



Wanneer fans detectives worden

Een onderzoek naar forensisch fandom in het intrinsiek netwerk van temporele relaties in de industriële tekstuele praktijken van de transmediale storyworld van HBO's *Westworld*



Masterscriptie

Film- en Televisiewetenschap

Simone Brouwer | Studentnummer: 5656095

Studiejaar: 2016/2017 | Cursuscode: MCMV16040

Blok 3 | Universiteit Utrecht | Reparatie Blok 4

Begeleidend docent: dr. Dan Hassler-Forest

Aantal woorden: 12.949 (exclusief noten,
bibliografie en bijlagen)

Datum: 11-07-2017

VERKLARING: INTELLECTUEEL EIGENDOM

De Universiteit Utrecht definieert het verschijnsel "plagiaat" als volgt:

Van plagiaat is sprake bij het in een scriptie of ander werkstuk gegevens of tekstgedeelten van anderen overnemen zonder bronvermelding. Onder plagiaat valt onder meer:

het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;

het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;

het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens of verwijzing;

het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;

het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder verwijzing. Een parafrase mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;

het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;

het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;

ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;

het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb de bovenstaande definitie van het verschijnsel "plagiaat" zorgvuldig gelezen, en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte essay / werkstuk niet schuldig heb gemaakt aan plagiaat.

Naam: Simone Brauer

Studentnummer: 5656095

Plaats: Utrecht

Datum: 07-04-2017

Handtekening: 

**“I understand now. This world doesn’t
belong to them; it belongs to us.”**

— *Dolores*

VOORWOORD

Voor u ligt de masterscriptie "Wanneer fans detectives worden: Een onderzoek naar de praktijken van forensisch fandom in het intrinsiek netwerk van temporele relaties in de transmediale storyworld van HBO's *Westworld*" dat in opdracht voor de master Film- en Televisiewetenschap aan de Universiteit Utrecht is opgesteld. Hoewel het onderzoek enkele keren vertraging opliep door een verhuizing en het vinden van een geschikte stageplaats, ben ik trots op het resultaat dat ik hierbij heb weten neer te zetten. Terwijl het onderzoeksproces voor het bachelor eindwerkstuk tijdens de pre-master vaak nog chaotisch en emotioneel verliep, merkte ik dat mijn passie en nieuwsgierigheid voor televisieseries en fandom dit keer tijden van paniek en radeloosheid gelukkig wist te overwinnen. Dit was mij niet gelukt zonder de hulp van enkele personen.

Allereerst zou ik graag Hanna Surma en dr. Judith Keilbach willen bedanken voor al hun morele steun en feedback tijdens de masteropleiding. Deze feedback heeft mij namelijk steeds geholpen om mijn onderzoeken en papers naar een hoger niveau te tillen en het beste uit mezelf te halen, ook wanneer ik dit zelf niet meer zag zitten. Daarnaast wil ik graag mijn dank betuigen aan dr. Dan Hassler-Forest, die tijdens het onderzoekstraject steeds voor mij klaar stond om al mijn vragen vol enthousiasme te beantwoorden en het onderzoek een juiste kant op te sturen aan de hand van heldere feedback. Ten slotte zou ik graag mijn vriend in het bijzonder willen bedanken. Zijn steun en motiverende woorden hebben mij geholpen het onderzoek af te ronden binnen een stressvolle periode en een overvolle planning. Hoewel ik blij en opgelucht ben deze laatste woorden op te schrijven, vind ik het jammer de universiteit na mijn stage te verlaten. Ik merk wel dat ik er klaar voor ben het werkveld te betreden en zelf als producent deel uit te maken van de media-industrie.

Ik wens u veel leesplezier toe.

Simone Brouwer

ABSTRACT

Aan de hand van industriële tekstuele praktijken wordt in dit onderzoek geanalyseerd op welke manier fanactiviteit wordt gestimuleerd en vormgegeven binnen de context van dominante temporele structuren in het hedendaagse medialandschap. Door daarbij zowel primaire, als secundaire en tertiaire industriële teksten vanuit de transmediale storyworld van HBO's *Westworld* als case study centraal te stellen, is duidelijk geworden dat fanactiviteit wordt vormgegeven door onduidelijkheid over het bestaan van een officiële canon, een verlengde productieperiode, het temporele ritme van het distributiebeleid en een niet-lineaire plotstructuur. Hoewel de inzet van drillable media fans hierbij de mogelijkheid biedt zich te verdiepen in een complexe verhaalwereld en gezamenlijk een collectieve intelligentie te vormen, is niet direct sprake van een ideologische verschuiving waarbij de scheidslijn tussen consument en producent steeds moeilijker te trekken is. In plaats daarvan kan gesteld worden dat een paradigmatische verschuiving plaatsvindt, waarbij het publiek de mogelijkheid heeft tot online participatie in de constructie van het narratief, maar tegelijkertijd de temporele controle en legitimatie van productie en distributie bij de media-industrie ligt. De interactie tussen de industrie en fans wordt namelijk aan de hand van fanagement geconstrueerd om de fan niet alleen als detective in te kunnen zetten, maar met zijn vergrote zichtbaarheid door online praktijken van forensisch fandom tegelijkertijd aan te kunnen wenden als influencer binnen de werking van een kapitalistisch systeem.

KEYWORDS — forensic fandom – drillability – temporaliteit – narratieve complexiteit – industriële tekstuele praktijken - fanagement – transmedia storytelling – HBO - *Westworld*

INHOUDSOPGAVE

HOOFDSTUK 1	10
Fanactiviteit in complexe verhaalwerelden	10
HOOFDSTUK 2	13
Een intrinsiek netwerk van temporele relaties	13
Intellectueel werk van fans in transmediale narratieven	13
Fanparticipatie in de temporele structuur van het distributiebeleid	18
Fanagement in een participatiecultuur	20
Deelconclusie	22
HOOFDSTUK 3	23
Critical Industrial Practice: een operationalisering.....	23
Primaire, secundaire en tertiaire industriële tekstuele praktijken	23
De analyse van een complexe multitekst: selectie van het corpusmateriaal	25
Analysevragen en deelvragen	26
De operationalisering van een thematische analyse	27
HOOFDSTUK 4	28
Tekstuele industriële praktijken van Westworld	28
Vertrouwen in de creatieve autoriteit	28
☞ Fanactiviteit in de transmediale canon van de Westworld franchise	29
☞ De legitimatie van Westworld in de temporaliteit van het productieproces	31
Machtsverhoudingen in de temporele structuren van televisiedistributie.....	34
☞ Een paradigmatische verschuiving in publieksparticipatie	34
☞ Theorieën en spoilers binnen de manipulatie van temporele oriëntatie	37
Deelconclusie	40
HOOFDSTUK 5	41
Conclusie	41
Reflectie	42
BIBLIOGRAFIE	44
BIJLAGEN	49
I: Corpusmateriaal primaire industriële teksten	49
II: Corpusmateriaal secundaire industriële teksten	50
III: Corpusmateriaal tertiaire industriële teksten	51
IV: Codeerboom industriële tekstuele analyse	54

HOOFDSTUK 1

Fanactiviteit in complexe verhaalwerelden

De seizoensfinale van het vierde seizoen van de dramaserie *Sherlock* (BBC, 2010-) liet vele fans afgelopen januari in verwarring achter. De detective, gespeeld door Benedict Cumberbatch, bleek namelijk een lang verloren zus te hebben, die zijn tot dan toe onbekende beste vriend Victor in een jaloerse bui zou hebben vermoord door hem te verdrinken in een put. Nadat de aflevering was uitgezonden, verplaatsten kijkers zich online om hun ongenoegen en verwarring te uiten over dat wat zij zojuist gezien hadden: "Did different people write *Sherlock* this year or did they just lose their minds and their sense of mystery. It's not clever TV just to make it so confusing it means nothing [...] nor can be followed."¹ De producent van de serie, Mark Gatiss, was niet onder de indruk van de negatieve reacties en stelde dat men maar kinderboeken moest gaan lezen wanneer het niveau van de complexe televisieserie niet werd geapprecieerd.² Het ongenoegen over de complexiteit van *Sherlock* is niet uniek in het hedendaagse medialandschap. Ook over televisieseries als *Lost* (ABC, 2004-2010) en *Game of Thrones* (HBO, 2011-) wordt online door het publiek geklaagd, waarbij gesteld wordt dat het plezier van televisie kijken verdwijnt doordat de plot van de complexe televisieseries simpelweg niet te begrijpen is.³

Terwijl televisie traditioneel gezien werd als een passief medium met een lage mate van engagement, laten deze voorbeelden zien dat de opkomst van een complexe programmering in de 21^e eeuw ervoor heeft gezorgd dat de verwachtingen van het publiek over de televisieconsumptie niet altijd overeenkomen met de praktijken van vertelling door de media-industrie. Zo stelt Jason Mittell dat complexe televisieseries voor een groot deel van het publiek de lat te hoog leggen door van de kijker te eisen referentiemateriaal of parateksten te gebruiken om het verhaal te kunnen begrijpen.⁴ Televisie is als traditioneel medium sinds de jaren '90 door verschillende ontwikkelingen, zoals de groeiende concurrentie met de introductie van kabeltelevisie, de veranderende legitimering van het medium en de mogelijkheid tot het online streamen van content, namelijk getransformeerd tot een complexe set van mediaplatformen waarover content wordt verspreid.⁵ Dit nieuwe model van televisieproductie, -distributie en -consumptie onderscheidt

¹ Nicola Agius, "Mystery of *Sherlock's* secret sibling finally revealed in gripping and VERY confusing finale: 'Not impressed!' *Mirror*, voor het laatst aangepast op 15-01-2017, <http://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/mystery-sherlocks-secret-sibling-finally-9629712>.

² Ibidem.

³ "Is *Game of Thrones* too complicated to enjoy?" *The Week*, voor het laatst aangepast op 30-03-2012, <http://theweek.com/articles/476782/game-thrones-complicated-enjoy>.

⁴ Jason Mittell, "Serial Orientations: Parateksts and Contemporary Complex Television," in *(Dis)orienting Media and Narrative Mazes*, geredigeerd door Julia Eckel, Bernd Leidecker, Daniela Olek en Christine Piepiorka (Bielefeld: Transcript Cultural and Media Studies, 2013), 178.

⁵ Henry Jenkins refereert in zijn werk *Convergence Culture* naar het concept van *media convergence* om deze transitie binnen het televisielandschap te verklaren. Zo stelt hij dat convergentie een paradigmatische verschuiving voorstelt van mediumspecifieke content

zich van eerdere vormen van televisie-entertainment door het gebruik van narratieve complexiteit als alternatief voor de conventionele episodische en seriële vormen die het televisielandschap sinds de start hebben gedomineerd.⁶ Door een verhaal over verschillende mediaplatformen te verspreiden, ontstaat volgens Mélanie Bourdaa een narratieve puzzel waarin de kijker een actieve rol heeft gekregen om de complexe verhaalwereld te kunnen decoderen.⁷

De dramaserie *Westworld* (HBO, 2016-) typeert deze vorm van engagement. De serie vormt voor het televisiepubliek namelijk aanleiding om de complexe verhaalwereld te ontrafelen en nieuwe ontdekkingen te doen in zowel de televisieserie, als de verschillende bijbehorende institutionele websites.⁸ Deze verschillende platformen geven samen vorm aan de *storyworld* van *Westworld*: een futuristisch pretpark waarin robots zich voordoen als bewoners uit het Wilde Westen en rijke gasten tegen betaling al hun fantasieën uit kunnen laten komen.⁹ Net als in de televisieseries *Lost*, *Game of Thrones* en *Sherlock* wordt het publiek in de *storyworld* van *Westworld* geleid door een narratief doolhof van puzzels en enigma's.¹⁰ Ondanks kritiek vanuit het publiek op de complexiteit van hedendaagse televisieseries, hebben volgens Mittell juist deze specifieke mogelijkheden tot het decoderen van een narratieve *storyworld* het tekstuele plezier en de bijbehorende vormen van engagement voor fans verbreed, waarmee fanactiviteit als een essentiële vorm van mediaconsumptie wordt aangemoedigd binnen het medialandschap van de 21^e eeuw.¹¹ Sinds de start van het eerste seizoen van *Westworld* debatteren fans wereldwijd over de vele mysteries van de show door online theorieën op te stellen over toekomstige plotontwikkelingen, de personages en de setting waarin het verhaal zich afspeelt.¹²

Hoewel Mittell processen van fanactiviteit heeft getheoretiseerd en geanalyseerd aan de hand van de complexe televisieserie *Lost*, kan *Westworld* als case study daarentegen duidelijk maken op welke manier bestaande processen van fanactiviteit rondom een kwaliteitstelevisieserie

naar content die zich over verschillende mediaplatformen verspreidt. In combinatie met digitalisering heeft deze mediaconvergentie zowel de media-industrie als de consument nieuwe mogelijkheden geboden tot het ontwikkelen van crossmediale ervaringen, waardoor immersieve narratieve werelden, die hun content over verschillende mediaplatformen verspreiden, het hedendaagse medialandschap domineren. Henry Jenkins, "Conclusion: Democratizing Television? The Politics of Participation," in *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York en Londen: New York University Press, 2006), 254; Dan Hassler-Forest, "The Walking Dead: Quality Television, Transmedia Serialization and Zombies," in *Serialization in Popular Culture*, geredigeerd door Rob Allen en Thijs van den Berg (Florence: Taylor and Francis, 2014), 91; Dan Hassler-Forest, "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steven Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation," *Journal of Audience & Reception Studies* 13, nr. 1 (2016): 682; Carmen Spanò, "Audience Engagement With Multi-level Fictional Universes: The Case of *Game of Thrones* and its Italian Fans," *Participations* 13, nr. 1 (2016): 626; Jason Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," *The Velvet Light Trap* 58 (2006): 32.

⁶ Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," 29.

⁷ Hoewel deze narratieve strategie niet nieuw is binnen het televisielandschap, maken technologische ontwikkelingen deze strategie volgens Bourdaa meer zichtbaar en toegankelijk voor een groter publiek. Mélanie Bourdaa, "'Following the Pattern': The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," *Adaptation* 6, nr. 2 (2013): 206-207.

⁸ HBO heeft als Amerikaanse televisie-aanbieder zijn reputatie gebouwd op het aanbieden van deze narratieve complexiteit. Zoals met de televisieseries *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), *The Wire* (HBO, 2002-2008) en *Game of Thrones*. Wat deze verschillende narratieven met elkaar gemeen hebben, is de representatie van complexe werelden die bewoond worden door een verscheidenheid aan personages en waar onverwachte gebeurtenissen altijd op het punt staan te gebeuren en met elkaar verbonden zijn. Een artikel in de online mediakrant *IndieWire* geeft een goed beeld van de verschillende media-uitingen van *Westworld* die samen vorm geven aan de verhaalwereld. Liz Shannon Miller, "'Westworld' Website Easter Eggs Warn Visitors About 'Accidental Death,' Reveal Employee Secrets," *IndieWire*, voor het laatst aangepast op 13-09-2016, geraadpleegd op 15-12-2016, <http://www.indiewire.com/2016/09/hbo-westworld-websites-transmedia-passwords-secret-easter-eggs-1201726355/>; Spanò, "Audience Engagement With Multi-level Fictional Universes: The Case of *Game of Thrones* and its Italian Fans," 627; Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," 31.

⁹ "Westworld: Storyline," *IMDb*, geraadpleegd op 15-12-2016, http://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=ttep_ep_tt.

¹⁰ Lucy Bennett, "Lost in Time? *Lost* Fan Engagement With Temporal Play," in *Time in Television Narrative*, geredigeerd door Melissa Ames (Jackson: University Press of Mississippi, 2012), 297.

¹¹ Mittell, "Serial Orientations: Paratexts and Contemporary Complex Television," 178.

¹² Paul MacInnes, "Wild Wild *Westworld*: Why Fan Theories are the Future of TV," *The Guardian*, voor het laatst aangepast op 03-11-2016, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/nov/03/westworld-fan-theories-are-the-future-of-tv>.

voor een niche doelgroep op een nieuwe manier invulling krijgen.¹³ Zo stelt Amanda Lotz in haar werk *The Television Will Be Revolutionized* dat het medialandschap vanaf 2010 bepaalde aspecten van het medium televisie heeft geïntroduceerd en genormaliseerd, zoals de veronderstelling dat 'televisie' niet enkel gekeken hoeft te worden op een televisietoestel. Veranderingen in zowel het productieproces als het distributiebeleid en de manier waarop het publiek toegang heeft tot televisieprogramma's hebben er volgens Lotz voor gezorgd dat we televisie op nieuwe manieren gebruiken en begrijpen.¹⁴ De opkomst van *on-demand* diensten en het verhoogde tempo waarop televisieteksten circuleren, hebben er binnen de context van veranderende distributie- en consumptiepraktijken bijvoorbeeld voor gezorgd dat de rol van televisie binnen onze cultuur blijft evolueren en nieuwe vormen van televisieconsumptie dominant zijn geworden.¹⁵ Door in dit onderzoek de industriële praktijken van HBO en fans in de storyworld van *Westworld* te plaatsen binnen deze context van vernieuwde dominante structuren, kan in dit onderzoek antwoord worden gegeven op de vraag: **Op welke manier wordt fanactiviteit in de storyworld van HBO's *Westworld* gestimuleerd en vormgegeven?**

Om de bevindingen op een overzichtelijke manier weer te geven, is in dit onderzoeksrapport onderscheid gemaakt tussen het theoretisch kader, de methodologie en de uiteindelijke resultaten van de analyse. Het theoretisch kader vormt voor dit onderzoek een basis van theoretische concepten en theorieën, welke de richting van het verdere onderzoek hebben helpen bepalen. Aan de hand van kernconcepten als *transmedia storytelling* en *flow* is het vervolgens namelijk mogelijk de industriële praktijken van HBO en fans binnen de context van ontwikkelingen in het temporele ritme van productie, distributie en consumptie te plaatsen en analysevragen op te stellen in de methodologie. Op deze vragen wordt aan de hand van een thematische analyse antwoord gegeven in de resultatensectie, waar de case study van *Westworld* gesteund door verschillende thema's uitgebreid wordt behandeld. Aan het eind van dit rapport volgt een conclusie met een antwoord op de centrale vraag van dit onderzoek, waarna gereflecteerd wordt op de complexiteit van het onderzoeksproces en de keuzes die hierin zijn gemaakt.

¹³ Aangezien televisie traditioneel gezien werd als een medium met een passief publiek en een lage mate van engagement, komen complexe televisieseries niet overeen met deze verwachtingen. Tijdens zijn analyse van de televisieserie *Lost* merkt Mittell op dat *drillable* media de lat te hoog leggen om een groot publiek te kunnen trekken binnen de commerciële televisiemarkt. Bij de creatie van deze complexe verhaalwerelden ontstaat namelijk een probleem voor de schrijvers en producenten. Hoe kan een storyworld over verschillende mediaplatformen worden verspreid, terwijl het toegankelijk blijft voor een groot publiek? Des te uitgebreider een transmedia narratief namelijk wordt, hoe meer complex het product wordt en de casual viewer zijn interesse uiteindelijk verliest. Zo was de televisieserie *Lost* van de televisiezender AMC gericht op een massapubliek, terwijl HBO zich probeert te onderscheiden van reguliere programmering door zichzelf te beschrijven als kwaliteitstelevisie met hoge artistieke prestaties van de auteur en het medium. Deze esthetische plaatsing van HBO brengt volgens Christopher Anderson de verwachting van culturele competentie van de kijker met zich mee. Voor hen die een hoog cultureel niveau hebben bereikt, is het mogelijk om op een andere manier naar series te kijken. Jason Mittell, "Orienting Paratexts," in *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York en Londen: New York University Press, 2015), 290-291; Hassler-Forest, "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steven Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation," 682; Charles Davis, "Audience Value and Transmedia Products," in *Media Innovations*, geredigeerd door Tanja Storsul en Arne Krumsvig (Göteborg: Nordicom, 2013): 183; Bart Beaty, "Superhero fan service: Audience Strategies in the Contemporary Interlinked Hollywood Blockbuster," *The Information Society* 32, nr. 5 (2016): 319; Christopher Anderson, "Overview: Producing an Aristocracy of Culture in American Television," in *The Essential HBO Reader*, geredigeerd door Gary R. Edgerton en Jeffrey P. Jones (Kentucky: University Press of Kentucky, 2008), 24-25; Marc Leverette, "Cocksucker, Motherfucker, Tits," in *It's not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*, geredigeerd door Marc Leverette, Brian L. Ott en Cara Louise Buckley (New York: Routledge, 2008), 87.

¹⁴ Amanda Lotz, *The Television Will Be Revolutionized* (New York en Londen: New York University, 2014), 3-4.

¹⁵ Idem, 5.

HOOFDSTUK 2

Een intrinsiek netwerk van temporele relaties

In dit hoofdstuk staat het intrinsiek netwerk van temporele relaties centraal waarin de productie, distributie en consumptie van de storyworld van Westworld plaatsvindt. Aan de hand van kernconcepten als transmedia storytelling en flow is het mogelijk de industriële praktijken binnen de context van ontwikkelingen in televisieproductie, -distributie en -consumptie te plaatsen. Zo wordt eerst ingegaan op het intellectueel werk dat fans verrichten in de constructie van transmediale narratieven, waarna concepten van forensisch fandom en drillable media worden geplaatst binnen de temporaliteit van mediaconsumptie en participatie in het post-network era. Vervolgens wordt in dit hoofdstuk ingegaan op verschillende mediawetenschappers die in deze distributiestrategieën beperkingen zien voor fans om zich te engageren in praktijken van forensisch fandom, waardoor inzichtelijk wordt welke spanningen zich voordoen in de relatie tussen de media-industrie en fans.

Intellectueel werk van fans in transmediale narratieven

Door het verspreiden van een verhaal over verschillende mediaplatformen is de hedendaagse praktijk van complexe narratie verbonden aan het fenomeen van *transmedia storytelling*.¹⁶ In zijn boek *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* introduceert en theoretiseert Henry Jenkins transmedia storytelling aan de hand van de volgende definitie:

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best [...]. Any given product is a point of entry into the franchise as a whole.¹⁷

¹⁶ Bourdaa, "Following the Pattern': The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 202.

¹⁷ Hoewel deze definitie van transmedia storytelling veel gebruikt wordt en breed bekend is onder mediawetenschappers, is deze definitie van Jenkins nog steeds onderwerp van discussie. Zo beschrijft Derek Johnson het fenomeen van transmedia storytelling als een culturele ervaring die verspreid is over verschillende platformen, terwijl Jens Eder vier verschillende strategieën beschrijft om transmediale multiteksten op te bouwen. Christy Dena maakt daarnaast liever gebruik van de term *crossmedia* om aan te geven dat de verschillende media die het verhaal vertellen niet op zichzelf kunnen staan, maar juist gezamenlijk geconsumeerd dienen te worden als hoofdstukken in een boek. Binnen gamestudies is Jane McGonigal van mening dat de notie van realiteit en fictie niet van elkaar gescheiden kunnen worden binnen transmedia storytelling, waardoor een immersieve ervaring voor fans ontstaat. Aangezien dit onderzoek echter niet tot doel heeft om een definitie van transmedia storytelling te ontwikkelen, wordt in dit onderzoek gebruik gemaakt van de definitie van transmedia storytelling zoals Jenkins deze hanteert. Henry Jenkins, "Searching for the Origami Unicorn," in *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York en Londen: New York University Press, 2006), 97-102; Bourdaa, "Following the Pattern': The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 204-205; Derek Johnson, "Learning to Share: The Relational Logics of Media Franchising," *C3 Research Papers and White Memos* (Cambridge: University of North Texas, 2010): 10; Jens Eder, "Transmediality and the Politics of Adaption: Concepts, Forms and Strategies," in *The Politics of Adaption: Media Convergence and Ideology*, geredigeerd door Dan Hassler-Forest en Pascal Nicklas (Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2015), 66; Jane McGonigal, "Becoming a Part of Something Bigger Than Ourselves," in *Reality is Broken: Why Games Makes us Better and How They Can Change the World* (Londen: Jonathan Cape, 2011); Christy

Steunend op de case study van de *Matrix* franchise laat Jenkins zien dat verschillende platformen als games, films en stripboeken gezamenlijk een verhaal vertellen en vorm geven aan een coherente storyworld.¹⁸ Op deze wijze vormen teksten een fictieel netwerk, waarbij het transmediale narratief altijd groter is dan het medium zelf en volgens Matt Hills van een *hyperdiegesis* gesproken kan worden:

The creation of a vast and detailed narrative space, only a fraction of which is ever directly seen or encountered within the text, but which nonetheless appears to operate according to principles of internal logic and extension.¹⁹

De setting van een complex narratief stimuleert volgens Bourdaa de creatie van transmedia storytelling, aangezien deze vorm van vertelling fans de mogelijkheid geeft zich in de hyperdiëgetische te verdiepen.²⁰ Door gaten in het narratief te laten en deze vervolgens op andere mediaplatformen in te vullen, worden fans namelijk uitgedaagd zelf nieuwe verhalen te verzinnen of op onderzoek uit te gaan.²¹ Fans transformeren op deze manier in narratieve experts, die in de onderliggende lagen van het narratief boren en elementen van het narratief over verschillende media verzamelen.²² Het internet faciliteert hierbij de mogelijkheid tot interactie tussen fans door te fungeren als een *collective intelligence* waarin informatie en interpretaties van het complexe narratief met elkaar gedeeld en besproken kunnen worden.²³ Meer dan Bourdaa voegt Mittell hier

Dena, "Cross-Media Paradigms," *Cross-Media Entertainment*, geraadpleegd op 26-01-2017, <http://web.archive.org/web/20051124051842/http://www.cross-mediaentertainment.com/>.

¹⁸ Met de introductie van het concept *overflow* stelt ook Will Brooker dat een hedendaags narratief simpelweg te groot is om binnen één medium gevat te worden, waardoor het overstroomt naar parateksten als websites, kledinglijnen en online discussiefora. Jenkins, "Searching for the Origami Unicorn," 100-102; Will Brooker, "Television Out of Time: Watching Cult Shows on Demand," in *The Lost Reader*, geredigeerd door Roberta Pearson (New York en Londen: I.B. Tauris, 2009), 53.

¹⁹ Brooker verwijst hierbij naar de case study van de televisieserie *Lost*, waar aan de hand van de *alternate reality game* "The Lost Experience" de fictionele verhaalwereld met puzzels overstroomde naar de realiteit. Dit was een interactieve uitbreiding van de narratieve wereld waarbij televisiefictie in de geografische realiteit werd gegoten door bijvoorbeeld het verspreiden van visitekaartjes en advertenties van diëgetische bedrijven. Hoewel deze *clues* verspreid lagen in *meatspace* werden deze clues door fans meegenomen naar *cyberspace* om in een online community te kunnen delen en bespreken. Het is in dit netwerk van teksten dat fans volgens Jonathan Gray zoeken naar betekenis, waarbij parateksten invloed kunnen hebben op de interpretatie van de televisietekst. Matt Hills, "Conclusion: New Media, New Fandom, New Theoretical Approaches?," in *Fan Cultures* (New York and London: Routledge, 2002), 137; Jonathan Gray, "From Spoilers to Spinoffs: A Theory of Paratexts," in *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts* (New York: New York University Press, 2010), 42; Brooker, "Television Out of Time: Watching Cult Shows on Demand," 55-57.

²⁰ Bourdaa, "Following the Pattern": The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 204.

²¹ Doordat fans deze gaten in de tekst invullen, ontstaat volgens Gray een flow van anticipatie, retrospectief en constante modificatie. Idem, 207; Gray, "From Spoilers to Spinoffs: A Theory of Paratexts," 42.

²² Bourdaa, "Following the Pattern": The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 206.

²³ Binnen het veranderde televisielandschap zijn het namelijk fans die via technologische tools televisieseries consumeren en online de interactie aangaan in wat filosoof Pierre Lévy een *collective intelligence* noemt. Doordat het internet volgens Lévy in essentie namelijk aan iedereen en aan elke cultuur toegang verleent, wordt de mensheid samengevoegd tot een netwerk waarin beschikbare kennis en middelen met elkaar worden gedeeld. Binnen dit netwerk heeft elk individu en iedere groep de vrijheid te transformeren tot een medium dat zelf data creëert en verspreidt. In zijn werk definieert Lévy deze collectieve intelligentie dan ook als een kennissamenleving, waarin niemand alles weet, maar iedereen iets weet. Lévy is dus van mening dat het voor iedereen mogelijk is te participeren in het digitale tijdperk, wat hij een *cyber-democracy* noemt. Terwijl fandom voor het digitale tijdperk enkel *face-to-face* plaatsvond in de vorm van fysieke artefacten en communities, is het met de komst van digitale productie- en distributietools voor fans dus mogelijk om digitale mediacontent online te delen met anderen over de hele wereld. Don Tapscott en Anthony Williams zien deze vorm van massacollaboratie terug in de online encyclopedie *Wikipedia*. Zo stellen zij dat in het nieuwe medialandschap miljarden individuen verbonden zijn in een netwerk waarin zij participeren, rijkdom creëren en waarin sociale ontwikkeling plaatsvindt. Pierre Lévy, "Collective Intelligence, a Civilisation: Towards a Method of Positive Interpretation," *International Journal of Politics, Culture, and Society* 18, nr. 3/4 (2005): 190-193; Pierre Lévy, *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace* (Cambridge: Perseus, 1997), 20; Don Tapscott en Anthony Williams, *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything* (New York: Penguin, 2007), 1-3; Bourdaa, "Following the Pattern": The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 202; Henry Jenkins, "Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?": alt.tv.twinpeaks, the Rickster Author, and Viewer Mastery," in *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, geredigeerd door David Lavery (Detroit: Wayne State University Press, 1995), 51-53; Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," 31; Karen Hellekson en Kristina Busse, "Introduction: Work in Progress," in *New Essays: Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, geredigeerd door Karen Hellekson en Kristina Busse (Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006), 13.

aan toe dat het publiek met de komst van complexe televisieseries wordt uitgedaagd om vaardigheden in te zetten en de complexe seriële vorm te kunnen begrijpen. Hoewel fans voor het digitale tijdperk ook al informatie met elkaar deelden, heeft de digitale omgeving de snelheid en zichtbaarheid van communicatie tussen fans doen toenemen.²⁴ Op deze manier koppelen auteurs als Mittell en Jenkins het concept transmedia aan een ideologische participatiecultuur, waarin het publiek niet enkel wordt gezien als consument, maar eveneens als producent die vorm geeft aan het medialandschap door het collectief construeren van een complexe narratieve verhaalwereld.²⁵

Zo zou deze narratieve complexiteit volgens Mittell ruimte geven voor praktijken van *forensisch fandom*, waarbij kijkers nieuwe verklaringen kunnen voorstellen voor narratieve gebeurtenissen en een groter begrip van de diëgetische verhaalwereld kan ontstaan door zich in hun favoriete verhaal te verdiepen.²⁶ Dit begrip kan ontstaan door de creatie van parateksten, waarbij men zich vanaf een afstand probeert te oriënteren op de narratieve wereld.²⁷ Mittell maakt hierbij onderscheid tussen vier verschillende praktijken van oriëntatie: tijd, ruimte, gebeurtenissen en personages.²⁸ Om deze verticale engagement met complexe televisie narratieven te beschrijven, heeft Mittell het concept *drillable media* geïntroduceerd:

Complex television encourages forensic fans to dig deeper, probing beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling. Such programs create magnets for engagement, drawing viewers into the storyworlds and urging them to drill down to discover more.²⁹

²⁴ Jenkins merkt hierbij op dat deze *fan communities* al lang voor de introductie van het internet bestonden, maar dat ze wellicht kunnen verklaren waarom kennissgemeenschappen zijn ontstaan. Zo werd bijvoorbeeld al voor het digitale tijdperk met behulp van conventies face-to-face contact tussen fans over de hele wereld gefaciliteerd, waar fans informatie met elkaar konden delen. Deze kennis wordt gedeeld doordat geen enkele fan individueel alles kan weten van een object zoals een televisieserie om deze volledig te waarderen. Jenkins beschouwt de digital turn op deze manier niet als startpunt voor publieksparticipatie, maar als een ontwikkeling die het publiek meer zichtbaar heeft gemaakt voor zowel de industrie als de maatschappij. Dit komt overeen met de positionering van Thomas Elsaesser die stelt dat digitalisering slechts het discours biedt dat aanleiding vormt tot het nadenken over historische veranderingen. Henry Jenkins, "Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans," in *The New Media Book* (Londen: British Film Institute, 2002), 157-161; Henry Jenkins, "Quentin Tarantino's Star Wars? Grassroots Creativity Meets the Media Industry," in *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York en Londen: New York University Press, 2006), 135; Thomas Elsaesser, "The New Film History as Media Archaeology," *Cinémas: Journal of Film Studies* 14, nr. 2/3 (2004): 77-78.

²⁵ Dit komt overeen met de positionering die ook Charles Leadbeater, Christopher Locke en John Fiske in hun werken aannemen. Zo stelt Leadbeater dat de maatschappij niet langer gebaseerd is op massaconsumptie, maar op massaparticipatie. Nieuwe vormen van collaboratie, zoals *Facebook* en *YouTube*, luiden volgens hem het nieuwe tijdperk in waarin mensen niet langer slechts kijkers, maar spelers in het productieproces willen zijn. Charles Leadbeater, *We Think: The Power of Mass Creativity* (Londen: Profile Books, 2006); Christopher Locke et al., *A Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual* (New York: Perseus Books, 2000); John Fiske, *Media Matters: Everyday Culture and Political Change* (Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994); Tapscott en Williams, *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*, 3.

²⁶ Mittell, "Orienting Paratexts," 267.

²⁷ Deze praktijk van oriëntatie door het publiek vormt een aparte laag boven de hyperdiëgetische content om het origineel te kunnen begrijpen. Idem, 261.

²⁸ Mittell baseert zich hierbij op narratieve aspecten die de televisiekijker uitnodigen tot interpretatie, analyse of intertekstuele uitbreiding. In zijn werk maakt hij onderscheid tussen drie aspecten van tijd: *story time*, *discourse time* en *narration time*. *Story time* is het tijdframe waarin het verhaal zich in de diëgetische wereld afspeelt, waarin een lineaire progressie is van gebeurtenissen. *Discourse time* is de structuur waarin het narratief wordt aangeboden aan het publiek, waarbij in complexe narratieven vaak gespeeld wordt met de chronologische volgorde. *Narration time* is het tijdframe waarin het verhaal wordt verteld, zoals bijvoorbeeld de lengte van een aflevering. De eerste categorie van temporaliteit staat in de transmediale storyworld van *Westworld* centraal, aangezien het verhaal wekelijks wordt geconsumeerd in vooraf bepaalde afleveringen in de programmering van HBO. Daarbij maken fans op online platformen gebruik van tijdlijnen om overzicht te creëren in de complexe chronologie van het narratief, waarbij sequenties van gebeurtenissen in de juiste volgorde worden geplaatst. Idem, 263-264; Jason Mittell, "Complexity in Context," in *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York en Londen: New York University Press, 2015), 26; "A Chronological View of Westworld's Timeline," *Reddit*, geraadpleegd op 26-01-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5el6uw/a_chronological_view_of_westworlds_timeline/.

²⁹ Zo hebben digitale tools het voor fans mogelijk gemaakt om collectief hun forensische mogelijkheden toe te passen en met anderen te delen. Mittell, "Orienting Paratexts," 288.

In deze analyse van de hedendaagse digitale mediacultuur, waarin transmedia storytelling een dominante vertelvorm is, suggereren culturele waarden als participatie en collectiviteit een utopisch discours waarbij sprake is van een ideologische verschuiving naar een democratisering van mediacontent. Zo staat volgens Will Brooker een televisieserie niet meer alleen, maar bestaat deze binnen een medialandschap waar de online beschikbaarheid van parateksten en participatie van fans altijd onderdeel zijn van de intertekstuele *flow*.³⁰ Het internet en de mogelijkheden tot collectieve intelligentie zouden de fictionele wereld van de televisieserie *Lost* hebben vergroot door de verspreiding van narratieve elementen, waarmee de praktijk van televisie kijken werd getransformeerd tot een collectieve ervaring in het verzamelen van kennis.³¹ Net als Brooker ziet ook Bourdaa de inzet van *drillability* als een ideologische verschuiving binnen de media-industrie, waarbij het publiek een actieve rol verkrijgt in de constructie van de transmediale storyworld.³²

Temporaliteit van mediaconsumptie in een on-demand medialandschap

Lotz historiseert de verschuiving naar een intertekstuele flow door te stellen dat deze transitie karakteristiek is voor de beweging naar het *post-network era*, waarin het grootste deel van het publiek geëngageerd is met televisie via een ander scherm dan het televisietoestel en programma's buiten de lineaire programmering van televisienetwerken toegankelijk zijn.³³ Hoewel de televisie-industrie deze transitie naar een on-demand medialandschap eerst zag als een bedreiging voor het medium, begonnen leiders uit de industrie de veranderingen steeds meer te accepteren door nieuwe verdienmodellen te integreren in de bedrijfsstrategie. Zo beschrijft Lotz in haar werk: "This acceptance marked a transition from corporate strategies that sought to erect walls around content [...] to efforts to enable content from traditional providers to travel beyond the linear network platform."³⁴ Ook Derek Johnson herkent deze industriële transitie van TVII naar TVIII door te

³⁰ Idem, 262.

³¹ Deze vorm van collectieve intelligentie wordt volgens Brooker voornamelijk gestimuleerd door de toenemende mate waarin transmedia storytelling wordt toegepast binnen de televisie-industrie. "As television narratives become increasingly transmedia, evolving into immersive worlds and challenges beyond the screen's boundary, they increasingly become a matter for collective viewing and discussion, rather than individual engagement; but they also [...] start to blur the boundary between the viewer and participant." Brooker citeert hierbij Laura Mulvey door te stellen dat door de analyse van de televisietekst *interactive spectatorship* ontstaat en de kijker in een redacteur verandert. Brooker, "Television Out of Time: Watching Cult Shows on Demand," 52-62.

³² Bourdaa stelt namelijk dat producenten transmediale narratieven ontwikkelen die intellectueel werk van fans verwachten door het publiek verschillende elementen van hetzelfde verhaal op een verscheidenheid aan mediaplatformen aan te bieden. Waar Mittell, Brooker en Bourdaa echter aan voorbij gaan, is dat dit intellectueel werk nog altijd binnen de context van een kapitalistisch systeem geplaatst kan worden. Hoewel met de komst van het digitale tijdperk concepten als collectieve intelligentie en participatiecultuur binnen het cultureel discours van het hedendaagse medialandschap genoemd worden, beargumenteren José Van Dijck en David Nieborg dat het bedrijfsleven het discours van een democratische en collectieve digitale ruimte slechts voor eigen belangen binnen de *commodity culture* probeert aan te moedigen. Binnen dit utopisch discours is volgens de auteurs dan ook een verborgen kapitalistische agenda te vinden. Zo suggereren zij dat niet elke gebruiker van het internet direct een participant is binnen de huidige economie. Daarbij zijn mogelijkheden tot participatie op sociale platformen vaak gedreven door commerciële bedrijven die zoeken naar een manier om engagement bij de consumenten op te roepen. Dit komt overeen met de positionering van Mel Stanfill, die stelt dat nieuwe media het traditionele idee van de passieve consument niet radicaal hebben veranderd, maar slechts een nieuwe vorm bieden van *fandom as consumptive* binnen een transformerend medialandschap. Bourdaa, "Following the Pattern: The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 204-207; Henry Jenkins, Sam Ford en Joshua Green, "Introduction: Why Media Spreads," in *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture* (New York: New York University Press, 2013), 2; José Van Dijck en David Nieborg, "Wikinomics and its Discontents: a Critical Analysis of Web 2.0 Business Manifestos," *New Media & Society* 11, nr. 5 (2009): 857-860; Mel Stanfill, "The Interface as Discourse: The Production of Norms Through Web Design," *New Media & Society* 17, nr. 7 (2015): 1065-1070.

³³ Hoewel televisie gedurende de eerste veertig jaar een vrij statische industriële praktijk bleef, identificeert Lotz in haar werk drie verschillende perioden waarin zich significante transities hebben voorgedaan. Het eerste tijdperk is het *network era* waarin de televisie-industrie een standaard productieproces aanhield waarbij verschillende conventies leidden tot een gereguleerde ervaring voor het publiek. Vanaf de jaren '80 ging televisie door een *multi-channel* transitie, waarin een groeiend aantal mogelijkheden tot de beschikbaarheid van televisie de manier van televisiekijken veranderde. Vanaf het millennium spreekt Lotz van een *post-network* tijdperk waarin nieuwe industriële praktijken van competitie dominant worden. Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, 7-9.

³⁴ Idem, 11.

stellen dat een verschuiving heeft plaatsgevonden van de inzet van seriële narratieven om consumptie onder nichedoelgroepen te vergroten naar het stimuleren van engagement en een actieve bijdrage door fans in de vorm van transmedia storytelling.³⁵ Zo stelt ook Lotz dat door de integratie van post-network technologieën in het reguliere televisiekijken nieuwe mogelijkheden zijn ontstaan voor het publiek, waarbij asynchrone consumptie naast een traditionele programmering bestaat. Zo is een serie als *Game of Thrones* voor geëngageerde fans in wekelijkse afleveringen te volgen via een lineaire programmering, of in één keer te kijken op een zelfgekozen tempo via een on-demand platform.³⁶

In zijn werk *On-Demand Culture* gaat Chuck Tryon in op deze ontwikkelingen in het temporele ritme van distributie en consumptie, waarbij hij stelt dat de onmiddellijke toegang tot films en televisieseries met de komst van on-demand content de praktijken en perceptie van de consument heeft veranderd ten opzichte van oudere vormen van televisieprogrammering.³⁷ Tryon stelt namelijk dat nieuwe distributiemogelijkheden, zoals de dvd en Netflix, de snelheid van consumptie hebben veranderd door het mogelijk te maken volledige seizoenen van shows en series in slechts enkele dagen of weken te kijken.³⁸ Deze mogelijkheid tot *bingewatchen* zou het voor het publiek makkelijker maken om puzzelshows als *Lost* in een voorverpakte flow te kunnen volgen. Daarnaast kan een meer intensieve vorm van engagement ontstaan dan bij lineaire televisie het geval is.³⁹ Dit wil zeggen dat de temporele controle van de media-industrie verplaatst wordt naar de consument, waarbij het publiek niet meer afhankelijk is van de programmering vanuit een netwerk met een enkele aflevering per week.⁴⁰

Hoewel het eerder voor de media-industrie mogelijk was om met een programmering een strategische flow op te stellen, heeft de verschuivende controle van de programmering naar het publiek deze strategie dus gecompliceerd.⁴¹ Het publiek kan met de introductie van nieuwe distributietechnieken de temporele controle hebben door zelf het moment en programma te selecteren, waarmee de periode tussen afleveringen aanzienlijk is afgenomen en vaak totaal verdwenen is.⁴² Op deze manier zou het on-demand distributiesysteem ook volgens Tryon bijdragen aan een mediacultuur waarin consumenten actieve deelnemers zijn door zelf content te kiezen.⁴³ Hoewel Tryon de transitie in temporaliteit plaatst binnen een kapitalistisch systeem, ziet ook hij deze ontwikkelingen in het medialandschap dus als een ideologische verschuiving van macht in de richting van de mediaconsument, waarbij spanningen ontstaan door het vasthouden van de industrie aan 'verouderde' verdienmodellen.

³⁵ Derek Johnson, "Inviting Audiences In," *New Review of Film and Television Studies* 5, nr. 1 (2007): 62-63.

³⁶ Lotz, *The Television Will Be Revolutionized*, 264.

³⁷ Chuck Tryon, "Conclusion: Digital Futures," in *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2013), 180.

³⁸ Chuck Tryon, "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema," in *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2013), 10.

³⁹ Chuck Tryon, "Coming Soon to a Computer Near You: Digital Delivery and Ubiquitous Entertainment" in *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2013), 27.

⁴⁰ Rob Cover, "DVD Time: Temporality, Audience Engagement and the New TV Culture of Digital Video," *Media International Australia* 117, nr. 1 (2005): 144.

⁴¹ Todd Sodano maakt hierbij een referentie naar het begrip flow zoals Raymond Williams dat heeft gedefinieerd. Zoals Williams schreef, is flow een geplande programmering van omroepen en adverteerders om het publiek te trekken en vast te houden zowel tijdens een televisieprogramma, als tijdens aankondigingen van andere programma's en advertenties. Todd Sodano, "Television's Paradigm (Time)Shift: Production and Consumption Practices in the Post-Network Era," in *Time in Television Narrative*, geredigeerd door Melissa Ames (Jackson: University Press of Mississippi, 2012), 28-29.

⁴² Idem, 27-28.

⁴³ Tryon, "Conclusion: Digital Futures," 176.

Fanparticipatie in de temporele structuur van het distributiebeleid

Hills distantieert zich in zijn werk van deze ideologische machtsverschuiving in het medialandschap door te stellen dat deze temporele structuur van het distributiebeleid niet alleen het patroon van mediaconsumptie bepaalt, maar ook de manier waarop de interactie tussen de media-industrie en fans vorm krijgt.⁴⁴ Zo trekt hij de definitie van *live* televisie verder naar het televisiedrama:

Liveness can demarcate television drama not in the literal sense that it is enacted live, but rather it calls for viewing at the moment of broadcast, containing an element of novelty and now-ness that audience-consumers are exhorted to keep up-to-date.⁴⁵

De temporaliteit van de distributie zorgt er volgens Hills voor dat een gemeenschap van fans kan ontstaan die zeggen: "I am among those who will have seen."⁴⁶ Op deze manier kan *temporeel kapitaal* ontstaan, wat wil zeggen dat mensen hun vrije tijd opofferen om mediacontent te kunnen consumeren op het moment dat een aflevering *live* wordt uitgezonden op televisie.⁴⁷

Zo ontstond bijvoorbeeld een gemeenschap van fans rondom de televisieserie *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013), een serie die zich binnen een industriële context van wekelijks advertentie inkomsten vasthield aan een episodische structuur van televisiedistributie. Juist de periode tussen de afleveringen was daarbij een belangrijk moment voor kijkers om het verhaal te interpreteren en te speculeren over mogelijke plotontwikkelingen, de personages en de constructie van het verhaal.⁴⁸ Door het aanmoedigen van collectieve consumptie van het narratief wordt niet alleen temporele ruimte aan het publiek gegeven om te reflecteren op de storyworld, maar wordt tegelijkertijd ruimte geboden aan de media-industrie om vast te houden aan een lineaire programmering en de bijbehorende verdienmodellen die gedurende de afgelopen decennia vorm hebben gekregen:

[...] this mode of binge viewing does not allow for a viewer to focus on the puzzle-solving process. One of *Lost's* chief pleasures is the ludic sense of play that fills the gaps between episodes and seasons, with fans congregating in online forums and wikis to theorize, investigate, evaluate, and debate.⁴⁹

⁴⁴ Ook Tryon stelt dat het temporele ritme van consumptie vaak op onverwachte manieren wordt beïnvloed door distributiemogelijkheden vanuit de media-industrie. Matt Hills, "When Television Doesn't Overflow Beyond the Box: The Invisibility of Momentary Fandom," *Critical Studies in Television* 5, nr. 1 (2010): 100; Tryon, "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema," 9.

⁴⁵ Hills, "When Television Doesn't Overflow Beyond the Box: The Invisibility of Momentary Fandom," 100.

⁴⁶ Ibidem.

⁴⁷ Doordat het narratief tegelijkertijd wordt verspreid over verschillende mediaplatformen aan de hand van transmedia storytelling is het voor fans veel werk om helemaal *up-to-date* te kunnen blijven, waardoor volgens Hills fragmentatie ontstaat in fans. Zo maakt Hills onderscheid tussen *forensic fandom* en *momentary fans*, van wie de vrije tijd niet verder gaat dan het de televisieprogrammering. Volgens John Fiske is de toename van kennis fundamenteel voor het vergroten van het cultureel kapitaal. De expert binnen een fan community met de meeste kennis heeft dan ook de grootste prestige als opiniëerder. Op deze manier ontstaat volgens Fiske een constante strijd tussen de media-industrie en fans, waarbij economisch en cultureel kapitaal tegenover elkaar komen te staan. Idem, 101; John Fiske, "The Cultural Economy of Fandom," in *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media Account*, geredigeerd door Lisa Lewis (New York en Londen: Routledge, 1992), 42-47.

⁴⁸ Ook Gray stelt in zijn werk dat de tijd tussen de afleveringen belangrijk is voor de interpretatie van het narratief door het publiek. Zo stelt hij door Brooker te citeren dat het publiek constant een tekst probeert te begrijpen. In de periode tussen afleveringen verplaatst het publiek zich dan ook online, waar de kennis en het begrip van het narratief worden aangevuld met parateksten als merchandise en meningen van andere kijkers. Sodano, "Television's Paradigm (Time)Shift: Production and Consumption Practices in the Post-Network Era," 33-34; Gray, "From Spoilers to Spinoffs: A Theory of Paratexts," 42-43.

⁴⁹ Mittell, "Complexity in Context," 40.

Iemand die daarentegen de afleveringen achtereenvolgens op een platform als Netflix bekijkt, mist deze conversatie en de parateksten die geproduceerd worden door zowel de industrie als door fans van de desbetreffende televisieserie.⁵⁰ Deze temporaliteit van *liveness* moedigt volgens Tryon een gevoel van anticipatie aan onder het publiek om te willen weten hoe het narratief zich in volgende afleveringen en seizoenen zal ontwikkelen.⁵¹ Net zoals Mittell in zijn analyse van *Lost* laat zien, zoeken fans door deze anticipatie naar *clues* die wellicht het complexe narratief kunnen uitleggen en voorspellen, waardoor fans al maanden van te voren in staat zijn juiste theorieën op te stellen over toekomstige gebeurtenissen in de fictieve storyworld.⁵² Doordat het in verband met opeenvolgende seizoenen in een narratief soms wel enkele jaren kan duren voordat het publiek antwoorden krijgt op narratieve vragen, zoeken fans actief in parateksten uit de transmediale *canon* naar clues over plotontwikkelingen.⁵³ Deze praktijken van *spoiling* zouden volgens Tryon juist het gevoel van *liveness* tegenwerken dat producenten proberen te creëren.⁵⁴

Zoals ook Brooker in zijn analyse van *Lost* opmerkt, is er bij live televisie dus nog een bepaalde urgentie om informatie met anderen te kunnen delen voordat de volgende aflevering beschikbaar is. Wanneer een televisieserie in zijn totaliteit verkrijgbaar is via dvd of on-demand is de tekst gesloten.⁵⁵ De fanactiviteiten die dan nog plaatsvinden zijn niet langer relevant binnen de gemeenschap die de content live heeft geconsumeerd, wat door Hills beschreven wordt als *out-of-time* fandom.⁵⁶ Aan de hand van de case study *The X-Files* herkent Hills dat fanactiviteiten zich aanpassen aan de temporaliteit van de televisieprogrammering door direct online te gaan wanneer een aflevering is uitgezonden om hun loyaliteit te tonen, wat hij definieert als *just-in-time* fandom.⁵⁷ Doordat deze wijze van fandom geproduceerd wordt aan de hand van specifieke temporele structuren van een *commodity* in een kapitalistisch systeem, zijn zowel Hills als Tryon van mening dat deze temporaliteit in distributie vanuit de media-industrie bedoeld is om de mogelijkheden tot fanparticipatie te kunnen sturen, de beleving van de fan te reguleren en vast te kunnen houden aan traditionele verdienmodellen.⁵⁸

⁵⁰ Hoewel Sodano stelt dat deze praktijk van on-demand consumptie heeft geleid tot een fragmentatie van het publiek, is Tryon van mening dat deze distributievorm juist heeft meegedragen aan het versterken van enkele traditionele praktijken die eerder geassocieerd werden met traditionele mediaconsumptie. Door Jenkins te citeren stelt Tryon namelijk dat dezelfde technologieën bijdragen aan een participatiecultuur, waarin fangemeenschappen nieuwe technieken ontwikkelen om samen de content te kunnen beleven. Het sociale aspect van televisie kijken is volgens Tryon verschoven naar online fora en sociale mediaplatformen. Sodano, "Television's Paradigm (Time)Shift: Production and Consumption Practices in the Post-Network Era," 34-35; Tryon, "Conclusion: Digital Futures," 174-175; Tryon, "Coming Soon to a Computer Near You: Digital Delivery and Ubiquitous Entertainment," 39.

⁵¹ Chuck Tryon, "The Twitter Effect: Social Media and Digital Delivery," in *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies* (New Brunswick: Rutgers University Press, 2013), 125.

⁵² Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," 29-40.

⁵³ Gray stelt dat het juist openheid in de hyperdiëgetische storyworld is dat een groot publiek aantrekt. Gray, "From Spoilers to Spinoffs: A Theory of Paratexts," 42-43.

⁵⁴ Doordat het televisienarratief steeds meer afhankelijk is van een seriële narratieve ontwikkeling gedurende afleveringen en seizoenen, is de receptie hiervan volgens Rob Cover dan ook minder geschikt voor de discipline van een televisieprogrammering en meer voor een gebruiksvriendelijk format waarin kijkers een interactieve vorm van engagement wordt geboden door ze zelf het ritme van de narratie te laten bepalen. Zo is het met behulp van de DVD en VOD mogelijk om de volgorde van scènes en sequenties te bepalen en zo het verhaal in chronologische volgorde te kijken in plaats van een combinatie aan flashbacks en flashforwards. Cover, "DVD Time: Temporality, Audience Engagement and the New TV Culture of Digital Video," 140-141. Tryon, "The Twitter Effect: Social Media and Digital Delivery," 125.

⁵⁵ Brooker, "Television Out of Time: Watching Cult Shows on Demand," 52.

⁵⁶ Hills, "When Television Doesn't Overflow Beyond the Box: The Invisibility of Momentary Fandom," 106.

⁵⁷ Net als Hills stelt Tryon dat mediaproducten op deze manier een bijdrage leveren aan just-in-time fandom, waarbij fans betrokken zijn bij de temporaliteit van de televisieprogrammering zodat zij op het moment van uitzending kunnen participeren in discussies. Hills, "Conclusion: New Media, New Fandoms, New Theoretical Approaches?" 139-140; Tryon, "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema," 9.

⁵⁸ Hills, "Conclusion: New Media, New Fandoms, New Theoretical Approaches?" 141; Tryon, "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema," 2.

Fanagement in een participatiecultuur

Hoewel de introductie van nieuwe technologieën vaak gepaard gaat met het utopische idee van machtsverschuivingen en participatie, zijn deze beloften volgens Tryon toch vaak overdreven.⁵⁹ Hoewel Jenkins, Mittell, Brooker en Bourdaa stellen dat transmedia storytelling de relatie tussen *top-down corporate media* en *bottom-up participatory culture* complexer heeft gemaakt, stellen anderen als Tryon, Hills en Suzanne Scott dat transmedia storytelling niet direct in het belang is van het publiek.⁶⁰ Scott citeert hierbij Roberta Pearson om te beargumenteren dat de vervagende lijn tussen producenten en consumenten niet direct zorgt voor een participatiecultuur, maar dat deze juist de tekstuele autoriteit van de creatieve eigenaar versterkt.⁶¹ Hoewel transmedia storytelling fans de mogelijkheid biedt een rijke encyclopedie van het narratief te vormen, zou de commerciële industrie het publiek creatieve beperkingen opleggen, waardoor een conflict ontstaat tussen degenen die transmedia storytelling zien als een constellatie aan content waarbinnen fans ontdekkingen kunnen doen en degenen die deze manier van vertelling zien als een regulatie van tekstuele productie en analyse door fans.⁶²

In haar artikel identificeert Scott drie verschillende manieren waarop het systeem van transmedia storytelling het publiek creatieve beperkingen oplegt. Allereerst noemt Scott de gelimiteerde tijd voor fans om met de narratieve informatie te spelen die verspreid is over de verschillende mediaplatformen. Door Hills hierbij te citeren stelt Scott dat de praktijken van fans gestuurd worden door het ritme van de televisieprogrammering.⁶³ Daarnaast zou de interpretatie van het culturele product door fans constant gecorrigeerd worden door interviews met de creatieve eigenaar, van wie de interpretatie van de tekst als de juiste wordt beschouwd.⁶⁴ Ten slotte plaatst Scott het inzetten van transmediale narratieven binnen de context van een *gift economy* waarin transmedia storytelling enkel wordt gebruikt om een relatie tussen de industrie en de fan te kunnen verwezenlijken.⁶⁵ Zo zou de fan met het inzetten van drillable media in transmediale narratieven door de televisie-industrie niet langer beschouwd worden als een storende factor, maar als een loyale consument die in de rol van *influencer* een groter publiek kan trekken:

The industry found itself working to offer compelling content that would prove attractive to fickle and oftentimes unreceptive fan audiences while simultaneously trying to harness the resultant intensity of interest to drive larger circuits of consumption. Inviting the audience into closer relations with

⁵⁹ Tryon, "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema," 3.

⁶⁰ Jenkins, "Conclusion: Democratizing Television? The Politics of Participation," 254; Matt Hills, "Torchwood's Trans-transmedia: Media Ties and Brand 'Fanagement'," *Journal of Audience & Reception Studies* 9, nr. 2 (2012): 414; Suzanne Scott, "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems," *Spectator* 30, nr 1. (2010): 30.

⁶¹ Scott, "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems," 30-31; Roberta Pearson, "Participation or Totalization: Fans and Transmedia Storytelling" (paper gepresenteerd op de Television and the Digital Public Sphere Conference, University of Paris, 23 oktober 2008).

⁶² Scott, "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems," 30.

⁶³ Zo zien fans dat gaten in het narratief binnen een beperkte tijd al zijn ingevuld door de creatieve eigenaar van het verhaal door de inzet van transmedia storytelling. Idem, 31; Hills, "Conclusion: New Media, New Fandom, New Theoretical Approaches?," 140-141.

⁶⁴ Scott, "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems," 31-32.

⁶⁵ Door het bieden van transmediale uitbreidingen hoopt de industrie volgens Scott nieuwe verdienmodellen te vinden waarbij ze zich kunnen integreren in fan communities, terwijl ze zich tegelijkertijd binnen een commerciële cultuur met economische motieven proberen te positioneren. Idem, 33.

the text and its production, therefore, served the interests and goals of a television industry reorganizing itself around multiplatforming.⁶⁶

Juist door het inzetten van fans als influencers is volgens Hills geen sprake van een participatiecultuur waarin de lijn tussen producent en consument steeds lastiger te trekken is. Daarentegen zou de media-industrie juist de waarde van het merk willen beschermen, wat Hills beschrijft als fanagement.⁶⁷ Ook HBO zou volgens Christopher Anderson gebruik maken van fanagement om de opgebouwde reputatie als aanbieder van kwaliteitstelevisie hoog te kunnen houden. Met de slogan 'It's Not TV, It's HBO' probeert HBO zich namelijk af te zetten van Amerikaanse commerciële televisie, waarbij de culturele verwachting wordt gesteld dat het kijken van een televisieserie als *Westworld* een bepaald niveau van kennis, temperament en protocollen vereist dat normaal gesproken samengaat met een bezoek aan een museum.⁶⁸ De prestige van televisieprogramma's op HBO als kwaliteitstelevieseries versterkt zowel het imago van de zender als het verlangen van fans om alle afleveringen te verzamelen en opnieuw te bekijken.⁶⁹

Voortbordurend op het werk van Hills en Jenkins stelt Johnson dat dit fanagement het gevolg is van de industriële transitie van TVII naar TVIII.⁷⁰ Televisieproducenten herkenden hierin namelijk de mogelijkheid om geld te verdienen aan de interactie die plaats kon vinden tussen de media-industrie en fans. Een manier om deze interactie in te zetten is door op deze feedback te evalueren tijdens het productieproces.⁷¹ Zo schrijft Johnson dat het door de temporaliteit voor de media-industrie mogelijk is een eigen *agency* op te leggen door het narratief gedurende het productieproces aan te passen en populaire theorieën van fans tegen te spreken.⁷² Op deze manier wordt het publiek volgens Johnson eraan herinnerd dat hoewel participatie in de storyworld mogelijk is, de creatieve autoriteit nog altijd bij de producenten ligt en niet bij de consument:

The goal of television executives, therefore, is not to antagonize fans, but to assimilate them into acceptable, authorized modes of consumption. [...] Fan audiences are economically important to the industry, but they must be managed to fulfill that function; they are not naturally resistant or complicit.⁷³

⁶⁶ Hoewel de synchroniteit van lineair televisie kijken gedeelde content voor discussies opleverde, is de veronderstelling dat iedereen tegelijkertijd hetzelfde programma kijkt volgens Sodano niet langer van toepassing in deze on-demand cultuur. Daarbij stelt hij dat met de verschillende opties in consumptie van mediacontent de conversatie is verplaatst naar het internet, omdat kijkers op deze manier individueel kunnen participeren aan een conversatie. Met een citaat van Lotz stelt Sodano dat met deze fragmentatie van het televisiepubliek, fans belangrijk zijn geworden voor de industrie door hun rol als influencer. Johnson, "Inviting Audiences In," 68; Dan Hassler-Forest, "Imaginary Empires: Transmedia World-Building and Global Capitalism," in *Science Fiction, Fantasy, and Politics: Transmedia World-Building Beyond Capitalism* (Londen: Rowmand & Littlefield International, 2016), 6; Sodano, "Television's Paradigm (Time)Shift: Production and Consumption Practices in the Post-Network Era," 38.

⁶⁷ Aan de hand van de case study van *Torchwood* stelt Hills dat de industrie transmediale uitbreidingen binnen de diëgetische storyworld biedt om een coherente verhaalwereld te creëren en een lijn te trekken vanaf waar fanactiviteiten niet langer binnen deze storyworld passen. Hills, "*Torchwood's* trans-transmedia: Media tie-ins and brand 'fanagement'," 410-419.

⁶⁸ Anderson, "Overview: Producing an Aristocracy of Culture in American Television," 24.

⁶⁹ Mittell, "Narrative Complexity in Contemporary American Television," 31.

⁷⁰ Johnson, "Inviting Audiences In," 62-63.

⁷¹ Idem, 64.

⁷² Idem, 77.

⁷³ Idem, 64.

Deelconclusie

Door de hedendaagse praktijk van complexe narratie te verbinden aan het fenomeen van transmedia storytelling is in dit hoofdstuk duidelijk geworden dat fans zich volgens het academisch discours binnen het temporele ritme van productie, distributie en consumptie toeleggen op collectieve praktijken van forensisch fandom, waarbij fans naar aanleiding van narratieve clues parateksten creëren om een beter begrip van het narratief te genereren en zich in de wijdverspreide verhaalwereld te kunnen verdiepen. Net als in de case study van *Lost* houden fans van *Westworld* zich eveneens bezig met deze collectieve praktijken van forensisch fandom door online interpretaties van het complexe narratief met elkaar te delen. Interessant hierbij is te achterhalen in welke mate transmedialiteit en drillability ook bij *Westworld* een rol spelen in het stimuleren en vormgeven van fanactiviteit. Verschillende platformen geven volgens Hills immers samen vorm aan de hyperdiëgetische van de verhaalwereld, waarin fans kunnen zoeken in de verschillende lagen van een verhaal naar clues in anticipatie op de volgende aflevering.

Door de focus te leggen op ontwikkelingen in het temporele ritme van distributie en consumptie, zoals de mogelijkheid tot bingewatchen op online contentplatformen, is gebleken dat de media-industrie vaak nog aan een lineaire televisieprogrammering probeert vast te houden terwijl de verschuivende controle van de programmering naar het publiek in het huidige medialandschap het opstellen van deze strategische flow heeft gecompliceerd. Hoewel drillable media fans de mogelijkheid bieden zich te verdiepen in een complexe verhaalwereld en gezamenlijk een collectieve intelligentie te vormen van de constellatie aan content, blijkt dat deze praktijken van fans gestuurd worden door het temporele ritme van mediaproductie en -distributie. Om te achterhalen op welke manier fanactiviteit in de case study van *Westworld* wordt vormgegeven door het temporele ritme van mediaproductie en -distributie is het noodzakelijk te achterhalen welke mogelijkheden tot consumptie bestaan en hoe het publiek met deze mogelijkheden omgaat. Speelt de mogelijkheid tot bingewatchen of live televisiekijken voor fans van *Westworld* bijvoorbeeld nog een rol in hun praktijken van forensisch fandom?

Hoewel verschillende auteurs binnen de bredere industriële transitie van TVII naar TVIII deze praktijken van fandom zien als ideologische verschuiving naar een vernieuwd democratisch stelsel in de digitale mediacultuur met collectieve intelligentie en massaparticipatie als belangrijke kernwaarden, zien andere auteurs deze vergrote zichtbaarheid van de fan slechts als een representatie van de consumentencultuur in het kapitalistische systeem van commerciële televisie. Fans van televisieseries zijn binnen het kapitalisme niet vrij om te participeren in de transmediale storyworld. De interactie tussen fans en media-industrie wordt door de industrie juist op verschillende manieren geconstrueerd om tegelijkertijd de fan als influencer in te zetten en de creatieve autoriteit bij de producenten te leggen. In de case study van *Westworld* kan dan ook geanalyseerd worden op welke manier HBO de creatieve autoriteit probeert te behouden en welke beperkingen fans worden opgelegd in de constructie van de verhaalwereld. Hierbij kan worden gekeken naar de drie verschillende niveaus zoals Scott deze in haar werk omschrijft.

Het volgende hoofdstuk geeft een overzicht van de operationalisering van dit onderzoek door deze industriële praktijken van televisieproductie, -distributie en -consumptie die creatieve strategieën van storytelling en fandom in het hedendaagse medialandschap hebben gestimuleerd en geconstrueerd verder met elkaar te verbinden door het opstellen van analysevragen.

HOOFDSTUK 3

Critical Industrial Practice: een operationalisering

In dit hoofdstuk wordt een beeld geschetst van de methodologie van het onderzoek, waarin een analyse van primaire, secundaire en tertiaire industriële teksten betreffende de transmediale storyworld van Westworld als case study centraal staat. Allereerst wordt ingegaan op de theoretische achtergrond van de critical industrial practice, waarbij verwijzingen worden gemaakt naar eerder onderzoek van John Caldwell. Vervolgens gaat dit hoofdstuk in op de criteria die zijn gehandhaafd bij de selectie van het corpusmateriaal en de stappen die binnen de operationalisering van de analyse naar aanleiding van het werk van Caldwell zijn genomen om te achterhalen op welke manier transities in de temporaliteit van televisieproductie, -distributie en -consumptie hedendaagse culturele praktijken van fandom hebben geconstrueerd volgens het industriële discours. Een operationalisering van de critical industrial practice wordt ten slotte uitgewerkt aan de hand van een thematische analyse zoals Virginia Braun en Victoria Clarke deze beschrijven, waardoor het mogelijk is om thema's binnen de tekstuele praktijken van de industrie te achterhalen. Een overzicht van het corpusmateriaal is ter bijlage aan dit onderzoek toegevoegd.

Primaire, secundaire en tertiaire industriële tekstuele praktijken

Om een operationalisering van dit onderzoek mogelijk te maken, is gebruik gemaakt van een *critical industrial practice* zoals Caldwell deze in zijn werk voorstelt. Deze benadering, waarin gebruik wordt gemaakt van primaire, secundaire en tertiaire industriële teksten, is gebaseerd op werk van John Fiske en Jostein Gripsrud waarin gesteld wordt dat het analyseren van industriële teksten laat zien hoe de industrie het publiek kennis geeft van het medialandschap en zichzelf presenteert. Volgens Caldwell kan televisie namelijk gezien worden als een industriële praktijk die overlapt met culturele en sociale aspecten van de maatschappij.⁷⁴ De industriële praktijk en bijbehorende marketing motieven zouden terug te vinden zijn in de grote verscheidenheid aan bewegend beeld die geproduceerd wordt en circuleert, waarbij Caldwell onderscheid maakt tussen drie analyiseniveaus: (1) primaire tekstuele praktijken binnen *prime-time* televisieshows, (2) secundaire tekstuele praktijken die nog steeds onderdeel vormen van de programmering en (3) tertiaire tekstuele praktijken die buiten deze constellatie aan teksten vallen.⁷⁵ Om deze drie

⁷⁴ John Caldwell, "Critical Industrial Practice: Branding Repurposing, and the Migratory Patterns of Industrial Texts," *Television & New Media* 7, nr. 2 (2006): 100-103.

⁷⁵ Door de driedeling in deze benadering lijkt de *critical industrial practice* overeen te komen met de historisch poëtische benadering zoals Mittell die in zijn werk *Complex TV* toepast bij zijn onderzoek naar de praktijken van storytelling en fandom in de case study van *Lost*. Mittell stelt dat de door hem gehanteerde benadering afkomstig is vanuit literatuur- en filmstudies en gedefinieerd kan worden als: "a focus on the specific ways that texts make meaning, concerned with formal aspects of media more than issues of content or broader

niveaus verder te belichten, zal de volgende alinea aan de hand van voorbeelden uit de case study van *Westworld* specifiek ingaan op de tekstuele praktijken zoals Caldwell deze beschrijft.

Primaire tekstuele praktijken zijn, zoals Caldwell dat in zijn werk omschrijft, industriële praktijken die gezamenlijk de primaire content vormen. In de case study van *Westworld* zou het dan gaan om de mediaplatformen die gezamenlijk de hyperdiëgetische vormen, zoals de afleveringen die via HBO worden uitgezonden, maar ook de bijbehorende institutionele websites en het virtual media platform. Dit zijn namelijk de producten die binnen de media-industrie door de officiële eigenaar worden geproduceerd voor een publiek. Secundaire tekstuele praktijken worden eveneens door de industrie gecreëerd, maar vormen geen onderdeel van de primaire content. Dit kan bijvoorbeeld een artikel uit een tijdschrift of van een website zijn die de inhoud van een aflevering van *Westworld* bespreekt en het publiek vervolgens doorverwijst naar de primaire tekst. Deze teksten vormen samen de marketing voor een primaire industriële tekst. De analyse van industriële teksten wordt door Caldwell vervolgens binnen de praktijken van circulatie geplaatst om te achterhalen hoe het narratief door het publiek geconsumeerd en geconstrueerd wordt, waarbij online fandiscussies een rijke bron bieden voor onderzoek:

In looking at the texts of contemporary complex prime time serials, I try to connect their narrative strategies with the broadly circulation reception practices of these popular programs. One of the chief reasons that complex television has become a mainstream trend is the broad availability of online fan sites to facilitate collective discussions and decoding practices among fans, so these sites can provide research resources for accessing and understanding consumption practices among a program's dedicated and engaged viewership.⁷⁶

Tertiaire tekstuele praktijken zijn bijvoorbeeld online discussies van fans over gebeurtenissen uit de eerste aflevering van *Westworld*. Door de praktijk van de televisie-industrie binnen de context van culturele circulatie te plaatsen, kan duidelijk worden op welke manier televisie verhalen vertelt en hoe het publiek deze praktijken van storytelling vorm geeft.⁷⁷ Het zijn immers de transities in de industriële praktijken van televisieproductie, -distributie en -consumptie die de creatieve strategieën van storytelling en fandom in het hedendaagse medialandschap hebben geconstrueerd.

cultural forces." Het concept van een historisch poëtische benadering is binnen de filmwetenschap eerder ontwikkeld door David Bordwell, die de studie van narratieve vormen eveneens plaatst binnen specifieke ontwikkelingen van productie, circulatie en receptie. Zo wordt binnen een historisch poëtische benadering vaak gebruik gemaakt van een tekstuele analyse waarin een object als een film, boek of televisieprogramma centraal staat. Door het hedendaagse complexe televisienarratief daarnaast te contextualiseren binnen technologische en industriële ontwikkelingen kan vervolgens een begrip ontstaan hoe het complexe narratief geconstrueerd wordt. Idem, 113; Jason Mittell, "Introduction," in *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling* (New York en Londen: New York University Press, 2015), 5-6.

⁷⁶ In de beginjaren van het internet analyseert Jenkins als één van de eerste televisiewetenschappers het online gebruikersnetwerk *Usenet*, waarop informatie met anderen over de hele wereld gedeeld kan worden. Hoewel het netwerk opgericht was voor onderzoekers om nieuwe technologieën te delen en evalueren, faciliteert *Usenet* ook discussies over andere onderwerpen, zoals populaire media teksten en genres. Deze interactieve discussie op het netwerk maakt het volgens Jenkins mogelijk om het proces te analyseren waarin televisiebetekenissen sociaal worden geproduceerd, gecirculeerd en geëvalueerd: "Examining the nets can tell us a lot about how a particular group of people make sense of television and integrate it into their every social interactions." Als case study neemt Jenkins de actieve discussiegroep alt.tv.twinpeaks waaruit de interpretatieve strategieën van het tweede seizoen van *Twin Peaks* in 1990 zichtbaar wordt. Caldwell, "Critical Industrial Practice: Branding Repurposing, and the Migratory Patterns of Industrial Texts," 113; Jenkins, "'Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?'" 51-53.

⁷⁷ Mittell, "Introduction," 5-7.

De analyse van een complexe multitekst: selectie van het corpusmateriaal

Hoewel het binnen de televisiewetenschap niet gebruikelijk is om een complexe multitekst te analyseren, staat een televisieserie als *Westworld* in het hedendaagse medialandschap niet meer op zichzelf. *Westworld* dient als transmediale storyworld dan ook binnen de context van andere media geanalyseerd te worden.⁷⁸ Zo is in dit onderzoek gebruikt gemaakt van een thematische analyse van tekstuele industriële praktijken op zowel primair als secundair en tertiair niveau, die gezamenlijk het discours van de praktijken van fandom in de transmediale storyworld van *Westworld* vormen. De laatste aflevering van het eerste seizoen, "The Bicameral Mind", is hierbij geselecteerd als primaire tekst voor analyse, aangezien Bourdaa in haar werk stelt dat de laatste aflevering van een seizoen vaak aan debat onderhevig is. Zo is het voor producenten nog gemakkelijk om verschillende verhaallijnen en relaties uit te stippelen voor een complexe show, maar is het moeilijker om deze vervolgens samen te brengen en het verhaal af te ronden.⁷⁹

Voor een thematische analyse van secundaire industriële teksten vormen artikelen van het Amerikaanse magazine *Entertainment Weekly*, waarin de producenten van de narratieve storyworld aan het woord komen en een interpretatie door de industrie wordt geboden, het corpusmateriaal. Deze artikelen zijn afkomstig uit de periode 2016-2017 aangezien de televisieserie tijdens deze periode via HBO te volgen was voor een wereldwijd publiek. Hierbij zijn artikelen geselecteerd waarbij producenten van *Westworld* aan het woord komen, aangezien Scott deze industriële uitingen ziet als een creatieve beperking van transmedia storytelling voor fanactiviteit.⁸⁰ Op deze manier zijn voor de thematische analyse in totaal negen interviews over verschillende afleveringen van *Westworld* geselecteerd, waarmee een overzicht wordt geboden van de uitingen in secundaire industriële teksten gedurende het verloop van het eerste seriële seizoen.⁸¹ Hierbij zijn interviews geselecteerd tot na zeven artikelen theoretische verzaadiging optrad, welke vervolgens bevestigd werd door de selectie van twee laatste artikelen van het entertainment magazine.⁸²

Ten slotte staat het discussieplatform *Reddit* als tertiaire tekst centraal om te achterhalen op welke manier transitie van temporaliteit de praktijken van fandom construeren. Zo vormen online fandiscussies volgens Mittell dus een rijke bron voor onderzoek om de manier waarop het narratief door fans geconsumeerd wordt en de praktijken van circulatie te kunnen achterhalen. Het corpusmateriaal wordt hierbij gevormd door een twintigtal discussies die zich voordeden in de periode dat *Westworld* door HBO op televisie werd uitgezonden. Hierbij is een selectie gemaakt op basis van het onderwerp van de discussie onder fans door als selectiecriteria te hanteren dat deze bronnen van analyse zich moeten richten op *story time*, *discourse time* of *narration time* zoals Mittell hier onderscheid in maakt. Dit houdt in dat deze bronnen bijvoorbeeld zowel de duur van een aflevering als de chronologische volgorde van gebeurtenissen of de distributiestrategie van

⁷⁸ Carlos Scolari, "Lostology: Transmedia Storytelling and expansion/compression strategies," *Semiotica* (2013): 3; Mittell, "Introduction," 7.

⁷⁹ In de analyse worden hierbij wel referenties gemaakt naar eerdere afleveringen en andere transmediale uitbreidingen binnen de *storyworld* van *Westworld*, aangezien deze uitingen invulling geven aan het televisienarratief waarnaar in de laatste aflevering van het eerste seizoen wordt verwezen. Bourdaa, "Following the Pattern': The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling," 204.

⁸⁰ Ook hierbij worden in de analyse referenties gemaakt naar andere secundaire industriële teksten om het discours binnen een bredere context van productie-, distributie- en consumptiepraktijken van het hedendaagse medialandschap te kunnen plaatsen. Scott, "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems," 31-32.

⁸¹ Zo is een interview geselecteerd dat plaatsvond voordat de eerste aflevering op televisie in première was gegaan, maar is ook een interview met een focus op volgende seizoenen meegenomen in de analyse.

⁸² Dit houdt in dat tijdens het proces van selectie, coderen en analyseren na tien interviews geen nieuwe gegevens meer gevonden werden waarmee nog aspecten aan het onderzoek toegevoegd konden worden, waarna het proces van dataverzameling afnam.

HBO ter discussie kunnen stellen.⁸³ Op deze manier zijn in totaal 25 online discussies geselecteerd tot theoretische verzadiging optrad. Een overzicht van zowel het primaire als secundaire en tertiaire corpusmateriaal is opgenomen in de bijlagen van dit onderzoek.

Analysevragen en deelvragen

Om de hoofdvraag te kunnen beantwoorden, is het belangrijk eerst te kijken naar de transmediale canon waar de huidige televisieserie *Westworld* deel van uitmaakt. Welke transmediale uitingen bestaan er en op welke manier wordt hierover gereflecteerd door het publiek? Juist deze analysevragen kunnen duidelijk maken hoe verschillende producties binnen de *Westworld* franchise een rol spelen in de constructie van fanactiviteit. Zoals Bourdaa stelt, is door het verspreiden van een verhaal over verschillende platformen de hedendaagse praktijk van complexe narratie immers verbonden aan het fenomeen van transmedia storytelling. Daarnaast stellen Gray en Tryon dat fans actief in teksten uit de transmediale canon zoeken naar clues om antwoorden te krijgen op narratieve vragen. Door een vergelijking te maken tussen de perceptie van de officiële canon volgens de industrie en volgens fans is het mogelijk om spanningen en dynamiek in interpretatie inzichtelijk te maken. Daarnaast maakt een tekstuele analyse van de plotstructuur duidelijk uit welke elementen en narratieve lagen de transmediale storyworld bestaat en welke activiteit hierin plaatsvindt. **In welke mate spelen transmedialiteit en drillability in de storyworld van *Westworld* een rol in het stimuleren en vormgeven van forensisch fandom?**

Vervolgens wordt gekeken naar de creatieve autoriteit van deze transmediale storyworld en de manier waarop fanagement door HBO wordt ingezet. Legt de industrie in de case study van *Westworld* beperkingen op aan het publiek bij het interpreteren van deze transmediale hyperdiëgese en van welke beperkingen is dan precies sprake? Zo wordt geanalyseerd of HBO de interpretatie van het culturele product constant corrigeert als creatieve eigenaar, welke relatie HBO met zijn fans probeert neer te zetten en hoe HBO zijn agency probeert te behouden. Speelt hierbij de culturele competentie van de kijker ook een rol zoals Anderson dit omschrijft bij de bescherming van een merk? Zoals gezegd staat HBO immers bekend als aanbieder van kwaliteitstelevisieseries voor een niche doelgroep. Door te kijken naar de uitingen van de industrie op het gebied van het hoog houden van een imago wordt duidelijk hoe de creatieve autoriteit vorm krijgt en de fan wordt ingezet als influencer om een groter publiek te trekken. **Op welke manier wordt fanagement door HBO ingezet om praktijken van forensisch fandom in de storyworld van *Westworld* te stimuleren en vorm te geven?**

Ten slotte is het belangrijk te bestuderen welke rol het distributiebeleid speelt in de constructie en vormgeving van fanactiviteit. Dit kan uitgezocht worden door te analyseren welk distributiebeleid door HBO gehandhaafd wordt in de case study van *Westworld*. Hoe reageren fans hier vervolgens op en hoe wordt deze flow door de industrie gelegitimeerd? Welke ruimte wordt door HBO in het distributiebeleid gegeven voor praktijken van forensisch fandom en wordt hier tijdens het productieproces al rekening mee gehouden om praktijken van spoiling te voorkomen? Maken fans van *Westworld* bijvoorbeeld gebruik van bingewatchen via on-demand streamingsmogelijkheden of bekijken fans de serie live via een wekelijkse programmering? En hoe wordt hier door de fans op gereflecteerd op online discussiefora? Juist deze analysevragen kunnen

⁸³ Mittell, "Introduction," 6.

duidelijk maken op welke manier de flow van het seriële narratief de consumptie van de primaire industriële teksten vormgeeft. Zo heeft de verschuivende controle van de programmering naar het publiek met de introductie van on-demand distributie de machtsverhoudingen tussen de industrie en fans gecompliceerd. **Op welke manier wordt forensisch fandom in de storyworld van *Westworld* vormgegeven door de flow van het temporele ritme in de mediadistributie?**

De operationalisering van een thematische analyse

Om antwoord te kunnen geven op deze deelvragen is gebruik gemaakt van een thematische analyse zoals Virginia Braun en Victoria Clarke deze omschrijven. Hoewel dit artikel afkomstig is uit de psychologie, geven Braun en Clarke duidelijke handvatten voor de operationalisering van een thematische analyse. Volgens hen kan een thematische analyse gedefinieerd worden als "a method for identifying, analyzing and reporting patterns (themes) within data."⁸⁴ Een operationalisering van een thematische analyse was mogelijk door het gebruik van zes verschillende fasen die door Braun en Clarke worden gedifferentieerd om patronen in teksten te herkennen en deze vervolgens te analyseren. Zo stellen zij dat de onderzoeker zich in de eerste fase van het onderzoek dient te verdiepen in de data om bekend te raken met de content.⁸⁵ Zoals Braun en Clarke aanbevelen heb ik de interviews en discussies doorgelezen, waarbij ik notities heb geplaatst bij interessante onderwerpen door belangrijke quotes in de tekst te arceren.⁸⁶ Hoewel ik de content ruimdenkend heb benaderd, heb ik hierbij vooral gelet op de eerder genoemde spanningen die transitie in temporaliteit veroorzaken in de dynamiek tussen de media-industrie en fans bij de constructie van een transmediale verhaalwereld.

In de tweede fase van de thematische analyse heb ik deze belangrijke quotes omgezet tot descriptieve beschrijvingen, welke in de derde fase geïnterpreteerd en verdeeld zijn over verschillende subthema's.⁸⁷ Op deze manier heb ik geprobeerd connecties te leggen binnen de verscheidenheid aan descriptieve beschrijvingen in de secundaire en tertiaire industriële teksten. Gedurende het onderzoek zijn deze interpretatieve codes meerdere malen met een kritische blik geëvalueerd om in de vijfde fase overkoepelende thema's op te kunnen stellen die de essentie van de data representeren.⁸⁸ Op deze manier kon een codeerboom worden opgesteld, waarin de connecties tussen de verschillende subthema's en overkoepelende thema's wordt gevisualiseerd, welke ter bijlage aan dit rapport is toegevoegd. De laatste fase betreft volgens Braun en Clarke het uitschrijven van de thematische analyse in een rapport.⁸⁹ Aan de hand van genoemde methodologie maakt de analyse van het industriële discours in het volgende hoofdstuk dan ook inzichtelijk op welke manier transitie in de temporaliteit van televisieproductie, -distributie en -consumptie hedendaagse culturele praktijken van forensisch fandom in de storyworld van *Westworld* hebben geconstrueerd.

⁸⁴ Virginia Braun en Victoria Clarke, "Using Thematic Analysis in Psychology," *Qualitative Research in Psychology* 3, nr. 2 (2006): 79.

⁸⁵ Idem, 87.

⁸⁶ Idem, 88.

⁸⁷ Idem, 89.

⁸⁸ Idem, 92.

⁸⁹ Idem, 93.

HOOFDSTUK 4

Tekstuele industriële praktijken van *Westworld*

*De resultaten in dit hoofdstuk geven antwoord op de deelvragen zoals deze in de methodologie van het onderzoek zijn opgesteld, waarbij de analysevragen als leidraad hebben gediend. Om de dynamiek tussen de industrie en fans in de tekstuele industriële praktijken van *Westworld* in dit hoofdstuk op een overzichtelijke manier weer te geven, behandelen de volgende paragrafen één voor één de overkoepelende thema's die door middel van een thematische analyse van zowel primaire als secundaire en tertiaire industriële teksten zijn opgesteld. Zo wordt allereerst ingegaan op de totstandkoming van de *Westworld* franchise en de manier waarop fanactiviteit wordt gestimuleerd. Vervolgens wordt aandacht geschonken aan de manier waarop *Westworld* als kwaliteitstelevisieserie in het industriële discours wordt gelegitimeerd. Juist deze twee elementen blijken er namelijk voor te zorgen dat de fan bij de interpretatie van de transmediale storyworld het vertrouwen heeft in de creatieve autoriteit en een agency kan worden gehanteerd door HBO. Deze factoren vormen samen dan ook het eerste overkoepelende thema. Het tweede overkoepelende thema betreft de machtsverhoudingen in de temporele structuren van televisiedistributie. Aan de hand van verschillende voorbeelden uit de diëgetische wereld van *Westworld* wordt ingegaan op de manier waarop fans praktijken van forensisch fandom inzetten om de geconstrueerde temporaliteit in het narratief te begrijpen. Daarbij wordt geanalyseerd op welke manier fanactiviteit wordt vormgegeven door de flow van het temporele ritme in de mediadistributie. Het is deze combinatie van factoren die ervoor zorgt dat fans praktijken van forensisch fandom inzetten om de storyworld als geheel te kunnen begrijpen, waarbij anticipatie resulteert in speculatie dat binnen het ritme van de televisiedistributie plaatsvindt.*

Vertrouwen in de creatieve autoriteit

Door te analyseren op welke manier fans op het online discussieplatform *Reddit* reflecteren op de transmediale canon in de case study van *Westworld* is gebleken dat fanactiviteit allereerst gestimuleerd en vormgegeven wordt door uitbreidingen binnen de transmediale canon waarvan HBO's *Westworld* deel uitmaakt. De storyworld van *Westworld* staat namelijk niet op zichzelf, maar dient binnen de context van de overkoepelende franchise beschouwd en geanalyseerd te worden. Zowel in de interviews als in online discussies grijpen producenten en fans terug op eerdere producties om verklaringen te vinden voor gebeurtenissen in de serie en narratieve puzzels op te lossen. Aan de hand van een vergelijking tussen de perceptie van de officiële canon volgens de industrie en fans was het mogelijk om de dynamiek in deze interpretatie inzichtelijk te maken. Hieruit bleek dat fans steeds naar de industrie wijzen voor het verlossende antwoord op narratieve

vragen waarmee het vertrouwen van de fan in een creatieve autoriteit zichtbaar is. Door daarnaast te kijken naar de uitingen van de industrie op het gebied van het hoog houden van een imago werd duidelijk hoe deze creatieve autoriteit vorm krijgt. Zo wordt fanactiviteit mede gestimuleerd door de tijd die de productie in beslag neemt, waarbij een verlengde productieperiode *Westworld* als kwaliteitstelevisieserie legitimeert in de interactie tussen fans en de media-industrie. Op deze manier blijkt dat fanactiviteit in de case study van *Westworld* wordt geconstrueerd door het vertrouwen van fans in de creatieve autoriteit zoals ook Scott dit omschrijft in haar werk. De volgende paragrafen zullen dit argument verder uitwerken.

Fanactiviteit in de transmediale canon van de *Westworld* franchise

Zoals gezegd staat de hedendaagse transmediale storyworld van *Westworld* dus niet op zichzelf. Zo hield regisseur Michael Crichton zich 44 jaar geleden al bezig met het idee van een film over een futuristisch pretpark waar gasten vrij de interactie aangaan met robots om hun fantasieën uit te laten komen zonder enige morele verplichtingen.⁹⁰ Met een budget van een miljoen dollar en dertig dagen de tijd om het script realiteit te maken, wist Crichton met hoofdrollen voor James Brolin, Richard Benjamin als gasten in het park en Yul Brynner als bloedlustige robot in 1973 een groot succes voor MGM te bewerkstelligen, waarna ook het vervolg *Futureworld* werd gepland.⁹¹ De filmreeks werd in 1980 vervolgd met de televisieserie *Beyond Westworld*.⁹² Hoewel de serie door MGM onder leiding van Crichton werd geproduceerd en twee Emmy Awards wist binnen te halen, werden slechts vijf afleveringen geproduceerd en drie afleveringen uitgezonden voordat de serie weer geannuleerd werd.⁹³ Met de geannuleerde serie leek er een eind te komen aan de franchise

⁹⁰ Sarah Gibson, "10 Things You Might Not Know About HBO's *Westworld*," *Highsnobiety*, geraadpleegd op 23-02-2017, <http://www.highsnobiety.com/2016/10/25/10-things-to-know-about-westworld-hbo/>.

⁹¹ Hoewel Michael Crichton volgens het Amerikaanse entertainmentmagazine *Vulture* al langer met het idee van *Westworld* liep en hij met het script langs verschillende studio's in Hollywood was gegaan, ging Metro Goldwyn Mayer in 1973 uiteindelijk akkoord met de productie van de film over moordende robots. Helaas voor Crichton werd de productie van *Westworld* binnen tien minuten weer stilgelegd om het bloot, geweld en grof taalgebruik in de film te beperken en de content toegankelijker te maken voor een grotere doelgroep. Hoewel de productie daarnaast door de toepassing van innovatieve *special effects* verder uitliep, ging de film toch op de geplande datum in première. De plek van Crichton werd ondanks het grote succes hierbij echter overgenomen door regisseur Richard Heffron met het script van Mayo Simon. Crichton zou namelijk niet tevreden zijn met het resultaat en zich voorlopig niet meer met sciencefiction bezig willen houden. Hoewel *Futureworld* de trend van zijn voorganger probeerde voort te zetten, werd de film uit 1976 geen succes. Volgens critici probeerde de film grappig te zijn in plaats van spannend, waardoor de plot niet goed tot uiting kwam. Daarbij zou het in plaats van sciencefiction volgens critici meer in de categorie van mysteriefilm thuis horen. Verschillende factoren binnen het medialandschap zorgden er echter voor dat de reeks in maart 1980 vervolgd werd met de televisieserie *Beyond Westworld*. "Westworld: Review," *IMDb*, geraadpleegd op 23-02-2017, <http://www.imdb.com/title/tt0074559/reviews?start=10>; Sam Adams, "I, Robot: How *Westworld* Went From Seventies Blockbuster to HBO show," *RollingStone*, voor het laatst aangepast op 29-09-2016, <http://www.rollingstone.com/tv/news/how-westworld-went-from-seventies-blockbuster-to-hbo-show-w442612>; Brian Tallerico, "The Long, Weird History of the *Westworld* Franchise," *Vulture*, voor het laatst aangepast op 30-09-2016, <http://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html>.

⁹² Zo was sciencefiction met televisieseries als *Battle of the Planets* (1978) en *Battlestar Galactica* (1978) een populair genre onder de Amerikaanse bevolking aan het eind van de jaren '70, waarin het Amerikaanse televisienetwerk CBS een potentieel lucratieve markt voor sciencefiction gerelateerde televisieseries herkende. Daarnaast zorgde de groeiende competitieve markt met de introductie van kabeltelevisie voor een vernieuwde strategie van CBS om met prime-time televisieseries in de programmering het aantal kijkers te kunnen behouden. Hoewel CBS in het netwerkperiode van Amerikaanse televisie met NBC en ABC de grootste drie corporaties vormde binnen het televisielandschap kwam hier verandering in met de introductie van onder andere HBO (1977) en USA Network (1979), waarmee het aantal mogelijkheden voor kijkers werd vergroot en CBS zijn kijkcijfers zag dalen. Met de kijkcijfers daalden ook de inkomsten voor het televisienetwerk, waarna CBS besloot met een wekelijkse seriële televisieserie als *Beyond Westworld* de competitie met prime-time televisieseries aan te gaan. Juist door deze serie wekelijks op hetzelfde tijdstip uit te zenden, zou meer engagement bij een gefragmenteerd publiek kunnen ontstaan. Tallerico, "The Long, Weird History of the *Westworld* Franchise;" Lotz, *The Television Will be Revolutionized*, 22-25; Marc Gunther, "The Transformation of Network News: How Profitability Has Moved Networks Out of Hard News," *NiemanReports*, voor het laatst aangepast op 15-06-1999, <http://niemanreports.org/articles/the-transformation-of-network-news/>.

⁹³ "Beyond *Westworld*," *IMDb*, geraadpleegd op 24-02-2017, <http://www.imdb.com/title/tt0080198/>.

tot Warner Bros in 2005 zijn zinnen had gezet op een remake van Crichton's *Westworld*, waarvan de huidige televisieserie *Westworld* inmiddels het resultaat is.⁹⁴

Zowel producenten Nolan en Joy in interviews met *Entertainment Weekly* als fans op het online discussieplatform *Reddit* refereren naar deze eerdere producties bij de betekenisgeving van de huidige productie. Zo is onder fans de discussie ontstaan of HBO's *Westworld* tot de canon van de gehele storyworld gerekend kan worden of juist gezien moet worden als een vervanging voor het eerdere werk. Fans die de serie tot de officiële canon rekenen, zien hiervan op verschillende manieren bewijs. Allereerst wordt in het narratief verwezen naar een bedrijfsongeval dat dertig jaar geleden zou hebben plaatsgevonden. Aangezien de eerste *Westworld* film inmiddels meer dan dertig jaar oud is, koppelden fans op *Reddit* deze twee gebeurtenissen aan elkaar:

After watching the first episode, I've thought that they make a lot of references to the flaws and robots from the original, there's even an underground section with a banner obviously showing off the DELOS name. As well as that, the main character is said to be an older model, (possibly one from the original park?) and the park apparently hasn't had a huge malfunction in 30 years (placing the last malfunction around the time of the park in the 1973 film). So is it possible that this park is the same one from the original?⁹⁵

I automatically assumed that the mentioned core failure from 30 years ago was from the original movie. In addition, we don't really know how much of the movie the show will consider canon. They could rewrite events from it in order to better suit their narrative.⁹⁶

Daarbij zou de setting van het park erg lijken op het origineel in *Futureworld* en is het karakter van Yul Brynner als robot in een aflevering op de achtergrond te zien.⁹⁷ Ook aan de hand van verwijzingen naar interviews met de producenten van de serie zou bevestigd worden dat deze serie enkel een ander perspectief hanteert ten opzichte van dezelfde gebeurtenissen in hetzelfde universum, door in tegenstelling tot de film de robots als protagonisten te stellen.⁹⁸

Tegenstanders van deze theorie stellen dat de verwijzingen naar het eerdere werk niet meer zouden zijn dan leuke *easter eggs* voor fans om te ontdekken en gezamenlijk over te praten.⁹⁹

⁹⁴ Pamela McClintock, "Onward with *Westworld*," *Variety*, voor het laatst aangepast op 11-08-2005, <http://variety.com/2005/film/markets-festivals/onward-with-westworld-1117927386/>.

⁹⁵ "Does *Westworld* Take Place in the Same Universe as the Original?" *Reddit*, geraadpleegd op 06-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/55llfa/does_westworld_take_place_in_the_same_universe_as/.

⁹⁶ Ibidem.

⁹⁷ Zo wordt bijvoorbeeld door fans verwezen naar een scène uit de aflevering "Contrapasso", waarin de protagonisten William, Dolores en Logan zich in een Romeins gebouw bevinden. Dit gebouw zou refereren naar *Romanworld* in de originele film, dat nu slechts onderdeel is geworden van het immense park. "Who Else Caught Yul Brynner's Cameo?" *Reddit*, geraadpleegd op 06-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5bkc26/who_else_caught_yul_brynners_cameo/; "The Adversary," *Westworld*, aflevering 6, geregisseerd door Fred Toye, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Halley Wegryn Gross (HBO: 06-11-2016); "Theory: The 1973 Movie is Still Canon," *Reddit*, geraadpleegd op 06-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5afb3p/theory_the_1973_movie_is_still_canon_and_when/; "Contrapasso," *Westworld*, aflevering 5, geregisseerd door Jonny Campbell, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Dominic Mitchell (HBO, 30-10-2016).

⁹⁸ James Hibberd, "Westworld Producers on Future Shock HBO series," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 28-06-2016, <http://ew.com/article/2016/06/28/westworld-interview/>.

⁹⁹ "Sorry if This is a Dumb Question but is the Original Movie Canon in this Series?" *Reddit*, geraadpleegd op 05-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/563hov/sorry_if_this_is_a_dumb_question_but_is_the/.

Door hierbij te verwijzen naar interviews met de producenten proberen fans eveneens te bewijzen dat de serie juist niet in het eerder gecreëerde *Westworld* universum plaatsvindt. Wanneer Nolan en Joy in een interview met *Entertainment Weekly* namelijk wordt gevraagd naar de gebeurtenissen in de film en televisieserie als canon, stellen zij dat de referenties naar de film niet letterlijk genomen dienen te worden, maar enkel speelse elementen toevoegen aan een idee dat eerder werd uitgewerkt door Crichton.¹⁰⁰ Zo zou ook het toevoegen van het beeld van Brynner slechts dienen als een speelse verwijzing: "It was a little tip of the hat. We didn't want to feature it too heavily, we don't want you reading too much into that."¹⁰¹ Het toevoegen van twee mannelijke hoofdrolspelers als gasten in het park zou daarbij het bewijs zijn dat het perspectief van de serie niet is verschoven, maar door HBO is vervangen door een nieuwe versie.¹⁰²

Op deze manier blijkt uit de online discussies tussen fans dat door de integratie van easter eggs met betrekking tot eerdere producties fanactiviteit kan ontstaan, die zich vormt naar aanleiding van onzekerheid over het bestaan van een officiële canon. Doordat fans hierbij refereren naar antwoorden van mediaproducten wordt de lijn tussen producenten en consumenten niet direct vervaagd, maar wordt juist de tekstuele autoriteit van de creatieve eigenaar versterkt zoals ook Pearson dat in haar werk herkent. De producenten van *Westworld* maken daarbij gebruik van fanagement aangezien zij in interviews geen uitsluitend antwoord geven op de vraag of de serie wel of niet tot de officiële canon van de film gerekend kan worden. Hoewel fans de mediacontent op verschillende manieren recontextualiseren, sluiten mediaproducten op deze wijze geen doelgroepen uit voor de consumptie van het narratief. Zoals Johnson beschrijft zijn het namelijk juist deze fans die economisch van belang zijn voor de industrie.¹⁰³

De legitimatie van *Westworld* in de temporaliteit van het productieproces

Hoewel de televisieserie *Beyond Westworld* in de jaren '80 geen succes bleek te zijn, was HBO onder leiding van Michael Lombardo toch geïnteresseerd in het complexe televisiedrama van Warner Bros. De pilot van de televisieserie werd namelijk gepresenteerd op het moment dat *Game of Thrones* als complexe seriële televisieserie binnen het fantastische genre een commercieel succes was.¹⁰⁴ Binnen de context van het groeiende succes en de concurrentie van on-demand televisieplatformen als Netflix maakte Casey Bloys, die inmiddels het stokje als hoofd programmering van Lombardo had overgenomen, in 2013 dan ook bekend van start te gaan met de productie van de televisieserie om samen met *Game of Thrones* de kern van de HBO programmering te vormen vanaf de première in 2015.¹⁰⁵

¹⁰⁰ James Hibberd, "Westworld Showrunners Explain That Premiere Episode," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 02-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/02/westworld-premiere-interview/>.

¹⁰¹ James Hibberd, "Westworld Producers on Elsie's Fate, Maeve's Tour," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 06-11-2016, <http://ew.com/article/2016/11/06/westworld-adversary-interview/>.

¹⁰² James Hibberd, "Westworld Showrunners on Second Episode Twist," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 09-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/09/westworld-showrunners-second-episode/>.

¹⁰³ Dit voorbeeld is niet enkel exemplarisch voor het televisielandschap, aangezien verschillende fans ook het voorbeeld van de film *Jurassic World* noemen als mediacontent die niet tot de officiële canon van de eerdere film *Jurassic Park* behoort. Zo zou *Jurassic World* eveneens enkel over speelse verwijzingen beschikken naar deze eerdere productie om speculatie onder fans te stimuleren. "Does *Westworld* Take Place in The Same Universe as the Original?"

¹⁰⁴ Gibson, "10 Things You Might Not Know About HBO's *Westworld*;" Cynthia Littleton, "HBO to Remake *Westworld* With Jonathan Nolan, J.J. Abrams," *Variety*, voor het laatst aangepast op 30-08-2013, <http://variety.com/2013/tv/news/hbo-gives-pilot-nod-to-westworld-remake-from-jonathan-nolan-j-j-abrams-1200593476/>; Daniel Holloway, "How *Westworld* Overcame Setbacks to Shine as HBO's New Tentpole," *Variety*, voor het laatst aangepast op 02-12-2016, <http://variety.com/2016/tv/news/westworld-hbo-tentpole-1201932531/>.

¹⁰⁵ Nick Venable, "Westworld Was Just Picked up by HBO, Here are the Details," *CinemaBlend*, geraadpleegd op 24-02-2017, <http://www.cinemablend.com/television/Westworld-Was-Just-Picked-Up-By-HBO-Here-Details-68452.html>.

Met een budget van acht tot tien miljoen dollar per aflevering nam de tiendelige televisieserie volgens uitvoerend producent J.J. Abrams net als *Game of Thrones* namelijk buitengewone proporties aan in vergelijking met reguliere televisieproducties: "The production value of this thing is preposterous. But it's HBO. [...]The expense is one thing, but the results are entirely onscreen."¹⁰⁶ Ook Bloys benadrukt het hoge budget van de televisieproductie door te stellen dat het tot de duurste series behoort die HBO ooit heeft gemaakt. Daarbij probeert hij het merk van HBO als aanbieder van kwaliteitstelevsie te versterken door op te merken dat dit hoge budget niet uitzonderlijk is voor hem: "I'm sure it's among the more expensive ones but I can't tell you that it is the most expensive one we've ever done; I would imagine it is."¹⁰⁷

Deze buitengewone proporties van *Westworld* worden in interviews met producenten Nolan en Joy doorgetrokken naar de benodigde tijd voor de productie van de serie. Door de productie enkele maanden stop te zetten en zich te focussen op het script van de laatste vier afleveringen zouden de auteurs eer willen doen aan de hoge mate van complexiteit van de televisieserie:

The show is complicated and ambitious. For the first half of the series we were writing while in production and we needed the time to catch up on scripts. Taking that time allowed us to really finesse all the storylines we set up.¹⁰⁸

In a TV series, you can really take a novelistic approach and explore characters that you wouldn't ordinarily see, in a level of complexity that you wouldn't ordinarily get to explore just out of the sheer time constraints in a feature.¹⁰⁹

Niet alleen de producenten zien in deze verlengde periode van productie een bewijs van *Westworld* als kwaliteitstelevsie. Ook fans op *Reddit* zien in deze hedendaagse temporele productiestructuren een toegevoegde waarde voor de kwaliteit van de serie:

I don't know a lot about the production and filming of TV shows, but I do know that complex television dramas like *Westworld* shine because of the writing - they are narrative masterpieces with compelling characters. [...] these shows are great because of the time put into them.¹¹⁰

Zo stelt ook een andere fan: "I'm actually surprised they were able to shut down production especially with such high level actors. Just a reminder of how we are in the Golden Age of Television right now."¹¹¹ Ook hierbij worden door fans weer verschillende interviews met de auteurs

¹⁰⁶ Lesley Goldberg, "HBO's *Westworld*, With a 100 Million Price Tag, Faces Huge Expectations," *The Hollywood Reporter*, voor het laatst aangepast op 01-10-2016, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/hbos-westworld-100-million-price-934347>.

¹⁰⁷ Ibidem.

¹⁰⁸ Hibberd, "Westworld Producers on Future Shock HBO series;" James Hibberd, "Westworld Producers Hint HBO's Drama has Great, Freaky Potential," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 23-01-2015, <http://ew.com/article/2015/01/23/jonathan-nolan-westworld/>.

¹⁰⁹ Hibberd, "Westworld Producers Hint HBO's Drama has Great, Freaky Potential."

¹¹⁰ "Will *Westworld* Repeat Production Mistakes of *True Detective*?" *Reddit*, voor het laatst geraadpleegd op 24-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5bgxtb/will_westworld_repeat_production_mistakes_of_true/.

¹¹¹ "Do Not Get Too Attached to a Theory: Production Shut Down During Episode 6 and Who Knows How Many Narratives Got Dropped or Altered," *Reddit*, geraadpleegd op 24-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5avvlp/do_not_get_too_attached_to_a_theory_production/.

van de serie aangehaald om te kunnen stellen dat de televisieserie van hoge kwaliteit zal zijn door de tijd die de producenten nemen voor de productie. Producent Joy stelt bijvoorbeeld in een interview met *Entertainment Weekly* dat het voor een serie met deze mate van complexiteit nodig is om de tijd te kunnen nemen: "It's kind of like those Russian nesting dolls, where you pull apart one level and there's another level."¹¹² Ook Nolan reageert vervolgens dat het oproepen en stellen van vragen over ontwikkelingen in de plot juist belangrijk is bij het ontwerp van *Westworld*. Volgens hem is dat precies de reden waarom er meer tijd nodig is om het script in orde te maken.¹¹³ Op deze wijze wordt *Westworld* nog voordat de televisieserie op televisie te zien is in het industriële discours al vastgesteld als een complexe serie van hoge kwaliteit.

Juist deze opmerkingen over de complexiteit van de televisieserie en de temporele structuren in de productie die daar volgens de producenten onlosmakelijk aan verbonden zijn, doet fans zich tegelijkertijd afvragen of de schrijvers niet te veel hooi op hun vork hebben genomen. Zo maken fans op *Reddit* de vergelijking met de televisieserie *Lost*, die volgens fans te complex was geworden om nog tot een rechtmatig einde te komen: "This makes me nervous that like *Lost*, they will create great mysteries but not be able to tie them up in good conclusions."¹¹⁴ Opvallend is dat verschillende fans zich vervolgens tot de producenten van de serie richten voor antwoorden. Zo vraagt een fan in een interview aan Nolan wat de reden was dat de productie werd stilgelegd, waarna hij het antwoord krijgt dat het nodig was om de immense productie op een juiste manier vorm te kunnen geven binnen de reputatie van HBO als aanbieder van kwaliteitstelevisieseries: "The truth is, what we're doing here is a 10-hour movie. It's not really a TV series. When they say 'It's not TV, it's HBO', they're really not kidding."¹¹⁵

Dit proces van legitimatie in de temporele structuren van productie is niet alleen terug te vinden bij HBO. Zo is dit industriële discours van legitimatie in het hedendaagse televisielandschap eveneens terug te vinden in interviews met producenten van Starz' televisieserie *Outlander*. Hoewel de première van het derde seizoen gepland stond voor april 2017, is deze met een half jaar uitgesteld om de producenten van de serie ruimte te geven de kwaliteit van de serie hoog te houden en te kunnen voldoen aan de verwachtingen die hierbij komen kijken vanuit de fans:

The scale of this book is immense, and we owe the fans the very best show. Returning in September will make that possible. [...] With the scope of the production and all of the intricate details that go into the Emmy-nominated sets and costumes, we had to make sure everything is kept to the high standard.¹¹⁶

Net zoals Anderson in zijn werk beschrijft, blijkt uit deze voorbeelden dat mediaproductenten gebruik maken van fanagement om de opgebouwde reputatie als aanbieder van kwaliteitstelevisie hoog te kunnen houden. Juist door in industriële teksten in te gaan op de uitzonderlijke proporties van temporaliteit binnen het productieproces probeert de media-industrie de waarde van het merk

¹¹² James Hibberd, "Westworld Has Already Figured Out the Next 5 Seasons," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 08-09-2016, http://ew.com/article/2016/09/08/westworld-plan/?xid=entertainment-weekly_socialflow_twitter.

¹¹³ Ibidem.

¹¹⁴ "Do Not Get Too Attached to a Theory."

¹¹⁵ Charlie Jane Anders, "Jonathan Nolan: Nothing That I Have Done Prepared Me for the Challenge of *Westworld*," *IO9*, voor het laatst aangepast op 26-04-2016, <http://io9.gizmodo.com/jonathan-nolan-nothing-that-i-have-done-prepared-me-fo-1773150093>.

¹¹⁶ Lynette Rice, "Outlander is Not Returning Until September (Gasp!)," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 15-02-2017, <http://ew.com/tv/2017/02/15/outlander-returning-september/>.

te beschermen. De opgebouwde reputatie in het industriële discours impliceert immers de culturele verwachting dat het kijken van een televisieserie als *Westworld* een bepaald niveau van kennis vereist om de complexiteit van de serie te kunnen waarderen. Hierbij kan echter een conflict ontstaan wanneer de complexiteit niet aan deze verwachtingen voldoet, zoals in de case study van *Lost* het geval was. Op deze wijze is het mogelijk dat de creatieve autoriteit in eerste instantie wordt versterkt door verwijzingen van fans naar secundaire industriële teksten, terwijl deze vervolgens wordt ondermijnd door verwachtingen van het publiek met betrekking tot de complexiteit van de primaire industriële tekst.

Machtsverhoudingen in de temporele structuren van televisiedistributie

Door te analyseren welk distributiebeleid in de case study van *Westworld* gehandhaafd wordt door HBO is gebleken dat het publiek met een wekelijkse programmering de mogelijkheid heeft tot online participatie in de reconstructie van het narratief, terwijl tegelijkertijd de temporele controle van distributie en consumptie bij de media-industrie ligt in plaats van bij de consument. Daarbij heeft een analyse van de narratieve lagen van de transmediale storyworld uitgewezen dat fanactiviteit wordt gestimuleerd door manipulatie van temporaliteit in het narratief van *Westworld*. Het gebruik van serialiteit en complexiteit in de constructie van temporele structuren binnen het narratief zorgt er namelijk voor dat fans praktijken van forensisch fandom inzetten om de storyworld als geheel te kunnen begrijpen, waarbij anticipatie resulteert in speculatie dat binnen het ritme van de televisiedistributie plaatsvindt. Hoewel de machtsverhouding tussen producent en consument hierbij in eerste instantie lijkt te verschuiven, zorgen de temporele structuren van het distributiebeleid enkel voor publieksparticipatie die zich binnen de voorverpakte grenzen van een kapitalistisch systeem afspeelt. De volgende paragrafen zullen aan de hand van verschillende voorbeelden verdere uitleg geven over dit argument.

🔗 Een paradigmatische verschuiving in publieksparticipatie

Hoewel de productieperiode een langere tijd in beslag nam dan aanvankelijk werd ingeschat, kon op 2 oktober 2016 dan eindelijk het langverwachte eerste seizoen van de nieuwe televisieserie *Westworld* in première gaan.¹¹⁷ Voor de distributie van de serie hield HBO dezelfde strategie aan als met *Beyond Westworld* het geval was. Zo werd namelijk gedurende een periode van tien weken elke zondag een aflevering prime-time uitgezonden, waardoor de distributie van het eerste seizoen over een langere tijd werd uitgestreken dan televisieseries op Netflix waar gehele seizoenen in één keer geplaatst worden voor consumptie. Hoewel de distributie van *Westworld* in de programmering dus steeds met een week wordt gepauzeerd, is de narratieve boog van de serie meer complex en zet de plot zich gedurende deze verschillende afleveringen voort om een serieel seizoen te vormen. Juist doordat het narratief zich over het gehele seizoen ontwikkelt, is het voor een kijker lastiger om het narratief te kunnen volgen wanneer later in het seizoen wordt ingehaakt. Wie bijvoorbeeld de eerste aflevering gemist heeft, zal het wellicht lastig vinden om de complexiteit van het seriële narratief van de tweede aflevering te kunnen volgen.¹¹⁸

¹¹⁷ “*Westworld*: Details,” *IMDb*, geraadpleegd op 23-02-2017, http://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=nv_sr_1.

¹¹⁸ Zo kan het voor nieuwe kijkers onduidelijk zijn dat het voor de nog onbekende *man in black* halverwege de aflevering “Chestnut” zo gemakkelijk is om het hele dorp en de familie van Lawrence uit te schakelen zonder zelf gewond te raken. De kogels lijken tijdens deze scène dwars door de man heen te gaan. Kijkers die de aflevering “The Original” daarentegen hebben gezien, weten dat gasten in het park

Daarbij kan de kijker door de verlengde distributietijd ook gemakkelijk details van het rijke narratief hebben vergeten, zoals ook een fan op *Reddit* aangeeft: "I honestly wish I could've binged through the season. So many callbacks and little tidbits that you don't pick up unless you're really paying attention and can recall it from past episodes."¹¹⁹ Waarop een andere fan vervolgens reageert: "You've got the right idea. Some shows necessitate a staged, episodic release. Others really should be binged."¹²⁰ Ook andere fans zouden het fijner vinden om het hele seizoen in één keer te kunnen kijken zoals op Netflix mogelijk is.¹²¹ Zo wordt in een discussie op *Reddit* verwezen naar een opmerking die de CEO van Netflix Reed Hastings zou hebben gemaakt naar aanleiding van de bewuste keuze van een gefragmenteerd distributiebeleid door HBO. Hastings stelde dat als zelfs de BBC bereid is om televisieseries online te streamen voordat deze op televisie verschijnen, HBO met zijn oude strategie wellicht dezelfde stap zou moeten maken en bingewatchen voor zijn publiek mogelijk zou moeten maken.¹²² Net zoals Tryon omschrijft, zou het voor fans met onmiddellijke toegang tot de televisieserie dus gemakkelijker zijn een complexe puzzelshow als *Westworld* in een voorverpakte flow te kunnen volgen.

Ondanks deze tegengeluiden noemen fans ook de voordelen van een week moeten wachten op de volgende aflevering. Opvallend hierbij is dat de mogelijkheid tot het analyseren en onderzoeken van het narratief en het vervolgens gezamenlijk online kunnen bespreken van theorieën als belangrijkste reden wordt genoemd om *Westworld* als fan wekelijks te volgen:

I think the point being made here is that this subreddit wouldn't have been the same had the show been on Netflix. it was super fun to come back after every episode, and read theories, analyze and speculate for what's coming the next week.¹²³

niet beschoten kunnen worden door de hosts die het park bewonen. In deze aflevering was namelijk te zien dat host Teddy de man in black probeert uit te schakelen door hem in zijn gezicht te schieten, maar merkt dat hij de trekker niet over kan halen omdat in de code van de robots is opgenomen dat het verboden is om mensen door hun hoofd te schieten. Hetzelfde geldt voor het moment waarop host Dolores het pistool wel kan gebruiken en in de laatste aflevering van het seizoen "The Bicameral Mind" de baas van *Westworld* neerschiet. Hoewel het moment waarop Ford door het hoofd wordt neergeschoten ook schokkend kan zijn geweest voor nieuwe kijkers door het belang van dit moment in de verloop van de plot, werd voor kijkers die de serie vanaf het begin volgden duidelijk dat Dolores een bepaald niveau in haar bewustzijn moet hebben behaald om het pistool daadwerkelijk te kunnen gebruiken. "Chestnut," *Westworld*, aflevering 2, geregisseerd door Richard Lewis, geschreven door Jonathan Nolan en Lisa Joy (HBO, 07-10-2016); "The Original," *Westworld*, aflevering 1, geregisseerd door Jonathan Nolan, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Michael Crichton (HBO, 02-10-2016); "The Bicameral Mind," *Westworld*, aflevering 10, geregisseerd door Jonathan Nolan, geschreven door Jonathan Nolan en Lisa Joy (HBO, 04-12-2016).

¹¹⁹ "Westworld is Exactly Why I Still Prefer Serial Dramas to be Released Weekly Rather Than All at Once," *Reddit*, geraadpleegd op 25-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ght15/westworld_is_exactly_why_i_still_prefer_serial/.

¹²⁰ Ibidem.

¹²¹ Ibidem.

¹²² Vanuit dit perspectief zijn er verschillende voorbeelden van details in het narratief van *Westworld* aan te halen die kijkers van de serie wellicht vergeten zijn door de tijd tussen de verschillende afleveringen. Een voorbeeld hiervan is de foto die Peter Abernathy op zijn grondgebied in *Westworld* vindt in de eerste aflevering "The Original", waarna hij met de quote van Shakespeare "These violent delights have violent ends" uit zijn programmering als robot lijkt te stappen. Met het overdragen van deze zin aan zijn dochter start Peter de reis van Dolores naar zelfbewustzijn. Pas in de negende aflevering "The Well-Tempered Clavier" wordt duidelijk hoe die foto daar terecht gekomen is wanneer Logan de foto van zijn zus laat vallen terwijl hij als gast een reis door het park maakt. Fans die deze foto herkennen als de foto uit de allereerste aflevering zijn dan ook in staat het belang van deze foto te herkennen voor de start van de plot. De periode tussen deze twee details in het narratief was met negen weken echter lang te noemen in vergelijking met de mogelijkheid tot het bingewatchen van alle afleveringen binnen de kortere periode van een dag, weekend of week. "Netflix CEO Calls Out HBO for Not Letting Subscribers Binge on New Shows," *Reddit*, geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/technology/comments/5ownyw/netflix_ceo_calls_out_hbo_for_not_letting/; "The Original," "The Well-Tempered Clavier," *Westworld*, aflevering 9, geregisseerd door Michelle MacLaren, geschreven door Dan Dietz en Kath Lingenfelter (HBO, 27-11-2016); "The Picture That Started it All," *Reddit*, geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5f9dfp/ep_9_spoilers_the_picture_that_started_it_all/.

¹²³ "Westworld Would Have Been Very Different With the Netflix, Binge-watching Option Starting From the Beginning," *Reddit*, geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5h0c59/westworld_would_have_been_very_different_with_the/.

I've been seen a lot of people saying they rather have *Westworld* be released all at once, like Netflix does with their original series. I completely disagree. I love having to wait every week. I love speculating, discussing, and coming up with theories with other people, like you all here. And, frankly, I feel like I need a week to process what just happened in each episode.¹²⁴

Juist deze opmerkingen van fans maken duidelijk dat een wekelijkse pauze in de programmering de interactie tussen fans als een collectieve intelligentie bevordert, waarbij informatie en interpretaties van het narratief met elkaar gedeeld en besproken worden.¹²⁵ Hoewel de temporele controle met de temporaliteit van de HBO programmering niet wordt verschoven naar de consument zoals online platformen dat doen, geeft het fans daarentegen dus wel de mogelijkheid te participeren in de reconstructie van het narratief in een *fan community*.

Producent Nolan vertelt in een interview dat hij erg blij is met de mate waarop fans online speculeren over het narratief van de televisieserie, waarbij hij stelt dat hij als auteur de fan zo min mogelijk op wil leggen wat deze wereld is en betekent zodat de fan dit zelf kan uitzoeken:

Part of the fun is people speculating about what they are seeing. There's some amazing speculation out there. There are some theories that are so elaborate and beautiful that you wish you thought of them yourself. I think we want to burden the audience as little as possible with expectations of what we think the show is.¹²⁶

Een fan op *Reddit* reageert vervolgens op deze uitspraak van Nolan door te stellen dat het zowel voor de fan als voor de industrie voordelig is om slechts een aflevering per week uit te zenden. Zo is het voor de fan mogelijk te discussiëren over de televisieserie, terwijl het voor de industrie gelijktijdig gratis reclame oplevert om ook anderen over te halen *Westworld* te gaan kijken: "I think the weekly format engenders far more discussion on the interwebs which [...] can generate a significant amount of "buzz" for a show."¹²⁷ Net zoals Scott beschrijft, wordt de fan op deze wijze niet langer gezien als een storende factor, maar als een loyale consument die in de rol van influencer een massapubliek voor het product kan trekken en consumptie kan stimuleren.

De ontwikkelingen in temporaliteit van het distributiebeleid zorgen op deze manier voor een paradigmatische verschuiving binnen de mogelijkheid tot publieksparticipatie. Hoewel on-demand platformen als Netflix de temporele controle van consumptie bij het publiek leggen, verdwijnt hierdoor de mogelijkheid tot het collectief online reconstrueren van een narratief en praktijken van forensisch fandom doordat de wekelijkse pauze tussen afleveringen ontbreekt. Daarentegen heeft het publiek met een wekelijkse programmering wel de mogelijkheid tot online participatie in de reconstructie van het narratief, terwijl tegelijkertijd de temporele controle van distributie en

¹²⁴ "Episodes Released on a Weekly Basis or All at Once: What do You Prefer?" *Reddit*, geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56jnj6/episodes_released_on_a_weekly_basis_or_all_at/.

¹²⁵ Ibidem.

¹²⁶ James Hibberd, "Westworld Postmortem: Producers Discuss Episode 4," *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 23-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/23/westworld-dissonance-theory/>.

¹²⁷ "Westworld Would Have Been Very Different With the Netflix, Binge-watching Option Starting From the Beginning."

consumptie bij de media-industrie ligt in plaats van bij de consument. Deze verschuiving in publieksparticipatie heeft de scheidslijn tussen consument en producent dus dan ook niet vervaagd, maar juist complexer gemaakt.

🔗 Theorieën en spoilers binnen de manipulatie van temporele oriëntatie

De mogelijkheid tot participatie in de reconstructie van het narratief in een fan community is met name terug te vinden in de manipulatie van de temporele oriëntatie van de complexe narratieve structuur die Nolan en Joy tijdens het verlengde productieproces van *Westworld* proberen vorm te geven. Hoewel de scènes gedurende het seizoen elkaar in de plot opvolgen, blijkt namelijk in de laatste aflevering "The Bicameral Mind" dat deze sequenties van gebeurtenissen niet overeenkomen met de chronologie van het narratief. Zo begint de eerste aflevering bijvoorbeeld met een gesprek tussen Bernard en Dolores in het hoofdkwartier van *Westworld* over haar interpretatie van de wereld waarin zij leeft.¹²⁸ Met deze scène start de plot en springt de toeschouwer in het verhaal, wat dan ook direct de *point of attack is*.¹²⁹ Pas gedurende de plot wordt echter meer duidelijk van het verhaal dat zich zowel voor als na de point of attack heeft afgespeeld. De openingsscène blijkt op deze manier bijvoorbeeld waarschijnlijk een gesprek te zijn tussen Arnold en Dolores dat zich ruim dertig jaar voor de meest recente tijdlijn heeft afgespeeld.

Door in de vertelling gebruik te maken van een niet-chronologische plotstructuur wordt het verhaal slechts gedeeltelijk en als een puzzel aan de toeschouwer aangereikt. Gedurende het seizoen worden namelijk scènes uit drie verschillende tijdlijnen naast elkaar als causale verbanden gepresenteerd, waarbij Dolores als rode draad de onderdelen met elkaar verbindt.¹³⁰ Door gebruik te maken van deze plotstructuur stelt het publiek volgens Thompson bepaalde hypothesen op over het verhaal. Zo zou de interactie tussen causale verbanden en de vragen die de narratie hierbij oproept, leiden tot een actieve perceptie van de toeschouwer.¹³¹ Net als Thompson stelt ook David Bordwell hierover in zijn werk: "The narration creates gaps, holding back information and compelling the spectator to form hypotheses."¹³² De toeschouwer stelt aan het begin van de plot enkele hypothesen op over het verloop van het verhaal en is benieuwd of de hypothesen worden bevestigd in de verdere verloop van de plot. Door de seriële structuur die gedurende het seizoen wordt gehanteerd, worden narratieve gaten pas in een latere aflevering opgevuld, waardoor een gevoel van anticipatie ontstaat zoals ook Tryon dat beschrijft. Zo heeft een fan op *Reddit* in anticipatie op het volgende seizoen alvast intromuziek gecomponeerd voor *Samuraiworld*, waarvan in de aflevering "The Bicameral Mind" een voorproefje werd gegeven door Nolan en Joy.¹³³

¹²⁸ "Original."

¹²⁹ David Bordwell en Kristin Thompson, "Narrative Form," in *Film Art: An Introduction* (New York: McGraw-Hill, 2013), 80.

¹³⁰ Zo noemen Bordwell en Thompson de film *Pulp Fiction* als een voorbeeld van mediacontent met gebroken tijdlijnen. Hoewel de plot begint en eindigt met een specifieke scène, blijkt dit niet de laatste gebeurtenis in het verhaal te zijn. In de case study van *Westworld* zijn drie tijdlijnen die samen het narratief vormen door elkaar gemixt. Een eerste tijdlijn speelt zich meer dan dertig jaar voor de recente tijdlijn af en vertelt de gesprekken tussen Arnold en Dolores. De tweede tijdlijn is de reis die William en Dolores dertig jaar geleden aflegden en hun avonturen gedurende die reis. Ten slotte omvat een derde tijdlijn het verhaal van Dolores en de Man in Black, die samen op zoek gaan naar het centrum van het doolhof. Idem, 82; Kristin Thompson, "Neoformalist Film Analysis: One Approach, Many Methods," in *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis* (Princeton: Princeton University Press, 1988), 41; Brian Tallerico, "A Simple Guide to *Westworld's* Multiple Timelines," *Vulture*, voor het laatst aangepast op 30-11-2016, <http://www.vulture.com/2016/11/westworld-timeline-guide.html>.

¹³¹ Thompson, "Neoformalist Film Analysis," 39.

¹³² David Bordwell et al., *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Londen: Routledge, 2005), 38.

¹³³ "In Anticipation of *Samuraiworld*, I wrote a Japanese Version of the Main Title Theme," *Reddit*, geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ijm22/in_anticipation_of_samuraiworld_i_wrote_a/.

Door het herorganiseren van gebeurtenissen in de plot ten opzichte van het verhaal ontstaat bij het publiek dus verwarring en anticipatie over de temporaliteit van het narratief, wat zichtbaar is in de creatie van parateksten door fans op *Reddit*. Zo hebben verschillende fans zich bezig gehouden met de creatie van een overzichtelijke tijdlijn waarin gebeurtenissen in de juiste volgorde worden geplaatst.¹³⁴ Door collectief intellectueel werk werd bijvoorbeeld duidelijk dat de verhaallijnen van de onbekende Man in Black en William eigenlijk aan elkaar te koppelen zijn, doordat ze als dezelfde persoon enkel gescheiden zijn door een tijdsframe van dertig jaar.¹³⁵ Het publiek heeft op deze manier een actieve rol in de constructie van het verhaal door mentaal de gebeurtenissen in chronologische volgorde te moeten plaatsen.¹³⁶ Net zoals Mittell in zijn werk beschrijft met betrekking tot de case study van *Lost*, biedt deze narratieve complexiteit in temporaliteit dus ruimte voor praktijken van forensisch fandom, waarbij fans op *Reddit* nieuwe verklaringen voorstellen en theorieën opstellen voor de chronologische volgorde van narratieve gebeurtenissen in de transmediale storyworld van *Westworld*. Door de creatie van een tijdlijn als paratekst ontstaat ook bij *Westworld* een intertekstuele flow, waarbij het voor fans mogelijk is een groter begrip van het verhaal te krijgen door participatie in het narratief.

De praktijken van temporele oriëntatie door fans worden daarbij versterkt door de inzet van transmediale uitbreidingen binnen de hyperdiëgetische wereld. Naast de televisieserie lanceerde HBO namelijk ook twee institutionele websites van de eigenaar van *Westworld*, Delos Incorporated. Op deze websites was het voor fans bijvoorbeeld mogelijk een eigen verblijf naar het pretpark te boeken, te communiceren met een helpdesk en interne memo's van personages uit de televisieserie te lezen.¹³⁷ Door deze websites grondig te analyseren, gingen fans zelf op onderzoek uit om verschillende elementen van het narratief te verzamelen.¹³⁸ Fans vroegen zich bijvoorbeeld af hoe lang de Man in Black zich precies in het pretpark bevindt, aangezien hij in de televisieserie zegt daar al minstens dertig jaar regelmatig te komen. Wanneer men echter op de website van Delos invulde zelf te willen verblijven in *Westworld*, bleek dat een verblijf niet langer dan 28 dagen

¹³⁴ Hoewel na de derde aflevering al door fans werd gespeculeerd over het bestaan van meerdere tijdlijnen in het verloop van de plot, werd dit door fans online tegelijkertijd nog tegengesproken. Eén van de aanwijzingen die fans hierbij noemden, was het feit dat Dolores in de tijdlijn dertig jaar geleden geen pistool zou hebben kunnen gebruiken terwijl ze dit wel deed. Voorstanders van de theorie verwijzen echter naar producent Nolan als creatieve autoriteit en stellen daarbij dat hij met films als *The Prestige* en *Memento* juist expert is in het inzetten van niet-lineaire verhaallijnen. Deze gedachte wordt bevestigd wanneer Nolan in een interview met *Entertainment Weekly* gevraagd wordt naar de temporele narratieve structuren van *Westworld*: "Part of the fun is people speculating about what they're seeing. There's some amazing speculation out there [...] I think we want to burden the audience as little as possible with expectations of what we think the show is. I'm a big believer in this ever since we went to the Venice Film Festival with *Memento*. [...] Afterward we talked about it and I felt from then on that the best thing to do is get out of the way of the audience and let them play with it." Hibberd, "Westworld Postmortem;" "A Chronological View of *Westworld's* Timeline;" "More Evidence of the Dual Timeline Theory," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5crucy/more_evidence_of_the_dual_timeline_theory/; "The Best Evidence Against the Two-Timeline Theory," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5asqr6/the_best_evidence_against_the_twotimeline_theory/; "Why Both Timeline Theories are True," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ben3g/why_both_timeline_theories_are_true/.

¹³⁵ "Theory: The Man in Black is the Man in Black," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/58yg26/theory_the_man_in_black_is_the_man_in_black/; "Is William the Man-in-Black? Both Sides of the Argument," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5a0bui/is_william_the_maninblack_both_sides_of_the/; "Points in favor of Logan, not William, being MiB," *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5f9r2q/points_in_favor_of_logan_not_william_being_mib/.

¹³⁶ Thompson, "Neoformalist Film Analysis," 39; Bourdaa, "Following the Pattern," 206.

¹³⁷ Zo maken de websites www.discoverwestworld.com en www.delosincorporated.com onderdeel uit van de hyperdiëgetische verhaalwereld van *Westworld*.

¹³⁸ Hieruit blijkt onder andere dat de interne communicatie van het personage Elsie gewoon doorloopt, terwijl zij in de televisieserie op dat moment vermoord lijkt te zijn. "Westworld Website Easter Egg: Man in Black!!" *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/550ljf/westworld_website_easter_egg_man_in_black/.

mag duren. De online assistent Aeden wist daarentegen te vertellen dat de Man in Black een VIP-gast is en daardoor wellicht langer zou mogen verblijven in het park. Op deze manier voegen de transmediale uitbreidingen extra temporele lagen aan het narratief toe, zoals ook een fan op *Reddit* beschrijft: “*Westworld* has sucked me in on a deeper more intellectual level than any other show before. Looking forward to the cool Easter Egg stuff from them.”¹³⁹ Juist door het dieper graven in deze narratieve lagen hopen fans dus clues te vinden die vertellen hoe het narratief zich in volgende afleveringen en seizoenen zal ontwikkelen.

Een probleem dat hierbij echter ontstaat, is het feit dat fans al na enkele afleveringen in staat zijn te voorspellen wat er in latere afleveringen zal gebeuren, waardoor ontwikkelingen in de plot voor fans niet meer onverwacht zijn. Zo wisten fans op *Reddit* vanaf de tweede aflevering al bewijs te verzamelen dat Bernard eigenlijk een host is die gebaseerd is op de eerdere partner van Ford, genaamd Arnold, terwijl dit voor het publiek in het narratief pas aangereikt werd in aflevering zeven “Trompe L’Oeil.”¹⁴⁰ Door deze theorieën online collectief te delen ontstaan spoilers voor fans die de aflevering niet direct hebben gezien op het moment van uitzending:

I hate the atmosphere where if you don't see the episodes as soon as they come out, you're behind and everyone is openly giving spoilers the next day because the assumption is, if it's out there, you've watched it.¹⁴¹

Net zoals Rob Cover beschrijft, ontstaat onder fans door de temporele structuren van het distributiebeleid dus een gevoel van directheid. Juist door wekelijks een aflevering uit te zenden verplaatsen fans zich online om speculaties met elkaar te delen voor dat de volgende aflevering beschikbaar is. Wanneer fans de aflevering “live” hebben gevolgd in de programmering is het mogelijk voor fans om tot de community te behoren en mee te praten. Het op deze manier opdoen van temporeel kapitaal zorgt ervoor dat fanactiviteit zich aanpast aan het ritme van de televisieprogrammering, waarin het concept van just-in-time fandom terug te zien is.¹⁴²

Wanneer Nolan en Joy in interviews gevraagd wordt naar hun mening betreffende fanactiviteit geven de producenten aan het geweldige te vinden om te zien hoe fans allerlei

¹³⁹ “Delosincorporated.com updated after ep 10...” *Reddit*, geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5gjqp0/spoiler_delosincorporatedcom_updated_after_ep_10/.

¹⁴⁰ “Trompe L’Oeil,” *Westworld*, aflevering 7, geregisseerd door Fred Toye, geschreven door Halley Wegryn Gross en Jonathan Nolan (HBO, 13-11-2016); “We Have Seen the Basement Before!” *Reddit*, geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ctwfo/we_have_seen_the_basement_before/; “Theory: Bernard is a Host and Represents the 4th Level of Arnold’s Pyramid,” *Reddit*, geraadpleegd op 15-04-2018, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5889fx/theory_bernard_is_a_host_and_represents_the_4th/; “A Common Misconception Between Bernard and Arnold After Viewing Episode 9,” *Reddit*, geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5fk09m/a_common_misconception_between_bernard_and_arnold/; The Truth Behind Arnold, he is actually...” *Reddit*, geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6gaa/the_truth_behind_bernard_he_is_actually/.

¹⁴¹ “*Westworld* Would Have Been Very Different With the Netflix, Binge-Watching Option Starting From the Beginning.”

¹⁴² Hoewel Cover stelt dat het hedendaagse televisienarratief meer geschikt is voor de discipline van een interactieve vorm van engagement, stellen fans op *Reddit* dat hierbij hetzelfde probleem zich voor zou doen. Wanneer het mogelijk is om een serie in één keer te bekijken, ontstaan immers ook verschillen in het temporele ritme waarop consumptie van het narratief plaatsvindt. Terwijl de ene fan bijvoorbeeld pas bij aflevering twee is, kan een andere fan tegelijkertijd verklappen wat er in aflevering acht gebeurt. Het enige verschil hierbij is dat de wekelijkse periode verdwijnt waarop fans met elkaar speculeren over het verloop van de plot, waardoor spoilers gemakkelijker te vermijden zijn: “It turned out quite a few theories people made came true, which would have definitely sucked if i was watching it weekly and had it retroactively ruined. so i guess i avoided that!” Ibidem; Cover, “DVD Time: Temporality, Audience Engagement and the New TV Culture of Digital Video,” 142-143.

theorieën opstellen en geëngageerd raken met de verhaalwereld.¹⁴³ Tegelijkertijd geven de producenten aan het publiek te willen verrassen in de show om hen iets te geven om aan vast te houden gedurende het seizoen.¹⁴⁴ Doordat het productieproces in zijn geheel vooraf is gegaan aan de distributie van *Westworld* als transmediale verhaalwereld was het voor de producenten in het eerste seizoen echter niet meer mogelijk om de plot zo aan te passen dat deze theorieën niet meer juist waren en fans verrast konden worden. Daar staat tegenover dat ze wel adaptaties willen doorvoeren in de productie van het tweede seizoen, aangezien hiervan ook al juiste voorspellingen zijn gedaan door fans: "It's annoying [...] when people guess the twists and blog about it. [...] You can't complain when people are that engaged... just stop doing it, please."¹⁴⁵ Op deze wijze wordt het productieproces aangepast naar aanleiding van de temporele structuren in het distributiebeleid en de fanactiviteiten die daarmee gepaard gaan. Net zoals Johnson stelt, is het op deze manier voor de producenten mogelijk hun eigen agency te behouden ten opzichte van fans binnen het hedendaagse medialandschap.

Deelconclusie

De resultaten van de thematische analyse van het industriële discours hebben laten zien dat fanactiviteit op verschillende manieren wordt geconstrueerd in de transmediale storyworld van *Westworld*. Zo wordt fanactiviteit gestimuleerd door onduidelijkheid over het bestaan van een officiële canon, een verlengde productieperiode, het temporele ritme van het distributiebeleid en een niet-lineaire plotstructuur. Net als in de case study van *Lost* zorgt de drillability van de mediacontent ervoor dat publieksparticipatie mogelijk is in de constructie van het narratief. Op online discussieplatformen als *Reddit* is in het collectief intellectueel werk dan ook vooral de groeiende prominente rol van fans zichtbaar. Het is echter lastig te stellen dat hierbij ook direct sprake zou zijn van een ideologische verschuiving binnen de media-industrie aangezien deze activiteiten van forensisch fandom nog steeds geplaatst kunnen worden binnen de context van een kapitalistisch systeem.

In plaats daarvan lijkt gesproken te kunnen worden van een paradigmatische verschuiving in publieksparticipatie. Hoewel fans een actieve rol hebben verkregen in de constructie van de transmediale storyworld met de inzet van drillability, maakt de media-industrie gebruik van fanagement om de interactie tussen de media-industrie en fans vorm te geven. Zo is onder andere gebleken dat de temporele structuren van forensisch fandom afgestemd worden op het ritme van de televisieprogrammering en dat fans zich steeds wenden tot de producenten als creatieve autoriteit om antwoord te krijgen op de vele enigma's die de verhaalwereld oproept. Op deze manier is het voor de media-industrie binnen de context van participatie nog steeds mogelijk een eigen agency te hanteren en verdienmodellen op te stellen waarin de fan naast detective eveneens de rol van influencer aanneemt.

¹⁴³ James Hibberd, "Westworld Showrunners: Anybody Could Return in Season 2," aangepast op 06-12-2016, <http://ew.com/article/2016/12/06/westworld-finale-interview/>.

¹⁴⁴ Hibberd, "Westworld Showrunners on Second Episode Twists."

¹⁴⁵ Natalie Abrams, "Westworld: Which Host Achieved Freewill in Finale?" *Entertainment Weekly*, voor het laatst aangepast op 25-03-2017, <http://ew.com/tv/2017/03/25/westworld-season-2-spoilers/>.

HOOFDSTUK 5

Conclusie

Nu een beeld is geschetst van primaire, secundaire en tertiaire industriële teksten betreffende fanactiviteit in de transmediale storyworld van *Westworld* kan antwoord worden gegeven op de centrale vraag van dit onderzoek: **Op welke manier wordt fanactiviteit in de storyworld van HBO's *Westworld* gestimuleerd en vormgegeven?** Uit een tekstuele analyse van het industriële discours is gebleken dat binnen de transitie van temporele structuren in het medialandschap zich een paradigmatische verschuiving in publieksparticipatie heeft voorgedaan, waarbij de temporaliteit van het productie- en distributiebeleid vanuit de media-industrie bepaalt op welke manier de participatie vanuit fans wordt vormgegeven. Hoewel het voor fans mogelijk is intellectueel werk te verrichten in de constructie van transmediale narratieven door online een community te vormen waarin theorieën en parateksten met elkaar gedeeld en besproken kunnen worden, ligt de temporele controle tegelijkertijd bij de media-industrie door het hanteren van een lineaire televisieprogrammering.

Een belangrijk aspect hierbij is de agency die de media-industrie binnen deze praktijken van forensisch fandom probeert te behouden aan de hand van fanagement. Juist door een lineaire programmering te hanteren is het mogelijk een gevoel van liveness en directheid onder het publiek te bewerkstelligen, waarmee cultureel en temporeel kapitaal kan worden opgedaan. Door daarnaast binnen de temporele structuren van het productieproces de nadruk te leggen op de narratieve complexiteit van de mediacontent, is het voor de media-industrie in het industriële discours mogelijk een verwachting te scheppen over de culturele competentie en het niveau dat het publiek dient te hebben om het narratief te kunnen begrijpen. Fans die zich bezig houden met het decoderen van een complex narratief hebben online de mogelijkheid zich bij een community aan te sluiten, waarbij de periodieke afstand tussen afleveringen de interactie tussen fans stimuleert. Op deze manier blijkt de media-industrie, en HBO in het bijzonder, temporele structuren te handhaven waarmee de opgebouwde reputatie van het bedrijf als aanbieder van kwaliteitstelevisie kan worden behouden, terwijl tegelijkertijd fanactiviteit wordt gestimuleerd.

Door de temporaliteit van het productieproces is het voor de media-industrie echter niet altijd mogelijk deze agency te behouden. Zo konden de producenten in de case study van *Westworld* niet anticiperen op de praktijken van forensisch fandom, waarbij fans aan de hand van parateksten plotontwikkelingen al ver van te voren voorspelden op online discussieplatformen als *Reddit*. Aangezien het gehele productieproces voorafgegaan was aan de distributie kon het narratief niet meer worden aangepast om ervoor te zorgen dat de verwachtingen van het publiek met betrekking tot de complexiteit van het transmediale narratief overeen zouden komen met de

daadwerkelijke content. Daarentegen versterkten fans de creatieve autoriteit door in online discussies steeds naar de producenten van de mediacontent te verwijzen voor antwoorden betreffende de officiële transmediale canon waarin het narratief geplaatst kan worden en de vormgeving hiervan tijdens de temporele structuren van een verlengd productieproces. Juist deze interviews stellen producenten in de gelegenheid temporele structuren te legitimeren.

Concluderend kan worden gesteld dat fanactiviteit wordt vormgegeven door onduidelijkheid over het bestaan van een officiële canon, een verlengde productieperiode, het temporele ritme van het distributiebeleid en een niet-lineaire plotstructuur in een transmediale storyworld. Hoewel de inzet van drillable media fans hierbij de mogelijkheid biedt zich te verdiepen in een complexe verhaalwereld en gezamenlijk een collectieve intelligentie te vormen, is niet direct sprake van een ideologische verschuiving waarbij de scheidslijn tussen consument en producent steeds moeilijker te trekken is. In plaats daarvan kan gesteld worden dat een paradigmatische verschuiving plaatsvindt, waarbij het publiek de mogelijkheid heeft tot online participatie in de constructie van het narratief, maar tegelijkertijd de temporele controle en legitimatie van productie en distributie bij de media-industrie ligt. De interactie tussen de industrie en fans wordt namelijk aan de hand van fanagement geconstrueerd om de fan niet alleen als detective in te kunnen zetten, maar met zijn vergrote zichtbaarheid binnen een kapitalistisch systeem tegelijkertijd aan te kunnen wenden als influencer. Op deze manier lijkt de relatie tussen de media-industrie en fans binnen het netwerk van temporele relaties net zo complex te zijn als de narratieve ontwikkeling in *Sherlock*.

Reflectie

Hoewel in dit onderzoek de transmediale storyworld van *Westworld* als complexe multitekst centraal staat, is het erg lastig gebleken individuele primaire teksten als corpusmateriaal te selecteren. Zoals ook uit de analyse is gebleken, is het binnen een transmediaal universum niet mogelijk een primaire tekst te selecteren en te bespreken zonder hierbij eveneens referenties naar eerder werk te maken. Om in het onderzoek toch een bepaalde focus aan te kunnen brengen, heb ik bij het selecteren van het corpusmateriaal bewust de virtual reality game buiten beschouwing gelaten. Deze mediacontent geeft echter net als de televisieserie en de verschillende bijbehorende institutionele websites ook vorm aan de transmediale beleving voor het publiek. Zo schrijft Dan Hassler-Forest in zijn werk "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation" over strategieën die de producenten met behulp van transmedia storytelling inzetten om fanactiviteit te bevorderen.¹⁴⁶ Hoewel het in verband met een beperkte beschikbaarheid van tijd niet mogelijk was deze virtual reality game mee te nemen in de afbakening van het onderzoek, zou een analyse hiervan wellicht een beter beeld hebben kunnen geven van de manieren waarop de media-industrie fanparticipatie binnen de context van een kapitalistisch systeem inzet om engagement bij het publiek te bewerkstelligen. Ik ben mij er dan ook van bewust dat dit onderzoek slechts een deel van de *Westworld* franchise beslaat.

Daar komt bij dat het intrinsiek netwerk van temporele relaties in de productie-, distributie- en consumptiepraktijken een erg abstract onderwerp is gebleken voor analyse. Dit komt mede doordat tijd als thema ongrijpbaar is en door iedereen anders lijkt te worden ervaren. Zo kan de productieperiode van een televisieserie voor een fan erg lang duren, terwijl een *casual* kijker

¹⁴⁶ Hassler-Forest, "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation."

wellicht verrast is wanneer een volgend seizoen alweer wordt uitgezonden. Doordat het in dit onderzoek juist de *hardcore* fan is die centraal staat, door online discussies op *Reddit* als corpusmateriaal te selecteren, is in dit onderzoek niet meegenomen op welke manier fanactiviteit plaatsvindt en wordt geconstrueerd onder casual fans. Zoals Hills heeft aangegeven zijn binnen het hedendaagse medialandschap immers verschillende gradaties in fandom ontstaan, die in dit onderzoek op deze manier buiten beschouwing zijn gelaten. In een analyse van casual fans was mogelijkwerwijs meer naar voren gekomen over *story time* en *narration time*, dan over het ontrafelen van de achterliggende lagen van het televisiedrama in de *discourse time*.

Een aanbeveling voor vervolgonderzoek is dan ook om juist te achterhalen op welke manier fanactiviteit onder verschillende groepen fans wordt geconstrueerd. Dit zou bijvoorbeeld mogelijk zijn door interviews af te nemen onder fans die zich niet online verplaatsen om te debatteren over het complexe narratief, maar die dat nog steeds face-to-face doen. Net als Max Dawson voorstelt in zijn onderzoek naar mensen die analoog televisiekijken, zou een onderzoek naar deze doelgroep het academisch beeld kunnen verbreden van hedendaagse praktijken van fandom in een medialandschap dat binnen de context van convergentie in transitie is.¹⁴⁷ Juist doordat online fan communities voor wetenschappers gemakkelijker toegankelijk zijn, zijn het de analoge doelgroepen die nog onderbelicht zijn in het academisch discours. Om daarnaast een beter beeld te krijgen van het concept drillability zoals Mittell dat heeft getheoretiseerd, is het voor vervolgonderzoek eveneens interessant video's van fans op *YouTube* te selecteren als corpusmateriaal. In deze video's wordt aan de hand van praktijken van forensisch fandom immers een beeld geschetst van de onderliggende lagen in het narratief.

¹⁴⁷ Max Dawson, "Television Between Analog and Digital," *Journal of Popular Film and Television* 38, nr. 2 (2010).

BIBLIOGRAFIE

- Adams, Sam. "I, Robot: How *Westworld* Went From Seventies Blockbuster to HBO show." *RollingStone*. Voor het laatst aangepast op 29-09-2016, <http://www.rollingstone.com/tv/news/how-westworld-went-from-seventies-blockbuster-to-hbo-show-w442612>.
- Agius, Nicola. "Mystery of Sherlock's secret sibling finally revealed in gripping and VERY confusing finale: 'Not impressed!'" *Mirror*. Voor het laatst aangepast op 15-01-2017, <http://www.mirror.co.uk/tv/tv-news/mystery-sherlocks-secret-sibling-finally-9629712>.
- Anders, Charlie Jane. "Jonathan Nolan: Nothing That I Have Done Prepared Me for the Challenge of *Westworld*." *IO9*. Voor het laatst aangepast op 26-04-2016, <http://io9.gizmodo.com/jonathan-nolan-nothing-that-i-have-done-prepared-me-fo-1773150093>.
- Anderson, Christopher. "Overview: Producing an Aristocracy of Culture in American Television." In *The Essential HBO Reader*, geredigeerd door Gary R. Edgerton en Jeffrey P. Jones, 23-41. Kentucky: University Press of Kentucky, 2008.
- Beaty, Bart. "Superhero Fan Service: Audience Strategies in the Contemporary Interlinked Hollywood Blockbuster." *The Information Society* 32, nr. 5 (2016): 318-325.
- Bennett, Lucy. "Lost in Time? *Lost* Fan Engagement With Temporal Play." In *Time in Television Narrative*, geredigeerd door Melissa Ames, 297-309. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.
- Bordwell, David en Kristin Thompson. "Narrative Form." In *Film Art: An Introduction*, 72-110. New York: McGraw-Hill, 2013.
- Bordwell, David, Janet Staiger en Kristin Thompson. *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*. Londen: Routledge, 2005.
- Bourdaa, Mélanie. "'Following the Pattern': The Creation of an Encyclopaedic Universe with Transmedia Storytelling." *Adaptation* 6, nr. 2 (2013): 202-214.
- Braun, Virginia en Victoria Clarke. "Using Thematic Analysis in Psychology." *Qualitative Research in Psychology* 3, nr. 2 (2006): 77-101.
- Brooker, Will. "Television Out of Time: Watching Cult Shows on Demand." In *The Lost Reader*, geredigeerd door Roberta Pearson, 51-72. New York en Londen: I.B. Tauris, 2009.
- Caldwell, John. "Critical Industrial Practice: Branding, Repurposing, and the Migratory Patterns of Industrial Texts." *Television & New Media* 7, nr. 2 (2006): 99-134.
- Cover, Rob. "DVD Time: Temporality, Audience Engagement and the New TV Culture of Digital Video." *Media International Australia* 117, nr. 1 (2005): 137-147.
- Davis, Charles. "Audience Value and Transmedia Products." In *Media Innovations*, geredigeerd door Tanja Storsul en Arne Krumsvig, 175-190. Göteborg: Nordicom, 2013.
- Dawson, Max. "Television Between Analog and Digital." *Journal of Popular Film and Television* 38, nr 2 (2010): 95-100.
- Dena, Christy. "Cross-Media Paradigms." *Cross-Media Entertainment*. Geraadpleegd op 26-01-2017, <http://web.archive.org/web/20051124051842/http://www.cross-mediaentertainment.com/>.

- Dijck, José van, en David Nieborg. "Wikinomics and its Discontents: a Critical Analysis of Web 2.0 Business Manifestos." *New Media & Society* 11, nr. 5 (2009): 855–874.
- Eder, Jens. "Transmediality and the Politics of Adaption: Concepts, Forms and Strategies." In *The Politics of Adaption: Media Convergence and Ideology*, geredigeerd door Dan Hassler-Forest en Pascal Nicklas, 66-81. Basingstoke: Palgrave MacMillan, 2015.
- Elsaesser, Thomas. "The New Film History as Media Archaeology." *Cinémas: Journal of Film Studies* 14, nr. 2/3 (2004): 75-117.
- Fiske, John. *Media Matters: Everyday Culture and Political Change*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1994.
- . "The Cultural Economy of Fandom." In *The Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media Account*, geredigeerd door Lisa Lewis, 30-49. New York en Londen: Routledge, 1992.
- Gibson, Sarah. "10 Things You Might Not Know About HBO's *Westworld*." *Highsnobiety*. Geraadpleegd op 23-02-2017, <http://www.highsnobiety.com/2016/10/25/10-things-to-know-about-westworld-hbo/>.
- Goldberg, Lesley. "HBO's *Westworld*, With a 100 Million Price Tag, Faces Huge Expectations." *The Hollywood Reporter*. Voor het laatst aangepast op 01-10-2016, <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/hbos-westworld-100-million-price-934347>.
- Gray, Jonathan. "From Spoilers to Spinoffs: A Theory of Paratexts." In *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*, 23-46. New York: New York University Press, 2010.
- Gunther, Marc. "The Transformation of Network News: How Profitability Has Moved Networks Out of Hard News." *NiemanReports*. Voor het laatst aangepast op 15-06-1999, <http://niemanreports.org/articles/the-transformation-of-network-news/>.
- Hassler-Forest, Dan. "Imaginary Empires: Transmedia World-Building and Global Capitalism." In *Science Fiction, Fantasy, and Politics: Transmedia World-Building Beyond Capitalism*, 1-21. Londen: Rowmand & Littlefield International, 2016.
- . "Skimmers, Dippers, and Divers: Campfire's Steve Coulson on Transmedia Marketing and Audience Participation." *Participations* 13, nr. 1 (2016): 682-692.
- . "The Walking Dead: Quality Television, Transmedia Serialization and Zombies." In *Serialization in Popular Culture*, geredigeerd door Rob Allen en Thijs van den Berg, 91-111. Florence: Taylor and Francis, 2014.
- Hellekson, Karen en Kristina Busse. "Introduction: Work in Progress." In *New Essays: Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet*, geredigeerd door Karen Hellekson en Kristina Busse, 5-32. Jefferson: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2006.
- Hills, Matt. "Conclusion: New Media, New Fandom, New Theoretical Approaches?" In *Fan Cultures*, 135-145. New York en Londen: Routledge, 2002.
- . "*Torchwood*'s trans-transmedia: Media Tie-ins and Brand 'Fanagement'." *Journal of Audience & Reception Studies* 9, nr. 2 (2012): 409-428.
- . "When Television Doesn't Overflow Beyond the Box: The Invisibility of Momentary Fandom." *Critical Studies in Television* 5, nr. 1 (2010): 97-110.
- Holloway, Daniel. "How *Westworld* Overcame Setbacks to Shine as HBO's New Tentpole." *Variety*. Voor het laatst aangepast op 02-12-2016, <http://variety.com/2016/tv/news/westworld-hbo-tentpole-1201932531/>.

- IMDb. "Beyond *Westworld*." Geraadpleegd op 24-02-2017, <http://www.imdb.com/title/tt0080198/>.
- . "Westworld: Details." Geraadpleegd op 23-02-2017, http://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=nv_sr_1.
- . "Westworld: Review." Geraadpleegd op 23-02-2017, <http://www.imdb.com/title/tt0074559/reviews?start=10>.
- . "Westworld: Storyline." Geraadpleegd op 15-12-2016, http://www.imdb.com/title/tt0475784/?ref_=ttep_ep_tt.
- Jenkins, Henry. "Conclusion: Democratizing Television? The Politics of Participation." In *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 251–70. New York en Londen: New York University Press, 2006.
- . "'Do You Enjoy Making the Rest of Us Feel Stupid?': alt.tv.twinpeaks, the Rickster Author, and Viewer Mastery." In *Full of Secrets: Critical Approaches to Twin Peaks*, geredigeerd door David Lavery, 51-69. Detroit: Wayne State University Press, 1995.
- . "Interactive Audiences? The Collective Intelligence of Media Fans." In *The New Media Book* (Londen: British Film Institute, 2002): 157-170.
- . "Searching for the Origami Unicorn." In *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 95-134. New York en Londen: New York University Press, 2006.
- . "Quentin Tarantino's *Star Wars*? Grassroots Creativity Meets the Media Industry". In *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, 135–173. New York en Londen: New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry, Sam Ford en Joshua Green. "Introduction: Why Media Spreads." In *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, 1-46. New York: New York University Press, 2013.
- Johnson, Derek. "Inviting Audiences In." *New Review of Film and Television Studies* 5, nr. 1 (2007): 61-80.
- . "Learning to Share: The Relational Logics of Media Franchising." *C3 Research Papers and White Memos*, 1-28. Cambridge: University of North Texas, 2010.
- Leadbeater, Charles. *We Think: The Power of Mass Creativity*. Londen: Profile Books, 2006.
- Leverette, Marc. "Cocksucker, Motherfucker, Tits." In *It's not TV: Watching HBO in the Post-Television Era*, geredigeerd door Marc Leverette, Brian L. Ott en Cara Louise Buckley, 123-151. Londen en New York: Routledge, 2008.
- Lévy, Pierre. "Collective Intelligence, a Civilisation: Towards a Method of Positive Interpretation." *International Journal of Politics, Culture, and Society* 18, nr. 3/4 (2005): 189-198.
- . *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge: Perseus, 1997.
- Littleton, Cynthia. "HBO to Remake *Westworld* With Jonathan Nolan, J.J. Abrams." *Variety*. Voor het laatst aangepast op 30-08-2013, <http://variety.com/2013/tv/news/hbo-gives-pilot-nod-to-westworld-remake-from-jonathan-nolan-j-j-abrams-1200593476/>.
- Locke, Christopher, Rick Levine, Doc Searls en David Weinberger. *A Cluetrain Manifesto: The End of Business as Usual*. New York: Perseus Books, 2000.
- Lotz, Amanda. *The Television Will Be Revolutionized*. Londen en New York: New York University Press, 2014.

- MacInnes, Paul. "Wild Wild *Westworld*: Why Fan Theories are the Future of TV." *The Guardian*. Voor het laatst aangepast op 03-11-2016, <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2016/nov/03/westworld-fan-theories-are-the-future-of-tv>.
- McClintock, Pamela. "Onward with *Westworld*." *Variety*. Voor het laatst aangepast op 11-08-2005, <http://variety.com/2005/film/markets-festivals/onward-with-westworld-1117927386/>.
- McGonigal, Jane. "Becoming a Part of Something Bigger Than Ourselves." In *Reality is Broken: Why Games Makes us Better and How They Can Change the World*. Londen: Jonathan Cape, 2011.
- Miller, Liz Shannon. "'Westworld' Website Easter Eggs Warn Visitors About 'Accidental Death,' Reveal Employee Secrets." *IndieWire*. Voor het laatst aangepast op 13-09-2016. Geraadpleegd op 15-12-2016, <http://www.indiewire.com/2016/09/hbo-westworld-websites-transmedia-passwords-secret-easter-eggs-1201726355/>.
- Mittell, Jason. "Complexity in Context." In *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, 17-54. New York en Londen: New York University Press, 2015.
- . "Introduction." In *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, 1-16. New York en Londen: New York University Press, 2015.
- . "Narrative Complexity in Contemporary American Television." *The Velvet Light Trap* 58 (2006): 29-40.
- . "Orienting Paratexts." In *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, 261-291. New York en Londen: New York University Press, 2015.
- . "Serial Orientations: Paratexts and Contemporary Complex Television." In *(Dis)orienting Media and Narrative Mazes*, geredigeerd door Julia Eckel, Bernd Leiendecker, Daniela Olek en Christine Piepiorka, 165-182. Bielefeld: Transcript Cultural and Media Studies, 2013.
- Pearson, Roberta. "Participation or Totalization: Fans and Transmedia Storytelling." Paper gepresenteerd op de Television and the Digital Public Sphere Conference, University of Paris, 23 oktober 2008.
- Rice, Lynette. "*Outlander* is Not Returning Until September (Gasp!)." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 15-02-2017, <http://ew.com/tv/2017/02/15/outlander-returning-september/>.
- Scolari, Carlos. "Lostology: Transmedia Storytelling and expansion/compression strategies." *Semiotica* (2013): 1-24.
- Scott, Suzanne. "The Trouble With Transmediation: Fandom's Negotiation of Transmedia Storytelling Systems." *Spectator* 30, nr 1. (2010): 30-34.
- Sodano, Todd. "Television's Paradigm (Time)Shift: Production and Consumption Practices in the Post-Network Era." In *Time in Television Narrative*, geredigeerd door Melissa Ames, 27-42. Jackson: University Press of Mississippi, 2012.
- Spanò, Carmen. "Audience Engagement with Multi-level Fictional Universes: The Case of *Game of Thrones* and its Italian fans." *Participations* 13, nr. 1 (2016): 625-655.
- Stanfill, Mel. "The Interface as Discourse: The Production of Norms Through Web Design." *New Media & Society* 17, nr. 7 (2015): 1059-1074.
- Tallerico, Brian. "A Simple Guide to *Westworld*'s Multiple Timelines." *Vulture*. Voor het laatst aangepast op 30-11-2016, <http://www.vulture.com/2016/11/westworld-timeline-guide.html>.

- . "The Long, Weird History of the *Westworld* Franchise." *Vulture*. Voor het laatst aangepast op 30-09-2016, <http://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html>.
- Tapscott, Don en Anthony Williams. *Wikinomics: How Mass Collaboration Changes Everything*. New York: Penguin, 2007.
- The Week. "Is *Game of Thrones* too complicated to enjoy?" Voor het laatst aangepast op 30-03-2012, <http://theweek.com/articles/476782/game-thrones-complicated-enjoy>.
- Thompson, Kristin. "Neoformalist Film Analysis: One Approach, Many Methods." In *Breaking the Glass Armor. Neoformalist Film Analysis*, 3-47. Princeton: Princeton University Press, 1988.
- Tryon, Chuck. "Coming Soon to a Computer Near You: Digital Delivery and Ubiquitous Entertainment." In *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies*, 18-40. New Brunswick: Rutgers University Press, 2013.
- . "Conclusion: Digital Futures." In *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies*, 173-180. New Brunswick: Rutgers University Press, 2013.
- . "Introduction: On-Demand Culture. Digital Distribution and the Future of Cinema." In *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies*, 1-17. New Brunswick: Rutgers University Press, 2013.
- . "The Twitter Effect: Social Media and Digital Delivery." In *On-Demand Culture: Digital Delivery and the Future of the Movies*, 117-135. New Brunswick: Rutgers University Press, 2013.
- Venable, Nick. "*Westworld* Was Just Picked up by HBO, Here are the Details." *CinemaBlend*. Geraadpleegd op 24-02-2017, <http://www.cinemablend.com/television/Westworld-Was-Just-Picked-Up-By-HBO-Here-Details-68452.html>;

BIJLAGEN

I: Corpusmateriaal primaire industriële teksten

- Westworld*. "Chestnut." Aflevering 2, geregisseerd door Richard Lewis, geschreven door Jonathan Nolan en Lisa Joy. HBO, 07-10-2016.
- . "Contrapasso." Aflevering 5, geregisseerd door Jonny Campbell, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Dominic Mitchell. HBO, 30-10-2016.
- . "The Adversary." Aflevering 6, geregisseerd door Fred Toye, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Halley Wegryn Gross. HBO: 06-11-2016.
- . "The Bicameral Mind." Aflevering 10, geregisseerd door Jonathan Nolan, geschreven door Jonathan Nolan en Lisa Joy. HBO: 04-12-2016.
- . "The Original." Aflevering 1, geregisseerd door Jonathan Nolan, geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Michael Crichton. HBO, 02-10-2016.
- . "The Well-Tempered Clavier." Aflevering 9, geregisseerd door Michelle MacLaren, geschreven door Dan Dietz en Kath Lingenfelter. HBO, 27-11-2016.
- . "Trompe L'Oeil." Aflevering 7, geregisseerd door Fred Toye, geschreven door Halley Wegryn Gross en Jonathan Nolan. HBO, 13-11-2016.

II: Corpusmateriaal secundaire industriële teksten

- Abrams, Natalie. "Westworld: Which Host Achieved Freewill in Finale?" *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 25-03-2017, <http://ew.com/tv/2017/03/25/westworld-season-2-spoilers/>.
- Hibberd, James. "Westworld Has Already Figured Out the Next 5 Seasons." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 08-09-2016, http://ew.com/article/2016/09/08/westworld-plan/?xid=entertainment-weekly_socialflow_twitter.
- . "Westworld Postmortem: Producers Discuss Episode 4." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 23-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/23/westworld-dissonance-theory/>.
- . "Westworld Producers Hint HBO's Drama has Great, Freaky Potential." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 23-01-2015, <http://ew.com/article/2015/01/23/jonathan-nolan-westworld/>.
- . "Westworld Producers on Elsie's Fate, Maeve's Tour." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 06-11-2016, <http://ew.com/article/2016/11/06/westworld-adversary-interview/>.
- . "Westworld Producers on Future Shock HBO series." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 28-06-2016, <http://ew.com/article/2016/06/28/westworld-interview/>.
- . "Westworld Showrunners: Anybody Could Return in Season 2." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 06-12-2016, <http://ew.com/article/2016/12/06/westworld-finale-interview/>.
- . "Westworld Showrunners Explain That Premiere Episode." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 02-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/02/westworld-premiere-interview/>.
- . "Westworld Showrunners on Second Episode Twist." *Entertainment Weekly*. Voor het laatst aangepast op 09-10-2016, <http://ew.com/article/2016/10/09/westworld-showrunners-second-episode/>.

III: Corpusmateriaal tertiaire industriële teksten

- Reddit. "A Chronological View of *Westworld's* Timeline." Geraadpleegd op 26-01-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5el6uw/a_chronological_view_of_westworld_s_timeline/.
- . "A Common Misconception Between Bernard and Arnold After Viewing Episode 9." Geraadpleegd op 15-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5fk09m/a_common_misconception_between_bernard_and_arnold/
- . "Delosincorporated.com updated after ep 10..." Geraadpleegd op 14-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5gjqp0/spoiler_delosincorporatedcom_updated_after_ep_10/.
- . "Do Not Get Too Attached to a Theory: Production Shut Down During Episode 6 and Who Knows How Many Narratives Got Dropped or Altered." *Reddit*. Geraadpleegd op 24-02-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5avvlp/do_not_get_too_attached_to_a_theory_production/.
- . "Does *Westworld* Take Place in the Same Universe as the Original?" Geraadpleegd op 06-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/55llfa/does_westworld_take_place_in_the_same_universe_as/.
- . "Episodes Released on a Weekly Basis or All at Once: What do You Prefer?" Geraadpleegd op 26-02-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/56jnj6/episodes_released_on_a_weekly_basis_or_all_at/.
- . "In Anticipation of *Samuraiworld*, I wrote a Japanese Version of the Main Title Theme," Geraadpleegd op 15-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ijm22/in_anticipation_of_samuraiworld_i_wrote_a/.
- . "Is William the Man-in-Black? Both Sides of the Argument." Geraadpleegd op 14-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5a0bui/is_william_the_maninblack_both_sides_of_the/.
- . "More Evidence of the Dual Timeline Theory." Geraadpleegd op 14-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5crucy/more_evidence_of_the_dual_timeline_theory/.
- . "Netflix CEO Calls Out HBO for not Letting Subscribers Binge on New Shows." Geraadpleegd op 26-02-2017,
https://www.reddit.com/r/technology/comments/5ownyw/netflix_ceo_calls_out_hbo_for_not_letting/.
- . "Points in favor of Logan, not William, being MiB." Geraadpleegd op 14-04-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5f9rzq/points_in_favor_of_logan_not_william_being_mib/.

- . "Sorry if This is a Dumb Question but is the Original Movie Canon in this Series?" Geraadpleegd op 05-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/563hov/sorry_if_this_is_a_dumb_question_but_is_the/.
- . "The Best Evidence Against the Two-Timeline Theory." Geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5asqr6/the_best_evidence_against_the_two_timeline_theory/.
- . "Theory: Bernard is a Host and Represents the 4th Level of Arnold's Pyramid." Geraadpleegd op 15-04-2018, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5889fx/theory_bernard_is_a_host_and_represents_the_4th/.
- . "Theory: The 1973 Movie is Still Canon." Geraadpleegd op 06-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5afb3p/theory_the_1973_movie_is_still_canon_and_when/.
- . "Theory: The Man in Black is the Man in Black." Geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/58yg26/theory_the_man_in_black_is_the_man_in_black/.
- . "The Picture That Started it All." Geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5f9dfp/ep_9_spoilers_the_picture_that_started_it_all/.
- . "The Truth Behind Arnold, he is actually..." Geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5c6gaa/the_truth_behind_bernard_he_is_actually/.
- . "We Have Seen the Basement Before!" Geraadpleegd op 15-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ctwfo/we_have_seen_the_basement_before/.
- . "*Westworld* is Exactly Why I Still Prefer Serial Dramas to be Released Weekly Rather Than All at Once." Geraadpleegd op 25-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ght15/westworld_is_exactly_why_i_still_prefer_serial/.
- . "*Westworld* Website Easter Egg: Man in Black!!" Geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/55oljf/westworld_website_easter_egg_man_in_black/.
- . "*Westworld* Would Have Been Very Different With the Netflix, Binge-watching Option Starting From the Beginning." Geraadpleegd op 26-02-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5h0c59/westworld_would_have_been_very_different_with_the/.
- . "Who Else Caught Yul Brynner's Cameo?" Geraadpleegd op 06-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5bkc26/who_else_caught_yul_brynners_cameo/.
- . "Why Both Timeline Theories are True." Geraadpleegd op 14-04-2017, https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5ben3g/why_both_timeline_theories_are_true/.

———. “Will *Westworld* Repeat Production Mistakes of *True Detective*?” Geraadpleegd op 24-02-2017,
https://www.reddit.com/r/westworld/comments/5bgxtb/will_westworld_repeat_production_mistakes_of_true/.

IV: Codeerboom industriële tekstuele analyse

☞ Vertrouwen in de creatieve autoriteit

- Fanactiviteit in de transmediale canon van de *Westworld* franchise
- Legitimatie van *Westworld* in de temporaliteit van het productieproces

☞ Machtsverhoudingen in de temporele structuren van televisiedistributie

- Een paradigmatische verschuiving in publieksparticipatie
- Theorieën en spoilers binnen de manipulatie van temporele oriëntatie