

Vesna Moličnik, Špela Pogorelec
Interaktivno pripovedništvo

Pripovedovanje je medij za posredovanje izkustva, njegova zmožnost za vključitev uma in vzbuditev čustev je odvisna od občutka in sposobnosti pripovedovalca. Ljudska pravljica nima več primarnega mesta v ustni tradiciji zahodne urbanizirane družbe, toda njena fleksibilna narava ji je omogočila transformacijo in preživetje v novih oblikah.

Narration is a means for mediating an experience. Its capability of engaging both the mind and one's feelings depends upon the sensitivity and capability of the narrator. Even though folk tales ceased to play an important part in the oral tradition of an urbanized society of the west, their flexible nature enabled their transformation and survival in new forms.

Gradivo, ki ga sestavljajo miti, pravljice in povedke, postaja z zgodovinskim razvojem vedno bolj obsežno. Ker je nastajalo v zgodovinskem času in se nanj odzivalo, predstavlja pogled na svet. Po Carlu Gustavu Jungu »mit, tako kot pravljica, vsebuje arhetipsko plast doživljanja in je ena od izraznih možnosti opisovanja sveta« (Šmitek, 1998: 7). Ali, kot je zapisal Milko Matičetov, marsikaj, kar »bi se nam danes zdelo sad razgrete domišljije, so naši bližnji ali daljni predniki sprejemali od staršev in sporočali otrokom kot neovrgljive resnice« (v: Kropelj, 1995: 20). Resnica torej ni v stvarno in zgodovinsko določljivih elementih, temveč prej v mišljenju in čutenju ustvarjalcev in tistih, ki so jim bile pripovedi namenjene. Krojili so jih namreč »po meri lastnega življenja, lastnega razumevanja, hrepenenja in upanja in jih šele tako polno vključili v svojo lastno podobo sveta« (Kretzenbacher v: Kropelj, 1995: 23). Ob tem je pripovedovalčeve možnosti omejevala dojemljivost občinstva. Sporočilnost so z vsebinskim spreminjanjem prilagajali poslušalstvu (pravljice so bile v Evropi še ob začetku 19. stoletja namenjene predvsem zabavi odraslih (Šmitek, 1998)) in danim družbenim zgodovinskim okvirom. Obstajajo štirje glavni vsebinski sklopi, ki so redno služili za ozadje ljudskega pripovedništva: kulturni, družbeni, individualni in primerjalni kontekst. V

tem smislu so pravljice in povedke nosilke pretekle in sedanje kulture. Dediščina predstavlja osnovo, na kateri nastajajo enkratne stvaritve ljudskega pripovedništva. Tisto, kar je enkratno, je še posebej zanimivo za narodopisje, saj s tem razkriva značilnosti posameznih področij. Le redko katera kulturna stvaritev ima pri različnih narodih toliko skupnih potez kot pripovedništvo. Prav mednarodni značaj pa omogoča raziskovanje narodnostnih oz. regionalnih posebnosti.

Vse bolj se pojavlja nuja po iskanju novih ali pozabljenih pomenov stvari okoli nas. Fokus zanimanja se je pomaknil od analize drugih k procesu, s katerim izražamo, določamo, opišemo z besedo našo analizo drugih. Imperializem se počasi končuje in se začena določanje nas samih. Pred kakšen problem smo torej postavljeni v Sloveniji, če Šmitek ugotavlja, da »danes slovensko mitološko izročilo le še životari, pogosto neprepoznavno, v pravljicah, ljudskih pesmih in folklornih prireditvah« (Šmitek, 1998: 8). Ohranjeni drobci so se nekoč v okviru verskega obredja in obnašanja izvajali oz. predstavljali. V pravljico so prišli, ko so izgubili značaj svetega (Propp v: Kroepej, 1995). Zaradi tega pri raziskovanju sodobnega pripovedništva ne gre pozabiti vsakdanjih zgodb, spominov, avtobiografij ter »trač anekdot«. Danes lahko zasledujemo več smeri pripovedništva hkrati, zato bi težko govorili o prevladujočem toku načina njegove razlage: srečujemo se s historično, komparativno-mitološko, astralno-mitološko, teološko, teozofsko in psihoanalitično metodo, v ospredju pa je zanimanje za semantiko oz. semiologijo ljudskega pripovedništva (Kroepej, 1992).

Pripovedovanje je metoda, po kateri je izkušnja ubesedena. Ohranjanje vrstnega reda dogodkov v ustni obnovi je osnovno za našo definicijo pripovedovanja. To razlikuje pripovedovanje od drugih načinov poročanja izkušenj. Pripoved je zasnovana kot celota in ne le zgolj kot lista stavkov. Podajanje in sprejemanje sta močno osebni in imaginativni praksi. Obe namreč prikazujeta pripovedovalčevo oz. poslušalčevo kreativnost pri izrabljanju kulturnega miljeja.

Ljudsko slovstvo teži k več verzijam. Noben posamezen tekst ne more biti avtoritativen nad drugimi ali tisti pravi, saj je pripovedovanje »performing art« – torej nastop v javnosti. Pripovedovalec deluje v tradicionalni skupnosti in je odvisen od hipnega odziva občinstva. Poglavitna lastnost, ki opredeljuje pripovedovalca, je kreativnost vpletanja humorja in snovi, ki jo najde v okolju. Glavni namen pripovedovanja je zabava. Ljudstvo je postavilo visoke kriterije, ki jih je pri pripovedovanju potrebno upoštevati, da bi zadovoljili zahteve estetike (Dégh, 1995: 9). Pripovedovanje vključuje lingvistične in semiotične formule z izpiljenim, strukturiranim govorom in govorico telesa, ki ju uporablja za ustvarjanje bistrin in duhovitih dialogov. Pripovedovalci zgodb se tako ocenjujejo po stopnji domišljije, po pristnem razvijanju zgodbe, strukturiranju in osvetljevanju vsakdanje realnosti s fikcijo, z ustaljenim uvodom in zaključkom, značilnim za zvrst pripovedovanja. Pripovedovalec legend se mora, za razliko od pripovedovalca pravljic, držati točnosti informacije, saj mora okvir zgodbe ustrezati realnim okoliščinam in pričevanjem. Vsebovati mora dejstva o realni okolici in ne posegati po fantazijskih oblikah. Tako pripovedovalci legend kot pripovedovalci fikcije pa morajo ustvariti okolje, v katero umestijo svojo pripoved in s tem pridobijo zaokroženo celoto.

Pri multimedijskih izdelkih okvir zgodbe ni statičen, temveč je fleksibilen. Z interaktivnim posredovanjem je uporabniku omogočeno vstopanje v prostor, čas in kulturo. S širokim spektrom načinov komunikacije je omogočeno aktivnejše vključevanje v samo zgodbo, saj si vsak posameznik izbere načine komunikacije, ki so mu najbližji. Na ta način posredovanje zgodbe ni omejeno le na glas, besede in govorico telesa, temveč se

razširi na spremljajočo glasbo, slikovne podobe ter možnost vplivanja na potek dogodkov. Pri interaktivnem pripovedništvu se nekaj aktivni pripovedovalec spremeni v zbirko možnosti, ki jih uporabnik, glede na svojo domišljijo, poljubno uporablja.

Posledica tehnoloških sprememb 20. stoletja je tudi eksplozija različnosti in kompleksnosti, ki prinaša vse bogastvo vsakdana na vpogled. To pa vpliva ne le na izmenjavo idej in znanja, temveč tudi na dostop do le-teh. Vse večja je potreba po povezovanju raznovrstnih informacij, zbranih na enem mestu. To nam vsak dan učinkoviteje in hitreje omogoča računalnik oz. multimedija kot združba teksta, grafike, zvoka, videa, animacije ter interaktivnosti. Nova oblika komunikacije združuje različne komponente, zaradi katerih se še najbolj približuje celostnemu komuniciranju človeka s svetom.

Evropske težnje prenašanja kulture v digitalni svet se izražajo v Unescovem podpiranju tehnološke transformacije v humanističnih znanostih, kot tistih, ki aktivno posredujejo vsebino za potrebe elektronske konservacije. Zahteve po integriranem podajanju snovi in zabavnem učenju pa v mednarodnem natečaju EuroPrix (glej: Moličnik, Pogorelec, 1999), katerega geslo je »multimedija z vsebino«. Tekmovalni del je bil razdeljen na pet kategorij. Kategorija znanja in odkritja je zajemala spekter izobraževalnih orodij in učnih programov, znanstvene in enciklopedične izdelke kot tudi on-line in off-line informacije, ki jih posredujejo šole in univerze. V katalogu za leto 1998 je bilo predstavljenih pet nominirancev, za področje etnologije in kulturne antropologije pa so zanimivi vsaj trije: Atlas afriške ljudske glasbe¹, Martin Luther 1483–1546² ter Sokrates³. Atlas ponuja vpogled v glasbeno tradicijo in identiteto afriškega kontinenta, na CD-ROM-u je zbranih več kot pet ur glasbe, pet različnih interaktivnih poti (od inštrumentov do moderne afriške glasbe), zemljevidi, podobe iz vsakdanjega življenja itd. Na CD-ROM-u Martin Luther 1483–1546 ni zgolj opis Luthrove biografije, temveč zbirka podob, zvokov, ki uporabniku omogočijo izkušnjo življenja v Luthrovem času. Sokrates pa je odličen primer, kako se na zabaven način učiti filozofije.

V kategoriji valorizacije evropske kulture sta bila dva zanimiva izdelka: Versailles 1685, igra intrig na dvoru Ludvika XIV⁴, ponuja v obliki 3D grafike z odlično resolucijo rekonstrukcijo versaillske palače, ki uporabnika ob pomoči 40 minut baročne glasbe in 200 baročnih slik ponesejo v 17. stoletje. Drugi multimedijiški izdelek z naslovom Umetnost šestdesetih – učenje s podobami pa predstavlja umetnike šestdesetih let in njihov vpliv na današnjo družbo.

V kategoriji Podpiranje SMEs⁵ na tržnem področju se je znašla zanimiva predstavitev vinske hiše⁶, pod povezavo info boste našli vinski leksikon, osnovne informacije o vinski hiši, opis poti, pod povezavo vinska karta pa podrobne informacije o različnih vrstah vina.

Iz kategorije Izboljšanje demokracije z multimedijo bi omenili dva izdelka. Iskanje Evrope⁷ je namenjeno mladim, stran je opremljena z elektronskim časopisom, sobo za klepet in igro, v kateri moraš rešiti Evropo iz Zevsovega gradu, in sicer s pravnimi

¹ African folk music atlas, opis CD-roma na strani <<http://www.silab.it/amharsi/>>.

² <<http://www.mib-berlin.de>>.

³ <<http://www.everscreen.com>>.

⁴ <<http://www.cryo-interactive.fr/V1.0/english/frames/frame.htm>>.

⁵ Small and Medium Enterprises (mala in srednje velika podjetja).

⁶ Izdelek je v celoti objavljen on-line <<http://weinhaus.opus5.de/cgi-bin/weinhaus.storefront>>.

⁷ Quest 4 Europe, izdelek je v celoti objavljen on-line <<http://www.quest4europe.nl>>.

odgovori na vprašanja o Evropski uniji. Drugi izdelek, objavljen v obliki CD-ROM-a, *Mafija – 150 let dejstev, osebnosti in obrazov*⁸, poskuša odpraviti napačne interpretacije in klišeje o mafiji ter prikazati ta fenomen v kulturno-zgodovinskih okvirih. Celostno podobo so izdelovalci skušali podati celo z upoštevanjem predstavitve mafije v medijih.

Zmagovalni CD-ROM kategorije »prvi koraki v multimedijo« je bil *Sneguljčica in sedem Jankov*⁹. Rahlo zmeden naslov je posledica multimedijske združitve treh znanih pravljic: *Sneguljčica in sedem palčkov*, *Janko in Metka* ter *Rdeča kapica*. Otrok (uporabnik CD-ROM-a) se mora najprej odločiti za glavnega junaka ene izmed naštetih pravljic, ki ga mora nato popeljati do pravljničnega srečnega konca. Pravljičice so razširjene z novimi možnostmi: možno je poljubno izbrati kje v pravljico vstopimo, kje izstopimo, sprehajanje naprej in nazaj po zgodbi, vodenje junaka ene pravljice v svet druge, tako lahko npr. *Sneguljčico* napotimo k hišici iz sladkorja, lahko pa se tudi znotraj same zgodbe odločimo ali naj lovec reši *Rdečo Kapico*, morda samo *babico*, morda pa potrebuje le *skodelico kave*. Nekatere povezave so namenjene zgolj zabavi, druge pa narekujejo potek zgodbe. Kljub novemu spektru možnosti, ohranjajo pravljice svojo izvorno pripovedno strukturo, saj le pravilno zaporedje in upoštevanje izvorne pravljične poti omogoča srečen konec. Če zaideš v drugo pravljico oz. zgrešiš potek znotraj prave pravljice, se zgodba konča žalostno ali prav absurdno. Ker pa mora biti konec pravljice tudi v multimediji srečen, te glavni junak prosi, da vztrajaš, dokler ga ne pripelješ do srečnega konca. Otroci tako kreativno izbirajo med danimi možnostmi, interakcija pa jim omogoča vstopanje v svet pravljic na način, ki se razlikuje od poslušanja oz. branja knjige.

Oblikovalci CD-ROM-a so črpali snov iz enega najpopularnejših virov za otroško literaturo, iz zbirke nemških pravljic, ki sta jih izdala Wilhelm in Jacob Grimm v začetku 19. stoletja. Zbiranje pravljic, ki sta se ga lotila brata Grimm, je bilo označeno kot »reševalna misija«, ki je pomagala ohraniti pripovedništvo zaprtega družinskega kroga in ga posredovati širši javnosti. Zapis pravljic sta tekstovno izboljševala do popolnosti. Folkloristi pa so ju kritizirali zaradi nekritičnega združevanja oralne in literarne tradicije, saj naj bi se njuna zbirka preveč oddaljevala od ustnega načina pripovedovanja in bila tako uporabna le za študij vsebine (Dégh, 1995). Kljub kritikam pa je njuna zbirka, ki je veljala za literarno, kmalu postala standard za komparativno filologijo pravljice (Dégh, 1995). Njuna zbirka pravljic oz. njeni deli so postali model za preučevalce pripovedovanih in pisanih pravljic ter za literate. Zbirka je pomenila osnovo za prilaganje in širjenje žanra v modernem svetu. Fleksibilna narava je bila tista, ki je pravljici omogočila transformacijo in preživetje. Tako danes kot v preteklosti, se pravljica prilagaja novim tehnologijam namenjenim komunikaciji. Prenašanje pravljic v digitalizirano obliko torej odraža globalne spremembe v načinu pridobivanja in širjenja informacij sodobne urbanizirane družbe.

* * *

»Wesselski trdi, da brez opore v knjižni obliki pravljice v moderni Evropi ne bi nikoli vzcvetele« (Dégh, 1995: 268). To dokazuje povratni vpliv literature na pripovedništvo. V naravi pravljice in povedke je, da je v določeni fazi svojega obstoja pripovedovana ali brana na glas. Moderna družba je razvila način amaterskega kakor tudi profesional-

⁸ The mafia – 150 years of facts, figures and faces, producenti so CLIOMEDIA Officina <<http://www.cliomedia.it>>.

⁹ Snow White and Seven Hansels.

nega podajanja pravljič. Mnogo ljudskih pravljič je prirejenih v otroško zabavo v več sto ilustriranih knjigah in nešteto filmih, pojavljajo pa se tudi prvi izdelki na CD-ROM-ih. Interaktivno pripovedništvo tako daje slutiti radikalno preoblikovanje besedila, grafike in zvoka v novo obliko. Interaktivno vstopanje v mikrosvetove, ki omogoča uporabniku večplastno doživljanje sveta, je eno od vznemirljivih področij, ki jih ostali mediji niso ponujali, ali pa vsaj ne v takšni meri.

Viri in literatura

BURNET, Ron (1999): Living Archaeology: Electronic Networks and a Life of Learning, <<http://unesco.org/education/educprog/lwf/doc/portfolio/opinion1.html>>, 14. 4. 1999.

DÉGH, Linda (1995): Narratives in Society: A Performer-Centered Study of Narration, FF Communication No. 255, Academia Scientiarum Fennica: Helsinki.

KROPEJ, Monika (1992): Raziskovanje ljudskega pripovedništva na Slovenskem v luči mednarodnih usmeritev, v: Traditiones 21(92), 73–84, SAZU: Ljubljana.

KROPEJ, Monika (1995): Pravljičica in stvarnost: odsev stvarnosti v slovenskih pravljičah in pripovedkah ob primerih iz Štrekljeve zapuščine, ZRC SAZU: Ljubljana.

MOLIČNIK, Vesna, POGORELEC, Špela (1999): Če mi poveš, bom poslušal. Če mi pokažeš, bom videl. Če bom izkusil, se bom naučil, v: Glasnik SED 39/2, 54–57, SED: Ljubljana.

ORING, Elliott (1993): Folk Groups and Folklore Genres, Utah state university press: Logan Utah.

RANKE, Kurt (1984), ur.: Enzyklopädie des märchens: Handwörterbuch zur historischen und vergleichenden erzählforschung, 4, Walter de Gruyter: Berlin, New York.

RAPPORT, Nigel J. (1999): Representing Anthropology, Blurring Genres: Zigzagging Towards a Literary Anthropology, v: Mediterranean Ethnological Summer School, vol. 3, 29–48, FF OEIKA: Ljubljana.

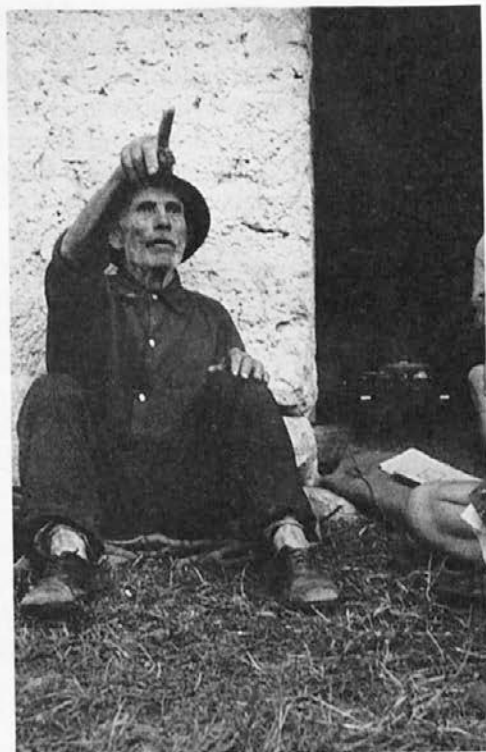
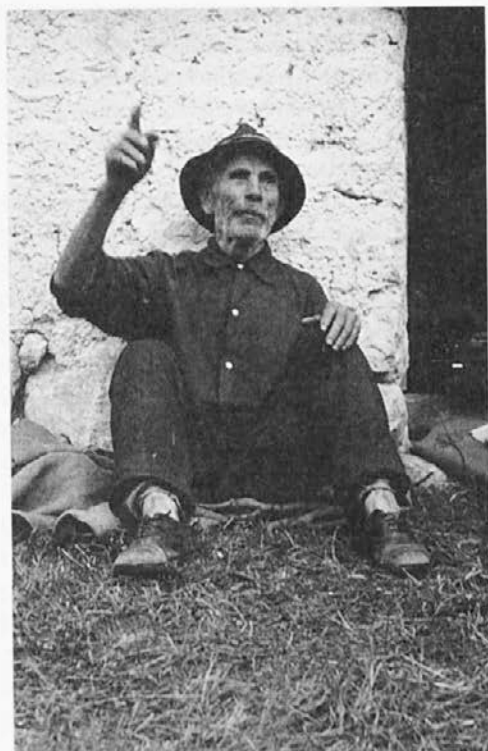
ŠMITEK, Zmago (1998): Kristalna gora: mitološko izročilo Slovencev, Forma 7: Ljubljana.

(1999): Learning Without Frontiers: Constricting Open Learning Communities for Lifelong Learning, <<http://www.unesco.org/education/lwf/>>, 14. 4. 1999.

Summary

Interactive Narrative

Since they contain a broad spectre of man's ideas and emotions folk narratives reflect a given society as well as the individuals who create and mediate them. The contents of folk narratives is flexible; equally subject to changes is the manner of mediating these narratives, depending upon the current demands and technological possibilities of a society or a community. The age of information our society is subject to at present equally transforms and steers the narrative toward new and diverse ways of mediating it. Oral tradition, once recorded only on paper, is gradually moving into the realm of multimedia whose main attraction and challenge is interaction.



Julija 1956 je Matičetovega povsem prevzel pravljicar Jozeta Kravanja Marinčič iz Trente. – Foto V. Vodušek

