Bachelor eindwerkstuk

Universiteit Utrecht

Welcome to Westworld's Universe

Een narratieve analyse van de constructie van transmediale verhaalwerelden: de wijze waarop de HBO tv-serie *Westworld* een transmediale verhaalwereld construeert aan de hand van intertekstuele verwijzingen naar bestaande franchises

Kevin Postma (5907896)
BA Media en cultuur
Begeleidend docent: Rob Leurs
Studiejaar 2020 - 2021, blok 2
Inleverdatum: 18 februari 2021

“This world is just a speck of dust sitting on a much, much bigger world.”

- Bernard, *Westworld seizoen 2: Virtù e Fortuna*

Voorwoord

Graag wil ik u uitnodigen om kennis te maken met een wereld die mij al sinds het begin van mijn opleiding aan de Universiteit Utrecht intrigeert. In 2016, mijn eerste jaar als student Media en cultuur, kwam HBO met de nieuwe tv-serie *Westworld*. Nog nooit eerder zag ik een serie die mij niet alleen door haar veelzijdigheid fascineerde, maar ook productioneel en inhoudelijk zo was verfijnd. In veel opzichten sloot *Westworld* aan op verschillende cursussen, zoals Vertellen en Verbeelden, Inleiding Nieuwe Media en Television in Transition, waarvan ik de cursusstof in de serie tot leven zag komen. Het bleek daarmee een onschatbare bron van inspiratie voor meerdere papers. Met *Westworld* markeer ik het begin van mijn opleiding en sluit ik nu ook mijn bachelor af.

Voor u ligt mijn bachelor eindwerkstuk 'Welcome to Westworld's Universe', een onderzoek naar de constructie van verhaalwerelden bij transmedia tv, aan de hand van *Westworld*. Het idee voor dit onderzoek is tot stand gekomen in het vorig academisch jaar, waarin ik door mijn assessorschap voor de faculteit niet de volledige tijd en aandacht had om het werkstuk te voltooien op de manier zoals ik wenste. In samenspraak met mijn begeleider heb ik het eindwerkstuk na een korte onderbreking kunnen hervatten, waardoor ik dit jaar in rustiger vaarwater een afgerond bachelor eindwerkstuk heb kunnen voortbrengen. In de tussentijd bleef *Westworld* in ontwikkeling en verscheen er een derde seizoen dat mij nieuwe inzichten bracht. Hierop heb ik besloten de focus van mijn oorspronkelijke onderzoek te verleggen om een completer beeld te geven van het fenomeen dat ik bij *Westworld* zie en waar ik in dit werkstuk op inga. Dit heeft tot een actueler en uitvoeriger bachelor eindwerkstuk geleid waarmee ik zelf erg tevreden ben en waarmee ik bovendien hoop te laten zien wat de opleiding mij in vijf jaar tijd heeft gebracht.

Bij dezen wil ik graag een aantal mensen bedanken. Allereerst mijn begeleider voor de fijne begeleiding en zijn flexibele houding. Ook mijn mede-scriptieschrijvers, vrienden en familie hebben veel voor mij betekend met het nalezen van mijn voortgang en het geven van feedback tijdens het schrijfproces. Ten slotte wil ik mijn lieve vriendin bedanken voor haar motiverende woorden en morele steun in de afgelopen tijd. Zonder haar heb ik niet volledig kunnen waarmaken wat ik met mijn eindwerkstuk voor ogen had.

Ik wens u veel plezier met het lezen van dit eindwerkstuk.

Kevin Postma

Utrecht, 18 februari 2021

Abstract

In dit onderzoek naar de constructie van transmediale verhaalwerelden wordt onderzocht hoe de HBO tv-serie *Westworld* (2016-heden) zich tot de verhaalwerelden van de tv-serie *Game of Thrones*, de film *Jurassic Park* (1993) en de film *Westworld* (1973) verhoudt, en hoe de serie *Westworld* daarmee vormgeeft aan de eigen verhaalwereld. Hierbij wordt gelet op de intertekstuele verwijzingen die *Westworld* door de hele serie heen naar deze verhaalwerelden maakt. Aan de hand van een narratieve analyse wordt gekeken op welke manier de verwijzingen op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijzen, om antwoord te geven op de onderzoeksvraag: "*Op welke wijze spelen intertekstuele verwijzingen in de serie Westworld een rol bij de constructie van een transmediale verhaalwereld?*". De basis voor dit onderzoek wordt gevormd door Henry Jenkins' definitie van *transmedia storytelling* en Jason Mittells concept *transmedia extensions*. Wat uit de analyse naar voren komt, is dat zowel de verhaalwereld van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* als die van de *Westworld*-film elk op een unieke wijze een narratieve uitbreiding biedt op de verhaalwereld van *Westworld*. Het onderzoek laat zien hoe de verhaalwereld van *Westworld* vorm krijgt en transmediaal uitbreidt doordat de makers meermaals gebruik maken van verwijzingen naar andere mediateksten, die als transmedia extensions van *Westworld* een narratieve uitbreiding bieden op de verhaalwereld. Hiermee vult het onderzoek het bestaande begrip over de constructie van transmediale verhaalwerelden aan en introduceer ik een nieuwe manier voor mediamakers om transmediale verhaalwerelden te creëren.

Sleutelwoorden: transmedia storytelling, transmedia extensions, intertekstualiteit, parateksten, Westworld, tv-series, verhaalwerelden

Inhoudsopgave

1. Inleiding 6
2. Theoretisch kader 9
   2.1 Een intertekstualiteit van teksten 9
   2.2 Hiërarchische verschillen en paratekstualiteit 10
   2.3 Transmedia storytelling als 'art of world making' 12
3. Onderzoeksmethode 15
   3.1 Methode 15
   3.2 Corpusbepaling 16
   3.3 Operationalisering 17
4. Analyse 19
   4.1 *Game of Thrones* als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld 19
   4.2 *Jurassic Park* als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld 22
   4.3 De *Westworld*-film als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld 26
5. Conclusie 30
6. Bibliografie 33
   6.1 Academische literatuurlijst 33
   6.2 Overige bronnen 33
7. Lijst van afbeeldingen, figuren en tabellen 36
   7.1 Lijst van afbeeldingen 36
   7.2 Lijst van figuren 36
   7.3 Lijst van tabellen 36
8. Bijlagen 37
   8.1 Coderingsschema's 37
   8.2 Plagiaatverklaring 46

1. Inleiding

Begin 2020 ging het langverwachte derde seizoen van *Westworld* (2016-heden) in première, een sciencefictionserie van HBO over hoogintelligente robots die verblijf houden in een futuristisch wildwest-themapark als attracties voor het amusement van de parkbezoekers.[1] In de tweede aflevering van het derde seizoen, getiteld "The Winter Line", is veel kijkers een bijzondere easter egg opgevallen. Kort na de onthulling van een totaal nieuw themapark binnen de serie, het in de Tweede Wereldoorlog gesitueerde Warworld, werden kijkers getrakteerd op nog een ander nieuw park met een fantasy-thema.[2] Hierbij kwam een cameo van *Game of Thrones* showrunners David Benioff en D.B. Weiss als een totale verrassing. Naast het duo dat de rol van parkmedewerkers speelde, vingen kijkers ook een glimp op van Drogon, de mythische Targaryen draak uit *Game of Thrones* die in *Westworld* werd voorgesteld als een robotkarakter.[3]

De *Game of Thrones* cameo's gaven een impuls aan vele online fantheorieën en deden kijkers zich afvragen of de verhaalwerelden van *Westworld* en *Game of Thrones* met elkaar zouden zijn verbonden.[4] *Westworld* leek hier immers mee te suggereren dat de verhaalwereld van *Game of Thrones* onderdeel uitmaakt van 'Park 4', de aanduiding van het fantasy-themapark waarvoor nog geen officiële naam is bekendgemaakt. Op Twitter volgde naar aanleiding van de cameo's zelfs een discussie over het einde van de acht seizoenen tellende HBO-hitserie *Game of Thrones*. "Game of Thrones being nothing more than a Delos park in Westworld is legitimately a better ending than season 8", twitterde een kijker.[5] Ook *Westworld* showrunners Jonathan Nolan en Lisa Joy lieten zich uit over de *Game of Thrones* cameo's. In een interview voor *The Hollywood Reporter* vertelde Nolan over de totstandkoming van hun "goofy idea" om met deze cameo's een eerbetoon aan de show van hun bevriende collega's Benioff en Weiss te doen. Daarnaast ontkennen noch bevestigen Nolan en Joy de speculaties over een connectie tussen beide shows en de mogelijkheid van een gedeeld universum, waarmee ze het bewust aan de fantasie van de kijkers overlaten.[6] In reactie op de circulerende

---

[1] Mike Hale, "Review: The Perfect Timing of 'Westworld' Season 3," *New York Times*, laatst gewijzigd op 15 maart 2020, https://nyti.ms/2wTRVas.
[2] Adam Chitwood, "'Westworld' Creators Reveal How That 'Game of Thrones' Cameo Came to Be," *Collider*, 23 maart 2020, https://collider.com/westworld-game-of-thrones-cameo-explained/.
[3] Chitwood, "'Westworld' Creators Reveal."
[4] Jennifer Maas, "Dan Weiss, David Benioff's 'Westworld' Cameo Reignites Fan Debate About 'Game of Thrones' Final Season," *The Wrap*, 23 maart 2020, https://www.thewrap.com/game-of-thrones-creators-westworld-cameo-david-benioff-dan-weiss-dragon-drogon-westerosworld-park-4-fan-reactions-got-ending/.
[5] AtlasOne (@TheAtlasOne), "Game of Thrones being nothing more than a Delos park in Westworld is legitimately a better ending than season 8," Twitter, 23 maart 2020, https://twitter.com/theatlasone/status/1241930322268377088.
[6] Josh Wigler, "'Westworld' Bosses Explain How That 'Game of Thrones' Cameo Came to Life," *The Hollywood Reporter*, 22 maart 2020, https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/westworld-game-thrones-creators-david-benioff-dan-weiss-cameo-explained-1285852.

fantheorieën schreef *Game of Thrones* schrijver George R.R. Martin op zijn website dat hij de speculaties veel te ver vindt gaan: "It was just a bit of fun. A sort of Easter Egg."[7] De discussie over hoe de *Game of Thrones* cameo's moeten worden begrepen heeft dus meerdere kanten, maar door de cameo's puur af te doen als grap of easter egg, zoals Martin, wordt er tekortgedaan aan de culturele betekenis die deze cameo's voor kijkers en de verhaalwerelden kunnen hebben. Voor velen laten deze cameo's immers zien dat er meer over beide verhaalwerelden en het overkoepelende universum is te ontdekken dan ze ooit voor mogelijk hadden gehouden.

Met de *Game of Thrones* cameo's is het niet de enige keer dat er in *Westworld* expliciet wordt verwezen naar een andere grote show. Zo hebben fans al eerder aanwijzingen gevonden om te geloven dat de gelijknamige film uit 1973, waar de serie op is gebaseerd, en de films van *Jurassic Park* meer voor de serie betekenen dan het zijn van een grote inspiratiebron.[8] Door middel van verwijzingen - sommigen wat implicieter dan anderen - naar de *Westworld*-film en *Jurassic Park* lijkt te worden gesuggereerd dat deze verhaalwerelden onderdeel uitmaken van hetzelfde universum als dat van *Westworld*. Het lijkt er dus op dat de *Game of Thrones* cameo niet op zichzelf staat, maar een onderdeel is van een meermaals terugkomende strategie, waarbij *Westworld* de verhaalwerelden van andere franchises middels verwijzingen in de eigen verhaalwereld opneemt. Hiermee rijst de vraag of we aan de hand van deze verwijzingen kunnen begrijpen hoe *Westworld* zich tot andere franchises verhoudt en hoe daarmee een verhaalwereld wordt geconstrueerd.

Om te begrijpen hoe verhaalwerelden van hedendaagse tv-series tot stand komen, wordt in mediawetenschappelijke literatuur vaak het concept 'transmedia storytelling' aangehaald. Volgens de meest gehanteerde definitie van Henry Jenkins wijst het concept op een strategie voor het vertellen van verhalen over verschillende mediakanalen, waarbij een systematische verspreiding van verhaalonderdelen ertoe moet dienen om een grotere, gecoördineerde entertainmentervaring te creëren. "Idealiter", stelt Jenkins, "draagt elk individueel medium daarbij op een unieke en gelijkwaardige manier bij aan de algehele verhaalwereld."[9] Anders dan Jenkins richt Jason Mittell zich op 'transmedia extensions': ondersteunende parateksten binnen andere media die zich tot een kerntekst verhouden, zoals een tv-serie.[10] Volgens Mittell bieden makers van moderne tv-series vaak verschillende ondersteunende transmedia extensions naast de serie aan, bijvoorbeeld om daarmee

---

[7] George R.R. Martin, "Crossovers and Cameos," *Not a Blog* (blog), 26 maart 2020, https://georgerrmartin.com/notablog/2020/03/26/crossovers-and-cameos/.
[8] "Westworld Wiki," FANDOM, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_Wiki.
[9] Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling 101," *Confessions of an aca-fan* (blog), 21 maart 2007, http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
[10] Jason Mittell, "Strategies of Storytelling on Transmedia Television," in *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*, red. Marie-Laure Ryan en Jan-Noël Thon (Lincoln: University of Nebraska Press, 2014), 202. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/reader.action?docID=1693625&ppg=201#ppg=201.

een narratieve uitbreiding te bieden en de verhaalwereld van de serie te vergroten.[11] In het theoretisch kader ga ik hier verder op in.

Met dit onderzoek wil ik een antwoord vinden op de onderzoeksvraag: "*Op welke wijze spelen intertekstuele verwijzingen in de serie Westworld een rol bij de constructie van een transmediale verhaalwereld?*". Hiervoor wil ik achterhalen hoe de tv-serie *Westworld* zich tot de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film verhoudt, en hoe *Westworld* daarmee vormgeeft aan de eigen verhaalwereld. Ik veronderstel dat de veelvuldige verwijzingen die *Westworld* naar deze franchises maakt hier een belangrijke rol bij spelen. Hierom heb ik de verwijzingen die *Westworld* naar deze verhaalwerelden maakt geïdentificeerd en onder de loep genomen. Aan de hand van een narratieve analyse is gekeken of de betreffende verwijzingen wijzen op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld. Ten slotte zal ik laten zien hoe *Westworld* middels intertekstuele verwijzingen naar andere franchises vormgeeft aan de eigen transmediale verhaalwereld, en hoe deze andere franchises als transmedia extensions daar een narratieve uitbreiding op bieden.

Met dit onderzoek naar de constructie van transmediale verhaalwerelden, aan de hand van de tv-serie *Westworld*, wil ik eveneens laten zien dat er niet per definitie sprake hoeft te zijn van een "systematische opdeling van verhaalonderdelen" of een "gecoördineerde entertainmentervaring", om te spreken van transmedia storytelling. Zoals ik aan de hand van *Westworld* wil aantonen, kan met relatief eenvoudige verwijzingen naar andere, of zelfs reeds bestaande verhaalwerelden hetzelfde doel van een transmediale entertainmentervaring worden bereikt, waarbij de andere afzonderlijke media bovendien een unieke narratieve uitbreiding bieden op de algehele verhaalwereld. Hiermee vul ik het bestaande begrip aan van hoe transmediale verhaalwerelden worden geconstrueerd.

[11] Mittell, "Strategies of Storytelling," 201-202.

2. Theoretisch Kader

Bij het bestuderen van *Westworlds* verwijzingen naar *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film is het belangrijk om de relatie met deze media-franchises te zien in het kader van intertekstualiteit en transmedia storytelling, concepten die ik in dit hoofdstuk zal bespreken.

2.1 Intertekstualiteit

Binnen literair- en mediawetenschappelijk onderzoek wordt veelvuldig gebruik gemaakt van de term 'intertekstualiteit' om te begrijpen hoe teksten verband houden met andere teksten en daar betekenis aan ontlenen. In de hedendaagse mediawetenschappen is onder intertekstualiteit komen te verstaan dat iedere afzonderlijke tekst deel uitmaakt van een groter cultureel discours en daarom niet los gezien kan worden van die context.[12] Zoals John Fiske het in *Television Culture* formuleert, moet iedere tekst daarom noodzakelijkerwijs worden begrepen in relatie tot andere teksten en is het onvermijdelijk dat deze andere teksten meespelen bij het construeren van betekenis.[13] Op deze manier kan *Westworld* ook worden begrepen vanuit een bredere, discursieve context waar andere teksten, zoals *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film, ook deel van uitmaken en vormgeven aan *Westworlds* betekenis.

Fiske stelt dat een 'allusion' - een toespeling of indirecte verwijzing - naar een andere tekst geen voorbeeld is van een intertekstuele relatie, omdat daarbij niet expliciet wordt benoemd waarnaar wordt verwezen.[14] Het hangt volgens Fiske dan te veel af van de specifieke, tekstuele kennis van de individuele lezer of er een connectie wordt gezien en of er betekenis aan wordt ontleend.[15] Marsha Kinder vecht in *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games* Fiskes strikte onderscheid tussen intertekstualiteit en indirecte verwijzingen aan. In tegenstelling tot Fiske stelt Kinder dat ook indirecte verwijzingen kunnen bijdragen aan een intertekstuele relatie waaraan betekenis wordt ontleend, zélfs al is de lezer zich niet bewust van de connectie.[16] In Kinders bestudering van Amerikaanse kindertelevisie en -films ziet zij namelijk een commerciële strategie waarbij kinderen worden geleerd plezier te ervaren bij het zien van intertekstuele verwijzingen naar consumptiegoederen zoals speelgoed. Kinder noemt dit een intertekstueel systeem van massa-

---

[12] Marsha Kinder, *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (Oakland: University of California Press, 1991), 1-2. https://publishing-cdlib-org.proxy.library.uu.nl/ucpressebooks/view?docId=ft4h4nb22p;brand=ucpress.
[13] John Fiske, *Television Culture*, 2e ed. (Londen: Routledge, 2010), 109. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=5042308.
[14] Fiske, *Television Culture*, 109.
[15] Fiske, *Television Culture*, 109.
[16] Kinder, *Playing with Power*, 45.

entertainment, waarin juist de indirecte verwijzingen een belangrijk onderdeel zijn van deze strategie.[17] Waar Fiske indirecte verwijzingen naar een andere tekst uitsluit als voorbeeld van een intertekstuele relatie, stelt Kinder voor om indirecte verwijzingen wel te begrijpen als voorbeeld van een intertekstuele relatie die dus ook bijdragen aan de constructie van betekenis.[18] Iedere tekst moet volgens Kinder worden begrepen in relatie tot andere teksten, zelfs al is de lezer niet met deze andere teksten bekend of zich bewust van de connectie.[19] In het licht van mijn onderzoek is dit een bruikbare gedachte, aangezien het mij in staat stelt om *Westworlds* directe én indirecte verwijzingen te begrijpen als een manier om intertekstuele relaties te scheppen met andere teksten. Omdat we, zoals bij Kinders onderzoek, ook bij *Westworld* zouden kunnen spreken van een intertekstueel systeem van massa-entertainment, waarin *Westworld* verwijst naar andere grote entertainment-franchises, volg ik Kinders lijn door ook indirecte verwijzingen te beschouwen als een voorwaarde voor intertekstualiteit.

2.2 Hiërarchische verschillen en paratekstualiteit

Anders dan Kinder maakt Fiske onderscheid tussen primaire en secundaire teksten. Zo stelt hij dat we intertekstuele relaties in twee dimensies kunnen voorstellen: horizontale intertekstualiteit waarbij sprake is van een relatie tussen primaire teksten, zoals een televisieprogramma of -serie, en verticale intertekstualiteit waarbij sprake is van een relatie tussen een primaire tekst en een tekst van een andere soort. Dat kan een secundaire tekst zijn, zoals een recensie of studiopubliciteit, of een tertiaire tekst dat door kijkers is geproduceerd, zoals een ingestuurde brief of roddels en gesprekken.[20] Kinder maakt dit onderscheid niet, omdat zij uitgaat van een enkel commercieel systeem waarbinnen meerdere primaire teksten ter promotie naar elkaar verwijzen. In het geval van *Westworld* lijkt er ook sprake te zijn van verwijzingen naar opzichzelfstaande films en serie, wat we als een intertekstualiteit tussen primaire teksten kunnen beschouwen.

Toch is het wel degelijk bruikbaar om een dergelijk hiërarchisch onderscheid tussen teksten te maken, zoals Jonathan Gray doet. In *Show Sold Separately* beschrijft hij intertekstuele relaties tussen teksten in termen van 'parateksten' en 'hoofdteksten', waarbij een hoofdtekst nooit in isolatie van zijn parateksten kan worden gezien, vergelijkbaar met hoe Fiske over intertekstualiteit stelt dat teksten nooit in isolatie van andere teksten kunnen worden begrepen.[21] De term paratekst heeft Gray ontleend aan Gérard Genette die het binnen de literatuurwetenschap introduceerde om op de 'liminal devices'

[17] Kinder, *Playing with Power*, 40.
[18] Kinder, *Playing with Power*, 45-46.
[19] Kinder, *Playing with Power*, 2.
[20] Fiske, *Television Culture*, 109-110.
[21] Jonathan Gray, *Show Sold Separately: Promos, Spoilers and Other Media Paratexts* (New York: New York University Press, 2010), 51-52.

van een literair werk te wijzen, zoals titels, voorwoorden en motto's.[22] Genette en Gray beschrijven deze parateksten respectievelijk als 'thresholds' en 'entryways' om de functie aan te duiden dat parateksten zowel de toegang tot de hoofdtekst bepalen als lezers vertellen hoe ze de hoofdtekst moeten interpreteren.[23] In lijn met Genette geeft Gray met het concept 'paratekstualiteit' een ondersoort voor intertekstuele relaties aan, waarbij sprake is van een relatie tussen een hoofdtekst en een daaraan ondergeschikte paratekst.[24] Wel merkt Gray op dat Genette met de term paratekst een ondergeschiktheid aan een grotere tekst impliceert, waar Gray van afwijkt door te stellen dat de grootte van parateksten ten opzichte van de hoofdtekst niet uitmaakt om als paratekst gezien te worden. Ook primaire teksten, zoals televisieseries of films, zouden daarmee als paratekst kunnen worden geanalyseerd als zij ondergeschikt zijn aan een andere tekst.[25]

Mittell gaat in "Strategies of Storytelling on Transmedia Television" door op dit idee van paratekstualiteit en Grays onderscheid in parateksten en hoofdtekst, of kerntekst, zoals Mittell het noemt.[26] Volgens Mittell raakt dit hiërarchische onderscheid meer aan de financiële realiteit van het 'core business model' van de commerciële televisie-industrie: het verdienmodel is er zo op gericht dat elke franchise zich op de versterking van één kerntekst richt, waarbij ter ondersteuning daarvan verschillende parateksten worden aangeboden.[27] Net als bij Grays entryways bieden deze parateksten verschillende ingangen tot het verhaal van de kerntekst, met het doel om kijkers naar de kerntekst te leiden of om te voorzien in extra inkomstenbronnen.[28]

Bij het voorgaande wil ik de kanttekening maken dat het hiërarchische onderscheid tussen paratekst en hoofdtekst niet unaniem wordt aangehangen. Naast Kinder verschilt ook Jenkins op dit vlak van mening met Fiske, Genette, Gray en Mittell en problematiseert hij een dergelijk hiërarchisch onderscheid tussen mediateksten. Volgens Jenkins' ideaal zou elke tekst gelijkwaardig moeten zijn in plaats van dat er één tekst wordt verheven boven andere ondersteunende teksten als ondergeschikte parateksten.[29] Toch geloof ik dat het denken in dit onderscheid bruikbaar is om de relatie tussen *Westworld* en de andere teksten te bestuderen. Omdat ik de strategie van het core business model het meest treffend vind voor het hedendaagse commerciële medialandschap waarin *Westworld* en diens omringende mediateksten zich bevinden, volg ik in mijn onderzoek Mittells lijn en onderscheid

---

[22] Gray, *Show Sold Separately*, 25.
[23] Gérard Genette, *Paratexts: The Thresholds of Interpretation*, vert. Jane E. Lewin (Cambridge: Cambridge University Press, 1997), 2. http://search.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=675642&site=ehost-live.
[24] Gray, *Show Sold Separately*, 117.
[25] Gray, *Show Sold Separately*, 118.
[26] Mittell, "Strategies of Storytelling," 202.
[27] Mittell, "Strategies of Storytelling," 202.
[28] Mittell, "Strategies of Storytelling," 203.
[29] Jenkins, "Transmedia Storytelling 101."

ik de serie *Westworld* als kerntekst met *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film als ondersteunende parateksten.

In het kader van het hedendaagse convergerende medialandschap, waarin televisieseries uitgebreide netwerken van ondersteunende parateksten kennen die zich uitstrekken over verschillende (online) mediakanalen, zoals websites en games, spreekt Mittell van transmedia extensions als een type paratekst in een ander medium dat zich als extensie tot een kerntekst verhoudt. Hierin maakt Mittell, voortbordurend op Gray, een onderscheid tussen transmedia extensions die puur functioneren ter promotie of introductie van de kerntekst en transmedia extensions die functioneren als narratieve uitbreiding.[30] Met dit onderscheid in functies biedt Mittells conceptualisering van transmedia extensions een bruikbaar analytisch concept om de relatie tussen *Westworld* en de parateksten te bestuderen: *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film kan ik hiermee als transmedia extensions begrijpen die functioneren ter promotie of introductie, ofwel als narratieve uitbreiding van kerntekst *Westworld*. In mijn onderzoek naar *Westworlds* verhaalwereld ben ik specifiek geïnteresseerd in intertekstuele verwijzingen die kunnen wijzen op een narratieve uitbreiding. Echter, een concrete manier om transmedia extensions met deze functie te kunnen categoriseren, vind ik niet in de theorie van Mittell, en dus heb ik voor mijn onderzoek nog aanvullende analytische concepten nodig.

2.3 Transmedia storytelling als 'art of world making'

Om te begrijpen wanneer we kunnen spreken van transmedia extensions die een narratieve uitbreiding bieden, en wat de voorwaarden daarvoor zijn, kunnen we te rade gaan bij het concept 'transmedia storytelling' dat het best wordt gevat door Jenkins' invloedrijke definitie:

> "Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes it[s] own unique contribution to the unfolding of the story."[31]

Jenkins beschrijft transmedia storytelling als "the art of world making", een strategie die in reactie op het hedendaagse convergerende medialandschap opkwam.[32] Transmediale verhaalwerelden beperken zich niet tot een enkel medium, maar "get dispersed systematically across multiple media

[30] Mittell, "Strategies of Storytelling," 202.
[31] Jenkins, "Transmedia Storytelling 101."
[32] Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 20-21. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=2081610.

delivery channels" waarvan ieder onderdeel "it[s] own unique contribution to the unfolding of the story" maakt.[33] Voor een 'transmedia franchise' vereist dit volgens Jenkins een hoge mate van coördinatie over de verschillende media, met als doel een "unified and coordinated entertainment experience" te creëren.[34] Enerzijds doet deze vorm van storytelling een beroep op de actieve participatie van consumenten door ze uit te nodigen als jagers en verzamelaars te speuren naar delen van het verhaal over verschillende mediakanalen.[35] Anderzijds moet ieder medium volgens Jenkins' ideaal afzonderlijk zijn te begrijpen en te ervaren als een opzichzelfstaande ingang tot de transmedia franchise, zodat consumenten niet noodzakelijk meerdere onderdelen van een transmediaal verhaal tot zich moeten nemen om het te begrijpen.[36]

In Jenkins' blog *Confessions of an aca-fan* maakt hij een nadrukkelijk onderscheid tussen transmedia storytelling en de meer algemene term 'multimodality'. Hoewel een transmediaal verhaal zich over meerdere media ontvouwt en daarbij gebruik maakt van verschillende modaliteiten van media, stelt hij dat transmedia storytelling niet zomaar mag worden afgedaan als 'een verhaal over verschillende media.' Transmedia behelst meer dan alleen multimodality, waaronder de meeste verhalen vallen die dezelfde verhaalelementen in verschillende media herhalen, zoals bij adaptaties. Om te spreken van transmedia storytelling moet er volgens Jenkins naast multimodality ook sprake zijn van een 'additive comprehension', wijzend op de mate waarin iedere afzonderlijke tekst iets toevoegt aan het algehele verhaal, oftewel een narratieve uitbreiding biedt.[37] Dit kan volgens Jenkins worden gezien als onderdeel van een 'world-building process', zoals afzonderlijke teksten bij de meeste transmediale verhalen door additive comprehension bijdragen aan de creatie van complexe fictionele verhaalwerelden met meerdere samenhangende personages en verhaallijnen.[38] Voor de meeste transmedia content kunnen daarom één of meer van de volgende functies worden onderscheiden: het geeft een nieuw perspectief op de gebeurtenissen van een ander personage, het brengt een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart, het biedt een achtergrondverhaal of het vergroot de betrokkenheid van het publiek.[39]

Aangezien Jenkins niet verder ingaat op zijn onderscheid in functies van transmedia content, wil ik een kleine kanttekening maken bij de laatste functie. Hoewel het publiek door transmediale verhaalwerelden wordt uitgenodigd om een betrokken en participerende rol aan te nemen en het daarom een belangrijke functie van transmedia content kan zijn, zie ik inherent aan deze functie geen

---

[33] Jenkins, "Transmedia Storytelling 101."
[34] Jenkins, "Transmedia Storytelling 101."
[35] Jenkins, *Convergence Culture*, 20-21.
[36] Jenkins, *Convergence Culture*, 95-96.
[37] Henry Jenkins, "Transmedia 202: Further Reflections," *Confessions of an aca-fan* (blog), 31 juli 2011, http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
[38] Jenkins, "Transmedia Storytelling 101."
[39] Jenkins, "Transmedia 202."

additive comprehension of een world-building process. Jenkins acht dit wel onmisbaar bij transmedia extensions om van een narratieve uitbreiding te spreken. De andere drie functies voorzien daar wel in en zullen daarom met name bruikbaar zijn voor mijn onderzoek. Samen met Mittells conceptualisering van transmedia extensions kan ik de intertekstuele relatie tussen *Westworld* en *Game of Thrones, Jurassic Park,* en de *Westworld*-film begrijpen als kerntekst en ondersteunende parateksten en bepalen of, en zo ja, op welke wijze deze parateksten als transmedia extensions door additive comprehension een narratieve uitbreiding bieden op de verhaalwereld van *Westworld*.

3. Onderzoeksmethode

Om te laten zien hoe de HBO-serie *Westworld* zich middels intertekstuele verwijzingen tot de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film verhoudt, en hoe *Westworld* daarmee vormgeeft aan de eigen verhaalwereld, is het nodig deze praktijk nader onder de loep te nemen. Ik zal allereerst ingaan op de methode en analytische concepten die ik gebruik om op detailniveau te analyseren hoe deze praktijk bij *Westworld* werkt. Vervolgens motiveer ik mijn keuze voor de corpusselectie waarop ik mij in de analyse richt. Ten slotte geef ik een operationalisering van de analyse aan de hand van een drietal deelvragen waarmee ik systematisch tot mijn conclusie zal komen.

3.1 Methode

Aan de hand van Kinders idee dat zowel indirecte als directe verwijzingen teksten in een intertekstuele relatie tot elkaar kunnen plaatsen, wil ik *Westworld* analyseren op de verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film. Hiervoor maak ik gebruik van een narratieve analyse op basis van Mittells idee over hoe verhaalwerelden zijn opgebouwd. Mittell onderscheidt drie narratieve componenten die cruciaal zijn bij iedere verhaalwereld. Zo bestaan verhaalwerelden volgens Mittell uit verschillende 'events' die elkaar opvolgen, 'characters' die de events meemaken en 'settings' waarin de events zich ontvouwen. Seriemakers beogen met hun tv-series "a sustained narrative setting, populated by a consistent set of characters who experience a chain of events" te creëren, waarin alle drie de componenten worden gecombineerd om een coherente verhaalwereld te creëren.[40] Dit is een behulpzaam onderscheid voor de analyse van *Westworlds* intertekstuele verwijzingen, omdat het de complexe verhaalwerelden terugbrengt tot behapbare criteria om de analyse op toe te spitsen. Met die reden zal de analyse worden onderverdeeld in verwijzingen naar characters, settings en events.

Mijns inziens kan, zoals besproken in het vorige hoofdstuk, de relatie tussen *Westworld* enerzijds en *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film anderzijds het beste begrepen worden aan de hand van Mittells conceptualisering van transmedia extensions, met de tv-serie *Westworld* als kerntekst en de andere franchises als ondersteunende transmedia extensions. Mittells idee van transmedia extensions vormt dan ook het uitgangspunt voor dit onderzoek. Omdat ik specifiek ben geïnteresseerd in de transmedia extensions die een narratieve uitbreiding op de kerntekst bieden, vul ik Mittell hierop aan met Jenkins' onderscheid in verschillende functies van transmedia content, die tevens aan Mittells narratieve componenten te koppelen zijn: geeft de transmedia extension een

[40] Mittell, "Strategies of Storytelling," 203.

nieuw perspectief op de gebeurtenissen van een ander personage (characters), brengt het een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart (settings), biedt de transmedia extension een achtergrondverhaal (events), of vergroot het slechts de betrokkenheid van het publiek? In mijn bespreking van de verwijzingen naar *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film zal ik ingaan op de mogelijke functies van deze transmedia extensions ten opzichte van de tv-serie, waarop de verwijzingen duiden.

3.2 Corpusbepaling

Om te zien hoe de verhaalwereld van *Westworld* zich tot de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film verhoudt, is het dus van belang om te kijken naar characters, settings en events, als de centrale narratieve componenten van een verhaalwereld. *Westworld* kent tot dusver drie seizoenen met een totaal van 28 afleveringen. Na een eerste lezing van de tv-serie heb ik deze narratieve componenten het meest compleet naar voren zien komen in de eerste twee afleveringen van het eerste seizoen, waarin de verhaalwereld van *Westworld* wordt geïntroduceerd. De eerste aflevering (S01E01) richt zich op de introductie van de robots (characters) en het amusementspark (setting). De tweede aflevering (S01E02) gaat in op de introductie van de parkmedewerkers, parkbezoekers (characters) en het bedrijf achter het park, Delos (setting). Daarbij geven deze afleveringen de start aan van het algehele plot van de tv-serie en worden er verwachtingen gecreëerd voor latere gebeurtenissen (events). Gezamenlijk bieden deze afleveringen een globaal beeld van de verhaalwereld van *Westworld* (characters, settings en start van de events). Om die reden staan deze twee afleveringen centraal in de analyse van intertekstuele verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film.

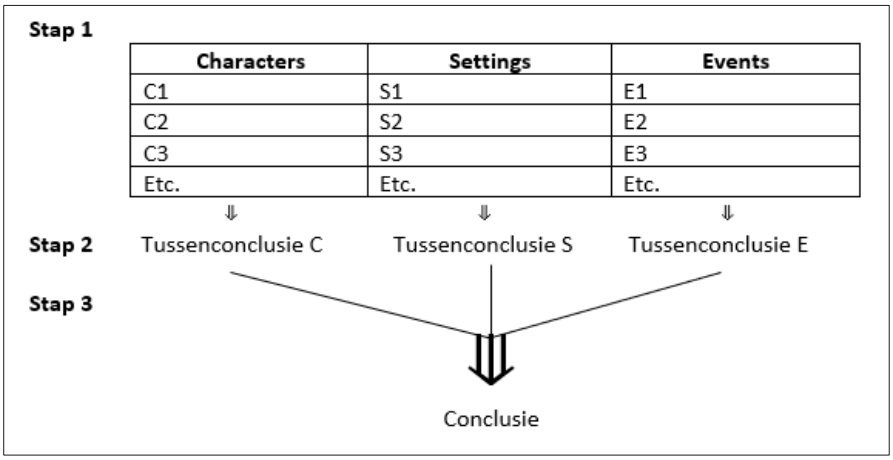
Tijdens een verdere bestudering van *Westworld* heb ik de overige 26 afleveringen geanalyseerd op verwijzingen naar andere mediateksten. Hieruit heb ik opgemerkt dat intertekstuele verwijzingen op grote schaal voorkomen in de tv-serie, waarbij ook in andere afleveringen meerdere verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film te vinden zijn.[41] Om deze veelvoorkomende praktijk op detailniveau te kunnen bespreken, vul ik mijn analysemateriaal

[41] Naast verwijzingen naar *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film, zijn door de hele serie heen meerdere verwijzingen te vinden naar films (o.a. *Indiana Jones, The Empire Strikes Back* en westerns als *The Good, The Bad, And The Ugly*, *Once Upon A Time in the West* en *The Magnificent Seven*), maar ook naar games (*BioShock Infinite*), kunst (o.a. Michelangelo's *Schepping van Adam* en Da Vinci's *Mens van Vitruvius*), wetenschap (o.a. Julian Jaynes notie van *The Bicameral Mind*), popmuziek (o.a. Soundgardens *Black Hole Sun,* Radioheads *No Surprises* en The Rolling Stones' *Paint it Black*) en literaire werken (o.a. de Bijbel, *Alice in Wonderland, Frankenstein, Sherlock Holmes,* en Shakespeares *Romeo en Julia, Henrik IV, Koning Lear* en *Hamlet*).

van S01E01 en S01E02 aan met enkele specifieke voorbeelden en scènes uit andere afleveringen, te weten: S01E03, S01E04, S01E05, S01E06, S01E09, S01E10 en S03E02.

3.3 Operationalisering

Onderstaande figuur (cf. Figuur 1) weergeeft de analysestappen op basis van Mittell die afzonderlijk worden genomen voor de analyse van verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film. Om de analyse te structureren en systematisch tot een conclusie te komen, onderscheid ik in de analyse drie opeenvolgende stappen die elk zijn gekoppeld aan een deelvraag.



Figuur 1. *Analyseschema op basis van Mittells narratieve componenten*

Stap 1: verwijzingen identificeren naar characters, settings en events

Bij de analyse van de verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film, wordt gebruik gemaakt van de drie narratieve componenten als criteria: characters, settings en events. De vraag die bij deze stap centraal staat is:

> Welke verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film kunnen worden geïdentificeerd, op basis van de narratieve componenten characters, settings en events?

Gevonden verwijzingen worden verwerkt in een coderingsschema met korte beschrijving en een voorbeeld, onderverdeeld over de drie verschillende componenten (cf. 7.1 Coderingsschema's).[42] Onder characters versta ik verwijzingen naar personages en hun persoonlijkheden, uiterlijk, kleding,

[42] Indien het ter verduidelijking van het voorbeeld relevant is, worden screenshots of quotes toegevoegd.

rollen en uitspraken. Onder settings versta ik verwijzingen naar omgevingen of ruimtes waarbinnen events plaatsvinden. Ook voorwerpen, composities, opstellingen en ambiance schaar ik onder settings. Onder events versta ik verwijzingen naar gebeurtenissen, plot-ontwikkelingen of specifieke handelingen van personages.

Stap 2: verwijzingen interpreteren aan de hand van Jenkins' additive comprehension

Per narratief component wordt vervolgens een tussenconclusie geformuleerd, waarin concreet naar voren wordt gebracht hoe de betreffende verwijzingen al dan niet wijzen op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld. De vraag die bij deze stap centraal staat is:

> Op welke wijze kan er door deze verwijzingen al dan niet sprake zijn van een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld, op basis van characters, settings en events?

Om dit te bepalen, maak ik gebruik van Jenkins' onderscheid in functies van transmedia extensions. Er is sprake van een narratieve uitbreiding als de verwijzingen naar characters, settings en events op tenminste één van de volgende functies wijzen: de transmedia extension geeft een nieuw perspectief van een ander personage (characters); de transmedia extension brengt een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart (settings); de transmedia extension biedt een achtergrondverhaal (events).

Stap 3: relatie bespreken tussen transmedia extensions en *Westworlds* verhaalwereld

De tussenconclusies per narratief component worden ten slotte samengepakt. Hiermee wordt een conclusie geformuleerd die antwoord geeft op de volgende vraag:

> Bieden de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film middels deze verwijzingen een narratieve uitbreiding op *Westworlds* verhaalwereld?

Daarbij zal besproken worden op welke wijze de afzonderlijke verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film een narratieve uitbreiding bieden op *Westworlds* verhaalwereld.

4. Analyse

Zoals besproken in het vorige hoofdstuk zijn voor de analyse drie opeenvolgende stappen gevolgd. De uitwerking van de coderingsschema's, te vinden in de bijlagen (cf. 7.1 Coderingsschema's), maakt onderdeel uit van analysestap 1 en vormt de basis voor de verdere analyse van deze verwijzingen naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film. Aan de hand van deze coderingsschema's bespreek ik in onderstaande paragrafen iedere transmedia extension afzonderlijk, als onderdeel van analysestappen 2 en 3.

4.1 *Game of Thrones* als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld

Game of Thrones (2011-2019) is een Amerikaanse fantasyserie die net als *Westworld* werd uitgezonden op HBO en gaat over de fictieve wereld van Westeros waar verschillende families strijden om de troon.[43] *Westworlds* verwijzingen naar de verhaalwereld van *Game of Thrones* (cf. Tabel 4) komen het meest duidelijk naar voren in een specifieke scène uit de tweede aflevering van het derde seizoen (S03E02). In deze scène zijn Stubbs en Bernard op zoek naar een vermiste robot in de verschillende afdelingen van Delos, het revolutionaire bedrijf achter het themapark Westworld. In hun zoektocht komen zij terecht op een afdeling van Park 4, één van de vijf andere parken die naast Westworld ('Park 1') onder Delos valt. Het is de eerste en tot dusver enige keer in de serie dat Park 4 is te zien, waarmee de scène in feite een nieuw onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld in kaart brengt, met de introductie van nieuwe characters, settings en events, en daarmee een narratieve uitbreiding op de rest van de serie biedt.[44] Hierbij moet worden opgemerkt dat de characters, settings en events in deze scène niet alleen zijn te begrijpen als onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld, maar ook intertekstuele verwijzingen laten zien naar de verhaalwereld van *Game of Thrones*. In Tabel 1 worden deze vereenvoudigd weergeven.

[43] "Game of Thrones," HBO, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://www.hbo.com/game-of-thrones.
[44] Op eenzelfde manier wordt in de laatste aflevering van het eerste seizoen (S01E10) 'Park 2' geïntroduceerd, een themapark genaamd 'Shōgunworld' dat is gesitueerd in de Edoperiode van Japan. Ook hiermee wordt een nieuw onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld in kaart gebracht, met nieuwe characters, settings en events, en breidt de introductie van het park het narratief van *Westworld* verder uit.

Tabel 1. *Vereenvoudigde weergave van Westworlds verwijzingen naar Game of Thrones*

Characters	Settings	Events
C1. Verwijzing naar The Hound uit *GOT*	**S1.** Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse klederdracht	**E1.** Verwijzing naar definitief einde *GOT*
C2. Verwijzing naar draak Drogon uit *GOT*	**S2.** Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse voorwerpen	
C3. Verwijzing naar broche Hand of the King uit *GOT*	**S3.** Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse locaties	
	S4. Verwijzing naar Hall of Faces uit *GOT*	

Verwijzingen naar characters in *Game of Thrones*

In de hierboven beschreven scène zijn twee expliciete verwijzingen te identificeren naar characters uit *Game of Thrones*. Bij het betreden van de afdeling van Park 4 lopen Stubbs en Bernard langs verschillende ruimtes. Hierin zijn robots te zien die qua uiterlijk overeenkomen met The Hound (C1) en draak Drogon (C2) uit *Game of Thrones*. De introductie van deze characters in *Westworld*, als robots van Park 4, plaatst deze characters uit *Game of Thrones* in een andere context: ze kunnen op een andere manier begrepen worden, niet als characters van vlees en bloed, maar als robots van Park 4. Zo kan ook de verhaalwereld van *Game of Thrones*, waarin deze characters een grotere rol hebben, op een andere manier worden begrepen: niet als een afzonderlijke verhaalwereld, maar als onderdeel van *Westworlds* universum, als één van de andere themaparken. Voor een kijker die meer wilt weten over deze en andere characters uit het vierde themapark biedt de verhaalwereld van *Game of Thrones* een additive comprehension doordat het een nieuw perspectief van andere personages geeft op de gebeurtenissen in Park 4.

Verwijzingen naar settings in *Game of Thrones*

In de hierboven beschreven scène zijn ook enkele verwijzingen te identificeren naar de settings waarin het narratief van *Game of Thrones* zich afspeelt. Zo zijn op de afdeling van Park 4 robots in traditionele klederdracht (S1), verschillende voorwerpen (S2) en afbeeldingen van locaties (S3) te zien die dateren uit een Middeleeuws tijdperk. Hoewel *Westworld* niet laat zien hoe Park 4 er van binnen uitziet, geven de voorwerpen, afgebeelde locaties en klederdracht daar wel een indruk van. Zo valt hieruit op te maken dat het vierde themapark een Middeleeuwse setting betreft, net als *Game of Thrones.* De voorwerpen, afgebeelde locaties en klederdracht kunnen hierom niet alleen worden begrepen als verwijzingen naar een Middeleeuwse setting, maar ook naar de verhaalwereld van *Game of Thrones* waarbinnen dergelijke zaken voorkomen. Zodoende kan ook de verhaalwereld van *Game of Thrones*, waarin deze Middeleeuwse settings verder worden uitgediept, op een andere manier worden begrepen: niet als een afzonderlijke verhaalwereld, maar als onderdeel van *Westworlds* universum:

Park 4. Voor een kijker die meer wilt weten over de setting van Park 4 biedt de verhaalwereld van *Game of Thrones* een additive comprehension, doordat het een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart brengt waarin deze voorwerpen, afgebeelde locaties en klederdracht voorkomen.

Verwijzingen naar events in *Game of Thrones*

Ten slotte is in de hierboven beschreven scène een duidelijke verwijzing naar de events in *Game of Thrones* te identificeren. Wanneer Stubbs aan Bernard vertelt dat Park 4 is gesloten, lopen zij langs de ruimte met robot-draak Drogon (cf. Afbeelding 1). Hier pikken ze een gesprek op tussen twee lab technici, gespeeld door *Game of Thrones* showrunners David Benioff en Dan Weiss, over de verkoop van Drogon nu hij sinds de sluiting van Park 4 niet meer nodig is (E1). De cameo is te begrijpen als een verwijzing naar het definitieve einde van de events in de verhaalwereld van *Game of Thrones*. De timing van de uitzending is hierbij van belang: S03E02 volgt nog geen jaar (maart 2020) nadat de laatste aflevering van *Game of Thrones* werd uitgezonden (mei 2019), tevens rond dezelfde tijd dat de productie van seizoen 3 begon (april 2019).[45] Waar showrunners Benioff en Weiss na acht seizoenen met *Game of Thrones* besloten te stoppen, verwijst deze cameo juist naar dat moment: de lab technicus gespeeld door Weiss besluit Drogon met een kettingzaag bruut in stukken te zagen, als symbool voor de stop van *Game of Thrones*. De cameo verwijst niet alleen naar het einde van de events in *Game of Thrones*, maar het plaatst de events daarnaast ook binnen *Westworlds* universum, namelijk als onderdeel van de verhaalwereld van Park 4. Voor een kijker die meer wilt weten over hoe de events in Park 4 zich tot de sluiting ontvouwen, biedt de verhaalwereld van *Game of Thrones* een additive comprehension dat in dit geval de vorm aanneemt van een achtergrondverhaal.

[45] "Westworld," IMDb, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://www.imdb.com/title/tt0475784/; "Game of Thrones," IMDb, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://www.imdb.com/title/tt0944947/.

Afbeelding 1. *Screenshot uit Westworld (S03E02) met cameo van showrunners Benioff en Weiss en expliciete verwijzing naar draak Drogon uit Game of Thrones*

Concluderend kan worden opgemerkt dat de gevonden verwijzingen naar de verhaalwereld van *Game of Thrones*, zowel naar characters, settings als events, laten zien hoe *Game of Thrones* als transmedia extension een narratieve uitbreiding kan bieden op de verhaalwereld van *Westworld*. De introductie van het vierde themapark binnen Delos met de personages uit *Game of Thrones* (characters) de Middeleeuwse voorwerpen, afbeeldingen en klederdracht (setting) en de cameo van showrunners Benioff en Weiss (events) maken tezamen dat de verhaalwereld van *Game of Thrones* is te begrijpen als onderdeel van *Westworlds* universum. Als transmedia extension voorziet *Game of Thrones* in drie van Jenkins functies voor narratieve uitbreiding: het geeft een nieuw perspectief vanuit andere personages, het brengt een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart en het biedt een achtergrondverhaal.

4.2 *Jurassic Park* als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld

Jurassic Park (1993) is de eerste film uit de Amerikaanse sciencefiction filmreeks, gebaseerd op het gelijknamige boek van schrijver Michael Crichton.[46] Het is het verhaal van een prehistorisch themapark waarin gekloonde dinosauriërs worden tentoongesteld voor het amusement van bezoekers, maar nadat de dinosauriërs door technische fouten uit hun verblijven ontsnappen, moeten de bezoekers aan hen zien te ontsnappen. Na het grote succes, als één van de meest succesvolle films aller tijden, groeide de *Jurassic Park* franchise uit tot een reeks van vijf film sequels, met op dit moment nog één film in productie.[47] Voor de duidelijkheid van mijn analyse en om resultaten in meer detail te kunnen

[46] "Jurassic Park," IMDb, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://www.imdb.com/title/tt0107290/.
[47] Sandy Schaefer, "Why Jurassic World Is More Successful Than Jurassic Park At The Box Office," *Screen Rant*, 28 juli 2020, https://screenrant.com/jurassic-world-park-movie-franchises-success-box-office-reason/.

bespreken, ga ik alleen in op verwijzingen naar de verhaalwereld van de eerste *Jurassic Park* film.[48] Deze komen in *Westworld* meermaals voor (cf. Tabel 5) en worden in Tabel 2 vereenvoudigd weergeven.

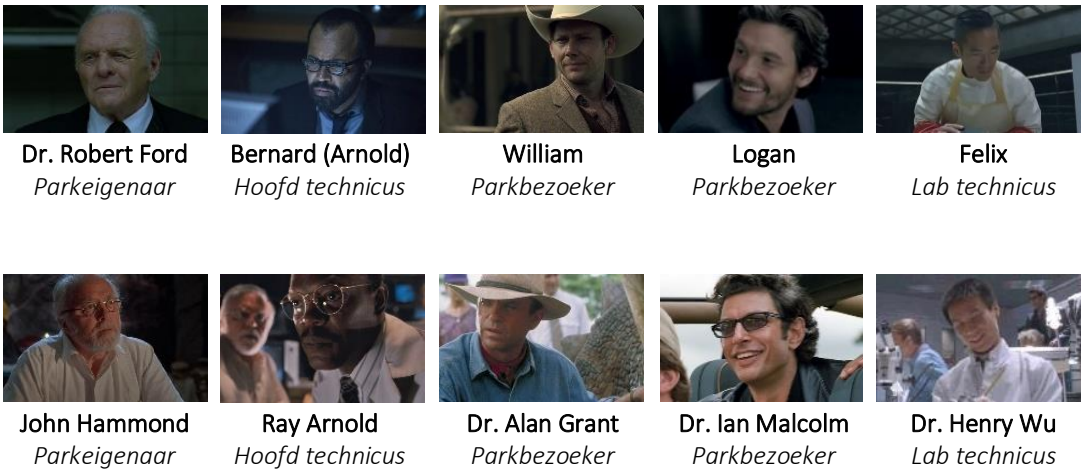
Tabel 2. *Vereenvoudigde weergave van Westworlds verwijzingen naar Jurassic Park*

Characters	Settings	Events
C1. Verwijzingen naar personages *Jurassic Park*	**S1.** Verwijzing naar technologische context *Jurassic Park*	**E1.** Verwijzing naar bespreking aan eettafel in *Jurassic Park*
	S2. Verwijzing naar prehistorische setting *Jurassic Park*	**E2.** Verwijzing naar 'reanimatie' in *Jurassic Park*
	S3. Verwijzing naar InGen en locatie *Jurassic Park*	**E3.** Verwijzing naar aanval dino's in *Jurassic Park*
		E4. Verwijzing naar vergelijkbare plotontwikkeling *Jurassic Park*

Verwijzingen naar characters in *Jurassic Park*

Al in de eerste twee afleveringen van *Westworld* zijn verwijzingen te identificeren naar characters uit *Jurassic Park*. Verschillende hoofdpersonages in *Westworld* vertonen opvallende gelijkenissen met hoofdpersonages uit *Jurassic Park,* zowel in uiterlijk en etnische identiteit (cf. Afbeelding 2) als in hun rol in het verhaal (C1). Zo staan Dr. Robert Ford (parkeigenaar) en Bernard (hoofd technicus) net als hun tegenhangers uit *Jurassic Park*, respectievelijk John Hammond (parkeigenaar) en Ray Arnold (hoofd technicus), onder meer aan het hoofd van het themapark. Bernard waarschuwt voor de technische fouten die later tot de opstand van de robots leiden, net als dat Ray Arnold waarschuwt voor de opkomende storm die later mede voor de ontsnapping van de dinosauriërs zorgt. Bovendien staat Bernard ook wel bekend onder de naam Arnold, vernoemd naar Fords rechterhand die kort voor de opening van het park door een robot werd gedood. Hetzelfde lot ondergaat Ray Arnold die voor de opening van het park door een dinosaurus wordt opgegeten. Ook andere characters zoals William (parkbezoeker), Logan (parkbezoeker) en Felix (lab technicus) vertonen gelijkenissen in uiterlijk, etnische identiteit en rol in het verhaal met respectievelijk Dr. Alan Grant (parkbezoeker), Dr. Ian Malcolm (parkbezoeker) en Dr. Henry Wu (lab technicus).

[48] *Jurassic Park*, geregisseerd door Steven Spielberg, geschreven door Michael Crichton (1993; New York: Universal Pictures, 2018), Blu-ray Disc, 1080p.



Afbeelding 2. *Screenshots van personages uit Westworld (boven) en Jurassic Park (onder)*

Hoewel deze veelvuldigheid aan gelijkenissen als expliciete verwijzingen naar *Jurassic Park* is te begrijpen, kan er op basis hiervan niet worden aangenomen dat het op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijst. Ondanks de gelijkenissen dragen de characters verschillende namen en is er ook geen aanleiding om aan te nemen dat de characters op narratief niveau aan elkaar zijn gerelateerd of in hetzelfde universum leven. Op basis van *Westworlds* verwijzingen naar characters in *Jurassic Park* lijkt er dus geen sprake te zijn van een additive comprehension of een world-building process, waar Jenkins dit wel onmisbaar acht om van een narratieve uitbreiding te spreken.

Verwijzingen naar settings in *Jurassic Park*

In *Westworld* zijn verschillende verwijzingen te identificeren naar de settings waarin het narratief van *Jurassic Park* zich afspeelt. In S03E02 praten twee lab technici over de verkoop van een robot-draak aan een start-up in Costa Rica, wat kan worden begrepen als een verwijzing naar InGen, het bedrijf achter Jurassic Park, en zijn locatie (S3). InGen is gelegen op Isla Nublar, een eiland voor de kust van Costa Rica, en was en bleef in feite een start-up, aangezien Jurassic Park door de dinosaurus-uitbraak nooit volledig open is gegaan voor bezoekers. In dit voorbeeld wordt niet alleen naar settings van *Jurassic Park* verwezen, maar wordt de verhaalwereld van *Jurassic Park* ook binnen een andere context geplaatst: InGen en het prehistorische themapark kunnen worden begrepen als onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld, namelijk als een eigentijdse start-up in Costa Rica waaraan Delos de robot-draak verkoopt. Naast dat een robot-draak binnen de prehistorische setting van Jurassic Park zou passen en het daarmee aannemelijk lijkt dat InGen onderdeel uitmaakt van *Westworlds* universum, ondersteunen andere verwijzingen naar de technologische context (S1) en prehistorische setting (S2) van *Jurassic Park* dit ook. Zo zijn beide parken gesitueerd in een wereld waarin revolutionaire bedrijven

hoogontwikkelde technologie inzetten om futuristische themaparken te creëren voor het amusement van bezoekers. Voor een kijker die meer wilt weten over deze wereld waarin Delos zich bevindt, biedt de verhaalwereld van *Jurassic Park* een additive comprehension, doordat het een nieuw onderdeel van *Westworlds* universum in kaart brengt, met InGens Jurassic Park als eigentijdse concurrent van Delos' Westworld.

Verwijzingen naar events in *Jurassic Park*

Ten slotte zijn er in *Westworld* duidelijke verwijzingen te identificeren naar specifieke events in *Jurassic Park*. Zo komt in S01E04 een specifieke scène voor die, zowel qua setting als qua rol die de scène inneemt in het plot, opvallende gelijkenissen vertoond met een event in *Jurassic Park* (E1). Voorafgaand aan de dramatische gebeurtenissen wordt in beide scènes een gesprek gevoerd aan een eettafel met wit tafellaken. Net als parkeigenaar Hammond uit *Jurassic Park* vertelt parkeigenaar Ford over zijn droom: het creëren van een nieuwe wereld, een perfecte illusie. Beide parkeigenaren reflecteren op gemaakte fouten en erkennen dat hun creaties niet volledig hun dromen weerspiegelen. Aan de ene kant gaan de scènes over vervlogen dromen en het volhardend najagen daarvan, aan de andere kant gaan ze over daarbij gemaakte fouten en de illusie volledige controle te hebben over de creaties. Over dit laatste uiten hun gesprekspartners juist grote zorgen. Ook in een andere scène uit S01E05 zijn gelijkenissen te herkennen met een specifiek event in *Jurassic Park* (E2). Hierin probeert lab technicus Felix een defecte robot-vogel weer 'tot leven' te krijgen die hij aanmoedigt met de woorden "Come on, little one." Exact dezelfde uitspraak doet Hammond in *Jurassic Park* bij een soortgelijke 'reanimatie' van een gekloonde dinosaurus die net uit het ei komt. Hoewel dit soort gelijkenissen als expliciete verwijzingen naar *Jurassic Park* is te begrijpen, kan er op basis hiervan niet worden aangenomen dat het op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijst. Ondanks de overtuigende gelijkenissen tussen de specifieke events, is er hiermee geen aanleiding om aan te nemen dat de events op narratief niveau aan elkaar zijn gerelateerd of zich in hetzelfde universum ontvouwen. Op basis van *Westworlds* verwijzingen naar events in *Jurassic Park* lijkt er dus geen sprake te zijn van een additive comprehension of een world-building process, waar Jenkins dit wel onmisbaar acht om van een narratieve uitbreiding te spreken.

Concluderend kan worden opgemerkt dat *Westworld,* zowel op basis van characters, settings als events, overtuigende verwijzingen laat zien naar de verhaalwereld van *Jurassic Park*, maar dat niet alle verwijzingen op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijzen. Zo lijkt bij *Westworlds* gelijkenissen met characters en events in *Jurassic Park* geen sprake te zijn van een additive comprehension of een world-building process, waar Jenkins dit wel onmisbaar acht om van een narratieve uitbreiding te spreken.

Het berust niet op toeval dat *Westworlds* verhaalwereld vele gelijkenissen kent met characters, settings en events uit *Jurassic Park*, zonder daarbij per se te wijzen op een narratieve uitbreiding. Het gelijknamige boek (1990) waar *Jurassic Park* (1993) op is gebaseerd, is immers door dezelfde schrijver geschreven als van de *Westworld*-film (1973), die zich bovendien door de *Westworld*-film liet inspireren voor *Jurassic Park*.[49] De verwijzingen in *Westworld* lijken daarmee meer op een subtiel eerbetoon aan Crichton, de schrijver die aan de wieg van beide verhalen staat. Oplettende kijkers die bekend zijn met *Jurassic Park* zouden deze verwijzingen kunnen opvallen en hierdoor actiever gaan speuren naar andere easter eggs. *Jurassic Park* kan zodoende gezien worden als een transmedia extension die de betrokkenheid van kijkers vergroot, een functie die Jenkins aan transmedia content toeschrijft maar waarbij geen sprake is van een narratieve uitbreiding.

Toch kan *Jurassic Park* wel worden begrepen als een transmedia extension die een narratieve uitbreiding biedt op *Westworlds* verhaalwereld, zoals de verwijzingen naar de settings van *Jurassic Park* laten zien. De verwijzing naar InGen als start-up in Costa Rica, samen met verwijzingen naar de technologische context en prehistorische setting van *Jurassic Park* maken dat de verhaalwereld van *Jurassic Park* is te begrijpen als onderdeel van *Westworlds* universum. Als transmedia extension brengt *Jurassic Park* daarmee voornamelijk een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart. Hierbinnen wordt tevens een nieuw perspectief vanuit andere personages op *Westworlds* verhaalwereld gegeven, waarmee in twee van Jenkins functies voor narratieve uitbreiding wordt voorzien.

4.3 De *Westworld*-film als transmedia extension van *Westworlds* verhaalwereld

Westworld (1973) is een Amerikaanse sciencefictionfilm over een futuristisch themapark dat wordt bevolkt door intelligente robots. Het plot concentreert zich op de bezoekers van het park die voor hun leven moeten vluchten nadat de robots door technische fouten ontsporen.[50] De succesvolle film van schrijver en regisseur Crichton markeerde het begin van de *Westworld* franchise die later onder meer sequel-film *Futureworld* (1976) en televisie-remake *Beyond Westworld* (1980) voortbracht. Na een lange periode van stilte deden showrunners Jonathan Nolan en Lisa Joy de franchise opleven met HBO-serie *Westworld*, gebaseerd op Crichtons originele verhaal.[51] Hoewel de showrunners de serie bestempelen als een adaptatie van de originele film, meen ik dat deze term niet volledig rechtdoet aan wat de intertekstuele relatie op basis van verwijzingen laat zien.[52] In de serie zijn meerdere

[49] Brian Tallerico, "The Long, Weird History of the Westworld Franchise," *Vulture*, 30 september 2016, https://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html.
[50] "Westworld," Warner Bros, laatst geraadpleegd op 29 januari 2021, https://www.warnerbros.com/movies/westworld.
[51] Tallerico, "The Westworld Franchise."
[52] James Hibberd, "'Westworld' producers hint HBO's drama has great, freaky potential," *Entertainment Weekly*, 23 januari 2015, https://ew.com/article/2015/01/23/jonathan-nolan-westworld/.

verwijzingen naar de verhaalwereld van de originele film te herkennen (cf. Tabel 6), waarvan sommigen laten zien hoe de film kan worden begrepen als een transmedia extension die een narratieve uitbreiding op de verhaalwereld van de serie biedt. De verwijzingen naar de *Westworld*-film worden vereenvoudigd in Tabel 3 weergeven.

Tabel 3. *Vereenvoudigde weergave van Westworlds verwijzingen naar de Westworld-film*

Characters	Settings	Events
C1. Verwijzing naar arriverende parkbezoekers uit de film	**S1.** Verwijzingen naar bedrijf Delos uit de film	**E1.** Verwijzing naar vroegere events in Delos
C2. Verwijzingen naar uiterlijk robots uit de film	**S2.** Verwijzing naar Delos-logo uit de film	**E2.** Verwijzingen naar aanval robot-ratelslang uit de film
C3. Verwijzingen naar personages Peter en John uit de film	**S3.** Verwijzing naar garderoberuimte uit de film	**E3.** Verwijzing naar ontsnapping gevangenis in de film
C4. Verwijzingen naar mechanisme robots uit de film	**S4.** Verwijzingen naar afdelingen voor onderhoud robots uit de film	
C5. Verwijzingen naar The Gunslinger uit de film	**S5.** Verwijzingen naar andere themaparken uit de film	

Verwijzingen naar characters in de *Westworld*-film

Al in de eerste twee afleveringen van de serie zijn duidelijke verwijzingen te identificeren naar characters uit de film, zoals de arriverende parkbezoekers (C1) en het duo Peter en John (C3). Hoewel deze verwijzingen meer op overeenkomsten berusten, is in S01E06 een expliciete verwijzing te herkennen die wel op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijst. Wanneer Bernard op onderzoek uitgaat op een verlaten afdeling van Delos, treft hij de gedaante van een robot aan die overeenkomt met The Gunslinger, een robot-character en antagonist uit de film (C5). De introductie van The Gunslinger binnen de verhaalwereld van de serie plaatst dit character uit de *Westworld*-film in een andere context: de moordlustige robot die in de film een grote rol vervulde, wordt in de serie neergezet als een gedeactiveerde robot op een verlaten afdeling van Delos. Deze verwaarloosde toestand waarin The Gunslinger in de serie wordt neergezet, kan worden begrepen als het gevolg van de rol die hij in de film had, wanneer hij in geactiveerde toestand nog moordend het park teisterde. De verhaalwereld van de film kan hiermee op een andere manier worden begrepen: niet als een afzonderlijke verhaalwereld, maar als onderdeel van *Westworlds* universum dat The Gunslinger als character verder uitdiept, voorafgaand aan de gebeurtenissen in de serie. Twee andere verwijzingen in de serie, naar het uiterlijk (C2) en mechanisme (C4) van de robot-characters uit de film, ondersteunen ook het idee dat de film een voorgeschiedenis laat zien van de eerste robot-characters. Volgens Ford en The Man in Black zouden de eerste robots te herkennen zijn aan hun handen en de mechanische onderdelen waaruit ze in het verleden nog waren opgebouwd, vergelijkbaar met de

robot-characters uit de film die juist aan hun onafgewerkte handen en mechanische bouw zijn te herkennen. Voor een kijker die meer wilt weten over de eerste robot-characters biedt de verhaalwereld van de film een additive comprehension doordat het een nieuw perspectief vanuit deze characters geeft op *Westworlds* verhaalwereld in het verleden van de serie, en daarmee ook een achtergrondverhaal biedt voor deze characters.

Verwijzingen naar settings in de *Westworld*-film

In de serie zijn meerdere verwijzingen naar verschillende settings uit de film te identificeren. Zo is de naam Delos, het bedrijf achter Westworld, een expliciete verwijzing naar het gelijknamige bedrijf in de film (S1). Ook de verschillende faciliteiten van Delos laten verwijzingen zien naar settings in de film, zoals de garderoberuimte (S3), de verschillende afdelingen voor het onderhoud van de robots (S4) en de andere themaparken naast Westworld (S5). De verwijzingen in de serie laten niet alleen overeenkomsten zien met de verschillende settings uit de film. Ze kunnen ook worden begrepen als settings in dezelfde verhaalwereld, maar wel in verschillende tijden. Zo valt op te merken dat de settings in de serie een modernere uitstraling hebben dan in de film. Ook de verschillende Delos-logo's uit de serie en film laten een chronologische ontwikkeling zien (S2). Het oude Delos-logo, dat in de serie op een verlaten afdeling van het bedrijf is te zien, raakt qua stijl aan het logo uit de film: beiden zijn abstract en bestaan hoofdzakelijk uit geometrische vormen en primaire kleuren. Het nieuwe Delos-logo, alleen te zien in de serie, heeft daarentegen een modernere uitstraling. De verhaalwereld van de film kan hiermee op een andere manier worden begrepen: niet als een afzonderlijke verhaalwereld, maar als onderdeel van *Westworlds* universum dat een voorgeschiedenis laat zien van de settings in de serie. Voor een kijker die meer wilt weten over de voorgeschiedenis van Delos biedt de verhaalwereld van de film een additive comprehension doordat het nieuw onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld in kaart brengt in het verleden van de serie, en daarmee ook een achtergrondverhaal biedt voor Delos.

Verwijzingen naar events in de *Westworld*-film

Ten slotte zijn in de serie verschillende verwijzingen te identificeren naar events in de film. Enkele scènes uit de serie, zoals de aanval van de robot-slang (E2) en de ontsnapping uit de gevangenis (E3), zijn te begrijpen als expliciete verwijzingen naar specifieke events in de film. Hoewel deze verwijzingen meer op overeenkomsten berusten, is in S01E01 een expliciete verwijzing te herkennen die wel op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijst. Wanneer Bernard samen met enkele beveiligingsmedewerkers op onderzoek uitgaat in de diepste kelderverdiepingen van Delos, komt hij op een verlaten afdeling terecht met een ruimte dat dienst lijkt te hebben gedaan als aankomsthal voor parkbezoekers (cf. Afbeelding 3). In de serie wordt niet duidelijk wat zich in deze verlaten

afdelingen heeft afgespeeld, maar de verwaarloosde toestand wijst erop dat zich hier vroegere events hebben ontvouwd, voorafgaand aan de serie (E1). De verlaten afdeling kan worden begrepen als een verwijzing naar de events in de film die in een verwoest en verlaten themapark uitmonden, nadat de robots op hol zijn geslagen. De verlaten afdeling in de serie verwijst daarmee niet alleen naar het einde van de events in de film, maar plaatst de events ook binnen het universum van de serie, namelijk als voorgeschiedenis van wat zich in de serie afspeelt. Voor een kijker die meer wilt weten over de events die zich voorafgaand aan de serie hebben afgespeeld en tot de verwaarlozing van de verlaten afdeling hebben geleid, biedt de verhaalwereld van de film een additive comprehension in de vorm van een achtergrondverhaal.

Afbeelding 3. *Screenshot uit Westworld (S01E01) van Delos' verlaten afdeling, een verwijzing naar vroegere events binnen Westworlds verhaalwereld*

Concluderend kan worden opgemerkt dat de gevonden verwijzingen naar de verhaalwereld van de *Westworld*-film, zowel naar characters, settings als events, laten zien hoe de film als transmedia extension een narratieve uitbreiding kan bieden op de verhaalwereld van de serie. De gedeactiveerde en verwaarloosde toestand van The Gunslinger (characters), de chronologische ontwikkelingen van Delos (setting) en de verlaten afdelingen die op vroegere events wijzen (events) maken tezamen dat de verhaalwereld van de film i*s* te begrijpen als onderdeel van *Westworlds* universum, waarvan de gebeurtenissen zich voorafgaand aan de serie afspelen. Als transmedia extension is de *Westworld*-film daarmee te begrijpen als prequel van de serie: het biedt voornamelijk een achtergrondverhaal voor de serie, zowel voor characters, settings en events. Binnen dit achtergrondverhaal wordt tevens een nieuw perspectief vanuit andere personages op *Westworlds* verhaalwereld gegeven en brengt het een nieuw onderdeel van *Westworlds* verhaalwereld in kaart, waarmee in drie van Jenkins' functies voor narratieve uitbreiding wordt voorzien.

5. Conclusie

Met dit onderzoek heb ik willen achterhalen hoe de tv-serie *Westworld* zich tot de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film verhoudt, en hoe *Westworld* daarmee vormgeeft aan de eigen verhaalwereld. Hierbij heb ik gelet op de verwijzingen die *Westworld* in meerdere afleveringen naar deze verhaalwerelden maakt. Aan de hand van een narratieve analyse heb ik gekeken of, en zo ja, op welke manier de in kaart gebrachte verwijzingen op een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld wijzen, om vervolgens antwoord te kunnen geven op de onderzoeksvraag: *"Op welke wijze spelen intertekstuele verwijzingen in de serie Westworld een rol bij de constructie van een transmediale verhaalwereld?"*. De belangrijkste bevindingen uit de analyse vat ik hieronder samen.

In mijn bestudering van *Westworld* heb ik opgemerkt dat er door de hele serie heen wordt verwezen naar andere mediateksten, waarvan in meerdere afleveringen verwijzingen zijn te identificeren naar de verhaalwerelden van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film. De meeste verwijzingen naar de verhaalwerelden van deze franchises zijn weliswaar niet zo expliciet als de *Game of Thrones* cameo's in *Westworlds* aflevering "The Winter Line", maar aan de hand van Kinders notie van intertekstualiteit heb ik toch kunnen laten zien hoe ook de indirecte verwijzingen betekenisvol kunnen zijn en bijdragen aan het scheppen van intertekstuele relaties. Impliciete en expliciete verwijzingen zijn veelvuldig aanwezig, wat duidelijk maakt dat *Westworld* zich intentioneel in verschillende intertekstuele relaties plaatst met de franchises die onvermijdelijk meespelen bij het construeren van betekenis.

Niet bij alle verwijzingen die *Westworld* maakt, blijkt sprake te zijn van een additive comprehension of world-building process. Dit is bij alle franchises te zien, maar komt het duidelijkste naar voren bij de verwijzingen naar *Jurassic Park*. Met name de verwijzingen naar de characters en events lijken hier meer op gelijkenissen te berusten dan dat ze daadwerkelijk iets toevoegen aan *Westworlds* verhaalwereld. Jenkins acht dit wel onmisbaar om van een narratieve uitbreiding te spreken. Hieruit kan worden opgemaakt dat verwijzingen, hoe expliciet ook, niet per definitie hoeven te leiden tot een narratieve uitbreiding. Het gaat dus vooral om de manier waarop er wordt verwezen, om te kunnen spreken van een narratieve uitbreiding van *Westworlds* verhaalwereld. Aan de hand van *Game of Thrones, Jurassic Park* en de *Westworld*-film, beschouwd als transmedia extensions van *Westworld*, heb ik dit in detail willen illustreren.

Op basis van mijn analyse kan ik concluderen dat zowel de verhaalwereld van *Game of Thrones, Jurassic Park* als die van de *Westworld*-film een narratieve uitbreiding biedt op de verhaalwereld van *Westworld*. Door de manier waarop er in de serie naar wordt verwezen, worden de verhaalwerelden binnen de verhaalwereld van *Westworld* geplaatst en zijn ze te begrijpen als onderdeel van een

gedeeld universum. Wel verschilt onderling hoe de verhaalwereld wordt uitgebreid. Als transmedia extensions van *Westworld* voorzien *Game of Thrones* en de *Westworld*-film in drie van Jenkins' functies voor narratieve uitbreiding: beide verhaalwerelden geven een nieuw perspectief vanuit andere personages, brengen een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart en bieden een achtergrondverhaal. De *Westworld*-film voorziet echter nadrukkelijker in de functie van achtergrondverhaal, waarvan de characters, settings en events in het verleden van de serie plaatsvinden. *Jurassic Park* fungeert als transmedia extension van *Westworld* daarentegen niet als achtergrondverhaal, maar brengt wel een nieuw onderdeel van de verhaalwereld in kaart en geeft daarbinnen ook een nieuw perspectief vanuit andere personages. Als volgt kunnen de verhaalwerelden van *Game of Thrones*, *Jurassic Park* en de *Westworld*-film binnen het universum van *Westworld* worden begrepen als respectievelijk een ander park van Delos, een ander park van een concurrerend bedrijf en een voorgeschiedenis voor wat zich in de serie afspeelt.

Kortom, door de manier waarop *Westworld* zich middels intertekstuele verwijzingen tot verhaalwerelden van de andere franchises verhoudt, als onderdelen van een gedeeld universum, krijgt *Westworlds* verhaalwereld vorm en breidt deze transmediaal uit. De franchises waarnaar *Westworld* verwijst, kunnen daarbij begrepen worden als transmedia extensions van *Westworld* die - elk op een unieke manier - een narratieve uitbreiding bieden op *Westworlds* verhaalwereld. *Westworld* laat hiermee zien dat bij transmedia storytelling niet per definitie sprake hoeft te zijn van een 'systematische' opdeling van een verhaal over verschillende media om een 'gecoördineerde' entertainmentervaring te creëren, in tegenstelling tot Jenkins invloedrijke en breed aangehangen definitie. Zo ook hoeven de transmedia extensions van Mittell niet per definitie door mediamakers te worden 'aangeboden' of ontwikkeld om een kerntekst te versterken. Wat *Westworld* laat zien is dat hetzelfde resultaat kan worden bereikt door aan de hand van relatief eenvoudige intertekstuele verwijzingen voort te bouwen op andere, of zelfs veel eerder bestaande verhaalwerelden. In het academisch debat omtrent transmedia storytelling moet de constructie van transmediale verhaalwerelden dus niet alleen worden begrepen als een vooropgezette, gecoördineerde praktijk. Hiermee vul ik het bestaande begrip over de constructie van transmediale verhaalwerelden aan en introduceer ik een nieuwe manier voor mediamakers om transmediale verhaalwerelden te creëren.

De rol van intertekstuele verwijzingen bij de constructie van transmediale verhaalwerelden zou nog verder kunnen worden onderzocht. Met dit onderzoek heb ik hier licht op willen werpen aan de hand van één specifieke casus en methode. Vervolgonderzoek zou zich kunnen concentreren op het verder uitdiepen van deze rol aan de hand van andere casussen. Disney zou hier een interessante casus voor kunnen zijn, aangezien fans hebben opgemerkt dat de films binnen deze franchise veelvuldig naar

elkaar verwijzen.[53] Het zou interessant zijn om te onderzoeken of deze verwijzingen meer voor de verhaalwerelden van Disney betekenen dan dat de verwijzingen puur als easter eggs kunnen worden begrepen.

Tot slot wil ik kijkers van *Westworld* vooral aansporen door te gaan met fantaseren over mogelijke connecties met *Westworlds* verhaalwereld en wat daaruit te ontdekken valt. Hoewel ik dit onderzoek niet heb ingestoken om een partij gelijk te geven in de discussie over de *Game of Thrones* cameo's, laat mijn onderzoek wel zien dat het loont om buiten de grenzen van de serie zelf te kijken. Voor een goed begrip van *Westworld* is het niet noodzakelijk, maar een kijker die actief op zoek gaat naar wat deze easter eggs kunnen betekenen, treft een veel grotere, transmediale entertainmentervaring aan. Als je je hierdoor laat uitnodigen, gaat er een universum voor je open.

[53] "References to other Disney media in Disney films," FANDOM, laatst gewijzigd op 19 juli 2020, https://disney.fandom.com/wiki/References_to_other_Disney_media_in_Disney_films.

6. Bibliografie

Annotaties en literatuurlijst zijn op basis van *The Chicago Manual of Style*, Notes and Bibliography.

The Chicago Manual of Style. 17e ed. Chicago: University of Chicago Press, 2017. https://doi-org.proxy.library.uu.nl/10.7208/cmos17.

6.1 Academische literatuurlijst

Fiske, John. *Television Culture*. 2e ed. Londen: Routledge, 2010. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=5042308.

Gray, Jonathan. *Show Sold Seperately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts.* New York: New York University Press, 2010.

Genette, Gérard. *Paratexts: The Thresholds of Interpretation.* Vertaald door Jane E. Lewin. Cambridge: Cambridge University Press, 1997. http://search.ebscohost.com.proxy.library.uu.nl/login.aspx?direct=true&db=nlebk&AN=675642&site=ehost-live.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture*: *Where Old and New Media Collide.* New York: New York University Press, 2006. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=2081610.

Jenkins, Henry. "Transmedia 202: Further Reflections." *Confessions of an aca-fan* (blog). 31 juli 2011. http://henryjenkins.org/blog/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101." *Confessions of an aca-fan* (blog). 21 maart 2007. http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Kinder, Marsha. *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles.* Oakland: University of California Press, 1991. https://publishing-cdlib-org.proxy.library.uu.nl/ucpressebooks/view?docId=ft4h4nb22p;brand=ucpress.

Mittell, Jason. "Strategies of Storytelling on Transmedia Television." In *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology.* Geredigeerd door Marie-Laure Ryan en Jan-Noël Thon, 201-218. Lincoln: University of Nebraska Press, 2014. https://ebookcentral.proquest.com/lib/uunl/detail.action?docID=1693625.

6.2 Overige bronnen

AtlasOne (@TheAtlasOne). "Game of Thrones being nothing more than a Delos park in Westworld is legitimately a better ending than season 8." Twitter, 23 maart 2020. https://twitter.com/theatlasone/status/1241930322268377088.

Chitwood, Adam. "'Westworld' Creators Reveal How That 'Game of Thrones' Cameo Came to Be." *Collider*. 23 maart 2020. https://collider.com/westworld-game-of-thrones-cameo-explained/.

FANDOM. "References to other Disney media in Disney films." Laatst gewijzigd op 19 juli 2020. https://disney.fandom.com/wiki/References_to_other_Disney_media_in_Disney_films.

FANDOM. "Westworld Wiki." Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://westworld.fandom.com/wiki/Westworld_Wiki.

Hale, Mike. "Review: The Perfect Timing of 'Westworld' Season 3." *New York Times*. Laatst gewijzigd op 15 maart 2020. https://nyti.ms/2wTRVas.

HBO. "Game of Thrones." Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://www.hbo.com/game-of-thrones.

Hibberd, James. "'Westworld' producers hint HBO's drama has great, freaky potential." *Entertainment Weekly*. 23 januari 2015. https://ew.com/article/2015/01/23/jonathan-nolan-westworld/.

IMDb. "Game of Thrones." Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://www.imdb.com/title/tt0944947/.

IMDb. "Jurassic Park." Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://www.imdb.com/title/tt0107290/.

IMDb. "Westworld." Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://www.imdb.com/title/tt0475784/.

Jurassic Park. Geregisseerd door Steven Spielberg. Geschreven door Michael Crichton. 1993; New York: Universal Pictures, 2018. Blu-ray Disc, 1080p.

Maas, Jennifer. "Dan Weiss, David Benioff's 'Westworld' Cameo Reignites Fan Debate About 'Game of Thrones' Final Season." *The Wrap*. 23 maart 2020. https://www.thewrap.com/game-of-thrones-creators-westworld-cameo-david-benioff-dan-weiss-dragon-drogon-westerosworld-park-4-fan-reactions-got-ending/.

Martin, George R.R. "Crossovers and Cameos." *Not a Blog* (blog). 26 maart 2020. https://georgerrmartin.com/notablog/2020/03/26/crossovers-and-cameos/.

Schaefer, Sandy. "Why Jurassic World Is More Successful Than Jurassic Park At The Box Office." *Screen Rant*. 28 juli 2020. https://screenrant.com/jurassic-world-park-movie-franchises-success-box-office-reason/.

Tallerico, Brian. "The Long, Weird History of the Westworld Franchise." *Vulture*. 30 september 2016. https://www.vulture.com/2016/09/westworld-franchise-long-weird-history.html.

Warner Bros. “Westworld.” Laatst geraadpleegd op 29 januari 2021. https://www.warnerbros.com/movies/westworld.

Westworld. Geregisseerd en geschreven door Michael Crichton. 1973; Burbank, Cablulifornië: Warner Home Video, 2013. Blu-ray Disc, 1080p.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 1, “The Original.” Geschreven door Jonathan Nolan, Lisa Joy en Michael Crichton. Geregisseerd door Jonathan Nolan. Uitgezonden op 2 oktober 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/1-the-original.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 2, “Chestnut.” Geschreven door Jonathan Nolan en Lisa Joy. Geregisseerd door Richard J. Lewis. Uitgezonden op 9 oktober 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/2-chestnut.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 3, “The Stray.” Geschreven door Daniel T. Thomsen en Lisa Joy. Geregisseerd door Neil Marshall. Uitgezonden op 16 oktober 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/3-the-stray.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 4, “Dissonance Theory.” Geschreven door Ed Brubaker en Jonathan Nolan. Geregisseerd door Vincenzo Natali. Uitgezonden op 23 oktober 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/4-dissonance-theory.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 5, “Contrapasso.” Geschreven door Dominic Mitchell en Lisa Joy. Geregisseerd door Jonny Campbell. Uitgezonden op 30 oktober 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/5-contrapasso.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 6, “The Adversary.” Geschreven door Halley Gross en Jonathan Nolan. Geregisseerd door Fredrick E.O. Toye. Uitgezonden op 6 november 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/6-the-adversary.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 9, “The Well-Tempered Clavier.” Geschreven door Dan Dietz en Katherine Lingenfelter. Geregisseerd door Michelle MacLaren. Uitgezonden op 27 november 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/9-the-well-tempered-clavier.

Westworld. Seizoen 1, aflevering 10, “The Bicameral Mind.” Geschreven door Lisa Joy en Jonathan Nolan. Geregisseerd door Jonathan Nolan. Uitgezonden op 4 december 2016, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-01/10-the-bicameral-mind.

Westworld. Seizoen 3, aflevering 2, “The Winter Line.” Geschreven door Matthew Pitts en Lisa Joy. Geregisseerd door Richard J. Lewis. Uitgezonden op 22 maart 2020, op HBO. https://www.hbo.com/westworld/season-3/2-the-winter-line.

Wigler, Josh. “’Westworld’ Bosses Explain How That ‘Game of Thrones’ Cameo Came to Life.” *The Hollywood Reporter*. 22 maart 2020. https://www.hollywoodreporter.com/live-feed/westworld-game-thrones-creators-david-benioff-dan-weiss-cameo-explained-1285852.

7. Lijst van afbeeldingen figuren en tabellen

7.1 Lijst van afbeeldingen

Afbeelding 1: Screenshot uit *Westworld* (S03E02) met cameo van showrunners Benioff en Weiss en expliciete verwijzing naar draak Drogon uit *Game of Thrones* 22

Afbeelding 2: Screenshots van personages uit *Westworld* (boven) en *Jurassic Park* (onder) 24

Afbeelding 3: Screenshot uit *Westworld* (S01E01) van Delos' verlaten afdeling, een verwijzing naar vroegere events binnen *Westworlds* verhaalwereld 29

7.2 Lijst van figuren

Figuur 1: Analyseschema op basis van Mittells narratieve componenten 17

7.3 Lijst van tabellen

Tabel 1: Vereenvoudigde weergave van *Westworlds* verwijzingen naar *Game of Thrones* 20

Tabel 2: Vereenvoudigde weergave van *Westworlds* verwijzingen naar *Jurassic Park* 23

Tabel 3: Vereenvoudigde weergave van *Westworlds* verwijzingen naar de *Westworld*-film 27

Tabel 4: *Westworlds* verwijzingen naar de verhaalwereld van *Game of Thrones* 37

Tabel 5: *Westworlds* verwijzingen naar de verhaalwereld van *Jurassic Park* 39

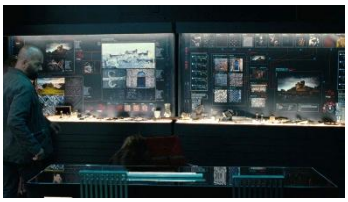
Tabel 6: *Westworlds* verwijzingen naar de verhaalwereld van de *Westworld*-film 42

8. Bijlagen

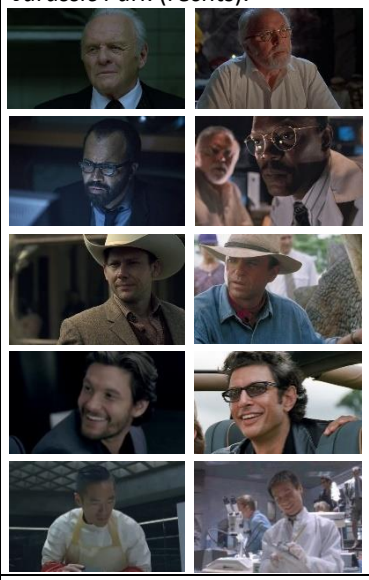
8.1 Coderingsschema's

Tabel 4. *Westworlds verwijzingen naar de verhaalwereld van Game of Thrones*

		Verwijzing	Korte beschrijving	Voorbeeld
Characters	C1	Verwijzing naar The Hound uit *GOT*	In de Manufacturing Department van Park 4 lijkt de gedaante van The Hound, een personage in *GOT*, op de achtergrond te zien als robot in onderhoud. Net als andere robots wordt hij opgelapt door de lab technici.	*S03E02* The Hound in *Westworld* (links) en *GOT* (rechts).
	C2	Verwijzing naar draak Drogon uit *GOT*	In de Manufacturing Department van Park 4 zijn *GOT*-showrunners David Benioff en Dan Weiss als lab technici te zien bij een robot-draak die qua uiterlijk overeenkomt met draak Drogon uit *GOT*. In de Behind the Scenes aan het einde van de aflevering bevestigt *Westworld*-showrunner Lisa Joy dat de draak (de 'computer-generated imagery') geleend is van *GOT*.	*S03E02* Draak Drogon in *Westworld*. Draak Drogon in *GOT*.
	C3	Verwijzing naar broche Hand of the King uit *GOT*	Verwijzend naar zijn broche vertelt Logan dat hij is verkozen tot burgemeester of generaal (hij weet het niet zeker), een hoge rang binnen het Confederado leger. De broche heeft sterke uiterlijke overeenkomsten met de broche die door de Hand of the King in *GOT* wordt gedragen als aanduiding van zijn (hoge) functie binnen het bestuur van het koninkrijk.	*S01E09* Logan met de broche in *Westworld* (links) en Ned Stark als Hand of the King met de broche in *GOT* (rechts).
Settings	S1	Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse klederdracht	In de Manufacturing Department van Park 4 zijn op de achtergrond verschillende personages (o.a. een koning, koningin en minstreel) te zien in traditioneel Middeleeuwse klederdracht. *GOT* is gesitueerd in een fictieve Middeleeuwse wereld waar dergelijke kledij wordt gedragen en waar koninklijke personages een prominent onderdeel uitmaken van het verhaal.	*S03E02* Personages in traditioneel Middeleeuwse klederdracht in *Westworld*.

	S2	Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse voorwerpen	In de Manufacturing Department van Park 4 zijn op de achtergrond voorwerpen te zien die dateren uit een Middeleeuws tijdperk, zoals een jurk, harnas, schilden, wapens en een kandelaar. *GOT* is gesitueerd in een fictieve Middeleeuwse wereld waar dergelijke voorwerpen voorkomen.	*S03E02* Middeleeuwse voorwerpen in *Westworld*.
	S3	Verwijzing naar setting *GOT* a.d.h.v. Middeleeuwse locaties	In de Manufacturing Department van Park 4 zijn op de achtergrond verschillende afbeeldingen te zien van locaties uit Park 4, tevens het enige wat *Westworld* uit Park 4 laat zien. De locaties dateren uit een Middeleeuws tijdperk: het kasteel, de ruïne, de rotsachtige kustlijn en de verschillende ornamenten zouden ook kunnen voorkomen in *GOT* dat is gesitueerd in een fictieve Middeleeuwse wereld.	*S03E02*  Beelden van Middeleeuwse locaties in *Westworld*.
	S4	Verwijzing naar Hall of Faces uit *GOT*	Achter de werkplek van parkeigenaar Dr. Robert Ford is een muur te zien waaraan meerdere mallen van hoofden zijn bevestigd met de ogen gesloten. In eenzelfde compositie zijn in *GOT*'s Hall of Faces meerdere hoofden te zien, ook met de ogen gesloten.	*S01E09* Fords werkplek in *Westworld*. Hall of Faces in *GOT*.
Events	E1	Verwijzing naar definitief einde *GOT*	Bij het betreden van de Manufacturing Department van Park 4 vertelt hoofd beveiliging Stubbs tegen Bernard dat het park is gesloten, maar dat de lab technici nog op ontslag wachten. Ondertussen lopen ze langs twee lab technici, gespeeld door *GOT*-showrunners Benioff en Weiss, die over de verkoop van een robot-draak praten die niet meer nodig is na de sluiting van het park. De uitzending van deze aflevering (maart 2020) volgt nog geen jaar na de laatste aflevering van de *GOT*-serie (mei 2019).	*S03E02* Showrunners Benioff en Weiss als lab technici in *Westworld*. Bernard: "What are we doing in Park 4? I thought the parks were shut down." Stubbs: "They are. These techs are just waiting to see if they get laid off." Weiss: "Got a buyer." Benioff: "What?" Weiss: "Some start up in Costa Rica." Benioff: "How the fuck are you gonna get that [de robot-draak] to Costa Rica?" Weiss: "In pieces, man."

Tabel 5. *Westworlds verwijzingen naar de verhaalwereld van Jurassic Park*

		Verwijzing	**Korte beschrijving**	**Voorbeeld**
Characters	C1	Verwijzingen naar personages *Jurassic Park*	Enkele hoofdpersonages in *Westworld* vertonen gelijkenissen met hoofdpersonages uit *Jurassic Park*, zowel in uiterlijk, etnische identiteit als in hun rol in het verhaal. Zo hebben Ford (parkeigenaar), Bernard (hoofd technicus), William (parkbezoeker), Logan (parkbezoeker) en Felix (lab-medewerker) gelijkenissen met respectievelijk John Hammond (parkeigenaar), Ray Arnold (hoofd technicus), Dr. Alan Grant (parkbezoeker), Dr. Ian Malcolm (parkbezoeker) en Dr. Henry Wu (lab-medewerker). Bernard wordt bovendien in de serie Arnold genoemd, net als de achternaam van zijn tegenhanger in *Jurassic Park*.	*S01E01; S01E02* Personages uit *Westworld* (links) en *Jurassic Park* (rechts). 
Settings	S1	Verwijzing naar setting InGen uit *Jurassic Park*	Zowel *Westworld* als *Jurassic Park* is gesitueerd in een wereld waarin futuristische themaparken met hoogontwikkelde technologie (intelligente robots en genetisch gekweekte dinosauriërs) worden beheerd door revolutionaire bedrijven (Delos en InGen) en worden ingezet voor het amusement van bezoekers.	*S01E03* Hoogontwikkelde technologie door Delos in *Westworld*. Hoogontwikkelde technologie door InGen in *Jurassic Park*.
	S2	Verwijzing naar prehistorische setting *Jurassic Park*	Robot Dolores spreekt over een verleden waarin ‘grootse beesten’ (dinosauriërs) ooit rondzwierven en waarvan nu alleen nog botten en barnsteen over is. In *Jurassic Park* staan deze restanten, de barnsteenfossielen, aan de basis van het revolutionaire proces van het bedrijf InGen om dinosauriërs door middel van gentechnologie opnieuw tot leven te brengen.	*S01E10* Dolores: "They say that great beasts once roamed this world, big as mountains. Now they’re just bone and amber.” Onttrekken van dinosaurus-DNA aan een barnsteenfossiel in *Jurassic Park*.

	S3	Verwijzing naar locatie *Jurassic Park*.	In de rol van lab technici praten *GOT*-showrunners Benioff en Weiss over de verkoop van een robot-draak aan een start-up in Costa Rica. InGen, het bedrijf achter *Jurassic Park*, is gelegen op Isla Nublar, een eiland voor de kust van Costa Rica. Het zou kunnen dat de draak verkocht wordt aan InGen, als nieuwe aanwinst voor het prehistorisch amusementspark waar naast dinosauriërs mogelijk ook draken een plek kunnen vinden. *Jurassic Park* was en bleef in feite een start-up, aangezien het park door de uitbraak van dinosauriërs nooit volledig open is gegaan voor bezoekers.	*S03E02* Weiss: "Got a buyer." Benioff: "What?" Weiss: "Some start up in Costa Rica." Benioff: "How the fuck are you gonna get that [de robot-draak] to Costa Rica?" Weiss: "In pieces, man."
Events	E1	Verwijzing naar bespreking aan eettafel in *Jurassic Park*	Zowel in *Westworld* als *Jurassic Park* komt een gesprek aan een eettafel met wit tafellaken (vergelijkbare setting) voor, net voordat de dramatische gebeurtenissen zich ontvouwen. In beide scènes vertellen parkeigenaren Ford en Hammond over hun droom: het creëren van een nieuwe wereld, een perfecte illusie. Beide parkeigenaren reflecteren op gemaakte fouten en erkennen dat hun creaties niet volledig hun dromen weerspiegelen. De scènes gaan aan de ene kant over vervlogen dromen en het volhardend najagen daarvan, aan de andere kant gaan ze over daarbij gemaakte fouten en de illusie volledige controle te hebben over de creaties. Over dit laatste hebben hun gesprekspartners juist grote zorgen waarvan zij de parkeigenaren willen doordringen.	*S01E04* Parkeigenaar Ford aan een eettafelbespreking in *Westworld*. Parkeigenaar Hammond aan een eettafelbespreking in *Jurassic Park*.
	E2	Verwijzing naar 'reanimatie' in *Jurassic Park*	In *Westworld* probeert lab-medewerker Felix een defecte robot-vogel werkzaam te maken. Een soortgelijke 'reanimatie' komt ook voor in *Jurassic* Park, wanneer een dinosaurus-ei uitkomt dat kunstmatig is gekweekt uit dinosaurus-DNA. Wat verder opvalt is dat Felix en Hammond bij de reanimatie dezelfde uitspraak doen: "Come on, little one".	*S01E05* Felix bij reanimatie robot-vogel in *Westworld*. Hammond bij reanimatie dino in *Jurassic Park*.
	E3	Verwijzing naar aanval dino's in *Jurassic Park*	Zowel Stubbs *(Westworld*) als Robert Muldoon (*Jurassic Park)* gaan het park in om orde op zaken te stellen. Na geritsel in het struikgewas treffen Stubbs en Muldoon respectievelijk drie robots en een dinosaurus aan die zij onder schot houden, maar worden kort daarna beiden onverwachts van opzij (hun linkerkant) aangevallen door een andere robot/dinosaurus. De scène in	*S01E10* Stubbs houdt robots onder schot in *Westworld* voordat hij van opzij wordt aangevallen.

			Westworld vertoond hiermee op verschillende punten gelijkenissen met die in *Jurassic Park*.	 Muldoon houdt dinosaurus onder schot in *Jurassic Park* voordat hij van opzij wordt aangevallen.
	E4	Verwijzing naar vergelijkbare plotontwikkeling *Jurassic Park*	Zowel in *Westworld* als in *Jurassic Park* komen de creaties (robots en dinosauriërs) op een gegeven moment in opstand tegen de makers, wat een hoofdonderdeel vormt van het algehele plot. Beide parken worden nog voor de officiële opening afgesloten om een uitbraak te voorkomen, maar de al aanwezige parkbezoekers en parkmedewerkers moeten aan de moordlustige creaties zien te ontkomen. In *Westworld* komen robots door enkele technische fouten, waarbij hun beveiligingsinstellingen geen effect meer blijken te hebben, in opstand tegen hun makers. Robots zijn hierdoor in staat om mensen te verwonden of doden, zoals robot Armistice die een vinger van een lab technicus afbijt. Ook in *Jurassic Park* staan technische fouten aan de basis van het drama waarbij dinosauriërs ontsnappen en op hun pad vernieling en dood zaaien. Ian Malcolm, één van de aanwezige parkbezoekers, wijst parkeigenaar Hammond op het verschil tussen dinosauriërs en The Pirates of the Caribbean (een attractie in Disneyland): in tegenstelling tot de piraten eten dinosauriërs wel mensen als ze losbreken, net als de robots in *Westworld*.	*S01E10* Robot Armistice bijt vinger af van lab technicus in *Westworld*. Hammond: “All major theme parks have delays. When they opened Disneyland in 1956, nothing worked!” Malcolm: “Yeah, but, John, if The Pirates of the Caribbean breaks down, the pirates don’t eat the tourists.”

Tabel 6. *Westworlds verwijzingen naar de verhaalwereld van de Westworld-film*

		Verwijzing	Korte beschrijving	Voorbeeld
Characters	C1	Verwijzing naar arriverende parkbezoekers uit de film	In het narratief van de serie zijn de parkbezoekers ("guests") een van de belangrijkste personages, naast de robots ("hosts") en parkmedewerkers, net als in de film. In zowel de serie als de film komt een scène voor waarin een nieuwe groep parkbezoekers, gehesen in traditionele klederdracht, voor het eerst voeten in het park zet, met een echtpaar dat vol verwondering om zich heen kijkt. In beide scènes roept de vrouw van het echtpaar tegen haar echtgenoot haar enthousiasme uit, in soortgelijke woorden: "Oh God, it's incredible!" (serie), "Oh, it's fantastic!" (film).	*S01E01* "Oh God, it's incredible!" roept vrouw tegen echtgenoot bij aankomst in de serie. "Oh, it's fantastic!" roept vrouw tegen echtgenoot bij aankomst in de film.
	C2	Verwijzing naar uiterlijk robots uit de film	Wanneer parkeigenaar Ford tijd doorbrengt met een van zijn vroegere creaties, een gedeactiveerde robot genaamd Bill, vertelt hij zijn collega Bernard dat de eerdere robot-modellen minder goed functioneerden dan de huidige modellen. "A simple handshake would give them away", zegt hij. In de *Westworld*-film waren de robots juist van mensen te onderscheiden door hun handen die nog niet volledig met details afgewerkt waren. "They haven't perfected the hands yet", vertelt parkbezoeker John Blane uit de film ook.	*S01E01* Ford: "Old Bill here was always a good listener. He was the second host we ever built. Were you with us in those days, Bernard, or was that before your time? Bernard: "Most were decommissioned before I was brought on, I'm afraid." Ford: "They repeated themselves, broke down constantly. A simple handshake would give them away." Imperfecte robothanden in de film.
	C3	Verwijzingen naar personages Peter en John uit de film	In de serie vertonen twee hoofdpersonages, William en Logan Delos meerdere gelijkenissen met twee hoofdpersonages uit de film, respectievelijk Peter Martin en John Blane. Allen vormen een duo en zijn bezoekers van het themapark. William is net als Peter nieuw in het park (beiden in het wit gekleed), waarvoor Logan net als John (beiden in het zwart gekleed) de rol van gids op zich neemt. Een andere gelijkenis tussen William en zijn tegenhanger Peter is de naam van hun (aanstaande) vrouw: Williams verloofde heet Juliet en Peters is net getrouwd met een vrouw die Julie heet.	*S01E02* Parkbezoekers William (links) en Logan (rechts) arriveren in de serie. Parkbezoekers John (links) en Peter (rechts) arriveren in de film.

	C4	Verwijzing naar mechanisme robots uit de film	In gesprek met robot Teddy vertelt The Man in Black over een tijd waarin de robots niet vanuit organische onderdelen werden gemaakt, maar nog werden opgebouwd uit miljoen kleine perfecte stukjes. Dit komt overeen met de manier waarop robots in de film zijn opgebouwd, uit vele kleine mechanische onderdelen.	*S01E05* The Man in Black: "You used to be beautiful. When this place started, I opened one of you up once. Million little perfect pieces. And then they changed you. Made you this sad little mess. Flesh and bone just like us. They said it would improve the park experience." Robot-model met mechanische onderdelen in de film.
	C5	Verwijzingen naar The Gunslinger uit de film	Wanneer Bernard op onderzoek uitgaat op verdieping B82 van Delos, een verlaten afdeling, treft hij een verwaarloosde, gedeactiveerde robot aan. Qua uiterlijk komt deze robot overeen met The Gunslinger, een robot-personage uit de film. Verder vertoont The Gunslinger verschillende gelijkenissen met The Man in Black uit de serie. Beiden zijn vrijwel kale mannen, gekleed in het zwart en trekken veelal te paard en al schietend het park door. In het narratief vervullen beide personages de rol van antagonist, waarvoor de protagonist veelal op de vlucht is tot diep in het park en de verlaten afdelingen van Delos: in de serie probeert robot Dolores (protagonist) te ontkomen aan de gevaarlijke Man in Black (antagonist), wat uiteindelijk tot een confrontatie leidt. In de film gebeurt hetzelfde: parkbezoeker Peter (protagonist) probeert te ontkomen aan The Gunslinger-robot (antagonist), wat uiteindelijk tot een confrontatie leidt. Beide protagonisten slagen er uiteindelijk in hun tegenstander uit te schakelen.	*S01E06* The Gunslinger in de serie (links) en de film (rechts). *S01E10* Confrontatie tussen The Man in Black (antagonist) en Dolores (protagonist) in de serie. Confrontatie tussen The Gunslinger (antagonist) en Peter (protagonist) in de film.
Settings	S1	Verwijzingen naar bedrijf Delos uit de film	Delos is de naam van het bedrijf achter het themapark in de serie, dezelfde naam als het bedrijf achter het park in de film. In zowel de serie als de film vormt Delos, naast het park, een belangrijke setting waarin de meeste events zich ontvouwen; het plot wisselt continu van perspectief tussen wat er in het park en wat er in het bedrijf gebeurt.	

	S2	Verwijzing naar Delos-logo uit de film	Het oude logo, dat op een verlaten afdeling van Delos is te zien, raakt qua stijl aan het logo uit de film: beiden zijn abstract (geen tekst) en bestaan hoofdzakelijk uit geometrische vormen en primaire kleuren (die in de film elk verwijzen naar een van de drie parken: Westworld, Romanworld en Medievalworld). Dit zijn stijlkenmerken die zijn terug te zien bij de wat historische modernistische stromingen. Het nieuwe Delos-logo, alleen te zien in de serie, heeft daarentegen een modernere uitstraling.	*S01E01; S01E03* Oude (links) en nieuwe (rechts) Delos-logo in de serie. Delos-logo in de film.
	S3	Verwijzing naar garderoberuimte uit de film	Zowel in de serie als de film mogen de bezoekers hun outfit uitkiezen voordat zij het park ingaan. Begeleid door Delos-medewerkers in wit uniform worden de bezoekers naar een speciale garderobe gebracht, waar zij keuze hebben uit verschillende kledingstukken en accessoires, zoals colberts, laarzen, hoeden en revolvers.	*S01E02* Garderobe in de serie. Garderobe in de film.
	S4	Verwijzingen naar afdelingen voor onderhoud robots uit de film	De wijze waarop het onderhoud van de robots in de serie door Delos gebeurd, vertoond grote gelijkenissen met de film. In zowel de serie als de film worden defecte robots allereerst door Delos-medewerkers uit het park verzameld, waarna ze in ziekenhuisachtige laboratoria door lab technici in steriele, beschermende, witte kleding opgelapt worden om vervolgens weer terug te sturen naar het park. Het Livestock Management Lab (vooral het oudere lab uit de verlaten afdelingen) in de serie heeft veel gelijkenissen met het Robot Repair Lab in de film. Wel wordt het bedrijf Delos qua setting in de serie meer uitgediept: naast een Livestock Management Lab (Robot Repair Lab in de film) en Control Room, zijn er ten opzichte van de film ook andere afdelingen te zien, zoals een Narrative and Design afdeling en verschillende verlaten afdelingen. Deze verlaten afdelingen wijzen op een setting waarin vroegere events hebben plaatsgevonden die niet terugkomen in het narratief van de serie.	*S01E01; S01E09; S01E10* Verzamelen van defecte robots voor onderhoud in de serie (links) en de film (rechts). Ouder Livestock Management Lab in de serie (links) en Robot Repair Lab in de film (rechts). Vrouwelijke robot wordt aan buik geopereerd in de serie (links) en de film (rechts). Robot krijgt laserbehandeling door lab technicus in de serie (links) en de film (rechts).

	S5	Verwijzingen naar andere parken uit de film	In de serie zijn verschillende voorwerpen te zien met een andere oorsprong dan de originele setting van het western-themapark. In de Manufacturing Department van Park 4 zijn op de achtergrond voorwerpen te zien die dateren uit een Middeleeuws tijdperk, zoals een jurk, harnas, schilden, wapens en een kandelaar. In een opslagruimte in het park zijn daarnaast ook voorwerpen te zien daterend uit de Oudheid. Naast een western-themapark komen in de film nog twee andere parken voor die gesitueerd zijn in de Middeleeuwen (Medievalworld) en Oudheid (Romanworld), waar deze voorwerpen een oorsprong kunnen hebben.	*S01E06; S03E02* Voorwerpen daterend uit Oudheid en Middeleeuwen in de serie. Parken gesitueerd in Middeleeuwen (links) en Oudheid (rechts) in de film.
Events	E1	Verwijzing naar vroegere events in Delos	Wanneer Bernard samen met enkele beveiligingsmedewerkers op onderzoek uitgaat in de diepste kelderverdiepingen van Delos, komt hij op een verlaten afdeling terecht met een ruimte dat dienst lijkt te hebben gedaan als aankomsthal voor parkbezoekers. In de serie wordt niet duidelijk wat zich in deze verlaten afdelingen heeft afgespeeld, maar de verwaarloosde toestand wijst erop dat zich hier vroegere events hebben ontvouwd, voorafgaand aan de serie.	*S01E01* Verlaten afdeling van Delos in de serie, wijzend op een setting voor vroegere events
	E2	Verwijzingen naar aanval robot-ratelslang uit de film	Ford en The Man in Black lopen beiden een robot-ratelslang tegen het lijf. Voordat de ratelslangen aanvallen wordt een door Fords commando stilgelegd en de ander door The Man in Black gedood en opgegeten. In de film komt ook een robot-ratelslang voor die Peter en John belaagt. Nieuwkomer Peter wordt wel aangevallen door de slang waarna de meer ervaren John de ratelslang doodschiet.	*S01E02; S01E04* Robot-ratelslangen in de serie. Robot-ratelslang in de film.
	E3	Verwijzing naar ontsnapping gevangenis in de film	The Man in Black gebruikt explosieven om zichzelf en robot Hector uit de gevangenis te helpen ontsnappen. Hij rookt hierbij een cigaar. In de film helpt John zijn vriend Peter ook te ontsnappen uit de gevangenis met behulp van explosieven. Ook hij rookt hierbij een cigaar.	*S01E04* The Man in Black rookt sigaar en helpt Hector door explosie uit gevangenis te ontsnappen in de serie. John rookt sigaar en helpt Peter door explosie ontsnappen uit gevangenis te ontsnappen in de film.

8.2 Plagiaatverklaring

Universiteit Utrecht

Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:
Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- 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 teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafraseren van teksten van anderen 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;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat. Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: Kevin Postma
Studentnummer: 5907896
Plaats: Utrecht
Datum: 18-02-2021

Handtekening: