



HÖGSKOLAN
DALARNA

D-uppsats
Den avgörande föreställningen
- En struktur för transmediaberättandet

The vital imagination – A structure for transmedia storytelling

Författare: Mats Sjögren
Handledare: Bo G Jansson
Examinator: Sven Hansell
Ämne: Litteraturvetenskap
Kurs: Litteraturvetenskap D
Poäng: 15 hp

Högskolan Dalarna
791 88 Falun
Sweden
Tel 023-77 80 00

Abstrakt

En transmediaberättelse kan beskrivas som ett berättande som sker över flera separata tekniska medier, där varje enskilt mediums innehåll kan stå självständigt, men i läsningen tillsammans bildar en större sammanhållen berättelse. De enskilda mediumerna kan vara icke-berättande, interaktiva, uppmuntra till medskapande och vara helt valfria både vad gäller ordningen de konsumeras i och att ta del av över huvudtaget. En sådan berättelse, eller snarare berättelsekonsumtion ställer krav på en analysmodell. Uppsatsens syfte är att beskriva användarens förhållande till berättelsebeteenden i det pågående transmediaberättandet, avseende tolkning och påverkan av produktionen.

I studien genomfördes en explorativ litteraturstudie inom flera olika ämnesområden och resultatet har sammanställts i en beskrivande modell för berättelseprocessen. Modellen inkluderar en ny begreppsapparat, som inte utgår från vilken typ av produktion det handlar om. Den skildrar användarens förhållande till de berättelsestimuli som finns i olika framställningar och hur dessa genom tolkning sammanfogas till sammanhållande berättelser. Modellen berör även skapandet och medskapandet av sådana framställningar.

Modellen prövas på ett exempel med samspel mellan en distinkt icke-berättande och en berättande komponent i form av en actionfigur och dess förpackningstext. Exemplet illustrerar hur actionfiguren utan att på något sätt själv vara en berättelse ändå besitter berättelsestimuli som gör att den passar in i den större transmediaberättelsen. Skaparen har planterat berättelsestimuli, men det är läsarens uppgift att knyta samman och genom sin föreställning omvandla en rad stimuli till en faktisk berättelse.

Nyckelord: transmedia, berättande, media, interaktivitet, crossmedia, storytelling

Innehåll

Inledning	3
Syfte	4
Metod	4
Disposition.....	5
Transmediaberättandet.....	6
Medium.....	6
Texten	7
Berättelse	8
Berättelsebeteende	9
Transmediaberättelsen	10
Transmediaberättandets förutsättningar	12
Föreställningsprocessen	14
Begrepp.....	14
Framställning och föreställning.....	14
Tolkare	14
Skapare	15
Framställningsagent.....	16
Framställningens förutsättningar.....	16
Framställningen är aldrig fullständig.....	16
Framställningen är ett medium.....	17
Direkt och arkiverad framställning.....	17
Föreställning.....	18
Föreställningsvärld	19
Föreställt skeende	19
Föreställd framställning.....	22
Skaparen	22
Tolkaren	23
Tolkarens nu.....	23
En van läsare läser mindre av texten	23
Minnet	24
Gränsdragningen mellan tolkare och skapare.....	25
Framställningsagent.....	25
Förmedlare.....	26
Framställningsnoden.....	26
Kausalitet.....	26
Inkongruens och öppna slut.....	31
Föreställningen om början och slut	31
Framställningsnod	32
Game tree och kopplingar mellan framställningsnoder	34
Berättandeprocessens interaktivitet.....	37
Modell för föreställningsprocessen.....	39
Tolkning och skapande som interaktiv process	39
Skaparens bild av den verkliga tolkaren.....	40
Fullständig modell	41
Modellen för föreställningsprocessen.....	42
Berättelseegenskaper	43
Applicering transmediaberättande.....	43
Tillämpning av modellen	45
Analys: Trap Jaw – Actionfigur.....	45
Beskrivning	45

Berättelsebeteende.....	46
Modell för föreställningsprocessen	48
Transmedia	49
Sammanfattning.....	51
Referenser	54
Refererade exempel.....	58

Inledning

Jag har så länge jag kan minnas närt ett brinnande intresse för berättelser, och det var också huvudanledningen till att jag en gång började studera litteraturvetenskap. Inom litteraturvetenskapen har färdigskrivna böcker av namngivna författare varit i centrum för mina studier, men som konsument av berättelser har situationen varit annorlunda. Bokmediet har fått samsas om mitt intresse med serietidningar, teater, film, datorspel, rollspel, actionfigurer lekar, kortspel och flera andra medier. Oavsett intresse har känslan av berättelse varit betydande. Leksaker utan en kringliggande mytologi är inte lika intressant som en figur som har det, ett datorspel utan en berättande kontext till beslutsfattandet har inte varit lika intressant. Även om aktiviten i sig i strikt mening inte varit en berättelse, eller ett berättande, har känslan av berättelse nästan alltid varit centralt för upplevelsen.

I och med *Star Wars* (1977), som släpptes samma år som jag föddes, satte George Lucas första pusselbiten till ett universum som idag finns representerat i så gott som alla mediala sammanhang, allt från faktaböcker till leksaker. När jag växte upp präglades min vardag förutom av *Star Wars* även av *Masters of the Universe*, *Action Force*, *the Incredible Hulk*, *Lord of the Rings* och otaliga andra berättelser och varumärken som inte bara berättades i serietidningsformat, TV-serier, långfilmer, leksaker, romaner, faktaböcker, datorspel och rollspel, utan även berättade sammanhållande berättelser över flera av dessa medier. Dessa ibland motsägelsefulla, fragmentariska berättelser och beskrivningar återskapades dessutom ofta av mig och mina kamrater med actionfigurer, rollspel och lek efter att vi sett filmerna, lyssnat till ljudband och sett TV-serierna. Dessa tidiga upplevelser av berättelser lät sig inte lätt fästas i enskilda medier, eller i de berättelseteorier som jag läste i litteraturvetenskapen. Istället var det erfarenheter av berättelser som något som fullbordas i användningen, där konsumerandet inte bara är ett avkodande, utan ett skapande och sökande som är avgörande för att resultera i det vi kallar berättelse.

De senaste åren har det diskuterats flitigt om berättelser i nya medier. Det är en diskurs som behandlar berättande i mångt och mycket som olika egenskaper snarare än en avgränsad typ av information. Läsarens påverkan på, och val i, berättelser har studerats likväl som berättelseelement i valbaserade aktiviteter

såsom spel och lek. Ett sådant område som har fått uppmärksamhet är transmediaberättande. Begreppet avser enligt en definition berättande som utspelas över flera separata tekniska medier, där varje enskilt mediums innehåll kan stå självständigt, men tillsammans bildar en sammanhållen berättelse.

Innehållet i de medier som utgör en transmediaberättelse kan, liksom en beskrivning i en roman, vara både icke-berättelser och delar i en berättelse. Skillnaden är att transmediaberättelsens beskrivning också är en självständig produkt, skapad för att läsas enskilt och läsaren måste själv pussla ihop medierna för att få tillgång till transmediaberättelsen. Delen är alltid både självständig och beroende av sammanhanget.

I ett medium som förutsätter uttryck som är både icke-berättelse och berättelse, helhet och del, konsumtion och produktion, produkt och process, räcker inte en modell som är gjord för att analysera den färdiga produkten. För att angripa problemet behövs en plattform som är gemensam för de olika delarna och som fortfarande kan leda till en berättelse som slutprodukt.

Syfte

Syftet med denna uppsats är att beskriva användarens förhållande till berättelsebeteenden i det pågående transmediaberättandet, avseende tolkning och påverkan av produktionen.

Metod

De grundläggande teoretiska utgångspunkterna har grundats i narratologi, comparative media studies, filmvetenskap, ludologi och kognitiv psykologi. Anledningen till sådan bredd är att de frågor som berörs i uppsatsen behandlas inom flera forskningsområden. Uppsatsens studie är en explorativ litteraturstudie för att hitta beröringspunkter mellan olika teorier. De resultat som litteraturstudien gett har sammanställts i en beskrivande modell för berättelseprocessen. Denna har i sin tur applicerats på ett specifikt exempel.

Även om bland annat den narratologiska teoribildningen utgör avstampet i analysen är det viktigt att betona att resultatet inte är narratologiskt, lika lite som det är ludologiskt. Anledningen är helt enkelt att fokuset ligger på en pågående process som inte är beroende av vilken produkt det i slutändan blir. I praktiken innebär det att uppsatsens resultat inte är narratologiskt. För att undvika förvirring

har därför vanliga termer som också används inom narratologin medvetet valts bort för modellen. I uppsatsen presenteras istället förslag på nya begrepp.

För tillämpning av modellen har en leksak av typen actionfigur med tillhörande förpackning använts. Actionfiguren har dels analyserats i sig själv som berättelsebärande medium, men även analyserats tillsammans med sin förpackning för att illustrera berättande och icke-berättande mediers samverkan i transmediaberättande.

Disposition

Uppsatsen är uppdelad i fyra huvuddelar:

Transmediaberättandet: Här klargörs olika aspekter i berättande i allmänhet och transmediaberättandet i synnerhet.

Föreställningsprocessen: Här analyseras komponenter i användarens konsumtion av transmediaberättelsen. En ny begreppsapparat presenteras.

Modell för föreställningsprocessen: De analyserade komponenterna sammanställs i en modell.

Tillämpning av modellen: Modellen tillämpas på berättelser i mediumet actionfigur med tillhörande förpackning.

Avslutningsvis presenteras analys och resultat i sammanfattad form.

Transmediaberättandet

Transmediaberättelsen utmärks dels av användarens färd mellan medier och dels att den sammanlagda slutprodukten utgör en berättelse.

Medium

Berättelsens förhållande till medium definierades redan 1964 av Claude Bremond i tidskriften *Communications*:

“[Story] may be transposed from one to another medium without losing its essential properties: the subject of a story may serve as argument for a ballet, that of a novel can be transposed to stage or screen, one can recount in words a film to someone who has not seen it. These are words we read, images we see, gestures we decipher, but through them, it is a story that we follow; and it could be the same story.” (Bremond 1964 se Chatman 1978, sid 20)

Berättelsen behåller enligt Bremond sin integritet oberoende av medium. En vanlig definition på medier gör skillnad på dels tekniker för att föra information eller upplevelser vidare mellan människor, och dels en organisatorisk form med subgrupper som journalism, underhållning, etc. (Bolin 2007). För transmediaberättande är det i regel teknikerna som avses. Det kan dock vara relevant att ha i åtanke en vidare definition som Walter J. T. Mitchells (2005) diskuterar i boken *What Do Pictures Want?* Mitchell konstaterar att det för att det ska finnas två parter som är separata, men fortfarande är i kontakt med varandra krävs något mellan dem som möjliggör detta. Detta, oavsett i vilken form det är, är mediumet. Eftersom medium utgör allting mellan avsändare och mottagare är medium i stort gränslöst. Samtidigt definierar vi gränserna för enskilda medier hela tiden. En tavla kan vara ett medium mellan konstnärens vision och betraktaren, och samtidigt är museet som tavlan hänger på ett medium för tavlan. På detta sätt är det alltid något utanför det specifika mediumet, men aldrig något utanför medium i stort. (Mitchell 2005)

Mitchell framhärdar att det inte finns något rent medium. Det skrivna ordet är till exempel alltid också visuellt och har alltid en auditiv dimension (Mitchell 2005). Medier blandas dessutom ofta samman kognitivt hos läsaren eftersom vissa sinnesintryck skapar reaktioner i andra sinnen. *Konceptuell resonans* (*Conceptual resonance* på engelska) mellan bild och ljud i film är ett fenomen där bilden får

oss att höra ett ljud annorlunda och ett ljud får oss att se bilden annorlunda. (Chion 1994 se Wingstedt et al. 2010). Ledmotivet till hajen i filmen Jaws är ett tydligt exempel. Det används på ett sätt så att hajen inte ens behöver visas för att publiken ska veta att den är där (Wingstedt et al. 2010). Vattenytan får en annan visuell innebörd på grund av ljudet.

Ett enklare exempel på hur otydliga gränserna inom medierna är kan fås genom att föreställa sig ett citat (1) som finns i en tidningsartikel (2) som förekommer i en film (3) som spelas på en biograf (4). Det är fyra olika medier som i varje lager utgör en av flera olika medier inom det lagret. Citatet står bredvid annan text, tidningsartikeln är en av ändlösa föremål och företeelser i filmen och filmen är en av många filmer som spelas och budskap som förmedlas på biografen. Alla fyra ovanstående medienivåer är inbakade i varandra, men de är medier eftersom de också gemensamt och individuellt kommunicerar något mellan en avsändare och mottagare.

Trots att gränsdragningarna mellan olika typer av medier som bäst är problematisk hindrar det inte att vissa medier kanoniserats och inte andra. Att vi upphöjer biofilm till en egen särart, en kulturell institution, höjer det dock inte över sin mediefunktion.

Texten

Text är ett typ av medium som utgörs av flera tecken i avsiktlig ordning. Chatman definierar text som:

...any communication that temporally controls its reception by the audience. Thus, texts differ from communicative objects such as (non-narrative) paintings and sculptures, which do not regulate the temporal flow or spatial direction of the audience's perception. /.../ A text in my sense, however, requires us to begin at a beginning it chooses (the first page, the opening shot of a film, the overture, the rising curtain) and to follow its temporal unfolding to the end it prescribes. (Chatman 1990, sid 7)

Ett lingvistiskt tecken utmärks enligt Ferdinand de Saussure (1986) i sin tur av att det består av två delar. Dels en mental föreställning av ett ords innebörd, av Saussure kallad *signifikant* (*signal*), och dels ett koncept, dvs det betecknade, av Saussure kallat *signifikat* (*signification*). Kopplingen mellan signifikant och signifikat är godtycklig, det som binder dem samman är enbart en

överenskommelse i en språkkultur. Ordet “häst”, kan lika gärna ersättas med “horse”, eller “equus” Han jämför det med symbol där kopplingen aldrig är helt godtycklig. Symbolen “våg” som representation för “rättvisa” kan inte lika gärna ersättas med symbolen “vagn” eftersom symbolen i sig har en innebörd som knyter an till det representerade. (Saussure 1986)

Berättelse

Chatman definierar *berättelse (narrative)* på följande sätt i sin bok *Coming to terms*:

...what makes Narrative unique among the text-types is its “chrono-logic,” its doubly temporal logic. Narrative entails movement through time not only “externally” (the duration of the presentation of the novel, film, play) but also “internally” (the duration of the sequence of events that constitute the plot). The first operates in that dimension of narrative called Discourse (or *récit* or *syuzhet*), the second in that called Story (*histoire* or *fabula*). (Chatman 1990, s.9)

Utmärkande för berättelsen är med andra ord den dubbla händelseordningen mellan den externa händelsetiden, hädanefter benämnd *sjuzet*, och den interna händelsetiden, hädanefter benämnd *fabula*.

Bo G Jansson (2006) argumenterar i boken för att själva berättelsen uppstår när tiden för *fabulan* och *sjuzeten* avviker från varandra. När det istället sammanfaller, genom *realtid*, upphör berättelsen och blir istället en beskrivning. Berättarfunktionens roll i detta fall blir att redigera framställningen av *fabulan* så att den bildar *sjuzeten*. För att detta ska vara möjligt måste *fabulan* i någon mån redan ha hänt från berättarfunktionens perspektiv.

Arthur Asa Berger (1997) definierar berättelser i sin mest grundläggande form som något som sker i tiden: “...a story contains a sequence of events, which means that narratives take place within or over, to be more precise, some kind of time period.” (sid 7) Berger menar att detta bland annat innebär att: “Comic strips are narratives, but single-frame cartoons are not. Such cartoons give us a moment in time, but they contain no sequence, generally speaking.” (1997, sid 2) Vissa forskare är mer specifika och talar istället om ickeberättande bilder (Chatman 1990).

Berger är inte ensam om att konstatera att en berättelse måste innebära förändring av något slag. Tzvetan Todorov definierade också ett minimalt narrativ som "...a move from equilibrium to disequilibrium and a return to equilibrium..." (Todorov 1975 se Alexander 2001, sid 23). Förutom att peka på tidsbundenhet innebär det också att ett narrativ enligt Todorov är struktur präglad av förändring enligt modellen ett tillstånd > en händelse > ett tillstånd. Shlomith Rimmon-Kenan definierar i sin tur *händelse (event)* som: "...a change from one state of affairs to another..." (1988, sid 15).

Mark O. Riedl och R. Michael Young (2005) tydliggör att berättelse också måste vara något som är avslutat när de definierar "narrative" som återberättandet av en sekvens händelser som har ett fortgående ämne och utgör en helhet. Detta innebär enligt Riedl och Young (2005) struktur i form av kausala samband mellan händelse och en allmän känsla av fullständighet.

De teorier som presenteras ovan innehåller sammantaget flera olika begränsningar på vad en berättelse är:

- Berättelsen innehåller en dubbel händelseordning (Chatman 1990)
- Berättelsens två händelseordningar måste vara ordnade i förhållande till varandra (Chatman 1990)
- Berättelsens innehåll måste vara en serie av sammankopplade händelser (Bal 2009 se Manovich 2001), eller tillstånd som sammankopplas genom händelser (Todorov 1975 se Alexander 2001)
- Berättelsen måste utgöras av text och kontrollerar därför, enligt Chatman (1990) tillfälligt mottagandet av det kommunicerade.

Berättelsebeteende

Gemensamt för definitionerna av berättelse ovan är att de ämnar särskilja berättelsen från det som inte är berättelse. Det är alltså definitioner på helheten. Det är därför relevant att redan här konstatera att flera forskare också återkommer till vad som kan benämnas berättelsebeteende.

En text kan innehålla berättelseelement utan att för den skull vara en berättelse. Rimmon-Kenan (1988) konstaterar att det är närvaron av fabula som skiljer narrativet från icke-narrativet, men att ett icke-narrativ kan innehålla narrativa element och vice versa. Aarseth (1997) i sin tur konstaterar att det finns berättelsebeteenden i texter som strikt taget inte är berättelser.

Even if the cybertext¹ are not narrative texts but other forms of literature governed by a different set of rules, they retain to a lesser or greater extent some aspect of narrative. Most display some forms of narrative behavior, just as can be found in other non-narrative literary genres. (Aarseth 1997, sid 5)

Men vad är detta berättelsebeteende? Rimmon-Kenan (1988) nämner att en berättelse om byggandet av en katedral kan finnas i beskrivningen av katedralen. Berättelsebeteende i en text skulle dock också kunna påverka hur en text uppfattas. Berättelseegenskaper ska i detta sammanhang ses som fenomen som inte oundvikligen resulterar i en berättelse, men får läsaren att läsa texten, eller en del av texten, som en berättelse.

Lindley (2002) använder *berättelsegestalten (narrative gestalt)* som en beteckning på den mentala karta en användare har av det den konfronteras med. Trecksstrukturen är ett exempel på en sådan komponent i en narrative gestalt, men antyds kunna vara många andra saker. Denna gestalt är i konflikt med det han kallar *gameplay gestalt*. Eftersom det är två olika gestalter som användaren måste välja mellan att uppfylla. Lindley beskriver det som att det blir en kamp om användarens perceptiva, kognitiva och motoriska ansträngning, men även något djupare där den enkla belöningsmotivationen för spel är något annat än djupare narrativ mening. Dock förekommer berättelsegestalten i datorspel, som enligt Aarseths (1997) resonemang strikt taget inte är berättelser.

På samma sätt som berättelse kan förekomma i en beskrivning kan en beskrivning förekomma i en berättelse (Rimmon-Kenan 1988). Det omvända förhållandet gäller med andra ord också.

Transmediaberättelsen

Transmedia och crossmedia är två begrepp som använts parallellt inom medieforskning. Definitionerna har dessutom förändrats något i utvecklingen av denna typ av mediastudier och tonvikten har lagts olika av olika forskare. Drew Davidson (2010) gör i introduktionen till översiktstexten *Crossmedia Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences* inte någon direkt skillnad mellan crossmedia och transmedia. När Nicoletta Iacobacci (2008) å andra sidan beskriver transmedia beskriver hon de

¹ "Cybertext" är Espen J. Aarseths (1997) begrepp för text där läsaren också konkret kan påverka textens innehåll genom val, till exempel genom att göra val i ett datorspel.

olika medierna som inkörspportar till berättelsen; där varje inkörspport har en egen och oberoende livslängd.

Den som framförallt etablerat ordet transmediaberättande är medieforskaren Henry Jenkins. I sin bok *Convergence Culture* (2008) definierar han transmediaberättelser på följande sätt:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. (Jenkins 2008, sid 97)

Även om de olika mediettringarna ska kunna stå på egna ben så är det i relation till de andra berättelsepusselbitarna som transmediaberättelser hittar sin form. Transmediaberättelser är med andra ord samtidigt berättelser, beskrivningar, eller spel eller lek, i det enskilda mediet och del av en berättelse, eller åtminstone berättelsevärld i det större medium som transmediaberättelsen utgör. Antalet medier som måste ingå för att det ska vara frågan om en transmediaberättelse har diskuterats flitigt. Producers Guild of America (2010) anger att det måste vara frågan om tre eller fler separata berättelser i olika tekniska medier som tillsammans utgör en helhet. En sådan specificering är av mindre vikt i denna uppsats då fokuset ligger på kopplingarna mellan medierna oberoende av hur medierna skiljer sig åt.

I denna uppsats använder jag begreppet crossmedia som beteckning på ”Information som existerar i olika separata tekniska medier och kan ha flera författare, men är producerat med avsikt att kopplas samman i läsningen och tillsammans bilda en enhet.” Avsiktsdelen är oundviklig här för att särskilja det från den typ av associationer som läsare alltid gör under läsning. Däremot behöver inte alla författare, eller varje enskild författare i crossmedia ha för avsikt att bidra till en större sammanhållen berättelse. Mash-ups, fanfiction, och liknande kan också vara en del av crossmedia-produkten.

Transmediaberättande å andra sidan avser här ”Ett berättande som sker över flera separata tekniska medier, där varje enskilt mediums innehåll kan stå

självständigt, men i läsningen tillsammans bildar en större sammanhållen berättelse.” Transmediaberättelsen betonar de enskilda produktionernas dubbelnatur som samtidigt självständiga och delar av en större produkt. Dessa definitioner är inte tänkta att vara definitiva på något sätt, utan är enbart redskap i det fortsatta resonemanget.

Utöver crossmedia och transmediaberättelser förekommer självklart flera andra begrepp som uttrycker samma sak, eller har egna varianter. Christy Dena (2006) har till exempel använt begreppet *transfiction* som skiljer sig från Jenkins transmediaberättelse genom att de separata delarna är nödvändiga för att skapa den större berättelsen.

Transmediaberättandets förutsättningar

Om syftet med uppsatsen är att presentera en beskrivning som kan appliceras på transmediaberättandet finns några förhållningspunkter att beakta. Modellen bör till exempel gå att applicera på flera olika tekniska medier, och om varje medium ska göra det det gör bäst, ska modellen även kunna appliceras på medier som inte primärt är berättelser, som till exempel beskrivningar, lekar och spel. Modellen bör också ta hänsyn till berättelsen som sammanhållande funktion och kunna beskriva hur självständiga delar, med olika ”ingångsportar” tillsammans bildar en helhet.

Eftersom transmediaberättandet handlar mycket om en läsares färd mellan olika texter och i de flesta fall även interaktion och medskapande, blir berättandet något som präglas av individens egen resa genom medierna. Antingen beskrivs detta retroaktivt och då med en text per sådan individuell upplevelse, eller så måste modellen på något sätt ta hänsyn till denna dynamiska och individuella aspekt.

Sammanfattningsvis bör en modell som angriper transmediaberättandet beakta följande:

- Vara applicerbart på flera olika tekniska medier
- Ta hänsyn till att varje medium gör det det gör bäst.
- Berättelsen ska vara den sammanhållande funktionen och vad detta exakt innebär måste klargöras.
- Visa hur delarna tillsammans utgör en helhet, och hur kopplingarna ser ut mellan medier.

- Beakta användarens rörlighet från ett medium till ett annat.
- Beakta användarens påverkan på texten.

Föreställningsprocessen

Berättelsen måste existera i sin helhet för att kunna analyseras, och det är till och med så att själva ordet berättelse antyder att där finns ett fullständigt objekt.

Berättelsen avser inte produktionen av berättelsen utan det redan producerade, eller möjligen den färdiga produkt som kommer att finnas när produktionen är klar. Det finns självklart paralleller mellan det som skapats och det som skapas, men den centrala skillnaden för den fortsatta analysen är att den blivande berättelsen under konsumerandet är ofullbordad.

Begrepp

Här ges en översikt över några av nyckelresonemangen kring behovet av de begrepp som kommer att användas framöver.

Framställning och föreställning

Just distinktionen mellan representationen och det representerade är kritiskt i definitionen av berättelse, och i skapandet av media över huvudtaget. I den fortsatta analysen är den därför en central komponent. Däremot är det inte lika givet att tecken har företräde framför symbol, eller text framför icke-narrativ bild. I den slutgiltiga transmediaberättelsen kan helheten sägas utgöra en text och texten består av tecken, men inkörsporten till ett pågående transmediaberättande kan vara en symbol.

Fortsättningsvis används i denna uppsats begreppen framställning och föreställning för att skilja dessa två innehållsnivåer åt. Framställning kan i korthet beskrivas som det representerande. Det kan vara ett ord, en målning, en doft eller något annat som har framställts med avsikt att, eller som i tolkningen, representerar något annat. Framställningen kan avgränsas att gälla hela transmediaframställningen, eller enskilda delar av den. Föreställning är istället tolkningen av framställningen, det är enkelt uttryckt den mentala föreställningen om framställningens innebörd.

Tolkare

Det finns flera sätt att se på den part som tillgodogör sig en framställning. Wolfgang Iser (1991) identifierar dels *den verkliga läsaren (the real reader)* och *den hypotetiske läsaren (the hypothetical reader)* – en idealläsare på vilken

textens alla möjligheter kan projiceras – och dels den egna funktionen som han kallar för den underförstådde läsaren, ”the implied reader”, som enligt Iser är en funktion som går att utläsa ur texten. När tolkarfunktionen avhandlas här är den senare inte relevant, primärt eftersom tolkarfunktionen existerar oberoende av textens livslängd och dessutom kan uppmuntras att förändra texten.

Den verkliga läsaren i sin tur kan självklart analyseras genom olika tester, men för att beskriva berättandeprocessen räcker det med att definiera funktionen utifrån relevanta kriterier. Den är inte summan av något som utläsas i texten, utan något som hela tiden förhåller sig till texten samtidigt som den konsumeras. Denna läsare är inte ideal, utan nyckfull och egensinnig. Det finns anledning att se framställningen som något som har till uppgift att behålla läsaren snarare än något som innehåller läsaren.

Eftersom läsare uttrycker ett särskilt förhållande till texten, medan en transmediaframställning kan bestå av delar och ingångar som lika gärna är symboler, eller icke-berättande bilder, finns anledning att använda en annan beteckning som laddas med innehåll som passar den pågående tolkningsprocessen. Här används istället för läsare begreppet *tolkare*. Tolkarens funktion är att omvandla framställningen till en föreställning genom tolkning.

Skapare

Enligt samma princip som för läsare finns anledning att även ersätta författare med ett annat ord. Författaren är i narratologi något som förhåller sig till, och går att utläsa, ur den färdiga berättelsen. Bara det faktum att författare som ord är starkt kopplat till textbegreppet i allmänhet och det skrivna ordet i synnerhet gör också att det finns anledning att överväga andra definitioner.

Tolkaren enligt definitionen i föregående delkapitel är en funktion som har att förhålla sig till ett pågående berättande, men tolkningen av en framställning måste alltid föregås av en sorts författarakt, eller framställningsakt. I denna uppsats används beteckningen *skapare* istället för författare. Skaparens funktion är att förändra framställningen på ett sätt så att förändringen är märkbar för efterföljande tolkning. En ursprunglig *skapare* som började med ett tomt papper är som funktion sedd inte överordnad den *skapare* som skriver om texten i ett senare skede.

Framställningsagent

Alla skapare är som individer i praktiken också tolkare, och alla tolkare kan i regel alltid bli skapare, men funktionerna i förhållande till framställningen är alltid det ena eller det andra. För att möjliggöra denna diskussion där tolkare och skapare är två funktioner hos en individ används termen framställningsagent för att beteckna den människa som förhåller sig till framställningen både som tolkare och skapare.

Framställningens förutsättningar

Framställning är det plan som alla framställningsagenter kan förnimma i en föreställningsprocess. Det kan vara en roman, en bild, en skulptur eller exekveringen av programkod. Tillgodogörandet av framställningen är alltid en tolkningsprocess.

Framställningen är aldrig fullständig

Som Jansson (2006) visar i diskussionen om en texts fikcionalitet är gränsdragningen för en text inte helt självklar när texten betraktas som underlag för en mental föreställning. Ett verk kan visserligen sägas vara avgränsat och framförallt tolkas avgränsat, men i realiteten påverkar kringtexter hela tiden uppfattningen av själva berättelsen. Jansson uppehåller sig vid paratexten som den mest tillförlitliga källan till att avgöra om en text är fiktion eller ickefiktion. Paratext är kringtexten som finns runt en specifik text. För en roman kan det till exempel vara bokomslaget, recensioner eller författarens kommentarer i intervjuer. Paratexten i sin tur kan omgärdas av mer paratext och det finns inte alltid någon definitiv yttre gräns för paratexten. En recension kan avslöja att berättelsen är fiktiv, medan en kommentar i en artikel avslöjar att recensionen är falsk. I praktiken kan paratexten mycket väl vara en del av framställningen. Konsekvensen av detta är att det under den pågående framställningen är svårt att avgränsa den. Bara efter att framställningen avgränsats i tid, och denna tid har passerat, kan hela framställningen analyseras.

Även om en enskild roman i stort sett problemfritt kan anses vara avslutad är det svårare att göra samma påstående om berättelsen som sådan. Berättelsen som Sherlock Holmes hade kunnat vara slut i och med *The Final Problem*, men Arthur Conan Doyle återupplivade sin protagonist för ytterligare böcker. Även efter att författaren har dött har många romaner skrivits om detektiven, ibland med

andra personer som protagonister, såsom t.ex. John E. Gardners *Return of Moriarty*.

Huruvida en berättelse är avslutad, dvs finns i sin helhet, är alltid en definition som den som analyserar texten måste göra. Ingen berättelse är av naturen avklarad.

Framställningen är ett medium

Framställningen är i praktiken en typ av medium, eller om man så vill ett eller flera tecken eller symboler. Det står för något eller tillför innebörd till något som redan är. Framställningen representerar alltid något annat än sig själv. Detta något kan vara verkligt eller fiktivt, men eftersom tolkaren inte genom framställningen har direkt tillgång till det representerade resulterar det alltid i en föreställning om det representerade. Som medium påverkas framställningen av alla de aspekter som tidigare redovisats för medium. All framställning är till exempel, liksom andra medier, i grunden multimedial (Mitchell 2005). I en film som är en framställning, kan det förekomma en affisch som i sin tur är sin egen framställning.

Liksom medier måste gränserna för framställningen varje gång definieras. En del i en bokserie kan vara en framställning, liksom att bokserien i sin helhet, eller transmediaberättelsen som bokserien ingår i kan vara en framställning. Om man vill betona relationen mellan olika delar i en transmediaberättelse, såsom en films förhållande till en TV-serie och en bok kan de olika delarna istället definieras som separata framställningar, eller delframställningar.

Direkt och arkiverad framställning

Om framställningen betraktas som något som tolkas samtidigt som den presenteras, blir det relevant att göra skillnad på framställning som kan påverkas samtidigt som det skapas och framställning som genom sin form distanserar skapare och tolkare åt i tid. Det förra kallas här för *direkt framställning* och det senare för *arkiverad framställning*.

Direkt framställning

Med direkt framställning avses här framställning som sker inför en tolkande publik som har möjlighet att i realtid påverka framställningens innehåll. De kan antingen göra det indirekt när skaparen baserar framställningsmanipulationen på publikens reaktioner, eller direkt genom att själva bli skapare. Det enda sättet att

definitivt förhindra sådan påverkan är genom att separera skapandet och en tolkande publik i tid, det vill säga arkivera framställningen och spela upp vid ett senare tillfälle. Direkt framställning kan i praktiken vara mer eller mindre möjlig att påverka. Till exempel är direktsändning i TV i betydligt mindre möjlig att påverka än till exempel en anekdot berättad för vänner vid en middag, men det enda sättet att absolut förhindra en tolkande publiks påverkan på, dvs medskapandet av, innehållet är via tid.

Arkiverad framställning

Arkiverad framställning kan vara ljud inspelat på CD, skrivna ord på ett papper, bilder i fotografisk form. Den arkiverade framställningen präglas av att vara varaktig, och alltså separerad från tolkarens ”nu.” När en person tillgodogör sig en arkiverad framställning kan hon inte påverka tillkomsten, eftersom skaparögonblicket redan ägt rum. Hon kan bara påverka framställningen retroaktivt och därför i princip bara skapa en ny version av framställningen. Även om endast denna nya version i slutändan skulle bli kvar till eftervärlden så är den en annan framställning än den föregående.

Distinktionen försvaras av att ingen produktion i realiteten är av naturen avslutad. En tolkare kan självklart välja att addera en senare filmatisering till Shakespears Hamlet och tolka summan som en gemensam framställning.

Föreställning

Föreställning avser den innebörd en framställning har, men som bara finns tillgänglig via tolkning.

Rimmon-Kenan konstaterar att: ”story (including its surface structure) is a construct and an abstraction from the set of observable signifiers which is the text, and is thus intangible in itself.” (1988, sid 13) När föreställning appliceras på berättelse motsvaras det på detta sätt av narratologins fabula (eller story). Föreställning är dock ett vidare begrepp då det även inkluderar föreställningen om sådant som inte nödvändigtvis är berättelser, det kan vara enskilda icke-berättande bilder, spel eller improviserad teater medan de pågår. Det centrala är att det förekommer ett lager som måste tolkas för att bli fullständigt. Denna tolknings resultat är föreställningen.

Föreställningen kan, liksom framställningen, delas upp i några olika undergrupper. Dessa nivåer benämns här som *föreställningsvärld*, *föreställt skeende* och *föreställd framställning*.

Föreställningsvärld

Berättelselika framställningar behöver inte dela samma fabula, men scenen där fabulan utspelas kan ändå förekomma i samma föreställda värld. Denna typ av föreställning kallas här föreställningsvärld och inbegriper det som ibland benämns ”story world” (Jenkins 2002), det vill säga föreställningen om den värld som till exempel en berättelse gestaltar. Denna värld kan ha egen geografi och kronologi, men saknar i grunden perspektiv som istället fås genom berättelser, beskrivningar, bilder eller fragment som först tillsammans med andra ledtrådar bidrar till en helhet. Eftersom föreställning kan vara både det perspektivlösa ”story world” och det tidsbundna ”story” används begreppet föreställningsvärld när det är relevant att betona att användningen avser motsvarande ”story world”.

Föreställt skeende

Det föreställda skeendet är det som närmast liknar narratologins fabula (eller story). Det föreställda skeendet har ett perspektiv både i det spatiala rummet och i tiden. Det kan utgöras av bara en fryst bild eller vara en sekvens med förändringar i tid. Det föreställda skeendet utgörs inte bara av det som direkt representeras i föreställningen utan består till stor del av slutningar, gissningar och i längre framställningar med stor sannolikhet av flera avvikande minnesbilder. Det föreställda skeendet ska dock hela tiden kunna jämföras med framställningen och kan även bevisas ”fel” om de inte överensstämmer.

Föreställt skeende i realtid

Om en definition av berättelse är att fabulans och sujetens tid avviker från varandra, så blir det per automatik något annat än det fysiska nuet, närmare bestämt en del i ”...the ‘reconstructed’ (or ‘represented’) world (or ‘level’)...” som Rimmon-Kenan (1988, sid 6) lyfter. Detsamma gäller självklart om nivån istället benämns föreställning. Denna redigering kan också ses som en latent möjlighet som existerar även i en framställning som sker i realtid. Det ”nu” som till exempel publiken till en fotbollsmatch betraktar är inte detsamma som det

”nu” de upplever. I tabell 2 listas några skillnader mellan föreställt skeende och det verkliga nuet.

Tabell 1: Olika typer av framställning

#	Nuet	Föreställning om det redan har hänt	Föreställt skeende i realtid
1	Fysisk verklighet	Teoretisk representation	Blandning av iakttagelse och minne
2	Möjlig att påverka	Ej möjlig att påverka	Delvis möjlig att påverka
3	Mer komplex än vad som kan uppfattas	Görs konkret genom berättande	Så komplext som kan uppfattas
4	Ca 3 sekunders klarhet	Så lång som föreställningen är från början till slut	3 sekunder klarhet och så långt tillbaka som krävs av minnesbilder/dokumentation
5	Tiden kan inte manipuleras genom presentationen	Presentationen av föreställningens tid kan manipuleras genom presentationen	Presentationen av föreställningens tid kan manipuleras genom presentationen
6	Framtid existerar inte som annat än en kausal möjlighet	Bara dåtid, skeenden efter redovisad nutid existerar redan	Bara en mental modell av framtiden

I kolumnen längst till höger i tabell 2 utgörs föreställningen av en sorts hybrid av ”Nuet” och ”Föreställningen om det redan har hänt”, genom att utgöras av nuet, ett historiskt då och de framåtppekande kausala sambanden som inte har hänt, men antyds komma att hända. Det är självklart möjligt att föreställa sig en annan definition på föreställningen som händer, men poängen här är att konstatera att det inte går att likställa den med det fysiska ”Nuet”. Distinktionen mellan framställning och föreställning öppnar upp för manipulation av ytlagret, till och med hur tiden manipuleras.

Framställningen måste inte finnas i sin helhet för att tiden i det föreställda skeendet ska kunna manipuleras. I boken *Cthulhu live* (McLaughlin 1999) beskrivs hur tid i levande rollspel kan manipuleras, trots att själva spelet/berättandet sker i realtid. De exempel som tas upp är:

- Om dagar passerar mellan de spelade scenerna så ger spelledaren istället en sammanfattning av vad som hände under denna tid.
- Om en spelares rollfigur använder till exempel första hjälpen på en annan rollfigur behöver de inte simulera hela förloppet utan kan ”hoppa fram” i tiden tills dess att förbandet har lagts.

- Om det inte finns olika intressen i en situation, såsom om en grupp kultmedlemmar ska slå in en dörr kan spelarna välja att låta tiden ”hoppa fram” tills dess att dörren går sönder. Detta för att undvika att spelarna ska få tråkigt.

Det kan självklart diskuteras huruvida dessa exempel kan representera realtid, men poängen här är att i levande rollspel existerar ingen föreställning (fabula om det varit berättelse) innan den har spelats. Detta hindrar dock inte att tiden manipuleras, eftersom det föreställda skeendet aldrig är samma sak som den verkliga tiden, det vill säga lästiden.

Jansson (2006) diskuterar i korthet något han kallar okonventionell berättelse. Det visar sig att det är en typ av berättelse där distinktionen mellan fabula och sujet är mindre utpräglad. Som exempel använder han dokusåpan och såpoperan: ”I dokusåpan sker den extradiegetiska berättarakten till synes inte vid ett enda tillfälle efter fabulans slut utan vid flera tillfällen successivt under fabulaskeendets gång.” (2006, sid 74), om såpoperan skriver han att den också gesken av ”...direktsändning utan säkert känd fortsättning /.../ Allt är – liksom livet självt och liksom livet i televiserade direktsändningar – ett ständigt öppet här och nu.” (sid 75).

Eftersom dokusåpor i viss mån, och såpoporer i synnerhet, är planerade en bra bit bortom det avsnitt som publiken tittar på är det TV-publikens upplevelse av direktsändning som är det centrala. Huruvida såpoperan, som hela tiden gesken av ett konstant pågående nu, är att betrakta som berättelse handlar i stor grad om hur berättelsen tolkas. TV-publiken förlitar sig på ett outtalat löfte om mening så småningom, att något (berättaren/skaparen) kommer att ordna så att det eviga nuet blir en tillfredsställande helhet. Detta sätt att förhålla sig till en text är dock på inga sätt exklusivt för såpoperan. All förstagångsläsning innebär att fortsättningen är okänd för läsaren. Även vid omläsning av en berättelse kan inte läsaren med säkerhet veta att texten är densamma. Läser hon samma bok finns ingen anledning att misstänka att texten är en annan, men är det en annan bok med samma titel kan innehållet fortfarande vara en annan. Romanen *Neverwhere* (1996) av Neil Gaiman finns till exempel i bland annat en brittisk version, en amerikansk version och en *Neverwhere: Author's Preferred Text* (2006) som skiljer sig åt i innehåll. Den senare har visserligen en markering på omslaget, men för en läsare kan det ändå vara svårt att förstå vad skillnaderna innebär för texten.

För en narratolog som analyserar texten måste fabulan redan ha hänt, och ovanstående resonemang är av underordnad betydelse, men för tolkningen av en pågående framställning är den inte det.

Föreställd framställning

Riedl och Young definierar skillnaden mellan "narrative" och "story" så här:

A story is a narrative that has additional structure that conforms to audience expectations. Examples of structure include dramatic arc and authorial intent (the point of the story). The conventions of story structure significantly constrain the space of narratives that are considered tellable. (Riedl & Young 2005, sid 1)

"Audience expectations" antyder en överenskommelse mellan skapare och publik. Det antyder också att berättelsen existerar som en sorts mental mall hos läsaren, och som den skapade berättelsen sedan kan följa mer eller mindre. Craig A. Lindley (2002) föreställer sig att det finns en "...*narrative gestalt*, a cognitive structure allowing the perception and understanding of an unfolding sequence of phenomena as a unified narrative." (sid 209) Lindley ger sedan exempel på hur treaktsstrukturen kan vara en sådan berättelsegestalt. Han konstaterar att i detta fall så upplevs berättelsegestalten som en helhet som inte kan förstås utifrån de separata delarna, utan bara som den sammanslagna gestalten. Konsekvensen av detta är att berättelsen i sig inte måste finnas i sin helhet, bara den narrativa gestalten.

Föreställningsvärlden och det föreställda skeendet beskriver den bild som framställningsagenten tolkar in i framställningen. Att döma av Riedl och Young och Lindleys iakttagelser förekommer också en föreställning om hur denna framställning sker innan, och i vissa fall även efter och samtidigt som framställningen.

Skaparen

I denna modell definieras skapare som den roll som påverkar framställningen på ett sådant sätt att framställningen är förnimbart annorlunda för nästa tolkare. Påverkan avser här även skapande av vad de flesta skulle bedöma som en ny framställning. Den förändrade framställningen tillgodogörs därefter av samma eller annan person, som har valet att påverka framställningen, eller låta bli.

Där tolkarfunktionen inte har något inflytande över framställningen har skaparfunktionen i sin tur inte tillgång till föreställningsplanet. Hon kan stimulera förändringar i det genom att påverka framställningen, men tolkaren finns alltid mellan framställningens innehåll och föreställningens innehåll.

Tolkaren

Tolkaren är den funktion hos en människa som ger framställningen mening. Även om det går att läsa in en tolkarfunktion i texten i form av ledtrådar om skaparens tilltänkta mottagare, avses i detta fall den part som faktiskt gör själva tolkningen. Det går inte att dra slutsatser om hur denna tolkare absolut kommer att tolka en text, men det går att använda funktionen i en modell för att förstå hur tolkningen hänger ihop med transmediaberättandets övriga funktioner.

För att nå en förståelse för föreställningen och tolkarens förhållande till framställningen är det relevant att förstå den mänskliga tolkarens förmåga.

Tolkarens nu

Den mänskliga tolkaren är oförmögna att föreställa sig komplexa skeenden eller företeelser utan att sortera dem i tid och rum. För att en människa ska kunna sägas uppleva något som åtminstone till synes sorterat i tid, måste det kunna sammanfattas i ett ögonblickligt nu. Kognitionsforskningen visar att detta ”nu” för en människa lite förenklat utgörs av ca 7 separata informationsbitar som människor kan hålla i arbetsminnet samtidigt (Klingberg 2007), och inom ett fönster av ca 2-3 sekunder (Evans 2004). Allt som hänt för mer än ca 3 sekunder sedan sorteras och tolkas i tid, och allt utöver de ca 7 separata informationsbitarna måste bearbetas uppdelat över tid. Om framställningar representerar mänskliga upplevelser i något avseende är det med andra ord oundvikligt att det sker sorterat i tid.

En van läsare läser mindre av texten

Det finns flera exempel på hur vana, verkliga tolkare avläser mindre av den faktiska framställningen och istället förlitar sig på sin föreställning.

John Sloboda (2005) tar upp Dr. Godolvskeys experiment. Ett minimalt fel förekom i de flesta standardutgåvor av Brahms pianomusik och otaliga vana musiker spelade efter noterna utan att spela felet. Istället upptäcktes det när en student, som Dr. Godolvskey beskrev som dålig läsare av noter, spelade efter

noterna och spelade felet. Flera följdstudier visade att vana notläsare missar avvikelser i kända noter. Till och med när de informerades om att det fanns ett fel upptäckte de det inte när de spelade stycket.

I en studie av Halszka Jarodzka et al. (2010) ombads istället experter och noviser på fiskars biologi att se en film på fyra olika fiskar som rörde sig framåt på fyra olika sätt. De skulle bland annat ange var på de filmade fiskarna rörelsen som drev fisken framåt skedde. Hur de betraktade filmerna under tiden som de löste uppgiften noterades med eye-tracking. Studien visade bland annat att experterna i första hand inte tittade efter de delar på fisken som var avgörande för att lista ut hur de rörde sig framåt, utan istället tittade efter de delar på fisken som kunde hjälpa till att identifiera fisken. Slutsatsen var att experterna använde kunskapsbaserade genvägar. Genom att identifiera fisken fick de tillgång till information om hur den rörde sig framåt.

Båda dessa experiment visar att vana tolkare, eller experter inom ett område använder sig av strategier för att ta genvägar i tolkningen av en framställning som kräver viss kognitiv ansträngning. En van tolkare förlitar sig alltså i större utsträckning än en ovan tolkare på föreställningen om framställningen än den faktiska framställningen. Detta kan innebära att det inte är förståelse för framställningen som är det centrala för att lösa den kognitiva uppgiften att tillgodogöra sig en föreställning i form av till exempel berättelse.

Minnet

Minnet av verbal information är sällan ord-för-ord. Vi använder ersättningar, selektiv sortering och liknande för att fylla ut minnesbilden. Istället överensstämmer vårt minne med originaltexten vad gäller övergripande betydelse och struktur (Sloboda 2005). Åhörare glömmet också snabbt den exakta ordningen på mentala händelser vid komplexa aktiviteter som utspelas över tid, såsom problemlösning, dagdrömmande och lyssnande till musik (Sloboda 2005). Under tiden som människan tillgodogör sig informationen glömmet hon successivt innehållet. Efter 20 minuter har, enligt Dariush Araï (1999), en person bara 60% behållning kvar av inläring. Efter en timme är det 45%. Konsekvensen av detta är att det är osannolikt att en tolkare bär med sig den framställning som skaparen skapat. Hon delar bilden av den grundläggande betydelsen och strukturen, och framförallt budskapet, det vill säga föreställningen, men den

exakta ordningen och detaljer varierar från skaparens och andra tolkares föreställning. Applicerat på berättelser kommunicerar texten med andra ord inte sitt innehåll ordagrant till läsaren, utan en uppfattning, en representation som skiljer sig från läsare till läsare. Berättelsens struktur, de enskilda formuleringarna kommer i stort sett inte finns tillgängliga för läsaren efter att den har lästs.

Gränsdragningen mellan tolkare och skapare

Det finns en tendens till att vilja se tolkningsförfarandet under läsning som en författarakt. Aarseth avfärdar tendensen att kalla tillgodogörandet av hypertext som ett sorts medförfattande (1997). Tolkning och val av vad läsaren ska tillgodogöra sig har alltid varit en del av läsarakten. Vill vi göra en distinktion mellan skapare och tolkare kan vi inte göra det i förhållande till den mentala modellen, där är konsumtion och produktion i stort sett samma sak. Däremot kan vi göra en distinktion om vi använder texten som ett lager menar Aarseth. Författaren påverkar texten, men det gör inte läsaren, eller med andra ord: Skaparen påverkar framställningen, det gör inte tolkaren. Detta innebär dock inte att skaparen i sig är opåverkad. Skaparen kan mycket väl förändra framställningen som direkt svar på yttre stimuli. I själva verket är skapare alltid utsatt för indirekt påverkan. Allt skapande influeras hela tiden av till exempel strukturella normer, metaforer och skeenden. Det är också en av fördelarna med att betona att det är framställningsagenten, inte skaparfunktionen, som är upphovsman. Skaparen är istället en funktion som uppstår när en specifik framställning förändras.

Framställningsagent

Då skapare och tolkare är funktioner hos en mänsklig användare av en framställning är det relevant att också ha ett samlingsnamn för denna användare. Här kallas denna användare för framställningsagent, som är en enhet som innehar de båda funktionerna skapare och tolkare i förhållande till en framställning.

Skaparakten som en framställningsagent gör förutsätter i regel också en tolkarakt, medan tolkarakten inte förutsätter att samma framställningsagent gör en skaparakt. Därför kan det ibland vara relevant att tala om skapande framställningsagent som både skapar och tolkar och närmast motsvarar författare. Tolkande framställningsagent kan istället användas för att avse någon som tolkar och inte skapar, närmast motsvarande lärare.

Förmedlare

Betoningen i denna modell ligger på skapare och tolkare, men liksom med narratologins ”berättare” finns ett behov av att tillskriva en funktion i själva framställningen som tolkaren kan förhålla sig till. En funktion som visserligen har skapats av en eller flera skapare, men som kan tillskrivas en egen föreställd agenda. Just att en framställning kan vara produkten av många enskilda individer betonar också behovet av att ha en sådan enad funktion, då tolkarens förhållande till skapare skulle bli för komplext för att vara meningsfullt. Här kallas denna funktion ”förmedlare”.

Förmedlaren är en funktion som skaparen medvetet kan stimulera i framställningen, men som liksom allt annat i framställningen måste tolkas.

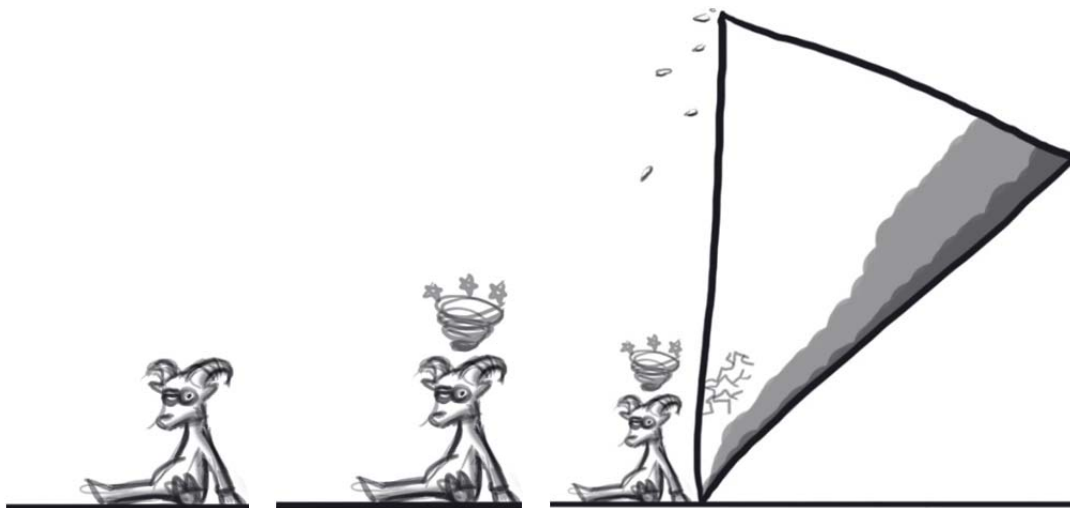
Framställningsnoden

En vanlig komponent i definitionen av berättelse är att berättelsen präglas av förändring. Det innebär enligt vissa teoretiker att berättelsen inte kan utgöras av ett enskilt tillstånd eller en bild. När framställningen inte är begränsad av att ensam utgöra hela berättelsen finns dock utrymme för enskilda bilder. Om modellen för transmediaberättandet ska inkludera medier som ska kunna stå för sig själva, men samtidigt dela förställningsvärld och föreställt skeende med andra medier behöver det också finnas någon form av brygga mellan de enskilda framställningarna. Det finns med andra ord stöd för att betrakta enskilda framställningar som noder på ett snöre, eller i ett nät, som tillsammans utgör det större berättandet. Det kan enkelt illustreras med: nod → brygga → nod.

Kausalitet

Rimmon-Kenan (1988) beskriver kausalitet som den tidsbundna händelseföljdens ”därför”. Till exempel: ”Trädet faller *därför* att skogshuggaren högg ner det.”

Vilken information behöver läsaren av en framställning för att skapa en händelse, det vill säga en överenskommen riktning mellan två tillstånd? Hur kan vi identifiera kausaliteten i en framställning?



*Figur 1: Sittande
get*

*Figur 2: Snurrig
get*

*Figur 3: Snurrig get och sten med
sprickor*

Figur 1 visar en get som sitter. Det är ett potentiellt permanent tillstånd och det finns ingen förändring angiven i bilden. Figur 2 visar också ett tillstånd, men med ledning av stjärnorna i spiral ovanför huvudet kan en betraktare tolka det som att geten är snurrig. Om geten är snurrig antyds att en händelse skett som lett till snurrigheten. Det finns alltså en antydning till att förändring skett på föreställningsnivån, utan att bilden för den skull uttrycker något annat än ett tillstånd i framställningen. Det är dessutom inte säkert att geten någonsin varit annat än snurrig. Figur 3 visar istället en antydning till varför geten är snurrig, nämligen att den stängt ett klippblock. Klippblocket som har rubbats i sin balans och nu sannolikt kommer att ramla omkull.

Finns här tillräcklig stimuli för ett föreställt skeende som inte är allt för godtyckligt? Figur 3 är fortfarande bara ett tillstånd, även om det kan anses vara ett tillstånd i obalans. Om någon av figurerna ska anses ha någon som helst förändring av tillstånd så ligger det helt och hållet som en mental konstruktion hos betraktaren. Om vi ponerar att betraktaren kan föreställa sig att klippblocket faller är det rimligt att anta att hon kan föreställa sig hur klippblocket ser ut när det har fallit. Kan hon föreställa sig att geten är snurrig för att den stängt klippblocket är det rimligt att anta att hon kan föreställa sig geten när den stängde klippblocket och följaktligen föreställa sig ett tillstånd där geten inte var snurrig. Det är med andra ord rimligt att från denna enda bild uttolka följande berättelse: ”En get stängt ett klippblock som föll till marken medan geten satt snurrig bredvid.”

I figur 3 finns med andra ord antydning till händelser som sår frö till en tillstånd→händelse→tillstånd-sekvens som är stimulerad av skaparen (illustratören). I figur 2 finns enligt samma principer samma potential till en sådan sekvens. Geten är snurrig och betraktaren kan anta att det beror på en händelse, till exempel att geten har stångat något hårt, men hon kan lika gärna tolka det som att geten är snurrig för att den är berusad. Inget i bilden motsätter endera tolkning. Så även om det inte finns några hinder för betraktaren att tolka in en berättelselik sekvens i bilden finns det heller inga direkta indikationer på vilken typ av sekvens som betraktaren skulle kunna tolka in. Det kan till och med vara så att ledtrådarna om vilken typ av sekvens som betraktaren kan skapa är så få att det inte är mödan värt för henne att ens börja föreställa sig en sekvens, eller berättelse.

Om samtliga figurer innehåller nog med material för att tolka in en händelsekedja och till och med en komplett berättelse, men inte tillräckligt med information för en berättelse som rimligen ser likadan ut om en annan tolkare skulle återge den, visar det sig att berättelsen inte så mycket blir till genom att lägga till saker som genom att begränsa möjligheterna. Om en händelse är en förändring av tillstånd och om ett tillstånd i mer eller mindre utsträckning kan antyda förändring, blir den intressanta frågeställningen inte huruvida en framställning innehåller förändring eller inte, utan vilka föreställningar om förändringar som den gynnar och missgynnar, samt hur dessa föreställningar kopplar det föreställda skeendet till det större transmediaberättandet.

Vad är då skillnaden från de enkla illustrationerna i figur 1-3, som närmast kan liknas vid ofullständiga sekvenser, mot till exempel en seriestrip med tre rutor, det vill säga tre tillstånd? Om läsaren läser en ruta åt gången, en där geten rusar mot klippblocket, en där geten sitter snurrig bredvid stenen som faller, samt en där stenen slår i backen, blir det uppenbart att läsaren vid första rutan har en föreställning om vad som kommer att hända. Rimmon-Kenan (1988) konstaterar att den kausalmedvetna läsaren kan ge tidsordnade händelser kausala samband på egen hand, utan att det framgår av texten. Den kausalmedvetna tolkaren torde också kunna skapa kausala samband utifrån antydningar i en ögonblicksbild.

Enligt Rimmon-Kenan (1988) finns det bakåtpekande kausalitet och framåtpekande kausalitet. I figur 3 skulle således den bakåtpekande kausaliteten dels kunna vara att geten måste ha stångat klippan eftersom det är en spricka i klippan och den faller och dels att geten måste ha stångat klippan för att klippan

ska falla. Läsaren kan självklart dra andra slutsatser, så ”måste” ska i det här fallet närmast ses som ett element i kausalkonstruktionen. För att berättelsen ska vara komplett behöver dessa tre tillstånd kombineras till exempel som följande berättelse: ”En get stångar en klippa – och blir snurrig samtidigt som klippan faller – och ramlar i marken.”

Chatman (1990) konstaterar att i traditionella berättelser har fabulan antingen en sådan kausalitetskonstruktion, eller åtminstone en kontingenskonstruktion där de olika elementen inte nödvändigtvis leder från a till b, men åtminstone tillsammans bildar en specifik situation.

Bortolussi och Dixon förklarar förhållandet mellan kontingens och text så här:

Our definition of a contingency is only that if some set of assumptions *were* to be made about the story world, the causal inference would follow based on the text. Because the assumptions about the story world are potentially variable, the contingencies might license different inferences for different readers. However, our point is that the contingencies themselves, which provide the information for those inferences, can be reliably identified in the text. (Bortolussi & Dixon 2002, sid 121)

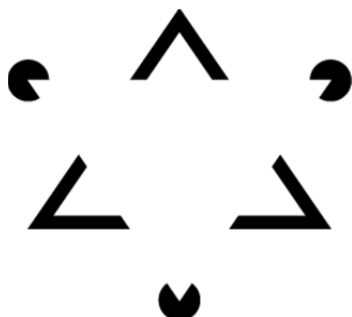
Den mentala föreställningen av berättelsen kan enligt Bortolussi och Dixon kopplas till textegenskaper, så länge incitamentet att tolka berättelsen på ett visst sätt finns i texten.

Slutning

Fenomenet där tolkaren föreställer sig en inledning och en avslutning med ledtråd av en ögonblicksbild verkar enligt samma principer som gestaltpsykologins *lag om slutenhet (Law of closure)*. Den beskrivs så här i Daniel J. Schneck och Dorita S. Bergers bok *The Musical Effect* (2006):

This law derives from the body’s basic desire to avoid “loose ends.” Thus, if a physical space or region is bounded by a continuous curve that may or may not be closed, it tends nevertheless to be perceived as a self-contained figure. That is to say, the body “closes” any existing breaks in information, “filling in the gaps,” so to speak. This tends to be the case for any type of sensory input, not just visual; the body will automatically fill in the details that it thinks should be there in order to “connect the dots,” to create a continuous flow of information with a logical ending. (sid 81)

Slutenhet skapas genom att vi automatiskt fyller i tomrummet mellan till exempel två former som vi upplever borde bilda ett sammanhang så att vi faktiskt uppfattar det som ett sammanhang. Figur 4 består till exempel inte av trianglar och cirklar med en helvit triangel framför, men vi uppfattar dem så.



Figur 4: Illustration av lagen om slutenhet

Slutning (Closure) används i första hand för att visa hur läsare fyller i tomrummen mellan informationsdelar för att skapa en helhet, men det kan lika gärna användas för att fylla i kringområden såsom i figur 5 som självklart omöjligt kan vara en häst som galopperar även om vi inte har några problem med att föreställa oss det. Skillnaden mellan ”hästen” och ”trianglarna” och ”cirklarna” i figur 4 är att vi inte riktigt kan föreställa oss exakt hur hästen ser ut. Vi känner igen hästen och kan föreställa oss ungefär hur de saknade delarna ser ut, men eftersom bilden i övrigt är så detaljerad blir också osäkerheten större. Slutning handlar inte om exakthet utan om ett behov av att världen överensstämmer med vår föreställning om den.



Figur 5: Inte en galopperande häst

Om vi använder begreppet slutning så vitt som Scott McCloud (1994) gör för det visuella mediet i boken *Understanding Comics* så är slutningen avgörande för hur vi uppfattar världen, och vi gör det hela tiden. Denna princip för hur vi uppfattar världen går, som Schneck och Berger (2006) beskriver det, igen i flera olika typer

av medium. Inom musiken gör det att en musiker omedvetet spelar ”rätt” melodi fast noterna är fel, och att en läsare kan läsa en text med flera fel utan att upptäcka dem. Människor uppfattar världen i stor grad såsom hon förväntar sig att den ska vara, och detsamma gäller för händelser. Inom serier beskriver McCloud (1994) det som att den mänskliga fantasin tar två separata bilder och formar en sammanhängande idé, men han tar också upp exemplet med film där två älskande börjar kyssas och rör sig ut ur bild. Publiken fyller i resten så filmskaparen behöver inte bry sig om att visa det. På samma sätt behöver David Cronenberg, regissören till *Eastern Promises* (2007), inte visa detaljerna i upplösningen av sin film, eftersom det redan finns en föreställning om den hos publiken. Filmen slutar skenbart plötsligt, utan att knyta ihop alla trådar, men det kan också argumenteras för att trådarna faktiskt är hopknutna om de fortsatta skeendena i filmen utspelar sig såsom betraktaren föreställer sig. Den ser inte exakt lika ut för alla i publiken, men eftersom behovet finns där finns också bilden där om det finns tillräckligt med stimuli i texten.

Inkongruens och öppna slut

Inkongruens myntades av Schopenhauer och används ofta för komisk effekt (Alexander 2001). Den grundas på överraskning enligt principen att kongruens rubbas av inkongruens och ger insikt om roligheten. Det är med andra ord en sorts dialektisk process med tes → antites → syntes (Ajanović 2009). Denna typ av komik skulle inte fungera om inte läsaren hela tiden tolkade in en möjlig fortsättning på berättelsen. Skillnaden mellan en enkel bild som antyder berättelsens början och slut och en serie bilder som visar berättelsens början och slut är att i det senare fallet blir läsarens föreställning av berättelsen bekräftad eller inte. Det finns med andra ord en berättelse i läsarens huvud redan innan hon har läst klart berättelsen och denna jämförs med den framförda berättelsen.

Föreställningen om början och slut

Aristoteles till synes orimliga definition av början i en tragedi kanske egentligen handlar om denna känsla av kausalitet: ”A beginning is that which does not itself follow anything by causal necessity, but after which something naturally is or comes to be.” (Aristoteles 330 f.Kr., engelsk översättning av S. H. Butcher). I verkligheten måste allting så vitt vi vet alltid föregås av något annat, så det Aristoteles beskriver är rimligen känslan av helhet. I *Oedipus the King* (ca 427

f.Kr.) som Aristoteles framhåller som ett bra exempel på tragedi förutsätts till och med publiken känna till skeenden som hänt innan sujeten, men inte redovisas i pjäsen. Eftersom publiken i regel känner till den, behöver dock inte Sofokles redovisa den i sin tragedi för att publiken ska uppleva att pjäsen är en sammanhållen helhet (Miller 1998).

Genom litteraturhistorien finns dessutom åtskilliga exempel på avslutade berättelser som får uppföljare eller en ”prequel” långt senare som knyter an nästan sömlöst. För att en berättelse fortfarande ska kännas som en berättelse, räcker det med att den *upplevs* som en kausal kedja med egen början och slut. Det är sannolikt också därför Lindley 2002 och Riedl och Young (2005) väljer att tala om *känsla* av enhet.

Arkiverad framställning, såsom den nedtecknade epiken eller den inspelade filmen har på framställningsplanet till synes alltid en tydlig början och ett tydligt slut. För romanen är det det första och sista ordet, för filmen är det den första och sista filmrutan. Men detta är tekniska avgränsningar. För föreställningen är det känslan av början och känslan av slut som är centralt. Något som känns oavslutat har en fortsättning, och något som borde ha föregåtts har också gjort det, oavsett framställningens tekniska avgränsningar.

Framställningsnod

På samma sätt som traditionella berättelser skapas genom kopplingarna tillstånd → händelse → tillstånd kan separata framställningar kopplas samman till liknande kedjor. Framställningar som i sig själv är eller inte är berättelser kan med andra ord innehålla kausala kopplingar till andra framställningar. Tillsammans kan två sådana framställningar utgöra en större berättelse. Berättelser avgränsas inte av framställningens gränser, utan kan genom slutning knyta samman olika framställningar i föreställningen. För att sådana kopplingar inte ska anses vara godtyckliga utan höra till framställningen bör dessa kopplingar på något sätt stimuleras av texten. När Lando Calrissian hälsar Han Solo i *Empire Strikes Back* med orden: ”Why, you slimy, double-crossing, no-good swindler” skapas ett gap, en fråga som inte blir besvarad. Varför hälsar Han Solos gamle vän honom på detta sätt. Denna fråga kan besvaras senare i samma tekniska framställning och liknar då Barthes hermeneutiska kod (Long 2007) eller så öppnar den upp för andra framställningar att erbjuda förklaringen i en annan framställning i något

som Geoffrey Long (2007) i boken *Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company* kallar för *negativ förmåga* (*negative capability*). Han sammanfattar det som “the artful application of external reference to make stories and the worlds in which they are set even more alluring” (Long 2007, sid 9). Genom att i en framställning hänvisa till sådant som sker utanför ramarna för framställningen vidgas föreställningsvärlden och skapar kopplingar till andra framställningar.

Longs fokus på hur negativ förmåga används i en enskild framställning är en utmärkt utgångspunkt, men i denna uppsats används istället begreppet *framställningsnod*. Denna kan motsvara både Barthes hermeneutiska kod och Longs negativa förmåga. Den är en identifierbar punkt i berättelsen som kopplas, eller kan kopplas, till andra framställningsnoder i eller utanför en specifik framställning. Noden kan vara tydlig, såsom den negativa förmåga som Long avser, eller i stort sett omärklig tills dess att ”svaret” ges. Eftersom själva identifieringen av noden är en tolkarakt, som enbart kan stimuleras av skaparen, är det också tolkaren som i praktiken avgränsar noden. En sådan nod kan vara både tidsbunden, geografisk eller på idéplanet. En nod kan till exempel utgöras av en specifik händelse i en rollfigurs förflutna, en ring på ett finger, en moralisk egenskap, en stad eller förenande symbol.

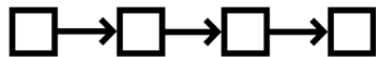
Framställningsnoder kan ha tydlig kausal riktning, men kan lika gärna sakna en sådan. Kopplingar kan ske i framställningens naturliga flöde, såsom scenövergångar, eller kopplingar till en helt annan framställning. Kopplingen sker genom association och det ligger hos tolkaren att göra kopplingen, men skapare kan stimulera att kopplingen sker. På sätt och vis kan man säga att stimuli för att uppfatta noden finns representerad i framställningen, men tolkaren måste identifiera den och mentalt göra kopplingen från en nod till en annan. Framställningsnoder kan därför vara skenbart slutna, dvs inte noder alls, och först tydliga när två passande noder finns, men de kan också vara öppna då de tydligt kräver en matchande nod.

När kausala kopplingar görs mellan olika händelser skapas kedjorna tillstånd → händelse → tillstånd, det som är grunden i ett föreställt skeende. En framställningsnod kan även innehålla egenskaper som inte nödvändigtvis är delar av ett föreställt skeende, utan istället vidgar en beskrivning av ett tillstånd.

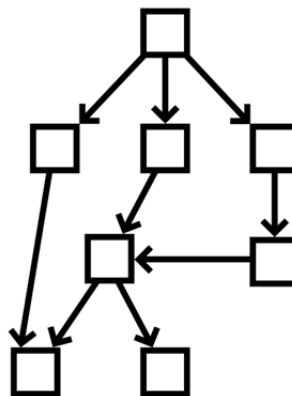
Game tree och kopplingar mellan framställningsnoder

Crawford (1982) illustrerar berättelse som en linjär sekvens av fakta, medan spel illustreras med ett förgrenande träd av noder som spelaren kan röra sig mellan.

Dessa återges här i något förenklad form i figur 6 och 7.



Figur 6: Linjärt



Figur 7: Multilinjärt nät.

Där berättelsen konsumeras linjärt och förlorar i värde vid varje genomläsning, måste spelaren istället välja väg, och värdet av konsumtionen ökar istället vid upprepat spelande, upp till en viss gräns när de olika vägarna har prövats i all väsentlighet.

Paralleller kan enkelt göras mellan dessa noder och framställningsnoder. Det kan vara lockande att beskriva transmediaberättande som multilinjärt eftersom det kan bestå av delframställningar som presenteras i en ordning som väljs av tolkaren och då enskilda delar kan vara avhängiga tolkarens val. Linjäritet är dock ett vanskligt kriterium.

Hjelmslev konstaterar enligt Aarseth att text på strukturell nivå är linjärt per definition (Hjelmslev 1961 se Aarseth1997), något som enligt Manovich (2001) är en lösning för att tillgodose det faktum att läsning av nödvändighet är tidsbunden. Men om läsningen är linjär så ger Silvio Gaggi (1998) några exempel på hur en ”författaraktig läsare” har möjligheten att avvika från den linjära konventionen som läsning består av genom att till exempel hoppa mellan sidor i boken, eller slå upp ord i uppslagsverk. Även här kan det såklart hävdas att om ordningen ändras så blir texten en annan, men det finns redan traditionella kodextexter som inte kan sägas vara entydigt linjära. Bruket av fotnoter, eller texter där två textenheter presenteras samtidigt utan tydlig ordning är exempel på det – som i barnboken *Sagan om Ja-trollet och Nej-trollet* av Inger Edelfeldt (2002) eller Henry Jenkins

(2008) bok *Convergence Culture* som i stora delar använder parallella texter som sträcker sig över flera sidor.

Genom att läsa fotnötter i texten, eller navigera i strid med en linjär överenskommelse kan läsaren, i förhållande till den normala överenskommelsen, tillgodogöra sig en roman på ett ickelinjärt, eller multilinjärt sätt. Läsaren kan också gå utanför kodextexten och slå upp okända ord, eller fördjupa sig i något som antyds i romanen via till exempel Internet. Om detta möjligen inte ingick i konventionerna för text tidigare, finns det nu indikationer på att detta blir en ny konvention. Författaren William Gibson sade i en filmad intervju 2010 att: ”Narrative used to have to carry an awful lot of expositional weight, that it no longer does in our system. /.../ The footnote now lives in cyberspace. /.../ The footnote is also outside the authors hands, in large part.” (Gibson 2010) Om konventionen är att läsa en text icke-linjärt, kan då romanen ställas som motsats till nya medier?

Manovich (2001) gör skillnad på sekventiell och spatial berättelse. Det förra är berättelse som konsumeras via medium som tvingar fram en sekvens i taget, såsom till exempel film. Medan spatial berättelse kräver att läsaren för blicken eller kroppen för att tillgodogöra sig texten. Film är i själva verket en blandning av båda dessa då blicken kan färdas spatialt över biodeken, även om sekvenserna matas fram den ena efter den andra.

En typ av tidsbunden linjäritet som liknar filmens finns i åkattraktioner på nöjesfält, såsom Universal Studios Hollywood Studio Tour där besökaren åker i en vagn och färdas genom olika scenerier från kända filmer. 2010 års tur inkluderade till exempel scenerier byggda kring filmerna *King Kong*, *Hajen* och TV-serien *Desperate House Wives*. Besökaren åker en specifik rutt, men kan titta där hon behagar. I denna typ av underhållning blir konstruktörens ambition att locka besökarens blick till specifika händelser extra tydlig.

Utöver linjäritetens roll för att beskriva läsarens spatiala rörelse i förhållande till texten konstaterar Rimmon-Kenan (1988) att det finns en textintern definition av linjäritet där linjäritet förutsätter att det inte finns mer än en rollfigur.

Under läsningen kan läsare när som helst välja att frångå konventionen om hur en text ska läsas, och det finns indikationer på att själva konventionen håller på att förändras, åtminstone om vi ska tro författare som William Gibson (2010).

Det är rimligt att anta att metaforen linje inte längre räcker till för att beskriva berättelsens färd från A till B, åtminstone om berättelsens struktur ska förstås i läsögonblicket. Detta gäller i högsta grad transmediaberättandet.

Game tree

Olika händelsekedjor i en framställning kan illustreras med ett så kallat *game tree* (Alexander 1999). Trädet används vanligtvis för att visa konsekvenserna av en händelse. John Alexander använder filmen *Sliding Doors* (1998) som exempel. Filmen visar två olika händelseförlopp som är beroende av om huvudpersonen Helen hinner med eller missar ett tåg. Ett game tree för denna händelse skulle se ut på följande sätt:

catches train (narrative line A)
 Helen <
 misses train (narrative line B)
 (Alexander 1999, sid 49)

Här är båda utgångarna likvärdiga och fullt möjliga. Där Crawford (1982) använde förgrenande träd för att visa vilka vägar spelaren kan ta i ett datorspel visar Alexanders exempel på game tree de val som författaren gör åt läsaren. I en normal berättelse för film visas inte de två händelsekedjorna som följer på att Helen missar eller hinner med tåget. Istället gör författaren ett val åt läsaren. På samma sätt som Peter Howitt som skrivit manuset till *Sliding Doors* väljer att visa effekterna av båda utgångarna, men i alla andra händelser i filmen gör valen åt läsaren.

Greppet med alternativa vägar i så kallade interaktiva medier höjer inte bara känslan av valfrihet, utan kan också göra det tydligare vad som inte går att välja. I spel som använder alternativa dialogval, till exempel *Final Fantasy VII* och *Grand Theft Auto: San Andreas*, begränsas antalet valbara svarsalternativ och de tillfällen spelaren får möjlighet att göra sådana val. Av det nästan oändligt antal möjliga repliker, eller beteenden som finns i varje given situation presenteras spelaren med en handfull.

I exemplet med *Final Fantasy VII* observerar Smith (2002) att även om valen finns där, så är de inte alltid likvärdiga. Det förekommer många val som i själva verket är icke-val, det vill säga val som spelaren kan göra, men som inte avancerar spelet.

Berättandeprocessens interaktivitet

I samband med linjäritet brukar också interaktivitet användas för att beteckna medier. Det är ett problematiskt begrepp att använda eftersom i stort sett alla tekniska medier i något avseende kan sägas vara interaktiv. En bok där det skrivs anteckningar i kanten, eller stryks under ord är som tekniskt medium interaktiv, på samma sätt som filmer kan redigeras om på dator. Men ett medium kan också utgöras av konventioner, eller snarare kontrakt mellan författare och läsare. Fysiskt är till exempel böcker på många sätt mer interaktiva än datorspel, men på kontraktsnivå är situationen den omvända. Precis som med läsningen kan dock konventioner förändras genom att författare och läsaren når en ny överenskommelse. Om en författare kommunicerar att boken måste klottras i så har bokmediet som informationsbärare förändrats. Kontrakt mellan författare och läsare är betydligt mer modifierbart än det fysiska mediet. En författare har alltid friheten att stimulera läsaren att godta en förändrad överenskommelse inför läsningen av sin text, men kan inte styra att förändringen godtas.

Aarseth (1997) använder begreppet *intrig* för att beskriva en process som pågår i cybertexten. Idén om *intrig* går dock att applicera även på traditionellt berättande och definitivt på transmediaberättande. Som vi konstaterat ovan struktureras framställningen på ett sätt som ofta medvetet från skaparens sida motiverar vissa val i en tolkning. Skaparen lockar tolkaren vidare, använder olika tekniker såsom vändpunkt, flaggning, ironi, händelser som väcker sympati för en rollperson framför en annan, etc. för att få tolkaren att dra slutsatser, tolka och kanske framförallt behålla intresset hos tolkaren. Oavsett om intriger appliceras på en konventionell berättelse, hypertext, datorspel eller annan framställning har skaparens beslut samma möjlighet att påverka tolkarens mentala modell.

Bortolussi och Dixon (2002) förordar att se texten som ett stimuli som läsaren reagerar på i en kommunikativ process. Detta kan kombineras med att se föreställningsprocessen som en *intrig* med tolkaren som *intrigens "offer"*. På så sätt erkänns att framställningen inte är detsamma som framställningens betydelse utan istället uppmuntrar tolkningen av innehållet på ett visst sätt. Genom att lägga till information begränsas tolkningsmöjligheten och på så sätt uppmuntras tolkaren att tolka föreställningen i en bestämd riktning, men samtidigt erkänns att det inte är någon garanti för att det är så tolkaren tolkar framställningen.

När en tolkare tillgodogör sig en framställning förändras tolkningen av framställningen utifrån tolkarens föreställning och föreställningen modifieras utifrån framställningen. Framställningen i sig är intakt, men eftersom en framställning i huvudsak består av tolkningsrymd är framställningens innehåll som helhet högst modifierbar. Att säga att framställningens innehåll inte förändras av föreställningen är att tillskriva framställningen en kristallklar objektiv bild som i alla avseenden förmedlar det den har kalkylerats att förmedla. I själva verket är sannolikheten att detta sker obefintlig. Skaparen kan som bäst hoppas på att stimulera tolkningen i en viss riktning, eller åtminstone få igenom den tolkning som är central för det budskap hon vill kommunicera. Denna ständigt pågående stimulering av tolkningen sker i en interaktiv process där två nivåer av föreställning hos tolkaren påverkar varandra utifrån skaparens planterade stimuli. Här avses med interaktion en aktivitet där två parter påverkar varandra på ett sätt så att de förändras genom utbyte. Parterna i detta fall utgörs av nivåerna föreställd framställning och föreställt skeende.

Modell för föreställningsprocessen

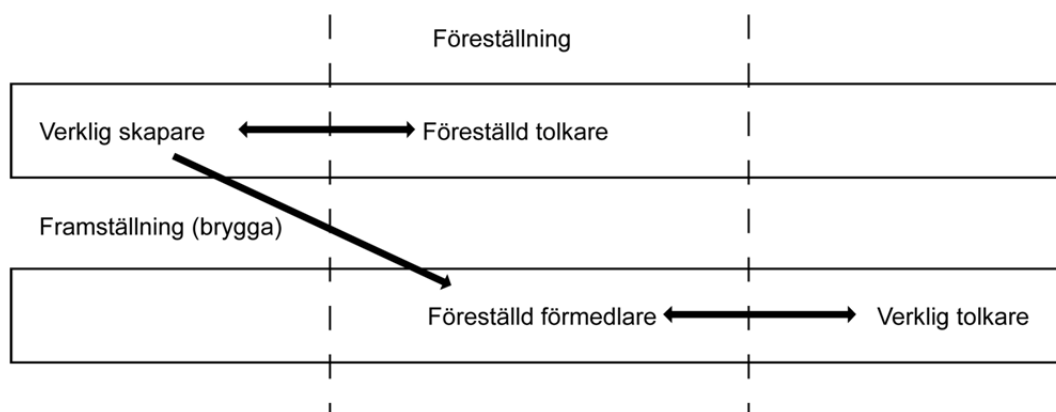
Baserat på det teoretiska underlaget i föregående kapitel formuleras här en modell för föreställningsprocessen.

Tolkning och skapande som interaktiv process

Utifrån resonemanget i kapitlet Berättarprocessens interaktivitet kan följande formuleras: Tolkningen av framställningen är en interaktiv process där tolkaren anpassar den föreställda framställningen utifrån den faktiska framställningen. Den föreställda framställningen påverkas i sin tur av tolkarens föreställning.

Framställningen utgörs av stimuli och är skaparens verktyg för att påverka tolkarens föreställning både av föreställningsvärlden, det föreställda skeendet och den föreställda framställningen. Det är viktigt att betona att interaktion här inte avser en sorts läsning där framställningen förändras i den interaktiva processen, istället är det i detta fall tolkningen av framställningen som förändras. Det är med andra ord en helt intern interaktiv process hos tolkaren.

Om den verkliga skaparen interagerar med den föreställda tolkaren och den verkliga tolkaren interagerar med den föreställda förmedlaren, som är skaparens kommunikationsverktyg, får vi en modell i enlighet med figur 8. I den framgår att det sker en sorts indirekt interaktion mellan tolkare och skapare, men där den påverkansbara faktorn är föreställningen. Framställningen i sig är aldrig interaktiv, utan kan bara påverkas av skaparen.



Figur 8: Interaktionsdiagram för arkiverad framställning

Figur 8 påminner om Chatmans kommunikationsmodell (se figur 9), men avviker på några uppenbara punkter. Chatmans diagram illustrerar en envägskommunikation från författare till läsare. I interaktionsdiagrammet är en

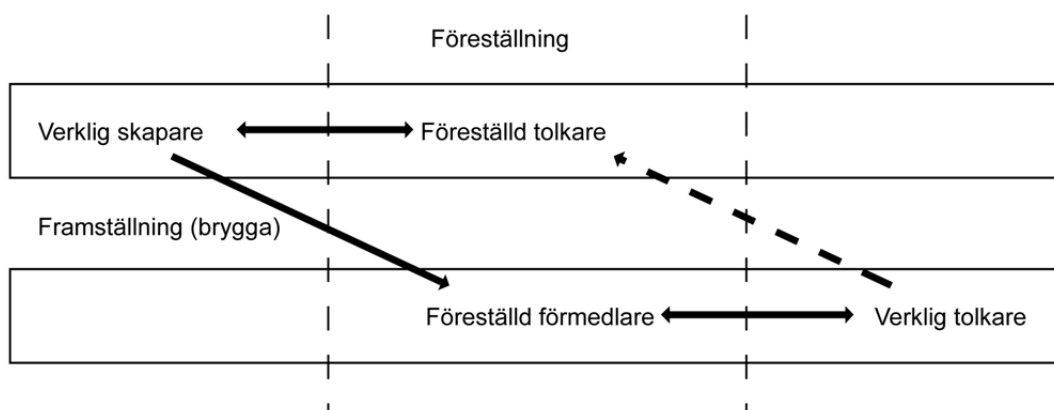
del av skeendet enkelriktat, nämligen framställningen mellan skapare och tolkare, men framställningen i sig är underordnad föreställningen som utgör den sammanlagda tolkningen av framställningen. Framställningen får istället status av brygga mellan den av skaparen föreställd tolkare och av tolkaren föreställd förmedlare. Denna brygga är tillgänglig att påverka för skaparen, men inte tolkaren.

Real author → Implied author → (Narrator) → (Narratee) → Implied reader → Real reader

Figur 9: Chatmans semiotiska kommunikationsmodell för narrativ (Rimmon-Kenan 1988, s 6)

Skaparens bild av den verkliga tolkaren

Finns det någon situation där en verklig tolkare kan använda framställningsbryggan för att påverka skaparens bild av tolkaren som i Figur 10? Den verkliga tolkaren kan visserligen lämna spår i till exempel paratext, som den verkliga skaparen till en framställning kan tillgodogöra sig genom att utifrån paratexten revidera sin föreställning av tolkaren. Den verkliga skaparen måste dock söka upp paratexten eftersom den ligger utanför den fokuserade framställningen. För tolkaren finns en ofrånkomlig konsekvens i att om hon väljer att tillgodogöra sig framställningen så är det oundvikligen skaparens framställning. För paratexten om tolkaren råder inte samma konsekvens. Denna är frivillig för den verkliga skaparen i skaparfasen. Exempel på sådana paratexter är fokusgrupper, utlåtanden, recensioner, bloggar, forum och fanfiction.



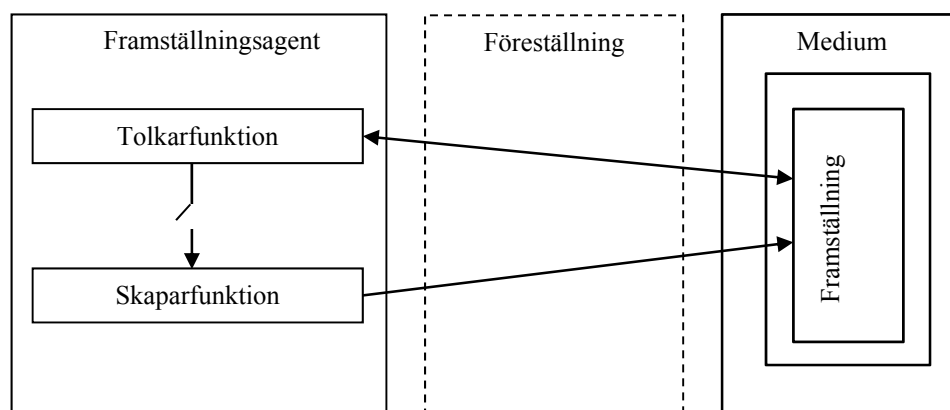
Figur 10: Interaktionsdiagrammet för direkt och arkiverad framställning.

Om det istället är frågan om en direkt framställning krävs inte skaparens aktiva handling för att ta del av den verkliga tolkarens inflytande i interaktionen,

men linjen kan ändå inte sägas vara heldragen från verklig tolkare till föreställd tolkare eftersom många variabler påverkar den verkliga tolkarens möjligheter till kontakt. Den verkliga tolkaren kan på olika sätt hindras i sin önskan att göra sig hörd.

Det finns självklart ett problem i detta resonemang, och det är att så fort tolkaren överhuvudtaget påverkar en framställning, om det så är en paratext, är det rimligt att rubricera henne som skapare för att terminologin ska vara konsekvent. Med andra ord blir det i praktiken inte en kommunikation från en tolkare till skapare, utan från en skapare till en annan skapare och de jobbar med två separata framställningar som tillsammans kan utgöra en gemensam framställning. Detta är också en anledning till att hålla pilen som indikerar tolkarens påverkan på framställningsplanet streckad.

Fullständig modell



Figur 11: Interaktionsschema för föreställningsprocessen

Sammantaget ser modellen för föreställningsprocessen ut som i figur 11 där de olika delarna definieras enligt nedan:

Framställningsagent

- Tolkning är grunden i framställningsagentens interaktion med framställningen. Den skapande framställningsagenten är alltid också tolkare, av sin egen eller andra skapares framställning.
- Alla tolkare har, med få undantag, möjlighet att också bli skapare av den framställning de tolkar, även om det i vissa avseenden kan argumenteras för att det då blir en ny framställning.

- Tolkaren tolkar hela tiden framställningen i ljuset av uppfattningen av tidigare framställning och föreställningen om kommande framställning.
- Framställningen modifieras av skaparfunktionen.

Medium/Framställning

- All kommunikation passerar genom och befinner sig i medium.
- Skaparens skapande av en framställning är inte absolut utan är också summan av mer eller mindre kontrollerbara medier. Konstnärens utställning påverkas till exempel av museet som ställer ut den, trots att själva museet i sig inte nödvändigtvis kan kontrolleras.
- Olika tekniska medier tillåter olika typer av framställningsstimuli.
- Framställningen måste tolkas för att få ett innehåll.

Modellen för föreställningsprocessen

Ovanstående schema (figur 11) kan uttryckas på följande sätt avseende tolkandet: ”Framställningens stimuli och tolkarfunktionens tolkning av framställningen påverkar föreställningen som påverkar tolkningen av framställningen.” Det är med andra ord en interaktiv, iterativ process där föreställd framställning och föreställt skeende påverkar varandra med ständig input av framställningens stimuli. Det är sannolikt inte att betrakta som en helt iterativ process rent kognitivt då mycket av detta sker simultant hos läsaren, men för modellen är det ett användbart sätt att se på processen. Detta är direkt jämförbart med den hermeneutiska spiralen inom hermeneutiken.

Avseende skapandet kan modellen istället uttryckas så här:

”Skaparfunktionen externaliserar en konkretiserad version av den föreställda framställningen i en framställning. Framställningen stimulerar anpassning av tolkarfunktionens föreställning om framställningen. Under skapandet pågår båda dessa interaktiva aktiviteter i en iterativ process vars resultat påverkas av de tekniska medier som kommunikationen sker via.”

Modellen tar inte hänsyn till vilken framställning som används, eller om det i själva verket är flera delframställningar, dock bör utgångspunkten vid till exempel transmediaberättande rimligen vara att det bara rör sig om *upplevelsen* av en framställning. Det går att behandla varje enskild tolkares genomförda tillgodogörande som en enskild framställning, men då transmediaberättanden ibland har som mål att skapa så disparata framställningsupplevelser som möjligt

kan det finnas anledning att fokusera på föreställningen och föreställningsprocessen snarare än den färdiga framställningen.

Modellen tydliggör att det inte finns någon väsensskillnad mellan skapare och tolkare eftersom de inte är på varsin sida om framställningen. Ses transmediaberättandet som en process är framställningsagenten i själva verket bara användare. Där framställningsagenten kan ses som transmediaberättandets användare blir föreställningen produkten av själva användandet.

Berättelseegenskaper

En viktig egenskap hos föreställningsprocessen är att den inte i princip ligger i konflikt med annan aktivitet. Frågan gäller inte huruvida något är en berättelse eller inte utan huruvida det uppfattas som en berättelse eller inte. Den kan därför snarare ses som ett mer eller mindre fokuserat lager ovanpå övrig aktivitet och kan existera hos tolkaren mer eller mindre aktivt. Datorspelet *Final Fantasy VII* är till exempel inte en berättelse enligt konvention. Grunden i spelet ligger i att spelaren gör aktiva val, alltså uppfyller spelaktiviteten, men genom hela spelet finns många berättelsestimuli som spelaren använder för att bilda sig en uppfattning om spelets föreställningsvärld och föreställda skeenden. I stridsscener med hög grad av spelaktivitet kan vi enligt Lindley (2002) sluta oss till att det finns en konflikt med berättandet på flera plan, inte minst kognitivt, men även om en sådan helt spelaktiv del kanske inte adderar något till föreställningen, kan den om den är konstruerad på ett passande sätt åtminstone undvika att motsäga föreställningen. Precis som actionscener i en film som tonar ner högre berättandenivåer till förmån för en mer adrenalinfylld upplevelse kan en föreställningsnivå existera parallellt och helt enkelt byta av om att ha fokuset. På så sätt kan datorspel som både är spel och berättelser existera utan problem.

Applicering transmediaberättande

Det finns två frågor som är relevant att ställa om en framställning avseende transmediaberättande: Vilka framställningar kan hakas på den första framställningen och fortfarande känns som att de hör till samma föreställningsvärld? Vilka medium kan framställningen konverteras till, eller utökas i? Eftersom modellen för föreställningsprocessen inte tar hänsyn till vem som är skapare, eller vilket tekniskt medium som framställningen skapats i utgör den inte ett hinder för dessa frågeställningar. Genom att komplettera modellen

med konceptet framställningsnod kan varje iteration ses som ett vägval. Genom att påverka stimuli i en viss riktning kan skaparen uppmuntra en övergång eller koppling till en annan framställning.

Tillämpning av modellen

Då transmediaberättandet utgörs av summan av flera olika framställningar som inte alltid i sig själva är berättande behöver modellen för föreställningsprocessen vara användbar på olika typer av framställningar, allt från enskilda bilder via film och datorspel till Alternate Reality Gaming. Olika transmediakampanjer har behandlats i litteraturen, t.ex. har *the Matrix*-serien och kampanjen i samband med de två uppföljarna avhandlats ingående i *Convergence culture* av Henry Jenkins (2008). I denna uppsats har istället i jämförelse ett mikroexempel använts för att illustrera tillämpningen av modellen. Valet har fallit på en actionfigur med tillhörande förpackning. Detta exempel gör det bland annat möjligt att fokusera på kopplingen mellan enbart två olika typer av framställningar.

Analysen är uppdelad i: Beskrivning; Berättelsebeteende; Modell för framställningsprocessen; Transmedia.

Analys: Trap Jaw – Actionfigur

Trap Jaw är en så kallad actionfigur i serien Masters of the Universe Classics (MOTUC) som riktar sig mot en vuxen målgrupp. I skrivande stund tillverkas figurerna i serien av leksaksföretaget Mattel och säljs en gång i månaden via Mattycollector.com. Anledningen att just figuren Trap Jaw har valts till den här undersökningen är att han med de medföljande tillbehören går att förändra till två distinkta former. Det har gjort figuren till ett tydligare exempel, även om det mesta i analysen går att applicera även på andra plastfigurer/dockor som ingår i olika transmedia-franchiser.

Beskrivning

Trap Jaw kommer i en förpackning med bakstykke i kartong och en framsida i plast som visar figuren. På framsidan finns längst upp, ovanför figuren, seriens logotyp: ”Masters of the Universe Classics” och i nederkanten på framsidan finns texten:

”Trap Jaw

Evil and armed for combat

Figure”

Ute till höger finns också texten ”Adult Collector.” Utöver figuren syns genom plasten några av de tillbehör som medföljer. Figuren själv är en cyborg med grönt ansikte och metallkäke och en robotarm där handen går att byta ut mot olika redskap och vapen. Figuren går i grälla nyanser av blått, grönt och lila.

På förpackningens baksida finns utöver logotypen för serien bilder på Trap Jaw och fem andra figurer i MOTUC serien. Alla tillhör den onda fraktion som Trap Jaw själv hör till i MOTUC-seriens universum. Under dessa bilder finns följande text om rollfiguren:

Trap Jaw™ Bio

Real Name: Kronis™

An insane criminal from the dimension of Infinita, Kronis™ was one of several evil warriors freed from an intergalactic prison by Keldor™ to bolster his ranks during the start of the Great Unrest. After serving Keldor™ for years, Kronis™ grew ambitious and raised an army of his own to challenge his master. Now a powerful Overlord of Evil™, Skeletor® defeated Kronis™ — breaking his jaw and arm, and leaving him for dead. Found and rebuilt by Tri-Klops®, Kronis™ was transformed by him into Trap Jaw™, a man armed with combat weapons and an “iron jaw!” (Mattel 2010)

I förpackningen finns hela figuren Trap Jaw och tillbehör bestående av tre utbytbara händer; en utbytbar arm för att kunna ha två vanliga armar istället för en robotarm; samt ett utbytbart huvud för att kunna visa honom med mer mänskligt, blått huvud istället för det gröna cyborghuvudet. Med två vanliga armar och det blå huvudet föreställer actionfiguren Kronis i texten ovan. Med en robotarm och en vanlig arm, samt huvudet med metallkäke föreställer figuren Trap Jaw.

Berättelsebeteende

För att Trap Jaw ska kunna anses innehålla en berättelse behöver framställningen presentera föreställt skeende redigerad i tid, samt finnas i sin helhet från början. I detta avseende är baksidestexten självklar att betrakta som berättelse, frågan är dock i vilken mån actionfiguren själv fungerar som berättelse om förpackningens information istället ses som paratext, eller en annan transmediatext som berättar en annan del av samma berättelse.

Till att börja med är det lätt att konstatera att Trap Jaw i sig själv inte är text. Det är en modell som går att vrida på som man önskar, och kroppsdelarna kan bytas ut godtyckligt. Ska den kunna innehålla en regelrätt berättelse måste den

innehålla en tydligt överenskommen riktning, vilket figuren för sig själv saknar. Om vi utesluter att figuren är en berättelse, återstår frågan om den fortfarande har ett berättelsebeteende. Finns det till exempel kausala riktningar som är så starka att olika tolkningar kan uppfatta en likartad föreställning?

I originalutförande, såsom den är i förpackningen från början, har Trap Jaw uppenbart cybernetiska implantat. Bakom figurens metallkäke syns att den riktiga käken har slitits loss. Att han har en normal arm och en roboarm antyder också att det en gång funnits ett tillstånd och att det förändras. Om tolkaren tar hänsyn även till att man med figurens tillbehör kan gestalta Trap Jaw som han såg ut som Kronis är det en rimlig tolkning att något hänt som fått honom att förlora käke och arm. Det hela kan illustreras enligt modellen Tillstånd → Händelse → Tillstånd, fast då som Kronis → Händelse → Trap Jaw.

Det finns dock inte tillräckligt med information i själva dockan för att tolkaren ska kunna uppfatta det kausala sambandet, det vill säga vad den transformerande händelsen är. Det ställs med andra ord stora krav på tolkarens förmåga till slutning för att berättelsen ska bli komplett och det är nästan garanterat att olika tolkares tolkningar av denna händelse mellan tillstånden Kronis och Trap Jaw kommer att se helt olika ut. Det finns heller ingenting i figuren som motsätter att Trap Jaw-formen kom först och Kronis sedan. Det kan lika gärna vara en berättelse om hur en cyborg får en mänskligare kropp.

Med ledning av baksidestexten fylls dock den saknade pusselbiten i och tolkaren kan uppfatta det kausala sambandet. Detta skulle gå att se som bevis för att baksidestexten är att betrakta mer som berättelse. Där ligger fokus på ”varför” Kronis blev Trap Jaw. Sedd som ett transmediaberättande blir det dock uppenbart att baksidestexten i sig är lika otillräcklig. Syftet med baksidestexten torde vara att ge en bakgrund till varför Trap Jaw blev den han är, men den innehåller extremt lite information om just Trap Jaw. Bara sista satsen ger någon ledtråd, men definitionen ”en man med stridsvapen och en ’järnkäke,’” torde ge upphov till lika många möjliga tolkningar som tolkningen av händelsen mellan Kronis och Trap Jaw. Förvisso kan Kronis ha blivit Trap Jaw genom en olycka, genom att ha räddat någon, eller fått kroppsdelarna avslitna av det befäl han försökt omkullkasta, men även om baksidestexten i sig själv har en början och slut förblir den ofullständig. I och med att texten utgör en bakgrundsbeskrivning som presenterar skapelsen av Trap Jaw blir den ofullständig i det att Trap Jaw själv

knappt behandlas. Det är inte långsökt att konstatera att baksidestextens mål realiserar i själva figuren. Med andra ord skulle en kausal kedja med de två framställningarna se ut på följande sätt: Kronis → Bio → Trap Jaw.

Actionfiguren Trap Jaw är självklart inte att betrakta som en berättelse, men sett i ett transmediaberättande utgör den genom sina två tillstånd två framställningsnoder med öppningar, som uppmuntrar tolkaren att själv fylla i en kausal koppling, inte olikt hur den grundläggande mekaniken för berättande går till. Det finns dock två sätt tolkaren kan göra denna koppling på – förutsatt att ingen paratext finns utöver förpackningen. Hon kan antingen använda baksidestexten som information, eller själv fantisera. I den första varianten blir de två framställningarna – figur och baksidestext – att komplettera varandra för att tillsammans bilda en konkret berättande framställning. I det senare fallet ställs krav på tolkaren att fylla i tomrummet mellan de två skepnaderna i en aktivitet som snarare liknar lek.

Sammanfattningsvis förblir Trap Jaw-figuren en leksak, eller samlarfigur, och ska självklart inte i sig själv betraktas som berättelse, men satt i transmediaberättandet blir den samtidigt en komponent i ett berättande. Actionfiguren gör det den gör bäst, nämligen uppmuntrar till lek, men passar som handen i handsken i den större berättelsen.

Modell för föreställningsprocessen

Den arkiverade framställningen i form av förpackningens baksidestext i kombination med figuren är kort, men som det illustrerats ovan finns en tydlig förändring av föreställningen i det att om tolkaren ser figuren först förändras dess innebörd när baksidestexten läses. Läses i stället baksidestexten först ges en annan föreställning som revideras av att figuren ses. Ett exempel är att om baksidestexten läses sist blir användningen av de olika delarna som medföljer figuren inte självklar och användningen blir mer att betrakta som lek. Läses baksidestexten först blir det å andra sidan tydligare vilken kroppsdel som hör till vilken av figurens två gestalter och figuren hamnar i ett berättelsesammanhang. Baksidestexten ger figuren en avsiktlig ordning mellan de två tillstånden.

Eftersom actionfiguren är högst modifierbar inbjuds framställningsagenten att själv påverka den. Vanligtvis, att döma av produktseriens forum (MattyCollector Forum), handlar det om att byta kroppsdelar och låta figuren

posera. All sådan manipulation är inom ramen för vad som är den ursprungliga skaparavsikten med figuren. Det är dock rimligt att anta att hur figuren manipuleras till stor del påverkas av baksidestexten, och i kanske större utsträckning av all den paratext som finns.

Utöver den enkla förändringen av figuren finns även en etablerad hobby för att göra så kallade ”customs” av figurerna. Det går ut på att använda delar från befintliga figurer, förändra, eller skapa nya delar, bland annat genom att måla befintliga, för att skapa nya figurer eller versioner av figurer. Dessa varianter finns ofta representerad i paratexten, men ännu ej som figur producerad av Mattel. Detta är mer att betrakta som skapande eftersom det görs förändringar av produkten som inte var planerade vid den ursprungliga produktionen, inte mer än att hobbyn underlättas av figurens konstruktion. Mattel producerar också MOTUC-figurerna med ett öga på att de kommer användas på detta sätt. Genom att erbjuda medlemsforum och plats på Facebook erbjuder de dessutom en arena för att visa upp dessa ”customs”.

På samma sätt som det finns en kultur kring att förändra figurerna, antingen till varianter på samma figurer, eller att använda delarna för att skapa helt nya figurer, finns en kultur kring att förändra kringhistorien. På sidor som www.fanfiction.net finns åtskilliga dikter, noveller och romaner som utspelar sig i föreställningsvärlden till Masters of the Universe, alla skrivna av fans i form av så kallad fanfiction.

Transmedia

Just figuren Trap Jaw ingår i ett ganska välutvecklat crossmedia-universum i form av Masters of the Universe. I denna franchise finns serietidningar, animerade TV-serier, långfilm, konst, datorspel, etc. Figuren Trap Jaw figurerar i flera av dessa framställningar.

I den baksidestext som finns på förpackningen finns flera exempel på framställningsnoder, som kan formuleras som frågor på följande sätt:

Platser: Vad är ”dimension of Infinita”? Vad är ”intergalactic prison”?

Händelser: Hur gick flykten från ”an intergalactic prison” till? Vad var ”the Great Unrest”? Hur gick revolten mot Kronis mästare till?

Andra rollfigurer: Vilka är ”evil warriors”? Vem är ”Keldor”? Vem är ”Skeletor”? Vem är ”Tri-Klops”?

Början och slut: Vad hände Kronis innan Keldor räddade honom från fängelset, varför var han galen? Vad hände med Kronis efter att han hade förvandlats till Trap Jaw?

Samtliga av dessa frågor är rimliga vägar in till nya berättelser. Dessa kan antingen författas av de som har rättigheter till Masters of the Universe, till exempel genom andra actionfigurers baksidestexter, eller av fans i fanfiction, eller ageras ut i lek av sådana som har fått tag på figurer i serien, eller genom rollspel. Dessa nya berättelser, och i vissa fall förlängningar av originalberättelsen, är inte begränsade av medium.

Sammanfattning

Berättelser som sker över flera medier, och som planeras för att uppmuntra läsaren att söka sig vidare mellan olika enskilda produktioner, har blivit allt vanligare. En definition av begreppet transmediaberättelse innebär att de enskilda produktionerna i sig själva ska vara fullständiga produktioner, samtidigt som de tillsammans bildar en större berättelse. Detta innebär att även leksaker och datorspel som traditionellt inte ses som berättande medier ska kunna samverka med berättande medier för att i slutändan utgöra en större berättelse. Avgörande för transmediaberättelsens konstruktion är användarens färd mellan de olika medierna.

Syftet med uppsatsen har varit att beskriva användarens förhållande till berättelsebeteenden i det pågående transmediaberättandet, avseende tolkning och påverkan av produktionen.

I uppsatsens andra avsnitt behandlas transmediaberättandet och definitionen av berättelse. Slutsatsen är att en modell för transmediaberättandet ska ta hänsyn till följande:

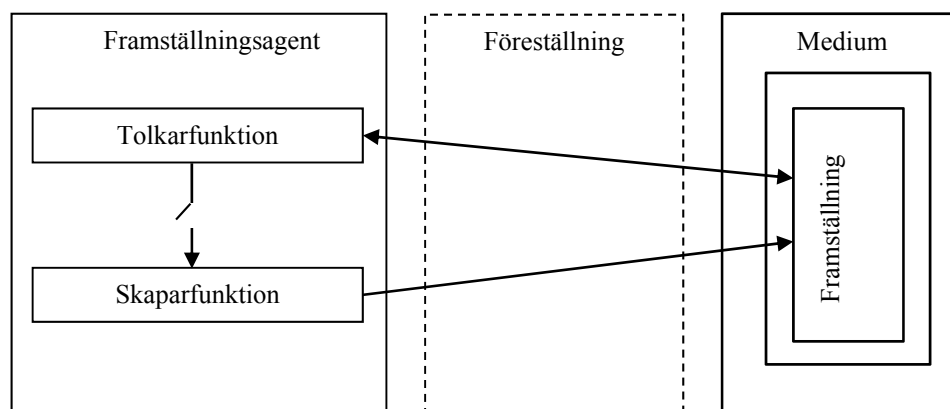
- Vara applicerbart på flera olika tekniska medier
- Ta hänsyn till att varje medium gör det det gör bäst.
- Berättelsen ska vara den sammanhållande funktionen och vad detta exakt innebär måste klargöras.
- Visa hur delarna tillsammans utgör en helhet, och hur kopplingarna ser ut mellan medier.
- Beakta användarens rörlighet från ett medium till ett annat.
- Beakta användarens påverkan på texten.

Inom transmediaberättande finns ingen avgjord ordning som berättelsen ska konsumeras i vilket innebär att även om en enskild konsumtion av en transmediaberättelse kan analyseras som berättelse, så kan texten avvika från läsning till läsning, helt i ordning med överenskommelsen mellan producent och konsument.

För att kunna behandla processen istället för produkten har en ny begreppsapparat använts som inte förutsätter ett specifikt medium, eller huruvida berättelsen innehåller något som har hänt, sker i realtid eller förutsätter val från

läsaren. Den teoretiska bakgrunden till dessa presenterades i avsnitt tre som lade grunden för den resulterande beskrivningen.

De centrala begrepp som presenterades i avsnitt tre var: Framställning, föreställning, tolkare och skapare. Framställning är det fysiskt förnimbara, det kan vara orden i en bok, en leksak eller ett datorspel. Det kan användas både på text och enskilda tecken och symboler. Föreställning är istället den mening som en konsument ger framställningen. En framställnings mening uppfattas alltid individuellt och fås bara genom tolkning, därför används tolkare som samlad benämning på den som tillgodogör sig en framställning utan att själv ändra framställningen. Skapare används istället som benämning på den som skapar eller förändrar en framställning. Tolkare och skapare är två funktioner, men kan höra till samma person. Den nya begreppsapparaten används i fjärde avsnittet i en modell för att beskriva det pågående tillgodogörandet och skapandet av framställningen.



Figur 12: Föreställningsprocessen

Skaparen har en föreställning om det som ska tillfogas till framställningen. Utifrån denna skapar hon nästa del av framställningen antingen genom att lägga till helt nytt eller modifiera det som redan skapats. Denna framställning innehåller stimuli som påverkar tolkarens tolkning av framställningen. Framställningen kan vara vilket medium som helst, och kan i sin tur påverkas av olika medier.

Framställningen kan till exempel vara en film, men hur den tolkas påverkas också av biosalongen som filmen framförs i. En tolkare av en framställning har alltid en teoretisk möjlighet att förändra eller komplettera framställningen och på så sätt påverka nästa tolkares föreställning. En viktig typ av stimuli behandlas närmare och kallas här framställningsnod.

Framställningsnoden är en textegenskap som kopplar en text eller ett tecken i en framställning till text eller tecken i en annan framställning, eller annan del av samma framställning. Detta kan göras genom kausalitet, association, eller andra kopplingar. Ett vanligt grepp i transmediaberättelser är att plantera tydliga sådana framställningsnoder som antingen knyts ihop i en annan framställning i samma transmediaberättelse eller lämnar öppet för tolkare att skapa egna förklaringar till, till exempel i fan fiction.

Föreställningsprocessen beskriver tillgodogörandet av en känsla av berättelse oavsett om denna finns i sin helhet, eller tolkaren tror att den finns i sin helhet, och kan appliceras på denna känsla oavsett om konsumenten tillgodogör sig en roman, ett datorspel, levande rollspel eller en actionfigur. Där teorier som förutsätter en berättelse enligt etablerad praxis problematiseras när framställningen sker i realtid, eller handlar om de val en läsare gör under läsningen, separerar föreställningsprocessen känslan av berättelse från aktiviteten i övrigt. På så sätt blir också berättandet möjligt att färdas mellan olika framställningar i olika medier, även traditionellt icke-berättande såsom en staty.

Föreställningsmodellen prövades i avsnitt fem på en actionfigur i form av Trap Jaw från actionfigursserien Masters of the Universe Classics. Exemplet illustrerar hur actionfiguren utan att på något sätt själv vara en berättelse ändå besitter berättelsestimuli som gör att den passar in i den större transmediaberättelsen. Skaparen har planterat berättelsestimuli, men det är läsarens uppgift att knyta samman och skapa upplevelsen av berättelsen.

Syftet med denna uppsats är att beskriva användarens förhållande till berättelsebeteenden i det pågående transmediaberättandet, avseende tolkning och påverkan av produktionen. Den modell som tagits fram är inte begränsad till transmediaberättande. Modellen kan lika gärna appliceras på användandet av en enskild film eller bok. Modellen öppnar snarare upp för ett resonemang om användarens förhållande till en framställnings berättelseegenskaper under pågående konsumtion av alla medier, även de som enligt konvention avgjorts inte är berättelser.

Referenser

- Aarseth, Espen J. (1997) *Cybertext – Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.
- Ajanović, Midhat (2009) *Den rörliga skämtteckningen – Stil, transformation och kontext*. Göteborg: Optimal Press.
- Alexander, John (1999) *Screen Play: Audiovisual Narrative & Viewer Interaction*. Stockholm: Stockholms universitet.
- Alexander, John (2001) *Screen Writing*. Ingarö: InterMedia Publications.
- Araï, Dariush (1999) *Introduktion till kognitiv psykologi*. Lund: Studentlitteratur.
- Aristoteles. *Poetics*. Översatt av S.H. Butcher. The Internet Classics Archive. Web Atomic and Massachusetts Institute of Technology. Tillgänglig: <<http://classics.mit.edu//Aristotle/poetics.html>> [2010-11-30].
- Bal, Mieke (2009) *Narratology, 3rd edition: Introduction to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press.
- Berger, Arthur Asa (1997) *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oaks, Calif: SAGE Publications, Inc.
- Bolin, Göran (2007) "Media Technologies, Transmedia Storytelling and Commodification" i Tanja Storsul & Dagny Stuedal (red): *The Ambivalence of Convergence*. Göteborg: Nordicom. Tillgänglig: <<http://www.technocult.se/publication/bolin-goran-2007-media-technologies-transmedia-storytelling-and-commodification>> [2010-09-24].
- Bortolussi, Marissa & Dixon, Peter (2002) *Psychonarratology : Foundations for the Empirical Study of Literary Response*. New York: Cambridge University Press.
- Bremond, Claude (1964) "Le message narratif." *Communications*, 4, 1964. Recherches sémiologiques. Tillgänglig: <

http://www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1025> [2011-05-16]

Chatman, Seymour Benjamin (1990) *Coming to terms: the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.

Chatman, Seymour Benjamin (1978) *Story and discourse: narrative structure in fiction and film*. Ithaca: Cornell University Press.

Chion, Michel (1994) *Audio-vision: sound on screen*. New York : Columbia University Press.

Crawford, Chris (1982) *The Art of Computer Game Design*. Tillgänglig: <<http://library.vancouver.wsu.edu/art-computer-game-design>> [2011-02-24].

Davidson, Drew et al. (2010) *Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. ETC Press, cop.

Dena, Christy (2006) Writing Predictions for the Next Decade. Cross-media + Transmedia entertainment. Tillgänglig: <<http://www.cross-mediaentertainment.com/2006/01/writing-predictions-for-the-next-decade/>> [2011-08-25]

Evans, Vyvan (2004) *Structure of Time: Language, Meaning and Temporal Cognition*. Philadelphia, PA: John Benjamins Publishing Company.

Gaggi, Silvio (1998) *From Text to Hypertext – Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.

Gibson, William (2010) “Dangerous Minds”: A Discussion with William Gibson. Tillgänglig: <<http://vimeo.com/14918761>> [2011-02-24].

Hjelmslev, Louis (1961) *Prolegomena to a theory of language, Utgåva 7*. Madison: Univ. of Wisconsin P.

Iacobacci, Nicoletta (24 maj 2008) "*From crossmedia to transmedia: thoughts on the future of entertainment.*" LunchoverIP. Tillgänglig:

<<http://www.lunchoverip.com/2008/05/from-crossmedia.html>> [2010-09-23].

Iser, Wolfgang (1991) *The Act of Reading – a theory of aesthetic response.*

Baltimore : Johns Hopkins Univ. Press.

Jansson, Bo G (2006) *Episkt dubbelspel – Om faktionsberättelser i film, litteratur och tv.* Mölnlycke: Hallgren & Fallgren Studieförlag AB.

Jarodzkaa, Halszka et al. (2010) "In the eyes of the beholder: How experts and novices interpret dynamic stimuli", *Learning and Instruction*, Volume 20, Issue 2, April 2010, Pages 146-154.

Jenkins, Henry (2002) "Game Design as Narrative Architecture. In: Harrington, Pat & Frup-Waldrop, Noah. " *First Person.* Cambridge: MIT Press. Tillgänglig:

<<http://web.mit.edu/cms/People/henry3/games&narrative.html>> [2010-09-22].

Jenkins, Henry (2008) *Convergence culture : where old and new media collide [New Ed.]*. New York: New York University Press

Klingberg, Torkel (2007) *Den översvämmade hjärnan.* Falun: Bokförlaget Natur och kultur.

Lindley, Craig A. (2002) "*The Gameplay Gestalt, Narrative, and Interactive Storytelling.*" Proceedings of Computer Games and Digital Cultures Conference, ed. Frans Mäyrä. Tampere: Tampere University Press.

Long, Geoffrey A. (2007) *Transmedia Storytelling – Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company.* Cambridge, Mass.: Massachusetts Institute of Technology.

Manovich, Lev (2001) *The Language of new media.* Cambridge, Mass.: MIT Press.

Mattel (2010) *Masters of the Universe Classics: Trap Jaw – Evil and Armed for Combat.* China: Mattel.

- MattyCollector Forum. Tillgänglig: <<http://forums.mattycollector.com/eve>> [2011-02-05].
- McCloud, Scott (1994) *Understanding Comics – The Invisible Art*. New York: HarperCollins Publishers.
- McLaughlin, Robert H. (1999) *Cthulhu Live second edition*. USA²: Fantasy Flight Games.
- Miller, J. Hillis (1998) *Reading Narrative*. Norman, Okla.: University of Oklahoma Press in Norman.
- Mitchell, W. J. T. (2005) *What Do Pictures Want? – The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Producers Guild of America (2011) *Credit Guidelines for NEW MEDIA, Transmedia* Tillgänglig: <http://www.producersguild.org/?page=coc_nm> [2011-02-14].
- Riedl, Mark O. & Young, R. Michael (2005) “*Story Planning as Exploratory Creativity: Techniques for Expanding the Narrative Search Space.*” Proceedings of the 2005 IJCAI Workshop on Computational Creativity, Edinburgh, 2005.
- Rimmon-Kenan, Shlomith (1988) *Narrative Fiction: contemporary poetics*. London: Routledge.
- Saussure, Ferdinand de (1986) *Course in general linguistic*. Chicago: Open Court.
- Schneck & Berger (2006) *The Music Effect - Music Physiology and Clinical Applications*. London: Jessica Kingsley Publishers.
- Sloboda, John (2005) *Exploring the musical mind*. Oxford: Oxford University Press.
- Smith, Greg M. *Computer Games Have Words Too: Dialogue Conventions in Final Fantasy VII*. Game Studies volume 2, issue 2, december 2002. Tillgänglig: <<http://gamestudies.org/0202/smith/>> [2011-02-14].

² Uppgift om tryckstad har inte fått fram. ISBN: 1-887911-71-5

Todorov, Tzvetan (1975) *The Fantastic – A structural approach to a literary genre*. Ithaca, N.Y: Cornell University Press .

Wingstedt, Johnny; Brändström, Sture & Berg, Jan (2010) ”Narrative Music, Visuals and Meaning in Film”. *Visual Communication* 2010 9: 193. Sage.

Refererade exempel

Här anges källor som använts som exempel, snarare än teoretiskt underlag eller källa för citat.

Doyle, Arthur Conan (2001) *The Memoirs of Sherlock Holmes: The Final Problem*. London: The Electric Book Company.

Eastern Promises (2007) [Film] Regisserad av David Cronenberg. UK, Kanada, USA: Focus Features, Serendipity Point Films.

Edelfeldt, Inger (2002) *Sagan om Ja-trollet och Nej-trollet*. Stockholm: Alfabet.

Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back (1980) [Film] Regisserad av Irvin Kershner. USA: Lucasfilm.

Gaiman, Neil (2001) *Neverwhere*. New York, N.Y.: HarperTorch.

Gaiman, Neil (2006) *Neverwhere: Author’s Preferred Text*. London: Headline Book Publishing.

Gardner, John E. (1981) *Return Of Moriarty*. New York, N.Y.: Berkley Books.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004) [Datorspel] Utvecklat av Rockstar North. UK: Rockstar Games.

He-Man and the Masters of the Universe (1983-1985) [TV-serie] USA: Filmation Associates, Mattel.

Masters of the Universe (1987) [Film] Regisserad av Gary Goddard. USA: Golan-Globus Productions, Cannon Group.

Sliding Doors (1998) [Film] Regisserad av Peter Howitt. UK, USA: Intermedia Films, Mirage Enterprises, Miramax Films, Paramount Pictures.

Sophocles (ca 427 f.Kr.) *Oedipus King of Thebes*. Översatt från grekiska till Engelska av Gilbert Murray, 1917. London: George Allen & Unwin Ltd.

Tillgänglig: < <http://www.gutenberg.org/ebooks/27673> > [2011-04-15]

Final Fantasy VII (1997) [Datorspel] Utvecklat av Square. Regisserat av Yoshinori Kitase. Japan: Sony Computer Entertainment.

Star Wars (1977) [Film] Regisserad av George Lucas. USA: Lucasfilm Limited Production, Twentieth Century Fox Film Corporation.

The Matrix (1999) [Film] Regisserad av Andy Wachowski, Lana Wachowski. USA: Warner Bros. Pictures