



LUNDS
UNIVERSITET

Lunds universitet
Institutionen för kommunikation och medier
Medie- och kommunikationsvetenskap

Upphovspersonen är död, länge leve fansen:

Tumblr-fenomenet Goncharov, en film för bra för att existera

Kandidatuppsats i medie- och kommunikationsvetenskap 15 hp
Handledare: Helena Sandberg
Examinator: Tobias Linné

Diana Kasatkina
Elisabet Åberg
MKVK04:3
HT 2023

ABSTRACT

Uppsatsen: 'Upphovspersonen är död, länge leve fansen: Tumblr-fenomenet Goncharov, en film för bra för att existera' är skriven av Diana Kasatkina och Elisabet Åberg för kandidatkursen i medie- och kommunikationsvetenskap vid Institutionen för kommunikation och medier på Lunds universitet. I denna fallstudie utforskar vi det virala fenomenet Goncharov, dvs. hur en grupp Tumblr-användare spontant skapade en fankultur och gemenskap kring en film som inte existerar. Studien utförs genom en kvalitativ multimodal textanalys av fan-skapat material, i vilken fallet betraktas utifrån flera teoretiska perspektiv i syfte att skapa en förståelse av fenomenet; dess form och innehåll, den plattform och kultur som alstrade det samt dess sociala och symboliska innebörder och funktioner i en konvergent värld av produktiva fans och medieproducenter. I texten presenteras en överblick över fenomenets textuella och multimodala innehåll, samt en inblick i hur fenomenet uppfattas av fansen själva. Vi behandlar även hur fenomenet kan betraktas som ett Baudrillardskt *simulacrum* eller en simulation av en film, vilken utgörs av *tjuvjagade* historiska fragment. Därtill utforskar vi fenomenets sociala funktion och hur gemenskapen kring filmen kan förstås som ett uttryck för *social responsivitet* i enlighet med Johan Asplunds teorier. Slutligen redogörs även för denna kreativa gräsrotsrörelsens roll och, i viss mån radikala innebörd, i en konvergent medievärld där fans ofta föreställs existera enbart i opposition till medieindustrin.

NYCKELORD: Tumblr, fankultur, Goncharov, hyperrealitet, social responsivitet, kreativa fans, konvergenskultur.

INNEHÅLLSFÖRTECKNING

I. DEN ICKE-EXISTERANDE FILMEN	3
II. STUDIENS UTFORMNING	5
2.1. Material, urval och avgränsning	6
2.2. Etiska överväganden	7
2.3. Metodkritiska reflektioner	8
III. HUR HAR FANKULTUR STUDERATS TIDIGARE?	9
3.1. Tumblr i fokus	11
3.2. Vad kan vi tillföra?	11
IV. EN KOMBINATION AV FILM, FENOMEN OCH FANKULTUR	12
4.1. Vad och vilka är fans?	13
4.2. Tumblr – en plattform och användarkultur	15
V. FENOMENET GONCHAROV	18
5.1. Textuellt innehåll	18
5.2. Övriga multimodala uttryck	21
5.3. Goncharovs hyperrealitet	23
VI. KREATIVA FANS I KONVERGENSKULTUREN	25
6.1. Fankulturen som ‘responsorium’	28
6.2. Fansens radikala ägandeskap: Queerhet, konflikter och “autentiska” narrativ	30
6.3. Mellan motstånd och konsumtion	32
VII. SAMMANFATTANDE REFLEKTIONER	35
VIII. REFERENSLISTA	36

I. DEN ICKE-EXISTERANDE FILMEN

Hösten 2022 skedde något fascinerande på det sociala nätverket Tumblr. Inom loppet av endast ett par dagar uppstod plötsligt en fankultur kring en film som inte existerar; och startskottet för det hela var en bild på en sko. En novemberdag publicerade en användare en bild på ena halvan av ett par knockoff-kängor på sin Tumblr-blogg. Denna händelse skulle knappast vara nämnvärd och än mindre motivera en plats i internets historieböcker om det inte vore för det faktum att det på kängan fanns en etikett med orden:

The greatest mafiamovie ever made¹
MARTIN SCORSESE presents
GONCHAROV
a DOMENICO PROCACCI production
a film by MATTEO JWHJ 0715
About the Naples Mafia

Detta är anmärkningsvärt av två skäl. Det första är det faktum att en film med denna titel inte existerar. Det andra är den uppsjö av kreativitet som följde. Vad som hände var nämligen detta: en annan användare svarade på inlägget och kommenterade sarkastiskt: “Den här idioten har inte sett Goncharov”, och spelet var igång. Tumblr-användare, alltid ivriga att omfamna och bejaka ett skämt, började raskt ansluta sig till vad som endast kan beskrivas som en improvisationsövning i massiv skala, vars huvudsakliga premiss var idén att *Goncharov* är en riktig film som en gång glömdes bort men som nu återupptäcktes av en ny ung publik.

Detta är inte första gången som en icke-existerande film tar spinn. För den som minns 1990-talets *Shazaam* med komikern Sinbad har vi tyvärr dåliga nyheter, det finns nämligen ingen sådan film heller. En teori är att förvirringen avseende *Shazaam* uppstod på grund av en förväxling med en annan film med en snarlik titel, komedin *Kazaam* (1996) med före detta basketspelaren Shaquille O’Neal. När människor kollektivt delar ett falskt minne på detta sätt kallas det ibland i vardagsspråk för *Mandelaeffekten* (Broome 2023). Ett motsvarande psykologiskt begrepp för denna typ av falska minnen är *konfabulation*, dvs. att inte minnas något fullt ut och då medvetet eller omedvetet fylla i luckorna. Goncharov skiljer sig dock från dessa fenomen på ett avgörande sätt; dess deltagare var fullt medvetna om att filmen inte fanns och valde trots detta aktivt att låtsas som att den gjorde det. Goncharov är dock inte ensam i sitt slag. Under 2023 uppstod en snarlik viral trend på TikTok, denna gång runt skräckfilmen *Zepotha* från 1980-talet (Diaz 2023; Haysom 2023). Inte heller denna film existerar utan är helt fabricerad av fansen. Däremot bör nämnas att den trenden startades som

¹ Sic

ett PR-knep för att marknadsföra en ung artists 80-talsinspirerade synthpop-album (Rosenblatt 2023). Med artificiell intelligens tillkommer ytterligare möjligheter för människor att skapa filmer som inte existerar. På webbsidan *This Movie Does Not Exist* (u.å.) räcker det att skriva in en titel, en kort beskrivning och välja genre för att få fram filmaffischen till sin idé. Trots att den artificiella intelligensen ännu är i sin linda har detta raskt växande område väckt liv i en samhällsdebatt om konstnärligt skapande, vad som egentligen är verkligt och om själva kärnan i att vara mänsklig. Att utforska ett digitalt fenomen som engagerar en stor grupp människor och samtidigt har sin utgångspunkt i något som inte existerar ser vi därför som ett värdefullt kunskapsbidrag till de samtal som berör såväl sociologiska och existentiella som medierelaterade frågor.

Det finns flera skäl till varför händelser som dessa, och Goncharov i synnerhet, bör vara av forskningsmässigt medie- och kommunikationsvetenskapligt intresse. Inte minst är Tumblr, plattformen där det hela skedde, intressant i sin egen rätt och därtill, akademiskt sett, ett tämligen underutforskat område (Attu & Terras 2017:529). Plattformen Tumblr lanserades år 2007 och har beskrivits som det bortglömda sociala nätverket (Anderson 2015:156). Trots sin stundtals stora popularitet och långvariga internet-kulturella relevans har plattformen kontinuerligt uppfattats som subkulturell och även visat sig mycket svår att generera vinst ifrån (Flores 2023). Till skillnad från mikrobloggsajter, där inläggen är begränsade till antalet tecken på ett sätt som kan jämföras med SMS, liknar Tumblr snarare en traditionell bloggplattform för såväl korta som långa texter. Användarna erbjuds även möjligheten att publicera inlägg i flera olika format samt att själva göra strukturella ändringar på sina bloggar. Tumblr är på så sätt en unik social plattform vars resurser och användningsområden skiljer sig från normen, med nätverk som exempelvis Facebook och X (tidigare Twitter).

Slutligen kan Goncharovs följarskara betraktas som en slags mikrokosm av fankulturer i stort, i vilken dess främsta praktiker och hierarkier destilleras och därför synliggörs. Då fankulturen avseende Goncharov kretsar kring en film som inte existerar ger detta oss möjligheten att studera en gemenskap där fanpraktikerna är den definierande faktorn snarare än medieprodukten som de kretsar kring. Särskilt intressant är hur Goncharov-gemenskapen trots sin storlek lyckades skapa en samstämmig uppfattning av denna påhittade film och dess narrativ. Även de formmässiga elementen är överraskande koherenta och harmoniska. Detta tyder på underliggande processer som potentiellt kan blottläggas vid analys och väcker frågor som: Hur och varför uppkom Goncharov? Hur anammades kunskap och kreationer till den gemensamma Goncharov-kanonen? Hur kan vi förstå Goncharov i relation till konventionella medieprodukter och produktionsmodeller?

Vårt syfte är således att utforska hur Goncharov-fenomenet skedde och vad denna typ av fankultur besitter för kollektiva, sociala och kulturskapande funktioner.

II. STUDIENS UTFORMNING

Uppsatsen, i vilken den huvudsakliga metoden är kvalitativ innehållsanalys, är en fallstudie av fanrörelsen kring fenomenet Goncharov. Både Goncharov och den sociala gemenskapen som uppstod kring skämtet utgörs i huvudsak av publicerat innehåll på sociala medier. Detta innehåll utgör i sin tur källan till vårt studiematerial. Vi har valt ett kvalitativt förhållningssätt då detta gynnar sökandet efter djupare förståelse av innehållet och dess textuella såväl som sociala innebörder. Genom att studera ett verkligt fall hoppas vi kunna kunskapsberika det fankulturella studieområdet ytterligare (Merriam 1994:46) samt sätta de nya kunskaperna i en konkret kontext (Flyvbjerg 2001:20).

För att utforska fenomenets textuella och estetiska uttryck använder vi oss av ett multimodalt angreppssätt i relation till det material som utgör Goncharov. Begreppet *multimodalitet* kan förstås i kontrast till dess motpol *monomodalitet* och syftar på beaktandet av flera olika typer av kommunikationsformer. Ett multimodalt förhållningssätt är särskilt användbart för analysen av medietexter som kombinerar flera typer av semiotiska modaliteter (Björkqvall 2019:13). Kommunikationen på sociala medier är i nutiden övergripande multimodal och plattformen Tumblr i synnerhet kan sägas besitta en uppbyggnad som uppmuntrar till multimodalitet. Därtill utmärker sig fallet Goncharov genom kombinationen av semiotiska modaliteter från flera avsändare i ett gemensamt syfte. Dessa är en central del i vad produkten Goncharov består av. I det multimodala, liksom i alla typer av kommunikation, förmedlas också värderingar och identiteter (Eriksson & Machin 2019:255). På så sätt kan det som sker i kommunikationen kring Goncharov även ses som en del av det som sker i samhället i stort, som en form av diskurs. Även fallets visuella element kan förstås som en sorts diskurs i sig, där vissa delar blir synliga i ett specifikt ljus, medan andra delar görs sekundära eller osynliga (Rose 2007:136–137). Den multimodala analysmodell som vi utgår från förutsätter därför att kommunikation sker i ett socialt sammanhang och att kommunikationen samverkar med, och förmedlar, betydelser i samhället. Eftersom Goncharov dessutom utmärker sig i sin intertextualitet är även denna aspekt av vikt för att förstå de diskurser som återspeglas och förstärks i gemenskapen kring fenomenet. Med begreppet *intertextualitet* syftar vi på hur varje bidrag till Goncharov inte enbart bör betraktas som något avgränsat och oberoende utan snarare som bärare av mening från tidigare verk och inlägg som andra fans har gjort.

2.1. Material, urval och avgränsning

Goncharov-materialet är enormt och spritt över flera olika plattformar. För att få en generell bild av det material som finns har vi inledningsvis studerat olika hashtags och parallellt granskat vad som skrivs och sägs om Goncharov i en rad nöjes- och kulturartiklar, blogginlägg och Youtube-videor. Urvalet vid studien av ett fall som Goncharov är ofrånkomligt inget totalurval (Merriam 1994:47) och vi vill därför påpeka att vår analys av Goncharov inte är en analys av den fullständiga helheten, utan avser endast de delar av fallet som vi har valt att fokusera på. Eftersom vårt fokusområde är fankultur är urvalet avgränsat till inlägg på Tumblr, då detta är den aktuella fankulturens ursprungsplats. Nästa avgränsning har skett vid valet av hashtag. Goncharov går nämligen att följa via flera snarlika hashtags, exempelvis #goncharov, #goncharov 1973, #goncharov (1973) samt många fler som är relaterade till olika sidogrenar och specifika fiktiva karaktärer. Slutligen landade vi i att kombinera två urvalsstrategier för att uppnå både bredd och djup i materialet.

I den huvudsakliga delen av underlaget har vi valt att studera den mest generella hashtaggen #goncharov och systematiskt tagit fram 100 inlägg. Eftersom inlägg på Tumblr inte är permanenta utan går att redigera och radera har vi valt att "frysa" de valda inläggen. För att få ett fast underlag att bearbeta har vi extraherat och numrerat varje inlägg externt. Vidare har vi kategoriserat inläggen utifrån bl.a. tema och typ av material (text, meme, fanart m.m.) samt översatt de inlägg som citeras i analysen från engelska till svenska. Denna huvudsakliga del av urvalet är begränsad till inlägg som låg i topp 100 den 17 november 2023 och har publicerats under perioden mellan detta datum och 365 dagar bakåt. Inläggen genererades genom funktionerna som finns tillgängliga på Tumblr och inkluderar den period då rörelsen tog fart, då de viktigaste och mest tongivande inläggen skapades. Vårt val av urvalstyp och tillgången till det empiriska materialet påverkas av de ytterst begränsade alternativ som plattformen erbjuder för filtrering och sortering av inlägg i specifika taggar. Exempelvis är det inte möjligt att systematiskt söka fram exakta datum eftersom sökningarna är kopplade till aktuellt datum vid söktillfället. För att få tillgång till inlägg som publicerades vid ett specifikt datum återstår därför endast alternativet att scrolla manuellt, likt sökandet i en fysisk arkivsamling. På grund av dess volym är det inte genomförbart att hantera materialet på detta sätt. Genom att studera de 100 populäraste inläggen från året sedan aktiviteten började, inklusive inlägg som omnämns i dessa, är vår förhoppning dock att det urval som har gjorts speglar det en genomsnittlig åskådare skulle möta i interaktionen med hashtaggen. För att komplettera det systematiska urvalet har vi även utfört ett strategiskt urval i begränsad skala. I detta urval har vi manuellt valt ut ett fåtal inlägg som inte ingår i det

systematiska urvalet men som ändå är av relevans och som vi anser är betydelsefulla för förståelsen av fallet. Även dessa inlägg har översatts till svenska men inte numrerats utan benämns istället som 'inlägg A/B/C'. Totalt empiriunderlag består av 103 grundinlägg, varav ett inte är relaterat direkt till Goncharov utan till Tumblr i stort (inlägg B). Därutöver har vi även i beskrivningar av textuellt innehåll hämtat underlag från det öppna Google-dokumentet 'Goncharov (1973)' (Connanro 2022).

Bland inläggen som utgör vårt material uppfattar vi en uppdelning i två kategorier. Den första innehåller vad vi kallar *Goncharov-skapande inlägg*, dvs. inlägg som bidrar till att skapa och utöka kunskap om filmen och dess föreställda innehåll. Dessa inlägg följer premissen av att filmen skulle finnas på riktigt och besitter därför en yta av skämtsamt skådespeleri eller oärlighet. Den andra kategorin innehåller *Goncharov-beskrivande inlägg*. Dessa inlägg beskriver eller diskuterar Goncharov-fenomenet ur ett metaperspektiv, utan att agera som om filmen vore verklig. Den sistnämnda kategorin ger oss även en inblick i fansens egna upplevelser av fenomenet och innehåller därför den typ av inlägg som är mest framträdande i vår analys.

2.2. Etiska överväganden

Efter etablerandet av EU:s dataskyddsförordning (General Data Protection Regulation, GDPR) har forskningsvärlden tvingats granska och förändra sitt förhållningssätt till spridningen och hanteringen av personuppgifter. Denna internationella lag etablerar säkerhet och skydd för individer i samband med behandlingen av personuppgifter som en grundläggande mänsklig rättighet (Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679). En av förordningens grundläggande principer är att personuppgifter bör hanteras på ett lagligt, korrekt och öppet sätt i förhållande till den vars personuppgifter behandlas (Fakultetsstyrelsen, Samhällsvetenskapliga fakulteten vid Lunds universitet 2023) samt att personlig data inte skall samlas, lagras eller spridas utan skriftligt bevis på individens samtycke (Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679).

För att på ett tillförlitligt och ansvarsfullt sätt utföra vår studie har vi självfallet varit tvungna att samla in och dokumentera vårt empiriska material, vilket innehåller eller angränsar till personuppgifter såsom exempelvis mer eller mindre anonyma användarnamn. Utan skriftligt samtycke från var och en av de användare vars inlägg utgör det empiriska materialet är vår strävan därför istället att skydda deras anonymitet så långt detta är möjligt vid hanteringen och presentationen av empirin. Detta innebär att användarna förblir anonymiserade när vi refererar till, eller citerar, specifika inlägg.

Översättningen av inläggen till svenska är ytterligare en strategi för att anonymisera användarna. Vi är medvetna om att vissa nyanser kan gå förlorade i en sådan översättning men har strävat efter att behålla formuleringarna så likt originalet som möjligt, dock med undantag för stavfel och interpunktion som har korrigerats för läsbarhetens skull. Då materialet är hämtat från öppna källor utgör vår anonymisering naturligtvis inget definitivt hinder för läsaren att på egen hand söka upp inläggen och deras avsändare – i synnerhet de inlägg som lyckats uppnå stor spridning. Tillvägagångssättet innebär dock att vi undviker att aktivt “hänga ut” de individer som har publicerat sina tankar, åsikter och alster på ett semi-anonymt forum, sannolikt i helt andra syften än att dessa skulle komma att bli föremål för akademisk granskning. Dock har vi beslutat att inte anonymisera kända personer på samma sätt utan dessa nämns vid namn eftersom de redan är mer eller mindre offentliga personer. Inte heller det öppna Google-dokumentet (Connanro 2022) är anonymiserat.

Eftersom fankultur och queerkultur ofta är tätt sammanflätade företeelser, inte minst på Tumblr, har det varit särskilt viktigt att vi behandlar våra empiriska källor på ett så säkert och omsorgsfullt sätt som möjligt. En del inlägg innehåller information om bl.a. individers sexuella läggning och/eller könsidentifikation, och kan därför klassas som särskilt känsliga personuppgifter. Varje citat återges därmed med stor försiktighet och efter överväganden om potentiella risker för den individ som publicerat inläggen. Till sist, för att inga uppgifter från det extraherade empirimaterialet ska spridas vidare kommer detta, i enlighet med riktlinjerna för behandling av personuppgifter vid Samhällsvetenskapliga fakulteten, att raderas vid arbetets slut.

2.3. Metodkritiska reflektioner

En akilleshäla hos kvalitativa fallstudier är att det ofta är alltför mödosamt att göra allomfattande och totalt uttömmande analyser. Med fallet Goncharov saknas en given inramning och omfattningen av materialet förefaller bottenlöst. Detta ställer särskilda krav på oss som ska genomföra en sådan fallstudie och vi har därför behövt reflektera över våra egna förkunskaper och personliga positioner (Merriam 1994:34). Ofrånkomligt krävs naturligtvis ett visst mått av förkunskaper och tolkning för att förstå det som är nytt (Fay 1996:76) men en fördel i vår studie är att vår egen tidigare bekantskap med Goncharov-fenomenet skiljer sig åt, vilket innebär att vi har kunnat närma oss fallet analytiskt från två olika positioner. Enligt Flyvbjerg (2001:82) är det oavsett mer troligt att fallstudiemetoden utmanar våra förutfattade antaganden än bekräftar dem. Vi ser därför studien i sig som en möjlighet till nya insikter och är därtill medvetna om att fallstudiemetoden erfordrar flexibilitet hos oss som

teoretiserar fallet. Man kan också se på varje läsning som en egen tolkning av den utvalda och presenterade empirin (Flyvbjerg 2001:86), därför har vi särskilt eftersträvat transparens och tydlighet i våra resonemang. Eftersom materialet dessutom är yvigt och kan upplevas nästintill oändligt är vi även försiktiga med att simplificera olika faktorer, för att inte riskera att hamna i förvrängda slutsatser (Guba & Lincoln 1981 se Merriam 1994:47). Vårt mål med studien är alltså inte att presentera ett fåtal generella slutsatser eller att uppnå generaliserbarhet i statistisk bemärkelse utan att utforska ämnet genom en mångfacetterad diskussion (Flyvbjerg 2001:85; Merriam 1994:61).

III. HUR HAR FANKULTUR STUDERATS TIDIGARE?

Fankulturer har tidigare studerats dels utifrån genre och innehåll, exempelvis beundran av film, sport, skönlitteratur och gaming, dels med fokus på identitetsskapande processer. Generellt kan sägas att forskning om fankulturer, likt den dominerande populärkulturen, är övervägande anglosaxisk. Bland pionjärerna finner vi Henry Jenkins, vars brinnande intresse för populärkultur och fans har resulterat i ett flertal betydelsefulla böcker, bl.a. *Textual poachers* (1992). I denna första vågens fankulturstudier använder Jenkins begreppet *poaching*, på svenska *tjuvjakt*, för att beskriva en särskild typ av fans: de som aktivt väljer ut och engagerar sig i delar av olika verk och även själva producerar kulturellt material. Dessa fans praktiker skiljer sig från en mer slentrianmässig konsumtion av exempelvis filmer och serier från början till slut, där tittaren går från ett verk till nästa. När Jenkins bok om tjuvjaktsbegreppet publicerades i början av 1990-talet var den nytänkande för sin tid, eftersom Jenkins beskrev och argumenterade för fans som synnerligen sociala och anslutna, kreativa och aktiva deltagare. I artikeln 'A past that never was: historical poaching in Game of Thrones fans' Tumblr practices' (2018) applicerar Jolie Christine Matthews tjuvjakts-begreppet på Tumblr-fankulturen kring serien *Game of Thrones* och böckerna den är baserad på, för att utforska hur fans förhåller sig till frågor om historisk trofasthet. Efter *Textual poachers* (1992) har Jenkins uppehållit sig vid bl.a. gräsrotskreativitet i sin bok om mediekonvergens, *Convergence culture: Where old and new media collide* (2006a, på svenska 2012) där han beskriver hur medieindustrin och fansen interagerar med och påverkar varandra i det kulturella skapandet. Samma år gav Jenkins ut ytterligare en bok specifikt om deltagarkultur, *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture* (2006b), där han belyser tillväxten av deltagarkulturer på nätet, i relation till dess påverkan på medieindustrin och immateriella rättigheter. Jenkins tar ofta sin utgångspunkt i specifika fall, likaså Matt Hills i boken *Fan cultures* (2002), där Hills diskuterar olika synsätt på fankulturer och dess

motsägelser. I artikeln ‘The expertise of digital fandom as a ‘community of practice’ (2015) utforskar Hills även fankulturers interna kunskapsekonomier och fördelningen av expertis inom fankulturer i ett deltagarkulturellt medielandskap. Hills (2002:1–2) förespråkar en mer generell teoretisering inom studier av fankultur. Han påpekar att det i tidig forskning alltför ofta har fokuserats på olika fankulturer i deras singularitet, vilket kan bero på en akademikerpräglad strävan efter distinkta forskningsfält. Detta bryter dessvärre loss och isolerar specifika fankulturer från deras multimediala och mediekonvergenta kontext (ibid.).

Vidare har Jenkins och Hills tillsammans med andra forskare inom media, kultur, journalistik och sociologi bidragit med varsitt kapitel i antologin *Fandom: Identities and communities in a mediated world*, en bok som utkom 2007 och reviderades 2017 (se Gray, Sandvoss & Harrington). I denna antologi läggs fokus på fankultur som ett sätt att förstå vårt moderna liv och hur människor relaterar till varandra. I en ännu färskare artikel, ‘What do you think about ...?': The metaculture of fandom’ (2023) utforskar Courtney Bliss fans och fankultur som en typ av metakultur där begreppet metakultur syftar på kultur kring kultur. Bliss menar att fankulturer är metakulturella då de kring och genom sina praktiker skapar egna interna subkulturer. Artikeln behandlar även fallet *Ratatouille: The TikTok Musical* (2021), vilket likt Goncharov-fenomenet är ett exempel på ett tillfälle då användare spontant organiserade sig för att tillsammans skapa en idé om en medieprodukt som tidigare inte fanns.

Studier av fans och fankultur angränsar även till ämnen som fanfiction och påhittade världar, vilka har behandlats ur ett psykologiskt perspektiv i artiklarna ‘Why do people create imaginary worlds? The case of Fanfiction’ (2022) av Bárbara Rodríguez-Fuentes och José Luis Ulloa samt ‘Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction’ (2015) av Jennifer L. Barnes. Dessa texter ger inblick i de kognitiva effekterna och det sociala värdet av att skapa påhittade världar och narrativ. Vidare utforskar Ann McClellan rollspel som en del av fansens praktiker i artikeln ‘A case of identity: Role playing, social media and BBC Sherlock’ (2013). Dessa tre sistnämnda artiklar berör alla aspekter som även gör Goncharov-fallet särskilt intressant; den kollektiva leken och skapandet av en påhittad värld samt det värde som den har för de som deltar.

I Norden har endast ett fåtal forskare studerat fankulturer i någon större omfattning. En dansk forskare som särskilt intresserat sig för detta område är Line Nybro Petersen. Förutom en rad artiklar har hon också skrivit boken *Mediatized fan play: Moods, modes and dark play in networked communities* (2022), i vilken fankultur betraktas som en slags medialiserad lek. Fokuset ligger på fansens digitala praxis, spelregler och interna navigering

samt hur dessa praktiker breder ut sig även utanför den uttalade gemenskapen och in i våra vardagliga interaktioner.

3.1. **Tumblr i fokus**

Som nämnts tidigare har Goncharov-fenomenet sitt ursprung på plattformen Tumblr och bland det som är skrivet specifikt kring Tumblr finns boken *A Tumblr book: Platform and cultures* (2020) av Louisa Ellen Stein, Indira Neill Hoch, Alexander Cho och Allison McCracken. Denna bok erbjuder djupgående inblickar i plattformens tekniska och sociala ekosystem såväl som flera av dess ytterst specifika subkulturer och trender. McCracken har även skrivit en välciterad artikel, 'Tumblr youth subcultures and media engagement' (2017), i vilken hon utforskar unga användares relation till plattformen samt dess utbildande funktion, i synnerhet kopplat till ämnen om representation och marginalisering. Generellt kan sägas att forskning som rör Tumblr koncentrerar sig på konceptuella frågor, följt av aspekter relaterat till innehållet i användarnas publicerade inlägg (Attu & Terras 2017:529).

3.2. **Vad kan vi tillföra?**

Således har studier av fans och fankultur bedrivits utifrån flera olika perspektiv; på ett individfokuserat plan såväl som på en övergripande, kollektiv nivå. Forskningen om fankulturer har också förändrats över tid och framför allt nyare forskning verkar inte längre betrakta fankultur som ett isolerat fenomen utan som en integrerad del i vår vardag, i politiken och i samhällsekonomin. Att vara ett fan har etablerat sig som ett sätt för människor att umgås, knyta an till varandra och sprida sin kreativitet. Sandvoss, Gray och Harrington (2017:6–7) kallar detta stadium för den tredje vågens studier av fankultur. Deras utgångspunkt är att de flesta av oss är beundrare av något och att fankulturer numera har en förgivettagen roll i människors vardagliga kommunikation och konsumtion, vilket ytterligare motiverar till en kritisk undersökning och analys av området. I regel bygger studier av fans och fankultur på analys av specifika fall, där fankulturer utforskas i relation till populärkulturella medieprodukter. Det saknas däremot forskning där fankultur inte främst betraktas som ett svar på eller en biprodukt av medieindustrin. Vår studie skiljer sig därmed på så vis att det är fansen själva som har skapat texten som utgör gemenskapens kärna. Genom att studera en gemenskap som inte är knuten till en avgränsad och utomstående produktion utan består av dynamiker som livnär och skapar sig själva, kan vi därför synliggöra dessa kulturers praktiker, funktioner och betydelser i vår samtid.

IV. EN KOMBINATION AV FILM, FENOMEN OCH FANKULTUR

Vid första anblick kan det ligga nära till hands att beskriva Goncharov som en (icke-existerande) film. Ganska snart utmärker sig Goncharov dock som precis allt annat än en film. Eftersom filmen Goncharov aldrig har existerat utgörs Goncharov av själva materialet *om* den och det som fansen *gör*. I detta skapande av Goncharov har fansen sammanställt och själva producerat en mängd olika kategorier av verk, allt från fanfiction och andra typer av skrivna texter till bilder och animationer, konst, ljud och även kombinationer av dessa. Inte minst har majoriteten av materialet en genomgående röd tråd och kombinerar element från varandra. Det går därför inte att helt separera produkten Goncharov från gemenskapen Goncharov, då deras existenser överlappar.

För att förstå Goncharov som fenomen använder vi en kombination av Umberto Ecos och Jean Baudrillards *hyperrealitetsbegrepp*. Jean Baudrillard var en fransk sociolog och filosof som ofta förknippas med postmodernism och poststrukturalism. Baudrillards idéer om hyperrealitet och en simulerad verklighet publicerades ursprungligen på franska i verket *Simulacres et Simulation* (1981), där Baudrillard utforskar hur verklighet, symboler och samhälle samspelar. Hans begrepp *simulacra* syftar på hur verkligheten ersätts av representationer utan förlagor, och med *simulering* menas att upplevelsen av verkligheten imiteras. Baudrillards idéer kan uppfattas som relativt radikala och hans syn på framtiden i relation till simulacra kan framstå som en dystopi där verkligheten saknar betydelse och där livet har blivit en hyperrealitet. Även om vår egen syn på hyperrealitet och imitationer av verkligheten inte är fullt lika dystera är hyperrealitetsbegreppet ett passande verktyg för att förstå den påhittade filmens funktion och existens i relation till verkligheten. Att efterlikna verkligheten är nämligen en grundpelare i skapandet av Goncharov. Vi nyttjar därför Baudrillards koncept om simulerad verklighet, dock främst i rollen som utlösare för den verkliga fangemenskapen. Umberto Eco har liksom Baudrillard teoretiserat kring simulerade verkligheter. För den breda publiken är Eco främst känd som författare men han var även litteraturvetare, historiker, filosof och semiotiker. Hans essäsamling *Il costume di casa* skrevs ursprungligen på italienska år 1973 och översattes till engelska 1986, då den gavs titeln *Faith in Fakes*. I denna bok framför Eco sina filosofiska resonemang om det mänskliga medvetandet genom diskussioner om moderna företeelser såsom vaxmuseum och holografi. Ecos teorier kompletterar Baudrillards då de innefattar ett historiskt perspektiv på hyperrealitet, något som är högst relevant i relation till vårt fall.

Förutom fansens kreativitet och skapande består Goncharov även av en mängd reaktioner från och mellan fansen. En vital del i Goncharovs utveckling och överlevnad,

liksom i de flesta andra fangemenskaper, är att fansen inte talar ut i tomma luften. Det finns likasinnade där som läser, reagerar och svarar. För att förstå Goncharov-fansen och deras interaktion använder vi oss därför av Johan Asplunds *socialitetsbegrepp*. Asplund är en svensk sociolog, socialpsykolog och översättare. I sin bok *Det sociala livets elementära former* (1987) argumenterar han för människan som en socialt responsiv varelse. Att vara socialt responsiv innebär att respondera på stimuli, spontant i stunden men inte som en ren reflex. Asplunds resonemang om responsivitet är ett användbart verktyg för att förstå varför gensvar i gemenskapen är så pass viktigt i sammanfogningen av en fankultur.

Slutligen, för att förstå fansen som grupp och gruppens inneboende kraft lutar vi oss mot Henry Jenkins resonemang om fan-kreativitet och mediekonvergens. Jenkins beskriver sig själv som ett 'acafan', alltså en hybrid mellan att vara fan och samtidigt också akademiker (Jenkins u.å.). Han utnyttjar på så sätt såväl ett utifrån- som ett inifrånperspektiv på fankultur, vilket vi ser som ett fruktbart och samtida förhållningssätt. Jenkins betraktar inte fans som en aningslös och lättmanipulerad massa utan som ett intellektuellt kollektiv med en nästintill oändlig kreativitet och en stark handlingskraft. Även om vi instämmer i Jenkins mer samtida syn på fans vill vi samtidigt poängtera en viktig aspekt i vår egen akademiskt undersökande roll, nämligen att undvika ensidighet. Därför kommer vi också att lyfta den kritik som Matt Hills har framfört gentemot Jenkins tidiga framställningar av fans och fankultur. Något som Hills (2002:xiii) också argumenterar för är att förståelsen av fankultur inte kan kokas ner till ett fåtal teoretiska ingångar eller begrepp. Med detta i åtanke vill vi understryka att våra val av teoretiska verktyg främst motiveras utifrån ambitionen att förstå Goncharov på ett nyanserat sätt och inte för att underbygga ensidiga slutsatser.

4.1. Vad och vilka är fans?

I denna uppsats är ovanstående en central, men också något knepig, fråga att besvara. Detta kan delvis bero på stereotyper som har funnits och till viss del fortfarande finns kopplat till begreppet *fans*. Vanliga stereotyper är att fans är socialt avvikande, lättköpta fanatiker, uppslukade av värdelöst vetande, upptagna av triviala kulturmaterial, dessutom ofta omogna och avsexualiserade (Jenkins 1992:10). Svårigheten i att definiera fansen har även att göra med den skarpa skiljelinje som finns inom studier av fans och fankultur, mellan de som studerar fansen på en individuell nivå och de som studerar fankulturer i egenskap av en föreställd och kreativ gemenskap. Detta framhåller Jenkins (2014:284), som i sitt eget arbete främst lägger vikt vid den kollektiva dimensionen. I vår uppsats kommer vi att alternera mellan den individuella nivån, genom citat och individrelaterade exempel, och den kollektiva

– med övervägande betoning på den senare, då vår avsikt inte är att studera enskilda individer var för sig. När vi talar om Goncharov-fans syftar vi därför i första hand på fansen som en grupp och på deras gemensamt skapade fankultur, även om grupper givetvis byggs upp av enskilda individers insatser. Hills (2002:ix) betonar att fans deltar i gemensamma aktiviteter och alltså inte bör uppfattas som socialt atomiserade eller isolerade. Därtill är fans beroende av andra fans för sin existens, de behöver “följare” på samma sätt som en idol behöver sina fans. Fans är inte heller passiva åskådare utan deltar aktivt och nöjer sig inte med det av medieindustrin givna. Jenkins skriver:

One becomes a “fan” not by being a regular viewer of a particular program but by translating that viewing into some kind of cultural activity, by sharing feelings and thoughts about the program content with friends, by joining a ‘community’ of other fans who share common interests (Jenkins, 2006b:41).

På detta sätt kan man säga att fansen skiljer sig från den övriga mediepubliken, de önskar mer av upplevelsen och vill även själva bidra till nya tolkningar (Jenkins 2012:141).

Att tala om fans är dock inte detsamma som att beskriva en avgränsad och homogen grupp. Fansens praktiker kan se ut på många olika sätt och objektet i centrum för fansens gemenskap behöver inte alltid vara det som historiskt sett har kategoriserats som populärkultur. Även inom exempelvis politik kan olika figurers anhängare kalla sig för fans, likaså inom sport. Fans av en text kan även sannolikt vara fans av en helt annan, orelaterad text (Hills 2002:xiv). Att termen fans är så pass bred innebär dock inte nödvändigtvis att den är urvattnad eller meningslös i en akademisk kontext. Sandvoss, Gray och Harrington (2017:21–22) framhåller istället att fansens gemenskaper och praktiker numera har en sådan allestädesnärvaro att detta i sig motiverar vidare studier av ämnet.

I vår uppsats används begreppet fans som benämning på de Tumblr-användare som har deltagit i Goncharov-fenomenet, inkl. de vars bidrag har varit av kort och sporadisk karaktär. Vi vill samtidigt nämna att det finns en viss problematik kring att basera användningen av begreppet fans på en sådan bred definition, bl.a. på grund av risken att begreppet i sig får funktionen av en generalisering (Hills 2002:xii). Vi kan inte heller veta om de enskilda användarna själva hade kategoriserat sig som fans. Mer neutrala benämningar skulle därför kunna vara *användare* eller *deltagare*. Vi anser dock att dessa inte på ett tillfredsställande sätt motiverar hur Goncharov-fenomenet kunde bli så stort. Det finns tyvärr också en inneboende språklig begränsning i att tala om fans på svenska, då det på exempelvis engelska finns en större verktygslåda för att beskriva fans och det som fansen gör med ord som: *fandom*, *fan community*, *fanbase*, *fannish activities* och *fanization*. Möjliga begrepp på

svenska skulle kunna vara *beundrare*, *supporter* och *anhängare* eller närliggande begrepp som *prosumer* och *amatörkreatör*. Ingen av dessa alternativa begrepp lyckas dock till fullo beskriva vad det innebär att vara ett fan. Enligt Hills (2002:xif) innefattar 'fan-skap' nämligen också kulturella och identifierande konnotationer. Det är därför i slutändan svårt att dra en absolut gräns, och en sådan avgränsad definition är inte heller absolut nödvändig för att akademiskt studera fans. Det kan tvärtom vilseleda oss att se fankulturer som fixerade entiteter. Hills (ibid.) menar istället att fankultur är något performativt. Vad vi därför vill framhålla som särskilt väsentligt för vår syn på fans är detta: att vara fan innebär att göra något *utöver* att bara delta.

4.2. Tumblr – en plattform och användarkultur

För att förstå Goncharov-fenomenet behöver vi först förstå sammanhanget och den sociala kultur som alstrade det. Låt oss inleda med sammanhanget, dvs. plattformen Tumblr. Tumblr är ett socialt nätverk, i vilket användare publicerar inlägg på en eller flera personliga bloggar. Dessa inlägg kan innehålla skriven text, bilder, GIF:ar, videor, ljudklipp och omröstningar. Till dessa inlägg uppmuntras användare att lägga till beskrivande hashtags, vilka andra användare kan nyttja för att söka efter inlägg om specifika ämnen. Den sociala interaktionen på plattformen går ut på att användarna följer varandra, gillar, kommenterar och återpublicerar varandras inlägg. Ett inläggs totala antal gillningar, kommentarer och återpubliceringar sammanställs och presenteras som interaktioner (*notes*), vilka indikerar inläggets spridning. När ett inlägg återpubliceras kan användaren välja att lägga till egna texter, bilder eller andra medier till inlägget; en ovanlig, men inte unik, funktion bland moderna sociala medier. Ett inlägg kan på så sätt utvecklas i oändliga variationer långt ifrån den ursprungliga källan och samskapas av ett stort antal användare.

Plattformen Tumblr skiljer sig från t.ex. Facebook och Instagram på ett flertal sätt. En aspekt är att användarna besitter mycket stor kontroll över utformningen av och funktionerna på deras personliga profiler och bloggar. Förutom möjligheten att kunna välja mellan ett stort antal officiella och användarskapade teman har de även öppen tillgång till bloggans HTML-kod och kan redigera denna utan begränsningar. Detta innebär att många brukar bloggarna som personliga klippböcker. Konstnärer och kreatörer dras även till plattformen då de kan använda bloggarna som portfolios och forum för att sprida sin konst. Samtidigt kan Tumblr sägas ingå i en större infrastruktur, något som kan liknas vid ett ekosystem av sammanlänkande media (van Dijck 2013:4). Sociala plattformar som Tumblr bör därför inte ses som statiska, fristående produkter utan som föränderliga ting som ständigt utvecklas i

relation till såväl användarnas behov som den teknologiska och ekonomiska infrastrukturen som de är en del av (Feenberg 2009 se van Dijck 2013:7). Van Dijck (2013:21) föreslår att vi bör betrakta olika plattformar som just mikrosystem, där varje mikrosystem är känsligt för förändringar i andra delar av ekosystemet. Vi kan t.ex. se hur plattformar över tid gör gradvisa intrång på varandras domäner i hopp om att konkurrera om varandras användarbaser och samtidigt hålla kvar sina respektive användare (ibid:9).

Specifikt för Tumblr är att plattformen ofta används för sociala interaktioner mellan personer som inte känner varandra eller redan har kontakt i vardagen, samt att användare brukar pseudonymer istället för sina faktiska namn (McCracken 2017:153–154). McCracken (2017) beskriver hur unga använder Tumblr som “an individualized personal space and/or as a space to connect with a wider public beyond their immediate environment” (ibid:153) och menar att denna typ av interaktion med plattformen är en del av en större trend där unga vänder sig till sociala medier för att interagera med andra på sina egna villkor och utöva kontroll över sina privatliv. Tumblr-användare sammanlänkas alltså snarare av gemensamma affektiva, socio-politiska och sociala intressen än genom geografisk närhet (ibid.).

Vidare utmärker sig plattformen genom sin relation till tid. Då inlägg alltid kan återpubliceras av nya användare och därmed introduceras till nya följarskaror är det inte ovanligt att de cirkulerar i nätverket i flera år. Om ett inlägg uppnår stor spridning i en aktiv hashtag kommer det sannolikt att fortsätta nå nya individer under lång tid då användare ofta väljer att utforska en hashtag i ordning av popularitet. Inlägg, intressen, memes och fangemenskaper har därför en mycket längre livslängd på Tumblr än på många andra sociala medier. En användare menar att detta har varit en nödvändig förutsättning för att Goncharov-fenomenet skulle växa fram på det vis det gjorde:

Jag tror att en avgörande del av Goncharovs organiska natur (som TikTok inte kan replikera) är att det fanns ett helt inlägg där man lade märke till skorna som fick ungefär 100k notes [interaktioner] på ett helt år, kanske, innan någon bestämde sig för att göra en filmaffisch om det. Och sedan bejakade alla det tills det spred sig utanför Tumblr. Du kan inte få den typen av varaktighet och erkännande på TikTok, där något är gammalt och pinsamt tre dagar efter att trenden börjar. – Inlägg A

Denna varaktighet gäller även plattformens användare. I en användarskapad omröstning på Tumblr påstod 51,8 % av totalt 192 177 röstande att de hade varit på plattformen i mer än tio år medan 21,2 % påstod att de hade varit aktiva i 7–9 år (inlägg B). Detta är dock även ett tecken på att plattformen har svårt att locka till sig nya unga användare. Enligt forskare vid Pew Research Center har plattformens popularitet bland tonåringar minskat stort sedan

2014–2015 (Vogels, Gelles-Watnick & Massarat 2022:11). Redan år 2015 var dock 41 % av användarna millennials (då 18–34 år gamla), vilket gör dem till plattformens största åldersgrupp. Samma rapport visar att Tumblr-användare i genomsnitt har sämre ekonomi, är mer urbana och i större mån icke-vita än de som använder exempelvis Facebook eller Pinterest. Därtill är de mer sannolika att identifiera sig som HBTQ+ när det kommer till sexualitet och könsidentitet (Vogels, Gelles-Watnick & Massarat 2022 se McCracken 2017:154). Tumblr-användarnas långvariga lojalitet har lett till en högt självrefererande kultur, i vilken tidigare inlägg, händelser och rörelser genomgående uppmärksammas. Under dagarna runt den 19 november 2023 trendade exempelvis hashtaggen #goncharov återigen på plattformen då fansen tillsammans uppmärksammade 1-årsjubileumet sedan skämtet tog fart och därmed även det föreställda 50-årsjubileumet av filmens premiär. Detta kan alltså sägas om Tumblr-användarna: de är kreativa, relativt anonyma, sammanlänkade av gemensamma intressen, är millennials, tillhör ofta marginaliserade grupper i samhället och deras humor är i hög grad självreferentiell och därmed unik för plattformen. En användare sammanfattar skämtsamt:

"Hur är det på Tumblr?" "Tja, för närvarande skriver majoriteten av användarbasen sammanfattningar och kritik för en film som drömts fram av en gammal sko" – Inlägg 50

Återkommande är även att Tumblr-användarna upplever Tumblr och Goncharov som mer organiskt och därmed mer genuint än andra plattformar. Genom att markera skillnaden mot andra plattformar görs detta till en del av identiteten av att vara fan på just Tumblr:

Zepotha kommer aldrig att bli Goncharov, för när det kommer till kritan är Tumblr-kulturen kollaborativ, medan TikTok-kulturen bara är upprepande, och det är inte samma sak. – Inlägg 97

Därtill är Tumblrs fangrupper mycket vana vid att upprätthålla fanpraktiker och skapa material utan ständigt inflöde från medieproducenter, då det ofta dröjer månader eller år mellan säsonger av serier och film- eller bokuppföljare. Ett exempel på detta är fangemenskapen kring den enormt populära tv-serien *Sherlock* (2010–2017). *Sherlock*-fansen fick vänta i två till tre år mellan varje ny säsong, vilka endast bestod av tre cirka 90 minuter långa avsnitt. Trots det utgjorde de länge en av plattformens största och mest produktiva fangrupper. Fansen besitter således en stor förmåga till självständig kreativitet. Dock har de ändå alltid, fram tills nu, livnärsats av en ursprunglig medieindustriell artefakt.

V. FENOMENET GONCHAROV

5.1. Textuellt innehåll

Vid detta laget har vi förhoppningsvis förmedlat en någorlunda klar bild av vad fenomenet Goncharov är och ur vilken kultur det uppkom. Därför är det nu dags att dyka ned i studiematerialet och skapa en övergripande förståelse av dess textuella och tematiska innehåll för att i nästa avsnitt utforska dess visuella och audiella, multimodala uttryck. I denna del kommer vi i huvudsak utgå ifrån Goncharovs Wiki (2022a) på goncharov.fandom.com samt det öppna Google-dokumentet ‘Goncharov (1973)’ (Connanro 2022), vilket spreds på Tumblr via det 78:e inlägget i vårt urval. Google-dokumentet sammanfattar några av de mest vida accepterade delarna av Goncharov-kanonen och drivs som ett kollaborativt samlingsverk av en huvudadministratör under pseudonymen ‘Connanro’ samt cirka 30 kollaboratörer. Vem som helst kan dock bidra genom att föreslå förändringar via Googles förslagsverktyg. Hädanefter kommer vi att referera till dokumentet som ‘Goncharov-dokumentet’.

Det förekommer viss förvirring kring vem Goncharovs egentliga upphovsperson är. De flesta, inklusive många av de nyhetsmedier som rapporterade om fenomenet, tror att det är maffiafilmens portalgestalt Martin Scorsese som är filmens regissör. Dedikerade Goncharov-fans, eller de som har studerat etiketten på kängan – filmens rosetasten – något närmre, menar dock att Scorsese endast föreställs ha lånat sitt namn till filmens marknadsföring. Med detta sagt är filmen i hög grad utformad med Scorseses filmer som förlagor och betraktas av många som en påhittad Scorsese-film. Filmens regissör och manusförfattare är dock, likt skon säger, Matteo JWHJ 0715. För den som är intresserad finns det självklart en omfattande mytbildning kring vem denna mystiska auteur kunde ha varit. Herr JWHJ 0715 sägs bl.a. vara född i en katolsk familj, under den fascistiska Mussolini-regimen, i en by utanför Neapel år 1938 (Goncharov Wiki 2022b). Vissa påstår att hans mamma var italienska och hans pappa var en registrerings skylt (inlägg 95). Andra menar att han själv bytte efternamn som ett uttryck för sin disillusion kring tanken på en nationalistisk självidentitet (Goncharov Wiki 2022b.). Som synes utgör Goncharov-mytologin en salig blandning mellan tematiskt djup och bisarr humor.

Filmen följer den ryska mafioson Ivan “Lo Straniero” Goncharov (spelas av Robert De Niro) som jagas av sitt förflutna efter att han, sporrade av Sovjetunionens fall, flyttat Moskva med sin fru Katya Goncharova (Cybill Shepherd) för att bosätta sig i Neapel. För den skarpe läsaren som vill påpeka att Sovjetunionen inte skulle falla förrän cirka 20 år efter filmens premiär förklarar administratören av Goncharov-dokumentet att “det är oklart om [regissören] förutspådde dess framtida kollaps, eller om filmen hade kortvarig tillgång till en

nära parallell dimension” (Connanro 2022:6). Goncharovs partner, rival, närmaste vän och potentiella kärleksintresse är Andrey “The Banker” Daddano (Harvey Keitel). Andra karaktärer inkluderar bl.a. Goncharovs allierade, och senare fiende, Mario Ambrosini (Al Pacino), Katyas bror Valery Michailov (Gene Hackman), Katyas väninna Sofia (Sophia Loren) samt den obskyra fanfavoriten Ice Pick Joe (John Cazale) (ibid:6–11). Under filmens gång leder karaktärernas mörka historier och ihoptrasslade, ofta homoerotiskt laddade, relationer till svek, våldsamma möten och tematiskt pregnanta dialoger om våldets konsekvenser, religion, synd och dödens oundviklighet.

Filmen föreställs vara skriven, producerad och släppt under Kalla kriget; något som har stor effekt på dess tonala atmosfär och tematiska innehåll. Det tematiska huvudfokuset ligger som tidigare nämnts vid våldets cykliska konsekvenser och människans korta tillvaro inför den oundvikliga döden. Karaktärerna presenteras som felbara och moraliskt komplexa. Filmens främsta symboliska meningsbärare är klockorna, vilka sägs kunna skådas, om än bara i bakgrunden, i nästintill varje scen i filmen. Filmens dialog sägs likaså vara full av referenser till tidens oundviklighet:

[Goncharov] konfronterar Andrey vid klocktornet [...] riktar sin pistol mot Andrey, han skakar och kameran vänder sig mot Andrey, som tänder sin cigarett. De talar inte, de låter klockan tala för dem. Goncharov skjuter pistolen och Andrey rycker inte ens tillbaka, trots att ingen kula kommer i kontakt med honom. Goncharov har skjutit klocktornet. Andrey tar ett bloss av sin cigarett och säger helt enkelt: “Tid är något du inte kan stoppa, Goncharov.” – Akt II, Klocktors-scenen (Goncharov-dokumentet, Connanro 2022:23f).

Sofia håller Katyas huvud under vattnet. Katyas hand greppar fortfarande sidan av båten även när hon slutar kämpa emot. Vi får en närbild av hennes hand och hennes klocka tickar fortfarande i takt med hennes hjärtslag som saktar ned med den konstanta metronomen på hennes klocka. – Akt II, Båt-scenen (ibid:22).

Klockorna kan här tolkas som en något tunghänt metafor för dödens närmande; att karaktärernas tid snart är ute. De fyller dock även andra, mindre uppenbara, tematiska funktioner:

Goncharov kommenterar att tiden på farfarsklockan är några minuter långsam, vilket Andrey använder som exempel för att påpeka för Goncharov hans alldeles egna ödesdigra brist: hans övertro på sina egna sinnen över förnuftet. – Akt I, Salongs-scenen (ibid:19).

Klockmetaforen är mycket lämplig för en film med anor i det Kalla kriget. Exempelvis har klockan använts som en metafor för nedräkningen till en potentiell kärnvapenförintelse sedan

1947 med den metaforiska domedagsklockan, skapad av forskare vid *The Bulletin of the Atomic Scientist*. Likaså är det tematiska fokuset på våldscykler mycket passande för en film skapad i kontexten av en kapprustning mellan supermakter. Häpnadsväckande är alltså hur fansen har lyckats skapa, inte bara ett sammanhängande narrativ utan även utvecklade underliggande tematiska strukturer, vilka är koherenta och därtill förenliga med en symptomatisk tolkning av verket i relation till dess historiska kontext. I beskrivningen av filmens scener som presenteras i Goncharov-dokumentet (Connanro 2022) kan man även se hur symboliska motiv återkommer och tematiska paralleller uppstår. Katya och Sofia sägs till exempel dela en scen vid ett fruktstånd där Katya ger Sofia ett äpple – en tydlig referens till syndafallet – och Sofia istället ger Katya ett granatäpple, följt av en dialog om Bibelns Eva och grekernas Persephone (ibid:19f). Senare skapas en tematisk parallell till denna scen i akt II då Goncharov i sin tur erbjuder Andrey ett äpple tillsammans med en ospecificerad proposition av något slag, även här speglade ormens frestande av Eva i Edens lustgård (ibid:22f). Detta för oss till vår nästa punkt:

En grundpelare bland fanpraktiker är så kallat shippande (*shipping*, även kallat *slash fandom*), dvs. att investera i och förespråka karaktärers eller individers potentiella romantiska förhållanden. Begreppet kommer från 'relationship', det engelska ordet för förhållande. Detta är den kanske vanligaste formen av fanaktivitet på Tumblr idag och den tar sig uttryck i formen av fanfiction, fankonst, fanvideor, GIF-samlingar, analyserande textinlägg m.m. De populäraste 'shippen' berör i regel samkönade par. Denna typ av fanpraktiker betraktas ofta av utomstående genom en nedvärderande och komisk lins. Burkhardt, Trott och Monaghan (2022) påpekar dock att shippande erbjuder "ett sätt för affektivt engagemang informerat av åskådarens egna självidentitet och levda erfarenheter" (ibid:647). Vidare menar de att shippande, i ljuset av den allmänna diskursen kring HBTQ+-rättigheter och på grund av dess direkta koppling till queeraktivism, blir till en politiskt laddad handling samt en arena för utövandet av identitets- och sexualitetspolitik på både en nationell och global nivå (ibid.). Bland Goncharov-fansen finns det två framstående 'ships'. Det första är relationen mellan Goncharov och Andrey; det andra, mellan Katya och Sofia. Fenomenet lockade till sig en stor skara av 'shippare' på mycket kort tid. Den 22 november 2022 (cirka tre dagar efter att skämtet tog fart) hade Goncharov redan lyckats alstra 347 separata fanfictionverk på nätverket Archive Of Our Own, en av de mest framstående plattformarna för spridningen av

fanfiction. Detta är fler än vad *Avatar* (2009), den mest lönsamma filmen genom tiderna, lyckats alstra på mer än tio år (inlägg 51).²

5.2. Övriga multimodala uttryck

Efter att ha skapat oss en övergripande förståelse för Goncharovs textuella innehåll är det nu dags att utforska fenomenets övriga multimodala uttryck. Goncharov utgörs av vitt skilda typer av material. Detta innefattar textinlägg, konstverk, memes, musikstycken, videor, fotografier m.m. I denna studie har vi valt att fokusera på det textuella, visuella och audiella. Goncharovs visuella och audiella element är av minst lika stor vikt som de skriftliga. Alla delar bör dock betraktas som tätt sammanlänkade företeelser, vilka influerar och i sin tur influeras av varandra; ett faktum som kommer bli uppenbart i följande redogörelse.

Vår inledande beskrivning av fenomenets födelse var något simplificerad. Bilden på skon publicerades nämligen redan i augusti 2020. Detta första inlägg hade troligtvis fallit i glömska om inte en annan användare mer än två år senare skulle råka se det och bli inspirerad till att skapa en filmaffisch för den då ännu inte föreställda filmen. Denna affisch utgör det faktiska startskottet för den intensiva kreativiteten som följde och den är även förlagan, utifrån vilken filmens centrala karaktärer och skådespelare baserades; i dess nederkant presenteras både skådespelarna och deras rollnamn för första gången. Affischen fastställde även grunderna för karaktärernas utseende och kostymer, vilket kom att bli definierande för en stor del av den påföljande fankonsten. Vidare kan tilläggas att affischen även skapade ramarna för filmens typografi samt dess grafiska och färgmässiga bildspråk. Verkets tongivande betydelse för den kollektiva uppfattningen av filmen, dess karaktärer, narrativ och estetik är därför mycket stor.

Fankonsten kring Goncharov figurerar i två huvudsakliga former. Den vanligaste formen är **digitala illustrationer**. Inom denna kategori kan vi bl.a. finna illustrerade affischer, illustrationer av påhittade scener från filmen, illustrationer kopplade till filmens romantiska par samt mer fristående konceptuella konstverk. Fankonst (bortsett från memes) utgör endast cirka 20 % av vårt systematiska urval. Därutav är mer än 75 % digitala illustrationer, en fördelning som vi tror stämmer relativt väl överens med Goncharov-materialet i stort. De endast cirka 20 exempel på fankonst som ingår i vårt systematiska urval representerar dock inte den fulla vidden av variation, kreativitet och konstnärligt uttryck som utgör den visuella Goncharov-konsten. En annan form av fankonst

² Avatar-franchisen har dock idag alstrat över 4 860 verk efter premiären av *Avatar: The Way of Water* (2022); troligen en effekt av filmens introduktion av ett nytt garde av ångestfyllda tonårskaraktärer.

är **digitala kompositbilder** (*edits*), vilka skapas i Photoshop eller motsvarande bildredigeringsprogram. Detta innefattar den tidigare nämnda affischen. Vi kan dock även se andra typer av digitala kompositbilder, bl.a. bilder från existerande filmer som har redigerats genom att lägga till nya undertexter och kombinerats för att föreställa scener från Goncharov. Dessa förekommer även i form av GIF:ar, vilka genomgår motsvarande bearbetningar. Fansen redigerar även skärmdumpar för att bl.a. skapa fejkade recensioner av filmen. Utöver detta ser vi också, i mindre skala, fankonst i form av analoga illustrationer, cosplaybilder samt bilder på broderier eller andra hantverk m.m.

En annan ofta förekommande form av Goncharov-material är memes. När man talar om memes syftar man allt som oftast på en viss typ av bild som innehåller en humoristisk bildtext, vilken förvisso gärna skiljer sig åt i innehåll och form beroende på memets plattform och målgrupp. Begreppet 'meme' signifierar dock en mer varierad och svåravgränsad typ av intertextuellt innehåll. Richard Dawkins myntade begreppet som en kulturell motsvarighet till genen; en slags "självreplikerande enhet av information" (Dawkins 1974 se Rintel 2014). I folkmun används begreppet för att beskriva spridningen av varierande typer av innehåll såsom skämt, rykten, videor, webbplatser m.m. (Shifman 2013:362). Ett Tumblr-meme tar därför inte nödvändigtvis formen av en bild och exempelvis Goncharov benämns i sig av många som ett Tumblr-meme. Tumblr-memes kan även förekomma i form av specifika ord eller fraser såväl som i formen av meme-typiska bilder och GIF:ar med bildtext. Precis som Goncharov-skämtet kräver ett meme en viss nivå av införståddhet. För att förstå memes om Goncharov krävs därför dubbla förkunskaper samt en utvecklad mediekompetens. Likt materialet i stort existerar det en uppdelning mellan memes som är Goncharov-skapande, dvs. en del av skämtet, och Goncharov-beskrivande, dvs. att de belyser humorn i fenomenet från ett utifrånperspektiv. Det är i den förstnämnda kategorin som verkligt intressanta saker sker. När användare skapar memes om filmen eller dess produktion som om de vore verkliga blir det mycket svårt för den oinsatte att urskilja lögnen. Genom dessa inlägg gör skaparen påståenden om filmen, vilka presenteras som accepterade sanningar. På så vis får meme:andet en unik världsbyggande och mytbildande funktion.

Att Goncharov också har sin egen filmmusik lär inte förvåna någon vid det här laget. Faktum är att dess så kallade 'soundtrack' bara är toppen av det isberg som består av en mängd olika musikaliska verk skapade av fansen och samlade i ett eget sammanfattande Tumblr-inlägg (inlägg 33). Givet har Goncharov en titelmelodi i form av en dyster vals, vilken genom sitt dramatiska pianospel förmedlar filmens melankoliska grundstämning. Skaparen av titelmelodin har även generöst laddat upp noterna, fritt tillgängliga och

tacksamma att *tjuvjaga* (de Certeaus 1984 se Jenkins 1992:24), vilket är precis det som sker. Den inledande melodin har kunnat tolkas av ett annat fan för att skapa ett avslutande vinjettstycke, denna gång inte endast framförd som ett pianosolo utan som av en hel orkester. Kreativiteten fortsätter och ytterligare ett fan använder monotona toner inspirerade av Nintendos tidiga videospel för att skapa sin version av titelmelodin, som om Goncharov vore ett 8-bitarsspel från 1980-talet. Flera Goncharov-fans fortsätter att göra nya versioner av ursprungsmelodin, andra skapar egen, ny musik eller tjuvjagar varandras material för att göra fler och fler versioner. Det skapas poplåtar, scenmusik och ledmotiv kopplade till olika karaktärer. I vissa fall presenteras dessa auditiva bidrag som just egna verk men oftare som om personen har råkat hitta musik från filmen av en slump. Ett fan använder denna ingång i flera av sina bidrag:

Kan inte fatta att jag faktiskt hittade den här! Den här var min favoritlåt på hela Goncharov-soundtracket. Så dyster, och efter en så mäktig död. Bara wow. Hoppas bara att mer av Goncharov-soundtracket hittas för musiken är underbar! – Inlägg C

5.3. Goncharovs hyperrealitet

Trots att vi nu besitter en bättre förståelse av Goncharovs ursprung och beståndsdelar är det ändå inte helt enkelt att precisera eller förklara vad Goncharov är för den utomstående. En användare belyser komiken i situationen:

Föreställ dig att försöka förklara Goncharov för en icke-internet-person. Tja, det är en homoerotisk 1970-talsfilm om en rysk-italiensk maffia som aldrig har existerat. Folk adderar bitar till källmaterialet efter eget tycke och smak, som om det vore Arturiana [fankultur om Kung Artur]. Det kom ur en sko. – Inlägg 62

Att ens beskriva vad Goncharov faktiskt är medför alltså sina svårigheter. Benämningen *film* når endast till ytan av låtsasleken. Termen *fenomen* fångar in det abstrakta men saknar å andra sidan specificitet. Vidare, hur bör vi betrakta dess existens? Filmen Goncharov finns inte, ändå existerar den i någon bemärkelse. Goncharov är i viss mån abstrakt, likt ett *koncept* eller ett kollektivt skapat *tankeväsen*, men på samma gång konkret; existerande i formen av inlägg, illustrationer, musikstycken, fanlitteratur. Möjligtvis kan vi finna svaret i Jean Baudrillards resonemang om hyperrealitet och begreppet *simulacra*, vilket Baudrillard (1994) använder för att beskriva simuleringar av verkligheten. *Simulacra* är kopior av kopior (Chandler & Munday 2020) eller kopior vilka aldrig hade ett original till att börja med (Buchanan 2018). De är representationer utan förlagor och symptom av ett hyperrealistiskt samhälle, i vilket

modeller av verkligheten ges större vikt än verkligheten själv (Baudrillard 1994:3). Baudrillard presenterar tecknets utveckling från sann representation till rent simulacrum i fyra faser där den första utgör en reflektion av en sann verklighet och den sista saknar all tänkbar koppling till någon verklighet över huvud taget (ibid:6). Utifrån denna modell kan Goncharov förstås, inte som ett exempel på den fjärde och yttersta formen av simulation, utan som ett exempel på det tredje då fenomenet är en representation av något som inte existerar men trots detta ändå besitter någon slags koppling till verkligheten. Den film som deltagarna skapade i sin kollektiva fantasi existerar självklart inte "på riktigt", den är dock en approximering av hur en Martin Scorsese-film från 1970-talet med titeln Goncharov sannolikt hade kunnat se ut. På så vis speglar den alltså ändå verkligheten i någon mån. Goncharov kan sägas representera en Martin Scorsese-film på samma sätt som en brandövning representerar en verklig utrymning; den efterliknar hur verkligheten skulle kunna vara. Baudrillard menar att denna sorts simulation "maskerar frånvaron av en sann verklighet" (ibid.). Detta kan även sägas om Goncharov, då oinvidiga åskådare vid första anblick inte har kunnat urskilja att filmen inte existerar "på riktigt".

Baudrillard var inte ensam om att tänka i dessa termer, redan år 1973 utforskades liknande teorier om det hyperrealistiska samhället av Umberto Eco. För att exemplifiera hyperrealitet beskriver Eco (1995:16f) sina upplevelser som besökare på ett flertal amerikanska museer, i vilka dioraman, realistiska vaxstatyer och rekonstruktioner av historiska interiörer och artefakter lovar en upplevelse som är bättre eller "mer" än verkligheten. På dessa platser görs gränserna mellan verklighet och simulacra suddiga och svåra att urskilja. Historiska föremål blandas med rekonstruktioner, historiska scener och sagoberättelser återskapas med samma nivå av omsorg (ibid:13f). Dessa anekdoter förefaller mycket passande då Goncharov på många sätt, likt museiutställningarna, är en historisk rekonstruktion. Liket museets rekonstruerade interiörer består även fenomenet – eller bör vi säga simulacrat – av en samling lånade bitar av historia blandade med totala nykonstruktioner, skapade för att ge ett historiskt intryck. I exempelvis ett av inläggen som omnämns i inlägg 71 har en användare återskapat ett tidningsurklipp med en recension av filmen vid dess påhittade premiär år 1973. Tidningspappret är tunt och skrynkligt, trycket ser bleknat ut, typsättningen ger en historisk känsla och den hyllade filmrecensenten Gene Siskel (d. 1999) möter vår blick från sitt författarporträtt, iprydd en tidstypisk mustasch och överkammad frisyre. Alla tecken på ett verkligt historiskt dokument är där, ändå är bilden en total konstruktion, ett simulacrum.

Att simulera innebär dock något annat än att låtsas, ljuga eller hitta på. Baudrillard citerar Littré: “Whoever fakes an illness can simply stay in bed and make everyone believe he is ill. Whoever simulates an illness produces in himself some of the symptoms” (Littré se Baudrillard 1994:4). Detta är hur vi bör betrakta Goncharov, inte som en fejkad film utan som en simulation av en film i vilken symptomen, dvs. fansens praktiker och affektiva reaktioner, är verkliga på samma sätt som museibesökarnas upplevelser är verkliga trots att de omges av konstruerade representationer av verkligheten. Ett fan beskriver hur Goncharov till och med kan ses som bättre än verkligheten och att verkligheten inte kan mäta sig med fantasin:

På ett sätt är Goncharov (1973) den största gangsterfilmen som någonsin har gjorts. Tusentals människor drömmer fram sina egna versioner av den här filmen. Med fler förgrenade handlingar än vad som någonsin skulle kunna få plats i en 2 timmar lång film. Ingen faktisk film kan någonsin jämföras med fantasin hos en miljon främlingar, och det är vackert på ett konstigt sätt. – Inlägg 86

Ett annat fan (inlägg 40) använder en meme-bild av två vargar för att illustrera sin ambivalens kring Goncharovs potential att existera som en verklig film. Bildens rubrik lyder “inom dig finns två vargar”. Den ena vargen är svart och står för en önskan om att Goncharov är eller blir en verklig film, eftersom det är en film som trådstartaren vill se. Den andra vargen är vit och bär på insikten om att det fundamentalt skulle förstöra Goncharov om någon faktiskt producerar en verklig film. Liksom citatet ovan kommunicerar bilden på vargarna hur det simulerade upplevs stå över verkligheten, till den grad att verkligheten förstör det fabricerade. Detta är hyperrealitetens grundidé: att verkligheten har förlorat sin betydelse och primära status i en värld av simulationer och simulacra.

VI. KREATIVA FANS I KONVERGENSKULTUREN

Att i efterhand dyka ned i Goncharov-taggen kan inledningsvis kännas som att komma in i ett rum där alla redan skrattar åt poängen till en rolig historia. De Goncharov-fans som har varit med från början och följt fangemenskapen tillväxtkurva har dock kunnat tillgodogöra sig en kronologisk överblick av, och logik i, materialet som deltagarna har producerat. Visserligen är Goncharov-världen intern och baserad på referenshumor, men den är inte hemlig. Fröet som såddes på Tumblr utvecklade ett självbevattningssystem och växte snabbt ur sin kruka. Det som började på Tumblr spred sig med andra ord snabbt till andra plattformar och går numera att finna under hashtaggen #goncharov (och varianter av denna) på flera olika sociala medier; något som visar hur fankulturer är komplexa och multidimensionella fenomen där människors engagemang varierar i form och insatsnivå (Jenkins 1992:2). Även publiken är

nomadisk då fansen rör sig över plattformar och fogar samman innehåll från olika medier; ett migrationsmönster som kännetecknar den nutida konvergenskulturen (Jenkins 2012:15). Den mediekonvergens som Jenkins (2006a; 2012) har beskrivit uppstår i sinnet på individer och i deras interaktion med andra människor. Interaktionen kan därför i många fall vara viktigare än källmaterialet:

Jag tänker att det jag älskar mest med dagens Tumblr och dess besatthet av saker som Dracula Daily och Goncharov är att det är en påminnelse om att internet och sociala medier kan vara kul. Allt handlar inte bara om algoritmer och att sälja saker till dig baserat på data som företaget fick från att spåra alla dina rörelser. Ibland handlar det om att träffas för att ha kul över något helt överflödigt och dumt men i slutändan meningsfullt för att vi gav det mening. – Inlägg 96

Konvergensens är också synligt i själva materialet. Bland Goncharov-fansen inspirerade tidiga bidrag till nya verk, vilka bearbetades i flera led och tillsammans bildade en gemensam bild av den fiktiva filmens narrativ. Jenkins (2012:142) beskriver hur gräsrotskreativitet likt Goncharov-fenomenet utgör en del i en ny slags folklig kultur som liksom den traditionella folkkulturen uppmuntrar till ett brett deltagande och utbyte mellan vanliga människor. Det är även den mänskliga faktorn som upplevs göra materialet bättre:

[...] Det är ett bra exempel på hur en god tilltro till skrivandet verkligen kan förbättra läsningen, när du behandlar brister som möjligheter snarare än att bara kritisera dem eller radera dem. Misstagen som tar sig in i Goncharov ger en djupare, starkare och mer intressant historia än om dessa misstag aldrig hade hänt alls. – Inlägg 91

I normalfallet kan en sådan fangemenskap på gräsrotsnivå ses som beroende av massproducerat medieinnehåll (Jenkins 2012:145), men i fallet Goncharov härstammar innehållet tvärtom från beundrarskapet, där filmens själva existens sker på fansens villkor. Här finns det därför motiv att anamma Jenkins (1992:23) syn på fans som aktiva meningsskapare, snarare än kulturellt duperade och aningslösa konsumenter. Samtidigt är det värt att ha i åtanke att det, när människor interagerar över sociala nätverk, genereras data som medieföretagen är särskilt intresserade av (van Dijck 2013:4). Det som van Dijck kallar för *connectivity* (på svenska *konnektivitet*), möjligheterna till förbindelse och sammanbindning, fungerar som en värdefull resurs i syfte att skapa lönsamhet inom sociala nätverk och användargenererat innehåll. Konnektivitet kan ses som en kommodifiering av relationer, med följderna att användarnas beteenden samlas in för att ackumulera ekonomiskt kapital (ibid:16). Jenkins (2012:141) beskrivningar av fankulturers konvergens står framför allt i relation till just medieindustrin. Det som utmärker sig i fallet Goncharov är som sagt att det inte finns

någon tydlig medieproducerad katalysator till att börja med. Som tidigare nämnts är filmen verklig i någon bemärkelse, men det är fansen själva som har skapat ramarna för och föreställningarna om dess form och innehåll. Här kan det verka som att Goncharov-fenomenet uppstått ur tomma intet men en sådan slutsats skulle vara alltför simpel. Att själva filmen inte existerar innebär inte nödvändigtvis att dess form existerar i ett vakuum som helt saknar koppling till medieindustrin, vilket för in oss på begreppet *poaching*.

I den tid då fans och fankultur till stor del fortfarande marginaliserades, utgjorde Jenkins synsätt i *Textual poachers* (1992) en tydlig motpol. I denna bok adopterade Jenkins Michel de Certeaus begrepp *poaching* (på svenska *tjuvjakt*) (de Certeaus 1984 se Jenkins 1992:24) i begreppet *textual poaching* (*textuell tjuvjakt*), för att beskriva fans som sållar delar av tv-innehåll att engagera sig i och bygga vidare på. Fansen *stjäl* andras gods, dvs. väljer ut och samlar in särskilt intressanta fragment, för att utifrån dessa skapa nytt kreativt material. Goncharov består till stor del av just sådan mediemosaik, där olika delar har samlats ihop från vitt skilda medieproduktioner. Genom den textuella tjuvjakten förändras rollen från åskådare till deltagare, vilket utmanar medieproducenternas tolkningsföreträde och monopol över hur medieproduktioner kan förstås. Tjuvjakten kan också innefatta ett visst mått av frustration från fansens håll. Denna frustration kommer ur när populära narrativ misslyckas med att tillfredsställa fansens förväntningar, vilket leder till att fansen tar saken i egna händer för att förverkliga olika alternativa narrativ. På så vis bidrar frustrationen till att ytterligare motivera fansens aktiva engagemang (ibid:23–24).

I efterhand har Jenkins (2006b:37) reflekterat över sin egen användning av tjuvjaktsbegreppet. När boken *Textual poachers* skrevs fungerade metaforen kring tjuvjakt som en kraftfull motbild till stereotyperna om fans som då dominerade. Samtidigt uttrycker begreppet tjuvjakt i sig att olovligen ta något, ett synsätt där producenter och konsumenter presenteras som varandras eviga motståndare (ibid.). Att fansen tar andras material och gör det till sitt eget kan också relateras till den distinktion som Jenkins (2012:145) gör mellan masskultur och populärkultur. Om populärkultur är folkets svar på massmediernas innehåll är Goncharov, trots sin fragmentering, fortfarande ett kollage av urklipp från sådant som har producerats inom den kommersiella kulturen. Fansen imiterar och rekonstruerar redan existerande produktioner, exempelvis används klipp från *The Muppet Christmas Carol* (1992) för att efterlikna en version av Goncharov med Muppetarna i huvudrollerna (inlägg 20). De nya verken blir därefter också tillgängliga för vidare konsumtion (Jenkins 2012:151–157). Det gör därför ingen större skillnad att Goncharov inte är en enhetligt existerande film och det är säkerligen inte heller sista gången vi “ser” den.

6.1. Fankulturen som 'responsorium'

Likt de flesta plattformar bygger Tumblr på interaktion och gemenskapsbyggande. Nätverk som Tumblr kan betraktas som arenor där användarna ges möjlighet och uppmuntras att kommunicera med varandra och ge gensvar. De förutsätter därför det som Asplund (1987:11) kallar för *social responsivitet*. Den sociala responsiviteten som Asplund (1987:29) beskriver har sin utgångspunkt i människans inneboende sällskaplighet och vår benägenhet att vilja ge svar på tilltal. Social responsivitet är en av fankulturens grundläggande byggstenar och utan respons skulle såväl Tumblr som Goncharov vara så gott som meningslösa för användarna.

Användarna på Tumblr är som tidigare nämnts ofta varandras främlingar, det konnektiva avlöser det kollektiva, och genom att använda sig av pseudonym finns möjligheten att vara helt anonym. I interaktionen kan den enda gemensamma nämnaren i vissa fall enbart vara gemenskapen kring Goncharov, trots detta kan det ses som givet att betrakta alla som deltar i fangenskapen som en sammanhängande grupp. Denna grupporienterade syn på fans uppmuntras i många fall av fansen själva genom bl.a. skapandet av specifika gruppbenämningar; Harry Potter-fansen kallas t.ex. för Potterheads, Hannibal-fansen för Fannibals och Ghostbusters-fansen för Ghostheads. Asplund (1987:24) menar dock att detta sätt att betrakta inbördes främlingar som en grupp främst beror på att det inte har funnits mer nyanserade sätt att tala om grupper. För att fylla denna lucka föreslår han alternativet *elementär gemenskap*, vilket kan definieras i termer av social responsivitet, samt begreppet *responsorium*. Utifrån ett socialpsykologiskt perspektiv är dessa begrepp särskilt användbara för att kunna studera människors sociala beteende i övergången mellan individ och grupp (ibid:24–25). Goncharov kan sägas ha uppstått inom ett sådant *responsorium*. Dess fans är alla olika aktiva och deras bidrag har varierande tyngd för att föra fankulturen framåt. Skaran av fans utgörs inte heller av samma människor över tid och besitter inga fixerade avgränsningar. Ett *responsorium* kännetecknas snarare av att växelspelet mellan stimuli och respons är improviserat och inte följer några formella regler. Goncharov-gemenskapen kan på många sätt liknas vid en lek där stimuli och responser är invändigt förbundna (ibid:67). Genom att gå med på lekens grundpremiss, att Goncharov är en bortglömd men inte desto mindre riktig film, stärks *responsoriet* och fansens gemenskap ytterligare.

Vidare kan det sägas att sociala medier utan tvekan har omvandlat förutsättningarna för mänsklig kommunikation. Digital sammankoppling är en grundläggande faktor för att en rörelse som Goncharov skulle kunna växa fram med den fart och spontanitet som den gjorde. Den sociala responsivitet som Asplund (1987:33–35) beskriver bygger dock på människors nyfikenhet och intresse. Utan dessa egenskaper hade Goncharov inte existerat över huvud

taget. Fangemenskaper är alltså beroende av interpersonella kontakter och de påverkar även hur människor relaterar till annat medieinnehåll (Sandvoss, Gray & Harrington 2017:22). Det som utmärker Goncharov-fenomenet är att fansen responderar på varandra inom gruppen snarare än mot en färdig produkt likt en film eller en bok. De skapar själva referensramarna sinsemellan och bygger tillsammans Goncharov-världen utifrån ett delat ägandeskap på gräsrotsnivå. En användare beskriver den sociala responsiviteten som ett samarbete:

Tumblr har en bejakande kultur som inte liknar något jag någonsin har sett online. Jag tror inte att ett enda Goncharov-inlägg som jag har sett motsäger något annat, och bandwagon-effekten kring händelsepunkterna är otrolig. Smidigt som hajsinn, skulle man kunna säga. – Inlägg 60

Detta inlägg avslutas med att en metaforisk liknelse, att Goncharov-skapandet är smidigt som hajsinn; ett engelskt ordspråkligt uttryck utan bokstavig motsvarighet på svenska. En intressant aspekt av den metaforiska hajen är dock att verkligt hajsinn inte är slätt. Det består av små fjäll som är vinklade åt ena hållet. Att stryka en haj från huvud till ryggen upplevs därför slätt, men i motsatt riktning känns hajens sinn som sandpapper. Trots svårigheten att översätta metaforer mellan språk råkar detta vara en utmärkt bildlig representation av hur smidigheten i skapandet av Goncharov också förutsätter att fansen skaffar sig kunskap och därigenom anammar gemensamma referensramar och en gemensam generell riktning. Det är med andra ord inte genom Goncharov i sig utan genom den sociala responsiviteten som Goncharov-gemenskaper blir meningsfull, följsam och nöjsam.

Den sociala responsiviteten ställer å andra sidan inte några krav på att deltagarna måste komma överens (Asplund 1987:42). På plattformar som Tumblr kan det exempelvis finnas sociala normer som gör att en del användare som är äldre än genomsnittet känner sig ovälkomna på plattformen (Fiesler & Dym 2020:15). Tumblr är även känt som ett forum för hätska debatter kring ämnen som social rättvisa, men även kring vilka fanpraktiker som är, eller inte är, acceptabla. Att vara oense är dock också en socialt responsiv handling eftersom det är en produkt av engagemang snarare än likgiltighet. Även om det exempelvis finns ett gemensamt sammanfattande dokument som Goncharov-fansen kan bidra till och utgå ifrån, står det också fritt att frångå detta och skapa sådant som avviker till olika hög grad. En användare ser dessa motsägelser som charmen med Goncharov:

En del av det som glädjer mig med Goncharov-skämtet är det inkonsekventa. Eftersom det inte är en riktig film föreställer sig olika människor olika versioner av det. Några inlägg hävdar att Katya dör, andra hävdar att hon förfalskar sin död och överlever. Några människor säger att det fanns äkta passion mellan Goncharov och Katya, andra säger att det var ett kärlekslöst äktenskap. Konturerna av filmen är de samma, men detaljerna skiljer sig åt. Jag gillar att tänka på dem alla som sanna. På något sätt, omöjligtvis, är allas inlägg korrekta, till och med när de direkt motsäger varandra. Goncharov är stort, det innehåller mångfalder. – Inlägg 70

På Tumblr kan människor alltså i allra högsta grad ägna sig åt ett gemensamt och responsivt socialt liv, helt utan fysiska träffar. Detta samexisterar dock med en ständig möjlighet att lämna responsivitet genom att när som helst logga ut och aldrig återkomma till gemenskapen, vilket förmodligen skulle ske om motsatsen till social responsivitet, *asocial responslöshet*, infann sig. Asplund (1987:11–13) poängterar dock att den asociala responslösheten sker i dialektik med social responsivitet, att social responsivitet helt enkelt klingar av. Med tiden svalnar responsen med andra ord även för fenomen som Goncharov, inte minst då humor och vad användarna upplever som kul kan betraktas som något av en färskvara.

6.2. Fansens radikala ägandeskap: Queerhet, konflikter och “autentiska” narrativ

Inom fankulturer förekommer det en mycket unik typ av relation. Detta är relationen mellan fansen av en medieprodukt och medieproduktens upphovsperson(er). Detta förhållande kan i grunden liknas vid relationen mellan en kändis och dess fans och delar ofta till en början flera av dess karaktärsdrag. Långvariga fans av en medieprodukt börjar dock i regel uppleva en stark känsla av ägandeskap gentemot produkten och dess innehåll (Hills 2002:35). Om detta ägandeskap hotas, eller om det outtalade avtalet mellan skapare och fans på andra sätt upplevs vara brutet leder detta därför ofta relationen till att bli starkt antagonistisk. När exempelvis J.K. Rowlings identitetspolitiska sympatier kom till ljuset ville en stor del av författarens fans ta avstånd från henne. Många fann det dock svårare att ta avstånd från hennes skapelser. Flera Harry Potter-fans valde att stryka Rowlings namn från sina böcker, vissa band om böckerna helt (Edwards 2023), andra bestämde sig för att låtsas som att det var skådespelaren Daniel Radcliffe som hade skrivit böckerna (James 2020). Fansens budskap var dock tydligt: Harry Potter tillhör oss! Med fallet Goncharov ser vi detta radikala ägandeskap dras till sin spets. Fansen har nu uppnått fullkomlig kontroll över narrativet. Upphovspersonen är inte längre nödvändig.

Konflikter mellan fans och skapare sker inte sällan i kontexten av queerhet och queerrelaterade frågor. Rowlings kritikstorm hade likt många andra att göra med hennes

hanterande av HBTQ+-relaterade ärenden. I ett annat fall anklagades exempelvis TV-serie-skaparen Jeff Davis (*Teen Wolf*) bl.a. för 'queerbaiting', dvs. att medvetet locka till sig en queer publik genom kodningen av homoerotisk subtext utan någon avsikt att följa igenom och "föra den implicita homoerotismen till den explicita, denotativa textnivån" (McDermott 2018:133f). Michael McDermott (2018) skriver i sin studie av fenomenet att den grundläggande konflikten mellan fans och skapare i frågan om queerbaiting härstammar i kampen om vem som har anspråk på kunskap om, och i slutändan besitter kontroll över, beteckningen och produktionen av den autentiska berättelsen (ibid:135). Detta påstående kan appliceras, inte bara på ämnet queerbaiting, utan även på andra typer av konflikter mellan fans och kreatörer. Den autentiska berättelsen som McDermott (2018) talar om – en föreställd singular, fristående och korrekt version av narrativet som är separat till och med från själva medietexten i sig – existerar självklart inte i verkligheten. Fansen upplever dock ett starkt ägandeskap över, och en djup kunskap om, detta "autentiska" eller "riktiga" narrativ. Vidare kan vi se upphovspersonerna nyttja detta koncept för att förneka ansvar och undvika kritik genom att påstå att de bara är "kärll genom vilka den autentiska historien berättas" (ibid:140). I såväl fansens som upphovspersonernas medvetanden är den autentiska berättelsen därmed, om än bara delvis, verklig. Fansen saknar dock vanligtvis kontrollen över om, och i så fall hur, den gestaltas i den faktiska produkten. Genom Goncharov uppnår de äntligen möjligheten att utöva denna kontroll.

Vad som är besynnerligt är dock att de flesta fansen inte nyttjade Goncharov som en chans att göra queera teman och narrativ textuellt explicita. Istället fortsatte de med samma praktiker som de var vana vid, dvs. att avkoda homoerotisk subtext och skapa alternativa fantasier där dessa underliggande känslor överförs till handling. En stor del av fansen har varit övertygade om att karaktärerna Goncharov och Andrey respektive Katya och Sofia besitter romantiska känslor för varandra, dock ser de det som en självklarhet att dessa känslor inte till fullo skulle komma till uttryck på en explicit nivå i filmen. Hur kan detta komma sig? Möjligen är det en fråga om historisk autenticitet eller trohet till autören; tanken att en regissör som Martin Scorsese aldrig skulle göra ett queert narrativ explicit, i synnerhet inte på 1970-talet. Alternativt kan det vara en fråga om vana och konditionering; att något annat alternativ inte betraktas som möjligt eller realistiskt. Eller kan det vara så att fansen helt enkelt finner en glädje, och kanske även stolthet, i analysen av det subtextuella? En användare skriver:

Goncharov var speciellt eftersom vi inte endast etablerade en kanon, vi skapade en hel fanonisk [fan-kanonisk] queer-tolkning och valde att ignorera det (inte ens verkliga) originalet till förmån för den. Och det är vad Tumblr handlar om. – Inlägg 65

Frågan i kärnan av alla konflikter kring queerbaiting är: Är den homoerotiska subtexten avsiktlig? I fallet Goncharov kan vi med säkerhet säga att den är det. Vidare, då fansen själva har skapat den, kan berättelsen omöjligt användas för att exploatera queera fans och deras affektiva reaktioner. För fansen av Goncharov verkar detta, i alla fall för stunden, vara tillräckligt.

6.3. Mellan motstånd och konsumtion

Hoppas alla medlemmar i [Disney och Marvels] marknadsföringsteam skriker, gråter och spy när de får reda på att trots varje algoritmstyrd, publiktestad, marknadsanalysutvecklad megahit de försöker tillverka, kommer Tumblr kollektivt att besluta, utan eftertanke eller diskussion, att den nya fanbesattheten är en icke-existerande Scorsese-film som helt och hållet bygger på etiketten på ett par knock-off stövlar. – Inlägg 93

Hur bör vi förhålla oss till detta uttalande? Kan det verkligen vara så att strategiska och ekonomiska investeringar inom professionell marknadsföring inte kan mäta sig med Tumblr-fansens spontana kreativitet, en kreativitet som har blomstrat under sådana banala omständigheter? Vid det här laget hoppas vi att läsaren inte luras in i denna trivialiserande fälla. Goncharov uppkom givetvis ur mer än en handvändning och bör snarare ses som ett modernt populärkulturellt uttryck än en sko-inducerad slump. Av Jenkins beskrivs populärkultur som “masskulturens innehåll i händerna på konsumenter” (Jenkins 2012:145). Den bygger med andra ord på publikens reaktioner, associationer och även deras kreativa drivkraft. Kärnan i Goncharov är fansen, särskilt de uppfinningsrika och kreativa fansen, men det är tack vare internet som ett fenomen likt Goncharov blir möjligt. Internet tillgängliggör material att tjuvjaga och fungerar därtill som en plattform för distribution av fansens nya skapelser (Jenkins 2012:145–152). Övertonerna av högmod i citatet ovan är därför rotade i den revansch som det innebär för fans och amatörer att lyckas närma sig den kommersiella underhållningsindustrin vad gäller innehåll, produktionsteknik, genomarbetat utförande och även möjligheten till global distribution. Goncharov kan med andra ord inte förklaras som enbart en lyckad tillfällighet eller ryckas loss ur en mediehistorisk kontext.

Att Goncharov är en produkt av konvergenskulturen görs också tydligt i citatet ovan då fankulturen kring fenomenet, hur fristående det än må upplevas, ändå fortsatt ställs i relation till mediebranschen. Jenkins (2012:157) påpekar att det i vår tids konvergenskultur

inte längre är hållbart att betrakta fansens skapande som en biprodukt av vardagsmediernas material. Även det som fansen skapar är tillgängligt för andra att använda och omarbeta. I Goncharovs fall handlar det inte nödvändigtvis om att medieproducenter tjuvjagar materialet, snarare har fenomenet använts som underlag av kända personer som exempelvis Lynda Carter (inlägg 1 och 64) och Martin Scorsese, genom sin dotter Francesca Scorsese (delad från TikTok i inlägg 61), för att visa att de kan delta i skämtet. Därigenom skapas nytt material, vilket fortsätter cirkulationen och blir en del av såväl Goncharov som den kända personens egna varumärkesskapande. Goncharov-fansen skiljer sig även åt från den relativt maktlösa position som Jenkins (2012:176) beskriver, eftersom det inte finns en faktisk film att förhålla sig till och därmed ingen given relation mellan fans och medieproducenter.

Den antikommersiella inställningen bland Goncharov-fansen kan även ses som ett uttryck för den frustration som vi berörde i tidigare avsnitt samt en växande disillusion kring medieindustrins strategier och kommersiella prioriteringar. Fansen är vid detta laget mycket vana vid att själlösa algoritmanpassade produktioner pumpas ut av streamingtjänster medan omtyckta tv-serier läggs ned i förtid eller underfinansieras av producenter och affärsmän vars beslut styrs av siffror, tittarprognoser och marknadsanalyser snarare än någon faktisk kreativ vilja eller känsla av ansvar gentemot fansen till deras produkter. Martin Scorsese har själv öppet uttalat sin sorg över marknadens övermättnad och filmens ökade förgänglighet (Hooton 2016). Han sa då: “Vi är helt övermättade med bilder som inte betyder någonting. Ord betyder verkligen ingenting längre, de är vridna och vända. Så var är meningen? Var är sanningen?” (ibid.). Med Goncharov ser vi en liknande strävan efter det förflutna, när film var synonymt med *cinema*, snarare än *content* (innehåll). Den påhittade filmens nästintill komiska fullspäckning av tematik och subtext kan därför betraktas som en motreaktion mot en industri där mening underkastas spektakel. Därtill kan även fenomenets enorma spridning och effekt förklaras av människors strävan efter mening i en medievärld där allt ständigt kommodifieras. Ett uppjagat fan skriver:

[New York Times]-artikeln om Goncharov har kommentarer som ‘vad är syftet med den här filmens existens, dessa barn ljuger bara.’ [...] Tycker du att allt måste kommodifieras? Säljas? Vågas för att värderas? Har rötan i din själ spridit sig så långt att du inte kan hitta värde i något som inte uttrycks i siffror??? Det är KUL. DET ÄR SYFTET. AKTEN ÄR SYFTET, MEDIET ÄR BUDSKAPET, BERÄTTELSEN ÄR SYMBOLEN. Den ger människor glädje genom sin blotta existens och det ÄR poängen. Dess syfte är bara att existera. – Inlägg 32

Från detta perspektiv utgör Goncharov en radikal manifestation mot kulturell kommersialisering; en folkkulturell gräsrotsrörelse lik Jenkins beskrivningar, som placerar

sig i opposition med masskulturen och som utöver det personliga och sociala värdet av humor och skaparglädje även besitter ett symboliskt värde som motsats och alternativ till en algoritmstyrd produktionsmodell.

En som dock inte helt delar Jenkins syn på fans och fankultur är Matt Hills. I boken *Fan Cultures* (2002) argumenterar Hills emot den ensidiga bild som han menar att Jenkins målar upp. Hills diskuterar fans och fankultur bl.a. relaterat till den ofta vedertagna distinktionen mellan konsumtion och motstånd. Detta gör han genom att synliggöra hur "goda" fanidentiteter konstrueras mot en 'föreställd Andre' (*imagined Other*), där *den Andre* i det här fallet utgörs av den "dåliga" konsumenten. Hills (ibid:27–29) menar istället att kulturella identiteter (i det här fallet fans och konsumenter) inte är binära motsatser utan överlappar i olika varianter av "vi" och "de". Därför är det svårt att renodla och fastställa den kulturella makten. Hills brukar en annan utgångspunkt än att ställa *motstånd* i opposition till *konsumtion*, nämligen att fans alltid även är konsumenter och existerar inom konsumtionskulturella processer. Vad gäller Goncharov speglar citaten enligt inlägg 93 och 32 den fientlighet som finns inom fankulturer gentemot kommersialism och kommodifiering, där mindre accepterade beteenden ofta kopplas till kapitalism. Resonemang likt dessa bidrar i sin tur till en relativt ensidig syn på fankultur som antikonsumentistisk, inte minst bland akademiker. Därtill minimerar detta moraliskt dualistiska synsätt den utsträckning i vilken fankultur faktiskt relaterar till, och samexisterar med, konsumtionskultur, exempelvis i kombinationen av antikommersiella ideologier (framhävandet av Goncharov som organiskt) och kommodifierande praktiker (försäljning av Goncharov-merch) (ibid:41). Hills förklarar: "While simultaneously 'resisting' norms of capitalist society and its rapid turnover of novel commodities, fans are also implicated in these very economic and cultural processes." (ibid:29). Även om fansen tycks göra något enbart för skojs skull sker detta alltså oundvikligen inom ett kommersiellt värderande system. Detta motsägelsefulla samband går inte att undvika. Vi behöver därför utveckla ett teoretiskt förhållningssätt till fankultur som kan tolerera dessa typer av motsägelser (ibid.). Motsägelseerna är synliga även i Goncharov-gemenskapen. Den består förvisso av fans som skapar något så kallat organiskt, där det organiska uppmålas som av godo i kontrast till det kommersiella, samtidigt som stora delar av innehållet har sitt ursprung i lån och tjuvjakt från kommersiella källor. Å andra sidan kan man i ett fall som Goncharov, där en grundprodukt inte existerar, inte tala om en marknad på samma sätt som när fansen reagerar på exempelvis en Marvel-produktion. Konventionell logik, där det goda fanet konstrueras som en motpol till den onda konsumenten, blir därför otillräcklig för att förstå alla lager av såväl Goncharov som andra nutida fangemenskaper.

VII. SAMMANFATTANDE REFLEKTIONER

I denna studie har vi visat hur Goncharovs existens utgörs av det refererande materialet *om* Goncharov och den kollektiva responsiviteten kring denna simulerade film. Genom sociala medier har fans anammat möjligheten att skapa en kollektiv föreställningsvärld och därtill en gemenskap runt Goncharov som är verklig i allra högsta grad. Vi inledde vår analys med en redogörelse av hur plattformen Tumblr och dess användarkultur utmärker sig bland sociala medier samt vilken roll detta specifikt har spelat i födelsen av Goncharov-fenomenet. Därutöver har vi redogjort för såväl textuellt innehåll som ett urval av övriga multimodala uttryck. Vi har även visat hur man kan förstå Goncharov-fenomenet som en historisk rekonstruktion och ett simulacrum, dvs. en kopia utan original. Vidare har vi redogjort för hur fansens kreativitet kan betraktas i en konvergent medievärld där de utgör en ny form av folkkultur vars *modus operandi* är att låna och tjuvjaga för att skapa ett slags bricolage. Därtill har vi utforskat hur fangemenskapen runt fenomenet kan ses som ett responsorium; en slags elementär gemenskap, i vilken individer som i övrigt saknar gemensamma nämnare församman i spontana och föränderliga konstellationer. Denna, likt många andra, fangemenskaper bygger på upplevelsen av införståddhet och delaktighet, en slags kollektiv överenskommelse om en gemensam hyperrealitet. Gemenskapen bland fans fungerar även som ett socialt lim där fankulturen i sig är viktigare än det som man är fan till. Analysen avslutades med att åter lyfta blicken; dels belystes fansens agerande i frågan om ägandeskap över en medieprodukt, dels problematiserades den annars så ofta vedertagna polariteten mellan motstånd och konsumtion.

Valet att analysera ett fall som Goncharov har skett utifrån en strävan att utforska och synliggöra komplexiteten i fansens gemenskapsbyggande och sociala dynamiker samt vilka funktioner som immateriella produkter kan ha för fans i en digital gemenskap. Vår studie visar inte minst att det är mer givande att analytiskt ta sig an Goncharov, och fanstudier i allmänhet, genom ett dialektiskt förhållningssätt framför ett dualistiskt. Vår uppfattning är också att det krävs nya sätt att i svensk akademisk kontext föra samtal om fans och fankultur, vilket förutsätter att vi i såväl den akademiska världen som till vardags börjar relatera till fans och fankultur på andra sätt än som 'Americana'. Västvärlden är inte heller homogen i alla avseenden; nordisk och svensk fankultur kan skilja sig åt från den amerikanska och det finns därför behov av ytterligare nyansering och fler studier med lokal förankring inom detta mycket breda och mångfacetterade forskningsområde.

VIII. REFERENSLISTA

Litteratur

- Anderson, K.E. (2015). Libraries and Tumblr: A quantitative analysis. *Reference Services Review*, 43(2), ss. 156–181.
- Asplund, J. (1987). *Det sociala livets elementära former*. Göteborg: Korpen.
- Attu, R. & Terras, M. (2017). What people study when they study Tumblr: Classifying Tumblr-related academic research. *Journal of Documentation*, 73(3), ss. 528–554.
- Barnes, J.L. (2015). Fanfiction as imaginary play: What fan-written stories can tell us about the cognitive science of fiction. *Poetics*, 48, ss. 69–82.
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Björkvall, A. (2019). *Den visuella texten: Multimodal analys i praktiken*. 2 uppl., Lund: Studentlitteratur.
- Bliss, C. (2023). “What do you think about ...?”: The metaculture of fandom. *Journal of Fandom Studies*, 10(2/3), ss. 97–110.
- Buchanan, I. (2018). Simulacrum. I *A Dictionary of Critical Theory*. 2 uppl., Oxford University Press.
<https://www-oxfordreference-com.ludwig.lub.lu.se/view/10.1093/acref/9780198794790.001.0001/acref-9780198794790-e-640> [Hämtad: 2023-10-26].
- Burkhardt, E., Trott, V. & Monaghan, W. (2022). “#Bughead Is Endgame”: Civic Meaning-Making in Riverdale Anti-Fandom and Shipping Practices on Tumblr. *Television & New Media*, 23(6), ss. 646–662.
- Chandler, D. & Munday, R. (2020). Simulacrum. I *A Dictionary of Media and Communication*. 3 uppl., Oxford University Press.
<https://www-oxfordreference-com.ludwig.lub.lu.se/view/10.1093/acref/9780198841838.001.0001/acref-9780198841838-e-2497> [Hämtad 2023-10-26].
- Dijck, J. van (2013). *The culture of connectivity: A critical history of social media*. Oxford University Press.
- Eco, U. (1995). *Faith in fakes: Travels in hyperreality*. Ny uppl., London: Minerva.
- Eriksson, G. & Machin, D. (2019). Multimodal analys av audiovisuell kommunikation. I Ekström, M. & Johansson, B. (red.). *Metoder i medie- och kommunikationsvetenskap*. 3 uppl., Lund: Studentlitteratur, ss. 255–276.
- Fay, B. (1996). *Contemporary philosophy of social science: a multicultural approach*. London: Blackwell.
- Fiesler, C. & Dym, B. (2020). Moving Across Lands: Online Platform Migration in Fandom Communities. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction - CSCW*, 4(CSCW1), ss. 1–25.
- Flyvbjerg, B. (2001). *Making social science matter. Why social inquiry fails and how it can succeed again*. Cambridge: University Press.
- Gray, J., Sandvoss, C. & Harrington, C. L. (red.) (2017). *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. 2 uppl., New York: New York University Press.
- Hills, M. (2002). *Fan cultures*. London: Routledge.
- Hills, M. (2015). The expertise of digital fandom as a “community of practice”. *Convergence: The Journal of Research into New Media Technologies*, 21(3), ss. 360–374.
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans & participatory culture*. New York: Routledge [Hämtad som e-bok utgiven 2005].
- Jenkins, H. (2006a). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

- Jenkins, H. (2006b). *Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2012). *Konvergenskulturen: Där gamla och nya medier kolliderar*. 2 uppl., Göteborg: Daidalos.
- Jenkins, H. (2014). Rethinking “Rethinking convergence/culture”. *Cultural Studies*, 28(2), ss. 267–297.
- Matthews, J.C. (2018). A past that never was: Historical poaching in Game of Thrones fans’ Tumblr practices. *Popular Communication*, 16(3), ss. 225–242.
- McClellan, A. (2013). A case of identity: Role playing, social media and BBC Sherlock. *Journal of Fandom Studies*, 1(2), ss. 139–157.
- McCracken, A. (2017). Tumblr youth subcultures and media engagement. *Cinema Journal*, 57(1), ss. 151–161.
- McDermott, M. (2018). The contest of queerbaiting: Negotiating authenticity in fan–creator interactions. *Journal of Fandom Studies*, 6(2), ss. 133–144.
- Merriam, S. B. (1994). *Fallstudien som forskningsmetod*. Lund: Studentlitteratur.
- Petersen, L. N. (2022). *Mediatized fan play: Moods, modes and dark play in networked communities*. Abingdon, Oxon: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Rodríguez-Fuentes, B. & Ulloa, J. L. (2022). Why do people create imaginary worlds? The case of Fanfiction. *Behavioral and Brain Sciences*, 45, ss. 1–72.
- Rose, G. (2007). *Visual methodologies: An introduction to the interpretation of visual materials*. 2 uppl., London: Sage.
- Sandvoss, C., Gray, J. & Harrington, C. L. (2017). Introduction: Why still study fans?. I Gray, J., Sandvoss, C. & Harrington, C. L. (red.). *Fandom: Identities and communities in a mediated world*. 2 uppl., New York: New York University Press, ss. 1–26.
- Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 18(3), ss. 362–377.
- Stein, L., Hoch, I., Cho, A. & McCracken, A. (red.) (2020). *A Tumblr book: Platform and cultures*. University of Michigan Press.
- Vogels, E. A., Gelles-Watnick, R. & Massarat, N. (2022). Teens, Social Media and Technology 2022. *Pew Research Center*. 10 aug. <https://www.pewresearch.org/internet/2022/08/10/teens-social-media-and-technology-2022/> [Hämtad 2024-01-03].

Journalistik

- Diaz, A. (2023). TikTok has invented a fake ’80s horror movie named Zepotha. *Polygon*. 14 aug. <https://www.polygon.com/23831416/zepotha-opening-scene-tiktok-fake-80s-horror-movie-goncharov> [Hämtad 2023-11-20].
- Edwards, J. (2023). Trans artist rebinds Harry Potter series to erase J.K. Rowling’s name. *The Washington Post*. 20 jan. <https://www.washingtonpost.com/nation/2023/01/20/transgender-bookbinder-harry-potter-rowling> [Hämtad 2023-11-22].
- Flores, I. (2023). Tumblr faces staffing shake-up amid uncertain future, raising questions with Automattic's memo. *Tech Times*. 9 nov. <https://www.techtimes.com/articles/298534/20231109/tumblr-faces-staffing-shake-up-amid-uncertain-future-raising-questions-automattics-memo.htm> [Hämtad 2023-12-09].

- Haysom, S. (2023). 'Zepotha': The horror movie going viral on TikTok that doesn't exist. *Mashable*. 14 aug. <https://mashable.com/article/zepotha-horror-movie-tiktok-explained> [Hämtad 2023-11-20].
- Hooton, C. (2016). Martin Scorsese: 'Words and images don't mean anything anymore'. *Independent*. 13 dec. <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/news/martin-scorsese-silence-new-films-disposable-over-saturation-press-conference-a7471996.html> [Hämtad 2023-12-04].
- James, D. (2020). Harry Potter fans now pretending that Daniel Radcliffe wrote the books. *WGTC*. 9 juni. <https://wegotthiscovered.com/movies/harry-potter-fans-pretend-daniel-radcliffe-wrote-series> [Hämtad 2023-11-22].
- Rintel, S. (2014). Explainer: What are memes?. *The Conversation*. 13 jan. <https://theconversation.com/explainer-what-are-memes-20789> [Hämtad 2023-12-04].
- Rosenblatt, K. (2023). 'Zepotha' is social media's favorite film — but it doesn't exist. *NBC News*. 14 aug. <https://www.nbcnews.com/pop-culture/zepotha-fake-movie-social-media-rcna99788> [Hämtad 2023-11-20].

Medieprodukter

- Avatar* (2009). [film]. Regissör: James Cameron. USA, Storbritannien: 20th Century Fox, Lightstorm Entertainment, Dune Entertainment, Ingenious Film Partners.
- Avatar: The Way of Water* (2022). [film]. Regissör: James Cameron. USA: TSG Entertainment II, Lightstorm Entertainment.
- Kazaam* (1996). [film]. Regissör: Paul Michael Glaser. USA: Buena Vista Pictures Distribution, PolyGram Filmed Entertainment.
- Ratatouille: The TikTok Musical* (2021). [musikalisk video-meme skapad av TikTok-användare]. 2021 Virtual Benefit Concert.
- Sherlock* (2010–2017). [tv-serie]. Skapare: Steven Moffat & Mark Gatiss. Storbritannien: Hartswood Films, BBC Wales, WGBH.
- Teen Wolf* (2011–2017). [tv-serie]. Skapare: Jeff Davis. USA: Adelstein Productions, DiGa Vision, First Cause, Inc., Lost Marbles Television, Siesta Productions, MTV Production Development, MGM Television.
- The Muppet Christmas Carol* (1992). [film]. Regissör: Brian Henson. USA: Walt Disney Pictures, Jim Henson Productions.

Övrigt

- Broome, F. (2023). *What IS the Mandela Effect, anyway?* [video]. 22 sep. <https://www.youtube.com/watch?v=2FwVXiQjZiI> [Hämtad 2023-11-20].
- Connanro (2022). *Goncharov (1973)* [delat Google-dokument]. <https://docs.google.com/document/d/1Fbcn96MKyc1Bky6c0Ffex4APtar9iNht8ytfZHPpSss/edit> [Hämtad 2023-10-24].
- Europaparlamentets och rådets förordning (EU) 2016/679 av den 27 april 2016 om skydd för fysiska personer med avseende på behandling av personuppgifter och om det fria flödet av sådana uppgifter och om upphävande av direktiv 95/46/EG (allmän dataskyddsförordning), (OJ L 119, 4.5.2016, s. 1–88). <http://data.europa.eu/eli/reg/2016/679/oj> [Hämtad 2023-12-18].

Fakultetsstyrelsen, Samhällsvetenskapliga fakulteten vid Lunds universitet (2023). *Riktlinjer för behandling av personuppgifter i examensarbeten vid Samhällsvetenskapliga fakulteten* [internt material]. <https://www.sam.lu.se/internt/sites/sam.lu.se.internt/files/2023-10/Riktlinjer%C3%B6r%20hanteringen%20av%20personuppgifter%20i%20examensarbeten%20vid%20S-fak%20230921.pdf> [Hämtad 2023-12-18].

Goncharov Wiki (2022a). *Goncharov Wiki* [webbsida]. https://goncharov.fandom.com/wiki/Goncharov_Wiki [Hämtad 2023-11-27].

Goncharov Wiki (2022b). *Matteo Jwhj 0717* [webbsida]. https://goncharov.fandom.com/wiki/Matteo_Jwhj_0715 [Hämtad 2023-11-27].

Jenkins, H. (u.å.). *Who the %&# is Henry Jenkins?* [webbsida]. <https://henryjenkins.org/aboutmehtml> [Hämtad 2023-11-21].

This Movie Does Not Exist (u.å.). [webbsida]. <https://thismovidoesnotexist.org> [Hämtad 2023-11-20].