

En definition af medier fra et narratologisk perspektiv

Marie-Laure Ryan



Skrifter fra VÆRK

Aarhus Universitet & Handelshøjskolen i Århus

Århus 2005

Udgivet af VÆRK, Århus Universitet & Handelshøjskolen i Århus, 2005

Redaktion: Charlotte Albrechtsen, Peter Kastberg & Rasmus Blok

Marie- Laure Ryan: En definition af medier fra et narratologisk perspektiv

© Forfatterne

Layout: Rasmus Blok

Trykt af SVF Fællestrykkeri, Aarhus Universitet

ISBN: 87-91738-00-8

ISBN: 87-91738-01-6 (elektronisk version)

VÆRK

Handelshøjskolen i Århus

Fuglesangs Allé 4

DK-8210 Århus V

vaerk@asb.dk

Tlf: 89 48 66 88

Fax: 86 15 01 88

<http://www.asb.dk/groups/vaerk.aspx>

En definition af medier fra et narratologisk perspektiv

Af Marie-Laure Ryan

Siden sin første begyndelse er narratologi, det formelle studie af narrativitet, blevet opfattet som et projekt, der går på tværs af forskningsområder og medier. I 1964 skrev Claude Bremond:

[Fortælling] er uafhængig af de teknikker, der bærer den. Den kan overføres fra et medie til et andet uden at miste sine grundegenskaber: Fortællingsgenstanden kan tjene som argument for en ballet, der af en roman kan overføres til scene eller skærm; man kan med ord berette om en film til en, der ikke har set den. Dette er ord vi læser, billeder vi ser, fagter vi tyder, men gennem dem er det en fortælling vi følger; og det kunne være den samme fortælling. (Citeret fra Chatman 1978:20)

Det, at en fortælling i nogen grad kan vandre fra et medie til et andet, betyder dog ikke, at alle medier frembyder de samme narrative ressourcer, eller at overførslen ikke har nogen indvirkning på fortællingen. En kernebetydning kan måske bevæge sig på tværs af medier, men dens narrative potentiale vil blive udfyldt og realiseret anderledes, når det når et nyt medie. Når det drejer sig om narrative evner, er ikke alle medier lige rigt begavede; nogle er fødte fortællere, andre lider af alvorlige handicap. Narrativitet som koncept har en fællesnævner, der kan give en bedre forståelse af de styrker og begrænsninger, der ligger i de enkelte mediers fremstillende evner. Omvendt giver studiet af realisering af narrativ betydning i forskellige medier en mulighed for en fornyet kritisk undersøgelse og udvidelse af narratologiens analytiske ordforråd. Studiet af narrativitet på tværs af medier er derfor fordelagtig både for mediestudier og narratologi.

Denne artikel udforsker det teoretiske grundlag for tværmedial narratologi i både dets negative og positive komponenter. Den negative komponent beskriver de standpunkter, der er inkompatible med tværmedial narratologi, mens den positive komponent udforsker de narrativitets- og mediebegreber, der er kompatible med projektet.

1. Standpunkter der er i modstrid med tværmedial narratologi

Den største hindring for det tværmediale studie af narrativitet er et standpunkt, der kommer fra selve narratologien, nemlig det jeg kalder for sprog-baseret eller rettere talehandlings-tilgangen til narrativitet. Dette standpunkt (repræsenteret af Prince 1987, Genette 1972 og Chatman 1978) definerer fortællinger som en handling af fortællekunst foretaget af en fortæller til en "lytter" eller som en beretning om et tidligere handlingsforløb (Abbott 2002). I disse definitioner er forudsætningen for, at det er en fortælling, forekomsten af en sproghandling med en agent, kaldet fortælleren, der fortæller en historie. Det semantiske indhold i denne sproghandling må være begivenheder, der allerede er indtruffet, enten opdigtede eller virkelige. Denne forestilling om narrativitet som et sprog-baseret fænomen forkaster ikke kun muligheden for visuelle eller musiske former for fortællinger; den udelukker også tekster med et sprogligt element, der ikke bruger en åbenlys fortæller, eller tekster der ikke fremstiller begivenhederne retrospektivt. For eksempel skriver Gerald Prince i sin *Dictionary of Narratology*: "En dramatisk forestilling, der fremstiller mange fascinerende begivenheder, udgør ikke en fortælling, eftersom disse begivenheder snarere end at blive berettet foregår direkte på scenen" (1987:58). Ifølge dette synspunkt er det tværmediale studie af narrativitet begrænset til sondringen mellem mundtlig fortællekunst og skriftlig litterær narrativitet. Nogle teoretikere støtter en mildere form af dette standpunkt, der bruger den sproghandlingsbaserede definition som en metaforisk model for analysen af nonverbale tekster. I modsætning til den oprindelige tilgang accepterer den mildere version muligheden for visuelle eller dramatiske fortællinger, men kun hvis disse tekster kan passes ind i den verbale skabelon. Denne tilgang ville analysere drama og film som en fortællende figurs ytring, selv hvis filmen eller skuespillet ikke gør brug af en kommentatorfortælling. Dens fortalere omfat-

ter Metz 1974, Chatman 1990, Gaudrault og Jost 1990, og dens modstandere Bordwell og Thompson 1990.

Et andet standpunkt, der er uforligneligt med studiet af narrativitet på tværs af medier, er doktrinen om grundlæggende medierelativisme. Selvom jeg ikke kan forbinde den med specifikke navne, ligger den latent blandt kritikere, der er påvirket af Saussures lingvistik og dekonstruktion. En radikal relativisme ser et medie som et selvstændigt tegnsystem og dets ressourcer som usammenlignelige med andre mediers ressourcer. På samme måde som to sprog ikke kan udtrykke samme semantiske værdier i følge doktrinen om lingvistisk relativisme, kan to forskellige medier ikke udtrykke lignende meninger eller bruge lignende mekanismer i følge doktrinen om medierelativisme. Dette synspunkt findes i en stærk og en mild form. I den stærke form kan det beskrive ("the signified") ikke adskilles fra beskrivelsen ("the signifier"). Eftersom en tværmedial opfattelse af narrativitet forudsætter en skelnen mellem den narrative mening og det tegn, der bærer den, ødelægger den stærke udlægning idéen om tværmedial narratologi allerede i opstartsfasen. I dets mildere form accepterer medierelativisme fælles betydninger men insisterer på det unikke i hvert medies ekspressive ressourcer. Dermed tvinges teoretikerne til at genopbygge det analytiske narratologi-instrumentarium helt forfra for hvert nyt medie. Denne tilgang ignorerer det faktum, at begrebsværktøjerne i verbal narratologi ofte lånes fra andre medier: for eksempel tema fra musik, perspektiv fra malerkunst og kameravinkel-fortællingen fra filmen. I nogle tilfælde synes lån uundgåeligt: For eksempel når et medie forsøger at imitere et andet medies virkning, eller når to medier deler en fælles kanal. Alternativet til medierelativisme er at anerkende, at teoretiske begreber enten kan være mediespecifikke eller anvendelige i flere medier. For eksempel synes sondringen mellem en historie og diskurs at kunne anvendes på tværs af medier. Ligeledes gør forestillingen om personer, begivenheder og et historie-univers. På den anden side set er montage et teknisk begreb, der naturligt hører sammen med film, men litterære kritikere lånte det, da sprogbaserede fortællinger begyndte at imitere nogle af biografens teknikker.

2. Definition af fortællinger

I løbet af den sidste tiårsperiode har termen "narrativ" eller "fortælling" nydt en popularitet, der for alvor har udvandet dens betydning. Jerome Bruner taler om identitetsfortællinger, Jean-François Lyotard om historiens "Grand Narratives", Abbe Don om fortællinger om grænseflader i computersoftware, og alle taler om kulturfortællinger, hvorved der ikke menes en arv af traditionelle fortællinger men de fælles værdier, der definerer en kultur, såsom ytringsfrihed i de vestlige samfund, eller latente stereotyper og fordomme såsom fortællinger om race, klasse og køn. Opløsningen af "fortælling" til "tro", "værdi", "oplevelse", "fortolkning" eller bare "indhold" kan kun hindres ved en definition, der understreger præcise semantiske elementer som handling, tid, årsagssammenhæng og verdenskonstruktion. En tværmedial definition af narrativitet påkræver en begrebsudvidelse udover det verbale, men denne udvidelse bør opvejes af en semantisk indsnævring. Ellers vil alle tekster fra alle medier ende som fortællinger.

Som jeg allerede har nævnt, er det største problem, som studiet af tværmedial narrativitet står overfor, at finde et alternativ til de sprogbaserede definitioner, der er helt almindelige i klassisk narratologi. Som et udgangspunkt, der modificeres senere, vil jeg bruge en definition, der er foreslået af H. Porter Abbott. Abbott, der repræsenterer en fælles anskuelse blandt narratologer, forbeholder termen "fortælling" til kombinationen af historie og diskurs og definerer dens to komponenter således: "En historie er en begivenhed eller en række begivenheder (handlingen), og narrativ diskurs er repræsentationen af disse begivenheder" (2002:16). I følge denne anskuelse er en fortælling den tekstuelle virkeliggørelse af historien, mens en historie er narrativ i en virtuel form. Hvis vi forstår fremstillingen som medie-uafhængig, begrænser denne definition ikke narrativitet til verbale tekster eller til narratologiske sproghandlinger. Men fortællingens to komponenter spiller asymmetriske roller, eftersom diskurs er defineret ud fra dens evne til at repræsentere det, som udgør historien. Det medfører, at kun historie kan defineres uafhængigt. Som vi har set, betragter Abbott historier som handlingsforløb, men denne karakterisering ignorerer den kendsgerning, at begivenheder ikke er historier i sig selv men snarere er det råmateriale, som historier laves af. Så hvad er en historie, hvis den, som Hayden White så overbevisende har

fremført, hverken er en ting, som findes i verden (som eksistenser og begivenheder gør) eller en tekstuel fremstilling af denne ting (som diskurs er)?

En historie er ligesom narrativ diskurs en fremstilling, men ulig diskurs er det ikke en fremstilling, der er indkodet i materielle tegn. Historie er et mentalt billede, et kognitivt begreb, der vedrører bestemte typer entiteter og relationerne mellem disse entiteter. Torben Grodal kommer meget tættere på historiers natur end Abbott, når han skriver: "En historie er et handlingsforløb, der er fokuseret af en (eller nogle få) levende væsener" (130). Her antager jeg, at "fokuseret af" betyder "mentalt fremstillet". Fortællinger er måske nok en kombination af historie og diskurs, men det er dens evne til at fremmane historier i sindet, der adskiller narrativ diskurs fra andre teksttyper. Jeg foreslår at definere den kognitive skabelon, der er grundlæggende for historier ud fra de følgende karakteristiske træk:

1. Historier finder sted i en verden befolket af individualiserede agenter (personer) og objekter. (Den rumlige dimension)
2. Denne verden må gennemgå nogle ikke helt forudsigelige tilstandsforandringer, der er forårsaget af usædvanlige fysiske begivenheder: enten tilfældigheder ("hændelser") eller bevidste handlinger af intelligente agenter. (Den tidsmæssige dimension)
3. Udover at være knyttet til fysiske tilstande af årsagsforhold skal de fysiske begivenheder associeres med mentale tilstande og begivenheder (mål, planer, følelser). Dette netværk af forbindelser giver begivenhederne sammenhæng, motivation, afslutning og forståelighed og forvandler dem til et plot. (Den logiske, mentale og formelle dimension)

Denne definition består af hårde og faste regler, der specificerer minimumsbetingelser. En af betingelserne opført under punkt 2 virker dog mere kontroversiel end de andre: Er det nødvendigt for en historie at indebære usædvanlige begivenheder, eller kan det dreje sig om helt rutinemæssige handlinger, såsom stereotypiske scripts som til dels udgør vores

generelle viden om verden? Dette dilemma peger på et område, hvor spørgsmålet om narrativitet er særlig vanskeligt at udrede fra spørgsmålet om, hvad der gør en historie værd at fortælle. Bør en definition af historier indeholde æstetiske principper, defineret af præferencenkriterier, udover hårde og faste betingelser, eller bør den skitsere et nøgent skelet, der er fælles for alle historier? Nogle teoretikere (Jerome Bruner) argumenterer for, at en historie skal have en pointe, og at principper om "fortællelighed" derfor er en nødvendig del af en definition af en fortælling. Andre vil svare, at der findes gode og dårlige historier, og at fortællekunst ikke nødvendigvis udføres for underholdningens skyld. Vi producerer for eksempel fortællinger som et svar på spørgsmål fra læger, anklagere eller forældre, som ønsker forklaringer på vores opførsel, og disse historier kan tilfredsstille spørgeren uden at opfylde de succesbetingelser, der er forbundet med, hvad Mary Louise Pratt kalder "narrative udstillingstekster" såsom underholdende fortællekunst eller produktionen af litterær fiktion. Jeg mener, at der er et kontinuum, der løber fra strenge betingelser for narrativitet til betingelser for "fortællelighed" og fra "fortællelighed" til fuldt færdige æstetiske principper som de Aristoteliske principper, der anbefaler eksposition, konflikt, klimaks og en løsning, der er bragt på bane af et dramatisk omslag i begivenhederne. En definition af narrativitet kan ikke begrænses til de store litterære mesterværker, og den må derfor trække en, omend anfægtelig, linje et eller andet sted mellem de to poler. Dette er grunden til, at jeg ikke har inkluderet præcise retningslinjer under punkt 3 angående spørgsmål om kohærens, konflikt og afslutning.

Hver af de ovennævnte betingelser forudsætter den foregående. Vi kan derfor have ikke-narrative tekster, der kun opfylder punkt 1 (f.eks. den statiske beskrivelse af en verden, som vi finder det i etnografiske værker eller i Borges' "Tlön, Uqbar, Orbis, Tertius"), lettere narrative tekster, der opfylder punkt 1 og 2 (f.eks. krøniker om tilfældige handlinger eller handlinger uden forbindelse til hinanden, rapporter om drømme eller bestemte inkohærente historier fortalt af børn), og fuldt ud narrative tekster, der opfylder alle tre betingelser. Men vi kan hverken have punkt 3 uden punkt 2 - medmindre handlingerne i punkt 2 er rent virtuelle (som det er tilfældet i romaner, der fokuserer på Hamlet-lignende figurers grublen, som ikke

er i stand til at skride til handling) - eller punkt 2 uden punkt 1, da der ikke kan være tilstandsændringer, og dermed historie, uden konkrete entiteter, der gennemgår metamorfoser. Opdelingen af min definition af narrativitet i tre komponenter betyder, at graden af narrativitet i en given tekst ikke kan evalueres ved simple algoritmer som for eksempel ved beregning af proportionen af statiske og aktive udsagn. Mens alle tre betingelser må være opfyldt for, at en tekst i vid udstrækning bliver accepteret som narrativ, vil individuelle narrative tekster lægge varierende vægt på elementerne, der er specificeret i de tre betingelser. Med deres detaljerede udlægning af en imaginær verden overopfylder science fiction og fantastiske fortællinger betingelse nr. 1, og de behandler ofte plottet som en simpel opdagelsesrejse på tværs af det opdigtede rum. Kravet om handling og tilstandsforandringer, der udgør den anden betingelse, er det dominerende element i thrillere og eventyr, mens den tredje betingelse, der insisterer på årsagssammenhæng og på mentale begreber, som gør handlinger forståelige, styrer detektivhistorier og fortællinger med stærkt mættede plots som vekselskomedier. Modsat fører forsømmelse af den tredje betingelse til den lave narrativitet i mange postmoderne romaner. Selv om disse romaner skaber en verden, befolker den med personer og lader noget ske (skønt de ofte tager sig friheder overfor betingelse 2), tillader de ikke læseren at rekonstruere det netværk, der motiverer personernes handlinger og binder begivenhederne sammen i en tydelig og bestemt rækkefølge.

Definitionen foreslået ovenfor fremstiller en fortælling som en type tekst, der er i stand til at fremkalde et bestemt billede i en erkendende persons sind. Men det kræver ikke en tekst for at inspirere dannelsen af sådanne billeder: Vi kan forme historier i vores sind som et svar på livet selv. For eksempel hvis jeg ser et slagsmål i undergrunden, vil jeg danne en historie om slagsmålet i mit sind for at kunne fortælle om det til mine kolleger, når jeg kommer på arbejde. For at gøre rede for det narrative potentiale i livet foreslår jeg at lave en skelnen mellem "at være en fortælling" og "at besidde narrativitet". Egenskaben "at være en fortælling" kan proklameres om ethvert semiotisk objekt, der er produceret med den hensigt at fremkalde en historie i publikums sind. For at være mere præcis så er det modtagerens erkendelse af denne hensigt, der fører til bedømmelsen: "Denne tekst er en fortælling", selvom vi aldrig kan være sikre på, at afsender og modtager har den samme historie i tan-

kerne. "At besidde narrativitet" betyder derimod at være i stand til at fremkalde et sådan script, uanset om forfatteren havde til hensigt at gøre det eller ej, og uanset om der er en forfatter eller ej. For eksempel hvis et vilkårligt mønster af revner i en klippe tilfældigvis lignede skrift, og hvis skriften kunne læses som en historie, ville revnerne ikke være en fortælling, men de ville unægtelig besidde narrativitet i følge denne definition. Idéen om, at livet såvel som tekster kan besidde en eller anden grad af narrativitet, betyder ikke, at narrative plots er den slags ting, der findes i verden – et synspunkt det er lykkedes Hayden White at bringe til tavshed. Jeg siger snarere, at det kognitive begreb, der er typisk for narrativitet, kan være et svar på handlingsmuligheder eller stimuli, der stammer fra verden. At lave historier ud af oplevelser i livet er hverken at samle færdiglavede genstande op, der på en eller anden måde ligger derude, eller at danne disse genstande ud af hvilken som helst form for materiale. Det er snarere en tilpasning mellem, hvad livet tilbyder, og de kognitive mønstre, som vi prøver at udfylde. Nogle gange forsyner livet os med tilstrækkeligt råmateriale, nogle gange gør det ikke, og nogle gange bliver materialerne dannet af fantasien.

Den mest fuldstændige realisation af en fortælling optræder, når vi har en tekst, der både tilsigter narrativitet og besidder tilstrækkeligt narrativitet til at blive opfattet som sådan. Både egenskaben at være narrativ og have narrativitet kan adskilles på mange forskellige måder. Standardtilfældet for adskillelse forekommer, når historien er så dårligt fremstillet, at publikum ikke kan opfatte den egentlige tekst, selvom de genkender en narrativ hensigt. I dette tilfælde er teksten en fortælling med lav narrativitet. Det modsatte tilfælde er det allerede nævnte tilfælde med en livssituation, som den kognitive person fortolker på narrativ vis. Egenskaben at være narrativ er meget mere skarpt optrukket end egenskaben at besidde narrativitet, da det afhænger af afsenderens intention, men det bliver uklart i en række situationer. Hvad kalder man for eksempel en tekst, der benytter narrative scripts som et redskab? En gudstjeneste eller en filosofisk tekst griber typisk til parabler og narrative eksempler på mikroniveau, men det vidtfavnende formål er bestemt ikke at fortælle en særlig historie. Computerspil udgør en lignende situation: De bruger måske nok narrative scripts for at tiltrække spilleren, men når spilleren først har fordybet sig i spillet, glemmer han som regel, om han bekæmper terrorister, biltyve eller onde aliens, eller om han selv er

en terrorist. Det eneste, der betyder noget, er at vinde spillet ved at udnytte ressourcerne på bedste vis. Spørgsmålet "Er det en fortælling?" er endnu mere problematisk, når teksten inkorporerer den kunstneriske hensigt at både pirre og frustrere det narrative begær. Mange postmoderne tekster fremstiller sig selv som små stykker af et narrativt billede men forhindrer læseren i nogen sinde at opnå at genopbygge en stabil og komplet narrativ tekst. Dette forklarer, hvorfor den narrative teori aldrig har været helt veltilpas ved hverken at inkludere eller ekskludere postmoderne litteratur.

3. Narrativ modus

Hvis narrativitet skal udvides til en medieafhængig teori, er det første skridt, der skal tages, at anerkende andre narrative modi end den almindelige måde at fremkalde narrative scripts på: at fortælle en anden at noget skete. Jeg opfatter ikke termen "modus" på den traditionelle narratologiske måde, som er defineret af Genette i 1973 (der bruger den som en temmelig vag paraplyterm for begreber som frekvens, direkte og indirekte diskurs, perspektiv og fokusering) men på en personlig måde, hvor det betyder en særlig måde at få én til at tænke på det kognitive begreb, der definerer narrativitet. Lad mig illustrere begrebet modalitet via en liste af konkrete eksempler. Denne liste, som jeg betragter som værende åben, består af binære par. I hvert tilfælde kan den venstre term ses som det umarkerede tilfælde, fordi teksterne, der fremstiller dette træk vil blive accepteret i meget videre udstrækning end de tekster, der realiserer den højre kategori (diskussion af modi fra Ryan 2004:13-15).

Ekstern/intern: I den eksterne modus er den narrative mening indkodet i materielle tegn; den er tekstualiseret. Den interne modus indebærer ikke en tekstualisering: Vi kan fortælle os selv historier i vores tankers uforstyrrethed. (Jf. Jahn 2003).

Diegetisk/mimetisk: Denne sondring går tilbage til Platons Republikken. En diegetisk fortælling er fortællerens verbale fortællekunst. Som definitionen antyder, forudsætter diegetisk fortælling enten tale- eller skriftsprog. Det er derfor den modus, der er typisk for romaner og for mundtlig fortællekunst. En mimetisk fortælling er en handling om at vise, et slags "skue".

Når modtageren skal fortolke fortællingen, bliver han vejledt af en forfatterbevidsthed, men der er ingen fortællefigur. Mimetiske fortællinger eksemplificeres ved alle de dramatiske kunstarter: film, teater, dans og opera. Men hver af disse modi kan trænge ind i en fortælling, der er domineret af den anden. Dialogerne i en roman er øer af mimetiske fortællinger, eftersom fortællerens stemme forsvinder bag personernes stemmer ved direkte citater, og omvendt reintroducerer fænomenet med en kommentatorstemme i biografen et diegetisk element i det basalt set mimetiske medie.

Uafhængig/illustrativ: I den uafhængige modus overfører teksten en historie, der er ny for modtageren. Dette betyder, at historiens logiske opbygning må kunne hentes fra teksten. I den illustrative modus genfortæller og fuldender teksten historien og er dermed afhængig af modtagerens forudgående kendskab til plottet. Den illustrative modus er typisk for billedfortællinger, f.eks. de middelalderlige malerier af Bibelscener. Halvvejs mellem de to poler er tekster, der tilbyder en ny, markant forandret version af et kendt plot, såsom den moderne genfortælling af en klassisk myte.

Receptiv/participatorisk: I den receptive modus spiller modtageren ingen aktiv rolle i de begivenheder, som fortællingen præsenterer: Han modtager blot fremstillingen af den narrative handling, mens han forestiller sig selv som et eksternt vidne. I den participatoriske modus er plottet ikke fuldstændigt skrevet på forhånd. Modtageren bliver en aktiv person i historien, og gennem sin virken bidrager han til produktionen af plottet. Denne modus har været praktiseret temmelig længe i iscenesatte happenings, f.eks. improviserende teater, og i tekstede rollespil (f.eks. "Dungeons and Dragons"), men den er blomstret op med de interaktive, digitale mediers indtog. For eksempel er spilleren i mange computerspil repræsenteret ved en avatar. Ved at løse problemer i spillets real-time afgører han, om denne avatars livshistorie skal ende i succes eller fiasko, og hvor lang tid avataren lever.

Bestemt/ubestemt: I den bestemte modus specificerer teksten et tilstrækkeligt antal punkter på den narrative bane til at aftegne et nogenlunde afgrænset script. I den ubestemte modus

er der kun specificeret et eller to punkter, og det er op til fortolkeren at forestille sig en (eller flere) af de virtuelle kurver, der krydser disse koordinater. Den ubestemte modus er typisk for de narrative malerier, der fortæller originalhistorier gennem det, som Lessing kalder det prægnante øjeblik. Det prægnante øjeblik åbner et lille tidsbestemt vindue, der lader tilskueren forestille sig, hvad der gik umiddelbart forud for, og hvad der umiddelbart vil følge den fremstillede scene. Men en komplet historie dækker normalt et større tidsrum, og hver tilskuer vil formodentligt forestille sig den fjerne fortid og den fjerne fremtid forskelligt.

Bogstavelig/metaforisk: Hvad der udgør en bogstavelig eller en metaforisk fortælling afhænger af, hvordan man præcist definerer en fortælling. Mens den bogstavelige fortælling fuldt ud tilfredsstillende definitionen, bruger det metaforiske brand kun nogle af dens elementer. Graden af metaforik i en fortælling afhænger derfor af, hvor mange elementer der bevarer, og af hvor vigtige de er for definitionen. Den klare fordel ved at anerkende en metaforisk modus er, at det gør det muligt for narratologien at vedkende sig mange af de moderne udvidelser af termen "fortælling" uden at ofre kernerdefinitionens præcision.

Her er nogle eksempler på, hvad jeg betragter som metaforiske typer af fortællinger. Hvis vi definerer fortællinger som fremstillinger af en verden befolket af personer med individuelt præg, og hvis personerne er intelligente agenter, bør de følgende lempelser af definitionerne opfattes som metaforiske: scenarier om kollektive entiteter snarere end individer (f.eks. Lyotards "Grand Narratives" såvel som deres arvinger "de moderne kulturstudiers fortællinger om klasse, køn og race"); fortællinger om entiteter der er berøvet bevidstheden (f.eks. Richard Dawkins udlægning af biologi som historien om "egoistiske gener") og dramatiseringer der tilskriver handlinger til abstrakte objekter. Her er et eksempel, som matematikeren Ken Devlin har forslået: "Matematikere beskæftiger sig med en samling objekter – numre, trekanten, grupper, tal-legemer – og stiller spørgsmål som 'Hvad er forholdet mellem genstand x og genstand y? Hvis x gør sådan mod y, hvad vil y så gøre mod x?' Der er plot, der er individer, der er forhold ... lidt af alt det, som man finder i en sæbeopera" (citeret fra The Denver Post, den 9. januar 2001, s. 2A). Med andre ord er matematik en historie! Dette er unægtelig et ekstremt tilfælde af en metaforisk fortælling.

Hvis vi vil strække metaforen lige til grænsen, kan vi anvende den på kunstformer, der er berøvet semantisk indhold som for eksempel musik og arkitektur. Når det drejer sig om musik, kan metaforen anvendes til at analysere strukturen i værket udtrykt i narrative virkninger og narrative funktioner. Narrativ terminologi er faktisk almindelig i musikteori: f.eks. beskrives relationer mellem akkorder som eksposition, komplikation og resolution. Under forudsætning af en bestemt eksposition og komplikation vil kun bestemte akkorder give en tilfredsstillende resolution. I denne metaforiske fortolkning bliver alt musik narrativt, mens hvis vi benytter en illustrativ fortolkning, er narrativitet et træk, der kun optræder i nogle kompositioner – de der hentyder til en fortælling i deres titel, for eksempel Telemanns "Don Quixote-suite" eller "Trolldmandens Lærling" af Paul Dukas. Når det drejer sig om arkitektur, ville en metaforisk fortolkning drage en analogi mellem plottets temporalitet og den oplevelse det er at gå gennem en bygning. I den narrativt opfattede arkitektur er den besøgendes oplevelsesrejse kortlagt som en meningsfuld begivenhedsrække. Dette forekommer i barokke kirker, hvor den besøgendes rundtur skal forestille at gentage Kristi liv.

4. Hvad er medier?

Begrebet medier er ikke mindre problematisk end begrebet fortællinger. Ligesom strukturelle lingvister står overfor den opgave at definere enhederne i sprogsystemet, må de tværmediale narratologer beslutte, hvad der medregnes som et særskilt medium fra et narratologisk synspunkt. Dette problem er ikke særegent for den tværmediale narratologi men påvirker det generelle studie af medier. Som Joshua Meyerowitz bemærker: "Det er et iøjefaldende problem for mediestudierne" at "vi ikke har nogen fælles opfattelse af, hvad emnet for forskningsfeltet er" (55). Dette synes måske et underligt problem for lægmand. Ved vi ikke alle instinktivt, hvad medier er? Og dog, hvis vi beder specialister indenfor forskellige discipliner om at foreslå en liste over medier, vil vi modtage en forvirrende forskellighed i svarene. En sociolog eller kulturkritiker vil svare: TV, radio, biograf, Internettet. En kunstkritiker vil måske opføre: musik, malerkunst, skulpturkunst, litteratur, drama, opera, fotografi, arkitektur. En kunstners liste ville begynde med ler, bronze, oliefarve, akvarel, stoffer, og den kunne ende med eksotiske artikler brugt i såkaldte værker af "blandingsteknik"

såsom græsser, fjer og låg fra øldåser. En informationsteoretiker eller historieskriver vil tænke på lydbølger, papyrusruller, kodificering i bogform og silicium-chips. En filosof af den fænomenologiske skole ville opdele medier i visuelle, auditive, verbale og måske berørings-, smags- og lugtmedier. I medieteorien, som indenfor andre områder, afhænger det, der udgør et undersøgelsesobjekt, af undersøgerens formål.

Disse forskelligartede svar afspejler termens flertydighed. Artiklen for opslagsordet medie i Webster's Dictionary (1991) inkluderer blandt andet disse to definitioner:

1. En kanal eller et system for kommunikation, information eller underholdning.
2. Materiel eller teknisk middel til kunstnerisk ytring.

Type (1) betragter medier som kanaler, eller metoder til at overføre information, og type (2) betragter dem som sprog. (Jeg låner disse termer til sammenligning af Joshua Meyerowitz). Type (1) medier inkluderer tv, radio, internettet, grammofofonen, telefonen – alle særskilte teknologiske typer – såvel som kulturelle kanaler som bøger og aviser. Type (2) medier ville være sprog, lyd, billeder eller mere snævert papir, bronze eller menneskekroppen.

I kanalen, eller i transmissionsforestillingen af medier repræsenteret af type 1, bliver færdiglavede budskaber kodet på en særlig måde, sendt gennem kanalen og afkodet i den anden ende. Før de bliver kodet i den modus, der er særlig for mediet i betydning 1, bliver nogle af disse budskaber realiserede gennem et medie i betydning 2. Et maleri må laves med oliemaling, før det kan digitaliseres og sendes over internettet. En musisk komposition må udføres på instrumenter for at blive optaget og spillet på en grammofofon. Medier i betydning 1 involverer derfor oversættelse af genstande, som er støttet af medier i betydning 2, til en sekundær kode.

Nogle medieteorikere (for eksempel Walter Ong) har protesteret mod transmissionsforestillingen om medier, idet han argumenterer for, at det reducerer dem til tomme rørledninger, som informationer passerer igennem uden at blive påvirkede af rørets form. Det er næsten et aksiom i moderne medieteorien, at mediets materielle beskaffenhed – det vi kalder dets "affordances" eller handlingsmuligheder – har betydning for den type mening, som kan

kodes. På den anden side set, hvis vi anser mening for at være uløselig fra dens medierelaterede støtte, bliver de medieafhængige definitioner af narrativitet uholdbare, og vi falder tilbage på doktrinen om den oprindelige medierelativisme. Som vi har set, gør denne doktrin det ulogisk at sammenligne budskaber udformet i forskellige medier og at se dem som manifestationer af en fælles narrativ struktur. For at bevare muligheden for at studere narrativitet på tværs af medier må vi finde et kompromis mellem udlægningen af det tomme rør og den betingelsesløse forkastning af kanal-metaforen. Dette indebærer en erkendelse af, at form og størrelse af rørledningen pålægger betingelser for hvilken slags historier, der kan overføres, men også en indrømmelse af, at narrative budskaber besidder en begrebskerne, der kan isoleres fra deres materielle støtte. I det omfang, at de præsenterer deres egne konfigurerende egenskaber, kan medier af kanal-typen på én gang være kanaler og sprog. Tag for eksempel fjernsyn. Som et transmissionsmedie kan det fremvise hvilken som helst slags film, men som et ytringsmiddel besidder det sine egne særegenheder, som har ført til udviklingen af nye former for fortællinger, som for eksempel sæbeoperaen eller reality showet. Desuden er oplevelsen af at se en film betydeligt anderledes, når den bliver vist på en lille skærm derhjemme og på en stor skærm i en mørk biograf, som lænker tilskuerne til deres stole. De eneste transmissionsmedier, der ikke har egne ytringsegenskaber, er dem, der bruger teknologi udelukkende til reproduktive formål såsom gramfonen eller fotokopimaskinen i modsætning til radioen eller fotografiet. Medier kan være kanaler eller ej, men de må være sprog for at være af tværmedial narratologisk interesse. Dette fører til et andet spørgsmål: Hvad består disse mediespecifikke sprog af, og hvilke slags træk adskiller dem fra hinanden? Svarene fra de imaginære informanter, som er citeret ovenfor, antyder tre mulige tilgange til mediesprog: semiotisk, materiel/teknologisk og kulturel.

Den semiotiske tilgang ser på de koder og sansekanalerne, der støtter forskellige medier. Den er tilbøjelig til at skelne mellem tre brede mediegrupper: verbale, visuelle og auditive. Det er kun vores vane med ikke at rangere madlavning og parfume sammen med medier – formodentligt fordi de ikke overfører den rigtige slags informationer – som hindrer, at denne liste inkluderer lugte- og smagskategorier. Grupperingerne, der er fremsat af den semiotiske tilgang, svarer groft set til kunsttyper, nemlig litteratur, malerkunst og musik, men

de strækker sig udover den æstetiske brug af tegn; sprog har for eksempel både en litterær og en ikke-litterær brug; billeder kan være kunstneriske eller nyttemæssige. I sin narratologiske anvendelse undersøger den semiotiske tilgang det narrative potentiale og begrænsninger ved en given type tegn. Werner Wolf (2002) spørger for eksempel, i hvor høj grad lyd og billede er i stand til at fortælle, og han rangerer de tre største mediegrupper, eller kunstarter, i denne dalende rækkefølge efter evnen til fortællekunst: verbal, visuel og musisk. I samme stil udforsker Lessings banebrydende studie *Laocoön* de forskellige handlingsmuligheder for fortællekunst, der knytter sig til malerkunst, et rumligt medie, og poesi, en kunstform støttet af sprogets temporale medie.

Stående alene giver den semiotiske tilgang kun brede gruppeinddelinger. For at bringe mere fuldkommenhed ind i medieteorien må vi spørge om de materialer og teknologier, der støtter de forskellige semiotiske typer. Indenfor hver semiotisk mediegruppe må vi skelne støtten fra råmaterialer, såsom ler til pottemageri, sten til skulpturkunst, menneskekroppen til dans eller de menneskelige stemmeorganer til musik, fra støtten der er udarbejdet gennem teknologiske midler. Der er ydermere nødvendigt at skelne teknologi til ren gengivelse, såsom lydindspilning og fotokopiering, fra teknologier der skaber nye medieobjekter og åbner nye udtryksmuligheder. Kun de sidstnævnte er af interesse for tværmedial narratologi. Desuden er det ikke alle teknologier, som bringer udtryksmangfoldighed ind i en mediegruppe, der gør dette på en narrativt betydningsfuld måde. For eksempel skabes mangfoldighed i lydkategorien af de forskellige musikinstrumenter udviklet gennem tiderne, men ingen af dem har forøget musikkens begrænsede narrative potentiale betydeligt. De teknologier, der påvirker sprogbaseret og visuelle medier, er langt mere betydningsfulde for narrativiteten. I sprogkategorien svarer disse teknologier til de forskellige måder at indskrive verbale tegn på (håndskrift, print og digital kodning) såvel som til de forskellige metoder til at kode og overføre talesprog på (radio og telefon). På det visuelle område svarer de narrativt mest signifikante teknologier til eroblingsmetoder, f.eks. fotografi, film og fjernsyn. Den digitale indkodning af billeder har også medbragt nye udtryksmuligheder, men deres narrative virkning er tvivlsom. Den teknologiske tilgang forfiner ikke blot de semiotiske kategorier; den skærer også igennem dem og reorganiserer medierne i nye grupper: medier til langdi-

stance kommunikation, medier til det levende billede og frem for alt "gamle medier" versus "nye medier". Det klassiske eksempel på en tilgang til tværmedial narratologi baseret på teknologiske kategorier er Walter Ongs arbejde med skriftens opfindelse og dens indvirkningen på den narrative form.

Den tredje vigtige dimension af medier er deres kulturelle brug. Denne dimension er ikke fuldstændig forudsigelig ud fra semiotiske type og teknologisk støtte. Faktisk betragtes nogle typer informationsudbredelse som særskilte medier set fra et kulturelt synspunkt, selvom de mangler en særskilt semiotisk og teknologisk identitet. Aviser bruger for eksempel de samme semiotiske kanaler og den samme trykteknologi som bøger, men sociologer betragter i vid udstrækning "pressen" som et medie i sig selv på linje med de andre såkaldte "massemedier" som tv, film, radio og internettet. Langt størstedelen af mediestudierne har været helliget kulturelt brug. Disse studier stiller f.eks. spørgsmål om den sociale indvirkning af filmvold, internetpornografi, fjernsynets nyhedsreportager og flerbruger-computerspil. I et studie af kulturelt brug må netværksrelationerne blandt medierne også tages i betragtning, et netværk der ofte beskrives ved hjælp af metaforen medieøkologi (Heise). For eksempel ændrede biografens kulturelle rolle sig efter fjernsynets opfindelse, selvom selve teknologien ikke gennemgik nogen betydelige ændringer. I tiden før fjernsynets opfindelse viste biograferne en række indslag: ugejournaler, dokumentarfilm, tegnefilm og spillefilm. De kombinerede virkelighedsbaserede film og fiktion i et show, der fortsatte ud i en køre. Denne mangfoldighed og uafbrudte drift er blevet overtaget af fjernsynet, og nu til dags specialiserer biograferne sig næsten udelukkende i fiktionen med en tydelig præference for det fantastiske, mens tv favoriserer reality (eller reality-effekter) i form af nyheder, dokumentarfilm og opdigtede fremstillinger af hverdagslivet. Det har endda gjort virkeligheden til et skue i de mere og mere populære genrer af "reality tv".

5. Definition af medier fra et tværmedialt narratologisk perspektiv

For folk der studerer fortællingen er det, der tæller som et medie, en kategori, der gør en reel forskel i forhold til hvilke historier, der kan fremmanes eller fortælles, hvordan de præsenteres, hvorfor de videregives, og hvordan de opleves. Narrative forskelle kan vedrøre tre

forskellige semiotiske områder: semantik, syntaks og pragmatik. I den narrative teori bliver semantik studiet af plot, eller historie; syntaks bliver studiet af diskurs, eller narrative teknikker; og pragmatik bliver studiet af brugen af fortællinger. På det semantiske niveau foretrækker forskellige medier forskellige variationer af den basale kognitive skabelon. For eksempel foretrækker film dramatiske fortællinger udformet efter Freytags pyramide, tv foretrækker episodiske fortællinger med adskillige handlingslinjer, og computerspil foretrækker fortællinger om togter med én handlingslinje men med flere uafhængige episoder, der svarer til de niveauer, man skal igennem. På diskursniveauet kan medier producere forskellige måder at præsentere historier på, hvilket vil kræve forskellige tolkningsstrategier af brugeren. For eksempel bliver fortællinger brudt op i tydelige rammer i tegneserier, mens de på film repræsenteres af et billede, der uafbrudt synes at udvikle sig, i hvert fald indtil næste kameraoptagelse. Endelig på det pragmatiske niveau kan forskellige medier tilbyde forskellige måder for brugerinvolvering og forskellige "ting at gøre" med fortællingen. Et eksempel på disse nye ting at gøre er førelsen af private dagbøger på internettet, et fænomen der er kendt som "blogging" (dvs. online dagbøger kaldet weblogs). Med digitale medier er det nu muligt at dele fortællinger om personlige oplevelser med millioner af fremmede. Sammenfattet vil et medie blive betragtet som narrativt interessant, hvis det har indflydelse på mindst et af disse områder.

Denne fremgangsmåde forudsætter et sammenligningsgrundlag: f.eks. at sige at "radioen er et særskilt narrativt medie" betyder, at radioen som et medie tilbyder andre narrative muligheder end fjernsynet, film eller mundtlig samtale. Af den grund er medialitet (eller "medieagtighed") en forholdsmæssig snarere end en absolut egenskab. Lad os se på grammofofons og dagbladenes status for at afprøve idéen om medialitets relativitet, hvad angår fortællinger. Fra et teknologisk synspunkt er grammofofonen et prototypisk medie. Da den blev opfundet i slutningen af det 19. århundrede, gjorde den for lyd, hvad skrift havde gjort for sproget. Takket være den nye teknologi kunne lyd nu optages, og det var ikke længere nødvendigt at være indenfor hørevidde af lydkilden for at opfatte auditive data. Men fra et narratologisk perspektiv gjorde grammofofonen ikke nogen mærkbar forskel, da den primært blev brugt til at optage musik eller opera. Dette betyder, at den blev brugt som en kanal og

ikke som et sprog. Det var ikke før udviklingen af den trådløse telegrafi, at en rent auditiv type af fortælling blev populariseret, nemlig hørespillet. Med andre ord gik grammofofonen glip af chancen for at blive et betydningsfuldt narrativt medie. Dagbladene repræsenterer den modsatte situation: Teknologihistorikere ville betragte dem som en manifestation af det samme medie som bøger, eftersom de er afhængige af mere eller mindre de samme tryk-teknikker, men narratologer ville forsvare deres mediestatus i forhold til bøger ved at påpege, at dagspressen fremmede en ny måde at rapportere nyheder på, som affødte en uafhængig narrativ genre. Dagblade adskiller sig også pragmatisk set fra andre typer kommunikationskanaler, da de skal omdeles regelmæssigt i 24-timers intervaller. Dækningen af en tidskrævende krise må derfor begynde, før krisen er løst, og de daglige reportager mangler den helhed og det tilbageskuende perspektiv, som andre typer fortællinger har (f.eks. historiebøger). Alle disse karakteristika indikerer, at aviser støtter en bestemt type narrativitet.

For at en type informationsstøtte kan kvalificere sig som et narrativt medie, skal den ikke blot gøre en forskel indenfor historie, diskurs og pragmatik; den skal også fremvise en unik kombination af elementerne. Den følgende liste giver et overblik over den slags medietræk, der påvirker oplevelsen af narrativitet, udover de semiotiske, teknologiske og kulturelle faktorer som allerede er diskuteret:

- Udvidelse i tid og rum: Medier lader sig inddele i tre brede kategorier: rent temporale medier, støttet udelukkende af sprog og musik; rent rumlige medier såsom malerkunst og fotografi; samt temporale og rumlige medier såsom biografer, dans, billedsprogs-kombinationer og digitale tekster. Man kan dog argumentere for, at mundtlig fortællekunst og printede fortællinger involverer en visuel og dermed en rumlig komponent. Dette ville efterlade mundtlig langdistance kommunikation som radio og telefon som sprogbaseret eksempler på den rent temporale kategori.
- Kinetiske egenskaber: Et temporalt og rumligt medie kan være statisk (dvs. kombinationer af situationsbilleder og tekst) og dynamisk (levende billeder eller medier der er

afhængige af menneskekroppen som et udtryksmiddel som for eksempel i dans eller teater). Modsat er alle rent temporale medier dynamiske, og alle rent rumlige medier er statiske.

- Antal kanaler: I den rumlige kategori er der kun en kanal, medmindre man tager i betragtning, at skulpturer og arkitektur har en berøringsdimension. I den temporale kategori er der enten medier med én kanal (sprog eller musik) eller kombinationer af de to temporale medier, sprog og musik, i sange og sungne former for poesi. De fleste medier i den rumlige og temporale kategori har flere kanaler, men mime og stumfilm bruger kun visuel data. Kombinationer inkluderer: billedsprog (i illustrerede bøger), billedmusik (i stumfilm) eller "billedmusiksprog" (i film, opera og digitale medier).
- Prioritet af sansekanaler: Dermed skal operaen betragtes som særskilt fra en teaterproduktion, der gør brug af musik, selvom de to medier indeholder den samme sanse-dimension og semiotiske koder, fordi operaen prioriterer lydkanalen højere, end teateret gør.

Et andet spørgsmål, der skal løses for at definere medier fra et tværmedialt narratologisk perspektiv, er afgrænsningen af medier i forhold til genre. Både medier og genrer udfolder restriktioner med hensyn til, hvilke historier der kan fortælles, men hvor genre er defineret af mere eller mindre frit overtagede regler for både personlige og kulturelle grunde, pålægger medier brugeren sine muligheder og begrænsninger. Det er rigtigt, at vi både vælger den genre og det medie, vi arbejder i. Men vi vælger medie efter deres handlingsmuligheder, og vi arbejder rundt om deres begrænsninger, mens vi prøver at overvinde dem eller gøre dem irrelevante. For eksempel introducerede malerne perspektivet for at tilføje en tredje dimension til det flade lærred. Derimod bruger genrer begrænsningerne til at optimere udtryk, at kanalisere forventninger og gøre kommunikationen lettere: f.eks. skal tragedie handle om en helts undergang og skal bruge narrativitetens mimetiske modus; og sonetter skal bestå af fjorten linjer organiseret i to kvartetter og to terzetter med et særligt rimmønster. Disse

konventioner pålægges den primære repræsentationsmodus, som Jurij Lotman har kaldt et semiotisk system af anden orden. Genrekonventioner er virkelige regler specificerede af mennesker, hvorimod restriktionerne og mulighederne, som mediet frembyder, er dikteret af deres materielle substans og den måde de kodes på (Ryan 2004:19). Det er ikke altid let at skelne genrer fra medier, men jeg vil gerne foreslå et kriterium baseret på det gamle spørgsmål: "Hvad kom først, hønen eller ægget?". Lad teksten være hønen og genrer og medier være ægget. Ved genrer kommer hønen først. Genrer opstår i innovative tekster, der skaber et ønske om at duplikere deres generative formel. Ved medier derimod kommer ægget først, da en tekst kun kan blive til, når den materielle støtte til dens tegn og teknologien til dens overførsel allerede er på plads. I det omfang, at medier er grupper af handlingsmuligheder og potentiale, afføder nye medier nye former for tekster og nye former for fortællinger, som til gengæld kan kodificeres i genrer.

I stedet for at være snævert betinget af egenskaberne i deres støttende medie har fortællinger udviklet adskillige måder at håndtere disse egenskaber på. For det første kan en fortælling arbejde med dets medie og drage fuld fordel af dets handlingsmuligheder. Dette ville være tilfældet med et computerspil, hvor spillere manipulerer med en avatar og skaber dens skæbne gennem deres handlinger. Computerspil er så afhængige af deres digitale miljøes interaktive natur, at de ikke kan tages ud af computeren. For det andet kan en fortælling ignorere mediets idiosynkrasi og bruge det som en ren overførselskanal. Dette er, hvad der skete, da Steven King lagde en af sine romaner ud på internettet. Teksten var lavet til tryk og drog ingen som helst fordel af de kunstneriske ressourcer ved en digital støtte. For det tredje kan en fortælling aktivt bekæmpe nogle af mediets egenskaber med ekspressive hensigter. For eksempel undergraver en trykt forgrenet fortælling, læsningens linearitet, typisk for romaner, der distribueres i bogform, og den forudser mulighederne i den elektroniske tekstualitet. Her kan man sige, at teksten længes efter et andet medie. Og for det fjerde kan en tekst afsløre latente egenskaber i sit medie; egenskaber der udvider dens udtrykspotentiale udover gængs praksis. Dette skete, da postmoderne trykte romaner begyndte at lege med grafisk layout og gjorde os opmærksomme på det trykte medies rumlighed – en rumlighed der bliver glemt, når skrifttrykket ikke betragtes som værende mere end en over-

sættelse af det talte sprog. Mangfoldigheden af de spil, som fortællinger kan spille med sine mediers ressourcer, er en af de mange grunde, der gør skæringspunktet mellem narratologi og mediestudier - et område der stadig i stor udstrækning er uudforsket - til et produktivt forskningsområde.

Bibliografi

- Abbott, H. Porter. *The Cambridge Introduction to Narrative*, Cambridge: Cambridge UP, 2002.
- Aristotle. *Poetics*. Oversættelse og introduktion af Malcolm Heath. London: Penguin Books, 1996.
- Barthes, Roland. "Introduction to the Structural Analysis of Narrative." *Image-Music-Text*. Oversat af Stephen Heath. New York: Hill and Wang, 1977.
- Bordwell, David, and Kristin Thompson. *Film Art*. 3. udgave. New York: McGraw Hill, 1990.
- Bremond, Claude. *Logique du récit*. Paris: Seuil, 1973.
- Bruner, Jerome. "The Narrative Construction of Reality." *Critical Inquiry* 18.1 (1991), 1-22.
- Chatman, Seymour. *Story and Discourse. Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP, 1978.
- Chatman, Seymour. *Coming to terms. The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film*. Ithaca: Cornell UP, 1990.
- Dawkins, Richard. *The Selfish Gene*. New York: Oxford UP, 1976.
- Don, Abbe. 1990 "Narrative and the Interface." *The Art of Computer Interface*, red. Brenda Laurel. Redding, Mass: Addison Wesley 1990. 383-91
- Gaudreault, André and François Jost. *Le récit cinématographique*. Paris: Nathan, 1990.
- Genette, Gérard. *Figure III*. Paris: Seuil, 1972.
- Genette, Gérard. *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca, N.Y: Cornell UP, 1988.
- Grodal, Torben. "Stories for Eye, ear and Muscle.: Video Games, Media, and Embodied Experience." *The Video Game Reader*. Red. Mark J.P. Wolf and Bernard Perron. London Routledge 2003. 129-55.
- Heise, Ursula K. "Unnatural Ecologies: The Metaphor of the Environment in Media Theory." *Configurations* 10.1 (2002), 149-168.
- Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoön: An Essay on the Limits of Painting and Poetry*. Oversættelse og introduktion af Edward Allen McCormick. Baltimore: Johns Hopkins UP, 1984.

- Lyotard, Jean-François. *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Oversat af Geoff Bennington and Brian Massumi. Minneapolis: U of Minnesota P, 1984.
- Meyerowitz, Joshua. "Images of Media: Hidden Ferment—and Harmony—in the Field." *Journal of Communications* 43.3 (1993): 55-66.
- McLuhan, Marshall. *Essential McLuhan*. Red.. Eric McLuhan and Frank Zingrone. New York: Basic Books, 1996
- Metz, Christian. *Film Language. A Semiotics of the Cinema*. Oversat af Michael Taylor. New York: Oxford UP, 1974.
- Ong, Walter J. *Orality and Literacy. The Technologizing of the Word*. London: Methuen, 1982.
- Pratt, Mary Louise. *Toward a Speech Act Theory of Literary Discourse*. Bloomington: Indiana UP, 1977.
- Prince, Gerald. *Narratology: The Forms and Functions of Narrative*. The Hague: Mouton, 1982.
- Prince, Gerald. *Dictionary of Narratology*. Lincoln: U of Nebraska P, 1987.
- Rimmon-Kenan, Shlomith. "How the Model Neglects the Medium: Linguistics, Language, and the Crisis of Narratology." *The Journal of Narrative Technique* 19.1 (1989): 157-66.
- Ryan, Marie-Laure. "Introduction." *Narrative Across Media: The Languages of Storytelling*, red. Marie-Laure Ryan. Lincoln: U of Nebraska P. 2004: 1-40.
- White, Hayden. "The Value of Narrativity in the Representation of History." *On Narrative*, red. W.J.T. Mitchell. Chicago: The U of Chicago P, 1981. 1-23.
- Wolf, Werner. "Das Problem de Narrativität in Literatur, Bildender Kunst und Musik: Ein Beitrag zu enier Intermedialen Erzähltheorie." *Erzähltheorie transgenerisch, intermedial, interdisziplinär*. Red. Vera Nünning and Ansgar Nünning. Wissenschaftlicher Verlag Trier, 2002. 23-104.
- Wolf, Werner. "Narrative and Narrativity: A Narratological Reconceptualization and its Applicability to the Visual Arts." *Word and Image* 19.3 (2003): 180-97.