



## ТРАНСМЕДИЈСКО ПРИПОВЕДАЊЕ

(...) Током прве деценије 21. века појавили су се иновативни облици наративне наградње који су заједничким именом названи *трансмедијско приповедање*, чиме се домен телевизијских серија значајно проширио те обухватио читав низ других медија, од видео-игара и слагалица, преко књига до блогова. Да бисмо боље разумели појаву коју називамо трансмедијском телевизијом, потребно је проучити стратегије којима се служе разне серије, затим, утврдити узроке наративне наградње, те видети тактику коју гледаоци примењују како би се снашли у непрегледном серијском пространству.<sup>1</sup>

Премда је термин новијег датума, стратегија проширивања наратива на друге медије је стара колико и сами медији – сетите се слика које драматизују библијске сцене или незаборавних ликова из 19. века попут Франкенштајна или Шерлока Холмса чији наративни домен превазилази било који појединачни медиј. Телевизија је већ на самом почетку користила трансмедијске стратегије, будући да је један од њених првих хитова, серија *Полицијска мрежа (Dragnet)* из 50-их година прошлога века, постојала у неколико медија: почевши као радио-емисија, прерасла је у много популарнију телевизијску серију, на основу које су, затим, настале бројне књиге, играни филм, те играчке као што су друштвена игра, полицијска значка и пиштаљка, па чак и нова верзија серије снимљена крајем 60-их година прошлога века. Пролиферација дигиталних технологија несумњиво је омогућила већу заступљеност и разноврсност трансмедијских облика. Технолошки напредак је свакако омогућио настанак многобројних дигиталних платформи као што су онлајн видео-садржаји, блогови, компјутерске игрице, допунски садржаји на DVD-у, друштвене мреже, као и новији облици попут игара алтернативне стварности (енг. ARG), који представљају исплативе и широко доступне начине проширивања наративног универзума. Осим тога, промене у ТВ индустрији које су довеле до смањења потенцијалног броја гледалаца неке емисије и пораста конкуренције међу бројним кабловским и јавним сервисима, подстакле су продуценте да експериментишу са трансмедијским облицима у настојању да буду примећени у све гушћем телевизијском програму и стекну поверење гледалаца. Можемо рећи да је дошло до промене правила: посезање за трансмедијским стратегијама се пре неколико деценија сматрало изузетком, док су у данашње време изузеци најгледаније серије које их не користе. Тако се трансмедијалност среће на сваком кораку, али важно је разликовати нешто шири појам трансмедијске *надоградње* од специфичнијег вида

<sup>1</sup> За обраду теме о трансмедијској телевизији видети Elizabeth Evans, *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life* (Routledge, 2011), и Paul Booth, *Digital Fandom* (New York: Peter Lang Publishing, 2010).

трансмедийског *приповедања*. Скоро сваки медијски производ данас нуди неки облик трансмедийске надоградње у виду промотивних веб-сајтова, рекламне робе или прича иза кулиса који се једним именом могу назвати *паратекстовима* у односу на главни текст, било да је то играни филм, видео-игра или телевизијска серија. Џонатан Греј у утицајној књизи на ову тему каже да у свету презасићеном медијима ниједан текст не може се посматрати одвојено од својих паратекстова – филмове увек најављују трејлери, омоти DVD-ова и постери који обликују нашу рецепцију, а када текст једном уђе у културни оптицај, постаје део сложене интертекстуалне мреже.<sup>2</sup> Међутим, постоји разлика између паратекстова који превасходно служе да изазову интересовање за текст, да га промовишу и најаве, и оних паратекстова чија је сврха да обезбеде непрестано проширивање наратива. Трансмедийско приповедање се успешно одвија управо у тим непрестаним наративним паратекстовима помоћу стратегије чију је најобухватнију и најутицајнију дефиницију дао Хенри Џенкин: „Трансмедийско приповедање представља процес у коме се саставни елементи приче распоређују на више различитих медија и систематски пласирају тако да се код потрошача ствара обједињен и координисан доживљај забавног садржаја. Идеално би било да сваки медиј понаособ пружи јединствен допринос развоју догађаја у причи.“<sup>3</sup> Ова дефиниција трансмедийског приповедања проблематизује питање хијерархијског односа између текста и паратекста, јер у примеру идеалне равнотеже сви текстови би требало да имају једнаку тежину а не да један заузима привилеговану позицију „текста“ док сви други служе као додатни „паратекстови“. (...) Проблематика међусобних односа у погледу истакнутости и примарности различитих медија од кључне је важности како за индустријску тако и за приповедачку логику серијских програма. Премда се структура телевизијске индустрије променила према флексибилнијим проценама гледалачке праксе према сегментирању гледалаца, најважнија ствар и даље остаје постизање високе гледаности. Отуд индустријска уредба о заштити и поспешивању најважније делатности, а то је гледање комерцијалне телевизије, ствара следећи стваралачки императив: сваки трансмедийски садржај који се базира на телевизијском програму мора да штити „матични брод“, што је термин којим продуценти серије *Изгубљени (Lost)* Дејмон Линделоф и Карлтон Кјуз (Damon Lindelof, Carlton Cuse) означавају изворну телевизијску серију у средишту армаде паратекстуалних трансмедийских додатака. Што се тиче телевизијске индустрије, трансмедийска надоградња можда обезбеђује додатни извор зараде, али њена главна улога је да пажњу гледалаца поново усмери на телевизијску серију; што се тиче креатора садржаја, трансмедийско приповедање увек мора употпунити и појачати изворни телевизијски наративни доживљај. Томе нарочито теже серије зато што у временском периоду између епизода и сезона пажња гледалаца има прилику да одлута, па стога многи запослени у телевизијској индустрији у трансмедийским садржајима оптимистично виде магнет који ће привући пажњу и интерес гледалаца у паузама између емитовања.

<sup>2</sup> Jonathan Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts* (NYU Press, 2010).

<sup>3</sup> Henry Jenkins, "Transmedia 202: Further Reflections", *Confessions of an Aca/Fan*, 1. август 2011.

## Претходници трансмедијске телевизије

Главна одлика серијских телевизијских програма јесте да се сви аспекти доследно надовезују унутар света приче јер све што се догоди и свако кога видимо саставни је део датог наративног универзума. За љубитеље серијала, праћење догађаја, ликова, те места и времена радње приказаних у оригиналној серији представља основни облик гледалачког ангажмана који им помаже како да схвате причу тако и да продубе разумевање фиктивног универзума. Све израженије присуство трансмедијске телевизије и комплексне серијске наратије закомпликовало је питање дефинисања канона, те приморало продуценте на тешке одлуке о томе како да позиционирају трансмедијске паратекстове у односу на канонски предлог, то јест матичну серију. Гледаоци стално трагају за додатним изворима како би мапирали сложене светове прича и пратили фиктивне универзуме, а важне претходнике трансмедијске телевизије можемо пронаћи у пропратним књигама и видео-играма. Књиге, како у облику конвенционалне прозе тако и у облику графичког романа, дуго се већ користе као паратекстуални додаци покретним сликама, али се њихова улога махом ниподаштава јер се на њих гледа као на небитне додатке пре него као на део интегрисаног трансмедијског приповедања. Кад је у питању филм, најчешћи књижевни паратекст је роман, то јест, дословно *препричавање* заплета, ликова, те места и времена радње који су раније виђени на биоскопском платну, при чему се такви романи карактеристично јављају у облику јефтиног издања меких корица за масовно тржиште, као и у облику стрипа. Иако су такве новелизације далеко од модела плански распоређеног трансмедијског приповедања, како га је дефинисао Џенкинс, оне често обезбеђују додатни материјал за изградњу света приче и попуњавају празнине тамо где нешто није приказано у филму, било да су то изостављени догађаји или унутрашњи свет и мисли ликова или позадина радње и биографија ликова које је лакше пренети у писаном облику. Новелизације у строгом смислу речи препричавања прича са екрана ретко се праве за телевизијске серије, а примери се махом налазе међу култним телевизијским класицима попут оригиналног серијала *Звездане стазе (Star Trek)* из 60-их година прошлога века, чије су се епизоде углавном појавиле и у романескној форми. Много чешћи облик пропратног романа је књига која функционише као *нова епизода* серије. Овај приступ има смисла код изражено епизодних програма јер се у познате ликове и место и време радње лако могу уклопити нови наративни догађаји без потребе за поштовањем канонских граница – то често виђамо у програмима који се базирају на популарним жанровима као што је полицијски жанр, почевши од *Колумба (Columbo)* па све до *Месџа злочина (CSI)*. Код таквих епизодичних наратива, књиге остају верне ликовима, тону и правилима наративног универзума. У области култне научне фантастике, често наилазимо на пропратне романи, али је нешто компликованије питање шта спада у канонски садржај. Култна научно фантастична серија *Звездане стазе*, осим романа који су препричавали постојеће епизоде, имала је и на десетине пропратних романа са новим епизодама; и док је стваралачки тим сматрао да ти романи нису део канона, већина љубитеља серије их је одушевљено прихватила, нарочито у деценијама између престанка емитовања првобитне серије и почетка емитовања серије

*Звездане стазе: следећа генерација (Star Trek: Next Generation)* крајем 80-их година прошлог века.

Романескни додаци нешто савременијих серијских програма често припадају негодној домену *Џолуканона*: уживају подршку стваралачког тима, али нису потпуно интегрисани у сложене наративне лукове серије. Такав пример је *Бафи, убица вампира (Buffy the Vampire Slayer)*, серија која има како романе који дословно препричавају садржај са екрана тако и оне који садрже потпуно нове епизоде и истражују разгранату хронологију у митологији ове франшизе. Те додатке углавном не пише сценаристички тим серије, али се заснивају на главним цртама прича које су одобрили *showrunner* и продукцијска студија – осим у изузетним случајевима кад креатор лично напише пропратни канонски додатак, као што је то учинио творац серије *Бафи*, Џос Ведон (Joss Whedon) кад је написао серију стрипова која прати наративни лук познат као Осма сезона, те тиме обезбедио континуитет серије и после престанка емитовања. Штампани додаци најдражих серија могу бити прилично популарни међу љубитељима, који их у исти мах и воле и не воле док разматрају доследност тона и премеравају границе омиљених им измишљених светова. Такав вид интегрисаног трансмедийског приповедања Џенкинс испитује на примеру франшизе *Матрикса (The Matrix)*, где је већи нагласак стављен на наративне догађаје, а заплет распоређен на неколико различитих медија.<sup>4</sup> Веома мали број телевизијских серија покушао је да направи трансмедийску надоградњу коју је могуће *интегрисати у канон*, где су елементи приче толико испреплетени да их гледалац мора пратити на неколико медија ако жели да у потпуности разуме причу.

Како су показали сложени наративи, гледаоци су вољни да се активно укључе у трансмедийски изазов, што је навело продуценте да слободније експериментишу са могућностима трансмедийског приповедања са интегрисаним наративом. Резултат је био мешовит. Један од првих примера пропратне књиге интегрисане у канон дошао је од пионира комплексне телевизије, серије *Твин Пикс (Twin Peaks)*, кад је 1990. године, у паузи између прве и друге сезоне, објављена књига *Тајни дневник Лоре Палмер (The Secret Diary of Laura Palmer)*. Написала ју је Џенифер Линч, ћерка Дејвида Линча, ко-креатора серије, а функционише као посебан трансмедийски облик: *дијегетски пројужетак*, што значи да је предмет из света приче пласиран у стварни свет. Већина дијегетских продужетака су предмети из серије без суштинске важности за заплет, као што је шоља са логом компаније Dunder Mifflin из серије *У канцеларију (The Office)*. *Тајни дневник* је објављен као репродукција Лориног дневника из серије, али су неке странице истргнуте како се не би открио расплет догађаја, те је ова књига истовремено предмет из серије и рани пример интегрисаног трансмедийског приповедања. У дневнику, који се поприлично добро продавао на врхунцу културног утицаја серије, налазило се много трагова о Лорином убиству и њеној скривеној мрачној прошлости. Док гледаоци нису морали да прочитају дневник да би разумели заплет серије – премда је разумевање неухватљив циљ кад се ради о *Твин Пиксу* – дневник је пружио важне информације о

---

<sup>4</sup> Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006).

ликовима и заплету из канонског предлошка, те се тим материјалом касније детаљније позабавио филм *Твин Пикс: Вајтро, хогај са мном* (*Twin Peaks: Fire Walk With Me*), који говори о догађајима који су се десили пре оних приказаних у серији. Након дневника уследиле су још две дијегетске пропратне књиге, аутобиографија агента Дејла Купера, коју чини транскрипт бележака које је у диктафон диктирао „Дајани“, и туристичког водича за град Твин Пикс, али ниједна није била нарочито популарна због пада гледаности серије и прекида емитовања након друге сезоне. (...)

Премда немају толико дугу историју као романи засновани на телевизијским серијама, пропратне видео-игре пружају још један увид у стратегије и изазове трансмедиске телевизије. Најстарије игре базиране на серији *Звездане стазе* јесу текстуалне авантуристичке игре из 70-их година и симулатори летења из 80-их година двадесетог века. Но, у играма потакнутим новијим телевизијским серијама видна је појава нових стратегија за грађење ликова, догађаја и света приче, као и свежег приступа питању припадности канону. Већина ових игара нису део шире трансмедиске наративне кампање већ у први план истичу свет приче из изворне телевизијске франшизе, што вам дозвољава да искусите свет онако како је претходно виђен само на телевизијском екрану. Са разноврсним местима радње, која се крећу од опасних улица Лос Анђелеса у серији *Прљава значка* (*The Shield*), преко завршетка следећих улица у предграђу *Очајних домаћица* (*Desperate Housewives*) до далеког свемира *Свемирске крстарице Галаксија* (*Battlestar Galactica*), видео-игре потврђују виђење Хенрија Џенкинса да њихови наративи првенствено функционишу као *ипросјорно ипријоведање*, што значи да истражујемо виртуелне приказе света приче створеног у серијском програму с намером да проширимо наративно искуство и учествујемо у измишљеном универзуму.<sup>5</sup> Пропратне игре које обожаваоци највише воле су оне које репродукују телевизијски универзум са живописним и имерсивним светом прича. Премда реконструкција простора нужно не преноси кључне наративне информације, један од критеријума који љубитељи игара користе да донесу вредносни суд јесте колико прецизно је репродукован свет приче и колико доследно је пресликан фиктивни простор које су гледаоци упознали током година емитовања телевизијске серије. (...)

Сматра се да се љубитељи телевизијских серија највише вежу за ликове, па у складу с тим игра која не успе да преслика омиљени, свима знани лик често не привлачи обожаваоце. Играчи често негодују што су њихови омиљени ликови у играма ограничени, јер је дубина сложених ликова сведена на неколико хирова и мали број расположивих радњи. На пример, игра *Бафи, убица вампира: хаос ироруге* (*Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds*) дозвољава вам да користите неограничен број ликова из серије (неки су са оригиналним гласом глумца), али једино што можете да урадите као тај лик јесте да се пробијате кроз виртуелни Санидејл, да се борите са чудовиштима и да сипате из рукава духовите досетке – љубитељи серије то сматрају недопустивим упрошћавањем ликова које су заволели и за које имају осећај да их лично познају. (...) Једна од стратегија која се често примењује да би се премостио јаз између карактеризације у

<sup>5</sup> Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," у: *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, ур. Noah Wardrip-Fruin и Pat Harrigan (Cambridge, Mass: MIT Press, 2004).

серији и карактеризације у видео-игри јесте да се игра базира на новом протагонисти који се уводи у познати свет ТВ серије. Тако, на пример, у видео-игри *Пуџ до њошићовања* (*Road to Respect*), која се базира на *Породици Сојрано*, играте у лику Џоија Лароке, непознатог сина убијеног гангстера Биг Пусија, и истражујете фиктивне локације у Њу Џерзију из серије као клуб Бада Бинг или месару Код Сатријала и дружите се са главним ликовима као што су Тони, Кристофер и Поли Волнатс. Иако је Џои потпуно нови лик без терета очекивања да буде доследан телевизијској верзији, радња игре редукује оквир приповедања и фокусира се искључиво на насилнички живот мафијаша, елиминишући при томе међусобни однос Тонијеве две „породице“ захваљујући коме се серија дефинише као телевизијска прекретница. У сличне примере пропратних видео-игара које уводе нове ликове спадају и *Игра Досије икс* (*The X-Files Game*), *Бексџиво из зашљора: завера* (*Prison Break: The Conspiracy*), и *Изјубљени: Виа Домус* (*Lost: Via Domus*). Без обзира на то да ли игре користе постојеће или нове ликове, оне су обележене упрошћавањем ликова. (...) Понекад су видео-игре зачињене митолошком потком у којој загрижени фанови препознају алузије на позадину ликова и радње или на неку мистерију из ТВ серије, али још нисам наишао на игру која, осим што креира познати свет приче, успева да наративну поенту повеже са канонском серијом на један смислен, а не површан, начин. Уочени недостатак добре игре чији се садржај може интегрисати у канон указује на стваралачки изазов који стоји пред сваким покушајем трансмедийског приповедања: како креирати наративну надоградњу постојеће главне франшизе која би наградила поштоваоце канона, али при томе не би постала обавезно штиво за оне који би се радије држали само једног медија, нарочито када се изворни садржај приказује у наставцима током дужег временског периода и захтева константно улагање времена и пажње? Другим речима, захтеви телевизијске индустрије и правила телевизијске потрошње налажу да трансмедийска надоградња серијских франшиза мора да награди све који у њој учествују, али не сме да казни оне који не учествују. (...)

### **Чисџа хемија као трансмедийски наратив базиран на ликовима**

*Чисџа хемија* је исцрпна студија лика професора хемије који се корак по корак претвара у краља трговине дрогом, тако да преплиће узбуђење, напетост и црни хумор, наликујући на Браћу Коен. Већина ТВ серија које су оберучке прихватиле трансмедиијалност спадају у жанр фантастике или комедије, као на пример *Хероји* (*Heroes*) или *У канцеларији* (*The Office*). Фантастика и научна фантастика могу посегнути за трансмедиијалношћу како би створиле проширене и детаљније верзије својих измишљених светова, јер ти светови су оно што публику највише привлачи – стављање нагласка на изградњу света приче помоћу паратекстова стара је и проверена стратегија наратива смештених у универзуме који се одликују јединственим научним или магичним особинама, те захтевају даље истраживање и испитивање. Што се комедија тиче, трансмедиијалност може обезбедити место где би се пласирали нови гегови или у први план истакао заплет са споредним ликовима, а да се при томе не наруши наративни ток нити развој ликова матичне серије.



Премда се у поређењу са сличним програмима *Чисџа хемија* тек скромно послужила трансмедијским могућностима, употребљене стратегије дају занимљив контраст. Док су многобројни трансмедијски садржаји серије *Изјубљени* понудили нове наративне догађаје и проширили свет приче, *Чисџа хемија* се првенствено усредредила на ликове. Одлука да се трансмедијски садржаји базирају на ликовима има смисла с обзиром на жанр и наративне стратегије *Чисџе хемије*: не постоји митолошка поткани нити замршена мистерија коју треба одгонетнути, па зато трансмедијска надоградња практично не нуди никакве нове наративне догађаје релевантне за причу у целини. Као што је детаљно обрађено у поглављима Ликови и Евалуација, *Чисџа хемија* се преваходно фокусира на разраду ликова, тако да је трансмедијска стратегија потпуно у складу са преовлађујућим наративним тоном и оквиром матичног програма. Свет приче *Чисџе хемије* је прилично реалистична верзија Албукеркија у Њу Мексику, те трансмедијски садржај једва да придаје икакву пажњу месту радње. Ово пребацивање нагласка са света приче и линија заплета на ликове у трансмедијском приповедању делимично је повезано с тим што *Чисџа хемија* спада у жанр озбиљне драме, али чак и слична драмска серија попут *Људи са Менхейна (Mad Men)* свој мали излет у трансмедијске воде заснива на историјском периоду света приче, као што се види из веб-сајтова на којима се налази водич кроз коктеле и моду из серије. Насупрот томе, трансмедијска надоградња *Чисџе хемије* усредсређује се на ликове, а не на место и време радње или заплет, те тиме обезбеђује додатну дубину серије која већ приказује изузетно разрађене ликове. Већина те трансмедијске карактеризације фокусирана је на споредне ликове, а не на протагонисту Волтера Вајта, и подвлачи хумористични а не драмски тон серије тиме што додатни видео-снимци и веб-сајтови откривају забавне црте Хенка, Мари, Баџера и Сола, који спадају међу не толико озбиљне ликове у серији – најзабавнији дијегетски додатак је промотивни веб-сајт адвокатске канцеларије Сола Гудмана, који служи као пародија адвоката-ловаца на одштете и пародија неукусно дизајнираног веб-сајта. Чак и кад се мрачни главни лик Волтер појави у једној минизоди, приказан је у нешто комичнијем светлу, са кратким снимцима где га видимо како слуша будућег зета Хенка док прича о предбрачним сексуалним договорштинама или како са надрогираним Баџером неспретно покушава да провали у кућу једне старице. Ове минизоде не противрече линијама основног заплета у серији већ нуде другачији али компатибилни хумористични тон који је пригушен у нешто мрачнијем матичном програму.

Иако *Чисџој хемији* недостају митолошка просторства која подстичу пропратне игре да истражују свет приче, серија је изнедрила две онлајн мини-игре које указују на нови правац у којем се може развијати трансмедијалност заснована на играма. Обе мини-игре су направљене за АМС-ов веб-сајт под директном координацијом продуцентата серије и обе игре имају графику у стилу анимираног стрипа са интерактивним наративним дизајном; прва, „Саслушање“ („The Interrogation“) пуштена је у продају у пролеће 2010. године током треће сезоне серије, док је наставак „Све се плаћа“ („The Cost of Doing Business“) изашао и као игра на претраживачу и на мобилним уређајима пре четврте сезоне на лето 2011. „Саслушање“ нас ставља у улогу агента Хенка из Управе за сузбијање наркотика, који саслушава осумњиченог члана криминалне групе која кријумчари дрогу; „Све се плаћа“ играмо као Џеси, који покушава да наплати дуг

од наркомана. Ниједан заплет није део канонског садржаја серије, али су ситуације веома уверљиве и у складу су са ликовима у новом моделу епизода карактеристичном за пропратне игре; Гордон Смит, помоћник сценаристе који је написао сценарио за игре, објашњава да се нада да су игре „верне ликовима из серије, али да радња игара није дословно преузета из серије. Чини нам се да би догађаји у њима у неком тренутку могли да се десе неке у серији, имамо *ушисак* као да су из серије.”<sup>6</sup> Управо тај акценат на креирању надоградње која води рачуна да идентитет ликова и тон буду усклађени са серијом, указује на снагу трансмедиијалности *Чисте хемије*: придајући мањи значај заплету, надоградња функционише тако што омогућава гледаоцима да проведу време са ликовима без потребе да помно прате заплет као што то захтева већина канонске надоградње. Минизоде са ликом Џесија показују тај приступ: линије заплета које прате његов лик у серији често су прилично мрачне и озбиљне док се минизоде с хумором фокусирају на његов нови бенд и уметничке креације, а не на борбу са зависношћу нити на процес сазревања уз Волта у коме види очинску фигуру. Најинтересантнији је један видео који приказује хипотетичку анимирану серију *Стиручни тим* (*Team S.C.I.E.N.C.E.*) у којој Џеси групу криминалаца из серије претвара у тим суперхероја који се боре против криминала. Ватреним љубитељима серије видео не нуди само нови поглед на ликове већ даје необично занимљив увид у психологију Џесијевог лика, приказујући како он наративизује и рационализује своја искуства, и позиционира његове импресивне уметничке вештине наспрам његових криминалних радњи. Ниједан догађај у овом садржају није канонски и све је очигледно ван света приче – можда се може тумачити као дијегетски додатак нечега што би Џеси направио да је имао времена, знања и истрајности, али вероватније је да се ради о хипотетичној игри спекулисања, поигравања са жанром, тоном и продукцијским модусом, при чему је задржана доследност лика. Као и већина других трансмедиијских садржаја *Чисте хемије*, ове игре вас увлаче у изворну телевизијску серију и нуде додатну дубину, а не проширују оквир и границе света приче. Сваки додатак изгледа као да би могао бити канонски, али не позива на помно сецирање заплета које карактерише трансмедиијске садржаје *Изјубљених*. Ниједан трансмедиијски додатак *Чисте хемије* не награђује гледаоце новим стазама које воде ка продубљењу наративног доживљаја и обогаћују фиктивни универзум, нити приказује догађаје од икаквог значаја за причу. Уместо тога, трансмедиијски додаци нам омогућавају да проведемо више времена са ликовима с којима смо се зближили током телевизијске серије, да развијамо парасоцијалне односе о којима више говорим у поглављу Ликови. Премда у поређењу са паратексовима *Изјубљених* не изгледају толико иновативни нити импресивни, трансмедиијски садржаји *Чисте хемије* функционишу боље као надоградња изворног наратива јер користе предност серијске телевизије: везивање за ликове. Нико ко истражује трансмедиијске садржаје *Чисте хемије* неће на основу њих променити постојећа нити створити погрешна очекивања од серије, јер су ти садржаји веома јасно позиционирани као додатни, небитни „екстра“ материјали, а не суштински елементи заплета распоређени на више различитих платформи. Но, у свом скромном успеху, трансмедиијска

---

<sup>6</sup> Из *Breaking Bad Insider Podcast* за епизоду #409, 13. септембар 2011.



надоградња *Чистије хемије* је боље постигла циљ да награди гледаоце који учествују, а да при томе не казни оне који не учествују. И док смо сведоци нових експеримената и иновација на пољу трансмедијског приповедања, *Чистија хемија* и *Изјубљени* нуде вредне лекције како успоставити равнотежу између очекивања гледалаца и бриге о канону, с једне стране, и релативне важности догађаја, света приче и ликова, с друге.

### **Трансмедијалност типа „Како јесте“ насупрот трансмедијалности типа „Како би било?“**

(...) Примећују се две веће тенденције карактеристичне за праксу трансмедијског приповедања, два супротстављена приступа које можемо назвати „Како јесте“ и „Како би било?“. За први приступ одлучила се серија *Изјубљени*. Трансмедијски садржаји типа „Како јесте“ настоје да причу из телевизијског предлошка прошире канонски тако што обезбеђују прецизна објашњења фиктивног универзума с намером да допринесу бољем схватању и пунијем доживљају света приче. Овај наративни модел награђује форензички настројене обожаваоце обећавајући расплет кад све коначно дође на своје место – као симбол могле би послужити слагалице из серије *Изјубљени*, где је дословно потребно сложити све делове четири различите слагалице да би се откриле додатне наративне информације скривене на мапи, коју је на блиндираним вратима могуће видети само под ултраљубичастим светлом. Ако је један циљ конзумације приче стицање детаљног знања о фиктивном универзуму, онда трансмедијски садржаји типа „Како јесте“ рашчлањују знање о наративу и распоређују га на разноврсне трансмедијске додатке, те га загрижени љубитељи тимским радом поново прикупљају и уграђују у детаљну слагалицу.

Супротан тип трансмедијског приповедања указује на различите наративне циљеве и показатеље успеха: то је надоградња типа „Како би било?“ чији је пример игра *Тим сџиручњака* настала на основу предлошка серијала *Чистија хемија*. Овај приступ трансмедијалности бави се оним што је хипотетички могуће, а не оним што је канонски тачно, те позива гледаоце да замисле алтернативне приче и приступе приповедању које ни у ком случају не треба схватити као потенцијални канон. Циљ овог типа трансмедијског приповедања јесте да се отисне од матичног брода у паралелне димензије, при чему су у првом плану тон, атмосфера, ликови и стил више него наставак канонског заплета или света приче. Од нас се не очекује да поверујемо да је Џеси *заправо* направио стрип и анимирану серију у којима његови пријатељи постају фиктивни тим суперхероја, али се пред нас поставља могућност да је то могао учинити и од нас се тражи да замислимо „Како би било да је то учинио?“ Ова врста хипотетичког наративног паратекста наглашава фикционалност сваког наратива, јер карактеризација Волтера Вајта као случајног дилера дроге није ништа „стварнија“ од Џесијеве интерпретације Волтера Вајта као Доктора Хемичара, који се бори против зомбија и показује да је „прва лига“, јер су и један и други подједнако измишљени ликови без обзира на то што један очигледно има споредну улогу. Серијализовани наративи су радо гледани јер креирају убедљиве светове прича у које можемо уронити, па у складу с тим, трансмедијалност типа „Како би било?“ умножава потенцијал тих наратива уводећи их у домен хипотетичких варијација и трансмутација.

Оба типа трансмедијалности најбоље је посматрати као векторе или тенденције пре него одвојене категорије, јер постоји могућност претакана и преклапања двају приступа. (...) Обе тенденције прихватају лудичку страну наратива, али се ослањају на различит вид игре: трансмедијска надоградња типа „Како јесте“ функционише као слагалица са решењем и расплетом на крају, док су паратекстови типа „Како би било?“ више у стилу прерушавања и играња улога, са *spinoff* сценаријима који немају „прави“ расплет нити доприносе развоју канонског наратива.

Важни преседани за оба ова трансмедијска модуса могу се наћи у области фановске продукције и потрошачке праксе. Неке фановске културе без сумње производе паратекстове типа „Како јесте“, који се одликују детаљним шематским приказима технологије из универзума *Звезданих стаз*а које је Боб Рехак назвао „културом шеме“.<sup>7</sup> Ова стратегија мапирања и каталогизације канонског универзума процветала је са појавом викија, јер љубитељи серије могу да сарађују на креирању енциклопедијског знања о свету приче. Такви модуси афирмацијског учешћа обожавалица дају предност канонској аутентичности, захтевају добро познавање наратива, признају врховни ауторитет *showrunner*-а, и трагају за везама и теоријама да попуне рупе у наративу.

Познатији примери фановске радиности рађени су по моделу парадигме „Како би било?“ где наилазимо на фановску фикцију, ремиксоване снимке и друге облике креативности обожавалица који не полажу право на канонску аутентичност већ у духу забаве постулирају низ хипотетичких наративних могућности. Вредност тих паратекстова лежи у огромном трансформативном потенцијалу, који произлази из напуштања оквира канона и постулирања могућности које сасвим очигледно нису „стварне“ унутар фиктивног универзума, било да се ради о разради имплицитног подтекста, која садржи интертекстуална укрштања са другим франшизама или са стварним животом, било да је у питању пародија која на забаван начин ревидира жанр, стил или тон оригиналне серије. Неке фановске творевине типа „Како би било?“ казују приче које настоје да се уклопе у канонску матицу или да понуде алтернативне интерпретације које су у складу са визијом коју обожаваоци имају о серији – понекад и верније него што то чини канонски наратив. Таква се фановска радиност, међутим, скоро увек позиционира ван канона и радо остаје у домену хипотетичких могућности, чак и ако боље испуњава гледалачка очекивања него званични наративни канон.

Занимљив случај трансмедијског садржаја који је производ фановске радиности и који се поиграва са обе тенденције трансмедијалности јесте незванична игра алтернативне стварности за коју је као предлог послужила серија *Алијас* (*Alias*). Игра је настала 2005. године и позната је под називом *OmniFam ARG*. Пуштена у промет током треће сезоне серије и након што је *ABC* избацио званичне *ARG*-ове током прве две сезоне, игра *OmniFam* није се декларисала као незванични паратекст већ је, како је то обичај са *ARG*-овима, себе представила као део „стварног света“ неповезан са фиктивним светом телевизијске серије – тек је у каснијем току игре постало јасно да није настала под лиценцом *ABC*-ја него да су је направили и покренули љубитељи серије. Интересантно је приметити да је незванични *ARG* био далеко вернији духу комплексног

---

<sup>7</sup> Bob Rehak, "Franz Joseph and *Star Trek's* Blueprint Culture", *Graphic Engine* блог, 11. март 2012.

завереничког наратива серије него што је то званични ARG, који је садржао независније онлајн мини-игре које се користе иконографијом и светом приче из серије. Игра Omnifam је била спремна да пружи више информација типа „Како јесте“ које су интегрални део митолошке потке о Рамбалдију на којој почива серија – осим што игру није одобрио креаторски тим серије, чиме њен псеудоканон постаје трансмедиијалност типа „Како би било?“<sup>8</sup> Ова тензија сведочи како о жељи неких фанова да уживају у трансмедиијским садржајима који их награђују значајном наративном интеграцијом тако и о жељи других фанова да креирају сопствене приче које опонашају канонске, без обзира да ли имају ауторско одобрење или конфирмацију унутар серије.

**Изворник:** Jason Mittell. *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York University Press, New York and London), 2015, стр. 292–318.

(С енглеској превела **Нађаша Камџмарк**)

---

<sup>8</sup> За детаљно разматрање ARG-ова серије *Алијас* видети Henrik Örnebring, “Alternate reality gaming and convergence culture,” *International Journal of Cultural Studies* 10, br. 4 (1. decembar 2007): 445–462.