

Model za bibliografsku organizaciju transmedijske građe

Vukadin, Ana

Doctoral thesis / Disertacija

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zadar / Sveučilište u Zadru**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:162:112408>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-11**



Sveučilište u Zadru
Universitas Studiorum
Jadertina | 1396 | 2002 |

Repository / Repozitorij:

[University of Zadar Institutional Repository](#)

SVEUČILIŠTE U ZADRU
POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
DRUŠTVO ZNANJA I PRIJENOS INFORMACIJA

Ana Vukadin

**MODEL ZA BIBLIOGRAFSKU ORGANIZACIJU
TRANSMEDIJSKE GRAĐE**

Doktorski rad

Zadar, 2017.

SVEUČILIŠTE U ZADRU
POSLIJEDIPLOMSKI SVEUČILIŠNI STUDIJ
DRUŠTVO ZNANJA I PRIJENOS INFORMACIJA

Ana Vukadin

**MODEL ZA BIBLIOGRAFSKU ORGANIZACIJU
TRANSMEDIJSKE GRAĐE**

Doktorski rad

Mentorica
Prof. dr. sc. Mirna Willer

Zadar, 2017.

SVEUČILIŠTE U ZADRU

TEMELJNA DOKUMENTACIJSKA KARTICA

I. Autor i studij

Ime i prezime: Ana Vukadin

Naziv studijskog programa: Poslijediplomski sveučilišni studij Društvo znanja i prijenos informacija

Mentorica: prof. dr. sc. Mirna Willer

Datum obrane: 9. veljače 2017.

Znanstveno područje i polje u kojem je postignut doktorat znanosti:

Društvene znanosti / Informacijske i komunikacijske znanosti

II. Doktorski rad

Naslov: Model za bibliografsku organizaciju transmedijske građe

UDK oznaka: 025.3:[002:316.774](043.3)

Broj stranica: 173

Broj slika/grafičkih prikaza/tablica: 19

Broj bilježaka: 441

Broj korištenih bibliografskih jedinica i izvora: 121

Broj priloga: 2

Jezik rada: Hrvatski

III. Stručna povjerenstva

Stručno povjerenstvo za ocjenu doktorskog rada:

1. doc. dr. sc. Marijana Tomić, predsjednica
2. prof. dr. sc. Mirna Willer, članica
3. prof. dr. sc. Maja Žumer, članica

Stručno povjerenstvo za obranu doktorskog rada:

1. doc. dr. sc. Marijana Tomić, predsjednica
2. prof. dr. sc. Mirna Willer, članica
3. prof. dr. sc. Maja Žumer, članica

UNIVERSITY OF ZADAR
BASIC DOCUMENTATION CARD

I. Author and Study

Name and Surname: Ana Vukadin

Name of the Study Programme: Postgraduate doctoral study Knowledge society and information transfer

Mentor: Professor Mirna Willer, PhD

Date of the Defence: February 9th 2017

Scientific Area and Field in which the PhD is obtained:

Social sciences / Information and communication sciences

II. Doctoral Dissertation

Title: Bibliographic modelling of transmedia resources

UDC mark: 025.3:[002:316.774](043.3)

Number of pages: 173

Number of pictures/graphical representations/tables: 19

Number of notes: 441

Number of used bibliographic units and sources: 121

Number of appendices: 2

Language of the doctoral dissertation: Croatian

III. Expert committees

Expert committee for the evaluation of the doctoral dissertation:

1. Assistant Professor Marijana Tomić, PhD, president
2. Professor Mirna Willer, PhD, member
3. Professor Maja Žumer, PhD, member

Expert committee for the defence of the doctoral dissertation:

1. Assistant Professor Marijana Tomić, PhD, president
2. Professor Mirna Willer, PhD, member
3. Professor Maja Žumer, PhD, member



Izjava o akademskoj čestitosti

Ja, **Ana Vukadin**, ovime izjavljujem da je moj **doktorski** rad pod naslovom **Model za bibliografsku organizaciju transmedijske građe** rezultat mogega vlastitog rada, da se temelji na mojim istraživanjima te da se oslanja na izvore i radove navedene u bilješkama i popisu literature. Ni jedan dio mogega rada nije napisan na nedopušten način, odnosno nije prepisan iz necitiranih radova i ne krši bilo čija autorska prava.

Izjavljujem da ni jedan dio ovoga rada nije iskorišten u kojem drugom radu pri bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj, obrazovnoj ili inoj ustanovi.

Sadržaj mogega rada u potpunosti odgovara sadržaju obranjenoga i nakon obrane uređenoga rada.

Zadar, 8. ožujka 2017.

SADRŽAJ

Predgovor	1
1. UVOD	5
1.1 Ekonomski i sociokulturni kontekst nastanka transmedija.....	5
1.2 Transmedij u knjižnicama.....	7
1.3 Transmedij i bibliografska organizacija.....	10
1.4 Istraživački problem.....	12
1.4.1 Pretraživanje transmedija prema autoru.....	16
1.4.2 Pretraživanje transmedija prema naslovu.....	16
2. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA	20
2.1 Ciljevi, pitanja i pretpostavke istraživanja.....	20
2.2 Metodološka osnova istraživanja.....	21
2.2.1 Konceptualno modeliranje podataka.....	21
2.2.1.1 Pozitivističko ili interpretivističko modeliranje podataka.....	21
2.2.1.2 Interpretivističko modeliranje podataka i semantički web.....	24
2.2.2 Analiza zahtjeva kao fenomenografsko istraživanje.....	25
2.2.2.1 Prikupljanje podataka.....	27
2.2.2.2 Analiza podataka.....	29
3. TRANSMEDIJ: DEFINICIJA, ZNAČAJKE I VRSTE	30
3.1 Uvod.....	30
3.2 Transmedij i medijske franšize.....	30
3.3 Transmedij i intermedijalnost.....	31
3.4 Transmedij i intertekstualnost.....	34
3.5 Transmedij i transfikcionalnost.....	35
3.6 Transmedij i kanon.....	36
3.6.1 Kanon i autorstvo.....	40
3.6.2 <i>Fan fiction</i>	41
3.7 Transmedij, stvarnost i fikcija.....	44
3.8 Zaključak.....	47

4. KONCEPTUALNI MODELI FRBR-LRM I FRBRoo.....	49
4.1 Uvod.....	49
4.2 FRBR-LRM.....	51
4.2.1 Prikaz modela.....	51
4.2.1.1 Korisnički postupci.....	53
4.2.1.2 Entiteti <i>djelo, izraz, pojavni oblik i primjerak</i>	53
4.2.1.3 Drugi entiteti.....	57
4.2.2 FRBR-LRM i transmedij.....	58
4.2.2.1 Transmedij, <i>djelo</i> i naddjelo.....	59
4.2.2.2 Transmedij, <i>agent</i> i fiktivno autorstvo.....	60
4.3 FRBRoo.....	65
4.3.1 Prikaz modela.....	65
4.3.2 FRBRoo i transmedij.....	69
4.4 Zaključak.....	69
5. ISTRAŽIVANJE BIBLIOGRAFSKE STRUKTURE TRANSMEDIJA.....	71
5.1 Uvod.....	71
5.2 Odabir sudionika.....	71
5.3 Prikupljanje podataka.....	72
5.3.1 Pojmovno mapiranje u kvalitativnom istraživanju.....	73
5.3.2 Sortiranje karata u kvalitativnom istraživanju.....	76
5.4 Provedba istraživanja.....	78
5.5 Zaključak.....	82
6. MODELIRANJE BIBLIOGRAFSKE STRUKTURE TRANSMEDIJA.....	84
6.1 Uvod.....	84
6.2 Opći pregled pojmovnih mapa.....	84
6.2.1 <i>Labirint</i> : autorski kanon.....	84
6.2.2 <i>Istrebljivač</i> : proširenje ili adaptacija.....	86
6.2.3 <i>Harry Potter</i> : medij u funkciji priče.....	88
6.2.4 <i>Igra prijestolja</i> : priča iznad medija.....	89

6.2.5 <i>Ninja kornjače</i> : komercijalni razvoj franšize.....	91
6.2.6 <i>Astra</i> : transmedijski događaj.....	93
6.3 Zastupljenost medija u pojmovnim mapama.....	94
6.4 Modeliranje pojmovnih mapa u modelu FRBR-LRM.....	96
6.4.1 Entiteti u pojmovnim mapama.....	96
6.4.1.1 Modeliranje LARP-a i srodnih oblika.....	104
6.4.2 Atributi u pojmovnim mapama.....	105
6.4.3 Odnosi u pojmovnim mapama.....	110
6.4.3.1 Odnosi <i>djelo-djelo</i>	110
6.4.3.1.1 Dopuna ili dodatak.....	110
6.4.3.1.2 Preobrazba.....	111
6.4.3.2 Odnosi vezani uz tematiku.....	113
6.4.3.3 Odnosi odgovornosti.....	114
6.4.4 Modeliranje transmedijske cjeline.....	119
6.5 Modeliranje pojmovnih mapa u modelu FRBRoo.....	123
6.5.1 Modeliranje transmedijske cjeline.....	124
6.5.1.1 Nastanak transmedijske cjeline.....	125
6.5.1.2 Dodjela usvojene nadzirane pristupnice transmedijskoj cjelini.....	128
6.5.2 Modeliranje LARP-a i srodnih oblika.....	129
6.6 Opći pregled rezultata sortiranja karata.....	131
6.7 Modeliranje rezultata sortiranja karata u modelu FRBR-LRM.....	135
6.7.1 Modeliranje višestrukih bibliografskih identiteta.....	135
6.7.1.1 Modeliranje fikcionalnih likova kao autora.....	137
6.8 Modeliranje rezultata sortiranja karata u modelu FRBRoo.....	139
6.9 Zaključak.....	141
7. ZAKLJUČAK.....	144
7.1 Bibliografska organizacija transmedija.....	146
7.2 Transmedijski katalozi?.....	148
7.3 Transmedijske knjižnice?.....	150

Bibliografija	152
Sažetak	163
Summary	165
Prilog 1	167
Prilog 2	169
Životopis	172

Predgovor

U radu se istražuje mogućnost modeliranja bibliografskih podataka o transmediju u okviru dvaju konceptualnih modela, FRBR-Library Reference Model (FRBR-LRM) i FRBRoo.

Modeli FRBR-LRM i FRBRoo razvijeni su u okrilju Međunarodnog saveza knjižničarskih udruga i ustanova (International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA) sa ciljem da utvrde semantičku strukturu bibliografskih podataka i povežu je s temeljnim postupcima koje korisnici primjenjuju u procesu traženja informacija.¹ Bibliografski su podaci pritom shvaćeni u širem smislu, tj. obuhvaćaju i autorizirane podatke.² Cilj je modela stvaranje temelja za implementaciju i semantičku interoperabilnost bibliografskih informacijskih sustava koji će korisnicima pružiti raznovrsnije i učinkovitije mogućnosti pretraživanja i navigacije u odnosu na „tradicionalne“ knjižnične kataloge, uz racionaliziranje postupaka bibliografske organizacije.

Izraz transmedij označava sadržajnu cjelinu čiji se dijelovi prenose kroz različite medije.³ Ovdje valja napomenuti da se riječ *medij* uobičajeno koristi u najmanje dva različita značenja: kao znakovni sustav u kojemu je izražen određeni sadržaj (npr. slika, glazba, tekst itd.) i kao tehnologija potrebna za pristup sadržaju, uključujući vrstu materijalnog nositelja sadržaja (npr. knjiga, CD ili web stranica). Radi jasnoće u ovom će se radu izraz *medij* koristiti u prvom značenju, dok će se za drugo značenje rabiti izraz *medijska platforma*. Transmedij je, dakle, postupak kojim se sadržajna cjelina namjerno i sustavno distribuira kroz različite medije (književni tekst, strip, film, televizijski program, videoigre, mobilne aplikacije itd.) i medijske platforme, uključujući komunikacijske objekte poput plakata i telefonskih ili SMS poruka, kao i koncerte, performanse i druge događaje uživo. U idealnom slučaju svaki medij

¹ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. FRBR-Library Reference Model. Draft for world-wide review 2016-02-21. Str. 5. URL: <http://www.ifla.org/node/10280> (2016-04-25). Usp. i FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD / International Working Group on FRBR and CIDOC CRM Harmonisation ; editors Chryssoula Bekiari, Martin Doerr, Patrick Le Boeuf, Pat Riva. Version 2.2. March 2015. Str. 10. URL: <http://www.ifla.org/node/9453> (2016-02-26).

² Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5.

³ S obzirom da tema transmedija dosad nije bila značajnije zastupljena u hrvatskoj znanstvenoj zajednici, a tek se usputno javlja u publicistici, nije uspostavljeno ni odgovarajuće nazivlje na hrvatskom jeziku. U ovom radu engleski se izraz *transmedia* koristi u jednini (*transmedij*) po uzoru na *multimedij*. Usp. Multimedij. // Hrvatski jezični portal. URL:

http://hjp.novi-http://hjp.novi-liber.hr/index.php?show=search_by_id&id=e1huXRg%3D&keyword=multimedij (2016-01-22)

prenosi posve nov, jedinstven dio sadržaja, sa ciljem da produbi i proširi doživljaj cjeline kod publike.⁴

S obzirom da se fenomen transmedija može javiti u različitim domenama ljudskog djelovanja, sadržaj koji se na taj način distribuira može biti bilo koji skup informacija. Jenkins spominje, primjerice, transmedijski *branding*, transmedijski ritual, transmedijsku igru, transmedijski aktivizam itd.⁵ U ovom radu izraz se prije svega shvaća kao sinonim za transmedijsko pripovijedanje (*transmedia storytelling*), odnosno transmedijski prijenos priče ili fikcionalnog svijeta. Priča je skup informacija prikazan kao uzročno-posljedično povezani slijed događaja u određenom vremenu i prostoru.⁶ Ukoliko se taj slijed događaja ne temelji na činjenicama, već je izmišljen, riječ je o fikciji. Fikcionalni svijet ili svijet priče (*storyworld*) autonomni je izmišljeni svijet koji se manifestira kroz različite priče, a često mu je uporište u određenoj (izvornoj) priči. Može se definirati kao „zbroj svih kompozicija koje su konstruirane tako da se povinuju istoj unutarnjoj logici“ ili „općeniti mentalni prikaz koji stvaraju članovi interpretativne zajednice (*interpreters*) kada čitaju ili slušaju priču“.⁷

Transmedijsko pripovijedanje je, dakle, fenomen u kojemu kontinuitet priče ili fikcionalnog svijeta nadržava granice jednog medija ili medijske platforme. Tvorac termina, Henry Jenkins, definira ga kao „proces u kojemu se integralni elementi fikcije sustavno raspršuju kroz različite kanale prijenosa sa ciljem stvaranja ujedinjenog i koordiniranog iskustva“.⁸ Transmedijska cjelina može poprimiti vrlo složen i dinamičan oblik koji predstavlja izazov za uvriježene standarde, formate i radne procese bibliografske organizacije. Stoga je jedan od ciljeva ovog rada istražiti mogu li se organizacija i prikaz transmedijske građe u knjižničnim katalozima poboljšati implementacijom navedenih konceptualnih modela.

Rad je strukturiran u sedam poglavlja, uključujući uvodno i zaključno poglavlje. U prvom, uvodnom poglavlju određena je tema rada, definirani su istraživački problem, ciljevi, pitanja i

⁴ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture : where old and new media collide*. New York ; London : New York University Press, 2006. Str. 95-96.

⁵ Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 202. August 1, 2011. URL: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (2016-04-25)

⁶ Usp. Lacey, Nick. *Narrative and genre : key concepts in media studies*. New York : St. Martin's Press, 2000. Str. 13-14.

⁷ Dena, Christy. *Transmedia practice : theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments* (doktorska disertacija). Sydney : University of Sydney, 2009. Str. 23. URL: <http://christydena.com/phd> (2016-01-23). Herman, David. *Toward a transmedial narratology*. // *Narrative across media : the languages of storytelling* / edited by Marie-Laure Ryan. Lincoln ; London : University of Nebraska Press, 2004. Str. 50.

⁸ Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 101. March 22, 2007. URL: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (2016-04-25)

pretpostavke. U drugom poglavlju objašnjen je metodološki okvir istraživanja. Treće se poglavlje bavi definicijom i oblicima transmedija. Tumače se razlike između transmedija i sličnih pojava poput multimedija, intermedija, totalnog umjetničkog djela (*Gesamtkunstwerk*), intertekstualnosti ili adaptacija. Navode se različite vrste transmedija s obzirom na način nastanka i odnose među dijelovima. Objašnjava se pojam kanona i ukazuje na moguća pitanja vezana uz primjenu kanona kao kriterija za bibliografsko okupljanje dijelova transmedijske cjeline. U poglavlju su prikazane i interaktivne forme koje u sebi spajaju elemente pripovijedanja i igre, a često se javljaju kao dio transmedija. Ukratko su izloženi problemi dokumentacije takvih formi, koji bibliografsku organizaciju, odluči li se njima baviti, približavaju izazovima dokumentiranja interaktivne digitalne umjetnosti u muzejima.

Četvrto poglavlje predstavlja konceptualne modele FRBR-LRM i FRBR_{oo} kao referentni okvir za istraživanje bibliografske organizacije transmedija. Prikazuju se nastanak, struktura i razlike u namjeni dvaju modela. Ističe se analogija osnovne strukture modela, koja se temelji na entitetima *djelo*, *izraz*, *pojavnici oblik* i *primjerak*, s tipičnom strukturom transmedija. Izdvaja se nekoliko specifičnih pitanja vezanih uz primjenu modela na transmedijsku građu. Također se pobliže izlažu izazovi dokumentiranja zbivanja i procesa, koji su s transmedijskom građom povezani na dvjema razinama: na razini opisa nastanka transmedijskog djela (budući da je često proces nastanka ključni element po kojem se transmedij razlikuje od srodnih fenomena) i na razini opisa promjenjivih, interaktivnih transmedijskih formi. Raspravlja se i o utjecaju dokumentiranja zbivanja i procesa na paradigmu knjižničkog kataloga.

U petom poglavlju opisana je provedba istraživanja. Prikazani su kriteriji odabira sudionika, objašnjene tehnike prikupljanja podataka i detaljno opisana njihova primjena u ovom radu. U šestom su poglavlju analizirani rezultati istraživanja s obzirom na općenitu temu i strukturu, kao i prema pojedinim entitetima, atributima i odnosima, odnosno klasama i svojstvima dvaju modela. Predložene su mogućnosti modeliranja transmedijskih cjelina, aktivnosti uključenih u transmedijska ostvarenja (poput igara) te fiktivnih entiteta koji često imaju specifičnu ulogu u interpretaciji transmedijskih priča. Također se utvrđuje primjenjivost modelâ na pojedine vrste i aspekte transmedija.

Sedmo, zaključno poglavlje razmatra odnos bibliografske organizacije i transmedija na tri razine. Prva se razina odnosi na bibliografsku organizaciju transmedijske građe u knjižničnim katalogima. Na drugoj razini objašnjava se promjena paradigme knjižničkog kataloga pod

utjecajem novih medijskih oblika i njihovih kombinacija, kao i količine informacija koju postaje nemoguće zabilježiti unutar tradicionalnog procesa katalogizacije. Na trećoj razini razmatra se uloga bibliografskih podataka u transmedijskim projektima koji služe promicanju knjižnice, njezine djelatnosti i javne uloge.

Zaključci istraživanja provedenog u ovom radu mogu se koristiti u razvoju i reviziji standarda za bibliografsku organizaciju, u dizajnu knjižničnih sustava i aplikacija te prilikom donošenja odluka o implementaciji pojedinih modela, standarda i sustava u knjižnicama i drugim baštinskim i informacijskim ustanovama.

1. UVOD

1.1 Ekonomski i sociokulturni kontekst nastanka transmedija

Početak 1990-ih emitirana je kulturna televizijska serija redatelja Davida Lyncha *Twin Peaks* (ABC, 1990.-1991.) o agentu FBI-ja Daleu Cooperu koji stiže u fiktivni američki provincijski gradić kako bi istražio ubojstvo djevojke Laure Palmer. Priča se, međutim, nije ograničila na televizijsku seriju. Uslijedile su knjige *Tajni dnevnik Laure Palmer (Secret Diary of Laura Palmer, 1991.)* i *Autobiografija specijalnog agenta FBI-ja Dalea Coopera (The Autobiography of F.B.I. Special Agent Dale Cooper, 1991.)* te zvučna knjiga *Diane: vrpce agenta Dalea Coopera (Diane: The Twin Peaks Tapes of Agent Cooper, 1990.)*.⁹ Spomenute knjige fingirale su stvarne dokumente vezane uz slučaj. Nakon serije snimljen je i dugometražni igrani film *Vatro, hodaj sa mnom (Fire, walk with me, New Line Cinema, 1992.)*, koji se bavi posljednjim danima Laurina života.¹⁰ Jenkins navodi *Twin Peaks* i kao jedan od prvih proizvoda popularne kulture koji su potaknuli nastanak globalnih diskusijskih grupa na internetu, što se danas često smatra bitnom sastavnicom transmedija.¹¹

Twin Peaks vjerojatno nije prvi primjer transmedijskog ostvarenja, ali vrijeme nastanka ove televizijske serije i njezinih proširenja obilježeno je nizom okolnosti koje će presudno utjecati na širenje transmedija. Osamdesetih godina 20. stoljeća nastaju globalni medijski konglomerati za koje (re)distribucija intelektualnog vlasništva kroz više medija predstavlja ekonomski poželjnu praksu.¹² Marsha Kinder 1991. u knjizi *Playing with power in movies, television, and video games* prvi put koristi izraz „transmedij“ da bi opisala medijske franšize kojima je cilj doseći različite generacije, društvene klase i subkulture tako što će im omogućiti različite „točke ulaza“ (filmove, videoigre, igračke itd.) u skladu s njihovim interesima.¹³

Proučavajući razvoj i obilježja bibliografskih obitelji, odnosno djela koja tijekom svoje bibliografske povijesti generiraju brojna izdanja, prijevode, preradbe itd., Smiraglia također primjećuje da se kod najprodavanijih knjiga na američkom tržištu objavljenih nakon 1980. godine adaptacije u drugom mediju pojavljuju prije prijevoda ili novih izdanja, dok je ranije

⁹ Za bibliografske podatke o ovim i drugim djelima koja se spominju u radu usp. OCLC WorldCat. URL: www.worldcat.org (2016-04-23)

¹⁰ Za podatke o filmu i drugim filmovima koji se spominju u radu usp. Internet movie database. URL: <http://www.imdb.com> (2016-04-24)

¹¹ Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 32.

¹² Johnson, Derek. *Media franchising : creative license and collaboration in the culture industries*. New York : New York University Press, 2013. Str. 4-5.

¹³ Kinder, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley : University of California Press, 1991. Str. 40.

bilo obrnuto.¹⁴ Smiraglia ovu pojavu također dovodi u vezu s prisvajanjem novih tržišta.¹⁵ Transmedijsko pripovijedanje javlja se u takvim okolnostima, prema Jenkinsu, kao nova strategija medijske industrije, koja uzima u obzir i umjetnički aspekt sadržaja, a ne samo puku ekonomsku logiku stalnih adaptacija koje dovode do redundancije i zasićenja publike.¹⁶

Ekonomskom diskursu pridružuju se i sociokulturna tumačenja transmedija, koja fenomen sagledavaju kao posljedicu digitalne revolucije. Jenkins, primjerice, smatra transmedijsko pripovijedanje tipičnom estetikom tzv. kulture konvergencije, koja je obilježena međusobnim približavanjem i prožimanjem „starih“ i „novih“ medija.¹⁷ S obzirom da je za takvo medijsko okruženje karakterističan sve veći angažman publike kroz interaktivne digitalne medijske platforme, Jenkins tumači da je za kulturu konvergencije s jedne strane tipična komodifikacija popularne kulture kroz medijske franšize, a s druge strane razvoj participativnih kulturnih praksi koje se opiru takvoj komodifikaciji:

Medijske tvrtke uče kako ubrzati medijski protok sadržaja kroz kanale distribucije kako bi povećale mogućnost zarade, proširile tržište i ojačale lojalnost publike. Konzumenti pak uče koristiti različite medijske tehnologije kako bi ostvarili veću kontrolu nad medijskim protokom sadržaja i stupili u interakciju s drugim konzumentima.¹⁸

Jenkins uspoređuje današnje konzumente s „lovcima i sakupljačima“ u potrazi za informacijama na različitim medijskim platformama.¹⁹ Također koristi izraz „transmedijsko kretanje“ (*transmedia navigation*) kako bi označio sposobnost praćenja sadržaja koji je raspršen kroz različite medije, ali i sposobnost izražavanja u različitim medijima, što smatra nužnim novim medijskim vještinama.²⁰ Transmedijsko kretanje Jenkins sagledava u kontekstu drugih informacijskih i komunikacijskih vještina, poput kreativnog sastavljanja medijskog sadržaja u smislenu cjelinu, procjenjivanja vjerodostojnosti različitih informacijskih izvora, poštovanja različitih gledišta i sudjelovanja u kolektivnom prikupljanju i obradi informacija u svrhu rješavanja određenog problema (tzv. proces kolektivne inteligencije).²¹ Ove vještine smatra preduvjetom za stvaranje participativne kulture i „zajednica znanja“ (*knowledge*

¹⁴ Smiraglia, Richard P. The „works“ phenomenon and best-selling books. // *Cataloging & classification quarterly* 44, 3/4(2007), str. 190.

¹⁵ Ibid.

¹⁶ Usp. Jenkins, Henry. Transmedia storytelling. // *MIT Technology Review*. January 15, 2003. URL: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (2016-04-21)

¹⁷ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 20-21.

¹⁸ Ibid., str. 18.

¹⁹ Ibid., str. 20-21, 129.

²⁰ Usp. Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture : media education for the 21st century*. Cambridge ; London : The MIT Press, 2009. Str. 89.

²¹ Usp. Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture*. Str. xiv.

communities) koje, prema Pierreu Lévyju, imaju izniman potencijal u razvoju kulturne diversifikacije i građanske demokracije te služe kao korektiv tradicionalnih izvora moći.²²

1.2 Transmedij u knjižnicama

Popularnost transmedija, uvjetovana ekonomskim, društvenim i kulturnim faktorima, navodi na zaključak da knjižnične zbirke, koje od sredine 20. stoljeća kontinuirano bilježe porast količine građe u različitim medijima, posjeduju i brojne primjerke transmedijske građe. Podatke o takvoj građi potrebno je primjereno organizirati i prezentirati u skladu sa ciljevima i načelima bibliografske organizacije. To se osobito odnosi na velike skupne kataloge i međunarodne bibliografske baze podataka, jer je vjerojatno da će upravo oni raspolagati najvećom količinom podataka o transmedijskoj građi.

Transmedij nije *per se* nova vrsta građe, ali podrazumijeva specifičan angažman korisnika.²³ Beddows ga naziva „pripovjednim gestaltom“ koji od korisnika zahtijeva da pronađu, okupe i sastave dijelove cjeline te na taj način izravno sudjeluju u stvaranju značenja, nerijetko u skladu s vlastitim preferencijama medija ili autora.²⁴ Stoga je od izuzetne važnosti da struktura takve cjeline bude transparentna, kako bi korisnici imali uvid u postojeće dijelove i njihove međusobne odnose. U nekim se slučajevima poveznice prema drugim dijelovima mogu naći u samom tekstu, posebice kad je riječ o digitalnim platformama, no češći su primjeri transmedija koji nemaju tako visok stupanj integriranosti. Transmedij često koristi i tehnike kojima navodi publiku da potraže značenje u drugim dijelovima priče (npr. pitanja koja u fabuli ostaju otvorena), ali obično ne upućuje gdje se mogu naći odgovori.²⁵ U okruženju kojim vlada velika količina disperziranih informacija, korisnici traže informacije o priči na internetskim forumima, u grupama na društvenim mrežama itd., formirajući tako participativne zajednice „kolektivne inteligencije“.²⁶ Unatoč tome, mnogi korisnici izražavaju želju za svojevrsnim službenim vodičima koji bi im pomogli u snalaženju, a prije svega u određivanju redoslijeda kojim treba pratiti transmedijski narativ.²⁷ Long ističe da bi stvaranje *online* alata za strukturirani grafički prikaz odnosa među dijelovima transmedija bio „koristan

²² Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 29, 245.

²³ Usp. Beddows, Emma. *Consuming transmedia : how audiences engage with narrative across multiple story modes* (doktorska disertacija). Melbourne : Swinburne University of Technology, 2012. Str. 1, 78. URL: <http://researchbank.swinburne.edu.au/vital/access/manager/Repository/swin:32315> (2016-03-23). Usp. i Dena, Christy. Nav. dj., str. 223.

²⁴ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 23-24, 41, 190, 203-212.

²⁵ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 122.

²⁶ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 205. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 53-54.

²⁷ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 180.

i unosan eksperiment“.²⁸ Premda ovaj autor ponajprije zastupa perspektivu produkcijskih tvrtki koje u takvim alatima vide sredstvo za poticanje konzumiranja, to ne umanjuje istinitost njegove tvrdnje da bi vizualizirani „sustavi za mapiranje“ bili od znatne koristi ne samo krajnjim korisnicima, već i autorima, producentima i istraživačima transmedija:

Zamislite ogroman graf koji predstavlja tijek priče kroz vrijeme i u kojemu je označeno gdje se i u kojoj medijskoj formi javlja svaki lik. Zamislite da možete mijenjati graf, virtualno ga naginjući u ovom ili u onom smjeru duž različitih osi kako biste pratili različite likove. Nije li to još jedna evolucija digitalnog pripovijedanja – pripovijedanja uz pomoć digitalnih uređaja i alata?²⁹

Unatoč sve većoj prisutnosti transmedija u knjižnicama i važnosti pronalaženja i okupljanja njihovih segmenata prema određenim kriterijima, o ovoj temi dosad se nije raspravljalo u kontekstu bibliografske organizacije. Transmedij se u knjižničarstvu uglavnom promatrao u okvirima obrazovne uloge knjižnica i potencijala u učenju i razvoju novih vrsta pismenosti. U knjizi *Transmedia storytelling: the librarian's guide* Hovious se kratko osvrće na mogućnost katalogiziranja transmedija u skladu s modelom FRBR (koji je jedan od ishodišta modela FRBR-LRM) i kataložnim pravilnikom *Resource Description and Access* (RDA), ali rad je gotovo u cijelosti posvećen edukativnim aspektima transmedijskog pripovijedanja u programima narodnih i školskih knjižnica.³⁰ Parker i McDonald daju pregled nastavnih projekata u kojima su se multimedijски i transmedijski pristup uspješno koristili za učenje i podučavanje čitanja, pisanja i književnosti.³¹ Fleming definira transmedijsko učenje (*transmedia learning*) kao stvaranje sveobuhvatnog obrazovnog okruženja koje se proteže izvan granica tradicionalnih obrazovnih institucija i pruža raznovrsne pristupne točke za učenje i podučavanje.³² Općenit je zaključak ovih radova da upotreba raznovrsnih medija u obrazovanju djeluje motivirajuće, potiče na istraživanje, omogućuje personalizaciju stila učenja i stvara povoljno okruženje za samostalno učenje. Usto upotreba transmedija kao sredstva u obrazovnom procesu pridonosi razvoju „novih medijskih vještina“ o kojima govori Jenkins, a koje su obično obuhvaćene nazivom transpismenost (*transliteracy*). Prema

²⁸ Long, Geoffrey. *Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company* (magistarski rad). Cambridge : Massachusetts Institute of Technology, 2007. Str. 162. URL: <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/> (2016-04-27)

²⁹ Ibid., str. 160, 167.

³⁰ Usp. Hovious, Amanda S. *Transmedia storytelling : the librarian's guide*. Santa Barbara, CA : Libraries Unlimited, 2016. Str. 50-51.

³¹ Usp. Parker, Jackie; McDonald, Rachel. *Stories are more than paper : using transmedia with young adults*. // IFLA WLIC 2014. Lyon, France, 16-22 August 2014. URL: <http://library.ifla.org/882/1/168-parker-en.pdf> (2016-04-27)

³² Usp. Fleming, Laura. *Expanding learning opportunities with transmedia practices : Inanimate Alice as an exemplar*. // *Journal of media literacy education* 5, 2(2013). Str. 371, 373.

tumačenju Frau-Meigs, transpismenost uključuje, ali i nadilazi pojmove medijske i informacijske pismenosti, koji su još uvijek utemeljeni na ideji o jednosmjernom, linearnom prijenosu informacija od medija do korisnika.³³

Pedagoška primjena transmedija, posebice u razvoju suvremenih oblika pismenosti, izuzetno je važna. Jenkins ističe kako neformalna interakcija s informacijskim sadržajem i drugim korisnicima informacijskog sadržaja u kontekstu popularne kulture nije dovoljna kako bi djeca i mladi stekli vještine potrebne za sudjelovanje u participativnoj kulturi: s obzirom na probleme poput nejednakih mogućnosti pristupa informacijama ili nedovoljnog razumijevanja mehanizama pomoću kojih mediji oblikuju mišljenje i svjetonazor, nužne su pedagoške intervencije.³⁴ Frau-Meigs to formulira kao potrebu za smanjenjem jaza između obrazovanja i medijske kulture, kako bi se premostio jaz između informacija i znanja, koji predstavlja jedno od proturječja informacijskog društva.³⁵ Prikupljanje transmedijske građe i organiziranje transmedijskih programa omogućuju, dakle, knjižnicama da u današnjem informacijskom okruženju i dalje ispunjavaju svoju tradicionalnu obrazovnu ulogu, odnosno ne samo udovoljavaju navikama korisnika koji sve više razvijaju spektar informacijskih i komunikacijskih vještina u različitim medijima, već i potiču razvoj takvih vještina u sklopu formalnog ili neformalnog obrazovnog procesa. Treba, međutim, imati na umu da je jedan od temelja za ostvarenje ovih zadaća kvalitetna organizacija i prezentacija informacija o transmedijskoj građi u knjižničnim katalozima.

Bibliografska organizacija transmedija može se promatrati i u kontekstu sve veće važnosti koju knjižnice pridaju organizaciji informacija o fikciji. Predmetno označivanje, koje omogućuje povezivanje i okupljanje građe prema zajedničkoj temi, dosad je u slučaju fikcije uglavnom bilo zanemareno. Glavni su razlozi složenost tematike i mogućnost različitih interpretacija fikcijskih djela:

Ima smisla reći da je *Moby Dick* o nečemu, ali to nešto mnogo je više od samog kita; kako god to okarakterizirali, ne može se izreći riječju ili kratkom sintagmom.³⁶

Značajan pomak na ovom području ostvaren je smjernicama za predmetni pristup fikciji *Guidelines on subject access to individual works of fiction, drama, etc.*, koje su objavljene

³³ Usp. Frau-Meigs, Divina. Transliteracy as the new research horizon for media and information literacy. // *Medijske studije* 3, 6(2012), str. 17-21.

³⁴ Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture*. Str. xii-xiii.

³⁵ Frau-Meigs, Divina. *Nav. dj.*, str. 16.

³⁶ Svenonius, Elaine. *Intelektualne osnove organizacije informacija*. Lokve : Benja, 2005. Str. 49.

1990. godine u izdanju Američkog knjižničarskog saveza (American Library Association, ALA) 1990. godine, kao i popisom termina za označavanje filmskih i književnih žanrova koji je sastavila Kongresna knjižnica (Library of Congress) u okviru tekućeg projekta izrade tezaurusa oblika i žanrova za knjižničku i arhivsku građu *Library of Congress genre/form terms for library and archival materials* (LCGFT).³⁷ Uzrok zanimanja za opširniji opis fikcijskih djela Miller pronalazi u postmodernističkoj paradigmi.³⁸ Postmodernizam, naime, tumači da povijest nije niz stabilnih činjenica, već se sastoji od „velikih narativa“, koji su društveni i kulturni konstrukti. Preispitivanje „velikih narativa“ dovodi do pojačanog interesa društvenih znanosti za povijest svakodnevnog života, marginaliziranih društvenih grupa i općenito mikrohistorije koja nije adekvatno zabilježena u „tradicionalnim“ povijesnim izvorima, stoga jedan od važnih izvora istraživanja postaju pripovjedna djela. Drugim riječima, fikcija, posebice književnost, postaje predmetom proučavanja i izvan znanosti o književnosti, što navodi na zaključak da bi se djelima fikcije trebalo pristupati pod jednakim uvjetima kao i stručnim i znanstvenim djelima.³⁹ Kako bi se poboljšao opis fikcijskih djela u knjižničnim katalozima, valja posvetiti pažnju ne samo podacima vezanima uz tematiku, već i drugim specifičnostima poput likova, žanrova ili fikcionalnih svjetova. Ova tvrdnja osobito vrijedi za transmedijske narative, gdje upravo navedeni elementi povezuju dijelove u različitim medijima.

1.3 Transmedij i bibliografska organizacija

Najmanje četiri razloga ukazuju na važnost učinkovite bibliografske organizacije transmedijske građe u knjižnicama. Prvo, takva je organizacija izravan odgovor na potrebe korisnika, čiji angažman oko transmedijskih sadržaja zahtijeva specifičnu aktivnost s obzirom na složenu strukturu i participativna obilježja transmedija. Drugo, takva organizacija preduvjet je planirane i sustavne nabave transmedijske građe sa ciljem, između ostaloga, njezina korištenja u zabavno-obrazovnim (*edutainment*) programima i projektima u knjižnicama. Lubetzky upozorava na ključnu ulogu kataloga u poslovnim procesima svih

³⁷ Usp. Guidelines on subject access to individual works of fiction, drama, etc. / American Library Association. Subcommittee on subject access to individual works of fiction, drama, etc. Chicago : American Library Association, 1990. Drugo izdanje objavljeno je 2000. godine. Usp. i Introduction to Library of Congress genre/form terms for library and archival material.

URL: <https://www.loc.gov/aba/publications/FreeLCSH/gftintro.pdf> (2016-05-27)

³⁸ Usp. Miller, Christopher. All new subject access to fiction : how a cultural Zeitgeist with gray hair informed ALA's *Guidelines*... // *Cataloging & classification quarterly* 36, 2(2003), str. 93-94.

³⁹ *Ibid.*, str. 91-92.

knjižničnih djelatnosti, uključujući izgradnju zbirke i njihovu raspoloživost za korisnike.⁴⁰ Treće, pretpostavlja se da takva organizacija i neizravno potiče razvoj transpismenosti time što predstavlja svojevrsni putokaz kroz različite medije i medijske platforme. Četvrto, bibliografska organizacija transmedijskih priča i fikcionalnih svjetova (na što se u ovom radu pretežno odnosi pojam transmedija) dio je općenite bibliografske organizacije informacija o fikciji, koja se posljednjih desetljeća našla u središtu zanimanja zbog značajnije uloge fikcijskih djela u društvenim istraživanjima.

Postavlja se pitanje što se podrazumijeva pod kvalitetnom i učinkovitom bibliografskom organizacijom. Još od vremena Sir Anthonyja Panizzija, koji je 1841. svojim pravilima za katalog knjižnice Britanskog muzeja (današnje Britanske knjižnice) postavio temelje modernoj teoriji katalogizacije, ističe se da knjižnični katalog nije puki popis koji služi pronalaženju građe.⁴¹ Lubetzky smatra katalog vodičem kroz građu koju knjižnica posjeduje i ističe da je njegova zadaća ponuditi korisniku više informacija nego što je traženo u početnom upitu.⁴² Stoga naglašava važnost stvaranja veza koje korisnika upućuju na srodnu građu iz knjižničnog fonda.⁴³ Na taj način korisnik može istraživati knjižnični fond i u potpunosti iskoristiti njegov potencijal s obzirom na svoje informacijske potrebe. Dapače, zahvaljujući vezama među predmetnim i klasifikacijskim podacima opseg tog istraživanja može se proširiti s knjižničnog fonda na čitavo područje znanja koje je predmet zanimanja korisnika. Jedan od važnih ishoda takvog istraživanja može biti tzv. „sretno otkriće“ (*serendipity*), odnosno pronalaženje građe i informacija koje korisnik nije početno predvidio, ali koji odgovaraju njegovim implicitnim informacijskim potrebama, znatiželji, užitku itd.

Stvaranje veza u katalogu Svenonius naziva bibliografskim ciljem kretanja kroz bazu podataka.⁴⁴ Informacijski sustavi ostvaruju ovaj cilj prije svega zahvaljujući funkcionalnosti pregledavanja (*browsing*). U vrijeme kada knjižnični katalogi imaju mogućnost povezivanja s različitim *online* izvorima informacija poput drugih kataloga, tezaurusa, enciklopedija itd., opseg ovog kretanja postaje gotovo neograničen. Zadaća je kataloga, dakle, organizirati podatke na način da mogu pružiti kvalitetne početne informacije o dostupnoj građi, a potom ih obogatiti mogućnošću daljnjeg kretanja.

⁴⁰ Lubetzky, Seymour. *Writings on the classical art of cataloging / compiled and edited by Elaine Svenonius, Dorothy McGarry*. Englewood : Libraries Unlimited, 2001. Str. 264.

⁴¹ Usp. Yee, Martha M. What is a work? Part 1 : the user and the objects of the catalog. // *Cataloging & classification quarterly* 19, 1(1994), str. 16-17.

⁴² Lubetzky, Seymour. Nav. dj., str. 270.

⁴³ Ibid.

⁴⁴ Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 18-20.

Načelo kretanja javlja se i u Izjavi o međunarodnim kataložnim načelima (*Statement of International Cataloguing Principles, ICP*), koja kao jedan od ciljeva kataloga navodi kretanje „unutar kataloga logičnim rasporedom bibliografskih i autoriziranih podataka i jasno prikazanim odnosima među entitetima“ te kao kretanje „izvan kataloga, prema drugim katalozima i ne-knjižničnim kontekstima“. ⁴⁵ Model FRBR-LRM također povezuje kretanje s korisničkim postupkom istraživanja:

Da bi se olakšao ovaj postupak, informacijski sustav treba podržavati otkrivanje informacija tako što će eksplicitno prikazati odnose, pružiti kontekstualne informacije i omogućiti funkciju kretanja. ⁴⁶

Kretanje katalogom uz pomoć eksplicitnih veza predstavlja, dakle, jedan od temeljnih ciljeva bibliografske organizacije, koji je prepoznat u teoriji katalogizacije 20. stoljeća i potvrđen u recentnim međunarodnim dokumentima. Već je istaknuta osobita važnost povezivanja srodnih sadržaja kod transmedija, s obzirom da su njegove osnovne značajke fragmentacija i komplementarnost dijelova koje je potrebno okupiti i sastaviti u cjelinu. Walker naziva transmedijski distribuirane priče „stvarima koje nisu *stvari* nego *odnosi*“. ⁴⁷ Organizacija informacija o transmedijskoj građi, međutim, zahtijeva pristup koji nadilazi povezivanje bibliografskih jedinica pomoću imena autora, naslova i predmeta, što je još uvijek uobičajen način kretanja u knjižničnim katalozima.

1.4 Istraživački problem

Način organizacije informacija u današnjim katalozima proizlazi iz klasičnih ciljeva i načela kataloga koje je definirao još Charles A. Cutter krajem 19. stoljeća. Prema Cutteru, katalog ima tri osnovna cilja: prvi je pomoći korisnicima da pronađu knjigu kojoj znaju naslov, autora ili predmet, drugi je okupiti svu građu iz knjižničkog fonda koja ima istog autora, bavi se istim predmetom ili pripada istoj vrsti literature, a treći pomoći korisnicima u izboru knjige s obzirom na različita izdanja ili sadržaj. ⁴⁸ Međunarodna načela bibliografske standardizacije koja su prihvaćena 1961. na Međunarodnoj konferenciji o kataložnim načelima u Parizu (tzv. Pariška načela), a uvelike se zasnivaju na radu Seymoura Lubetzskog i Eve Verona, definiraju

⁴⁵ Statement of international cataloguing principles (ICP) / by IFLA Cataloguing Section and IFLA Meetings of Experts on an International Cataloguing Code. April 2015. Str. 11. URL: <http://www.ifla.org/node/9542> (2016-02-01)

⁴⁶ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 10.

⁴⁷ Walker, Jill. Distributed narrative : telling stories across networks. // Association of internet researchers (AoIR) 5.0. Brighton, September 21, 2004. Str. 1. URL: <http://jilltxt.net/txt/Walker-AoIR-3500words.pdf> (2016-05-01). Izvorni kurziv.

⁴⁸ Cutter, Charles A. Rules for a dictionary catalog. Fourth edition, rewritten. Washington : Government printing office, 1904. Str. 19. URL: <http://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1048/m1/1/> (2016-05-04)

dva cilja kataloga: odgovoriti posjeduje li knjižnica knjigu određenog autora ili s određenim naslovom te okupiti sva djela istog autora i izdanja istog djela.⁴⁹ Glavna su sredstva bibliografske organizacije, dakle, naslov, ime autora i eventualno predmet, a tako će pretežno i ostati sve do kraja 20. stoljeća, unatoč pojavi novih tehnologija koje omogućavaju organizaciju, pretraživanje i prikaz podataka prema daleko većem broju kriterija.

Česta je kritika upućena *online* katalogima da su po svojim funkcionalnostima zapravo ostali računalnom varijantom kataloga na listićima, dapače da im je sindetska (povezujuća) struktura u usporedbi s katalogima na listićima znatno lošija.⁵⁰ Pritom se misli da prikazuju rezultate pretraživanja u obliku dugačkih, linearnih, neorganiziranih popisa, ne prikazuju najvažnije vertikalne odnose (npr. sva izdanja nekog djela na određenom mediju) niti horizontalne odnose (npr. adaptacije, preradbe, izvedbe i nastavke istog djela), a opcije okupljanja i kretanja svode na ime autora, naslov i predmet djela. To se pokazalo osobito nezadovoljavajućim rješenjem u slučaju velikih bibliografskih obitelji, koje Smiraglia definira kao skup povezanih bibliografskih jedinica koje imaju isti intelektualni sadržaj i zajedničkog „pretka“, odnosno potječu iz istog djela.⁵¹ Smiraglia identificira dvanaest vrsta izvedenica koje tvore bibliografsku obitelj, a najčešće je riječ o izdanjima, prijevodima, izvedbama ili adaptacijama.⁵² Smiraglia i Leazer ističu da bi izravan i eksplicitan nadzor nad bibliografskim obiteljima omogućio korisnicima mnogo bolje kretanje bibliografskim univerzumom.⁵³ U katalogima su, međutim, slabo iskazani međusobni odnosi članova bibliografskih obitelji, kao i odnos prema „djelu-roditelju“ kojemu pripadaju. S pojavom transmedija situacija postaje složenija, budući da se javlja još viša razina okupljanja: isti konceptualni sadržaj, odnosno priča, može okupljati više različitih djela, od kojih svako može dalje razvijati kompleksne bibliografske obitelji. Primjer je *Matrix*, jedno od često citiranih transmedijskih ostvarenja, u kojemu se priča razvija kroz složenu mrežu animiranih filmova, stripova i videoigara okupljenih oko središnje filmske trilogije (sl. 1).

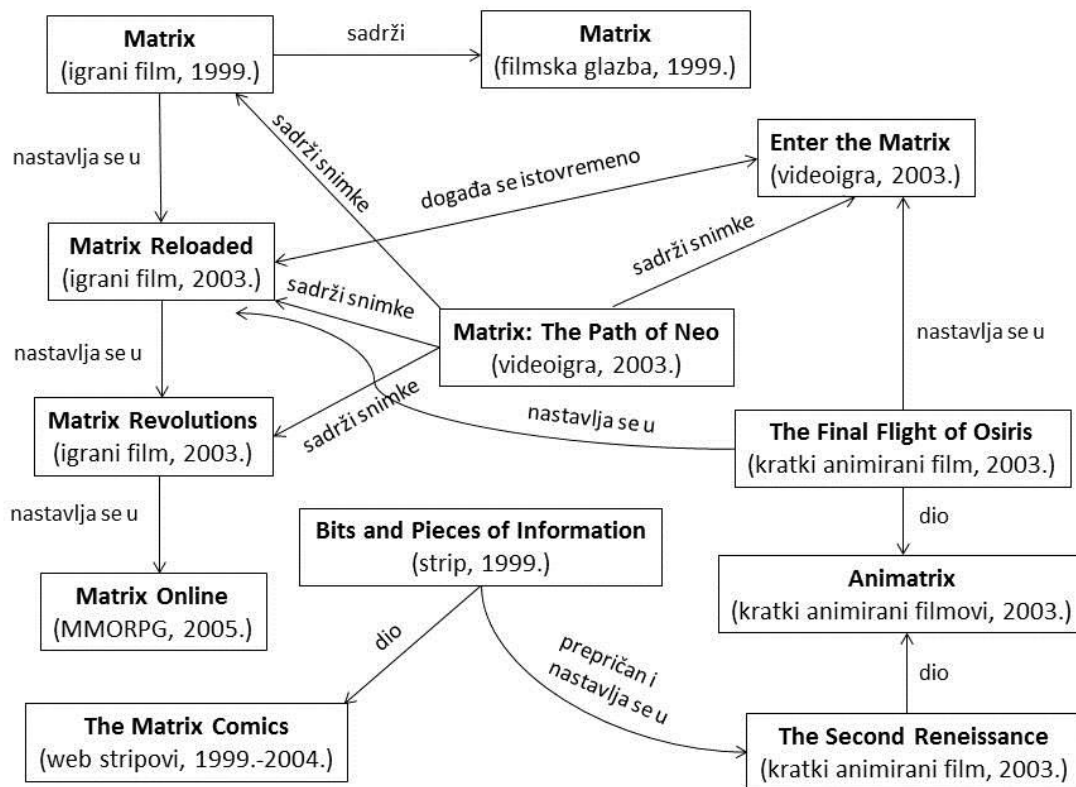
⁴⁹ Usp. Statement of principles : adopted at the International Conference on Cataloguing Principles, Paris, October, 1961. Annotated ed. with commentary and examples by Eva Verona. London : IFLA Committee on Cataloguing, 1971. Str. 6-8.

⁵⁰ Usp. Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 64. Usp. i Carlyle, Allyson. User categorization of works : toward improved organisation of online catalogue displays. // *Journal of documentation* 55, 2(1999), str. 184.

⁵¹ Usp. Smiraglia, Richard P. ; Leazer, Gregory H. Derivative bibliographic relationships : the work relationship in a global bibliographic database. // *Journal of the American Society for Information Science* 50, 6(1999), str. 494. Usp. i Smiraglia, Richard P. Bibliographic families and superworks. // *Understanding FRBR : what it is and how it will affect our retrieval tools / edited by Arlene G. Taylor*. Westport, CT ; London : Libraries Unlimited, 2007. Str. 73.

⁵² Smiraglia, Richard P. Bibliographic families and superworks. Str. 75.

⁵³ Smiraglia, Richard P. ; Leazer, Gregory H. Nav. dj., str. 494.

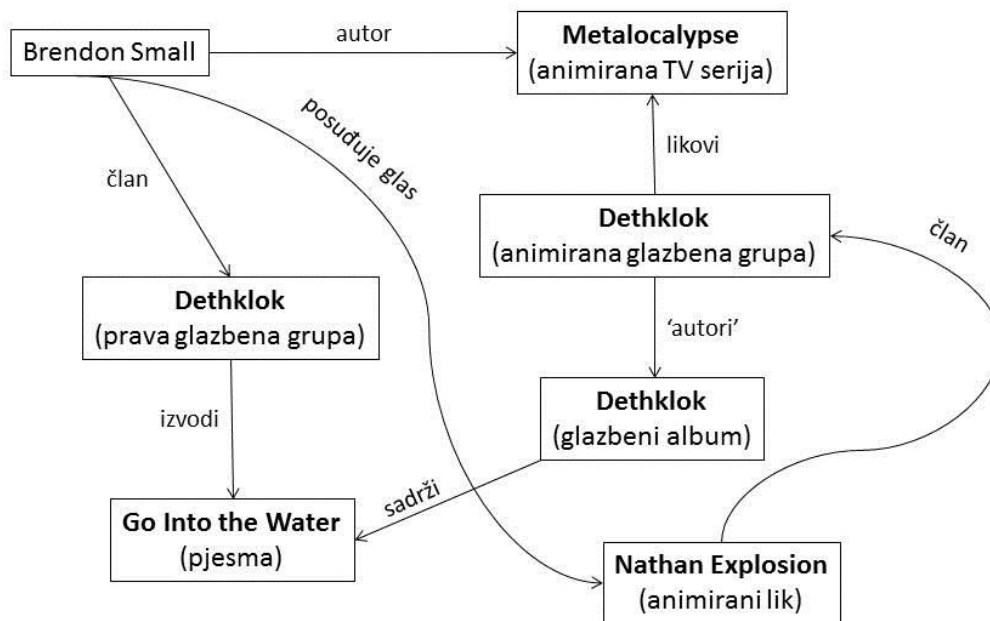


Slika 1. Dijelovi i odnosi unutar franšize *Matrix*

Transmedij također donosi i kompleksniji odnos prema autorstvu kao osnovnom sredstvu organizacije i okupljanja bibliografskih jedinica kakvo nalazimo u Pariškim načelima. Ono proizlazi iz duge tradicije značenja koje pojam autorstva ima u zapadnoj kulturi kao jamstvo vjerodostojnosti, originalnosti i inovativnosti djela. Poststrukturalističke teorije o „smrti autora“ u kombinaciji s razvojem novih medija i tehnologija dovele su do preispitivanja takve paradigme autorstva.⁵⁴ Oživljava pojam kolektivnog autorstva, za koje web predstavlja idealnu platformu, kao što pokazuje paradigmatički primjer Wikipedije. Jednostavnost komuniciranja i objavljivanja na webu potiče participaciju publike, što rezultira sve popularnijom praksom korisničke apropijacije (a time i autorstva) popularnih narativa, poznate pod nazivom *fan fiction*. Najzad, pripisivanje autorstva fikcionalnim likovima postaje sve uobičajenija marketinška, ali i poetička strategija. Premda ovi fenomeni nisu ograničeni na transmedij, u transmedijskoj se praksi često susreću jer otvaraju brojne mogućnosti proširenja postojećeg sadržaja. Da pitanje autorstva u bibliografskom smislu postaje

⁵⁴ Usp. Barthes, Roland. Smrt autora. // *Suvremene književne teorije* / Miroslav Beker. Zagreb : Sveučilišna naklada Liber, 1986. Str. 176-180.

složenije, pokazuje primjer animirane televizijske serije *Metalocalypse* (sl. 2), čiji su junaci članovi fiktivne *heavy metal* grupe po imenu Dethklok. Nakon što je pod imenom grupe snimljen glazbeni album, njegova je popularnost potakla snimanje daljnjih albuma i osnivanje stvarne grupe Dethklok, koja glazbu izvodi na turnejama. Među članovima „prave“ grupe su i autori serije, koji ujedno posuđuju glas nekima od likova.



Slika 2. Odnosi stvarnih i fiktivnih osoba i grupa vezanih uz animiranu seriju *Metalocalypse*

Mehanizmi pomoću kojih se u knjižničnim katalozima organiziraju podaci vezani uz autore, uključujući specificiranje njihove autorske uloge i normativni nadzor nad njihovim imenima, u praksi su rijetko dorasli ovakvim mrežama odnosa. Yee i Soto još su 1991. na temelju empirijskog istraživanja zaključili da korisnicima kataloga nije jasno trebaju li fiktivne likove tražiti u indeksu osoba (koji je *de facto* indeks imena autora) ili u predmetnom indeksu, budući da oni uistinu ne pripadaju nijednoj od tih skupina.⁵⁵ Uvođenjem fiktivnih likova kao autora i izvođača pitanje je postalo još slojevitije, a struktura većine kataloga u međuvremenu se nije značajnije izmijenila.

⁵⁵ Usp. Yee, Martha M.; Soto, Raymond. User problems with access to fictional characters and personal names in online public access catalogs. // *Information technology and libraries* 10, 1(1991), str. 3-13.

1.4.1 Pretraživanje transmedija prema autoru

Kao ilustracija navedenih problema, pretraživanje prema autoru provedeno je na primjeru imena *Dethklok* u katalozima Njemačke nacionalne knjižnice (Deutsche Nationalbibliothek) i Nacionalne knjižnice Francuske (Bibliothèque nationale de France) te u skupnom katalogu OCLC WorldCat. Odabrane su knjižnice za koje je utvrđeno da posjeduju građu vezanu uz navedenu grupu. Promatralo se na koji su način povezani bibliografski i autorizirani podaci o stvarnim i fiktivnim osobama i grupama te kako su iskazane autorske uloge (vrste odgovornosti).

Autorizirani zapisi Njemačke nacionalne knjižnice i Nacionalne knjižnice Francuske sadrže napomenu o grupi Dethklok kao animiranoj glazbenoj grupi, što podrazumijeva da je sastavljena od fiktivnih članova. Međutim, kao članovi (u napomenama, rjeđe u uputnicama) navedeni su glazbenici iz stvarne grupe. Drugim riječima, naziv Dethklok odnosi se na dva različita entiteta (skupinu stvarnih osoba i skupinu fikcionalnih likova, čiji se identiteti ne poklapaju), što u podacima nije jasno iskazano. Brendon Small, jedan od autora i glasovnih glumaca animirane serije *Metacalypse* o grupi Dethklok, ujedno producent, skladatelj i izvođač „njihove“ glazbe, zabilježen je u skupnom katalogu OCLC WorldCat kao autor na glazbenim albumima i u stripovima (vrsta odgovornosti nije precizirana), ali ne i kao autor serije. Umjesto toga, kao autori serije navedeni su Dethklok, premda su oni zapravo likovi u seriji. Zaključno, u sva tri kataloga uspostavljene su veze između Dethklok, Brendona Smalla i glazbenih albuma grupe, ali veze nisu uvijek izravne niti su odnosi precizno određeni, a miješaju se konceptualno različiti entiteti.

1.4.2 Pretraživanje transmedija prema naslovu

Kako bi se pokazalo na koji način bibliografski podaci u katalozima prikazuju odnose u složenim transmedijskim strukturama, provedeno je pretraživanje prema naslovu *Matrix* unutar opcije naprednog pretraživanja u katalozima Nacionalne knjižnice Francuske (Bibliothèque nationale de France), Nacionalne knjižnice Španjolske (Biblioteca nacional de España) i Kongresne knjižnice (Library of Congress) te međunarodnog skupnog kataloga OCLC WorldCat.⁵⁶ Kao i u prethodnom primjeru, odabrane su knjižnice za koje je utvrđeno da posjeduju građu vezanu uz franšizu. U katalozima narodnih knjižnica vjerojatno bi se našlo

⁵⁶ Bibliothèque nationale de France. Catalogue général. URL: <http://catalogue.bnf.fr> (2016-05-04). Biblioteca nacional de España. Catálogo BNE. URL: <http://catalogo.bne.es> (2016-05-04). Library of Congress online catalog. URL: <http://catalog.loc.gov> (2016-05-04).

više jedinica građe, ali nacionalne su knjižnice odabrane jer omogućuju bolju međusobnu usporedbu s obzirom na stupanj standardiziranosti i ujednačenu razinu opisa građe u nacionalnim bibliografskim središtima.

Rezultati su prikazani u tablici (sl. 3). Sva su pretraživanja dala izuzetno velik broj rezultata, koji varira, između ostaloga, s obzirom na veličinu fonda knjižnice, odnosno količinu podataka u katalogu, ali u prosjeku iznosi nekoliko stotina. Različiti dijelovi priče (filmovi, stripovi, videoigre itd.) nasumično su raspoređeni među drugim jedinicama koje nemaju veze s pričom, ali sadrže istu riječ u naslovu (npr. *Matrix algebra for electrical engineers*). Mogućnost abecednog rasporeda rezultata prema naslovu ili autoru, odnosno kronološkog rasporeda prema vremenu nastanka, tek donekle olakšava snalaženje.

Osim kombinacije pomoću Booleovih operatora, najčešći kriteriji filtriranja rezultata su vrijeme nastanka (izdanje), jezik i vrsta građe, pri čemu posljednji uključuje medij i/ili materijalni oblik. OCLC WorldCat pri pretraživanju nudi i mogućnost filtriranja prema publici i sadržaju. Potonje uključuje odabir između fikcije i ne-fikcije, što se čini korisnim u slučaju *Matrixa*, ali fikcija ovdje obuhvaća samo književnost, strip i slikovnice. OCLC WorldCat također pruža mogućnost filtriranja rezultata prema detaljnom izborniku medija i medijskih platformi, što može biti korisno za transmedij, ali samo u slučaju da je korisniku unaprijed poznato u kojim je sve medijskim oblicima realizirano djelo koje traži. Mogućnost filtriranja građe prema mediju korisna je za ograničavanje broja rezultata, a istraživanja su pokazala da korisnici smatraju vrstu medija i/ili materijalnog nositelja jednom od najvažnijih informacija o građi.⁵⁷ No u slučaju kada je različite medije ili medijske platforme potrebno okupiti, a ne isključiti, ovaj se tip filtriranja ne pokazuje osobito korisnim.

⁵⁷ Usp. Carlyle, Allyson. Nav. dj., str. 192.

	Broj rezultata	Mogućnost rasporeda rezultata	Mogućnost filtriranja rezultata	Način okupljanja srodnih jedinica građe
Nacionalna knjižnica Francuske	643	kronološki prema vremenu nastanka; abecedno prema naslovu ili autoru	prema vrsti građe, autoru, jeziku, vremenu nastanka, predmetu, zbirci	po autorima i izvođačima; odnosi dio-cjelina na razini materijalnog opisa (npr. DVD box <i>La trilogie Matrix</i> upućuje na svaki od pojedinačnih filmova)
Nacionalna knjižnica Španjolske	126	prema relevantnosti i predmetu; abecedno prema naslovu ili autoru	prema jeziku, vrsti građe i vremenu nastanka	po autorima i izvođačima; po žanru
Kongresna knjižnica	2880	kronološki prema vremenu nastanka; abecedno prema naslovu ili autoru		po predmetu (npr. svi radovi o <i>Matrixu</i>); povezani naslov (<i>related title</i>)
OCLC WorldCat	473.410 (190 s uključenim filterom 'fikcija', ali rezultati su nepotpuni)	prema relevantnosti; kronološki prema vremenu nastanka; abecedno prema naslovu ili autoru	prema vremenu nastanka, publici, sadržaju, vrsti građe (formatu) i jeziku; dalje prema autoru i tematskom području	po autorima i izvođačima; po predmetu, žanru

Slika 3. Rezultati pretraživanja prema naslovu franšize *Matrix*

Filtriranje prema vrsti građe može biti učinkovita strategija za istraživanje transmedija ako ga promatramo kao početnu točku koja će broj rezultata ograničiti na jedinice u jednom mediju, a bibliografski će opis tih jedinica sadržavati uputnice na srodne sadržaje u istom ili drugom mediju. To je, međutim, rijedak slučaj. Ako se izuzmu predmetni podaci, koji za djela fikcije još uvijek najčešće izostaju, bibliografski podaci o određenoj jedinici građe uglavnom ne uključuju uputnice prema sadržajno srodnim djelima. Najčešća je mogućnost pronalaženja srodnih djela preko zajedničkog autora ili žanra. Žanr je, međutim, široka kategorija, a dijelovi transmedijske priče ne moraju imati istog autora, kao uostalom ni isti naslov (u pretraživanju prema naslovu *Matrix* izostat će npr. animirani film *Animatrix*). U skupnom katalogu OCLC WorldCat najviše je predmetnih uputnica, ali osim što se podaci koji su prikazani kao predmet nerijetko zapravo odnose na žanr, medij i medijsku platformu (npr. *Computer games*), treba imati na umu da je predmet također široka kategorija koja okuplja i

mnoga djela izvan *Matrixa*. Eksplicitan odnos dio-cjelina u katalogu je uočen samo u slučajevima gdje postoji na materijalnoj, ali ne i konceptualnoj razini (npr. podaci o DVD kompletu *La trilogie Matrix* sadrže uputnice na pojedinačne dijelove). U dva slučaja u Kongresnoj knjižnici zabilježena je veza između naslova (*related title*) koja povezuje film, scenarij i *storyboard*. No gotovo nigdje, čak niti u napomenama, ne pronalaze se informacije o susljednosti pojedinih dijelova. Referentni odnosi (npr. kritike, osvrti ili interpretacije *Matrixa*) uglavnom su predstavljeni pomoću predmetnih podataka.

Zaključno, niti jedno pretraživanje nije dalo zadovoljavajuće rezultate što se tiče mogućnosti pronalaženja i okupljanja dijelova *Matrixa*. Jedinice građe su u katalogu raspršene, a odnosi među njima nisu eksplicirani, što otežava pronalaženje. Opcije pretraživanja pogodne su za slučajeve u kojima korisnici unaprijed znaju što traže (*known-item search*), ali kretanje i istraživanje gotovo su nemogući.

Bolji rezultati zabilježeni su u pretraživanju web servisa nacionalnih knjižnica Francuske i Španjolske koji se temelje na modelu FRBR i standardima povezanih otvorenih podataka (*linked open data*), a prikazuju podatke iz različitih izvora, uključujući bibliografske i autorizirane podatke iz knjižničnih kataloga.⁵⁸ Naziv *povezani otvoreni podaci* odnosi se na podatke koji su slobodno dostupni na webu i različite ih aplikacije mogu preuzimati, upotrebljavati i povezivati s drugim podacima, što najčešće omogućuje neka od serijalizacija sintaktičkog modela Resource Description Framework (RDF).⁵⁹ Glavna razlika spomenutih servisa u odnosu na kataloge jest da rezultati pretraživanja nisu prikazani kao manje ili više neorganizirani popisi, već su grupirani prema entitetima (npr. djelo, osoba, organizacija, predmet itd.). Plan Nacionalne knjižnice Francuske da provede proces „unatrag“, odnosno unaprijedi knjižnični katalog podacima i strukturom takvog *data huba*, ukazuje na trend prema poboljšanju strukture kataloga.⁶⁰ U ovom istraživanju cilj je utvrditi koje bi tehnike organizacije podataka unutar nove strukture kataloga mogle pridonijeti vidljivosti i dostupnosti transmedijske građe.

⁵⁸ Usp. Bibliothèque nationale de France. Data.bnf.fr. URL: <http://data.bnf.fr> (2016-05-04). Usp. Biblioteca nacional de España. Datos.bne.es. URL: <http://datos.bne.es> (2016-05-04).

⁵⁹ Usp. Willer, Mirna; Dunsire, Gordon. Bibliographic information organization in the semantic web. Oxford [etc.] : Chandos Publishing, 2013. Str. 132.

⁶⁰ Razgovor s Mélanie Roche (Bibliothèque nationale de France, Département de l'Information bibliographique et numérique) na sastanku Joint Steering Committee for RDA, Edinburgh, 2.-6. studenoga 2015.

2. METODOLOGIJA ISTRAŽIVANJA

2.1 Ciljevi, pitanja i pretpostavke istraživanja

Istraživanje ima dva osnovna cilja. Prvi je cilj poboljšanje organizacije i prikaza informacija o transmedijskoj građi u knjižničnim katalozima i drugim sustavima za pretraživanje i otkrivanje informacija. Drugi je cilj vrednovanje modela FRBR-LRM i FRBRoo u kontekstu informacijskih potreba korisnika transmedijske građe. Izraz *korisnici* podrazumijeva prije svega krajnje korisnike, premda su podaci o transmedijskoj građi u katalozima važni i knjižničarima koji se bave izgradnjom zbirki, pružanjem informacijskih usluga ili osmišljavanjem edukativno-zabavnih aktivnosti i programa.

U tu svrhu potrebno je prije svega utvrditi koja su svojstva transmedija važna za bibliografsku organizaciju, odnosno koje elemente opisa treba uvrstiti u katalog kako bi se udovoljilo postupcima korisnika u procesu traženja informacija. Nakon toga treba ispitati je li semantička struktura modela FRBR-LRM i FRBRoo primjenjiva na identificirane značajke transmedijske građe.

U skladu s time, ovaj rad postavlja tri glavna istraživačka pitanja. Prvo, koji su elementi važni za bibliografski opis transmedijske građe iz perspektive korisnika? Jedan je aspekt unaprijed prepoznat kao potencijalno zanimljiv za bibliografsku organizaciju: pitanje autorstva. Stoga se unutar prvog pitanja oblikuje potpitanje: kako s obzirom na očekivanja korisnika organizirati informacije o osobama povezanim s nastankom djela, uključujući osobe koje imaju kreativni nadzor nad cjelinom, osobe čija je uloga u odnosu na djelo mnogostruka ili fiktionalni likovi kojima je pripisano autorstvo?

Drugo pitanje glasi: kako se elementi koje su korisnici izdvojili mogu uklopiti u okvir modela FRBR-LRM i FRBRoo, odnosno modelirati kao vrste entiteta, atributa i odnosa (ili klasa i svojstava) modela? Treće pitanje odnosi se na usporedbu primjenjivosti dvaju modela, pri čemu valja imati na umu razlike u njihovoj svrsi, formalnom jeziku i razini apstrakcije.

Pretpostavka je istraživanja da oba modela pružaju prikladan referentni okvir za bibliografsku organizaciju transmedija. Budući da su modeli detaljnije analizirani u trećem poglavlju, napomenimo ovdje samo da osnovu obaju modela čini razlika između konceptualnog sadržaja, njegova izraza u određenom mediju i materijalnog oblika u kojemu se taj izraz realizira. Upravo ta razlika ključna je i za razumijevanje transmedija. S obzirom na

raznolikost sadržaja koji se mogu svesti pod definiciju transmedija, o čemu se detaljnije raspravlja u sljedećem poglavlju rada, pretpostavlja se također da svaki od modela pruža odgovarajuća rješenja za pojedine aspekte organizacije informacija o ovoj vrsti građe.

2.2 Metodološka osnova istraživanja

2.2.1 Konceptualno modeliranje podataka

Istraživanje se temelji na metodi konceptualnog modeliranja podataka. Definicije konceptualnog modela razlikuju se u pojedinostima, ali općenito podrazumijevaju prikaz najvažnijih pojmova iz nekog područja ili segmenta stvarnosti i njihovih međusobnih odnosa.⁶¹ Pojmovi se, ovisno o metodologiji modeliranja, nazivaju entitetima ili objektima. Segment stvarnosti koji treba prikazati u obliku modela naziva se univerzumom diskursa (*Universe of discourse*).⁶²

Prema Simsionu, konceptualno modeliranje ima dvojnu svrhu: u svojoj datološkoj funkciji služi kao temelj za izradu baza podataka, dok se u infološkoj funkciji koristi za prikazivanje univerzuma diskursa.⁶³ Infološko modeliranje podataka može imati različite primjene, poput stvaranja okvira za komunikaciju unutar neke zajednice, planiranja informacijskih sustava, upravljanja informacijskim izvorima, integracije podataka, odabira odgovarajućeg softvera, procjene projekata ili uvida u aspekte neke djelatnosti ili organizacije.⁶⁴ U ovom radu konceptualno se modeliranje koristi u infološkoj funkciji, dok datološka funkcija može biti jedan od praktičnih doprinosa istraživanja. Univerzum diskursa koji treba modelirati je transmedij, a konceptualnu strukturu čiju primjenjivost treba ispitati predstavljaju modeli FRBR-LRM i FRBRoo.

2.2.1.1 Pozitivističko ili interpretivističko modeliranje podataka

Konceptualno modeliranje započinje istraživanjem univerzuma diskursa. Kao i svako istraživanje, i ovo se može promatrati unutar jednog od dvaju epistemoloških okvira: pozitivističkog ili interpretivističkog. Pozitivizam je epistemološka paradigma prema kojoj je

⁶¹ Simsion, Graeme. *Data modeling : theory and practice*. New Jersey : Technic Publications LLC, 2007. Str. 31-32.

⁶² *Ibid.*, str. 34.

⁶³ *Ibid.*, str. 51.

⁶⁴ *Ibid.*, str. 15, 41.

zadatak istraživanja otkriti objektivnu stvarnost ili istinu.⁶⁵ Interpretivizam je, naprotiv, paradigma koja smatra da je društveni svijet konstrukt te stoga u istraživanju društvenih fenomena postoje različite, međusobno jednako vrijedne perspektive stvarnosti.⁶⁶

U knjizi *Data modeling: theory and practice* Simsion razmatra pitanje jesu li predmet konceptualnog modeliranja stvarnost ili podaci, odnosno je li modeliranje *opis* stvarnog (objektivnog) svijeta ili *oblikovanje* podataka na način da odgovaraju određenim uvjetima, odnosno (subjektivnom) kontekstu.⁶⁷ Autor upozorava da svaka od dviju mogućnosti zahtijeva različite metode, tehnike, alate, vještine i kriterije evaluacije, pa čak i osobine ličnosti.⁶⁸ U pozadini problema nalazi se pitanje postoji li univerzum diskursa neovisno od promatrača ili je on konstrukt u umu promatrača.⁶⁹ Drugim riječima, postoji li „ispravan“ model univerzuma diskursa ili je svaki model kombinacija subjektivnih značenja, vođena pragmatičnim ciljevima? Ova se dvojnost često opisuje i kao objektivizam nasuprot subjektivizmu ili semantički apsolutizam nasuprot relativizmu.⁷⁰

Većina literature o modeliranju podataka priklanja se, premda implicitno, deskriptivnoj paradigmi prema kojoj se konceptualno modeliranje sastoji od izravnog, objektivnog pridruživanja elemenata stvarnog svijeta podatkovnom modelu.⁷¹ Stoga se napori istraživača na ovom području usmjeravaju prema poboljšanju formalnih jezika kako bi oni što bolje opisali stvarnost, premda nema dokaza da je takav cilj moguće postići.⁷² Valja također uzeti u obzir da se proces konceptualnog modeliranja obično temelji na postupku koji se naziva analizom zahtjeva (*requirements analysis*), a sastoji se od istraživanja i artikuliranja problema koje treba riješiti modeliranjem podataka.⁷³ Ova faza u pravilu podrazumijeva razgovor s korisnicima budućeg informacijskog sustava.⁷⁴ To znači da se segment stvarnosti koji treba modelirati ne opaža izravno, već kroz rješavanje određenih problema.⁷⁵ Drugim riječima, stvarnost se opaža u kontekstu specifičnih zahtjeva i očekivanja. Dodajmo i da se podaci u

⁶⁵ Williamson, Kirsty. *Research concepts*. // *Research methods : information, systems and contexts* / editors Kirsty Williamson, Graeme Johanson. Prahran, VIC : Tilde University Press, 2013. Str. 7.

⁶⁶ Williamson, Kirsty. *Research concepts*. Str. 9.

⁶⁷ Simsion, Graeme. *Nav. dj.*, str. 3.

⁶⁸ *Ibid.*, str. 7-9. Usp. Artz, John M. A crash course in metaphysics for the database designer. // *Journal of database management* 8, 4(1997), str. 27.

⁶⁹ Usp. Simsion, Graeme. *Nav. dj.*, str. 40. Usp. i Artz, John M. *Nav. dj.*, str. 27.

⁷⁰ Artz, John M. *Nav. dj.*, str. 26.

⁷¹ Usp. Simsion, Graeme. *Nav. dj.*, str. 32, 40. Usp. i Artz, John M. *Nav. dj.*, str. 29.

⁷² Simsion, Graeme. *Nav. dj.*, str. 48.

⁷³ *Ibid.*, str. 42-44.

⁷⁴ Usp. Artz, John M. *Nav. dj.*, str. 25.

⁷⁵ Usp. Simsion, Graeme. *Nav. dj.*, str. 36, 43.

bazama podataka obično odnose na društveno konstruirane kategorije poput npr. klijenata, zaposlenika ili studenata, koje je moguće različito definirati u skladu s određenim zahtjevima, a u takve kategorije pripadaju i entiteti bibliografskog univerzuma kao što su djelo, knjiga ili autor.⁷⁶

Stoga se u ovom radu konceptualnom modeliranju pristupa u okviru subjektivističke ili interpretivističke paradigme. Modeliranje se promatra kao postupak kojim se entiteti i njihovi odnosi *konstruiraju* u skladu s *potrebama* korisnika informacijskog sustava na temelju unaprijed utvrđenih *ciljeva*, pri čemu se i potrebe i ciljevi identificiraju na temelju znanja, iskustava, mišljenja i percepcija korisnika i stručnjaka za modeliranje. To je u skladu s tvrdnjom W. Kenta da se prilikom razvoja informacijskog sustava ne modelira stvarnost, već način na koji ljudi procesuiraju informacije o stvarnosti.⁷⁷ Vrednovanje modela FRBR-LRM i FRBRoo ne odnosi se, dakle, na procjenu njihove „ispravnosti“ ili „istinitosti“, već se promatra odgovaraju li modeli zahtjevima organizacije informacija o transmedijskoj građi s aspekta korisnika.

U samim modelima FRBR-LRM i FRBRoo nema eksplicitnih očitovanja o epistemološkom okviru unutar kojega su razvijeni. Međutim, na temelju ciljeva i metodologije koji su opisani u modelima može se zaključiti da se i jednom i drugom modelu pristupilo kao jednoj od mogućnosti, dakle interpretivistički. FRBR-LRM je nastao iz potrebe da se objedine gledišta zastupljena u ranijim IFLA-inim modelima bibliografskih podataka, koji su, unatoč korištenju iste metodologije u oblikovanju istog univerzuma diskursa (bibliografskog univerzuma), rezultirali nizom nedosljednosti.⁷⁸ To upućuje na ulogu modela kao svojevrsnog kompromisa različitih značenja koja se univerzumu diskursa pridaju u različitim okolnostima. Osim toga, FRBR-LRM je model na visokoj razini apstrakcije, koji dodatno modeliranje prepušta specifičnim aplikacijama, što znači da podrazumijeva mogućnost različitih rješenja u skladu s različitim potrebama. Stoga bi možda bilo primjereno u opisu cilja i zadaća modela preinačiti rečenicu „Cilj je modela otkriti (*uncover*) opća načela koja stoje iza logičke strukture bibliografskih informacija...“, budući da izraz *otkriti* upućuje na postojanje objektivne istine.⁷⁹

FRBRoo je nastao kao harmonizacija modela knjižnične i muzejske zajednice sa ciljem utvrđivanja zajedničkog pogleda na baštinsku građu, što je preduvjet semantičke

⁷⁶ Usp. Artz, John M. Nav. dj., str. 26, 28.

⁷⁷ Citirano u Simsion, Graeme. Nav. dj., str. 40-41.

⁷⁸ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 6.

⁷⁹ Ibid., str. 5.

interoperabilnosti i integracije podataka o baštini pohranjenoj u različitim ustanovama.⁸⁰ Potreba za uspostavljanjem semantičke interoperabilnosti podataka potvrđuje da pojmovi nemaju univerzalno značenje i da ne postoje univerzalne kategorije ili podatkovne strukture. Stajalište da se semantički aspekt globalnog povezivanja informacija temelji na definiranju i pridruživanju značenja koncepata različitih zajednica, a ne na nekoj univerzalnoj ontologiji, okosnica je i ideje semantičkog weba.

2.2.1.2 Interpretivističko modeliranje podataka i semantički web

Standardi koji se danas koriste u bibliografskoj organizaciji razvijeni su u 20. stoljeću i snažno su obilježeni modernističkom paradigmom univerzalnosti. Primjerice, Univerzalna decimalna klasifikacija (UDK) razvijena je kao pomagalo za stručnu organizaciju građe u Univerzalnom bibliografskom registru (Repertoire bibliographique universel, RBU), koji su osnivači Paul Otlet i Henri La Fontaine zamislili kao globalnu bazu zabilježenog znanja bez obzira na jezik, medij, mjesto ili vrijeme objavljivanja.⁸¹ Program Univerzalne bibliografske kontrole, koji je podrazumijevao razmjenu unificiranih bibliografskih podataka na globalnoj razini i unutar kojega je razvijen Međunarodni standard za bibliografski opis (*International Standard Bibliographic Description*, ISBD) sa svojim brojnim specijaliziranim inačicama, također je primjer univerzalističkog gledišta na organizaciju informacija.

Paradigma koja danas prevladava je pluralistička. S razvojem weba baštinske su zajednice, uključujući i knjižničnu, definitivno izgubile ekskluzivnu zadaću organizacije informacija. Ta je zadaća danas velikim dijelom fragmentirana prema specifičnim potrebama ili namjenama, što dovodi do nastanka niza specijaliziranih modela, ontologija i standarda. Različite zajednice koje na webu objavljuju podatke organizirane prema vlastitim standardima potiču se da sačuvaju vlastite posebnosti, ali i da svojim podacima daju dodatnu vrijednost kroz povezivanje i ponovnu upotrebu. Osnovnu platformu za to predstavlja RDF, koji podatke strukturira u obliku tzv. tripleta, odnosno iskaza *subjekt – predikat – objekt*.

Svaki dio ovog iskaza može se označiti jedinstvenim identifikatorom (*Unified Resource Identifier*, URI). Time se omogućuje da iskaz i njegovi dijelovi budu strojno razumljivi i primjenjivi u različitim aplikacijama, ali i da se međusobno povezuju u složenije grafove, budući da svaki subjekt ili objekt označen URI-jem može biti subjekt novog iskaza.

⁸⁰ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 11.

⁸¹ Usp. McIlwaine, I. C. Univerzalna decimalna klasifikacija : upute za uporabu. Lokve : Benja ; Zagreb : Nacionalna i sveučilišna knjižnica ; Osijek : Pedagoški fakultet, 2004. Str. 1.

Međutim, RDF određuje sintaksu, ali ne i semantiku podataka. Da bi iskazi u RDF-u imali smisao, nužno je u obliku modela, ontologije, sheme metapodatkovnih elemenata i sl. objasniti opseg i značenje pojmova i odnosa koji su sadržani u iskazima, jer njihova je nedvosmislena definicija preduvjet ispravne automatske interpretacije. To je sažetak ideje semantičkog weba, u kojoj je interpretivistički pristup modeliranju podataka implicitno sadržan. Okruženje semantičkog weba ponekad se opisuje sintagmom AAA (*Anybody can say anything about any thing*), koja podrazumijeva pluralizam pogleda na svijet, ali i osiguravanje informacije o osobi ili organizaciji koja stoji iza iskaza, odnosno standardu pomoću kojega je iskaz formuliran.⁸²

2.2.2 Analiza zahtjeva kao fenomenografsko istraživanje

Kao što je već utvrđeno, jedan od ciljeva istraživanja jest poboljšanje organizacije i prikaza informacija o transmediju u knjižničnim katalozima i drugim sustavima za pretraživanje i otkrivanje informacija. U tu je svrhu potrebno provesti analizu zahtjeva, kako bi se izdvojili entiteti, njihove karakteristike i odnosi koji su relevantni za bibliografsku organizaciju transmedijske građe. S obzirom da je drugi cilj istraživanja vrednovanje postojećih bibliografskih modela sa stajališta informacijskih potreba korisnika transmedija, nameće se zaključak da je analizu uvjeta najbolje oblikovati kao kvalitativno istraživanje u kojemu će korisnici na temelju vlastitog iskustva pokazati što smatraju važnim za pronalaženje, okupljanje i istraživanje transmedijskog sadržaja. Ovo je posebice značajno s obzirom na malobrojna empirijska istraživanja o korisnicima transmedija, ali i općenito manjak istraživanja korisničkih potreba prilikom dizajna bibliografskih informacijskih sustava.⁸³

Svenonius je korisničke potrebe izjednačila sa ciljevima bibliografske organizacije:

Sustavi za organizaciju informacija moraju biti oblikovani tako da vode računa o korisniku, ali se često previda da ciljevi i načela na kojima se ti sustavi temelje čine bit korisnikovih potreba. Utvrđivanje elemenata korisnikova zadovoljstva, ugrađenih u te ciljeve i načela, razvijalo se i poboljšavalo tijekom 150 godina. To nije bilo samo povijesno određeno, već i empirijski opravdano. Usto, utvrđivanje tih elemenata mnogo je strože no što bi to većina korisnika mogla zamisliti ili što bi se moglo zaključiti iz većine rasprava o njihovu ponašanju pri traženju informacija.⁸⁴

⁸² Usp. Willer, Mirna; Dunsire, Gordon. Nav. dj., str. 119-123.

⁸³ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 1. Usp. Carlyle, Allyson. Nav. dj., str. 185.

⁸⁴ Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. VIII.

Unatoč tomu, načine i postupke pomoću kojih se ostvaruju ciljevi bibliografske organizacije potrebno je kontinuirano preispitivati jer promjene informacijskog okruženja, posebice tehnologije, mogu značajno utjecati na očekivanja korisnika.

Kvalitativna istraživanja interpretiraju značenje svakodnevnog iskustva ljudi u određenom socijalnom kontekstu.⁸⁵ Za razliku od kvantitativnih istraživanja, koja se odnose na mjerljive karakteristike pojava poput količine ili učestalosti, kvalitativna istraživanja ispituju ideje, definicije i značenja.⁸⁶ Podaci koji se prikupljaju su mišljenja, stavovi, očekivanja, percepcija ili iskustva određene društvene grupe u vezi s temom istraživanja. Stoga su kvalitativne metode najčešće, premda ne uvijek, povezane s interpretivističkom istraživačkom paradigmom.⁸⁷ Za razliku od metoda prirodnih znanosti, cilj kvalitativnog istraživanja nije generalizacija, već se umjesto toga govori o *prenosivosti* na analogne situacije, što istraživač postiže detaljnim opisom istraživanja, pažljivim odabirom relevantnog uzorka i uočavanjem vlastitih stavova, interesa i predrasuda koji bi mogli utjecati na interpretaciju rezultata.⁸⁸

Budući da u kvalitativnim istraživanjima naglasak nije na širini, već na dubini uvida, takva se istraživanja obavljaju na mnogo manjem uzorku nego kvantitativna, no pritom se vodi računa o odabiru subjekata koji će ponuditi relevantan uvid u temu. Sudionici se odabiru metodom namjernog ili svrhovitog uzorka prema određenim karakteristikama s obzirom na temu, ciljeve, pitanja i pretpostavke istraživanja.⁸⁹ U ovom istraživanju sudjelovalo je šest osoba, a temeljni je kriterij bio da je riječ o osobama koje imaju iskustvo s transmedijskim konzumiranjem sadržaja i dobro poznaju barem jednu priču ili fikcionalni svijet koji su distribuirani kroz najmanje tri različita medija.

Istraživanje se može okarakterizirati kao fenomenografsko. Fenomenografija je empirijska metoda koja ispituje kako ljudi interpretiraju aspekte stvarnosti.⁹⁰ Metodu su 1970-ih razvili Ference Marton i njegov tim istraživača na Odsjeku za pedagogiju Sveučilišta Göteborg u Švedskoj, ispitujući zašto se događa da različiti učenici različito nauče isto gradivo. Proces učenja, prema Martonu, ne sastoji se od usvajanja *ispravnog* značenja gradiva, već značenja

⁸⁵ Usp. Halmi, Aleksandar. Strategije kvalitativnih istraživanja u primijenjenim društvenim znanostima. Jastrebarsko : Naklada Slap, 2004. Str. 15-16.

⁸⁶ Berg, Bruce L. Qualitative research methods for the social sciences. Boston [etc.] : Allyn & Bacon, 2001. Str. 3.

⁸⁷ Usp. Williamson, Kristy. Research concepts. Str. 16-17.

⁸⁸ Ibid., str. 14.

⁸⁹ Ibid.

⁹⁰ Usp. Marton, Ference. Phenomenography : describing conceptions of the world around us. // Instructional science 10, 2(1981), str. 177.

koje mu učenici *pripisuju*.⁹¹ Marton tumači da postoje dvije perspektive: perspektiva prvog reda (*first-order perspective*), koja opisuje aspekte stvarnog svijeta, te perspektiva drugog reda (*second-order perspective*), koja opisuje različita iskustva aspekata stvarnog svijeta.⁹² Ova dva pristupa nisu međusobno isključiva niti se bave metafizičkim problemom postojanja objektivne stvarnosti, već je riječ o komplementarnim gledištima čija će primjena ovisiti o predmetu istraživanja.⁹³ Marton također ukazuje da su i ranije postojala istraživanja koja su se bavila razlikama u idejama, percepciji, iskustvu itd., ali su ona bila usredotočena na izvore varijacije (npr. različite kulture ili društvene slojeve), a ne na same varijacije. Fenomenografija, naprotiv, polazi od varijacija i smatra ih temeljem za sustavnu integraciju različitih interpretacija stvarnosti.⁹⁴ Upravo se to nastoji u ovom radu ostvariti pomoću konceptualnih modela kao sredstva integracije.

U ovom radu, dakle, analiza zahtjeva kao faza konceptualnog modeliranja koja istražuje univerzum diskursa poprima oblik fenomenografskog istraživanja u kojemu se ispituje što sve može biti važno za bibliografsku organizaciju transmedija iz perspektive korisnika. Rezultati istraživanja potom će se usporediti s postojećim konceptualnim modelima kako bi se ispitala mogućnost njihove integracije unutar određenog referentnog okvira.

2.2.2.1 Prikupljanje podataka

Kao glavne tehnike prikupljanja podataka izabrani su pojmovno mapiranje (*concept mapping*) i sortiranje karata (*card sorting*).

Pod pojmovnom mapom u ovom se istraživanju podrazumijeva bilo koji strukturirani vizualni prikaz pojmova i odnosa među njima. O prijedorima oko definicije, kao i prednostima i nedostacima pojmovne mape kao tehnike prikupljanja podataka, opširnije se govori u petom poglavlju. Ovdje napomenimo tek da je pojmovno mapiranje tehnika koja omogućuje jasan i neposredan uvid u ideje, iskustva i znanja sudionika, budući da ih potiče na aktivniju analizu i interpretaciju u odnosu na tradicionalne tehnike poput intervjua, a ujedno umanjuje mogućnost da istraživač krivo interpretira podatke.⁹⁵ U ovom slučaju sudionici su trebali

⁹¹ Marton, Ference. Nav. dj., str. 183.

⁹² Ibid., str. 178.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Ibid., str. 180, 189.

⁹⁵ Usp. Morgan, David L.; Guevara, Heather. Concept mapping. // The Sage encyclopaedia of qualitative research methods / editor Lisa M. Given. Los Angeles [etc.]: Sage, 2008. Str. 108. Usp. i Daley, Barbara J. Using concept maps in qualitative research. // Concept maps: theory, methodology, technology. Pamplona, Spain, 2004. URL: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-060.pdf> (2016-04-29)

grafički prikazati strukturu jedne transmedijske priče ili fikcionalnog svijeta, uključujući najvažnije dijelove, odnose među njima i sve ostale informacije koje bi se mogle pokazati korisnima ili zanimljivima za praćenje sadržaja. Takav grafički izraz ne samo da jasnije i izravnije prenosi ideje i očekivanja korisnika nego verbalni izraz, već mu je i osnovni oblik srodan RDF grafu, sintaksi koja ima sve veći utjecaj na bibliografske modele, standarde i formate kodiranja podataka. Pojmovne mape također pružaju uvid u prikaz bibliografskih podataka koji bi bio intuitivan i pristupačan korisnicima u nekom budućem vizualiziranom informacijskom sustavu.

Prema potrebi, pojmovno mapiranje može se nadopuniti intervjuom ili nekom drugom tehnikom prikupljanja podataka.⁹⁶ U ovom istraživanju sudionici su nakon izrade mape zamoljeni da opišu i komentiraju svoja razmišljanja, nedoumice i odluke tijekom crtanja. Također su im postavljena dodatna pitanja u obliku polu-strukturiranog intervjua, kojima se nastojalo razjasniti ili pobliže istražiti pojedine teme u pojmovnoj mapi.

Sortiranje karata je tehnika u kojoj korisnici prema vlastitim ili unaprijed zadanim kategorijama grupiraju karte s nazivima određenih pojmova.⁹⁷ U ovom istraživanju sortiranje karata je primijenjeno da bi se ispitalo kako sudionici percipiraju autorstvo, a posebice kako vide fikcionalne likove kojima je pripisano autorstvo nekog djela: kao osobe, koncepte, pseudonime ili nešto drugo. Na taj način pokušalo se steći uvid u mentalne obrasce korisnika koji mogu pridonijeti učinkovitijoj bibliografskoj organizaciji informacija o izmišljenim osobama, nadilazeći tradicionalne kategorije autora i predmeta. Nakon sortiranja sudionici su također kroz polu-strukturirani intervju opisali svoja razmišljanja i razloge koji su ih naveli na stvaranje pojedinih kategorija.

Pojmovno mapiranje i sortiranje karata i ranije su korišteni u istraživanjima koja su nastojala ispitati mentalne obrasce korisnika u svrhu poboljšanja postojećih bibliografskih sustava. Primjerice, u istraživanju A. Carlyle sudionici su prema vlastitim kategorijama trebali grupirati 47 kartica s naslovima različitih izdanja, prijevoda, adaptacija i drugih oblika djela *Božićna priča* Charlesa Dickensa.⁹⁸ Pisanski i Žumer su pomoću sortiranja karata i jednog oblika pojmovnog mapiranja ispitali odgovara li struktura konceptualnog modela

⁹⁶ Wheeldon, Johannes; Faubert, Jacqueline. Framing experience: concept maps, mind maps, and data collection in qualitative research. // International journal of qualitative methods 8, 3(2009), str. 76-77.

⁹⁷ Usp. Spencer, Donna. Card sorting : designing usable categories. Version 1.0. Brooklyn, N. Y. : Rosenfeld Media, 2009. Str. 6-7.

⁹⁸ Usp. Carlyle, A. Nav. dj.

bibliografskih podataka FRBR mentalnim modelima krajnjih korisnika.⁹⁹ Pauman Budanović i Žumer provele su slično istraživanje s katalogizatorima.¹⁰⁰ U svim navedenim slučajevima predmet istraživanja bila je korisnička percepcija bibliografskog univerzuma u cjelini, za razliku od ovog rada koji je usmjeren na specifični segment bibliografskog univerzuma, odnosno transmedij.

2.2.2.2 Analiza podataka

Podaci prikupljeni tehnikama pojmovnog mapiranja i sortiranja karata mogu se analizirati kvalitativnim ili statističkim metodama. U ovom radu odabrana je prva vrsta analize iz dvaju razloga. Prvo, statističke metode koje se obično primjenjuju, poput multidimenzionalnog skaliranja i klaster analize, primjerene su većem uzorku.¹⁰¹ Drugo, u skladu s interpretivističkim pristupom, cilj je istraživanja ispitati kako se u konceptualnim modelima i bibliografskim informacijskim sustavima može prevesti *značenje* pojedinih elemenata, što otklanja upotrebu statističke analize. Umjesto toga, procjenjuje se pružaju li modeli semantički okvir u koji se transmedij može zadovoljavajuće uklopiti. Stoga će se podaci analizirati uobičajenom kvalitativnom metodom koja podrazumijeva njihovo razvrstavanje u kategorije. Kao kategorije koriste se entiteti, atributi i odnosi, odnosno klase i svojstva modela FRBR-LRM i FRBRoo. Na taj način utvrđuje se podudarnost modela i korisničkih gledišta (drugo istraživačko pitanje) i opaža koji je model prikladniji za pojedine aspekte bibliografske organizacije transmedija (treće istraživačko pitanje). Napomenimo još jednom da FRBR-LRM i FRBRoo pritom ne predstavljaju „zlatni standard“, što je tipično za pozitivistički pristup, već se pokušava utvrditi mogu li ovi modeli pomoći boljoj bibliografskoj organizaciji transmedijske građe kao okvir koji će joj pružiti logičku i semantičku konzistentnost.

⁹⁹ Usp. Pisanski, Jan; Žumer, Maja. Mental models of the bibliographic universe : part 1 : mental models of descriptions. // *Journal of documentation* 66, 5(2010), str. 643-667.

¹⁰⁰ Usp. Pauman Budanović, Mihela; Žumer, Maja. Investigating mental models of cataloguers as the first step towards the development of intuitive cataloguer's tools. // *Re:inventing information science in the networked society : proceedings of the 14th International Symposium on Information Science (ISI 2015)*, Zadar, Croatia, 19th-21st May 2015 / Franjo Pehar, Christian Schögl, Christian Wolff (eds.). Glückstadt : Verlag Werner Hülsbusch, 2015. Str. 106-117.

¹⁰¹ Usp. Spencer, Donna. Nav. dj., str. 110-111.

3. TRANSMEDIJ: DEFINICIJA, ZNAČAJKE I VRSTE

3.1 Uvod

Svojevrsni „konceptualni kaos“ oko definicije transmedija Jenkins tumači činjenicom da je riječ o fenomenu koji se još uvijek nalazi u razdoblju eksperimentiranja i inovacije.¹⁰² Dok se s jedne strane naziv „transmedij“ primjenjuje na mnoštvo raznovrsnih oblika, s druge strane koriste se različiti izrazi kako bi se opisao transmedij, npr. „*cross-media*“, „distribuirana pripovijest“ ili „konvergentno pripovijedanje“.¹⁰³ Kako bismo što preciznije odredili što se u ovom radu podrazumijeva pod transmedijem, moramo prije svega razmotriti odnos transmedija i pojava koje se s njime redovito dovode u vezu, poput medijskih franšiza, intertekstualnosti, digitalnih medija ili kulture participacije. Također je potrebno istražiti odnos transmedija prema srodnim historijskim fenomenima. Drugim riječima, zanimaju nas odgovori na pitanja: je li transmedij uistinu nov fenomen ili naprosto novi oblik (trans)historijske estetike prijenosa jedinstvenog sadržaja putem različitih medija (npr. ideja *Gesamtkunstwerka*)? Može li se transmedijsko pripovijedanje smatrati vrstom intertekstualnosti? Podrazumijeva li definicija transmedija samo sadržaje koji su od početka zamišljeni transmedijalno ili i sadržaje koji su se s vremenom razvili u transmedij? Koja je razlika između transmedija i medijskih franšiza? Mora li transmedij uključivati digitalne medije? Je li nužno sudjelovanje publike u stvaranju transmedijskog sadržaja? Odgovori na ova pitanja pomoći će nam u oblikovanju definicije transmedija koju ćemo koristiti za potrebe istraživanja.

3.2 Transmedij i medijske franšize

U prethodnom poglavlju navedeno je da se naziv „transmedij“ prvi put javlja u kontekstu istraživanja globalnih medijskih franšiza. Izraz „medijska franšiza“ odnosi se na intelektualno vlasništvo medijskih korporacija, koje ga radi što veće dobiti plasiraju kroz različite medije.¹⁰⁴ Medijske franšize i estetika transmedijskog pripovijedanja dijele zajedničku ekonomsku, političko-ekonomsku, društvenu i tehnološku pozadinu nastanka, poput razvoja digitalne tehnologije koja pospješuje multipliciranje sadržaja kroz različite platforme, fragmentacije

¹⁰² Scolari, Carlos Alberto. Transmedia storytelling : implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. // International journal of communication 3(2009), str. 587. Usp. Jenkins, Henry. Transmedia storytelling 202.

¹⁰³ Walker, Jill. Nav. dj., str. 1. Usp. i Ryan, Marie-Laure. Transmedial storytelling and transfictionality. URL: <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html> (2016-03-05)

¹⁰⁴ Dena, Christy. Nav. dj., str. 26.

masovne publike u zasebne niše i stvaranja medijskih konglomerata koji se putem različitih medija obraćaju različitim ciljanim skupinama.¹⁰⁵ Neupitna je ekonomska i marketinška logika koja stoji u pozadini transmedijskog pripovijedanja: Scolari primjećuje kako transmedijske pripovijesti i same imaju tendenciju postati *brand*.¹⁰⁶ Stoga ne iznenađuje da se pojmovi medijske franšize i transmedija često se dovode u blisku vezu te da pojedini autori poput Jenkinsa ili Longa katkad koriste ove termine kao sinonime.¹⁰⁷

Ispravnije je, međutim, medijske franšize i transmedij shvatiti kao pojmove koji se preklapaju. Transmedijsko pripovijedanje tek je jedna od strategija koje rabe medijske franšize. Druge strategije mogu uključivati npr. adaptaciju ili prodaju igračaka i figura likova iz priče, što doprinosi razvoju *branda*, ali ne i sadržaju priče pa stoga nema veze s transmedijskim pripovijedanjem.¹⁰⁸ Osim toga, mnoge se franšize razvijaju kroz isti medij (npr. serijal *CSI* kroz televiziju). S druge strane, medijske franšize samo su jedan od konteksta u kojemu se koristi transmedijsko pripovijedanje. Činjenica da su nove tehnologije značajno smanjile troškove medijske produkcije rezultirala je mnoštvom nezavisnih transmedijskih projekata, među kojima nastaju i novi žanrovi. Jedan od takvih žanrova je npr. *machinima*, animirani film nastao upotrebom grafičkih programa videoigara, koji često proširuje njihovu izvornu priču ili preuzima likove.¹⁰⁹ Još jedan aspekt transmedijskog pripovijedanja koji se razvija mimo franšiza je *fan fiction*, o čemu će biti više riječi kasnije.

3.3 Transmedij i intermedijalnost

O transmediju se često govori kao o fenomenu digitalnog doba. Digitalne tehnologije su novim mogućnostima prijenosa sadržaja i interakcije s korisnicima neupitno utjecale na nastanak transmedija. Jenkins, međutim, ističe da u definiciji transmedija ne postoji ništa što bi impliciralo prisutnost nekog određenog medija:

Transmedij, sam po sebi, jednostavno znači „kroz medije“. (...) Neki su pokušali rastumačiti da su ključna sastavnica transmedija igre, ali ja ne želim davati prednost proširenjima u digitalnom mediju pred drugim vrstama medijskih praksi.¹¹⁰

¹⁰⁵ Usp. Johnson, Derek. Nav. dj., str. 5-6. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 11, 66.

¹⁰⁶ Scolari, Carlos Alberto. Nav. dj., str. 590.

¹⁰⁷ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj. Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*.

¹⁰⁸ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 30.

¹⁰⁹ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 152-153.

¹¹⁰ Jenkins, Henry. *Transmedia 202*.

Ako prisutnost digitalnih medijskih platformi (web stranica, blogova, računalnih igara, mobilnih aplikacija itd.) nije ključna za definiciju transmedija, postavlja se pitanje je li transmedij uopće nov fenomen. U povijesti postoje brojni primjeri izražavanja sadržaja pomoću kombinacije medija. Primjer su biblijske priče, koje su u srednjem vijeku mogli čitati samo rijetki obrazovani slojevi, dok su se za neobrazovan puk dramatizirale, prepričavale u propovijedima i prikazivale u slici, npr. na crkvenim freskama i vitrajima ili u izdanjima gdje je tekst bio sasvim podređen ilustracijama (*Biblia pauperum*).¹¹¹ Ryan podsjeća da je Biblija čak posredovana i kroz interaktivne događaje, implicitno uspoređujući hodočasnička oživljavanja Križnog puta s igrama uloga uživo (*live action role plays*, LARP), suvremenom pojavom koja je, kako ćemo kasnije vidjeti, često uključena u transmedijsku cjelinu.¹¹² Long, međutim, upozorava da se transmedijsko pripovijedanje razlikuje po tome što svaki medij donosi nov dio sadržaja:

Da Knjiga stvaranja postoji samo kao vitraj, Knjiga izlaska kao izgovorena riječ, Levitski zakonik kao glazba, a Ponovljeni zakon kao potez kista na platnu, tada bi Biblija objektivno bila transmedijska franšiza.¹¹³

Dena primjećuje da se potreba za kombiniranjem medija redovito javlja prilikom pojave novog medija, ali upozorava da cilj i rezultati ovog procesa nisu uvijek isti.¹¹⁴ Uzmimo za primjer „potpuno umjetničko djelo“ ili *Gesamtkunstwerk*, jedan od ključnih estetskih koncepata europske umjetnosti, čiji se trag može pratiti od baroka preko secesije do avangardnih pokreta 20. stoljeća. *Gesamtkunstwerk* se uobičajeno definira kao „suradnja“ različitih umjetnosti s istim ekspresivnim ciljem, odnosno umjetnička sinteza.¹¹⁵ Manifestacija ove ideje može se doživjeti u baroknim interijerima, posebice u unutrašnjosti baroknih crkava, gdje je cilj bio stapanje različitih umjetničkih izričaja (arhitekture, skulpture, slikarstva) u organsku cjelinu. No teorijske temelje *Gesamtkunstwerka* postavio je tek Richard Wagner 1849. u esejima *Umjetnost i revolucija* i *Umjetničko djelo budućnosti*.¹¹⁶ Wagnerov ideal *Gesamtkunstwerka* je opera, forma kojoj doprinos daju različite umjetnosti, ne žrtvujući pritom svoju autonomiju. Wagnerova teorija *Gesamtkunstwerka* ima, međutim, vrlo određen cilj, koji je uvjetovan tadašnjim društvenim i ekonomskim kontekstom. Prema Wagneru,

¹¹¹ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 119. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 24. Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

¹¹² Usp. Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

¹¹³ Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 24.

¹¹⁴ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 88.

¹¹⁵ Usp. Chilvers, Ian. *The Oxford dictionary of art*. Oxford : Oxford University Press, 2004. Str. 282.

¹¹⁶ Usp. Wagner, Richard. From „The art-work of the future“ 1849. // *Art in theory 1815-1900 : an anthology of changing ideas* / edited by Charles Harrison... [et al.]. Malden ; Oxford ; Carlton : Blackwell, 2003. Str. 471-476.

industrijska revolucija i masovna proizvodnja dovode do fragmentacije, otuđenja, gubitka organske cjelovitosti društva i pojedinačnog subjekta. Izgubljenu cjelovitost moguće je nadoknaditi samo u sferi umjetnosti, sintezom koja će iznova stvoriti osjećaj zajedništva i kolektivnog identiteta. Pomalo ironično, kontinuitet ove ideje danas je prepoznat u sveobuhvatnom okruženju suvremenih tematskih parkova poput Disneylanda, proizvoda masovne kulture *par excellence*.¹¹⁷ No Wagnerovo se tumačenje *Gesamtkunstwerk*a ne može primijeniti na današnji fenomen transmedija.

Na formalnoj razini bolje je usporediti *Gesamtkunstwerk* s konceptom intermedijalnosti. Intermedijalnost u najširem značenju obuhvaća djela u kojima granice između pojedinih medija postaju nejasne. Dick Higgins, pripadnik avangardne umjetničke grupe Fluxus koja je djelovala 1960-ih godina, koristio je pojam intermedija da bi opisao umjetnička djela u kojima se prožimaju likovnost, glazba, izvedbene umjetnosti, objekti itd.¹¹⁸ Higgins naglašava razliku između mješovitih medija (*mixed media*) i intermedijalnosti s obzirom na stupanj integriranosti medija: u mješovitom mediju poput opere, pojedini se elementi (glazba, scenografija, tekst itd.) još uvijek mogu razlučiti, dok u intermedijalnim djelima poput npr. vizualne poezije postaju gotovo nerazdvojivi.¹¹⁹ Upravo je u tome i najvažnija razlika između intermedijalnosti i transmedijalnosti. U slučaju transmedija, naime, različiti mediji nisu prethodno kombinirani i publika ih ne može iskusiti unutar jedinstvene forme, vremena ili tehnologije:

Premda kazališna produkcija zahtijeva niz multimedijskih elemenata poput osvjetljenja, glazbe, plesa i pjevanja, ona ipak nije transmedij dokle god, primjerice, publika ne treba uzeti mobilne telefone i poslati SMS poruku na ekran na pozornici.¹²⁰

Sličan odnos postoji između transmedija i multimedija. U slučaju multimedijskih platformi, poput web stranica ili e-knjiga koje sadrže tekst, zvuk, sliku, animaciju itd., korisnik percipira sadržaj „na jednom mjestu“, putem tehnologije koja unaprijed kombinira različite medije. U slučaju transmedija, sinteza se odvija na konceptualnoj, a ne na ekspresivnoj ili materijalnoj

¹¹⁷ Usp. Smith, Matthew Wilson. *The total work of art : from Bayreuth to cyberspace*. New York : Routledge, 2007. Str. 5.

¹¹⁸ Higgins, Dick. *Intermedia / with an appendix by Hannah Higgins*. // *Leonardo* 34, 1(2001), str. 50. URL: <https://muse.jhu.edu/article/19618> (2016-05-05)

¹¹⁹ *Ibid.*, str. 52.

¹²⁰ Dena, Christy. *Nav. dj.*, str. 92.

razini.¹²¹ Prisjetimo se da Walker transmedijske priče naziva „vezama, a ne stvarima“.¹²² Riječ je o konvergenciji sadržaja, ali ne i nositelja sadržaja.¹²³

3.4 Transmedij i intertekstualnost

Općenito, intertekstualnost je termin koji označava odnose među tekstovima. Proučavanje intertekstualnosti aktualizirano je 1970-ih godina kada se u književnoj teoriji javlja stajalište da tumačenje i značenje svakog teksta proizlaze više iz čitateljeva poznavanja drugih tekstova nego iz namjere autora.¹²⁴ Kristeva ističe da se značenje teksta ne prenosi izravno od autora do čitatelja, već je posredovano „šiframa“ koje su i autoru i čitatelju poznate iz drugih tekstova.¹²⁵ Riječima Umberta Eca, knjige uvijek govore o drugim knjigama.¹²⁶ Genette uvodi pojam „transtekstualnosti“ i prepoznaje pet temeljnih tipova: intertekstualnost (odnosi između tekstova, poput aluzija, citata, plagijata itd.), paratekstualnost (odnos teksta i njegovih popratnih dijelova poput naslova, predgovora, bilježaka, ilustracija itd.), arhitekstualnost (odnos teksta i žanra kojemu tekst pripada), metatekstualnost (odnos teksta i implicitnog ili eksplicitnog kritičkog komentara) i hipertekstualnost (odnos teksta prema hipertekstu, odnosno tekstu ili žanru na kojemu se tekst temelji i ujedno ga transformira, poput parodija, prijevoda, nastavaka itd.).¹²⁷ Na važnost intertekstualnih odnosa u humanističkim istraživanjima i problem nedostatnog ekspliciranja takvih odnosa u bibliografskim bazama podataka ukazuje Vernitski, koja je na temelju teorija intertekstualnosti razvila posebnu klasifikacijsku shemu za fikciju.¹²⁸

Intertekstualni odnosi uspostavljaju se i među djelima u različitim medijima. Fiske, koji je među prvima proučavao intertekstualnost iz perspektive medijskih studija, uveo je pojmove horizontalne i vertikalne intertekstualnosti.¹²⁹ Horizontalna intertekstualnost obuhvaća odnose između primarnih tekstova koji su izraženi u istom mediju i bliski su sadržajem ili žanrom,

¹²¹ Dena, Christy. Nav. dj., str. 94.

¹²² Walker, Jill. Nav. dj. Str. 1.

¹²³ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 93-95. Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 3-4.

¹²⁴ Usp. Barthes, Roland. Nav. dj.

¹²⁵ Kristeva, Julia. *Desire in language : a semiotic approach to literature and art*. New York : Columbia University Press, 1980. Str. 69.

¹²⁶ Eco, Umberto. *Postille a „Il nome della rosa“*. // *Il nome della rosa / Umberto Eco*. Milano : Bompiani, 2000. Str. 513.

¹²⁷ Usp. Genette, Gérard. *Palimpsests : literature in the second degree*. Lincoln ; London : University of Nebraska Press, 1997. Str. 1-7.

¹²⁸ Usp. Vernitski, Anat. *Developing an intertextuality-oriented fiction classification*. // *Journal of librarianship and information science* 39, 1(2007), str. 41-52.

¹²⁹ Citirano u Dena, Christy. Nav. dj., str. 114.

dok se vertikalna intertekstualnost odnosi na primarni tekst i sekundarni tekst u drugom mediju koji se na njega referira.

Većina transmedijskih odnosa pripadala bi Genetteovoj kategoriji hipertekstualnosti i Fiskeovoj vertikalnoj intertekstualnosti. Međutim, Dena upozorava da teorije intertekstualnosti nisu dostatne za objašnjavanje fenomena transmedija.¹³⁰ Intertekstualnost je širi pojam od transmedija i u načelu se odnosi na djela različitih autora koja ne mora nužno povezivati ista priča ili fikcionalni svijet. Nasuprot tomu, bitna je značajka transmedija upravo to da svaki medij donosi dio iste priče ili pak razvija priču koja pripada istom svijetu, po mogućnosti i pod jedinstvenim autorskim nadzorom. Drugim riječima, transmedij ne počiva (samo) na tekstualnim referencama, već prije svega na koordinaciji sadržaja. Stoga za tumačenje transmedija Dena smatra prikladnijom teoriju transfikcionalnosti.¹³¹

3.5 Transmedij i transfikcionalnost

Pojam transfikcionalnosti u pripovjednu teoriju uvodi Richard Saint-Gelais kao elaboraciju teorijskih tvrdnji Lubomira Doležela, prema kojima književna djela nisu međusobno povezana samo na razini teksta (citatima, komentarima, prijevodima itd.), već i na razini sadržaja, odnosno fikcionalnih entiteta poput svijeta u koji su smještena ili likova koji se u njima pojavljuju.¹³² Transmedijsko pripovijedanje bilo bi prema tome posebna vrsta transfikcionalnosti, koja djeluje kroz različite medije.¹³³

Prema Doleželu, fikcionalni svjetovi u različitim djelima međusobno su povezani trima vrstama odnosa: proširenjem, modifikacijom i prijenosom.¹³⁴ Fikcionalni svijet može se proširiti npr. nastavcima ili pretvaranjem sporednih likova u junake vlastitih priča. Modifikacijom nastaju različite verzije narativnog svijeta u kojima su, primjerice, neki od ključnih događaja završili drugačijim ishodom ili glavni likovi imaju drugačije osobine. U slučaju prijenosa temeljne su značajke narativnog svijeta zadržane, ali je on transponiran u drugo vrijeme ili prostor. Ryan dodaje ovim odnosima još i citat.¹³⁵

¹³⁰ Dena, Christy. Nav. dj., str. 109, 113.

¹³¹ Ibid., str. 115.

¹³² Citirano u ibid.

¹³³ Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

¹³⁴ Citirano u ibid.

¹³⁵ Ibid.

Većina teoretičara transmedija slaže se da je glavna zadaća transmedijskog pripovijedanja osigurati koherentnost narativa kroz različite medije.¹³⁶ Stoga se odnosi u transmedijskim kompozicijama uglavnom temelje na proširenju, a gotovo nikada na prijenosu, dok je modifikacija najčešće rezultat sudjelovanja publike (npr. *fan fiction*) i često izaziva kontroverze, o čemu će biti više riječi kasnije. Važnost koja se pridaje dosljednosti priče ili fikcionalnog svijeta ujedno je i razlog zašto teorija transmedija često naglašava *način nastanka* kao ključan element za razlikovanje transmedija od srodnih fenomena. Naime, proučavanje intertekstualnih, transfikcionalnih i drugih odnosa među krajnjim proizvodima nije dovoljno kako bi se objasnila specifičnost transmedijskog pripovijedanja, budući da takvi odnosi postoje i među djelima koja nisu transmedijska.¹³⁷ Zato je potrebno razmotriti proces nastanka, uključujući specifična znanja i postupke koji se primjenjuju u tom procesu, jer mogu postojati značajne razlike u strukturi, estetici i recepciji priča koje su od početka zamišljene transmedijski i onih koje su se s vremenom razvile u transmedij, najčešće zahvaljujući popularnosti izvornih tekstova poput npr. *Gospodara prstenova* ili *Harryja Pottera*.¹³⁸ Budući da je transmedij konvergencija sadržaja, a ne medija, transmedijalnost se događa na razini stvaranja, a ne distribucije. Ne uzme li se to u obzir, sve adaptacije, remiksevi i franšize imaju isti bezoblični, transhistorijski identitet.¹³⁹

3.6 Transmedij i kanon

Prema načinu nastanka Long dijeli transmedij na tvrdi (*hard*), meki (*soft*) i rastezljivi (*chewy*).¹⁴⁰ „Tvrdi“ transmedij odnosi se na projekte koji su od početka planirani transmedijski. Oni obično pokazuju veći stupanj integracije, ne samo na razini sadržaja, već i na drugim razinama. Primjerice, pojedini se dijelovi mogu uklapati u cjelinu ne samo u smislu proširenja priče, već i kao medijski objekti *per se*.¹⁴¹ Američku tinejdžersku televizijsku seriju *Dawson's Creek* (Warner Brothers Network, 1998.-2003.) pratila je web stranica pod nazivom *Dawson's desktop*, koja je predstavljala fiktivni ekran računala glavnog lika, dječaka Dawsona

¹³⁶ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 33-34, 76, 138. Usp. i Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 202.

¹³⁷ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 98, 113.

¹³⁸ Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 19. Dena, Christy. Nav. dj., str. 6-7, 163. Izraz „izvorni tekst“ ne odnosi se nužno na književnost, već se tekstom u semiotičkom smislu smatra svaki kulturni konstrukt koji je oblikovan prema određenim konvencijama i prenosi određeno značenje, što može uključivati djela književnosti, filma, televizijski program, igre, oglašavanje, modu itd. Usp. Brennen, Bonnie. *Qualitative research methods for media studies*. New York ; London : Routledge, 2013. Str. 193.

¹³⁹ Dena, Christy. Nav. dj., str. 100.

¹⁴⁰ Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 20-21.

¹⁴¹ Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

Leeryja.¹⁴² Na toj lokaciji gledatelji su mogli npr. pratiti Dawsonovu elektroničku poštu, pogledati web stranice njegove škole ili pregledavati profile drugih likova. *Dawson's desktop* upotpunjavao je televizijsku priču *online* sadržajem kao fiktivni i ujedno stvarni artefakt. Njemačku televizijsku seriju *Alpha 0.7* (Zeitsprung Entertainment, 2010.) također su pratili blogovi glavnih likova, web stranica imaginarne tvrtke koja se pojavljuje u seriji te, kao i u slučaju *Dawson's Creek*, imaginarna radna površina računalnog ekrana jednog od likova.¹⁴³ Ovi medijski objekti postojali su istodobno u stvarnosti i u fiktivnom svijetu serije (npr. u jednoj sceni suprug junakinje čita njezin blog). Simulacija ekrana računala koje pripada jednom od likova sadržavala je poveznice na stvarne članke u Wikipediji koji su tematski povezani s temom serije, primjerice o stimulaciji mozga ili paranoidnoj shizofreniji (radnja serije je smještena u distopijsku budućnost u kojoj su tehnologije nadziranja misli uobičajena pojava).

Nasuprot „tvrdom“ transmediju, „meki“ transmedij označava djela koja su se s vremenom proširila kroz različite medije zahvaljujući uspjehu izvornog teksta. „Meki“ transmedij nastaje instancijacijom, odnosno postupnim stvaranjem bibliografske obitelji na temelju kulturne kanonizacije i/ili komercijalne eksploatacije izvornog djela.¹⁴⁴ Primjeri su današnje medijske franšize poput *Zvezdanih staza*, *Gospodara prstenova* ili *Harryja Pottera*. Dok „tvrđi“ transmedij sadrži dijelove s razmjerno niskim stupnjem samostalnosti, dijelovi „mekog“ transmedija većinom su autonomni, što znači da se mogu konzumirati samostalno bez značajnijeg gubitka značenja. Samodostatnost dijelova Jenkins smatra poželjnom praksom s obzirom da transmedij postavlja pred korisnike specifične zahtjeve koji se za prosječnog konzumenta mogu pokazati suviše kompleksnima.¹⁴⁵ Prema Jenkinsu, kritike upućene nerazumljivosti i pretencioznosti filmova iz trilogije *Matrix* uzrokovane su upravo snažnim oslanjanjem filmske priče na sadržaje u drugim medijima, koje većina publike nije pratila.¹⁴⁶ Pad popularnosti serijala *Doctor Who* (BBC, 1963.-), koji je godinama predstavljao uspješan primjer pripovijedanja kroz različite medije, Beddows pripisuje sličnim razlozima.¹⁴⁷

„Rastezljivi“ transmedij bio bi kombinacija prethodnih kategorija, kod koje je nakon uspjeha izvornog teksta došlo do planiranog i koordiniranog transmedijskog nastavka ili proširenja. U

¹⁴² Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 167.

¹⁴³ Usp. Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

¹⁴⁴ Usp. Smiraglia, Richard P. The „works“ phenomenon and best selling books. Str. 182.

¹⁴⁵ Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 96.

¹⁴⁶ *Ibid.*, str. 126.

¹⁴⁷ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 74

praksi se najčešće nailazi na „meki“ i „rastezljivi“ transmedij, koji nastavlja ili proširuje već postojeći fikcionalni svijet.¹⁴⁸ Pogodan temelj za to predstavljaju fikcionalni svjetovi koje su njihovi autori još u izvornom mediju razvijali kroz različita djela, poput *Ratova zvijezda* ili svjetova iz književnosti J. R. R. Tolkiena i H. P. Lovecrafta.¹⁴⁹ Jedan od ključnih elemenata takvog razvoja priča i fikcionalnih svjetova su kontinuitet i logička dosljednost. Drugim riječima, svaki novi dio treba biti unutar kanona.¹⁵⁰

Jedno od značenja kanona je strogo pravilo, norma ili princip stvaralačkog rada.¹⁵¹ U kontekstu transmedija kanon se odnosi na očuvanje pripovjedne i vizualne dosljednosti priče ili fikcionalnog svijeta. U literaturi o transmediju mnogo je pažnje posvećeno upravo objašnjavanju postupaka koji služe očuvanju kanona. Pokazalo se da unatoč postupnom usvajanju novih (trans)medijskih vještina znatan dio publike još uvijek nevoljko prelazi s jednog medija na drugi, pri čemu važnu ulogu imaju njihova prethodna iskustva i sklonosti.¹⁵² Koherentnost priče može olakšati taj prijelaz. Kanon ne omogućuje samo publici snalaženje među djelima na različitim medijima, već olakšava komunikaciju autorima koji sudjeluju u transmedijskom projektu. Transmedijska produkcija je, naime, po definiciji suradnička i zahtijeva doprinose stručnjaka ili timova stručnjaka u različitim medijima. Na organizacijskoj razini pripadnost kanonu ostvaruje se izradom detaljne produkcijske dokumentacije u kojoj su objašnjeni povijest, geografija, likovi, događaji i druge pojedinosti vezane uz priču ili fikcionalni svijet, a za taj se posao često angažiraju profesionalne osobe specijalizirane za takvu vrstu usluga.¹⁵³ Na tehničkoj se razini težnja za integritetom očituje u tome da transmedijska proširenja i nastavci često iskorištavaju već postojeći materijal, npr. videoigra *Matrix* koristi dijelove filma.¹⁵⁴ Na pripovjednoj razini, najzad, postoji niz postupaka koji korisnike potiču na transmedijsko istraživanje, a ujedno omogućuju da sadržaj ostane unutar kanona. Jedan od takvih postupaka je odabir odgovarajućeg žanra, forme ili teme. Prikladnima se smatraju žanrovi fantastike i znanstvene fantastike, forma televizijskog serijala i teme zavjera ili misterija koje motiviraju publiku da prati i istražuje priču.¹⁵⁵ Važna je i

¹⁴⁸ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 39-40, 98.

¹⁴⁹ Usp. Klastrop, Lisbeth; Tosca, Susana. *Transmedial worlds : rethinking cyberworld design.* // 2004 International Conference on Cyberworlds, Tokyo, 18-20 November 2004. URL: http://itu.dk/people/klastrop/klastruptosca_transworlds.pdf (2016-05-28)

¹⁵⁰ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 33-34, 40, 164. Dena, Christy. Nav. dj., str. 109, 123.

¹⁵¹ Kanon. // Hrvatski jezični portal.

URL: http://hjp.znanje.hr/index.php?show=search_by_id&id=e151XxY%3D&keyword=kanon (2016-05-06)

¹⁵² Beddows, Emma. Nav. dj., str. 69.

¹⁵³ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 134, 141.

¹⁵⁴ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 138.

¹⁵⁵ Usp. Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

kompatibilnost pojedinih medija koji koriste slične tehnike pripovijedanja, kao što su primjerice film i strip.¹⁵⁶ Također se koriste tzv. hermeneutičke šifre, koje će čitatelja uputiti da odgovore na otvorena pitanja potraži u daljnjim tekstovima, premda nema dokaza da one uistinu motiviraju korisnike na daljnji angažman.¹⁵⁷ Klastруп i Tosca tumače da transmedijski svijet održava koherentnost zahvaljujući toposu, mitosu i etosu, apstraktnim svojstvima koje publika prepoznaje u bilo kojem mediju.¹⁵⁸ Topos se odnosi na smještaj u prostoru i vremenu koji određuje fizikalne i geografske značajke svijeta. Mitos se odnosi na povijest, narative i općenito korpus znanja (*lore*) koji je prisutan u svijetu. Etos uključuje etički kodeks svijeta poput ideala ili poimanja dobra i zla.

Razlika između „tvrđog“ i „mekog“ transmedija, koja se očituje u stupnju integriranosti pojedinih dijelova i tehnikama koje se koriste za postizanje dramskog jedinstva, donekle se podudara s Deninom podjelom na interkompozicijski i intrakompozicijski transmedij.¹⁵⁹ Prema Deni, interkompozicijski transmedij sastoji se od više različitih kompozicija (npr. film, strip i računalna igra), dok intrakompozicijski pokazuje značajke transmedijalnosti unutar jedne kompozicije (npr. igra koja se odvija preko interneta i kroz događaje uživo). U prvom slučaju radi se o odnosima između kompozicija, od kojih je svaka za sebe autonomna, a postaju interkompozicijski transmedijski fenomen tek kad se razmatraju s obzirom na zajednički fiktionalni svijet, autora, likove ili međusobne odnose. U drugom slučaju radi se o odnosima jedinica unutar kompozicije, međuovisnim „odlomcima“ koji su izraženi kroz različite medije. Premda se ova podjela temelji prije svega na odnosima među dijelovima transmedijske cjeline, Dena povezuje narav tih odnosa s načinom nastanka. Naime, ono što razlikuje interkompozicijski transmedij od drugih transfiktionalnih djela (koja su, podsjetimo se, općenito tipična za medijske franšize) jest proces produkcije i specifična znanja i vještine koje takav proces zahtijeva:

Većina interkompozicijskih transmedijskih projekata uključuje samodostatne kompozicije, pri čemu je npr. način pisanja za svaku od njih u potpunosti specifičan za taj medij. No kako se povećava broj autora koji djeluju kroz

¹⁵⁶ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 216.

¹⁵⁷ Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 61-62. Long preuzima pojam hermeneutičkog koda od Rolanda Barthesa. Usp. *ibid.*, str. 67. Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 31, 46.

¹⁵⁸ Usp. Klastруп, Lisbeth; Tosca, Susana. Nav. dj.

¹⁵⁹ Dena, Christy. Nav. dj., str. 97-99. Podjela je djelomično preuzeta od Wenera Wolfa i njegovih studija o intermedijalnosti. Usp. *ibid.*, str. 103.

različite medije, pisanje će uključivati sve više retoričkih strategija za stvaranje veza među kompozicijama. One će nadići tradicionalne aluzije, zajedničko mjesto radnje ili zajedničke likove (...).¹⁶⁰

Navedeni tipovi transmedija u stvarnosti su krajevi spektra s mnoštvom varijacija. Zbog toga ih ne treba shvatiti kao apsolutne kategorije, već prije svega kao sredstvo boljeg razumijevanja fenomena transmedija. U prostoru između interkompozicijskog i intrakompozicijskog transmedija nalaze se primjeri poput spomenutih serija *Dawson's Creek* ili *Alpha 0.7*, koji predstavljaju jednu kompoziciju upotpunjenu dodatnim sadržajima s razmjerno niskim stupnjem samostalnosti. S druge strane, *Matrix* je primjer djela koje je od početka oblikovano transmedijski, ali se sastoji od autonomnih kompozicija, premda je priča mnogo jasnija ako se prati kroz sve medije. Treba također imati na umu da povezivanje stvarnosti i fikcije kroz objekte koji istovremeno pripadaju jednome i drugome nije ograničeno na „tvrđi“ transmedij, već se koristi i u „mekom“ transmediju kao što je npr. fiktionalni svijet Harryja Pottera. Primjer je *The Daily Prophet*, online školski časopis čarobnjačkog koledža Hogwarts, koji je 2001. pokrenula tada trinaestogodišnja obožavateljica romana.¹⁶¹

3.6.1 Kanon i autorstvo

Uz pitanje kanona vezana je široko prihvaćena tvrdnja u teoriji transmedija da se „prava“ transmedijska pripovijest treba razvijati pod jedinstvenim autorskim nadzorom.¹⁶² Jenkins ističe filmsku trilogiju *Matrix* čiji su autori, braća Wachovski, sudjelovali u stvaranju većine transmedijskih sadržaja povezanih s filmovima.¹⁶³ Kao primjer autorskog nadzora nad transmedijem često se spominje i Joss Whedon, tvorac televizijskih serija *Firefly* i *Buffy the vampire slayer*, čija je radnja s vremenom proširena na stripove, filmove i web, pri čemu se Whedonov autorski nadzor sastojao od uloge redatelja, producenta i scenarista.¹⁶⁴ Ryan pak navodi primjer *Ratova zvijezda*, koji su pretvoreni u uspješnu transmedijsku franšizu zahvaljujući autorskom nadzoru Georgea Lucasa i njegovog tima nad medijskim proširenjima izvornih filmova.¹⁶⁵ Autorski nadzor ne znači nužno da ista osoba mora imati izravnu kreativnu odgovornost za svaki dio, već se odnosi na izbor i koordinaciju suradnika.

¹⁶⁰ Dena, Christy. Nav. dj., str. 146.

¹⁶¹ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 171-176.

¹⁶² Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 22. Dena, Christy. Nav. dj., str. 113.

¹⁶³ Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 111.

¹⁶⁴ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 133.

¹⁶⁵ Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

S transmedijem se stoga pojavljuje i profesija „nad-producenta“ koji posjeduje znanja i vještine specifične za različite medije i čija je glavna zadaća održavanje kreativne vizije cjeline.¹⁶⁶ Takve vještine mogu razvijati osobe unutar „tradicionalnih“ profesija (scenaristi, producenti, redatelji, dizajneri igara itd.), ali javljaju se i nova zanimanja u medijskoj industriji, kvalificirana upravo za kreativni nadzor nad transmedijskim projektima. Udruženje američkih producenata (Producers Guild of America) legitimiralo je 2010. zanimanje transmedijski producent (*transmedia producer*).¹⁶⁷ Sve češće se susreću nazivi zanimanja koji naglašavaju neovisnost o mediju, poput „dizajnera zabave“ (*entertainment designer*) ili „arhitekta priče“ (*story architect*).¹⁶⁸

Autorstvo se, dakle, može shvatiti kao jedan oblik kanona. Beddows je pokazala da su konzumenti transmedija često spremni su pratiti priču kroz različite medije unatoč proturječjima i nedosljednostima ukoliko iza priče stoji određeno autorsko ime.¹⁶⁹ Beddows također ističe podudarnost između teorije transmedijskog pripovijedanja, koja naglašava važnost autorskog nadzora, i teorije autorskog filma.¹⁷⁰ U teoriji autorskog filma redatelj je središnja stvaralačka uloga koja nadzire i objedinjuje doprinose različitih suradnika i služi kao jamstvo prepoznatljive tematike i ikonografije.

Specifičnu strategiju korištenja autorskog imena kao „vezivnog tkiva“ između različitih djela predstavlja praksa u kojoj je autorstvo pripisano fikcionalnim likovima, što je u prethodnom poglavlju opisano na primjeru *Metacocalypse* (sl. 2). Riječ je o strategiji koja kombinira autorski kanon s proširenjem stvarnosti kao tehnikom postizanja dramskog jedinstva, o čemu će više riječi biti kasnije.

3.6.2 *Fan fiction*

Pojava koja se često povezuje s transmedijem, premda, paradoksalno, stoji u opreci sa zahtjevima kanona, jest razvoj priče kroz pripovijetke, filmove, videosnimke i druge oblike sadržaja koje stvara publika, a zajednički se nazivaju *fan fiction*.¹⁷¹ Fenomen *fan fictiona*

¹⁶⁶ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 129.

¹⁶⁷ Johnson, Derek. Nav. dj., str. 31.

¹⁶⁸ Dena, Christy. Nav. dj., str. 69.

¹⁶⁹ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 162-164.

¹⁷⁰ Ibid., str. 161-162.

¹⁷¹ Premda se pod tim nazivom uobičajeno podrazumijevaju tekstualna djela (najčešće pripovijetke, ali i romani), može se proširiti i na djela u drugim medijima. Usp. *Fan fiction studies reader* / edited by Karen Hellekson and Kristina Busse. Iowa City : University of Iowa Press, 2014. Str. 19.

zanimljivo je razmatrati u odnosu na autorstvo, odnosno brisanje granica između autora (producenata, pisaca, redatelja itd.) i konzumenata.

Kolektivno autorstvo u smislu prisvajanja, modifikacije i poširenja popularnih tekstova uobičajeno je u antici i srednjem vijeku.¹⁷² Upravo na taj način nastaju narodne pripovijetke, epovi i ciklusi. Fenomen, međutim, nije nestao s pojavom koncepta autorstva u moderno doba. U 19. stoljeću intenzivno se javlja na anglofonom području među čitateljstvom romana Jane Austen i djela o Sherlocku Holmesu.¹⁷³ Šezdesetih i sedamdesetih godina 20. stoljeća *fan fiction* se stvara i oko djela u drugim medijima, posebice televizijskih serija poput *Zvezdanih staza*.¹⁷⁴ Tijekom sljedeća dva desetljeća distribuira se uglavnom kroz fanzine ili neformalnim kanalima poput pošte, da bi devedesetih godina doživio eksploziju s pojavom Interneta. Naime, s razvojem tehnologija koje značajno pojednostavljaju stvaranje i objavljivanje sadržaja i predstavljaju povoljno okruženje za formiranje virtualnih zajednica okupljenih oko određenih tema, javlja se prava kultura korisničke aproprijacije i derivacije medijskih sadržaja, koju Jenkins naziva narodnom kulturom digitalnog doba.¹⁷⁵ Dok se u početku *fan fiction* okupljao oko platformi koje su bile posvećene izvornom tekstu, npr. u fanzinima *Ratova zvijezda* ili *Zvezdanih staza*, s vremenom razvija samostalnu infrastrukturu (danas uglavnom na webu) koja općenito služi objavljivanju amaterskih radova utemeljenih na izvornim djelima, bez obzira o kojem se djelu radi.¹⁷⁶ To ukazuje da se *fan fiction* razvija u samostalan žanr, koji ne privlači samo krug obožavatelja određenog djela, već i širu publiku. *Fan fiction* se danas često promatra i kao izraz odnosa moći između publike i medijske industrije, pri čemu, kako ističe Jenkins, medijske korporacije s jedne strane imaju koristi od fanova koji svojom kreativnom aktivnošću podržavaju, promiču i proširuju njihov *brand*, dok s druge strane tu istu kreativnu aktivnost, ukoliko nije pod njihovim nadzorom, doživljavaju kao prijetnju intelektualnom vlasništvu.¹⁷⁷

Dva su razloga zbog kojih ova vrsta radova dosad uglavnom nije bila zanimljiva s gledišta bibliografske organizacije informacija. Prvo, *fan fiction* nije bio namijenjen profesionalnom objavljivanju, zbog čega je rijetko bio prisutan u knjižničnim fondovima. Pojam objavljivanja, kao i pojam knjižničnog fonda, znatno su se promijenili s razvojem Interneta. Drugo, *fan*

¹⁷² Usp. Fan fiction studies reader. Str. 6.

¹⁷³ Ibid.

¹⁷⁴ Ibid.

¹⁷⁵ Jenkins, Henry. Convergence culture. Str. 136.

¹⁷⁶ Usp. Fan fiction studies reader. Str. 6-7.

¹⁷⁷ Usp. Jenkins, Henry. Convergence culture. Str. 134.

fiction je desetljećima bio zanimljiv tek uskom krugu korisnika. Krajem osamdesetih godina 20. stoljeća, međutim, počinje privlačiti pažnju istraživača iz društvenih i humanističkih znanosti te se postupno razvija u zasebno interdisciplinarno područje koje se danas proučava sa stajališta književne teorije, semiologije, antropologije, sociologije, psihologije, kulturnih, medijskih i rodnih studija, prava, pedagogije i drugih disciplina.¹⁷⁸ Važnu je ulogu pritom odigrao utjecaj postmodernističkih i poststrukturalističkih teorija, koje donose nov pogled na autorstvo, recepciju i odnose između tekstova, ali i brišu granice između visoke i popularne umjetnosti. *Fan fiction*, dakle, postaje ne samo sve prisutnijom praksom, već i objektom interdisciplinarnog akademskog interesa, ulazeći stoga u fokus bibliografske organizacije.

Ovdje treba napomenuti da transmedij ne podrazumijeva nužno korisničku participaciju.¹⁷⁹ Korisnicima transmedija omogućene su različite razine angažmana, u rasponu od konzumiranja pojedinačnog djela, preko praćenja sadržaja u samo jednom specifičnom mediju, do kretanja između različitih medija i sudjelovanja u stvaranju sadržaja.¹⁸⁰ No upravo transmedijske priče zbog svoje otvorene strukture predstavljaju pogodan cilj aproprijacije, dok s druge strane korisnička proširenja u različitim medijima pridonose stvaranju transmedijalnosti.

Proturječni stavovi o ulozi *fan fictiona* u razvoju izvorne fikcije sažeti su u izrazu *canon vs. fanon*. Naime, *fan fiction* često odstupa od izvornih postavki priče ili fikcionalnog svijeta, smješta likove u drugo vrijeme i prostor ili se izražava u parodijama, travestijama i sličnim oblicima. Odstupanje od kanona doživljava se različito, ne samo među konzumentima, već i sa stajališta pojedinih autora i disciplina. Discipline poput kulturnih studija ili antropologije usredotočene su upravo na korisničku participaciju kao manifestaciju odnosa moći između publike i medijskih korporacija, dok su npr. semiologiji prije svega važni intertekstualni odnosi, a manje je bitno potječu li tekstovi „odozdo“ ili „odozgo“.¹⁸¹ Scolari smatra sudjelovanje korisnika u proširenju fikcionalnih svjetova jednim od glavnih svojstava transmedija i najvišom razinom transmedijskog angažmana, što izražava pomoću formule: medijska industrija (kanon) + kultura suradnje (fandom) = transmedijsko pripovijedanje.¹⁸² Long naprotiv zauzima stajalište da je *fan fiction* koji ne tvori dio kanona u najboljem slučaju

¹⁷⁸ Usp. *Fan fiction studies reader*. Str. 1, 4, 8-10.

¹⁷⁹ Dena, Christy. Nav. dj., str. 176.

¹⁸⁰ Usp. Scolari, Carlos Alberto. Nav. dj., str. 597. Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 52-53, 59.

¹⁸¹ Usp. Scolari, Carlos Alberto; Bertetti, Paolo; Freeman, Matthew. *Transmedia archaeology : storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines*. Houndsmill, Basingstoke, Hampshire ; New York : Palgrave Macmillan, 2014. Str. 3.

¹⁸² *Ibid.*, str. 2-3.

apokrifan, dok u najgorem slučaju djeluje zbunjujuće.¹⁸³ Beddows primjećuje da se amaterski radovi vrednuju prema kanonu čak i kada je kanon sam po sebi nedosljedan.¹⁸⁴ Neki konzumenti prihvaćaju, dok drugi odbijaju *fan fiction* kao punopravni dio mreže odnosa u transmedijskom djelu.¹⁸⁵ No čak i kad ga prihvaćaju, smatraju ga, čini se, sporednim ili dodatnim sadržajem.¹⁸⁶

3.7 Transmedij, stvarnost i fikcija

Aluzije koje premošćuju stvarnost i fikciju, poput glazbenih albuma fiktivne grupe Dethklok, česta su transmedijska strategija. Nakon svjetskog uspjeha romana o Harryju Potteru, autorica J. K. Rowling objavila je nekoliko knjiga koje u romanima pripadaju knjižnici čarobnjačke škole Hogwarts. Objavila ih pod imenima njihovih fiktivnih autora, Newta Scamandera i Kennilworthyja Whispa. U ovim i drugim izdanjima, koja kroz tiskani tekst i web proširuju fiktionalni svijet Harryja Pottera, pojedini se likovi iz romana javljaju u ulogama reportera, autora predgovora, prevoditelja runa ili autora rukopisnih bilježaka na marginama. Slično tome, nakon uspjeha televizijske serije *Lost* (Bad Robot Productions & ABC Studios, 2004.-2010.) o skupini ljudi koji su se nakon avionske nesreće našli izolirani na tajanstvenom pacifičkom otoku, „posthumno je objavljen“ roman jednog od stradalih likova, čiji je rukopis u fabuli serije pronađen među krhotinama zrakoplova.¹⁸⁷

Osim što imaju marketinšku pozadinu, Dena tumači da ovakvi tipovi metafikcije nastaju i iz poetičkih razloga, odnosno težnje da se „održni na okupu“ dramsko jedinstvo, ugroženo raspršivanjem zbivanja, mjesta i vremena radnje kroz različite medije i medijske platforme:

Baš kao što [dramski] autori nastoje stvoriti dijegetička obrazloženja za zaplet, mehaniku, kostime, rekvizite, pokrete i okolinu, transmedijski autori nastoje stvoriti dijegetička obrazloženja za različite medije i prostore. Rezultat je pokušaj da se stvarni svijet učini dijelom fiktionalnog svijeta, što predstavlja varijantu istinitosti u kojoj je paradigma lagano, ali značajno pomaknuta od „isto kao u stvarnosti“ prema nečemu što se može opisati kao „isto i u stvarnosti“.¹⁸⁸

Transmedijalnost priče ili fiktionalnog svijeta olakšava im da se bez poteškoća prošire na stvarni svijet kao tek jednu dodatnu platformu. Primjer za to su fanovske aktivnosti poput

¹⁸³ Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 164.

¹⁸⁴ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 181.

¹⁸⁵ Ibid., str. 196.

¹⁸⁶ Ibid., str. 198.

¹⁸⁷ Dena, Christy. Nav. dj., str. 303-304.

¹⁸⁸ Ibid., str. 273-274.

igara uloga uživo (*live action role-playing*, LARP). LARP se može najbolje opisati kao igra nalik kazališnoj improvizaciji bez publike.¹⁸⁹ Igrači tumače likove u unaprijed definiranom okruženju, koje može predstavljati fikcionalni ili stvarni svijet (npr. određeno povijesno razdoblje), a naglasak je na osobnom doživljaju i iskustvu. Jedan ili više voditelja (*game masters*) smišljaju okvirnu radnju i zadatke za igrače te organiziraju i vode igru, koja može trajati u rasponu od nekoliko sati do nekoliko dana. Neke igre imaju snažnu narativnu podlogu, dok ju druge uopće nemaju. Kao prostor istraživanja određenih tema i situacija, LARP se primjenjuje i u edukaciji, npr. u razvoju socijalnih i profesionalnih vještina ili osvještavanju društvenih problema.¹⁹⁰ Najčešće se, međutim, koristi za produblјivanje doživljaja fikcionalnih svjetova, osobito fantastičnih i znanstvenofantastičnih.

Snažna integracija stvarnosti i fikcije javlja se i u industriji videoigara zahvaljujući multisenzornim tehnologijama poput virtualne stvarnosti. Robinson govori o „sveobuhvatnim dokumentima“ (*immersive documents*), zapisima iskustava koja su nastala kombinacijom umreženog informacijskog okruženja, multisenzornih tehnologija i korisničke participacije.¹⁹¹

Takvi dokumenti nadilaze ono što većina nas podrazumijeva pod nazivom e-knjiga utoliko što priča slijedi čitatelja u stvarni svijet. Granice između stvarnosti i nestvarnosti se zamaglјuju. U toj novoj vrsti dokumenta (...) događaji se odvijaju u stvarnom vremenu i uključuju čitatelje kao dio fikcije. U transmedijskom stilu čitatelji primaju SMS poruke, elektroničku poštu, ažuriranje podataka u kalendaru i telefonske poruke od drugih likova unutar fabule i mogu prema želji zaustaviti i ponovo započeti interakciju.¹⁹²

Dok Robinson predviđa širenje takvih dokumenata u budućnosti, u sadašnjosti su im donekle nalik igre alternativne stvarnosti (*alternate reality game*, ARG), koje se mogu okarakterizirati kao interaktivni intrakompozicijski transmedij. ARG je masovna igra koja povezuje fikcionalni i stvarni svijet razvijanjem priče kroz niz komunikacijskih kanala poput web stranica, mobilnih aplikacija, telefonskih poziva, plakata, novinskih oglasa ili događaja uživo.¹⁹³ U igri se, na primjer, može zahtijevati od igrača da na web stranici otkriju koordinate i pojave se na odgovarajućoj lokaciji. Ondje će primiti poruku u kojoj će im se otkriti sljedeći

¹⁸⁹ Usp. Stark, Lizzie. *Leaving Mundania: inside the transformative world of live action role-playing games*. Chicago : Chicago Review Press, 2012. Str. x.

¹⁹⁰ Ibid., str. xiii. Usp. *Nordic larp / edited by Jaakko Stenros, Markus Montola*. Stockholm : Fëa Livia, 2010. Str. 25.

¹⁹¹ Usp. Robinson, Lyn. *Multisensory, pervasive, immersive : towards a new generation of documents*. // *Journal of the Association for information science and technology* 66, 8(2015), str. 1734.

¹⁹² Ibid., str. 1736.

¹⁹³ Usp. Kim, Jeffrey et al. *Storytelling in new media : the case of alternate reality games, 2001-2009*. // *First Monday* 14, 6(2009). URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199> (2016-05-20) Usp. i Ryan, Marie-Laure. Nav. dj.

dio priče.¹⁹⁴ Igra može trajati nekoliko tjedana ili mjeseci, a u njoj mogu sudjelovati stotine ili tisuće igrača. Cilj je zajedničko rješavanje određenog problema koji je nemoguće riješiti pojedinačno. Narativna podloga je snažnija nego u slučaju LARP-a, a tijek priče mijenja se sukladno aktivnostima igrača.¹⁹⁵ Transmedijalnost ARG-a očituje se na dva načina. Prvo, zadatak je igrača sastaviti elemente priče koji su raspršeni kroz informacijski prostor. Drugo, ovakve igre često nastaju kao marketinški proizvod koji prethodi većoj produkciji, npr. filmu ili videoigri, ali ujedno predstavljaju i njezinu narativnu i iskustvenu dopunu.¹⁹⁶ Prva igra alternativne stvarnosti, *The Beast* (Microsoft, 2001.), nastala je kao promocija i uvod u fiktionalni svijet filma *A.I.* Stevena Spielberga i Stanleyja Kubricka (Warner Bros., 2001.).¹⁹⁷ Među poznatijima su i igre *I love bees* (42 Entertainment, 2004.) i *Year zero* (42 Entertainment, 2007.). Prva je nastala kao promocija videoigre *Halo 2* (Microsoft Game Studios, 2004.), a druga uz istoimeni album američke rock grupe Nine Inch Nails (Interscope Records, 2007.). Potonja je uključivala reklame, plakate, videosnimke i druge objekte i događaje, a grupa je koristila i koncerte za davanje uputa igračima.¹⁹⁸ Autori igre *I love bees* potpisuju i *Cathy's Book*, popularni tinejdžerski roman s elementima ARG-a. Roman je objavljen kao tiskana knjiga s dodatnim materijalima poput pisama, bilježaka, fotografija i telefonskih brojeva, koji vode prema drugim medijskim platformama i pomažu čitateljima u rješavanju misterija u romanu.¹⁹⁹ S druge strane, knjige mogu nastati kao popratni sadržaj ili ishod igara. Spomenimo ovdje *Izgon*, igru s elementima LARP-a i ARG-a u organizaciji hrvatskih igrača.²⁰⁰ Prva igra, nakon koje su slijedile druge verzije i obrade, odvijala se na području Hrvatske, Srbije i Italije, trajala je oko mjesec dana i uključivala dvadesetak igrača koji su bili koordinirani uglavnom pomoću mobilne tehnologije i Googleovih servisa. Kao ishod nastao je znanstvenofantastični roman *Izgnani* Ivane Delač (Solaris, 2015.), proširenje fiktionalnog svijeta igre iz perspektive jednog od likova.²⁰¹

S obzirom da se sveobuhvatni dokumenti ne svode samo na svoj sadržaj, već obuhvaćaju i svako iskustvo tog sadržaja, otvaraju se brojna pitanja vezana uz pohranu, organizaciju,

¹⁹⁴ Usp. Kim, Jeffrey et al. Nav. dj.

¹⁹⁵ Ibid.

¹⁹⁶ Ibid.

¹⁹⁷ Ibid. Usp. i Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 123-124.

¹⁹⁸ Kim, Jeffrey et al. Nav. dj. Usp i Dena, Christy. Nav. dj., str. 49-50.

¹⁹⁹ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 165.

²⁰⁰ Usp. *Izgon larp*. URL: <http://izgon.crolarper.com/home> (2016-05-22)

²⁰¹ Ibid.

pretraživanje i upotrebu takvih dokumenata.²⁰² Ta se pitanja mogu usporediti s izazovima pohrane i očuvanja djela izvedbene, konceptualne ili interaktivne digitalne umjetnosti, gdje se fokus također premješta s objekta na ideju i proces njezine komunikacije.²⁰³ U tom su smislu osobito zahtjevne interaktivne digitalne instalacije, čiji cilj nije prenijeti poruku koja se može interpretirati, već stvoriti komunikacijski sustav u kojemu će svaka interakcija rezultirati izmjenama djela.²⁰⁴ Očuvanje autentičnosti i integriteta takvog djela zahtijeva odgovor na složeno pitanje koje aspekte materijalnih nositelja i korisničke interakcije valja dokumentirati i na koji način.²⁰⁵ Dokumentacija pritom postaje kontinuirani proces koji se proteže kroz različite faze životnog ciklusa djela, a svi koji sudjeluju u ponovljenim izvedbama ili postavima djela (kustosi, izvođači, publika itd.) postaju na neki način njegovi autori.

3.8 Zaključak

Raširena, ali često nedosljedna upotreba izraza „transmedij“ i „transmedijsko pripovijedanje“ potaknula je istraživanje odnosa transmedija prema srodnim fenomenima. Cilj je bio iznaći jedinstvenu radnu definiciju transmedija, koja će otkloniti moguće nejasnoće i višeznačnosti u istraživanju elemenata važnih za bibliografsku organizaciju.

Transmedijem se, dakle, u ovom radu smatra prijenos dijelova priče ili fikcionalnog svijeta kroz različite medije i medijske platforme, koje mogu, ali i ne moraju uključivati digitalne i interaktivne tehnologije. Temeljno je svojstvo transmedija da pojedini mediji donose novi sadržaj, odnosno nastavljaju ili proširuju radnju priče i/ili doživljaj svijeta. Korisnici mogu, ali i ne moraju sudjelovati u proširenju ili modificiranju sadržaja.

Transmedijsko pripovijedanje može obuhvaćati (i često obuhvaća) priče i svjetove razvijene u sklopu globalnih medijskih franšiza, ali nije ograničeno na njih. Transmedijem se smatraju djela koja su od početka zamišljena transmedijski („tvrđi“ transmedij), kao i djela koja su se s vremenom, zahvaljujući popularnosti izvornih tekstova, preobrazila u transmedij („meki“ i „rastezljivi“ transmedij). S obzirom na odnose među dijelovima, transmedij se može dijeliti na interkompozicijski i intrakompozicijski. Svaki od ovih tipova predstavlja ponešto drugačije

²⁰² Usp. Robinson, Lyn. Immersive information behaviour : using the documents of the future. // *New library world* 116, 3/4(2015), str. 113-114.

²⁰³ Usp. Abbott, Daisy. Preserving interaction. // *The preservation of complex objects. Volume 2: Software art* / editors Leo Konstantelos et al. [S. l.] : JISC, 2012. Str. 61. Usp. Maitland, Eileen; Hall, Cordelia. Cryogenics and creativity: the Frankenstein factor in cultural preservation. // *Literary and linguistic computing* 21, 3(2006), str. 329, 330-331.

²⁰⁴ Abbott, Daisy. Nav. dj., str. 62.

²⁰⁵ Ibid., str. 65, 67.

zahtjeve za bibliografsku organizaciju. Primjerice, u interkompozicijskom transmediju smisljena povezanost dijelova ostvaruje se poštovanjem kanona, odnosno dosljednosti priče i osnovnih značajki fikcionalnog svijeta. Treba li dijelom transmedijskog narativa smatrati i djela koja odstupaju od kanona, što je često slučaj s *fan fictionom*, ostaje otvoreno pitanje koje ima posljedice i za bibliografsku organizaciju. Intrakompozicijski se transmedij, s druge strane, sastoji od dijelova s mnogo manjim stupnjem autonomije, od kojih neki, kao u slučaju igara alternativne stvarnosti, zbog svoje interaktivnosti i ograničenog vremenskog trajanja mogu biti gotovo „neuhvatljivi“ za dokumentaciju.

Nadalje, transmedij se razlikuje od multimedija ili intermedija po tome što različiti mediji i medijske platforme koji prenose sadržaj nisu unaprijed kombinirani. To je ključno za utvrđivanje temeljnih zahtjeva bibliografske organizacije transmedija. Naime, bit takve organizacije nije opis pojava oblika u kojima se manifestira sadržaj (knjiga, optičkih diskova, web stranica i drugih nositelja), već opis sadržaja, kako bi ga korisnici pronašli bez obzira na medij ili medijsku platformu. Standardima i praksi knjižnične katalogizacije, međutim, nedostaju brojni mehanizmi pomoću kojih se može okupiti i povezati fikcionalni sadržaj.

4. KONCEPTUALNI MODELI FRBR-LRM i FRBRoo

4.1 Uvod

U prethodnom poglavlju utvrđena je operativna definicija transmedija, prepoznate su neke od strategija transmedijskog pripovijedanja i izdvojeno nekoliko mogućih pitanja vezanih uz bibliografsku organizaciju. Ovo poglavlje ukratko prikazuje referentni okvir istraživanja, koji se sastoji od dvaju konceptualnih modela bibliografskih podataka, FRBR-LRM i FRBRoo.

Oba modela razvijena su u okrilju Međunarodnog saveza knjižničarskih udruga i ustanova (International Federation of Library Associations and Institutions, IFLA) sa ciljem da utvrde opću logičku i semantičku strukturu bibliografskih podataka.²⁰⁶ Ponekad se nazivaju i konceptualnim modelima bibliografskog univerzuma.²⁰⁷ Patrick Wilson je u djelu *Two kinds of power* definirao bibliografski univerzum kao ukupnost svih stvari koje su podložne bibliografskom nadzoru.²⁰⁸ Prema Wilsonu, bibliografski se univerzum sastoji od svih vrsta zabilježenih verbalnih iskaza, uključujući sve što je napisano (*writings*), poput knjiga, rukopisa, pisama, natpisa itd., kao i sve govorne činove koji su ostavili zabilježen trag (*recorded sayings*).²⁰⁹ Wilson razlikuje bibliografski univerzum od univerzuma glazbe i likovne umjetnosti, budući da lingvistički objekti koji čine bibliografski univerzum proizvode značenje na posve različit način od glazbenih i umjetničkih djela, za koja je nemoguće utvrditi o čemu govore.²¹⁰ U praksi je, međutim, glazbena, likovna i druga građa (npr. objekti poput igračaka) također prisutna u knjižnicama i stoga podložna bibliografskom nadzoru, što se odražava i u standardima za bibliografski opis.²¹¹ Stoga FRBR-LRM i FRBRoo imaju širi opseg od Wilsonova određenja: FRBR-LRM općenito razmatra sve vrste građe koja je od interesa za knjižnice, dok je FRBRoo primjenjiv na kulturnu baštinu i izvan knjižnične prakse.²¹² Tako definiran opseg čini modele prikladnim referentnim okvirom za razmatranje

²⁰⁶ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5. Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 10.

²⁰⁷ Usp. npr. Pisanski, Jan; Žumer, Maja. Nav. dj. Usp. i FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 10.

²⁰⁸ Usp. Wilson, Patrick. *Two kinds of power : an essay on bibliographic control*. Berkeley ; Los Angeles ; London : University of California Press, 1978. Str. 6.

²⁰⁹ Ibid., str. 6, 11-12.

²¹⁰ Ibid., str. 14-15.

²¹¹ Usp. ISBD : međunarodni standardni bibliografski opis / preporučila Skupina za pregled ISBD-a ; odobrio Stalni odbor IFLA-ine Sekcije za katalogizaciju. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2014. Str. 37-43.

²¹² Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 10-11.

transmedijske građe, koja, kao što je pokazano u prethodnom poglavlju, može uključivati najrazličitije vrste medija i medijskih platformi.

FRBR-LRM i FRBRoo predstavljaju osnovu za implementaciju bibliografskih informacijskih sustava i izradu kataložnih i metapodatkovnih standarda.²¹³ Ne mogu se doslovno implementirati niti sami služiti kao standard, budući da se, osobito u slučaju FRBR-LRM, radi o apstraktnim modelima čija konkretna primjena zahtijeva daljnju razradu. Konceptualni model predstavlja općenitu shemu podataka koja nastaje na temelju analize zahtjeva i u načelu je neovisna o tehnologiji.²¹⁴ Kako bi se takva shema transformirala u potpunu bazu podataka, potreban je logički i fizički dizajn ili model, odnosno „prijevod“ konceptualnog modela u strukturu koja se može implementirati koristeći sustav za upravljanje bazama podataka (*database management system*, DBMS).²¹⁵ Kako bi se konceptualni model koristio u razmjeni i povezivanju podataka, potrebno je ugraditi njegovu strukturu i semantiku u elemente kataložnih ili metapodatkovnih standarda i takvim elementima dodijeliti identifikatore koji će omogućiti njihovu primjenu u nekoj od serijalizacija sheme Resource Description Framework (RDF), temeljne sintakse semantičkog weba. Prilikom izrade standarda također valja uzeti u obzir specifične zahtjeve pojedinih vrsta opisa ili građe, koje model zbog svoje konceptualne naravi ne rješava. Stoga je u implementaciji nužno definirati razinu granularnosti, proširiti ili izostaviti pojedine attribute i odnose, dodati vrste i podvrste entiteta itd. Implementacija modela smatra se vjernom ako poštuje osnovnu strukturu entiteta i njihovih odnosa te pripadnost atributa određenom entitetu.²¹⁶

Unatoč zajedničkim općenitim ciljevima, FRBR-LRM i FRBRoo razlikuju se u najmanje tri važna svojstva, što uvjetuje i njihovu primjenu. Sve tri razlike proizlaze iz njihove izvorne svrhe. Dok je FRBR-LRM nastao kao općenit model bibliografskih informacija, FRBRoo je rezultat nastojanja da se, kao preduvjet razmjene, povezivanja i integracije, ostvari semantička interoperabilnost podataka zabilježenih u različitim baštinskim ustanovama.²¹⁷ To ne znači da FRBR-LRM ne odgovara zahtjevima za semantičkom interoperabilnošću, dapače, kao što će se pokazati u daljnjem tekstu, ovaj model posjeduje mnoga svojstva koja ga čine primjenjivim u heterogenom informacijskom okruženju različitih kataložnih i metapodatkovnih standarda,

²¹³ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5.

²¹⁴ Usp. Simsion, Graeme; Witt, Graham. *Data modeling essentials*. San Francisco : Morgan Kaufmann, 2005. Str. 17.

²¹⁵ Ibid., str. 16-17. Usp. i Teorey, Toby J. *Database modeling & design*. San Francisco [etc.] : Morgan Kaufmann, 1999. Str. 5-9.

²¹⁶ Usp. Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 6.

²¹⁷ Ibid., str. 5. Usp. i FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 11.

rječnika i formata. FRBRoo je, međutim, izravan rezultat harmonizacije IFLA-inih bibliografskih modela s konceptualnim modelom muzejske zajednice pod nazivom Comité International pour la Documentation – Conceptual Reference Model (CIDOC CRM).²¹⁸ FRBRoo se zapravo smatra proširenjem modela CIDOC CRM na knjižničnu građu, što znači da preuzima strukturu CIDOC CRM-a.²¹⁹ Otuda i prva razlika, koja se odnosi na formalni jezik modela: dok je FRBR-LRM model entiteta i odnosa, FRBRoo je objektno orijentirani model. Otuda također i druga razlika, koja se odnosi na osnovnu namjenu modela. Budući da podaci koje modelira CIDOC CRM velikim dijelom proizlaze iz istraživanja konteksta i životnog ciklusa muzejskih predmeta, u tom modelu središnju ulogu igraju procesi i zbivanja. Stoga je i FRBRoo u prvom redu namijenjen modeliranju procesa u kojima nastaju objekti od bibliografskog značaja (npr. osmišljavanje djela, planiranje izvedbe, izdavanje, reproduciranje, snimanje itd.), dok je FRBR-LRM namijenjen modeliranju ishoda tih procesa (djela, izvedbi, izdanja, reprodukcija, snimaka itd.). Treća se razlika, najzad, odnosi na stupanj apstrakcije: u usporedbi s FRBRoo, FRBR-LRM je znatno apstraktniji model.²²⁰ U daljnjem tekstu istražiti ćemo kako modeli s obzirom na svoja specifična svojstva mogu pružiti okvir za različite aspekte bibliografske organizacije transmedija.

4.2 FRBR-LRM

4.2.1 Prikaz modela

FRBR-LRM je nastao objedinjavanjem triju bibliografskih modela koji su u okrilju IFLA-e razvijeni u razdoblju od 1998. do 2011. godine.²²¹ Riječ je o modelima pod nazivima *Uvjeti za funkcionalnost bibliografskih zapisa* (Functional Requirements for Bibliographic Records, FRBR), *Uvjeti za funkcionalnost autoriziranih podataka* (Functional Requirements for Authority Data, FRAD) i *Uvjeti za funkcionalnost predmetnih autoriziranih podataka* (Functional Requirements for Subject Authority Data, FRSAD).²²² Ovi su modeli uobičajeno poznati pod zajedničkim nazivom FR-obitelj.

²¹⁸ Usp. Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model / produced by the ICOM/CIDOC Documentation Standards Group, continued by the CIDOC CRM Special Interest Group ; current main editors Patrick Le Boeuf, Martin Doerr, Christian Emil Ore, Stephen Stead. Version 6.2. May 2015. URL: http://www.cidoc-crm.org/official_release_cidoc.html#CIDOCCRM6.2 (2016-04-25).

²¹⁹ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 11-12.

²²⁰ Usp. Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 7.

²²¹ Kao što je spomenuto u uvodnom poglavlju, riječ „bibliografski“ koristi se u širem značenju, budući da modeli obuhvaćaju i autorizirane podatke.

²²² Usp. Uvjeti za funkcionalnost bibliografskih zapisa : završni izvještaj / IFLA-ina Studijska skupina za uvjete za funkcionalnost bibliografskih zapisa. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2004. Uvjeti za funkcionalnost

Premda su svi modeli FR-obitelji slijedili istu metodologiju modeliranja, u nekim su aspektima zauzeli različita gledišta i pružili nedosljedna rješenja, što je otežavalo razumijevanje i predstavljalo prepreku za implementaciju. Kao rezultat napora Skupine za pregled FRBR-a (FRBR Review Group) oko ujednačavanja modela, na godišnjoj skupštini IFLA-e u Singapuru 2013. imenovana je Urednička skupina za konsolidaciju (Consolidation Editorial Group, CEG), koja je nacrt objedinjenog modela predstavila na IFLA-inoj godišnjoj skupštini u Cape Townu dvije godine kasnije.²²³ Djelomično izmijenjena verzija upućena je u postupak javne rasprave početkom 2016. godine. Objavom modela FRBR-LRM njegovi su prethodnici stavljeni van upotrebe.²²⁴

Kao i prethodnici, FRBR-LRM je model entiteta i odnosa (*entity-relationship model*). Entiteti su osnovni pojmovi bibliografskog univerzuma, podatkovni objekti o kojima se prikupljaju informacije, poput osoba, mjesta, stvari ili događaja.²²⁵ Atributi su značajke pomoću kojih se entiteti mogu opisati (npr. zanimanje osobe ili žanr djela), dok su odnosi veze među entitetima.²²⁶ Odluka o tome koje će se karakteristike oblikovati kao atributi, a koje kao odnosi ovisi o metodama modeliranja i specifičnim zahtjevima kojima odgovara model.²²⁷

FRBR-LRM ne predstavlja samo objedinjenu verziju prethodnih modela, već je u više aspekata uistinu novi model. Prvo, u odnosu na prethodnike značajno je pojednostavljen, što se očituje u smanjenom broju entiteta, atributa i odnosa. Viša razina apstrakcije može predstavljati izazov za implementaciju, ali zato omogućuje veći stupanj fleksibilnosti, koja je nužna za komunikaciju u okruženju povezanih podataka. Nadalje, promijenjene su definicije pojedinih entiteta i uvedeni novi entiteti poput *vremenskog raspona*. Naposljetku, uvođenjem podklasa (*subclasses*) i vrsta (*types*) unaprijeđen je formalni jezik ranijih modela, što je bilo prijeko potrebno kako bi se, s obzirom na apstraktnost modela, stvorili mehanizmi za njegovu dublju razradu.

autoriziranih podataka : konceptualni model / uredio Glenn E. Patton. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2010. Uvjeti za funkcionalnost predmetnih autoriziranih podataka : konceptualni model / IFLA-ina Radna skupina za Uvjete za funkcionalnost predmetnih preglednih zapisa (FRSAR). Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2012.

²²³ Usp. Riva, Pat; Žumer, Maja. Introducing the FRBR Library Reference Model. // IFLA WLIC 2015. Cape Town, South Africa, 15-21 August 2015. URL: <http://library.ifla.org/1084/> (2016-05-12)

²²⁴ Usp. Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 7.

²²⁵ Teorey, Toby J. Nav. dj., str. 13.

²²⁶ Ibid., str. 14-15.

²²⁷ Usp. Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 7.

4.2.1.1 Korisnički postupci

Model polazi od pet temeljnih korisničkih postupaka (*user tasks*), koji predstavljaju različite aspekte procesa traženja informacija: pronalaženje, identificiranje, odabir, pristup i istraživanje.²²⁸ Pronalaženje je rezultat pretraživanja i/ili okupljanja srodnih entiteta prema bilo kojem relevantnom kriteriju, npr. naslovu, mediju, jeziku ili pismu, vremenu i mjestu nastanka, namjeni itd.²²⁹ Identifikacija se odnosi na razumijevanje naravi pronađenih entiteta, koje omogućuje korisniku da utvrdi razliku između sličnih entiteta (npr. izvornika i reprodukcije, više različitih izdanja istog djela ili više osoba s istim imenom).²³⁰ Odabir podrazumijeva sposobnost korisnika da ocijeni prikladnost pronađenih entiteta s obzirom na svoje informacijske potrebe i odabere entitet koji takvim potrebama najviše odgovara.²³¹ Pristup se odnosi na mogućnost dobivanja određene jedinice građe ili pristupa njezinu sadržaju.²³² Istraživanje je, najzad, mogućnost smještanja određenog entiteta u kontekst i otkrivanja odnosa koji mogu dovesti do novih informacija, uključujući tzv. sretno otkriće (*serendipity*).²³³ U smislu zahtjeva koje postavljaju pred informacijski sustav, svi su postupci korisnika jednako važni. U kontekstu transmedija, kao što je utvrđeno u uvodnom poglavlju, osobito je važno da informacijski sustav omogućuje istraživanje i okupljanje, pri čemu FRBR-LRM ovo posljednje smatra jednom od tehnika pronalaženja.

4.2.1.2 Entiteti *djelo, izraz, pojavni oblik i primjerak*

Nakon utvrđivanja korisničkih postupaka, FRBR-LRM izdvaja entitete, attribute i odnose koji su predmet tih postupaka. Entiteti, atributi i odnosi u modelu su označeni identifikatorima koji se sastoje od oznaka LRM-E (*entities*), LRM-A (*attributes*) i LRM-R (*relationships*) te broježane oznake. U daljnjem tekstu ukratko su prikazani entiteti modela. O atributima i odnosima modela koji su se u istraživanju pokazali relevantnima za bibliografsku organizaciju transmedija raspravlja se u sljedećem poglavlju. U skladu s konvencijama bilježenja u modelu, izrazi koji se odnose na naziv entiteta, atributa ili odnosa u tekstu se navode u kurzivu.

²²⁸ Usp. Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5, 9.

²²⁹ Ibid., str. 9-10.

²³⁰ Ibid.

²³¹ Ibid.

²³² Ibid.

²³³ Ibid.

Okosnicu modela čine četiri entiteta: LRM-E2 *Djelo*, LRM-E3 *Izraz*, LRM-E4 *Pojavni oblik* i LRM-E5 *Primjerak*. *Djelo* je skup pojmova i ideja koji tvore intelektualni ili umjetnički sadržaj nekog ostvarenja.²³⁴ *Izraz* je određeni skup znakova koji prenosi takav sadržaj, odnosno specifičan skup riječi, rečenica, odlomaka, tonova, pokreta, vizualnih oblika itd. u kojima je realizirano djelo.²³⁵ *Izraz* može biti reprezentativan za djelo koje je u njemu ostvareno, što znači da najbolje predstavlja izvorne namjere stvaratelja djela (npr. tekst na izvornom jeziku ili skladba u izvornom tonalitetu).²³⁶ *Pojavni oblik* je skup svih materijalnih nositelja koji nose isti sadržaj i imaju iste materijalne značajke kao rezultat istog plana proizvodnje.²³⁷ Kod objavljene građe ili građe proizvedene u više primjeraka, *pojavni oblik* je izdanje ili serija. *Primjerak* je pojedinačni fizički objekt.²³⁸ Ova četiri entiteta temelj su za opis različitih aspekata jedinice građe, od apstraktnih ideja koje tvore njezin sadržaj do specifičnih fizičkih karakteristika poput npr. stanja očuvanosti ili oštećenja.

Moderna bibliografska teorija dobro poznaje problem višeznačnosti pojma jedinice građe u katalogu. „Knjiga“, primjerice, može podrazumijevati intelektualni sadržaj („napisala je knjigu o tome“), način na koji je sadržaj izražen („knjiga je prevedena“), izdanje („knjiga je objavljena prošle godine“) ili određeni primjerak („knjiga je posuđena“). Pitanje koji od tih aspekata predstavlja fokus knjižničnog kataloga tema je brojnih teorijskih rasprava. Kako bismo razumjeli prednosti strukture entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak* za bibliografsku organizaciju, potrebno je ukratko prikazati neke od najvažnijih takvih rasprava.

Wilson u djelu *Two kinds of power* izdvaja djelo, tekst i primjerak (*exemplar*) teksta kao tri različita aspekta, odnosno bibliografska entiteta te ističe njihovu međusobnu ovisnost:

Ova tri opisa nisu nezavisna, jer [autor] nije mogao proizvesti djelo, a da ne proizvede tekst, niti je mogao proizvesti tekst, a da ne proizvede neki trajni ili prolazni egzemplar teksta.²³⁹

Prema Leazeru i Smiragli, svaka jedinica građe ima materijalni i intelektualni aspekt. Materijalni aspekt autori nazivaju primjerkom (*item*), a intelektualni djelom.²⁴⁰ Djelo ima idejni i jezični sadržaj: prvi se sastoji od tvrdnji (*propositions*) sadržanih u djelu, a drugi

²³⁴ Riva, Pat ; Le Boeuf, Patrick ; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 13-14.

²³⁵ Ibid., str. 15.

²³⁶ Ibid., str. 28.

²³⁷ Ibid., str. 16.

²³⁸ Ibid., str. 18.

²³⁹ Usp. Wilson, Patrick. Nav. dj., str. 6.

²⁴⁰ Usp. Leazer, Gregory H.; Smiraglia, Richard P. Bibliographic families in the library catalog : a qualitative analysis and grounded theory. // Library records & technical services 43, 4(1999), str. 192.

izražava te tvrdnje u određenom skupu znakova (npr. kao tekst ili glazba).²⁴¹ Pomoću dvojne naravi sadržaja autori tumače nastanak i značajke bibliografskih obitelji. Bibliografske obitelji sačinjene su od derivacija, kod kojih idejni i jezični sadržaj izvornog djela uglavnom ostaje nepromijenjen (npr. nova izdanja) i mutacija, kod kojih se barem jedno od tih dvaju svojstava izvornog djela značajno mijenja i može rezultirati novim djelom (npr. adaptacije).²⁴²

Prijepori vezani uz višestruku prirodu jedinice građe uvelike su potaknuti upravo težnjom da se pronađu najučinkovitiji mehanizmi pomoću kojih će se u katalogu okupljati članovi bibliografskih obitelji. Činjenica da je u ciljevima kataloga redovito na ovaj ili onaj način izražen zahtjev da katalog okupi izdanja istog djela pokazuje da je isti intelektualni sadržaj prepoznat kao jedan od takvih mehanizama.²⁴³ Yee ističe da je taj cilj usko vezan uz svrhu kataloga kao pomagala koje nadilazi puki popis za pronalaženje građe:

Ako je knjižnični katalog *bibliografski alat*, onda će reći korisniku da knjižnica uistinu posjeduje djelo koje on/a traži, ali u različitom izdanju s različitim naslovom.²⁴⁴

Takva se vrsta okupljanja, međutim, dugo suočavala s tri temeljna problema. Prvo, ni u teorijskim radovima niti u bibliografskim standardima do pred kraj 20. stoljeća ne javlja se eksplicitna definicija djela, što znači da ni kriteriji okupljanja prema djelu nisu mogli biti posve jasni.²⁴⁵ Drugo, koliko god ciljevi pronalaženja (određenog izdanja) i okupljanja (svih izdanja) bili komplementarni, katalogi na listićima nisu ih bili kadri zadovoljavajuće pomiriti. Broj listića (kataložnih jedinica) koji su se izraživali za pojedinu jedinicu građe, a time i pristup njezinim različitim aspektima, bili su ograničeni zahtjevima ekonomičnosti. Stoga je trebalo donijeti odluku je li glavni predmet opisa djelo ili njegovo konkretno izdanje.²⁴⁶ Neslaganje Lubetzkoa i Verone oko ove teme, koju je Verona izrazila kao dvojbu „literarna jedinica nasuprot bibliografskoj jedinici“, obilježio je Međunarodnu konferenciju o kataložnim načelima 1961. godine u Parizu i ujedno pokazao da odgovor uvelike ovisi o specifičnim uvjetima sredine:

²⁴¹ Usp. Leazer, Gregory H.; Smiraglia, Richard P. Nav. dj., str. 192.

²⁴² Ibid.

²⁴³ Usp. Lubetzky, Seymour. Nav. dj., str. 113. Verona, Eva. Pravilnik i priručnik za izradbu abecednih kataloga. Dio 1: Odrednice i redalice. Str. 13, 15. Statement of principles. Str. 7-8.

²⁴⁴ Yee, Martha M. What is a work? Part 1. Str. 21.

²⁴⁵ Ibid., str. 9. Usp. i Yee, Martha M. What is a work? Part 4 : cataloging theorists and a definition abstract. // Cataloging & classification quarterly 20, 2(1995), str. 3.

²⁴⁶ Usp. Verona, Eva. Literarna jedinica nasuprot bibliografskoj jedinici. // Verona, Eva. O katalogu : izbor iz radova / izabrala i uredila Aleksandra Horvat. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2005. Str. 185.

Lubetzky je smatrao da je zadaća glavnih kataložnih jedinica da zastupaju literarnu jedinicu, što je posve naravno za sredinu koja ima veliku nakladničku produkciju i u kojoj nastaje velik broj izvornih djela. Verona je, pak, držala da glavna kataložna jedinica treba zastupati bibliografsku jedinicu, jer je to praktično i odgovara maloj višejezičnoj zemlji u kojoj se izdaje mnogo prijevoda. Usto, Verona je smatrala da je taj postupak primjereniji za suvremena, osobito znanstvena i stručna djela.²⁴⁷

U radu na nacrtu kataložnog pravilnika za Kongresnu knjižnicu 1960. godine Lubetzky razlikuje knjigu (publikaciju) i djelo, što je prvi put da se ova razlika eksplicira u nekom bibliografskom standardu.²⁴⁸ Međutim, njegovi prijedlozi da se različite publikacije istog djela okupljaju pod jedinstvenim stvarnim naslovom nisu posve zaživjeli u praksi.²⁴⁹ To nas dovodi do trećeg problema: okupljanje izdanja i prijevoda istog djela redovito se u praksi spajalo s okupljanjem djela istog autora, što znači da se članovima bibliografske obitelji pristupalo preko imena autora, a ne naslova.²⁵⁰ U komentaru Pariških načela Verona upozorava da okupljanje djela istog autora ne znači ujedno i okupljanje svih izdanja djela.²⁵¹ Mehanizam okupljanja je *de facto* autor, a ne intelektualni sadržaj. Time su isključeni članovi bibliografske obitelji koji nemaju istog autora (npr. izvedbe ili preobrazbe). Nužnost bilježenja jedinstvenog stvarnog naslova kao autoriziranog podatka koji će služiti okupljanju različitih pojavnosti djela kad god je to potrebno, a ne samo kad ime autora nije dostupno, prepoznata je kao jedno od glavnih rješenja za problem nestrukturiranih popisa rezultata pretraživanja u *online* katalozima.²⁵²

Definicija četiriju aspekata jedinice građe, određenih kao četiri zasebna, međuovisna, ali međusobno isključiva bibliografska entiteta (*djelo, izraz, pojavni oblik i primjerak*) prvi put se javila 1998. u konceptualnom modelu FRBR, jednom od ishodišta FRBR-LRM-a.²⁵³ Načelo organizacije kataloga koje se temelji na ovim entitetima potencijalno je rješenje za nedostatke današnjih *online* kataloga poput dugih linearnih popisa rezultata i ograničenih mogućnosti kretanja. Njihova struktura omogućuje jasnu, stupnjevitu organizaciju podataka o građi prema kriteriju „što čemu pripada“. *Djelo* služi okupljanju srodnih *izraza*, *izraz* okupljanju srodnih *pojavnih oblika* itd. Svaki od ovih aspekata jedinice građe ima vlastiti skup atributa. Osim

²⁴⁷ Usp. Horvat, Aleksandra. Eva Verona : jedna knjižničarska karijera. // Verona, Eva. O katalogu : izbor iz radova / izabrala i uredila Aleksandra Horvat. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2005. Str. 16-17.

²⁴⁸ Usp. Lubetzky, Seymour. Nav. dj., str. 199-200.

²⁴⁹ Usp. Yee, Martha M. What is a work? Part 1. Str. 16.

²⁵⁰ Ibid., str. 15.

²⁵¹ Usp. Statement of principles. Str. 7-8.

²⁵² Usp. Willer, Mirna; Šauperl, Alenka; Petek, Marija; Tomić, Marijana. Jedinstveni stvarni naslov : zašto nam je potreban više nego ikad? // Vjesnik bibliotekara Hrvatske 54, 1/2(2011), str. 107, 115.

²⁵³ Usp. Uvjeti za funkcionalnost bibliografskih zapisa. Str. 15.

toga, drugi entiteti poput osoba ili mjesta mogu se povezati s točno određenim aspektom (npr. autor *djela*, prevoditelj *izraza*, nakladnik *pojavnog oblika* ili vlasnik *primjerka*). Omogućena je, dakle, precizna granulacija vrsta odgovornosti i drugih podataka vezanih uz jedinicu građe. FRBR-LRM na taj način iskorištava potencijal višestrukih pristupnica i poveznica u *online* okruženju. Međutim, uvjet za to je stvaranje zasebnih bibliografskih zapisa za pojedini entitet, što predstavlja otklon od današnje prakse baštinjene od kataloga na listićima.

4.2.1.3 Drugi entiteti

Osim entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*, koji čine osnovu modela, FRBR-LRM definira još sedam entiteta. LRM-E1 *Res* predstavlja klasu svih deklariranih i ne-deklariranih entiteta i njihovih instanci, odnosno uključuje sve materijalne i konceptualne pojave relevantne u bibliografskom univerzumu.²⁵⁴ Takav entitet omogućuje generalizaciju pojedinih atributa i odnosa, čime pridonosi optimizaciji modela. *Res* također omogućuje modeliranje pojmova koji tvore sadržaj djela i predmet su organizacije klasifikacijskih shema, tezaurusa i predmetnih sustava.

LRM-E9 *Nomen* je bilo koja oznaka pod kojom je neki entitet poznat, uključujući imena, naslove, nazive i identifikatore.²⁵⁵ Eksplicitno razlikovanje konceptualne i leksičke razine, odnosno pojmova i njihovih označitelja, posebice je važno radi semantičkih operacija u kojima računala „razumiju“ značenja upita, kako bi npr. mogla automatski zaključiti da se različiti označitelji odnose na isti pojam. Na ovoj se razlici, primjerice, temelji shema Simple Knowledge Organization System (SKOS), koja omogućuje objavljivanje tezaurusa, klasifikacijskih sustava i drugih nadziranih rječnika na webu.

LRM-E6 *Agent* je entitet koji može imati različite vrste odgovornosti u odnosu na *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*.²⁵⁶ *Agent* obuhvaća dvije podklase: LRM-E7 *Osobu* i LRM-E8 *Zajedničkog agenta*.²⁵⁷ *Osoba* je pojedinačno ljudsko biće, a *zajednički agent* organizacija ili skup osoba koje djeluju kao jedinica pod zajedničkim imenom.²⁵⁸ Definicija *agenta*, odnosno njegovih podklasa isključuje imaginarna bića poput božanstava, fikcionalnih likova i persona, kao i ne-ljudska bića i objekte koji stvaraju ili izvode neki sadržaj, poput životinja koje

²⁵⁴ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 13.

²⁵⁵ Ibid., str. 20.

²⁵⁶ Ibid., str. 18.

²⁵⁷ Ibid.

²⁵⁸ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 19.

nastupaju u filmovima ili računalnih programa koji skladaju glazbu.²⁵⁹ Drugim riječima, samo stvarna ljudska bića (ili ona za koja se opravdano pretpostavlja da su postojala) mogu biti *agenti*.²⁶⁰

LRM-E10 *Mjesto* je određeno prostorno područje, koje može biti historijsko ili suvremeno i nalaziti se na Zemlji ili izvan Zemlje, ali isključuje imaginarna mjesta.²⁶¹ LRM-E11 *Vremenski raspon* je odsječak vremena koji ima početak, trajanje i kraj.²⁶² Uloga je ovih entiteta omogućiti istraživanje vremena i mjesta koji su relevantni za bibliografski univerzum, poput mjesta izdanja *pojavnog oblika*, mjesta rođenja *osobe* ili razdoblja u kojemu je *agent* rabio određeni *nomen*.

4.2.2 FRBR-LRM i transmedij

Razlika između apstraktnog sadržaja (priče ili fikcionalnog svijeta), njegova izraza u određenom mediju (tekst, film, glazba itd.) i utjelovljenja u određenoj medijskoj platformi (knjiga, web stranica, mobilna aplikacija itd.) predstavlja temeljnu karakteristiku transmedija. Stoga bibliografska organizacija utemeljena na entitetima *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak* omogućuje transparentan prikaz transmedijske strukture, kao i istraživanje dijelova transmedijske cjeline i njihovih međusobnih odnosa. Jedinica građe koja postaje skup međusobno povezanih entiteta odgovara primjedbi J. Walker da transmedijski narativi „nisu stvari, nego odnosi“.²⁶³ O analogiji transmedija i modela FRBR-LRM svjedoči činjenica da Dena u radu *Transmedia practice* koristi jezik koji izrazito podsjeća na nomenklaturu FRBR-LRM-a, primjerice kad govori o „izrazu“ (*expression*) fikcionalnog svijeta kroz različite medije ili o (ne)podudarnosti intelektualnog i materijalnog aspekta nekog ostvarenja (npr. priča koja počne i završi u knjizi, što nije slučaj s transmedijem).²⁶⁴ Dena također ističe da je fikcionalni svijet posljedica teksta, ali postoji i zvan teksta te da je neprikladno imenovati transmedijske entitete filmom, knjigom ili televizijskim programom, budući da se „*djelo* (na primjer priča) može *izraziti* kroz sve te oblike“ (kurziv je dodan).²⁶⁵ Sličnost je posebice očita u odlomku u kojem autorica objašnjava odluku redatelja Darrena Aronofskog da izvorni

²⁵⁹ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 18-19.

²⁶⁰ Ibid., str. 19.

²⁶¹ Ibid., str. 22.

²⁶² Ibid., str. 23.

²⁶³ Walker, Jill. Nav. dj., str. 1.

²⁶⁴ Dena, Christy. Nav. dj., str. 57, 103, 134, 158, 162.

²⁶⁵ Ibid., str. 103, 116.

scenarij za film *The Fountain* objavi u obliku stripa, a potom preradi u novu verziju po kojoj će snimiti film:

(...) očito je da Aronofsky ne vidi *The Fountain* kao nešto što je združeno s jednim medijem, već kao apstraktni entitet koji postoji i izvan vlastite artikulacije ili artikulacija. (...) Premda bi bilo pogrešno kazati da Aronofsky ova dva izraza [film i strip, op. a.] smatra jednakima (film je njegov najrazvijeniji umjetnički glas i „ultimativna redateljska verzija“), prednost se daje sveobuhvatnom konceptu, roditeljskom sjemenu koje postoji i izvan svog izraza.²⁶⁶

U slučaju transmedija, međutim, načelo okupljanja različitih izdanja, verzija, prijevoda itd. pod *djelom*, zajedničkim izvornim intelektualnim sadržajem, dodatno se usložnjava budući da iznad izvornog djela i ostalih dijelova koji tvore cjelinu postoji zajednička priča ili fiktionalni svijet kao svojevrsno naddjelo.

4.2.2.1 Transmedij, *djelo* i nad-djelo

Matrix ili *Ratovi zvijezda* okupljaju niz različitih djela izraženih u mediju filma, stripa, videoigara itd. Svaki od tih dijelova smatra se zasebnim *djelom*, a ne *izrazom* istog *djela*, upravo zato što svaki od njih donosi drugačiju priču ili dio priče, dakle sadržaj im se razlikuje u dovoljnoj mjeri da tvore novo intelektualno ili umjetničko ostvarenje.²⁶⁷ Stoga se *Matrix* ili *Ratovi zvijezda* kao cjeline mogu usporediti s pojmom nad-djela (*superwork*), koji Svenonius koristi za okupljanje svih vrsta izvedenica iz nekog izvornika, uključujući analize, komentare, izvedbe i intertekstualne reference (npr. *Hamletu* kao nad-djelu pripada i drama Toma Stopparda *Rosencrantz i Guildenstern su mrtvi*).²⁶⁸ Prema Svenonius, oni nisu članovi istog djela jer nemaju isti informacijski sadržaj, ali su srodni i valja ih okupiti samim time što potječu iz istog izvornika.²⁶⁹

Pojam nad-djela korisno je sredstvo za poboljšanje kretanja katalogom.²⁷⁰ S druge strane, dijelovi transmedijske cjeline ne moraju imati zajednički izvornik, već mogu nastati paralelno, osobito u slučaju intrakompozicijskog transmedija. Primjerice, igra alternativne stvarnosti *Year Zero* odvijala usporedno s izdanjem istoimenog albuma grupe Nine Inch Nails i koncertnom turnejom koja je promovirala album.²⁷¹ Znakovito je da za razliku od Smiraglie,

²⁶⁶ Dena, Christy. Nav. dj., str. 159. U ovom odlomku implicitno se spominju *djelo*, *izraz* i reprezentativni *izraz*.

²⁶⁷ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 14.

²⁶⁸ Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 38.

²⁶⁹ Ibid.

²⁷⁰ Ibid.

²⁷¹ Usp. Kim, Jeffrey et al. Nav. dj. Usp i Dena, Christy. Nav. dj., str. 49-50.

koji govori o „djelu-roditelju“ (*progenitor work*), Dena rabi neutralniji naziv „roditeljsko sjeme“ (*parent seed*) kako bi označila zajedničku ideju koja se kroz različite medije može realizirati istodobno ili susljedno.²⁷² Zaključno se može ustvrditi da bi u istraživanju korisničke percepcije transmedija bilo zanimljivo dodatno ispitati što korisnici vide kao glavno sredstvo okupljanja sadržaja: izvornik (djelo), priču (nad-djelo) ili nešto treće.

4.2.2.2 Transmedij, *agent* i fiktivno autorstvo

Kao što je ranije spomenuto, izdvajanje *djela, izraza, pojavnog oblika i primjerka* kao zasebnih entiteta omogućuje da se različiti agenti poput autora, redatelja, ilustratora, producenta, izvođača, nakladnika, vlasnika, kustosa ili nositelja autorskih prava pridruže točno određenim aspektima jedinice građe. Ova karakteristika modela FRBR-LRM pogodna je za bibliografsku organizaciju transmedija, u kojemu je niz *agenata* u različitim ulogama povezan s različitim dijelovima cjeline, uključujući i osobe ili timove koji provode kreativni nadzor nad cjelinom (nad-djelom), poput „arhitekata priče“.

S druge strane, izričito određenje da odgovornost za *djelo, izraz, pojavni oblik i primjerak* može imati samo stvarna osoba, odnosno organizacija ili skup stvarnih osoba, postavlja FRBR-LRM u nesuglasje s raširenom transmedijskom praksom fiktivnog autorstva. Transmedij nije prvi prostor susreta bibliografske organizacije s fiktivnim autorstvom. Pripisivanje objavljenog djela nepostojećim osobama ili bićima ima dugu povijest u nakladničkoj praksi. Najčešće se takva praksa može svrstati u jedan od tri tipa: stvaranje autorske persone ili alter-ega, atribucija djela nadnaravnim bićima poput duhova, anđela, duhovnih vodiča itd. te atribucija djela fikcionalnom liku. Ovi su fenomeni srodni objavljivanju pod pseudonimom i često se s njime preklapaju, ali imaju svoje posebne značajke zbog kojih ih nije uvijek moguće izjednačiti s pseudonimima. Pseudonim je ime koje osoba ili skupina osoba koristi za određene svrhe, najčešće prilikom nastupa u javnosti. Razlozi za to su raznovrsni, od želje da se prikrije stvarni identitet do odabira imena koje se smatra prikladnijim za komercijalni uspjeh.²⁷³ Stvaranje autorske persone ili alter-ega je kompleksnija strategija koja pseudonim koristi kao jedno od sredstava. Autorska persona može izrasti u imaginarnu osobu koja nema samo vlastiti izričaj ili područje djelovanja, već i vlastiti izgled, ličnost i biografiju. Portugalski književnik Fernando Pessoa imao je,

²⁷² Dena, Christy. Nav. dj., str. 159.

²⁷³ Usp. Griffin, Robert J. Introduction. // *Faces of anonymity : anonymous and pseudonymous publication from the sixteenth to the twentieth century* / edited by Robert J. Griffin. New York ; Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2003. Str. 7.

primjerice, sedamdesetak književnih dvojnika (tzv. heteronima), od kojih je svaki imao vlastite psihofizičke osobine, biografiju i stil pisanja, a bili su u raznovrsnim međusobnim odnosima: neki su bili rođaci, poznanici ili u odnosu učitelja i učenika, jedni su prevodili, citirali ili kritizirali djela drugih itd.²⁷⁴ Sam Pessoa objasnio je razliku između pseudonima i heteronima na sljedeći način:

Djelo potpisano pseudonimom pripada autoru samom, osim kad je riječ o imenu kojim se potpisuje. Djelo potpisano heteronimom pripada autoru izvan njega samog, odnosno cjelovitoj osobi koju je on stvorio.²⁷⁵

Autorske persone se često stapaju s fikcionalnim likovima, tvoreći složenu bibliografsku mrežu odnosa fiktivnih i stvarnih osoba nalik na spomenuti slučaj *Metacalypse* (sl. 2). Jedan od heteronima Fernanda Pessoe, Ricardo Reis, postao je lik u romanu portugalskog književnika Joséa Saramaga *Godina smrti Ricarda Reisa*. Pessoa i njegovi različiti heteronimi također su likovi u djelu Antonija Tabucchija *Tri posljednja dana u životu Fernanda Pessoe*.

Što se tiče literature u kojoj se autor predstavlja kao komunikacijski kanal za poruke duha ili nadnaravnog bića (*mediumistic literature*), N. M. Babb daje iscrpan prikaz odnosa angloameričke tradicije katalogiziranja prema ovom žanru, pokazujući kako je na bibliografsku praksu utjecao ne samo sociokulturni status žanra, već i razvoj same katalogizacije.²⁷⁶ Bilo bi zanimljivo istražiti društvene i kulturne veze između svih tipova fiktivnog autorstva i smjestiti ih u kontinuitet pojava u europskoj kulturi koje se temelje na proučavanju i apotezi iracionalnoga, od romantizma, spiritualizma, teozofije, psihoanalize i nadrealizma do New agea i suvremene fantastične fikcije.

Dok je s egzistencijalnog gledišta jasno da iza fiktivnih atribucija stoje stvarne osobe, baš kao što je i s pravnog gledišta jasno da stvarne osobe uživaju materijalna prava, s bibliografskog gledišta pitanje je složenije, što pokazuje i različita praksa u knjižničnim katalogima i kataložnim pravilnicima. Budući da fikcija donedavno uglavnom nije bila podložna označivanju tema ili likova (a čak i da jest, tehnologija kataloga na listićima ograničavala je stvaranje uputnica), pitanje fiktivnog autorstva nije se sagledavalo u cjelini. Uglavnom se svodilo na dvojbu koji bibliografski identitet stvaratelja treba odabrati kao pristupnicu. Panizzi je propisivao da se pristupnica mora temeljiti na pseudonimu ukoliko autor rabi

²⁷⁴ Usp. Talan, Nikica. Fernando Pessoa : djelo. Zagreb : Disput, 2013. Str. 19-24.

²⁷⁵ Citirano u: Talan, Nikica. Nav. dj., str. 16.

²⁷⁶ Usp. Babb, Nancy M. Cataloging spirits and the spirit of cataloging. // Cataloging & classification quarterly 49, 2(2005). Str. 89-122.

pseudonim.²⁷⁷ C. C. Jewett, koji se smatra utemeljiteljem moderne angloameričke katalogizacije, uvelike pod utjecajem Panizzija, ustanovio je praksu uvrštavanja autora u knjižnični katalog pod pravim imenom, neovisno o imenu koje se pojavljuje na naslovnoj stranici.²⁷⁸ Cutter je u djelu *Rules for dictionary catalog* zahtijevao da se kratica *pseud.* doda uz svako „lažno ime“ koje se koristi kao pristupnica, što je prihvaćeno i dodatno razrađeno u kasnijim izdanjima angloameričkih kataložnih pravila tijekom prve polovice 20. stoljeća.²⁷⁹ Lubetzky je smatrao da stvaratelj nije onaj tko je uistinu odgovoran za djelo, već onaj tko je u tom svojstvu predstavljen, tj. onaj tko je formalno preuzeo odgovornost i dao djelu svoje ime i autoritet.²⁸⁰ Međutim, i on isključuje mogućnost da se netko u katalogu navede kao autor ako je u tom svojstvu predstavljen pogrešno, fiktivno ili sumnjivo.²⁸¹ Pariška načela, koja preporučuju da se pristupnica temelji na imenu kojim se autor najčešće identificira u izdanjima svojih djela, ostala su u tom pitanju sasvim općenita.²⁸² U *Pravilniku i priručniku za izradu abecednih kataloga* Eva Verona propisuje da je pristupnica pravo ime u slučaju kada se autor u stvaralačkom radu služi raznim pseudonimima ili pravim imenom i pseudonimom. No ako autor određenu vrstu djela objavljuje pod pravim imenom, a drugu pod pseudonimom, pristupnice se mogu izraditi za oba oblika.²⁸³ Fleksibilnost ove odredbe očito je uvjetovana raznolikošću prakse objavljivanja pod pseudonimom. Horvat navodi da je u revidiranom izdanju pravilnika *Anglo-american cataloging rules* (AACR2) iz 1978. godine odredba koja zahtijeva odabir jednog, prevladavajućeg oblika imena za autore koji se služe pseudonimom izmijenjena pod pritiskom narodnih knjižnica u Sjedinjenim Američkim Državama i Australiji.²⁸⁴ Odredba koja priznaje višestruke bibliografske identitete preuzeta je iz AACR2 u kataložni pravilnik RDA.²⁸⁵ Za usporedbu, talijanski kataložni pravilnik *Regole italiane di catalogazione* (REICAT, 2009.) ne poznaje višestruke bibliografske identitete.²⁸⁶ Zanimljivo je da oba pravilnika kao konceptualni temelj navode modele FR-obitelji.²⁸⁷

²⁷⁷ Usp. Babb, Nancy M. Nav. dj., str. 93.

²⁷⁸ Ibid.

²⁷⁹ Cutter, Charles A. Nav. dj., str. 86.

²⁸⁰ Usp. Lubetzky, Seymour. Nav. dj., str. 281-282.

²⁸¹ Ibid.

²⁸² Usp. Statement of principles. Str. xiv.

²⁸³ Verona, Eva. Pravilnik i priručnik za izradbu abecednih kataloga. Dio 1 : Odrednice i redalice. Str. 183.

²⁸⁴ Horvat, Aleksandra. Knjižnični katalog i autorstvo. Rijeka : Naklada Benja, 1995. Str. 83.

²⁸⁵ Usp. RDA.

²⁸⁶ Usp. Regole italiane di catalogazione : REICAT / a cura della Commissione permanente per la revisione delle regole italiane di catalogazione. Roma : ICCU, 2009. Str. 412-413.

²⁸⁷ Usp. RDA. Usp. Regole italiane di catalogazione. Str. XII-XIV.

Pristup fiktivnom autorstvu svodi se na pitanje je li zadaća bibliografske organizacije informacija istražiti podatke koji su prikazani na jedinici građe ili ih doslovno preuzeti u katalog. U knjižničnom katalogu informacije se u najvećoj mogućoj mjeri temelje na preuzimanju podataka, budući da se sama jedinica građe standardno smatra primarnim izvorom, što je u kataložnim načelima formulirano kao načelo prikazivanja (*representation*).²⁸⁸ Svenonius to tumači pragmatično:

Kad se bibliografska stvarnost sukobljava s postojećem stvarnošću, bibliografska stvarnost ima veća prava. Razlog tomu je u prvom redu ekonomski. Iscrpno bibliografsko istraživanje pitanja atribucije luksuz je koji se može provesti samo u posebnim okolnostima, npr. pri opisu umjetničkog djela te starih i rijetkih knjiga, a ne u svakodnevnom uvođenju reda u bibliografski univerzum. Međutim, neka su odstupanja od toga ipak dopuštena. Kad se na dokumentima pojavljuju dvosmislene, nerazumljive ili očito netočne izjave, te se izjave mogu objasniti ili ispraviti unutar zagrada i u razumnom opsegu.²⁸⁹

Ono što Svenonius argumentira praktičnim razlozima može je razmotriti i u kontekstu postmodernističkih teorija autorstva. U znamenitom eseju *Što je autor* (1969.) Michel Foucault iznosi temeljnu tezu da je ime autora mnogo više od imena određene osobe: to je konstruirani identitet čija je funkcija ponajprije klasifikacijska, odnosno omogućuje okupljanje i razlikovanje diskursa, stvara veze među njima i utječe na njihovu recepciju i status („funkcija autora“).²⁹⁰ Autorstvo je prema tome kulturna i društvena konstrukcija koja djelu daje legitimitet u određenom kontekstu. Griffin smatra da se „funkcija autora“ u smislu pripadnosti diskursa ostvaruje se i u slučajevima kada stvaratelj objavljuje anonimno ili pod pseudonimom:

Potpisivanje legalnim imenom nije automatski izbor, već dio strategije povezivanja samo određenih djela s projiciranom personom.²⁹¹

Istražujući vjerske knjige u sjevernoj Hrvatskoj u 18. stoljeću, Velagić je pokazao kako su imena autora na naslovnoj stranici bila mnogo manje (ako i uopće) istaknuta u odnosu na imena pokrovitelja iz Katoličke crkve, koji su uistinu davali autoritet djelu.²⁹² Isticanje ili prikrivanje odgovornosti za djelo je, dakle, svjestan kulturni čin, strategija koja služi određenim ciljevima. To se odnosi i na fiktivne stvaratelje. U slučaju transmedija, kao što je

²⁸⁸ Usp. Statement of international cataloguing principles (ICP). Str. 5.

²⁸⁹ Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 75.

²⁹⁰ Usp. Foucault, Michel. *Što je autor?* : izlaganje. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk, 2015.

²⁹¹ Griffin, Robert J. Nav. dj., str. 4.

²⁹² Usp. Velagić, Zoran. *Pisac i autoritet : bit autorstva i sustav autorizacije vjerskih knjiga u 18. stoljeću*. Zagreb : Naklada Ljevak, 2010. Str. 131.

utvrđeno, jedna od glavnih funkcija preplitanja stvarnosti i fikcije je očuvanje dijegetičkog jedinstva.

S druge strane, u današnjem informacijskom okruženju knjižnični su katalogi suočeni sa zahtjevima bilježenja i povezivanja sve veće količine podataka pa se s pravom postavlja pitanje imaju li katalogizatori vremena za istraživanje svih mogućih „funkcija autora“ i odnosa između osoba, persona i likova.

Model FRBR-LRM stvara konceptualni temelj za ono za što već postoje tehnički uvjeti: okupljanje, povezivanje i umrežavanje entiteta unutar, ali i izvan bibliografskog univerzuma. Ukupnost doslovno preuzetih podataka s jedinice građe, koji su ranije činili srž bibliografskog opisa, svedena je u modelu na tek jedan atribut *pojavnog oblika*: LRM-A16 *Tvrđnju o pojavnom obliku (Manifestation Statement)*.²⁹³ S obzirom na tehnološke mogućnosti poput digitalnih fotoaparata, skeniranja i upotrebe programa za optičko prepoznavanje teksta (OCR), zadaća katalogizatora ne mora se više temeljiti na transkripciji podataka s jedinice građe, što znači da se fokus katalogizacije može usmjeriti na intelektualno zahtjevnije zadaće poput analize sadržaja, stvaranja poveznica i općenito aktivnosti koje se mogu okarakterizirati kao istraživačke. To uključuje i istraživanje međusobnih odnosa leksičkih entiteta poput imena, pseudonima ili persona, kao i njihovih odnosa s konceptualnim entitetima poput stvarnih i izmišljenih osoba. Treba, međutim, imati na umu i da se prilikom razotkrivanja identiteta stvaratelja postavljaju i brojna etička i pravna pitanja.

S obzirom da u transmediju likovi, *brand* autora i tehnike stapanja stvarnosti i fikcije imaju specifičnu zadaću proširivanja i objedinjavanja priče ili fikcionalnog svijeta, potrebno je dodatno istražiti kako korisnici transmedija percipiraju odnose između stvarnih osoba, fikcionalnih likova i njihovih imena, kako bi se mogli predložiti odgovarajući načini modeliranja ukupnosti ovih odnosa unutar strukture FRBR-LRM-a.

²⁹³ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 34.

4.3 FRBRoo

4.3.1 Prikaz modela

Usporedo s razvojem IFLA-inih modela bibliografskih podataka tekao je i razvoj konceptualnog modela za dokumentaciju kulturne baštine u okrilju Međunarodnog savjeta za muzeje (International Council of Museums, ICOM). Rad na modelu pod nazivom CIDOC CRM započeo je 1996. godine, a model je 2006. prihvaćen kao međunarodni standard ISO 21127.²⁹⁴

CIDOC CRM je zamišljen kao posrednička struktura za razmjenu i integraciju podataka o kulturnoj baštini. Heterogenost takvih podataka uzrokovana je razlikama u standardima i praksi dokumentacije u muzejima i drugim baštinskim ustanovama.²⁹⁵ Jedan od eksplicitnih ciljeva modela je razmjena informacija s arhivima i knjižnicama, odnosno harmonizacija s njihovim konceptualnim modelima.²⁹⁶

Zamisao o harmonizaciji modela FR-obitelji i CIDOC CRM-a javila se 2000. godine na godišnjem seminaru Europske grupe za automatizaciju knjižnica (European Library Automation Group, ELAG) u Parizu.²⁹⁷ Godine 2003. započeo je rad na harmonizaciji, za koji je bila zadužena Međunarodna radna skupina za dijalog FRBR-a i CRM-a (International Working Group on FRBR/CRM Dialogue), sastavljena od članova Skupine za pregled FRBR-a i Posebne interesne skupine CIDOC CRM-a (CIDOC CRM Special Interest Group, SIG).²⁹⁸ Rezultat te suradnje bio je model FRBRoo. Prva verzija modela potječe iz 2010. godine, dok je druga verzija, proširena na autorizirane podatke, objavljena 2015. godine. Daljnja revizija očekuje se nakon službenog odobrenja FRBR-LRM-a radi usklađivanja dvaju modela.

Glavni cilj harmonizacije dvaju modela bio je definiranje zajedničkog pogleda na kulturnu baštinu, uključujući metodologiju modeliranja, standarde, preporuke i praksu.²⁹⁹ Prepoznata je činjenica da muzeji i knjižnice često prikupljaju, čuvaju i dokumentiraju istu ili srodnu građu,

²⁹⁴ Usp. ISO 21127. Information and documentation : a reference ontology for the interchange of cultural heritage information. Geneva: International organization for standardization, 2006. Standard je revidiran 2014. godine.

²⁹⁵ Usp. Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model / produced by the ICOM/CIDOC Documentation Standards Group, continued by the CIDOC CRM Special Interest Group ; current main editors Patrick Le Boeuf, Martin Doerr, Christian Emil Ore, Stephen Stead. Version 6.2. May 2015. Str. i. URL: http://www.cidoc-crm.org/official_release_cidoc.html#CIDOCCRM6.2 (2016-04-25)

²⁹⁶ Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. ii.

²⁹⁷ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 10.

²⁹⁸ Ibid.

²⁹⁹ Ibid., str. 11.

npr. muzeji posjeduju knjige i drugu objavljenu ili masovno proizvedenu građu koja se obično opisuje sukladno bibliografskim standardima, dok knjižnice mogu posjedovati objekte poput rijetkih rukopisa i druge građe koja se obično dokumentira kao muzejski predmet. Osim toga, podaci o knjižničnoj i muzejskoj građi isprepliću se na više načina, od muzejskih objekata koji mogu biti teme knjiga i članaka, do bibliografskih referenci u muzejskim bazama podataka.³⁰⁰ Preduvjet integriranom pristupu ovim podacima kroz zajednička sučelja jest interoperabilnost podataka koji su o toj građi zabilježeni u različitim ustanovama. Riječ je u prvom redu o semantičkoj interoperabilnosti, ali za IFLA-ine je modele harmonizacija bila važna i zbog izravne kompatibilnosti CIDOC CRM-a sa shemom RDF.³⁰¹

Budući da je zamišljen kao proširenje CIDOC CRM-a na bibliografske informacije, FRBRoo je naslijedio formalni jezik i strukturu CIDOC CRM-a. Za razliku od modela FR-obitelji i FRBR-LRM-a, koji su modeli entiteta i odnosa, CIDOC CRM i FRBRoo su objektno-orijentirani modeli.

Fokus podataka u objektno-orijentiranom modelu su objekti, koji mogu biti stvari, ali i procesi koji se odvijaju nad drugim objektima.³⁰² Objekti se grupiraju u *klase*, kategorije koje se sastoje od objekata s jednom ili više zajedničkih značajki.³⁰³ Pojedini pripadnici klase nazivaju se instancama.³⁰⁴ Objektno-orijentirani modeli imaju hijerarhijsku strukturu, što znači da svaka klasa može imati podklasu i nadklasu, pri čemu svaka klasa, uz dodatak vlastitih značajki, nasljeđuje značajke nadklase.³⁰⁵ Klasa može imati i više nadklasa i naslijediti njihove značajke, što se naziva višestrukim nasljeđivanjem.³⁰⁶ Obilježja klase i odnosi među klasama nazivaju se svojstvima (*properties*). Klase povezane svojstvom nazivaju se domena (*domain*) i opseg (*range*).³⁰⁷

Entiteti, atributi i odnosi modela FR-obitelji prevedeni su, dakle, u klase i svojstva objektno-orijentiranog modela FRBRoo. Izraz modela FR-obitelji u drugačijem formalnom jeziku omogućio je i vrednovanje njihove logičke dosljednosti, što je također bio jedan od ciljeva harmonizacije.³⁰⁸ Klase su u modelu FRBRoo označene identifikatorom koji se sastoji od

³⁰⁰ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 11.

³⁰¹ Ibid.

³⁰² Usp. Teorey, Toby J. Nav. dj., str. 33.

³⁰³ Ibid. Usp. i Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. viii.

³⁰⁴ Usp. Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. ix.

³⁰⁵ Teorey, Toby J. Nav. dj., str. 33. Usp. i Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. viii.

³⁰⁶ Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. viii.

³⁰⁷ Ibid., str. ix.

³⁰⁸ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 11.

slova F i broja (npr. F1 Djelo), dok su svojstva označena identifikatorom sastavljenim od slova R i broja.³⁰⁹ FRBRoo implicitno sadrži i niz klasa i svojstava iz CIDOC CRM-a, koji predstavljaju nadklase i nadsvojstva njegovih vlastitih klasa i svojstava i omogućuju mu da se kao proširenje „ugnijezdi“ u strukturu modela CIDOC CRM. Takve klase i svojstva označene su izvornim identifikatorima iz CIDOC CRM-a, koje se sastoje od slova E (klase) i P (svojstva) te izvorne brojčane oznake.³¹⁰

Budući da podaci koje modelira CIDOC CRM velikim dijelom proizlaze iz istraživanja konteksta i životnog ciklusa muzejskih predmeta, u tom modelu središnju ulogu igraju upravo procesi i zbivanja poput stvaranja, početka postojanja, preinake itd. Na taj se način opis građe može povezati sa zbivanjima, prijelaznim stanjima ili vremenskim razdobljima, a građa prikazati kao ishod, uzrok ili sredstvo zbivanja.³¹¹ Stoga i FRBRoo uvodi klase zbivanja i procesa kao što su npr. F29 *Proces snimanja (Recording Event)* ili F27 *Osmišljavanje djela (Work Conception)*, definirajući ih kao podklase zbivanja i procesa iz CIDOC CRM-a. Upravo ta značajka obogaćuje modele FR-obitelji, izvorno usredotočene na modeliranje „statičnih“ proizvoda, mogućnošću da analiziraju i prikažu dinamične, vremenski uvjetovane pojave koje mogu biti zanimljive s bibliografskog stajališta, poput bibliografske povijesti stare knjige ili specifičnosti vezanih uz dinamiku izlaženja neomeđene građe.³¹² Harmonizacija s CIDOC CRM-om značajno je utjecala i na uvođenje entiteta *vremenski aspekt* u FRBR-LRM.

Budući da u modeliranju procesa izlaze na vidjelo i različiti aspekti ishoda tih procesa, FRBRoo rafinira neke od entiteta FR-obitelji. Prepoznaje dvojnu narav *pojavnog oblika* koji može biti unikat (*Manifestation Singleton*) ili proizveden u više primjeraka (*Manifestation Product Type*) te uvodi više podklasa *djela* koje predstavljaju njegove moguće interpretacije, primjerice F15 *Složeno djelo (Complex Work)* ili F17 *Skupno djelo (Aggregation Work)*.³¹³ U modelu je također eksplicirana razlika između *izraza* koji prenosi potpuno *djelo (Self-*

³⁰⁹ Slova F i R odabrana su kao početna slova naziva FRBR i nemaju drugog značenja. Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 28.

³¹⁰ Ibid.

³¹¹ Usp. Lagoze, Carl. Business unusual : how „event-awareness“ may breathe life into the catalog? // Bicentennial conference on bibliographic control for the new millennium. Washington, Library of Congress, November 15-17 2000. URL: http://www.loc.gov/catdir/bibcontrol/lagoze_paper.html (2016-05-23)

³¹² FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 13, 16-18. Na temelju modela FRBRoo je u suradnji Međunarodnog centra za ISSN i Nacionalne knjižnice Francuske 2012. godine razvijen konceptualni model podataka o neomeđenoj građi PRESSoo. Usp. LeBoeuf, Patrick; François-Xavier Pelegrin. FRBR and serials : the PRESSoo model. // IFLA WLIC 2014. Lyon, France, 16-22 August 2014. URL: <http://library.ifla.org/838/1/086-leboeuf-en.pdf> (2016-05-23)

³¹³ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 14.

Contained Expression) i izraza koji prenosi samo fragment *djela*, poput citata (*Expression Fragment*).³¹⁴ FRBRoo je, dakle, u odnosu na modele FR-obitelji obilježen većom granularnošću, naglašenim vremenskim aspektom i mogućnošću izražavanja dinamičnih pojava i odnosa.

U bibliografskoj organizaciji vremenski aspekt predstavlja relativnu novost. Knjižnični katalozi obično su organizirani oko statičnih entiteta, čije su karakteristike poput naslova, izdanja ili nakladnika također fiksne.³¹⁵ Stabilan je i odnos entiteta i njegovog bibliografskog ili autoriziranog zapisa, u smislu da zapis predstavlja odgovarajući surogat entiteta bez obzira na tijek vremena.³¹⁶ Ove značajke knjižničnog kataloga tradicionalno su bile jamstvom njegove pouzdanosti.

Paradigma kataloga kao izvora stabilnih, fiksnih informacija o statičnim, nepromjenjivim entitetima dovedena je u pitanje s pojavom digitalne građe, koja je po naravi promjenjiva i nestabilna. Razmatrajući izazove bibliografske organizacije digitalnih dokumenata, Lagoze zaključuje da bibliografski opis treba odražavati njihovu promjenjivost tako što će ih prikazati kao niz zbivanja i opisati osobe, mjesta, datume i druge entitete povezane sa svakim od tih zbivanja.³¹⁷ Drugim riječima, jedini način da se osigura autentičnost digitalnog dokumenta i pouzdanost njegova opisa jesu metapodaci koji će bilježiti svaku promjenu na dokumentu.

Vremenski aspekt u bibliografskoj organizaciji nije važan samo radi opisa digitalne građe, već i općenito radi mogućnosti povezivanja integracije podataka iz kataloga s podacima izvan njega. Heterogenost podataka o građi u baštinskim i informacijskim ustanovama proizlazi iz činjenice da je svaka zajednica usredotočena na drugačiji aspekt građe, a time i na drugu vrstu podataka o građi. Prema Lagozeu, svaki opis nekog entiteta zapravo je snimka tog entiteta u onom stanju unutar njegova životnog ciklusa koje je od interesa za određenu zajednicu.³¹⁸ Stoga integracija podataka podrazumijeva ulogu kataloga kao mehanizma za pridruživanje različitih „snimaka stanja“ (*snapshots*), odnosno opisa koje različite zajednice stvaraju i dijele na webu.³¹⁹ Slijedom toga, glavna je zadaća kataloga stvaranje strukturirane informacijske cjeline od raspršenih informacija.

³¹⁴ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 14.

³¹⁵ Usp. Lagoze, Carl. Nav. dj.

³¹⁶ Ibid.

³¹⁷ Ibid.

³¹⁸ Ibid.

³¹⁹ Ibid.

4.3.2 FRBRoo i transmedij

Naglasak na vremenskom aspektu i zbivanjima, koje FRBRoo uvodi u bibliografsku organizaciju, omogućuje opis onih značajki transmedija koje su povezane sa zbivanjem u vremenu, a koje današnji katalogi nisu u stanju iskazati na odgovarajuće načine. Posebice autori koji potječu iz producerskog okruženja ističu proces nastanka kao jedan od glavnih kriterija za definiranje transmedija, koji ga razlikuje od drugih intertekstualnih i transfiktionalnih odnosa.³²⁰ „Pravi“ transmedij je koordiniran, sustavan i od početka zamišljen kao cjelina. Čak i „meki“ i „rastezljivi“ transmedij, koji ne odgovaraju u potpunosti ovoj strogoj definiciji, temelje se na kanonu, odnosno poštovanju dijegetičkog jedinstva priče i/ili dosljednosti fikcionalnog svijeta. Prikaz razvoja priče ili svijeta, uključujući *djela, izraze, pojavne oblike, agente, mjesta, vremenske raspone* i druge entitete koji su povezani s pojedinim fazama, doprinosi uvidu u cjelinu i omogućuje korisnicima da odluče na koji način žele pratiti priču i prema kojim kriterijima. Long zamišlja takav alat u obliku grafa koji bi prikazivao kada se, primjerice, u priči pojavljuje određeni lik.³²¹ Klase poput F27 *Osmišljavanje djela* također omogućuju precizan opis nastanka i razvoja ideje i razina kreativnih odgovornosti.

Lagoze je istaknuo osobitu važnost vremenskog aspekta u opisivanju građe koja je nestabilna i promjenjiva, poput digitalnih dokumenata. Maitland i Hall ubrajaju ovdje i multimedijske instalacije i djela konceptualne umjetnosti, a Robinson dodaje „sveobuhvatne dokumente“ koji se temelje na interakciji korisnika, stvarnosti i imaginarnog ili virtualnog svijeta.³²² Slične značajke iskazuju transmedijske pojave poput igara alternativne stvarnosti, koje i same mogu biti uključene u širi transmedijski kontekst, odnosno sadržajno povezane s objektima poput knjiga ili filmova. Takvu je građu najprikladnije dokumentirati kao niz zbivanja gdje je svaka faza povezana s određenim akterima, mjestima, datumima itd., ali i pojavnim oblicima koji bilježe korisnička iskustva.

4.4 Zaključak

Referentni okvir za istraživanje korisničkog pogleda na bibliografsku organizaciju informacija o transmediju predstavljaju konceptualni modeli bibliografskih podataka FRBR-LRM i

³²⁰ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 100.

³²¹ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 160.

³²² Usp. Maitland, Eileen; Hall, Cordelia. Nav. dj., str. 329, 330-331. Usp. i Robinson, Lyn. Multisensory, pervasive, immersive. Str. 1734.

FRBRoo. FRBR-LRM nastao je objedinjavanjem triju prethodnih IFLA-inih modela poznatih pod nazivom FR-obitelj, dok je FRBRoo nastao harmonizacijom modela FR-obitelji s konceptualnim modelom za dokumentaciju kulturne baštine CIDOC CRM. Osnovu obaju modela čine *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*, četiri entiteta koja predstavljaju različite stupnjeve apstrakcije jedinice građe, od ideja koje čine njezin sadržaj do konkretnog fizičkog objekta „u ruci“. Ova je struktura analogna s tipičnom strukturom transmedija, koja također podrazumijeva razlikovanje različitih razina, od objedinjujuće priče ili fikcionalnog svijeta, preko njihova izraza u pojedinom mediju, do utjelovljenja u određenoj medijskoj platformi. Struktura *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik*, *primjerak* omogućuje okupljanje informacija o transmediju na različitim razinama i daje pregled cjeline koji podržava kretanje, istraživanje i odabir kriterija prema kojemu će korisnici pratiti transmedijski narativ. Postavlja se, međutim, pitanje što predstavlja najvišu razinu okupljanja: izvorno *djelo*, nad-djelo ili nešto treće.

Pri ispitivanju primjenjivosti modela FRBR-LRM i FRBRoo na bibliografsku organizaciju transmedija nužno je uzeti u obzir razlike dvaju modela u razini apstrakcije, formalnom jeziku i namjeni. Kao proširenje CIDOC CRM-a, modela koji u žarište postavlja procese i zbivanja, FRBRoo je prikladniji za modeliranje dinamičnih pojava koje se odvijaju u vremenu, dok je FRBR-LRM u prvom redu namijenjen modeliranju ishoda takvih pojava koji su relevantni za bibliografski univerzum. Sugerira se da bi u kontekstu transmedija FRBRoo mogao biti koristan za opis interaktivnih fenomena kod kojih pojedina zbivanja utječu na promjenu čitave strukture, ali i za opis nastanka i razvoja priče ili fikcionalnog svijeta, budući da je upravo proces nastanka ono što razlikuje transmedij od srodnih pojava poput medijskih franšiza koje se šire zahvaljujući adaptacijama istog sadržaja.

Jedna od strategija proširenja transmedijske priče ili svijeta, kao i očuvanja njihove koherentnosti, jest kombiniranje stvarnosti, fikcije i metafikcije. To se ne očituje samo u igrama poput LARP-a i ARG-a, koje stvarni svijet rabe kao medijsku platformu za proširivanje iskustva priče ili fikcionalnog svijeta, već i u „tradicionalnijim“ fenomenima poput objavljivanja knjiga, glazbenih albuma itd. pod imenima fikcionalnih likova. Za uspješno ostvarenje ove funkcije nužno je upravo konceptualno jedinstvo fikcionalnog lika i autora. S obzirom da FRBR-LRM razdvaja stvarne od fiktivnih osoba, pristupajući potonjima ili kao općim pojmovima ili kao pseudonimima, potrebno je dodatno istražiti kako korisnici gledaju na fenomen fikcionalnih autora i kako ga iskazati pomoću mehanizama ponuđenih u modelu.

5. ISTRAŽIVANJE BIBLIOGRAFSKE STRUKTURE TRANSMEDIJA

5.1 Uvod

Kao što je objašnjeno u uvodnom poglavlju, metodologija istraživanja zasniva se na interpretivističkom pristupu. Interpretivistička istraživanja nisu usmjerena na otkrivanje objektivne stvarnosti, već uzimaju u obzir mnogostrukost načina na koji ljudi tumače stvarnost. Konceptualni modeli, koji se obično koriste za prikaz određenog područja ili segmenta stvarnosti (univerzuma diskursa), također su unutar interpretivističke paradigme shvaćeni kao konstrukti koji nastaju u određenom kontekstu i oblikovani su uzajamnim utjecajem znanja, iskustva i perspektiva korisnika i stručnjaka.

Istraživanje univerzuma diskursa (transmedija), koje u konceptualnom modeliranju predstavlja fazu poznatu pod nazivom analiza zahtjeva, u ovom je radu provedeno kao fenomenografsko istraživanje u kojemu se nastojalo steći uvid u raznolike perspektive korisnika i potom ih usporediti s postojećim konceptualnim modelima bibliografskih podataka te po mogućnosti integrirati u okviru modela. U ovom poglavlju detaljno je opisan plan i provedba istraživanja.

5.2 Odabir sudionika

Kvalitativna istraživanja nisu usmjerena na generaliziranje i stoga ne zahtijevaju veliki uzorak i striktne metode uzorkovanja. Budući da dublji uvid u temu zahtijeva više vremena i pripreme u provedbi istraživanja i analizi rezultata, broj slučajeva ili subjekata istraživanja se ograničava. Kao što je objašnjeno u uvodnom poglavlju, naglasak je na svrhovitom uzorku koji će istraživaču pružiti što iscrpnije informacije o temi.

Za ovo istraživanje odabrano je šest osoba. Temeljni kriterij bio je da se radi o osobama koje imaju iskustva s transmedijskim praćenjem sadržaja i dobro poznaju barem jednu priču ili fikcionalni svijet koji su raspodijeljeni kroz najmanje tri različita medija. Premda nijedna od uobičajenih definicija transmedija ne ovisi o broju uključenih medija, „kriterij tri“ je uveden kako bi se prikupilo što više informacija.

Beddows naglašava da postoje različiti načini upotrebe medija s obzirom na stupanj angažmana i sklonost pojedinom mediju.³²³ Tip upotrebe koji je u prvom redu motiviran pričom ili sadržajem povezuje se s visokim stupnjem angažmana i odsustvom sklonosti prema

³²³ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 88-92.

određenom mediju.³²⁴ Taj tip upotrebe medija povezan je i s fanovskom kulturom.³²⁵ Drugim riječima, osobe koje prate priču ili fiktionalni svijet bez obzira na medij najčešće pripadaju skupini fanova.

Fanovi obično formiraju aktivne *online* zajednice koje predstavljaju dobro mjesto za odabir sudionika istraživanja. Jedan od oblika zajednica fanova su i LARP zajednice. Njihovi pripadnici sudjeluju u igrama uloga uživo kojima je cilj, između ostaloga, proširiti doživljaj određenog fiktionalnog svijeta. Igre su obično vezane uz pojedine žanrove, ali i pojedinačna žanrovska djela koja zbog svoje popularnosti najčešće već imaju niz transmedijskih nastavaka i proširenja, poput *Ratova zvijezda* ili serije videoigara *Elder Scrolls* (Bethesda, 1994.-2015). Pretpostavka je, dakle, da su pripadnici LARP zajednice skloni praćenju, ali i samostalnom razvijanju priča kroz različite medije i medijske platforme.

Premda dob, spol, obrazovanje i druge demografske karakteristike nisu igrali ulogu u odabiru sudionika, ukratko ćemo ih prikazati. Od šest sudionika istraživanja, četvorica su muškarci, a dvije žene. Jedan je sudionik iz Zadra i jedan iz Splita, dok su ostali iz Zagreba. Jedan je sudionik u dvadesetim godinama, četvero u tridesetima i dvoje u četrdesetim godinama. Četvero sudionika ima fakultetsko obrazovanje, jedan je student, dok jedan ima srednjoškolski stupanj obrazovanja. Dvoje sudionika stječe ili je steklo visoko obrazovanje iz područja računarstva, dvoje iz područja likovnih umjetnosti, a jedan s područja psihologije. Napomenimo i da su, uz svoju temeljnu struku i zaposlenje, dvoje sudionika autori objavljenih romana, a dvoje autori objavljenih stripova.

5.3 Prikupljanje podataka

Podaci su u istraživanju prikupljeni tehnikama pojmovnog mapiranja i sortiranja karata. Ove su tehnike dopunjene kratkim polu-strukturiranim intervjuima, kojima je cilj bio razjasniti ili detaljnije istražiti pojedine teme. Prije opisa samog istraživanja ukratko će se prikazati primjena pojmovnog mapiranja i sortiranja karata u kvalitativnim istraživanjima. Obje tehnike, naime, imaju više vrsta i namjena, zbog čega smatramo potrebnim razjasniti definicije i argumentirati izbor određenih postupaka.

³²⁴ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 92.

³²⁵ Ibid.

5.3.1 Pojmovno mapiranje u kvalitativnom istraživanju

Pojmovne mape (*concept maps*) su alat za organizaciju i prezentaciju znanja, koji smislene odnose između pojmova grafički predstavlja u obliku tvrdnji (*propositions*).³²⁶ Tehniku pojmovnog mapiranja razvili su Joseph D. Novak i njegov tim na Sveučilištu Cornell sedamdesetih godina 20. stoljeća kao alat za podučavanje, učenje i vrednovanje znanja.³²⁷ Cilj izrade pojmovnih mapa bio je omogućiti učenicima da novo znanje učinkovitije povežu s već usvojenim znanjem te ih potaknuti na kreativno prepoznavanje novih odnosa i značenja, dok je nastavnicima ova tehnika trebala pomoći u organizaciji znanja i identifikaciji pogrešnih shvaćanja kod učenika. Ishodište pojmovnih mapa je u konstruktivističkim teorijama učenja, prema kojima učenik nije pasivni primatelj informacija, već aktivni sudionik u stvaranju značenja i izgradnji znanja.

Pojmovna mapa sastoji se od pojmova i odnosa među njima. U radu *The theory underlying concept maps and how to construct and use them* Novak i Cañas iscrpno objašnjavaju izgled i strukturu pojmovne mape.³²⁸ Dva ili više pojmova koji su odnosom povezani u smislenu cjelinu čine tvrdnju. Pojmovi, odnosi i tvrdnje su „građevni blokovi“ za bilo koje područje znanja. Riječi koje predstavljaju pojmove obično se zatvaraju u kvadratni ili kružni okvir, dok se odnosi označavaju crtama ili strelicama i odgovarajućim riječima koje objašnjavaju narav odnosa. Pojmovna mapa organizirana je hijerarhijski tako da se pojmovi širokog, općenitog značenja nalaze na vrhu. Budući da se pojmovne mape u pravilu izrađuju za određeni problem ili područje, hijerarhijska struktura mape može varirati s obzirom na kontekst. Osim hijerarhijskih odnosa, pojmovna mapa sadrži i unakrsne veze (*cross-links*) koje povezuju pojmove iz različitih dijelova mape. Ovaj opis, koji se temelji na ključnim radovima Novaka i njegovog istraživačkog tima, nazvat ćemo izvornom definicijom pojmovne mape.

Primjena pojmovnih mapa proširila se izvan konteksta obrazovanja nakon što su prepoznate brojne prednosti ove tehnike u kvalitativnim istraživanjima. U kvalitativnom istraživanju pojmovne se mape mogu koristiti u planiranju projekta i prezentaciji rezultata, no posebice je važna njihova upotreba u analizi podataka.³²⁹ Jedan od najvećih izazova kvalitativnog

³²⁶ Novak, Joseph D.; Gowin, D. Bob. *Learning how to learn*. Cambridge; New York : Cambridge University Press, 1984. Str. 15. Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. *The theory underlying concept maps and how to construct and use them* : technical report IHMC CmapTools 2006-01. Rev 2008-01.

URL: <http://cmap.ihmc.us/docs/theory-of-concept-maps> (2016-04-29)

³²⁷ Usp. Novak, Joseph D.; Gowin, D. Bob. *Nav. dj.*, str. 15-23.

³²⁸ Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. *Nav. dj.*

³²⁹ Usp. Daley, Barbara J. *Nav. dj.*

istraživanja je svođenje velike količine tekstualnih podataka, prikupljenih tehnikama poput intervjua ili fokus grupa, na manji broj tema, kategorija ili obrazaca. Drugi značajan izazov je pristrana interpretacija podataka s obzirom na svjetonazor, iskustvo i očekivanja istraživača. Analiza podataka uz pomoć pojmovnih mapa umanjuje opasnost da se bitna značenja sadržana u tekstu krivo interpretiraju ili izgube u procesu redukcije.³³⁰ Izvorno značenje još će se bolje očuvati ako se izrada pojmovnih mapa upotrijebi ne samo za analizu podataka, već i za njihovo prikupljanje, odnosno ako su sudionici potaknuti da sami prikažu svoje ideje u obliku pojmovne mape.

Upotreba pojmovne mape kao tehnike prikupljanja podataka ima, međutim, dva ključna nedostatka. Prvi je konceptualna zbrka oko definicije pojmovne mape, a drugi poteškoće koje sudionici mogu imati pri njezinoj izradi.

Osvrnut ćemo se najprije na drugi problem. Novak i Cañas precizno opisuju korake u izradi pojmovne mape, uz različite preporuke koje se tiču npr. revizije strukture ili odabira unakrsnih poveznica.³³¹ Takav postupak zahtijeva vrlo razvijene kognitivne sposobnosti poput vrednovanja i sinteze znanja, što i jest razlog zbog kojeg se rabi u evaluaciji ishoda učenja. Međutim, unatoč neospornoj učinkovitosti pojmovnih mapa u prenošenju ideja, mnogim ljudima izrada takvih prikaza nije nimalo jednostavna, ponajprije stoga što se pojmovne mape i slične tehnike vizualizacije javljaju u obrazovanju tek u novije vrijeme naspram dugogodišnje prakse memoriranja činjenica.³³² Opisujući istraživanje u kojemu su zamolili sudionike da svoje iskustvo prikažu u obliku pojmovne mape, Wheeldon i Faubert navode da su neki sudionici početni zahtjev smatrali neobičnim, a sam proces izrade mape „čudnim“.³³³ Kompleksnost izrade pojmovne mape može negativno utjecati na motivaciju sudionika u istraživanju i njihovo razumijevanje zadatka te u konačnici rezultirati podacima koji neće pružiti odgovor na istraživačko pitanje.

Ono što izradu pojmovne mape čini složenom svakako je i stroga izvorna definicija njezine strukture. Međutim, zabilježene nedosljednosti i varijacije u prikazima pojmovnih mapa, čak i u sklopu radova koji se temelje na izvornoj definiciji, dovele su do brojnih rasprava oko toga

³³⁰ Usp. Daley, Barbara J. Nav. dj.

³³¹ Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. Nav. dj.

³³² Ibid.

³³³ Wheeldon, Johannes; Faubert, Jacqueline. Nav. dj., str. 78.

što se ustvari podrazumijeva pod pojmovnom mapom.³³⁴ Åhlberg, primjerice, predlaže novu definiciju prema kojoj se pojmovna mapa ne mora nužno čitati odozgo prema dolje i ne mora biti hijerarhijski organizirana ako se procijeni da je za određenu situaciju prikladnija neka druga struktura, npr. mrežna ili kružna.³³⁵ Eppler preporuča da se pojmovne mape u nastavi koriste komplementarno s drugim tehnikama vizualizacije poput mentalnih mapa, dijagrama i vizualnih metafora, budući da pojmovne mape izrađene prema izvornoj definiciji nisu primjenjive na sve situacije, npr. na prikazivanje procesa i zbivanja.³³⁶ Trochim i Linton razvili su metodologiju pojmovnog mapiranja koja se koristi u planiranju i evaluaciji projekata i posve se razlikuje od izvorne definicije.³³⁷ Takvo pojmovno mapiranje provodi se u grupi od deset do dvadeset osoba prema prethodno utvrđenom i formaliziranom nizu postupaka. U procesu *brainstorminga* članovi grupe izražavaju svoje ideje, mišljenja, potrebe, ciljeve itd., koji se uobličuju u tvrdnje. Sudionici potom kategoriziraju tvrdnje prema srodnosti i važnosti. Kategorizirane izjave analiziraju se pomoću multivarijantnih statističkih metoda multidimenzionalnog skaliranja i klaster analize. Konačni rezultat ove kombinacije kvalitativnih i kvantitativnih tehnika jest strukturirani grafički prikaz koji predstavlja učestalost, relevantnost i kategorizaciju pojedinih izjava. Takav prikaz služi kao temelj za razradu i vrednovanje projekta.

Odgovor na nedoumice što jest ili nije pojmovna mapa, kao i djelomično rješenje problema koji ova tehnika predstavlja za sudionike istraživanja, mogla bi biti definicija pojmovne mape kakvu predlažu Wheeldon i Faubert. Njihov je prijedlog da se u kontekstu kvalitativnog istraživanja izvorna definicija proširi tako da općenito obuhvaća vizualne prikaze pomoću kojih sudionici izražavaju određena značenja.³³⁸ Takva proširena, fleksibilna definicija bolje bi odgovarala otvorenim ciljevima kvalitativnih istraživačkih metoda, koje su usmjerene na subjektivno, individualno i kontekstualizirano znanje i iskustvo, posebice u slučaju gradbene teorije (*grounded theory*).³³⁹ Stroga formalna struktura pojmovne mape kakvu opisuju Novak i Cañas proizlazi iz njezine uloge u usvajanju i vrednovanju konkretnog znanja. U

³³⁴ Usp. Åhlberg, Mauri. Varieties of concept mapping. // Concept maps: theory, methodology, technology. Pamplona, Spain, 2004. URL: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-206.pdf> (2016-04-30)

³³⁵ Ibid.

³³⁶ Usp. Eppler, Martin J. A comparison between concept maps, mind maps, conceptual diagrams, and visual metaphors as complementary tools for knowledge construction and sharing. // Information visualisation 5(2006), str. 202-210.

³³⁷ Usp. Trochim, William M. K. An introduction to concept mapping for planning and evaluation. // Concept mapping for evaluation and planning / guest editor William M. K. Trochim. New York [etc.] : Pergamon Press, 1989. Str. 1-16.

³³⁸ Wheeldon, Johannes; Faubert, Jacqueline. Nav. dj., str. 71-73, 79.

³³⁹ Ibid.

kvalitativnom istraživanju, vizualni prikaz pojmova i odnosa koji pruža uvid u perspektivu sudionika relevantan je za istraživanje čak i ako ne slijedi strogu formalnu strukturu. Dodatne usporedbe strukture i stila pojedinih mapa također mogu otkriti vrijedne informacije o tome kako sudionici konstruiraju svoja mišljenja i iskustva.

Proširenje definicije pojmovne mape ima dvije prednosti. Prvo, fleksibilniji pristup može pomoći sudionicima da prevladaju eventualne poteškoće oko grafičkog izražavanja. Drugo, ovaj pristup omogućuje da se umjesto pojmova u istraživanju koriste instance pojmova poput pojedinačnih događaja, osoba, filmova, romana itd., što je ključno u ovom istraživanju. Novak i Cañas, naime, instance tek uvjetno smatraju dijelom pojmovne mape:

Konačno obilježje koje se može dodati pojmovnoj mapi jesu specifični primjeri događaja ili objekata koji pomažu razjasniti značenje određenog pojma. Oni se obično ne stavljaju u ovalne ili kvadratne okvire, budući da su to specifični događaji ili objekti i ne predstavljaju pojmove.³⁴⁰

Ovo stajalište, čini se, ima istu logičku pozadinu kao i tvrdnja R. Fugmanna o ulozi općih i individualnih pojmova u informacijskom sustavu. Fugmann tumači da individualni pojmovi (ili imenovani entiteti) predstavljaju krajnji ishod logičke podjele općeg pojma, no za razliku od općih pojmova ne doprinose novom znanju.³⁴¹ Oni, naime, prije svega služe pronalaženju identiteta, a takva vrsta pretraživanja ne uključuje otkrivanje novih odnosa koji impliciraju novo znanje. Ovdje ne možemo ulaziti u pojedinosti oko definicije *znanja*, ali valja još jednom napomenuti da u informacijskom sustavu uspostavljanje odnosa između individualnih pojmova (npr. dvaju djela, dviju osoba, osobe i organizacije itd.) svakako može omogućiti korisne uvide u predmet interesa.

5.3.2 Sortiranje karata u kvalitativnom istraživanju

Sortiranje karata je tehnika koja se uobičajeno primjenjuje kada je potrebno istražiti različite načine kategoriziranja pojmova i/ili odrediti koje su kategorije najprikladnije s obzirom na ciljeve određenog projekta, organizacije, informacijskog sustava itd.³⁴² Sortiranje karata često se koristi u planiranju i evaluaciji informacijske arhitekture, npr. organizacije velikih web

³⁴⁰ Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. Nav. dj.

³⁴¹ Fugmann, Robert. Subject analysis and indexing : theoretical foundation and practical advice. Frankfurt/Main : Indeks, 1993. Str. 18, 29.

³⁴² Usp. Spencer, Donna. Nav. dj., str. 3.

stranica, opcija kretanja kroz informacijski sustav ili odabira kategorija i potkategorija u izborniku aplikacije.³⁴³

Kao tehnika koja istražuje različite načine na koje ljudi kategoriziraju pojmove, sortiranje karata samo po sebi implicira interpretivistički pristup. Lakoff tumači da su prema objektivističkom gledištu kategorije neovisne o subjektu koji provodi kategorizaciju i određene su isključivo zajedničkim svojstvima svojih članova.³⁴⁴ Ovo gledište ima korijene u platonovsko-aristotelovskoj epistemološkoj tradiciji i između ostaloga rezultira, kao što je pokazano u uvodnom poglavlju, pozitivističkim pristupom konceptualnom modeliranju.³⁴⁵ Naprotiv, s iskustvenog gledišta kategorije su subjektivne jer um ne postoji neovisno o tijelu, okolišu i različitim okolnostima koje utječu na pojedinačno i zajedničko ljudsko iskustvo.³⁴⁶ Osim toga, kognitivne operacije poput kategorizacije uključuju i kreativnost.³⁴⁷ Nadalje, proces kategorizacije je složen i u mnogim slučajevima nadilazi grupiranje prema zajedničkim svojstvima, kao što pokazuje teorija prototipa koju je sedamdesetih godina 20. stoljeća u kognitivnoj psihologiji razvila Eleanor Rosch.³⁴⁸ Unatoč tvrdnji da svi članovi kategorije imaju zajednička svojstva, Rosch je zaključila da u svakoj kategoriji postoje prototipovi, odnosno instance koji predstavljaju najbolji primjer te kategorije.³⁴⁹ Drugi se pojmovi svrstavaju u istu kategoriju na temelju složene mreže sličnosti i preklapanja značenja. U knjizi *Filozofska istraživanja*, posthumno objavljenoj 1953. godine, Wittgenstein je primijetio da postoje kategorije koje se ne temelje na jedinstvenom skupu zajedničkih svojstava, poput npr. kategorije „igra“ koja uključuje međusobno različite fenomene: neke su igre natjecateljske, dok su druge nisu, neke zahtijevaju vještine, a neke sreću itd.³⁵⁰ Stoga Wittgenstein zaključuje da se kategorije ne stvaraju na temelju zajedničkih svojstava, već „obiteljskih sličnosti“, kao što mnogi članovi obitelji dijele osobine poput boje očiju ili temperamenta, ali ne postoji skup osobina koji je zajednički svima.³⁵¹ Sve je ovo nužno uzeti u obzir kako bi se razumjelo da su kategorije otvoreni, fluidni sustavi koji prije svega ovise o ciljevima kategoriziranja. U ovom istraživanju sortiranje karata se koristi kako bi se ispitala neke općenite percepcije korisnika o

³⁴³ Usp. Spencer, Donna. Nav. dj., str. 10.

³⁴⁴ Usp. Lakoff, George. *Women, fire, and dangerous things : what categories reveal about the mind*. Chicago ; London : University of Chicago Press, 2008. Str. xi-xii.

³⁴⁵ Usp. Artz, John M. Nav. dj., str. 27-28.

³⁴⁶ Usp. Lakoff, George. Nav. dj., str. xv.

³⁴⁷ Ibid.

³⁴⁸ Ibid., str. 7.

³⁴⁹ Ibid.

³⁵⁰ Ibid., str. 16.

³⁵¹ Ibid.

autorstvu, ali prije svega je u fokusu način na koji korisnici vide fiktionalne autore u kontekstu doživljaja transmedijske priče: kao marginalnog člana skupine fiktionalnih likova ili stvarnih autora, kao zasebnu kategoriju ili nešto drugo. Stoga je u istraživanju korišteno otvoreno sortiranje. U otvorenom sortiranju, koje se češće koristi jer u načelu pruža više informacija, sudionici grupiraju karte prema vlastitim kategorijama.³⁵² Na taj se način može saznati ne samo kako sudionici organiziraju pojmove, već i koje kategorije smatraju važnima i koju terminologiju koriste u kategorizaciji. Zatvoreno sortiranje, gdje su sudionicima kategorije unaprijed zadane, često se koristi radi evaluacije. Spencer upozorava da zatvoreno sortiranje neće nužno otkriti koje kategorije ljudima pomažu u pronalaženju informacija.³⁵³

5.4 Provedba istraživanja

Sudionici su u istraživanju sudjelovali individualno. Na početku im je rečeno da se istražuje kako ljudi prate i doživljavaju transmedijske priče, ali ne i da se istraživanje odvija u kontekstu bibliografske organizacije. Time se željelo izbjeći da na njihov iskaz utječu postojeći oblici knjižničnih kataloga. Svi su sudionici bili upoznati s konceptom transmedija, što je bio i temeljni kriterij, ali nisu svi bili upoznati s terminom.

Svi sudionici sudjelovali su u istraživanju „uživo“, osim jednog sudionika s kojim je zbog udaljenosti komunikacija tekla putem *chata* na Facebooku. S obzirom na istraživačko pitanje i tehnike utemeljene na samostalnom vizualnom prikazivanju i sortiranju, smatra se da nedostaci *online* komunikacije poput manjka spontanosti ili neverbalnih znakova nisu imali značajnijeg utjecaja na ishod istraživanja.

Sudionicima su postavljena dva zadatka. U prvom zadatku trebali su se prisjetiti vlastitog primjera priče ili fiktionalnog svijeta koji su pratili kroz najmanje tri različita medija, poput teksta, filma, stripa, televizije, računalnih i društvenih igara itd. Istaknuto je da pritom barem jedan medij mora donijeti novi razvoj priče ili novu perspektivu svijeta u kojemu se priča odvija.

Dva su razloga zbog kojih je odlučeno da sudionici opisuju vlastite primjere. Prvi razlog je pretpostavka da će korištenje vlastitih primjera pozitivno utjecati na motivaciju i emocionalni angažman sudionika, što su sastavnice kvalitativnog istraživanja koje se nipošto ne smiju podcijeniti. Drugi je razlog pretpostavka da će sudionici jasno i detaljno izraziti svoju

³⁵² Spencer, Donna. Nav. dj., str. 82-83.

³⁵³ Ibid., str. 84-85.

percepciju strukture transmedijske priče samo pomoću primjera koji im je dobro poznat. Isti primjer koji je svima unaprijed zadan olakšao bi usporedbu i integraciju rezultata, no upotreba takvog primjera pokazala se neprimjerenom s obzirom na cilj zadatka. Korisnici obično transmedijski prate jednu ili manji broj priča, budući da takav angažman zahtijeva predanost, vrijeme i novac. Osim toga, unatoč tomu što fanovi daju prednost sadržaju pred medijem, praćenje priče ipak je donekle određeno sklonostima prema pojedinim medijima.³⁵⁴ Zbog toga nije jednostavno pronaći primjer transmedijske priče čiji su dijelovi svima podjednako poznati. S obzirom da se i globalno poznate transmedijske franšize sastoje od brojnih segmenata, postoji mogućnost da čak niti njihovi fanovi nisu upoznati sa svakim dijelom. S druge strane, informacije za koje se može pretpostaviti da su općepoznate (npr. filmski nastavci *Ratova zvijezda*) uglavnom ne omogućuju nove zanimljive uvide.

Od sudionika je potom zatraženo da odabranu fikciju prikažu kao pojamovnu mapu. Naziv „pojamovna mapa“ im je objašnjen i potkrijepljen dvama primjerima koji nisu povezani s temom istraživanja (vidi Prilog 1). Sudionicima je sugerirano da u pojamovnu mapu uvrste dijelove u različitim medijima, odnose među njima i sve druge informacije koje su po njihovom mišljenju važne ili zanimljive, omogućuju praćenje sadržaja priče ili doprinose doživljaju fikcionalnog svijeta. Sudionici su također dobili uputu da posebno označe pojam ili pojmove koje eventualno smatraju temeljnima ili najvažnijima.

Vrijeme izrade pojamovne mape ograničeno je na otprilike 45 minuta, no većina sudionika zadatak je obavila u kraćem vremenu. Nakon toga sudionici su zamoljeni da ukratko opišu svoj prikaz i komentiraju vlastita razmišljanja, dojmove ili nedoumice tijekom crtanja. Kako bi se pojedine teme razjasnile ili produbile, zadatak je dopunjen kratkim polu-strukturiranim intervjuom. Većina pitanja u intervjuu nije bila unaprijed planirana i proizlazila je iz specifičnosti pojedinih prikaza. Sudionike se, primjerice, zamolilo da objasne što točno misle pod određenim odnosima ili zašto im je bilo važno označiti dijelove kao starije i novije. Dva su pitanja postavljena svim sudionicima bez obzira na specifičnosti njihovih pojamovnih mapa:

(1) Ako postoji pojam ili odnos koji smatrate temeljnim ili najvažnijim, objasnite zašto.

(2) Smatrate li *fan fiction* dijelom strukture priče i zašto?

Cilj prvog pitanja bio je utvrditi imaju li sudionici koncept nad-djela ili izvornika, odnosno smatraju li da u transmedijskoj cjelini postoje glavni i dodatni dijelovi ili su svi dijelovi

³⁵⁴ Beddows, Emma. Nav. dj., str. 204.

jednako značajni. Drugim pitanjem željelo se utvrditi smatraju li kanon važnim kriterijem okupljanja dijelova koji pripadaju istoj fikciji.

U drugom zadatku sudionici su trebali sortirati devet karata s imenima stvarnih i izmišljenih osoba povezanih s fikcionalnim svijetom Harryja Pottera. Karte su trebali grupirati po kriteriju koji sami odrede, pri čemu ista karta nije smjela biti smještena u više kategorija. Također su svaku kategoriju trebali imenovati. Cilj ovog zadatka bio je dodatno istražiti pitanje autorstva i likova u transmedijskoj fikciji. Budući da se nije moglo unaprijed znati hoće li sudionici u svoje pojmovne mape uključiti vrste odgovornosti i tako pokazati na koji način doživljavaju autorstvo u transmediju, odlučeno je da se ovo pitanje izdvoji kao zaseban zadatak s unaprijed zadanim primjerima.

Kao što je ranije utvrđeno, sudionici su sami birali primjer koji će prikazati u obliku pojmovne mape jer je interpretaciju strukture transmedija iz perspektive korisnika gotovo nemoguće provesti na primjeru koji korisnicima nije dobro poznat. Pretpostavilo se da zadani primjer koji svi sudionici ne poznaju podjednako dobro ne bi doveo do prepoznavanja i izdvajanja elemenata koje korisnici smatraju važnima, a bilo kakva objašnjenja i sugestije od strane istraživača bili bi u suprotnosti s ciljem zadatka. Cilj ovog zadatka je, međutim, drugačiji, odnosno usmjeren je na ispitivanje kriterija prema kojima korisnici određene entitete smatraju srodnima. Kategorije u koje korisnici grupiraju srodne entitete mogu ukazati na poželjne načine organizacije informacija o autorstvu i drugim vrstama odgovornosti za djelo. Stoga je bilo važno da svi korisnici grupiraju iste entitete, kako bi se kriteriji grupiranja mogli identificirati i usporediti.

Izbor je pao na fikcionalni svijet Harryja Pottera pod pretpostavkom da je zbog njegove izuzetne popularnosti i medijske prisutnosti većina sudionika barem donekle upoznata s pojedinostima svijeta. Uz svako ime na poleđini je kartice navedena jedna ili više natuknica kao objašnjenje za sudionike koji slabije poznaju fikciju o Harryju Potteru, odnosno podsjetnik za one koji ju poznaju. Smatralo se da takva objašnjenja neće biti u suprotnosti sa svrhom zadatka, već će naprotiv sudionicima sugerirati niz različitih kriterija za grupiranje koji se potom mogu uspoređivati.

Vrijeme potrebno za sortiranje kartica ograničeno je na 10 minuta, no svi su sudionici dovršili zadatak u kraćem vremenu. Sudionicima su ponuđene sljedeće kartice:

J. K. Rowling

- napisala romane o Harryju Potteru, dječaku koji se školuje za čarobnjaka u čarobnjačkoj školi Hogwarts
- njezinom je životu napisana knjiga *J. K. Rowling: biografija* (Zagreb, Naklada Zoro, 2005.)

Kennilworthy Whisp

- stručnjak za čarobnjački sport metloboj i pisac povijesnog pregleda *Metloboj kroz stoljeća*, koji se čuva u knjižnici u Hogwartsu
- ime pod kojim je J. K. Rowling napisala *Metloboj kroz stoljeća* (Zagreb, Algoritam, 2001.)

Severus Snape

- nastavnik koji na Hogwartsu predaje o čarobnim napitcima

Newt Scamander

- autor knjige *Čudesne zvijeri i gdje ih naći* (Zagreb, Algoritam, 2001.), koju je zapravo napisala J. K. Rowling
- magizoolog koji je napisao čarobnjački udžbenik *Čudesne zvijeri i gdje ih naći*, koji se čuva u knjižnici u Hogwartsu
- njegovom je životu snimljen fantasy film *Čudesne zvijeri i gdje ih naći* (Heyday Films/Warner Bros., 2016.)

Daniel Radcliffe

- glumi Harryja Pottera u filmovima snimljenima po romanima

Robert Gailbraith

- pseudonim J. K. Rowling

Rita Skeeter

- novinarka čarobnjačkog lista *The Daily Prophet*
- potpisana kao izvjestiteljica u članku o svjetskom prvenstvu o metloboju, koji je objavljen u listu *The Daily Prophet* na www.pottermore.com u srpnju 2014.; članak je zapravo napisala J. K. Rowling

Jack Thorne

- jedan od autora dramskog teksta za predstavu *Harry Potter and the Cursed Child*, završnog nastavka sage o Harryju Potteru (premijera zakazana u lipnju 2016.)

Hermione Granger

- prijateljica Harryja Pottera na Hogwartsu

Odabirom imena i formulacijom objašnjenja sudionicima su ponuđene i druge mogućnosti kategoriziranja, npr. prema vrsti odgovornosti (autori i izvođači), autorske samostalnosti (samostalni autori i koautori) i kreativnog udjela (autori izvorne priče i oni koji se nadovezuju na izvornu priču). Htjelo se također ustanoviti hoće li sudionici na neki način izdvojiti osobe koje se pojavljuju kao predmet djela („o njenom životu je napisana knjiga“ ili „o njegovom životu je snimljen film“). U središtu pažnje, međutim, bilo je pitanje svrstavaju li sudionici fiktionalne likove-autore uz ostale likove (što znači da ih smatraju konceptualnom kategorijom) ili uz imena i pseudonime (što znači da ih smatraju leksičkom kategorijom) ili ih pak izdvajaju u zasebnu kategoriju. Riječ je o pitanju koje se bavi prirodom bibliografskog identiteta.

Kako se sudionicima ne bi otvoreno sugerirale kategorije i njihovi nazivi, u tekstu objašnjenja izbjegavalo se ponavljanje istih izraza. Primjerice, umjesto ponavljanja riječi „autor“ za stvarne i fiktivne osobe korišteni su izrazi „potpisana kao“, „napisao“ ili „pisac“. Umjesto ponavljanja riječi „pseudonim“ korištene su sintagme „ime pod kojim je napisala“ ili „knjigu je zapravo napisala“. Također, iste su vrste informacija ponuđene o stvarnim i fiktivnim osobama, npr. podaci o izdanjima njihovih djela.

5.5 Zaključak

U istraživanju se pomoću izrade pojmovnih mapa ispitivalo kako korisnici doživljavaju strukturu transmedijskog teksta, odnosno koje informacije smatraju važnima i kojim ih odnosima povezuju. Pomoću sortiranja karata ispitivalo se kako korisnici kategoriziraju stvarne i izmišljene osobe povezane s transmedijskim fiktionalnim svijetom, kako gledaju na različite vrste odgovornosti te odnose između osoba i imena. S obzirom da je u prethodnom poglavlju predviđeno nekoliko mogućih pitanja vezanih uz modeliranje transmedija, u istraživanju je tim pitanjima posvećena posebna pažnja. Riječ je o kriterijima i načinu organizacije transmedijskog teksta kao nad-djela koje okuplja instance entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavní oblik* i *primjerak*, te o tome treba li fiktivne autore shvaćati kao konceptualni ili leksički entitet. Prvo je pitanje uobličeno u intervjuiima sa sudionicima, čiji je cilj bio komentiranje i dodatno objašnjenje pojmovnih mapa, dok je drugo pitanje stavljeno u fokus zadatka sortiranja karata.

Sudionici nisu imali većih poteškoća u obavljanju zadataka. Definicija pojmovnih mapa kao bilo kojeg grafičkog prikaza pojmova i njihovih međusobnih odnosa omogućila je da se u

istraživanju zanemari kriterij formalne strukture i da se pažnja preusmjeri na sadržaj prikaza, a sudionicima je nedvojbeno olakšala zadatak.

6. MODELIRANJE BIBLIOGRAFSKE STRUKTURE TRANSMEDIJA

6.1 Uvod

U istraživanju bibliografske strukture transmedija sudionici su trebali prikazati transmedijski tekst po svom izboru u obliku pojmovne mape te sortirati karte s imenima stvarnih i izmišljenih osoba vezanih uz fikcionalni svijet Harryja Pottera. U ovom poglavlju analiziraju su pojmovne mape koje su sudionici izradili i način na koji su kategorizirali imena navedena na kartama.

Iskustvo izrade pojmovne mape sudionici su opisali različito. Većini je zadatak na početku djelovao „zbunjujuće i pomalo nelagodno“, ali kasnije nisu imali većih poteškoća. Jedan se sudionik žalio na nedostatak detaljnijih uputa, a jedan smatra da je mogao kvalitetnije strukturirati mapu da je na raspolaganju imao više vremena.

Za prikaz u pojmovnim mapama svi su sudionici odabrali različite primjere. Svi navedeni primjeri nastali su u razdoblju od osamdesetih godina 20. stoljeća do danas i pripadaju žanru fantastike (*Labirint*, *Harry Potter*, *Igra prijestolja*, *Ninja kornjače*, *Astra*) ili znanstvene fantastike (*Istrebljivač*). Jedan se primjer može okarakterizirati kao „tvrđi“ intrakompozicijski transmedij (*Astra*), dok su drugi „meki“ ili „rastezljivi“ interkompozicijski tipovi, kakvi zapravo i prevladavaju u aktualnom medijskom okruženju. Prije nego li pristupimo identifikaciji i analizi entiteta, atributa i odnosa koje su sudionici naveli u pojmovnim mapama, pobliže ćemo predstaviti odabrane primjere i ukratko komentirati opće značajke svake pojmovne mape. Zanimljivo je da je svaki sudionik ponudio drugačiju konceptualizaciju, tj. usredotočio se na drugi aspekt transmedija. Unatoč tomu, kako će pokazati analiza, u većini pojmovnih mapa određeni se elementi ponavljaju. Prije svega je riječ o elementima koji su vezani uz tematiku i sadržaj (teme, likovi, žanr, forma itd.), odnos *djela* i *izraza* te kanon.

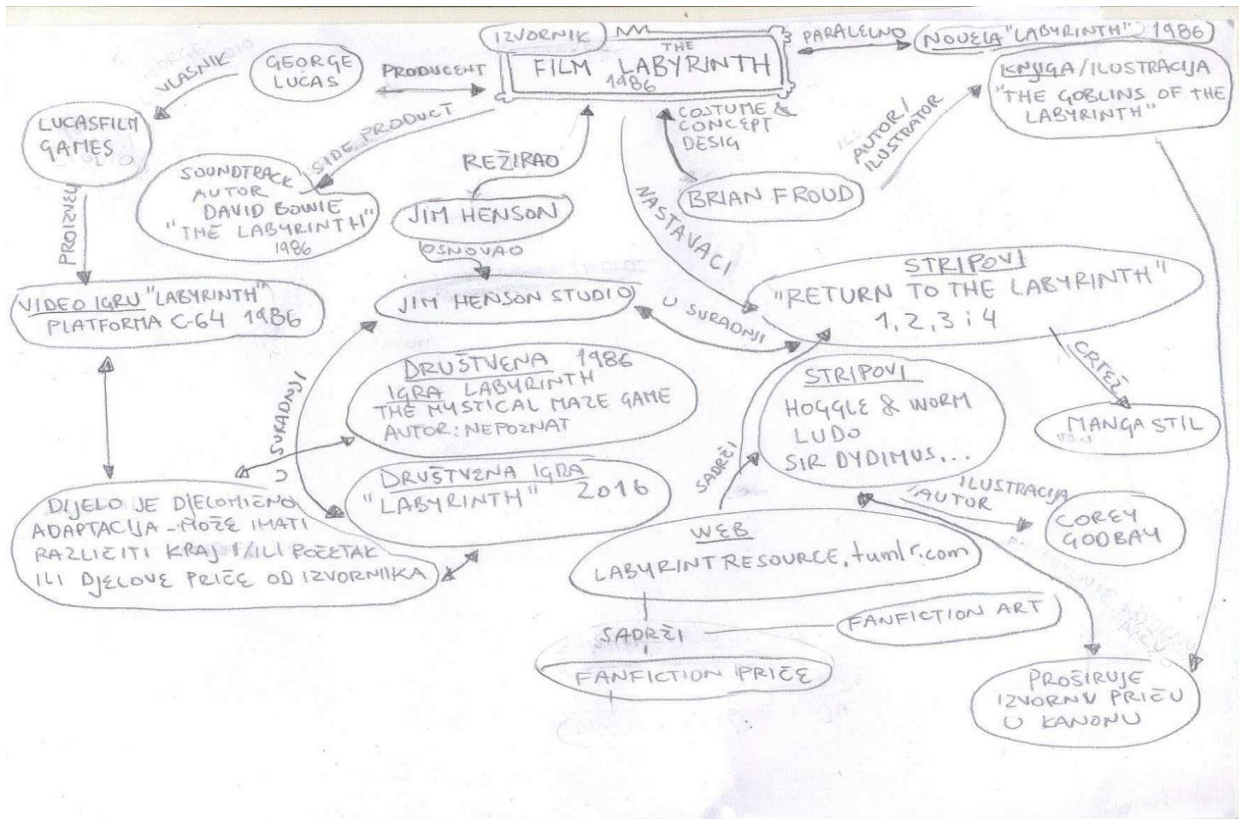
6.2 Opći pregled pojmovnih mapa

6.2.1 *Labirint*: autorski kanon

Ovaj transmedij temelji se na kulturnom fantastičnom filmu Jima Hensona *Labirint* (*The Labyrinth*, Henson Associates & Lucasfilm, 1986.) s Davidom Bowiejem i Jennifer Connelly u glavnim ulogama. Junakinja, djevojka Sara, mora pronaći put u središte labirinta kako bi spasila mlađega brata kojega je oteo i zatočio Kralj goblina.

Iste godine kada je objavljen, film je adaptiran u roman i videoigru. Istodobno je objavljena i knjiga *The Goblins of the Labyrinth*, koja pruža dodatni uvid u svijet goblina iz filma, uključujući njihovu povijest, folklor itd. Za kreativni nadzor nad ovim projektima bio je uglavnom odgovoran isti tim. Na novelizaciji filma surađivali su redatelj Jim Henson i autor prve verzije filmskog scenarija Terry Jones, koji je napisao i tekst za *The Goblins of the Labyrinth*. Knjiga se većinom sastoji od ilustracija Briana Frouda, koji je osmislio scenografiju i kostimografiju za film. U proteklom desetljeću film dobiva i nastavak u obliku stripa, *Return to the Labyrinth* (Tokyopop, 2006.-2010.) u kojemu se Sarin brat, ovaj put kao tinejdžer, ponovo suočava s Kraljem goblina. Svijet *Labirinta* uključuje još i stripove koji prate sudbinu pojedinih likova, *fan fiction* itd.

Sudionik koji je izradio pojamovnu mapu *Labirinta* (sl. 4) usredotočio se na kanon i njegovu vezu s autorskim nadzorom. Precizno su prikazane uloge *agenata* poput redatelja i producenta i njihovih produkcijskih tvrtki u odnosu na pojedine *izraze*. Sudionik je komentirao da te podatke smatra važnima jer „garantiraju kanon“, objašnjavajući da je u mapu uvrstio i manja ostvarenja, npr. „neke stripove od dvanaestak stranica“, jer se drže kanona.



Slika 4. Pojamovna mapa *Labirint*

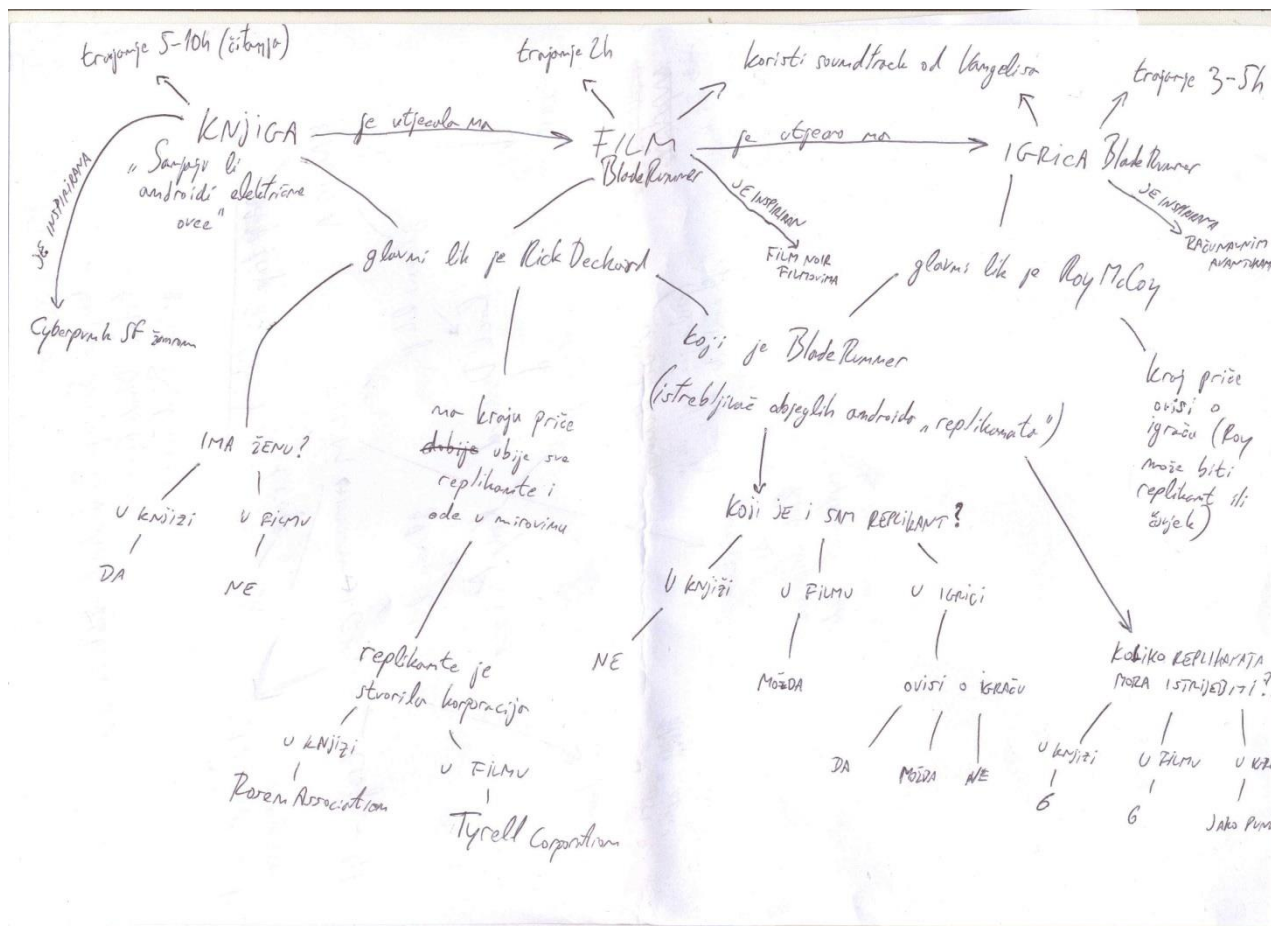
Analizirajući transmedijske značajke *Labirinta*, Long zamjera proširenjima *The Goblins of the Labyrinth* i *Return to the Labyrinth* da se ne nadovezuju dovoljno na hermeneutičke kodove iz filma te da se općenito u pripovijedanju ne obaziru na postojanje prethodnih ostvarenja i tako oslabljuju koherentnost priče.³⁵⁵ Zanimljivo je da sudionik također komentira kako mu se ne sviđa način na koji *The Goblins of the Labyrinth* objašnjava povijest goblina, ali mu se sviđaju ilustracije za koje smatra da su kanonske: „Nešto je u jednoj stvari ispalo iz kanona, a zadržalo se u drugoj.“ Drugim riječima, sudioniku je vizualni kanon podjednako važan kao i narativni, što potvrđuje i navođenjem imena i uloga ilustratora i crtača stipova, kao i žanra stripa (manga). Sudionik napominje da mu je početna namjera bila uvrstiti u mapu i informacije o kvaliteti i vrsti kanoničnosti pojedinih ostvarenja jer to drži izuzetno važnim, ali je odustao „jer se to temelji na njegovom subjektivnom mišljenju i jer bi još više zakompliciralo mapu“. Općenito, ova je mapa najbliža uobičajenoj strukturi informacija u knjižničnim katalogima.

6.2.2 *Istrebljivač*: proširenje ili adaptacija

Kulturni znanstvenofantastični film redatelja Ridleya Scotta *Istrebljivač* (*Blade Runner*, 1982.) s Harrisonom Fordom i Rutgerom Hauerom u glavnim ulogama nastao je kao adaptacija romana Philipa K. Dicka *Sanjaju li androidi električne ovce* (*Do Androids Dream of Electric Sheep*, 1968.). Film je smješten u distopijsku budućnost u kojoj specijalni policajci poznati kao istrebljivači hvataju i ubijaju odmetnute replikante, gotovo savršene klonove ljudskih bića. Kompleksnim temama poput identiteta, pamćenja, slobodne volje i utjecaja tehnologije na društvo i okoliš, kao i specifičnom ikonografijom, film je ostavio neizbrisiv trag u znanstvenofantastičnom žanru i u više je navrata uvrštavan među najbolja filmska ostvarenja 20. stoljeća. Dio je složene bibliografske obitelji koja uključuje dvije službene verzije (izvornu iz 1982. godine i redateljsku koja je objavljena 1992. godine), adaptaciju u obliku stripa (*Marvel Super Special: Blade Runner*, 1982.), dvije videoigre (*Blade Runner*, 1985. i *Blade Runner*, 1997.), tri autorizirana romana koji se radnjom nadovezuju na filmsku fabulu (*The Edge of Human*, *Replicant Night* i *Eye and Talon*, 1995.-2000.), kao i brojne intertekstualne reference i aluzije.

Sudionik je u pojmovnu mapu *Istrebljivača* (sl. 5) uvrstio izvorni roman Philipa K. Dicka, film i videoigru iz 1997. godine. Film je nastao kao adaptacija romana, dok igra ima drugog

³⁵⁵ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 118, 123.



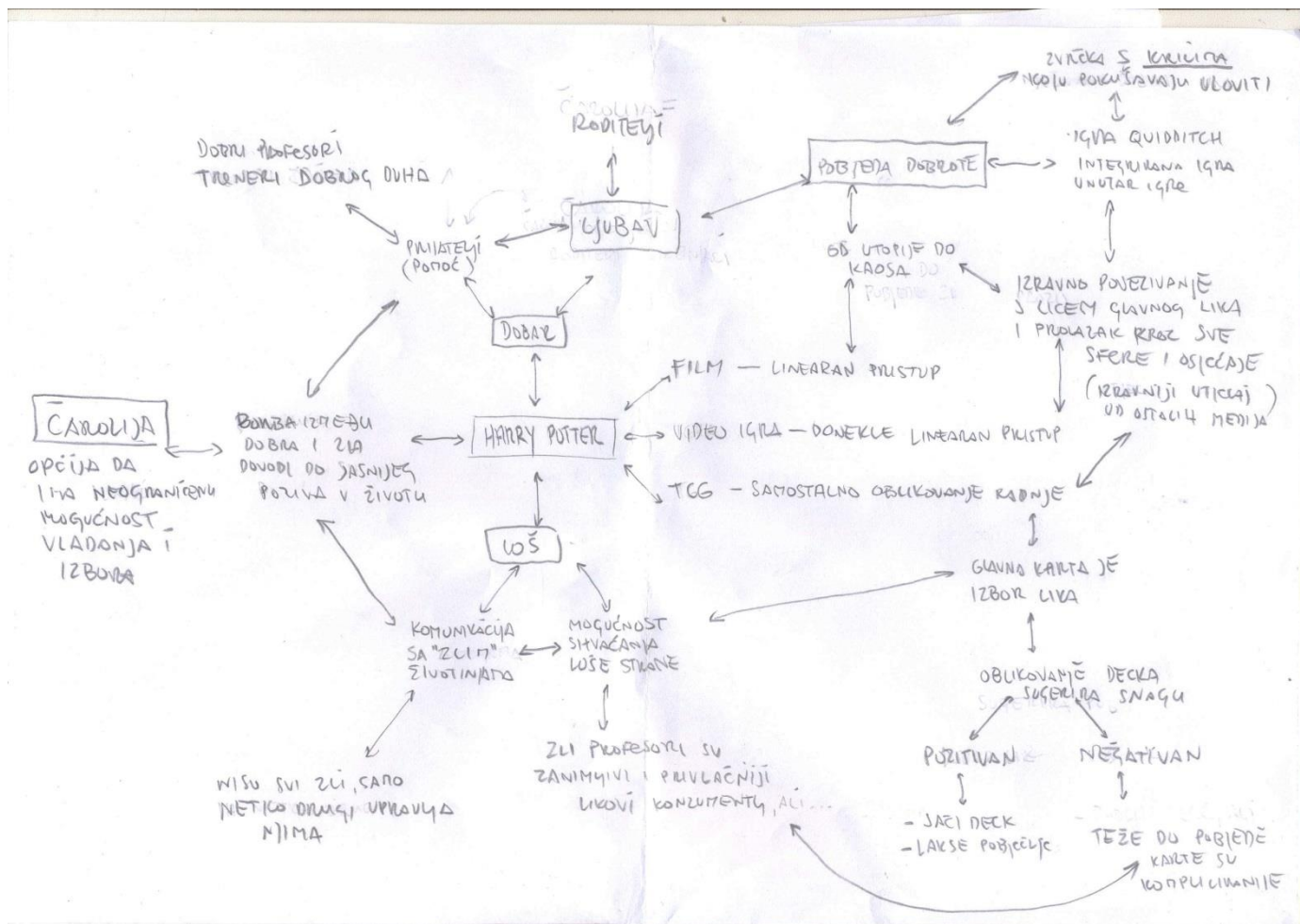
Slika 5. Pojmovna mapa *Istrebljivač*

protagonista i odvija se u istom fikcionalnom svijetu usporedo s radnjom filma. Sudionik se u prikazu usredotočio na razlike u priči i likovima između pojedinih medija. Rječnikom konceptualnih modela, njegova se pojmovna mapa u prvom redu bavi pitanjem definicije novog *djela* i *izraza*, odnosno problematikom adaptacije, koja se u teoriji transmedija pokazala prilično složenom temom. Jenkins je transmedijsko pripovijedanje definirao kao fenomen u kojemu se priča širi kroz svaki novi medij, za razliku od adaptacije koja prepričavanjem istog sadržaja u različitim medijima razvodnjava priču i ispunjava je proturječjima.³⁵⁶ Međutim, pitanje kako odrediti što jest, a što nije „isti sadržaj“ dovelo je do gledišta koje adaptaciju i proširenje shvaća više kao krajeve kontinuuma nego kao suprotstavljene i međusobno isključive pojmove, o čemu će biti više riječi kasnije. Sudionik također problematizira pitanje „istog sadržaja“ u videoigri koja, ovisno o postupcima igrača, nudi dvanaest različitih završetaka.

³⁵⁶ Usp. Jenkins, Henry. Transmedia storytelling.

6.2.3 Harry Potter: medij u funkciji priče

Fenomen Harryja Pottera započinje 1997. godine objavljivanjem prvog romana J. K. Rowling *Harry Potter i kamen mudraca*. Tijekom sljedeća dva desetljeća priča o dječaku koji se školuje na čarobnjačkom koledžu i njegovoj arhetipskoj borbi protiv mračnog čarobnjaka Lorda Voldemorta prerasla je u franšizu koja uključuje sedam romana prevedenih na nekoliko desetaka jezika, osam filmskih adaptacija, nastavke i proširenja u proznoj, dramskoj i filmskoj formi, desetak videoigara, specijalizirane tematske parkove i bezbrojne oblike *fan fictiona*, kao i digitalnu platformu *Pottermore* koja u mješavini stvarnosti i fikcije objavljuje tekstove J. K. Rowling, novosti vezane uz franšizu i raznovrsne informacije o likovima, bićima, čarolijama, događajima i drugim motivima iz svijeta Harryja Pottera.³⁵⁷



Slika 6. Pojmovna mapa Harry Potter

³⁵⁷ Usp. Pottermore. URL: www.pottermore.com (2016-06-03)

Sudionica koja je izradila pojmovnu mapu svijeta Harryja Pottera (sl. 6) analizira međuodnos *djela* i *izraza* u smislu načina na koji pojedini mediji prenose osnovne ideje priče. Ističe, primjerice, da je linearna struktura filmova prikladna za prikaz sazrijevanja glavnog lika („od utopije do kaosa“), dok igre omogućuju neposredno povezivanje s likovima te zahvaljujući mogućnosti samostalnog oblikovanja radnje izravnije svjedoče o utjecaju izbora (dobra ili zla) na konačnu sudbinu lika. S obzirom da je u fokusu ove pojmovne mape utjecaj medija na doživljavanje priče, u njoj pojedinačna djela nisu posebno označena, već su svedena na kategorije „film“, „videoigra“ i „TCG“ (*trading card game*, igra u kojoj igrači kupuju ili razmjenjuju karte iz posebno oblikovanih serija i strateški ih grupiraju u špilove koje će koristiti u igri).³⁵⁸ Nasuprot tomu, detaljno su navedeni i opisani pojmovi vezani uz sadržaj priče, poput ljubavi, prijateljstva, čarolije itd. Među navedenim odnosima, koji su u mapi uglavnom implicitno jasni premda nisu označeni uz strelice, prevladavaju odnosi između čitatelja i priče, npr. komunikacija, povezivanje (s likom) ili shvaćanje (zla).

6.2.4 Igra prijestolja: priča iznad medija

Porijeklo ovog transmedija je u fantastičnim romanima Georgea R. R. Martina *Pjesma vatre i leda* (*The song of ice and fire*, 1996.-), zamišljenima kao niz od sedam nastavaka, od kojih je zasad objavljeno pet. Prema objavljenim romanima snimljena je 2011. televizijska serija *Igra prijestolja* (*Game of thrones*, HBO, 2011.-), naslovljena prema prvome romanu u nizu. Premda je započela kao adaptacija, serija se postupno radnjom odvojila od izvornika, da bi se u novijim sezonama priča nastavila razvijati kroz seriju. To je izvrstan primjer kompleksne uloge adaptacije i dinamičnih međusobnih odnosa dijelova u transmedijskom pripovijedanju.

U središtu složene radnje s brojnim rukavcima i još brojnijim likovima nalazi se borba za vlast nad Sedam kraljevina fikcionalnog kontinenta Westeros. *Igra prijestolja* adaptirana je u istoimenu strip (2011.-2014.) i poslužila je kao izvor za više društvenih i videoigara. George R. R. Martin autor je i pripovijedaka zajedničkog naslova *Tales of Dunk and Egg* (1998.-2010.), koje prate zbivanja u Westerosu stotinjak godina prije događaja opisanih u *Igri prijestolja*. Tri pripovijetke objavljene su u zbirci pod naslovom *Vitez Sedam kraljevina* (*A knight of the Seven kingdoms*), a dvije među njima, *The Hedge Knight* i *Sworn Sword*, također su adaptirane u stripove.

³⁵⁸ TCG je poznatiji pod nazivom *collectible card game* (CCG). Usp. BoardGameGeek. Glossary. URL: <https://boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary> (2016-06-02)

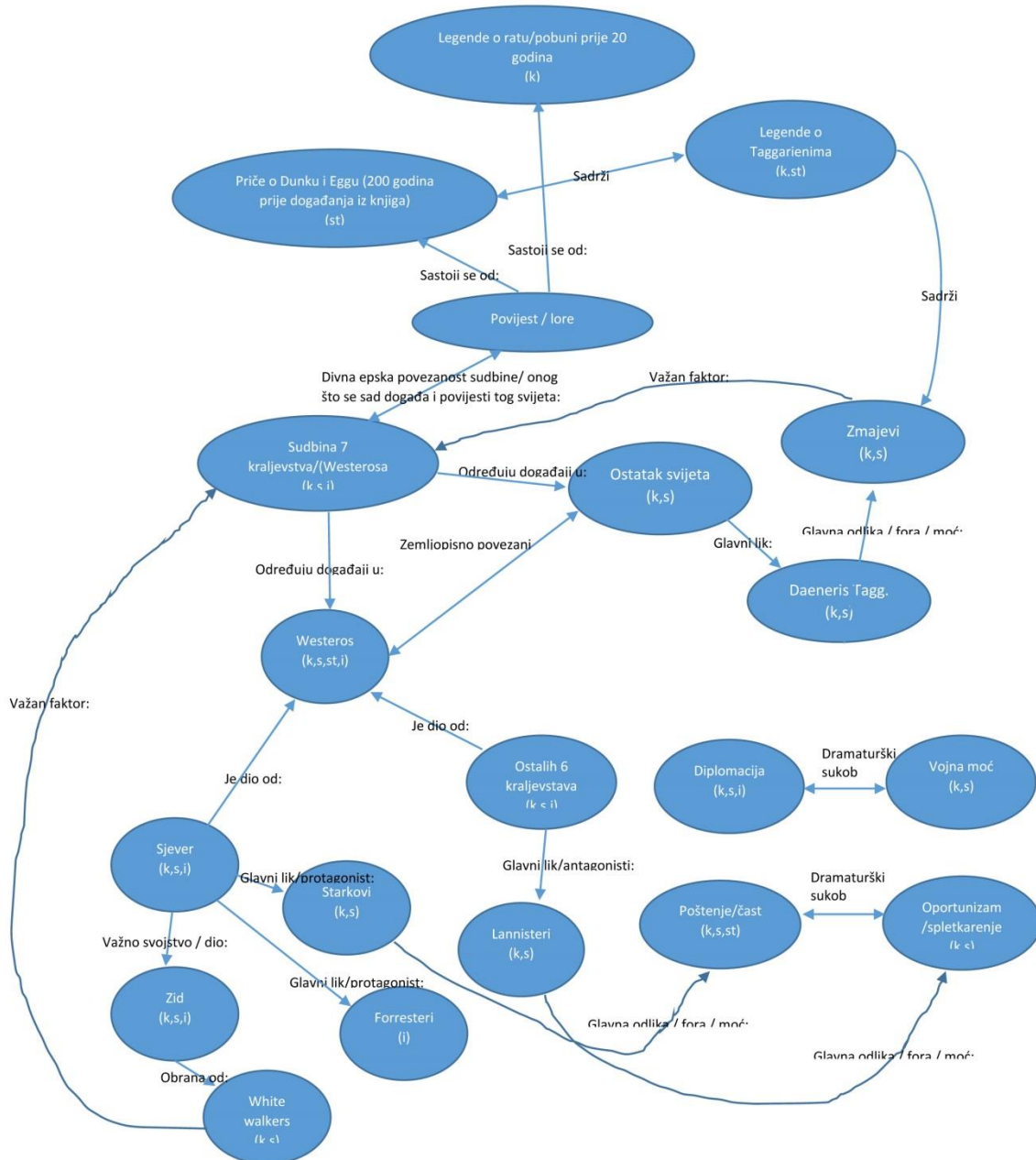
Game of thrones

k = knjige

s = serija

st = strip (2 stripa po nekim Martinovim pričama o Eggu i Dunku)

i = igra (Telltale igra, o obitelji Forrester), sadly ovo sam samo malo igrao, recimo 20% sadržaja



Slika 7. Pojmovna mapa *Igra prijestolja*

Sudionik koji je izradio pojmovnu mapu *Igre prijestolja* (sl. 7) u prvi plan je stavio osnovne značajke fikcionalnog svijeta. Sadržaj je ovdje istaknut u još većoj mjeri nego u slučaju *Harryja Pottera*, jer dok je prethodna mapa analizirala odnos *djela* i *izraza* (priče i medija), u

ovoj se mapi *izraz* (medij) svodi na atribut čija je isključiva funkcija uputiti čitatelja gdje može pronaći određeni segment *djela* (priče ili fikcionalnog svijeta). U tom se smislu ova mapa možda više od svih ostalih približila prikazu „pravog“ transmedijskog iskustva i alatu za vizualizaciju priče kakav zamišlja Long.³⁵⁹ Pojmovne mape *Igre prijestolja* i *Harryja Pottera* ukazuju na važnost opisa sadržaja u bibliografskoj organizaciji fikcije i ključnu ulogu tema i likova u okupljanju dijelova transmedijske priče ili svijeta.

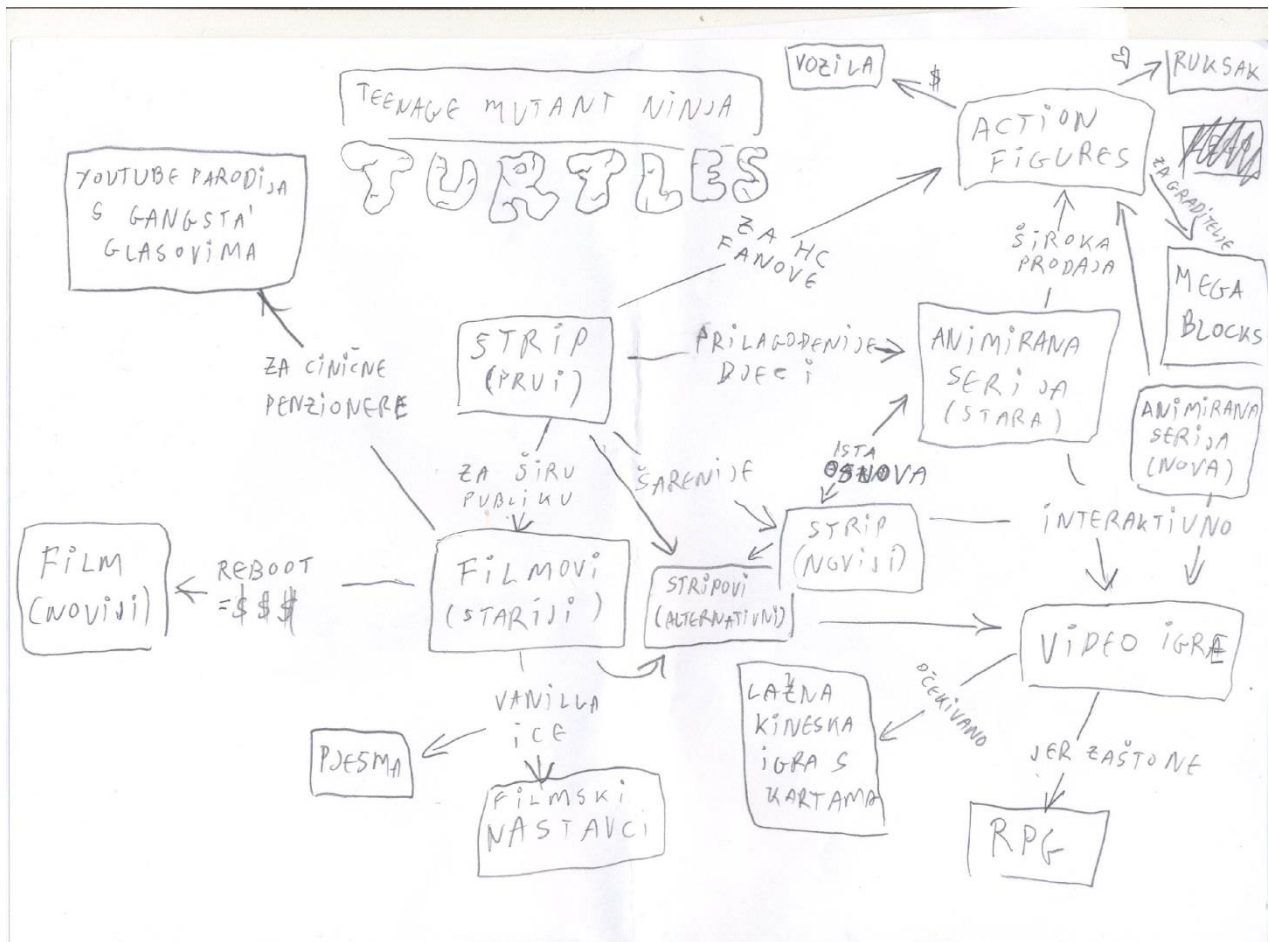
6.2.5 *Ninja kornjače*: komercijalni razvoj franšize

Kako je napomenuto u uvodnom poglavlju, riječ „transmedij“ prvi put se spominje 1991. godine u radu M. Kinder koji analizira fenomen medijskih franšiza.³⁶⁰ Istaknuto mjesto među njima zauzimaju upravo *Ninja kornjače* (*Teenage Mutant Ninja Turtles*). Priča o četiri antropomorfne kornjače koje se bore protiv zla, kriminala, vanzemaljaca i drugih neprijatelja započela je u stripovima Kevina Eastmana i Petera Lairda (Mirage Studios, 1984.) kao parodija popularnih stripova o superjunacima. S vremenom se proširila u formi animirane televizijske serije (1987.-1996.) i tri animirana filma (1990.-1993.), ali i kroz niz komercijalnih proizvoda poput igračkaka, figurica, kostima, majica itd., koji su uvelike zaslužni za današnju globalnu popularnost franšize.

Nakon početne popularnosti tijekom osamdesetih i početkom devedesetih godina 20. stoljeća, *Ninja kornjače* revitalizirane su 2003. godine zahvaljujući novoj televizijskoj seriji, koja 2009. postaje vlasništvom kablovskog televizijskog programa Nickleodeon i prelazi na računalnu animaciju. Revitalizira se i filmski serijal, najprije 2007. prvim filmom o Ninja kornjačama u računalnoj animaciji, a zatim i filmom iz 2014. koji u ovoj novoj tehnologiji prepričava priču ispočetka (tzv. *reboot*). Treba spomenuti i pedesetak videoigara koje su nastale u razdoblju od 1989. godine do danas, kao i koncertnu turneju iz 1990. godine na kojoj „kornjače“ nastupaju kao rock grupa.

³⁵⁹ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 160, 167.

³⁶⁰ Usp. Kinder, Marsha. Nav. dj., str. 40.



Slika 8. Pojmovna mapa *Ninja kornjače*

Ninja kornjače imaju elemente transmedijskog pripovijedanja, ali i elemente tipične medijske franšize koja rabi različite medije i tehnologije radi eksploatacije istog sadržaja. Stoga ne iznenađuje što sudionik koji je odabrao ovaj primjer naglašava komercijalne motive i strategije širenja franšize na različite segmente publike (sl. 8). Njegova pojmovna mapa zorno prikazuje kako se franšiza služi različitim medijima za osvajanje novih niša, prilagođavajući se određenim vrstama korisnika poput šire publike, djece ili zagriženih fanova. Premda je u mapi posebno označio starije i novije dijelove franšize, sudionik je kasnije komentirao da najvažnijim dijelom ne smatra izvornik, već animirane televizijske serije „jer najviše ljudi uđe kroz njih“. Da je u prvom planu franšiza, a ne priča, svjedoče i odnosi proširenja označeni kao „očekivano“, „jer zašto ne“ ili „\$\$\$“, zajedno sa činjenicom da su u mapu uključeni i popratni proizvodi poput akcijskih figura i drugih igračaka. Također je istaknuto da određeni proizvodi nisu licencirani („lažna kineska igra s kartama“). Ova pojmovna mapa ukazuje na važnost podatka o ciljanoj publici u organizaciji informacija o velikim bibliografskim obiteljima,

kojima pripadaju i popularne medijske franšize. Također postavlja pitanje relevantnosti podataka o intelektualnom vlasništvu za bibliografsku organizaciju.

6.2.6 *Astra*: transmedijski događaj

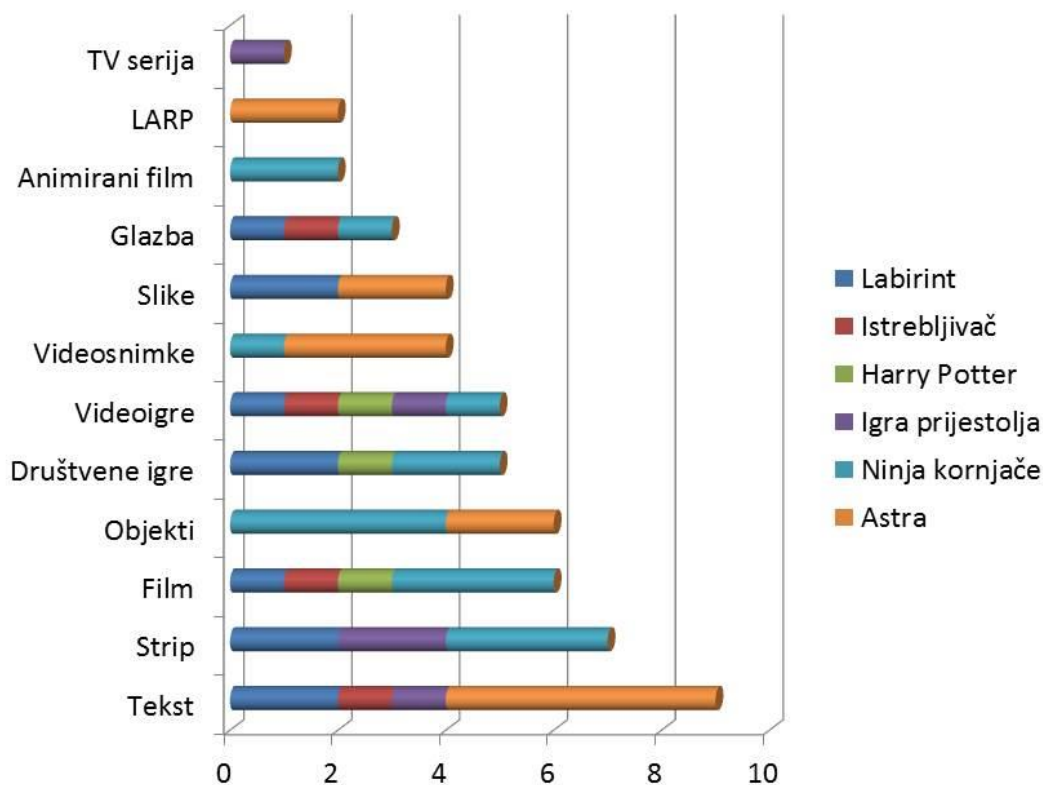
Astra, špijunsko-književni LARP s elementima igre alternativne stvarnosti, koji se odvijao u Zagrebu tijekom desetak dana u listopadu 2014. godine, jedini je intrakompozicijski, a ujedno i jedini hrvatski primjer u istraživanju. Među osnovnim ciljevima LARP-a bilo je promicanje književnosti Marije Jurić Zagorke, Ivane Brlić Mažuranić i Antuna Branka Šimića. Igrači su se nalazili u ulozi kandidata za posao u tajnovitoj špijunskoj agenciji „Astra“, gdje su u sklopu selekcijskog postupka dobivali različite dnevne zadatke. Dio rješenja zadataka skrivao se u djelima troje pisaca, koji su se u svijetu igre (alternativna povijest) međusobno poznavali i bavili okultno-fantastičnim istraživanjima. U igru su bile uključene i organizacije poput Memorijalnog stana Marije Jurić Zagorke, zagrebačkog književnog kafića Booksa i knjižare Arkadija nakladničke tvrtke Školska knjiga, koje su pružale prostor i logistiku. Na kraju igre pojavio se i lik Marije Jurić Zagorke u izvedbi književnice Milene Benini. Riječ je, dakle, o transmedijskom događaju u koji su uključeni elementi igre, kazališta i performansa, djela troje hrvatskih književnika, ali i brojne druge medijske forme nastale kao priprema za događaj ili ishod događaja. Primjerice, za potrebe LARP-a izrađen je niz materijala koji funkcioniraju kao dijegetički objekti u stvarnosti i igri (*ingame*), od web stranica fiktivne agencije i bloga jednog od agenata do tobožnjih izgubljenih pjesama i pripovijedaka troje autora. Također je pripremljen i materijal koji je isključivo ekstra-dijegetički, tj. nema fiktionalnu sastavnicu (*offgame*), poput uputa za igru ili web stranice za promidžbu igre. Osim što su morali fotografirati ili snimati izvršavanje određenih zadataka, igračima su dodjeljivani i kreativni zadaci poput izrade skulptura ili kratkih animacija i pisanja proze. Na taj način ocrtava se struktura događaja kao priprema (uključujući pripremni materijal) → tijek → ishodi (uključujući proizvode nastale uslijed aktivnosti igrača), što je vidljivo i u pojmovnoj mapi.

Sudionica je u pojmovnoj mapi (sl. 9) prikazala događaj kao projekt, uključujući pripremu, zadatke, suradnike i učinke. Istaknula je multimodalnu prirodu LARP-a, koji se s jedne strane temelji na unaprijed osmišljenom narativnom okviru („*prewritten* likovi“), dok se s druge strane mijenja pod utjecajem aktivnosti igrača („utjecaj na radnju“). Organizacijom i označavanjem pojmova i odnosa (posebice isticanjem *ingame* i *offgame* kategorija) potvrdila je poziciju LARP-a kao oblika koji koristi stvarnost kao platformu za istraživanje fiktionalnog svijeta, ali i obrnuto: fiktionalni svijet služi kao platforma za istraživanje

struktura pokazuje gotovo „čisti“ transmedijski pristup u kojemu je značaj medija posve minimaliziran i podređen razvoju priče (*Igra prijestolja*).

Među eksplicitno ili implicitno navedenim medijima najčešće se javljaju različite vrste teksta, nakon čega slijede stripovi, filmovi i materijalni objekti, društvene i videoigre, videosnimke i likovni medij, glazba, animirani filmovi, LARP i televizijske serije (sl. 10).³⁶¹ Međutim, ovi podaci ne odražavaju stvarnu zastupljenost medija u navedenim primjerima, budući da neki sudionici nabrajaju pojedinačna ostvarenja u mediju, dok drugi sudionici čitav niz ostvarenja u određenom mediju svode na zbirni pojam poput *fan fiction art*. *Astra*, primjerice, raščlanjuje tekst na raznovrsne tekstualne oblike kao što su „blog“, „pjesme“, „priče“, „upute za igru“ itd., dok se u slučaju *Harryja Pottera* „film“ odnosi na čak osam pojedinačnih filmova. Treba stoga uzeti u obzir i distribuciju pojedinih medija u pojmovnim mapama, pri čemu su najzastupljenije videoigre (navodi ih petero sudionika), a slijede tekst i film. Najslabije su distribuirani animirani film, LARP i televizijska serija, koje navodi tek po jedan sudionik.

³⁶¹ Ova podjela medija pokazuje kako često nije jednostavno razdvojiti medij od medijske platforme. Primjerice, film, videosnimke, televizijska serija i animirani film mogli bi se svesti na jedan medij (pokretne slike). Međutim, među navedenim oblicima postoje i razlike koje su vezane uz *izraz*, a ne samo tehnologiju i materijalni nositelj u kojima se on postvaruje. Videosnimka se ne razlikuje od npr. filma samo po tehnologiji snimanja i kanalima distribucije, već često i po trajanju, načinu kadriranja itd.



Slika 10. Zastupljenost medija u pojmovnim mapama

6.4 Modeliranje pojmovnih mapa u modelu FRBR-LRM

6.4.1 Entiteti u pojmovnim mapama

Jedna od najočitijih značajki pojmovnih mapa jest izostanak naslova pojedinih ostvarenja. Osim dvojice sudionika (*Labirint* i *Istrebljivač*), svi ostali prikazuju ih na razini kategorije, npr. „film“, „knjiga“ ili „animirana serija“. Razlog je možda to što se u tekstu uputa sudionicima sugeriralo da uvrste dijelove u različitim medijima, ali se nije tražilo da ih imenuju. Također, primjeri koji su sudionicima pokazani prije istraživanja uključuju pojmove, a ne instance. Međutim, navođenje kategorija umjesto naslova može upućivati i na to da korisnici transmedija pridaju naslovima znatno manju važnost nego bibliografski stručnjaci, osobito kad je riječ o članovima zajedničke bibliografske obitelji, te da objekte svog interesa pamte prema drugim svojstvima. Naime, unatoč nedostatku naslova, gotovo sva navedena ostvarenja u konačnici je moguće identificirati nakon kraćeg istraživanja zahvaljujući zabilježenim podacima poput nakladnika („Telltale igra“), teme („priče o Eggu i Dunku“),

vremena nastanka („prvi“, „stariji“, „noviji“), međusobnih odnosa („reboot“) ili činjenice da u navedenom mediju postoji samo jedno ostvarenje.

Sudionici, dakle, identificiraju navedena ostvarenja eksplicitno (naslovom) ili implicitno (drugim podacima). Pritom ne razlikuju entitete *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*, budući da navode jedne ili druge bez očite namjere. Pojedine je entitete moguće prepoznati zahvaljujući drugim podacima koji su navedeni u mapi. Za neka ostvarenja, primjerice, sudionici navode naslov na engleskom, a za neka na hrvatskom jeziku (*Blade Runner* vs. *Sanjaju li androidi električne ovce*), što ukazuje na različite *izraze*. Ponekad među podatke uvrštavaju nakladnika (Telltale), mjesto proizvodnje („kineska igra s kartama“) ili medijsku platformu (C-64, Youtube), čime identificiraju *pojavni oblik*. Međutim, kako je potvrđeno i u intervjuima, cilj uglavnom nije svjesno razlikovanje *izraza* (prijevoda) ili *pojavnih oblika* (izdanja), već sudionici navode takve podatke zato što su im pali na pamet ili žele na neki način identificirati ostvarenje koje nisu imenovali naslovom. Ipak, zanimljivo je razmotriti učestalost pojedinih entiteta jer oni ukazuju na informacije koje korisnici pamte ili smatraju važnima.

Najviše je ostvarenja prikazano na razini *izraza*, odnosno identificirano medijem, koji se u modelu FRBR-LRM smatra atributom *izraza* (npr. „igrica Blade Runner“, „filmski nastavci“, „strip“). To je i očekivano s obzirom na narav zadatka. U analizi su ova ostvarenja svrstana u zajedničku kategoriju *Djelo/Izraz*, za što postoji nekoliko razloga. Razlika između *djela* i *izraza* u fikciji analogna je razlici između priče i diskursa, odnosno fabule i sižea u strukturalističkoj teoriji pripovijedanja.³⁶² No kao što je za priču nužan diskurs, tako i *djelo* nastaje istovremeno sa svojim prvim *izrazom*, odnosno ne može postojati bez barem jednog *izraza*.³⁶³ To znači da sudionici u pojmovnim mapama često koriste *izraz* da bi se referirali na teme i ideje *djela*, pri čemu je gotovo nemoguće ustanoviti koji im je aspekt primaran, jer najčešće prikazuju upravo njihovu isprepletenost (osobito su pojmovne mape *Istrebljivač* i *Harry Potter* usredotočene na način na koji medij utječe na tijek ili prijenos glavnih ideja priče). Osim toga, u svim slučajevima koje su sudionici zabilježili svaki *izraz* u novom mediju realizira i novo *djelo*, budući da se radi o preinakama i preobrazbama koje u znatnoj mjeri mijenjaju sadržaj (o stupnju izmjena koje su potrebne da bi se nešto smatralo novim *delom* raspravljat će se dalje u radu). Kako se rad ne bi opteretio suvišnim analizama, podrazumijeva se, dakle, da se za svaku instancu u kategoriji *Djelo/Izraz* može ustanoviti odnos: LRM-E2

³⁶² Usp. Lacey, Nick. Nav. dj., str. 18. Usp. i Herman, David. Nav. dj., str. 51.

³⁶³ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 14.

Djelo LRM-R2 je ostvareno kroz LRM-E3 Izraz, odnosno LRM-E3 Izraz LRM-R2i ostvaruje LRM-E2 Djelo.

Entitet *pojavni oblik* javlja se nešto rjeđe i identificiran je nakladnikom ili medijskom platformom. Među *pojavnim oblicima* nalaze se i igračke. Entitet *primjerak* ne spominje se u mapama.

Entitet *nomen* očito je korišten, jer svaki pojam, instanca i odnos nužno su predstavljeni označiteljem. Međutim, budući da se *nomen* nigdje posebno ne problematizira (npr. odnos pojma i naziva, odnos između različitih imena ili naslova itd.), ovaj je entitet u analizi pojmovnih mapa zanemaren.

U pojmovnim mapama javlja se i entitet *agent*, odnosno njegove podklase *osoba* i *kolektivni agent*. Entitet *res* redovito je vezan uz opis ideja, tema i motiva priče. Treba napomenuti da tematiku nije uvijek bilo jednostavno, a katkada niti moguće izlučiti iz pojmovnih mapa koje opširnije opisuju ili interpretiraju sadržaj, kao npr. u opaskama „borba između dobra i zla dovodi do jasnijeg poziva u životu“ (*Harry Potter*) ili „na kraju priče ubije sve replikante i ode u mirovinu“ (*Istrebljivač*). Kao posebne vrste entiteta *res* mogu se izdvojiti fiktivne osobe, organizacije i mjesta koji se susreću u priči. Preporuča se deklariranje ovih elemenata kao vrsta ili podvrsta entiteta *res* za potrebe bibliografske organizacije transmedija, jer oni i njihovi međusobni odnosi čine bit predmetnog pristupa fikciji i važni su za istraživanje transmedijskog narativa. Postojeća mjesta koja su poprište fiktivnih događanja (npr. distopijski Los Angeles u *Istrebljivaču*) također se mogu smatrati vrstom entiteta *res* (jer imaju ulogu mjesta radnje), premda takvi primjeri nisu eksplicitno iskazani u ovom istraživanju.

Entitet *vremenski raspon* spominje se dvaput, ali samo u jednoj pojmovnoj mapi (*Labirint*). U pojmovnoj mapi *Ninja kornjače* označeni su „stariji“ i „noviji“ uratci, ali se ispostavilo da za sudionika ove karakteristike imaju više stilski nego kronološki značaj, budući da su „noviji“ filmovi i televizijske serije obilježeni drugačijom tehnikom animacije. Entitet *mjesto* nije zabilježen niti u jednoj mapi.

U nastavku je detaljno prikazana kategorizacija elemenata pojmovnih mapa pomoću entiteta konceptualnog modela FRBR-LRM.

LRM-E2 Djelo / LRM-E3 Izraz

- film „Labyrinth“
- *soundtrack* „Labyrinth“
- društvena igra „Labyrinth: The Mystical Maze Game“
- društvena igra „Labyrinth“
- stripovi „Return to the Labyrinth“ (dio 1-4)
- strip „Hoggle & Worm“
- strip „Ludo“
- strip „Sir Didymus“
- novela „Labyrinth“ [roman, op. a.]
- ilustracije „The Goblins of the Labyrinth“
- knjiga „The Goblins of the Labyrinth“ [tekst u knjizi, op. a.]
- *fan fiction* priče „Labirint“
- *fan fiction art* „Labirint“
- film „Blade Runner“
- knjiga „Sanjaju li androidi električne ovce“ [roman, op. a.]
- igrice „Blade Runner“ [videoigra, op. a.]
- *soundtrack* „Blade Runner“
- filmovi „Harry Potter“
- videoigra „Harry Potter“
- TCG „Harry Potter“ [društvena igra, *trading card game*, op. a.]
- stripovi „Teenage Mutant Ninja Turtles“
- animirane serije „Teenage Mutant Ninja Turtles“
- videoigre „Teenage Mutant Ninja Turtles“
- RPG „Teenage Mutant Ninja Turtles“ [društvena igra, *role-playing game*, op. a.]
- filmovi „Teenage Mutant Ninja Turtles“
- pjesma iz filmova „Teenage Mutant Ninja Turtles“ [„Ninja Rap“, op. a.]
- knjige „Game of Thrones“ [romani „Pjesma vatre i leda“, op. a.]
- serija „Game of Thrones“
- stripovi „Game of Thrones“ [„The Hedge Knight“ i „Sworn Sword“, op. a.]
- LARP „Astra“

- LARP „Apokrifija“
- *trailer* za LARP „Astra“
- upute za igru LARP-a „Astra“
- priče pripisane M. J. Zagorki, I. B. Mažuranić i A. B. Šimiću
- priče igrača LARP-a „Astra“
- pjesme igrača LARP-a „Astra“
- videouratci igrača LARP-a „Astra“
- fotografije igrača LARP-a „Astra“
- glazbeni uratci igrača LARP-a „Astra“
- likovni uratci igrača LARP-a „Astra“
- zadaci (šifre, zagonetke) za LARP „Astra“
- lov na blago u LARP-u „Astra“

LRM-E4 Pojavni oblik

- videoigra „Labyrinth“ za platformu C-64
- web stranica www.labyrinthresource.tumblr.com
- *action figures* Teenage Mutant Ninja Turtles
- vozila Teenage Mutant Ninja Turtles
- Teenage Mutant Ninja Turtles Mega Blocks [konstrukcijska igračka, op. a.]
- ruksak Teenage Mutant Ninja Turtles
- Youtube parodija „Teenage Mutant Ninja Turtles“ s gangsta glasovima
- lažna kineska igra kartama „Teenage Mutant Ninja Turtles“
- videoigra „Game of Thrones“ u izdanju Telltalea
- web stranice LARP-a „Astra“ [<https://astralarp.wordpress.com/>, op. a.]
- web stranice agencije „Astra“ bedževi za igrače LARP-a „Astra“
- skulpture igrača LARP-a „Astra“
- blog agenta K. [<http://blog.dnevnik.hr/keglevitz/>, op. a.]

LRM-E7 Osoba

- George Lucas
- David Bowie
- Jim Henson
- Brian Froud
- Corey Godbay
- Vangelis
- Vanilla Ice
- George R. R. Martin
- Milena Benini

LRM-E8 Kolektivni agent

- Lucasfilm Games
- Jim Henson Studio
- Booksa
- Memorijalni stan Marije Jurić Zagorke [u sklopu Centra za ženske studije u Zagrebu, op. a.]
- knjižara Arkadija [knjižara Školske knjige u Zagrebu, op. a.]

LRM-E1 Res

Fiktivne osobe:

- Rick Deckard (lik)
- Roy McCoy (lik)
- Harry Potter (lik)
- obitelj Taggarien (likovi) [Targaryen, op. a.]
- obitelj Stark (likovi)
- obitelj Lannister (likovi)
- obitelj Forrester (likovi)
- Daenerys Taggarien (lik) [Targaryen, op. a.]
- White Walkers (likovi)

- Marija Jurić Zagorka (lik)

Fiktivne organizacije:

- Tyrell Corporation (fiktivna organizacija)
- Rosen Association (fiktivna organizacija)

Fiktivna mjesta:

- Westeros (fiktivno mjesto)
- Sjever (fiktivno mjesto)
- Zid (fiktivno mjesto)

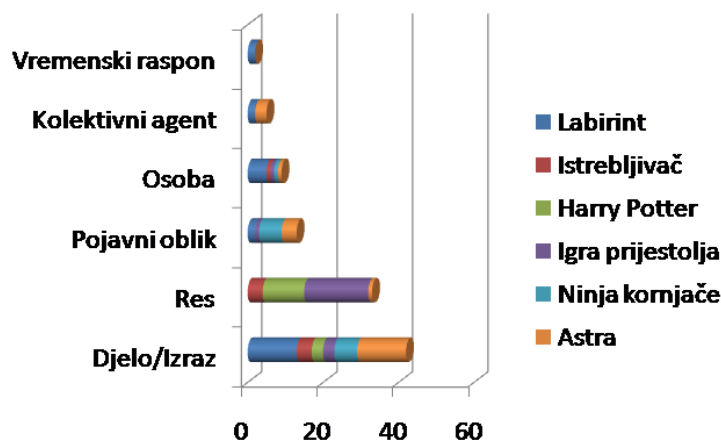
Ideje, teme i motivi priča:

- čarolija
- ljubav
- roditelji
- prijatelji
- borba dobra i zla
- pobjeda dobrote
- *quidditch* [metloboj, popularna igra u svijetu Harryja Pottera, op. a.]
- zvrčka s krilima
- utopija
- kaos
- sudbina Westerosa
- rat/pobuna
- povijest/*lore*
- zmajevi
- diplomacija
- vojna moć
- poštenje/čast
- oportunitizam/spletkarenje

LRM-E11 Vremenski raspon

- 1986.
- 2016.

Pregledom frekvencije pojedinih entiteta može se zaključiti da su najzastupljeniji entiteti *djelo, izraz* i *res* (sl. 11). Čak i uzmemo li u obzir da se pojedini elementi prikazani u pojmovnim mapama mogu modelirati na više načina, o čemu će biti više riječi u nastavku teksta, to nema značajnijeg utjecaja na zastupljenost entiteta. U organizaciji informacija o transmediju, dakle, najvažnija uloga očekivano pripada entitetima koji su važni za opis tematike i sadržaja (priče, medija i njihovih odnosa), a koji su u usporedbi s entitetom *pojavni oblik* dosad bili znatno manje zastupljeni u bibliografskim podacima knjižničnih kataloga. Promatra li se distribucija pojedinih entiteta, navedenim se entitetima pridružuje još i *osoba*, koju je, kao i *res*, u svojim grafičkim prikazima zabilježilo petero sudionika. Zanimljivo je, međutim, da je ukupan broj izmišljenih osoba (likova) u pojmovnim mapama jednak ukupnom broju stvarnih osoba, ne računajući fiktivne obitelji.



Slika 11. Zastupljenost FRBR-LRM entiteta u pojmovnim mapama

6.4.1.1 Modeliranje LARP-a i srodnih oblika

Elementi prikazani u pojmovnim mapama bez teškoća su transponirani u vrste, podvrste i instance pojedinih entiteta. Dvojba se javila u slučaju modeliranja LARP-a. Naime, LARP je događaj ili, izraženo rječnikom modela CIDOC CRM, aktivnost. CIDOC CRM definira aktivnost kao namjernu radnju koja ima izvršitelja i rezultira promjenom u dokumentiranim kulturnim, društvenim i fizičkim sustavima.³⁶⁴ U FRBR-LRM-u ne postoji sličan deklarirani entitet.

Postavlja se pitanje treba li aktivnosti uopće smatrati dijelom bibliografskog univerzuma. Prema Wilsonu, bibliografski se univerzum sastoji od zapisa.³⁶⁵ Bibliografska se organizacija, dakle, bavi u prvom redu ishodima intelektualnih i proizvodnih procesa, a ne samim procesima. Međutim, kao i zbivanja poput performansa, kazališnih predstava, narodnih običaja ili usmene tradicije, LARP i srodni medijski oblici također bivaju dokumentirani. Najčešće se, kao u slučaju *Astre*, dokumentacija sastoji od materijala koji je osmišljen i izrađen u pripremi i tijekom igre. Opis takvog materijala bez opisa konteksta u kojemu je nastao znatno mu umanjuje značenje.

Unutar modela FRBR-LRM uočene su tri mogućnosti za modeliranje aktivnosti poput LARP-a i srodnih oblika. Prva je mogućnost uvesti entitet *aktivnost* kao vrstu entiteta *res*. U modelima FR-obitelji već je postojao entitet *događaj*, koji je u objedinjenom modelu ukinut. *Događaj* je, naime, u modelima FR-obitelji pripadao tzv. entitetima treće skupine, koji služe za iskazivanje predmeta djela. Treća skupina entiteta je ukinuta jer se zaključilo da je modeliranje predmeta suviše opsežan i višeznačan zadatak, s obzirom da predmetom djela može biti bilo što. Stoga je kategorizacija prepuštena pojedinim aplikacijama, a entitet *thema*, kao generalizacija svih mogućih kategorija, preimenovan je u *res* kako ne bi bio ograničen samo na predmetne podatke. Ostavljena je mogućnost ponovnog uvođenja *događaja* u pojedinim aplikacijama (kao podvrste entiteta *res*) ukoliko se smatra da je potreban za izražavanje predmeta djela.³⁶⁶ Mogućnost da sam događaj ili aktivnost mogu biti bibliografski opisani ne spominje se, ali smatramo da se može pretpostaviti.

Druga je opcija smatrati aktivnosti poput LARP-a i srodne forme vrstom *kolektivnog agenta*. *Kolektivni agent* u FRBR-LRM-u uključuje prigodna okupljanja poput sastanaka,

³⁶⁴ Usp. Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. 5-6.

³⁶⁵ Usp. Wilson, Patrick. Nav. dj., str. 6, 11-12.

³⁶⁶ Usp. Riva, Pat; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 5.

konferencija, ekspedicija, izložbi, festivala itd., ukoliko su identificirana određenim imenom i organizirano djeluju kao jedinica.³⁶⁷ LARP bi se tako smatrao kolektivnim autorom svih vrsta zapisa (tekstova, snimaka itd.) koji su nastali povodom igre, na isti način na koji se u bibliografskim standardima znanstveni ili stručni skup smatra kolektivnim autorom zbornika radova sudionika skupa. Ovo je privlačno rješenje, ali ima i značajne nedostatke. Prije svega, za razliku od konferencije, festivala ili ekspedicije, LARP nije samo okupljanje, već i pripovjedna forma. LARP ima likove i temu, najčešće sadrži barem rudimentarnu radnju, a usto ima i vlastite autore čija uloga nadilazi samu organizaciju. Za razliku od LARP-a, ARG nema likove, ali zato ima još čvršću autorsku komponentu i narativnu podlogu.

Stoga je u ovom radu predložena treća opcija, u kojoj su LARP i srodne forme modelirani kao *djela*. Ova opcija omogućuje povezivanje s *agentima* koji su odgovorni za nastanak i provedbu igre na kreativnoj i organizacijskoj razini, ali i modeliranje drugih relevantnih podataka poput elemenata priče, odnosa dijelova i cjeline, susljednosti, inspiracije itd. Primjerice, iz pojmovne mape vidljivo je da je LARP *Astra* inspiriran djelom troje hrvatskih književnika, posebice Marije Jurić Zagorke, te da je imao nastavak u Rijeci pod nazivom *Apokrifija*. Također se vidi da se sastojao od pojedinačnih djela u različitim medijima, od tekstova, fotografija ili objekata do djela koja su i sama aktivnosti, poput lova na blago i *flash mob* čitanja Zagorkinih djela.³⁶⁸ S obzirom da se veći dio LARP-a sastoji od improvizacije, svako ponavljanje trebalo bi tretirati kao zasebno *djelo*.³⁶⁹ Isto vrijedi i za ARG i druge izvedbene i/ili interaktivne kombinacije igre i pripovijedanja.

6.4.2 Atributi u pojmovnim mapama

Značajke entiteta mogu se modelirati kao atributi ili odnosi. Premda se od sudionika istraživanja tražilo da prikažu odnose, oni su u pojmovnim mapama koristili obje mogućnosti. Elementi pojmovnih mapa koji odgovaraju atributima u modelu FRBR-LRM kategorizirani su kao atributi, dok su elementi koji odgovaraju odnosima kategorizirani kao odnosi, bez obzira na to kako su ih prikazali sudionici. Primjerice, pripadnost romana *Sanjaju li androidi električne ovce* žanru cyberpunka sudionik je izrazio kao odnos „knjiga je inspirirana

³⁶⁷ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 19.

³⁶⁸ *Flash mob* je izraz koji označava grupu ljudi koja je porukom (elektroničkom poštom, SMS porukom, putem društvenih mreža itd.) pozvana u određeno vrijeme na određenu lokaciju, gdje će izvesti dogovorenu aktivnost i razići se. Usp. Flash mob. // Merriam-Webster.

URL: <http://www.merriam-webster.com/dictionary/flash%20mob> (2016-06-23)

³⁶⁹ Usp. Schmidt, Raymond. Composing in real time : jazz performances as „works“ in the FRBR model. // Cataloging & classification quarterly 50, 5/ 7(2012), str. 653-669.

žanrom“. Unatoč tomu, žanr je modeliran kao atribut, a ne kao odnos inspiracije, koji je u modelu definiran kao odnos *djelo-djelo*.³⁷⁰ S druge strane, filmska glazba (*soundtrack*) u pojmovnoj je mapi označena kao atribut filma, ali je u analizi kategorizirana kao vrsta odnosa, jer se radi o samostalnom glazbenom djelu koje prati ili upotpunjuje drugo djelo. U samom modelu osnovna se razlika između atributa i odnosa sastoji u tome da su one značajke koje mogu biti identificirane i predstavljene kao URI-ji modelirane kao odnos.³⁷¹

Svi atributi koje su sudionici naveli pripadaju entitetima *djelo* ili *izraz*. Jedan je sudionik naveo trajanje filma i videoigre, pa čak i vrijeme potrebno za čitanje romana. Drugi je naveo ciljane skupine korisnika. Najzastupljeniji atribut je medij, što je očekivano s obzirom na narav zadatka, a često su zabilježene i forme poput priča, pjesama ili likovnih uradaka te žanrovi poput cyberpunka ili film noira. FRBR-LRM omogućuje da se ovi atributi iskažu kao vrste i podvrste LRM-A3 *Kategorije djela* ili LRM-A4 *Kategorije izraza*. Dok su *djelo* i *izraz* u analizi entiteta razmatrani zajedno, za potrebe ove analize razdvajaju se vrste atributa *kategorija djela* od vrsta atributa *kategorija izraza*. Naime, logična i konzistentna razrada kategorija kojima mogu pripadati *djelo* i *izraz* prioritet je svakog sustava namijenjenog bibliografskoj organizaciji fikcije.

Elementi koji služe za kategorizaciju, opis sadržaja i uspostavljenje odnosa između fikcionalnih djela u većini su bibliografskih standarda i formata malobrojni i svode se na predmet i oblik/žanr. Kao rezultat, značenje ovih elemenata u praksi se proteže preko svih granica, što je uočeno i u uvodnom istraživanju bibliografskih podataka u katalozima. U skupnom katalogu OCLC WorldCat predmetne oznake jedinica građe koje pripadaju franšizi *Matrix* uključuju tematiku (*Umjetna inteligencija, Distopija, Virtualna stvarnost*) i žanr u strogom smislu riječi (*Znanstvena fantastika, Akcijski filmovi*), ali i medij (*Filmovi, Stripovi*), filmsku vrstu (*Dugometražni filmovi*) i materijalni nositelj (*DVD*). U pojedinim slučajevima nailazi se čak i na predmetne oznake poput *Zbirka videokaseta* ili *Sony videoigre*. U više slučajeva bizarne cirkularnosti čak je i *Matrix (film)* naveden kao tema filma *Matrix*, što možda proizlazi upravo iz težnje da se okupe sva djela koja pripadaju cjelini i nedostatka mehanizama koji to omogućuju. Ukupan rezultat je nedosljedna, zbunjujuća i logički nezadovoljavajuća organizacija informacija.

³⁷⁰ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 52.

³⁷¹ Ibid., str. 7.

Bilo bi stoga korisno granulirati element oblik/žanr te u elementima bibliografskog opisa jasno razdvojiti predmet, predmetno područje, medij, vrstu, žanr, oblik i materijalni nositelj. To bi se moglo postići na konzistentan način pridruživanjem svake od ovih kategorija entitetima *djelo*, *izraz* i *pojavnii oblik*, no takvo pridruživanje nije jednostavno, djelomice i zato što kriteriji za uspostavu kategorija poput vrste, žanra i oblika nisu uvijek jasno teorijski definirani. Primjerice, teorija književnosti ne nudi jednoznačan odgovor na pitanje što konstituira književnu vrstu:

Jedan od mogućih odgovora na pitanje o prirodi književnih vrsta zasnovan je na širokom i prilično neodređenom pojmu sličnosti. On glasi: književna je vrsta *grupa sličnih djela*, takvih književnih djela u kojima se ponavljaju neke manje-više stalne osobine. (...) Taj je odgovor u određenoj mjeri točan, ali on ostavlja otvorena dalja pitanja o prirodi sličnosti prema kojoj svrstavamo književna djela u određene grupe. Tu je lako zapaziti da govoreći o književnim vrstama, redovno zapravo imamo na umu različite vrste sličnosti. Na drugačijem načelu zasniva se sličnost onih djela koja okupljamo u zajedničku vrstu sonet, na drugačijem pak onih koja okupljamo u grupu tragedija. Nadalje, teško je zaključiti kako treba dalje obaviti klasifikaciju u neke veće skupine: što grupe sličnih djela obuhvaćaju veći broj djela, to one njihove osobine koje ih ujedinjuju postaju neodređenije.³⁷²

Teorija pripovijedanja pak propituje je li žanr konceptualna kategorija koja postoji neovisno o pojedinom tekstu (bibliografskim rječnikom, je li vezan uz *djelo*) ili je pak određen tekstem (odnosno vezan uz *izraz*):

U svakom slučaju, jedan od središnjih problema žanra kao koncepta jest pitalica: što je prvo, žanr ili tekst? S jedne strane može se reći da je žanr definiran tekstem; s druge strane, naše je shvaćanje likova, mjesta i vremena radnje, ikonografije, priče i stila određeno time što ih svrstavamo u određeni žanr.³⁷³

Što se tiče odnosa priče i medija (*djela* i *izraza*), on je u teoriji pripovijedanja obilježen spektrom na čijim se krajevima nalaze dva suprotstavljena gledišta. Prema gledištu koje izvire iz strukturalističke teorije, priča je autonomna i može se prenijeti u bilo koji medij, dok drugo gledište, koje proizlazi iz proučavanja primjene pripovijedanja u svakodnevnoj komunikaciji, smatra da je priča ukorijenjena u medij do mjere da pisana i usmena verzija priče zapravo i nisu verzije, već dvije različite priče.³⁷⁴ Prema prvom gledištu, dakle, medij je vezan uz *izraz*, dok je prema drugom gledištu vezan uz *djelo*.

U ovim dvojabama prije svega valja imati na umu da je osnovna svrha entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavnii oblik* i *primjerak* pragmatično uvođenje reda u bibliografske obitelji. *Djelo* je

³⁷² Solar, Milivoj. Teorija književnosti. Zagreb : Školska knjiga, 2005. Str. 131-132.

³⁷³ Usp. Lacey, Nick. Nav. dj., str. 136.

³⁷⁴ Usp. Herman, David. Nav. dj., str. 50.

mehanizam za okupljanje različitih jedinica građe čiji je konceptualni sadržaj u dovoljnoj mjeri jednak da se u tom aspektu mogu smatrati istim entitetom. Roman Marije Jurić Zagorke u suštini ostaje isto *djelo* bez obzira na to je li otisnut ili javno pročitano. S druge strane, uz ideju romana su neodvojivo vezani likovi, tema, mjesto i vrijeme radnje (po čemu se roman razlikuje od ne-pripovjednih proznih oblika poput npr. uputa ili pravila), kao i temeljni način na koji se sadržaj konceptualno organizira (npr. roman se razlikuje od kratke priče opsežnošću radnje). Ukoliko se neki od ovih koncepata promijeni (npr. prilikom ekranizacije), novi *izraz* ujedno rezultira i novim *djelom*. Stoga bi vrstu, oblik i žanr trebalo smatrati kategorijama *djela*. S druge strane, medij je kategorija *izraza* jer se sastoji od prijenosa ideje u konkretni znakovni sustav. Radnja djela može biti zamišljena kao strip ili film, ali razina te zamisli je konceptualna i sama po sebi još uvijek nije strip ili film, kao što pokazuje primjer *The Fountain* Darrena Aronofskog.³⁷⁵ Treba, međutim, napomenuti da adaptacija u drugi medij često rezultira novim *djelom* upravo zato što komunikacijski sustav u značajnoj mjeri određuje kako će biti izložen slijed događaja koji čini priču. U kojoj se mjeri sadržaj treba izmijeniti da bi se novi *izraz* ujedno smatrao i novim *djelom* ovisi o bibliografskim i kulturnim konvencijama i korisničkim zahtjevima, o čemu se detaljnije raspravlja u tekstu o adaptaciji.³⁷⁶

U nastavku je detaljno prikazana kategorizacija elemenata pojmovnih mapa pomoću atributa konceptualnog modela FRBR-LRM, pri čemu su predložene vrste atributa *kategorija djela* i *kategorija izraza* za potrebe (transmedijske) fikcije.

LRM-A3 Kategorija (djelo)

Vrste:

- roman
- priče
- pjesma/pjesme

Žanrovi:

- manga
- cyberpunk SF

³⁷⁵ Dena, Christy. Nav. dj., str. 159.

³⁷⁶ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 14.

- film noir
- računalne avanture

Oblici:

- upute

LRM-A4 Kategorija (izraz)

Mediji:

- film/filmovi
- videoigra/videoigre
- društvena igra
- strip/stripovi
- TCG [društvena igra, *trading card game*, op. a.]
- animirana serija
- RPG [društvena igra, *role-playing game*, op. a.]
- knjiga/knjige [odnosi se na pripovjedni tekst, op. a.]
- TV serija
- *flashmob* čitanje
- likovni uratci
- skulpture
- fotografije

LRM-A6 Opseg izraza

- videoigra *Blade Runner* traje 3-5h
- film *Blade Runner* traje 2h
- čitanje romana *Sanjaju li androidi električne ovce* traje 5-10h

LRM-A7 Ciljana publika

- za cinične penzionere
- za HC fanove [*hardcore*, tj. najžešće fanove, op. a.]
- prilagođenije djeci
- široka prodaja
- za graditelje
- za širu publiku

6.4.3 Odnosi u pojmovnim mapama

Svaki odnos deklariran u modelu FRBR-LRM određen je entitetima između kojih se uspostavlja odnos. Prvi entitet u takvom odnosu naziva se domenom (*domain*), a drugi opsegom (*range*). Temeljni odnosi u modelu FRBR-LRM su odnosi između entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*. Premda se ovi odnosi mogu izlučiti iz pojmovnih mapa, npr. kako bi se eksplicirali entiteti u slučajevima kada se sudionici istodobno referiraju na *izraz* i *djelo*, u ovom radu pažnja je ponajprije posvećena odnosima između *djela*, *izraza*, njihovih *agenata* i tematike, koji su važni za korisnički postupak istraživanja, a u pojmovnim su mapama eksplicitno navedeni.

6.4.3.1 Odnosi *djelo-djelo*

Glavni transmedijski odnosi između *djela* su susljednost, dopuna ili dodatak, preobrazba i odnos dio-cjelina. Susljednost se odnosi na vrijeme radnje u *djelu*, a ne na kronologiju nastanka *djela*.³⁷⁷ Budući da se kroz ovaj odnos ostvaruje kontinuitet čitave priče, to je strogo gledajući najvažniji odnos u transmediju. Odnosi dopune ili dodatka i preobrazbe su, međutim, posebno zanimljivi zbog svoje uloge u razvoju transmedijskog narativa. Oni ne pridonose kontinuitetu, već umnožavaju i šire priču u različitim smjerovima, pri čemu mogu i ne moraju imati ulogu čvorova koji služe nastavku priče.

6.4.3.1.1 Dopuna ili dodatak

U interkompozicijskom transmediju svaki je dio autonoman, ali dijelovi postaju transmedijski i međuovisni kad se razmatraju s obzirom na zajednički fiktionalni svijet, odnos sa

³⁷⁷ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 51.

stvarateljem ili međusobne odnose.³⁷⁸ Međusobni odnosi često se sastoje od proširenja, čija je zadaća objasniti pozadinu priče ili pružiti uvid u priču iz druge perspektive. Takav odnos može biti simetričan kad su oba djela samostalna i međusobno se nadopunjuju (dopuna), odnosno asimetričan kad se neko djelo smatra sekundarnim (dodatak).³⁷⁹ U „tvrdim“ i intrakompozicijskim transmedijskim ostvarenjima gdje ne postoji „djelo-roditelj“, pa prema tome nema ni susljednosti ili preobrazbe, većina odnosa među dijelovima može se odrediti kao dopuna ili dodatak.

Katkada je teško utvrditi koje je djelo „glavno“, a koje sekundarno ili popratno, tim više što je taj odnos u transmediju podložan promjenama. Što se smatra popratnim, ovisi i o općenitom statusu nekog medija u određenom razdoblju, pa su tako videoigre i igre alternativne stvarnosti nekada nastajale kao marketing sadržaja (*content marketing*) za filmove ili druge zabavne projekte, dok se danas filmovi poput *Assassin's Creed* (Ubisoft Motion Pictures, 2016.) ili *Warcraft* (Legendary Pictures i dr., 2016.) snimaju kao proširenja svijeta videoigara.³⁸⁰ Neki komentari sudionika istraživanja predstavljaju zanimljiv uvid u ovu temu. Primjerice, jedan od sudionika razlikuje odnose „paralelno“ (dopuna) i „*side product*“ (popratni proizvod, tj. dodatak). Glazba Davida Bowiea je „*side product*“ (dodatak) filma *Labyrinth*, jer „to je ono što je izašlo zajedno s djelom, istovremeno je nastajalo da bi se glavno djelo uopće ostvarilo“. Nasuprot tomu, film i roman, koji je objavljen iste godine kad i film, sudionik je označio odnosom „paralelno“.

Čak troje sudionika je među odnosima dopune ili dodatka u pojmovnim mapama zabilježilo filmsku glazbu, koja u slučaju *Istrebljivača* ima i svojevrsnu ulogu kanonske poveznice, budući da se ista glazba koristi u filmu i videoigri. Među dodatcima je i građa nastala kao priprema za igru (LARP), uključujući upute i *trailer*.

6.4.3.1.2 Preobrazba

Odnos adaptacije zanimljiv je podjednako za bibliografsku teoriju i teoriju transmedija. Pitanje koliko se adaptirani sadržaj treba razlikovati od izvornika da bi se smatrao novim *djelom* u srži je pitanja pridonosi li adaptacija transmedijskoj priči. Već je spomenuto da Jenkins definira adaptaciju kao suprotnost transmedijskom pripovijedanju, dok Dena, razmatrajući ovo pitanje iz perspektive nastanka transmedija, tvrdi da adaptacija može biti

³⁷⁸ Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 106.

³⁷⁹ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 52

³⁸⁰ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 219.

jedna od transmedijskih tehnika ako joj je namjera da doprinese tumačenju cjeline i ako je autor od početka previdio mogućnost adaptacije u okviru (autorskog) kanona.³⁸¹ To se često očituje u tome što autor prilikom stvaranja u jednom mediju već koristi neke od konvencija sljedećeg medija.³⁸²

Argument ove teze jest da se fenomen transmedija ne može najbolje shvatiti pomoću značajki krajnjih proizvoda kao što je proširenje, već pomoću znanja i vještina koji su potrebni za stvaranje (i iskustvo) transmedijskog projekta. Takva znanja i vještine uključuju primjenu različitih medija (i medijskih okruženja) na različite načine. Jedan od tih načina je i adaptacija.³⁸³

Kao način privlačenja novog segmenta publike, adaptacija može biti i svojevrsna „prijelazna faza“ u transmedijskom pripovijedanju, kao u slučaju televizijske serije *Igra prijestolja* koja je počela kao adaptacija romana, da bi daljnjim razvojem radnje preuzela ulogu dominantnog medija. Moglo bi se reći da je to tipična strategija „mekog“ i „rastezljivog“ interkompozicijskog transmedija, kakav prevladava među uzorkom u ovom istraživanju. Stoga ne iznenađuje da je većina sudionika u pojmovnim mapama zabilježila odnose adaptacije. Pritom, međutim, rijetko navode riječ *adaptacija*. Umjesto toga, govori se o „utjecaju“, „rebootu“, „nastanku prema“ određenom djelu itd., što upućuje da izraz *adaptacija* očito ne pokriva raznovrsnost mogućih izvedenica. U modelu FRBR-LRM korištena je obuhvatnija riječ *preobrazba* (*transformation*), uz napomenu da se neke preobrazbe mogu smatrati i inspiracijama.³⁸⁴ Neki od odnosa preobrazbe navedeni u pojmovnim mapama uistinu su se mogli kategorizirati i kao inspiracija, osobito u slučaju igara nastalih prema pripovjednim formama. Označavanje stupnja promjene je, dakle, fleksibilno kao i pitanje koji elementi čine novo *djelo*. Ranije je predloženo da se novim fikcionalnim *djelom* smatra ono koje značajnije mijenja attribute *djela* poput teme, likova, žanra, vrste i načina na koji se izlaže slijed događaja. Slično je i određenje u FRBR-LRM-u, koje kao kriterije za proglašenje novog djela navodi promjene književne vrste, žanra, stila izvornika i ciljane publike, premda valja primijetiti da je *ciljana publika* u modelu navedena kao atribut *izraza*.³⁸⁵

U prikazima *Istrebljivača* i *Harryja Pottera* pitanje razlike između priča ili dijelova priče u pojedinim medijima nalazi se u središtu pažnje, no ove su se teme dotaknuli i drugi sudionici.

³⁸¹ Usp. Jenkins, Henry. Usp. Dena, Christy. Nav. dj., str. 157.

³⁸² Dena, Christy. Nav. dj., str. 157.

³⁸³ Ibid., str. 163.

³⁸⁴ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 52-53.

³⁸⁵ Ibid. Ciljana publika je zapravo atribut tzv. reprezentativnog *izraza*, koji je svojevrsna kategorija između *djela* i *izraza*. Usp. ibid., str. 28.

Primjerice, sudionik koji je izradio mapu *Igre prijestolja* izrazio je žaljenje što nije imao dovoljno vremena „obraditi razlike između knjiga i serije“. U *Labirintu* se navodi da su društvene igre i videoigra „djelomične adaptacije“ filma, jer mogu imati „različit kraj i/ili početak ili dijelove priče od izvornika“. Sudionik dodatno objašnjava što je mislio pod djelomičnom adaptacijom: „Puno stvari je isto, ali ne susrećeš likove istim redoslijedom. Nije puno toga novo, ali opet ne možeš reći da je adaptacija jer može završiti drugačije.“ To dovodi do zanimljivog pitanja koje je prepoznalo nekoliko sudionika: u nelinearnim medijskim oblicima poput igara, predstavlja li svaki ishod igre različito *djelo*? Primjerice, pitanje je li glavni lik *Istrebljivača* i sam replikant (koje se u romanu ne razmatra, dok je u filmu ključno) u videoigri ovisi o igraču, odnosno njegovim odlukama tijekom igre. U ovakvim pitanjima bibliografska se organizacija mora prije svega postaviti ekonomično, odnosno razmotriti u kojoj su mjeri uistinu važna za podržavanje korisničkih postupaka.

6.4.3.2 Odnosi vezani uz tematiku

S obzirom da su *djela* i njihova tematika (teme i likovi) među najzastupljenijim elementima u pojmovnim mapama, očekivano je zabilježen i znatan broj njihovih međusobnih odnosa. Neki od njih mogu se svrstati pod uobičajeni odnos *djelo-predmet* (npr. predmet romana *Pjesma leda i vatre* je povijest fikcionalnog kontinenta Westeros), dok drugi predstavljaju odnose među fikcionalnim entitetima (osobama, obiteljima i mjestima), koji u modelu FRBR-LRM nisu deklarirani, ali se mogu modelirati kao vrste odnosa entiteta *res*. Stoga se i odnosi među njima mogu modelirati kao odnos entiteta *res* s drugim entitetima. Primjerice, odnos između lika i mjesta radnje je odnos asocijacije LRM-E1 *Res* LRM-R1 *je povezan s* LRM-E1 *Res*, baš kao i odnos između lika i *djela* u kojemu se lik javlja. Unutar ovog odnosa moguće je modelirati i odnos atribucije *djela* fiktivnom liku, o čemu će se kasnije detaljno raspravljati. Kao odnos asocijacije između dva entiteta *res* moguće je definirati i odnos dio-cjelina, koji je važan u tezaursima i drugim nadziranim rječnicima, a u bibliografskom opisu fikcije može služiti npr. za izražavanje odnosa između izmišljenih mjesta, poput onih u pojmovnoj mapi *Igra prijestolja*. Ukratko, s obzirom da je odnos asocijacije između dva entiteta *res* na najvišoj mogućoj razini apstrakcije, on može poslužiti da bi se izrazila bilo koja bibliografska informacija koja se smatra značajnom u određenom kontekstu, a nije deklarirana u samom modelu. U ovoj analizi jedan od primjera je i iskazivanje odnosa nagrađenog *djela* i nagrade, odnosno LARP-a *Astra* i nagrade SFERA kojom je ovaj događaj nagrađen za promicanje spekulativne fikcije.

6.4.3.3 Odnosi odgovornosti

Pojmovna mapa *Labirint*, a u određenoj mjeri i razgovori s drugim sudionicima, potvrđuju da se autorski nadzor smatra jamstvom kanona. No uz pretpostavku da će djela istog autora poštovati kanon, javlja se pitanje što se točno podrazumijeva pod „istim autorom“. Stoga je potrebno izdvojiti vrste i podvrste entiteta *agent* koje bi točno odredile ulogu *agenta* u odnosu na *djelo* ili *izraz*. Ovakva granulacija autorstva gotovo je nužnost u transmediju, gdje ukupnost priče nastaje zahvaljujući doprinosima različitih stvaratelja u različitim kontekstima. U tom smislu znakovit je komentar sudionika koji je prikazao mapu *Labirinta*: „Naveo sam Jima Hensona [kao redatelja filma, op. a.], ali priča nije njegova. Scenarista nisam naveo jer mu nisam znao ime, ali on je taj koji je jako bitan za priču. Zašto bi režiser uvijek bio najbitniji?“. Uz uobičajene uloge odgovornosti poput pisca, scenarista, redatelja itd. osobito značajnima mogu se pokazati i koordinatorske uloge čija je kreativna zadaća voditi računa o koherentnosti priče, ali i uloga vlasnika autorskih prava. U mapu *Labirint* istaknuto je, primjerice, da je tvrtka Jim Henson Studio surađivala u stvaranju stripova *Return to the Labyrinth* i društvene igre. Na molbu da pojasni o kakvoj je vrsti suradnje riječ, sudionik odgovara da vjerojatno nije u pitanju kreativna suradnja, već licenca, ali ona podrazumijeva zadovoljavanje određenih kriterija koji se tiču i kreativnog aspekta. Ovdje valja napomenuti da su prava u modelu FRBR-LRM iskazana kao atribut na razini *izraza* (pravo reprodukcije, izvedbe itd.) te *pojavnog oblika* i *primjerka* (pravo pristupa), ali ne i na razini *djela*, premda je upravo *djelo* objekt intelektualnog vlasništva. U kontekstu brojnih bibliografskih obitelji koje su sazdane na licencama medijskih franšiza, kao i u specifičnom kontekstu transmedija gdje su ključna pitanja autorstva i kanona često u sprezi s pitanjem intelektualnog vlasništva, takva je informacija katkada jednako značajna kao i imena *agenata* povezanih s kreativnim aspektom djela.

U analizi pojmovnih mapa neke su vrste odgovornosti prikazane kao odnos *agenta* i *djela*, dok su druge kategorizirane kao odnos *agenta* i *izraza*. Model tumači da je dokaz stvaranja *djela* izvorni *izraz* utjelovljen u izvornom *pojavnom obliku*.³⁸⁶ *Agent* odgovoran za *djelo* osmislio je njegov intelektualni ili umjetnički sadržaj, dok je *agent* odgovoran za *izraz* sudjelovao u njegovoj specifičnoj realizaciji ili izvedbi. U većini primjera iz pojmovnih mapa ove su odgovornosti nerazdvojive te su stoga kategorizirane kao vrste odnosa *agent-djelo*. Kao vrste odnosa *agent-izraz* izdvojeni su odnosi za koje se sa sigurnošću može ustvrditi da

³⁸⁶ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 46.

su vezani samo uz izvedbu, poput sudjelovanja Memorijalnog stana Marije Jurić Zagorke u izvedbi LARP-a Astra ili pojave književnice Milene Benini u ulozi Zagorke. Odnos izvođača i lika koji izvođač tumači može se također modelirati kao odnos asocijacije *res-res*.

U nastavku je detaljno prikazana kategorizacija elemenata pojmovnih mapa pomoću odnosa konceptualnog modela FRBR-LRM, uz prijedlog razrade vrsta pojedinih odnosa za potrebe bibliografske organizacije transmedija.

LRM-E2 Djelo LRM-R21 nastavlja LRM-E2 Djelo

- stripovi *Return to the Labyrinth* su nastavci filma *Labyrinth*
- filmski nastavci su nastavci filmova [*Ninja Turtles*, op. a.]
- romani G. R. R. Martina događaju se 200 godina nakon stripova o Dunku i Eggu
- LARP *Apokrifija* je nastavak LARP-a *Astra*

LRM-E2 Djelo je LRM-R22 dodatak/dopuna LRM-E2 Djelu

- *soundtrack Labyrinth* je *side product* filma *Labyrinth*
- roman *Labyrinth* je objavljen paralelno s filmom *Labyrinth*
- knjiga *The Goblins of the Labyrinth* proširuje (u kanonu) izvornu priču [film, op. a.]
- ilustracije *The Goblins of the Labyrinth* su komplementarne ili paralelne s tekстом *The Goblins of the Labyrinth* [izraženo kao atribut „knjiga/ilustracije“, op. a.]
- *soundtrack* Vangelisa je korišten u filmu *Blade Runner*
- *soundtrack* Vangelisa je korišten u videoigri *Blade Runner*
- pjesma Vanilla Icea [*Ninja Rap*, op. a.] je sadržana u filmovima *Teenage Mutant Ninja Turtles*
- *trailer* LARP-a *Astra* je priprema za LARP *Astra*
- upute za igru LARP-a *Astra* su priprema za LARP *Astra*

LRM-E2 Djelo LRM-R24 je preobrazba LRM-E2 Djela

- videoigra *Labyrinth* je djelomična adaptacija filma *Labyrinth*
- društvene igre *Labyrinth* su djelomične adaptacije filma *Labyrinth*
- knjiga [roman, op. a.] *Sanjaju li androidi električne ovce* utjecala je na film *Blade Runner*

- film *Blade Runner* utjecao je na računalnu igru *Blade Runner*
- video na Youtubeu je parodija filmova *Teenage Mutant Ninja Turtles*
- videoigre *Teenage Mutant Ninja Turtles* su interaktivna varijanta animiranih serija
- novi film *Teenage Mutant Ninja Turtles* je *reboot* starijih filmova *Teenage Mutant Ninja Turtles*
- stripovi o Dunku i Eggu su nastali prema pričama G. R. R. Martina

LRM-E2 Djelo LRM-R20 je dio LRM-E2 Djela

- dijelovi 1, 2, 3, 4 su dijelovi stripa 'Return to the Labyrinth'
- zagonetke su dio LARP-a 'Astra'
- lov na blago je dio LARP-a 'Astra'

LRM-E2 Djelo LRM-R12 ima predmet LRM-E1 Res

- stripovi o Dunku i Eggu su o povijesti Westerosa
- stripovi o Dunku i Eggu su o poštenju/časti
- romani *Pjesma vatre i leda* su o zmajevima
- romani *Pjesma vatre i leda* su o povijesti Westerosa i sudbini Westerosa
- romani *Pjesma vatre i leda* su o oportunističkom/spletkarenju
- TV serija *Igra prijestolja* je o zmajevima
- TV serija *Igra prijestolja* je o sudbini Westerosa
- TV serija *Igra prijestolja* je o poštenju/časti
- TV serija *Igra prijestolja* je o oportunističkom/spletkarenju

LRM-E2 Djelo LRM-R1 je povezano s LRM-E1 Res

Odnos asocijacije između djela i likova u djelu:

- u filmu *Istrebljivač* glavni lik je Rick Deckart
- u romanu *Sanjaju li androidi električne ovce* glavni lik je Rick Deckart
- u videoigri *Blade Runner* glavni lik je Roy McCoy

Odnos asocijacije između *djela* i fiktivnog stvaratelja:

- priče i pjesme iz LARP-a *Astra* je napisala Marija Jurić Zagorka (lik)
- priče i pjesme iz LARP-a *Astra* je napisala Ivana Brlić Mažuranić (lik)
- priče i pjesme iz LARP-a *Astra* je napisao A. B. Šimić (lik)

Ostalo:

- LARP *Astra* je dobitnik nagrade SFERA

LRM-E1 Res LRM-R1 je povezan s LRM-E1 Res

Odnos asocijacije između likova i mjesta radnje:

- obitelj Stark su glavni likovi događanja na Sjeveru
- obitelj Forrester su glavni likovi događanja na Sjeveru
- Zid je obrana od White Walkersa
- Daenerys Targaryen je glavni lik događanja u Ostatku svijeta
- obitelj Lannister su glavni likovi događanja u Šest kraljevstava
- White Walkers su važan faktor sudbine Westerosa

Odnos dio-cjelina između fiktivnih mjesta:

- Zid je dio Sjevera
- Sjever je dio Westerosa
- Šest kraljevstava je dio Westerosa

LRM-E6 Agent LRM-R5i je stvorio LRM-E2 Djelo

- George Lucas je producent filma *Labyrinth*
- Jim Henson je režirao film *Labyrinth*
- Jim Henson Studio je surađivao na društvenoj igri *Labyrinth*
- Jim Henson Studio je surađivao na stripovima *Return to the Labyrinth*
- Brian Froud je autor/ilustrator knjige *The Goblins of the Labyrinth*
- Brian Froud je osmislio *concept & costume design* filma *Labyrinth*

- Corey Godbay je autor ilustracija u stripu *Hoggle & Worm*
- Corey Godbay je autor ilustracija u stripu *Ludo*
- Corey Godbay je autor ilustracija u stripu *Sir Didymus*
- David Bowie je autor *soundtracka* za film *Labyrinth*

LRM-E6 Agent LRM-R6i je stvorio LRM-E3 izraz

- Milena Benini glumi u LARP-u *Astra*
- *Booksa* je sudjeluje u izvedbi LARP-a *Astra*
- Memorijalni stan Marije Jurić Zagorke sudjeluje u izvedbi LARP-a *Astra*
- knjižara *Arkadija* sudjeluje u izvedbi LARP-a *Astra*

LRM-E6 Agent LRM-R7i je stvorio LRM-E4 Pojavni oblik

- Lucasfilm Games su proizveli videoigru 'Labyrinth' za platformu C-64 [izdali, op. a.]

LRM-E6 Agent LRM-R1 je povezan s LRM-E1 Res

- Milena Benini glumi Mariju Jurić Zagorku

LRM-E6 Agent LRM-R28 je član LRM-E8 Kolektivnog agenta

- Jim Henson je osnovao Jim Henson Studio
- George Lucas je vlasnik tvrtke Lucasfilm Games

LRM-E3 Izraz LRM-R16 je povezan s LRM-E11 Vremenskim rasponom

- film *Labyrinth* je iz 1986.
- *soundtrack Labyrinth* je iz 1986.
- videoigra *Labyrinth* je iz 1986.
- društvena igra *Labyrinth: The Mystical Maze Game* je iz 1986.

- društvena igra *Labyrinth* je iz 2016.

LRM-E4 Pojavni oblik LRM-R3i utjelovljuje LRM-E3 Izraz

- web stranica labyrinthresource.tumblr.com sadrži strip *Hogle & Worm*
- web stranica labyrinthresource.tumblr.com sadrži strip *Ludo*
- web stranica labyrinthresource.tumblr.com sadrži strip *Sir Didymus*
- web stranica labyrinthresource.tumblr.com sadrži *fanfiction priče*
- web stranica labyrinthresource.tumblr.com sadrži *fanfiction art*

6.4.4 Modeliranje transmedijske cjeline

U transmedijskom pripovijedanju razina priče ili fikcionalnog svijeta nadilazi sadržaj pojedinog *djela*. U bibliografskoj teoriji takva bi razina odgovarala pojmovima bibliografske obitelji ili nad-djela. U literaturi o transmediju spominju se nazivi poput „meta-priče“ ili „roditeljskog sjemena“.³⁸⁷

U dosadašnjem je tekstu prikazano kako se elementi transmedija mogu prevesti u entitete, attribute i odnose modela FRBR-LRM, ali ne i kako modelirati interkompozicijsku cjelinu. Budući da je riječ o ukupnosti intelektualnog ili umjetničkog sadržaja pojedinih *djela*, transmedijska se kreacija može smatrati nad-djelom, no s obzirom da se takva cjelina i dalje definira kao intelektualni ili umjetnički sadržaj, ona odgovara entitetu *djelo* koje je s pojedinačnim *djelima* u odnosu dio-cjelina. U modelu FRBR-LRM to je izraženo odnosom LRM-E2 *Djelo* LRM-R20 *je dio* LRM-E2 *Djela*, odnosno LRM-E2 *Djelo* LRM-R20 *ima dio* LRM-E2 *Djelo*.

U svrhu bibliografske organizacije transmedijske cjeline potrebno je razmotriti što sudionici istraživanja prepoznaju kao temeljni ili najvažniji element koji može služiti kao sredstvo okupljanja. Elementi čiju su važnost ili nadređenost sudionici grafički istaknuli, bilo smještajem, uokvirivanjem ili na drugi način, jesu izvorno ostvarenje (film *Labirint*, strip *Ninja kornjače*), cjelina (*Ninja kornjače*), najpopularnije ostvarenje (film *Istrebljivač*, *Igra prijestolja*) i središnja tema ili lik (*Harry Potter*). *Astra* se ovdje ne razmatra jer je riječ o

³⁸⁷ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 43. Usp. i Dena, Christy. Nav. dj., str. 159.

intrakompozicijskom transmediju, odnosno djelu čije sastavnice u različitim medijima nisu autonomne pa sredstvo okupljanja nije potrebno dodatno definirati.

Sudionici su svoj izbor potvrdili ili dodatno obrazložili u intervjuu. Sudionik koji je izradio pojamovnu mapu *Ninja kornjača*, primjerice, smjestio je u središte prikaza izvorni strip, dok je posebno istaknutim i ukrašenim slovima nalik na logotip franšize naglasio naslov cjeline. U intervjuu je, međutim, komentirao da najznačajnijima ipak smatra animirane televizijske serije, budući da upravo taj medij privlači najviše publike u franšizu. *Harry Potter* je, prema riječima sudionice, smješten u središte mape kao glavni lik, ali i kao pojam koji simbolizira vodeće ideje u priči („ono za što se bori“), odnosno svojevrsni sažetak čitavog fikcionalnog svijeta. Sudionik koji je izradio prikaz *Igre prijestolja* nije grafički posebno označio nijedan element, ali je naslov najpopularnijeg ostvarenja (televizijske serije), koje je pak nazvano prema izvornom djelu (romanu), naveo na vrhu prikaza. U razgovoru je pojasnio da je u konstrukciji mape krenuo od pojma „sudbina Sedam kraljevstava/Westerosa“ kao teme iz koje posljedično izvire čitava shema fikcionalnog svijeta.

Premda je tematika učinkovito sredstvo za okupljanje transmedijskih narativa, ona uključuje i djela koja ne pripadaju istoj narativnoj cjelini. Primjerice, sukob dobra i zla je tema brojnih priča i fikcionalnih svjetova, a ne samo *Harryja Pottera*. Stoga bi trebalo utvrditi način na koji se transmedijska cjelina može precizno definirati.

Za opis nad-djela u katalogu Fattahi predlaže stvaranje tzv. nad-zapisa (*super record*), koji se sastoji od dinamički generirane kombinacije autoriziranih i bibliografskih podataka.³⁸⁸ Takav opis virtualne cjeline donekle je sličan bibliografskim zapisima za nakladničku cjelinu ili zbirku. Kao preduvjet stvaranja nad-zapisa, jedinstveni stvarni naslovi dodjeljivali bi se djelima za koja se procijeni da ih je potrebno na taj način okupljati.³⁸⁹ U pitanju kojim naslovom, odnosno nadziranom pristupnicom identificirati interkompozicijski transmedij značajnim se pokazuje atribut *reprezentativnost izraza*. Kao što je ranije objašnjeno, reprezentativnost je u modelu FRBR-LRM atribut onog *izraza* za koji se smatra da najbolje predstavlja *djelo* koje je u njemu ostvareno, poput teksta na izvornom jeziku ili skladbe u izvornoj ljestvici.³⁹⁰ FRBRoo poznaje i pojam reprezentativnog *pojavnog oblika*

³⁸⁸ Usp. Fattahi, Rahmatolah. Super records : an approach towards the description of works appearing in various manifestations. // *Library review* 45, 4(1996). Str. 23-24, 28.

³⁸⁹ Ibid., str. 24, 27.

³⁹⁰ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. Str. 28.

(*Manifestation Singleton*), koji je jedino ili najtipičnije utjelovljenje *izraza*.³⁹¹ Reprerentativnost je važna kao jedan od kriterija za odabir nadzirane pristupnice za *djelo*: ukoliko *djelo* ima reprerentativni *izraz*, naslov (*nomen*) *pojavnog oblika* u kojemu je taj *izraz* utjelovljen poslužiti će kao temelj za pristupnicu *djela*.³⁹² U slučaju transmedija može se govoriti o reprerentativnom *djelu* koje najbolje predstavlja ili sažima interkompozicijsku cjelinu (s obzirom na temu, likove, značajke fikcionalnog svijeta itd.), a to *djelo* pak ima svoj reprerentativni *izraz*. Stoga se nadzirana pristupnica za cjelinu može temeljiti na jedinstvenom stvarnom naslovu reprerentativnog *izraza*. Sudeći prema rezultatima ovog istraživanja, reprerentativni *izraz* vjerojatno bi bio izvorni ili najpoznatiji *izraz*. Kriteriji za odabir takvog *izraza* nisu uvijek jednostavni i jednoznačni, ali reprerentativnost ne valja shvaćati kao apsolutnu, obveznu kategoriju, već kao moguće praktično pomagalo za okupljanje i identifikaciju u slučajevima kada je to potrebno.

FRBR-LRM ne izražava posebno odnos naslova i nadzirane pristupnice, budući da je u modelu deklariran samo entitet *nomen*, koji uključuje sve vrste označitelja poput naslova, imena, nadziranih pristupnica, identifikatora itd. Ako se ovi označitelji iskažu kao vrste entiteta *nomen*, odnos bi se mogao modelirati kao *naslov je temelj za nadziranu pristupnicu*, tj. *nadzirana pristupnica se temelji na naslovu*. Ovaj je odnos važan u normativnom nadzoru i izvan konteksta transmedija.

Potrebno je razmotriti i prema kojim se kriterijima određuje pripadnost nekog *djela/izraza* cjelini, s obzirom da se dijelovi transmedija mogu međusobno razlikovati po naslovu, imenu autora, vrsti medija, nastanku i nizu drugih značajki, uključujući, kao u slučajevima *fan fictiona*, i samu priču. Premda je na to pitanje nemoguće jednoznačno odgovoriti, moguće je postaviti određene okvire unutar koji se može raspravljati o bibliografskoj definiciji transmedijskog *djela* kao cjeline. Long predlaže da se pripadnost djela transmedijskom tekstu utvrdi pomoću četiri pitanja: je li riječ o kanonskom proširenju, je li u njemu zadržan duh fikcionalnog svijeta, odgovara li na pitanja iz prethodnih tekstova i postavlja li nova pitanja.³⁹³ Ovdje se, međutim, prije svega radi o kriterijima vrednovanja priče, koji su u bibliografskom kontekstu suviše kompleksni i vremenski zahtjevni.

³⁹¹ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 87.

³⁹² Ibid., str. 65.

³⁹³ Usp. Long, Geoffrey. Nav. dj., str. 92.

Kako bi se ispitalo u kojoj je mjeri kanon bitan kao kriterij okupljanja i povezivanja dijelova transmedija, sudionicima je u istraživanju postavljeno pitanje smatraju li *fan fiction* dijelom strukture priče. Svi su sudionici odgovorili da bi uvrstili *fan fiction* u cjelinu (neki i jesu), premda ga uglavnom smatraju sporednim i inferiornim u odnosu na kanonska ostvarenja. U pojmovnu mapu *Labirint*, koja je u najvećoj mjeri konstruirana upravo na kanonu, autor mape ipak je uvrstio „fan fiction priče“ i „fan fiction art“ uz komentar: „Pa ako je nekome to dobro, nek' si pogleda“. Jedan je sudionik ustvrdio da *fan fiction* „uglavnom nije dobar, ali ja smatram da je to dobra ideja i baš je lijepo da ljudi to rade.“ Drugi je objasnio da se u praćenju priče ionako ravna „osobnim kanonom“ i ignorira npr. epizode serijala koje mu se ne sviđaju. Za jednu od sudionica nema razlike između „službene“ priče i korisničkih proširenja, jer se oboje u pravilu bavi istom osnovnom temom. Za sudionika koji je prikazao *Igru prijestolja* kanon je jasno vezan uz autorstvo, premda nije uvijek jasno što se smatra autorstvom: „Ima dobrih primjera intermedijalnosti [sic] koja je ful usklađena i nadopunjuje se, ali to je uvijek rezultat kad je sve u startu osmišljeno od istih autora. Ovo, kad se vremenom razvija, pa drugi ljudi vuku nove priče... tu nema spasa.“ Ovaj sudionik objašnjava da mu dosljednost u preobrazbama načelno nije bitna, ali jest ako su u pitanju djela istog autora: „Smatram da je dužnost svake interpretacije da da nešto novo, svakako u doživljajnom smislu, ali može i u sadržajnom, pa makar pod cijenu odmaka od originala. Ne fermam dosljednost. Svaki je medij za sebe, a njihova interkonekcija je dodatna zabava. Ljutila bi me nedosljednost da je riječ o istim autorima.“ Na pitanje smeta li mu nedosljednost priče u seriji *Igra prijestolja*, koja se postupno otklanja od izvornika i nastavlja priču na svoj način, sudionik odgovara: „Ne smatram da knjige i seriju rade isti autori, bez obzira što je stari [George R. R. Martin, autor romana, op. a.] uključen.“

U intervjuima su potvrđeni zaključci E. Beddows da kanon ovisi o interpretativnoj zajednici te da transmedijsku cjelinu treba shvatiti kao mrežu kanonskih i ne-kanonskih dijelova koje korisnici strukturiraju prema vlastitim sklonostima, uključujući kriterij autorstva.³⁹⁴ Može se uočiti i srodnost takve strukture s kategorizacijom koja se temelji na prototipu, odnosno „obiteljskim sličnostima“, a ne strogo zajedničkim svojstvima pojedinih instanci.³⁹⁵ Stoga se interkompozicijska transmedijska cjelina u bibliografskom smislu može načelno odrediti kao bibliografska obitelj u čijem se središtu, kao prototip, najčešće nalazi izvorno ili najpoznatije *djelo*, odnosno *izraz* u kojemu je takvo *djelo* realizirano. Treba imati na umu i da postoje

³⁹⁴ Usp. Beddows, Emma. Nav. dj., str. 162-164, 203-204, 211-212.

³⁹⁵ Usp. Lakoff, George. Nav. dj., str. 7, 16.

slučajevi u kojima se ne može odrediti samo jedan prototipski *izraz*. Oko prototipa su grupirana *djela* koja u manjoj ili većoj mjeri dijele njegov sadržaj, odnosno povezana su s njime prije svega odnosima dodatka, dopune, preobrazbe ili inspiracije, bez obzira je li riječ o „službenim“ ili „neslužbenim“ uradcima („službenost“ se može dodatno iskazati pomoću informacija o intelektualnom vlasništvu). Leazer i Smiraglia predlažu taksonomiju odnosa izvedenosti na kojoj temelje definiciju bibliografske obitelji (istodobne i susljedne derivacije, prijevodi, proširenja itd.), a koja bi mogla poslužiti za detaljniju razradu vrsta odnosa definiranih u modelu FRBR-LRM.³⁹⁶ *Djelima* i *izrazima* pridruženi su *agenti* odgovorni za njihov nastanak, pri čemu razina cjeline podrazumijeva odnos s *agentom* ili *agentima* koji nadziru koherentnost čitave priče. Takav je nadzor često povezan s intelektualnim vlasništvom.

Navedena bibliografska definicija transmedijske cjeline srodna je nad-djelu kako ga opisuje Svenonius, čije određenje također iskazuje sličnosti s teorijom prototipa.³⁹⁷ Na ovaj način korisnicima je omogućeno da istražuju transmedijski tekst u skladu s vlastitim sklonostima i interesima s obzirom na autore, medije, razvoj priče (npr. nastavak ili proširenje), pojedine likove ili teme itd.

6.5 Modeliranje pojmovnih mapa u modelu FRBRoo

FRBRoo predstavlja FR-obitelj modela iskazanu u drugačijem formalnom jeziku. Stoga njegovu okosnicu također predstavljaju klase *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*. Osnovna namjena modela FRBRoo, međutim, nije opisivanje ovih klasa, već aktivnosti koje dovode do njihova nastanka. Zato su u model uključene brojne klase koje predstavljaju zbivanja i procese, poput F27 *Osmišljavanja djela* (*Work Conception*), F28 *Stvaranja izraza* (*Expression Creation*), F30 *Procesa objavljivanja* (*Publication Event*) ili F33 *Procesa reprodukcije* (*Reproduction Event*). Mnoge od njih omogućuju precizniju interpretaciju informacija modeliranih prema strukturi FRBR-LRM-a.

S obzirom na sve navedeno, elementi pojmovnih mapa u analizi nisu detaljno kategorizirani prema pojedinim klasama i svojstvima modela FRBRoo analogno obrascu koji je primijenjen kod FRBR-LRM-a. Naime, FRBR-LRM je uglavnom pružio zadovoljavajući okvir za takvu kategorizaciju pa ponavljanje analize prema klasama *djelo*, *izraz*, *osoba* itd. ili međusobnim odnosima djela ne bi donijelo bitno novih uvida. Umjesto toga, analiza će se detaljnije

³⁹⁶ Usp. Leazer, Gregory H.; Smiraglia, Richard. Nav. dj., str. 193.

³⁹⁷ Usp. Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 38.

pozabaviti pitanjima bibliografske organizacije transmedija koja bi FRBRoo s obzirom na svoju strukturu i namjenu mogao bolje razjasniti nego FRBR-LRM.

Integracija modela FR-obitelji, kao i granulacija, odnosno dodavanje podklasa njihovim izvornim entitetima u modelu FRBRoo, rezultirali su time da je FRBRoo u odnosu na FRBR-LRM manje apstraktan. Stoga se na prvi pogled može činiti i prikladnijim za implementaciju alata bibliografske organizacije, uključujući i organizaciju informacija o transmedijskoj građi. Primjerice, u modelu FRBRoo deklarirana je klasa F38 *Lik (Character)*, koja obuhvaća fikcionalne ili ikonografske pojedince ili skupine pojedinaca koji se pojavljuju u *djelima* i relevantni su za temu *djela*.³⁹⁸ Likovi mogu biti fiktivni ili se temeljiti na stvarnim osobama, kao u slučaju Marije Jurić Zagorke u LARP-u *Astra*, što je izraženo odnosom F38 *Lik R57 temelji se na E39 Akteru*.³⁹⁹ Likovi mogu biti u odnosu članstva sa skupinama likova, kao u slučaju junakinje iz *Igre prijestolja* Daenerys Targaryen, koja je pripadnica obitelji Targaryen. To je iskazano odnosom F38 *Lik R58 ima fikcionalnog člana F38 Lik*.⁴⁰⁰ Sve navedeno moglo bi uputiti na zaključak da je FRBRoo, s obzirom na bogatstvo mehanizama za modeliranje likova i njihovih odnosa, prikladniji od FRBR-LRM-a za organizaciju informacija o fikciji. Međutim, FRBR-LRM također pruža mehanizam za iskazivanje ovih informacija, premda na višem stupnju apstrakcije. Primjerice, odnos asocijacije između entiteta *res* može se također razraditi na navedeni način.

6.5.1 Modeliranje transmedijske cjeline

Klasa F1 *Djelo*, koja je ekvivalent *djelu* u modelima FR-obitelji i FRBR-LRM-u, u modelu FRBRoo ima nekoliko podklasa. Za temu ovog rada posebno je zanimljivo F15 *Složeno djelo (Complex Work)*, pomoću kojega se može dodatno rastumačiti modeliranje transmedijske cjeline kao *djela* u FRBR-LRM-u. Za razliku od F14 *Pojedinačnog djela (Individual Work)*, *Složeno djelo* sadrži druga djela kao članove.⁴⁰¹ Pripadnost djela *Složenom djelu* temelji se na konceptualnom odnosu.⁴⁰² *Složeno djelo* može se razvijati kroz susljedna ili usporedna djela i nikada nije dovršeno u apsolutnom smislu, budući da ga može nastaviti svaki stvaratelj koji

³⁹⁸ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 63-64.

³⁹⁹ Ibid., str. 63-64, 94. *Akter* je klasa modela CIDOC CRM analogna *agentu* u modelu FRBR-LRM. Obuhvaća ljude (pojedince i skupine) koji mogu izvoditi namjerne radnje i smatrati se odgovornima za njih. Usp. ibid., 160.

⁴⁰⁰ Ibid., str. 94.

⁴⁰¹ Ibid., str. 52.

⁴⁰² Ibid.

usvoji njegov duh.⁴⁰³ Sve ove tvrdnje mogu se primijeniti na interkompozicijski i intrakompozicijski transmedij.

Pitanje je, međutim, je li *Složeno djelo* nužno kao zasebna klasa, budući da ove značajke posjeduje i F1 *Djelo* kao njegova nadklasa. F1 *Djelo* (=LRM-E2 *Djelo*) također može imati druga djela kao članove i postupno se razvijati kroz doprinose jednog ili više stvaratelja.⁴⁰⁴ Osim toga, s obzirom da *djelo* postoji isključivo na konceptualnoj razini (npr. kao priča), ono samo po sebi nije složeno, već se složenost može razviti tijekom realizacije (segmenata priče u različitim medijima), odnosno tek na razini *izraza*. Smiraglia ističe da se bibliografske obitelji razvijaju instancijacijom.⁴⁰⁵ Stoga se može zaključiti da entitet *djelo* (ili klasa F1 *Djelo*) predstavlja zadovoljavajuće rješenje za modeliranje transmedijskog teksta, bez nužnosti za specifikacijom.

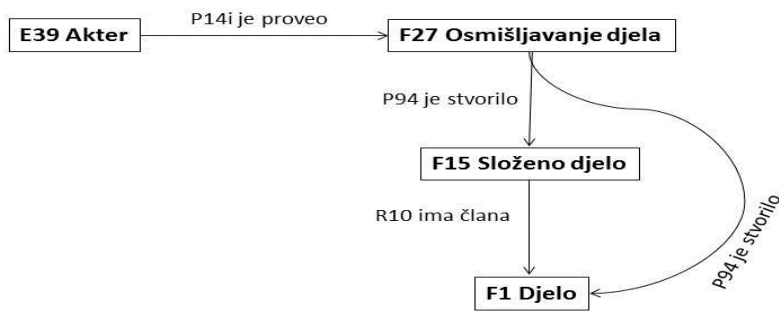
6.5.1.1 Nastanak transmedijske cjeline

Prisjetimo li se tvrdnje da je transmedij definiran načinom nastanka, a ne međusobnim odnosima svojih dijelova, za opis transmedijske cjeline osobito se korisnom pokazuje klasa F27 *Osmišljavanje djela*. FRBR-LRM ne omogućuje dovoljno jasno razlikovanje „tvrdog“ i „mekog“ transmedija, odnosno cjeline koja je od početka zamišljena kao transmedij (i koja se, barem u literaturi nastaloj u producerskom okruženju, implicitno smatra „pravim“ transmedijem) i cjeline čije su transmedijske značajke razvijene naknadno. U FRBR-LRM-u se o ovoj razlici može posredno zaključivati iz autorstva. Autorstvo, međutim, ne mora nužno podrazumijevati i kanon (premda to najčešće jest slučaj). Precizan prikaz nastanka djela kakav omogućuje FRBRoo uključuje i utvrđivanje kanona, s obzirom da su u „tvrdom“ transmediju i cjelina i pojedinačno djelo rezultat istog misaonog procesa (sl. 12).

⁴⁰³ FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 52.

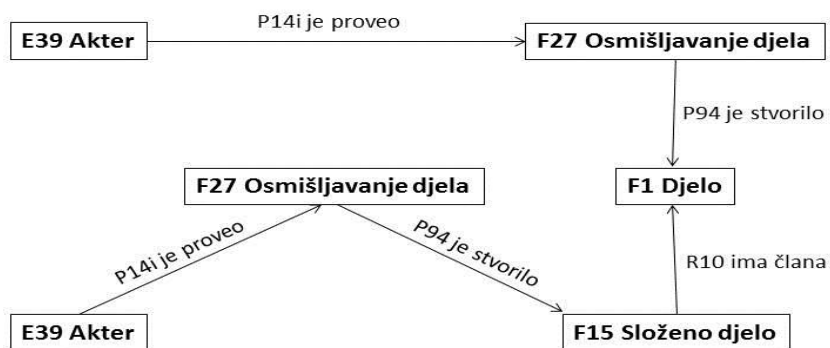
⁴⁰⁴ Ibid., str. 44.

⁴⁰⁵ Usp. Smiraglia, Richard P. The „works“ phenomenon and best selling books. Str. 182.



Slika 12. Proces nastanka 'tvrđog' transmedija

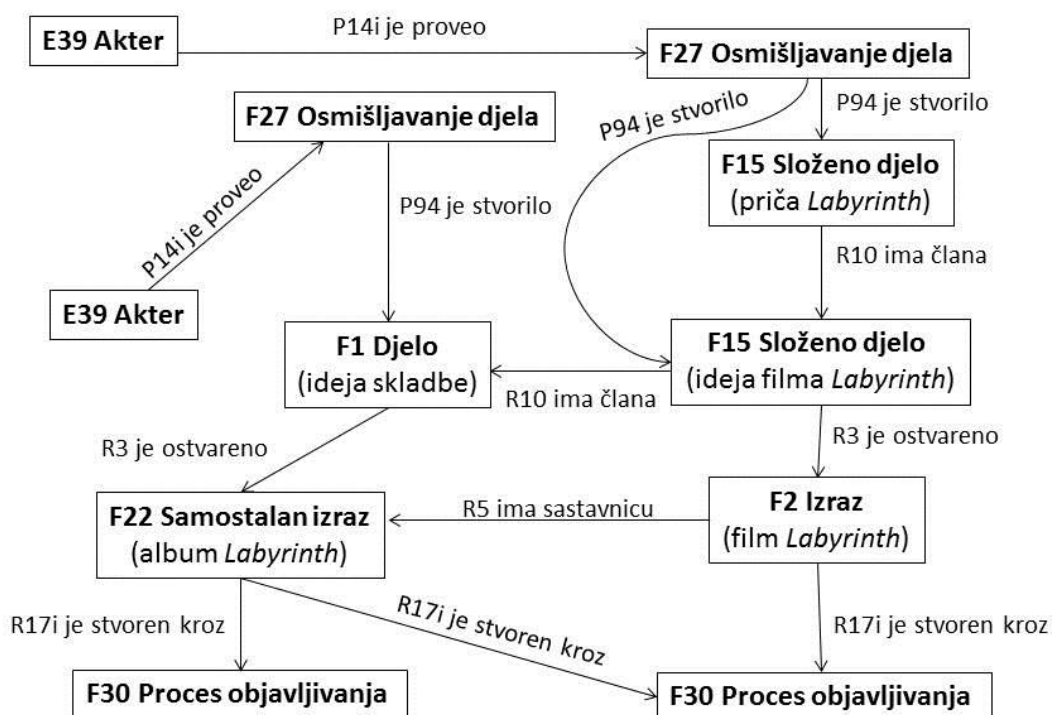
Primjerice, braća Wachowski su unutar određenog misaonog procesa stvorili priču *Matrix*, čiji je član djelo *Animatrix*. Time je iskazano da *Animatrix*, kao i ostali dijelovi *Matrixa*, pripada kanonu. Nasuprot tomu, dijelovi „mekog“ transmedija su u odnosu na druge dijelove osmišljeni prethodno ili naknadno i pripadnost kanonu im je teže utvrditi (sl. 13).



Slika 13. Proces nastanka 'mekog' transmedija

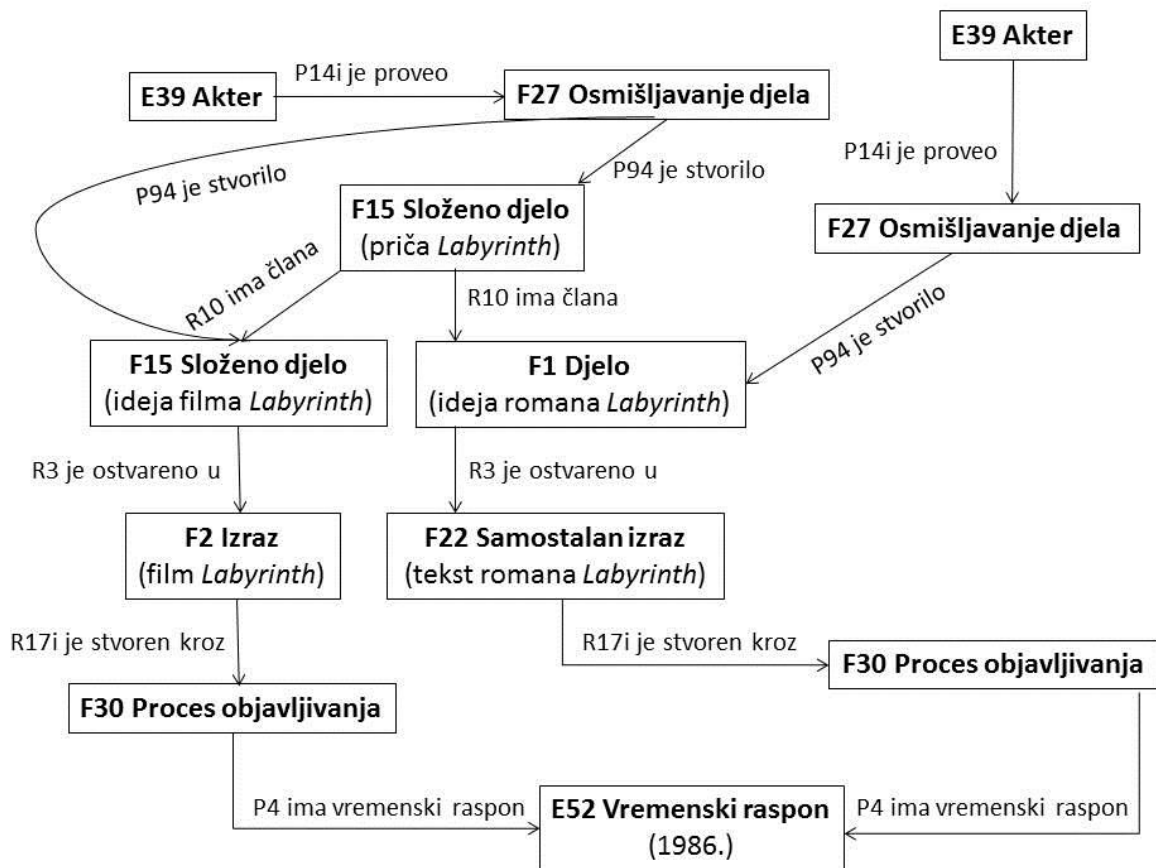
Primjerice, književnik Phillip K. Dick je unutar određenog misaonog procesa stvorio djelo *Sanjaju li androidi električne ovce*, koje je član cjeline *Istrebljivač*. Kao ideja misonog procesa drugih autora (redatelja, scenarista itd.) nastala je ideja filma *Istrebljivač*, koja je također član cjeline *Istrebljivač*. U „mekom“ transmediju ukupan proces osmišljavanja djela sastoji se od pojedinačnih procesa i traje kroz dulje vremensko razdoblje, npr. u slučaju *Labirinta* trideset godina (od 1986. do 2016. godine).

Modeliranjem nastanka moguće je precizirati i odnose dopune ili dodatka koje pojmovna mapa *Labirinta* nastoji razlikovati s obzirom na izvornu namjeru stvaratelja. Popratni proizvod koji je od početka zamišljen kao dodatak glavnom proizvodu, poput glazbe Davida Bowiea za film *Labyrinth*, povezan je s glavnim dijelom na razini *djela, izraza* i procesa objavljivanja (sl. 14).



Slika 14. Model odnosa između filma *Labyrinth* i glazbe za film

Ako je neko ostvarenje objavljeno istodobno s glavnim dijelom, ali nije poznato je li zamišljeno kao njegov kanonski popratni proizvod, veza između *djela* i *izraza* nije definirana, a odnos je uspostavljen na višoj razini apstrakcije i temelji na pripadnosti istoj osnovnoj priči, kao i usporednosti procesa objavljivanja (sl. 15). Sudionik je objasnio da je ovaj odnos, označen riječju „paralelno“, prvotno kanio označiti kao adaptaciju, ali ga je zbunila istodobnost objavljivanja: „Ako je nastajalo paralelno, što je tu adaptacija čega?“. Prikazi *Labirinta* u ovom radu kreću od pretpostavke da je film, kao najpoznatije ostvarenje, ujedno zamišljen kao glavno djelo i temelj za ostala djela.

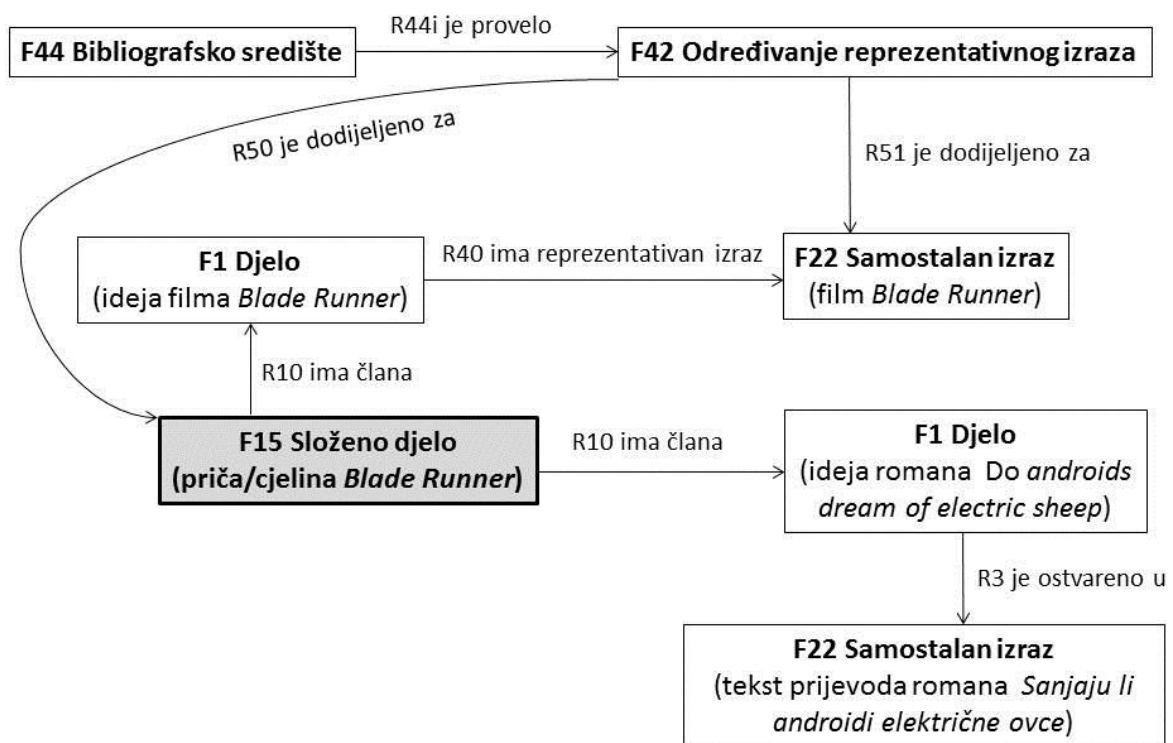


Slika 15. Model odnosa između filma i romana *Labyrinth*

6.5.1.2 Dodjela usvojene nadzirane pristupnice transmedijskoj cjelini

U modelu FRBRoo moguće je opisati postupak dodjele nadzirane pristupnice pomoću odabira reprezentativnog *izraza*, čime se može dodatno razjasniti proces identificiranja transmedijske cjeline opisan u prethodnim dijelovima teksta. U tu svrhu koriste se klase F40 *Dodjela*

identifikatora (*Identifier Assignment*) i F42 *Određivanje reprezentativnog izraza* (*Representative Expression Assignment*). Na slici (sl. 16) prikazan je postupak određivanja statusa reprezentativnog izraza, na čijem će se naslovu temeljiti F50 *Nadzirana pristupnica*. Kao reprezentativni izraz ovdje je izabran film na izvornom jeziku, budući da je to najpoznatije ostvarenje iz cjeline, koja sadrži i izraze na drugim medijima i u drugim prijevodima. S obzirom da se kod transmedijske građe dodjela statusa reprezentativnog izraza ponajprije temelji na vrsti medija, a ne jeziku, bibliografsko središte u skladu sa specifičnim pravilima može odlučiti da će nadzirane pristupnice za cjelinu dodjeljivati na vlastitom jeziku, ukoliko procijeni da je to u interesu korisnika.

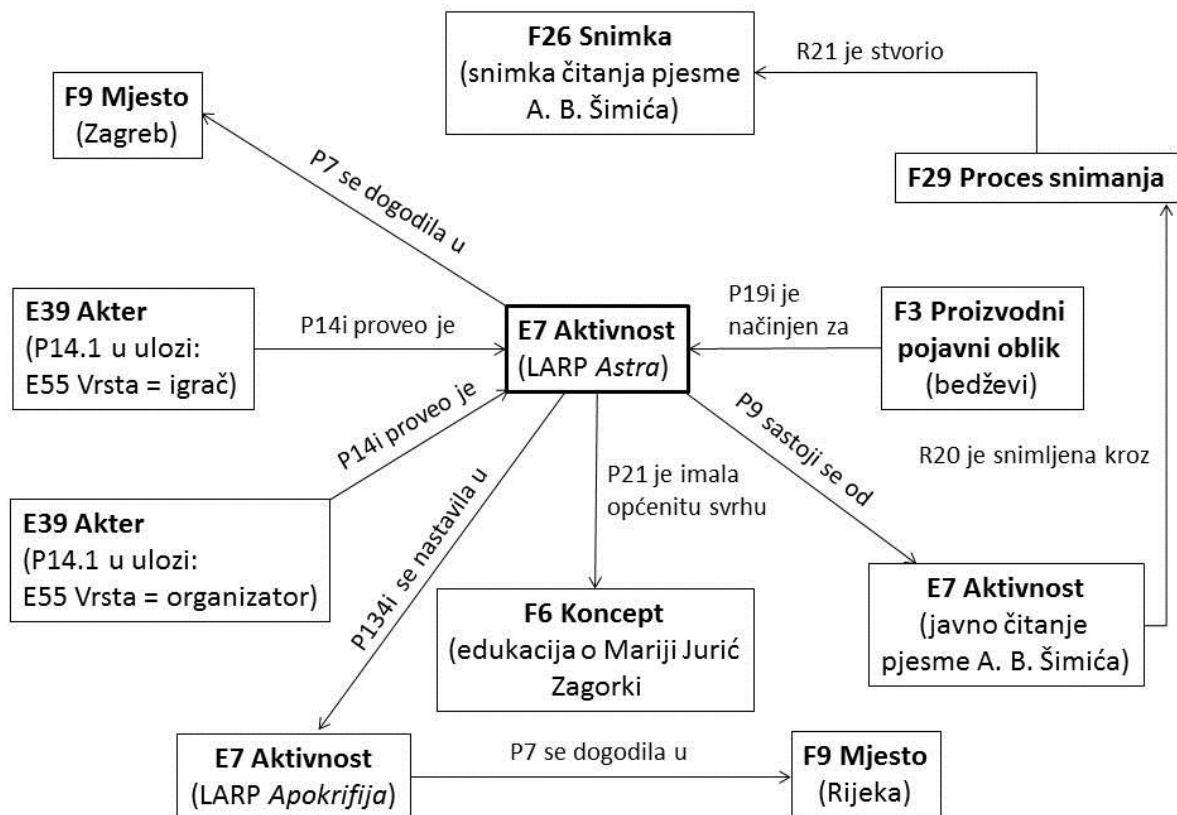


Slika 16. Određivanje reprezentativnog izraza transmedijske cjeline *Istrebljivač*

6.5.2 Modeliranje LARP-a i srodnih oblika

Klase i svojstva modela CIDOC CRM, koje FRBRoo implicitno sadrži, omogućuju da se izvedbenih i/ili interaktivni oblici poput LARP-a ili ARG-a modeliraju kao aktivnosti. Klasa E7 *Aktivnost* može se dovesti u vezu s akterima koji su odgovorni za provedbu aktivnosti, mjestom, svrhom i nastavkom aktivnosti, svim pojavama koje su utjecale na aktivnost te

materijalnim i konceptualnim objektima koji su korišteni tijekom aktivnosti, čime se dokumentacija smješta u primjeren kontekst. Prednost je ovog modeliranja što se priča, koja se nalazi u pozadini aktivnosti i podložna je promjenama pod utjecajem djelovanja sudionika, može prikazati kao niz uzastopnih aktivnosti. Primjerice, LARP *Astra* (sl. 17) sastoji se od niza aktivnosti, od prijave igrača kao kandidata za selekcijski postupak u detektivskoj agenciji, do razotkrivanja svrhe agencije i upoznavanja lika Marije Jurić Zagorka. Budući da o igračima ovise dinamika, a katkada i redoslijed aktivnosti, svako ponavljanje igre predstavlja novu aktivnost. Pojedine aktivnosti mogu se povezati u cjelinu pomoću odnosa P9 *Sastoji se od*, čiji je domena i opseg E4 *Razdoblje*, nadklasa klase E7 *Aktivnost*. Nedostatak modeliranja LARP-a i srodnih oblika kao aktivnosti jest nemogućnost izražavanja drugih narativnih aspekata, primjerice teme i likova. Stoga se može zaključiti da način na koji će se modelirati ovakve pojave u bibliografskoj organizaciji ponajprije ovisi o ciljevima i namjeni opisa.



Slika 17. Modeliranje LARP-a kao aktivnosti

6.6 Opći pregled rezultata sortiranja karata

U sortiranju karata s imenima stvarnih i izmišljenih osoba vezanih uz priču o Harryju Potteru temeljni kriterij kategorizacije bila je razina stvarnosti postojanja. Svi su sudionici razdvojili stvarne osobe od likova. Sudionici su također grupirali karte prema profesiji navedenih osoba, njihovoj pripadnosti svijetu Harryja Pottera i odnosima između osoba i imena. Ponekad je u jednoj kategoriji primijenjeno više kriterija, npr. „Stvarno ime glumca“, „Izmišljeni pisci“ ili „Fiktivni likovi iz svijeta Harryja Pottera“. U tablici (sl. 18) prikazane su sve kategorije u koje su sudionici, ovdje označeni slovima od A do F, svrstali ponuđene karte. Fotografije sortiranih karata s nazivima kategorija nalaze se u Prilogu 2.

	A	B	C	D	E	F
Daniel Radcliffe	Glumac	Stvarno ime glumca	Stvarni ljudi	Stvarni ljudi	Stvarne osobe uključene u kreativno stvaranje i interpretaciju <i>Harry Potter</i> svijeta	<i>Offgame</i> / stvarne osobe
J. K. Rowling	J.K. Rowling – različita imena	Stvarni pisci	Stvarni ljudi	Stvarni ljudi	Stvarne osobe uključene u kreativno stvaranje...	<i>Offgame</i> / stvarne osobe
Jack Thorne	Pisac – nije J. K. Rowling	Stvarni pisci	Stvarni ljudi	Stvarni ljudi	Stvarne osobe uključene u kreativno stvaranje...	<i>Offgame</i> / stvarne osobe
Newt Scamander	J.K. Rowling – različita imena	Izmišljeni pisci	Likovi / pseudonimi	Stvarni ljudi	Fiktivni likovi iz svijeta Harry Pottera / stvaratelji <i>lorea</i> transponirani u stvarni svijet	<i>Metagame</i> / miješanje stvarnosti i fikcije
Robert Galbraith	J.K. Rowling – različita imena	Izmišljeni pisci	Pseudonimi	Stvarni ljudi	Ostalo / non <i>Harry Potter</i> svijet	<i>Offgame</i> / stvarne osobe
Rita Skeeter	J.K. Rowling – različita imena	Lik koji glumac glumi	Likovi	Metloboj	Fiktivni likovi iz svijeta Harry Pottera / stvaratelji <i>lorea</i> transponirani u stvarni svijet	<i>Metagame</i> / miješanje stvarnosti i fikcije
Hermione Granger	Fiktivni likovi	Lik koji glumac glumi	Likovi	Likovi	Fiktivni likovi iz svijeta Harry Pottera / akteri	<i>Ingame</i> / likovi
Severus Snape	Fiktivni likovi	Lik koji glumac glumi	Likovi	Likovi	Fiktivni likovi iz svijeta Harry Pottera / akteri	<i>Ingame</i> / likovi

Slika 18. Kategorizacija stvarnih i fiktivnih osoba povezanih sa svijetom Harryja Pottera

Svi su sudionici svrstali Hermione Granger i Severusa Snapea u likove („Likovi“, „Fiktivni likovi“, „Lik koji glumac glumi“ itd.), dok su u kategoriju stvarnih osoba uvrstili J. K. Rowling, Jacka Thornea i Daniela Radcliffea („Stvarni ljudi“, „Stvarni pisci“ itd.). Jedan sudionik nije ustanovio zasebnu klasu stvarnih osoba, ali ju je implicirao podjelom na likove, glumce i pisce. Dvoje je sudionika odvajanjem glumca Daniela Radcliffea od pisaca Jacka Thornea i J. K. Rowling kategoriziralo stvarne osobe prema profesiji. Nijedan sudionik nije upotrijebio ovaj kriterij za razlikovanje fiktivnih osoba, premda su uz imena fiktivnih osoba također bila navedena ili implicirana njihova zanimanja (npr. novinarka ili nastavnik). To upućuje da sudionici jasno razlikuju stvarne i fiktivne osobe te da su im razlikovni atributi (poput zanimanja) važniji kod stvarnih osoba.

Fiktivne autore sudionici su organizirali različito. Dvoje sudionika nije za njih stvorilo zasebnu kategoriju. Umjesto toga jedan je sudionik sve karte s imenima fiktivnih autora okupio kao leksičke entitete u kategoriji „Imena J. K. Rowling“. Jedna je sudionica pak uz stvarne ljude i likove kao kategoriju izdvojila one (stvarne i izmišljene) koji su pisali o metloboju. Ista je sudionica i u izradi pojmovne mape (*Harry Potter*) pokazala da osnovnim jedinicama organizacije smatra teme koje su karakteristične za priču.

Zasebnu kategoriju fiktivnih autora („Izmišljeni pisci“, „Fiktivni autori“ itd.) izdvojilo je četvero sudionika. U navedenu su kategoriju svi sudionici uvrstili Kennilworthyja Whispa i Newta Scamandera, fiktivne autore knjiga, dok je Ritu Skeeter, fiktivnu autoricu reportaže objavljene na webu, dvoje sudionika svrstalo u fiktivne autore, a dvoje u „obične“ likove. Ovo se može protumačiti na više načina, od mogućeg kulturološkog značaja koje se pridaje autorstvu knjiga do činjenice da je Rita Skeeter u priči o Harryju Potteru prominentan lik, dok se ostala dvojica tek spominju, odnosno ne pojavljuju se kao akteri. Jedan je sudionik u nazivu kategorije jasno istaknuo funkciju likova-autora u stvaranju znanja (*lore*) o fikcionalnom svijetu, odnosno proširivanju svijeta pozadinskim pričama.

Razina postojanja kao prevladavajući kriterij kategorizacije ukazuje da su sudionici imena na kartama ponajprije tumačili kao koncepte i/ili objekte stvarnog svijeta, a u manjoj mjeri kao leksičke označitelje. Od ukupno dvadeset različitih naziva kategorija, leksička je razina uključena u tri: „Stvarno ime glumca“ (nasuprot „Liku koji glumac glumi“), „Imena J. K. Rowling“ i „Pseudonimi“. Jedan je sudionik kategoriju fiktivnih autora nazvao „Likovi/pseudonimi“, ističući time da funkcioniraju na dvostrukoj, konceptualnoj i leksičkoj razini.

Zanimljiv je slučaj pseudonima Robert Galbraith pod kojim je J. K. Rowling pisala kriminalističke romane, a koji nije ime fikcionalnog lika niti je vezan sa svijetom Harryja Pottera. Karta s imenom Roberta Galbraitha pripada najvećem broju konceptualno različitih, dapače međusobno isključivih kategorija: dvoje sudionika smatra ga stvarnom osobom, jedan izmišljenom osobom, a dvoje ga označava kao ime ili pseudonim. Jedan sudionik izdvaja ga na temelju njegove ne-pripadnosti priči o Harryju Potteru. Slučaj Roberta Galbraitha je indikativan jer odražava način na koje sudionici doživljavaju bibliografski identitet, o čemu će biti više riječi u nastavku.

Zaključno, nazivi koje su sudionici dodijelili kategorijama pružaju uvid i u njihovu sklonost pojedinim medijima. Tako je jedna sudionica skupinama likova, stvarnih osoba i fiktivnih autora dala nazive „*Ingame*“, „*Offgame*“ i „*Metagame*“, koji potječu iz dijegetike igara uloga. Drugi je sudionik skupinu fikcionalnih likova imenovao kao „Lik koji glumac glumi“, iz čega se može zaključiti da je svijetu Harryja Pottera pristupio preko filmova.

6.7 Modeliranje rezultata sortiranja karata u modelu FRBR-LRM

6.7.1 Modeliranje višestrukih bibliografskih identiteta

Autorizirani zapisi u knjižničnim katalozima obično ne razdvajaju podatke o osobi, poput zanimanja ili datuma rođenja i smrti, od podataka o njezinom imenu koji mogu uključivati različite inačice imena, pseudonime itd. Katkada su pseudonimi temelj za usvojene nadzirane pristupnice, a katkada nisu, što ovisi o kataložnim pravilima i praksi pojedine knjižnice, ali i o tome raspoložu li katalogizatori svim dostupnim informacijama o entitetu koji katalogiziraju. Kao rezultat, u praksi nije uvijek jasno je li funkcija autoriziranih podataka opis leksičke razine (imena), konceptualne razine (bibliografskog identiteta) ili pak razine stvarnog svijeta (stvarne osobe). U većini se slučajeva ove razine podudaraju (osoba ima jedan identitet iskazan jednim imenom), ali to ne mora uvijek biti tako. Razlikovanje ovih razina važno je za semantičke informacijske sustave.

U klasičnom semiotičkom trokutu odnos između simbola (lingvističkog znaka, *nomena*) i referenta (objekta stvarnog svijeta ili ekstralingvističke stvarnosti, npr. *osobe*) uspostavlja se posredno, preko koncepta ili reference u umu onih koji komuniciraju. U kontekstu bibliografske organizacije takvu referencu predstavlja bibliografski identitet. Stoga se u ovom radu polazi od pretpostavke da je fokus autoriziranih zapisa bibliografski identitet.

Model FRBR-LRM omogućuje razdvajanje podataka o osobi i podataka o imenu pomoću entiteta LRM-E7 *Osoba* i LRM-E9 *Nomen*. Bilo koji entitet, uključujući *osobu*, povezan je s entitetom *nomen* odnosom LRM-R13 *ima naziv (has appellation)*.⁴⁰⁶ Svaki entitet može imati više *nomena*. Bibliografski se identitet također smatra *nomenom*, preciznije skupom imena koje osoba koristi u istom, bibliografski značajnom kontekstu.⁴⁰⁷ FRBR-LRM omogućuje iskazivanje tog konteksta pomoću atributa *nomena* LRM-A28 *Kontekst upotrebe*.⁴⁰⁸

S obzirom da povezivanje pseudonima sa zasebnim, vlastitim identitetom, od izgleda do biografije, postaje sve uobičajenijom nakladničkom praksom u različitim medijima, granica između pseudonima (imena iza kojega stoji stvarna osoba) i fiktivne osobe (koncepta) sve je nejasnija. Primjerice, Robert Galbraith je bivši vojnik zaposlen u sigurnosnoj službi, što opravdava izostanak njegovih fotografija u javnosti. Međutim, u zadatku sortiranja karata pokazalo se da većina sudionika pseudonim smatra prvenstveno imenom, čime je modeliranje

⁴⁰⁶ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 49.

⁴⁰⁷ Ibid., str. 61-62.

⁴⁰⁸ Ibid., str. 39.

bibliografskih identiteta kao *nomena* empirijski opravdano. Pseudonim Robert Galbraith svrstan je u istraživanju u najveći broj kategorija, od kojih su neke i međusobno isključive. Međutim, protumačimo li u ovom slučaju kategoriju „Stvarne osobe“ kao *ime koje pripada stvarnoj osobi*, budući da je iz informacije na poleđini karte jasno da sam Galbraith ne može biti stvaran, zaključak je da četvoro sudionika smatra da je Robert Galbraith ime stvarne osobe, jedan sudionik smatra da je riječ o izmišljenoj osobi, dok se jedan sudionik ne bavi razinom Galbraithova postojanja, već njegovim odnosom sa svijetom Harryja Pottera. Potonje upućuje i da je pseudonim učinkovito sredstvo bibliografske organizacije za razdvajanje različitih konteksta djelovanja istog *agenta*, pri čemu takav kontekst ne mora uključivati samo klasične slučajeve razdvajanja književnog i stručnog ili znanstvenog opusa, već se može primijeniti i kod djela koja se razlikuju po tematici, žanru, fikcionalnom svijetu, mediju realizacije i drugim značajkama za koje se procijeni da su od interesa za korisnike. Primjerice, identitet J. K. Rowling može biti jedno od sredstava organizacije autoričina opusa unutar transmedijske cjeline *Harry Potter*, dok će identitet Roberta Galbraitha okupljati detektivske romane iste autorice. Na taj način poštuje se autorska i narativna strategija gradnje različitih identiteta, dok se međusobnim povezivanjem identiteta ujedno pruža i informacija o *osobi* u kojoj su ti identiteti objedinjeni. Korisnicima je omogućeno istraživanje različitih opusa istog *agenta*, koji su dodatno povezani s određenim temama i djelima (uključujući i transmedijsku cjelinu kao *djelo*), ali i jednostavno pronalaženje opusa koji ih zanima. Na ovaj se način u bibliografskom kontekstu ostvaruje Foucaultova „funkcija autora“ kao sredstvo klasifikacije diskursa.

Preduvjet za takvu organizaciju je izrada usvojenih nadziranih pristupnica za svaki bibliografski identitet *osobe*, pri čemu se bibliografski identitet može sastojati od više varijanti *nomena*. Svakom je bibliografski identitetu ekspliciran *kontekst upotrebe*, a okupljanjem bibliografskih identiteta u svojevrzni nadzapis, sličan onome kakav Fattahi predlaže za *djelo*, generiraju se podaci o *osobi*. Između bibliografskih identiteta potrebno je uspostaviti odgovarajući semantički odnos, ali ne odnos istoznačnosti. Ovaj odnos, koji se u kataložnim formatima naziva općom uputnicom, najčešće se koristi za povezivanje sinonima u nadziranim rječnicima ili inačica imena na različitim jezicima i pismima. Svenonius definira istoznačnice kao nazive koji su međusobno zamjenjivi u gotovo svim okruženjima:

Odnosi koji vrijede između dviju ili više ortografskih varijanta, varijanta oblika riječi, sintaktičkih varijanta ili sinonima, smatraju se odnosima istoznačnosti. Svojstva su odnosa istoznačnosti da je simetričan, povratan i prijelazan. Nazivi koji su u takvim odnosima oblikuju skup istoznačnosti. Oni su međusobno zamjenjivi u

(gotovo) svim okruženjima, uključujući ona za pronalaženje informacija, gdje se podrazumijeva da će pretraživanje pod jednim pronaći sve dokumente koji se mogu pronaći pretraživanjem pod drugim(a).⁴⁰⁹

U modelu FRBR-LRM istoznačnost je definirana kao odnos između dvaju *nomena* koji označavaju isti *res*.⁴¹⁰ Kao primjere odnosa istoznačnosti FRBR-LRM između ostaloga navodi odnos imena na različitim pismima (Ana Pavlova na latinici i ćirilici) te odnos pravog imena i pseudonima osobe koja je u javnosti poznata isključivo po pseudonimu (Norma Jean Mortenson – Marilyn Monroe).⁴¹¹ Navedena imena doista su istoznačnice jer za njih kontekst upotrebe nije bibliografski značajan. Ako se *res* u definiciji istoznačnosti ne interpretira kao *osoba*, već kao identitet, odnosno koncept ili ideja *osobe*, jasno je da dva bibliografska identiteta nisu istoznačna budući da nisu međusobno zamjenjiva. Drugim riječima, odnos istoznačnosti će se uspostaviti između inačica imena (npr. J. K. Rowling i Joanne Kathleen Rowling), ali ne i između pseudonima i pravog imena (Robert Galbraith i J. K. Rowling) ukoliko oba označavaju identitete koji se koriste kao sredstva za bibliografsko razlikovanje pripadajućih opusa.

6.7.1.1 Modeliranje fikcionalnih likova kao autora

Kao što je već spomenuto, entitet *osoba* u modelu FRBR-LRM odnosi se samo na stvarna, živuća ili umrla ljudska bića. Izmišljene osobe, uključujući fikcionalne likove, mogu se modelirati kao vrsta entiteta *res*. Fiktivno autorstvo moguće je izraziti pomoću *nomena*, odnosno bibliografskog identiteta stvarnog *agenta*.

Autorstvo pripisano fikcionalnim likovima kompleksna je kombinacija spomenutih slučajeva. Promatramo li ih u okvirima teorije prototipa, likovi-stvaratelji su marginalni koncepti koji gravitiraju dvjema međusobno isključivim kategorijama, *agentima* i izmišljenim bićima. To se može uočiti i u rezultatima istraživanja, gdje sudionici likove-stvaratelje najčešće nisu svrstavali niti u jednu od navedenih kategorija, već su ih prepoznavali kao zasebnu skupinu. U okviru modela FRBR-LRM ovo je pitanje, međutim, moguće riješiti isključivo na jedan od dva gore navedena načina: modeliranjem likova-stvaratelja kao vrste entiteta *res* ili kao bibliografskog identiteta, odnosno člana skupa *nomena* koji pripadaju stvarnom *agentu*.

Svako od navedenih rješenja ima prednosti i nedostatke. Modeliranje likova-autora kao bibliografskog identiteta iskazuje sve prednosti navedene u prethodnom tekstu, od

⁴⁰⁹ Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 154.

⁴¹⁰ Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 50.

⁴¹¹ Ibid., str. 50-51.

možnosti istraživanja odnosa između osoba, identiteta i djela do jednostavnog pronalaska određenog opusa nekog *agenta*. S druge strane, sa stajališta normativnog nadzora ovo modeliranje ima niz konceptualnih nedostataka. Naime, ime fikcionalnog lika označava isti identitet bez obzira na bibliografsku situaciju u kojoj se takav identitet nalazi. Protagonist filma *Čudesne zvijeri i gdje ih naći* i navodni autor istoimenog udžbenika isti su koncept ili referenca semiotičkog trokuta, koja je u oba slučaja označena imenom „Newt Scamander“ . Ovaj jednoznačan odnos između imena i lika čini bit fiktivnog autorstva kao dijegetičkog sredstva ne samo u transmedijskom pripovijedanju, već općenito u izgradnji i proširivanju fikcionalnih svjetova, što je primijetio i sudionik istraživanja koji je jednu od kategorija nazvao „Stvaratelji *lorea* transponirani u stvarni svijet“. Korištenje imena koje označava jedan identitet kao osnove za usvojenu nadziranu pristupnicu koja identificira dva različita entiteta (lik i *agenta*) znači da je isti koncept unutar istog sustava različito identificiran s obzirom na svoju bibliografsku funkciju (lik ili autor), što je u suprotnosti s osnovnom idejom normativnog nadzora. Tartaglia ističe da je proizvod normativnog nadzora jedinstveni, autorizirani tj. standardizirani izraz koji može sudjelovati u različitim mrežama odnosa i u kojemu ništa ne implicira u koje se bibliografske svrhe koristi, tj. odnosi li se na predmet, autora ili nešto treće.⁴¹²

Modeliranje fikcionalnih likova kao vrste entiteta *res* može se ostvariti specifikacijom takve kategorije, koja bi mogla obuhvaćati općenito imaginarna bića poput virtualnih pojedinaca i grupa, božanstva ili mitskih junaka. S obzirom da imaginarna bića ne mogu biti *agenti*, u slučaju pripisanog autorstva takvi bi se identiteti povezali s *djelom* pomoću odnosa atribucije, koji se može iskazati kao podsvojstvo odnosa asocijacije između dva entiteta *res*. Takav odnos atribucije može također postojati između različitih aspekata jedinice građe (*djelo*, *izraz* itd.) i *agenta*, primjerice u slučaju kada atribucija određenom *agentu* nije sigurna, kao i između aspekata jedinice građe i entiteta *res*, kako bi se izrazili slučajevi pripisivanja stvarateljske uloge izmišljenim osobama, životinjama i slično. Ovaj način modeliranja omogućuje da se fikcionalni lik jednoznačno identificira i različitim vrstama odnosa dovede u vezu s drugim entitetima, od djela u kojima se pojavio i djela koja je navodno stvorio do stvarnih osoba na kojima je utemeljen ili izvođača koji su ga tumačili u različitim izvedbama, što sve mogu biti korisni podaci u kontekstu bibliografskog opisa fikcije. Nedostatak ovog modeliranja likova-stvaratelja jest nemogućnost povezivanja s bibliografskim identitetom

⁴¹² Usp. Tartaglia, Stefano. Authority control and subject indexing languages. // *Cataloging and classification quarterly* 39, 1/2(2004), str. 367-369.

stvarnog *agenta*, čime se gubi skup potencijalno korisnih informacija, osobito ako *agent* i pod drugim identitetima djeluje u bibliografskom univerzumu.

Treće rješenje bilo bi promjena definicije *osobe*, odnosno *agenta* u modelu FRBR-LRM po uzoru na FRAD, jedan od njegovih prethodnika iz FR-obitelji. Za razliku od FRBR-LRM-a, koji razlikuje *nomen* (leksičku razinu) i *agenta* (razinu stvarnog svijeta), FRAD je u definiciji osobe bio pragmatično usmjeren upravo na konceptualnu razinu bibliografskog identiteta. Određenje osobe u FRAD-u uključivalo je pojedince i identitete koje su pojedinci i skupine ustanovili ili prisvojili.⁴¹³ Određenjem su bile obuhvaćene autorske persone, književni i mitski likovi, božanstva i imenovane životinje, odnosno najrazličitije pojave kojima u bibliografskom univerzumu može biti pripisana uloga odgovornosti.⁴¹⁴ Jedan od razloga izmjene ove definicije u objedinjenom modelu, osim strože logičke strukture, možda je i potreba za semantičkim usuglašavanjem s drugim zajednicama, poglavito muzejskom i arhivističkom, čija se djelatnost zasniva na istraživanju i utvrđivanju porijekla i autentičnosti građe, uključujući i utemeljenu, argumentiranu atribuciju koja po naravi ne može sadržavati fiktivne entitete. Stoga se, primjerice, u modelu CIDOC CRM definicija osobe odnosi isključivo na osobe koje postoje ili su postojale u stvarnom svijetu ili se pak njihovo postojanje opravdano pretpostavlja na temelju dokumentacije.⁴¹⁵ Model FRBRoo, kao proširenje CIDOC CRM-a, također definira osobu na sličan način.⁴¹⁶ Problem prikazivanja fiktivnih osoba kao stvarnih, koji izvan bibliografskog konteksta može dovesti korisnike u zabludu, moguće je riješiti dodavanjem razlikovnih obilježja poput kvalifikatora (*lik*) nadziranim pristupnicama za fiktivne osobe. Ovakvo razlikovno obilježje bilo bi potrebno i u prvom rješenju u slučaju istih usvojenih nadziranih pristupnica za lik i pseudonim, kao i za razlikovanje likova od stvarnih osoba na kojima su utemeljeni, poput lika Marije Jurić Zagorke u LARP-u *Astra*.

6.8 Modeliranje rezultata sortiranja karata u modelu FRBRoo

Za modeliranje višestrukih bibliografskih identiteta i fikcionalnih likova kao autora FRBRoo ne nudi bitno različite mehanizme u odnosu na FRBR-LRM, osim što deklarira lik kao klasu. Preporučuje se razdvajanje likova od stvarnih osoba na kojima su utemeljeni, budući da kao likovi mogu imati drugačija svojstva od stvarnih osoba (primjerice, u LARP-u *Astra* Marija

⁴¹³ Uvjeti za funkcionalnost autoriziranih podataka. Str. 22.

⁴¹⁴ Ibid.

⁴¹⁵ Usp. Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model. Str. 13.

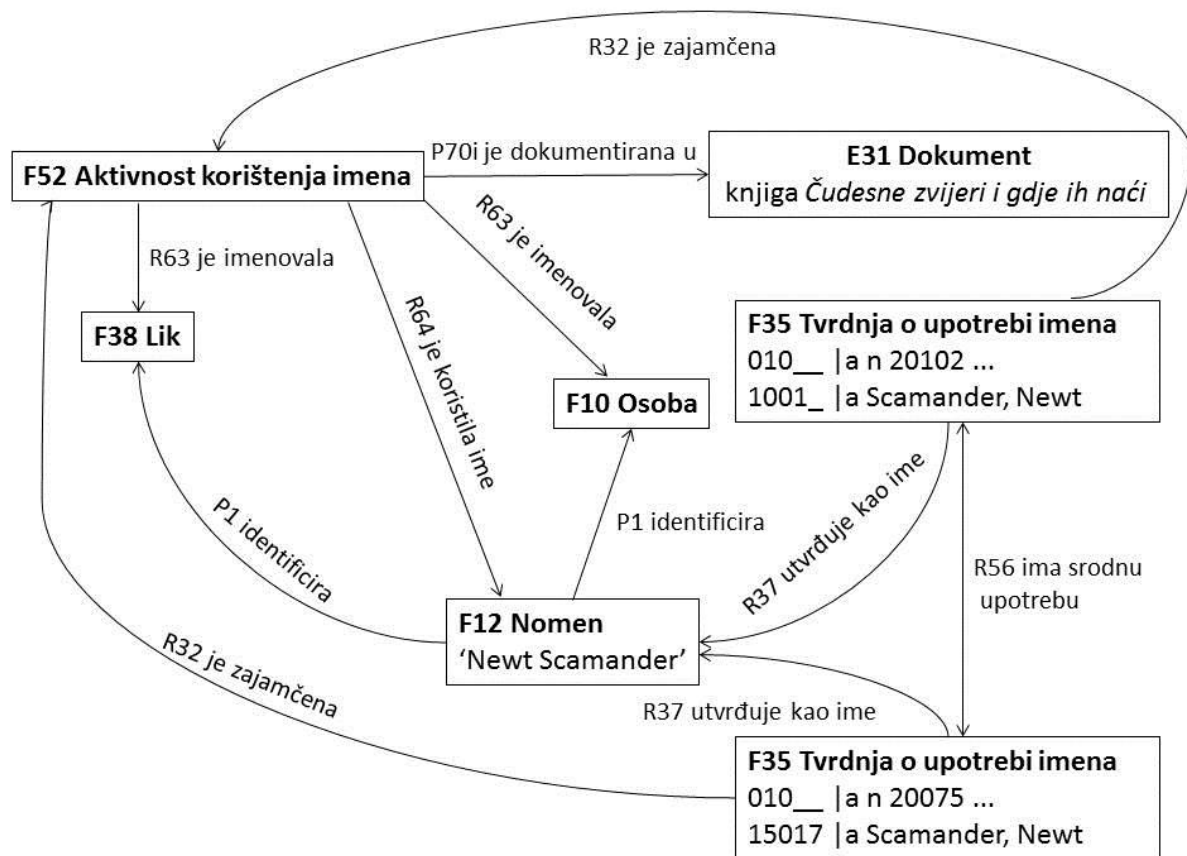
⁴¹⁶ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 49.

Jurić Zagorka je ravnateljica okultističko-književne detektivske agencije).⁴¹⁷ Međutim, model ne dotiče slučajeve predstavljanja likova kao aktera, odnosno *agenata*. Uz definiciju klase F10 *Osoba* navedeno je da se bibliografski identiteti modeliraju kao F12 *Nomen* i povezuju s odgovarajućom osobom pomoću instanci klase F35 *Tvrdnja o upotrebi nomena*.⁴¹⁸ Instance ove klase u knjižničnim katalozima su autorizirani zapisi. Za ime predstavljeno prema uobičajenim konvencijama za osobna imena smatra se da odgovara stvarnoj osobi, ukoliko nema dostupnih dokaza da nije tako.⁴¹⁹ Kontekst upotrebe imena izražava se pomoću klase F52 *Aktivnost korištenja imena*, koja je obično dokumentirana u nekom izvoru podataka i služi kao jamstvo autoriziranim podacima, a može se dodatno specificirati. S obzirom na svoju strukturu i manji stupanj apstrakcije u odnosu na FRBR-LRM, FRBRoo omogućuje detaljan prikaz stvaranja autoriziranih podataka na temelju *nomena* identificiranog u određenom dokumentu. Na slici (sl. 19) prikazan je model lika-autora kao bibliografskog identiteta, odnosno stvaranje međusobno povezanih autoriziranih zapisa za ime „Newt Scamander“, koje u jedinici građe *Čudesne zvijeri i gdje ih naći* istodobno predstavlja fikcionalnog lika i pseudonim J. K. Rowling.

⁴¹⁷ Usp. FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD. Str. 63-64.

⁴¹⁸ Ibid., str. 49.

⁴¹⁹ Ibid.



Slika 19. Postupak stvaranja dvostrukog autoriziranog zapisa za stvaratelja i lik

6.9 Zaključak

U analizi rezultata istraživanja pokazalo se da su najvažniji elementi bibliografske organizacije transmedija vezani uz opis tematike (predmeta, likova, mjesta radnje itd.), što ne iznenađuje budući da je upravo to osnovno „vezivno tkivo“ transmedijske cjeline. Najzastupljeniji entiteti su *djelo*, *izraz* i *res*, pri čemu se vrstama entiteta *res* smatraju teme, likovi i drugi fiktivni entiteti čije instance omogućuju snalaženje u priči kroz različite adaptacije i proširenja, medije i medijske platforme, izdanja i verzije. Među atributima koje su naveli sudionici istraživanja valja izdvojiti kategorizaciju prema mediju i žanru. Najvažniji su odnosi između *djela* (preobrazba, dopuna itd.), ali i međusobni odnosi fiktivnih entiteta poput likova ili mjesta radnje. Značajnima se mogu smatrati i informacije o ciljanoj publici i intelektualnom vlasništvu. Među ključnim pitanjima ističe se određivanje granice između *djela* i *izraza*, s obzirom da jednu od važnih strategija interkompozicijskog transmedija predstavljaju adaptacije koje postojeće djelo interpretiraju, proširuju i pripremaju za nastavke i dopune u novim medijima. Odnos *djela* i *izraza* posebice dolazi do izražaja u nelinearnim i

interaktivnim medijima poput igara, kod kojih se postavlja i dodatno pitanje treba li ih modelirati statično (kao *djelo*) ili dinamično (kao aktivnost, odnosno niz aktivnosti). Na ova pitanja nemoguće je dati jednoznačne odgovore, posebice na razini modela, jer oni ovise o specifičnim zahtjevima konteksta unutar kojega se odvija bibliografska organizacija. Rješenja vjerojatno neće biti ista u narodnoj knjižnici općeg fonda i arhivu medijske tvrtke.

Transpozicija elemenata pojmovnih mapa u strukturu modela FRBR-LRM pokazala je da ovaj model predstavlja prikladan referentni okvir za bibliografsku organizaciju transmedija, budući da se gotovo svi elementi mogu bez većih dvojbi prenijeti u deklarirane entitete, attribute i odnose modela. S obzirom na visok stupanj apstrakcije modela, ponegdje se predlaže razrada vrsta pojedinih entiteta koja bi odgovarala potrebama transmedijske fikcije, ali i fikcije općenito. Svakako se preporuča stvaranje kategorija fiktivnih entiteta (osoba, organizacija, obitelji i mjesta) i odgovarajućih odnosa asocijacije među njima. Također se predlaže razrada kategorija *djela* prema obliku, vrsti i žanru, pojmovima čije su definicije preuzete iz književne i filmske teorije i naratologije. Premda ove definicije nisu uvijek jednoznačne, takva ili slična vrsta granulacije je nužna kako bi se podatak o predmetu „rasteretio“ od podataka koji nisu zaista vezani uz predmet, a korisniku pružila preciznija informacija.

Predložen je i model transmedijske cjeline koja predstavlja mrežu kanonskih i ne-kanonskih djela (*fan fictiona*) međusobno povezanih odnosima nastavka, preobrazbe, dopune ili dodatka te dijela i cjeline, ali i zajedničkim temama, likovima i autorstvom. Budući da je inkluzivna, transparentna i omogućuje istraživanje, takva cjelina podržava korisnički postupak odabira „vlastitog kanona“, što i jest jedan od najčešćih pristupa transmediju. Cjelina je modelirana kao *djelo* koje ima druga *djela* kao članove. U modelu FRBRoo takvom entitetu odgovara klasa F15 *Složeno djelo*, ali se u analizi pokazalo da takva specifikacija zapravo nije nužna. U bibliografskim informacijskim sustavima transmedijska bi cjelina bila predstavljena svojevrsnim nad-zapisom koji je moguće generirati dinamički. Odbacuje se praksa posrednog okupljanja članova bibliografske obitelji pomoću usvojene nadzirane pristupnice za ime autora, budući da se transmedijska cjelina ne može pripisati jednom stvaratelju. Umjesto toga, valja ih okupljati pod vlastitom pristupnicom, tj. jedinstvenim stvarnim naslovom. Riječ je o tangencijalnim načinima okupljanja: J. K. Rowling samo je jedan, doduše najvažniji agent vezan uz transmedijski svijet Harryja Pottera, dok je svijet Harryja Pottera samo jedan, doduše najvažniji dio opusa J. K. Rowling, koja usto primjerice piše i detektivske romane.

Postavlja se i pitanje identifikacije, tj. odabira jedinstvenog stvarnog naslova transmedijske cjeline, pri čemu se korisnim pokazuje atribut *reprezentativnost izraza*.

Primjena modela FRBRoo u bibliografskoj organizaciji transmedija korisna je u slučajevima kada je potrebno dodatno razjasniti proces nastanka djela. Način nastanka bitan je za karakterizaciju djela kao transmedija, a katkada i za ispravno razumijevanje pojedinih odnosa između njegovih dijelova.

Cilj sortiranja karata bio je utvrditi kako sudionici kategoriziraju osobe u odnosu na njihove različite funkcije u djelu i razlikuju li osobe od imena, ali prije svega kako doživljavaju fiktionalne likove-autore. Glavni su kriteriji razvrstavanja bili razina postojanja (stvarne naspram izmišljenih osoba), profesija (stvarne) osobe, odnos sa zadanim fiktionalnim svijetom i međudnos osoba, imena i pseudonima. Likovi-autori pokazali su se u većini slučajeva zasebnom kategorijom koja ne pripada stvarnim osobama niti likovima. Oba modela, FRBR-LRM i FRBRoo, postavljaju jasne granice entitetu *osoba* i preporučuju iskazivanje bibliografskih identiteta kao skupova *nomena*, što ne odgovara u potpunosti kompleksnosti koncepta lika-autora. Likovi-autori, kao i općenito bibliografski identiteti, pripadaju konceptualnoj razini koju modeli „zaobilaze“, usredotočujući se umjesto toga na leksičku razinu (*nomen*) i razinu stvarnog svijeta (*agent, osoba*). U okviru modela dva su moguća rješenja za modeliranje likova-autora, od kojih svako ima prednosti i nedostatke. Jedno je rješenje svrstati likove-autore u kategoriju fiktivnih osoba, koja se već pokazala važnom za bibliografski opis transmedijske fikcije. Drugo je rješenje iskazati ih kao *nomen*, odnosno bibliografski identitet stvarnog *agenta*. U kontekstu bibliografske organizacije transmedija pragmatično bi rješenje (premda obilježeno određenim logičkim nedostacima) bilo definirati *osobu* kao bibliografski identitet po uzoru na FRAD, s obzirom da transmedijske strategije proširenja priče, stvaranja dramskog jedinstva i privlačenja publike pomoću dijegetičkih medijskih objekata uključuju brojne primjere složenih odnosa između priče, lika i identiteta autora.

7. ZAKLJUČAK

Transmedijski prijenos sadržaja sve je raširenija praksa, bilo da je riječ o istinskoj „promjeni paradigme“ ili elaboriranim marketinškim strategijama, što uostalom ne mora biti međusobno isključivo. Dok se producenti trude medijski obrazovati publiku kako bi je potaknuli na konzumiranje što većeg broja proizvoda, publika postupno razvija sklonost neprimjetnom prijelazu s jednog medija na drugi u potrazi za pričom. Jenkinsova „kultura konvergencije“ još uvijek se oblikuje i teško joj je s preciznošću predvidjeti budućnost. Međutim, s obzirom na ekonomske, sociokulturne i tehnološke uvjete koji su utjecali na nastanak i širenje transmedija, može se pretpostaviti da će transmedijska praksa i dalje biti prisutna u medijskom okruženju. Stoga korisnike transmedija, na čijim se uvidima i iskustvima temelji ovo istraživanje, ne treba promatrati (samo) kao specijaliziranu skupinu korisnika sa specifičnim zahtjevima, već i kao skupinu koja je razmjerno rano usvojila nove informacijske obrasce (*early adopters*) i čije potrebe i očekivanja anticipiraju buduće zadaće bibliografske organizacije. Naime, upravo takve skupine, kojima su dostupne različite medijske tehnologije i koje stoga razvijaju vještine potrebne za njihovo korištenje, imaju najveći utjecaj na medijsku kulturu.⁴²⁰

Razmotrimo li pitanja bibliografske organizacije koja se u ovom istraživanju javljaju u kontekstu transmedija, može se uočiti da većina takvih pitanja nije vezana isključivo uz transmedij. Problemi organizacije i prikaza informacija u knjižničnim katalogima poput određivanja granice između *djela* i *izraza* ili iskazivanja bibliografskih identiteta opća su mjesta bibliografske prakse i teorije. Zaključak da je model za bibliografsku organizaciju transmedija moguće uspostaviti u okvirima modela FRBR-LRM (uz pomoć modela FRBRoo u nekim specifičnim pitanjima) navodi na pomisao da transmedijska građa ne postavlja pred bibliografsku organizaciju zahtjeve koji dosad već nisu artikulirani. U određenom smislu to je točno, jer transmedijska građa nije posebna vrsta građe, već građa čija se posebnost sastoji u načinu nastanka i odnosima između njezinih konceptualnih dijelova. Međutim, upravo zbog toga pojedina pitanja bibliografske organizacije u slučaju transmedija postaju posebno aktualna.

Moguće je izdvojiti nekoliko tema koje su karakteristične za transmedij, a ujedno i indikativne za buduće smjerove razvoja bibliografske organizacije. Prva je predmetni pristup fikciji, koji je u bibliografskoj organizaciji dugo bio zanemaren, ali koji sve više dobiva na

⁴²⁰ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 23.

važnosti uslijed kulturoloških razloga navedenih u uvodnom poglavlju. Svi problemi predmetnog pristupa fikciji odnose se i na transmedij, koji je u ovom radu shvaćen ponajprije u smislu transmedijskog pripovijedanja. Dapače, u transmedijskoj fikciji predmetni je pristup još značajniji jer upravo su elementi priče, uključujući temu, likove i mjesta radnje, ono što povezuje dijelove u cjelinu i omogućuje snalaženje i istraživanje unutar cjeline. To dovodi i do druge teme, važnosti uspostavljanja bibliografskih odnosa. Jenkins ističe da se fenomen transmedija ne temelji na broju različitih medija, već na logičkim odnosima između dijelova.⁴²¹ Premda se važnost uspostavljanja veza naglašava u bibliografskoj teoriji već više od pola stoljeća, riječ je o organizacijskom elementu koji je u praksi i dalje nedovoljno iskorišten. Tillett je analizirala mehanizme koje su katalozi na listićima razvili u okviru svojih tehnoloških mogućnosti kako bi pomoću njih izražavali odnose među jedinicama građe, od odrednica glavne i sporedne kataložne jedinice do općih i unakrsnih uputnica i napomena.⁴²² Za razliku od kataloga na listićima, *online* katalozi posjeduju mogućnost hipertekstualnog uspostavljanja najrazličitijih vrsta odnosa između pojedinih elemenata bibliografskog opisa. Vrste odnosa moguće je definirati unutar formata za katalogiziranje na temelju logičke strukture konceptualnog modela poput FRBR-LRM-a, a većina ih je već i definirana. Unatoč tomu, poveznice u katalozima nisu dovoljno iskorištene ne samo u tehničkom, već i u sadržajnom smislu, budući da se i dalje uglavnom odnose samo na autora, naslov srodnog *pojavnog oblika* (npr. dijela višedijelne omeđene građe) i predmet. Informacije o žanru, nastavcima i adaptacijama djela, likovima koji se pojavljuju u djelu, identitetu autora ili vrsti odgovornosti pojedinih *agenata* korisnici će prije pronaći na Wikipediji nego u većini knjižničnih kataloga. Transmedijska građa, kod čije je bibliografske organizacije *conditio sine qua non* ekspliciranje odnosa među dijelovima, dodatno vraća pažnju na ovaj gotovo egzistencijalni problem kataloga.

Treća se tema odnosi na opis interaktivnih, nelinearnih, efemernih djela/događaja, kakvi tradicionalno nisu bili predmetom bibliografske organizacije informacija, ali kroz transmedij prodiru u bibliografski univerzum. Premda se pod transmedijem u prvom redu podrazumijeva transmedijsko pripovijedanje, odnosno prijenos fikcionalnog sadržaja putem književnosti, filma, stripa, televizijskih serija i drugih medija prikladnih za narativne forme, oni se često kombiniraju s elementima igre, od stolnih i videoigara, preko igara koje uključuju tehnologije

⁴²¹ Usp. Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 202.

⁴²² Usp. Tillett, Barbara. *The history of linking devices. // Library resources and technical services* 36, 1(1992), str. 23-36.

virtualne stvarnosti, do igara koje koriste stvarni svijet kao poligon za stvaranje i istraživanje fikcije. Drugim riječima, bibliografski entiteti koji se sastoje od intelektualnog ili umjetničkog sadržaja na nekoj vrsti fizičkog nositelja, od romana u knjizi do filma ili glazbe na DVD-u, postaju u takvim slučajevima dio šireg konteksta, koji uključuje i pojave koje dosad nisu bile od interesa za bibliografsku organizaciju.

7.1 Bibliografska organizacija transmedija

Predmetni pristup fikciji, posebice transmedijskoj, ne uključuje samo tematiku u užem smislu, koju je notorno teško odrediti, već i podatke o žanru, vrsti, likovima, mjestu radnje i općenito fikcionalnom svijetu. Takve su se informacije u analizi pojmovnih mapa pokazale barem podjednako značajnim elementima bibliografskog opisa transmedija kao i „tradicionalniji“ elementi poput autora. Primjerice, broj fiktivnih osoba, grupa i obitelji koje su sudionici naveli u pojmovnim mapama (ukupno 12) tek je nešto manji od broja zabilježenih stvarnih *agenata* (ukupno 14). Dvoje od šestero sudionika svoje je pojmovne mape u potpunosti temeljilo na sastavnim elementima priče kao što su teme, motivi i likovi. Podaci o žanru, vrsti ili obliku *djela* najzastupljenija su vrsta atributa u pojmovnim mapama nakon medija. Stoga je u radu predloženo da se gore navedeni podaci definiraju kao vrste i povrste pojedinih entiteta i atributa i uvrste u bibliografski opis kao samostalni elementi. Nadalje, od ukupno 48 odnosa izdvojenih iz pojmovnih mapa, trećina (16) je uključivala fiktivne entitete, npr. odnose među fiktivnim mjestima, odnose između likova i fiktivnih mjesta, likova i *djela* u kojima se pojavljuju ili likova i *djela* koja su im pripisana. U bibliografskoj organizaciji transmedijske fikcije bilo bi korisno, dakle, uspostavljati odnose i između takvih elemenata.

Premda obogaćivanje bibliografskog opisa ovim elementima nedvojbeno pridonosi njihovoj funkciji podržavanja korisničkih postupaka, postavlja se pitanje ekonomičnosti. Katalogizacija se u knjižnicama tradicionalno dijeli na deskriptivnu i predmetnu.⁴²³ Deskriptivna katalogizacija temelji se na bilježenju podataka koji su navedeni na *pojavnom obliku* ili se na njemu neposredno opažaju. Dijelovi iz kojih se preuzimaju takvi podaci, poput naslovne stranice, u bibliografskim su standardima točno propisani. Predmetna katalogizacija utvrđuje i bilježi predmet ili stručno područje djela pomoću postupaka sadržajne analize i oblikovanja i dodjele predmetnih i klasifikacijskih oznaka. Unatoč složenosti, postupak sadržajne analize također je standardiziran, a dijelovi iz kojih se preuzimaju predmetni

⁴²³ Predmetna katalogizacija izravan je prijevod engleskog izraza *subject cataloguing*, koji podrazumijeva oblikovanje i dodjelu predmetnih i klasifikacijskih oznaka. U stručnoj literaturi na hrvatskom jeziku obično se koristi naziv *sadržajna obrada*.

podaci, poput naslova, predgovora ili sažetka, također su propisani.⁴²⁴ Utvrđivanje odnosa između likova, mjesta radnje i drugih elemenata priče, kao i odnosa inspiracije, parodije i drugih veza između dvaju ili više *djela*, nadilazi okvire deskriptivne, ali i predmetne katalogizacije, budući da od katalogizatora zahtijeva da proučava pojedinosti sadržaja ili pak da posjeduje vrlo opširna znanja o predmetu katalogiziranja. S obzirom na organizacijske i financijske poteškoće s kojima se danas suočavaju knjižnice, takav se angažman katalogizatora u većini knjižnica ne čini realan, što po svojoj prilici i jest razlog zašto je ova vrsta podataka rijetko zastupljena u katalozima. Pitanje ekonomičnosti može se opravdano postaviti i u slučaju opisa interaktivne efemerne građe. Premda su u radu obrazložene prednosti dokumentiranja takvih fenomena u bibliografskom kontekstu, pitanje je mogu li se knjižnice uz neprekidan priljev građe na najrazličitijim vrstama medijskih platformi, od kojih svaka ima specifične zahtjeve, baviti i složenim medijskim pojavama poput interaktivnih dokumenata ili događaja.

Za ove probleme može se predložiti nekoliko rješenja. Prvo, digitalne tehnologije stvaraju uvjete za automatizirano bilježenje podataka koji se javljaju na *pojavnim oblicima*. Ako se barem dio takvih podataka, koje model FRBR-LRM obuhvaća atributom *tvrdnja o pojavnom obliku*, više ne mora transkripcijom prenositi u bibliografski opis, katalogizacija se može posvetiti intelektualno zahtjevnijim zadaćama poput utvrđivanja i bilježenja odnosa.

Drugo, sami korisnici svojim specijaliziranim znanjima mogu doprinosti podacima u katalogu. Holley naglašava razliku između društvenog uključivanja korisnika, koje pojedinačnom korisniku npr. pruža mogućnost da ocijeni i komentira sadržaj ili mu dodijeli vlastite oznake, i *crowdsourcinga*, odnosno angažiranja korisnika u svrhu postizanja određenog zajedničkog cilja.⁴²⁵

Knjižnice su već vične društvenom angažmanu s pojedincima, što je prvi korak u *crowdsourcingu*, ali moramo steći iskustvo i u drugom koraku: određivanju skupnih ciljeva i radu na njima.⁴²⁶

Prema Holley, takvi ciljevi uključuju i opis građe i dodavanje informacija bibliografskim zapisima.⁴²⁷ Polovica volontera koji sudjeluju u takvim projektima čini to jer je osobno

⁴²⁴ Usp. ISO 5963. Documentation : methods for examining documents, determining their subjects and selecting indexing terms. [Geneva] : International Organization for Standardization, 1985.

⁴²⁵ Usp. Holley, Rose. Crowdsourcing : how and why should libraries do it? // D-Lib Magazine 16, 3/(2010). URL: <http://www.dlib.org/dlib/march10/holley/03holley.html> (2016-06-13)

⁴²⁶ Ibid.

⁴²⁷ Usp. Holley, Rose. Nav. dj.

zainteresirana za temu.⁴²⁸ Fanovi koji su dobro upoznati s međusobnim odnosima likova u *Igri prijestolja* mogu pridonijeti bibliografskoj organizaciji preciznijim i iscrpnijim informacijama od katalogizatora koji ne poznaje ove sadržaje. Kultura obilježena količinom informacija koju pojedinac nije u stanju savladati dovodi do formiranja dinamičnih, participatornih zajednica znanja.⁴²⁹ To se pod određenim uvjetima može primijeniti i na knjižnični katalog, a jedan od najvažnijih uvjeta je jasno određenje ciljeva i procedura takvog angažmana.

7.2 Transmedijski katalozi?

Spomenute tvrdnje navode na preispitivanje naravi knjižničnog kataloga. Osim lokalne baze podataka čija je zadaća prikazati građu iz knjižničnog fonda, katalog dobiva novu dimenziju koju opisuje Lagoze, odnosno postaje *data hub*, mehanizam za okupljanje i pridruživanje podataka o građi iz različitih izvora.⁴³⁰ Svenonius upozorava da su se u katalogu na listićima uvelike preklapale dvije funkcije bibliografskog zapisa, inventarna i informacijska, no s vremenom je došlo do njihova razilaženja, što je djelomice uzrokovano upravo pojavljivanjem novih medija i formata.⁴³¹ Dodali bismo da je uzrok i nova tehnologija *online* kataloga, koja omogućuje iskazivanje daleko većeg broja informacija nego ranije, čime je u prilici ispuniti očekivanja korisnika naviklih na pretraživanje i pregledavanje weba. Stoga ovdje pod katalogom podrazumijevamo *online* bibliografski sustav čija je funkcija u prvom redu informacijska. Međutim, kao što transmedijske priče ili svjetovi postaju toliko veliki i složeni da nadrastaju jedan medij, informacije o građi postaju brojne i raznovrsne u mjeri da nadrastaju mogućnost bilježenja na jednom mjestu. Umjesto toga, katalog postaje sustav koji korisnika izravno usmjerava na relevantne vanjske izvore ili preuzima, djelomice ili u potpunosti, podatke iz takvih izvora. To se djelomično ostvaruje u web servisima poput servisa nacionalnih knjižnica Francuske i Španjolske koji su spomenuti u uvodnom poglavlju. Logika prema kojoj se katalogizatori ne moraju baviti istraživanjem i bilježenjem specifičnih pojedinosti ukoliko su one drugdje već istražene i zabilježene nalazi se u srži ideje povezanih otvorenih podataka. Kako bi bibliografska organizacija u takvom okruženju očuvala

⁴²⁸ Holley, Rose. Nav. dj.

⁴²⁹ Usp. Jenkins, Henry. *Convergence culture*. Str. 52-54. Usp. i Willer, Mirna; Dunsire, Gordon. Nav. dj., str. 122.

⁴³⁰ Usp. Lagoze, Carl. Nav. dj.

⁴³¹ Usp. Svenonius, Elaine. Nav. dj., str. 64.

pouzdanost i vjerodostojnost kao svoje najvažnije tradicionalne vrijednosti, nužan preduvjet je reifikacija, odnosno pružanje informacija o porijeklu podataka.⁴³²

Katalog, dakako, strogo gledano ne može biti transmedijski. Ako pođemo od teze da je bit transmedija nemogućnost obuhvaćanja cjeline priče unutar jedne medijske platforme ili njihove unaprijed uređene kombinacije, primijetiti ćemo da se razvoj *online* bibliografskih servisa kreće se u suprotnom smjeru: različiti izvori informacija nastoje se povezati, pridružiti i po mogućnosti stopiti unutar istog sučelja, kao što pokazuju OCLC WorldCat ili VIAF. No uočljive su dvije zajedničke značajke transmedija i mogućeg razvoja bibliografske organizacije. Kao što je već utvrđeno, iz količine informacija koja se najčešće ne može djelotvorno savladati u okviru pojedinačnog procesa katalogizacije proizlazi funkcija kataloga koja se odnosi na okupljanje, povezivanje i pridruživanje podataka. Riječ je zapravo o „staroj“ funkciji kretanja katalogom, ali su dostupni izvori informacija, a time i kretanje, značajno prošireni. Takva funkcija čini sam katalog svojevrsnim „lovačko-sakupljačkim“ bibliografskim pomagalom, koje u cjelinu okuplja relevantne informacije iz različitih izvora, nalik konzumentima koji u cjelinu okupljaju dijelove transmedijskog narativa.

Iskustvo transmedija također pokazuje da takva cjelina može biti medijski heterogena. Jenkins opisuje transmedijsko pripovijedanje kao postupak u kojemu svaki medij pridonosi na jedinstven način.⁴³³ Bibliografski podaci su kroz povijest, od kataloga u knjizi do kataloga na listićima, iz razumljivih tehnoloških razloga bili predstavljani u tekstualnom obliku. Uz izuzetak prikaza digitaliziranih korica i ovitaka, tako se najčešće predstavljaju i danas. Nema razloga da katalozi, prema potrebi, uz tekstualne podatke ne uključe i podatke (ili poveznice na podatke) u obliku npr. fotografija ili videosnimaka, kao što pokazuju modeli specijaliziranih baza podataka na webu poput Internet Movie Database (IMDB) ili baze podataka o društvenim igrama u sklopu web stranice BoardGameGeek.⁴³⁴ Funkcija takvih podataka ne mora biti samo dopunska ili ilustrativna, već uistinu bibliografska. Primjerice, ako se skup podataka koji FRBR-LRM naziva *tvrđnjom o pojavnom obliku* dokumentira u digitalnoj vizualnoj formi, rezultat je vjeran prikaz načina na koji „jedinica građe samu sebe opisuje“, a usto se, kao što je predloženo u prethodnom tekstu, vrijeme potrebno za

⁴³² Usp. Willer, Mirna; Dunsire, Gordon. Nav. dj., str. 123-124.

⁴³³ Usp. Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 101.

⁴³⁴ Usp. Internet movie database. Usp. i BoardGameGeek. URL: <https://boardgamegeek.com/> (2016-06-02). Baza podataka je pretraživa prema uobičajenim kriterijima poput naslova, autora, nakladnika ili žanra, ali i se mogu pretraživati i korisničke oznake, wikiji i objave na forumu, kao i *podcasts*, serije videosnimaka koje prikazuju pravila ili tijek igre.

transkripciju može prenamijeniti za složenije zadatke poput autoriziranja i povezivanja podataka.⁴³⁵ Tekst se prema potrebi može ekstrahirati s preslika pomoću programa za optičko prepoznavanje teksta.

7.3 Transmedijske knjižnice?

U muzeologiji su se u posljednjem desetljeću javile interpretacije muzeja kao transmedija, koje s jedne strane polaze od komunikacijske uloge muzeja, a s druge strane od mogućnosti koje digitalni mediji otvaraju za predstavljanje baštine. Muzej se promatra kao vrsta medija čija je funkcija pripovijedanje priče.⁴³⁶ Digitalne mu tehnologije omogućuju da u toj zadaći bude pervazivan, šireći se s fizičkog prostora na *online* i mobilni prostor i usmjeravajući se na proizvodnju iskustva.⁴³⁷

S obzirom da knjižnice imaju različitu funkciju od muzeja, koja se ne zasniva u tolikoj mjeri na komunikaciji, navedene se postavke ne mogu na njih izravno primijeniti. Međutim, u svojim programima neformalnog obrazovanja knjižnice često eksperimentiraju s pervazivnim aktivnostima. Broussard opisuje *Noć Harryja Pottera (Harry Potter Night)*, događaj okarakteriziran kao sveobuhvatno multisenzorno iskustvo, koji je nekoliko godina zaredom okupljao studente i knjižnično osoblje u knjižnici Snowden humanističkog koledža Lycoming u Pennsylvaniji.⁴³⁸ Događaj je uključivao odjeću, glazbu, hranu i uređenje prostora u stilu priče o Harryju Potteru, kao i natjecateljske igre tematski vezane uz priču.⁴³⁹ Osim zabave i druženja, događaj je promicao knjižnicu kao kulturno središte kampusa i pridonosio suradnji s drugim odjelima i uredima.⁴⁴⁰ LARP *Astra*, prikazan u ovom istraživanju, nije organizacijski vezan uz knjižnicu, ali zanimljivo je napomenuti da je jedna od njegovih organizatorica ujedno suosnivačica i voditeljica tinejdžerskog čitateljskog kluba Book Café Moljac Gradske knjižnice Rijeka (2001.-2011.), koji je 2008. godine uvršten na međunarodni popis najboljih knjižničarskih programa za mlade po preporuci IFLA-e.⁴⁴¹

Ono na što želimo skrenuti pažnju jest potencijalna uloga *online* dostupnih bibliografskih podataka u sličnim vrstama zabavno-edukativnih aktivnosti. Zadaci poput natjecateljskih

⁴³⁵ Usp. Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. Nav. dj., str. 34.

⁴³⁶ Usp. Kidd, Jenny. *Museums in the new mediascape : transmedia, participation, ethics*. London ; New York : Routledge, 2014. Str. 29.

⁴³⁷ Ibid., str. 2-3, 8.

⁴³⁸ Usp. Broussard, Mary J. Snyder. No muggles in the library tonight! *Harry Potter Night* at an academic library. // *Library trends* 61, 4 (2013), str. 815.

⁴³⁹ Ibid.

⁴⁴⁰ Ibid.

⁴⁴¹ Usp. *Astra larp*. Autorice larpa „Astra“. URL: <https://astralarp.wordpress.com/autorice/> (2016-06-12)

igara u *Noći Harryja Pottera* ili zadataka postavljenih igračima *Astre* zahtijevaju kreativnu primjenu znanja o određenoj temi (u navedenim slučajevima, o svijetu Harryja Pottera ili djelima Marije Jurić Zagorke i drugih književnika). Moguće je zamisliti scenarij u kojemu je upotreba bibliografskih podataka iz knjižničnog kataloga potrebna da bi se riješio neki zadatak ili pronašao odgovor na pitanje, možda i u okviru aplikacije koja čini dio igre. Bibliografski podaci mogu predstavljati i temelj za informativne prikaze jedinice ili zbirke knjižnične građe, koji su korisnicima dostupni na određenim točkama fizičkog prostora knjižnice putem QR kodova. Takve se informacije, osim same po sebi, također mogu dodatno koristiti u aplikacijama poput igara ili kvizova, koji mogu činiti dio većeg pervazivnog događaja. Na taj se način bibliografska organizacija kao podrška pronalaženju i drugim korisničkim postupcima izravno primjenjuje u stjecanju novih znanja i uvida i oblikovanju novih iskustava, a takva primjena ujedno služi promicanju knjižnice, njezine djelatnosti i javne uloge.

BIBLIOGRAFIJA

- Abbott, Daisy. Preserving interaction. // The preservation of complex objects. Volume 2: Software art / editors Leo Konstantelos et al. [S. l.] : JISC, 2012.
- Åhlberg, Mauri. Varieties of concept mapping. // Concept maps: theory, methodology, technology. Pamplona, Spain, 2004. URL: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-206.pdf> (2016-04-30)
- Artz, John M. A crash course in metaphysics for the database designer. // Journal of database management 8, 4(1997), str. 25-30.
- Astra Larp. URL: <https://astralarp.wordpress.com/> (2016-06-08)
- Babb, Nancy M. Cataloging spirits and the spirit of cataloging. // Cataloging & classification quarterly 49, 2(2005), str. 89-122.
- Barthes, Roland. Smrt autora. // Suvremene književne teorije / Miroslav Beker. Zagreb : Sveučilišna naklada Liber, 1986. Str. 176-180.
- Beddows, Emma. Consuming transmedia : how audiences engage with narrative across multiple story modes (doktorska disertacija). Melbourne : Swinburne University of Technology, 2012. URL: <http://researchbank.swinburne.edu.au/vital/access/manager/Repository/swin:32315> (2016-03-23)
- Berg, Bruce L. Qualitative research methods for the social sciences. Boston [etc.] : Allyn & Bacon, 2001.
- Biblioteca nacional de España. Catálogo BNE. URL: <http://catalogo.bne.es> (2016-05-04)
- Biblioteca nacional de España. Datos.bne.es. URL: <http://datos.bne.es> (2016-05-04)
- Bibliothèque nationale de France. Catalogue général. URL: <http://catalogue.bnf.fr> (2016-05-04)
- Bibliothèque nationale de France. Data.bnf.fr. URL: <http://data.bnf.fr> (2016-05-04)

BoardGameGeek. URL: <https://boardgamegeek.com> (2016-06-02)

Brennen, Bonnie. Qualitative research methods for media studies. New York ; London : Routledge, 2013.

Broussard, Mary J. Snyder. No muggles in the library tonight! Harry Potter Night at an academic library. // Library trends 61, 4 (2013), str. 814-824.

Carlyle, Allyson. User categorization of works : toward improved organisation of online catalogue displays. // Journal of documentation 55, 2(1999), str. 184-208.

Chilvers, Ian. The Oxford dictionary of art. Oxford : Oxford University Press, 2004.

Cutter, Charles A. Rules for a dictionary catalog. Fourth edition, rewritten. Washington : Government printing office, 1904. Str. 19. URL: <http://digital.library.unt.edu/ark:/67531/metadc1048/m1/1/> (2016-05-04)

Daley, Barbara J. Using concept maps in qualitative research. // Concept maps: theory, methodology, technology. Pamplona, Spain, 2004. URL: <http://cmc.ihmc.us/papers/cmc2004-060.pdf> (2016-04-29)

Definition of the CIDOC Conceptual Reference Model / produced by the ICOM/CIDOC Documentation Standards Group, continued by the CIDOC CRM Special Interest Group ; current main editors Patrick Le Boeuf, Martin Doerr, Christian Emil Ore, Stephen Stead. Version 6.2. May 2015. URL: http://www.cidoc-crm.org/official_release_cidoc.html#CIDOCCRM6.2 (2016-04-25)

Dena, Christy. Transmedia practice : theorising the practice of expressing a fictional world across distinct media and environments (doktorska disertacija). Sydney : University of Sydney, 2009. URL: <http://christydena.com/phd> (2016-01-23)

Eco, Umberto. Postille a „Il nome della rosa“. // Il nome della rosa / Umberto Eco. Milano : Bompiani, 2000.

Eppler, Martin J. A comparison between concept maps, mind maps, conceptual diagrams, and visual metaphors as complementary tools for knowledge construction and sharing. // Information visualisation 5(2006), str. 202-210.

- Fan fiction studies reader / edited by Karen Hellekson and Kristina Busse. Iowa City : University of Iowa Press, 2014.
- Fattahi, Rahmatolah. Super records : an approach towards the description of works appearing in various manifestations. // *Library review* 45, 4(1996), str. 19-29.
- Fleming, Laura. Expanding learning opportunities with transmedia practices : Inanimate Alice as an exemplar. // *Journal of media literacy education* 5, 2(2013), str. 370-377.
- Foucault, Michel. Što je autor? : izlaganje. Zagreb : Naklada Jesenski i Turk, 2015.
- Frau-Meigs, Divina. Transliteracy as the new research horizon for media and information literacy. // *Medijske studije* 3, 6(2012), str. 14-27.
- FRBR : object oriented definition and mapping from FRBR_{ER}, FRAD and FRSAD / International Working Group on FRBR and CIDOC CRM Harmonisation ; editors Chryssoula Bekiari, Martin Doerr, Patrick Le Boeuf, Pat Riva. Version 2.2. March 2015. URL: <http://www.ifla.org/node/9453> (2016-02-26)
- Genette, Gérard. Palimpsests : literature in the second degree. Lincoln ; London : University of Nebraska Press, 1997.
- Griffin, Robert J. Introduction. // *Faces of anonymity : anonymous and pseudonymous publication from the sixteenth to the twentieth century* / edited by Robert J. Griffin. New York ; Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2003.
- Guidelines on subject access to individual works of fiction, drama, etc. / American Library Association. Subcommittee on subject access to individual works of fiction, drama, etc. Chicago : American Library Association, 1990.
- Halmi, Aleksandar. Strategije kvalitativnih istraživanja u primijenjenim društvenim znanostima. Jastrebarsko : Naklada Slap, 2004.
- Herman, David. Toward a transmedial narratology. // *Narrative across media : the languages of storytelling* / edited by Marie-Laure Ryan. Lincoln ; London : University of Nebraska Press, 2004. Str. 47-75.
- Higgins, Dick. Intermedia / with an appendix by Hannah Higgins. // *Leonardo* 34, 1(2001), str. 49-54. URL: <https://muse.jhu.edu/article/19618> (2016-05-05)

- Horvat, Aleksandra. Knjižnični katalog i autorstvo. Rijeka : Naklada Benja, 1995.
- Horvat, Aleksandra. Eva Verona : jedna knjižničarska karijera. // Verona, Eva. O katalogu : izbor iz radova / izabrala i uredila Aleksandra Horvat. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2005. Str.
- Hovious, Amanda S. Transmedia storytelling : the librarian's guide. Santa Barbara, CA : Libraries Unlimited, 2016.
- Hrvatski jezični portal. URL: <http://hjp.novi-liber.hr/> (2016-01-22)
- Internet movie database. URL: <http://www.imdb.com> (2016-04-24)
- Introduction to Library of Congress genre/form terms for library and archival material. URL: <https://www.loc.gov/aba/publications/FreeLCSH/gftintro.pdf> (2016-05-27)
- ISBD : međunarodni standardni bibliografski opis / preporučila Skupina za pregled ISBD-a ; odobrio Stalni odbor IFLA-ine Sekcije za katalogizaciju. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2014.
- ISO 5963. Documentation : methods for examining documents, determining their subjects and selecting indexing terms. Geneva : International Organization for Standardization, 1985.
- ISO 21127. Information and documentation : a reference ontology for the interchange of cultural heritage information. Geneva: International Organization for Standardization, 2006.
- Izgon larp. URL: <http://izgon.crolarper.com/home> (2016-05-22)
- Jenkins, Henry. Transmedia storytelling. // MIT Technology Review. January 15, 2003. URL: <http://www.technologyreview.com/news/401760/transmedia-storytelling/> (2016-04-21)
- Jenkins, Henry. Convergence culture : where old and new media collide. New York ; London : New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry. Transmedia storytelling 101. March 22, 2007. URL: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (2016-04-25)

- Jenkins, Henry. *Confronting the challenges of participatory culture : media education for the 21st century*. Cambridge ; London : The MIT Press, 2009.
- Jenkins, Henry. *Transmedia storytelling* 202. August 1, 2011. URL: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html (2016-04-25)
- Johnson, Derek. *Media franchising : creative license and collaboration in the culture industries*. New York : New York University Press, 2013.
- Kidd, Jenny. *Museums in the new mediascape : transmedia, participation, ethics*. London ; New York : Routledge, 2014.
- Kim, Jeffrey et al. *Storytelling in new media : the case of alternate reality games, 2001-2009*. // *First Monday* 14, 6(2009). URL: <http://firstmonday.org/ojs/index.php/fm/article/view/2484/2199> (2016-05-20)
- Kinder, Marsha. *Playing with power in movies, television, and video games: from Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley : University of California Press, 1991.
- Klastrup, Lisbeth; Tosca, Susana. *Transmedial worlds : rethinking cyberworld design*. // 2004 International Conference on Cyberworlds, Tokyo, 18-20 November 2004. URL: http://itu.dk/people/klastrup/klastruptosca_transworlds.pdf (2016-05-28)
- Kristeva, Julia. *Desire in language : a semiotic approach to literature and art*. New York : Columbia University Press, 1980.
- Lacey, Nick. *Narrative and genre : key concepts in media studies*. New York : St. Martin's Press, 2000.
- Lagoze, Carl. *Business unusual : how „event-awareness“ may breathe life into the catalog?* // Bicentennial conference on bibliographic control for the new millennium. Washington, Library of Congress, November 15-17 2000. URL: http://www.loc.gov/catdir/bibcontrol/lagoze_paper.html (2016-05-23)
- Leazer, Gregory H.; Smiraglia, Richard P. *Bibliographic families in the library catalog : a qualitative analysis and grounded theory*. // *Library records & technical services* 43, 4(1999), str. 191-212.

- LeBoeuf, Patrick; François-Xavier Pelegrin. FRBR and serials : the PRESSoo model. // IFLA WLIC 2014. Lyon, France, 16-22 August 2014. URL: <http://library.ifla.org/838/1/086-leboeuf-en.pdf> (2016-05-23)
- Library of Congress online catalog. URL: <http://catalog.loc.gov> (2016-05-04)
- Limberg, Louise B. Phenomenography. // The Sage encyclopedia of qualitative research methods. Los Angeles [etc.] : Sage, 2008. Str. 611-614.
- Long, Geoffrey. Transmedia storytelling: business, aesthetics and production at the Jim Henson Company (magistarski rad). Cambridge : Massachusetts Institute of Technology, 2007. URL: <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/> (2016-04-27)
- Lubetzky, Seymour. Writings on the classical art of cataloging / compiled and edited by Elaine Svenonius, Dorothy McGarry. Englewood : LibrariesUnlimited, 2001.
- Maitland, Eileen; Hall, Cordelia. Cryogenics and creativity : the Frankenstein factor in cultural preservation. // Literary and linguistic computing 21, 3(2006), str. 327-339.
- Marton, Ferenc. Phenomenography : describing conceptions of the world around us. // Instructional science 10, 2(1981), str. 177-200.
- Merriam-Webster. URL: <http://www.merriam-webster.com> (2016-06-23)
- Mellwaine, I. C. Univerzalna decimalna klasifikacija : upute za uporabu. Lokve : Benja ; Zagreb : Nacionalna i sveučilišna knjižnica ; Osijek : Pedagoški fakultet, 2004.
- Miller, Christopher. All new subject access to fiction : how a cultural Zeitgeist with gray hair informed ALA's *Guidelines*... . // Cataloging & classification quarterly 36, 2(2003), str. 89-98.
- Morgan, David L.; Guevara, Heather. Concept mapping. // The Sage encyclopaedia of qualitative research methods / editor Lisa M. Given. Los Angeles [etc.]: Sage, 2008.
- Nordic larp / edited by Jaakko Stenros, Markus Montola. Stockholm : Fëa Livia, 2010.
- Novak, Joseph D.; Gowin, D. Bob. Learning how to learn. Cambridge; New York : Cambridge University Press, 1984.

- Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. The theory underlying concept maps and how to construct and use them : technical report IHMC CmapTools 2006-01. Rev 2008-01. URL: <http://cmap.ihmc.us/docs/theory-of-concept-maps> (2016-04-29)
- OCLC WorldCat. URL: www.worldcat.org (2016-04-23)
- Parker, Jackie; McDonald, Rachel. Stories are more than paper : using transmedia with young adults. // IFLA WLIC 2014. Lyon, France, 16-22 August 2014. URL: <http://library.ifla.org/882/1/168-parker-en.pdf> (2016-04-27)
- Pauman Budanović, Mihela; Žumer, Maja. Investigating mental models of cataloguers as the first step towards the development of intuitive cataloguer's tools. // Re:inventing information science in the networked society : proceedings of the 14th International Symposium on Information Science (ISI 2015), Zadar, Croatia, 19th-21st May 2015 / Franjo Pehar, Christian Schlägl, Christian Wolff (eds.). Glückstadt : Verlag Werner Hülsbusch, 2015. Str. 106-117.
- Pisanski, Jan; Žumer, Maja. Mental models of the bibliographic universe : part 1 : mental models of descriptions. // Journal of documentation 66, 5(2010), str. 643-667.
- Pottermore. URL: www.pottermore.com (2016-06-03)
- Regole italiane di catalogazione : REICAT / a cura della Commissione permanente per la revisione delle regole italiane di catalogazione. Roma : ICCU, 2009.
- Riva, Pat; Le Boeuf, Patrick; Žumer, Maja. FRBR-Library Reference Model. Draft for world-wide review 2016-02-21. URL: <http://www.ifla.org/node/10280> (2016-04-25)
- Riva, Pat; Žumer, Maja. Introducing the FRBR Library Reference Model. // IFLA WLIC 2015. Cape Town, South Africa, 15-21 August 2015. URL: <http://library.ifla.org/1084/> (2016-05-12)
- Robinson, Lyn. Multisensory, pervasive, immersive : towards a new generation of documents. // Journal of the Association for information science and technology 66, 8(2015), str. 1734-1737.
- Robinson, Lyn. Immersive information behaviour : using the documents of the future. // New library world 116, 3/4(2015), str. 112-121.

- Ryan, Marie-Laure. Transmedial storytelling and transfictionality. URL: <http://users.frii.com/mlryan/transmedia.html> (2016-03-05)
- Schmidt, Raymond. Composing in real time : jazz performances as „works“ in the FRBR model. // *Cataloging & classification quarterly* 50, 5/ 7(2012), str. 653-669.
- Scolari, Carlos Alberto. Transmedia storytelling : implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. // *International journal of communication* 3(2009), str. 586-606.
- Scolari, Carlos Alberto; Bertetti, Paolo; Freeman, Matthew. Transmedia archaeology : storytelling in the borderlines of science fiction, comics and pulp magazines. Houndsmill, Basingstoke, Hampshire ; New York : Palgrave Macmillan, 2014.
- Simsion, Graeme; Witt, Graham. Data modeling essentials. San Francisco : Morgan Kaufmann, 2005.
- Simsion, Graeme. Data modeling : theory and practice. New Jersey : Technic Publications LLC, 2007.
- Smiraglia, Richard P. ; Leazer, Gregory H. Derivative bibliographic relationships : the work relationship in a global bibliographic database. // *Journal of the American Society for Information Science* 50, 6(1999), str. 493-504.
- Smiraglia, Richard P. The „works“ phenomenon and best-selling books. // *Cataloging & classification quarterly* 44, 3/4(2007), str. 179-195.
- Smiraglia, Richard P. Bibliographic families and superworks. // *Understanding FRBR : what it is and how it will affect our retrieval tools* / edited by Arlene G. Taylor. Westport, CT ; London : Libraries Unlimited, 2007. Str. 73-86.
- Smith, Matthew Wilson. The total work of art : from Bayreuth to cyberspace. New York : Routledge, 2007.
- Solar, Milivoj. Teorija književnosti. Zagreb : Školska knjiga, 2005.
- Spencer, Donna. Card sorting : designing usable categories. Version 1.0. Brooklyn, N. Y. : Rosenfeld Media, 2009.

- Stark, Lizzie. *Leaving Mundania: inside the transformative world of live action role-playing games*. Chicago : Chicago Review Press, 2012.
- Statement of international cataloguing principles (ICP) / by IFLA Cataloguing Section and IFLA Meetings of Experts on an International Cataloguing Code. April 2015. URL: <http://www.ifla.org/node/9542> (2016-02-01)
- Statement of principles : adopted at the International Conference on Cataloguing Principles, Paris, October, 1961. Annotated ed. with commentary and examples by Eva Verona. London : IFLA Committee on Cataloguing, 1971.
- Svenonius, Elaine. *Intelektualne osnove organizacije informacija*. Lokve : Benja, 2005.
- Talan, Nikica. *Fernando Pessoa : djelo*. Zagreb : Disput, 2013.
- Tartaglia, Stefano. Authority control and subject indexing languages. // *Cataloging and classification quarterly* 39, 1/2(2004), str. 365-377.
- Teorey, Toby J. *Database modeling & design*. San Francisco [etc.] : Morgan Kaufmann, 1999.
- Tillett, Barbara. The history of linking devices. // *Library resources and technical services* 36, 1(1992), str. 23-36.
- Trochim, William M. K. *An introduction to concept mapping for planning and evaluation*. // *Concept mapping for evaluation and planning* / guest editor William M. K. Trochim. New York [etc.] : Pergamon Press, 1989. Str. 1-16.
- Uvjeti za funkcionalnost autoriziranih podataka : konceptualni model / uredio Glenn E. Patton. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2010.
- Uvjeti za funkcionalnost bibliografskih zapisa : završni izvještaj / IFLA-ina Studijska skupina za uvjete za funkcionalnost bibliografskih zapisa. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2004.
- Uvjeti za funkcionalnost predmetnih autoriziranih podataka : konceptualni model / IFLA-ina Radna skupina za Uvjete za funkcionalnost predmetnih preglednih zapisa (FRSAR). Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2012.
- Velagić, Zoran. *Pisac i autoritet : bit autorstva i sustav autorizacije vjerskih knjiga u 18. stoljeću*. Zagreb : Naklada Ljevak, 2010.

- Vernitski, Anat. Developing an intertextuality-oriented fiction classification. // *Journal of librarianship and information science* 39, 1(2007), str. 41-52.
- Verona, Eva. Literarna jedinica nasuprot bibliografskoj jedinici. // Verona, Eva. O katalogu : izbor iz radova / izabrala i uredila Aleksandra Horvat. Zagreb : Hrvatsko knjižničarsko društvo, 2005. Str. 182-206.
- Verona, Eva. Pravilnik i priručnik za izradbu abecednih kataloga. Dio 1 : Odrednice i redalice. Zagreb : Hrvatsko bibliotekarsko društvo, 1986.
- Walker, Jill. Distributed narrative : telling stories across networks. // *Association of internet researchers (AoIR) 5.0*. Brighton, September 21, 2004. Str. 1. URL: <http://jilltxt.net/txt/Walker-AoIR-3500words.pdf> (2016-05-01)
- Wheeldon, Johannes; Faubert, Jacqueline. Framing experience: concept maps, mind maps, and data collection in qualitative research. // *International journal of qualitative methods* 8, 3(2009), str. 68-83.
- Willer, Mirna; Šauperl, Alenka; Petek, Marija; Tomić, Marijana. Jedinstveni stvarni naslov : zašto nam je potreban više nego ikad? // *Vjesnik bibliotekara Hrvatske* 54, 1/2(2011), str. 93-119.
- Willer, Mirna; Dunsire, Gordon. *Bibliographic information organization in the semantic web*. Oxford [etc.] : Chandos Publishing, 2013.
- Williamson, Kirsty. Research concepts. // *Research methods : information, systems and contexts* / editors Kirsty Williamson, Graeme Johanson. Prahran, VIC : Tilde University Press, 2013. Str. 3-23.
- Williamson, Kirsty. Populations and samples. // *Research methods : information, systems and contexts* / editors Kirsty Williamson, Graeme Johanson. Prahran, VIC : Tilde University Press, 2013. Str. 331-348.
- Wilson, Patrick. *Two kinds of power : an essay on bibliographic control*. Berkeley ; Los Angeles ; London : University of California Press, 1978.
- Yee, Martha M. What is a work? Part 1 : the user and the objects of the catalog. // *Cataloging & classification quarterly* 19, 1(1994), str. 9-28.

Yee, Martha M. What is a work? Part 4 : cataloging theorists and a definition abstract. // Cataloging & classification quarterly 20, 2(1995), str. 3-24.

Yee, Martha M.; Soto, Raymond. User problems with access to fictional characters and personal names in online public access catalogs. // Information technology and libraries 10, 1(1991), str. 3-13.

SAŽETAK

Tema rada je mogućnost poboljšanja bibliografske organizacije informacija o transmediju u okviru dvaju konceptualnih modela bibliografskih podataka, FRBR-Library Reference Model (FRBR-LRM) i FRBRoo. Transmedij je prijenos dijelova iste sadržajne cjeline kroz različite medije (npr. književni tekst, film, strip itd.), koji može uključivati i interaktivne objekte, događaje i tehnologije. Ključni elementi bibliografske organizacije transmedija su okupljanje dijelova transmedijske cjeline i ekspliciranje odnosa među njima. Međutim, zbog svoje složene strukture transmedij predstavlja izazov za uvriježene bibliografske standarde, formate i radne procese. Stoga se u radu istražuju mogućnosti koje navedeni konceptualni modeli pružaju za bolju organizaciju i prikaz transmedijske građe u knjižničnim katalozima i drugim bibliografskim informacijskim sustavima. Ujedno je cilj rada vrednovati modele iz perspektive konzumenata transmedija. Pritom se uzimaju u obzir razlike između dvaju modela u formalnom jeziku, namjeni i stupnju apstrakcije. FRBR-LRM je model entiteta i odnosa čiji je cilj prikazati logičku strukturu bibliografskog univerzuma na visokoj razini apstrakcije. FRBRoo je nastao harmonizacijom modela FR-obitelji (prethodnika FRBR-LRM-a) s konceptualnim modelom za dokumentaciju kulturne baštine CIDOC CRM, od kojega je naslijedio formalni jezik (objektno orijentirani model), niži stupanj apstrakcije u odnosu na FRBR-LRM te usmjerenost na modeliranje procesa i zbivanja.

U istraživanju se nastoji utvrditi koja su svojstva transmedija važna za bibliografsku organizaciju, kako bi se ispitalo mogu li se uklopiti u semantičku strukturu modela FRBR-LRM i FRBRoo. Istraživanje se temelji na metodi konceptualnog modeliranja podataka, a metodološki je smješteno unutar interpretivističke ili subjektivističke paradigme. To znači da se univerzum diskursa (područje stvarnog svijeta prikazano u modelu) promatra kao konstrukt koji ovisi o iskustvima i očekivanjima promatrača, dok se modeliranje ne shvaća kao opis objektivne stvarnosti, već kao postupak kojim se entiteti i njihovi odnosi konstruiraju u skladu s potrebama korisnika informacijskog sustava na temelju unaprijed utvrđenih ciljeva. Stoga je analiza zahtjeva, faza modeliranja u kojoj se identificiraju potrebe i ciljevi, u radu provedena kao kvalitativno fenomenografsko istraživanje u kojemu su sudionici u obliku pojmovne mape trebali prikazati vlastiti primjer transmedija, uključujući najvažnije elemente i odnose među njima. Sudionici su također trebali sortirati karte s imenima stvarnih i fiktivnih osoba vezanih uz svijet Harryja Pottera. Cilj je bio steći uvid u način na koji sudionici kategoriziraju fiktionalne likove kao autore, s obzirom da se takva vrsta fiktivnog autorstva često primjenjuje kao strategija širenja transmedijskog narativa.

Entiteti, atributi i odnosi modela FRBR-LRM korišteni su kao kategorije u analizi sadržaja pojmovnih mapa. Zaključeno je da se temeljna struktura modela, koja se sastoji od entiteta *djelo*, *izraz*, *pojavni oblik* i *primjerak*, podudara se s tipičnom strukturom transmedija. Najzastupljeniji elementi u pojmovnim mapama su oni vezani uz *djelo*, tj. priču (predmet, likovi, mjesto radnje itd.). Razmotrene su mogućnosti okupljanja i identifikacije transmedijske cjeline kao naddjela te mogućnosti bibliografskog modeliranja efemernih interaktivnih i/ili izvedbenih događaja poput igara uloga uživo, koji se često javljaju kao samostalne transmedijske cjeline ili dijelovi većih cjelina. Istražene su mogućnosti koje FRBRoo pruža za modeliranje nastanka transmedijskog narativa, s obzirom da s definicija transmedija često temelji na specifičnom procesu nastanka naspram srodnih praksi poput adaptacija ili aproprijacije sadržaja (*fan fiction*). Oba modela nude više načina modeliranja stvarateljske uloge fikcionalnih likova, ali u kontekstu teme ovog rada nijedan u potpunosti ne zadovoljava, budući da modeli kao predmet normativnog nadzora nad imenima ne izdvajaju bibliografski identitet (konceptualnu razinu), već entitete *nomen* (leksičku razinu) ili *osobu* (razinu stvarnog svijeta). Zaključno su razmotrene analogije između transmedija i mogućih smjerova razvoja bibliografske organizacije.

Ključne riječi: transmedij; FRBR-LRM; FRBRoo; konceptualno modeliranje podataka; bibliografska organizacija; bibliografski odnosi

SUMMARY

Bibliographic modelling of transmedia resources

The thesis seeks to explore how bibliographic organization of transmedia resources can be improved within the framework provided by conceptual data models FRBR-LRM and FRBRoo. Transmedia is a set of techniques that use multiple media to create a single narrative. It can include well-known media such as (literary) texts, films, graphic novels etc., but also interactive objects, events and technologies. The key elements of bibliographic organization of transmedia consist in collocating parts that constitute a transmedia whole and explicating their relationships to the user. However, standards, formats, and workflows in library cataloguing often fail to support complex bibliographic structures typical of transmedia. The thesis therefore explores the possibilities offered by FRBR-LRM and FRBRoo to improve the organization and representation of transmedia resources in library catalogues and other discovery systems, while also evaluating the models from the perspective of transmedia consumers. In such a research, differences between the two models concerning their formal language, purpose, and level of abstraction have to be taken into account. FRBR-LRM is a high-level entity-relationship model that aims to represent the semantic structure of the bibliographic universe, whereas FRBRoo is the result of the harmonisation between FR-family of models (predecessors of FRBR-LRM) and the conceptual model for cultural heritage information CIDOC CRM. As a consequence, it inherits from CIDOC CRM both the object-oriented modelling language and the level of abstraction, as well as its focus on time aspect, i.e. processes and events.

In the research, characteristics of transmedia resources that are relevant for bibliographic organization are identified and translated into the semantic framework of the models. The method used is conceptual data modelling, viewed within the interpretivist or subjectivist paradigm, which means that Universe of discourse (i.e. the domain to be modelled) is recognised as a construct shaped by expectations and experiences of observers. Consequently, the modelling process is seen not as a description of objective reality, but rather as a design of entities and relationships according to the users' specific needs and goals. The phase in the modelling process that aims to determine these needs and goals is known as requirements analysis. In the thesis the requirements analysis is conducted as a phenomenographic research, during which the participants were asked to choose an example of transmedia and represent it as a concept map, including the most important elements and their relationships. The

participants were also tasked with sorting the names of real and fictitious persons associated with the *Harry Potter* world into categories. The goal of the sorting task was to find out how participants categorise fictional characters purported as authors, since this is a strategy often used as a way of expanding transmedia narratives.

The participants' concept maps are analysed using FRBR-LRM entities, attributes and relationships as coding categories. The basic structure of the model, consisting of entities *work*, *expression*, *manifestation*, and *item*, is found to be analogous to a typical transmedia structure. Information about the *work*, i.e. story (subject, characters, setting, etc.) is found to be the most represented element in the maps. The possibilities of organizing and identifying a transmedia text as a superwork are discussed, as well as the possibilities of modelling time-based interactive activities such as live action role-playing that are often part of transmedia narratives. FRBRoo is found to be appropriate for modelling of creation processes associated with transmedia stories, which is important since the definition of transmedia is often based on its specific creation process opposed to the related practices such as adaptations or content appropriation (e.g. *fan fiction*). Both models provide more than one way to model fictional characters as creators, but in the context of the thesis' subject none of them is completely satisfying. The reason is that the models do not recognise conceptual entities as the central point of name authority control, focusing on lexical entities (*nomen*) and real-world entities (*persons*) instead. In the conclusion, analogies between transmedia practice and possible future directions in bibliographic organisation are considered.

Keywords: transmedia; FRBR-LRM; FRBRoo; conceptual data modelling; bibliographic organization; bibliographic relationships

PRILOG 1

UPUTE SUDIONICIMA

Zadatak 1.

Izaberite fikciju (priča, fikcionalni svijet) čiji ste fan ili koja vam se sviđa, a pratili ste ju kroz **najmanje tri različita medija**.

- Mediji uključuju npr. tekst (književnost), film, televiziju, strip, računalne i društvene igre itd., ali mogu uključivati i *real-life* događaje (npr. performanse ili koncerte).
- Važno je da se **u svim medijima nije ponavljao isti sadržaj**, već je barem jedan medij donio novi razvoj priče ili novi pogled na svijet u kojemu se priča događa.

Prikažite odabranu fikciju u obliku pojmovne mape.

- Pojmovna mapa je **vizualni prikaz pojmova i odnosa među njima**. Primjer dviju pojmovnih mapa nalazi se na kraju uputa.
- Zamislite da pomoću pojmovne mape pokušavate nekoj drugoj zainteresiranoj osobi objasniti što sve smatrate važnim u fikciji koju ste odabrali. Uvrstite u mapu:
 - djela ili dijelove u pojedinim medijima,
 - različite vrste njihovih međusobnih odnosa,
 - sve druge informacije o njima za koje smatrate da su važne, zanimljive, omogućuju praćenje priče, doprinose iskustvu fikcionalnog svijeta itd.
- Ako postoji pojam ili više pojmova koje smatrate glavnima, temeljnima, najvažnijima i sl. molim vas da to nekako vizualno označite.
- Molim vas da svakako imenujete odnose između pojmova i označite ih strelicama u odgovarajućem smjeru ili smjerovima.

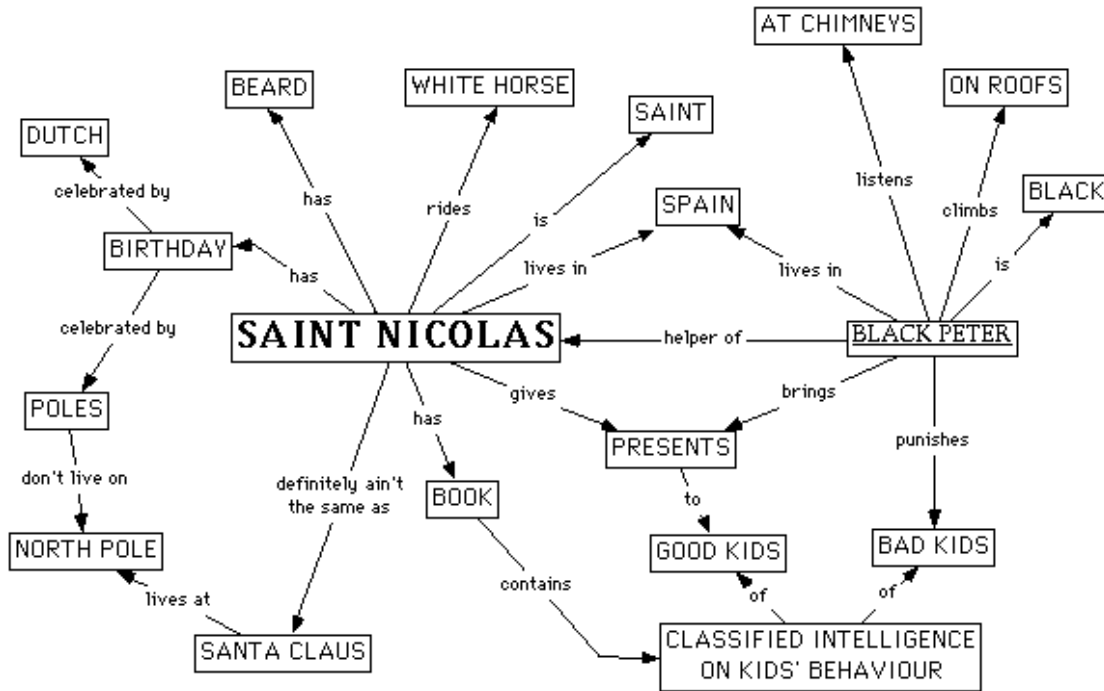
Zadatak 2.

Pogledajte karte s imenima i objašnjenja uz njih (u prilogu).

Grupirajte karte u kategorije prema sličnosti.

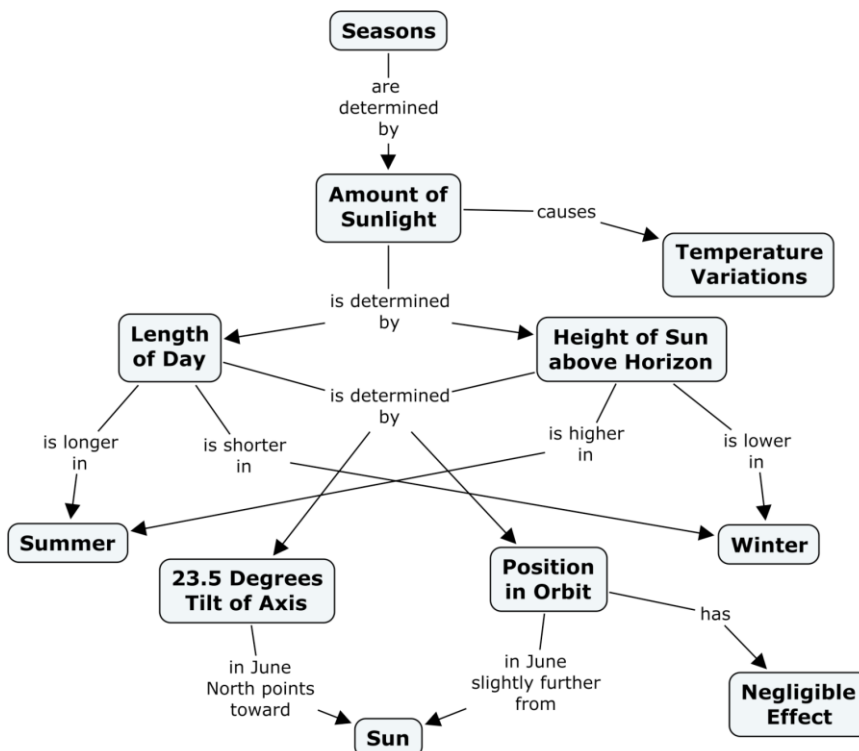
- Broj kategorija nije zadan. Možete grupirati imena u onoliko kategorija koliko smatrate potrebnim.
- Molim vas da svakako navedete nazive kategorija.
- Ista kartica ne smije se nalaziti u više kategorija.
- Ako nikako ne znate gdje biste smjestili neke kartice, možete načiniti kategoriju *Ostalo*.

Primjer pojmovne mape 1:



Preuzeto s: Concept mapping homepage. URL: http://users.edte.utwente.nl/lanzing/cm_home.htm

Primjer pojmovne mape 2:

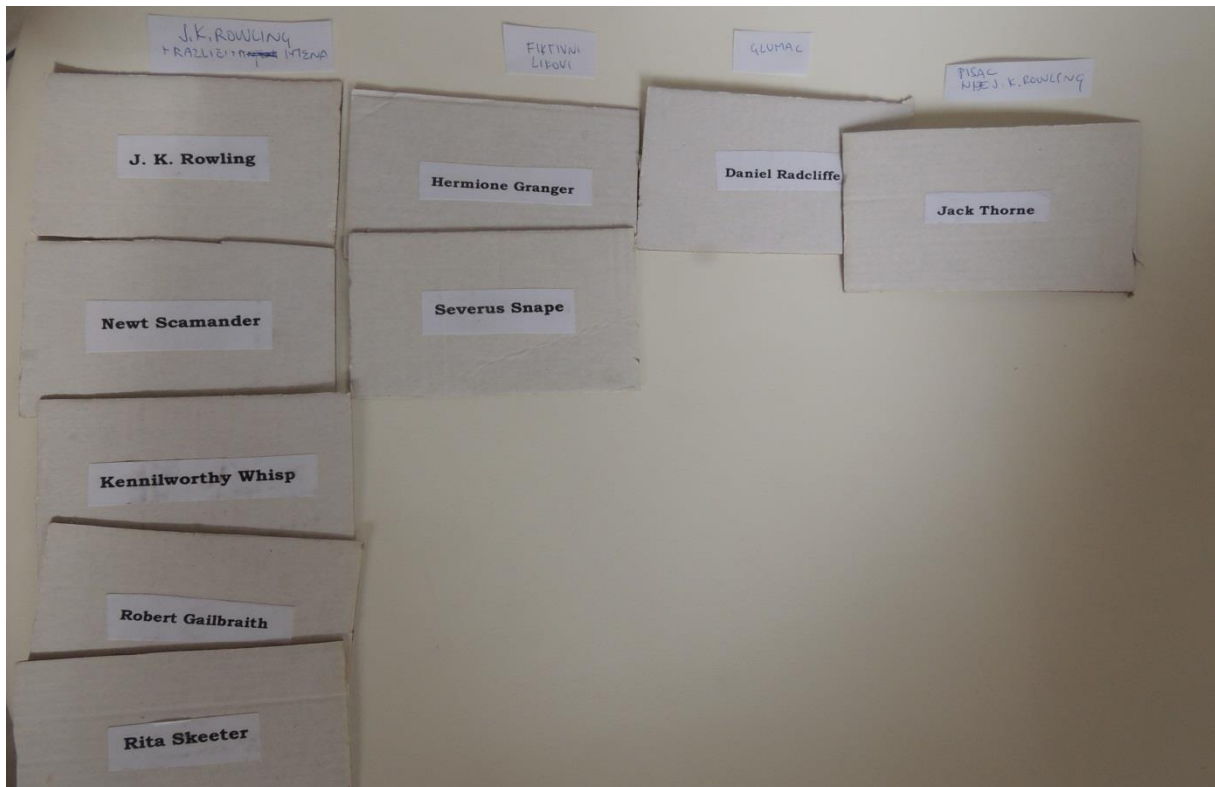


Preuzeto iz: Novak, Joseph D.; Cañas, Alberto J. The theory underlying concept maps and how to construct and use them : technical report IHMC CmapTools 2006-01. Rev 2008-01. URL: <http://cmap.ihmc.us/docs/theory-of-concept-maps>

PRILOG 2

REZULTATI SORTIRANJA KARATA

Sudionik A:



Sudionik B:



Sudionik C:



Sudionik D:



Sudionik E:

**STVARNE OSOBE UKLJUČENE U KREATIVNO STVARANJE I INTERPRETACIJU
HARRY POTTER SVIJETA**

J. K. Rowling
Jack Thorne
Daniel Radcliffe

FIKTIVNI LIKOVI IZ SVIJETA HARRY POTTERA / AKTERI

Severus Snape
Hermione Granger

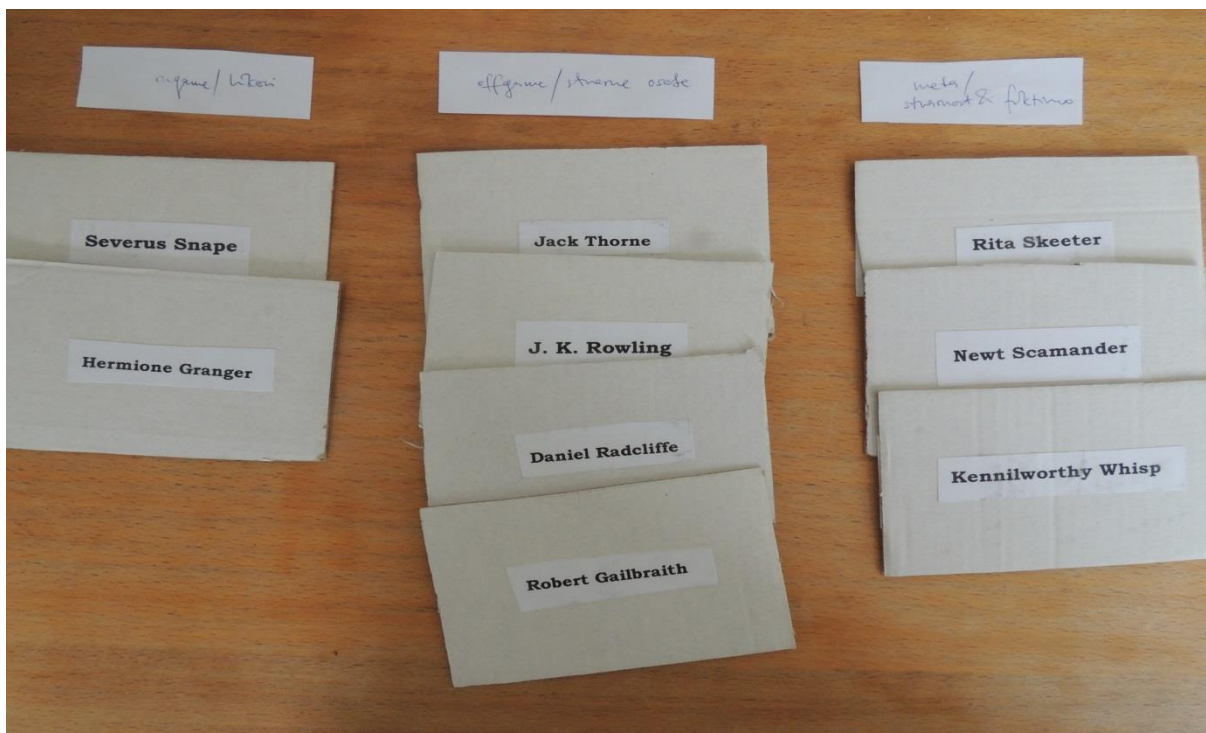
**FIKTIVNI LIKOVI IZ SVIJETA HARRY POTTERA / STVARATELJ LORE-a
TRANSPONIRANI U STVARNI SVIJET**

Kennilworthy Whisp
Newt Scamander
Rita Skeeter

OSTALO / NON HARRY POTTER SVIJET

Robert Gailbraith

Sudionik F:



ŽIVOTOPIS

Ana Vukadin rođena je u Zagrebu, gdje je 1997. završila XVI. Jezičnu gimnaziju i 2005. diplomirala povijest umjetnosti i talijanski jezik i književnost na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu. Godine 2010. diplomirala je na izvanrednom studiju knjižničarstva na Odsjeku za informacijske i komunikacijske znanosti Filozofskog fakulteta Sveučilišta u Zagrebu. Od 2006. godine zaposlena je u Nacionalnoj i sveučilišnoj knjižnici u Zagrebu na Odjelu obrada (proces Normativni nadzor i sadržajna obrada).

Područja njezinog interesa su bibliografski standardi, modeliranje bibliografskih podataka, facetna analiza i normativni nadzor. Objavila je više znanstvenih i stručnih radova i izlagala na više međunarodnih konferencija. Sudjeluje u projektu *Izrada, objavljivanje i održavanje nacionalnog pravilnika za katalogizaciju* kao glavna urednica pravilnika. Kao članica Programskog i Organizacijskog odbora sudjelovala je u organizaciji međunarodnog skupa *International UDC seminar 2015: Classification and authority control*. S Uredništvom Univerzalne decimalne klasifikacije (UDC Editorial Team) surađivala je na reviziji klasifikacijske podskupine 72 *Arhitektura*.

Članica je Zagrebačkoga knjižničarskog društva. Kao pridružena članica sudjeluje u radu Komisije za klasifikaciju i predmetno označivanje Hrvatskoga knjižničarskog društva.

Izvorni znanstveni radovi:

Bits and pieces of information : bibliographic modeling of transmedia. // *Cataloging & classification quarterly* 52, 3(2014), str. 285-302.

Pregledni radovi:

Novi pravilnik za katalogizaciju u kontekstu međunarodnih načela i standarda. // *Vjesnik bibliotekara Hrvatske* 59, 1/2(2016), str. 49-71.

Autorizirani podaci o božanstvima i svetim osobama. // *Arhivi, knjižnice, muzeji* 18(2015), str. 105-122.

Stručni radovi:

Imenovani entiteti u predmetnom označivanju : LCSH i Nuovo soggettario. // *Vjesnik bibliotekara Hrvatske* 57, 1(2014), str. 319-342.

Radovi u zbornicima s međunarodnom recenzijom:

The development of a classification oriented authority control : the experience of National and University Library in Zagreb. // Classification and authority control : expanding resource discovery : proceedings of the International UDC Seminar 2015, 29-30 October 2015, Lisbon, Portugal / edited by Aida Slavic & Maria Inês Cordeiro. Würzburg : Ergon Verlag, 2015. Str. 111-120.

Bibliographic modelling of transmedia. // Re:inventing information science in the networked society : proceedings of the 14th International Symposium on Information Science (ISI 2015), Zadar, Croatia, 19th–21st May 2015 / Franjo Pehar, Christian Schlögl, Christian Wolff (eds.). Glückstadt : Verlag Werner Hülsbusch, 2015. Str. 514-521.

Challenges of facet analysis and concept placement in universal classifications: the example of architecture in UDC (s Aidom Slavic). // Knowledge organization in the 21st century : between historical patterns and future prospects : proceedings of the 13th International ISKO Conference 19-22 May 2014, Krakow, Poland / edited by Wieslaw Babik. Würzburg : Ergon Verlag, 2014. Str. 236-243.