

En opdagelsesrejse ud i de sociale medier

I sporene på Sherlock

Thessa Jensen

Ph.d. og lektor ved Institut for Kommunikation ved Aalborg Universitet, medlem af forskningsgruppen MÆRKK (Markedskommunikation og Æstetik, Reception i f.t. Kognition og Kultur), Center for Interaktiv Digitale Medier, og Værdibaseret forbrug.. Universitet.

Peter Vistisen

Studieadjunkt ved Institut for Kommunikation ved Aalborg Universitet. Er uddannet som Cand.it. indenfor Interaktive Digitale Medier, med forskningsinteresser inden for strategisk digital design. Er generelt optaget af de nye digitale mediers potential og samspil mellem medier, maskiner og mennesker i en samfundsmæssig kontekst.

Abstrakt

I denne artikel gøres et forsøg på at kortlægge, hvordan en tv-serie spreder sig i de sociale medier. Med udgangspunkt i opdagelsesrejsen som metafor og virtuel etnografi som metode tages BBCs modernisering af Sherlock Holmes historien i serien "Sherlock" som bagvedliggende interesse for at starte rejsen. Formålet er at undersøge, hvordan sociale medier medierer mening, betydning og nyt indhold i forhold til tv-serien. Rejsen er til tider overraskende og bevæger sig fra mere velkendte områder ud i mindre kendte, altid med det formål at beskrive, forstå og fortolke de bevæggrunde, mennesker har med at bruge tid og energi på at udvide tv-seriens univers med egne produktioner og give feedback til andre menneskers deltagelse i samme.

En opdagelsesrejse med etnografien i rygsækken

Den opdagelsesrejse, som denne artikel vil beskrive, vil tage læseren ud i de sociale mediers verden. Sociale medier defineres som netbaserede services, der giver mennesket mulighed for at

1. Konstruere en offentlig eller halvoffentlig profil indenfor et afgrænset system
2. Formulere en liste over profiler, som mennesket har en relation til

3. Se og gennemgå deres og andres lister over relationer indenfor systemet (efter Boyd og Ellison, 2007:2)

Den rejse, som læseren her begiver sig ud på, kan ses som en etnografisk undersøgelse af et indhold, som mennesker skaber nye relationer igennem. Delvis kan rejsen sammenlignes med den etnografiske beskrivelse af en bestemt begivenhed, som Bateson (1958) beskriver i bogen "Naven". Her søger Bateson at forklare de kulturelle bevæggrunde, som får en indfødt indonesisk stamme til at gennemføre Naven ritualet, hvor mænd klæder sig som kvinder og kvinder som mænd. Som Bateson skriver indledningsvist, så kan ritualet se bizart ud for den iagttager, der ikke kender til den kultur og historie, ritualet er udsprunget fra. Den beskrivelse og de informationer, der skal gives, for at kunne forklare ritualet på en meningsfuld måde for udenforstående, kan kun gives, hvis iagttageren bliver en del af kulturen og på denne måde kan sammenholde denne nye med sin gammelkendte. Se forskellene og læg mærke til lighederne - og qua dem forklare, hvad meningen er.

En anden form for etnografisk rejse er blevet foretaget af Campbell (1993). Campbell undersøger, hvordan historien om helten kan genfindes i forskellige kulturer verden over. Modsat Bateson, som tager udgangspunkt i ét ritual hos én gruppe mennesker, tager Campbell udgangspunkt i én historie og undersøger, hvordan denne er blevet påvirket gennem historie og kultur op igennem tiden.

Når der i det følgende tages udgangspunkt i én historie, Sherlock serien fra BBC, kunne det umiddelbart ligne Campbells undersøgelsesmetode. Men spredningen og remedieringen af historien er kun den ene side af artiklens formål. Det andet formål er at se på, hvordan de menneskelige relationer er med til at skabe en kultur og fortælling omkring netop denne tv-serie, som igen kan forklare de menneskelige bevæggrunde, der ligger til grund for at bruge tid, energi og viden til at skabe og formidle nye produkter og ny viden uden at få materielle goder i bytte.

Den anvendte metode til at klarlægge eller blot beskrive nogle af de sociale medier, der gør sig gældende på internettet i dag (anno 2012), kaldes virtuel etnografi og tager sit udgangspunkt i Hines (2003) og Boyd (2008). Virtuel etnografi er kendetegnet ved, at de mennesker, der iagttages, og de rum, som skal undersøges, ikke er fysiske enheder. Ligeledes kan iagttageren vælge at være fuldstæn-

dig anonym og usynlig på nogle sociale medier, mens det andre steder er nødvendigt at have en profil og give sig tilkende som follower for at kunne blive en del af fællesskabet, der skal undersøges.

For at kunne forstå de mennesker, der vælger at blive en skabende del af de sociale medier, har det til tider været nødvendigt at deltage i skabelsesprocessen. Dette påvirker selvfølgelig undersøgelsen. Ligeledes har det ikke på noget tidspunkt været muligt at skabe et egentligt overblik over, hvad der reelt findes af Sherlock relateret materiale på internettet eller i et givet socialt medie. Det blev hurtigt klart, at væksten inden for brugerskabt materiale og udviklingen af nye medier sker i en hastighed, som gør det problematisk at følge med.

Derfor faldt valget på, at følge med dér, hvor det virkede "interessant". Det vil sige, at rejsen på nettet blev bestemt af, hvorvidt den rejsende følte, at det ene fremfor det andet medie havde noget at byde på. Dette vil svare til at starte en opdagelsesrejse med det formål at lade sig guide af en lyst til se de spændende steder og dykke ned i netop deres historie og kultur, såvel som afdække de semantiske forudsætninger, der foreligger for denne.

I denne artikel skelnes der ikke mellem internettet og de sociale medier som kulturelle artefakter, det vil sige, en enhed, der blev udviklet på grund af en given kultur, eller som et område, hvor kultur i sig selv bliver udviklet (Hine, 2003). Teknologien sætter på nuværende tidspunkt grænserne for udviklingen af relationerne mellem mennesker og dermed for, hvordan en given kultur kan udvikle sig – men teknologien udvikles ligeledes i takt med og nogle gang hurtigere end de behov og ønsker, mennesket har for at kunne kommunikere og skabe relationer. Ligeledes er det selve brugen af teknologien og dermed de sociale medier, der viser, om mennesket kan se en mening med denne form for skabelse af produkter og relationer.

Produktsemantikken som forklaring

Den virtuelle etnografi i den metodiske rygsæk og lysten til at se, hvordan en given tv-serie kan være med til at skabe produkter og relationer, er udgangspunktet for rejsen. Men der er en antagelse om, at forklaringen på nogle af de fænomener, der vil blive iagttaget og opdaget undervejs, vil kunne findes i konceptet omkring produktsemantik, der udlægges som studiet af, hvilke symbolske kvaliteter,

der opstår i designede artefaktens interaktion med menneskets kognitive og sociale kontekst. (Krippendorf & Butter, 1984).

Produktsemantikken giver et designorienteret perspektiv, som undersøger, hvordan forskellige udtryksformer giver mening for mennesket, samt giver mulighed for at blive egen producent af videreudviklinger af et artefakts semantik.

Hypotesen er, at tv-seriens fremstilling af en moderne Sherlock Holmes er med til at skabe en eksplicitering af tv-seriens produktsemantik og dermed sætter tærsklen for aktiv participation og produceren af indhold meget lavt.

Ved rejsens begyndelse: en tv-serie

Sherlock Holmes er med afstand den mest portrætterede litterære figur op igennem film og tv-mediets udvikling (Guinness, 2011). I de seneste år kan de to amerikanske film "Sherlock Holmes" og "Sherlock Holmes 2: A Game of Shadows" nævnes som nytolkninger af figuren, hvor den viktorianske tidsalder udgør baggrundshistorien. Der har gennem tiden været forsøg på at modernisere figuren, bl.a. en mindre tv-serie af Sherlock Holmes, som udspringer under Anden Verdenskrig.

Men BBCs nytolkning i form af "Sherlock" bringer historien ind i den moderne verden med internet, sociale medier og mobiltelefoner. Serien består (anno 2012) af 2 sæsoner med hver 3 afsnit. Hvert afsnit er på halvanden times sendetid. Serien blev sendt i juli og august 2010 på BBC, og er siden blevet solgt, oversat og udsendt i en lang række lande verden over. I januar 2012 bliver anden sæson sendt og tredje sæson forventes filmet i begyndelsen af 2013.

Med seriens modernisering fulgte ligeledes en på nogle områder eksperimenterende optageteknik og anvendelse af mediernes indhold i forhold til selve skuespillet på skærmen. Således vises tekstbeskeder i rummet i form af hvid skrift. Kameraet skal med andre ord ikke zoome ind på en mobiltelefon eller en computerskærm. Publikum kan følge med i, hvad karakteren foretager sig, samtidig med at beskedens indhold vises og på denne måde bliver til en "medspiller" i den givne scene. Ligeledes giver denne brug af rummet mulighed for at lade en karakter optræde uden at det skal ske ved hjælp af en skuespiller. En given tekst meddelelse afsluttes altid med afsenderens initialer. Eksempelvis: "*If inconvenient, come anyway. – SH*" (sms fra Sherlock til John, Study in Pink).

Udover selve den teknologiske og historiske modernisering har serien et andet særkende: manuskriptforfatterne lægger hovedvægten på udviklingen af relationen mellem de to hovedpersoner, Sherlock Holmes og Doktor John Watson. Således er det første afsnit en genfortolkning af den allerførste Sherlock Holmes historie, *A Study in Scarlet* (Conan Doyle, 1998 - oprindeligt 1887), med titlen *A Study in Pink*, hvor de to hovedpersoner møder hinanden for første gang. Relationen mellem de to hovedpersoner har allerede siden de første historier blev skrevet af Conan Doyle været genstand for en række overvejelser med hensyn til personernes seksuelle orientering. Forfatterne bag tv-serien indarbejder denne diskussion bl.a. i en restaurantscene, hvor kæreste-problematikken diskuteres mellem John og Sherlock, som er på fornavn i tv-serien, samt gennem John Watsons gentagne udsagn: "I am not gay" når andre karakterer i serien henryder til, at han måske kunne være netop dette. Med andre ord efterlades publikum med en dobbelttydighed omkring denne relation, samtidig med at den i talesættes, hvorved en åben fortolkning af dette fortælleelements produktsemantik muliggøres. Som det vil vise sig, så åbnes der med dette en ladeport ind i et område for sociale medier, som kan have forholdsvis stor betydning for, at seriens publikum kan holdes interesseret i de kommende afsnit trods de store tidsintervaller, hvormed de vises.

Endelig er der ikke tvivl om, at serien er en Sherlock Holmes fortælling. Forfatterne udtaler således selv, at de bliver nødt til at være tro overfor Conan Doyles oprindelige historier for at moderniseringen kan lade sig gøre og publikum vil acceptere den. Det betyder ikke, at historienes plot og mordgåde overtages uden ændringer, snarere modsat, idet Steven Moffat og Mark Gatiss, hovedforfatterne bag og medproducenter på serien, er kendt for at udvikle overraskende historier – bl.a. til tv-serien *Dr. Who*. Men samspillet mellem de to hovedpersoner, samt måden, gåderne løses på, er trods moderniseringen tro overfor oplægget, ligesom flere af dialogerne næsten ordret er hentet fra Conan Doyles oprindelige tekster.

"I am lost without my Boswell." - *Scandal in Bohemia*, Conan Doyle, 1998:120

"I am lost without my blogger." - *The Great Game*, 1. sæson, 3. afsnit 2010

Fra tv-mediet til hjemmesiden

Tv-seriens hovedpersoner har hver især deres egen blog, Sherlocks blog kan findes her: <http://www.thescienceofdeduction.co.uk/>. Umiddelbart er der intet på selve bloggen, der indikerer, at den tilhører en fiktiv person. Henvisningen til BBCs hjemmeside kommer allernederst på begge blogsites under punktet "More information", hvor linket så fører til BBCs hjemmeside for tv-serien. Begge blogs tilfører tv-serien yderligere information. Således beskriver John sine følelser og oplevelser på en mere personlig måde end tv-serien kan vise. Hvad der eksempelvis kun er et skævt smil i tv-serien, udvides via bloggen til en større psykologisk og menneskelig dybde, hvor karaktertræk og relationer ekspliciteres. Ligeledes bliver flere af de cases, som omtales kort i serien, uddybet yderligere på de to blogs. Derudover findes alle de indlæg og oplysninger, som omtales i selve tv-serien, så indholdet hænger sammen med selve seriens indhold og skaber en meningsfuld relation mellem hhv. tv-seriens og web-siderne som platforme.

En første kortlægning og inddeling

Med udgangspunkt i tentpole begrebet fra Davidson et al. (2010) skal der nu forsøges en kortlægning af, hvordan Sherlock breder sig på internettet. Som for de officielle og institutionelle rammer, som er underlagt den fulde kontrol fra BBCs side af. Indholdet er givet fra BBC og de forfattere, der er på serien. Indholdet er statisk, idet der efter en sæsons afslutning ikke sker nogen opdatering af materialet, før den nye sæson starter igen. Indholdet på BBCs Sherlock hjemmeside bliver opdateret med hensyn til interviews, trailere, eventuelle priser, serien har vundet eller er nomineret til, og deslige. Selve historien bliver ikke videreudviklet.

Udgangspunkt er en model i fire overordnede områder, med tentpolen i midten. I dette tilfælde udgør "Sherlock" serien teltpælen, hvorom de forskellige udtryk, remedieringer og informationer koncentrerer. De fire overordnede områder udgøres af:

Institution-faktisk: den faktiske verden, her udtrykt i BBCs hjemmeside, som BBC har fuld kontrol over og som indeholder oplysninger som sendetider, interviews med mere.

Institution-fiktiv: den fiktive verden, som BBC har kontrol over. Nemlig de forskellige blogs, som er tilknyttet serien og dermed giver en ekstra dimension i forhold til den oplevede tv-serie.

Folk-faktisk: den faktiske verden, som brugerne har kontrol over. Dette er navnligt de fan communities, der er opstået online, såvel som skuespillere og manuskriptforfatteres egne personlige profiler på de sociale medier, hvor der kommunikeres og teases omkring serien, uden direkte henvisning eller kontrol fra BBC.

Folk-fiktiv: Området for brugernes operationalisering af produktsemantikken, hvor seriens semantiske vokabular adapteres og modificeres af brugerne til nye brugergenererede produktioner – herunder video-mashups, fanfiction og flash mobs.

Disse fire områder, med tentpolen som samlende instans i midten udspænder det tværmedielle univers, der tilsammen gør Sherlock til et transmedia univers (Jenkins 2011). Vigtigt er det her at pointere, hvordan det ikke bare er tv-serien, dets blogs og forfatterens brug af sociale medier, der udgør det samlede tværmedielle univers, men at det brugerskabte indhold i form af eksempelvis fan communities og fanfiction også er med til optegne det samlede netværk af relationer, mellem Sherlocks tentpole og dets øvrige medieplatforme. Af samme grund indikerer kortlægningen også en hypotese om, at produktsemantikken for det tværmedielle univers ikke er fast, men er i en konstant forhandling mellem det institutionelle og folkestyrede lag.

Med ovenstående kortlægning som udgangspunkt, skal vi nu for alvor starte vores rejse, ved løbende at udfolde modellens indhold, samt relationen mellem de forskellige elementer.

Fra hjemmeside til Twitter

En gennemlæsning af BBCs hjemmeside om Sherlock afslører, at de to hovedforfattere bag serien, Moffat og Gatiss, hver har en Twitterprofil: *@steven_moffat* og *@Markgatiss*. Så rejsen fortsætter med en undersøgelse af Twitter i forhold til, hvordan Sherlock kan spores derude.

Således findes der:

@sherlockology, som er et samarbejde mellem flere Twitterprofiler omkring bl.a. en hjemmeside, der indeholder informationer om, hvor serien filmes henne, hvad skuespillerne er i gang med - og oplysninger omkring Sherlock-universet i det hele taget. Der bliver foretaget interviews med involverede skuespillere, anmeldelser af film og seriens forskellige afsnit. De emner, der tweetes om, har

med den faktiske verden at gøre. Profilen udvider ikke selve historien, men fortæller og informerer om de begivenheder, der finder sted omkring serien.

@TheDiogenes, igen et samarbejde mellem flere Twitterprofiler, som især forholder sig analyserende og undersøgende i forhold til de forskellige fortolkninger af Sherlock Holmes historien gennem tidens løb. Hjemmesiden, der er tilknyttet profilen, giver en række oplysninger omkring tilblivelsen af forskellige Sherlock Holmes film, idéerne bag, samt mere nicheprægede fortolkninger, som eksempelvis en Holmes musical.

@TheDiogenes havde i 2011 flere fælles arrangementer på Twitter, hvor followers blev opfordret til at deltage i en afstemning om, hvilken Sherlock Holmes tv-film ud af tre mulige, der skulle ses på samme tid på en given dato. Alle interesserede havde en kopi af filmen klar, som så startede på det angivne tidspunkt. Når filmen var i gang, tweetede en eller flere om filmens indhold, baggrund, skuespillerne, producenterne med mere. Med andre ord kunne de, der fulgte med på hashtagget #221b får en række ekstra informationer om filmen, samtidig med, at der kunne diskuteres forskellige emner undervejs. Hashtagget sørgede for, at en follower kan foretage en søgning på dette og på den måde fuldt ud koncentrere sin Twitter tidslinie om netop denne film.

Forskellen mellem de to profiler er, at *@sherlockology* især drives af kvinder, mens *@TheDiogenes* drives af mænd.

Tumblr: Reblogging af alverdens brugerskabte materiale

Hvor Twitter profiler overordnet forholder sig til den fysiske verden og fortæller om oplevelser, events i forbindelse med deres liv, har Tumblr en helt anden vinkel på Sherlock. Her bliver der skabt nyt materiale til selve historien omkring Sherlock. Især tegninger, akvareller, photoshoppede billeder kaldet fanart bliver lagt op på de forskellige blogs og reblogget.

Tumblr virker på en måde som et samlingspunkt for vidt forskellige tilgange til fanfællesskabet omkring Sherlock: udover selve blogindlæggene på Tumblr, bliver der kopieret indlæg, billeder, lyd og videoklip fra andre steder på nettet. Materialet bliver distribue-

ret på en sådan måde, at det kan være svært, at finde originalkilden til det. I modsætning til Twitter arbejder Tumblr ikke med tidsangivelser på de indlæg, der kommer frem i ens tidslinje.

Det er på Tumblr vores rejse begynder at tage en ny drejning: fra et univers, der var præget af fakta omkring Sherlock serien, er vi nu på vej ind i et område, hvor fiktionen tager over. Og ikke nok med det: i løbet af kort tid bliver det tydeligt, at det ikke er Sherlocks deduktioner, der er i højsædet på Tumblr. Det er en meget direkte og tydelig erotisk, til tider pornografisk tone i det materiale, der kommer frem i tidslinjen.

Profilerne på Tumblr virker ved første øjekast noget yngre end på Twitter. Teenagepiger og enkelte drenge ser ud til at udgøre den største del af gruppen, der holder til i Sherlock fanfællesskabet.

Den erotiske del af materialet består især af billeder og tegninger, som viser kys, kram og samlejestillinger mellem hovedpersonerne i serien, Sherlock og John. Ligeledes er der en del materiale, som bearbejder billeder fra selve serien, giver dem nyt indhold og remedierer billederne ind i en anden kontekst. Brugergruppen tager altså seriens kendte vokabular af produktsemantiske aspekter, såsom personernes retorik, deres påklædning mm., og bruger disse til at udvide historieuniverset.

Endelig dukker der noget helt uventet op: udskrifter fra samtaler på web-sitet omegle.com. En såkaldt chat-roulette, hvor to fremmede kan mødes og samtale uden at skulle afsløre deres identitet. Sitet er forholdsvis lille, omkring 25.000 som det maksimale antal brugere samtidig. Men sitet er interessant, fordi det giver os en idé om, hvorfor Sherlock er blevet så populær på nettet. Derfor tager vi en kort afstikker til Omegle.com, for bagefter at vende tilbage til Tumblr.

Omegle.com: Talk to Strangers

Omegle fungerer som samtale forum på tre forskellige måder:

1. Brugerne kan tale sammen to og to gennem video. Omegle finder en partner, som samtalen kan begynde med. Der opfordres fra mediets side til, at man klikker videre, hvis noget i samtalen bliver ubehageligt. Det betyder, at man ikke forpligter sig i selve samtalsituationen til at præsentere sig eller holde samtalen kørende i et bestemt stykke tid. Der er heller ingen nødvendighed for at afslutte samtalen - det kan gøres uden det almindelige "farvel".

2. Brugere kan skrive sammen. Her foregår samtalen via tekst, men ligesom med videochatten er der ingen krav om, at man skal præsentere sig eller afslutte samtalen på en høflig måde.
3. Endelig kan en tredje part skrive et spørgsmål og lade to fremmede skrive sammen om det. Tredjeparten deltager ikke i samtalen, men kan se på, hvordan den udvikler sig. De to fremmede har et spørgsmål, som de kan forholde sig til og som på denne måde kan være med til at gøre den indledende del af samtalen lidt nemmere.

Deltagelsen i denne form for samtale føles grænseoverskridende for os. Efter et par indledende forsøg, lykkedes det at komme ind i universet og det lykkedes endda at skabe samtaler.

Forsøget på at samtale viser, at Omegles samtaler i hovedsagen drejer sig om to ting:

1. Sex i enhver form og afart
2. Sherlock rollespil

I og med flere Omegle samtaler i form af rollespil var dukket op på Tumblr, havde dette givet os en idé om, at der måtte være en del brugere på Omegle, som faktisk benyttede dette medie til rollespil. Det interessante i den forbindelse er, at Sherlock, i kraft den tidligere beskrevne eksplicitte produktsemantik, giver et meget klart bud på, hvordan et sådan skriftligt rollespil kan ske: ved at bruge sms beskederne som en ekstra skuespiller på skærmen, kan publikum overføre denne måde at håndtere mediet på til andre skriftlige medier, som eksempelvis Omegle. Hvis en bruger på Omegle stiller et spørgsmål i stil med: "John, put the kettle on. I'll be home in 5 minutes. - SH", så vil brugere fra Sherlock fanfællesskabet vide, at John er John Watson og SH er Sherlock Holmes. De semantiske mønstre, der giver samtalen en meningsfuld form, findes således ikke direkte i Omegle samtalen, men som intertekstuelle markører til situationer og retoriske stilarter, som er kendt fra BBC serien.

Det betyder, at to fremmede, som kender serien, ikke behøver at forklare eller beskrive, hvilket univers, de er i. Begge vil med det samme kunne tage fat i selve rollespillet. Og den første sætning giver, at den ene af de to sandsynligvis skal spille Sherlock, mens den anden har frit valg.

Tumblr og det, at starte en verdensomspændende bevægelse

Den 15. januar 2012 blev foreløbigt sidste afsnit af Sherlock vist på BBC. The Reichenbach Fall ender med, at Sherlock tilsyneladende begår selvmord, fordi han bliver afsløret som værende en svindler. Den 16. januar 2012 starter bloggen: believeinsherlock.tumblr.com

På nuværende tidspunkt er bloggen vokset til 116 sider, hvor hver side indeholder mellem 5 og 10 billeder eller tekster, der viser, hvordan folk i den fysiske verden tager udfordringen op og spreder budskabet. Ikke nok med det, så bliver der med jævne mellemrum indkaldt til møder via Tumblr, hvor folk fra storbyer verden over opfordrer til at mødes for at fordele plakater med mere i netop deres storby (eksempler er fra Hamborg og Berlin). Disse møder bliver dokumenteret og lagt ud på nettet forskellige steder. På YouTube er der startet en konkurrence om at lave en video, der viser, hvordan tagget *#believeinsherlock* kan udbredes yderligere eller allerede har bredt sig. Et eksempel på dette kan findes her: <http://www.youtube.com/watch?v=Q0mnC3F7h5E>

På Twitter giver en søgning på hashtagget *#believeinsherlock* en ny tweet ca. hver halve time, alt efter om det er i løbet af ugen eller i weekenden.

Vores umiddelbare bud på, hvorfor folk deltager i denne bevægelse er medlemskabet af et fællesskab. Med andre ord er det anerkendelsen fra andre mennesker på de forskellige sociale medier og ikke mindst anerkendelsen fra forfatterne og producenterne bag serien, som giver et skub i denne retning. Anerkendelsen, muligheden for at indgå i en relation med de mennesker, der har grundlagt de historier og karakterer, som folk føler betyder noget for dem, er et af de største ønsker, der driver folk til at bruge tid og energi på at skabe nyt indhold på de sociale medier.

Og med dette er vi ved at rejse ind i en verden, som har eksisteret siden Sherlock Holmes historierne blev skrevet for første gang – og som interessant nok netop havde Sherlock Holmes som et af de første emner for deres interesse: fanfiction, ønsket om at videreudvikle den historie, som publikum er blevet fascineret af.

Fanfiction - en kvindesag

I modsætning til så mange andre steder på nettet og udenfor, så er fanfiction området domineret af kvinder. Og har været det siden

begrebet for alvor fandt indpas i 1970'erne i forbindelse med det kvindelige publikums fascination af forholdet mellem Captain Kirk og Spock, hovedkaraktererne i Star Trek (Woledge, 2006:99). Fanfiction blev på den tid udgivet i små hæfter, som blev sendt til interesserede. Allerede dengang var omdrejningspunktet en form for erotisk intimitet, som Woledge vælger at kalde intimatopia for at adskille indholdet af denne type for fanfiction fra ren pornografi eller erotik. Forholdet mellem to mænd er hovedomdrejningspunkt. Et forhold, der på ingen måde er platonisk, men hvor sex og erotik opstår i forbindelse med den nærhed og fortrolighed, de to karakterer opnår i deres relation.

Mens 1970'ernes fanfiction var hensat til fjerne planeter, andre tidsaldre eller eksotiske kulturer, kan nutidens fanfiction, og især Sherlock fanfiction, boltre sig i nutidens London uden at skulle tage hensyn til det tabubelagte emne om sex mellem to mænd. I selve tv-serien tages emnet op med en vis ironi. Samtidig arbejder serien med den fortrolighed, der opstår gennem mændenes nære venskab og kendskab til hinanden.

Igen viser dette, at tærsklen for at deltage, være co-creator, i denne sammenhæng er uhyre lav. Historien lægger op til, at relationen forklares og uddybes ved at tilbyde en eksplicit produktsemantik, der imidlertid også har tomme felter. I selve tv-serien ser publikum kun glimt af denne relation, publikum skal selv tænke sig til, hvordan forholdet mellem de to mænd er nået til dette stadie. Disse tanker er netop, hvad fanfiction arbejder med. Hvordan en relation udvikles og vedligeholdes. Og Sherlock er ingen undtagelse for dette.

Tages der udgangspunkt i fanfiction.net, der viser en oversigt over de mest populære tv-serier i forhold til antal skrevne indlæg, er Sherlock på en 18. plads (29. marts 2012) med 13.088 indlæg. Tv-serierne, der ligger foran Sherlock har det tilfælles, at de alle har eksisteret i længere tid og består af langt flere afsnit, som eksempelvis Glee på 1. pladsen med 67.262 indlæg. Med andre ord indeholder Sherlock serien noget, som det kvindelige publikum kan forholde sig til (Busse og Hellekson, 2006:17).

Ude og hjem igen - Sherlock som eksempel på en tværmediel dynamik

Rejseberetningen nærmer sig sin afslutning, men skabelsen af nyt materiale og nye måder at bruge de sociale medier på vil fort-

sætte i lang tid fremover. Ovenstående beretning viser, at sociale mediers brug og målgruppe varierer meget fra medie til medie. Omegle er nærmest blevet overtaget af Sherlock-fans, Tumblr huser især de yngre teenagepiger og fanfiction området er i faste kvindehænder.

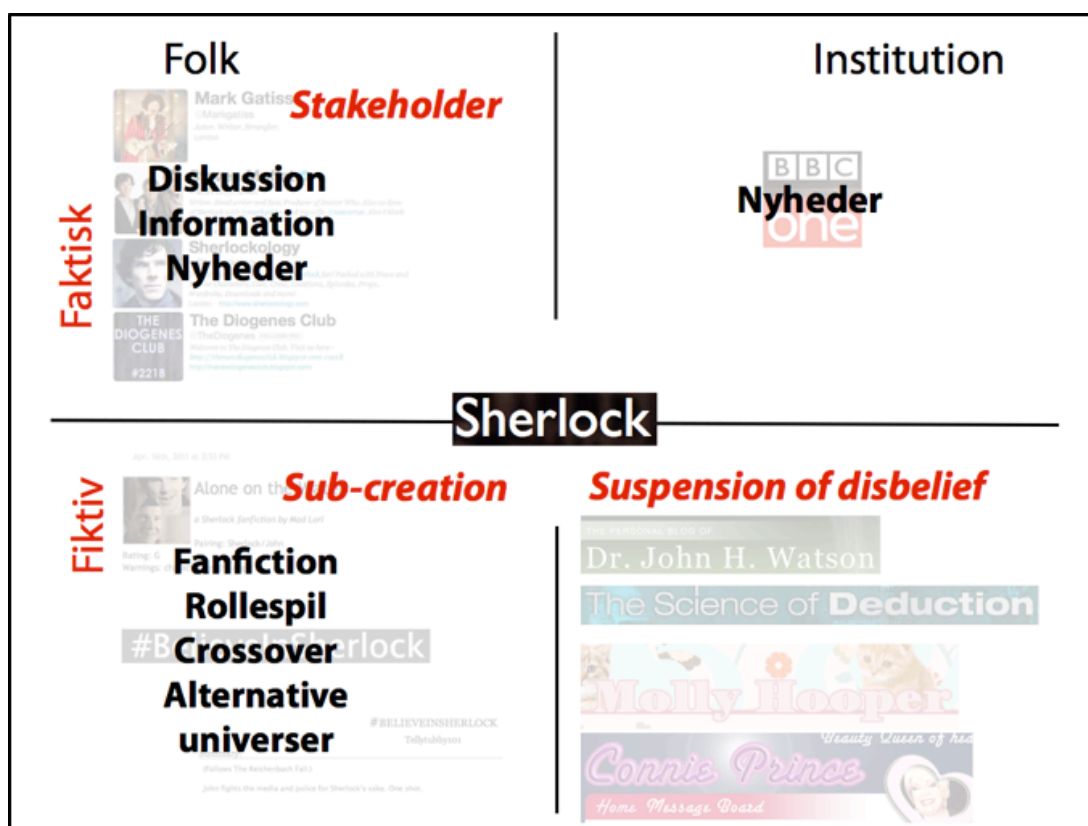
Rejsen viser, at sociale medier byder på et hav af muligheder i forhold til, hvordan mennesker kan engageres og aktiveres gennem internettet. Vi har prøvet på at vise, hvilke mulige forklaringer der ligger bag dette engagement og vil nu afslutte med at udfylde vores gennemgående model med yderligere et forklaringsforslag. Figuren viser, hvordan selve Sherlock historien og de tilknyttede officielle blogs er med til at give publikum en mulighed for at gennemføre "suspension of disbelief" (Coleridge, 1817:174), det vil sige, at publikum vælger at tro på historien og leve sig ind i den. Den retoriske situation, den "overtalelse", der skal finde sted i denne sammenhæng, skabes både gennem selve historiens indhold og form, men ligeledes gennem producentens ethos. Hvis dette ethos er givet og publikum tror på historien, kan indlevelse finde sted.

Og så kunne rejsen og historien slutte her, men som vi har set, sker der i forbindelse med Sherlock en overtagelse af historien og en videre bearbejdelse af den. Ser vi på Tolkiens "subcreation" begreb, kan dette netop bruges til at forklare, hvad der rent faktisk sker i forhold til ændringen fra "publikum" til "co-creator", medskaber. Tolkien påpeger at subcreation går et skridt videre end suspension of disbelief (Tolkien, 1989:45). Sub-creation kræver, at publikum bliver til medskabere af universet. At læseren eller publikum tror så meget på historien, at den overtages og bliver relevant i det daglige liv. Denne forandring kan bl.a. ses i #believeinsherlock bevægelsen, som flytter det fiktive univers ud i det faktiske univers og - gennem fanfiction - tilbage til det fiktive univers. Således har for eksempel profilen Teletubby101 skrevet fanfiction med udgangspunkt i #believeinsherlock (Teletubby101).

Ved at investere sine egne følelser i skabelsen af historier, videoklip, billeder med mere, som tager udgangspunkt i den oprindelige historie, så skabes der en ny retorisk situation: pathos tager over, co-creator bliver følelsesmæssigt engageret og bliver på denne måde en loyal fan af den oprindelige historie.

Ved at investere følelser, tid og energi i skabelsen af egne produkter, kommentering og hjælp til andre folks produktioner, skabes der

den tredje retoriske situation: logos tager over. Produktet bliver vist frem og er med til at skabe yderligere ethos for den oprindelige historie. Og publikum går fra co-creator til stakeholder. Fordi folk er blevet medproducenter, har de nu noget at tabe i forhold til, hvordan historien opfattes af andre. Hvorfor vi igen er tilbage ved ethos situationen: nu vil stakeholderen, som er det oprindelige publikum, overbevise det nye publikum om, at det her er en rigtig god historie. Cirklen er sluttet.



Den endelige opsætning af den tværmedielle kortlægning af Sherlock universet, hvor vi gennem vores rejse kan følge den rejse seerne følger i deres proces ved at acceptere universet på tværs af platforme, mod selv at engagere og involvere sig, for til sidst at stå som stakeholders for universets (og dermed tv-seriens) fortsatte eksistens.

Tv-serien Sherlock har med andre ord en række punkter, som kan forklare en del af fascinationen:

- Tv-seriens eksplicite produktsemantik lægger op til, at tærsklen for tværmediel deltagelse og involvering via internettet er meget lav.
- Producenter og forfatterne er på Twitter og anerkender, når der bruges energi og tid på ovenfor nævnte arrangementer.
- Trods de lange ventetider med hensyn til nye afsnit, har forfatterne været gode til at sende billeder og tekster ud via Twitter og på den måde sørget for, at der er "noget at tale om" og dermed både fastholde interessen og drive fanfællesskabets engagement.

Gennem sine tværmedielle relationers særlige retoriske struktur, anerkender seerne først tv-seriens og dennes semantik ved at give ethos, dernæst involverer seerne sig personligt som co-creators med pathos og endeligt står de side om side med seriens producenter om at være stakeholders for et Sherlock univers, der på tværs af platforme, brugergruppe og involveringsgrader, er blevet udvidet til et stadig voksende og dynamisk mediekulturelt fænomen.

Referencer

- Bateson, Gregory, 1958, Naven, 2. udgave, Stanford, Californien
- Boyd, Danah, og Ellison, Nicole B., 2007, Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship, i Journal of Computer-Mediated Communication, 13 (1), Article 11
- Boyd, Danah, 2008, A Response to Christine Hine, i Internet Inquiry Conversations About Method, Volume: 35, Issue: 1, Publisher: Sage, Pages: 26-32
- Busse, Kristina og Hellekson, Karen, 2006, Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet, mcfarland, North Carolina
- Campbell, Joseph, 1993, The Hero With a Thousand Faces, Fontana Press, London
- Coleridge, Samuel Taylor, 1817, Biographia Literaria, Or, Biographical Sketches of my Literary Life and Opinions, e-bog: <http://books.google.dk/books/reader?id=QHdaAAAAMAAJ&hl=da&printsec=frontcover&output=reader&pg=GBS.PP1>

- Conan Doyle, Sir Arthur, 1998, The Original Illustrated 'Strand' Sherlock Holmes, Wordsworth Editions, Hertfordshire
- Davidson, Drew et al., 2010, Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences, ETC Press, Creative Commons
- Guinness World Records 2012, 2011, Bantam Books, New York
- Hine, Christine, 2003, Virtual Ethnography, Sage Publications, London
- Jenkins, Henry, 2011, Transmedia 202 - Further Reflections, Online artikel: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
- Kietzmann, JH, Hermkens K, McCarthy, IP, 2011, Business Horizons, Elsevier
- Krippendorff, Klaus, 1989, On the Essential Contexts of Artifacts or on the Proposition That Design Is Making Sense (Of Things), Design Issues Vol. 5, No. 2 (Spring, 1989), pp. 9-39, MIT Press
- Krippendorff, Klaus, Butter, Reinhardt, 1984, Product Semantics: Exploring the Symbolic Qualities of Form, University of Pennsylvania Scholarly Commons
- Tolkien, J. R. R., 1989, Tree and Leaf, George Allen and Unwin, UK
- Woledge, Elizabeth, 2006, Intimatopia: Genre Intersections Between Slash and the Mainstream, i Karen Hellekson og Kristina Busse, Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet, mcfarland, North Carolina

Blog og Web-sites:

- Teletubby101: <http://archiveofourown.org/works/326315>, fanfiction historie baseret på #believeinsherlock
- www.seismic.com, Seismic Social Media Management