

- 1 **Postmodernitet og nye medier**
©tslaatta
mevit 2110
- 2 **hva skjedde først?**
 - vi tenker moderniteten som et brudd med en romantisk, førindustriell epoke med nye materielle forutsetninger (f.eks forstått som nye produksjonskrefter og produksjonsforhold), og
 - nye kulturelle forutsetninger (f.eks forstått som borgerlig ideologi og industrielt/kapitalistisk produsert massekultur)
 - formidlet gjennom nye medier (aviser, radio, film, fjernsyn)
- 3 **hva skjedde så?**
 - moderniteten viste seg å romme mange store historiske elementer: massesamfunn (nasjonalstatene), massekriger (1. og 2. vk.), kolonialisme/imperialisme, revolusjoner og kamper om samfunnsformer
 - med tilhørende store, gjensidig utelukkende ideologier (humanisme, liberalisme, kommunisme, nazisme, fascisme, sosialisme)
- 4 **hvor er vi nå?**
 - i den postmoderne tilstanden: noe er over, og så lever vi i tiden etter moderniteten.
 - Men hva er egentlig over?
 - Hvor radikalt er bruddet?
 - Når skjedde det?
 - Hva kjennetegner "det postmoderne";
 - postmodernismen som kultur: er den helhetlig, et sammenhengende system/samfunn/tilstand på samme måte som modernismen?
- 5 **Tekstene i del V**
 - Fredric Jameson (1984) Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism
 - Angela McRobbie (1985) Feminism, Postmodernism and the "real me"
 - Henry Jenkins (2003) Quentin Tarantino's Star Wars?: Digital Cinema, Media Convergence, and Participatory Culture
- 6 **de andre tekstene....**
 - Jean Baudrillard (1994) The Precession of Simulacra

- Mark Poster (1995) Postmodern Virtualities
- Leah A. Lievrouw (2011) Alternative and Activist New Media: A Genre Framework
- D.M. Boyd and N.B. Ellison (2007) Social Network Sites. Definition, History and Scholarship

7 Første forankring

- tEr vi fortsatt der? Kan vi tenke 1970 og 80-tallet som en tidlig 2010-tid, da mange ting ble forutsett og tenkt, som nå er skjedd? Eller, hva kom etter PM
- tekstene varierer mht
 - kontinuitet vs brudd, positivt vs negativt
 - medienes og kulturens betydning
 - hva som er det essensielle nå
 - og hva som må tenkes *kritisk*, hva de politiske mulighetene vs. farene består i, og hva som er...
 - god vs. dårlig medier, kunst, arkitektur, byutvikling

8 Baudrillard

- symbolene som har mistet sin referent, kartet som styrer over terrenget, imperiet som går under idet kartet forvitrer
- representasjonene tar over, blir det egentlig reelle, det hyperreelle, simulakra
- dermed får det hyperreelle en "funksjon": det får det reelle til å forsvinne (altså en ideologisk effekt)

9 Poster

- bringer de to diskursene sammen: den estetiske, kulturelle (poststrukturelle) og den mediale, kommunikasjonsteknologiske.
- første og andre medie-alder; telefon vs internett
 - overskrider nasjonalstatens grenser
 - skaper en informasjonsindustri
 - endrer forholdet mellom bruker og produsent
 - endrer betydningen av intellektuell eiendom
- virtual reality og det postmoderne subjektet, spørsmålet om interface vs. "the inhuman".

10 Lievrouw

- tre klassiske måter å tenke på: egenskaper, effekter, institusjoner

- en bedre måte: artifakt(objekt)/teknologisk plattform, praksis og sosial kontekst/institusjon
- Fire faktorer som skiller nye vs. gamle medier
 - kombinasjonsåpenhet, nettverks-arkitektur, allstedsnærværhet, interaktivitet
- I denne situasjonen; hva er alternative/aktivist medier? En sjangerdefinisjon med flere dimensjoner (scope, stance, agency, osv) gir 5 typer (s.484)

11 **Boyd og Ellison**

- Sosiale nettverkssider defineres og forfølges historisk (se s. 495)
 - de første forsøkene (1997 – 2002)
 - mellomperiode (Friendster – MySpace 2002 - 05)
 - ekspansjon (Facebook, Twitter mm (2006 - ?))
- CMC-forskningstemaer
 - selvpresentasjon, vennsbygging, nettverkstrukturer, online vs offline praksis, etikette og kultur vedr. privat vs offentlig informasjon, kontroll, profesjonell vs privat bruk.. mm...

12 **Andre forankring: postmodernitet**

- Positivt: En ny følelse av å tilhøre en ny tid (sensibilitet), med nye subkulturer, mangfold, livsstiler, frihet og eksperimentell kultur/kunst
- Men en viss forsiktighet mht å bejuble dette, fordi noe også synes å ha gått tapt:
 - subjektet er destabilisert, mangler innhold, et selv
 - samfunnet tilbyr ikke lenger troverdige rammer og strukturer (fortellinger, felles kultur), meningstap
 - det estetiske og potensielt overflatiske overtar
 - virkeligheten "strever" i forhold til mediene og representasjonene

13 **Andre forankring: nye medier**

- tydeligere *hva* som er skjedd, og mer utvetydig positiv og aktiv forståelse
- nye utfordringer mht definering, teoretisering og forskning (f.eks hva er nye medier)
- behov for å redefinere gamle problemstillinger, f.eks

vedrørende alternative og aktivisme i den digitale informasjons-industrien.

14 **pause**

neste time mer inngående om

- Jameson
- McRobbie
- Jenkins

15 **Fredric Jameson**

- postmodernisme som et stadium i kapitalismens historie (kontinuitet vs brudd)
- men ikke totalt eller ren refleksjon av basis; heller *dominant* (ref Gramsci/Williams, s.409)
- kan sammenlignes med tidligere perioder og generasjoner, stilmessig og kontekstuell
- analyserer verk (kunst, litteratur, film og arkitektur spesielt) i lys av forståelsen av forventede kulturelle formene som tilsvarer dagens, avanserte kapitalisme

16 **Jamesons indikasjoner på postmoderne kultur/kunst**

- dybdeløshet, overflate, spill, intertekstualitet
–pastisj vs. parodi, forskjellen er borte, og latteren også...
- historieløshet, sam-tid, collage heller enn forståelse og linearitet, tap av historisk autenitet
- følelsesintensitet, kompensatoriske følelser uten dybde, men inviterer til sterk innlevelse
- teknologi-imiterende, skjermen som det tidsmessige uttrykk og arena for det sublime


17

18

19 **Angela McRobbie**

- identifiserer 3 posisjoner i debattene om postmodernisme
- ønsker å utvikle og bekrefte postmodernitet som begrep og styrke de kritiske potensialene som er der
- kobles opp til post-kolonialistisk og feministisk skriving og teoriutvikling; Homi Bahba Judith Butler, Paul Gilroy, Stuart Hall, Gayatri C. Spivak, Flax, Mercer og Brundson, samt seg selv.
- the "real me" som skrivestrategi og utgangspunkt for kritisk

refleksjon

20  **Henry Jenkins**

- hvorfor er *star wars* blitt en så populær film og modell for nyere digitale filmproduksjoner?
- media konvergens
- reduserte produksjonskostander gir desentralisering og nye former for appropriering, imitering, sitering og leking
- deltaker-kultur
- DIY