

Den tværmediale serialitet

Fra kriseramte superhelte til tankefulde androider

Serielle fortællinger i mediekulturen er tværmediale på mange forskellige måder. Serierne bevæger sig på tværs af medier, både i kraft af filmatiseringer og i form af såkaldte franchises, som via seriens format etablerer et mangfoldigt fiktionsunivers. Den tværmediale serialitet er således en overordnet betegnelse for et bredt felt, hvor fiktionsfortællinger udfoldes i forskellige medier og på forskellige platforme. Der tegner sig imidlertid to centrale tendenser inden for den tværmediale serialitet, som har hver sin fortællestrategi: Den ene tendens kommer til udtryk i fortællinger, som etablerer en sammenhængende og fortløbende fortalt historie på tværs af både filmserier og tv-serier og med et galleri af karakterer, der åbner for forskellige indgange til det samme fiktionsunivers. Denne tendens bliver her karakteriseret som 'multi-protagonist transmedia storytelling' eller 'transmedial multiprotagonist-fortælling'. Den anden tendens, som her betegnes 'mindgame-føljetonserie', er et eksempel på, hvordan et udfordrende narrativ og dybe karakterskildringer udfoldes i en tv-serie og på, hvordan den tværmediale dimension organiseres gennem supplerende online medietekster.

Artiklen har som formål at undersøge, hvordan disse to tendenser organiserer to forskellige former for tværmedial seriefortælling, idet den især fokuserer på, hvordan karakter, narrativ struktur og titelsekvens knytter fortællingen sammen. Gennem dette fokus er det muligt at analysere specifikt, hvordan netop karakter, narrativ struktur og titelsekvens fungerer som serielle markører, der på forskellige måder forbinder fortællinger på tværs af medier. De empiriske medietekster er derfor også udvalgt, så de kan eksemplificere forbindelser og forskellighed i organiseringen af den tværmediale serialitet i de to tendenser.

Artiklen etablerer en teoretisk ramme til at analysere den tværmediale serialitet ved først at give en kort introduktion til serialitet inden for tv og film (Eco 1990, Dunleavy 2018, Sconce 2004). Dernæst karakteriseres henholdsvis mindgame-fortællinger (Elsaesser 2006) og multiprotagonist-fortællinger (Azcona 2010) for at gøre det muligt at skelne mellem de to tendensers fortællestrategier. Mind-

game-føljetonseriens måde at være tværmedial på beskrives ved hjælp af John Fisks (1987) begreb om det hierarkiske organiserede tværmediale mediekredsløb, mens den anden tendens, multiprotagonist-fortællingen, forbindes med Henry Jenkins' begreb 'transmedia storytelling' (Jenkins 2006, 2009 a & b).

I artiklens tredje del analyseres det empiriske materiale med henblik på at vise, hvordan de to forskellige typer af serier arbejder med karakteren som bindemiddel og med titelsekvensens paratekstuelle (Gray 2010) funktion. Den transmediale multiprotagonist-fortælling undersøges med fokus på narrativ- og karakteranalyse i Marvel-fortællingerne *Iron Man 2* (2008), *The Avengers* (2012) og tv-serien *Agents of SHIELD* (2013-). Analysen af den tværmediale serialitet omfatter her, hvordan medieteksternes serielle forbindelse understøttes gennem en særlig brug af titelsekvens og epilog.

Mindgame-føljetonserien eksemplificeres med tv-serien *Westworld* (HBO Nordic 2016-) og undersøges gennem en kombineret analyse af karakter og narrativ samt titelsekvens og funktionen af de supplerende medietekster fra det tværmediale netværk, som serien indgår i. Med afsæt i den eksisterende forskning inden for både serialitet og tværmedialitet er denne artikel et bidrag til, hvordan vi kvalitativt og i afgrænset form kan foretage konkrete analyser af empiriske medietekster, som er både tværmediale og serielle. Analyserne giver eksempler på, hvordan serierne på forskellig måde, men via konkrete strategier skaber narrativ sammenhæng på tværs af medier.

Serialitet: Føljetonserie på tv og episodiske film-serier

Grundlæggende kan man skelne mellem den episodiske serie og føljetonen (Eco 1990, Hagedorn 1994, Feuer 2007, Larsen 2008, Mittell 2015). En episodisk serie består af en række afsnit med hver sit afsluttede plot, mens plottet i en føljeton fordeles over flere afsnit og den endelige fortælling kun kan sammensættes ved at se alle afsnit (Eco 1990, Mittell 2015). I et tidligt eksempel på en televisuel kulturkritik peger Umberto Eco på en central skillevej mellem det episodiske og det føljetonmæssige. Ifølge ham er det episodiske kendetegnet ved, at: "brugeren glæder sig, fordi han opdager, at han kan gætte hvad der vil ske, og fordi han nyder at se det ventede vende tilbage" (Eco 1990, 118). I den episodiske serie er det dermed gentagelsen og forudsigeligheden, som er i fokus. I føljetonen er der tale om en udvikling. Føljetonen er grundlæggende, mener Eco, "en historie om ældning (hos enkeltpersoner, familier, folkeslag, grupper)" (1990, 120). I den tv-kultur, som Eco havde adgang til, var episodiseren repræsenteret ved serier som detektivserien *Colombo* (1968-2003) og føljetonserien af serier som slægtsmelodramaet *Dallas* (1978-1991).

Selvom det litterære i sig selv ikke er et parameter for æstetisk kvalitet, mener Eco, at Honoré de Balzacs roman-serie *Den menneskelige komedie* er "mere æstetisk interessant" end *Dallas* (Eco 1990, 128). I de nye tv-serier efter årstusindeskiftet er den æstetisk interessante tv-serie imidlertid ikke længere en undtagelse. I stedet kan man tale om et decideret narrativt paradigmeskift inden for de nye tv-fortællinger (Mittell 2015, 10). Dette nye narrative paradigme består i komplekse fortællinger, hvor det føljetonmæssige er i fokus, kombineret med skæve karakterer, narrative eks-

perimenter og markante temporale skift (Mittell, 2015, 2). Det er også tv-serier, der tematiserer centrale samfundsmæssige problemstillinger, som vi ser det i eksempelvis *The Wire* (2002-08), *Orange is the New Black* (2013-) og *The Handmaid's Tale* (2017-). De er alle eksempler på, hvordan såkaldt 'quality television' (Thompson 1996, Feuer 2007) vinder frem i det, som kan betegnes tv-seriens tredje guldalder (Nielsen et al. 2011), en udvikling som blandt andet er et resultat af at streamingtjenester og kabel-tv, som finansieres via abonnement og ikke reklamer, vinder terræn og benytter muligheden for at producere serier, som går i dybden (Nelson 2004, Lotz 2014).

Det narrative paradigmeskift kan karakteriseres ved hjælp af Jeffrey Sconces skelnen mellem en tv-series 'mytologi' og 'det ugentlige monster' (Sconce 2004). Seriens mytologi skal forstås som den gennemgående problematik eller det spørgsmål, som først løses eller besvares, ikke bare i sæsonens, men i seriens sidste afsnit. Når føljeton-fortællingen prioriteres i de nye tv-serier, skaber det mulighed for at gå i dybden med karakterskildringen. Medieforskeren Trisha Dunleavy bidrager med en yderligere nuancering af de nye seriers fortællestruktur og deres fokus på det karakterdrevne narrativ med sit begreb om 'komplekse føljetonserier' (Dunleavy 2018). I den komplekse føljetonserie er karakterskildringen understøttet af en kompleks fortællestruktur, for eksempel med flash-backs, som bidrager med indsigt i karakteren, ligesom karakterens udvikling er central for den overordnede historie (Dunleavy 2018, 155-158). Samlet set har den nye komplekse føljetonserie på tv en gennemgående mytologi (Sconce 2004), som ofte er kombineret med en udfordrende temporal struktur (Mittell 2015, Dunleavy 2018) og har den nuancerede karakterskildring og udvikling som centralt omdrejningspunkt (jf. Ecos ældning, Dunleavy 2018).

Serialiteten i den anden tendens, som denne artikel vil belyse, multiprotagonist transmedia storytelling, organiseres på en anderledes måde, fordi udgangspunktet er et fiktionsunivers, der spænder over både filmserier og tv-serier. Særligt inden for filmserien er der i de nyere eksempler ofte tale om en vægtning af det episodiske, som lader udvalgte handlingstråde være uafsluttede, men hvor det også kan give mening at se de enkelte episoder uafhængigt af hinanden. Det gælder især action-adventure-serier som primært er fokuseret på udfoldelsen af fiktionsuniverser med en mytologi, der ofte har et episk tilsnit og har det godes kamp mod det onde som omdrejningspunkt. Det er *Star Wars*-serien og DC Comics-serierne eksempler på, ligesom de også fortæller tværmedialt gennem for eksempel både film, tv-serier og spil og med mange forskellige protagonister inden for den samme fiktionsverden.

Den komplekse føljetonserie og multiprotagonist-fortællingen opererer altså begge med en seriel mytologi, men repræsenterer alligevel to forskellige strategier: Den ene strategi udfoldes i en ny form for tv-serie, som går i dybden med en karakter, der udvikler sig igennem en kompleks fortælling, som kræver kendskab til alle afsnit. Den anden strategi er en form for serialitet, der tenderer imod det episodiske inden for blockbuster-kategorien, men som kombinerer forskellige serialiteter, dvs. inkluderer filmserier og tv-serier inden for et samlet fiktionsunivers. Hver tendens har således en særlig seriel organisering. De er desuden forskellige i forhold til, hvordan den narrative strategi udfoldes, og her kommer inspirationen fra filmteorien.

To narrative strategier: Mindgame-føljeton og multiprotagonist-fortælling

Strategien i den komplekse føljeton-tv-serie kan yderligere beskrives ved hjælp af filmforskeren Thomas Elsaessers begreb om mindgame-filmen (Elsaesser 2009). Mindgame-filmen udfordrer sine tilskuere ved at fortælle "mindgames", dvs. gådefortællinger om identitet (Elsaesser 2009, 13-19). Mindgame-film kan for eksempel handle om, at protagonisten er offer for manipulation i en uigennemskuelig virkelighed, eller filmene kan have uklare overgange mellem de objektive og subjektive niveauer i fortællingen som omdrejningspunkt: Det er film som *Inception* (2010) eller *Pan's Labyrinth* (2006) centrale eksempler på. Elsaesser understreger, at mindgame-filmen er en kompleks fortælling, som inviterer til at blive genset, fx via DVD eller streaming, ligesom man kan konsultere online-kilder (promotion- eller fanproduceret materiale). En tværmedial forankring kan dermed reducere risikoen for, at en given kompleks fortælling misforstås. På denne måde er mindgame-fortællinger en integreret del af tværmedialiteten i den digitale mediekultur (Elsaesser 2009, Mittell 2015).

Mens mindgame-fortællingerne altså typisk er centreret om gådefuld identitet og subjektivitet, som kun kan udforskes yderligere ved at bevæge sig uden for selve fortællingen, forholder det sig modsat med den anden tendens i tværmediale fiktionsuniverser, fordi de mange forskellige karakterer og deres funktion i det univers, de bebor, her kan belyses gennem multiprotagonistperspektivet. Idéen om den prototypiske multiprotagonist-fortælling er brugbar, fordi denne type fortælling har flere hovedpersoner, som repræsenterer divergerende livssyn i et globalt eller lokalt perspektiv (Azcona 2010, 32-38). Fokus er på diversitet og forskellighed, men også på, hvordan karaktererne er indbyrdes forbundne, for eksempel ved at befinde sig på samme lokalitet som i klassikeren *Grand Hotel* (1932) eller ved et fælles projekt som i kup-filmen *Oceans Eleven* (2001). Multiprotagonist-fortællinger har ofte fokus på karakterer og relationer frem for på handling og har dermed automatisk indbygget flere synsvinkler og perspektiver. På den måde kan multiprotagonist-prototypen bruges i analysen af de tværmediale karakterforbindelser mellem film- og tv-serier med fokus på diversitet i heltebilledet og på relationer mellem de mange karakterer.

I mindgame-fortællingen er undersøgelsen af protagonistens identitet og problematiseringen af virkelighedsstatus i en kompleks fortælling knyttet til en eksistentiel tematik. I multiprotagonist-fortællingen er det karakteristiske de skiftende perspektiver, som er repræsenteret af de forskellige karakterer, der optræder på tværs af film og tv-serie og er bundet sammen af sted eller af karakterernes fælles projekt. Måden, hvorpå vi får adgang til protagonisten, er central i fremstillingen af de to tendenser inden for tværmedial serialitet, fordi den kan anskueliggøre, hvordan de er forskellige. Men hvordan organiserer de to tendenser tværmedialitet serielt?

To tværmediale serielle strategier: forankring eller fiktionsudvidelse

For at kunne karakterisere, hvordan de to tendenser organiserer tværmedialiteten serielt, inddrages både John Fiskes *Television Culture* (1987) i forhold til mindgame-

føljetonserien og Henry Jenkins' begreb om 'transmedia storytelling', som ideen om den transmediale multiprotagonist-fortælling begrebsligt tager udgangspunkt i. I mindgame-føljetonseriens strategi kombineres det, John Fiske i *Television Culture* (1987) kalder for primærtetekster og sekundærtetekster. I sin karakteristik af det serielle mediekredsløb opererer Fiske med to akser for at kunne karakterisere medieteksters indbyrdes relationer. Inden for det, han kalder den vertikale akse, organiseres serien i tre specifikke niveauer af medietekster: "Den primære medietekst" er den serielle fiktion, "den sekundære medietekst" er promotion, PR og kritisk reception relateret til serien og "den tertiære medietekst" er modtagerproducerede medietekster om serien. Serier er ofte afhængige af sekundære tekster både for at opretholde synlighed i mediekulturen og for at være relevante for modtagerne, mens de venter på det næste afsnit, den næste sæson eller film (Evans 2005, Mikos 2016) samt endelig i nogle tilfælde for at bidrage med forankrende oplysninger og supplerende oplevelser.

Den anden tendens, den transmediale multiprotagonist fortælling, bygger på Henry Jenkins' begreb 'transmedia storytelling', som han blandt andet definerer i blogindlægget "The Revenge of the Origami Unicorn" (Jenkins, 2009a & b) som "a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels" (Jenkins 2009a). Transmedia storytelling etablerer dermed en tværmedialitet serielt, idet fiktionen udfoldes og udvides på tværs af forskellige platforme og medier. I Jenkins' karakteristik er det især begreberne serialitet og worldbuilding som er relevante, fordi der er tale om et fiktionsunivers, som skal etableres og udfoldes over tid og som man kan fordybe sig i. 'Worldbuilding' betegner den grundlæggende etablering af et fiktivt univers, som herefter kan videreudvikles, dvs. et fiktionsunivers med indbyggede ekspansionsmuligheder (også på modtagersiden), mens serialitet er det underforståede organiseringsprincip, der knytter de forskellige medietekster sammen, for eksempel via karakterer, der optræder tværmedialt. "Transmedia storytelling" er altså en form for fortælling, som er karakteriseret af tværmedialitet, serialitet og worldbuilding. Serialiteten er, ifølge både Fiske og Jenkins, automatisk forbundet til tværmedialiteten, men hvordan, ifølge Fiskes definition er et vilkår, som vi skal se i forhold til mindgame-føljetonserien, peger Jenkins i stedet på transmedia storytelling som en særlig form for udvidet seriefortælling, som eksemplificeret i den transmediale multiprotagonist-fortælling.

Multiprotagonist transmedia storytelling i Marvel-universet

Multiprotagonist transmedia storytelling undersøges med udgangspunkt i serielle medietekster fra Marvel-fiktionsuniverset. Analysen har fokus på, hvordan vi får viden om og adgang til de to centrale karakterer, der skildres på tværs af såvel klassisk fortalte film (Bordwell 1985) som multiprotagonist-film (Azcona 2010), samt en tv-serie, og det undersøges, hvordan der etableres worldbuilding på tværs af disse produkter, blandt andet igennem paratekster og epiloger. Den første del af Marvels fortælleunivers etableres med superheltefilm inden for action-adventure-genren, der fortælles efter den klassiske Hollywood-model. Det vil sige film med fokus på

den problemløsende helt, som for eksempel *Iron Man 2* (2010), hvor Tony Stark/Iron Man er protagonisten. Vi ser ham som superegoisten Tony gennemgå en identitetskrise, fordi han tror, at han snart skal dø. Vi har primært adgang til Tony og får også indsigt i hans fortid gennem flash-backs til det problematiske forhold til faren, som oprindeligt opbyggede Stark Industries. Det viser sig imidlertid i filmens slutning, at det er en af farens gamle opfindelser, der kan redde Tonys liv. I *Iron Man 2* har Tony Stark både en ydre fjende, som repræsenteres af regeringen, der ikke vil tillade, at han har monopol på sine robotter, såvel som en indre fjende i form af dødsangsten, som han personligt kæmper imod.

I multiprotagonist-filmen *The Avengers* er fjenden primært en ydre instans, konkret personificeret i Loke, der får hjælp af de såkaldte Chitaurier (monstre fra rummet), som vil overtage herredømmet på jorden. I *The Avengers* er Tony kun én blandt flere superhelte, og hans personlige kvababelser træder i baggrunden til fordel for kampen mod det onde og en etablering af samarbejde mellem forskellige superhelte. Tony er her ikke længere kriseram, og han præsenterer sig over for de andre som: "Billionaire, playboy, genius, philanthropist". Multiprotagonist-fortællingen etableres efter Lokes indledende angreb, og vi ser, hvordan de forskellige helte skal samles: Vi ser for eksempel Natasha Romanov (Black Widow) få en opringning, mens hun tortureres af den russisk mafia, og vi følger, hvordan hun derefter snedigt får overbevist Bruce Banner (The Hulk) om at forlade sit velgørehedsarbejde i Sydamerika og deltage i *The Avengers*. På samme måde introduceres også Tony, Captain America og Thor hver især, og deres motivation for at deltage i det fælles projekt forklares. Som det kan være karakteristisk for multiprotagonist-filmen (*Azcona*), har de mange karakterer i *The Avengers* et fælles projekt, nemlig at eliminere fjenden. Men det fælles projekt kræver samarbejde, hvilket i superhelteverdenen udgør en særlig udfordring. På den måde bruges denne multiprotagonist-fortælling til på humoristisk vis både at udfolde og problematisere superheltenes ekstreme individualisme, som dog ender med at vige for den pragmatiske (fælles) indsigt, at det kun er, når de bruger deres forskellighed konstruktivt, at det ender godt.

I Marvel-universet spiller parateksterne en central rolle i forhold til den tværmediale fortælleform, og Jonathan Gray peger i *Shows Sold Separately* (2010) på, hvilken funktion disse sekundære medietekster kan have. Inspireret af litteraturteoretikeren Gérard Genettes begreb om paratekstualitet definerer Gray to forskellige typer af paratekster: 'indgangsparatekster' (entryway paratexts), som vi oplever 'før', vi møder teksten, og 'in medias res-paratekster', som kommer efter eller samtidig med, at vi oplever medieteksten (Gray 2010). En indgangsparatekst er typisk en trailer, anmeldelse eller titelsekvens (sekundær medietekst), mens en in medias res-paratekst kan være det opsummerende resumé fra de(t) foregående afsnit, som indrammer en tv-serie eller fan-kommunikation om film og tv-serie på sociale medier. I Marvel-universet kommer indgangsparateksten til udtryk gennem logo-titelsekvensen, som forbinder både film og tv-serie i form af en rød baggrund med teksten *Marvel* skrevet med hvide bogstaver og en tegneseriemontage, der introducerer os til selskabets superhelteunivers. Dertil kommer, at der lige fra den første *Iron Man*-film fra 2008 bliver tilføjet en lille epilog, som peger fremad mod førnævnte worldbuilding-proces. Fortællingens univers er blevet navngivet Marvel Cinematic



Universe (MCU) og er tænkt som en strategi, der skal forbinde de forskellige superheltefilm (Johnson 2012). Epilogen kommer efter de traditionelle credits, og man skal derfor vente til allersidst, når man ser filmen i biografen, for at få den seneste med. I *Iron Man 2* ser vi, efter credits, at Agent Phil Coulson finder Thors hammer ude i et krater i New Mexico. Epilogen fungerer dermed som en slags tidlig såkaldt teaser-trailer til den næstkommende film. Det betyder, at epilogen i *Iron Man 2* også bliver en indgangsparatekst til filmen *Thor* (2011), som var den næstkommende film i Marvel-universet. Serialiteten understreges på denne måde både gennem indgangsparatekster (Marvel-logo) og epilog (teaser trailer), som kan fastholde den kontinuerlige worldbuilding-proces gennem indramning af Marvel-film siden 2006 og dermed i hver film skabe appetit på den næste. Dette serielle mønster bliver altså udfoldet gennem rituel genkendelse på flere niveauer både gennem den fastholdte ramme-paratekst (titelsekvens) og gennem epilog (teaser trailer-funktion). Sidstnævnte er vel at mærke ikke en decideret cliff-hanger, men synes snarere inspireret af den serielle overgangsslutning med 'preview of coming attractions', omend her i en kort og selvstændig form, der drillende peger fremad mod den næste film.

Vender vi os mod karakterskildringen i den tværmediale fortælling, så går Tony Stark fra at være en nuanceret og rund karakter i sine solo-film til blot at være én blandt mange i multiprotagonist-filmene *The Avengers*. Det fungerer imidlertid anderledes i skiftet mellem film og tv-serie for karakteren Agent Phil Coulson, en almindeligt udseende mand klædt i jakkesæt (og først introduceret i *Iron Man* i 2008). Når vi ser ham i *Iron Man 2*, er det som hjælpsom agent, men kun sekretæren Pepper Potts er opmærksom på, at Coulson også har et privatliv og en kæreste. Og så ved vi, at han er stor fan af Captain America, fordi han samler på superheltekort i *The Avengers*. Da han senere i *The Avengers* tilsyneladende bliver dræbt af Loke, er der sorg både i superhelteflokkens og blandt kollegaerne i SHIELD (forkortelsen for det fiktive agentur *Strategic Homeland Intervention, Enforcement and Logistics Division*), men både i *Iron Man 2* og *The Avengers* er Coulson en flad karakter sammenlignet med de øvrige superhelte i multiprotagonist-fortællingen. I tv-serien er han derimod en mere nuanceret protagonist. I *Agents of SHIELD* (2013-) må han forklare den chokerede nye kollega, hvordan han alligevel overlevede 'slaget om New York', som blev skildret i *The Avengers*-filmen. Hans forklaring er, med et glimt i øjet, at hans død blev brugt som 'en slags teambuilding-øvelse'.

På den måde fastholdes worldbuilding og serialitet, når der i *Agents of SHIELD* refereres eksplicit til begivenheder i *The Avengers*. I *Agents of SHIELD*, som også er en multiprotagonist-fortælling, træder Phil Coulson i karakter som chefen, der holder sammen på sit team, han har en rød Corvette, som hedder Lola, der bliver fulgt op på hans kærlighedsliv (i forlængelse af *Iron Man 2*), og vi får efterhånden indsigt i, hvordan han mirakuløst blev holdt i live. Med denne karakter er *Agents of SHIELD*-serien forbundet med Marvel-filmene gennem den fælles worldbuilding (Jenkins) og mytologi (Sconce). Titelsekvensen kombinerer i tv-serien Marvels logo med en separat *Agents of SHIELD*-titelsekvens, der efterfølges af et resumé af det foregående afsnit. Og den relation, som tværmedialt etableres mellem filmserie og tv-serie, er dermed et bud på en anderledes måde at forbinde serielle universer på.

I filmene kan Tony skildres med flere nuancer, fordi han både optræder i *Iron Man*-filmen og som en del af multiprotagonist-fortællingen, hvor han kan 'nøjes' med en mindre grad af fokus, på linje med de andre helte. I *The Avengers* handler det om samarbejde og forskellighed i kampen mod det onde, mens *Iron Man*-filmen koncentrerer sig om Tony og hans personlige kamp. Hvis man har set de øvrige *Iron Man*-film, fremstår Tony på tværs af filmene derfor som en rund karakter. Fordi vi for eksempel ved, hvorfor han opfører sig tåbeligt i *Iron Man 2*, bliver hans handlinger i *The Avengers* også motiveret: Vi ved fra den tidligere film, at Tony har et anstrengt forhold til sin far, og at han kan være splittet mellem sine teknologiske ambitioner og ønsket om at gøre, hvad der er bedst for samfundet.

På den anden side fremstår Phil Coulson som en flad karakter i *Iron Man 2* og *The Avengers*, mens han bliver en mere nuanceret og rund karakter som protagonist i *Agents of SHIELD*, fordi vi her, modsat i filmene, får indblik i hans personlige liv, hans loyalitet mod SHIELD-organisationen, og vi ser ham som en chef, der til enhver tid forsvare sit team. Gennem disse karakterer skabes altså forbindelser på tværs af filmene med én protagonist og multiprotagonist-film, og på tværs af film og tv-serier. Filmene i Marvel-universet sætter som et "moderskib" dagsordenen (Jenkins 2009a) for etableringen af en fælles serielt organiseret worldbuilding. Denne worldbuilding går på tværs af de mange forskellige superheltefilm og tv-serier. Det betyder, at der inden for det samme fiktionsunivers skiftes mellem forskellige karakterer i film med én protagonist, multiprotagonist-film og i tv-serien (som også kan betegnes som en multiprotagonist-fortælling), og dermed fastholder Marvel-universet en fælles kronologi og referenceramme. I mindgame-føljetonserien ser den tværmediale serialitet væsentlig anderledes ud.

Mindgame-føljetonserien og det tværmediale kredsløb

Westworld (HBO, 2016-) er et eksempel på den anden tendens inden for tværmedial serialitet, en kompleks føljeton-serie med en nuanceret karakterskildring. Serien sætter fokus på eksistentielle tematikker og fortæller i en umarkeret flash-back-tidsstruktur. Mytologien bygges op omkring modsætningen mellem menneske og maskine, og det grundlæggende spørgsmål er som i de fleste mindgame-fortællinger: Hvem er jeg? Den eksistentielle finte er her, at dette spørgsmål stilles af en kunstigt fremstillet androide, skabt i menneskets eget billede. Genremæssigt er *Westworld*

således en dystopisk hybrid mellem science fiction- og westerngenren. Handlingen finder sted i en western-forlystelsespark (deraf navnet *Westworld*) samt i det såkaldte kontrolcenter for firmaet, som ejer parken med navnet Delos Inc. (med reference til oraklet i den græske mytologi). I parken kaldes de betalende gæster for “newcomers” og androiderne, som befolker temaparken, og som i det ydre ikke kan skelnes fra rigtige mennesker, kaldes “hosts”. Disse værter har hver deres faste handlingstråd, som de gentager i uendelige loops. Hver nat får de slettet deres hukommelse, så de ikke kan huske, hvad de er blevet udsat for og af hvem.

Westworld bliver dermed en kompleks føljetonserie på flere niveauer og med begrænset redundans. Det kommer blandt andet til udtryk i skildringen af den naive William med den hvide hat og den ældre kyniske mand i sort. Efterhånden i serien afsløres det, at William og manden i sort er én og samme person, og at der blot er tale om to forskellige tidslinjer med ca. 30 års mellemrum. Men det er ikke tydeligt markeret, hvornår der er tale om et flashback og hvornår, vi befinder os på nutidsplanet. En af grundene til, at vi ikke umiddelbart kan se skiftet i tid ud fra *mise en scene*, er, at handlingen i begge tidslinjer foregår i det samme western-univers og at androiden Dolores Abernathy er med i begge tidslinjer. Men modsat menneskene ældes Dolores ikke, fordi hun er kunstigt fremstillet og konkret fremstår som den evigt unge pige. Desuden præsenteres vi først for den ældre version af William, manden i sort som en uforsonlig og kynisk ‘newcomer’ på besøg i *Westworld*, mens hans diamentrale modsætning, den unge William, der skal besøge temaparken for første gang, og som vælger den hvide cowboyhat, ikke introduceres før i andet afsnit. Afsløringen af, at de er samme person, bliver en form for meta-kommentar til westerngenrens klassiske helte- og skurke-dikotomi: William bærer begge sider i sig, men hvad der har gjort ham så kynisk er en del af mindgame-gådefortællingen.

Karakterskildringens kompleksitet omfatter også skildringen af Dolores Abernathy, som vi introduceres for, da hun i seriens første sekvens, under en opdatering på Delos Inc., bliver stillet det centrale spørgsmål: “Have you ever questioned the nature of your reality?” Efter at have svaret nej på spørgsmålet, fortæller Dolores om sit positive livssyn, som beror på ideen om, at der gerne må være orden på tingene. Samtidig følger vi hendes loop, dvs. de faste daglige handlingsforløb og rutiner, som alle androiderne hver især er kodet til at gennemføre. Men så indtræffer kaos, fordi Dolores’ far en morgen hvisker til hende: “These violent delights, have violent ends”. Det er et citat fra Shakespeares skuespil *Romeo og Julie*, og referencen fungerer som et narrativt set-up for, hvordan fortællingen kommer til at ende. I *Romeo og Julie* dør begge elskende, og i *Westworld* sætter citatet også gang i hændelser, der får voldsomme konsekvenser. Det viser sig, at citatet har den effekt på Dolores, at hendes kodning ændres, og hun undergår en karaktertransformation, fordi hun begynder at kunne huske og dermed ikke længere er en androide, der kan kontrolleres af menneskene. Dunleavy påpeger, at der i de komplekse føljetonserier er en nøje sammenhæng mellem karakterernes specifikke dilemmaer (Dunleavy 2017, 155-160) og seriens overordnede fortælling, dvs. mytologien (Sconce 2004). Det er *Westworld* et eksempel på, fordi Dolores’ mål bliver at finde ud af, hvem hun er. På denne måde er seriens mytologi koncentreret omkring identitetstemaet.



Passage | 79 | Sommer 2018

Dette tema antydes også i titelsekvensen, der som indgangsparatekst indleder hvert afsnit og består af en temaangivende montage, sådan som det er typisk for de nye komplekse føljetonserier (Mittell 2015). Titelsekvensen er holdt primært i sort/hvid og har fokus på, hvordan androidernes muskler, knogler og hud konstrueres af et hvidt plastisk materiale i et futuristisk scenarie på sort baggrund. Som kontrast ses et super-close-up af et øjes iris, hvori konturerne af et westernlandskab spejles. Vi ser dermed westernlandskabet med androidens øjne, ligesom vi ser en seksløber, et mekanisk klaver og en androidehest. Montagen afsluttes med en androidekrop udspændt i en cirkulær ramme, der til forveksling ligner en fortolkning af Leonardo Da Vincis Vitruvianske mand. Denne Vitruvianske androide kan udlægges som det ideal, firmaet Delos Inc stræber efter – nemlig omhyggeligt udførte konstruktioner, som kan kontrolleres. Ved at kombinere billederne af, hvordan androiderne bliver til, med velkendte ikonografiske elementer (landskab, hest, skydevåben), demonstrerer titelsekvensen, hvordan serien kombinerer science fictiongenren og westerngenren. Samtidig bliver det slået fast, at det ikke er menneskene, som er i centrum i denne fortælling, men derimod de menneskeskabte androider.

I forhold til det tværmediale netværk, som *Westworld* indgår i, har både westerngenren og den komplekse identitetsfortælling stor betydning. *Westworlds* officielle website www.discoverwestworld.com består af en (fiktiv) test, som man kan udfylde, som om man var en potentiel gæst for temaparken. Websitet er udformet som en kombineret personlighedstest og helbredserklæring. For at komme videre som bruger skal man blandt andet svare på, om man har hjertefejl og psykiske sygdomme, hvilken finger man helst ville miste, og om man vil redde sig selv på bekostning af andre i en given situation. Testen slutter med, at man får tildelt en type som for eksempel "The Explorer". Dernæst præsenteres man for et 'skræddersyet' ti-dages-program for opholdet i temaparken. Hjemmesiden fungerer altså som en introduktion til fiktionsuniverset, hvor modtageren inviteres til at 'lege med' i forhold til tv-serien, som man også får adgang til flere oplysninger om, idet siden også indeholder faktuelle oplysninger, såsom baggrundsinformation om produktionen af serien og de medvirkende, trailers osv. På den måde bidrager websitet med en kombineret indgangs- og in medias res-paratekst, fordi man kan tilgå sitet både før og efter, man har set serien.

En anderledes tilgang benyttes på Twitter med markedsføringen af serien gennem @HBOofficial, hvor der, inden serien havde premiere i efteråret 2016, for eksempel blev lagt følgende tweet ud: "In #Westworld, even logos deserve a second look. Open the door at discoverwestworld.com". I den vertikale tværmediale relation giver sekundærteksten indgangsparatekstuel information til at løse gåden i *Westworlds* fortælling, fordi forskellen i logoerne, inden for diegesen, viser sig at afsløre, hvornår der er tale om temporale skift mellem fortiden med den unge William og nutid med manden i sort (den ældre William). Man kan se tweetet som en konkret henvisning til websitet, men det er også et indforstået hint til, hvordan fortællingen hænger sammen. Det er atypisk for en nystartet tv-serie at give plotinformationer på denne måde, og det er dermed en indikation af, at denne serie kræver en opmærksom seer.

De tværmediale fortællestrategier, som omgiver *Westworld*, kan tilvælges: Mens tweetet var bundet i tid og nu er forældet information, fordi afklaringen på tidsstrukturen blev afsløret i seriens første sæson, kan websitet stadigvæk opleves som en in medias res-paratekst. *Westworld* er således et eksempel på, hvordan den tværmediale serialitet udfoldes i dybden i mindgame-føljetonserien, og websiden og tweetet bliver interessante eksempler på, hvordan sekundærtekster kan bidrage til at sikre den komplekse fortællings tilgængelighed (Elsaesser 2009) og vedligeholde interessen (Evans 2008).

Den serielle faktor og tværmedialiteten: Diversitet og dybde

De to tendenser, som kort er blevet eksemplificeret i artiklen her, har vist, hvordan den tværmediale serialitet kan operere med forskellige strategier. Den transmediale multiprotagonist-fortælling repræsenterer en strategi, som inkluderer både film- og tv-serier som indgange til den samlede overordnede fortælling i Marvel-universet. I analysen blev det demonstreret, hvordan karakterer og fortælling udvikles hen over film og tv-serier med Tony Stark/Iron Mans bevægelse fra at være enestående kriseramt helt til blot at være én af flere superhelte i *The Avengers*, og Agent Coulsons udvikling fra at være biperson på film til tv-seriens nuancerede protagonist, som loyalt står i spidsen for sit team. Både de to film og tv-serien kan fungere uafhængigt af hinanden og har primært episodisk karakter, men der er enkelte føljetontråde som kan give en forøget indsigt i karaktererne. Marvel-universets worldbuilding giver mulighed for at følge de individuelle helte og for at følge samarbejdet og konfrontationerne mellem forskellige superhelte (og agenter). På den måde betoner multiprotagonist-fortællingen karakterernes forskellighed og dermed bliver de gensidigt belyst i relation til hinanden på en ny måde. Samtidig fungerer parateksterne, både titelsekvenser og epiloger, som en tydelig form for seriel indramning i filmen(e) og tv-serierne.

Den anden tendens er den såkaldte mindgame-føljetonserie, der demonstrerer, hvordan den nye tv-serie i den tredje guldalder med en avanceret tidsstruktur og karakterernes eksistentielle søgen udfoldes på kompleks vis. *Westworlds* avancerede tidsstruktur (William som henholdsvis ung og gammel) og androiden Dolores' eksistentielle problemer bliver også knudepunkter i det tværmediale netværk, hvor

promotion-materialet både har identitetstematik på websitet og giver hints til tidsstrukturen via Twitter. Ligeledes giver seriens dystre titelsekvens en tematisk indgangsparetekst til hvert afsnit og angiver genreblandingen med sci-fi og western. Sekundærteteksterne, der omgiver *Westworld*, er med deres paratekstuelle funktion i modsætning til i Marvel-universet ikke en del af en samlet fortælling, men skal snarere ses som en mulighed for seeren for på egen hånd at finde information om produktionen (websitet) og en genvej til at forstå, at der er tale om to tidslinjer (tweetet).

Westworld som mindgame-føljetonserie (tv, website og Twitter) og Marvel-serien (film og tv) som transmedial multiprotagonist-fortælling viser, at der er flere forskellige måder, serier kan være tværmediale på. Mindgame-føljetonserien kan ses som en del af det nye narrative paradigmeskift, som Mittell (2015) har iagttaget inden for de nye tv-serier og som en udfordrende identitetsfortælling, der kræver seerens opmærksomhed. De tværmediale strategier, der omgiver serien uden for fiktionens rammer, har en understøttende funktion, som kan tilvælges. Det er også tilfældet med andre mindgame-føljetonserier som fx *Mr. Robot* (2015-), *The Affair* (2014-) og *Twin Peaks* (2017-). Derimod er den transmediale multiprotagonist-fortælling på én gang en særlig narrativ strategi, hvor fortællingens udvikling på tværs af medier giver forskellige muligheder for karakterengagement, og med varierende fortællinger inden for det samme univers. Og hvor belønningen, hvis man følger serien tæt, er, at man ikke blot får et mere nuanceret indtryk af superhelte og agenterne i deres kamp for at forhindre verdens undergang, men også et detaljeret kendskab til et mangfoldigt fiktionsunivers. Andre eksempler på transmediale multiprotagonist-fortællinger er som nævnt *Star Wars*-serien og DC Comics-serierne, der begge etablerer worldbuilding med fælles og individuelle fortællinger i både film og tv-serier inden for det samme univers og kombinerer heltefortællinger med multiprotagonistfortællinger.

I et teoretisk og metodisk perspektiv bliver de tværmediale teorier (Fiske 1987, Jenkins 2009 a & b) mere nøjagtige og anvendelige som analytiske redskaber, når de kobles med æstetiske teorier om serialitet (Eco 1990, Mittell 2015, Sconce 2004, Dunleavy 2017), paratekstuel teori (Gray 2010) og narrative filmteorier (Azcona 2010, Elsaesser 2009). Den præsenterede teoretiske ramme giver dermed mulighed for at skelne mellem forskellige former for tværmedial serialitet, som de to tendenser er centrale eksempler på, med hver deres narrative strategi. Ligeledes bliver det muligt at være specifik i analysen af, hvordan serialitet og tværmedialitet er indbyrdes forbundne og det bliver muligt at demonstrere, hvor stor forskel, der konkret er på serielle fortællinger på tværs af medier i populærkulturen.

Litteratur

- Azcona, Maria Del Mar (2010): *The Multi-Protagonist Film*, London: Wiley Blackwell.
- Bennett, Tony og Woollacott, Janet (1987): *Bond and Beyond. The Political Career of a Popular Hero*, London: Macmillan Press.
- Bordwell, David (1985): *Narration in the Fiction Film*, Madison: University of Wisconsin Press.
- Dunleavy, Trisha (2018): *Complex Serial Drama and Multiplatform Television*. London & New York: Routledge.

- Eco, Umberto (1990): "Fornylse i det serielle," i: Eco, Umberto (red.): *Om Spejle og andre fænomener*, København: Forum.
- Elsaesser, Thomas (2009): "The Mind-Game Film," i: Buckland, Warren (red.): *Puzzle Films Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. London: Wiley-Blackwell.
- Evans, Elizabeth (2008): "Character, Audience Agency and Transmedia Drama," i: *Media, Culture & Society*, Vol. 30(2), s. 197-213.
- Feuer, Jane (2007): "HBO and the Concept of Quality TV," i: McCabe, Janet og Akass, Kim (red.): *Quality TV. Contemporary American Television and Beyond*, London og New York: I.B. Tauris.
- Fiske, John (1987): "Intertextuality," i: *Television Culture*. London: Routledge.
- Gray, Jonathan (2010): *Shows Sold Separately. Promos, Spoilers and Other Media Paratexts*, New York: New York University Press.
- Hagedorn, Roger (1994): "Doubtless to be Continued. A Brief History of Serial Narrative," i: Allen, Robert C. (red.): *To Be Continued... : Soap Operas Around the World*, London: Taylor and Francis.
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture*, London: Routledge.
- Jenkins, Henry (2009a): "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)", http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (tilgået 30. april 2018).
- Jenkins, H. (2009b): "The Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling", http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (tilgået 30. april 2018).
- Johnson, Derek (2012): "Cinematic Destiny: Marvel Studios and the Trade Stories of Industrial Convergence," i: *Cinema Journal*, Vol. 52(1), s.1-24.
- Larsen, Peter (2008): "Genrer og formater," i: Larsen, Peter (red.): *Medievitenskap bind 2: Medier – tekstteori og tekstanalyse*, Bergen: Fagbokforlaget, s. 29-45.
- Mikos, Lothar (2016): "Television Drama Series and Transmedia Storytelling in the Era of Convergence", i: *Northern Lights*, Vol. 14.
- Mittell, Jason (2015): *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: New York University Press.
- Nelson, Robin (2007): *State of Play. Contemporary 'High-End' TV Drama*. Manchester: Manchester University Press.
- Sconce, Jeffrey. (2004): "What if? Charting Televisions New Textual Boundaries," i: Spiegel, Lynn og Olsson, Jan (red.): *Television after TV: Essays on a Medium in Transition*, Durham, NC: Duke University Press.
- Staiger, Janet (2000): *The Perverse Spectator. The Practices of Film Reception*, Mew York: NYU Press.
- Thompson, Robert J. (1996): *Television's Second Golden Age. From Hill Street Blues to ER*. Syracuse: Syracuse University Press.
- Twitter (2016): <https://twitter.com/WestworldHBO/status/781960589014863873> (tilgået 30. april 2018)
- www.discoverwestworld.com (tilgået 30. april 2018)