", praćen sa malo "nauke", ili makar nečega što je ličilo na nauku. Raspostranjen stav je bio da, ukoliko stavimo maketu nekog prevoznog sredstva u okruženje koje podseća na svemir, imamo SF seriju. Postoji nekoliko razloga zašto je situacija u pomenutom vremenskom periodu bila takva. Jedan je pragmatičan: nedostatak tehnologije za razvijene efekte.⁹ Drugi je, međutim, mnogo zanimljiviji; to je kontekst čitavog okruženja. Veliki zanos koji je u tim godinama još uvek trajao oko istraživanja svemirskih prostranstava, ali i vera u stabilni napredak nauke i dostignuća koja ona donosi, oblikovali su SF kao televizijski žanr.

⁸ Postoji mnogo pisaca koji su bili nosioci ove promene, ali lično mislim da je jedan od najpoznatijih pisaca ovog "novog vala" u SF-u bio Rodžer Zelazni. Isto tako, svega nekoliko godina kasnije, Vilijem Gibson će izdati svoje seminalno delo "Neuromanser", koje se smatra početkom "cyberpunk" podžanra u naučno-fantastičnoj literaturi. Po mnogima, cyberpunk je najbliži postmoderni u SF-u.

⁹ Osim u filmovima skupe i velike produkcije, kakav je bio prvi deo trilogije "Ratovi Zvezda" koji se pojavio iste godine.

Skok do 2003. godine. Ronald Mur, televizijski producent, dolazi na ideju da bi serija "Battlestar Galactica" mogla da se preradi i opet prikazuje, ali dobija resurse dovoljne samo da napravi mini-seriju u trajanju od tri sata. Iako je osnovna potka priče ostala nepromenjena u odnosu na originalnu seriju, izmenjeni su mnogi detalji, dok su neki novi uvedeni. Ova nova verzija serija nije bila klasičan rimejk, već pre "ponovno zamišljanje" čitave priče. Najveći kontrast u odnosu na originalnu seriju je veći akcenat na likovima, njihovim problemima, nedoumicama i karakteru. Za razliku od šabloniziranih heroja iz originalne serije, u novoj verziji skoro svi likovi su karakteristično "sivi"; njihove akcije retko imaju oblik tradicionalno shvaćenih dobrih ili zlih akcija. Nekim likovima je, takođe, promenjen pol, te su tako od tri glavna pilota iz originalne serije, dvojica pretvoreni u ženske likove. Ukoliko na to dodamo i nove detalje, kao što je dosta razvijenija mistična komponenta narativa, kao i pojava Sajlonaca koji se po izgledu ne razlikuju od ljudi, dobijamo seriju koja se skoro potpuno razlikuje od originalne. U njoj, svemir i čitav naučno-fantastični kontekst postaju samo sredstva za prikazivanje karaktera i ličnosti glavnih likova, pre nego cilj per se.

Ma koliko čudno izgledalo, ove dve serije predstavljaju jako dobar primer za Bahtinovu ideju žanra kao tačke fiksacije realnosti.

U opštem kontekstu u kome su se stvarale SF serije, osnovne odrednice žanra su prolazile kroz manji ili veći stepen modifikacije. U jednom trenutku je u tom opštem kontekstu¹⁰ vladala euforija za naučnim otkrićima, i to je bila jedna od glavnih odrednica ovog žanra. Međutim, s promenama koje su se desile tokom decenija XX veka, strast ka jednostranom naučnom napretku je opala, a sve više je dolazila do izražaja skepsa u naučni napredak kao moralno neutralnu i poželjnu kategoriju; dok je u isto vreme individua dolazila sve više do izražaja.¹¹ Samim tim, i osnovne odrednice SF-a su se modifikovale, menjale prioritet.

Ovakva dinamika promene žanra je sasvim prihvatljiva kada je posmatramo kroz prizmu Bahtinove teorije žanrovskih formi kao objekta koji fiksira realnost, i ona može da se ostvari samo putem dijalektičkog odnosa koji žanr ima prema realnosti. Taj odnos, međutim, nije jednostran, jer se promene u kontekstu (koje se dešavaju tokom komunikacijskog čina) reflektuju u samom žanru, i menjaju ga. Ovaj odnos između realnosti (konteksta) i žanra kroz koji se taj kontekst fiksira je uvek dinamičan, uvek kroz dijalog.

¹⁰ Pod kojim podrazumevam ceo svet, naravno.

¹¹ Ovo su samo neke od osnovnih razlika između dva navedena perioda. Naravno, postoji i treći, približavanje motiva SF-a samom realnom svetu. U intervjuu povodom svoje nove knjige "Spook Country", majstor post-moderne naučne fantastike Vilijem Gibson je, na pitanje zašto u svojim novim delima koristi svakodnevnu realnost kao okruženje, odgovorio da u poslednjih nekoliko godina ono što se nekada smatralo fantastičnim postaje toliko prisutno u životu ljudi da menja mesto s običnim stvarima.

Da bi takva promena bila moguća, moramo da prihvatimo činjenicu da su granice žanrovskih formi fluidne, porozne i da se pod uticajem promena u realnosti menjaju. Ovo nije velika novina u radu sa žanrovima. Trudije Haris je samo jedna autorka koja je zaključila da nove tehnologije komunikacije menjaju način na koji oblikujemo, stvaramo i percipiramo žanrove (Harris 1995). Bahtinova teorija socijalne situiranosti žanrova nam daje adekvatan teorijski model, ali, još bitnije, i odgovore na pitanja dinamike tih promena, pogotovo pod uticajem tehnologija. Novine u tehnologijama komunikacije ne moraju nužno dovesti samo do promena modusa produkcije, već i do pojave novih tema, načine na koje individue stvaraju i održavaju koheziju grupe.

Po gornjoj definiciji, dakle, klasifikacija "Korpusa" postaje prosto proširenje žanra ličnih narativa u domenu interakcije publike i naratora. Ukoliko smatramo da se u digitalnim komunikacijama modus opštenja naratora s publikom menja na takav način da nije neophodno da narator i publika budu na istom mestu u isto vreme, postaje jasno da se sistem komentara idealno uklapa kao sistem uticaja koji publika ima na naratora i menjanje priče, pa čak i ako se ta priča "grana" na dodatne u samim tim komentarima. Ukoliko posmatramo priču sa Džefom Raskinom, Endi kao autor/narator nije izmenio originalni narativ, ali je on dobio svoju dopunu u komentarima. Može se tako reći da, opet, tekstualna priroda koja definiše velike količine novijih folklornih formi, takođe dopušta da posmatramo žanrovsku odrednicu izmena narativa na drugačiji način; prostije rečeno, pošto je "Korpus" tekstualan i tako ima postojanost, logično je i da će izmene u narativima od kojih je sačinjen imati istu tu karakteristiku. Ipak, to ih ne čini ništa manje "izazovnim" za originalni narativ.

Ovaj tekst se inicijalno bavio žanrovskim formama. U našoj analizi, preko metodološke igre klasifikacije do konačnog pojašnjenja Bahtinove ideje dijalektičkog odnosa između žanra i realnosti, pokazali smo zašto je bitno da žanr posmatramo kao fluidnu formu poroznih granica, koja reaguje na promene u realnosti koju opisuje i kroz koju je posmatramo. "Korpus" koji smo obrađivali ima, tako, ultimativnu specifičnost, a to je što predstavlja, samom slučajnošću, tačku u kojoj se sreće i preseca nekoliko faktora koji su pertinentni za posmatranje folklornog materijala, čineći ga time specifičnom i hibridnom folklornom formom.

Postoji li onda bolji način da se njime bavimo nego koristeći koncept fluidne, hibridne žanrovske forme?

Literatura:

- Bahtin, Mihail. 1980. Problem govornih žanrova. *Treći program*, vol. 47, no. IV: 233-270.
Bennet, Gillian. 1985. What's Modern about the Modern Legend. *Fabula*, 26:3/4: 219-229.
Dégh, Linda and Vaszonyi, Andrew. 1974. The Memorata and the Proto-Memorata. *The Journal of American Folklore*, vol. 87, no. 345: 225-239.

- Devitt, Amy J. 1993. Generalizing about Genre: New Conceptions of an Old Concept, *College Composition and Communication*, vol. 44, no. 4: 573-586.
- Dorst, John D. 1983. Neck-Riddle as a Dialogue of Genres: Applying Bakhtin's Genre Theory. *The Journal of American Folklore*, vol. 96, no. 382: 413-433.
- Harris, Trudier. 1995. Genre. *The Journal of American Folklore*, vol. 108, no. 430: 509-527.
- Jason, Heda. 1971. Concerning the "Historical" and "Local" Legends and Their Relatives. *The Journal of American Folklore*, vol. 84, no. 331: 134-144.
- Kirschenblatt-Gimblett, Barbara. 1998. Folklore's Crisis. *The Journal of American Folklore*, vol. 111, no. 441: 281-327.
- Robinson, John A. 1981. Personal Narratives Reconsidered. *The Journal of American Folklore*, vol. 94, no. 371: 58-85.
- Stahl, Sandra K. D. 1977. The Oral Personal Narrative in Its Generic Context. *Fabula* 18:1/2, str. 19-39.

Zlatko Knežević

Genre out of bounds: fluidity of an analytical term

In this article we have shown the changes that happen with genre and its forms when it is externalized in reality. In order to better explain and illustrate that process, we have used the theories about genre as a point of fixation of reality that were crafted by Mikhail Bakhtin, a Russian formalist. Through a very special process of classification on a hybrid body of narratives, we have seen how rigid and one-sided process of classification, which treats genre as a category fixed in time and space, ultimately damages our analysis of folklore materials.

Key words: social theory of genres, fluidity of genre, folklore, Bakhtin

Zlatko Knežević

Un genre au-delà des contraintes: la fluidité d'un terme analytique

Dans le présent texte, nous proposons une illustration des modifications qui surviennent au niveau des formes du genre une fois qu'elles sont externalisées dans la réalité. Pour expliquer ce processus, nous nous servons du modèle théorique élaboré par Michaël Bakhtine, formaliste russe, et de sa conception du genre en termes du point de fixation de la réalité. Par le biais d'un processus spécial qui, impliquant une classification ludique, est appliqué sur un corpus narratif donné, nous avons démontré qu'un processus de classification univoque et rigide, basé sur l'idée que le genre représentait une catégorie immuable, portait préjudice à l'analyse de la matière folklorique.

Mots-clés : théorie sociale des genres, fluidité des genres, folklore, Bakhtine