

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 13.03.19

Dette dokumentets nettadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/m.pdf>

Madrigal__

(_sjanger, _lyrikk) Fra italiensk for “gjetersang”. Et lite dikt eller tekst til sang, ofte i strofer på 3-4 jambiske verselinjer og med en fastlagt rimrekkefølge.

Magnitizdat__

(_spredningspraksis, _maktpraksis) Publisering av ulovlig litteratur i form av opplesning på kassettbånd som så spres. Brukt i Sovjet for å spre litteratur som det ikke var lov å trykke og dermed farlig å sende til trykkeriene (Bradbury 1998 s. 264).

Makaber__

(_estetikk)

H. P. Lovecraft: *Dagon and Other Macabre Tales* (1965)

Amerikanernes månelanding med Apollo 11 i 1969 ble direkteoverført til mange lands tv-skjermer. Da Neil Armstrong satte foten på månens overflate, var det antakelig en halv milliard mennesker som fulgte begivenheten på skjermen. Under utprøvingen av astronautenes romdrakter hadde det vist seg at det ikke var mulig å reise seg opp igjen uten hjelp hvis man falt over ende. Derfor skulle ikke astronautene bevege seg på månen samtidig. Romfartsledelsen fryktet at tv-skjermene skulle vise et makabert syn: tre romfarere som lå på ryggen og sprellet uten mulighet til å reise seg, og dermed bare med en langsom sultedød i vente. Dette ville i så fall blitt “en makaber, fullt mulig og lite heltmodig slutt på en månelanding” (Gründer 2000 s. 108).

Makame_

(_sjanger) Skrives også “maqama”. Fortelling på prosa med rim, dvs. en blanding av prosa og lyrikk.

Skaperen av sjangeren skal ha vært Badi al-Zaman al-Hamadhāni på 900-tallet (e.Kr.). Forekom skrevet av andre diktere i den arabiske verden fra slutten av 900-tallet e.Kr.

Makaronisk_ diktning_

(_sjanger) Diktning som forvrenger et språk ved å bruke f.eks. latinske ord og endelser slik at det oppstår en komisk eller parodisk effekt. Latinske ord kan få greske endelser, eller greske ord kan få latinske endelser, og lignende.

Betegnelsen skyldes et italiensk dikt fra 1400-tallet som handlet om nasjonalretten makaroni. Den tyske teksten *Flohiade* (1593), et “loppeheltedikt”, er et annet eksempel på makaronisk diktning.

Maksime_

(_sjanger, _korttekst) En poengtert og kraftfull korttekst om livets motsetninger og paradokser.

En maksime bør ha det som kalles en “verbal smell” (Hans Sørensen), dvs. være velformulert og inneholde en overraskende observasjon. Maksimen bør være “rammende”, og den kan være komisk, ironisk eller gravalvorlig. Tradisjonelt har maksime-forfattere tatt mål av seg å si noe om det evig menneskelige og tingenes kjerne. De vil avsløre og sette på spissen, og viser ofte en skepsis og tvil overfor det idealistiske.

Eksempler:

Francois de La Rochefoucauld: *Refleksjoner eller moralske sentenser og maksimer* (*Réflexions ou Sentences et Maximes morales*; 1665)

Madame de Sablé: *Maksimer* (1678)

Franskmannen Francois de La Rochefoucauld levde på 1600-tallet og ga i 1665 ut et verk med til sammen 504 maksimer. Mange av dem er preget av kynisme og livstretthet. Her er tre gjengitt fra en norsk utgave (Rochefoucauld 2002):

“Hvor omhyggelig man enn er med å dekke sine lidenskaper bak et slør av fromhet og ærbarhet, vil de allikevel alltid komme til syne.”

“Vi har alle styrke nok til å tåle våre medmenneskers lidelser.”

“Menneskene er ikke bare tilbøyelige til å glemme velgjerninger og krenkelser; de hater til og med de personer som har hjulpet dem, og glemmer sitt hat til dem som har krenket dem. Å måtte belønne det gode og hevne det onde står for dem som en forpliktelse som de umulig kan underkaste seg.”

Makuleringsmaskin__

Fransk: “pilon”. Maskin brukt til å ødelegge bøker som er feilvare eller av andre grunner er uselgelige.

Mammalitteratur__

(_sjanger) Også kalt “mam.lit.”

Et eksempel er Ellen Linde og Heidi Lindes *Resten av livet* (2007), som er en roman om å bli mor.

Noen bøker skrevet av mødre handler om å ha syke barn. Kristine Lindhøys *Sidespor* (2013) handler om livet i familien med to barn som har alvorlige sykdommer og diagnoser.

Manhua__

(_tegneserie, _sjanger) Kinesisk-produsert tegneserie (tilsvarende er manga en japansk-produsert tegneserie).

Manierismen

Ordet “manierisme” stammer fra ca. år 1520, da det ble brukt innen kunstteorien (Hocke 1959 s. 146).

Brukes av noen forskere om tendenser i barokken, av andre om en periode og en stil mellom renessansen og barokken. Manierismen som stil er preget av sjokkerende overdrivelser og sammenstillinger. Kjennetegnene ved manierismen inngår i ulike ismer i europeiske land på 1600-tallet: den spanske gongorismen, den italienske marinismen, den engelske euphuismen og i Tyskland den såkalte “zweite schlesische Schule” (Asmuth 1981 s. 97).

Manierismen er det irregulære og disharmoniskes estetikk (Hocke 1959 s. 304). Den syder “ved siden av, i og under ‘barokken’ [...]. Manierismen nærer seg åndelig fra andre kilder enn de som kalles barokk” (Hocke 1959 s. 145 og 147).

Forandringer og forvandlinger er sentralt i manierismen, der mening blir deformert slik at alt kan forveksles. Manierismens tydeligste symbol er labyrinten (Hocke 1959 s. 19). Men språket lager system der virkeligheten som sådan ikke byr på noen. Raffinerte metaforer er for manieristene en magisk meddelelsesmåte som skaper en høyere orden (s. 68). “I det ekstremt artifisielle viser det seg igjen en naturlig ur-orden, den kombinerte alogiske ontologiske orden innen manierismen.” (s. 63) Former sprenges i skapende “furore” (s. 90). Manieristen Emanuele Tesauro skrev på 1600-tallet at “metaforen ligner Gud”, dvs. at Guds forvandlingskraft speiler seg i metaforen (s. 68). Manieristene viser en “demiurgisk galskap” og “paradoksal religiøs erotikk” i sin søken etter en “forløsende verdensformel” (s. 233 og 235).

“Manieristen vil ikke si tingene på en normal, men på en unormal måte. Han foretrekker det kunstige og kunstlete framfor det naturlige. Han vil overraske, forbløffe, blende. Mens det bare finnes én måte å si tingene naturlig på, finnes det tusen unaturlige måter. Derfor er det nytteløst og hensiktsløst å ville sette manierismen inn i et system, som man gjentatte ganger har gjort.” (Ernst Robert Curtius sitert fra Szyrocki 1968 s. 10)

Italieneren Federico Zuccari ga i 1607 ut en traktat som regnes som sentral for forståelsen av manieristisk kunst (Hocke 1959 s. 63). Spanjolen Baltasar Graciáns traktat *Skaperåndens kunst og subtilitet* (1648) er også en sentral tekst for forståelse av manierismen (Hocke 1959 s. 165).

Eksempler på italienske manierister er malerne Jacopo da Pontormo og Domenico di Pace Beccafumi.

Mannakorn_

Se *Litteraturhistoriske tekstpraksiser* (2008) s. 138

Manuskonsulent_

Også kalt “manusredaktør”.

En person som arbeider ved et forlag og som leser innsendte manus, anbefaler eller fraråder at de trykkes av forlaget, og kommer med endrings-/forbedringsforlag til forfatteren.

Spesielt med debutanter, hender det at anmeldere kritiserer ikke bare forfatteren, men også forlagets manuskonsulent for svakheter ved den utgitte boka. (“Alle gjentakelsene her burde ikke bare ha irritert Oktobers manusredaktører – de kunne også [...]”; *Dagbladet* 2. desember 2007)

Manuskriptfunn_

Renessansehumanister lette etter forsvunne manuskripter med tekster fra antikken og kommenterte de som fantes og ble funnet. Den mest suksessrike i å finne eller gjenfinne manuskripter var italieneren Poggio Bracciolini, som oppdaget tekster av blant andre Quintilian, Lukrets, Vitruvius og Cicero. Italieneren Angelo Poliziano redigerte på 1400-tallet et filologisk verk med 100 artikler med tekstkritiske kommentarer og forskningsresultater (Wittschier 1985 s. 62).

Et moderne eksempel er Margaret Mitchells roman *Lost Laysen*: skrevet i 1916, gjenfunnet over et halvt hundre år senere og publisert i 1995 (utgitt på norsk med tittelen *Det tapte paradys* i 1998).

Maskinell_oversettelse_

(_oversettelsespraksis) Bruk av (data-)maskiner og programvare til hjelp i oversettelse. Også kalt “Automatic translation”, “Machine translation”, “Computer Aided Translation” og lignende.

En maskinell oversettelse blir vanligvis gjennomlest i etterkant av en oversetter for korreksjoner.

Tyskeren Johann Joachim Becher publiserte i 1661 en tekst med et utkast til en automatisert språkoversettelse (Rusch og Schmidt 1999 s. 270).

Mastic

Trykkfeil som består i ombytting av rekkefølgen på bokstaver, ord eller avsnitt (Blasselle 1998b s. 150).

Matilda-effekten

Oppkalt etter Matilda Joslyn Gage, en amerikansk feminist. Matilda-effekten er at kvinner får mindre oppmerksomhet og anerkjennelse enn menn, uansett om deres vitenskapelige forskning eller andre aktiviteter er like god som menns, eller bedre.

Matteus-effekten

Oppkalt etter evangelisten Matteus: “For den som har, skal få, og det i overflod. Men den som ikke har, skal bli fratatt selv det han har.” (Matteus 25:29) Dette prinsippet gjelder altså en systematisk skjevfordeling av f.eks. lønn, boforhold, utdanning og helse.

Brukes blant annet om det fenomenet at de barna som raskt og enkelt lærer seg å lese, også leser mye senere i livet, får seg en god utdanning osv. Mens de som har problemer med lesing som barn, leser lite både da og senere i livet og har en tendens til å “stagnere intellektuelt”.

I et samarbeid mellom Bokhandlerforeningen og Forleggerforeningen ble det i 2008 gjennomført en undersøkelse om nordmenns lese- og kjøpevaner for litteratur. Undersøkelsen viste at foreldre med høy utdanning og familieinntekt på over en halv million kroner, leser betydelig mer for sine barn enn foreldrene med lavere utdanning og familieinntekt (*Dagbladet* 23. april 2008 s. 43). Dette innebærer at de mest “ressurssterke” foreldrene bidrar til at deres barn blir gode lesere og dermed har grunnlag for å lykkes godt på skolen.

Medavisbok

(_spredningspraksis) En bok som følger med en avis som ekstraprodukt. I noen land er det vanlig at weekendversjonen av en avis selges med en litt høyere pris enn den vanlige, men at det til gjengjeld følger med en bok (eller musikk-cd, dvd e.l.).

“Ja, til og med hele leksikonserier er blitt distribuert i titusenvis av eksemplarer som vedlegg til spanske søndagsaviser. Det er ikke hensynet til folkeopplysningen som driver avisene til dette. De gjør det for å øke opplaget eller lønnsomheten, eller aller helst begge deler.” (Hans-Christian Vadseth i *Morgenbladet* 13. – 19. juli 2007, s. 11)

Mediekonvergens

Sammensmeltning av medier og digitale apparater slik at de får flere funksjoner enn tidligere, f.eks. å være både pc, radio og TV samtidig. TV, telefon og datamaskin smelter sammen til noe nytt (Weber 2001 s. 87). Stefan Weber hevder at samtidig som mediene konvergerer (telefon, TV, datamaskin), konvergerer også tegnsystemene tekst, bilde og lyd, og også medieinnholdet (reality, talkshow, trash-TV ...) (Weber 2001 s. 87). Brukes også om eierkonsentrasjon, dvs. at noen få multinasjonale selskaper eier gigantiske mediekonserner som produserer filmer, tv-program osv. til mennesker over hele verden (global underholdningsindustri). Gamle medie- og sektorgrenser forsvinner. IKT, kringkasting og andre tjenester forenes i nye apparater.

Henry Jenkins skiller mellom:

“*Corporate convergence* – the concentration of media ownership in the hands of a smaller and smaller number of multinational conglomerates who thus have a vested interest in insuring the flow of media content across different platforms and national borders.

Grassroots convergence – the increasingly central roles that digitally empowered consumers play in shaping the production, distribution, and reception of media content.”

(Jenkins 2006 s. 155) De store selskapene sprer sitt innhold ved “top-down push”, folks egne medieprodusenter ved “bottom-up pull” (s. 155).

Mediepåvirkning

“Over halvparten av ungdommene som prøver å røyke, gjør det fordi de har sett filmstjerner dampe på lerretet, antyder en amerikansk studie. Kritikerne mener årsakssammenhengen er uklar. Studien antyder at det å se stjernene tenne sigaretten på lerretet er den viktigste enkeltfaktoren som påvirker tenåringer til å begynne å røyke. Forskerne rapporterer at faren er tre ganger så stor for at ungdom skal teste ut sigaretter når de har sett filmer hvor skuespillerne røyker mye, sammenlignet med jevnaldrede som har sett færre røykescener på film. Dette konkluderer de med på bakgrunn av en statistisk analyse som også skal ha luket ut virkningen av andre faktorer som er med på å gjøre unge mennesker til nikotinslaver, som for eksempel kompis som røyker, familie som røyker, eller tenåringens egen personlighet. [...] Skal man tro den amerikanske studien og enkelte tidligere forskningsresultater, er det ikke mye annet enn påvirkning fra film og reklame som får ungdommene til å ta sitt første trekk. Studien konkluderer nemlig med at 52 prosent av ungdommene som testet røyking, gjorde det på grunn av røyking på film. - Denne effekten er sterkere enn effekten fra tradisjonell sigarettreklame, som står for bare 34 prosent av ny eksperimentering, skriver Stanton Glantz ved Center for Tobacco Control Research and Education i en lederartikkel som akkompagnerer publiseringen av studien i det britiske legetidsskriftet *The Lancet*.” (www.forskning.no; lesedato 24.08.10)

Medisinsk litteratur

(_sakprosa)

Et av hovedverkene som ble til innen medisin etter at trykkekunsten nylig var oppfunnet, var belgieren Andreas Vesalius' verk om anatomi kalt *Om oppbyggingen av menneskekroppen i sju bøker (De humani corporis fabrica libri septem, 1543)*. Vesalius ble grunnleggeren av moderne anatomi.

Meditasjon

(_sjanger, _sakprosa) Filosoferende, reflekterende tanker om et emne.

Alphonse de Lamartine: *Poetiske meditasjoner* (1820)

René Descartes: *Meditasjoner over filosofiens grunnlag* (1641)

Jacques-Bénigne Bossuet: *Meditasjoner over Evangeliet* (1694-95)

Memo_

(_sjanger, _sakprosa) Kortform for “memorandum”, som kommer fra latin “memorare”: “minne om”. Et “memo” er i dagligtale en skriftlig påminnelse (kortfattet, fortrinnsvis poengtert), et notat eller en kort skriftlig oversikt.

Forfatteren John Fowles har brukt memoer under sitt arbeid: “I write memoranda to myself about the book I’m on. On this one [dvs. romanen *The French Lieutenant’s Woman*]: You are not trying to write something one of the Victorian novelists forgot to write; but perhaps some of them failed to write. And: Remember the etymology [dvs. ordopprinnelsen] of the word. A novel is something new. It must have relevance to the writer’s now – so don’t pretend you live in 1867; or make sure the reader knows it’s a pretence.” (Fowles gjengitt etter Maclaren 2005)

Den konservative amerikanske politikeren Donald Rumsfeld har blant annet vært forsvarsminister i USA. “I løpet av sin femti år lange politiske karriere har Rumsfeld fylt et stort arkiv med millioner av korte notater – såkalte snøflak. [...] - Hvem vet hva alle disse memoene betyr og hva de er til for? [...] - Uansett er de skår av historien. De fungerer som en uklar blanding av tildekking, bedrag og ønsketenkning. Men de finnes. Så for meg er de en vei inn til måten han tenker på” fortalte den amerikanske dokumentarfilmskaperen Errol Morris om sin film *The Unknown Known: The Life and Times of Donald Rumsfeld* (2013) (*Morgenbladet* 13. – 19. desember 2013 s. 39).

“Charles McCarry var 43 år gammel da han debuterte med *The Miernik Dossier* i 1973. Boken besto av en samling telegrammer, notater, memos og analyser – rett og slett som en etterretnings-mappe om en operasjon – og vitnet om en forfatter som kunne sitt fagfelt.” (*A-magasinet* 29. januar 2016 s. 36)

Memoreringspraksis_

(_memoreringspraksis) Gjennom tidene har det blitt skilt mellom personers medfødte, naturlige hukommelse – på latin kalt “memoria naturalis” – og personers hukommelse som skyldes innøvde memoreringspraksiser – memoria artificialis (Berns og Neuber 2000 s. 112).

“Applebaum refers to the chapter of *The Gulag Archipelago* in which [den russiske forfatteren Aleksandr] Solzhenitsyn describes the process of composing poetry in gulags in detail – e.g. remembering about 12,000 verses with the help of a special rosary [...] “Memory is the only place where you can tuck away what you wrote, where you can hide it from searches and transports. At first I did not believe this ability of memory, therefore I decided to write in verses. Of course it meant

violating the genre. [...] The more you write, the more days in each month you spend revising.” (Čáslavová 2013)

“If a prisoner in a labour camp or a prison composed a poem, he would memorize it and it would remain in the same form till these days. It is not possible to leave out an unpleasant verse, memory or a name now – it is as it is and if someone wanted to re-write it, it would be hard and ridiculous work. Also, poems were memorized by other inmates which means that if the author had not survived, his poems have still been preserved.” (Čáslavová 2013)

Meny_

(_dataspill) Ikonene i et dataspill som viser valgmuligheter. I menyer kan det være mulig å velge bl.a. vanskelighetsgrad, musikk og lydeffekter, mengden lys i dungeons og avatarens våpen.

I strategispill kan det dukke opp omfattende nye menyer på hvert nivå i spillet.

Metalepse_

(_litterær_praksis) En hendelse tilskrives en årsak som ligger langt unna (i tid og/eller rom). “Skipet synker. Forbannet være skogen der skipsmastene vokste.”

“Metalepsis, a form of metonymy, sets up an inverted relation – causal, logical or contiguous – between terms and/or objects, either as an aesthetic effect or a means of persuasion. [...] The paradox of metalepsis is that it simultaneously violates our sense of logic and order and gives the reader an acute experience of the reality of (the) media. [...] As rhetorical figure, metalepsis can be found in all kinds of mass media, but nowhere is the figure as important as in advertising. The typical form of metalepsis in advertising media presents the consumer with the future effects of a purchase (Roque 2005: 276). [...] one of the most important tropes deals with the movement from one thing to another, or from one part of a thing to another part of the same thing. The movement may be one of cause and effect (causal relation), logical implication (necessary relation), or simply of contiguity. The name most commonly used in rhetoric to denote these kinds of discursive movements is metonymy. [...] Inverted causal relation defines the situation where the effect precedes the cause, for instance when the (perceived) effect is the (real or actual) cause or when the (real) cause is presented as the effect. In inverted (onto)logical relations, the distinction between substance and accident, figure and ground, original and copy is either reversed, confused or extinguished. This (inverted) form

of metonymy usually goes by the name of metalepsis. The argumentative use of this kind of inverted – some would say perverted – causal relation is obviously quite important when appealing to peoples’ desire or when reasoning about what people (really) want. In other words, if advertising is the art of making people understand what they need (and always wanted) and to make them act on this insight, then the persuasive use of metalepsis is a key element in advertising discourse. [...] According to the French eighteenth century rhetorician Dumarsais (1676-1756), metalepsis designates “a form of metonymy, by which one explains what follows in order to denote what precedes; or what precedes in order to denote what follows” (Dumarsais 1988: 110). [...] Pierre Fontanier’s (1768-1844) *Les Figures du discours* (1830) [...] here metalepsis and metonymy are seen as distinct. Fontanier designates metalepsis as a kind of substitution where an indirect expression replaces a direct one, i.e. “to denote one thing by another, which precedes it, follows it or accompanies it, is adjacent to it, a circumstance of some kind, or finally is connected with or corresponds to in a manner to immediately bring it to mind” (Fontanier 1977: 127-128).” (Leif Dahlberg i <https://content.sciendo.com/abstract/journals/nor/31/1/article-p103.xml>; lesedato 13.03.19)

Metamodernismen

“Metamodernism is a term that has gained traction in recent years as a means of articulating developments in contemporary culture, which, it is argued (and our generation appears to intuitively recognise) has seen a move beyond the postmodern mode of the late 20th century. In the wake of the myriad crises of the past two decades – of climate change, financial meltdown, and the escalation of global conflicts – we have witnessed the emergence of a palpable collective desire for change, for something beyond the prematurely proclaimed “End of History.” Ours is a generation raised in the ‘80s and ‘90s, on a diet of *The Simpsons* and *South Park*, for whom postmodern irony and cynicism is a default setting, something ingrained in us. However, despite, or rather *because* of this, a yearning for meaning – for sincere and constructive progression and expression – has come to shape today’s dominant cultural mode. Whereas postmodernism was characterised by deconstruction, irony, pastiche, relativism, nihilism, and the rejection of grand narratives (to caricature it somewhat), the discourse surrounding metamodernism engages with the resurgence of sincerity, hope, romanticism, affect, and the potential for grand narratives and universal truths, whilst not forfeiting all that we’ve learnt from postmodernism. Thus, rather than simply signalling a return to naïve modernist ideological positions, metamodernism considers that our era is characterised by an oscillation between aspects of *both* modernism and postmodernism. We see this manifest as a kind of informed naivety, a pragmatic idealism, a moderate fanaticism, oscillating between sincerity and irony, deconstruction and construction, apathy and affect, attempting to attain

some sort of transcendent position, *as if* such a thing were within our grasp. The metamodern generation understands that we can be both ironic and sincere in the same moment; that one does not necessarily diminish the other.” (Luke Turner i <http://www.metamodernism.com/2015/01/12/metamodernism-a-brief-introduction/>; lesedato 10.06.16)

“The use of the prefix *meta* here derives from Plato’s *metaxis*, describing an oscillation and simultaneity between and beyond diametrically opposed poles. This usage was first proposed by Dutch cultural theorists Timotheus Vermeulen and Robin van den Akker in their 2010 essay, *Notes on Metamodernism*, spawning a research project and website of the same name, as well as numerous symposia and exhibitions, to which a diverse array of academics, writers and artists from across the globe have since added their voices. As Vermeulen and van den Akker put it, metamodernism’s oscillation should not be thought of as a balance; “rather, it is a pendulum swinging between 2, 3, 5, 10, innumerable poles. Each time the metamodern enthusiasm swings toward fanaticism, gravity pulls it back toward irony; the moment its irony sways toward apathy, gravity pulls it back toward enthusiasm.” This metamodern sensibility can be discerned in, for example, the films of Wes Anderson, Miranda July, and Spike Jonze; in the music of Arcade Fire, Bill Callahan, and Future Islands; in TV shows from *Parks and Recreation* to *Breaking Bad*; in the novels of David Foster Wallace, Zadie Smith, and Roberto Bolaño; the poetry of Jasmine Dreame Wagner, Sophie Collins, and Melissa Broder’s quasi-mystical multimedia NewHive offerings.” (Luke Turner i <http://www.metamodernism.com/2015/01/12/metamodernism-a-brief-introduction/>; lesedato 10.06.16)

Metrikk_

(_litterær_praksis) Fra det greske ordet “metron”, som betyr “mål”.

“Metrikk betyr verslære, eller læren om elementene som skaper rytme og takt i en verslinje eller en strofe. Den sentrale metriske byggesteinen er stavelsen, og rytme- og taktforhold skapes framfor alt gjennom variasjon mellom trykklette og trykktinge stavelser.” (Claudi 2010 s. 109)

| | | |
|-----------|-------|------------------------|
| troké: | - U | (rope, datter, evig) |
| jambe: | U - | (forstå, natur, igjen) |
| daktylos: | - U U | (elskende, mulighet) |
| anapest: | U U - | (paraply, tulipan) |

Midtfølger

Engelsk: “midquel”. Det kan dreie seg om en bok, en film, en tegneserie eller noe annet.

Engelsk “sequel” = norsk “oppfølger”

Engelsk “prequel” = norsk “førfølger”

Engelsk “midquel” = norsk “midtfølger”

Her siktes det til i alle tilfellene til rekkefølgen i historien/storyen. Noen har latt seg inspirere av storyen i en fortelling og skriver “videre” på historien. Hvor de skriver videre, avgjør om det er en oppfølger, førfølger eller midtfølger. En før-, midt- eller oppfølger i form av en bok kan skrives av forfatteren av den opprinnelige teksten, eller av en annen forfatter. Annet ledd i ordet – “...følger” – viser at den er skrevet *etter* tidligere verk.

La oss tenke oss en tekst (eventuelt flere bøker, f.eks. en trilogi) der handlingen foregår i årene 1908-1914 og 1920-1951. Hvis noen skriver en tekst om de samme personene, det samme miljøet osv., men der handlingen foregår i 1899-1907, er det en førfølger. Handlingen lagt til 1915-1919 er en midtfølger. Handling lagt til etter 1951 blir en oppfølger.

STORYENS REKKEFØLGE



film produsert i
1987



film produsert i
2007



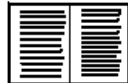
film produsert i
1991



MIDTFØLGER
(i forhold til 1987- og 1991-
filmene)

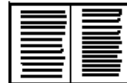
OPPFØLGER
(i forhold til 1987-filmen)

bok utgitt 2005

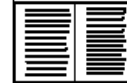


FØRFØLGER
(i forhold til bøkene fra 1952
og 1954)

bok utgitt 1952

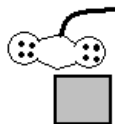


bok utgitt 1954

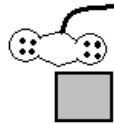


OPPFØLGER
(i forhold til 1952-boka)

dataspill fra 2000



dataspill fra 2001



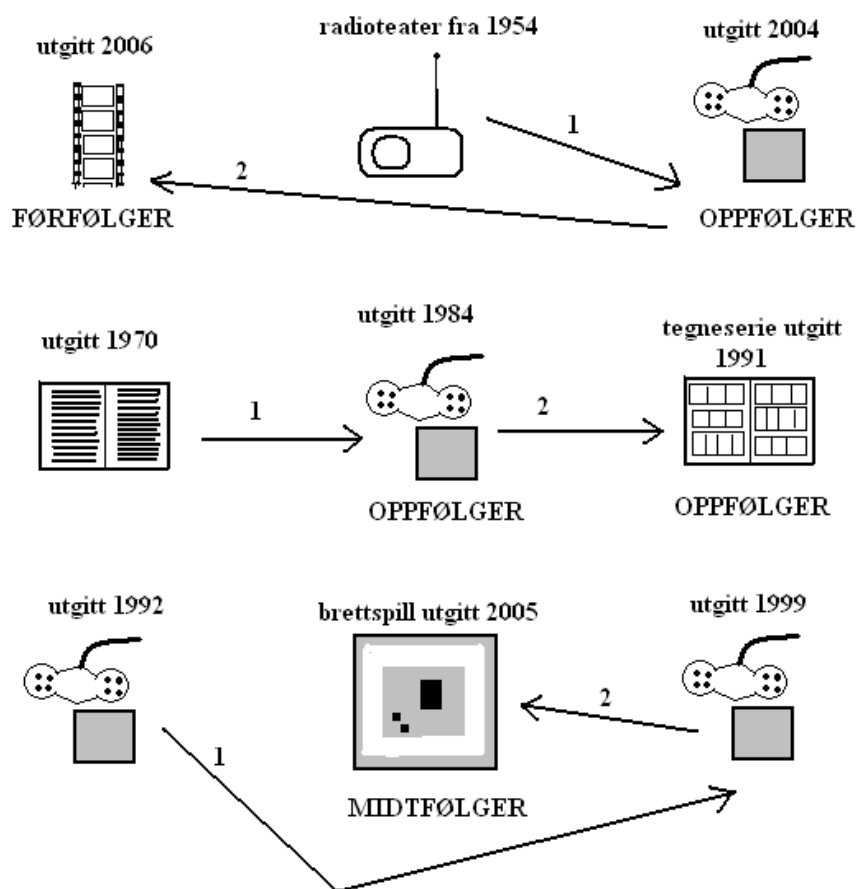
OPPFØLGER

dataspill fra 2005



OPPFØLGER

Mediene som verkene tilhører kan være forskjellige:



“De store spillhusene [dvs. produsenter av dataspill] ser selvsagt verdien i å støtte sin merkevare på så mange bein som mulig. Spill, tegneserier, bøker, filmer – jo flere steder deres merkevare er representert, jo bedre. Se bare på Gears of War-tegneserien som Wildstorm gir ut i oktober [2008]. En måned før Gears of War 2 kommer i spillhyllene får vi en Gears of War-tegneserie som skal fungere som en bro mellom eneren og toeren.” (gratisbladet *Game reactor*, nr. 62, august 2008, s. 43)

“Bøkene til Kjell Hallbing alias Louis Masterson er under nytgivelse. I neste uke kommer bok nummer 19, “Uten nåde”. Mange vil huske denne boka som den aller første i den karakteristiske Kane-serien. Men kronologisk hører den altså hjemme som nummer 19. [...] Som innledning til “Uten nåde” har Gert Nygårdshaug skrevet novellen “Hengt manns spor”, det første nye Kane-skriftet på 33 år. [...] Jeg ble spurt om jeg kunne fylle et handlingshull mellom bok 18 og 19 i serien. [...] Nygårdshaugs fortelling gir et perfekt bakteppe til de konfliktene som brettes ut.” (*Dagbladet* 20. mars 2011 s. 2)

Mimetisk krise

Se *Litteraturhistoriske tekstpraksiser* (2008) s. 177

Et sentralt aspekt ved avantgardekunsten i det 20. århundre

Mimodrama

(_sjanger, _drama) Teaterform utviklet i moderne tid og som er basert på miming.

Miniatyrspill

Også kalt figurspill.

Spill med figurer som Warhammer o.l. Warhammer er inspirert av J. R. R. Tolkiens store fantasyroman (Rosebury 2003 s. 201).

Minimalisme

(_litterær_praksis) En språklig nedkorting eller “språklig askese” som fører til bruk av svært få ord. Å si mest mulig ved å si minst mulig.

“Minimalism, an abstract and by some measure even a geometric art form, at best aims to do more and more with less and less.” (Brater 1987 s. ix)

Minimalistisk prosa kan være “an elliptical, spare, and understated prose, stripped of external clutter and ornamentation. It is a style which looks back to Sherwood Anderson’s and, especially, Hemingway’s art of paring the writing down “to the marrow” ([Raymond] Carver’s phrase) through painstaking revision. The purpose of such descriptive accuracy in Carver’s stories is to make them resonate with the inner, submerged lives of inarticulate people and, ultimately, with the failure of the American Dream.” (Ro 1997 s. 280)

“Størstedelen av den anti-poesien som oppstod etter 1945 er tørr, lakonisk [...] [på grunn av] erfaringen å-ikke-kunne-tale overfor det ikke utsigbare” (Hamburger 1985 s. 311).

Minimalismen er “en naken måte å uttrykke seg på som alltid er i nærheten av tausheten” (Hamburger 1985 s. 327).

Mirakelspill_

(_sjanger, _drama) Dramatisert helgenlegende. “Those [dramas in the Middle Ages] based on saints’ lives were called miracle plays.” (Artz 1980 s. 359)

Middelalderens mirakelspill var dramatisering av f.eks. oppvekkingen av Lasarus, Paulus’ omvendelse, eller (fra Det gamle testamente) om profeten Daniel eller Josef og hans brødre. Spillene kunne også vise scener fra livene til helgener som Apollonia, Nikolaus, Dorothea, Katherina fra Alexandria, St. Georg og dragen osv. (Faulstich 1996 s. 192-194).

Undersjangerer av mirakelspill var f.eks. Maria-mirakelspill og relikviemirakelspill. En tysk forsker beskriver handlingen i et Maria-mirakelspill fra middelalderen slik: En kvinne innen borgerskapet lider under barnløshet og trygler over lang tid Maria om å få et barn. Til slutt får hun et barn, som hun bader rett etter fødselen, men på grunn av sine egne smerter besvimer eller sovner hun, og barnet drukner. Hun blir slept for retten som barnemorderske, og de hjerteløse dommerne vil ikke tro på hennes uskyld, så hun blir dømt til å brennes på bål. Hennes ektemann ber inderlig foran et bilde av Maria og Jesu mor stiger ned og trøster han. Da barnets mor på vei til henrettelsen en siste gang skal få holde det døde barnet i sine armer, blir det levende igjen (Faulstich 1996 s. 194).

Mange franske mirakelspill er bevart, f.eks. en samling med førti mirakelspill om jomfru Maria som ble framført av urmakerlauget i Paris. Disse skuespillene har et fast handlingsskjema, sanger sunget av engler og innlagte prekener. Scenen til dramatekstene var tredelt: himmelen til venstre, jorden i midten og helvete til høyre. Maria løser alle problemer fordi hun kan utføre mirakler. Problemet kan f.eks. være at noen mennesker bryter det sjette bud og fortjener fortapelse. Men djevelen blir, takket være Maria, snytt for å ta dem med seg til helvete, og englene synger da av fryd.

Misery_lit_

(_sjanger, _sakprosa) Selvbiografier og biografier som er dominert av elendighetsbeskrivelser. Bøker sterkt preget av beskrivelser av vond oppvekst, kriminalitet, uønsket graviditet, drap, fengselsopphold, narkotikamisbruk og lignende.

Bøkene er ment å vise hvor ille noe har vært og dessuten gi oppmuntring til dem som har hatt det like vondt: De kan komme seg ut av elendigheten, slik forfatteren har gjort. Misery lit kan minne om og overlape med bekjennelseslitteratur.

Eksempler:

Dave Pelzer: *A Child Called "It"* (1995)

James Frey: *A Million Little Pieces* (2003)

Margaret Seltzer: *Love and Consequences: A Memoir of Hope and Survival* (2008; utgitt under psevdonymet Margaret B. Jones)

Missale__

(_sjanger) Et verk som inneholder tekstene til den katolske høymessen (som fant sted hver søndag, festdag og helgendag).

Mission__

(_dataspill) De enkelte oppgavene eller oppdragene som skal utføres i "handlingen" i et dataspill. Mange missions kan utgjøre en campaign, dvs. en overordnet "handlingshelhet".

Mobiltelefonfilm__

(_film, _sjanger) TV-serien *24* (2001) hadde såkalte "mobisoder" med små historier som kunne lastes ned på mobiltelefon, og som viste små handlingstråder på siden av men i sammenheng med tv-seriens lange handlingstråd (Bordwell og Thompson 2007 s. 43).

Bruk av små skjermer kan påvirke måten filmer lages på: "Now that most films are viewed on video, and many will be watched on handheld devices, it seem likely that commercial films will continue to treat conversation scenes in tight close-ups." (Bordwell og Thompson 2007 s. 44)

Mod__

(_dataspill) Forkortelse for “spillmodifikasjon” (“game modification”). Aktiviteten kalles “modding”. Modden brukes til å modifisere reglene i et spill eller å endre grafikken eller lyden (Genvo 2002 s. 62).

En “ombygging” av bestående spill utført av fans og spredt over Internett (mods har ofte flere levels/nivåer, nye missions o.l.). En mod gjør det f.eks. mulig for personer i Sims å drive nakenbading.

“In gaming, modification (mod) refers to the process of editing or changing the structure, syntax or code of a game. Modification is performed to change the operations of a game in par with the requirements, environment, or end result or experience. Modification is performed to allow a gamer to play a game different from its original released version. It is generally performed by end users or developers, and the modded version is considered as an unofficial version of the game. Typically, when a modification is applied to a game, the user or gamer can have better weapons, more game money, different background textures, stronger character health and any other characteristics specific to a game. Modification can be partial or total, or it may be used only to fix some bugs.” (<https://www.techopedia.com/definition/3841/modification-mod>; lesedato 08.11.16)

I en mod kan et innhold som er tilpasset et massemarked, bygges om til noe spesialtilpasset. For eksempel kan landskapet i et spill omdannes slik at det ligner på landskapet på mod-lagerens hjemsted (Adamus 2006 s. 138).

Å lage en mod krever vanligvis gode kunnskaper i koding, og er dermed komplisert. Et unntak var spillet *Space Empires* (første versjon i 1993), der flere av programfilene var .txt-filer og dermed lett kunne modifiseres av alle som hadde Windows. Produsenten av actionspillet *Quake* (1996 og senere), id Software, valgte å publisere programmeringskodene til *Quake* og la dermed til rette for utviklingen av mods (Wirsig 2003 s. 377). Med Crytek/EAs spill *Crysis* fulgte det med en egen editor for at brukerne skulle kunne lage sine egne mods.

Til originalspillet *Max Payne 2* ble det lagd en mod kalt *Hellsing* (Adamus 2006 s. 137). Spillet *Counterstrike* var først en mod basert på *Half-Life*, men ble i 2001 et kommersielt produkt fra spillprodusenten Sierra. Hovedmannen bak *Counterstrike* var Minh Le (bedre kjent som Gooseman), og han solgte rettighetene sine til Sierra. Spilleren måtte allerede ha installert *Half-Life* for å kunne spille *Counterstrike*.

“Valve, the critically-acclaimed developer behind Steam and the Source Engine, has a long history of encouraging the modding of its own games, as a form of creative training. Learning by making is essential, by Valve philosophy, and providing the tools for the community to explore and learn unhindered is a commitment that has greatly benefited both sides. Valve as a company is well known for hiring talented modders as full-time staff and building popular fan-projects (such as Counter-Strike, Team Fortress and Defence of the Ancients) into

successful franchises.” (https://repository.abertay.ac.uk/jspui/bitstream/10373/1598/2/Sloan_PlayingOutsideTheBox_Published_2013.pdf; lesedato 18.06.15)

I Ataris *Neverwinter Nights* (2002) kunne spilleren skape sine “egne eventyr” fordi det var mulig å lage nye personer, monstre, våpen, oppdrag og historier (ved f.eks. å dikte opp dialoger mellom personene). Brukeren kunne også justere de reglene som spillprodusentene hadde lagt opp til. De nye oppdragene og historiene kunne deles med andre gjennom Ataris internettsider (Genvo 2006).

Nettkunstneren Jodi (kunstnernavn) lagde en *Doom*-mod kalt *SOD*, som var en tidlig milepæl innen tidlig nettkunst.

Noen spill har “mod” i tittelen. Et eksempel er United Front Games og Sonys *Modnation Racers* (2010). “Som navnet gjenspeiler, er greia med “Modnation Racers” ikke bare at du skal rase rundt i en minibil og skyte motstanderne av banen, men også kan modifisere så godt som alt i spillet. Du kan med den største letthet konstruere egne baner, designe egne biler, for så å dele disse online med den store nettflokken.” (*Dagbladet* 19. mai 2010 s. 48)

“Bohemia Interactive, skaperne av “ARMA”-serien, har utlyst en konkurranse om å modifisere spillet helt eller delvis. Til sammen skal de ulike kategoriene premieres med over 3,8 millioner kroner.” (*Dagbladet* 18. desember 2013 s. 45) “Arma has always been quite moddable. Every piece of Bohemia Interactive’s military sim has been renovated or replaced hundreds of times over by the game’s prolific community – its missions, islands, audio, weapons, and vehicles. Today Bohemia makes a major effort to support that culture of community content creation as it begins a more than year-long competition called “Make Arma Not War.” A total of a half-million Euros (about \$680,000 USD) will be awarded to modders in 2015, with the winners in four categories selected by a panel of about a dozen game industry professionals, community members like Dslyecxi, and Bohemia developers. “Having a competition like this is giving the people something back, essentially. Giving them more serious reasons to show off, to make something out of their hobby,” says Ivan Buchta, Creative Director at Bohemia. CEO Marek Spanel underlines that the competition is Bohemia’s way of supporting a fundamental part of its franchise. “Ever since Arma: Cold War Assault, we’ve made it a priority to support our community with tools, documentation, and sample models, and Arma 3 is no different. [...] It’s clear that, with our open architecture and creative community, much more extra content can be produced. [...]” Employment and publishing rights, along the lines of what was earned by DayZ creator Dean Hall, also aren’t out of the question for potential winners and entrants to the contest.” (<http://www.pcgamer.com/2013/12/05/make-arma-not-war-modding-competition-launched-with-680000-up-for-grabs/>; lesedato 05.02.14)

Momo

(_sjanger, _drama) Allegorisk forkledningsskuespill, vanlig i middelalderen (Wittschier 1993 s. 50). En slags ballett-pantomime (Strosetzki 1996 s. 163).

Spanjolen Gómez Manrique skapte slike skuespill på 1400-tallet (Strosetzki 1996 s. 163). “The first extant, non-religious play in Spain is the sketch *Los Momos de doña Isabela*, by Gómez Manrique, which dates to the mid-fifteenth century. Momo, from the Latin – *momus* – originally referred to a gesture, grimace, or jeer made in plays, dances, or masquerades. By the first half of the 15th century the word momo is used in Spain to describe palace entertainment. Gómez Manrique wrote the momos as a spectacle for the birthday of Alfonso. In it the muses fly to Alfonso, recite poems about the virtues of justice, faith, gentleness, and conquest, and exalt Alfonso as an ideal prince. They employ dancing and singing.” (<http://www.the-orb.net/encyclop/culture/lit/spanish/link6.html>; lesedato 28.10.13)

Monodrama

(_sjanger, _drama) Et skuespill skrevet for å framføres med bare én person på scenen.

Russeren Nikolai Evreinov både skrev teoretisk om sjangeren i *En introduksjon til monodrama* (1909) og andre verk, og skapte selv monodramatekster (f.eks. *Presentasjon av kjærlighet*, 1910).

Samuel Beckett har skrevet noen monodramaer.

Noen ganger kan sjangeren være vanskelig å avgrense. Den britiske dikteren Alfred Tennysons *Maud* (1855) har blitt oppfattet både som et dikt og et monodrama.

Monografi

(_sjanger) En bred, grundig og detaljert behandling av et avgrenset emne (Sørensen 2002 s. 2-3). Emnet er avgrenset, men undersøkelsene som er gjort og materialet som er bearbeidet av forfatteren, kan være omfattende. Vanligvis er en monografi en bok. Boka kan handle om et bestemt (vitenskapelig) emne eller om en bestemt person.

Det hender at ordet “monografi” brukes i hovedtitler, som i Celtibère et al.: *Monografi om Notre Dame i Paris* (1853-57), men ordet er langt vanligere i undertitler.

Monolog

I renessansen var det populært å inkludere lange monologer i skuespillene, en konvensjon som forsvant når skuespill skulle fungere mer mimetisk-realistisk, særlig innen naturalismen (Nünning og Nünning 2002 s. 123-124).

I Anton Tsjekhovs skuespill driver mange av personene med resignerte selvanalyser og ytrer disse som monologer, nærmest som hver av personenes lyriske samtale med seg selv (Szondi 1965 s. 36).

Skuespill som de britiske dramatikerne Alan Bennetts *Talking Heads* (1987) og Willy Russells *Shirley Valentine* (1986) består av monologer.

Den franske forfatteren Mathias Énard ga i 2008 ut romanen *Zone*, “ein monolog skrive som ei einaste lang setning over 500 sider, og som problematiserer Europas råskap.” (*Morgenbladet* 27. november – 3. desember 2015 s. 52)

“Du trenger en god monolog. Det er flust å ta av hos Shakespeare og Ibsen, men i lengden kan det jo bli litt kjedelig bare å fremføre klassikere. Nå har Silje Vigerust Vinjar redigert *Ådissjen* (Transit), en hendig liten bok som inneholder 25 nyskrevne monologer, de beste fra en konkurranse i regi av Dramatikerforbundet. [...] boken inneholder Linn Skåbers litterære debut: monologene “Fra mann til mann” og “Døden.” (*Morgenbladet* 6. – 12. mars 2009 s. 31)

Den britiske regissøren Peter Greenaway innledet i 2006 et videoprojekt kalt *Nine Classical Paintings Revisited*, der bl.a. Leonardo da Vincis bilde *Nattverden* ble filmet. “Hvordan reagerte egentlig disiplene da Jesus lanserte nyheten om at en av dem ville forråde ham? [...] Greenaway har nemlig fått tillatelse til å trille projektorer, høyttalere og lyskastere inn i Santa Maria delle Grazie-klosteret i Milano. Her vil han, gjennom projisering av levende bilder, dramatisk lyskunst og soniske hjelpemidler, transformere Da Vincis maleri til noe som ligner en film. Blant annet vil han la skuespillere lese inn monologer, som er skrevet med utgangspunkt i tankene de ulike disiplene gjør seg når Jesus forteller at han vil bli forrådt. Hvem vil stå bak udåden?” (*Morgenbladet* 29. februar – 6. mars 2008 s. 27)

Den amerikanske TV-serien *House of Cards* (2013 og senere, produsert av Beau Willimon) har en hovedperson som framfører monologer til seerne: “Frank

Underwoods direkte monologer til publikum, der han ser rett i skjermen og forteller om sine lumske planer, er et teatralisk triks inspirert av Shakespeare-stykket *Richard III*. På samme måte som i teaterstykket, blir publikum invitert med inn i Underwoods amoralske univers, og man blir sittende med en følelse av at man deltar i hans onde planer for å velte sine politiske motstandere.” (*Morgenbladet* 12. – 18. juni 2015 s. 28)

Et monodrama er et skuespill der bare én person opptrer.

Montasje_

Brasilianeren José Padilha's film *Bus 174* (2002) er i stor grad en montasje: “Ved bruk av opptak fra tv-stasjoner, overvåkningskameraer og politiets egne kameraer, makter Padilha å sette sammen en skremmende montasje om voldsspiralen som får herje på gateplan i Brasil. Filmen gjenforteller hvordan et ran av en buss forvandlet seg til en direktesendt nasjonal tv-begivenhet som flerret opp landets betente sår av rase- og klassekonflikter og den ekstreme korrupsjonen i politiet.” (*Morgenbladet* 26. september – 2. oktober 2008 s. 24)

Moralitet_

(_sjanger, _drama) “In the fourteenth century morality plays became common; here the actors represented virtues and vices and other abstractions” (Artz 1980 s. 359)

Eksempler:

Everyman (anonym; i mange versjoner fra senmiddelalderen og renessansen)

Briten Henry Medwalls skuespill *Nature* og *The Castle of Perseverance* (begge skrevet på slutten av 1400-tallet) er begge et “morality play” (<http://babel.revues.org/747>; lesedato 10.04.15).

MUD_

(_dataspill, _sjanger) Initialord for “Multi-User Dungeons”, “Multi User Dimension” og “Multi User Domain”. Tekstbaserte, digitale rolle- og eventyrspill (med dungeons, drager, monstre, hemmelige rom osv.).

En MUD realiseres digitalt, men sjangeren er inspirert av tidlige, ikke-digitale rollespill som *Dungeons & Dragons*. Brukerne i en MUD skriver i fellesskap en eventyr-/fantasy-lignende tekst, slik at en historie skapes gjennom spillernes interaksjon. Spillerne dikter opp personer, rom, miljøer.

Det har blitt oppfattet som en ny litterær sjanger (Volker Grassmuck gjengitt etter Schirrmester 2002 s. 311) og en ny form for “collaboratively written literature” (Sherry Turkle).

“Your character, Buffy Mojo, is crawling through a maze of tunnels in the dungeon of her archenemy’s castle. The walls are dank, the lighting is dim, the silence is ominous. A spell has turned Buffy’s only ally into a toad. Your hands feel clammy on the keyboard; your heartbeat seems too loud. If Buffy runs into the wrong character down here, your persona will die, and hundreds of hours of work you put into constructing her will have been wasted. More than just your imaginary character is at stake. Buffy’s fate will influence the virtual lives of other characters who represent real friends in the material world. You are in a MUD, along with tens of thousands of others around the world who build fantasy worlds in the Net.” (Rheingold 1994 s. 145)

“One friend I’ve never met in the material world is Eri, a librarian from North Carolina who has a wicked sense of humor: a sign on the floor of Eri’s dwelling in Cyberion City says “Caution, black hole.” If you make the mistake of looking in the black hole, you fall into the basement, where you discover that the look command only gets you the message “The basement is dark.” Then you try a bunch of commands, and you get the message “Say the magic word.” And if you say “shazam” or “abracadabra,” you get the message “Say the magic word your mommy taught you.” When you say “Please,” Eri’s black hole lets you back into her living room.” (Rheingold 1994 s. 160)

Den første MUD ble programmert av Roy Trubshaw og Richard Bartle i 1979. De fleste MUDer har fram til 2005 (og senere, dette er uvisst) blitt spilt på TelNet, ikke på Verdensveven.

“Amy Bruckman used the rich social worlds she discovered in her favorite MUDs as the subject of her MIT graduate studies of the psychological and social significance of MUD culture. In 1992, Bruckman wrote about MUDs as “Identity Workshops.” ” (Rheingold 1994 s. 152)

“As MUDs are multiplayer-based, they have an enormous advantage over adventure games: human-controlled characters. The fact that a real (hopefully intelligent ;) person is behind an avatar, allows a kind of realism and conversation far superior from the offered by adventures videogames. However, we believe that this fact is also what keeps locked the potential of MUDs as a narrative-like medium. There are two kinds of computer characters. One is the puppet, controlled

by the player; the rest are either computer-controlled or human-controlled. It is almost impossible to create a puppet of a shy, calm nun and pretend that players will behave according to those traits. If the nun is allowed to control, let's say, a gun, it would be hard that the player doesn't try to kill other people, even if the character was supposed to be a pacifist. People in MUDs do not behave like narrative characters; people's action lack of narrative characters' coherence.” (Gonzalo Frasca i <https://www.ludology.org/articles/ludology.htm>; lesedato 12.11.18)

Multipel-publisering_

(_spredningspraksis)

Multipel-publisering innebærer at forskere sender sine rapporter, artikler og andre tekster til flere tidsskrifter samtidig, og blir publisert mer enn ett sted (Meinel 1997 s. 143). Dermed spres deres forskningsresultater raskere enn ved publisering kun ett sted, men tidsskriftene og de andre publiseringsorganene mister en del prestisje fordi de ikke er alene om å offentliggjøre tekstene.

Multisysling_

Engelsk: “multitasking”. Bruk av mer enn ett medium samtidig, f.eks. å lese samtidig som en lytter til en musikk-CD og gløtte opp på et TV-program innimellom.

Schwebs og Otnes kaller en type multimedial sansing for sammenstilt multimedialitet, f.eks. når “man sitter ved pc-en og sender e-post mens man hører musikk nedlastet fra nettet” (Schwebs og Otnes 2001 s. 110). TV-en står på samtidig som det kan foregå “activities from chatting to reading to love making” (Ang 1991 s. 92).

En tysk undersøkelse fra 1994 viste at 25 % av TV-seerne spiste samtidig som de så på fjernsyn, 24 % hadde samtaler med andre i samme rom mens de så fjernsyn, 18 % leste, 14 % satt i telefonen, 11 % sov, 9 % strikket og 9 % spilte spill (Opaschowski 1995 s. 178).

“Mange av oss er blitt digitale sjonglører. Vi sjekker e-post mens vi skummer nettaviser mens vi skriver notater mens vi slenger meldinger til kollegene i det dynamiske åpne kontorlandskapet. Med musikk på øret veksler vi mellom åtte-ti åpne vinduer på dataskjermen. Sender tekstmeldinger mens vi sitter i møter, leser

svarene i bilen på vei hjem. Oppdaterer Facebook-status og laster ned musikk mens vi ser på Dagsrevyen og snakker med barn og partner. [...] den heseblesende simultanaktiviteten [...]. Lidelsen ADT – oppmerksomhetssvikt – som minner ADHD og skyldes overdreven multitasking, brer seg epidemisk i næringslivet, ifølge Edward Hallowell.” (*A-magasinet* 12. juni 2009 s. 8-9)

“[N]evropsykolog Ivar Reinvang ved Universitetet i Oslo påpeker: Oppmerksomheten er en begrenset ressurs. Vi er rett og slett ikke i stand til å utføre to konsentrasjonskrevende oppgaver samtidig. I praksis må vi flippe frem og tilbake mellom dem. Det medfører “tidshull”, og de gjør at kvaliteten på begge aktivitetene svekkes. Noen steder, som i trafikken, kan det være kritisk. David E. Meyer, hjerneforsker ved Universitetet i Michigan, har spesialisert seg på studier av multitaskende voksne. [...] Hans undersøkelser viser at når vi prøver å gjøre to oppgaver på én gang – eller veksle kjapt mellom dem – bruker vi dobbelt så lang tid som om vi hadde tatt dem i rekkefølge. Dessuten tyder ny forskning på at multitasking øker produksjonen av stresshormonene kortisol og adrenalin, noe som har flere negative helsekonsekvenser, også på hjernen og vår evne til å fokusere.” (*A-magasinet* 12. juni 2009 s. 10-11)

“Skulle du likevel sitte med fornemmelsen av at du jo rekker riktig mye ved å løpe fra det ene til andre, bør du sjekke den vitenskapelige litteraturen. For eksempel en artikkel som den amerikanske forskertrioen Rubinstein, Meyer og Evans offentliggjorde i *Journal of Experimental Psychology* i 2001. De satte forsøkspersoner til å løse to forskjellige oppgaver, enten med singletasking – én og én – eller ved å skifte frem og tilbake mellom oppgavene. Uavhengig av hvilken type oppgaver man skulle utføre, gikk det konsekvent raskere å løse dem med singletasking. Tidsforskjellen økte i takt med vanskelighetsgraden, og når det dreide seg om to litt vanskelige matematikkoppgaver tok det hele 40 prosent lenger tid med multitasking. Nesten en tredjedel av den samlede tiden gikk altså til spille. Og det var ikke den eneste dårlige nyheten. Blodprøver av de frivillige forsøkspersonene avslørte at mens deres iherdige multitasking hemmet den mentale produktiviteten, satte den til gjengjeld i gang kroppens stresshormoner som kortisol og adrenalin. Dette er stoffer som ved regelmessig og langvarig eksponering sender risikoen for åreforkalkning og hjertesykdommer rett i været.” (Lone Frank i *Morgenbladet* 13. – 19. april 2012 s. 24)

“Earl Miller, nevrologiprofessor ved MIT, sier til *The Guardian* at vi slett ikke er så flinke til å multitaske som vi tror. Hjernen fungerer ikke slik. Isteden skifter vi lynraskt mellom forskjellige oppgaver, mens hjernen strever med å henge med i svingene. Multitasking gir økt produksjon av stresshormonet kortisol, samt av adrenalin, noe som kan overstimulere hjernen og føre til “mental tåke”.” (*A-magasinet* 30. januar 2015 s. 42)

Murskue

Gresk: “teichoskopie”. I et skuespill opptrer det en person som vi ser at befinner seg oppe på en mur, i et tårn e.l. Denne personen forteller til andre personer i skuespillet (og dermed til publikum) hva som befinner seg og skjer utenfor scenen (Kayser 1973 s. 198). Murskue-grepet gjør det mulig å “inkludere” store militære slag med tusenvis av soldater, enorme flåter med skip osv. i et skuespill.

Ordet kan også brukes metaforisk, som i Gunstein Bakkes diktsamling *Murskueteknikkane* (2012). “*Murskueteknikkane* utgjør hundre sider med 22. juli, farens dødsleie, forfatterens tilholdssted på Gotland og hjembygdens tuberkulosesanatorium som senere ble hjem for psykisk utviklingshemmede, asylmottak og fredssenter. [...] For de tuberkuløse og den døende er denne trusselen mer nærværende enn for andre. Kanskje må det murskueteknikker til for å formidle disse tilstandene til de friske. Et murskue er en sceneløsning fra teatret, der et vitne formidler det som foregår utenfor scenen til publikum. (Det første kjente eksempelet er fra *Iliaden*.) Hos Bakke står den døende faren på grensen mellom liv og død, med utsikt til den andre siden. Samtidig er han et vitne til en tid de yngre ikke har førstehåndskunnskap om: “han stirer mot et punkt han er åleine om/ i retning av det gamle sanatoriet, / lufta dei kurande såg ut i (...) / mellom hans blick og deira ligg tida”. Dikt-jeget inntar også murskueposisjonen, og formidler barndomsminner, fakta og forestillinger om de bortgjentes hus – sanatoriet som mellom 1962 og 1991 ble anstalt for de såkalt åndssvake.” (*Morgenbladet* 9. – 15. mars 2012 s. 42)

Muse

I gresk mytologi var musene Zevs’ sju døtre som denne guden fikk med minnets gudinne Mnemosyne. Musene ble en slags “skytsgudinner” for ulike kunstarter og vitenskaper. I senere tid kalles en kvinner som inspirerer en mannlig forfatter for forfatterens muse.

Museum

“Museums as physical sites of accumulated goods available to viewing by at least portions of the populace exist from the third century B.C.; churches also became the community location of relics, with access controlled by religious authorities. A more secular educational function augments the social and political functions of early collections. Susan Pearce and Ken Arnold locate the ‘memory theatre’ of

Guilio Camillo Delminio in the 1500s as a significant cultural item. Camillo's '“theatre” was a wooden structure, stuffed full of meaningful images and words, which was shown first in Venice and then copied in Paris.' The theater's function was educational; it was a propaedeutical instrument for efficient learning and memorization. [...] the theater was supposed to be experienced in a particular order. This box structure reoccurs through the Renaissance practice of putting collections into cabinets, described by Anthony Alan Shelton as 'cabinets of transgression' for their potential oddity in terms of the act of collecting as well as for what was saved. In fact, early modern collections echo that practice in the first of their names for these containers: in German, 'Kammer' (room or chamber); in Italian, 'studio,' 'galleria,' 'museo'; in England, 'cabinet' (often 'cabinet of curiosities' or 'of rarities')." (Janet Staiger i http://www.participations.org/volume%201/issue%203/1_03_staiger_article.htm; lesedato 03.06.14)

“While the church and political authorities might be collectors of high prestige items such as art and statues, from the mid 1600s on in England, wealthy but less politically well situated individuals collected for their cabinets of curiosities ‘coins, scientific instruments, minerals, medals, . . . plants,’ and so on. These cupboards grew into rooms and then larger series of spaces. Additionally, as the collections grew, collectors attached texts to their objects, creating catalogues. Marjorie Swann points out that these catalogues became a method to make the collections public: they were not merely inventories (although they were certainly that) but ‘self-conscious interpretation’ which promoted the collector, fashioning the collector as an actual author. Collections of private individuals formed the basis of major public museums. For instance, a donation by an individual established the British Museum in 1753. In the mid 1800s, an outburst of activity around public exhibitions and cultural expressions of nation-state formations occurred. The 1851 Great Exhibition became the foundation of the South Kensington Museum, now known as the Victoria and Albert Museum; in 1856 the British Parliament voted for a National Portrait Gallery. The Germanische National Museum opened in 1853 in Nuremberg, so-called ‘Germanische’ since Germany had not yet unified. Vienna’s Natural History Museum opened in 1889 although collections in the Hofburg and Belvedere predate that. In the United States citizens founded the New York City Metropolitan Museum of Art in 1870; the Museum of Fine Arts in Boston in 1870; and the American Museum of Natural History in New York City, also 1870.” (Janet Staiger i http://www.participations.org/volume%201/issue%203/1_03_staiger_article.htm; lesedato 03.06.14)

Music hall

Se *Litteraturhistoriske tekstpraksiser* (2008) s. 157

“Music hall” kan oppfattes som britenes ord for ”varieté”.

“The English term *buskers* refers to the entertainers who performed on the street, often outside theatres, restaurants and saloons. They passed the hat among passersby or picked up the throw money and then divided the collection (or *take*) among themselves. [...] Speculation suggests that innkeepers appreciated the better buskers as added attractions and likely invited inside those who found favor with their customers. This was a step along the way to the creation of music-halls. First, the innkeeper let certain buskers know they were welcome to come inside where, in turn for a song or two, customers stood them to drinks and the owner offered them a meal. The more popular buskers became successful by making similar arrangements with several taverns. Unlike vaudevillians who appeared at a single theatre, music-hall performers had the option to appear at several in a single evening. When saloon keepers and innkeepers realized that the entertainers were the primary draw for their establishments, they built halls next to their barrooms, set up tables, chairs and a stage, invited womenfolk, and created a new form of theatre – music-hall – which offered a series of turns by various performers in an evening. Those entertainers who were not invited in likely set up near the entrance and busked.” (Cullen, Hackman og McNeilly 2007 s. xxxi og s. 174)

“Verdens eldste music hall, Wilton’s i London er i ferd med å smuldre opp og står i fare for å bli revet etter 150 års drift. [...] Teatret som åpnet i 1858, trues av riving hvis ikke bygningen blir reparert. Siden 2004 har halvparten av bygningen vært åpen for skuespill.” (*Aftenposten* 3. juni 2011 s. 31)

Amerikaneren Winsor McCay, kjent som tegneserie- og animasjonsfilmskaper, opptrådte i music halls med nummeret *The seven ages for man* (Vrielynck 1981 s. 28). Han tegnet et menneskeansikt på en svart tavle, og gjorde det eldre og eldre bare ved å legge til noen få streker med krittet.

Filmselskapet Hat Trick Productions’ kostymedrama *Miss Marie Lloyd, Queen of the Music Hall* (2007) er “inspired by the life and loves of London’s East End music hall legend Marie Lloyd. Spotted by Percy Courtney, her true love and first husband, Marie is soon topping the bill. However, fame takes its toll on the marriage and it ends bitterly. As Marie struggles to juggle her private and public life she falls out with lifelong friend/dresser Freddie and into the arms of fellow performer, the dependable Alec Hurley. Marie leads a music hall strike and triumphs, but at home she tires of Alec's humdrum ways. Sticking to the principle, as sung, that A Little of What You Fancy Does You Good, Marie chases the champagne lifestyle, taking up with toyboy jockey Bernard Dillon. Respectable society is scandalised and Marie is dropped from the Royal Command Performance, but hits back with an alternative Command Performance. Riding high professionally but battling failing health and with her personal life in tatters and splashed across the newspapers, she begins to buckle. A faithful but helpless

Freddie stands by as Marie is determined that the show must go on.” (<http://www.bbc.co.uk/programmes/b007qcxg>; lesedato 25.03.13)

“The lively, colourful, slightly sleazy London music hall atmosphere is beautifully re-created [...] Wallace [Jessie Wallace spiller Marie Lloyd i filmen] possibly doesn't have the greatest voice ever, but she does have a vivid, humorous presence and it's very believable that she could hold the audience in the palm of her hand. She convincingly ages from her teens to her 50s, and performs just about all Marie's most famous songs along the way, from The Boy I Love Is Up in the Gallery to I'm One of the Ruins That Cromwell Knocked About a Bit – the song Lloyd was performing when she collapsed on stage and practically died as she had lived, in front of an audience. [...] As so often with this type of biopic, the film shows how, as Marie's career went from one success to the next, her personal life was increasingly turbulent.” (<http://costumedramas.wordpress.com/2009/09/12/miss-marie-lloyd-queen-of-the-music-hall-2007/>; lesedato 25.03.13)

De franske hallene hadde en blomstringstid inn i mellomkrigstiden, men fikk en kraftig nedgang under den økonomisk depresjonen på 1930-tallet (Virilio 1989 s. 68).

Call Boy er navnet på et tidsskrift utgitt av British Music Hall Society i London (Cullen, Hackman og McNeilly 2007 s. 185).

Musikal_

(_sjanger, _drama) Musikkteater, sannsynligvis av amerikansk opprinnelse. Sjangeren er nært beslektet med operette.

Eksempler:

My Fair Lady

West Side Story (sjangeradaptert fra Shakespeare)

Oliver (medieadaptert fra roman av Charles Dickens)

The Mystery of Edwin Drood (medieadaptert fra roman av Charles Dickens)

Christopher og Joachim Nielsen: *Verdiløse menn: En musikal bassert på Joachim Nielsens tekst og musikk* (2008)

“[T]he Broadway commercial stage reconfirmed its position at the center of American theater after 1940. Prospering as never before, it offered a fare of

glittering musicals by, among others, Rogers and Hammerstein, Cole Porter, Irving Berlin, and Leonard Bernstein: *Oklahoma* (1942), *Annie Get Your Gun* (1946), *Kiss Me Kate* (1948), and *West Side Story* (1957), to name but a few. Together with comedies and other stage entertainment, they confirmed Broadway as the nation's "show shop," a glamorous and expensive world of sophisticated audiences, stars, and powerful producer-entrepreneurs, ruled by the laws of the box-office." (Ro 1997 s. 281)

Det finnes mange undersjangerer. En av dem er barnemusikal, skrevet for barn. Et eksempel på en barnemusikal er *Det tusinde hjertet* (2007) av Tore Renberg og Janove Ottesen. En annen undersjanger er julemusikal, f.eks. Jan M. Moberg og Arne Iversens *Jakten på juleskurken* (2000). Den handler om en skurk som stjeler alle pakkene under treet. Musikken er skrevet av Arne Iversen.

David Byrne og artisten Fatboy Slim lagde i 2010 "en discomusikal om Filippinenes eks-førstedame Imelda Marcos og hennes dramatiske liv. [...] Utgivelsen *Here Lies Love* består av to cd-er, en dvd og en 100 siders bok inneholdende tekster, bilder, historier og trivia. [...] Opplegget er i det hele tatt veldig snålt, og det tar tid å bli vant til å høre amerikanske vokalister synge ut Imelda Marcos' følelser over lekne elektronikabeats." (*Morgenbladet* 9. – 15. april 2010 s. 27)

Den britiske biologen og evolusjonsteoretikeren Richard Dawkins' bok *The Selfish Gene* (1976) ble i 2011 adaptert til "the world's first "biomusical". [...] Jonathan Salway has a background in theatre, not biology, but when he read Dawkins's book, the clarity of writing, the fascinating subject matter and even the humour so inspired him that he felt compelled to transform it into musical comedy and set about dissecting the book to write script and songs with the help of fellow writer Dino Kazamia and music by Richard Macklin. In the show a fusty Oxford professor, played by Salway, tries to lecture the audience on the fundamentals of evolutionary theory. Meanwhile, the Adamson family share the stage, going about their daily trials of life, unwittingly providing examples of the points he's making. He frequently interrupts and explains to them why they're feeling and behaving the way they are, and sporadically gets involved in their lives along the way. [...] The show opens with the song *We Are Machines Made By Our Genes*, and the prof tries to push the idea that our genes make us selfish – look at how female praying mantises eat the heads of their copulating mates and gulls eat their neighbours' chicks, given the chance. [...] The show condenses *The Selfish Gene* into 70 minutes of catchy songs, innuendo and laughs as well as science" (<http://www.newscientist.com/blogs/culturelab/2011/08/the-selfish-gene-a-musical.html>; lesedato 23.05.12).

Musikalbok

(_sjanger) Teksten til en musikal i form av en bok.

For eksempel Ola Jonsmoen (tekst) og Ellef Røe (musikk): *Ei fjellbygd: Fritt etter N.R. Østgaard "En Fjeldbygd - Billeder fra Østerdalen"* (1979).

Musikkliteratur

(_sjanger) All litteratur – både sakprosa og skjønnlitteratur – som handler om musikk eller musikere, f.eks. biografier om musikere.

Musikkbøker inspirerer ofte leserne til å oppdage musikk de ikke kjenner til fra før eller å nylytte til kjent eller glemt musikk.

Musikkinspirasjon

(_inspirasjonspraksis) Tilfeller er der en dikter/forfatter bevisst eller ubevisst blir inspirert av musikk til innholdet eller stilen i sine tekster.

Amerikaneren Jack Kerouac var inspirert av inspirert av jazz (særlig en type jazz kalt bebop, spilt av Charlie Parker, Dizzy Gillespie og andre) da han skrev romanen *On the Road* (1957). Språkstilen i denne boka kan minne om jazz. Den amerikanske beatpoeten Amiri Baraka ble "inspirert av jazz. De [tekstene hans] har en oppbygning som tilsvarte friheten i musikken til Charlie Parker, Thelonius Monk og John Coltrane. På mange måter er han rappens gudfar, med sine fortellende, rytmiske linjer." (*Dagbladet* 7. november 2008 s. 43)

I et intervju i 2007 sa Lars Saabye Christensen: "Jeg spiller ikke selv, men er opptatt av musikk og det har jeg vært hele tiden. Det var musikken, og først og fremst rockemusikken, som fikk meg inn i litteraturen, eller fikk meg til å skrive. Musikk og skriving har for meg alltid hengt nøye sammen, og jeg er jo rundt omkring med musikere og opptrer med jevne mellomrom." (*Ark Pocket*, gratismagasin fra bokhandlerkjeden Ark, nr. 2, 2007, s. 73)

"Jeg bruker musikken aktivt i skrivingen. Jeg skriver aldri uten å ha musikk på." (forfatter Rune Christiansen intervjuet i *Bok & samfunn og Notabene* bokhandelkjedes gratismagasin *Bokvår*, 2010, s. 22)

Musikkinspirasjon kan gi konsekvenser for opplevelse av teksten og tolkningspraksiser. I et intervju fortalte forfatteren Johan Harstad angående sin roman *Hässelby* (2007) at når han “skriver om 1985, vil jeg vise frem de sangene – gode eller dårlige – som var en del av denne tiden. Jeg vil at man skal nynne dem i bakhodet, mens man leser” (*Morgenbladet* 12. – 18. oktober 2007 s. 37).

Den japanske forfatteren Haruki Murakamis bok *After Dark* (på norsk 2007) er inspirert av musikk, og bør kanskje leses sammen med den musikken som det refereres til i boka. “Bokens tittel er hentet fra jazzlåten “Five Spot After Dark” av Curtis Fuller, og hver scene har fått sitt eget lydspor. Referansene gir egentlig bare mening om man kjenner låtene. Men et kjapt søk på iTunes er alt som skal til, og vips har man sitt eget *After Dark*-soundtrack. Det gjør ikke nødvendigvis teksten bedre, men det svinger unektelig mer.” (*Morgenbladet* 21. – 27. september 2007, s. 36)

Linn Ullmann ga i 2011 ut romanen *Det dyrebare*, og uttalte i et intervju at “jeg må høre på musikk når jeg skriver. - Hvilken musikk utgjør soundtracket til "Det dyrebare"? - Mye Purcell. Den engelske tittelen på boka blir “The Cold Song”, etter én av sangene jeg har hørt mye. Bach og Susanne Sundfør har også vært viktige” (*Dagbladet* 24. november 2011 s. 41).

“[N]oen forfattere sverger til stillhet under skrivearbeidet, men musikkelskeren Jonathan Lethem er definitivt ikke en av dem. Nå har han delt spillelista som inspirerte ham under arbeidet med hans kommende bok “Dissident Gardens”, om historien til Det amerikanske kommunistpartiet, en roman som omtales som en “familiesaga om tre generasjoner helamerikanske radikaler”. [...] [blant musikken er] Gil Scott-Herons “Winter in America”, og Neutral Milk Hotels “Communist Daughter”.” (*Klassekampens* bokmagasin 24. august 2013 s. 2)

“Tore Renberg har utstyrt sin nye roman “Vi ses i morgen” med bakgrunnsmusikk: Karakterene har nå fått sine egne spillelister på [musikknettstedet] Wimp. Til wimp.no sier Renberg at han brukte spillelistene aktivt for å bygge karakterene underveis i skrivingen: “det [var] viktig for meg å bli kjent med dem, og noe av det første jeg legger merke til hos et menneske er hvilken musikk det hører på.” Han heftet ikke egen smak på dem alle: Prosessen sendte Renberg inn i musikalske universer og sjangre han ikke vanligvis lytter til.” (*Klassekampens* bokmagasin 19. oktober 2013 s. 2)

Mysteriespill_

(_sjanger, _drama)

Skuespill med handling fra Bibelen, en viktig sjanger i middelalderen. Dramatisert bibeltekst, sjangeren oppstod antakelig som dramatiseringer under gudstjenester.

Scener fra bibelhistorien ble fremført av folkelige skuespillere, f.eks. håndverkere eller omreisende teatergrupper. De omreisende dro sine vogner inn på torget i landsbyen eller byen, og framføringene der kunne vare i flere timer. Et mysteriespill kunne f.eks. vise Jesu siste timer.

Ordet kommer ikke fra “mysterium”, men fra latin “ministerium”: “utøvelse”, “tjeneste”, “representasjon” (Lanson og Tuffrau 1953 s. 91). “From the thirteenth century on, it became the custom to refer to plays based on the Bible as mysteries, a designation probably derived from *misterium*, meaning a liturgical ceremony; in Italy, mystery plays [...] became common in the fifteenth century” (Artz 1980 s. 359).

Tilskuerne skulle oppdage nye nivåer i bibeltekstene, og delvis underholdes. I et engelsk mysteriespill pryler Noah sin kone fordi hun nekter å gå inn i arken.

Noen franske mysteriespill fra 1400-tallet er på opptil 50.000 verselinjer og framføringen tok ofte flere dager, noen ganger flere uker (Lanson og Tuffrau 1953 s. 91). Det er fra fransk middelalder kjent at ett mysteriespill med 500 roller tok 40 dager å framføre. Deltakerne kom fra alle samfunnsklasser. Det ble ofte brukt enkle rekvisitter: en liten mur med en port kunne forestille Jerusalem, et lite basseng med en båt kunne forestille havet. Djevelen kunne forsvinne gjennom en fall-lem i scenegulvet, engler kunne fly inn ved bruk av enkelt scenemaskineri. Store dukker ble brukt i torturscener (Lanson og Tuffrau 1953 s. 92-94).

Et omfattende mysteriespill med tittelen *Apostlenes gjerninger* ble framført i Frankrike i 1455. Det består av ca. 65.000 verselinjer og skal ha tatt ti dager å framføre. Et humoristisk innslag i dramaet er en liten “tørstens djevel” som kaster salt i munnen på folk så de drikker enda mer alkohol. Det franske mysteriespillet *Apostlenes mysteriøse gjerninger*, framført blant annet i Paris i 1541, hadde en varighet som krevde 35 søndager for å bli ferdigspilt (Barbier 2007 s. 125).

Italieneren Feo Belcari skrev på 1400-tallet en rekke mysteriespill, bl.a. et som i moderne engelsk oversettelse har tittelen *The Representation of the Annunciation to Our Lady the Virgin Mary by the Angel Gabriel*.

I første del av den tyske dikteren Johann Wolfgang von Goethes drama *Faust* (1808) forenes tragedie, komedie og mysteriespill (Kobligk 1991 s. 29).

Den tyske dikteren Nelly Sachs publiserte i 1951 i svensk eksiltilværelse *Eli: Et mysteriespill om Israels lidelser* (på tysk, oversatt til norsk i 1967).

Måltidslesing

Den romerske embetsmannen og forfatteren Plinius den yngre skrev i et brev at når han spiste sammen med sin kone eller med venner, likte han å få opplest noe humoristisk fra bøker (Manguel 1998 s. 163).

“In the eighth and ninth centuries, two monks, Paul Warnefrid and Magister Hildebrand, wrote commentaries on the Rule [i benediktiner-ordenen] in which they described daily reading and library activities. Monks were required by the Rule to read (aloud or by mumbling) three hours each day in summer and two in winter; in addition, each monk was required to read an entire book during Lent and to carry a small book when traveling. Apparently only a few monks could read text – still a string of letters without word separations – sufficiently well to qualify as readers during meals, the morning assembly, and the evening devotional services” (Kilgour 1998 s. 68)

Et maleri av italieneren Ambrogio Lorenzetti, malt på begynnelsen av 1300-tallet, viser et måltid i et nonnekloster. Over nonnene som spiser, er det en liten balkong ut av veggen i spisesalen, en liten innvendig balkong der det sitter en nonnen med en bok. Denne nonnen leser fra en religiøs bok for nonnene som sitter og spiser under henne. I prinsippet skulle nonnene lytte taust til opplesningen mens de spiste, men Lorenzettis bilde viser at nonnene både spiser og diskuterer med hverandre (Bagge 1984 s.138).

Holbrook Jacksons bok *The Anatomy of Bibliomania* (2001) inneholder eksempler på og kommentarer til “where we read – on journeys, at mealtimes, on the toilet (this has “a long but mostly unrecorded history”), in bed, and in prison – and what happens to us when we read.” (<http://www.press.uillinois.edu/books/catalog/48kpt6bt9780252070433.html>; lesedato 27.04.15)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>