

Byggeklodser og blockbusters

Serialiseringspraksis på tværs af medier, materialer og modaliteter

Introduktion

Over de sidste knap 70 år har millioner af fingre designet deres egne verdener med LEGO-klodser og styret LEGO-figurer gennem franchise-byggede spilverdener bestående af digitale LEGO-bits. Med udgangspunkt i en række brugerdrevne interaktivitetsforståelser, der knytter sig til computerspil (Aarseth 1997), remix (Gunkel 2016) og leg (Valk, Bekker og Eggen 2013) kan LEGO forstås som en megafranchise, der indebærer en særlig brugerdreven serialitet adskilt fra mere franchise-drevne tekst- og filmuniverser. LEGO som optrædelsesform kan således, ligesom computerspil, remix og leg, siges at være afhængig af brugerens konstruerende og konsumerende interaktioner med medier og materialer. Her er altså tale om, at mediet inviterer brugeren til at konstruere, interagere i, lege med og sammenblende fortælleverdener ud fra brugerskabte designs. Vi forstår dette som en serialitetspraksis, som vi i artiklen kalder 'serialitet-i-brug'. Serialitet-i-brug er kendetegnet ved brugerdreven medfortællen og meddesign, hvor det ikke længere er muligt at afgøre, hvem der kontrollerer eksempelvis LEGO som fortælling og design. Denne form for serialitet opstår ikke i mødet med en afrundet tekst, film eller et univers, men ved at f.eks. LEGO-, lege-, remix- eller spil-materialer tilbyder sig selv som modulære byggeklodser for brugerens egne sammensatte fortællinger eller designs. I denne artikel åbner vi dermed op for en udvidelse af begreberne serialitet og serialiseringspraksis og foreslår, at serialitet-i-brug blandt andet omfatter 'ergodisk litteratur' (Aarseth, 1997), 'remixology' (Gunkel 2016), 'open-ended design' (Valk et al. 2013) og LEGO-klodser.

I en af de første bøger om computerspilsmediet, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature* (1997), har spilforsker Espen Aarseth behandlet digitale spil og den interaktion, som disse fordrer, som en form for "ergodisk litteratur". Ergodisk litteratur inviterer til "nontrivielle læseveje", idet læseren i mange tilfælde er med til at afgøre, hvad der skal ske, og hvornår det skal ske, hvilket bevirker, at læseprocessen bliver mindre lineær. Den gensidige interaktion mellem tekst og læser bliver helt

central, når læseren deltager nontrivielt i teksten for at forstå og give den betydning. Samme ergodiske kvalitet informerer vores forståelse af serialitet i denne artikel.

Medieforsker David J. Gunkels bog *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix* (2016) kortlægger kombinatoriske brugerdrevne serialitetspraksisser i musik og andre æstetiske praksisser gennem begreber som brugerproduceret assemblage, mashup, remix, samples, collage og bootleg. Remix er en praksis, hvor brugeren rekonfigurerer, rekombinerer og redesigner eksisterende materialer til nye former. I denne brugerdrevne praksis, hvor eksisterende kulturelle objekter approprieres, blandes sammen og tilføjes nyt, opstår nye brugerskabte kulturelle objekter, der indgår i dialog med de eksisterende. Disse ideer om remikkvalitet ligger ligeledes til grund for vores forståelse af serialitet.

Design- og legeforskere Linda de Valk, Tilde Bekker og Berry Eggen præsenterer i artiklen "Leaving Room for Improvisation: Towards a Design Approach for Open-ended Play" (2013) deres begreb om 'open-ended design', der indebærer udefinerede, uafsluttede og ikke-determinerede designs, der hverken kan klassificeres som åbne eller lukkede. Open-ended design er processuelt og formbart og inviterer brugeren til at lege med, samtidig med, at der er klare rammer og procedurer for denne legen-med. Typiske eksempler på open-ended design er fx Minecraft, LEGO, Geomag eller mix&match-børnebøger, og deres kvaliteter indgår også i vores serialitetsforståelse i denne artikel.

Brugerinteraktioner, der er med til at forme kulturelle objekter, er ofte fraværende inden for medievidenskabelige studier i almindelighed og digital serialitet i særdeleshed. Kerneeksempler på teoretiske perspektiver på og tilgange til serialisering af medieformer er 'distribuerede narrativer' (Walker 2005) og 'intermedialitet' (Grishakova & Ryan 2010) samt det digitale medielandskabs privilegering af 'transmediale' over 'monomediale' formater (Jenkins 2006, Stein 2012). Disse teoretiske rammer har meget at tilbyde hvad angår et afsender- og tekstfokuseret perspektiv, men står svagere når fokus flyttes over på bruger- og aktør-perspektiver.

Vi vil i det følgende søge at give teoretisk stemme til en både ludisk og interaktionel tilgang til forståelsen af serialitet. Vi læner os her op af en bred forståelse af 'ludisk', sådan som begrebet er defineret i både Oxford Dictionary og Merriam-Webster Encyclopedia, som "showing spontaneous and undirected playfulness" og "playful: ludic behaviour". Ludisk serialitet omfatter både mediebundne, tekstuelle formater og de sociale, kontekstuelle, legende brugspraksisser, som disse finder sted i. Dette udgør *serialiteter-i-brug*. Med fokus på serialiteter-i-brug ser vi altså på serialiteter, sådan som de sættes i spil og bliver approprieret gennem brugerinteraktioner og -oplevelser. Ud fra denne tilgang kan brugerens interaktion med LEGO som fysisk og digitalt interaktiv franchise beskrives som følger:

“ The viewer/user/player (VUP) transforms the story [and design] and enables the Artwork to surpass the medium. It is in transmedial play that the ultimate story agency, and decentralized authorship can be realized. Thus, the VUP becomes the true producer of the Artwork. (Dinehart 2008, u.s.)

For at fremlæse en sådan form for serialitet vil denne artikel kombinere begrebsmæssige rammer og analytiske indsigter fra forskellige fagfelter som medievidenskab og fanstudier med interaktionsdesign og legetøjsstudier. På denne måde bliver artiklen en bevægelse på tværs af fagfelter i forsøget på at præsentere og illustrere en forståelse af serialitetsformer, som netop tager bevægelser på tværs af materialer, medier og modaliteter alvorligt for at forstå de nye serialiteter.

Den amerikanske medieforsker Jason Mittell har argumenteret for, at det er stadig mindre givende at analysere en medietekst “solely as a bounded textual object, as transmedia techniques have led to interesting overlaps in cultural norms, textual design, and fan engagement across normally distinct media, highlighting the need to think across ludic and narrative modes” (Mittell 2012, 5). LEGO-franchiset er et godt eksempel på en sådan ludisk-narrativ sammentænkning og kan ligefrem ses som paradigmatisk case for en udvidet serialitetsforståelse, idet LEGO i sin kerne er karakteriseret ved at have ludiske aktør-perspektiver og serialitet-i-brug i centrum. LEGOs betydning opstår i høj grad som en dialog mellem franchise og bruger på tværs af materialer, medier og modaliteter – og mellem fysiske byggeklodser, digitale bits og blockbuster-verdener. Med udgangspunkt i en analyse af LEGO som ludisk serialitet vil vi vise, hvordan en sådan serialitet kræver en mere holistisk og interaktionel forståelse af fortælleuniverser som opstår i spændingsfeltet mellem hhv. konstruerende designhandlinger (Nørgård 2012) og transmediale, oplevelsesbaserede storyworlds (Toft-Nielsen 2014).

Nye serialiteter, transmedia storytelling og world-building.

Populærkulturelle serialiserede former er i dag allestedsnærværende. Som Christoph Lindner formulerer det: “Serialization is an endemic feature of our twenty-first-century, hyper-mediated world. The seriality of contemporary, globalized culture is perhaps most visible in the sphere of popular media” (Lindner 2014, iv). Når vi taler om serialitet, skriver spilforskerne Stephanie Boluk og Patrick LeMieux:

“ The term seriality is generally used to mean objects that are arranged in some form of a series, whether temporal, spatial, or conceptual. In literature and popular media, seriality can refer to stories or publications that are released in intervals over a period of time or constructed with forced pauses incorporated into the reception of the work. (2012, 17)

Marc Steinberg plæderer for en anden serialitetsforståelse. I forlængelse af Baudrillard argumenterer han for, hvad han kalder for *nye serialiteter* og foreslår, at:

“ [W]e think of seriality itself not so much as a typology of objects as a typology of the relations between objects. It is not the objects themselves that have changed in our era as much as it is the relations between them that have changed (it is these changes that in turn allow for the possibility of new products, and new trends; the change in seriality precedes the change in series). (2003, 93)

Ifølge David Surman består disse nye serialiteter af gentagelser og variationer præcis som LEGO-byggesæt gør det gennem legende interaktioner. Surman skriver, at serialitet “has no origin and proliferates through metamorphosis and translation” (2009, 96), hvilket medfører “a mode of consumption which is itself serial: a character is consumed in its many object forms, as pieces of a constantly expanding universe” (ibid., 100). Denne ekspansive serialiseringslogik kunne være en beskrivelse af selve LEGO-franchisen, idet hyppigheden og tilgængeligheden af fiktive historier i forskellige LEGO-formater er vokset i en sådan grad, at det nærmer sig transmedia storytelling:

“ While serial narratives classically unfold their narratives linearly, monomedially, and according to media-specific parameters of serialization, serialization might take a variety of different forms. Along these lines, we can understand transmedia storytelling as a form of serialization that unfolds horizontally, across several media instead of just a single medium. (Brinker 2017, 215)

Star Wars er ikke udelukkende en kinematografisk verden, men også et litterært, legetøjs- og spilbaseret fænomen med et utal af mediemæssige indgange (Waade og Toft-Nielsen 2015). I modsætning til tværmedialitet er transmedia storytelling centreret omkring en samlet storyworld, der udfolder sig over flere medieplatforme, hvor hver enkelt tekst bidrager med en markant og værdifuld del af det samlede hele (Jenkins 2006). Begrebet ‘transmedia’ blev introduceret for første gang af Marsha Kinder (1991) til at beskrive udviklingen af 1980’ernes franchises som *Teenage Mutant Ninja Turtles* gennem en overvejende økonomisk logik. Begrebet ‘transmedia storytelling’ er senere blevet uløseligt forbundet med Henry Jenkins (2006), fordi han var den første som lancerede en forståelsesramme for, hvordan fiktive karakterer og storyworlds udviklede sig til transmedia storytelling som en særskilt distributionsform. Jenkins beskrev, hvordan en transmedial historie kan igangsættes i et medie og udvides gennem en række andre medier, hvor hvert medie bidrager til brugeroplevelsen gennem narrative, serielle forlængelser af en sammenhængende “storyworld” på tværs af de forskellige medieplatforme.

Serialisering er således et grundvilkår ved transmedia storytelling i Jenkins’ optik og optræder som et af de i alt syv principper, han bruger til at definere og nuancere begrebet (2006, 2009). Til forskel fra en mere klassisk forståelse af, hvad en serie er, så insisterer Jenkins på det transmediale samspil og på, at transmediale formater rækker ud over de lineære former for seriel narration, men indrømmer samtidig, at “there’s work to be done to understand the sequencing of transmedia components and whether, in fact, it really does work to consume them in any order” (2009, u.s.). Gennem serialiseret distribution formidles den samlede fortælling gennem forskellige medier, hvorved den fiktive verden ekspanderes. Flere forskere har i forbindelse med transmedia storytelling peget på de serielle-topografiske aspekter ved dette fænomen og brugt begreber som “universes” og “worlds” (Klastrup og Tosca 2004; Scolari 2009; Evans 2011) samt “environment” (Dena 2009) til at beskrive dem med. Eftersom brugerens LEGO-konstruktion helt bogstaveligt er world-building i både de fysiske byggesæt og de digitale LEGO-verdener, vil vores udgangspunkt i

det følgende være de forskellige former for fortælleuniverser, som transmedia storytelling tilbyder, og de typer oplevelser og interaktioner, som knytter sig hertil. Gennem en læsning af Jenkins' teori om transmedia storytelling (2006, 2009) vil vi søge at nuancere og udbygge den teoretiske og begrebsmæssige forklaringskraft, der ligger heri, til også at omfatte den serialitetsforståelse, vi tidligere har omtalt, nemlig serialiteter-i-brug. Selvom Jenkins i sin forståelse af transmedia storytelling er opmærksom på brugerens aktive rolle, så er denne i altovervejende grad baseret på antagelsen om, at 'fanlæsninger' ligger i direkte forlængelse af afsenderens intentioner med en transmedial fortælling. Fanforsker Matt Hills advarer om, at hvis vi vil tage fans' rolle i forbindelse med transmedia storytelling seriøst, skal vi forstå Jenkins teori med en række forbehold (2012). En af disse er vigtigheden i at inddrage en skelnen mellem franchise og transmedia storytelling. Hvor sidstnævnte fokuserer på, hvordan selve fortællingen forgrener sig på forskellige medieplatforme, fokuserer begrebet franchising foruden konceptuelle og kreative elementer også på de økonomiske og juridiske regler og rettigheder, som rammesætter den tilladte brug af et bestemt koncept. Som anslået ovenfor, så overlapper Jenkins' forståelse af transmedia storytelling flere steder med begrebet franchise: På trods af at transmediale historier typisk er kendetegnet ved kollaborative narrative design, så indrømmer Jenkins, at "the most successful transmedia franchises have emerged when a single creator or creative unit maintains control" (2006, 106), hvilket problematiserer en læsning af disse som åbne for enhver form for fandeltagelse. Selvom Jenkins siden har behandlet andre former for uofficiel fandeltagelse, så falder langt de fleste af hans eksempler på fandeltagelse i relation til transmedia storytelling ind under den form, som begrænser sig til forbrug af officielle, afsenderkontrollerede tekster, som falder ind under franchisen. Denne skelnen mellem transmedia storytelling og franchising bliver central, når vi diskuterer officielle og uofficielle fanpraksisser i relation til serialiteter-i-brug.

Serielle bevægelser mellem transmediale verdener og interaktionsdesign

“More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium. The world is bigger than the film [or TV series], bigger than the franchise – since fan speculations and elaborations also expand the world in various directions [...]. World-making follows its own market logic [...] in the business of creating licensed goods. (Jenkins 2006, 114-5)

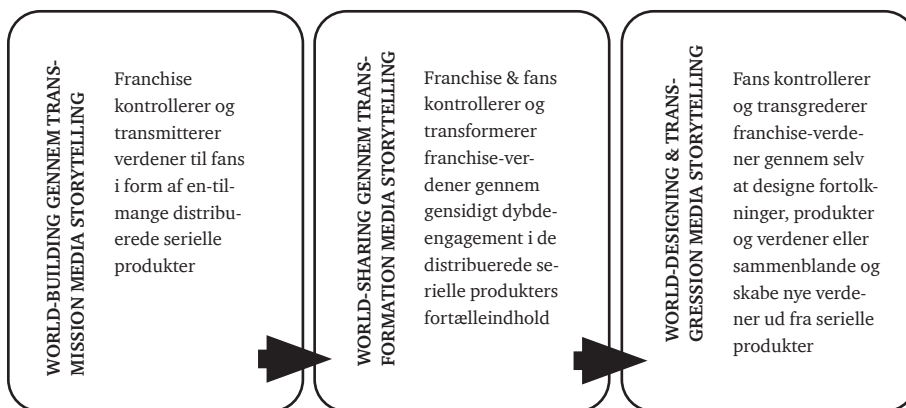
Transmediale fortællinger er defineret ved deres ekspansive egenskaber, men rummer også en dobbelthed, som Jenkins' citat ovenfor peger på. På den ene side udvides og beriges de fiktive verdener på tværs af medieplatforme, og de bemyndiger en ekspansiv fanbase ved at promovere medskabelse i franchisen. Men på samme tid er de et udtryk for en branchemæssig sammenkobling, som afspejler "the economic logic of a horizontally integrated entertainment industry" (ibid., 96). Trans-

media storytelling kan derfor ses som en distributionsmodel, som fungerer gennem det kontrollerede flow af indhold på tværs af platforme, hvilket resulterer i en konsolidering af en kanon af officielle tekster (Hills 2012; Scott 2013). Transmedia storytelling fremmer hermed en *affirmational fandom*, hvor “the source material is restated, the author’s purpose divined to the community’s satisfaction, rules established on how the characters are and how the universe works, and cosplay etc. occur” (obsession_inc 2009). Dette tjener til at opretholde grænserne omkring franchisen. Som Michael Saler har argumenteret for, har termen “world building” hovedsageligt fokuseret på afsenderens ‘geographies of the imagination’, mens andre typer af forhold mellem disse verdener og dem, der er engageret i dem, helt er blevet overset (2011, 4). I forlængelse af dette kan vi spørge: Hvad sker der, når faninteraktioner og fandeltagelse i en franchise udfordrer afsenderes intentioner og måske omkonfigurerer dele af denne franchise?

Hills lancerer begrebet om “trans-transmedia”, som beskriver hvordan narrative verdener ofte er samproduceret af producenter og fans over tid, som “trans-discourses which move across industry and fan contexts as well as across media” (Hills 2012, 425). I forlængelse af dette har Derek Johnson i sit arbejde med franchising foreslået, at vi skal bevæge os “past world-building to conceptualize the franchise in terms of world-sharing among creative workers and communities” (Johnson 2013, 109). Tilsammen kan vi læse Hills og Johnson som en accentuering af brugerens medskabende rolle i world-sharing, som sammenblander specifikke universer, der ikke kan siges at være samlet i en enkelt auteur-kontrolleret, kohærent verden. Begreberne ‘hyperdiegese’ og ‘transmedia world-sharing’ kan forstås som fænomener, der opstår gennem fanengagement i og fanbrug af flere tekster og flere verdener. Denne form for engagement kan formuleres som en *transformational fandom*: “a democracy of taste [where] everyone has their own show at declaring what the source material means, and at radically re-interpreting it” (obsession_inc 2009). En sådan form for genfortolkning er en ludisk tilgang til det officielle kildemateriale, som hver fan kan omforme efter sin egen genfortolkning.

De to grundlæggende typer af fandom – *affirmational* og *transformational* – understøtter to forskellige typer af serialitet-i-brug. På den ene side har vi en vertikalt orienteret serialitet-i-brug, som fungerer som et dybdeengagement inden for en franchise – det, som Mittell har betegnet som “drillability”. Termen dækker over en type af medietekster som “encourages viewers to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling [...] creat[ing] magnets for engagement, drawing viewers into story worlds and urging them to drill down to discover more” (Mittell 2009, u.s.). Modsætningen til denne er en horisontalt orienteret serialitet-i-brug – “spreadability” – som bevæger sig på tværs af franchises, når fællesskaber cirkulerer indhold i forlængelse af deres egne fortolkninger, brug og sociale relationer (Jenkins 2009). *Drillable* serialitet-i-brug er således vertikalt orienteret inden for rammerne af en enkelt franchise og i relation til dennes world-building-strategier, hvor indhold distribueres serielt til brugerne, som så kan engagere sig i dette. *Spreadable* serialitet-i-brug, på den anden side, arbejder på tværs af franchises gennem forhandlinger, transformationer og genfortolkninger af indhold i en ludisk bevægelse på tværs af forskellige medietekster. På

denne måde bliver vertikalt og horisontalt orienterede serialiteter-i-brug to modsatrettede legepraksisser, som sameksisterer i den ludiske praksis. Vi skal i det følgende se nærmere på, hvordan LEGO-byggesæt kalder på forskellige former for ludiske interaktioner fra transmission, over tranformation til transgression.



Figur 1: Tre niveauer af **trans-media storytelling** bevægende sig fra klassisk franchise-kontrolleret storytelling til radikal fan-kontrolleret storytelling og med distribueret franchise-fan-kontrolleret storytelling i midten.

LEGO-byggesæt som transmission, transformation og transgression

Vender vi blikket mod LEGO-sæt, som bygger på filmiske forlæg, så indbyder disse sæt, qua deres åbne, modulare og interaktionelle form, ikke blot til konstruktion, men også dekonstruktion og rekonstruktion. Vi skal i det følgende se nærmere på tre forskellige former for serialiteter-i-brug som sådanne LEGO-sæt kan indeholde.

Den mest traditionelle type af serialitet-i-brug er franchise-transmission i form af world-building. Køber vi et officielt LEGO-sæt som Dødsstjernen i LEGO *Star Wars*, så følger der en 250-siders byggemanual med, som trin for trin angiver, hvordan byggesættet skal samles. Brugeren opfører eller genskaber her en allerede ud-tænkt og lukket storyworld. Men LEGO-sæt er ikke kun byggesæt, som skal samles. De er også invitationer til interaktion, som kan udfoldes efterfølgende. Serialitet-i-brug vedrører dermed ikke kun egenskaberne ved et givet medie eller brugeren af dette medie, men dét som opstår i et interaktionelt samspil mellem disse. Boluk og LeMieux formulerer dette som: "While the individual experience of play arises from a unique and irreducible assemblage of complex technological, conceptual, haptic, and narrative phenomena, players unconsciously participate in a vast network of composite actions that make up the aggregate histories of [playful] environments" (2012, 16). På denne måde er serialiteter-i-brug serielle former og praksisser, som opstår og manifesteres i lege- og spillesituationer på tværs af medier, materialer og modaliteter. En Luke Skywalker-LEGO-figur, som sælges med LEGO-Dødsstjernen, har allerede den narrative framing på plads, fordi figuren er placeret i en bestemt kontekst. LEGOs Dødsstjernen-sæt #10188 er udformet som et cirkelformet LEGO-hus bestående af fire etager, hvor vi bl.a. finder kejserens tronsal med to kappeklædte kejserlige vagter og en sortklædt og korthåret Luke. Billeder fra boksen viser Luke i lyssværdkamp med Darth Vader. Hermed sammenblender LEGO-sættet de to

forskellige Dødsstjerner og plots fra hhv. filmene *A New Hope* (1977) og *Return of the Jedi* (1983). LEGO-sættet frembyder i sit design centrale scener fra to forskellige *Star Wars*-film, som brugeren kan interagere med og legende genopføre. På denne måde kan LEGO-sættet siges at være en tro repræsentation af filmenes lokaliteter, samtidig med at sættet omformer og oversætter dem til leg, hvilket netop udgør den ludiske serialitet.

En anden type af serialitet-i-brug finder vi også i forbindelse med LEGO, nemlig fanskabt transformation, hvor den ludiske praksis søger at udbygge og genfortolke kanoniske franchise-elementer. Sådanne fanskabte LEGO-modeller af f.eks. eksisterende *Star Wars*-rumskibe kaldes "MOC" – "My Own Creation" (Baker 2014, 50). MOCs er uofficielle, fandesignede LEGO-modeller, som består af LEGO-klodser fra forskellige andre LEGO-byggesæt, og som bygges af fans uden instruktioner. De fleste af dem er unikke genskabninger af settings, centrale scener eller andet i de originale film bestående af op mod 100.000 LEGO-klodser. Disse MOCs kan forstås som tredimensionelle eksempler på world-sharing fanfiktion; "an unauthorized expansion of these media franchises into new directions which reflect the readers' desire to 'fill in the gaps' they have discovered in the commercially produced material" (Jenkins 2007, u.s.).

Den sidste serialitet-i-brug er den grænseoverskridende omgang med LEGO-franchises. I modsætning de to første serialiteter-i-brug, så respekterer transgressiv ludisk serialitet ikke logikken ved mediefranchisens etablerede universer. I stedet designes nye verdener, hvor mange forskellige franchises, som findes i LEGO-universet – *Star Wars*, *Ringenes Herre*, *Marvel*, *Harry Potter* m.m. – blandes, så helt nye universer opstår. Her bevæger den ludiske serialitet sig ud over world-building og world-sharing i form af verdens-kohærente byggesæt, LEGO-spil på smartphonen, YouTube-videoer m.m.. Grænseoverskridende ludisk serialitet skaber gennem brugerens designpraksis en række universer, hvor interaktionen fluktuerer frit mellem franchise-styret world-building, samskabende world-sharing og brugerdrevet world-designing.

LEGOs tværmedielle ludiske serialitet tillader, at man gnidningsløst kan generere egne universer ved at placere en figur som Gandalf fra *Ringenes Herre* på Dødsstjernen fra *Star Wars*-universet, så Gandalf og Darth Vader pludselig befinder sig i fælles kamp mod Marvels Iron Man og Harry Potter. Denne form for transgressiv serialitet er både en oplevelse af og et udtryk for selve kernekvaliteten ved de tværmedielle ludiske serialiteter, som LEGO inkarnerer. Disse knopskyder fortællinger og universer gennem transformation og transgression, hvor en ikonisk figur som Gandalf i LEGOs univers bliver "an infinite renewable resource whose potency lies not in scarcity, but [in] its multiplication and cross-pollination" (Boluk og LeMieux 2012, 27). Gandalf bliver på denne måde – på samme måde som Shane Denson og Andreas Jahn-Sudmans Batmanfigur – en "plurimedial figure", som optræder på tværs af forskellige materialer, medier og modaliteter (Denson og Jahn-Sudman 2013, 20). Det modulære ludiske fortælle materiale indtager ubesværet en plads i brugerens transformerende og transgressive serialitetspraksis.

Immersive verdener af ludiske og tekstuelle serialiteter

Når vi taler om serialiteter som noget, der opererer på forskellige niveauer og på tværs af forskellige medier, modaliteter og materialer, bliver ikke blot franchisens kontrol over fortælleuniverset udfordret, men også hvad vi traditionelt set forstår som tekst og serialitets-praksis. Hvordan integrerer vi således tekst og tekstualitet i en ludisk handling, hvor Gandalf pludselig kan dukke op som en del af *Star Wars*-universet?

Tekstbegrebet er en central kategori i både medieforskningen, spilforskningen og inden for kulturstudier. I sin tilgang til spørgsmålet om, hvad en tekst er, argumenterer Nick Couldry for, at “[s]pecific forms of ‘textuality’ have to be examined in their own right” (2000, 72). Når vi som fans og ludiske brugere er engagerede i adskillige verdener i og på tværs af forskellige medier, bliver opgaven med at definere, hvad vi forstår ved tekstbegrebet, mere kompleks, da teksterne her netop ikke er faste eller afgrænsede. Teksterne bliver positionerede i, tilgået gennem og oplevet fra et helt netværk af forbundne tekster. Elementer og tekster i fortælleuniverser er derfor ikke autonome, men en del af et bredere landskab af transmitterende, transformerende og transgrederende tekstuelle begivenheder.

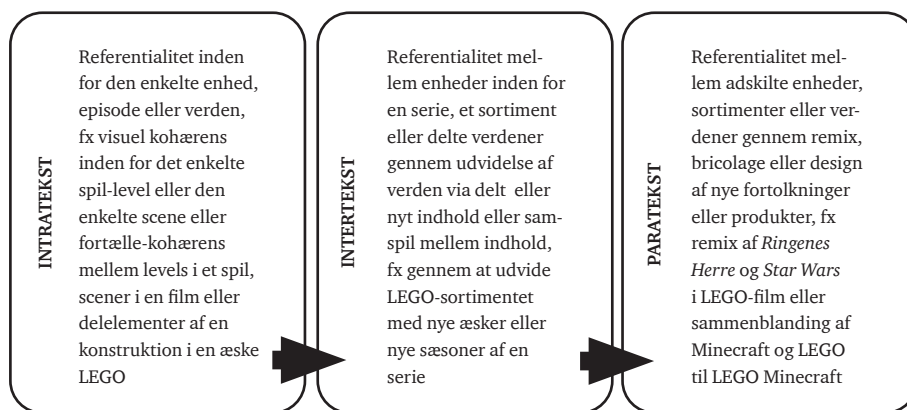
Vi kan skelne mellem tre former for tekstuelle forbindelser her. Den første af disse er “intratekstuelle” relationer, hvor referencerne udelukkende forbinder sig til et enkelt diegetisk univers. Sådanne forbindelser finder vi, når LEGO Star Wars-spil refererer det arketyperiske narrativ, vi kender fra filmene på forskellige måder, som f.eks. “the repetition and even parody of their source material’s most famous scenes and set pieces, often compressing multi-film franchises into single games” (Aldred 2014, 107). Disse tjener ofte til at opretholde *Star Wars*-universets kohærens og autenticitet på tværs af medier på tre forskellige niveauer; *mythos* (etablerende kosmologi), *topos* (placering i rum og tid) og *ethos* (karakterernes moralkodeks) (Klastrup og Tosca 2004).

Den anden form for tekstuelle forbindelser er de “intertekstuelle”. Den traditionelle *kristevask* forståelse af intertekstualitet fungerer som en semiotisk begrebsramme, hvor “every text is from the outset under the jurisdiction of other discourses which impose a universe on it” (Culler 2001, 116). På denne måde fungerer intertekstualitet som en uundgåelig kobling mellem tekster og tilføjer en merbetydning gennem koblingerne til et stort netværk af relaterede, uafsluttede plotlinjer inden for en franchise. Denne serielle intertekstualitet inviterer fans til at benytte deres fantasi. Den intertekstuelle form kan ikke favne de ludiske praksisser, der navigerer mellem forskellige franchises og universer, da sådanne transformative bevægelser fungerer paratekstuelte.

Denne tredje type af tekstuelle relationer – “paratekstualitet” – er et litteraturteoretisk begreb, som stammer fra Gérard Genette (1997), men som Jonathan Gray (2010) overfører til populærkulturelle franchises og tværmediale fænomener. Gray viser, hvordan paratekster kan ændre balancen mellem, hvad vi anser som henholdsvis primære tekster og paratekster alt afhængig af, hvornår og i hvilken sammenhæng de optræder som indgange til det transmediale univers. Hvor intratekstualitet bygger på world-buidling, og intertekstualitet bygger på world-sharing, så bygger paratekstualitet på world-designing og de brugeroplevelser, som er inde-

holdt heri. Den “tekst”, som bringes i spil, er ikke et færdigt produkt, men en vedvarende udbygning, større end enhver film, bog, spil eller ethvert LEGO-sæt – det er med andre ord hele forestillingsverdenen, der her er i spil.

Den beskrevne serielle tekstualitet er et udtryk for, hvad Cornell Sandvoss beskriver som *fanobjekter*: “A field of gravity, which may not have an urtext in its epicentre, but which in any case corresponds with the fundamental meaning structure through a multiplicity of textual elements; it is [...] formed between and across texts” (2007, 23). Det, at Gandalf placeres på Dødstjernen, frarøver hverken Gandalf eller *Starwars*-universet deres originale betydning, men bliver snarere udtryk for, hvordan fan-aktiviteten skaber en palimpsest og mangelayet tekst af elementer fra begge universer.



Figur 2: Tre niveauer af **tekst-serialitet** bevægende sig fra referentialitet indlejret internt i teksten til referentialitet mellem forbundne tekster og over til referentialitet skabt på tværs af ellers adskilte tekster.

Ekspressive verdener i ludiske aktionelle serialiteter

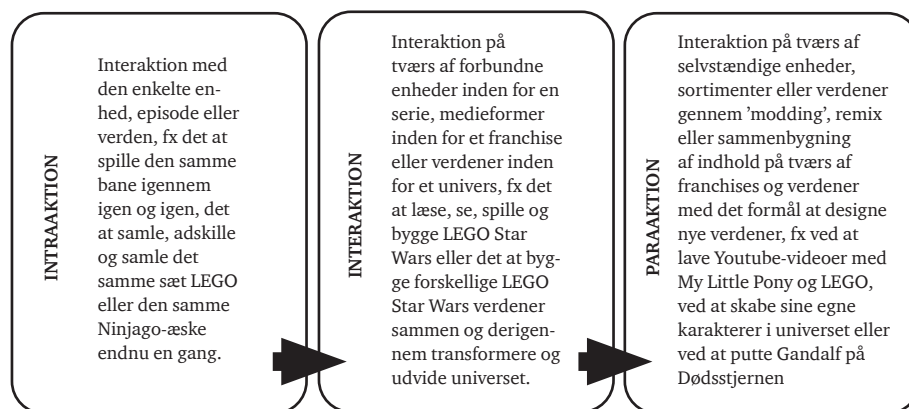
Serialitet bliver som sagt ikke kun udfoldet som franchise-drevne fortælleverdener, men er i lige så høj grad noget, der finder sin form og kommer til udtryk som serialitet-i-brug gennem brugerens forestillingskraft og handlinger. På samme måde som serialitet kan finde sted som world-building, world-sharing og world-designing gennem tekst-serielle praksisser (intratekst, intertekst og paratekst), så kan den ligeledes komme til udtryk som aktør-serialitet (intraaktion, interaktion og paraaktion). Ofte er det i krydsfeltet mellem fortællende tekst-serialitet på den ene side og konstruerende aktør-serialitet på den anden side, at universet træder frem og finder sit udtryk som serialitet-i-brug. Transmitteret world-building og samskabende world-sharing bliver til brugerdrevet world-designing.

På den måde træder LEGO *Star Wars* som serialitet ikke kun frem som et franchise-kontrolleret narrativ eller en trin-for-trin bygget Dødstjerne, men i lige så høj grad som bruger-skabte designs. At placere Gandalf på Dødstjernen åbner op for nye hybride fortælle- og design-universer, der ikke var mulige tidligere. Idet brugeren aktivt overskrider en franchise ved at placere Gandalf på Dødstjernen eller bygger Tusindårsfalken fra *Star Wars* ind i slaget ved Helm’s Deep i *Ringenes Herre*, skabes der sammenfiltrede relationer mellem franchise og bruger, hvor det ikke

længere er let at afgøre, hvem der er i kontrol over fortælling og design. Sådanne tværmediale ludiske serialiteter er karakteriseret ved at være formbare og åbne. Valk et al. forklarer det på denne måde:

“ Open-ended play with interactive objects provides children with the freedom to construct their own rules, goals and meaning. Instead of games [or stories] with strict rules, open-ended play designs offer interaction opportunities as a trigger for creating personalized games [or story-words]. The process of developing these designs differs from designs with predefined use. (Valk et al. 2013, 92)

LEGO er gennem brugen af modulære byggeklodser, bits og blockbusters et tydeligt eksempel på serialiteter-i-brug og bruger-drevet world-design. Her blandes franchises, verdener og fortællinger konstant gennem åbne invitationer til brugeren om at *lege med* eller *designer imod* franchisen via dekonstruktioner og rekonstruktioner på kryds og tværs af fortælling og sortiment. Hvert LEGO-sæt, LEGO-spil og LEGO-film fungerer således som modulært element, som brugeren kan improvisere, opbygge landskaber og skabe nye fortællerum ud fra. På samme tid udgør hver verden også sit eget selvberørende univers med egen geografi og fortællekraft samtidig med en vedvarende invitation til at fortælle videre eller bygge om. Her fungerer brikker og bits som verdens-forbindere og -facilitatorer, der inviterer til og understøtter transformativ og transgressive fortælle- og designpraksisser.



Figur 3: Tre niveauer af **aktions-serialitet** bevægende sig fra interaktion inden for den enkelte enhed over interaktion mellem forbundne enheder og til interaktion skabt på tværs af adskilte enheder.

Konklusion

Gennem artiklen har vi samtænkt en række fagfelter og dimensioner i et forsøg på at nå frem til en mere nuanceret og holistisk forståelse af, hvordan serialitet fungerer på både et tekst- og aktør-niveau, som world-building, -sharing og -designing, som transmission, transformation og transgression og som et relationelt forhold mellem franchise og brugere. Vi har gjort dette med udgangspunkt i LEGOs tværmediale univers, der fungerer som paradigmatisk case for nye modulære ludiske serialiteter.

Jenkins' oprindelige begreb om transmedia storytelling anskuer grundlæggende serialitet som en transmission af franchise-kontrolleret world-building, hvor fans og brugere anses som forbrugere af fortællinger og produkter (Hills 2012, 413). Ud fra de begreber om ludiske serialiteter-i-brug, som denne artikel har præsenteret, overlapper Jenkins' originale begreb med kategorien trans(mission)media storytelling, idet denne kategori peger på transmission af en singulær og ko-hærent fortælleverden distribueret af franchisen på tværs af platforme. En sådan forståelse af serialitet er ikke meget mere end "a derivation of academic television studies" (Clarke 2009, 448), hvor fan-engagement og -interaktion er struktureret og kontrolleret af franchisens transmissionslogik. I artiklen har vi forsøgt at udvide begrebet til også at kunne begribe de typer af serielle former og praksisser, som opstår i forskellige interaktioner mellem franchise og bruger gennem serialitet-i-brug. Disse ikke-transmitterende former for serialiteter opererer under andre logikker, nærmere bestemt transformation og transgression. Artiklen udgør således et forsøg på at udvikle både et blik og et vokabular for de måder, hvorpå franchise og fans kan indgå i dialog med hinanden gennem transformative og transgressive ludiske praksisser.

Ligesom vi har argumenteret for at tale om serialiteter i pluralis for ikke at tilsløre strukturelle forskelle mellem forskellige typer af serialiteter, så er det ligeledes vigtigt at se de forskellige niveauer og typer af serialitet, ikke som gensidigt udelukkende, men som overlappende og relationelle. Således kan der forekomme udvekslinger mellem de forskellige kategorier, vi har opereret med i denne artikel. Eksempelvis er fanskabte, unikke LEGO-sæt som MOC en fanpraksis, som eksisterer uden for LEGOs kreative kontrol, men (dele af) disse praksisser er blevet indoptaget af LEGO og eksisterer nu som *crowdsourced* LEGO-kontrollerede sæt i form af websitet *LEGO Ideas*. Her kan fans uploade deres MOCs, og fanfællesskaber stemmer om, hvilke sæt som efterfølgende (kan) sættes i produktion af LEGO. Og selvom Gandalf oprindeligt blev placeret på Dødsstjernen som en ludisk transgressiv handling, så er denne transgressive sammenblanding af vidt forskellige franchises selve logikken bag *The LEGO Movie* (2014), hvor verdener og franchises flyder sammen på måder, der opløser tidligere grænser mellem fysiske byggeklodser, digitale bits og filmiske blockbusters. På samme måde sammenblender det digitale spil *LEGO Dimensions*, under hashtagget #breaktherules, vidt forskellige franchises og karakterer i én samlet LEGO-spilverden. Når vi betragter disse typer af forskellige serialiteter på tværs af medier, materialer og modaliteter, må vi være opmærksomme på dem som *både* transmedia storytelling og world-design, tekst-serialitet og aktør-serialitet, franchise- og fan-konstruktioner og på, hvordan disse tilsammen frembringer særegne serialiteter-i-brug. I disse skæringsflader, samspil og modspil dukker den modulære ludiske serialitet op og manifesterer sig gennem forskellige former for world-building, world-sharing og world-designing.

Litteratur

- Aldred, Jessica (2014): "(Un)blocking the Transmedial Character: Digital Abstraction as Franchise Strategy in Traveller's Tales' LEGO Games", i: Wolf, Mark J.P. (red.): *LEGO Studies. Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, New York: Routledge, s. 105-17.
- Baker, Neil (2014): "Middle-Earth and LEGO (Re)creation", i: Wolf, Mark J.P. (red.): *LEGO Studies. Examining the Building Blocks of a Transmedial Phenomenon*, New York: Routledge, s. 40-54.
- Brinker, Felix (2017): "Transmedia Storytelling in the 'Marvel Cinematic Universe' and the Logic of Convergence-Era Popular Seriality", i: Yockey, Matt (red.): *Make Ours Marvel. Media Convergence and a Comic Universe*, Austin: University of Texas Press, s. 207-33.
- Boluk, Stephanie og LeMieux, Patrick (2012): "Hundred Thousand Billion Fingers: Seriality and Critical Game Practices", i: *Leonardo Electronic Almanac*, Vol. 17(2), s. 10-31.
- Couldry, Nick (2000): *Inside Culture: Re-Imagining the Method of Cultural Studies*, London: SAGE Publications.
- Culler, Jonathan (2001): *The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction*, London: Routledge.
- Dena, Christa (2009): *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World Across Distinct Media and Environments*. University of Sydney. Dept. of Media.
- Denson, Shane og Andreas Jahn-Sudmann (2013): "Digital Seriality: On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games", i: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol. 7(1), s. 1-32.
- Dinehart, Stephen (2008): "Transmedial Play: Cognitive and Cross-Platform Narrative", i: *Narrative Design Explorer*. Tilgængelig via <http://narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-cognitive-and-crossplatform-narrative/> [Besøgt 13. januar, 2018].
- Evans, Elizabeth (2011): *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*. New York: Routledge.
- Gray, Jonathan (2010): *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press.
- Grishakova, Marinka og Marie-Laure Ryan (2010): *Intermediality and Storytelling*. New York, NY: De Gruyter.
- Gunkel, David (2016): *Of Remixology: Ethics and Aesthetics after Remix*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Hills, Matt (2012): "Torchwood's Trans-transmedia: Media Tie-ins and Brand 'Fangagement'". I: *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 9(2), s. 409-28.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2007): "Transmedia Storytelling 101". Tilgængelig via http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html [Besøgt 13. januar 2018].
- Jenkins, Henry (2009): "Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling". Tilgængelig via: http://henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html [Besøgt 13. januar 2018].
- Johnson, Derek (2013): *Media Franchising: Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press.
- Kinder, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Klastrup, Lisbeth og Tosca, Susanna (2004): "Transmedial Worlds: Rethinking Cyberworld Design". Paper præsenteret på Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds.
- Lauwaert, Maaik (2009): *The Place of Play: Toys and Digital Culture*. Amsterdam: Amsterdam University Press.

- Lindner, Christoph (2014): "Foreword", i: Allen, Rob og van den Berg, Thijs (red.): *Serialization in Popular Culture*, New York: Routledge.
- Mittell, Jason (2009): "To Spread or To Drill?" Tilgængelig via: <http://justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/> [Besøgt 13. januar, 2018].
- Mittell, Jason (2012): "Playing for Plot in the Lost and Portal Franchises", i: *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, Vol. 6 (1), s. 5-13.
- Nørgård, Rikke Toft (2012): *Gameplay Corporeality: The Corporeal-Locomotive Dimension in Gameplay Activity and Experience*. Aarhus University, Arts, Department of Aesthetics and Communication, Media Science.
- obsession_inc. (2009): *Affirmational Fandom vs. Transformational Fandom*. Blog: Dreamwidth, 1. juni: <http://obsession-inc.dreamwidth.org/82589.html> [Besøgt 13. januar, 2018].
- Saler, Michael (2012): *As if: Modern Enchantment and the Literary Prehistory of Virtual Reality*. New York: Oxford University Press.
- Sandvoss, Cornel (2007): "The Death of the Reader? Literary Theory and the Study of Texts in Popular Culture", i: Gray, Jonathan, Sandvoss, Cornel og Harrington, C. Lee (red.): *Fandom: Identities and Communities in a Mediated World*. New York: New York University Press, s. 19-32.
- Scolari, Carlos (2009): "Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production", i: *International Journal of Communication*, Vol. 3, s. 586-606.
- Scott, Suzanne (2013): "Who's Steering the Mothership? The Role of the Fanboy Auteur in Transmedia Storytelling", i: Delwiche, Aron og Henderson, Jennifer Jacobs (red.): *Participatory Cultures Handbook*. New York: Routledge.
- Stein, Daniel (2012): "Spoofin' Spidey: Reebotting the Bat: Immersive Story Worlds and the Narrative Complexities of Video Spoofs in the Era of the Superhero Blockbuster", i: Look, Kathleen og Verevis, Constantine (red.): *Film Remakes, Adaptations, and Fan Productions: Remake – Remodel*. Basingstoke: Palgrave Macmillian.
- Steinberg, Marc (2003): "Characterizing a New Seriality: Murakami Takashi's Dob Project", i: *Parachute*, s. 90-109.
- Surman, David (2009): "Pokémon 151: Complicating Kawaii", i: Hjort, Larissa og Chan, Dean (red.): *Gaming Cultures and Place in Asia-Pacific*, New York: Routledge.
- Toft-Nielsen, Claus (2014): "Worlds at Play: Space and Player Experience in Fantasy Computer Games", i: *Nordicom Review*, Vol. 35, s. 237-249.
- Turner, Mark W. (2014): "The Unruliness of Serials in the Nineteenth Century (and in the Digital Age)", i: Allen, Rob og van den Berg, Thijs (red.): *Serialization in Popular Culture*, New York: Routledge.
- Valk, Linda de, Tilde Bekker og Berry Eggen (2013): "Leaving Room for Improvisation: Towards a Design Approach for Open-Ended Play", i: *Proceedings of the 12th International Conference on Interaction Design and Children*, ACM, s. 92-101.
- Waade, Anne Marit og Toft-Nielsen, Claus (2015): "Harry Potter som transmedia storytelling: Franchise, fantasy og fans", i: Lauritzen, Palle Schantz og Svendsen, Erik (red.): *Medieanalyse*, Frederiksberg: Samfundslitteratur, s. 60-82.
- Walker, Jill (2005): *Pattern Recognition: Reading Distributed Narratives*. Paper præsenteret ved konferencen "Society for Literature, Science and the Arts 19th Annual Conference", 10.-13. november i Chicago, USA.
- Aarseth, Espen (1997): *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore og London: Johns Hopkins University Press.