



TRANSMEDIJSKO PRIPOVEDANJE

(...) Tokom prve decenije 21. veka pojavili su se inovativni oblici narativne nadogradnje koji su zajedničkim imenom nazvani *transmedijsko priovedanje*, čime se domen televizijskih serija značajno proširio te obuhvatio čitav niz drugih medija, od video-igara i slagalica, preko knjiga do blogova. Da bismo bolje razumeli pojavu koju nazivamo transmedijskom televizijom, potrebno je proučiti strategije kojima se služe razne serije, zatim, utvrditi uzroke narativne nadogradnje, te videti taktiku koju gledaoci primenjuju kako bi se snašli u nepreglednom serijskom prostranstvu.¹

Premda je termin novijeg datuma, strategija proširivanja narativa na druge medije je stara koliko i sami mediji – setite se slike koje dramatizuju biblijske scene ili nezaboravnih likova iz 19. veka poput Frankenštajna ili Šerloka Holmsa čiji narativni domen prevazilazi bilo koji pojedinačni medij. Televizija je već na samom početku koristila transmedijske strategije, budući da je jedan od njenih prvih hitova, serija *Policjska mreža (Dragnet)* iz 50-ih godina prošloga veka, postojala u nekoliko medija: počevši kao radio-emisija, pre rasla je u mnogo popularniju televizijsku seriju, na osnovu koje su, zatim, nastale brojne knjige,igrani film, te igračke kao što su društvena igra, policijska značka i pištaljka, pa čak i nova verzija serije snimljena krajem 60-ih godina prošloga veka. Proliferacija digitalnih tehnologija nesumnjivo je omogućila veću zastupljenost i raznovrsnost transmedijskih oblika. Tehnološki napredak je svakako omogućio nastanak mnogobrojnih digitalnih platformi kao što su onlajn video-sadržaji, blogovi, kompjuterske igrice, dopunski sadržaji na DVD-u, društvene mreže, kao i noviji oblici poput igara alternativne stvarnosti (eng. ARG), koji predstavljaju isplative i široko dostupne načine proširivanja narativnog univerzuma. Osim toga, promene u TV industriji koje su dovele do smanjenja potencijalnog broja gledalaca neke emisije i porasta konkurenkcije među brojnim kablovskim i javnim servisima, podstakle su producente da eksperimentišu sa transmedijskim oblicima u nastojanju da budu primećeni u sve gušćem televizijskom programu i steknu poverenje gledalaca. Možemo reći da je došlo do promene pravila: posezanje za transmedijskim strategijama se pre nekoliko decenija smatralo izuzetkom, dok su u današnje vreme izuzeci najgledanije serije koje ih ne koriste. Tako se transmedijalnost sreće na svakom koraku, ali važno je razlikovati nešto širi pojam transmedijske *nadogradnje* od specifičnijeg vida transmedijskog *priovedanja*. Skoro svaki medijski proizvod danas nudi neki oblik transmedijske nadogradnje u vidu promotivnih veb-sajtova, reklamne robe

¹ Za obradu teme o transmedijskoj televiziji videti Elizabeth Evans, *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life* (Routledge, 2011), i Paul Booth, *Digital Fandom* (New York: Peter Lang Publishing, 2010).

ili priča iza kulisa koji se jednim imenom mogu nazvati *paratekstovima* u odnosu na glavni tekst, bilo da je toigrani film, video-igra ili televizijska serija. Džonatan Grej u uticajnoj knjizi na ovu temu kaže da u svetu prezasićenom medijima nijedan tekst ne može se posmatrati odvojeno od svojih paratekstova – filmove uvek najavljuju trejleri, omoti DVD-ova i posteri koji oblikuju našu recepciju, a kada tekst jednom uđe u kulturni opticaj, postaje deo složene intertekstualne mreže.² Međutim, postoji razlika između paratekstova koji prevashodno služe da izazovu interesovanje za tekst, da ga promovišu i najave, i onih paratekstova čija je svrha da obezbede neprestano proširivanje narativa. Transmedijsko pripovedanje se uspešno odvija upravo u tim neprestanim narativnim paratekstovima pomoću strategije čiju je najobuhvatniju i najuticajniju definiciju dao Henri Dženkin: „Transmedijsko pripovedanje predstavlja proces u kome se sastavni elementi priče raspoređuju na više različitih medija i sistematski plasiraju tako da se kod potrošača stvara objedinjen i koordinisan doživljaj zabavnog sadržaja. Idealno bi bilo da svaki medij ponosob pruži jedinstven doprinos razvoju događaja u priči.“³ Ova definicija transmedijskog pripovedanja problematizuje pitanje hijerarhijskog odnosa između teksta i parateksta, jer u primeru idealne ravnoteže svi tekstovi bi trebalo da imaju jednaku težinu a ne da jedan zauzima privilegovanu poziciju „teksta“ dok svi drugi služe kao dodatni „paratekstovi“. (...) Problematika međusobnih odnosa u pogledu istaknutosti i primarnosti različitih medija od ključne je važnosti kako za industrijsku tako i za pripovedačku logiku serijskih programa. Premda se struktura televizijske industrije promenila prema fleksibilnijim procenama gledalačke prakse prema segmentiranju gledalaca, najvažnija stvar i dalje ostaje postizanje visoke gledanosti. Otud industrijska uredba o zaštiti i pospešivanju najvažnije delatnosti, a to je gledanje komercijalne televizije, stvara sledeći stvaralački imperativ: svaki transmedijski sadržaj koji se bazira na televizijskom programu mora da štiti „matični brod“, što je termin kojim producenti serije *Izgubljeni* (*Lost*) Dejmon Lindelof i Karlton Kjuz (Damon Lindelof, Carlton Cuse) označavaju izvornu televizijsku seriju u središtu armade paratekstualnih transmedijskih dodataka. Što se tiče televizijske industrije, transmedijska nadogradnja možda obezbeđuje dodatni izvor zarade, ali njena glavna uloga je da pažnju gledalaca ponovo usmeri na televizijsku seriju; što se tiče kreatora sadržaja, transmedijsko pripovedanje uvek mora upotpuniti i pojačati izvorni televizijski narativni doživljaj. Tome naročito teže serije zato što u vremenskom periodu između epizoda i sezona pažnja gledalaca ima priliku da odluta, pa stoga mnogi zaposleni u televizijskoj industriji u transmedijskim sadržajima optimistično vide magnet koji će privući pažnju i interes gledalaca u pauzama između emitovanja.

Prethodnici transmedijske televizije

Glavna odlika serijskih televizijskih programa jeste da se svi aspekti dosledno nadovezuju unutar sveta priče jer sve što se dogodi i svako koga vidimo sastavni je deo datog

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

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

narativnog univerzuma. Za ljubitelje serijala, praćenje događaja, likova, te mesta i vremena radnje prikazanih u originalnoj seriji predstavlja osnovni oblik gledalačkog angažmana koji im pomaže kako da shvate priču tako i da prodube razumevanje fiktivnog univerzuma. Sve izraženje prisustvo transmedijske televizije i kompleksne serijske naracije zakomplikovalo je pitanje definisanja kanona, te primoralo producente na teške odluke o tome kako da pozicioniraju transmedijske paratekstove u odnosu na kanonski predložak, to jest matičnu seriju. Gledaoci stalno traguju za dodatnim izvorima kako bi mapirali složene sveste priča i pratili fiktivne univerzume, a važne prethodnike transmedijske televizije možemo pronaći u propratnim knjigama i video-igramama. Knjige, kako u obliku konvencionalne proze tako i u obliku grafičkog romana, dugo se već koriste kao paratekstualni dodaci pokretnim slikama, ali se njihova uloga mahom nipođaštava jer se na njih gleda kao na nebitne dodatke pre nego kao na deo integriranog transmedijskog priovedanja. Kad je u pitanju film, najčešći književni paratekst je roman, to jest, doslovno *prepričavanje* zapleta, likova, te mesta i vremena radnje koji su ranije viđeni na bioskopskom platnu, pri čemu se takvi romani karakteristično javljaju u obliku jeftinog izdanja mekih korica za masovno tržište, kao i u obliku stripa. Lako su takve novelizacije daleko od modela planski raspoređenog transmedijskog priovedanja, kako ga je definisao Dženkins, one često obezbeđuju dodatni materijal za izgradnju sveta priče i popunjavaju praznine tamo gde nešto nije prikazano u filmu, bilo da su to izostavljeni događaji ili unutrašnji svet i misli likova ili pozadina radnje i biografija likova koje je lakše preneti u pisanom obliku. Novelizacije u strogom smislu reči prepričavanja priča sa ekrana retko se prave za televizijske serije, a primjeri se mahom nalaze među kulturnim televizijskim klasicima poput originalnog serijala *Zvezdane staze* (*Star Trek*) iz 60-ih godina prošloga veka, čije su se epizode uglavnom pojavile i u romaneskoj formi. Mnogo češći oblik propratnog romana je knjiga koja funkcioniše kao *nova epizoda* serije. Ovaj pristup ima smisla kod izraženo epizodnih programa jer se u poznate likove i mesto i vreme radnje lako mogu uklopiti novi narativni događaji bez potrebe za poštovanjem kanonskih granica – to često viđamo u programima koji se baziraju na popularnim žanrovima kao što je policijski žanr, počevši od *Kolumba* (*Columbo*) pa sve do *Mesta zločina* (*CSI*). Kod takvih epizodičnih narativa, knjige ostaju verne likovima, tonu i pravilima narativnog univerzuma. U oblasti kultne naučne fantastike, često nailazimo na propratne romane, ali je nešto komplikovanije pitanje šta spada u kanonski sadržaj. Kulturno naučno fantastična serija *Zvezdane staze*, osim romana koji su prepričavali postojeće epizode, imala je i na desetine propratnih romana sa novim epizodama; i dok je stvaralački tim smatrao da ti romani nisu deo kanona, većina ljubitelja serije ih je oduševljeno prihvatiла, naročito u decenijama između prestanka emitovanja prvobitne serije i početka emitovanja serije *Zvezdane staze: sledeća generacija* (*Star Trek: Next Generation*) krajem 80-ih godina prošloga veka.

Romaneski dodaci nešto savremenijih serijskih programa često pripadaju nezgodnom domenu *polukanona*: uživaju podršku stvaralačkog tima, ali nisu potpuno integrirani u složene narativne lukove serije. Takav primer je *Bafi, ubica vampira* (*Buffy the Vampire Slayer*), serija koja ima kako romane koji doslovno prepričavaju sadržaj sa ekrana tako i one koji

sadrže potpuno nove epizode i istražuju razgranatu hronologiju u mitologiji ove franšize. Te dodatke uglavnom ne piše scenaristički tim serije, ali se zasnivaju na glavnim crtama priča koje su odobrili *showrunner* i produkcijska studija – osim u izuzetnim slučajevima kad kreator lično napiše propratni kanonski dodatak, kao što je to učinio tvorac serije *Bifi*, Džos Vedon (Joss Whedon) kad je napisao seriju stripova koja prati narativni luk poznat kao Osma sezona, te time obezbedio kontinuitet serije i posle prestanka emitovanja. Štampani dodaci najdražih serija mogu biti prilično popularni među ljubiteljima, koji ih u isti mah i vole i ne vole dok razmatraju doslednost tona i premeravaju granice omiljenih im izmišljenih svetova. Takav vid integrisanog transmedijskog pripovedanja Dženkins ispituje na primeru franšize *Matriksa* (*The Matrix*), gde je veći naglasak stavljen na narativne događaje, a zaplet raspoređen na nekoliko različitih medija.⁴ Veoma mali broj televizijskih serija pokušao je da napravi transmedijsku nadogradnju koju je moguće *integrirati u kanon*, gde su elementi priče toliko isprepleteni da ih gledalac mora pratiti na nekoliko medija ako želi da u potpunosti razume priču.

Kako su pokazali složeni narativi, gledaoci su voljni da se aktivno uključe u transmedijski izazov, što je navelo producente da slobodnije eksperimentišu sa mogućnostima transmedijskog pripovedanja sa integrisanim narativom. Rezultat je bio mešovit. Jedan od prvih primera propratne knjige integrisane u kanon došao je od pionira kompleksne televizije, serije *Tvin Piks* (*Twin Peaks*), kad je 1990. godine, u pauzi između prve i druge sezone, objavljena knjiga *Tajni dnevnik Lore Palmer* (*The Secret Diary of Laura Palmer*). Napisala ju je Dženifer Linč, čerka Dejvida Linča, ko-kreatora serije, a funkcioniše kao poseban transmedijski oblik: *dijegetski produžetak*, što znači da je predmet iz sveta priče plasiran u stvarni svet. Većina dijegetskih produžetaka su predmeti iz serije bez suštinske važnosti za zaplet, kao što je šolja sa logom kompanije Dunder Mifflin iz serije *U kancelariji* (*The Office*). *Tajni dnevnik* je objavljen kao reprodukcija Lorinog dnevnika iz serije, ali su neke stranice istrgnute kako se ne bi otkrio rasplet događaja, te je ova knjiga istovremeno predmet iz serije i rani primer integrisanog transmedijskog pripovedanja. U dnevniku, koji se poprilično dobro prodavao na vrhuncu kulturnog uticaja serije, nalazilo se mnogo tragova o Lorinom ubistvu i njenoj skrivenoj mračnoj prošlosti. Dok gledaoci nisu morali da pročitaju dnevnik da bi razumeli zaplet serije – premda je razumevanje neuhvatljiv cilj kad se radi o *Tvin Piks* – dnevnik je pružio važne informacije o likovima i zapletu iz kanonskog predloška, te se tim materijalom kasnije detaljnije pozabavio film *Tvin Piks: Vatro, hodaj sa mnom* (*Twin Peaks: Fire Walk With Me*), koji govorи o događajima koji su se desili pre onih prikazanih u seriji. Nakon dnevnika usledile su još dve dijegetske propratne knjige, autobiografija agenta Dejla Kupera, koju čini transkript beležaka koje je u diktafon diktirao „Dajani“, i turističkog vodiča za grad *Tvin Piks*, ali nijedna nije bila naročito popularna zbog pada gledanosti serije i prekida emitovanja nakon druge sezone. (...)

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

Premda nemaju toliko dugu istoriju kao romani zasnovani na televizijskim serijama, propratne video-igre pružaju još jedan uvid u strategije i izazove transmedijske televizije. Najstarije igre bazirane na seriji *Zvezdane staze* jesu tekstualne avanturističke igre iz 70-ih godina i simulatori letenja iz 80-ih godina dvadesetog veka. No, u igrama potaknutim novijim televizijskim serijama vidna je pojava novih strategija za građenje likova, događaja i sveta priče, kao i svežeg pristupa pitanju pripadnosti kanonu. Većina ovih igara nisu deo šire transmedijske narativne kampanje već u prvi plan ističu svet priče iz izvorne televizijske franšize, što vam dozvoljava da iskusite svet onako kako je prethodno viđen samo na televizijskom ekranu. Sa raznovrsnim mestima radnje, koja se kreću od opasnih ulica Los Andelesa u seriji *Prjava značka* (*The Shield*), preko završetka slepe ulice u predgrađu *Očajnih domaćica* (*Desperate Housewives*) do dalekog svermira *Svermirske krstarice Galaktika* (*Battlestar Galactica*), video-igre potvrđuju viđenje Henrika Dženkinsa da njihovi narativi prvenstveno funkcionišu kao *prostorno pripovedanje*, što znači da istražujemo virtuelne prikaze sveta priče stvorenenog u serijskom programu s namerom da proširimo narativno iskustvo i učestvujemo u izmišljenom univerzumu.⁵ Propratne igre koje obožavaoci najviše vole su one koje reprodukuju televizijski univerzum sa životpisnim i imersivnim svetom priča. Premda rekonstrukcija prostora nužno ne prenosi ključne narativne informacije, jedan od kriterijuma koji ljubitelji igara koriste da donesu vrednosni sud jeste koliko precizno je reprodukovani svet priče i koliko dosledno je preslikan fiktivni prostor koje su gledaoci upoznali tokom godina emitovanja televizijske serije. (...)

Smatra se da se ljubitelji televizijskih serija najviše vežu za likove, pa u skladu s tim igra koja ne uspe da preslika omiljeni, svima znani lik često ne privlači obožavaoce. Igraci često negoduju što su njihovi omiljeni likovi u igrama ograničeni, jer je dubina složenih likova svedena na nekoliko hirova i mali broj raspoloživih radnji. Na primer, igra *Bafi, ubica vampira: haos prodire* (*Buffy the Vampire Slayer: Chaos Bleeds*) dozvoljava vam da koristite neograničen broj likova iz serije (neki su sa originalnim glasom glumca), ali jedino što možete da uradite kao taj lik jeste da se probijate kroz virtuelni Sanidejl, da se borite sa čudovištima i da sipate iz rukava duhovite dosetke – ljubitelji serije to smatraju nedopustivim uprošćavanjem likova koje su zavoleli i za koje imaju osećaj da ih lično poznaju. (...) Jedna od strategija koja se često primenjuje da bi se premostio jaz između karakterizacije u seriji i karakterizacije u video-igri jeste da se igra bazira na novom protagonisti koji se uvodi u poznati svet TV serije. Tako, na primer, u video-igri *Put do poštovanja* (*Road to Respect*), koja se bazira na *Porodici Soprano*, igrate u liku Džoja Laroke, nepoznatog sina ubijenog gangstera Big Pusija, i istražujete fiktivne lokacije u Nju Džerziju iz serije kao klub Bada Bing ili mesaru Kod Satrijala i družite se sa glavnim likovima kao što su Toni, Kristofer i Poli Volnats. Iako je Džoi potpuno novi lik bez tereta očekivanja da bude dosledan televizijskoj verziji, radnja igre redukuje okvir pripovedanja i fokusira

⁵ Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," u: *First Person : New Media as Story, Performance, and Game*, ur. Noah Wardrip-Fruin i Pat Harrigan (Cambridge, Mass: MIT Press, 2004).

se isključivo na nasilnički život mafijaša, eliminišući pri tome međusobni odnos Tonijeve dve „porodice“ zahvaljujući kome se serija definiše kao televizijska prekretnica. U slične primere propratnih video-igara koje uvode nove likove spadaju i *Igra Dosije iks (The X-Files Game)*, *Bekstvo iz zatvora: zavera (Prison Break: The Conspiracy)*, i *Izgubljeni: Via Domus (Lost: Via Domus)*. Bez obzira na to da li igre koriste postojeće ili nove likove, one su obeležene uprošćavanjem likova. (...) Ponekad su video-igre začinjene mitološkom potkom u kojoj zagriženi fanovi prepoznaju aluzije na pozadinu likova i radnje ili na neku misteriju iz TV serije, ali još nisam naišao na igru koja, osim što kreira poznati svet priče, uspeva da narativnu poenu poveže sa kanonskom serijom na jedan smislen, a ne površan, način. Uočeni nedostatak dobre igre čiji se sadržaj može integrisati u kanon ukazuje na stvaralački izazov koji стоји pred svakim pokušajem transmedijskog pripovedanja: kako kreirati narativnu nadogradnju postojeće glavne franšize koja bi nagradila poštovaoce kanona, ali pri tome ne bi postala obavezno štivo za one koji bi se radije držali samo jednog medija, naročito kada se izvorni sadržaj prikazuje u nastavcima tokom dužeg vremenskog perioda i zahteva konstantno ulaganje vremena i pažnje? Drugim rečima, zahtevi televizijske industrije i pravila televizijske potrošnje nalažu da transmedijska nadogradnja serijskih franšiza mora da nagradi sve koji u njoj učestvuju, ali ne sme da kazni one koji ne učestvuju. (...)

Čista hemija kao transmedijski narativ baziran na likovima

Čista hemija je iscrpna studija lika profesora hemije koji se korak po korak pretvara u kralja trgovine drogom, tako da prepliće uzbuđenje, napetost i crni humor, nalikujući na Braču Koen. Većina TV serija koje su oberučke prihvatile transmedijalnost spadaju u žanr fantastike ili komedije, kao na primer *Heroji (Heroes)* ili *U kancelariji (The Office)*. Fantastika i naučna fantastika mogu posegnuti za transmedijalnošću kako bi stvorile proširene i detaljnije verzije svojih izmišljenih svetova, jer ti svetovi su ono što publiku najviše privlači – stavljanje naglaska na izgradnju sveta priče pomoću paratekstova stara je i proverena strategija narativa smeštenih u univerzume koji se odlikuju jedinstvenim naučnim ili magičnim osobinama, te zahtevaju dalje istraživanje i ispitivanje. Što se komedija tiče, transmedijalnost može obezbediti mesto gde bi se plasirali novi gegovi ili u prvi plan istakao zaplet sa sporednim likovima, a da se pri tome ne naruši narativni tok niti razvoj likova matične serije.

Premda se u poređenju sa sličnim programima *Čista hemija* tek skromno poslužila transmedijskim mogućnostima, upotrebljene strategije daju zanimljiv kontrast. Dok su mnogobrojni transmedijski sadržaji serije *Izgubljeni* ponudili nove narativne događaje i proširili svet priče, *Čista hemija* se prvenstveno usredstvila na likove. Odluka da se transmedijski sadržaji baziraju na likovima ima smisla s obzirom na žanr i narativne strategije *Čiste hemije*: ne postoji mitološka potka niti zamršena misterija koju treba odgonetnuti, pa zato transmedijska nadogradnja praktično ne nudi nikakve nove narativne događaje relevant-

ne za priču u celini. Kao što je detaljno obrađeno u poglavljima Likovi i Evaluacija, *Čista hemija* se prevashodno fokusira na razradu likova, tako da je transmedijska strategija potpuno u skladu sa preovlađujućim narativnim tonom i okvirom matičnog programa. Svet priče *Čiste hemije* je prilično realistična verzija Albukerkija u Nju Meksiku, te transmedijski sadržaj jedva da pridaje ikakvu pažnju mestu radnje. Ovo prebacivanje naglaska sa sveta priče i linija zapleta na likove u transmedijskom pripovedanju delimično je povezano s tim što *Čista hemija* spada u žanr ozbiljne drame, ali čak i slična dramska serija poput *Ljudi sa Menhetna (Mad Men)* svoj mali izlet u transmedijske vode zasniva na istorijskom periodu sveta priče, kao što se vidi iz veb-sajtova na kojima se nalazi vodič kroz koktele i modu iz serije. Nasuprot tome, transmedijska nadogradnja *Čiste hemije* usredsređuje se na likove, a ne na mesto i vreme radnje ili zaplet, te time obezbeđuje dodatnu dubinu serije koja već prikazuje izuzetno razrađene likove. Većina te transmedijske karakterizacije fokusirana je na sporedne likove, a ne na protagonistu Voltera Vajta, i podvlači humoristični a ne dramski ton serije time što dodatni video-snimci i veb-sajtovi otkrivaju zabavne crte Henka, Mari, Badžera i Sola, koji spadaju među ne toliko ozbiljne likove u seriji – najzabavniji dijegetski dodatak je promotivni veb-sajt advokatske kancelarije Sola Gudmana, koji služi kao parodija advokata-lovaca na odštete i parodija neukusno dizajniranog veb-sajta. Čak i kad se mračni glavni lik Volter pojavi u jednoj minizodi, prikazan je u nešto komičnjem svetlu, sa kratkim snimcima gde ga vidimo kako sluša budućeg zeta Henka dok priča o predbračnim seksualnim dogodovštinama ili kako sa nadrogiranim Badžerom nespretno pokušava da provali u kuću jedne starice. Ove minizode ne protivreče linijama osnovnog zapleta u seriji već nude drugačiji ali kompatibilni humoristični ton koji je prigušen u nešto mračnijem matičnom programu.

Iako *Čistoj hemiji* nedostaju mitološka prostranstva koja podstiču propratne igre da istražuju svet priče, serija je iznadrila dve onlajn mini-igre koje ukazuju na novi pravac u kojem se može razvijati transmedijalnost zasnovana na igrami. Obe mini-igre su napravljene za AMC-ov veb-sajt pod direktnom koordinacijom producenata serije i obe igre imaju grafiku u stilu animiranog stripa sa interaktivnim narativnim dizajnom; prva, „Saslusljanje“ („The Interrogation“) puštena je u prodaju u proleće 2010. godine tokom treće sezone serije, dok je nastavak „Sve se plaća“ („The Cost of Doing Business“) izašao i kao igra na pretraživaču i na mobilnim uređajima pre četvrte sezone na letu 2011. „Saslusljanje“ nas stavlja u ulogu agenta Henka iz Uprave za suzbijanje narkotika, koji saslušava osumnjičenog člana kriminalne grupe koja krijumčari drogu; „Sve se plaća“ igramo kao Džesi, koji pokušava da naplati dug od narkomana. Nijedan zaplet nije deo kanonskog sadržaja serije, ali su situacije veoma uverljive i u skladu su sa likovima u novom modelu epizoda karakterističnom za propratne igre; Gordon Smit, pomoćnik scenariste koji je napisao scenario za igre, objašnjava da se nada da su igre „verne likovima iz serije, ali da radnja igara nije doslovno preuzeta iz serije. Čini nam se da bi događaji u njima u nekom trenutku mogli da se dese nekome u seriji, imamo *utisak* kao

da su iz serije.⁶ Upravo taj akcenat na kreiranju nadogradnje koja vodi računa da identitet likova i ton budu usklađeni sa serijom, ukazuje na snagu transmedijalnosti *Čiste hemije*: pridajući manji značaj zapletu, nadogradnja funkcioniše tako što omogućava gledaoцима da provedu vreme sa likovima bez potrebe da pomno prate zaplet kao što to zahteva većina kanonske nadogradnje. Minizode sa likom Džesija pokazuju taj pristup: linije zapleta koje prate njegov lik u seriji često su prilično mračne i ozbiljne dok se minizode s humorom fokusiraju na njegov novi bend i umetničke kreacije, a ne na borbu sa zavisnošću niti na proces sazrevanja uz Volta u kome vidi očinsku figuru. Najinteresantniji je jedan video koji prikazuje hipotetičku animiranu seriju *Stručni tim* (*Team S.C.I.E.N.C.E.*) u kojoj Džesi grupu kriminalaca iz serije pretvara u tim superheroja koji se bore protiv kriminala. Vatrenim ljubiteljima serije video ne nudi samo novi pogled na likove već daje neobično zanimljiv uvid u psihologiju Džesijevog lika, prikazujući kako on narativizuje i racionalizuje svoja iskustva, i pozicionira njegove impresivne umetničke veštine naspram njegovih kriminalnih radnji. Nijedan događaj u ovom sadržaju nije kanonski i sve je očigledno van sveta priče – možda se može tumačiti kao dijegetski dodatak nečega što bi Džesi napravio da je imao vremena, znanja i istražnosti, ali verovatnije je da se radi o hipotetičnoj igri spekulisanja, poigravanja sa žanrom, tonom i produksijskim modusom, pri čemu je zadržana doslednost lika. Kao i većina drugih transmedijskih sadržaja *Čiste hemije*, ove igre vas uvlače u izvornu televizijsku seriju i nude dodatnu dubinu, a ne proširuju okvir i granice sveta priče. Svaki dodatak izgleda kao da bi mogao biti kanonski, ali ne poziva na pomno sećanje zapleta koje karakteriše transmedijske sadržaje *Izgubljenih*. Nijedan transmedijski dodatak *Čiste hemije* ne nagrađuje gledaoce novim stazama koje vode ka produbljenju narativnog doživljaja i obogaćuju fiktivni univerzum, niti prikazuje događaje od ikakvog značaja za priču. Umesto toga, transmedijski dodaci nam omogućavaju da provedemo više vremena sa likovima s kojima smo se zbližili tokom televizijske serije, da razvijamo parasocijalne odnose o kojima više govorim u poglavljju Likovi. Premda u poređenju sa parateksovima *Izgubljenih* ne izgledaju toliko inovativni niti impresivni, transmedijski sadržaji *Čiste hemije* funkcionišu bolje kao nadogradnja izvornog narativa jer koriste prednost serijske televizije: vezivanje za likove. Niko ko istražuje transmedijske sadržaje *Čiste hemije* neće na osnovu njih promeniti postojeća niti stvoriti pogrešna očekivanja od serije, jer su ti sadržaji veoma jasno pozicionirani kao dodatni, nebitni „ekstra“ materijali, a ne suštinski elementi zapleta raspoređeni na više različitih platformi. No, u svom skromnom uspehu, transmedijska nadogradnja *Čiste hemije* je bolje postigla cilj da nagradi gledaoce koji učestvuju, a da pri tome ne kazni one koji ne učestvuju. I dok smo svedoci novih eksperimenata i inovacija na polju transmedijskog pripovedanja, *Čista hemija* i *Izgubljeni* nude vredne lekcije kako uspostaviti ravnotežu između očekivanja gledalaca i brige o kanonu, s jedne strane, i relativne važnosti događaja, sveta priče i likova, s druge.

⁶ Iz *Breaking Bad Insider Podcast* za epizodu #409, 13. septembar 2011.

Transmedijalnost tipa „Kako jeste“ nasuprot transmedijalnosti tipa „Kako bi bilo?“

(...) Primećuju se dve veće tendencije karakteristične za praksu transmedijskog pripovedanja, dva suprotstavljenia pristupa koje možemo nazvati „Kako jeste“ i „Kako bi bilo?“. Za prvi pristup odlučila se serija *Izgubljeni*. Transmedijski sadržaji tipa „Kako jeste“ nastoje da priču iz televizijskog predloška prošire kanonski tako što obezbeđuju precizna objašnjenja fiktivnog univerzuma s namerom da doprinesu boljem shvatanju i punijem doživljaju sveta priče. Ovaj narativni model nagrađuje forenzički nastrojene obožavaoce obećavajući rasplet kad sve konačno dođe na svoje mesto – kao simbol mogle bi poslužiti slagalice iz serije *Izgubljeni*, gde je doslovno potrebno složiti sve delove četiri različite slagalice da bi se otkrile dodatne narativne informacije skrivene na mapi, koju je na blindiranim vratima moguće videti samo pod ultraljubičastim svetлом. Ako je jedan cilj konzumacije priče sticanje detaljnog znanja o fiktivnom univerzumu, onda transmedijski sadržaji tipa „Kako jeste“ raščlanjuju znanje o narativu i raspoređuju ga na raznovrsne transmedijske dodatke, te ga zagriženi ljubitelji timskim radom ponovo prikupljaju i ugrađuju u detaljnu slagalicu.

Suprotan tip transmedijskog pripovedanja ukazuje na različite narativne ciljeve i pokazatelje uspeha: to je nadogradnja tipa „Kako bi bilo?“ čiji je primer igra *Tim stručnjaka* nastala na osnovu predloška serijala *Čista hemija*. Ovaj pristup transmedijalnosti bavi se onim što je hipotetički moguće, a ne onim što je kanonski tačno, te poziva gledaoca da zamisle alternativne priče i pristupe pripovedanju koje ni u kom slučaju ne treba shvatiti kao potencijalni kanon. Cilj ovog tipa transmedijskog pripovedanja jeste da se otisne od matičnog broda u paralelne dimenzije, pri čemu su u prvom planu ton, atmosfera, likovi i stil više nego nastavak kanonskog zapleta ili sveta priče. Od nas se ne očekuje da poverujemo da je Džesi *zapravo* napravio strip i animiranu seriju u kojima njegovi prijatelji postaju fiktivni tim superheroja, ali se pred nas postavlja mogućnost da je to mogao učiniti i od nas se traži da zamislimo „Kako bi bilo da je to učinio?“ Ova vrsta hipotetičkog narativnog parateksta naglašava fikcionalnost svakog narativa, jer karakterizacija Voltera Vajta kao slučajnog dilera droge nije ništa „stvarnija“ od Džesijeve interpretacije Voltera Vajta kao Doktora Hemičara, koji se bori protiv zombija i pokazuje da je „prva liga“, jer su i jedan i drugi podjednako izmišljeni likovi bez obzira na to što jedan očigledno ima sporednu ulogu. Serijalizovani narativi su rado gledani jer kreiraju ubedljive svetove priča u koje možemo uroniti, pa u skladu s tim, transmedijalnost tipa „Kako bi bilo?“ umnožava potencijal tih narativa uvodeći ih u domen hipotetičkih varijacija i transmutacija.

Oba tipa transmedijalnosti najbolje je posmatrati kao vektore ili tendencije pre nego odvojene kategorije, jer postoji mogućnost pretakanja i preklapanja dvaju pristupa. (...) Obe tendencije prihvataju ludičku stranu narativa, ali se oslanjaju na različit vid igre: transmedijska nadogradnja tipa „Kako jeste“ funkcioniše kao slagalica sa rešenjem i raspletom na kraju, dok su paratekstovi tipa „Kako bi bilo?“ više u stilu preraščavanja i igranja

uloga, sa *spinoff* scenarijima koji nemaju „pravi“ rasplet niti doprinose razvoju kanonskog narativa.

Važni presedani za oba ova transmedijska modusa mogu se naći u oblasti fanovske produkcije i potrošačke prakse. Neke fanovske kulture bez sumnje proizvode paratekstove tipa „Kako jeste“, koji se odlikuju detaljnim šematskim prikazima tehnologije iz univerzuma *Zvezdanih staza* koje je Bob Rehak nazvao „kulaturom šeme“.⁷ Ova strategija mapiranja i katalogizacije kanonskog univerzuma procvetala je sa pojavom vikija, jer ljubitelji serije mogu da sarađuju na kreiranju enciklopedijskog znanja o svetu priče. Takvi modusi afirmacijskog učešća obožavalaca daju prednost kanonskoj autentičnosti, zahtevaju dobro poznavanje narativa, priznaju vrhovni autoritet *showrunner-a*, i tragaju za vezama i teorijama da popune rupe u narativu.

Poznatiji primeri fanovske radinosti rađeni su po modelu paradigmе „Kako bi bilo?“ gde nailazimo na fanovsku fikciju, remiksovane snimke i druge oblike kreativnosti obožavalaca koji ne polažu pravo na kanonsku autentičnost već u duhu zabave postuliraju niz hipotetičkih narativnih mogućnosti. Vrednost tih paratekstova leži u ogromnom transformativnom potencijalu, koji proizlazi iz napuštanja okvira kanona i postuliranja mogućnosti koje sasvim očigledno nisu „stvarne“ unutar fiktivnog univerzuma, bilo da se radi o razradi implicitnog podteksta, koja sadrži intertekstualna ukrštanja sa drugim franžizama ili sa stvarnim životom, bilo da je u pitanju parodija koja na zabavan način revidira žanr, stil ili ton originalne serije. Neke fanovske tvorevine tipa „Kako bi bilo?“ kazuju priče koje nastoje da se uklope u kanonsku maticu ili da ponude alternativne interpretacije koje su u skladu sa vizijom koju obožavaoci imaju o seriji – ponekad i vernije nego što to čini kanonski narativ. Takva se fanovska radinost, međutim, skoro uvek pozicionira van kanona i rado ostaje u domenu hipotetičkih mogućnosti, čak i ako bolje ispunjava gledalačka očekivanja nego zvanični narativni kanon.

Zanimljiv slučaj transmedijskog sadržaja koji je proizvod fanovske radinosti i koji se poigrava sa obe tendencije transmedijalnosti jeste nezvanična igra alternativne stvarnosti za koju je kao predložak poslužila serija *Alijas* (*Alias*). Igra je nastala 2005. godine i poznata je pod nazivom Omnipam ARG. Puštena u promet tokom treće sezone serije i nakon što je ABC izbacio zvanične ARG-ove tokom prve dve sezone, igra Omnipam nije se deklarisala kao nezvanični paratekst već je, kako je to običaj sa ARG-ovima, sebe predstavila kao deo „stvarnog sveta“ nepovezan sa fiktivnim svetom televizijske serije – tek je u kasnijem toku igre postalo jasno da nije nastala pod licencom ABC-ja nego da su je napravili i pokrenuli ljubitelji serije. Interesantno je primetiti da je nezvanični ARG bio daleko verniji duhu kompleksnog zavereničkog narativa serije nego što je to zvanični ARG, koji je sadržao nezavrsnije onlajn mini-igre koje se koriste ikonografijom i svetom priče iz serije. Igra Omnipam je bila spremna da pruži više informacija tipa „Kako jeste“ koje su integralni deo mitološke potke o Rambaldiju na kojoj počiva serija – osim što igru nije odobrio kreatorski tim serije,

⁷ Bob Rehak, "Franz Joseph and Star Trek's Blueprint Culture", *Graphic Engine* blog, 11. mart 2012.

čime njen pseudokanon postaje transmedijalnost tipa „Kako bi bilo?“⁸ Ova tenzija svedoči kako o želji nekih fanova da uživaju u transmedijskim sadržajima koji ih nagrađuju značajnom narativnom integracijom tako i o želji drugih fanova da kreiraju sopstvene priče koje oponašaju kanonske, bez obzira da li imaju autorsko odobrenje ili konfirmaciju unutar serije.

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

(S engleskog prevela **Nataša Kampmark**)

⁸ Za detaljno razmatranje ARG-ova serije *Alijas* videti Henrik Örnebring, "Alternate reality gaming and convergence culture," *International Journal of Cultural Studies* 10, br. 4 (1. decembar 2007): 445–462.