



Mellom fiksjon og virkelighet

En tekstanalyse av NRK-serien *Skam* i lys av teori om transmedialitet

ELISE ROSNES

Veileder

Adriana Margareta Dancus



Universitetet i Agder, 2017

Fakultet for humaniora og pedagogikk

Institutt for nordisk og mediefag

Sammendrag

Denne oppgaven presenterer en tekstanalyse av NRK-serien *Skam*. Den populære dramaserien har skapt engasjement utenom det vanlige, og hylles for å være både aktuell og viktig. *Skam* forsøker å treffe den norske 16-åringen, og tar opp viktige temaer som blir formidlet på en nyskapende og troverdig måte. Serien blir fortalt i sanntid og på tvers av medier, og det er dette særegne formatet som er tema for oppgaven.

I oppgaven tar jeg for meg hvordan samspillet mellom ulike medier er med på å øke troverdigheten til *Skam*-universet gjennom å viske ut skillet mellom fiksjon og virkelighet. Jeg har valgt å bruke Henry Jenkins' teori om *transmedia storytelling* som teoretisk rammeverk, og jeg støtter meg i hovedsak på medievitenskapens begrepsapparat. Mitt materiale er nettsiden skam.p3.no, samt karakterenes fiktive sosiale medier-kontoer.

I analysen ser jeg på hvordan interaktiviteten som ligger i det særegne formatet er med på å øke følelsen av realisme, ved at publikum kan utforske universet i flere medier. Videre er Instagram-bilder og fiktive Facebook-samtaler med på å skape en følelse av at universet lever utenfor episodenes rammer, og samspillet mellom video og sosiale medier er med på å skape runde karakterer. Dette bidrar til å styrke seriens virkelighetsstatus, og plasserer *Skam* i en gråsoner mellom fiksjon og virkelighet.

Skam formidler viktige temaer til en viktig målgruppe, og gjør det ved hjelp av nye virkemidler og med stor troverdighet. Den teknologiske utviklingen fører til at mediene smelter sammen, og med dette følger nye og spennende medieformer og helt andre muligheter for å engasjere.

Forord

Med denne oppgaven avslutter jeg en master i samfunnskommunikasjon og fem fine år ved Universitet i Agder. Å skrive en masteroppgave har vært krevende, men med et så spennende tema som *Skam* har det også vært utrolig gøy.

Jeg ønsker å rette en stor takk til min veileder Margareta Dancus. Takk for din tålmodighet og ditt engasjement, og for at du hele tiden har hatt tro på prosjektet mitt. Jeg setter virkelig pris på alt du har bidratt med.

Jeg vil også takke mine medstudenter, min helt egen versjon av Kosegruppa, som har støttet og motivert, heiet og inspirert. Samholdet og galskapen på datalaben har vært avgjørende for at jeg har klart å komme i mål med oppgaven.

Elise Rosnes

Kristiansand, 29.05.17

Innholdsfortegnelse

1.0 INNLEDNING	1
1.1 PROBLEMSTILLING	2
1.2 OM SERIEN.....	3
1.3 OPPGAVENS OMFANG	4
2.0 TEORI	5
2.1 TRANSMEDIA STORYTELLING.....	5
2.2 MULTIMODALITET	6
2.3 TRANSMEDIALE UNIVERS	7
2.4 SOSIALE MEDIER.....	9
2.5 VIRKELIGHET OG FIKSJON	10
3.0 METODE	12
3.1 KVALITATIV METODE	12
3.2 TEKSTANALYSEN OG ET UTVIDET TEKSTBEGREP	12
3.3 ANALYTISK INTERESSE	13
3.4 FREMGANGSMÅTE	13
3.5 KVALITETEN PÅ FORSKNINGEN	14
4.0 ANALYSE	16
4.1 INTERAKTIVITET ØKER FØLELSEN AV REALISME	16
4.1.1 <i>Skam.p3.no</i>	17
4.1.2 <i>Ulike grader av interaktivitet</i>	20
4.1.3 <i>Fortelling i sanntid</i>	26
4.1.4 <i>Oppsummering</i>	28
4.2 SKAM-UNIVERSET LEVER UTENFOR EPISODENES RAMMER.....	28
4.2.1 <i>Historien fortsetter i sosiale medier</i>	29
4.2.2 <i>Et levende univers</i>	32
4.2.3 <i>Instagram gir rom for B-plott</i>	34
4.2.4 <i>Oppsummering</i>	36
4.3 SAMSPILLET MELLOM VIDEO OG SOSIALE MEDIER SKAPER RUNDE KARAKTERER.....	36
4.3.1 <i>Magnus</i>	37
4.3.2 <i>Det hverdagslige</i>	42
4.3.3 <i>Oppsummering</i>	46
5.0 AVSLUTNING	47
5.1 OPPSUMMERING.....	47
5.2 AVSLUTTENDE REFLEKSJONER	48
LITTERATURLISTE	51

1.0 Innledning

Den norske dramaserien *Skam* har i løpet av kort tid tatt Norge med storm. NRK-serien har vunnet flere priser, fått nesten utelukkende positiv omtale i media, og skapt et enormt engasjement i sosiale medier. Nettserien, som følger en gjeng ungdommer på Hartvig Nissen videregående skole i Oslo, ble først sendt september 2015, og nå våren 2017 sendes seriens fjerde og siste sesong. Til tross for at serien i utgangspunktet er laget for 16 år gamle jenter, har både unge og voksne, kvinner og menn, omfavnet den populære serien. *Skam* formidler viktige temaer til en viktig målgruppe. Dagens 16-åringer er opptatt av å prestere, og opptatt av å passe inn. Det er viktig å snakke om identitet og vennskap, om seksualitet, om spiseforstyrrelser og psykiske lidelser, om baksiden av den polerte fasaden som gjerne vises i sosiale medier. Og det er viktig å gjøre det på en måte som engasjerer målgruppen.

Skam er en fiktiv serie, men formidles på en så troverdig måte at universet oppfattes som virkelig. Oppmerksomheten serien har fått, viser at *Skam* ikke bare er en serie, men også et fenomen. I mai 2016 satt hele Norge og ventet på at William skulle svare Noora, og høsten 2016 heiet verden på superparet Isak og Even. Ord som «å hooke», «føkkboy» og «rulling» har blitt en del av det norske språket, og de sterke innflytelsesrike karakterene i serien har for lenge siden blitt stemplet som forbilder. Nå blir *Skam* også å finne som case i et emne på Universitetet i Oslo, når Institutt for medier og kommunikasjon til høsten tilbyr et fag om digital historiefortelling (Loge, 2017). *Skam*-feberen herjer, og det er flere grunner til det.

Ikke bare tar serien opp viktige temaer og tegner et troverdig bilde av hvordan det er å være norsk ungdom i 2017, serien utmerkes også for dens nyskapende måte å fortelle historier på. Tv-sjangeren er i utvikling og inntar nye former, og den unge generasjonens medievaner er med på å prege formidlingsmåtene. *Skam* publiseres på nettsiden skam.p3.no, og fortelles gjennom daglige klipp og i sanntid. Hver uke samles klippene til en hel episode som også vises på NRK nett-tv og sendes på NRK3. Karakterene har egne profiler i sosiale medier, og deres aktivitet på Facebook og Instagram blir delt på nettsiden og flettet inn i fortellingen. Ved å lage en serie for internett, og ved å bruke sosiale medier som en del av fortellingen, har NRK skapt et levende og troverdig univers som eksisterer i en gråson mellom fiksjon og virkelighet.

1.1 Problemstilling

Med et så stort og populært fenomen som *Skam* er det mange spennende muligheter for forskning. Serien åpner for interessante diskusjoner både om oppmerksomheten den har fått i media, tematikken i serien og det innholdsmessige aspektet, og ikke minst om hvordan serien er mottatt hos målgruppen, som medieforsker Synnøve Skarsbø Lintner nå skal forske på (Njåstad, 2017). UiB-forskeren ønsker å forstå hvorfor serien har skapt så stort engasjement, og skal gjøre det ved å se på hvordan serien mottas og behandles i ulike medier. Jeg ønsker å stille det samme spørsmålet, men heller se det fra avsendersiden. Min interesse og fasinasjon ligger i det særegne formatet til serien. Å fortelle historier på tvers av medier, hvor flere mindre tekster spiller sammen og danner en større og mer kompleks helhet, skaper en troverdighet som gjør *Skam*-universet helt unikt.

Selv så jeg de to første sesongene av *Skam* lineært på NRK nett-tv, men det var først da jeg i tredje sesong begynte å følge serien i dens opprinnelige format på skam.p3.no at jeg forstod nøyaktig hvor interessant og nyskapende serien egentlig er. Jeg ønsker derfor å se nærmere på hvordan dette samspillet mellom ulike medier er med på å skape det troverdige og virkelighetsnære universet, og hvordan serien eksisterer i en gråson mellom fiksjon og virkelighet. Problemstillingen for oppgaven er:

Hvordan er samspillet mellom ulike medier med på å øke troverdigheten til Skam-universet gjennom å viske ut skillet mellom fiksjon og virkelighet?

Jeg ønsker å si noe om det uttrykksmessige aspektet til serien, ved å gjøre en tekstanalyse av nettsiden skam.p3.no. Det er verken videoene, bildene eller tekstene i seg selv som er i fokus, men hvordan disse ulike elementene på tvers av de ulike mediene spiller sammen for å fortelle en større historie. Teoretisk plasserer jeg meg innenfor medievitenskapen, og jeg bruker Henry Jenkins' begrep *transmedia storytelling* som en ramme for min analyse. Hvorfor dette er et relevant begrep for min problemstilling skal jeg komme nærmere inn på i oppgavens teorikapittel.

Målet med oppgaven er å si noe om hva som ligger til grunn for det enorme engasjementet serien har skapt. Hva er det er med *Skam* som gjør at serien er blitt så populær og viktig? På et overordnet nivå ønsker jeg å skildre en nyskapende og tidsriktig måte å fortelle historier på, som setter målgruppens behov i fokus og som er tilpasset den teknologiske utviklingen som preger dagens mediesamfunn. Mer konkret skal jeg ta utgangspunkt i den norske nettdramaserien *Skam*, og beskrive hvilke uttrykksmessige

kvaliteter som ligger til grunn for den troverdigheten som gjør at serien eksisterer i en gråson mellom fiksjon og virkelighet.

1.2 Om serien

Skam er en norsk ungdomsserie laget av NRK P3, som er skrevet og regissert av Julie Andem. Den består av i alt fire sesonger, hvor hver sesong er bygget rundt hver sin hovedkarakter. I første sesong møter vi 16 år gamle Eva (Lisa Teige) i sitt første semester på Hartvig Nissen videregående skole, som sliter med å finne seg nye venner etter at hun mistet kontakten med bestevenninnen da hun ble sammen med kjæresten Jonas (Marlon Langeland). Hun blir etterhvert kjent med jentene Vilde (Ulrikke Falch), Sana (Iman Meskini), Noora (Josefine Frida Pettersen) og Chris (Ina Svenningdal), som går sammen om å danne en russebus. Sesong 1 handler om den store overgangen fra ungdomsskolen til videregående skole, og det presset som medfølger med tanke på vennskap, prestasjoner, sex og popularitet. NRK ønsket å gi ungdommene en serie som kunne fjerne noe av det prestasjonspresset mange unge føler på, og å fjerne skam ved hjelp av humor og selvironi (Faldalen, 2016). Serien ble godt mottatt både av målgruppen, media og andre, og det var mange som lot seg fascinere av dette virkelighetsnære og aktuelle universet.

Allerede etter første sesong utvides universet, når Noora blir ny hovedkarakter i sesong 2, og helt nye karakterer, relasjoner og historier får fokus. I denne sesongen er det forholdet mellom Noora og tredjeklassegutten William (Thomas Hayes) som står i fokus, og vi følger deres turbulente forhold gjennom våren 2016. Også denne sesongen fikk mye oppmerksomhet i media, og Noora ble fort stemplet som et feministisk forbilde og en sterk kvinnelig stemme. Sesongen satte blant annet lys på temaer som voldtekt, og klippet hvor Noora belærer Williams bror i straffeloven ble hyllet av Kripos (Leth-Olsen, 2016).

Da publikum trodde at *Skam* ikke kunne bli bedre, imponerte serieskaper Julie Andem også med tredje sesong av den populære serien. Sesongen roses av både media og privatpersoner for måten den formidler hvordan Isak (Tarjei Sandvik Moe) opplever å være homofil i 2016. Blant annet har scenen hvor han forteller bestevennen Jonas at han er forelsket i en gutt fått svært positive tilbakemeldinger. Her hylles Jonas for måten han reagerer på, og han blir stemplet som et forbilde for å knapt blunke når Isak deler det han har vært så nervøs for å dele. Klippet, «Vært litt spess i det siste», har fått over 60.000 likerklipp, og ble hyllet av lederen i Foreningen for kjønns- og seksualmangfold (Helljesen, 2016). I tillegg ble Isak og Even kåret til årets tv-par av amerikanske E! News, til tross for at serien

ikke engang er vist i USA (Alnes, 2017). «Skam har gått fra å være nasjonalt fenomen i sesong 1 til å bli et internasjonalt kultfenomen i sesong 3», sier redaksjonssjef i NRK P3 Håkon Moslet (Woldsdal og Michelsen, 2016).

Våren 2017 sendes fjerde og siste sesong, med Sana som hovedperson. Her skildres en norsk muslimsk jentes hverdag, hennes forhold til religion, og hennes forhold til venner, gutter og russetid. Alle de fire sesongene har omhandlet viktige temaer, og portrettert sterke og tydelige hovedkarakterer. Ved å fortelle fire så ulike historier, og ved å vise universet fra fire ulike perspektiver, har NRK skapt et fenomen med en troverdighet som strekker seg langt utover en vanlig, god ungdomsserie.

1.3 Oppgavens omfang

For å kunne gå i dybden nok til å besvare min problemstilling, har jeg valgt å begrense mitt materiale til én sesong. Her har jeg valgt sesong 3 nettopp på grunn av det enorme engasjementet historien om Isak og Even har skapt, ikke bare i Norge men også internasjonalt. Sesongen har slått seerrekorder hos NRK, og som redaksjonssjef i NRK P3 Håkon Moslet understreker er det i denne sesongen serien virkelig har tatt av (Woldsdal og Michelsen, 2016).

I tillegg til innledningskapittelet består oppgaven av fire deler. Jeg skal først presentere noen teoretiske rammer for oppgaven, og forklare nærmere hvorfor transmedialitet er et relevant begrep for min diskusjon om *Skam*. I metodekapittelet skal jeg åpent gjøre rede for valg jeg har tatt i oppgaven og hvordan jeg har kommet frem til de konklusjoner jeg trekker i avslutningskapittelet. Deretter skal jeg presentere min analyse, som i tre hoveddeler beskriver hvordan samspillet mellom ulike medier er med på å øke troverdigheten til det virkelighetsnære *Skam*-universet. Avslutningsvis samler jeg trådene i en oppsummering, og reflekterer litt rundt hvordan en serie laget for en så smal målgruppe har greid å vinne et så bredt publikum.

2.0 Teori

2.1 Transmedia storytelling

Henry Jenkins satt i 2006 begrepet «transmedia storytelling» på dagsordenen, da han i boka *Convergence Culture – Where Old and New Media Collide* skrev om hvordan medier smelter sammen og danner nye sjangre og nye medieformer. Også Martin Engebretsen beskriver denne mediekonvergens: «Media forms that earlier appeared in separate media channels, now meet, mix and at times merge into new distinctive media forms. They converge» (2006, s. 1). Blant disse nye medieformene finner man Jenkins' begrep «transmedia storytelling».

Tradisjonelt har fortellinger blitt skapt for ett spesifikt medium, for eksempel en film, bok eller et skuespill (Miller, 2008). Men med årene har det dukket opp nye fortellerformer hvor historier lever i flere medier samtidig. Jenkins introduserte i 2006 begrepet «transmedia storytelling» for å beskrive slike konsepter. Han definerer begrepet slik: «A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole» (2006, s. 96). Ifølge Carolyn Handler Miller (2008) har transmediale konsepter noen felles kjennetegn. Et transmedialt konsept eksisterer i mer enn ett medium, det er delvis interaktivt, og det fungerer slik at flere små deler er med på å bygge opp en stor helhet. De ulike delene, i dette tilfellet tekstene, er tydelig integrert, og samarbeider om å fortelle den store gjennomgående historien.

Anja Bechmann Petersen bruker begrepet tverrmedialitet om det samme fenomenet, og definerer det som kommunikative relasjoner mellom medieplattformer i konkrete konsepter (2007, s. 23). Hun setter begrepet opp mot eldre begreper som remediering og intermedialitet, men skiller det også fra nyere begreper som cross promotion og flermedialitet. Hun mener at å være flermedial ikke er det samme som å kommunisere på tvers, fordi flermedialitet ikke nødvendigvis betyr at mediene er koordinert eller i samspill. I tillegg presiserer hun at transmedialitet ikke handler om å kommunisere i så mange kanaler som mulig, men om å være bevisst på de særegne egenskapene til de ulike kanalene, og benytte dem heretter. Jeg skal i denne oppgaven bruke dette begrepet som teoretisk rammeverk for å si noe om den innovative fortellerteknikken i *Skam*. På norsk har jeg valgt å snakke om begrepet «transmedialitet» og «transmediale fortellinger».

Teoretisk kan transmedialitet plasseres tett opp mot begrep som mediekonvergens, remediering og intertekstualitet. Likevel er det nok mer riktig å si at transmediale konsepter som *Skam* er en *konsekvens* av mediekonvergens og remediering. At mediene smelter sammen gjør at innhold hele tiden tar nye former. I 2017 kan man for eksempel se komplekse konsepter som *Skam* gjennom en liten smarttelefon, fordi tv og internett i større og større grad konvergerer. Remediering gjør at tv-serier erstattes av nettserier, og tv-apparatet konkurrerer med både laptop, nettbrett og smarttelefoner.

Mens intertekstualitetsbegrepet henviser til samspillet mellom to eller flere *tekster*, dreier transmedialitet seg om samspillet mellom *medier*. Transmediale fortellinger kan i noen tilfeller ha en økonomisk baktanke, hvor produsentens hovedfokus er å få brukeren over i flest mulig kanaler (Jenkins, 2006). Slik transmedialitet er benyttet i *Skam* er det derimot historien, og ethvert mediums særegne muligheter til å formidle den, som står i sentrum. Historien skal derfor fortelles på en måte som gagnar publikum, og hvor fokus heller ligger på å formidle en troverdig historie og gi målgruppen den beste mulige opplevelsen.

2.2 Multimodalitet

At fortellinger inntar mer komplekse formater gjør også at begrep som *multimodalitet* blir relevant i en diskusjon om transmedialitet. Ifølge Jenkins er både multimodalitet og intertekstualitet viktige komponenter i en transmedial fortelling. «For me, a work needs to combine radical intertextuality and multimodality for the purposes of additive comprehension to be a transmedia story» (Jenkins, 2011). Med dette mener han at ulike medier har ulike affordanser, altså ulike muligheter og begrensninger for representasjon. En karakter, en situasjon eller en følelse vil derfor kunne fremstilles annerledes på video enn i skriftlig tekst. Her kan det være nyttig å gjøre et skille mellom modaliteter og medier. Mens modaliteter er meningsressurser som skrift, bilde, lyd og grafikk, er medier kanaler som tv, nettsider, bøker og blogger. Mange konsepter kan derfor være multimodale uten å være transmediale (Jenkins, 2011). Transmedialitet forutsetter et samspill mellom ulike kanaler, hvor publikum må bevege seg ikke bare mellom tekster, men mellom tekster i ulike medier. Her ligger også et utvidet tekstbegrep til grunn, som vil si at man i medievitenskapen opererer med tekstbegrepet om alle typer meningsressurser, både bilde, lyd, skrift og video (Østbye m.fl., 2007).

Multimodalitetsteorien er interessant fordi teknologiutviklingen de seneste årene har gjort det mye enklere å produsere og dele komplekse sammensatte tekster (Engebretsen, 2010). At en tekst er multimodal vil si at den er sammensatt av flere meningsbærende

ressurser, for eksempel både skrift, video, grafikk og musikk, som i *Skam*. Noen av disse ressursene er sterkere enn andre, ved at de bedre uttrykker entydige påstander, mens andre er mer flertydige og har sterkere estetiske egenskaper (Engebretsen, 2010).

Multimodalitetsteorien kan derfor benyttes til å si noe om både innholdsmessige aspekter ved tekster, og uttrykksmessige.

Teorien om transmedialitet danner en god ramme for min diskusjon av *Skam*, nettopp fordi serien i tillegg til å fortelle historier ved hjelp av flere modaliteter, også beveger seg på tvers av flere medier. Samspillet mellom disse er med på å øke troverdigheten til universet, og dette skal jeg begrunne og illustrere i analysedelen av oppgaven. Multimodalitet og intertekstualitet er altså grep som tas i bruk for å få til denne utvidede forståelsen som Jenkins snakker om, og på skam.p3.no er både mangfoldet av modaliteter og samspillet mellom disse tydelig. Derfor vil også disse begrepene være relevante for analysen.

2.3 Transmediale univers

Jenkins trekker frem *The Blair Witch Project* (Myrick og Sánchez, 1999) som det konseptet som startet dialogen om transmedialitet og fortellinger i gråsonen mellom fiksjon og virkelighet. Også Helle Kannik Haastrup nevner *The Blair Witch Project* som det prosjektet som «åbnede øjnene for websites og deres tværmediale potensiale som medspiller i filmlansering» (2007, s. 201). Skrekkfilmen fra 1999 har noen av de samme kvalitetene som *Skam*, hvor formatet til filmen gjorde det vanskelig for publikum å forstå om det var fiksjon eller virkelighet. Filmen var fremstilt som en dokumentar, og sammen med en nettside skulle den få publikum til å tro at ungdommene som forsvant i filmen også hadde forsvunnet i virkeligheten.

Det transmediale formatet vekket så mye nysgjerrighet og engasjement at filmen ble svært populær. *The Blair Witch Project* er derfor et godt eksempel på synergieffekten som oppstår ved å bruke flere kanaler til å utvide en historie (Miller, 2008). Ifølge Jenkins (2006) handler transmedia storytelling nemlig om å skape universer. «More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium» (Jenkins, 2006, s. 114). For mens det for filmskapere før handlet om å pitche en historie eller en karakter, handler det nå om å pitche en verden eller et univers, nettopp fordi et univers kan huse flere historier og flere karakterer (Jenkins, 2006).

Marie-Laure Ryan (2014) trekker frem begrepene «storyworld» og «reference world» som relevante i en diskusjon om en fortellings virkelighetsstatus. «Assessing the truth of a story means assessing to what extent the storyworld corresponds to the reference world» (Ryan, 2014, s. 33). En fortellings storyworld er den virkeligheten som konstrueres innenfor universet, mens en fortellings reference world er den ytre fysiske virkeligheten kjent som den virkelige verden. Ryan forklarer det slik: «It is therefore necessary to distinguish the world as it is presented and shaped by a story from the world as it exists autonomously. The former is the storyworld, the latter the reference world» (2014, s. 33). Storyworld-begrepet kan plasseres tett opp mot det mer brukte begrepet «fictional world», men ifølge Ryan er «storyworld» mer dekkende fordi det favner både fiksjon og fakta. På norsk har jeg valgt å snakke om fortellingens *univers*, og kommer i oppgaven til å referere til *Skam*-universet.

Ryan og Thon (2014) nevner flere kjente tv-serier som eksempler på transmediale konsepter. Både *Game of Thrones* (Benioff og Weiss, 2011-), *Lost* (Burk og Abrams, 2004-2010) og *Breaking Bad* (Bernstein og Gillian, 2008-2013) blir nevnt som serier som har et narrativ som overskrider medier. Det finnes mange varianter av transmediale fortellinger, men få har benyttet seg av de samme verktøyene og de samme mediene. Eksempler på transmedialt innhold som brukes sammen med tv-serier kan være videoklipp, nettsider, spill, e-poster, blogger eller fiktive profiler i sosiale medier, og hensikten er å utdype eller ekspandere universet, og slippe seeren tettere innpå serien (Miller, 2008, s. 158). Transmedia storytelling handler om å skape et univers hvor helheten er verdt mer enn summen av de enkelte delene (Jenkins, 2006). Også *The Matrix* (Wachovski og Wachovski, 1999) nevnes som et prosjekt hvor kombinasjonen av flere medier gjorde at publikum fikk en rikere opplevelse av universet. «Although it is not necessary to see the movies in order to play the game, or vice versa, the games and movies, when experienced as a totality, are designed to deepen The Matrix experience and give the viewer-player a more complete understanding of the story» (Miller, 2008, s. 156).

Ryan (2013) mener transmedialitet ikke er et nytt begrep, men at sjangeren er i ferd med å ta nye former. Ifølge Miller (2008) har transmedia storytelling blitt omfavnet spesielt innenfor fantasy-sjangeren, hvor publikum har kunnet fordype seg i universene gjennom dataspill og spin-off fortellinger i ulike former, men nå er transmedia storytelling utbredt også innenfor andre sjangere. I tillegg gjør fremveksten av sosiale medier at det kan være nyttig å se på teorien med nye øyne, da disse mediene byr på helt andre muligheter for formidling, og åpner for mye større grad av engasjement.

Evans (2015) peker også på en utvikling av feltet, hvor det ikke lenger handler om å få publikum over i flest mulig kanaler, men heller flytte innholdet over til de nye kanalene som folk faktisk bruker. Fremveksten av internett og den digitale utviklingen har åpnet for nye muligheter, og tv-selskapene har fulgt etter og begynt å se etter nye måter å formidle på. Slik har begrep som transmedia storytelling blitt en del av deres fortellerteknikker, mener Evans (2015). Det som skiller *Skam* fra konsepter som *The Matrix*, *Lost* og *Game of Thrones*, er at serien befinner seg innenfor en annen sjanger. Mens både *The Matrix*, *Lost* og *Game of Thrones* kan plasseres innenfor science fiction- eller fantasy-sjangeren, er *Skam* en realistisk dramaserie for ungdom, og opererer med en helt annen form for realisme. NRK tar i bruk andre virkemidler for å formidle budskapet i *Skam*, blant annet er karakterenes sosiale medier-kontoer en viktig del av fortellingen, og serien byr derfor på nye og spennende momenter å studere.

2.4 Sosiale medier

Det transmediale formatet til *Skam* gjør at det blir relevant å kaste et blikk på den viktige rollen sosiale medier spiller i samfunnet i 2017. Sosiale medier er «digital teknologi som muliggjør offentlig gruppebasert interaksjon eller deltakelse, og som overfører personlige eller sosiale markører sammen med et mediebudskap» (Haugseth, 2013, s. 48). Jan Frode Haugseth mener at sosiale medier i større grad enn tradisjonelle medier overfører informasjon om avsenderens status og identitet, og at dette er med på å påvirke kommunikasjonen. I tillegg understreker han det offentlige aspektet som kjennetegner sosiale medier, som står i kontrast til det private aspektet til andre digitale tjenester som e-post, chat og sms. Haugseth mener også at skillet mellom brukergenerert innhold og profesjonelt skapt innhold i sosiale medier viskes mer og mer ut. Organisasjoner, kjendiser, politikere og mediehus er tilstede i sosiale medier, og som jeg skal se på i denne oppgaven utvides brukermassen hele tiden, blant annet når aktører som NRK bruker sosiale medier som verktøy for å lage tv-serier.

Haugseth snakker om et generasjonsskifte hvor dagens barn og unge kan kalles *digitale innfødte*. «En av de viktigste kompetansene som blir trukket fram hos digitale innfødte, er evnen til å «multitaske», det vil si å skifte oppmerksomheten raskt mellom ulike medier med helt ulikt innhold» (Haugseth, 2013, s. 107). Denne mediekulturen er reflektert i *Skam*-formatets fragmenterte struktur, og i måten konseptet fortelles på tvers av ulike medier. Haugseth trekker frem at slik multitasking gjerne går utover konsentrasjonen, men at mange unge i dag *ønsker* avbrytelse, for å bryte opp andre aktiviteter og gjøre kjedelige aktiviteter

mer lystbetonte (2013, s. 107). En slik tankegang kan tenkes å ligge til grunn for det særegne formatet til *Skam*, som har bygget universet rundt fortelling i sanntid og uregelmessig publisering i sosiale medier, og i et format som også kan ses på smarttelefonen.

Miller skriver også om transmedialitet som en måte å nå den digitale generasjonen på. «The use of multiple platforms is one way to reach audiences who have slipped away from TV, many of whom can now be found enjoying entertainment on their laptops and cell phones» (2008, s. 157). Også Jenkins (2006) peker på en endring i måten publikum ser film og tv på, og gir eksempler på hvordan ungdommer gjerne både chatter, surfer og hører på musikk – samtidig som de ser på en serie. Det er dette han kaller «convergence culture», en prosess som ikke bare består av teknologisk endring hvor flere mediefunksjoner samles i ett og samme produkt, men hvor man også ser et tydelig kulturelt skifte, der forbrukere oppfordres til å jakte på informasjon og trekke koblinger blant store mengder innhold. Jason Mittel (2014) skriver at den felles oppfattelsen av tv som et passivt medium er på vei ut, og at tv-selskaper i større grad tør å eksperimentere med transmediale konsepter. Han mener publikum engasjeres av komplekse narrativer og mer utfordrende tv-serier.

Miller og Jenkins er enige om at det finnes områder innen transmedialitet som enda ikke er utforsket, og at det fortsatt er mye potensiale innenfor denne sjangeren som ikke er utnyttet av produsentene. I tillegg åpner fremveksten av sosiale medier for nye perspektiver på transmedia storytelling, når serier som *Skam* bruker både Facebook og Instagram som en del av fortellingen. Haugseth (2013) mener sosiale medier har endret måten både enkeltpersoner, grupper og organisasjoner kommuniserer på, fordi de er tilgjengelige overalt. Klastrup og Tosca (2016) peker på hvordan sosiale medier muliggjør interaksjon og deltakelse: «(...) digital media platforms – in particular, social network sites – enable users not only to share or circulate their own experiences, but also to watch, enjoy and engage with other users' similar experiences» (s. 109). Dette er noe som preger måten NRK har valgt å fortelle historien på i *Skam*. Mye har skjedd siden Jenkins først snakket om transmedialitet i 2006, og det er derfor spennende å kunne studere begrepet innenfor nye rammer i 2017.

2.5 Virkelighet og fiksjon

Haugseth snakker om en type transparens i sosiale medier, og forklarer hvordan brukere kan forstå tekster, bilder eller kommentarer som reelle representasjoner av, eller uttrykk for, virkeligheten. Dette er et aspekt som er særlig relevant for min diskusjon av *Skam*, fordi karakterenes Facebook- og Instagram-profiler har vært sentrale momenter i

fortellingen og viktige bidrag til å gjøre dramaserien så realistisk som mulig. Publikum kan følge karakterene i sosiale medier, og Ifølge Miller (2008) er det nettopp denne muligheten for å involvere seg i fortellingen som gjør transmediale konsepter så virkningsfulle, fordi publikum blir involvert på en slik måte at historien oppleves som ekte. Dermed er den også med på å skape et uklart skille, en gråsoner, mellom fiksjon og virkelighet.

Torben Grodal (2002) presenterer noen interessante perspektiver på begreper som *virkelighet* og *realisme*, og understreker at man i en diskusjon om realisme ikke snakker om hva som *er* virkelig, men hva som *oppleves* som virkelig. Hva som oppleves som virkelig er kontekstavhengig, og for å kunne si noe om det må man legge både et historisk og kulturelt blikk til grunn. Verktøyene man har for realistiske representasjoner er mer avanserte nå enn før, derfor er også definisjonen av hva som er realistisk endret.

Realisme er forholdet mellom representasjoner av virkeligheten og en fysisk ekstern virkelighet. Ifølge Grodal komprimerer vi mentale representasjoner når vi lagrer dem i hjernen, og lagrer dem som generelle beskrivelser. Han kaller det «a balancing act between the unique and the typical» (2002, s. 73.) Realisme handler om at man kjenner igjen ting man tidligere har lagret i hjernen. Man har gjort seg opp noen mentale forestillinger om hvordan fenomener, mennesker eller situasjoner foregår eller ser ut, og disse brukes til å vurdere om en representasjon er realistisk eller ikke.

En del av denne opplevelsen av om noe er virkelig er også emosjonell, ifølge Grodal. «Filmopplevelsen er i høy grad basert på de samme mekanismer som dem hvormed vi oplever den almindelige virkelighed» (Grodal, 2007, s. 239). Der for eksempel litteraturen støtter seg til imaginasjon og forestillinger, er filmen basert på sansing. Ifølge Grodal har derfor noen filmer samme virkelighetseffekt som virkelige opplevelser. Ikke fordi man ikke vet at det er en filmatisk representasjon, men fordi den mentale effekten representasjonen har, er så sterk at den overdøper realitetsvurderingen: «(...) virkningen af simuleringen har en række træk tilfælles med oplevelsen af de samme fænomener i virkeligheden» (Grodal, 2007, s. 208). Man kan derfor snakke om en film eller series virkelighetsstatus, altså i hvilken grad den har trekk eller aspekter som oppleves som virkelige.

3.0 Metode

3.1 Kvalitativ metode

«Empirisk medievitenskap omfatter systematisk innsamling og bearbeiding av informasjon om medier, medieinnhold eller mediebruk, som skal gi innsikt i et fenomen og eventuelt gi grunnlag for generalisering av resultatene» (Østbye m.fl., 2007, s. 11).

Fenomenet jeg ønsker innsikt i gjennom dette forskningsprosjektet er NRK-serien *Skam*, og jeg skal benytte meg av kvalitativ metode for å svare på oppgavens problemstilling. Innenfor kvalitativ forskning studerer man fenomener i deres naturlige setting (Ryen, 2002). Kvalitativ forskning rommer ulike tilnærminger, blant annet intervju, tekstanalyse, dokumentanalyse og observasjon. I denne oppgaven har jeg valgt å benytte meg av tekstanalysen som metode.

3.2 Tekstanalysen og et utvidet tekstbegrep

I tekstanalysen ønsker forskeren å vite noe om en bestemt tekst eller en type tekster. Man har gjerne et spørsmål som en tekstanalyse vil kunne gi et godt svar på, eller en interessant tekst man kunne tenke seg å stille et spørsmål til (Østbye m.fl., 2007).

«Tekstanalyse dreier seg om å plukke en tekst fra hverandre gjennom å stille spørsmål til den, men også om å sette den sammen igjen på en ny måte som gir både analytikeren og analysens lesere økt forståelse for teksten på et eller annet vis» (Østbye m.fl., 2007, s. 68). Det finnes ulike tilnærminger til tekstanalysen, og ingen konkret og entydig metode. I en tekstanalyse velger man begrep og analyseredskaper som er egnet til å belyse de aspektene ved teksten man ønsker å undersøke.

Jeg ønsker å belyse uttrykksmessige kvaliteter ved serien *Skam* knyttet til sjanger og form, samt det transmediale aspektet muliggjort av digital teknologi, og har derfor valgt å bruke teori om transmedialitet som rammeverk for analysen. Felles for den tekstanalytiske metoden er likevel at tekstene som studeres må ses i lys av både sjanger, medium og den nære og videre konteksten (Østbye m.fl., 2007). Tekstanalysen gir ikke kunnskap om hvordan tekster blir mottatt av individer eller samfunnet, men kunnskap om selve tekstene. Jeg har valgt en tekstanalytisk tilnærming i oppgaven fordi det er det uttrykksmessige aspektet ved serien jeg er interessert i, og fordi metoden gir meg de nødvendige verktøy jeg trenger for å svare på min problemstilling.

Østbye, Helland, Knapskog og Larsen (2007) skriver om et *utvidet tekstbegrep*. Innenfor medievitenskapen er ikke en tekst bare en skriftlig fremstilling av et budskap, men

tekstbegrepet brukes om alle uttrykksformer, både lyd, stillbilder og levende bilder. En slik forståelse av tekstbegrepet ligger til grunn i denne oppgaven.

3.3 Analytisk interesse

Min analytiske interesse for oppgaven er å se nærmere på et sett tekster jeg mener er særlig interessante, og si noe om *hva* det er så gjør dem spennende å studere. *Skam* er et komplekst konsept, og det er mange mulige innfallsvinkler til forskning på et så stort og populært fenomen. Serien kunne vært spennende å studere både retorisk, ved å se på hvordan den engasjerer og griper målgruppen, og sosiologisk, ved å se på hvordan en stor kringkastingsaktør formidler viktige temaer til en ung målgruppe. *Skam* er også et svært spennende case for resepsjonsstudier, slik medieforsker ved UiB, Synnøve Skarsbø Lintner, nå skal utføre (Njåstad, 2017). Jeg har valgt en tilnærming til materialet som fokuserer på det uttrykksmessige, som beskriver den innovative måten serien formidles på, og som fokuserer på virkemidler knyttet til sjanger og form. Østbye m.fl. skiller mellom tekstens *hva* og tekstens *hvordan*, og selv om det er interessant å se på *hva* som formidles legger jeg i denne oppgaven fokus på *hvordan* det formidles.

Jeg har valgt en deskriptiv tilnærming til tekstene jeg skal analysere, fordi jeg ønsker å skildre og påpeke særegenhetene ved teksten, fremfor å evaluere og vurdere hvordan de fungerer gjennom en normativ tilnærming. Teorien jeg har valgt er ikke direkte overførbar til *Skam*-fenomenet, men den er en god ramme og tilfører noen viktige begrepsmessige redskaper som vil være nyttige i min diskusjon av serien. *Skam* er et nytt fenomen som i stor grad benytter seg av nyere teknologi og medieformer, og dette byr på muligheten til å oppdatere forståelsen av transmedialitet som begrep. Min deskriptive tekstanalyse av *Skam* kan dermed ses som et teoretisk bidrag til feltet, som kan være med på å bringe videre teoriene om transmedialitet.

3.4 Fremgangsmåte

Skam-fenomenet er komplekst, og et transmedialt prosjekt som strekker seg over flere plattformer er et stort materiale. Siden det er *samspillet* mellom de ulike mediene som er mitt hovedfokus i oppgaven, har jeg valgt å bruke nettsiden skam.p3.no som utgangspunkt. Her integreres de ulike mediene og flettes sammen til én stor fortelling eller én stor tekst. I tillegg utspiller deler av handlingen seg i såkalte B-plott på Instagram, og jeg henter derfor også eksempler derfra. Jeg har avgrenset oppgaven ved å fokusere på én sesong, og her har jeg

valgt sesong 3. Materialet mitt er altså innhold publisert på skam.p3.no og Instagram mellom 2. oktober og 16. desember 2016. Hvordan innholdet på skam.p3.no og Instagram er knyttet sammen, og hvordan de to mediene er koblet sammen rent teknisk kommer jeg nærmere inn på i analysekapittelet. Selv om kommentarfeltene på skam.p3.no gir en direkte innsikt i det enorme engasjementet rundt serien, har jeg valgt å ikke inkludere dette i mitt materiale. I tråd med oppgavens fokus på uttrykksmessige aspekter og medieteknologiske muligheter, fokuserer jeg på kommentarfeltets funksjon i den transmediale fortellingen, fremfor å se på det konkrete innholdet som blir publisert av engasjerte seere.

Jeg startet analyseprosessen med å peke ut noen sentrale momenter jeg mener svarer på min problemstilling, og gikk systematisk gjennom serien for å finne aktuelle eksempler til å underbygge disse. Hensikten er ikke å utelukkende se på tekstene i seg selv, men å se på helheten som konstrueres. Jeg fant det derfor nødvendig å løfte blikket og se på sesongen i sin helhet, og plukke eksempler fra flere steder i sesongen, fremfor å velge et bestemt utdrag og kommentere dette. En slik abstrahering går ut på å identifisere og gruppere fenomener, og fremheve noen aspekter fremfor andre (Østbye m.fl., 2007).

Jeg skal i neste del av oppgaven presentere mine funn i en tredelt analyse. Mens jeg i teoridelen har gjort rede for de teoretiske rammene for oppgaven, og satt *Skam*-fenomenet inn i en større kontekst, skal jeg i analysedelen operasjonalisere teorien i en deskriptiv analyse av *Skam* som en transmedial fortelling. Analysen er bygd opp av tre hovedargumenter. Jeg starter med å beskrive hvordan *interaktivitet øker følelsen av realisme*, og gir her en grundig beskrivelse av hvordan det transmediale universet fungerer og hvordan elementene på skam.p3.no spiller sammen rent teknisk. Deretter beskriver jeg hvordan *Skam-universet lever utenfor episodenes rammer* og avslutter med en beskrivelse av hvordan *samspillet mellom video og sosiale medier skaper runde karakterer*. Jeg bruker skjermbilder fra skam.p3.no og fra Instagram underveis i teksten for å tydeliggjøre eksemplene mine.

3.5 Kvaliteten på forskningen

Kvaliteten på forskningen vurderes gjerne ut fra begreper som validitet og reliabilitet. I kvalitative studier snakker man gjerne heller om generalisering og overførbarhet, men helt overordnet handler det om graden av troverdighet i forskningen (Ryen, 2002). Østbye m.fl. peker på at generalisering skjer i all medievitenskapelig forskning, enten målet er å komme frem til generelle teorier eller en dypere forståelse av enkeltfenomener. Det er ikke et mål med denne oppgaven å si noe om fenomener utover *Skam*. Jeg ønsker å se på det unike ved

akkurat dette fenomenet, og få en dypere forståelse av tekstens kjennetegn, og bedriver dermed idiografisk forskning (Østbye m.fl., 2007). Likevel generaliserer jeg på den måten at jeg bruker én sesong til å si noe om hele serien. Slik generalisering fra del til helhet ligger til grunn i den *hermeneutiske* forskningstradisjonen.

Innenfor hermeneutikken søker man etter å finne mening i tekster. Som forsker tar man med seg noen for-forståelser og noen fordommer inn i tolkningen, men dette er nødvendig for å kunne forstå en tekst. Man møter alle nye tekster med forventninger man har fra tidligere erfaringer med lignende tekster, og kan derfor aldri fri seg helt fra ens egne historiske, kulturelle og sosiale forutsetninger (Gripsrud, 2011). Min tolkning av *Skam*-fenomenet vil derfor være farget av mine for-forståelser, fordi jeg som forsker innenfor medievitenskapen ikke har mulighet til å distansere meg fra teksten på samme måte som man innenfor andre forskningstradisjoner inntar en objektiv forskerrolle.

Jeg ønsker også å poengtere at jeg tar for gitt den troverdigheten jeg snakker om i problemstillingen, på det grunnlaget at serien har skapt et enormt engasjement og fått overveldende positiv respons, og av den enkle grunn at NRK føler det nødvendig å presisere på skam.p3.no at serien er fiktiv. Seere som kun følger serien episodisk på NRK nett-tv eller på NRK3 vil trolig ikke ha den samme opplevelsen av troverdighet, fordi de ikke tar del i den transmediale fortellingen. Likevel er det dette som er hovedpoenget i min oppgave, og det er dette jeg skal vise ved å svare oppgavens problemstilling.

4.0 Analyse

Jeg har nå presentert oppgavens teoretiske rammeverk, og gjort rede for min metodiske tilnærming til prosjektet. Oppgavens hoveddel tar for seg en deskriptiv tekstanalyse i tre hoveddeler: en innledende del om nettsiden og seriens oppbygning hvor jeg argumenterer for at *interaktivitet øker følelsen av realisme*, en del om bruken av sosiale medier hvor jeg argumenterer for at *Skam-universet lever utenfor episodenes rammer*, og en del om hverdagsligheten og virkelighetsoppfattelsen hvor jeg argumenterer for at *samspeillet mellom video og sosiale medier skaper runde karakterer*. Innenfor disse hoveddelene er momentene sortert i underkapitler, og eksemplene er illustrert med skjermbilder fra skam.p3.no og Instagram. Sammen ønsker jeg at disse delene skal gi en økt forståelse for *Skam* som en transmedial fortelling, og gi et tydelig svar på oppgavens problemstilling: *hvordan er samspeillet mellom ulike medier med på å øke troverdigheten til Skam-universet gjennom å viske ut skillet mellom fiksjon og virkelighet?*

4.1 Interaktivitet øker følelsen av realisme

Transmediale fortellinger har ifølge Miller (2008) noen felles kjennetegn. De eksisterer i mer enn ett medium, og de er sammensatt av ulike tekster som spiller sammen for å danne én stor helhet. I tillegg er transmediale konsepter delvis interaktive. Elizabeth Jane Evans (2008) presenterer to interessante aspekter ved interaktivitetsbegrepet. For det første er ikke interaktivitet begrenset til fysisk deltakelse, hvor man for eksempel inntar rollen som en av karakterene og manøvrerer seg rundt i universet gjennom et spill. Filmer og serier kan også være interaktive, men her interagerer publikum med teksten gjennom *fortolkningen*.

«Interactivity is therefore not a monolithic concept but one that covers subtle distinctions between different activities based on both interpretation and physical action» (Evans, 2008, s. 201). Evans mener at man ikke kan snakke om interaktive og ikke-interaktive tekster, men ser det heller slik at noen tekster er mer interaktive enn andre. Å se en film involverer altså en *annen form* for interaktivitet enn for eksempel å spille et dataspill. For det andre må man ta i betraktning i hvilken grad publikum er klar over deres rolle og hvor interaktivt et medium er. «The audience, and their perception of their engagement with any given form of media, is therefore central to determining how interactivity works» (Evans, 2008, s. 201). Det handler om i hvilken grad seeren har kontroll over opplevelsen.

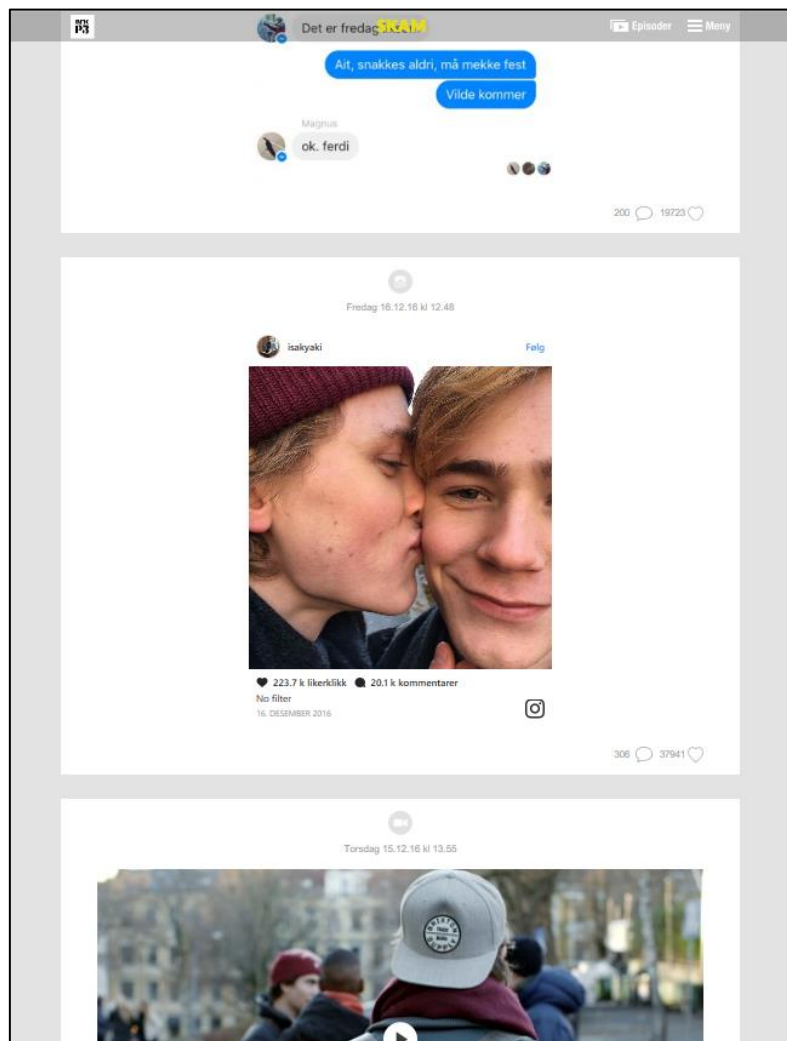
Skam fremstår som et interaktivt konsept på den måten at publikum selv må oppsøke serien på skam.p3.no og på Instagram. At serien er en nettserie fører med seg noen teknologiske muligheter som blant annet det tradisjonelle tv-formatet ikke har. Evans (2008) skriver om hvordan tv lenge har blitt oppfattet som et passivt medium, og som et mindre interaktivt medium enn for eksempel pc-en. Pc-en oppleves som mer interaktiv fordi man tydeligere ser effekten av valgene man tar i navigeringen og de handlingene man utfører på skjermen. Men som Mittel (2014) påpeker er ikke tv lenger et passivt medium. Før var det et tydelig skille mellom pc og tv, som henholdsvis interaktive og ikke interaktive medier. Nå snakker man heller om grad av interaktivitet, og finner flere konsepter som befinner seg et sted midt imellom, som benytter seg av internettets teknologiske affordanser og pc-ens interaktivitet, men som likevel ikke har samme grad av interaktivitet som et dataspill, hvor publikum er med og former innholdet i fortellingen.

Skam er verken en vanlig tv-serie eller et interaktivt spill. Seerens bevegelser i det digitale landskapet påvirker ikke seriens fortelling, slik det gjerne gjør i spill. Publikums navigering på skam.p3.no og på Instagram styrer kun deres egen opplevelse av serien. Nettserieformatet er en konsekvens av mediekonvergensen Jenkins snakker om, hvor nye og gamle medier smelter sammen og danner nye medieformer. Skam.p3.no er dermed publikums inngang til et univers som er bygget opp av video og fiktive profiler i sosiale medier. Jeg skal i denne delen av analysen forklare nærmere hvordan interaktiviteten i *Skam* fungerer, og hvordan dette er med på å øke følelsen av realisme. Jeg skal først se nærmere på selve nettsiden skam.p3.no, før jeg tar for meg hvordan hvert av de ulike mediene bidrar til å gjøre *Skam* til et interaktivt konsept.

4.1.1 Skam.p3.no

Når man analyserer tekster må man ta i betraktning mediene de formidles i. «Stories and their worlds are crucially shaped by the affordances and limitations of the media in which they are realized» (Ryan & Thon, 2014, s. 2). Nettserien *Skam*, som har sitt utgangspunkt i den multimodale nettsiden skam.p3.no, finner mye av sin suksess i det særegne formatet som muliggjør historiefortelling i gråsonen mellom fiksjon og virkelighet. Som Jenkins påpeker er multimodalitet og intertekstualitet viktige komponenter i et transmedialt konsept. Jeg skal derfor se nærmere på hvordan nettsiden skam.p3.no er bygd opp, og hvordan de ulike elementene på siden spiller sammen. Engebretsen (2006) mener at formater som kombinerer tekst og film har nye retoriske potensialer. Men det krever også en ny form for leseferdighet

hos mottakeren, der man må se de ulike modalitetenes funksjon og hensikt, og forstå hvordan de spiller sammen for å fortelle historien.



Figur 1: Den episodiske strukturen på nettsiden skam.p3.no

Nettsiden skam.p3.no har flere likhetstrekk med bloggsjangeren. Herring, Scheidt, Wright og Bonus definerer blogger som «frequently modified web pages in which dated entries are listed in reverse chronological sequence» (2005, s. 142). For det første har skam.p3.no strukturemessige likheter med bloggen som medium, ved at serien fortelles episodisk, i innlegg som vises i omvendt kronologisk rekkefølge. Det vil si at når man kommer inn på nettsiden, blir man presentert for det nyeste innlegget først. Dette kan endres i menylinjen, og man kan velge å se serien fra begynnelsen eller å se kun episodene. Innholdet på skam.p3.no består av videoklipp, Instagram-bilder og bilder av karakterenes samtaler på Facebook og sms. Videoklippene og skjermbildene fra de ulike sosiale mediene blir publisert

som hvert sitt innlegg, som vist i figur 1, som publiseres på tilfeldige tidspunkter med ujevne mellomrom.

Most posts in weblogs are short enough to be read in a few minutes. Instead of watching a twenty-two-minute episode of a television serial each week, a weblog is read in two- or five-minute sessions once a day or once every few days or at irregular intervals (Rettberg, 2008, s. 117).

Til tross for at man også kan se *Skam* i fulle episoder som en tradisjonell tv-serie, er skam.p3.no basert på den samme oppdelte strukturen som Jill Walker Rettberg her beskriver. Hvert av innleggene er selvstendige og gir mening hver for seg, men sammen forteller de en større historie.

For det andre er blogger «socially interactive and community-like in nature» (Herring m.fl., 2005, s. 145). De inviterer publikum til å kommentere og engasjere seg i innleggene, og har egne kommentarfelt hvor man kan diskutere innholdet med andre seere. Slik er det også på skam.p3.no, og disse kommentarfeltene er så innholdsrike at de er et interessant forskningsmateriale i seg selv. Responsen og engasjementet rundt serien er enormt. Det hylles, spekuleres, kritiseres og diskuteres, og publikum er aktive følgere av det altopplukende universet. På grunn av disse mulighetene for offentlig gruppebasert interaksjon anses også bloggmediet som et sosialt medium.

På grunn av formatet serien vises i, skiller *Skam* seg dermed ut fra andre serier som ikke har de samme mulighetene for å interagere med teksten. Det er også et sentralt poeng at publikum kan kommentere og interagere *underveis*, altså like og kommentere enkelte innlegg og ikke bare fulle episoder. Serier som primært sendes på tv eller gjennom streamingtjenester som for eksempel Netflix eller HBO Nordic, har ikke de samme mulighetene for å kommentere og interagere underveis i serien, og kan derfor ikke forstås som interaktive på samme måte som *Skam*. Formatet oppfordrer til aktive seere, i kontrast til den mer passive rollen man inntar når man ser en serie på Netflix og episodene ruller over skjermen uten at man trenger å løfte en finger. Her har man en distanse mellom seeren og serien, som ikke eksisterer på samme måte i *Skam* fordi man må trykke på play-knappen på hvert innlegg og scrolle seg nedover skjermen og søke etter innhold. NRK ønsker aktive seere, og har tatt et bevisst valg om å fortelle historien i et format som muliggjør og oppfordrer til interaksjon og engasjement.

En tredje likhet er at publikum selv må gå aktivt inn på nettsiden og oppsøke nytt innhold. På samme måte som man aldri vet når en blogger kommer til å legge ut sitt neste

blogginlegg, vet *Skam*-seerne aldri når det kommer et nytt videoklipp eller en nytt Instagram-bilde. Seerne som kun ser episodene vet at disse er å finne på NRK nett-tv klokken halv ti på fredager, mens seerne som følger serien daglig har et mye mer uforutsigbart seermønster. I tillegg er sanntidsaspektet også en sentral fellesnevner for bloggsjangeren og *Skam*-formatet. «One of the main fascinations of this kind of narration is that the narrative moves in the same time frame as that within which our own lives play out (Rettberg, 2008, s. 118). At *Skam* fortelles i sanntid vil si at handlingen skjer fortløpende og i nåtid, og at universet opererer med det samme tidsaspektet som i virkeligheten. Dermed er man som seer hele tiden «pålogget» i universet, på den måten at det i teorien alltid kan komme nytt innhold, og dette er med på å øke spenningen og holde på oppmerksomheten.

Nettsiden skam.p3.no har altså flere likhetstrekk med bloggsjangeren. Den har en episodisk struktur, et kommentarfelt som inviterer publikum til å engasjere seg i serien, og innholdet blir publisert fortløpende og i sanntid. De fleste likhetstrekkene er likevel knyttet til det uttrykksmessige, og innholdsmessig har *Skam* mer til felles med tv-serie-sjangeren og dens narrative strukturer. Skam.p3.no har en annen kompleksitet enn den tradisjonelle bloggen, fordi nettsiden ikke bare er multimodal, men også transmedial. I tillegg til at tekst, bilder, lyd og video spiller sammen på den visuelle flaten, strekker innholdet seg også utenfor nettsidens rammer, ved at historien fortelles i flere medier. Jeg skal nå se på hvordan de ulike innholdselementene spiller sammen og på denne måten danner en interaktiv nettside og en inngang til et transmedialt univers.

4.1.2 Ulike grader av interaktivitet

Skam.p3.no er som sagt hovedplattformen til nettserien *Skam*, hvor man kan følge serien daglig gjennom korte videoklipp og innhold fra karakterenes sosiale medier-kontoer. Facebook er sammen med Instagram et av de to sosiale mediene som er brukt for å skape det komplekse transmediale *Skam*-universet. Fortellermessig brukes disse som bindeledd mellom videoklippene, ved at bilder og samtaler blir flettet inn på nettsiden som egne innlegg. Denne typen innhold bidrar blant annet til å tegne tydeligere bilder av karakterene, synliggjøre relasjonene i universet, og gir seeren utdypende informasjon om ting som skjer i episodene. I tillegg har de en underholdningsverdi ved at de inneholder mye humor, og på denne måten også holder på publikums oppmerksomhet mellom videoklippene. Dette kommer jeg nærmere inn på i analysens neste hoveddel.

Facebook

Rent teknologisk er det Facebooks chattefunksjon som er tatt i bruk i serien. På nettsiden er samtaler presentert som bilder, og man kan ikke interagere med dem på noe vis, annet enn gjennom den standard liker- og kommentarfunksjonen som følger med selve innlegget. På Facebook kan man likevel finne profilen til Isak Valtersen eller Jonas Noah Vasquez, fordi NRK har opprettet helt vanlige profiler for seriens mest sentrale karakterer. Karakterene legger ikke ut innhold på Facebook slik de gjør på Instagram, men mediet brukes kun i dets «private» forstand. Det fortelles altså historier *ved hjelp av* Facebook, men ingen av historiene blir fortalt *på* Facebook. Dette er hovedforskjellen fra Instagram, hvor flere av historiene blir fortalt i selve Instagram-mediet. På Facebook er det dermed de private samtaler mellom karakterene som er i fokus, og ved hjelp av karakterenes profiler konstruerer altså NRK fiktive samtaler, som blir publisert i bildeformat, som skjermdump, på skam.p3.no. Dette er illustrert i figur 2.



Figur 2: Facebook-samtale publisert på skam.p3.no 09.12.16.

Selv om samtaler kun presenteres i bildeformat, og ikke er interaktive i den forstand at man kan klikke seg inn i samtalen, er bruken av Facebook i fortellingen likevel med på å skape det transmediale i *Skam*. Til tross for at publikum ikke kan gå inn på Facebook for å se

innholdet, er det fortsatt transmedialt fordi samtalene er konstruert i dette mediet, og fordi de fiktive profilene faktisk eksisterer på Facebook på lik linje med vanlige profiler. Dette er synlig i samtalens utforming, som vist i figur 2. Man kjenner igjen Facebooks ikoniske blåfarge, de runde profilbilde-ikonene som viser avsenderen, og tekstboksene som markerer meldingsutvekslingene. I tillegg kan Iphone-brukere kjenne igjen de typografiske og layoutmessige trekkene i det øverste feltet, og man skjønner dermed at dette er et skjermbilde fra ett medium, som igjen er blitt flyttet over og integrert i et annet. I tillegg er emoji-ene ikke universale bilder eller tegn, men teknologiske markører som tilhører en spesiell teknologisk plattform. Man ser altså at det er et skjermbilde fra Facebook Messenger-appen på en smarttelefon, og ikke en hvilken som helst vanlig tekst som er produsert direkte på nettsidens grensesnitt, slik som for eksempel tekstene i menyunktet «om serien». Innleggene kan derfor ses som både transmediale og interaktive.

De kjente teknologiske rammene og de visuelle elementene er med på å øke følelsen av realisme. Publikum er selv kjent med Facebook som sosialt medium, og bruker det trolig i sin egen hverdag, på samme måte som karakterene. Man vet for eksempel at de blå tekstboksene viser meldingene man selv (eller i dette tilfellet Isak) har sendt, eller at det lille bildeikonet nederst til høyre viser at mottakeren har lest meldingen. At det er tatt i bruk et reelt medium, og at det er brukt på en så troverdig måte, med gjennomført ungdomsspråk, emojis, GIFs og andre visuelle effekter, forsterker følelsen av at dette er virkelig. Man får opplevelsen av at samtalen faktisk har funnet sted.

Instagram

Instagram brukes enda mer aktivt i fortellingen enn Facebook, og her er også graden av interaktivitet større. På samme måte som karakterene har fiktive profiler på Facebook, har de også egne kontoer på Instagram. Her legger karakterene ut bilder og videoer som i større eller mindre grad er knyttet til den gjennomgående handlingen i episodene. Forskjellen fra Facebook er likevel at her foregår deler av handlingen *på* Instagram. For eksempel er det kun bilder fra hovedpersonens konto som blir delt på skam.p3.no. De andre karakterenes profiler og bilder finnes kun på Instagram. Publikum må dermed bevege seg over i et annet medium for å den totale oversikten over universet og for å få innblikk i hele historien.

På selve nettsiden skam.p3.no fungerer Instagram-bildene på lignende vis som Facebook-samtalene, ved at de er skapt i et annet medium og flyttet over til nettsiden ikledd det opprinnelige mediets teknologiske drakt. Også her kan man kjenne igjen det visuelle

uttrykket til Instagram: det kvadratiske formatet på bildet, som illustrert i figur 3, det ikoniske liker-hjertet, bildeteksten og tidspunkt for publisering, og ikke minst Instagram-logoen nederst i høyre hjørne. Det som skiller Instagram-innleggene fra Facebook-innleggene på skam.p3.no er at Instagram-bildene har lenker som fører publikum direkte over til Instagram når de trykker på bildet. De er også dynamiske, ved at antall likerklikk og kommentarer øker, ikke bare på Instagram, men også automatisk på skam.p3.no.

På én måte kan man sammenligne bruken av Facebook med bruken av Instagram, fordi de begge er sosiale medier, altså «digital teknologi som muliggjør offentlig gruppebasert interaksjon» (Haugseth, 2013, s. 48). På den andre siden kan man på Facebook skille mellom statusoppdateringer og på den ene siden og chat-funksjonen på den andre siden, som henholdsvis offentlige og private aspekter ved mediet. Og siden det kun er den private delen ved mediet som benyttes i fortellingen av *Skam*, kan man ikke interagere med disse samtalene på samme måte som man kan med de offentlige Instagram-bildene.



Figur 3: Instagram-bilde publisert på skam.p3.no 16.12.16.



Figur 4: Skjermdump fra Isaks Instagram-profil

På Instagram kan man som publikum dermed engasjere seg mer aktivt i serien, ved at man kan følge, like og kommentere på karakterenes profiler. Publikum har ingen påvirkning på selve fortellingen, og kan ikke utføre noen handlinger som har innvirkning på hva som skjer i universet. Det interessante er likevel at mens man i Facebook-samtalene bare er fluer på veggen, er man på Instagram mottakere på lik linje med karakterene i universet. Bildet i figur 4 viser et skjermbilde fra Isaks Instagram-konto, og her ser man hvordan karakterene og publikum liker og kommenterer bildet på akkurat samme prinsipper. Jonas (jonas9000) og Vilde (ellevillevilde) fremstår derfor som ekte mennesker på lik linje med de 19 628 andre som har likt bildet.

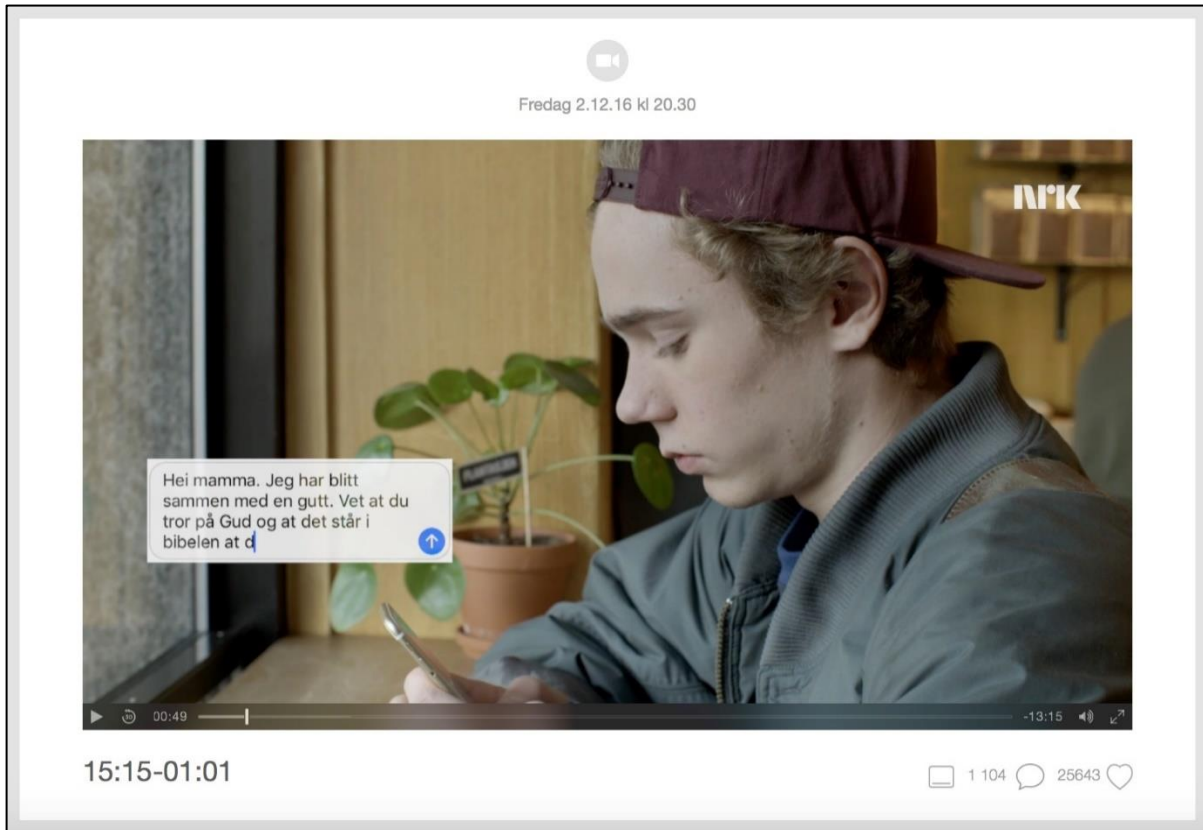
Instagram-profilene er altså ikke markedsføringskanaler hvor NRK legger ut backstage-bilder og teasere for å holde på publikums oppmerksomhet. Hensikten med profilene er at karakterene selv skal uttrykke sin identitet gjennom sosiale medier, på samme måte som publikum og vanlige mennesker uttrykker identitet gjennom sosiale medier, og at dette skal være en del av fortellingen. Nettopp derfor er det også slik at det kun publiseres innhold i sosiale medier i perioden serien sendes. Universet settes på pause mellom sesongene, og siden Instagram-bildene er en del av fortellingen på lik linje med videoklippene, pauses også denne delen av universet.

Sms

Sammen med videoklippene, Facebook-samtalene og Instagram-bildene er også fiktive sms-er med på å bygge opp det transmediale universet. Sms-ene fungerer på samme måte som chattene på Facebook, de uttrykker noe ekstra om universet som gir publikum følelsen av realisme. De er med på å knytte sammen klippene, og utfyller handlingen i episodene. I motsetning til Facebook-samtalene er ikke sms-ene knyttet til noe annet medium, de eksisterer kun på skam.p3.no. Siden sms er et privat medium og ikke et offentlig, har man som seer ikke tilgang til dette mediet på samme måte som man har tilgang til karakterenes Facebook- eller Instagram-profiler. Man kan derfor ikke interagere med disse på samme måte som med de sosiale mediene.

I selve grensesnittet til skam.p3.no fremstår sms-ene og Facebook-samtalene svært like. I den forstand Facebook-mediet er benyttet i fortellingen, kan man si at begge mediene er private og ikke offentlige, og at det dermed er liten mulighet for interaktivitet. Forskjellen er likevel at man på Facebook må opprette en konto og en profil for å kunne ha slike samtaler. At karakterene har egne profiler er derfor avgjørende for at Facebook-samtalene som

publiseres på skam.p3.no skal oppleves troverdige. Facebook-samtalene har dermed en høyere grad av interaktivitet enn sms-ene, fordi de er koblet til et medium som faktisk eksisterer, og som seeren selv kan gå inn i og utforske med egne øyne.



Figur 5: Skjerm bilde av et videoklipp fra skam.p3.no, som illustrerer hvordan sms-mediet inkluderes i videoklippene

Sms-ene og Facebook-samtalene skiller seg ut fra Instagram-bildene ved at de også blir brukt som virkemiddel i selve videoklippene. Figur 5 viser et skjermbilde av et klipp hvor Isak forteller moren at han er homofil. Her får publikum ta del i øyeblikket ved at man får se meldingen idet den formuleres av Isak. Man ser ordene mens de blir til, man ser den blinkende markøren, og man hører lyden av meldingen som blir sendt. Det hele oppleves veldig levende, og man får en annen nærhet til handlingen ved at man på en måte kikker over skulderen til Isak når han skriver meldingen. At dette virkemiddelet også tas med ut av episoden og brukes selvstendig på skam.p3.no, skaper denne koblingen mellom mediene som gjør at man kan snakke om transmedialitet og ikke bare flermedialitet i *Skam*. Sms-ene på skam.p3.no er altså ikke bare selvstendige tekster som gir verdi i seg selv, de er også tekster som bidrar til helhetens verdi.

Det er også interessant å snakke om hvorfor NRK har valgt å bruke både Facebook-samtaler og sms-er i serien, når de to mediene fyller så like funksjoner i fortellingen. Her må man trolig løfte blikket litt, og heller se på det kulturelle aspektet ved mediene fremfor det teknologiske og fortellertekniske. Man kan blant annet merke seg at Isaks samtaler med Even, Eskild og de andre ungdommene finner sted hovedsakelig på Facebook, men også på sms, mens samtaler med foreldrene kun skjer på sms. Ved å understreke at de voksne ikke er på Facebook på lik linje med ungdommen, men kommuniserer i eldre medier og på andre måter, illustrerer man en virkelighet der ulike generasjoner forholder seg ulikt til teknologien og kommuniserer på ulike måter. Dette viser at det ikke bare er innholdet i sms-ene eller Facebook-samtalene som sier noe om universet, men at også mediene selv, og de teknologiske og kulturelle egenskapene disse har, også er med på å forme fortellingen.

4.1.3 Fortelling i sanntid

Å bruke sosiale medier som en del av fortellingen på denne måten kan altså ses som en form for interaktivitet, hvor publikum inviteres til å engasjere seg aktivt ved å følge, like og kommentere på fiktive profiler. Grodal (2002) skriver at slik interaktivitet som noen medier tillater, kan øke følelsen av virkelighet, fordi publikum kan interagere og involvere seg i universet. Også Andem påpeker at karakterenes sosiale medier-kontoer er med på å styrke oppfattelsen av karakterene som ekte mennesker:

Med en gang noen begynner å følge og kommentere, så sprer det seg, og det er et veldig kult eksempel fra begynnelsen, i episode tre når jentene har dette bussmøtet. Møtet er om kvelden, og morgenen etter kom en ny film, hvor Jonas ligger i sengen til Eva. Vi trenger ikke fortelle hvordan han kom seg til Eva, men legger det ut på Jonas sin Instagram-konto. Dette gjør at seeren forholder seg til dem som ekte mennesker, med kommentarer i et univers mellom fiksjon og virkelighet. 12 seere så det kanskje, men det er en fantastisk opplevelse for de 12, når du har sittet på Instagram og dramakarakteren svarer deg direkte (Faldalen, 2016).

Haugseth (2013) peker på denne transparensen i sosiale medier, og forklarer hvordan bilder, tekster eller kommentarer ofte forstås som reelle representasjoner av virkeligheten. Det er også slik de sosiale mediene er benyttet i *Skam*. Det som publiseres på Instagram skal være reelle representasjoner av den virkeligheten som fremstilles i *Skam*-universet, og siden denne

virkeligheten er så lik den virkeligheten publikum selv lever i, viskes linjene mellom fiksjon og virkelighet ut. Sosiale medier er altså noe som forbindes med virkeligheten og ekte mennesker, og når dette da blir brukt som virkemiddel i film, og flettet inn på en så gjennomført måte, skapes et troverdig univers og en opplevelse av realisme.

Tidsaspektet er også en svært viktig del av virkelighetsfølelsen i serien. Når serien spiller på ting som skjer i den virkelige verden, blir følelsen av realisme enda sterkere, fordi både karakterene og publikum forholder seg til den samme virkeligheten. Ryan (2014) skiller som nevnt mellom begrepene «storyworld» og «reference world», og mener at å vurdere en fortellings virkelighetsstatus handler om å se på i hvilken grad universet i fortellingen samsvarer med den virkelige verden. Dette skillet er særlig relevant i en diskusjon om *Skam*, fordi avstanden mellom *Skam*-universet og den virkelige verden er så liten, og linjene mellom fiksjon og virkelighet er så uklare.

At serien fortelles i sanntid gjør ikke bare at publikum kan være med i øyeblikket og følge handlingen fortløpende, det gjør også at serien oppfattes som svært aktuell. I tillegg til å spille på virkeligheten rent tidsmessig, ved å legge handlingen til tidspunkter som samsvarer med virkeligheten, brukes også dagsaktuelle hendelser eller situasjoner for å understreke seriens aktualitet. For eksempel kommer det frem i en Facebook-samtale fra 11. oktober 2016 at Eskild venter på at «Kim K skal komme tilbake på sosiale medier». Her refererer han til den amerikanske tv-kjendisen Kim Kardashian som tok en pause fra sosiale medier i fjor høst (Horton, 2016). I en annen Facebook-samtale fra 13. oktober 2016, foreslår Magnus at guttene skal kle seg ut som klovner på neste fest, og spiller her på den voldelige klovnebølgen som herjet flere steder i verden den måneden (Aldridge, 2016). Dette er en åpenbar vits fra Magnus sin side, men et eksempel som tydelig illustrerer hvordan serien bruker momenter fra virkeligheten for å styrke seriens virkelighetsstatus.

Dette gjør at man som seer får en opplevelse av å eksistere innenfor samme univers som karakterene, fordi man har de samme referansepunktene og det samme forholdet til tid og sted. Begge eksemplene viser hvordan serien spiller på ting fra virkeligheten, og dette forsterker publikums følelse av at dette skjer her og nå. Publikum har gjerne selv akkurat lest en sak om voldelige klovner, eller sjekket Instagram og lagt merke til at Kim Kardashian ikke har publisert noe på en stund. Dette er verken viktige samfunnsproblemer eller aktuelle temaer som gjør serien enda mer relevant på samfunnsnivå, det er kun trender fra mediebildet eller små drypp fra virkeligheten, som kobler *Skam*-universet til virkeligheten.

En slik fortelling i sanntid muliggjøres av det transmediale formatet og nettsidens struktur, som legger til rette for fortløpende publisering av innlegg som er tydelig merket med dato og tid. Gjennom en slik oppstykket og løpende fortelling kan man mye enklere tilpasse seg virkelighetens hendelser, trender og uforutsigbarheter. Ved å fremstille dette gjennom Facebook-samtaler understrekes også poenget med at dette er trender og nyheter som ungdommen kommenterer og diskuterer i sosiale medier. Dermed skapes en serie med et levende univers, som i tillegg til å være aktuell i form av at den tar opp temaer som er høyst relevante i 2017, også er dagsaktuell ved at den spiller på trender og hendelser i mediebildet.

4.1.4 Oppsummering

Det er ikke de sosiale mediene i seg selv som skaper troverdigheten, men hvordan de sosiale mediene flettes sammen med videoklippene for å fortelle historien i *Skam*. Det er ingen tilfeldigheter når det kommer til hva som publiseres på Instagram og når det publiseres. Alt innhold er planlagt, og integrert i fortellingen i større eller mindre grad. Derfor er det også sentralt å påpeke at seerne som kun følger serien episodisk, eksempelvis på NRK nett-tv eller på NRK3, trolig ikke vil ha den samme opplevelsen av realisme som seerne som ser serien på skam.p3.no og følger med på Instagram. Det er nettopp de sosiale mediene og sanntidsaspektet som knytter serien så tett opp mot den virkelige verden, og uten dette fremstår *Skam* som en vanlig fiksjonsserie. Disse seerne vil derfor ikke oppleve denne gråsonen mellom fiksjon og virkelighet like sterkt som de som benytter seg av det transmediale formatet, fordi de ikke interagerer med teksten i like stor grad.

4.2 Skam-universet lever utenfor episodenes rammer

Grunntanken i transmedia storytelling er å skape et univers hvor helheten er større enn summen av de enkelte delene (Jenkins, 2006). *Skam*-universet er bygget opp av episoder, Facebook-profiler og Instagram-profiler, og en nettside eller et grensesnitt hvor alle disse ulike delene integreres. De ulike delene spiller sammen, og alle tilfører noe spesielt til helheten. Det er episodene som er hovedinnholdet i serien, og ifølge Mittel (2014) er målet med transmedia storytelling å belønne seere som følger med i alle kanaler, fremfor å straffe de som ikke gjør det.

Det er en slik tankegang som ligger til grunn for *Skam*-konseptet. Som publikum må man ikke følge med i sosiale medier for å ha utbytte av serien. Man kan se kun episodene og

fortsatt få en fullverdig opplevelse av den populære ungdomsserien. Jeg ønsker likevel å vise at det transmediale aspektet tilfører noe ekstra til serien, som gjør opplevelsen enda rikere, og som gjør serien innovativ og unik. For å illustrere dette skal jeg bruke et eksempel fra en Facebook-samtale og to eksempler fra Instagram, som alle viser hvordan universet lever videre etter at kamera er slått av. Ifølge Ryan (2013) har publikum nemlig begynt å stille høyere krav til tilgangen på film og serier. Har man investert tid og energi i et univers, ønsker man å kunne dra tilbake til universet så ofte man ønsker. At *Skam*-karakterene eksisterer i fiktive profiler på Instagram og på Facebook er med på å muliggjøre dette.

4.2.1 Historien fortsetter i sosiale medier

Ifølge serieskaper Julie Andem skal *Skam* være «en blanding av sosialrealisme, såpeopera og sitcom» (Faldalen, 2016). *Skam* har flere strukturmessige likhetstrekk med såpeoperaen. Jostein Gripsrud beskriver såpeoperaen som «en narrativ form der det finnes flere mer eller mindre løst sammenknyttede ‘underhistorier’» (Gripsrud, 2011, s. 222). I tillegg har *Skam* den samme uavsluttende formen som såpeoperaen, ved at serien i teorien kunne fortsatt i det uendelige, med nye hovedpersoner, nye intriger og nye historier. Samtidig har serien også fellestrekk med føljetongen, som er en serieform hvor man har én historie som fortelles over et begrenset antall episoder (Gripsrud, 2011). Hver sesong i *Skam* har vært avsluttende i den forstand at man har fortalt én historie i hver sesong, som for eksempel historien om Isak og Even, som både innledes og avsluttes i sesong 3.

Skam skiller seg derimot fra den tradisjonelle tv-serien ved at lengden på episodene varierer og den dramaturgiske kurven ikke følger et fast mønster. Den er heller ikke styrt av tv-mediets faste rammer og programrutiner. *Skam* er laget i et format som er tilpasset en ny mediekultur og et nytt seermønster som er mindre preget av rutiner, og mer preget av fragmentering og fleksibilitet. Nele Simons skildrer en slik utvikling innen tv-bransjen. «Today, the process of digitization has detached TV content from the TV screen» (Simons, 2010, s. 206). Digitaliseringen har forflyttet mange seere over til både pc og mobil. Og siden *Skam* er laget for ungdommen, som ikke sitter hjemme og ser på tradisjonell tv på samme måte som før, er serien laget i et format som er tilpasset denne gruppens livsstil og medievaner.

Det er altså den oppdelte strukturen som står mest sentralt i *Skam*, ikke bare i form av at serien er oppdelt i scener som i en vanlig såpeopera, men at den er oppdelt i korte klipp som publiseres i selvstendige innlegg på skam.p3.no. «Denne strukturen understreker at hver

scenes dramatiske temperatur og emosjonelle kvalitet på et vis har en egenverdi ved siden av den funksjon den måtte ha i den større historiekonteksten» (Gripsrud, 2011, s. 221). I *Skam* finner man ikke bare disse underhistoriene i videoformat, men også i form av fiktive Facebook-samtaler, sms-er og Instagram-bilder.

Disse mediene har ulike egenskaper, og utfyller dermed hverandre. Video som medium har ifølge Engebretsen evnen til å bringe frem det han kaller en «authentic emotional response», fordi det som kommuniseres imiterer virkeligheten på en helt annen måte enn skrift. Seeren berøres på en mer umiddelbar måte, og man opplever lettere identifikasjon og sympati, blant annet fordi man på video kan kommunisere uttrykk gjennom ansikt og øyne (Engebretsen, 2006). Skrift krever en annen form for dekodning og tolkning for å kunne få frem den samme responsen. Engebretsen skriver mye om hva som skiller filmmediet fra skrift, og omvendt, og hvordan budskap kan kommuniseres bedre gjennom det ene enn det andre. Poenget er at mediene i *Skam* utfyller hverandre. Det som ikke gjør seg på film er blitt fortalt gjennom skrift eller bilder, eller en kombinasjon. Og det er nettopp dette som er kjernen i transmedia storytelling.

Engebretsen (2006) skriver også om kvalitetene til tekst og video når mediene flyttes over til internett. Lengre tekster bør deles opp i flere korte, og bør inneholde visuelle elementer og tydelige markeringer av avsnitt og overskrifter. Det samme gjelder lengre videosekvenser, slik NRK har gjort med *Skam*. Engebretsen snakker om slike strukturmessige aspekter ved filmmediet, og peker på at et klipp må ha en tydelig tilknytning eller overgang til det forrige klippet for at seeren skal kunne klare å gjøre slike hopp i tid og sted. I *Skam* er disse hoppene ekstra tydelige, fordi episodene ikke bare er oppdelt i scener, men også oppdelt i klipp, som både publiseres i ulike innlegg og med timers eller dagers mellomrom.

Skjermbildene av chattene, sms-ene og bildene fra Instagram kan derimot ses som et slikt bindeledd som gjør det lettere for seeren å hoppe inn i neste klipp og følge med i tid og sted. De fyller inn informasjon og lager tydeligere rammer for de kommende videoklippene. Samtidig fungerer ikke disse virkemidlene kun som hjelpemidler som holder på publikums oppmerksomhet mellom episodene. Facebook-samtalene og Instagram-bildene er egne selvstendige historier som er med på å utfylle og utdype den overordnede historien. Et eksempel på dette er chatten mellom Isak og Eskild natt til lørdag 3. desember, illustrert i figur 6. Samtalen ble publisert like etter klippet der Even har løpt naken ut fra hotellrommet og Isak har fått vite av Sonja at Even er manisk («15:15-01:01»).



Figur 6: Facebook-samtale publisert på skam.p3.no 03.12.16.

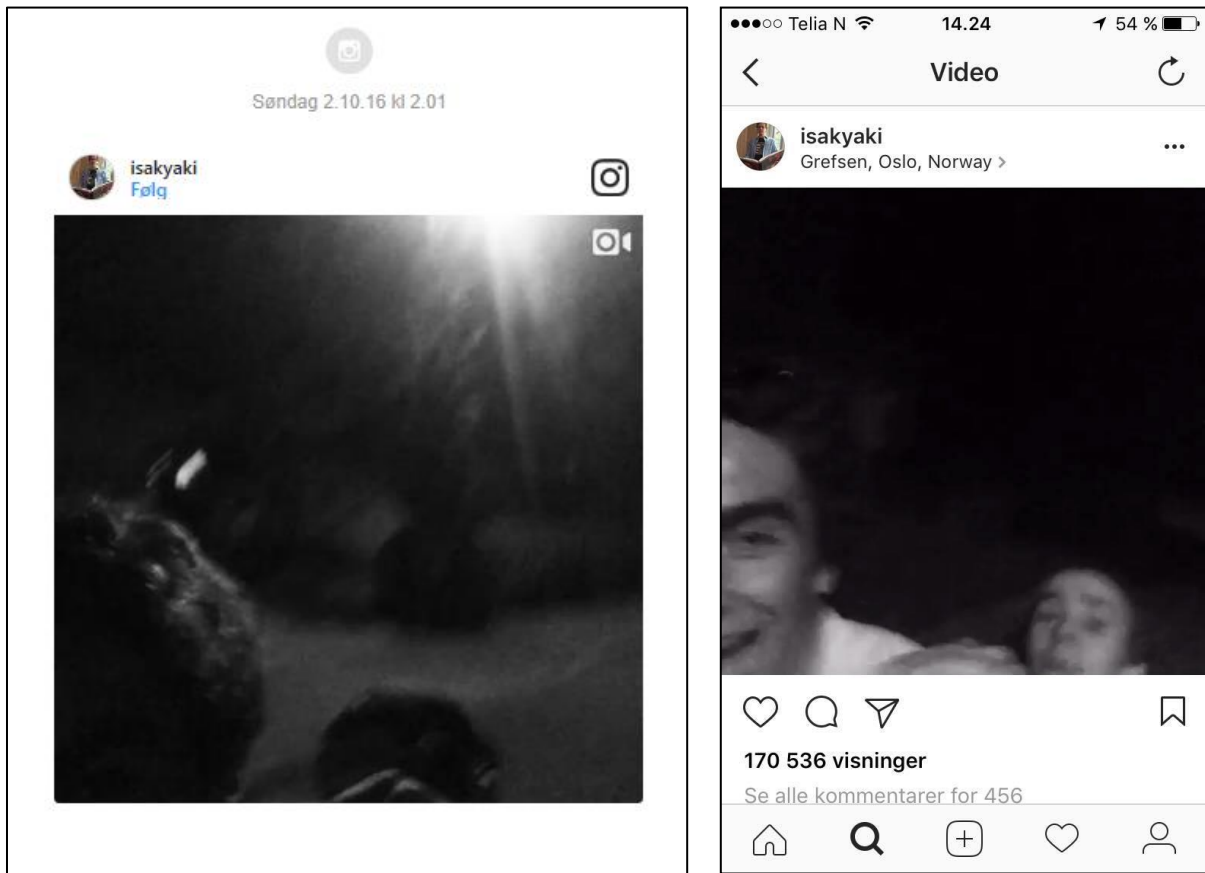
Ser man kun episodene, hopper handlingen rett fra samtalen Sonja og Isak har ute på gaten, til Isak som sitter i senga hjemme morgenen etter («Life is good»). Eskild kommer plutselig inn døren og ser bekymret ut. I videoen kan man enkelt se at han vet noe fra før, men kun ved å følge serien i sitt fulle transmediale format på skam.p3.no får man vite at Isak og Eskild allerede har snakket sammen, og at det er Isak som har kontaktet Eskild. Det kommer frem av denne samtalen at Eskild slipper alt han har for å dra hjem til Isak og spørre om det er noe han kan gjøre for ham. Dermed illustrerer innlegget et nærere vennskapsforhold mellom Isak og Eskild enn videoklippene kanskje skulle tilsi. I videoklippet kan det se ut som at Isak ønsker å være alene, men chatten viser at han faktisk har spurt etter Eskild. Samtalen spiller ingen avgjørende rolle for publikums forståelse av handlingen, men tilfører en ekstra dybde ved universet, ved å la seerne følge forholdet mellom Isak og Eskild også «bak kamera».

Ved å la historien fortsette utenfor episoden holder man også spenningsnivået oppe. Sanntidsaspektet står svært sentralt her. Mens den fragmenterte fortellerformen er med på å forsterke hoppene i tid og sted, er sanntidsaspektet med på å minske dem, ved at man hele tiden vet når handlingen utspiller seg, fordi innleggene alltid er merket med dato og tid. I likhet med bloggsjangeren fortelles handlingen kronologisk, og på denne måten vet publikum

at handlingen i et klipp alltid finner sted på et senere tidspunkt enn handlingen i det forrige klippet. På denne måten kan publikum følge handlingen direkte, og være tilstede i øyeblikkene, og på denne måten få en mye mer realistisk opplevelse av historien som blir fortalt. I stedet for å bare *se* at noe skjer, *opplever* man det.

4.2.2 Et levende univers

Den samme utvidelsen av fortellingen finner man også på Instagram. Per 20. mai 2017 har Isaks Instagram-konto 737 000 følgere. Den fiktive profilen består av bilder og videoer av ting som i større eller mindre grad er knyttet til den overordnede handlingen i serien, og den er laget slik at Isak Valtersen fremstår som et ekte menneske med en helt vanlig profil. Man får inntrykk av at det er Isak selv som både tar og legger ut bildene, og får på denne måten innsyn i hvordan karakteren Isak ønsker å fremstå for verden. I tillegg til å tegne et tydeligere bilde av karakterenes personlighet gjør Instagram-profilene også at man får nye innsyn i handlingen i serien. Slik bidrar Instagram til å bygge opp et levende univers med levende karakterer.



Figur 7: Instagram-video publisert 02.10.16 slik den fremstår på skam.p3.no (t.v.) og slik den fremstår på Instagram (t.h.).

I første episode i sesong 3 har Isak vært på fest hos Eva. Mot slutten av klippet «Lykke til Isak» ser man Isak løpe fra politiet og kaste seg bak på sykkelen til Jonas. Klippet avsluttes med at man ser dem forsvinne på sykkel nedover gaten. Ser man serien episodisk hopper handlingen rett til at Isak ligger hjemme i sengen morgenen etter. Følger man derimot med i den transmediale fortellingen, får man ta del i øyeblikket der Isak og Jonas sjangler nedover gaten på sykkel. En time etter at videoklippet er publisert er det nemlig lagt ut en kort film på Isaks Instagram-konto, som fungerer som en utvidelse av historien i klippet. Filmen (figur 7) viser nemlig ikke bare Isak og Jonas som er ute og sykler, den viser Isak og Jonas som sykler hjem fra festen til Eva akkurat den natten.

Videoen utfyller historien, og lar publikum leve i *Skam*-universet også utenfor episodenes rammer. Man får følelsen av at Isak og Jonas eksisterer selv om episoden er over, og man oppfatter dem som vanlige ungdommer som er ute og herjer en lørdagskveld. På denne måten oppleves *Skam*-universet som levende og troverdig. Filmens format er også med på å forsterke dens virkelighetsstatus. Den skiller seg ut fra episodene ved at det ser ut som den er filmet med mobilen, av karakterene selv, og publisert i sort-hvitt på Instagram. «The grainy pictures, the imperfect focus and framing, the erratic camera movements and bad lighting all indicate that this material is shot under un-staged nonfiction conditions» (Grodal, 2002, s. 77). Filmen varer bare noen sekunder, og har flere likhetstrekk med en morsom hjemmevideo enn en profesjonelt filmet scene fra en fiksjonsserie. Filmen kan derfor oppleves som ekte på en helt annen måte enn episodene i seg selv kan.

Instagram som medium setter også noen rammer for innhold, form og funksjon. Det sosiale mediet er en bildedelingstjeneste laget for mobil og nettbrett, hvor man kan dele bilder og videoer med verden. At den overnevnte videoen er publisert på nettopp Instagram er med på å skape en følelse av umiddelbarhet. Det ligger i navnet at mediet er ment for å dele øyeblikk, og at det som deles på Instagram er «instant», det skjer her og nå. At videoen er publisert i sanntid forsterker denne følelsen ytterligere. Den ble lagt ut på Instagram klokken to natt til søndag, som er tidspunktet guttene faktisk sykler hjem fra festen til Eva i episoden. Ligger man som seer våken klokken to og sjekker Instagram og får opp denne videoen, er virkelighetsstatusen sterkere enn om videoen ble publisert klokken fire på ettermiddagen den påfølgende mandagen. Sykkelturen oppleves altså som mer virkelig når tidsaspektet i serien samsvarer med tiden i virkeligheten.

I tillegg kommer publikum tettere på universet gjennom Instagram fordi det er karakteren selv som er avsenderen. Her får man se hvordan Isak selv ønsker å fremstille seg selv og livet sitt for verden. Han har også en mer direkte kontakt med publikum, uten å faktisk henvende seg til dem. For mens publikum i Facebook-samtalene som publiseres på skam.p3.no kun er fluer på veggen i *Skam*-universet, er man på Instagram mottakere på lik linje med Jonas, Magnus, Vilde og de andre i universet. Måten klippet er filmet på, at den er lagt ut på Instagram og at den er publisert i sanntid, forsterker den emosjonelle realismen Grodal snakker om, og gjør at det oppleves som noe som skjer her og nå. Dette bidrar igjen til at Instagram-videoen og universet generelt føles mindre som fiksjon og mer som et troverdig virkelig univers.

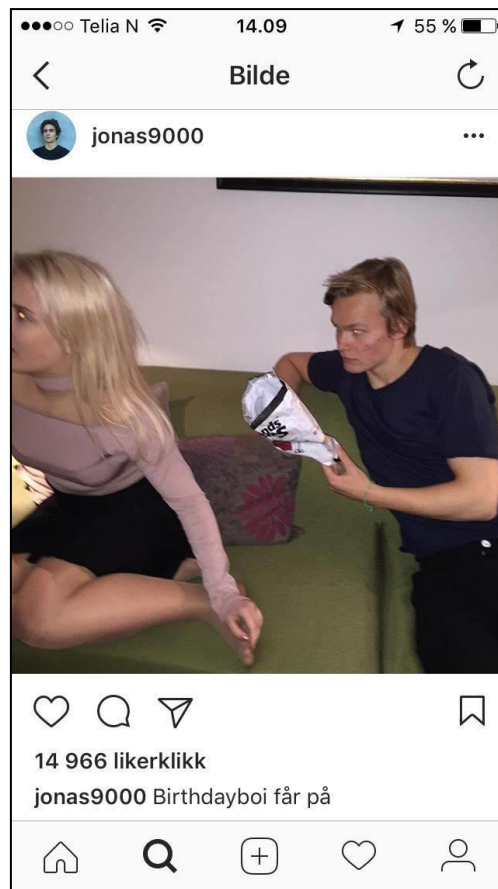
4.2.3 Instagram gir rom for B-plott

Å bruke Instagram som en del av serien gjør også at historien kan fortelles fra flere sider. På skam.p3.no er det kun sesongens hovedperson som blir portrettert gjennom sosiale medier. Det er altså kun Isaks Facebook-samtaler og Instagram-bilder man får innsyn i gjennom nettsiden. For å se de andre karakterenes bilder må man derfor videre inn på Instagram, og det er her det transmediale aspektet ved serien virkelig blir synlig. Gjennom de andre karakterenes profiler får man nemlig andre inngangsvinkler til historien, og det er dette jeg skal illustrere ved hjelp av et bilde fra Instagram-kontoen til karakteren Jonas.

Mittel (2014) påpeker at transmedialitet kan brukes til å fortelle mindre historier som har som hensikt å utvide universet, men som likevel ikke forstyrrer hovedhistorien. «For comedies, transmedia can be a site to develop gags or highlight throwaway plotlines for secondary characters without disrupting the plot and character arc of the television mothership» (Mittel, 2014, s. 270). Et eksempel på et slikt B-plott er bursdagsfeiringen til Magnus i episode 5, som skjer parallelt med det som skjer mellom Isak og Even i hovedhandlingen, men som man kun får innsyn i på Jonas sin Instagram-profil.

Hovedhandlingen i denne episoden er at Isak tilbringer hele lørdagen sammen med Even, etter at de endelig har vist sine følelser for hverandre og stukket av fra et vorspiel på fredagen. Parallelt med dette er Jonas, Magnus og Mahdi ute og feirer bursdagen til Magnus. I episoden får man kun se Isaks versjon av kvelden, hvor han tilbringer tid sammen med Even, og hvordan han møter guttene på skolen over helgen og unnskylder seg for å ha glemte feiringen. På Instagram får man derimot se at guttene faktisk er ute og feirer Magnus, selv om hovedpersonen er opptatt med hovedhandlingen et annet sted i universet. Som bildet i figur 8

viser har Jonas publisert et bilde på Instagram den lørdagskvelden, som viser «birthdayboi» Magnus som «får på». Kun gjennom en transmedial tilnærming til serien får man altså den fulle historien.



Figur 8: Bilde publisert på Instagram-profilen til Jonas 29.10.16.

Dette styrker følelsen av at hele universet lever, selv om kameraet kun er rettet mot den delen av universet hvor hovedhandlingen utspiller seg. Her opplever man også den realismen Grodal snakker om, blant annet på grunn av mediet bildet er publisert i, bildets komposisjon og den lave bildekvaliteten. Rettberg (2014) skildrer også denne sterke virkelighetsstatusen: «Awkward angles, poor focus and unharmonious composition are all markers of a certain kind of visual realism» (s. 52). At dette bildet også tidsmessig er publisert parallelt med hovedhandlingen, gjør at man i enda større grad opplever at denne bursdagsfeiringen faktisk skjer i virkeligheten.

Å fortelle B-plott på Instagram på denne måten forsterker opplevelsen av *Skam* som et univers. Selv om det er Isak som er hovedpersonen og hans historie som fortelles, finnes det flere viktige liv og historier i universet, som på hver sin måte gir verdi til helheten. For at

hovedhandlingen – som er historien mellom Isak og Even – skal bli formidlet på en slik måte at den engasjerer og at budskapet kommer tydelig frem, må derimot noen av underhistoriene formidles gjennom andre medier. Det er helt klart historien mellom Isak og Even som er den viktige i denne episoden, men det er i kombinasjon med de mindre historiene at fortellingen blir transmedial.

4.2.4 Oppsummering

Å bruke sosiale medier som en del av fortellingen forsterker opplevelsen av *Skam* som et univers. Å benytte Instagram som en fortellerteknikk gjør at publikum får mulighet til å dykke dypere ned i dette universet, ved å følge karakterene i fiktive profiler og engasjere seg i B-plott som kun finner sted utenfor episodenes rammer. Gjennom Facebook-samtalene kan publikum følge handlingen også etter at kamera er slått av, og de får på denne måten en annen innsikt i personligheter, relasjoner og situasjoner. Dette gir publikum en følelse av at de tar del i et levende univers som ikke bare eksisterer i en fiktiv verden, men også i den virkelige verden. Jenkins peker på en økende interesse for å skape komplekse universer. «More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium» (Jenkins, 2006, s. 114). Tekstene fra Instagram og Facebook brukes altså ikke bare for å utfylle hovedfortellingen. I tillegg til at de har en verdi for helheten har de også en verdi i seg selv, ved at de er både interessante og underholdende selvstendige tekster.

4.3 Samspillet mellom video og sosiale medier skaper runde karakterer

Interessante og troverdige karakterer er en viktig del av en vellykket serie. I forkant av innspillingen av *Skam* har NRK brukt mye tid på research for å skape et realistisk univers med troverdige karakterer. Julie Andem forteller at de både gjorde korte intervjuer med hele klasser og tre timers lange dybdeintervjuer med ungdommer fra hele landet (Faldalen, 2016.) De har benyttet seg av forholdsvis ukjente skuespillere, og alle er i omtrent samme aldersgruppe som karakterene selv. I tillegg har NRK tatt et bevisst valg om å skjerme de unge skuespillerne fra media, nettopp for at karakterene i enda større grad skal oppleves som virkelige mennesker. Josefine Frida Pettersen, som spiller karakteren Noora, måtte for eksempel bevise for en vakt på et utested i Trondheim at hun ikke er den mindreårige 16-åringen hun spiller i serien, da han beskylte henne for å ha falsk legitimasjon (Alnes, 2016).

Noora er altså eksempel på en kompleks karakter som er så realistisk at hun blir forvekslet med et ekte menneske.

Runde karakterer er derfor med på å styrke følelsen av realisme. I denne delen av analysen skal jeg se på hvordan samspillet mellom video og sosiale medier er med på skape disse komplekse og troverdige karakterene. Jeg skal først bruke karakteren Magnus (David Sjøholt) for å illustrere på hvilke måter han oppfattes som en rund karakter, og hvordan bruken av sosiale medier i fortellingen er med på å forsterke dette. Deretter skal jeg beskrive hvordan de hverdagslige samtalene karakterene har sammen på Facebook er med på å forsterke følelsen av realisme ytterligere.

4.3.1 Magnus

Magnus er en relativt ny karakter som man møter først i tredje sesong. Han er en av de tre guttene i vennegjengen til Isak, og i serien blir han fremstilt som noe naiv og uvitende. De andre guttene gjør litt narr av ham, og han kan sies å fremstå som mindre kul enn de andre. Han er ikke spesielt flink med jenter, og at han i gruppechatten deres har fått kallenavnet «kattehookeren» er et eksempel på dette. «Du er så desp, det er bare sånn du er», forklarer Isak til Magnus i sesongens siste episode. Dette er helt klart viktige trekk ved karakteren. Magnus er den morsomme i gjengen, og hans noe overivrige og klønete rolle er et passende bidrag til gruppedynamikken. Men jeg skal likevel fremheve noen av de andre sidene ved Magnus, og illustrere at han er en rund karakter.

Grodal forklarer hva som skiller flate karakterer fra runde. «Jo færre kvalifikationer og funktioner en karakter er i besiddelse af, des mere vil vi opfatte karakteren som en type eller en stereotyp. Jo flere kvalifikationer og funktioner en karakter er i besittelse af, og jo mere karakteren er i stand til at ændre sig over tid, des mere vil vi opleve karakteren som en personlighed» (Grodal, 2007, s. 104). I noen filmer kan det være en fordel med lite komplekse karakterer, fordi man enklere kan forutse handlinger og følelser hos karakteren, og dermed også raskere fremkalle følelser hos seeren, ifølge Grodal. I andre fremstillinger derimot, som for eksempel *Skam*, hvor målet er å skape et så realistisk univers som mulig, er komplekse karakterer med mange egenskaper nødvendig for å oppnå denne troverdigheten.

Ifølge Grodal kan en karakter gjøres mer kompleks ved å for eksempel tildele karakteren flere og motstridende handlingstendenser, man kan skape en utvikling hos karakteren, eller man kan skape en avstand mellom et indre og et ytre liv. Magnus er interessant fordi han er en karakter som utvikler seg, og som viser frem andre sider ved seg

selv etter hvert som serien forløper. I begynnelsen av sesongen fremstår han noe typete, med sin bekymringsløse holdning og naive fremtoning. Men ettersom publikum kommer tettere på karakteren, blant annet gjennom Facebook-samtalene til guttegjengingen, ser man at han er mer enn bare gjengens moromann. Jeg skal først se på et eksempel som viser to svært ulike sider ved Magnus. Deretter vil jeg vise et eksempel som illustrerer hvordan Magnus utvikler seg i løpet av sesongen.

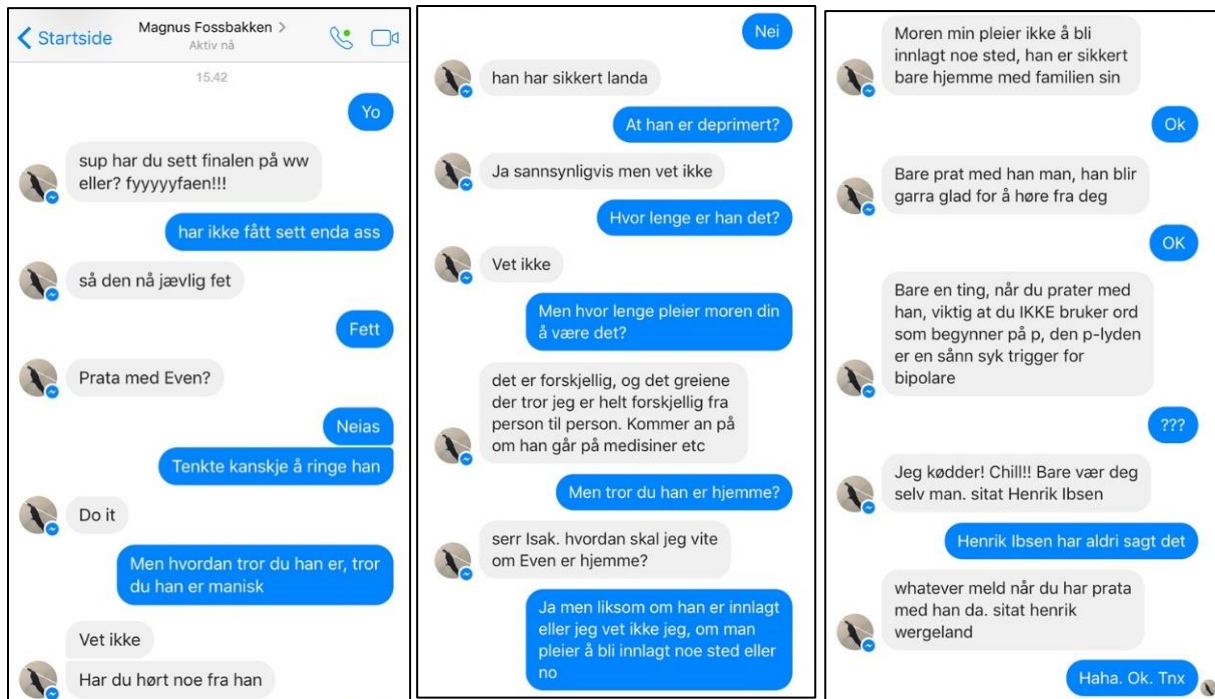
En sammensatt karakter

Det første eksempelet jeg skal bruke for å illustrere kompleksiteten ved karakteren Magnus er hentet fra episode 9. Her skal jeg sammenligne hvordan han fremstår i et videoklipp med hvordan han fremstår i en Facebook-samtale, som begge omhandler den samme situasjonen. I episode 8 tar historien en vending ved at Even har en manisk episode, og Isak blir konfrontert av Evens ekskjæreste Sonja som forteller at Even er bipolar.

I klippet «Klikka» som ble publisert 6. desember 2016 (episode 9) forteller Magnus at moren hans også er bipolar. Isak er tydelig nedfor, og sitter ved et bord på skolen og snakker med Jonas om hvordan han har det og hva som akkurat har skjedd med Even. Magnus kommer plutselig bort og sier helt vanlig og bekymringsløst at «moren min er også bipolar». Isak er tydelig opprørt av det som har skjedd med Even og alt han ikke forstår, og Magnus sin direkte og bekymringsløse fremtoning blir en veldig tydelig kontrast til dette. Når Isak forteller at Even også er bipolar og at han gikk ut naken midt på natten ler Magnus høyt og sier at han synes det er komisk. Han har en noe overlegen tone, nettopp fordi det hele er så kjent og ufarlig for ham. For Isak er det helt motsatt, og man kan tydelig se at han er redd og forvirret. Magnus fremstår derfor som noe hard og ufølsom i måten han snakker til Isak på, når han ler og sier at det hele er «jævlig lættis». Man ser tydelig at Magnus ikke vil Isak noe vondt, men hans manglende forståelse for at andre ikke er like kjent med bipolare lidelser som han selv, blir ganske fremtredende.

Dagen etter at dette klippet ble publisert, ble det lagt ut et skjermbilde av en Facebook-samtale hvor Isak og Magnus snakker videre om hvordan det går med Even (figur 9). Denne samtalen viser en litt annerledes side av Magnus. Selv om skrift ikke gir samme muligheter for å formidle følelser som video gjør, kan man si at Magnus virker mer forståelsesfull og jordnær på tomannshånd i chatten enn han gjør rundt bordet sammen med Jonas i videoklippet. Man kan tydelig se at Magnus bryr seg om Isak og hvordan han har det. Han er

roligere og har en mykere fremtoning, og virker derfor mer omsorgsfull i samtalen enn han gjør i klippet.



Figur 9: Facebook-samtale mellom Isak og Magnus, publisert på skam.p3.no 07.12.16.

Av samtalen kan man se at Magnus ikke nødvendigvis har så mange svar, men at han prøver så godt han kan å gi Isak det han trenger. Han svarer på spørsmål etter beste evne, og kommer med råd. Selv om Magnus også i videoklippet oppfordrer Isak til å snakke med Even, kommer det mye bedre frem i chatten, gjennom setninger som «Bare prat med han man, han blir garra glad for å høre fra deg» og «Bare vær deg selv man». I tillegg viser han omsorg ved å be Isak sende melding når han har snakket med Even, selv om han har forsøkt å kamouflere det med humor.

Det er ikke bare *hva* de snakker om i chatten som er interessant, men også *at* de snakker sammen. Allerede i første sesong av serien blir publikum kjent med vennskapet mellom Isak og Jonas, men vennskapet mellom Isak og Magnus er relativt nytt. At Magnus bryr seg nok om Isak til å spørre ham utenfor gruppechatten hvordan han har det, er noe som viser at han er både omtenkstom og lojal, og dette forsterker opplevelsen av Magnus som en rund karakter. Til kontrast har Isak ingen samtaler med Mahdi, og samtalen med Magnus kommer derfor bedre frem. I tillegg viser samtalen at Magnus forstår hvor mye dette betyr for Isak, ved at han tar opp igjen temaet på tomannshånd.

I transmediale fortellinger brukes ulike medier til å uttrykke ulike ting, og i dette eksempelet har NRK valgt å vise en historie fra to sider, ved å fortelle deler av den gjennom video og deler ved hjelp av skrift. Dette gjør at publikum blir bedre kjent med karakteren Magnus, fordi kombinasjonen av film og sosiale medier gjør det mulig å vise flere sider ved ham, og på denne måten er med på å gi karakteren dybde og personlighet. Mens videoen viser en gutt som på brutalt ærlig vis appellerer til Isaks fornuft, viser Facebook-samtalen en mykere side av Magnus, hvor han er mer opptatt av å vise forståelse og støtte, og hvor han fremstår mer jordnær og følsom. Denne kompleksiteten skapes av samspillet mellom skift og video, og muliggjøres av kombinasjonen av ulike medier.

Utvikling

I løpet av sesong 3 ser man en tydelig utvikling hos Magnus, og dette er ifølge Grodal med på å bygge opp opplevelsen av han som en rund og kompleks karakter. Denne utviklingen er synlig i episodene. Det er stor forskjell på den Magnus som blir ledd av av guttene når han blir avvist av Vilde i episode 2, og den Magnus som med selvtillit sjekker opp Vilde i episode 10. Han er blitt tøffere og selvsikker, og han har fått mer respekt i guttegjengingen. Denne utviklingen vises enda tydeligere i noen av gruppechattene til guttene, som er publisert mellom klippene på skam.p3.no. Dette skal jeg forklare nærmere ved hjelp av to eksempler.



Figur 10: Utdrag fra en Facebook-samtale publisert på skam.p3.no 02.10.16.



Figur 11: Utdrag fra en Facebook-samtale publisert på skam.p3.no 24.11.16.

Det første eksempelet er en samtale fra 2. november, hvor guttene snakker om å fikse jobb til OD-dagen. Jonas påpeker at OD-dagen er viktig, og at guttene må skjerpe seg og fikse jobb. Vanligvis er det Magnus som blir gjort narr av i gjengen, men her gjør han selv et forsøk på å gjøre narr av Jonas, som vist i skjermbildet i figur 10. Som Mahdi påpeker er det ikke et veldig vellykket forsøk, men det er heller ikke det som er poenget med eksempelet. Poenget er at Magnus i dette mediet har en annen mulighet til å vise seg frem fra sin morsomme side. Her har han selvtillit nok til å tørre å utfordre Jonas, som i episodene fremstår som mer selvsikker. I tillegg ser man hvordan Magnus ikke lar seg stoppe av Mahdis respons, men heller gjør et nytt tappert forsøk på å være morsom. Dette viser en selvtillit hos karakteren, og denne kommer tydeligere frem i det skriftlige formatet til Facebook-samtalene enn den gjør i videoformatet.

Det andre eksempelet er en Facebook-samtale fra 24. november, som viser en enda mer selvsikker Magnus. I figur 11 kan man se hvordan Magnus prøver å være morsom på Isaks bekostning, ved å sende en GIF av Donald Trump som kaster seg over en fyr på en boksekamp. Her spiller Magnus på hendelsen i klippet «Bros» fra 4. november, hvor Isak hisser seg opp på Mahdi etter at han vitser om at Isak alltid skal i familieselskap. Her sammenligner han Isak med en hissig Donald Trump, og får god respons av både Jonas og Mahdi. Det er også et sentralt poeng at Magnus har benyttet seg av en animert GIF, da dette er et virkemiddel som er muliggjort av Facebook-mediets teknologiske affordanser. Man ser dermed hvordan det transmediale formatet gjør at man kan fortelle tydeligere historier, fordi man kan velge det mediet som er best egnet for å formidle det enkelte budskap. Magnus sin humoristiske sans og voksende selvtillit kommer bedre frem gjennom et skriftlig medium som Facebook, hvor han blant annet kan benytte seg av GIFs og andre visuelle elementer. I tillegg gjør den skriftlige uttrykksformen at Magnus kan bruke tid på å formulere vitsene eller poengene sine, og det er heller ingen sjanse for å bli avbrutt underveis.

Samtalene er med på å skildre en utvikling hos karakteren Magnus, fordi mediet de er presentert i byr på muligheter til å fremheve andre sider ved personligheten hans enn videomediet. I slutten av sesong 3 er ikke Magnus kun en naiv og uerfaren gutt som blir ledd av i guttegjengene, han fremstår som en frempå og selvsikker gutt som tør å være seg selv. Magnus er dermed ikke bare en type, han er en rund karakter med kompleks og interessant personlighet, som har en dybde som først kommer frem i samspillet mellom video og sosiale medier. «Deres karaktermessige kompleksitet oppstår først, når man ser på summen af de roller, de kan utføre» (Grodal, 2007, s. 104). Disse ulike rollene forsterkes ved at de formidles

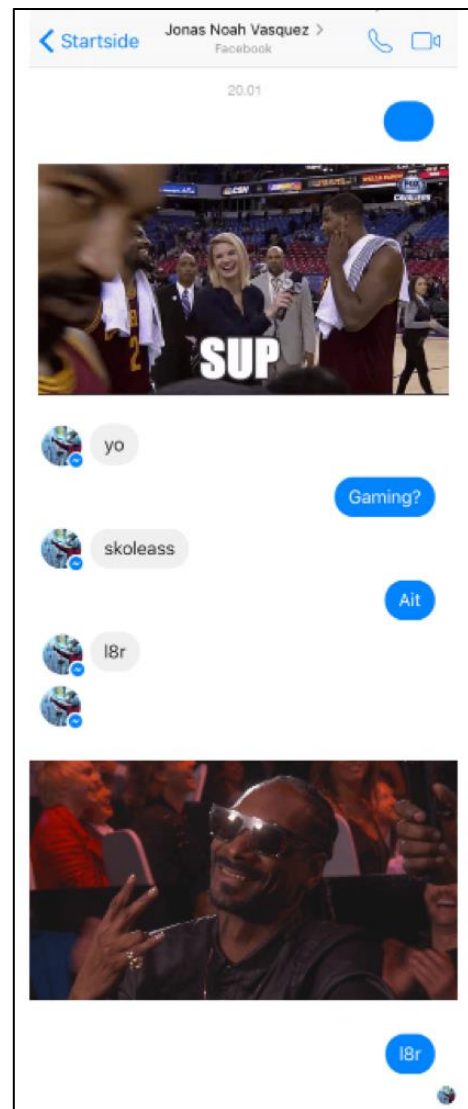
gjennom ulike medier. Det transmediale bidrar derfor til å forme realistiske karakterer, og dette er med på å øke troverdigheten til det virkelighetsnære *Skam*-universet. Karakterene fremstår i større grad som ekte mennesker og i mindre grad som typete karakterer.

4.3.2 Det hverdagslige

På samme måte som at runde karakterer er med på å forsterke opplevelsen av ungdommene som vanlige 17-åringer, bærer også Facebook-samtalene preg av en hverdagslighet som er med på å forsterke denne opplevelsen ytterligere. Hverdagsligheten i Facebook-samtalene bidrar til å forsterke seriens virkelighetsstatus, fordi de gjør at karakterene fremstår som ekte mennesker. Ved å inkludere innholdselementer som ikke er direkte knyttet til hovedhandlingen i serien, skapes ikke bare en gjennomført serie, men et troverdig univers. Karakterene fremstår som ekte mennesker med vanlige liv, som gjør og snakker om vanlige ting. Jeg skal ved hjelp av to eksempler illustrere hvordan de dagligdagse samtalene Isak har med vennene er med på å øke troverdigheten til universet.

Det første eksempelet er en Facebook-samtale mellom Isak og Jonas, publisert på skam.p3.no 17. november 2016 (figur 12). Denne samtalen finner sted en helt vanlig torsdagskveld, og inneholder en kort utveksling der Isak spør om Jonas vil game, og Jonas svarer at han må gjøre skolearbeid. Dialogen er altså svært kort, og inneholder i grunn ikke noe verdifull informasjon i den forstand at den egentlig ikke handler om noe. Det er likevel nettopp dette som gjør den interessant.

Hva er hensikten med å legge ut en samtale med så lite innhold? Selv om ytringene i seg selv ikke inneholder mening som har direkte betydning for handlingen i serien, er samtalen i seg selv verdifull fordi den illustrerer en helt vanlig dialog mellom to helt vanlige 17 år gamle gutter. Den viser hvordan de snakker sammen, *at* de snakker sammen, hva de driver med på



Figur 12: Hverdagslig samtale mellom Isak og Jonas, publisert på skam.p3.no 17.11.16

fritiden og hva de gjør en vanlig torsdag kveld i november. Den viser at de lever et vanlig liv ved siden av alle intriger, utfordringer og opplevelser som typisk eksisterer i en fiktiv ungdomsserie.

Her er også mediet og dets affordanser med på å forsterke opplevelsen av Isak og Jonas som to vanlige 17-åringer. Mens Instagram er et medium som hovedsakelig dreier seg rundt bilder, er Facebook-chattens primære modalitet skrift. Dette gjør at ungdomsspråket blir ekstra synlig, og den uformelle språkstilen er med på å bygge troverdige 17 år gamle karakterer. Som bildet i figur 12 viser, kan dette eksemplifiseres med bruk av GIFs, kommunikasjon i ord og ikke setninger, og slanguttrykk som «l8r» og «aiit». Mediet har noen egenskaper som gjør det mulig å formidle ting som ikke er like egnet til å fortelles for eksempel med video.

I tillegg er det et poeng at selve samtalen foregår på Facebook, og ikke ansikt til ansikt eller eksempelvis over telefon. Å bruke kjente plattformer på kjente måter er også med på å styrke seriens virkelighetsstatus. Måten karakterene bruker Facebook på i serien, samsvarer med måten målgruppen bruker Facebook på i virkeligheten: til uformelle samtaler med venner, om hverdagslige ting. Det er mer realistisk at en slik samtale mellom to 17-åringer foregår på Facebook enn over telefon, fordi ungdom i dag i større grad benytter seg av sosiale medier i sin hverdagslige kommunikasjon. Denne skriftlige dialogen er derimot vanskeligere å formidle i videoformatet. Som jeg nevnte i delkapittelet om interaktivitet er noen av samtalenes så betydningsfulle for handlingen at de blir integrert i videoklippene ved å vises som visuelle elementer i skjermbildet, men disse er som regel kortere og mer direkte knyttet til historien enn samtalen i figur 12. Det særegne med transmediale formater, og som er sentralt i dette eksempelet, er at de gjør det mulig å velge det mediet som best formidler den enkelte historien og som er best egnet for den typen meningsressurser som er benyttet. Derfor er samtalen mellom Isak og Jonas publisert i sin helhet på skam.p3.no.

Ryan (2013) forklarer hvordan slike tilleggshistorier ofte fungerer som en form for bakgrunnsinformasjon, som tilfører en dybde til universet som ikke like enkelt kan uttrykkes i filmmediet.

The function of the web documents is to provide background information which cannot really be presented in the medium of film because of its focus on action and dialogue. The written documents allow a much more complete description of ideas, of emotions, and of the scientific background of the series than does the TV series, because the readers can parse the information at their own pace (Ryan, 2013, s. 373).

Samtalen mellom Isak og Jonas har ikke den samme graden av utfyllende informasjon om serien som Ryan snakker om, men den gir publikum en innsikt i en slags bakgrunn, et liv utenfor kameraet hvor Isak og Jonas ikke bare er karakterer i en populær ungdomsserie, men vanlige 17 år gamle gutter som gamer og gjør lekser som alle andre.

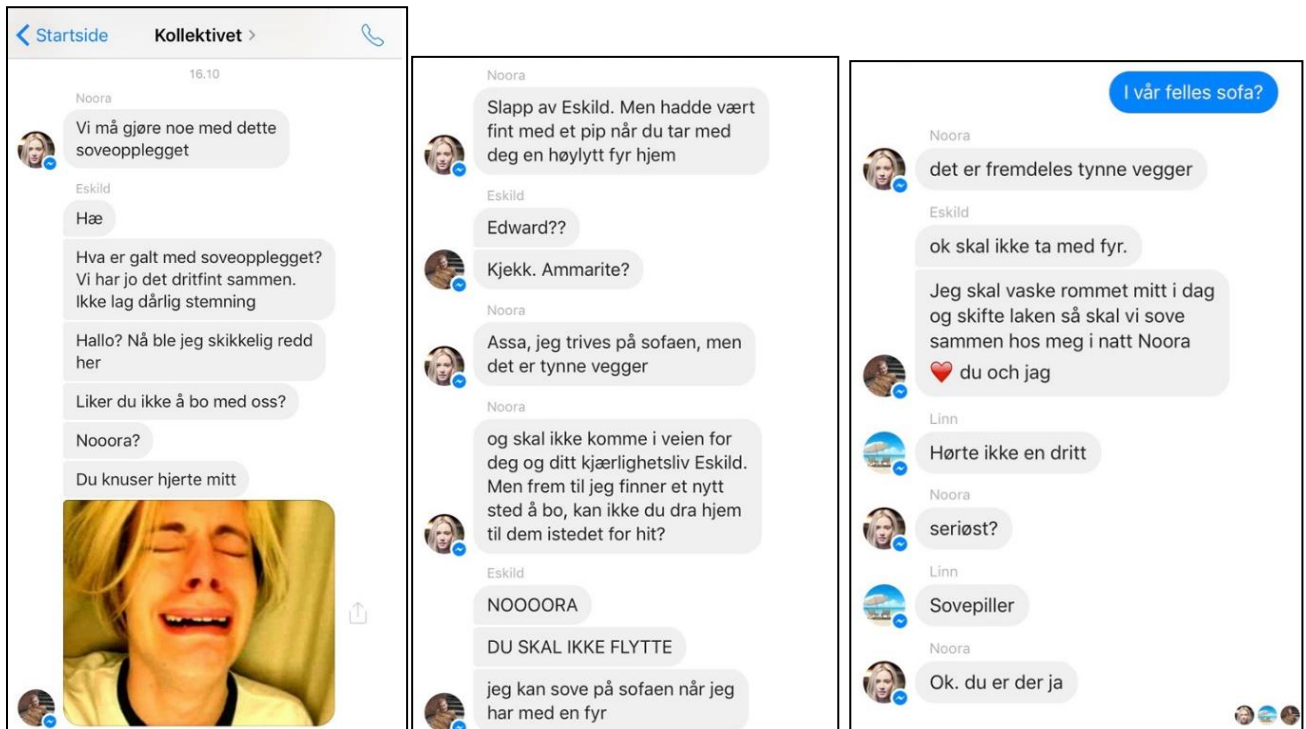
Slike samtaler finnes gjennom hele serien, noen på tomannshånd og noen gruppesamtaler. Gruppechatten til guttegjengingen, som Isak har kalt «kattehookeren og vennene hans», har flere slike meldingsutvekslinger, hvor samtalen i sin helhet har mer verdi enn de enkelte ytringene. Samtalene illustrerer først og fremst et vennskapsforhold mellom fire ulike gutter, og bidrar til å tegne et tydeligere bilde av både deres personligheter og gruppedynamikken. Publikum får innsikt i hvem som prater mest og hvem som prater minst, hvem som sier seg enig og hvem som sier imot, og hvem som tar ansvar og hvem som trekker seg tilbake. Alt i alt gir denne innsikten en økt forståelse for universet som helhet, fordi man får se hvordan de ulike karakterene opptrer og forholder seg til hverandre, på ulike arenaer i deres liv. Det skapes en kompleksitet ved å la karakterer få leve i ulike medier.

Det er altså hverdagsligheten i samtalen jeg ønsker å fremheve. Flere av samtalenes man får innsikt i på skam.p3.no er samtaler som i stor grad er relevante for handlingen i den aktuelle episoden. I tillegg er noen av samtalenes så hverdagslige at deres primære hensikt er å skildre en side av universet hvor Isak og de andre karakterene er helt vanlige ungdommer som chatter på samme måte som publikum selv gjør i virkeligheten.

Det andre eksempelet jeg skal bruke for å illustrere hvordan det hverdagslige er med på å øke følelsen av realisme, er en av gruppechattene til kollektivet. I kollektivet bor Isak sammen med Eskild, Linn og Noora. Isak overtok Nooras rom da hun flyttet til London med William i sesong 2, men når Noora i sesong 3 kommer tilbake, blir det trangt om plassen i kollektivet. Figur 13 viser en samtale hvor de diskuterer «soveopplegget». Samtalen i seg selv er, i likhet med samtalen mellom Isak og Jonas i figur 12, ikke spesielt relevant for den overordnede handlingen i serien. Hvor Noora sover og hvem Eskild har med seg hjem er ikke informasjon som er avgjørende for fortellingen, men heller bidrag til et B-plott som er med på å utvide universet.

De uformelle samtalenes mellom ungdommene i kollektivet gir innsikt i en viktig del av Isaks liv. For det første illustrerer de noe av den samme hverdagsligheten som samtalen mellom Isak og Jonas gjør, ved at de snakker om helt dagligdags ting som at det er tomt for dopapir, hvem som har vaskeuke, hvem som har spist ferdigpizzaen til Linn, eller som i samtalen i figur 11: hvordan man viser hensyn til samboerne når man har med seg en date

hjem. For det andre er denne delen av universet viktig fordi Isak søker mye støtte i Eskild som også er homofil, men som er mer trygg på sin seksualitet enn Isak. Verken Eskild eller Linn går på Hartvig Nissen med Isak og Noora, de er begge noen år eldre, men karakterene har sentrale roller i fortellingen og i universet. Publikum blir kjent med Eskild og gjengen i kollektivet i sesong 2, men i sesong 3 blir kollektivet en ekstra viktig del av universet på grunn av støtten Isak søker hos Eskild.



Figur 13: Hverdagslig samtale mellom ungdommene i kollektivet, publisert på skam.p3.no 15.11.16.

Den skriftlige fremstillingen av samtalen gjør at man blir bedre kjent med karakterene, fordi personligheten deres også skinner gjennom i måten de uttrykker seg på skriftlig. Eskilds dramatiske og eksentriske fremtoning kommer til syne i måten han ivrig svarer på Nooras ene melding med syv etterfølgende meldinger, og ved å blant annet formulere hele meldinger i store bokstaver. Nooras bestemte vesen synes i måten hun starter samtalen på og prøver å ta ansvar for fellesskapets velvære. Linn skyter inn en setning helt mot slutten, og fremstår som sitt vanlige passive selv. I tillegg ser man hvordan Eskild ivrig kjemper for samholdet i kollektivet, og hvordan Noora holder alle i sjakk.

Det er også et poeng at Isak nesten ikke deltar i samtalen, det er hovedsakelig Noora og Eskild som driver den. Dette viser at samtalen har en større verdi for helheten enn den har i

seg selv. Samtalen bidrar til å tegne et tydeligere bilde av en del av universet som er viktig for å opprettholde seriens virkelighetsstatus. Ved å skildre et tilsynelatende alminnelig kollektiv med alminnelige ungdommer, forsterkes følelsen av realisme, fordi karakterene fremstår som ekte mennesker med vanlige relasjoner, utfordringer og personlighetstrekk. Denne alminneligheten og det hverdagslige aspektet er også synlig i videoklippene, men som Ryan påpeker er videoklippene ofte mer fokusert rundt handlingen i fortellingen og mindre rundt «meningsløse» ting som hvem som sover hvor i kollektivet. Facebook-samtalene er derfor en måte å slippe publikum inn i denne delen av universet, uten å forstyrre utviklingen i hovedplottet.

I tillegg til å gi publikum økt forståelse for universets sosiale og relasjonelle aspekter, er de hverdagslige samtalene også kilde til mye underholdning. Humor er et viktig virkemiddel i serien, og som Andem påpeker er selvironi og evnen til å le av egen utilstrekkelighet viktig, fordi «humor fjerner skam» (Faldalen, 2016). I tråd med at serien er delvis såpeopera og delvis situasjonskomedie, inneholder mye av innholdet som blir formidlet gjennom de sosiale mediene humor, og har dermed høy underholdningsverdi. Dette er også et moment som skaper engasjement, og som oppfordrer til aktive seere som følger, liker, deler og interagerer med innholdet.

4.3.3 Oppsummering

Karakteren Magnus er et eksempel på hvordan det transmediale formatet gjør det mulig å skape runde karakterer som bidrar til å styrke seriens virkelighetsstatus. Ved å kombinere skift og video, i henholdsvis Facebook-samtaler og videoklipp, tegnes et bilde av Magnus som en interessant karakter med en kompleks personlighet, fordi han får mulighet til å vise seg fra ulike sider. Og ved å følge karakteren også utenfor episodenes rammer får man tydeligere innsyn i den utviklingen han har hatt i løpet av sesongen, som er med på å styrke oppfattelsen av Magnus som en rund karakter. Videre er hverdagsligheten i Facebook-samtalene Isak har med blant annet Jonas og med kollektivet, med på å forsterke opplevelsen av *Skam*-karakterene som ekte mennesker som også eksisterer utenfor det fiktive universet.

5.0 Avslutning

I denne oppgaven har jeg beskrevet hvordan *Skams* transmediale format og innovative fortellerteknikker gjør at serien eksisterer i en gråsoner mellom fiksjon og virkelighet. Jeg har skissert noen teoretiske rammer for oppgaven, og gjort rede for metodiske valg. Analysen har i tre hoveddeler presentert argumenter og eksempler som har bidratt til å svare på oppgavens problemstilling. Avslutningsvis ønsker jeg å komme med noen samtlende refleksjoner om hva som ligger til grunn for det enorme engasjementet for *Skam*. Hvordan har en serie laget for en så smal målgruppe, greid å vinne et så bredt publikum? Jeg skal først oppsummere analysekapittelets hovedmomenter, og forsøke å gi et klart svar på hvordan samspillet mellom ulike medier er med på å styrke troverdigheten til det virkelighetsnære *Skam*-universet.

5.1 Oppsummering

For det første er interaktiviteten som ligger i det transmediale formatet med på å øke følelsen av realisme. Ved å la publikum utforske universet i flere medier, og ved å engasjere seerne gjennom fiktive profiler i sosiale medier, skapes et engasjement og en opplevelse av *Skam* som mer enn bare en serie. Universet er bygd opp av en multimodal nettside som i tillegg til å bestå av ulike typer meningsressurser, også fungerer som en inngang til det transmediale universet hvor de ulike innholdselementene fra de ulike mediene er representert i grensesnittet. De ulike mediene har ulike egenskaper og tilhørende ulik grad av interaktivitet, og tilfører derfor forskjellige ting til serien. Mens Facebook og Instagram tilfører en sosial og offentlig dimensjon, tilfører Facebook og sms-ene et privat aspekt som gir innblikk i personligheter og relasjoner.

For det andre gjør bruken av sosiale medier som en del av fortellingen at *Skam*-universet lever utenfor episodenes rammer. Ved å la historien fortsette i Facebook-samtaler mellom klippene, og ved å la deler av handlingen utspille seg i B-plott på Instagram, skapes et utvidet univers som engasjerer på en helt annen måte enn en vanlig tv-serie. Karakterenes profiler på Facebook og Instagram forsterker følelsen av realisme, fordi Isak Valtersen og Magnus Fossbakken fremstår som ekte 17-åringer og ikke bare fiktive karakterer. Innhold i sosiale medier gir publikum følelsen av at universet lever, og sanntidsaspektet gjør serien både aktuell og virkelighetsnær.

For det tredje er samspillet mellom video og sosiale medier med på å skape runde karakterer. Dette er synlig i karakteren Magnus, som i episodene fremstår som nokså

overfladisk, men som gjennom Facebook-samtalene viser en dybde og en personlighet som baserer seg på mer enn bare humor. Det transmediale formatet gjør det mulig å skape en kompleksitet ved karakteren som ikke er like synlig i videoene. Hverdagsligheten som preger noen av seriens Facebook-samtaler er også med på å styrke seriens virkelighetsstatus. Ved å konstruere samtaler som ikke er direkte relevante for handlingen, hvor karakterene snakker om dagligdagse ting eller deler morsomme bilder, GIFs eller videoer, fremstår karakterene som vanlige 17-åringer med vanlige liv. Dette er med på å plassere *Skam* i gråsonen mellom fiksjon og virkelighet.

Kjernen i transmediale fortellinger er ifølge Jenkins at helheten er større enn summen av de enkelte delen. I *Skam* er det også slik. Universet er satt sammen av ulike medier som alle tilfører noe spesielt til fortellingen, og sammen skaper de en synergieffekt som har plassert *Skam* i spissen av nyskapende og engasjerende serier. Opplevelsen blir rikere når man følger ungdommene på Hartvig Nissen også utenfor episodenes rammer. Troverdigheten til universet styrkes av at karakterene eksisterer i reelle medier som Facebook og Instagram, og ved at historien fortelles i sanntid. Universet er så tett knyttet opp til den virkelige verden at linjene mellom fiksjon og virkelighet blir uklare, og slik har *Skam* greid å engasjere et så stort publikum.

5.2 Avsluttende refleksjoner

Skam er ikke bare en serie, *Skam* er et fenomen. Oppmerksomheten serien har fått, og engasjementet den har skapt, har vært grunnlaget for min interesse for å undersøke denne serien fra et tekstanalytisk perspektiv i min masteroppgave. Serien er både aktuell og troverdig. NRK formidler viktige temaer til en viktig målgruppe, og serien tegner et troverdig bilde av hvordan det er å være norsk ungdom i 2016. *Skam* er derimot omfavnet av flere enn målgruppen, og oppmerksomheten strekker seg også utenfor landegrensene. NRK P3 har med Julie Andem i spissen greid å snakke om kjærlighet, vennskap, homofili og psykiske lidelser på et språk som ungdommen forstår, men som også andre grupper har funnet glede og gjenkjennelse i.

Det særegne, og som har vært mitt primære interesseområde med serien, er likevel virkemidlene som er tatt i bruk for å fortelle historien om Eva, Noora, Isak og Sana, og alle de andre ungdommene i *Skam*-universet. *Skam* er laget i et format man ikke finner maken til. Filmmediet fremkaller følelser og respons hos mottakeren på en helt unik måte, men ved å også fortelle historier i medier som hovedsakelig er fokusert rundt andre modaliteter utvides det universet som filmen gir innsikt i, og opplevelsen blir enda mer troverdig og enda mer

spektakulær. *Skam* er altså ikke bare en vanlig tv-serie, men et transmedialt konsept som strekker seg utenfor de tradisjonelle episodenes rammer og forteller historier i gråsonen mellom fiksjon og virkelighet.

Mange av trekkene ved serien kjenner man igjen fra Jenkins' teori om transmediale fortellinger, men mye er også nytt. Siden 2006 har det skjedd mye. Utviklingen i tv-bransjen er sterkt preget av digitalisering, internett sørger for at vi har tilgang til innhold hvor enn vi går, og sosiale medier har inntatt en rolle så mektig at man ved ett Instagram-bilde eller én ytring på Facebook nærmest kan forandre verden. Å nå gjennom til allerede overeksponerte seere er derfor ikke enkelt. Spesielt utfordrende er det kanskje å fange oppmerksomheten til generasjonen som har vokst opp i dette medielandskapet.

Det spennende formatet og den enorme suksessen til *Skam* peker på en utvikling i måten man ser film og tv på i 2017. Det kan derfor være nødvendig å oppdatere teoriene om transmedialitet, blant annet fordi sosiale medier spiller en så sentral rolle i det moderne mediesamfunnet og i enkeltmenneskers hverdag, og dermed også er å finne som virkemidler i historiefortelling. Gripsrud spør om man kan snakke om en overgang fra fortellingens tid til informasjonsalderen, fordi man i nyere tid er mer opptatt av hva som skjer «her og nå». Han konkluderer likevel med at fortellingens tid aldeles ikke er over. «Fortellinger har en enestående evne til å engasjere et publikum» (Gripsrud, 2011, s. 228). Den moderne fortellingen har bare inntatt andre former. Som Jenkins påpeker er mediesamfunnet preget av konvergens, en sammensmeltning av nye og gamle medier, som danner nye og unike medieformer. I *Skam* har bruken av innovative fortellerteknikker plassert serien i en gråsonen mellom fiksjon og virkelighet, og på denne måten skapt et engasjement det er vanskelig å toppe.

Jeg ønsker å trekke frem et eksempel fra kommentarfeltet på skam.p3.no, som viser denne graden av engasjement og som illustrerer hvordan seerne blir dratt inn i universet. Figur 14 viser et utdrag fra kommentarfeltet til et innlegg i den nyeste sesongen av, hvor *Skam*-jentene har planlagt i en Facebook-samtale at de skal ta en trikk fra Solli klokken to for å se på en russebuss. En seer har kommet med en kommentar som virkelig bekrefter denne gråsonen mellom fiksjon og virkelighet: «Var på Solli nå nettopp, og begynte å se meg rundt etter de». Ved å bruke den umiddelbarheten som ligger i de sosiale mediene, og ved å la sanntidsaspektet bli en så viktig faktor i fortellingen, skapes altså et engasjement og en fasinasjon for serien man

omtrent ikke har sett maken til. *Skam*-universet lever langt utenfor episodenes rammer, og fortellingen om ungdommene på Hartvig Nissen er mer enn bare en serie.

82 kommentarer Eldste ▼

Vib 1 måned

Herregud, jeg begynner å bli gæærn. Var på Solli nå nettopp, og begynte å se meg rundt etter de. Er nå på vei til Gaustad for innleggelse as we speak.

158 Svar

Ava 1 måned

Du er ikke alene

6 Svar

Figur 14: Utdrag fra kommentarfeltet til innlegg på *skam.p3.np* publisert 21.04.17.

Jeg har bevisst valgt å ikke inkludere kommentarfeltene i mitt materiale, fordi responsen serien har fått er så omfattende at den krever en egen studie. Hvordan serien er mottatt hos målgruppen skal derimot UiB-forsker Synnøve Skarsbø Lintner forske på, og jeg tror det blir et viktig bidrag til *Skam*-diskusjonen.

Helt til slutt ønsker jeg å trekke tråden tilbake til konvergensen. Teknologien kommer stadig med nye overraskelser, og man blir presentert for nye og grenseoverskridende ideer og konsepter, som plutselig eksisterer i hverdagen vår som den største selvfølge. Den slutter aldri å imponere. Ekstra spennende er det når den braser inn og baner vei innenfor sjangere som film og tv, og gir nytt liv til begreper som *transmedia storytelling*. Slike formater, som forteller historier på tvers av medier, og som utnytter mediens teknologiske og fortellermessige egenskaper for det de er verdt, har potensiale til å skape engasjement helt utenom det vanlige. *Skam* er et eksempel i særklasse.

Litteraturliste

Analysemateriale

NRK P3. (2015-2017). *Skam* (nettserie). Hentet fra <http://skam.p3.no>

Primærlitteratur

Engebreetsen, M. (2006). Making sense with multimedia. A text theoretical study of a digital format integrating writing and video. *Seminar.net*, 2(1), 1-18.

Engebreetsen, M. (2010). *Skrift/bilde/lyd: Analyse av sammensatte tekster*. Kristiansand: Høyskoleforlaget.

Evans, E. J. (2015). Layering engagement: the temporal dynamics of transmedia television. *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, 7(2), 111-128.

Evans, E. J. (2008). *Character, audience agency and transmedia drama*. *Media, Culture and Society*, 30(2), 197-213.

Gripsrud, J. (2011). *Mediekultur, mediesamfunn* (4. utg.). Oslo: Universitetsforlaget.

Grodal, T. (2002). The Experience of Realism in Audiovisual Representation. I A. Jerslev (Red.), *Realism and «Reality» in Film and Media* (s. 67-91). København: Museum Tusulanum Press.

Grodal, T. (2007). *Filmoplevelse: En indføring i audiovisuel teori og analyse* (2. utg.). Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Haastrup, H. K. (2007). Oplevelser på tværs – en tværmedial analyse af relationen mellem tv-serie og website. I A. B. Petersen & S. K. Rasmussen (Red.), *På tværs af medierne* (s. 200-221). Århus: Update Ajour.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Jenkins, H. (01.08.11). *Transmedia 202: Further Reflections*. Hentet fra http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html

Klastrup, L. & Tosca, S. (2016). The networked reception of transmedial universes: an experience-centered approach. *MedieKultur: Journal of media and communication research* 32(60), 107-122.

Mittel, J. (2014). Strategies of Storytelling on Transmedia Television. I M.-L. Ryan & J.-N. Thon (Red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (s. 253-276). Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Petersen, A. B. (2007). Tverrmedialitet som kommunikasjonsform. I A. B. Petersen & S. K. Rasmussen (Red.), *På tværs af medierne* (s.17-39) . Århus: Update Ajour.

Rettberg, J. W. (2008). *Blogging: Digital media and society series*. Cambridge: Polity Press.

Rettberg, J. W. (2014). *Seeing Ourselves Through Technology: How We Use Selfies, Blogs and Wearable Devices to See and Shape Ourselves*. Palgrave Macmillan.

Ryan, M.-L. (2014). Story/World/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology. I M.-L. Ryan & J.-N. Thon (Red.), *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology* (s. 25-49). Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Ryan, M.-L. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*, 34(3), 361-388.

Ryan, M.-L., & Thon, J. (Red.). (2014). *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Lincoln & London: University of Nebraska Press.

Ryen, A. (2002). *Det kvalitative intervjuet: Fra vitenskapsteori til feltarbeid*. Bergen: Fagbokforlaget.

Simons, N. (2010). *Studying the reception of transmedia TV fiction: An online TV diary research design*. Proceedings of the 8th European Conference on Interactive Tv and Video, 205-208.

Susan C. Herring, Lois Ann Scheidt, Elijah Wright, & Sabrina Bonus. (2005). Weblogs as a bridging genre. *Information Technology & People*, 18(2), 142-171.

Østbye, H., Helland, K., Knapskog, K. & Larsen, L. O. (2007). *Metodebok for mediefag* (3. utg.). Bergen: Fagbokforlaget.

Sekundærlitteratur

Aldridge, Ø. (2016, 17.10) Derfor kommer klovnene nå. *Aftenposten*. Hentet fra <http://www.aftenposten.no/kultur/Derfor-kommer-klovnene-na-606756b.html>

Alnes, E. (2016, 15.09). Måtte bevise at ho ikkje er Noora. *NRK*. Hentet fra <https://www.nrk.no/kultur/matte-bevise-at-ho-ikkje-er-noora-1.13135500>

Alnes, E. (2017, 07.03). Even og Isak kåra til årets TV-par i USA. *NRK*. Hentet fra <https://www.nrk.no/kultur/even-og-isak-kara-til-arets-tv-par-i-usa-1.13413332>

Faldalen, J. I. (2016, 04.04). - Nerven i «Skam» skal være sterk og relevant. *Rushprint*. Hentet fra <http://rushprint.no/2016/04/nerven-i-skam-skal-vaere-sterk-og-relevant/>

Helljesen, V. (2016, 19.11). Skam-klipp omfavnes av rekordmange: - Reaksjonen til Jonas er forbilledlig. *NRK*. Hentet fra [https://www.nrk.no/kultur/skam-klipp-omfavnes-av-rekordmange - -reaksjonen-til-jonas-er-forbilledlig-1.13235634](https://www.nrk.no/kultur/skam-klipp-omfavnes-av-rekordmange--reaksjonen-til-jonas-er-forbilledlig-1.13235634)

Horton, H. (2016, 01.11). Kim Kardashian West breaks her social media silence after Paris robbery. *The Telegraph*. Hentet fra <http://www.telegraph.co.uk/news/2016/11/01/kim-kardashian-west-breaks-her-social-media-silence-after-paris/>

Leth-Olsen, L. (2016, 23.05). Kripos hyller Skam-jentene. *Aftenposten*. Hentet fra <http://www.aftenposten.no/norge/Kripos-hyller-Skam-jentene-197700b.html>

Loge, J. (2017, 16.03). «Skam» blir UiO-fag. *Universitetsavisa*. Hentet fra <http://www.universitetsavisa.no/student/2017/03/16/%C2%ABSkam%C2%BB-blir-UiO-fag-64776.ece>

Njåstad, M. (2017, 08.02). UiB-forsker får 300 000 til å analysere «Skam»-debatt. *På Høyden*. Hentet fra <http://pahoyden.no/2017/02/uib-forsker-far-300-000-til-analysere-skam-debatt>

Woldsdal, N. & Michelsen, I. (2016, 21.12). Skam slår alle rekorder. *NRK*. Hentet fra <https://www.nrk.no/kultur/skam-slar-alle-rekorder-1.13282929>