

Dramaturgie in transmediale projecten

**Over onzichtbare adaptatie, mediumspecificiteit
en de positionering van de gebruiker**

**Philip Corsius
3550222**

**Versie 5
2 december 2013**

**Docent: prof. dr. Sonja de Leeuw
Universiteit Utrecht
Master Film- en Televisiewetenschap**

INHOUDSOPGAVE

Inleiding - Dramaturgische keuzes in transmediale projecten	3
Onderzoeksmethode	5
Relevantie	6
1 - Verkenning van de begrippen 'dramaturg', 'medium', 'transmediaal' en 'gebruiker'	8
1.1 - De dramaturg	8
1.2 - Het medium versus de inhoud ervan	9
1.3 - Van medium naar transmediaal	10
1.4 - De gebruiker als lezer, toeschouwer en speler	11
2 - Adaptatie: Van verhaal naar mediauiting(en)	13
2.1 - Het nut van adaptatietheorie bij het bestuderen van transmediale projecten	13
2.2 - Het adaptatieproces in transmediale projecten	13
2.3 - Het product in transmediale projecten	16
2.4 - De theorie in schema gebracht	18
3 - De praktijk: Een analyse van <i>Raveleijn</i>	20
3.1 - De theorie geoperationaliseerd	20
3.2 - De casus	20
3.3 - Analyse	21
3.4 - Bevindingen	23
4 - Transmedia storytelling en franchising als uiteinden van een continuüm	27
4.1 - Het verschil tussen transmedia storytelling en franchising	27
4.2 - De twee uiteinden van het continuüm in schema gebracht	28
4.3 - Wat betekent dit voor de dramaturg?	29
Conclusies	31
Welke fundamentele keuzes moet een dramaturg maken in een transmediaal project? Welke theorieën kunnen hem of haar daarbij helpen?	31

Welke mogelijke gevolgen hebben die dramaturgische keuzes voor de veronderstelde ervaring van de gebruiker van het transmediale project?	32
Reflectie op de literatuur	33
Reflectie op de methode	35
Aanbevelingen voor vervolgonderzoek	36
Bronnen	37
Boeken	37
Artikelen	38
Andere bronnen	40
Casusmaterialen	40

Inleiding - Dramaturgische keuzes in transmediale projecten

De kunst van verhalen vertellen wordt beoefend sinds mensen leerden met elkaar te communiceren. De mens heeft altijd verhalen verteld en er bestaan steeds meer middelen om die verhalen mee te vertellen. Over de manier waarop deze middelen, of media, tegenwoordig worden ingezet, zeggen de Australische historici Lyn Gorman en David McLean in hun boek *Media and Society into the 21st Century: A Historical Introduction* het volgende:

"The contemporary media world in all its complexity includes adaptation by old media, the establishment of strategic alliances between old and new media, and more flexible modes of delivery; but there is an ever-present need for innovation, and there are particular challenges in meeting younger audience needs and establishing viable business models for the future."¹

Gorman en McLean spreken van nieuwe verbonden tussen oude en nieuwe media en innovatie. Een van zulke innovatieve verbonden is de praktijk van 'transmedia storytelling'. Henry Jenkins, de Amerikaanse communicatie- en mediawetenschapper die deze term voor het eerst gebruikte, legt als volgt uit wat transmedia storytelling inhoudt:

"Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it[s] own unique contribution to the unfolding of the story."²

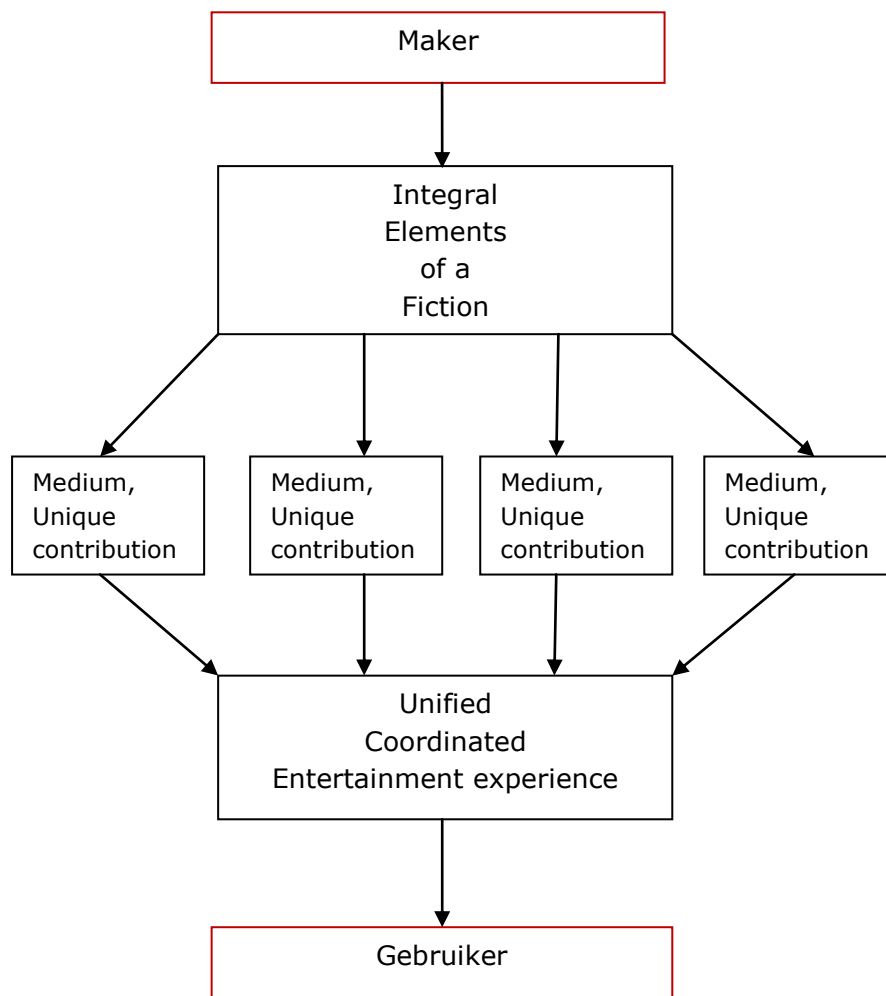
Jenkins' definitie van transmedia storytelling laat impliciet wie het verhaal vertelt en wie het verhaal consumeert. Er moet een 'maker' zijn die de mediauitingen maakt en iemand die ze consumeert, 'de gebruiker'. Wanneer het proces van het vertellen van een verhaal zo complex is als in een transmediaal project, zijn de rollen van de maker en de gebruiker eveneens complex.

¹ Lyn Gorman en David McLean, *Media and Society into the 21st Century: A Historical Introduction: Second Edition* (Londen: Wiley-Blackwell, 2009), 231.

² Henry Jenkins, 'Transmedia Storytelling 101' in *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, oorspronkelijk verschenen op 22 maart 2007, geraadpleegd op 30 september 2013 via http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

"Dramaturgie gaat over communicatie tussen maker en publiek,"³ aldus Maarten Almekinders, een veelgevraagd Nederlands dramaturg die zich heeft verdiept in transmediale projecten. De dramaturg helpt de maker na te denken over de vorm en inhoud waarmee gewerkt wordt en de veronderstelde werking daarvan op de gebruiker. De dramaturg en de gebruiker bevinden zich aan de uiteinden van twee polen, het zenden en ontvangen, waartussen een transmediaal project zich afspeelt.

In onderstaand schema is het proces van transmedia storytelling volgens Jenkins weergegeven, aangevuld met de maker en de gebruiker.



Figuur 1 - Het proces van transmedia storytelling volgens Jenkins, aangevuld met maker en gebruiker.

³ Maarten Almekinders, 'Wie we zijn' in *Scriptdesk*, oorspronkelijk verschenen op 2 november 2012, geraadpleegd op 22 september 2013 via <http://scriptdesk.nl/we-helpen-bij-vinden-ontwikkelen-presenteren-van-filmplannen-en-filmmakers-op-gebied-van-fictie-documentaire-en-transmedia-via-scriptsprekuren-scriptcoaching/>.

Dit proces en de rollen van maker, dramaturg en gebruiker daarin leiden tot de volgende onderzoeksvragen:

Welke fundamentele keuzes moet een dramaturg maken in een transmediaal project? Welke theorieën kunnen hem of haar daarbij helpen? Welke mogelijke gevolgen hebben die dramaturgische keuzes voor de veronderstelde ervaring van de gebruiker van het transmediale project?

Onderzoeksmethode

Dit onderzoek is exploratief van aard. Tot nu toe is er weinig geschreven over dramaturgie op andere terreinen dan theater. Over tekstuele analyse, een onderdeel van dramaturgie, zijn wel handboeken beschikbaar. Die schetsen echter niet de volledige taak van de dramaturg. Er wordt steeds meer gebruik gemaakt van transmediale uitingen. Er is daarom behoefte aan meer inzicht in de dramaturgische inbreng op dit terrein. De taak van de dramaturg is ingewikkelder in transmedia projecten omdat hij meerdere media met hun specifieke eigenschappen moet overzien en er een uitgebreider verhaal kan worden verteld dan in één medium. Omdat er geen handboek transmediale dramaturgie bestaat, moeten toepasselijke observaties, inzichten en theorieën worden gezocht in uiteenlopende bronnen. Een deel daarvan bestaat uit kritisch-theoretische teksten op het gebied van transmedia zoals die van Jenkins. Een ander deel bestaat uit praktijkervaringen van professionals die dramaturgische werkzaamheden verrichten.

Deze twee soorten bronnen worden met elkaar vergeleken en in verband gebracht om inzicht te verkrijgen in de dramaturgische mogelijkheden bij transmediale projecten. Hier wordt een model van gemaakt, dat wordt getoetst aan een bestaand transmediaal project. Van dit project wordt een tekstuele analyse gemaakt met behulp van aandachtspunten afgeleid uit de besproken literatuur. Het is daarbij de vraag in hoeverre het ideaalbeeld van Jenkins gevolgd kan worden in de praktijk. Tot slot wordt het model aangepast aan de inzichten die zijn verworven uit deze confrontatie van theorie en praktijk. Op basis van de inzichten en de positiebepaling worden de onderzoeksvragen beantwoord. Het schema uit figuur 1 vormt daarbij de leidraad.

Er worden vier stappen gezet. De eerste twee vloeien voort uit literatuuronderzoek. In hoofdstuk 1 komen de termen 'medium', 'transmediaal' en 'dramaturgie' aan bod, evenals de verschillende rollen die 'de gebruiker' toebedeeld kan krijgen, een essentiële factor in de dramaturgische benadering van een transmediaal project.

Het tweede hoofdstuk draait om de mogelijkheden en beperkingen die het werken in meerdere media tegelijk met zich meebrengt. Elk medium biedt unieke mogelijkheden, maar de dramaturg moet ook rekening houden met datgene wat de verschillende media-uitingen samenbindt tot een transmediaal project. Inzicht in dit proces wordt gezocht in de adaptatietheorie, waarin weliswaar doorgaans wordt uitgegaan van 'klassieke' adaptatie van het ene medium naar het andere, maar die tevens van nut is in het bestuderen van het proces van transmediale dramaturgie. Daarbij komt vakliteratuur voor scenarioschrijvers eveneens van pas.

Als aldus het dramaturgische proces achter een transmediaal project is geschetst, kan dit worden getoetst aan een bestaand project. De Efteling heeft in 2011 in samenwerking met onder meer Paul van Loon het sprookje *Raveleijn* gecreëerd. Dit verhaal is gelijktijdig via acht uiteenlopende media beschikbaar gemaakt, maar maakt dat het dan ook tot een transmediale vertelling volgens de definitie van Jenkins? Om dat te kunnen beoordelen, worden de acht mediauitingen van *Raveleijn* op verhalend niveau geanalyseerd en met elkaar vergeleken met behulp van narratologische begrippen en theorieën. Mieke Bals theorie over focalisatie maakt het mogelijk na te gaan door wiens ogen het verhaal verteld wordt. Vanuit de gedachte dat elk medium unieke eigenschappen heeft, is er eveneens aandacht voor mediumspecifieke theorieën. Tom Gunnings theorie over visueel spektakel kan de toegevoegde waarde van de parkshow verklaren. Het inzicht van Joost Raessens over spelementen komt aan bod bij het bestuderen van de spelvarianten van *Raveleijn*. Bevindingen uit de analyse van *Raveleijn* dienen om de theorie aan te toetsen. *Raveleijn* wordt niet beoordeeld.

In hoofdstuk 4 wordt duidelijk dat er behalve een balans tussen inhoud en vorm, ook een balans gevonden moet worden tussen de verschillende mediauitingen van een transmediaal project. Horen die elkaar aan te vullen? En is dat de enige manier om een transmediaal project vorm te geven?

In hoofdstuk 5 worden de conclusies weergegeven.

In de scriptie worden de onderdelen van het schema in figuur 1 als bouwstenen benut.

Relevantie

In deze scriptie wordt een brug geslagen tussen wetenschap en praktijk. Omdat er nog weinig wetenschappelijke literatuur beschikbaar is over de dramaturgische inbreng in transmediale projecten terwijl in de praktijk de aandacht voor een transmediale aanpak groeit, is het onderwerp relevant zowel vanuit wetenschappelijk oogpunt als vanuit de praktijk. Recente technologische ontwikkelingen, zoals smartphones, apps en interactieve televisie, bieden nieuwe transmediale mogelijkheden. Verschillende opvattingen over wat

'transmedia' is en kan bewerkstelligen worden tegenover elkaar gezet. Inzichten uit aanpalende onderzoeksgebieden, zoals adaptatietheorie, worden daarbij betrokken om beter te begrijpen hoe het proces van transmediaal vertellen werkt voor de maker en de gebruiker. Juist die communicatie tussen maker en gebruiker is het werkgebied van de dramaturg. Om daar invulling aan te kunnen geven, moet de dramaturg zich bewust zijn van de werking van de verschillende media en het doel dat hij nastreeft.

Jenkins heeft een ideaalbeeld van transmediaal vertellen. Andere auteurs hebben een andere visie op transmedia. Het vermoeden bestaat dat juist in het gebied daartussen ruimte is voor fundamentele dramaturgische keuzes.

1 – Verkenning van de begrippen 'dramaturg', 'medium', 'transmediaal' en 'gebruiker'

Het schema van het proces van transmedia storytelling, gebaseerd op de stellingen van Jenkins en Almekinders, beschrijft de maker aan de ene kant die zijn 'fiction' overdraagt via meerdere media (transmediaal) naar de gebruiker aan de andere kant, die de 'fiction' beleeft. De communicatie tussen maker en gebruiker is het aandachtsgebied van de dramaturg. Dit hoofdstuk gaat in op de begrippen 'dramaturg', 'medium', 'transmediaal' en 'gebruiker'.

1.1 - De dramaturg

Volgens Almekinders houdt de dramaturg zich bezig met de communicatie tussen maker en gebruiker. Dat is een ruime definitie, dus die moet hier worden verdiept. Het begrip 'dramaturgie' komt uit de toneelwereld. In zijn boek *Een voortdurend gesprek: De dialoog van een theaterdramaturg* gaat theaterwetenschapper Bart Dieho dieper in op de manieren waarop de term kan worden uitgelegd. Dieho begint in het verleden, nog voordat Aristoteles zijn *Poëtica* schreef.

"Oorspronkelijk werd de term dramaturgie - in het Grieks *dramatourgia*, verwant aan *dramatourg-eo* - betrokken op het schrijven en de opvoering van een tekst in dramatische vorm."⁴

Iets later, ten tijde van het verschijnen van Aristoteles' nog immer invloedrijke *Poëtica* in 330 voor Christus, is er volgens Dieho al een subtiel verschil ontstaan in wat onder dramaturgie wordt verstaan:

"Ook werd *dramatourgia* herleid tot *drama-ergon*: de werking (*ergon*) van de daad, de handeling (*drama*)."⁵

Er heeft dus een verschuiving plaatsgevonden van aandacht voor de wijze waarop een toneelstuk geschreven en opgevoerd wordt, oftewel het maakproces, naar de werking die het stuk heeft op de toeschouwer. Dit is een essentiële wending, waarmee de dramaturgie zich onderscheidt van de nauw verwante onderzoeksvelden van de

⁴ Bart Dieho, *Een voortdurend gesprek: De dialoog van de theaterdramaturg* (Amsterdam en Utrecht: Uitgeverij International Theatre & Books / HKU, 2009), 17.

⁵ Ibidem.

productieanalyse en de narratologie, die het maakproces respectievelijk de tekst zelf centraal stellen in plaats van de werking ervan op de toeschouwer.

Over theaterdramaturgie is sinds de publicaties op dat gebied door de achttiende-eeuwse Duitse dramaturg Gotthold Lessing veel geschreven, al bestaan de term en het vak minstens sinds de Oude Grieken. In andere mediapraktijken als de film- en tv-branche bestaan functies die naast ander werk ook dramaturgische taken omvatten, bijvoorbeeld "scriptconsultants, development executives, hoofdschrijvers, creatief producenten, scriptdoctors, scriptlezers, scripteditors, (eind)redacteuren drama, storylinebegeleiders".⁶ Wellicht is die afwijkende naamgeving een reden waarom er vrijwel geen literatuur te vinden is over 'de dramaturg' in andere media dan het toneel. Vanuit enkele beroepen is wel degelijk geschreven over dramaturgische kwesties waar de beoefenaar mee te maken krijgt in zijn of haar werk, met name de scenarist. Er is nog weinig literatuur beschikbaar over transmediale dramaturgie, waarschijnlijk omdat de visieontwikkeling op een (integrale) transmediale benadering relatief jong is.

Op het gebied van scenarioschrijven zijn vele boeken beschikbaar. Het gros daarvan bestaat uit variaties op algemeen aangenomen wetmatigheden in hoe scenario's kunnen worden opgebouwd. Om te ontdekken hoe dramaturgische vragen in de praktijk worden beantwoord door scenarioschrijvers, scripteditors, hoofdschrijvers en producenten is een veel beperkter aantal publicaties relevant. Een daarvan, een stuk van scenarioschrijver Terry Rossio, zal in de volgende hoofdstukken een belangrijke rol spelen.

1.2 - Het medium versus de inhoud ervan

De maker vertelt zijn verhaal aan de gebruiker middels een medium of, in het geval van transmediale projecten, meerdere media.

Het woord 'medium' komt uit het Latijn en betekent 'middel' of 'gereedschap'. In de tweede helft van de vorige eeuw stelde de Canadese mediatheoreticus Marshall McLuhan dat vrijwel alles om ons heen een medium is. Hij zag media als 'extensions of man', uitbreidingen van de mens, zoals de ondertitel van zijn boek *Understanding Media* luidt.⁷ Volgens McLuhan is bijvoorbeeld kleding een extensie van de huid, bedoeld om samen met de huid meer warmte vast te houden.⁸

⁶ Else Fliem, 'Dramaturg en scenarioschrijver: Een haat-liefdeverhouding of partners in woord en beeld?' (Masterscriptie Universiteit Utrecht), 37.

⁷ Marshall McLuhan, *Understanding Media: The Extensions of Man* (Londen en New York: Routledge Classics, 2004, oorspronkelijk gedrukt in Groot-Brittannië in 1964).

⁸ McLuhan, 129-132.

Een belangrijke stelling van Marshall McLuhan wat betreft het bestuderen van media is, dat het medium zelf niet met de inhoud ervan mag worden verward: "Indeed, it is only too typical that the "content" of any medium blinds us to the character of the medium."⁹ Bij het bestuderen van transmediale projecten is dat een interessant vertrekpunt, omdat de 'content' in principe mediumloos zou moeten zijn en de verschillende interpretaties daarvan via verschillende media waarschijnlijk van elkaar afwijken door die uiteenlopende eigenschappen van de afzonderlijke media. In een transmediaal project valt 'the character of the medium' dus juist op, doordat de mediauitingen van elkaar verschillen terwijl ze gebaseerd zijn op dezelfde bron.

Door de jaren heen duikt steeds het commentaar op dat McLuhan te zeer denkt volgens het 'technologisch determinisme', het geloof dat elke nieuwe technologie (elk nieuw medium) een stap voorwaarts is ten opzichte van de vorige technologie. Zelfs Jay David Bolter en Richard Grusin, die positief zijn over het merendeel van McLuhans theorieën, vinden dat hij het idee van een medium als inhoud van een volgend medium te ver doorvoert.¹⁰ Bolter en Grusin hebben in zoverre gelijk, dat niet elk nieuw medium een onafwendbare technologische verbetering is op een vorig medium. McLuhans opvatting dat de eigenschappen van een medium minstens even belangrijk zijn als de inhoud ervan is wel degelijk relevant, zeker in het bestuderen van het proces van transmedia storytelling. Jenkins benoemt de specifieke mediemeigenschappen in het kader van transmedia storytelling. De visie van Jenkins is vertaald in het schema in figuur 1 door meerdere media naast elkaar te zetten, die elk een 'unique contribution' bieden.

1.3 - Van medium naar transmediaal

Nu we een definitie hebben van het begrip 'medium', kunnen we de stap zetten naar het begrip 'transmediaal'. 'Trans-' komt van het Latijnse woord voor oversteken of overstijgen, dus simpel gezegd betekent transmediaal 'mediumoverstijgend'.

De term 'transmedia' werd in 1991 geïntroduceerd door literatuurwetenschapper Marsha Kinder in haar onderzoek naar personages die opduiken in verschillende media, zoals de *Teenage Mutant Ninja Turtles*, een van haar casussen.¹¹ Twaalf jaar later pakte Henry Jenkins de term op in een studie naar de manier waarop een compleet verhaal verspreid over meerdere media verteld kan worden. Jenkins was daarmee de eerste die

⁹ Idem, 9.

¹⁰ Jay David Bolter en Richard Grusin, "Remediating McLuhan", in *The Legacy of McLuhan*, red. Lance Strate en Edward Wachtel (Cresskill: Hampton Press Inc., 2005), 326-327.

¹¹ Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (Berkeley: University of California Press, 1991).

schreef over 'transmedia storytelling'.¹² Volgens Jenkins wordt transmedia momenteel voor zeer uiteenlopende doeleinden gebruikt, waaronder educatie, groepsvorming en activisme.¹³

Ten tijde van het schrijven van deze scriptie is er een levendige discussie gaande omtrent het begrip 'transmedia'. Aan dit debat nemen zowel wetenschappers als professionals deel. Jim Stewartson, een professional op het gebied van interactief entertainment, beschrijft een recente conventie over de definitie van transmedia en stelt dat de wetenschappers tot nu toe uitkomen op een verwarrend idee en de professionals op een onduidelijk format. Hij citeert op zijn blog Jay Bushman, transmediaproductent van de met een Emmy bekroonde webserie *Lizzie Bennet Diaries*, die stelt dat de deelnemers aan de discussie het er alleen over eens zijn, dat transmedia zich afspeelt op meerdere platformen.¹⁴

In dit onderzoek gaat het niet om transmedialiteit op zich, maar om de aan transmedia storytelling verwante transmediale dramaturgie. Het transmediale karakter van het project is hierbij een essentiële factor in het vertellen van een verhaal door een maker aan een gebruiker. Daarin is per definitie van tevoren nagedacht over de samenhang tussen de verschillende mediauitingen (de 'integral elements of a fiction' in termen van Jenkins) en over de wijze waarop ze via de verschillende media tot uitdrukking worden gebracht (de 'dispersion' volgens Jenkins) met als doel een 'unified and coordinated entertainment experience' te realiseren. Deze twee begrippen, 'integral elements of a fiction' en 'unified and coordinated entertainment experience', vormen elk een bouwsteen in het schema van figuur 1.

1.4 - De gebruiker als lezer, toeschouwer en speler

Zowel Gorman en McLean als Almekinders noemen de gebruiker een belangrijk onderdeel van het proces van verhalen vertellen. Dat doet ook de Franse semioticus Roland Barthes. In zijn artikel 'The Death of the Author' uit 1967 betoogt Barthes dat de betekenis van een tekst niet zozeer ontstaat vanuit de ene persoon die hem geschreven

¹² Jenkins (22 maart 2007).

¹³ UCLA Film & TV, 'Transmedia, Hollywood 4: Spreading Change. Panel 2 - Transmedia for a Change', oorspronkelijk verschenen op 17 april 2013, geraadpleegd op 24 september 2013 via <http://vimeo.com/64278873>.

¹⁴ Jim Stewartson, 'I GIVE UP! Or, How I Learned to Stop Worrying and Love Transmedia' in *Transmedia Coalition*, oorspronkelijk verschenen op 12 november 2013, geraadpleegd op 17 november 2013 via <http://transmediacoalition.com/jstewartson/story/i-give-up-or-how-i-learned-to-stop-worrying-and-love-transmedia>.

heeft, maar wordt gevormd door de vele verschillende mogelijke lezers.¹⁵ Het zou onverstandig zijn de oorspronkelijke auteur volledig te negeren, maar er valt wat te zeggen voor het idee dat juist de 'interactie' van een publiek met het werk van cruciaal belang is.

Waar Barthes kan spreken van een 'lezer', moet bij het bestuderen van een transmediaal project een andere term worden gehanteerd. Lezen is immers een specifieke, beperkte activiteit: het is het zien en begrijpen van geschreven of gedrukte tekst op papier of een andere drager. In de geesteswetenschap worden termen als 'lezer' en 'tekst' vaak overdrachtelijk gebruikt voor manieren van interactie van een gebruiker met een werk, die weinig of niets te maken hebben met het letterlijk lezen van een tekst. Die traditie kan hier niet worden gevolgd, want dat zou ten koste gaan van de duidelijkheid.

Bij een transmediaal project wordt de gebruiker bewust uitgenodigd om op verschillende manieren de interactie aan te gaan met de mediauitingen van het werk. Natuurlijk wordt een uiting in boekvorm wel degelijk gelezen. Een online game echter vraagt een nadrukkelijk andere handeling van de gebruiker. Daarom moeten voor de duidelijkheid verschillende termen worden ingezet voor 'de gebruiker' en zijn of haar 'consumerende handeling' bij het bestuderen van de verschillende mediauitingen.

Linda Hutcheon, Canadees literatuurwetenschapper, maakt in haar boek *A Theory of Adaptation* datzelfde onderscheid. Ze heeft het over de "reader (spectator, player)"¹⁶, waarbij de term voor gebruiker afhangt van de modus operandi van het medium: "narrating, performing or interacting".¹⁷ Naar analogie daarvan wordt in deze scriptie de gebruiker opgevat als lezer, toeschouwer en speler. In deze zienswijze betreft het steeds dezelfde gebruiker, die zich afwisselend opstelt zoals het betreffende medium van hem vraagt. De vraag doet zich voor of een gebruiker alle positioneringen ondergaat of dat hij slechts een deel van de mediauitingen tot zich neemt en dus ook maar een deel van de positioneringen beleeft. Spreken we dan nog steeds over een transmediaal project? De gebruiker en de drie posities (lezer, toeschouwer en speler) vormen ook een bouwsteen in het schema van figuur 1.

¹⁵ Roland Barthes, 'Death of the Author', oorspronkelijk verschenen in 1967, geraadpleegd op 3 april 2013 via http://www.tbook.constantvzw.org/wp-content/death_authorbarthes.pdf, 2-6.

¹⁶ Linda Hutcheon, *A Theory of Adaptation* (tweede editie) (Londen en New York: Routledge, 2012), 128.

¹⁷ Hutcheon, 10.

2 – Adaptatie: Van verhaal naar mediauiting(en)

2.1 - Het nut van adaptatietheorie bij het bestuderen van transmediale projecten

In het citaat van Gorman en McLean in de inleiding is de term 'adaptation' te lezen. Hutcheons boek waarnaar hier veelvuldig verwezen wordt heet *A Theory of Adaptation*. Adaptatietheorie is relevant bij het bestuderen van transmediale projecten. Het maken van transmediale projecten omvat een zekere vorm van adaptatie, al verschilt die van de klassieke vorm.

Linda Hutcheon stelt dat het begrip 'adaptatie' op twee manieren kan worden uitgelegd: als een proces en als een product.¹⁸ In klassieke adaptaties gaat het proces vooraf aan het product: het adaptatieproces leidt (telkens) tot een product. Hutcheon stelt dat er onderscheid gemaakt kan worden tussen het origineel en de adaptatie doordat er tijd is verstreken tussen verschijning van het origineel en de adaptatie. Ze verbindt hier geen waardeoordeel aan.¹⁹ Aan de hand van die twee definities van 'adaptatie' zal worden beargumenteerd wat adaptatietheorie kan toevoegen aan het bestuderen van transmediale projecten en wat er anders werkt dan in de klassieke vorm.

2.2 - Het adaptatieproces in transmediale projecten

"Het uitgangspunt is het verhaal[...] (...) Daarna denk je pas na over welke media je gaat inzetten en welke producten erbij passen."²⁰

Een verhaal is in principe mediumloos. In een transmediaal project vormt het verhaal de basis die is terug te vinden in de verschillende mediauitingen, zoals hierboven gesteld wordt door Jeff Gomez, een professional op het gebied van transmedia storytelling.

Net als Gomez was de Amerikaanse scenarioschrijver Terry Rossio betrokken bij het bewerken van Walt Disneys pretparkattractie *Pirates of the Caribbean* naar andere media. Zoals is vastgesteld in het vorige hoofdstuk is er op scenariogebied literatuur te vinden met een dramaturgische insteek. Veel schrijvers van dergelijke literatuur hebben wel enige ervaring met het schrijven van scripts, maar zelden zijn de films of series

¹⁸ Hutcheon, 9.

¹⁹ Idem, 177.

²⁰ Anonymus, 'Transmedia Storytelling - een masterclass van Jeff Gomez' in *Dutch Cowgirls*, oorspronkelijk verschenen op 1 november 2010, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.dutchcowgirls.nl/brands/4385>.

waaraan ze hebben gewerkt zo succesvol en wereldwijd bekend als de projecten van Rossio. Dat op zich maakt Rossio al een interessante bron, maar nog relevanter is zijn specialisatie in het schrijven van adaptaties. Naast *Pirates of the Caribbean* heeft hij gewerkt aan adaptaties van *Zorro*, *Godzilla*, *Treasure Island* en recentelijk *The Lone Ranger*. Op zijn website, *Wordplay*, schrijft Rossio stukken over dramaturgische kwesties. In een daarvan beschrijft hij een situatie die lijkt op die waarin een dramaturg zich bevindt wanneer hij werkt aan een transmediaal project. In die situatie is er een bestaande bron, bij Rossio een reeds verschenen boek, dat wordt bewerkt naar een ander medium, in dit geval film:

"Your first requirement in writing an adaptation is to MAKE AN EFFECTIVE MOVIE, based upon the source material. Your goal absolutely cannot be to 'preserve the source material onto the screen.'"²¹

Rossio stelt dat het succes van een adaptatie afhankelijk is van hoe effectief het eindresultaat in het nieuwe medium is, en niet of het origineel zo goed mogelijk in zijn waarde gelaten wordt. Later in dit hoofdstuk wordt deze stelling van Rossio weer opgepakt en nader uitgewerkt.

Het wordt niet duidelijk wat Rossio precies verstaat onder 'effective'. Effectiviteit is een subjectief gegeven en het is de vraag hoe dat meetbaar gemaakt kan worden. Het feit dat Rossio zich bezighoudt met wat wel of niet effectief is, betekent wel dat hij nadenkt over hoe het werk overkomt op de gebruiker. Dat is een dramaturgische invalshoek.

Rossio benoemt 'the source material', Jenkins spreekt over de content als 'a fiction'. Gomez heeft het over 'verhaal' wanneer hij verwijst naar de oorspronkelijke inhoud waar adaptaties op gebaseerd zijn.²² Hutcheon noemt de inhoud net als Gomez 'the story'.²³ Omdat de term 'verhaal' door twee van de vier gebruikt wordt en 'a fiction' daarbij aansluit, zal hier verder de term 'verhaal' worden gebruikt, wanneer de inhoud van mediauitingen wordt bedoeld.

Volgens Hutcheon staan vorm en inhoud los van elkaar. In een adaptatieproces is de inhoud hetgeen dat grotendeels wordt behouden en in een ander medium wordt uitgewerkt, aldus Hutcheon. Bovendien, stelt zij, bevat de inhoud weer kleinere elementen die los van elkaar te manipuleren zijn.²⁴ Rossio beweert dit ook, zoals hieronder zal blijken. De vraag is wat nu precies de verhaalelementen zijn die behouden

²¹ Terry Rossio, 'Screenwriting Column 27, Adaptive Behavior' in *Wordplay*, geraadpleegd op 10 maart 2013 via <http://www.wordplayer.com/columns/wp27.Adaptive.Behavior.html>.

²² Ibidem.

²³ Hutcheon, 9-10.

²⁴ Ibidem.

moeten blijven in een adaptatie. Gebaseerd op zijn ervaringen heeft Terry Rossio een lijst opgesteld van al dan niet veranderbare verhaalelementen.

Onder wat niet veranderd mag worden schaarst Rossio:

- het genre,
- de toon,
- het thema,
- de essentie van de personages en hun onderlinge verhoudingen,
- het ritme van de dialogen
- en de basissituatie.²⁵

Andere elementen kunnen volgens Rossio wel veranderd worden, te weten:

- kenmerkende onderdelen van het verhaal,
- de plot
- en de situering of locatie.²⁶

Sommige te behouden elementen die Rossio noemt, hangen nauw met elkaar samen. Genre, toon en thema hebben alle drie te maken met de conventies van het soort verhaal en de boodschap die ermee wordt overgebracht. Het genre komt in het volgende hoofdstuk terug als te toetsen variabele in de verschillende mediauitingen van de casus. De essentie van de personages en hun onderlinge verhoudingen zijn eveneens variabelen die in de analyse van de casus aan bod komen. Het ritme van de dialogen wordt niet meegenomen in de analyse, omdat dit element niet in alle media aan de orde is.

De elementen die volgens Rossio veranderd kunnen worden, zullen eveneens een belangrijke rol spelen in de analyse van de casus in hoofdstuk 3. Met 'kenmerkende onderdelen' bedoelt Rossio in het oog springende verhaalelementen. Hij geeft als voorbeeld een detectiveserie waarin elke episode een achtervolgingsscène bevat.²⁷ Van iets wat wordt omschreven als 'kenmerkend' zou je niet verwachten dat het aangepast kan worden. Toch kan dat volgens Rossio wel. Dat maakt het een interessante variabele om te bestuderen. De plot, inclusief de situering, wordt eveneens onderzocht in de analyse.

Een opvallend verschil tussen Rossio's werkwijze en het maken van een transmediaal project is het moment van adaptatie. Rossio's projecten zijn gebaseerd op reeds bestaande mediauitingen. De bewerkingen staan later op een denkbeeldige tijdlijn dan het origineel. Binnen een transmediaal project vindt haast 'onzichtbare' adaptatie

²⁵ Rossio.

²⁶ Ibidem.

²⁷ Ibidem.

plaats. Het adaptatieproces vindt niet plaats na verschijning van het origineel, want er is geen origineel. Alle mediauitingen verschijnen tegelijkertijd. Het adaptatieproces bevindt zich in transmediale projecten tussen het bedenken van het verhaal en de verschijning van de verschillende mediauitingen. Afgezien van dit verschil moeten Terry Rossio en dramaturgen in transmediale projecten vergelijkbare keuzes maken in het adaptatieproces.

2.3 - Het product in transmediale projecten

Naast het temporele verschil tussen het klassieke adaptatieproces en het adaptatieproces in transmediale projecten is er het verschil in de adaptatie als product. Bij een klassieke adaptatie is er telkens één product, in transmediale projecten zijn er meerdere producten. Die verschillende mediauitingen kunnen elkaar aanvullen, stelt Jenkins, en wel op de volgende wijze:

"Most transmedia content serves one or more of the following functions:

- Offers backstory
- Maps the World
- Offers us other character[s'] perspectives on the action
- Deepens audience engagement."²⁸

De term 'content' in dit citaat slaat op het deel van het transmediale verhaal dat de mediauiting in kwestie vertelt. Volgens Jenkins zijn er dus vier functies die de mediauitingen kunnen vervullen.

De eerste twee punten, 'offers backstory' en 'maps the World', liggen in het verlengde van Rossio's claim dat de plot en de locatie in een adaptatie kunnen veranderen. Door de plot uit te breiden of aan te passen, kan meer informatie ('backstory') worden verstrekt. Door te kiezen voor een andere locatie, ontstaat bij de gebruiker een breder beeld van de wereld waarin het verhaal zich afspeelt.

Het derde punt van Jenkins, het bieden van het perspectief van een ander personage, is te bestuderen met behulp van het begrip 'focalisator', geïntroduceerd door narratoloog Mieke Bal. De focalisator is degene door wiens ogen de gebeurtenissen worden getoond. In sommige boeken en films is dat consequent één persoon. Vaak echter, zijn er scènes waarin de hoofdpersoon niet aanwezig is. Dan zien we de

²⁸ Henry Jenkins, 'Transmedia 202: Further Reflections' in *Confessions of an Aca-Fan: The Official Blog of Henry Jenkins*, oorspronkelijk verschenen op 1 augustus 2011, geraadpleegd op 30 september 2013 via http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

gebeurtenissen door de ogen van een ander personage. Op dat moment is hij of zij de focalisator.²⁹

Jenkins noemt in zijn vierde punt 'audience engagement'. De betrokkenheid van de gebruiker kan op verschillende manieren worden opgevat. Hij of zij kan zich emotioneel betrokken voelen bij of op interactieve wijze betrokken worden in de vertelling. De positionering van de gebruiker kan invloed hebben op de betrokkenheid. Volgens Hutcheon heeft deze positionering gevolgen voor de manier waarop het verhaal wordt beleefd, namelijk als lezer, toeschouwer of speler.³⁰ In dit onderzoek gaat het om een veronderstelde gebruiker, niet om daadwerkelijke ervaringen van individuen met transmediale projecten.

Bovenstaand citaat van Jenkins is nuttig in het bestuderen van hoe de verschillende mediauitingen elkaar kunnen aanvullen. Daarnaast moet de maker van een transmediaal project onthouden dat de mediauitingen op zichzelf moeten kunnen staan en een bevredigende ervaring in dat medium moeten opleveren, zoals Rossio stelt. Gomez zegt daarover:

"The most brilliantly executed transmedia stories are also ones in which you can enter the narrative from any of the media the piece was designed to include. So if I'm introduced to your story through a comic book, I'll get a fairly complete experience, but then I'm led to an app that shows me a different aspect of the story that is in itself complete, but also significantly increases my appreciation for the narrative and the overall story world."³¹

Het is daarbij van belang dat de maker weet wat de eigenschappen zijn van het medium waarin hij werkt, stelt Gomez. Welk deel van het transmediale verhaal via welk medium verteld wordt, moet volgens hem afhangen van de sterke punten van het medium.³²

"Being able to understand the balance between story and technology is (...) a valuable skill,"³³ aldus Lance Weiler, net als Gomez een transmediaal maker die aanzien geniet onder zijn vakbroeders. Er moet een balans gevonden worden tussen (de delen van) het transmediale verhaal en de vormen die daaraan gegeven worden in de verschillende media.

²⁹ Mieke Bal, *De theorie van vertellen en verhalen: Inleiding in de narratologie* (Muiderberg: Dick Coutinho, 1978), 104-117.

³⁰ Hutcheon, 128.

³¹ Jeff Gomez, 'Here Are the 5 Things That Make a Good Transmedia Project' in *Indiewire*, oorspronkelijk verschenen op 18 april 2013, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.indiewire.com/article/here-are-the-5-things-that-make-a-good-transmedia-project>.

³² Ibidem.

³³ MIT Open Documentary Lab, 'The New Digital Storytelling Series: Lance Weiler' in *Filmmaker Magazine*, oorspronkelijk verschenen op 2 mei 2013, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://filmmakermagazine.com/69982-the-new-digital-storytelling-series-lance-weiler/>.

Gomez en Rossio stellen vast dat elk medium andere eigenschappen heeft en daardoor een ander pakket mogelijkheden en beperkingen met zich meebrengt. Dit sluit aan bij de stelling van de eerder geciteerde mediawetenschapper Marshall McLuhan, dat je oog moet hebben voor "the character of the medium".³⁴

Jenkins spreekt zich uit over wat volgens hem, afgezien van klassieke adaptaties, geen transmedia storytelling is. Producten die verschijnen in verschillende media, die slechts dienen om reclame te maken voor een ander product en hetzelfde verhaal vertellen als dat product, tellen voor Jenkins niet als transmediale projecten.³⁵ Steve Peters, een transmediaproductent, noemt de praktijk die Jenkins beschrijft 'franchising'.³⁶

2.4 - De theorie in schema gebracht

De besproken theorie uit dit hoofdstuk wordt naast het schema uit de inleiding gelegd. De vraag doet zich voor welke elementen uit de theorie bepalen of er sprake is van een transmediaal project. Wat is kenmerkend voor het transmediale proces en het transmediale product? Welke positie nemen we in die discussie in? Deze vragen zijn onder te verdelen in een aantal subvragen:

- Spreken we bij een transmediaal project van één maker of van meerdere makers (gezien de uiteenlopende media)?
- Wat zijn de 'integral elements of a fiction' die in de verschillende mediauitingen naar voren komen?
- Wat is het moment van adaptatie, volgordelijk of simultaan?
- Welke media worden ingezet?
- Wat is de unieke bijdrage van elk medium?
- Zijn de mediauitingen ook op zich te gebruiken?
- Worden alle mediauitingen door de gebruikers benut of maakt men selectief gebruik van de verschillende uitingsvormen?
- Is er sprake van een 'unified and coordinated entertainment experience'?
- Draagt de transmedialiteit bij aan verdieping en verbreding?

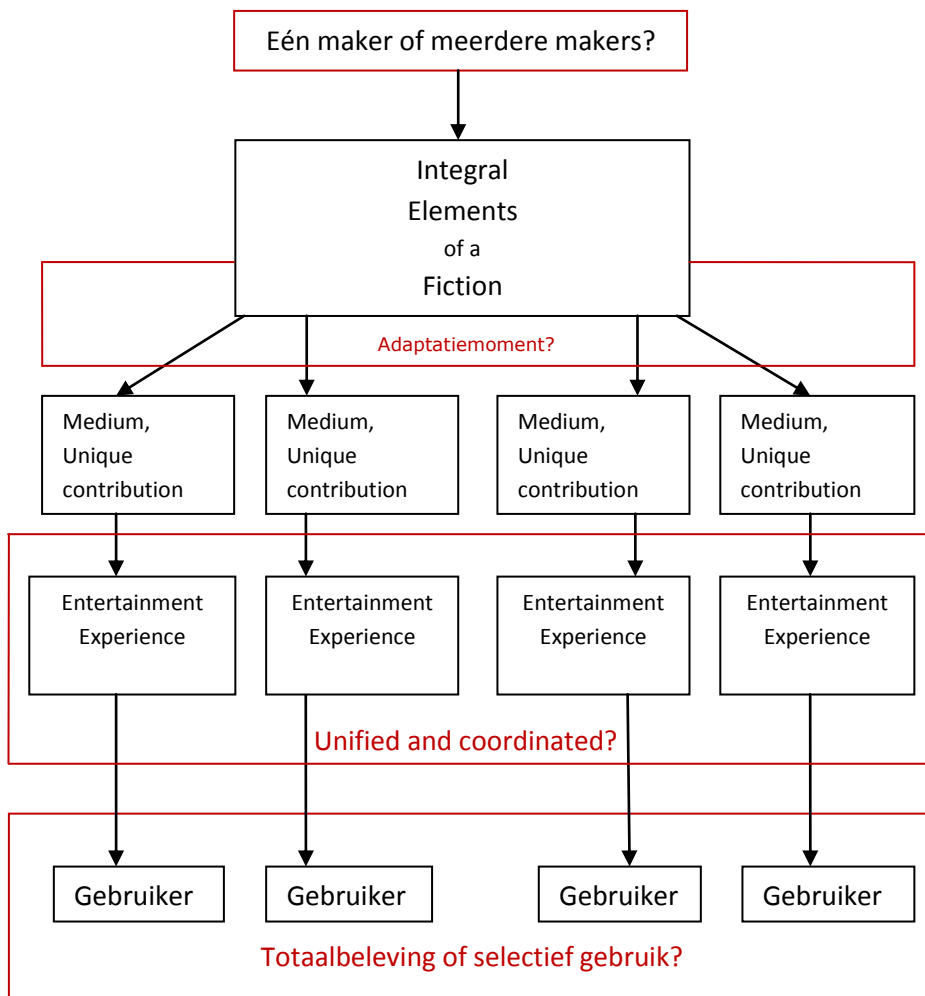
Voor een deel waren deze onderwerpen al in het schema opgenomen. In figuur 2 zijn daar aan toegevoegd: één maker versus meerdere makers, het moment van adaptatie,

³⁴ McLuhan, 9.

³⁵ Henry Jenkins, 'Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked' in *Fast Company*, oorspronkelijk verschenen op 8 april 2011, geraadpleegd op 29 september 2013 via <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.

³⁶ Steve Peters, 'The Transmedia Hijack (or How Transmedia is the New Dihydrogen Monoxide)' in *Steve Peters*, oorspronkelijk verschenen op 21 maart 2011, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.stevepeters.org/2011/03/21/the-transmedia-hijack-or-how-transmedia-is-the-new-dihydrogen-monoxide/>.

de vraag of er sprake is van een gecoördineerd geheel ('unified and coordinated') en de vraag of gebruikers alle uitingen benutten (totaalgebruik) of dat er sprake is van selectief gebruik. In hoofdstuk 3 en 4 wordt aan de hand van de casus hier verder op ingegaan.



Figuur 2 - De theorie van transmedia storytelling in een uitgebreid schema.

3 – De praktijk: Een analyse van *Raveleijn*

In dit hoofdstuk wordt de theorie getoetst aan een praktijkvoorbeeld, het transmediale project *Raveleijn* van attractiepark de Efteling. De (sub-)vragen uit het vorige hoofdstuk worden vertaald in variabelen. Aan de hand daarvan wordt elke mediauiting beschreven en geanalyseerd.

3.1 - De theorie geoperationaliseerd

Voor de analyse van de casus zijn de volgende variabelen bepaald:

a. De maker.

Spreken we bij alle uitingen van dezelfde maker?

b. De modus operandi van het medium.

Hutcheon omschrijft drie mogelijkheden: narrating, performing of interacting.

c. De plot.

Wat is de plot per mediauiting? Volgens Rossio is de plot te veranderen.

d. De focalisator.

Vanuit wiens perspectief, bekeken met de theorie van Bal, wordt het verhaal gebracht?

e. De personages.

Welke personages komen voor en wat is hun essentie? Dat tweede mag volgens Rossio niet worden veranderd.

f. Genre.

Onder welk genre valt de mediauiting? Volgens Rossio ook niet te veranderen.

g. De rol van de gebruiker.

Hoe wordt de gebruiker gepositioneerd? Dit hangt samen met de modus operandi.

h. Op zich staande uitingsvorm.

Kan de mediauiting op zichzelf staan, zoals Gomez verlangt?

i. Coördinatie.

Zijn de mediauitingen inderdaad 'unified and coordinated', zoals Jenkins verwacht?³⁷

3.2 - De casus

In 2011 lanceerde attractiepark de Efteling het transmediale project *Raveleijn*.³⁸ Samen

³⁷ Jenkins (22 maart 2007).

met kinderboekenschrijver Paul van Loon werd een verhaal ontwikkeld over vijf kinderen die voorbestemd zijn om Raveleijn te bevrijden.

Dit verhaal vormt de basis voor de volgende acht mediauitingen:

- een riddershow in het attractiepark,
- een boek van Paul van Loon,
- een luisterboek,
- een tv-serie,
- een bordspel,
- een online game,
- speelfiguren,
- en kostuums met attributen.

Er is ook merchandise. Omdat die geen verhaal bevat noch de gebruiker uitnodigt een eigen verhaal te construeren, is de merchandise geen onderdeel van dit onderzoek.

De brede aanpak van *Raveleijn* is in Nederland ongebruikelijk. Er is op dit moment geen ander project van eigen bodem dat tegelijkertijd via zoveel media aangeboden wordt en dat bovendien door één (hoofd-)maker is gecreëerd. Dit maakt *Raveleijn* een geschikte casus in dit onderzoek naar dramaturgische keuzes in transmediale projecten.

De acht mediauitingen van *Raveleijn* zijn afgeleiden van een gemeenschappelijk verhaal. Deze bron is te herleiden door te onderzoeken wat de mediauitingen op verhalend gebied met elkaar gemeen hebben. Dat levert het volgende verhaal op: er is voorspeld dat vijf ruiters de stad Raveleijn zullen bevrijden van de kwaadaardig geworden graaf Grafhart en zijn monsters. Die vijf ruiters zijn in feite vijf kinderen. Hun tegenstanders zijn graaf Grafhart (de echte graaf of een bedrieger in vermomming?), zijn wachters en monsters uit hout en metaal: de Graffers en de meerkoppige Draconicon.

3.3 - Analyse

Voor elk van de mediauitingen worden de variabelen beschreven en met elkaar vergeleken. Hieruit zal blijken hoe het ideaalbeeld van Jenkins zich verhoudt tot dit praktijkvoorbeeld. Dat zegt iets over dit specifieke transmediale project en het is tevens aanleiding om uit te zoomen en ter discussie te stellen wat hier tot nu toe is beweerd over transmediale projecten. In het schema zijn de beschrijvingen per variabele naast elkaar gezet.

³⁸ Anonymus, 'De transmediale storytelling van de Efteling' in *Media Facts*, oorspronkelijk verschenen op 7 november 2012, geraadpleegd op 9 december 2012 via <http://www.mediafacts.nl/nieuws/de-transmediale-storytelling-van-de-efdeling/>.

Uitingsvorm medium Variabelen	Boek	Luister- boek	Parkshow	Tv-serie	Bordspel	Online game	Speel- figuren	Kostuums
Maker	Efteling Paul van Loon	Efteling Paul van Loon Rubinstein	Efteling 2011: Constant in Beweging 2013: Puy du Fou	Efteling Four One Media	Efteling Identity Games	Efteling Little Chicken Game Company	Efteling License House B.V.	Efteling License House B.V. Souza for Kids
Modus operandi van het medium Secundaire functie	Narrating	Narrating Performing	Performing Narrating	Performing Narrating	Interacting	Interacting Narrating Performing	Interacting	Interacting
Plot	Uitgebreid plot met scenes in heden en verleden 5 Kinderen transformeren tot ruiters De ruiters beschikken over unieke krachten (de elementen) Zij leren samenwerken	Uitgebreid plot met scenes in heden en verleden 5 Kinderen transformeren tot ruiters De ruiters beschikken over unieke krachten (de elementen) Zij leren samenwerken	Beperkt plot 2011: Suggestie transformatie kinderen via video 2013: Transformatie via effecten De ruiters beschikken over unieke krachten 2011: de elementen 2013: niet duidelijk Zij leren samenwerken	Plot conform boek plus scenes uit perspectief volwassenen 5 Kinderen transformeren tot ruiters De ruiters beschikken over unieke krachten (de elementen) Zij leren samenwerken	Korte kern in de gebruiksaanwijzing Transformatie slechts gesuggereerd De ruiters hebben unieke voordelen in het spel (niet de elementen) Optie tot samenwerking	Halina vertelt hoofdlijnen in voice-over, plus extra subplots Transformatie slechts gesuggereerd, spelers met account zien wel transformatie De ruiters beschikken over unieke krachten (de elementen) Samenwerking via gilde	Wordt overgelaten aan fantasie van gebruiker Speler 'wordt' ruiter door zelf die rol te spelen De ruiters hebben unieke krachten (de elementen) Optie tot samen spelen	Wordt overgelaten aan fantasie van gebruiker Speler 'wordt' ruiter of Halina door zelf die rol te spelen De ruiters hebben unieke krachten (de elementen) Optie tot samen spelen
Focalisator	Thomas	Thomas	2011: Halina 2013: niet duidelijk	Diverse personages	Door speler gekozen personage	Door speler gekozen personage	Door speler gekozen personage	Door speler gekozen personage
Personages	De Goeden: 5 kinderen die ruiters worden, hun ouders, banningen met Samuel en Samira, Halina Schurken: Peregrinus vermomd als Grafhart, verschillende Graffers en Draconicon	De Goeden: 5 kinderen die ruiters worden, hun ouders, banningen met Samuel en Samira, Halina Schurken: Peregrinus vermomd als Grafhart, verschillende Graffers en Draconicon	De Goeden: 5 kinderen die ruiters worden, Halina, In 2011: banningen met Samuel en Samira, In 2013: vader van de 5, geen banningen, Samuel of Samira Schurken: Grafhart (is hij Peregrinus?) één soort Graffer en Draconicon	De Goeden: 5 kinderen die ruiters worden, hun ouders, banningen met Samuel en Samira, Halina Schurken: Peregrinus vermomd als Grafhart, één soort Graffer en Draconicon	De Goeden: 3 tot 5 ruiters, afhankelijk van aantal spelers Schurken: Grafhart (is hij Peregrinus?) één soort Graffer, Draconicon is slechts afgebeeld	De Goeden: 5 ruiters, banningen met Samuel en Samira Schurken: Peregrinus vermomd als Grafhart, verschillende Graffers en Draconicon	De Goeden: 5 ruiters Schurken: Eén soort Graffer, Draconicon	De Goeden: 5 ruiters (helmen, capes en wapens) en Halina (haar ketting) Schurken: niet aanwezig

Figuur 3a - Analyse van Raveleijn, schema deel 1.

Uitingsvorm medium Variabelen	Boek	Luister- boek	Parkshow	Tv-serie	Bordspel	Online game	Speel- figuren	Kostuums
Genre	Sprookje	Sprookje	Sprookje	Sprookje	?	Sprookje	?	?
Positionering gebruiker	Lezer	Lezer	Toe- schouwer	Toe- schouwer	Speler	Speler	Speler	Speler
Op zichzelf staand te gebruiken	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja	Ja
Coordinated	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling	Rol Efteling

Figuur 3b - Analyse van *Raveleijn*, schema deel 2.

3.4 - Bevindingen

a. De maker is niet voor elk medium dezelfde, aangezien de Efteling met verschillende medemakers heeft samengewerkt. De vraag is wie de dramaturgische input per medium heeft geleverd. Dit is van belang in het kader van coördinatie en eenheid (conform Jenkins) van een transmediaal project en de dramaturgische inbreng daarbij.

b. De modus operandi is verschillend. De vraag is of de gebruiker alle mediauitingen consumeert en daarmee de totale 'entertainment experience' beleeft.

c. De plot is in bijna elke mediauiting anders, met uitzondering van het boek en het luisterboek. Het verschil in plot hangt voor een deel samen met het verschil in focalisator. Doordat de gebruiker nieuwe delen van het verhaal beleeft, krijgt hij nieuwe informatie binnen het grote verhaal. Dit is wat Jenkins bedoelt met het bieden van 'backstory'.³⁹

Dat verschil in informatie heeft invloed op de kenmerkende onderdelen van het verhaal. Wat een onderdeel nu precies tot een kernmerkend onderdeel maakt, wordt door Rossio niet uitgebreid toegelicht. In niet alle mediauitingen van *Raveleijn* wordt duidelijk dat de schurk Grafhart in feite iemand anders in vermomming is.

De wapens van de vijf ruiters staan voor vuur, water, aarde, hout en metaal. Dat is een kenmerkend onderdeel van het (luister)boek, de tv-serie, de online game, de speelfiguren, de kostuums met attributen en parkshow 2011, maar dit komt niet duidelijk naar voren in parkshow 2013 en het bordspel.

Sommige kenmerkende onderdelen komen niet in alle mediauitingen voor binnen de plot, maar zijn toch aanwezig in de interactie met de gebruiker. Het transformeren van de vijf kinderen in ruiters is daar een voorbeeld van. In sommige mediauitingen is de transformatie onderdeel van de plot, in andere wordt de transformatie verondersteld in het feit dat een hedendaagse speler de rol van een van de ruiters op zich neemt.

³⁹ Jenkins (1 augustus 2011).

d. Focalisator. In het (luister)boek, een medium geschikt om gedachten en abstracte zaken te beschrijven, is de focalisator consequent één personage. Bij de parkshow en de tv-serie wordt de actie vanuit wisselende personages getoond. Daardoor beleeft de toeschouwer complete scènes die in het boek slechts gesuggereerd worden. Ten opzichte van het boek biedt de tv-serie dus het perspectief van andere personages, een van de mogelijke toevoegingen op het geheel die Jenkins noemt.⁴⁰

De vier mediauitingen die de gebruiker positioneren als speler zijn moeilijk te analyseren aan de hand van de term 'focalisator'. De pion of figuur die de speler kiest, is in zekere zin focalisator; de speler ondergaat de gebeurtenissen 'via' dit personage. Bij het bordspel en de online game lijkt dat een houdbare stelling. Bij de speelfiguren en de kostuums is dat anders, omdat de speler zelf zowel bedenker van de plot als acteur in zijn eigen verhaal is.

e. Een aantal personages komt in elke uiting voor. Daarnaast zijn er personages die in een of meerdere uitingen voorkomen, maar wiens optreden of afwezigheid niet strijdig is met andere mediauitingen. Rossio geeft aan dat de essentie van personages niet gewijzigd kan worden. In het algemeen kan worden vastgesteld dat er in *Raveleijn* een grote mate van eenheid in personages is. Dat de schurk niet in elke mediauiting wordt benoemd als identiteitsfraudeur wijkt af van de stelling van Rossio.

f. Het genre: het verhaal is in het (luister)boek, de parkshow, de tv-serie en de online game opgebouwd volgens het klassieke stramien van een sprookje, een specifiek genre. Rossio stelt dat het genre niet veranderd kan worden in een adaptatie. Het bordspel, de speelfiguren en de kostuums met attributen zijn op verhalend niveau zo minimalistisch, dat het moeilijk is er een genre in te herkennen. De visuele weergave en de personages passen wel in het genre. Volgens Wilhelm Grimm⁴¹ en Bruno Bettelheim⁴² kunnen sprookjes ter lering dienen. Mogelijk vangt de educatieve eigenschap (leren samen te werken) van het medium op, wat hier ontbreekt doordat het genre minder herkenbaar is.

g. Positionering gebruiker: Als lezer is de gebruiker aangewezen op tekst. In het boek staat die gedrukt, in het luisterboek wordt de tekst voorgelezen. Inhoudelijk zijn de twee gelijk. De beeldvorming wordt mede bepaald door de acteerprestatie van de verteller. Het essay 'Readers as Audiences' in 'The Handbook of Media Audiences' wijst erop dat

⁴⁰ Ibidem.

⁴¹ Bruno Bettelheim, *Het nut van sprookjes*, vertaling: T.J. Jelgersma (Utrecht: Servire, 1993).

⁴² Christa Kamenetsky, *The Brothers Grimm and Their Critics: Folktales and the Quest for Meaning* (Ohio: Ohio University Press, 1992).

lezen over het algemeen een solistische bezigheid is.⁴³ Hiermee verschilt het gebruik van het boek van dat van bijvoorbeeld de parkshow, die collectief wordt beleefd.

De toeschouwer van de parkshow of tv-serie ziet en hoort het verhaal via acteurs. De kostuums, special effects, soundtrack en het decor beïnvloeden de beleving visueel en auditief. In de parkshow wordt de reukzin aangesproken, het zand en de paarden, en het gevoel, de hitte van het vuur. Een focus op spektakel kan ten koste gaan van een gedetailleerd plot, stelt Tom Gunning in een studie naar vroege cinema.⁴⁴ Volgens Gunning waren vroege "trick films" eerder bedoeld als een (reeks) magische attractie(s) dan als een compleet verhaal.⁴⁵ De parkshow kan worden opgevat als magische attractie en draait inderdaad meer om spektakel dan om een gedetailleerd verhaal. Het aspect 'performing' staat centraal. De tv-serie bevat zowel spektakel als een zeer gedetailleerd verhaal en slaat een brug tussen performing en narrating.

Als spelers zijn de gebruikers actief betrokken bij het verhaal en hebben zij invloed op de gebeurtenissen. Volgens Joost Raessens vergroten spelelementen de betrokkenheid van gebruikers⁴⁶, wat volgens Jenkins een mogelijke functie is van een mediauiting binnen een transmediaal project. Het bordspel, de online game, de speelfiguren en de kostuums met attributen zijn spelvormen op zich, maar ze zijn ook spelelementen binnen het totale transmediale project.

h. Op zichzelf staand: Alle uitingen zijn op zichzelf staand te gebruiken.

i. Coördinatie. In alle gevallen heeft de Efteling een rol gespeeld als opdrachtgever. Er is een grote mate van eenduidigheid terug te vinden in de uitingen. De wijze waarop gecoördineerd is, is niet bekend.

Samenvattend: In het transmediale project *Raveleijn* zijn de makers niet steeds dezelfde. Kenmerkende onderdelen van het verhaal zijn verspreid over de verschillende media, 'dispersed elements of a fiction'. Elk medium biedt een unieke ervaring en voegt zo iets toe aan het project, 'unique contribution'. Er is sprake van coördinatie: de verschillen die geconstateerd zijn, spreken elkaar niet tegen. Het verhaal blijft één geheel, 'unified and coordinated'.⁴⁷

⁴³ Wendy Griswold, Elizabeth Lenaghan en Michelle Naffziger, "Readers as Audiences", in *The Handbook of Media Audiences*, red. Virginia Nightingale, geraadpleegd via <http://onlinelibrary.wiley.com.proxy.library.uu.nl/doi/10.1002/9781444340525.ch1/pdf>, 20-21.

⁴⁴ Tom Gunning, 'The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde', in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006), 383.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Joost Raessens, 'Spelenderwijs: De ludische wending in de mediatheorie' (oratie uitgesproken bij het aanvaarden van het kernhoogleraarschap aan de Universiteit Utrecht, 19 november 2010), 5-7.

⁴⁷ Jenkins (22 maart 2007).

Of *Raveleijn* volledig strookt met Jenkins' ideaalbeeld is de vraag. Factoren als de zeer gelijkende plots van het (luister)boek en de tv-serie doen sterk denken aan Peters' definitie van franchising. Daarentegen vullen de verschillende mediauitingen elkaar genoeg aan, om niet opgevat te worden als pure franchising bij de parkshow.

Het is mogelijk dat de gebruiker niet alle mediauitingen consumeert. Wat betekent dit voor Jenkins' 'unified and coordinated entertainment experience'?

Deze constatering leidt tot de veronderstelling dat er een grijs gebied bestaat tussen het ideaalbeeld van Jenkins enerzijds en klassieke adaptaties en franchising anderzijds. Voor de maker of dramaturg is het van belang dit gegeven te onderkennen. Hoofdstuk 4 gaat hier verder op in.

4 – Transmedia storytelling en franchising als uiteinden van een continuüm

Op basis van de theorie en de bevindingen in hoofdstuk 3 bestaat de behoefte om het onderscheid tussen transmedia storytelling en franchising helder weer te geven. De aanname is dat er een continuüm is, met transmedia storytelling volgens Jenkins aan het ene uiteinde en franchising volgens Peters aan het andere uiteinde. Wat betekent dit voor de dramaturg?

4.1 - Het verschil tussen transmedia storytelling en franchising

De verzuchting van Jay Bushman (zie uitleg 'transmediaal' in hoofdstuk 1) dat wetenschappers en makers het alleen met elkaar eens zijn dat transmedia zich afspeelt in meerdere media⁴⁸, mist de essentie van transmedia storytelling. Multimedia en crossmedia werken ook in meerdere media. Transmedia impliceert nu juist een overstijgende factor. Er ontstaat een rijkere verhaalbeleving door transmediale aanpak doordat verschillende media met hun specifieke eigenschappen en met verschillende positioneringen van de gebruiker elkaar aanvullen. Over het verschil tussen beide benaderingen zegt Jenkins:

"The entertainment industry has long developed licensed products, reproducing the same stories across multiple channels (for example, novelizations). (...) And many films are adopted (*sic*) from books (or now, comic books). None of these necessarily constitute transmedia storytelling."⁴⁹

Steve Peters stelt het nog scherper op zijn blog en is van mening dat franchising, de praktijk die Jenkins hierboven beschrijft, absoluut nooit verward mag worden met transmedia.⁵⁰

"What's new here is the idea that storytellers can create deeper experiences for their audiences when they unfold a story and its world via multiple venues, and when they invite consumers to participate meaningfully in that world—especially when they do so from the outset of the project."⁵¹

⁴⁸ Stewartson (12 november 2013).

⁴⁹ Jenkins (8 april 2011).

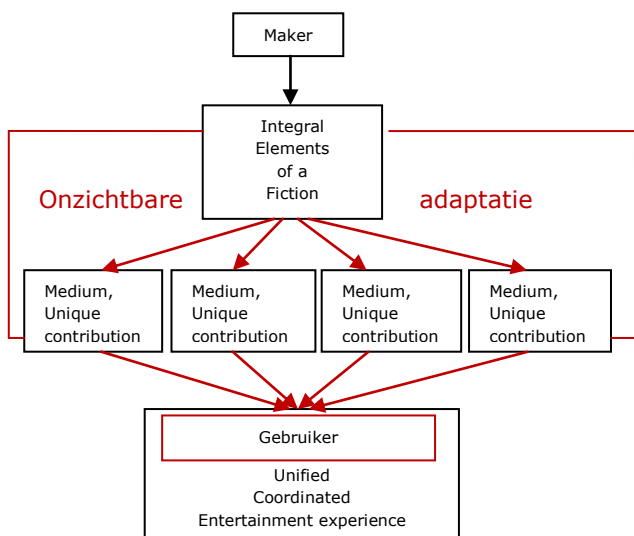
⁵⁰ Peters (21 maart 2011).

Technologie- en mediaconsulent Nick Demartino noemt de mogelijkheid voor gebruikers om een 'rijkere' ervaring op te doen als grootste vernieuwing die transmediale vertellingen met zich meebrengen. Via meerdere media zou meer diepgang mogelijk zijn in een verhaal en de bijbehorende 'wereld'. Zijn opmerking sluit aan bij die van Jenkins.

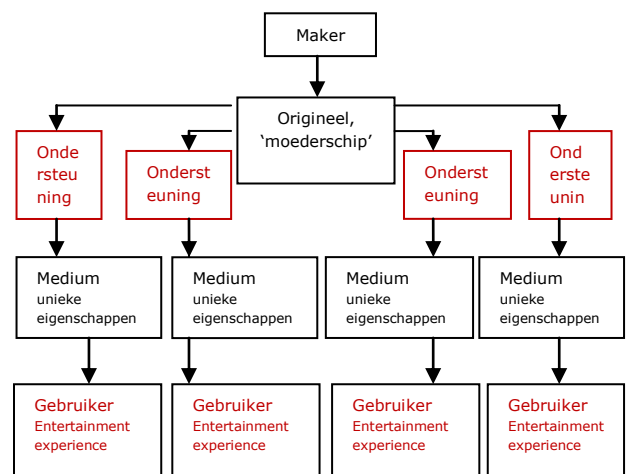
Elizabeth Evans, mediawetenschapper aan de University of Nottingham, neemt in haar boek *Transmedia Television* de langlopende Britse science-fiction/fantasyserie *Doctor Who* als voorbeeld van een tv-programma dat is uitgegroeid tot een transmediale vertelling.⁵² Evans maakt daarbij onderscheid tussen de tv-serie zelf, die ze aanduidt als het 'moederschap', en de online games en korte scènes die in de vorm van apps voor mobiele apparaten werden ontwikkeld. Die hebben volgens haar een aan de tv-serie ondergeschikte status.⁵³ Dit strookt niet met de opvatting van Jenkins en Gomez dat elke mediauiting in een transmediaal project op zichzelf moet kunnen staan.⁵⁴

4.2 - De twee uiteinden van het continuüm in schema gebracht

Om het onderscheid tussen transmedia storytelling volgens Jenkins en franchising helder te maken, trekken we het schema uit figuur 2 uiteen met aan de linkerzijde transmedia storytelling en aan de rechterzijde franchising.



Figuur 4 - Transmedia storytelling, totaalbeleving.



Figuur 5 - Franchising.

⁵¹ Nick Demartino, 'Why Transmedia is Catching On (Part 1)' in *Tribeca Film*, oorspronkelijk verschenen op 19 oktober 2011, geraadpleegd op 29 september 2013 via <http://tribecafilm.com/future-of-film/516c8f4422b1529f70000001-why-transmedia-is-catchin>.

⁵² Elizabeth Evans, *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life* (Londen en New York: Routledge, 2011), 20-39.

⁵³ Evans, 27.

⁵⁴ Gomez (18 april 2013).

In bovenstaande schema's is te zien dat er een verschil is in de totstandkoming van de verschillende mediauitingen en in de (gewenste) uitwerking op de gebruiker.

Bij franchising is sprake van een origineel; het 'moederschap' in termen van Evans. De andere mediauitingen komen daarna tot stand en zijn ondersteuning van het origineel. De gebruiker kan zijn 'entertainment experience' van het origineel aanvullen met verschillende ondersteuning. Ieder medium kan daarbij zijn specifieke eigenschappen hebben, maar er wordt niet a priori gestreefd naar een totaalbeleving.

Bij transmedia storytelling is het van begin af aan de bedoeling dat de mediauitingen elkaar aanvullen en daardoor leiden tot een totaalbeleving. De 'dispersion' volgens Jenkins, valt vrijwel gelijk met het ontstaan van de verschillende mediauitingen. Er is sprake van onzichtbare adaptatie. De gebruiker krijgt door alle mediauitingen samen een totaalbeleving van het verhaal. In deze zin is elke uiting wel op zichzelf staand, maar hoeft niet het complete (transmediale) verhaal te vertellen. De uitingen hebben een functie zoals 'mapping the world' of 'offering other characters' perspectives'.

4.3 - Wat betekent dit voor de dramaturg?

Voor de dramaturg is van belang dat hij positie kiest op het continuüm van transmedia storytelling volgens Jenkins tot franchising. Hij moet enerzijds de balans zoeken tussen verhaal (inhoud) en medium, zoals Weiler stelt⁵⁵, anderzijds is er de balans tussen een volledige ervaring bieden per medium en een groter verhaal vertellen op transmediaal niveau, de 'unified and coordinated entertainment experience'.⁵⁶ Juist die balans zou het verschil maken tussen wat we een transmediaal project noemen en wat niet.

'Totaalervaring' lijkt een goed woord om de veronderstelde uitwerking van een transmediaal project op de gebruiker te beschrijven. Een ervaring is waar de consument tegenwoordig naar op zoek is, aldus Diane Nijs en Frank Peters in hun handboek *Imagineering: Het creëren van belevingswerelden*.⁵⁷ Volgens Barthes is het de verhouding die de gebruiker heeft tot een werk (een verhaal, een ervaring), die betekenis geeft aan dat werk.⁵⁸ De term 'ervaring' duidt op een verhouding die verder gaat dan simpelweg consumptie van het verhaal. Om van een ervaring te kunnen spreken, is een diepgaande vorm vereist van 'audience engagement', een term uit

⁵⁵ MIT Open Documentary Lab, 'The New Digital Storytelling Series: Lance Weiler' in *Filmmaker Magazine*, oorspronkelijk verschenen op 2 mei 2013, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://filmmakermagazine.com/69982-the-new-digital-storytelling-series-lance-weiler/>.

⁵⁶ Ibidem.

⁵⁷ Diane Nijs en Frank Peters, *Imagineering: Het creëren van belevingswerelden* (Amsterdam: Boom, 2002).

⁵⁸ Barthes, 6.

Jenkins' vierde punt in hoofdstuk 2. De termen 'ervaring' en 'engagement' impliceren een nauwe betrokkenheid van de gebruiker in zijn beleving van het verhaal.

Moeten in het streven naar een transmediale totaalervaring, de mediauitingen op zichzelf kunnen staan, naast het feit dat ze elkaar aanvullen? In Evans' voorbeeld zijn de app of game en de tv-serie niet gelijkwaardig. De app en game zijn 'slechts' toevoegingen, die niet even goed op zichzelf kunnen staan als de tv-serie. De veronderstelling is dat naarmate een medium meer tot doel heeft andere uitingen te ondersteunen, het op zichzelf staande karakter minder uitgesproken wordt. Jenkins ziet dit niet als transmedia storytelling, terwijl het wel voldoet aan het enige punt waar volgens Bushman wetenschappers en professionals het over eens zijn: er wordt gebruikgemaakt van meerdere media.⁵⁹

⁵⁹ Stewartson (12 november 2013).

Conclusies

In dit hoofdstuk wordt de onderzoeksvraag beantwoord. Een belangrijk onderdeel daarvan is het schema dat Jenkins' ideaalbeeld van transmedia storytelling positioneert ten opzichte van franchising.

Welke fundamentele keuzes moet een dramaturg maken in een transmediaal project? Welke theorieën kunnen hem of haar daarbij helpen?

Theorie:

Het bleek dat er relatief weinig wetenschappelijke literatuur beschikbaar is op het gebied van transmediale dramaturgie. Er is wel een actuele discussie gaande over de definiëring van transmedia door wetenschappers en makers. Voor het beantwoorden van de vraag is vooral gebruikgemaakt van publicaties op het gebied van transmedia storytelling, waar onder anderen Jenkins en Evans zich op richten, en van klassieke adaptatietheorie met vertegenwoordigers als Hutcheon. Daarnaast zijn narratologische teksten als die van Bal geraadpleegd, evenals theorieën over mediumspecificiteit zoals die van McLuhan. In de reflectie op de literatuur wordt hier verder op ingegaan.

Fundamentele keuzes:

1. De maker moet de keuze maken of hij een totaalervaring wil bieden. Door die insteek wordt volgens Jenkins de potentie van een transmediaal project waargemaakt. Wanneer de verschillende mediauitingen er niet op gericht zijn op zichzelf te staan of elkaar aan te vullen, gaat het volgens Jenkins niet om transmedia storytelling maar om franchising. In dat geval zullen de verschillende mediauitingen ondersteuning zijn voor een oorspronkelijke uiting, het 'moederschap', en hoeven niet alle mediauitingen te worden geconsumeerd. Mede op basis van de casus is de hypothese geformuleerd dat er een continuüm bestaat tussen transmediale storytelling en franchising.
2. De keuze voor transmedia storytelling betekent dat alle mediauitingen gericht zijn op de realisatie van een totaalbeleving. De inhoud die verspreid wordt over de verschillende mediauitingen moet bijdragen aan diezelfde beleving. Er mag dus geen strijdigheid zijn tussen de uitingen. Zij zullen vooral onderling aanvullend zijn en bijdragen aan de verdieping en verbreding van de beleving. Als de maker niet werkt aan een

totaalervaring, is er volgens Jenkins⁶⁰ en Peters⁶¹ niet echt sprake van een transmediale vertelling.

3. In het maakproces betekent dit dat er een hoge mate van coördinatie moet zijn om de uitingen op elkaar te laten aansluiten en elkaar te versterken, terwijl ze ook op zichzelf staan. Hierin verschilt het maakproces van een transmediaal project van dat van een klassieke adaptatie, dat slechts één product oplevert.

4. Per medium moet een passend verhaal worden verteld.⁶² Daarbij moet het gebruik van één mediauiting al een "fairly complete experience" opleveren⁶³.

5. Een volgende beslissing betreft de te gebruiken media. Media zijn naar hun werking onder te verdelen in 'narrating', 'performing' en 'interacting'.⁶⁴ De rol van de gebruiker naar analogie daarvan als lezer, toeschouwer of speler, hangt samen met de specifieke eigenschappen van het medium. De maker moet de potentie van elk medium inzien en de bijbehorende eigenschappen benutten, met als doel een bepaalde (bijdrage aan de) beleving te bewerkstelligen. Ieder medium doet een eigen beroep op de betrokkenheid van de gebruiker. De beleving wordt mede geconstrueerd door de gebruiker.

6. Naast de positionering van de gebruiker als lezer, toeschouwer of speler is er een tweede mogelijk, namelijk het perspectief van het personage dat de gebruiker inneemt, de focalisator genoemd. Ook de focalisator kan gericht worden benut om de beleving van de gebruiker te beïnvloeden.

7. De elementen van het verhaal die de nadruk krijgen in de verschillende mediauitingen en de specifieke mediemeigenschappen hangen met elkaar samen.

Welke mogelijke gevolgen hebben die dramaturgische keuzes voor de veronderstelde ervaring van de gebruiker van het transmediale project?

Als de verschillende mediauitingen aanvullingen op elkaar bieden, conform het ideaalbeeld van transmedia storytelling van Jenkins⁶⁵, en de veronderstelde gebruiker meerdere of alle van die mediauitingen consumeert, ondergaat hij een ervaring die per definitie meer omvat, dan wanneer het verhaal slechts in één medium zou worden aangeboden.

In een op een totaalervaring gericht transmediaal project is het de bedoeling, dat de gebruiker verschillende posities inneemt. Om tot een totaalervaring te komen, zal hij

⁶⁰ Jenkins (8 april 2011).

⁶¹ Peters (21 maart 2011).

⁶² Gomez (18 april 2013).

⁶³ Ibidem.

⁶⁴ Hutcheon, 10.

⁶⁵ Jenkins (1 augustus 2011).

of zij afwisselend lezer, toeschouwer en speler zijn.⁶⁶ Door de specifieke eigenschappen van de uiteenlopende media wordt de gebruiker automatisch gepositioneerd in die verschillende rollen. Hij ondergaat een reeks ervaringen die aan elkaar gekoppeld zijn in een transmedial project, wat resulteert in een totaalervaring.

Als de gebruiker ervoor kiest slechts één van de aangeboden mediauitingen te consumeren binnen een op een totaalervaring gericht transmediaal project, zal hij geen kennis nemen van het grotere verhaal of de grotere wereld waarbinnen het verhaal zich afspeelt. Toch zou het gebruik van één mediauiting op zichzelf al een "fairly complete experience" moeten opleveren.⁶⁷

Mogelijk wordt de gebruiker door het transmediale karakter van het project uitgedaagd om mediauitingen te consumeren die hij anders misschien niet zou consumeren. De gebruiker draagt door de specifieke betrokkenheid mede bij aan de constructie van zijn beleving.

Er is tot nu toe geen receptieonderzoek gedaan naar transmediale projecten volgens het ideaalbeeld van Jenkins. Onderzoeken van Evans en anderen als Lisbeth Klastrup en Susana Tosca⁶⁸ zijn gericht op de consumptie van aanvullingen op tv-series in andere media (vooral internet) en bieden geen inzicht in de hierboven geschetste scenario's.

Reflectie op de literatuur

Het blijkt dat er relatief weinig wetenschappelijke literatuur beschikbaar is op het specifieke gebied van transmediale dramaturgie. Er is wel een actuele discussie gaande tussen wetenschap en praktijk op het gebied van transmedia, die zal bijdragen aan theorievorming. Een deel van de geraadpleegde teksten is geschreven vanuit wetenschappelijk oogpunt. Jenkins bijvoorbeeld beschrijft een ideale situatie, het 'volmaakte' transmediale project. Zijn mening wordt gedeeld door schrijvers uit de beroepspraktijk, zoals Gomez.

Door een verhaal te vertellen via meerdere media wordt de nadruk gevestigd op de verschillende eigenschappen van de betreffende media. Dit maakt McLuhans theorie over mediumspecificiteit weer relevant. Adaptatietheorieën zoals die van Hutcheon komen in een ander licht te staan. Zij maakt onderscheidt tussen het proces van adaptatie en een adaptatie als product. Ze stelt dat het proces leidt tot het product,

⁶⁶ Jenkins (22 maart 2007).

⁶⁷ Gomez (18 april 2013).

⁶⁸ Maïke Sarah Reinerth, 'No Story is an Island: Storyworlds Across Media' in *Journal of Literary Theory*, oorspronkelijk verschenen op 17 november 2011, geraadpleegd op 2 december 2013 via: <http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/421/1122>.

waarbij de prioriteit die het origineel geniet boven de adaptatie slechts van temporele aard is.⁶⁹ In een transmediaal project bestaat er niet langer een temporeel verschil tussen een origineel en een adaptatie, omdat er vanuit één verhaal gelijktijdig aan verschillende mediauitingen gewerkt wordt. Er ontstaat een vorm van (onzichtbare) adaptatie waar Hutcheon nog niet over geschreven heeft. Het idee dat er onzichtbare adaptatie plaatsvindt in het maakproces van transmediale projecten is een nieuw inzicht. Dit betekent dat de maker zich van begin af aan bewust moet zijn van de te gebruiken media, hun specifieke eigenschappen en de mogelijkheden die deze bieden om het verhaal te presenteren.

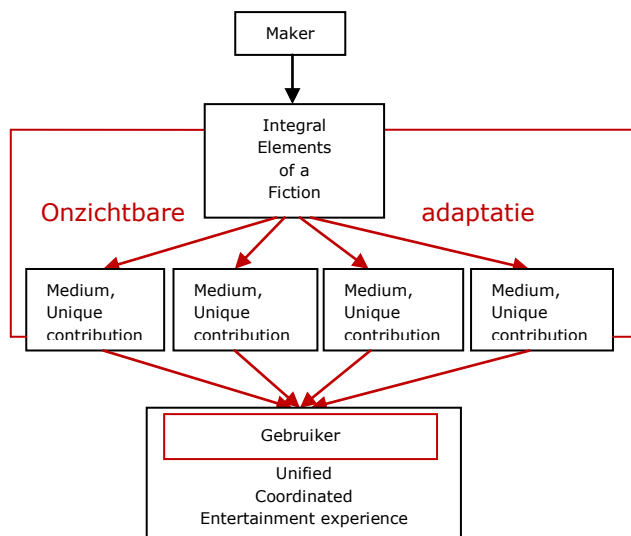
Wat een project al dan niet transmediaal maakt volgens de definitie van Jenkins, zijn enkele essentiële dramaturgische keuzes door de maker in het opzetten van een project. Door meer aandacht te besteden aan deze dramaturgische ingreep kan de discussie op een nieuwe manier gevoerd worden, namelijk tijdens het maakproces in plaats van achteraf wanneer een project eenmaal bestaat.

Het toevoegen van transmediale elementen aan een 'moederschap', zoals Evans beschrijft⁷⁰, moet worden opgevat als iets anders dan het doelbewust creëren van een transmediale totaalervaring.

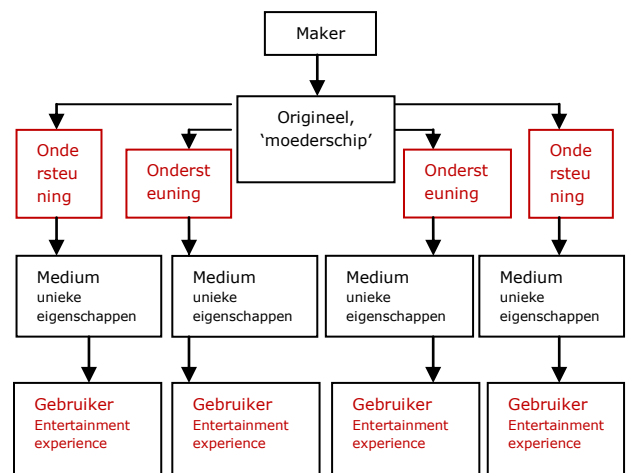
De geraadpleegde literatuur over dramaturgie gaat over theaterdramaturgie (Dieho) en film- en televisiedramaturgie (Flim en Rossio). Hoewel er tot nu toe geen wetenschappelijke teksten zijn verschenen die specifiek betrekking hebben op transmediale dramaturgie, zijn de onderwerpen die worden behandeld in de literatuur over transmediale vertellingen voor een groot deel wel degelijk van dramaturgische aard. Deze scriptie vestigt daar de aandacht op en biedt een model voor het nadenken over de dramaturgische inbreng in een transmediaal project, gevat in onderstaande figuren.

⁶⁹ Hutcheon, 9.

⁷⁰ Evans, 27.



Figuur 4 - Transmedia storytelling, totaalbeleving.



Figuur 5 - Franchising.

Reflectie op de methode

De keuze voor een literatuurstudie naar kritisch-theoretische teksten in combinatie met de analyse van een casus heeft ertoe geleid, dat inzicht is verkregen in de actuele opvattingen over de inhoud van het begrip 'transmedia'. Het is een momentopname. De opvattingen zijn zeker niet eensluidend. De discussie richt zich op het onderscheid tussen een totaalbeleving en een 'moederschap' met transmediale ondersteuning. Er is een denkschema gemaakt om overzicht te creëren en om zichtbaar te maken op welke punten meer duidelijkheid nodig is. Vervolgens zijn de opvattingen getoetst aan een casus door middel van een analyse aan de hand van variabelen. Het blijkt dat de casus kenmerken heeft van zowel transmedia storytelling als franchising. Op basis van theorie en casus is een nader onderscheid gemaakt tussen transmedia storytelling als creatieproces van een totaalbeleving en franchising. Deze zijn als uitersten op een denkbeeldig continuüm geplaatst.

De gebruikte onderzoeksstrategie is geschikt om inzicht te krijgen in de discussie over dit onderwerp en een hypothese te vormen over het bestaan van een continuüm tussen twee 'ideaaltyperingen' van de wijze waarop een verhaal met behulp van meerdere media gebracht kan worden.

In de onderzoeksvraag wordt uitgegaan van het bestaan van 'een dramaturg' bij een transmediaal project. In een dergelijk project zijn er waarschijnlijk meerdere (mede)makers, die keuzes op dramaturgisch gebied moeten maken. De gehanteerde

onderzoeksopzet geeft enige algemene aanknopingspunten voor de dramaturgische benadering, maar voor een nadere detaillering is verder onderzoek noodzakelijk.

Aanbevelingen voor vervolgonderzoek

1. Naar aanleiding van dit onderzoek is de hypothese geformuleerd, dat er sprake zou zijn van een continuüm met aan het ene uiteinde de ideaaltypische transmedia storytelling en aan de andere zijde franchising. Vervolgonderzoek zou gericht moeten zijn op het vinden van aanwijzingen of bewijs voor de geldigheid van deze hypothese.
2. Productieanalyse van transmediale projecten kan een beeld verschaffen van 'de maker'. Is er één maker of zijn er meerdere? Hoe verhouden die zich tot elkaar? Is er een dramaturg bij betrokken en op welk moment? Wat zijn de consequenties van het gebruik van meerdere media voor de maker/dramaturg?
3. Onderzoek is relevant naar de motieven en doelen van de maker bij het aanbieden van een transmediale vertelling dan wel franchising. In welke mate spelen commerciële of artistieke motieven een rol? Wat betekent dit op dramaturgisch gebied?
4. Receptieonderzoek kan zich richten op vragen als: benut de gebruiker inderdaad meerdere mediauitingen binnen een transmediaal project? Ontstaat er een beleving die groter is dan wanneer slechts één mediauiting wordt geconsumeerd? Is er meer inzicht te krijgen in de uitwerking van de uitingsvormen op de gebruiker? Er is geen receptieonderzoek aangetroffen dat deze vragen beantwoordt.
5. Onderzoek is wenselijk naar de invloed van de factor tijd en gelijktijdigheid, zowel in het maakproces als bij het gebruik. Heeft de tijd invloed op het realiseren van een totaalbeleving?

BRONNEN

Boeken

Bal, Mieke. *De theorie van vertellen en verhalen: Inleiding in de narratologie*.

Muiderberg: Dick Coutinho, 1978.

Bettelheim, Bruno. *Het nut van sprookjes*. Vertaling: T.J. Jelgersma. Utrecht: Servire, 1993.

Bolter, Jay David en Richard Grusin. "'Remediating McLuhan", in *The Legacy of McLuhan*. Red. Lance Strate en Edward Wachtel. Cresskill: Hampton Press Inc., 2005.

Dieho, Bart. *Een voortdurend gesprek: De dialoog van de theaterdramaturg*. Amsterdam en Utrecht: Uitgeverij International Theatre & Books / HKU, 2009.

Evans, Elizabeth. *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. Londen en New York: Routledge, 2011.

Gorman, Lyn en David McLean. *Media and Society into the 21st Century: A Historical Introduction: Second Edition*. Londen: Wiley-Blackwell, 2009.

Gunning, Tom. 'The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde', in *The Cinema of Attractions Reloaded*, red. Wanda Strauven (Amsterdam: University Press, 2006), 383.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. Tweede editie. Londen en New York: Routledge, 2012.

Kamenetsky, Christa. *The Brothers Grimm and Their Critics: Folktales and the Quest for Meaning*. Ohio: Ohio University Press, 1992.

Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press, 1991.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Londen en New York: Routledge Classics, 2004, oorspronkelijk gedrukt in Groot-Brittannië in 1964.

Nijs, Diane en Frank Peters. *Imagineering: Het creëren van belevingswerelden*. Amsterdam: Boom, 2002.

Artikelen

Anonymus. 'De transmediale storytelling van de Efteling' in *Media Facts*, oorspronkelijk verschenen op 7 november 2012, geraadpleegd op 9 december 2012 via <http://www.mediafacts.nl/nieuws/de-transmediale-storytelling-van-de-efdeling/>.

Anonymus, 'Transmedia Storytelling - een masterclass van Jeff Gomez' in *Dutch Cowgirls*, oorspronkelijk verschenen op 1 november 2010, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.dutchcowgirls.nl/brands/4385>.

Almekinders, Maarten. 'Wie we zijn' in *Scriptdesk*, oorspronkelijk verschenen op 2 november 2012, geraadpleegd op 22 september 2013 via <http://scriptdesk.nl/we-helpen-bij-vinden-ontwikkelen-presenteren-van-filmplannen-en-filmmakers-op-gebied-van-fictie-documentaire-en-transmedia-via-scriptsprekuren-scriptcoaching/>.

Barthes, Roland. 'Death of the Author', oorspronkelijk verschenen in 1967, geraadpleegd op 3 april 2013 via http://www.tbook.constantvzw.org/wp-content/death_authorbarthes.pdf.

Demartino, Nick. 'Why Transmedia is Catching On (Part 1)' in *Tribeca Film*, oorspronkelijk verschenen op 19 oktober 2011, geraadpleegd op 29 september 2013 via <http://tribecafilm.com/future-of-film/516c8f4422b1529f70000001-why-transmedia-is-catchin>

Gomez, Jeff. 'Here Are the 5 Things That Make a Good Transmedia Project' in *Indiewire*, oorspronkelijk verschenen op 18 april 2013, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.indiewire.com/article/here-are-the-5-things-that-make-a-good-transmedia-project>.

Griswold, Wendy, Elizabeth Lenaghan en Michelle Naffziger. "Readers as Audiences", in *The Handbook of Media Audiences*, red. Virginia Nightingale, geraadpleegd via <http://onlinelibrary.wiley.com.proxy.library.uu.nl/doi/10.1002/9781444340525.ch1/pdf>.

Jenkins, Henry. 'Seven Myths About Transmedia Storytelling Debunked' in *Fast Company*, oorspronkelijk verschenen op 8 april 2011, geraadpleegd op 29 september 2013 via <http://www.fastcompany.com/1745746/seven-myths-about-transmedia-storytelling-debunked>.

Jenkins, Henry. 'Transmedia Storytelling 101' in *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, oorspronkelijk verschenen op 22 maart 2007, geraadpleegd op 30 september 2013 via http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Jenkins, Henry. 'Transmedia 202: Further Reflections' in *Confessions of an Aca-Fan: The Official Blog of Henry Jenkins*, oorspronkelijk verschenen op 1 augustus 2011, geraadpleegd op 30 september 2013 via http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

MIT Open Documentary Lab, 'The New Digital Storytelling Series: Lance Weiler' in *Filmmaker Magazine*, oorspronkelijk verschenen op 2 mei 2013, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://filmmakermagazine.com/69982-the-new-digital-storytelling-series-lance-weiler/>.

Peters, Steve. 'The Transmedia Hijack (or How Transmedia is the New Dihydrogen Monoxide)' in *Steve Peters*, oorspronkelijk verschenen op 21 maart 2011, geraadpleegd op 28 september 2013 via <http://www.stevepeters.org/2011/03/21/the-transmedia-hijack-or-how-transmedia-is-the-new-dihydrogen-monoxide/>.

Reinerth, Maïke Sarah. 'No Story is an Island: Storyworlds Across Media' in *Journal of Literary Theory*, oorspronkelijk verschenen op 17 november 2011, geraadpleegd op 2 december 2013 via: <http://www.jltonline.de/index.php/conferences/article/view/421/1122>.

Rossio, Terry. 'Screenwriting Column 27, Adaptive Behavior' in *Wordplay*, geraadpleegd op 10 maart 2013 via <http://www.wordplayer.com/columns/wp27.Adaptive.Behavior.html>.

Stewartson, Jim. 'I GIVE UP! Or, How I Learned to Stop Worrying and Love Transmedia' in *Transmedia Coalition*, oorspronkelijk verschenen op 12 november 2013, geraadpleegd

op 17 november 2013 via <http://transmediacoalition.com/jstewartson/story/i-give-up-or-how-i-learned-to-stop-worrying-and-love-transmedia>.

Andere bronnen

Flim, Else. 'Dramaturg en scenarioschrijver: Een haat-liefdeverhouding of partners in woord en beeld?' Masterscriptie Universiteit Utrecht.

Raessens, Joost. 'Spelenderwijs: De ludische wending in de mediatheorie'. Oratie uitgesproken bij het aanvaarden van het kernhoogleraarschap aan de Universiteit Utrecht, 19 november 2010.

UCLA Film & TV. 'Transmedia, Hollywood 4: Spreading Change. Panel 2 - Transmedia for a Change', oorspronkelijk verschenen op 17 april 2013, geraadpleegd op 24 september 2013 via <http://vimeo.com/64278873>.

Casusmaterialen

De Efteling, *Raveleijn* kostuums met attributen, diversen. 2011.

De Efteling, *Raveleijn* parkshow, 2011 en de Efteling en Puy Du Fou, *Raveleijn* parkshow, 2013.

De Efteling, *Raveleijn* speelfiguren, diversen. 2011.

De Efteling en Four One Media, *Raveleijn* tv-serie. 2011.

De Efteling en Identity Games, *Raveleijn* bordspel. 2011.

De Efteling en Little Chicken Game Company, *Raveleijn* online game. 2011.

Loon, Paul van en de Efteling. *Raveleijn*. Amsterdam: Leopold en de Efteling, 2011.

Loon, Paul van en de Efteling. *Raveleijn*. Amsterdam: Rubinstein, 2012.