

Transmedia

Transmedia

Verhalen vertellen in het digitale tijdperk

Dan Hassler-Forest

AUP

Ontwerp omslag: Studio Ron van Roon, Amsterdam

Ontwerp binnenwerk: Crius Group, Hulshout

ISBN 978 90 8964 588 3

e-ISBN 978 90 4852 197 5 (pdf)

e-ISBN 978 90 4852 198 2 (ePub)

NUR 670

© D. Hassler-Forest / AUP, Amsterdam 2013

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand, of openbaar gemaakt, in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of enige andere manier, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

Voor zover het maken van kopieën uit deze uitgave is toegestaan op grond van artikel 16B Auteurswet 1912 j^o het Besluit van 20 juni 1974, Stb. 351, zoals gewijzigd bij het Besluit van 23 augustus 1985, Stb. 471 en artikel 17 Auteurswet 1912, dient men de daarvoor wettelijk verschuldigde vergoedingen te voldoen aan de Stichting Reprorecht (Postbus 3051, 2130 KB Hoofddorp). Voor het overnemen van gedeelte(n) uit deze uitgave in bloemlezingen, readers en andere compilatiewerken (artikel 16 Auteurswet 1912) dient men zich tot de uitgever te wenden.

De uitgeverij heeft ernaar gestreefd alle copyrights van in deze uitgave opgenomen illustraties te achterhalen. Aan hen die desondanks menen alsnog rechten te kunnen doen gelden, wordt verzocht contact op te nemen met Amsterdam University Press.

*opgedragen aan mijn vader,
die me leerde lezen met The Hobbit*

Dankwoord

Heel veel mensen hebben bijgedragen aan de totstandkoming van dit boek, soms alleen al door via Facebook of Twitter filmpjes, nieuwtjes of grapjes te delen die onderdeel uitmaken van aan onze transmedia-cultuur. Hiervoor ben ik ze erg dankbaar, maar ik wil ook een paar mensen speciaal noemen.

Ten eerste bedank ik Russell Shorto en Maarten van Essen van het John Adams Institute in Amsterdam. Zij nodigden me in het voorjaar van 2013 uit om een serie lezingen te geven over transmedia-verhalen, die de inhoud van dit boek uiteindelijk hielpen vormgeven. Ook de deelnemers aan deze cursus wil ik heel hartelijk bedanken voor al hun vragen, feedback en ideeën.

Daarnaast wil ik de staf van Amsterdam University Press bedanken voor de mogelijkheid die ze me gaven om dit boekje te schrijven. Jan-Peter Wissink en Ebisse Rouw wisten me er met al hun enthousiasme niet alleen van te overtuigen dat het een leuk idee was, maar ook dat het praktisch gezien haalbaar zou zijn. Gedurende het hele proces heb ik niets dan optimisme en steun gekregen, en dat heeft me erg geholpen.

Bovenal wil ik de drie proeflezers bedanken die aan mijn Twitter-oproep gehoor gaven en het hele boek kritisch hebben doorgespit: David Nieborg (@gamespacenl), Simone Driessen (@simoned87) en Suzanne Okkes (@SuzanneOkkes) hebben geholpen door het aantal kromme zinnen en onduidelijke verwoordingen drastisch te verlagen, en hebben daarnaast inhoudelijke ideeën aangedragen en het boek eigenlijk in alle opzichten verbeterd. Hiervoor wil ik mijn enorme dank uitspreken.

Verder ook dank aan een aantal andere mensen die op verschillende manieren al dan niet bewust hebben bijgedragen aan de totstandkoming van dit boek: José van Dijck, Gerry Canavan, Billy Proctor, Christoph Lindner, Daan Heerma van Voss, Joyce Goggin, Meghan Schalkwijk, Anne Kustritz, Wim de Jong, Erik Steinskog, Bram de Beijer, Henry Jenkins, Matt Hills en Mariecke.

Inhoudsopgave

| | |
|--|-----|
| Wat is transmedia? | 11 |
| 1. Een voorgeschiedenis van transmedia | 17 |
| 2. Fans en massacultuur | 49 |
| 3. De rol van sociale media | 82 |
| 4. Grenzeloze verhaalwerelden | 115 |
| Conclusie | 144 |
| Bibliografie | 149 |

Wat is transmedia?

Het is een doodnormale dinsdagochtend, en ik zit in de trein tussen Haarlem en Amsterdam. Zoals elke morgen is het erg druk in de trein. Ik kijk wat om me heen. Van de zeven mensen die ik kan zien, heeft iedereen een smartphone, tablet of e-reader in de hand. Het valt me op dat zes van de zeven apparaten Apple-producten zijn. Uit mijn ooghoeken zie ik dat de jongen naast me op zijn telefoon de *Star Wars*-versie van de mobiele game *Angry Birds* speelt. De deftige dame tegenover me leest een boek op haar Sony e-reader, en stiekem vraag ik me af of het misschien *Vijftig tinten grijs* is. Het meisje naast haar zit onder een enorme knalrode koptelefoon naar een aflevering van *Game of Thrones* op haar tablet te kijken. In de hoek zie ik een jongen razendsnel berichtjes typen via de mobiele service Whatsapp op zijn iPhone. We zitten hier met zijn allen op een paar vierkante meter, maar iedereen is in de ban van een verschillende verhaalwereld.

Zelf pak ik nu met een beetje een vreemd gevoel ook mijn iPad uit mijn tas. Ik ben me er plotseling sterk van bewust hoezeer technologie in ons dagelijks leven is doorgedrongen. Aan de ene kant is dit een beklemmend gevoel, maar aan de andere kant geniet ik er ook wel van. Ik besef hoe vanzelfsprekend het is geworden dat ik altijd en overal toegang heb tot zoveel verschillende media: ik kan een roman lezen, een film of tv-serie kijken, een game spelen, naar muziek of een audioboek luisteren, en dankzij mijn draadloze internetverbinding heb ik overal toegang tot zo'n beetje alle kennis die er in de wereld bestaat. En dan is er ook nog het enorme sociale netwerk van vrienden en kennissen dat ik via Facebook en Twitter altijd bij me draag.

Twintig jaar geleden was zo'n wereld nog pure science-fiction. Elk medium vereiste een andere vorm van technologie, waardoor de scheidslijnen tussen film, televisie, radio, literatuur en games veel duidelijker waren. Als het ene medium iets uit het andere overnam, bijvoorbeeld bij een boekverfilming, was dat een be-

hoorlijk grote stap, en werd er veel gesproken en geschreven over de overeenkomsten en verschillen tussen de twee versies. Media hadden elk hun eigen rituelen, hun eigen publiek, hun eigen conventies en hun eigen culturele status. Oude media als literatuur, theater en beeldende kunst stonden bovenaan, en nieuwe media als televisie en games waren weinig meer dan tijdverspilling.

Tegenwoordig is dat voor steeds meer mensen heel anders. Het is niet alleen volstrekt normaal dat een succesvolle roman ook meteen als speelfilm verschijnt, maar boeken worden ook steeds vaker juist geschreven om verfilmd te worden. Er is een vanzelfsprekendheid ontwikkeld over het idee dat films ook 'literair' kunnen zijn, en dat tv-series en zelfs games een artistiek niveau kunnen bereiken dat niet voor meer 'verheffende' kunstvormen onderdoet. Tegelijkertijd spreken uitgevers van een groeiende 'blockbuster-cultuur' in de literatuur, waarbij een klein aantal bestsellers de boekenmarkt domineert. En over dramaseries op televisie, zoals *The Sopranos* en *Mad Men*, wordt gesproken en geschreven alsof het om een nieuwe Russische roman gaat, vol artistieke stijlfiguren en complexe symboliek. Als publiek navigeren we met het grootste gemak tussen al deze media, en gebruiken we het internet niet alleen om deze verhalen met elkaar te delen, maar ook om eigengemaakte hommages, parodieën en compilaties te verspreiden.

Digitale cultuur is hierbij een onmisbaar element geweest. Nu alle media een digitale vorm hebben aangenomen, van e-boek tot digitale tv, lijkt de onderlinge afstand opeens een stuk kleiner. Deze samensmelting wordt ook wel mediaconvergentie genoemd: in een computer, smartphone, tablet of laptop komen al deze media zo dicht bij elkaar dat er in onze beleving een soort samensmelting plaatsvindt. Veel van de gevolgen van deze convergentie zijn niet technologisch, maar juist sociaal-cultureel. Veranderende gedragsnormen bijvoorbeeld, als het gaat om sociale media of om het gebruik van technologie in de publieke ruimte.