

# Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 29.03.19

Dette dokumentets nettsadresse (URL) er:

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

## Multitekst

(\_format, \_sjanger, \_digital) Ordet “multitekst” er synonymt med “multimedial tekst”. I faglitteraturen er det diskusjon om tekstene det gjelder, er og bør kalles “multimediale”, “multisemiotiske”, “hypermediale” eller noe annet. “Multimedia” er det vanligste ordet, men Ture Schwebs og Hildegunn Otnes har rett i at “[i] mange sammenhenger er det imidlertid ikke tale om at flere medier, men flere tegntyper opptrer sammen og samtidig” (Schwebs og Otnes 2001 s. 109).

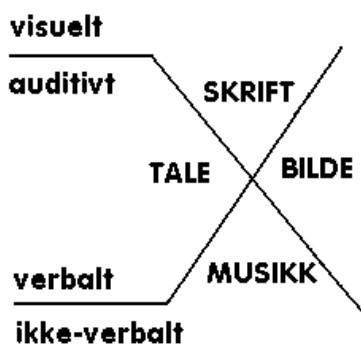
“Multitekst” omfatter mangfoldet av både medier og tegnsystemer (skrift i ulike farger osv.). Tekstbegrepet “is not limited to literary texts. It is a cover-all term indicating all outcomes of communication such as something written, something spoken, pictorial expressions, and so on.” (Kim 1996 s. 228) Bilder kan være navigerbare osv. Multitekster finnes bare på grunn av og i datamaskiner. Forfatterne kan være kunstnere og ingeniører samtidig (Rötzer 1991 s. 314).

“Prefixen [cyber-, hyper- og multi-] underforstår att texter som befinner sig i cyberrymden på något sätt är uppbyggda i fler dimensioner och är mer flexibla – att de passerar eller överskrider gränser som omger andra och mer traditionella texter” (Karlsson og Ledin 2000). George P. Landow sammenfatter pragmatisk noen essensielle trekk ved det som her er kalt multitekst slik: “its non- or multilinearity, its multivocality, and its inevitable blending of media and modes, particularly its tendency to marry the visual and the verbal” (Landow 1992 s. 103). En tekst er “multimedial” når budskapet er fordelt på ulike presentasjonsformer (medier), den er “multikodet” når den rommer forskjellige symbolsystemer (f.eks. verbal tekst, bilde, animasjon), og den er “multimodal” når den taler til flere av menneskets sanser (Felsmann 2001 s. 79).

Ordet “multitekst” er altså gunstig ved at det er egnet til å signalisere mangfold som ikke kun har med struktur, komponentvalg og sjanger å gjøre, men også mangfold i produksjonspraksiser og lese måter, i estetisk utforming og i situert anvendelse. “Multi-” kan også assosieres med tekster som inngår i mangfoldige nettverk av skrivere og lesere. Multitekster kan dessuten omfatte nærmest alle tenkelige sjangrer, f.eks. dikt, avis eller personlig hjemmeside. Tekstene er plurale, heterogene og multifunksjonelle.

Multitekst er altså et utvidet tekstbegrep tilpasset de digitale tekstene med bilder, lyd, film osv. “Tekst” brukes om alt som er synlig på skjermen og eventuelt samtidig hørbart fra datamaskinen, både stillestående komponenter, og de som er i bevegelse, engangshendelser inkludert. “[T]he ideas of what texts are, what order they have, how they exist, and wherein lies their authority are all challenged.” (Purves 1998 s. 12) Det foregår en tekstkonvergens der tekst, bilde og tone kombineres og smelter sammen (Weber 2001 s. 87), en “oppløsning av den fikserte skrift” (Zacharias 2000 s. 89). Tekstene skaper en “media-morfose” (Gerfried Stocker). Tekstene blir som skueplasser (teatrer). Det Drew Davidson kaller “hypermedia” er et “advanced hybrid medium, incorporating aspects from almost all older media: texts, graphic design, film, music, drama, photography, sequential art, theatre, architecture, landscape, puzzles and games.” (Davidson 2008 s. 15) Form og attraktivitet kan i noen tilfeller framtre som viktigere enn det substansielle innholdet (Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 273).

I multitekster er det kombinasjoner av tegn- og sansekomponenter:



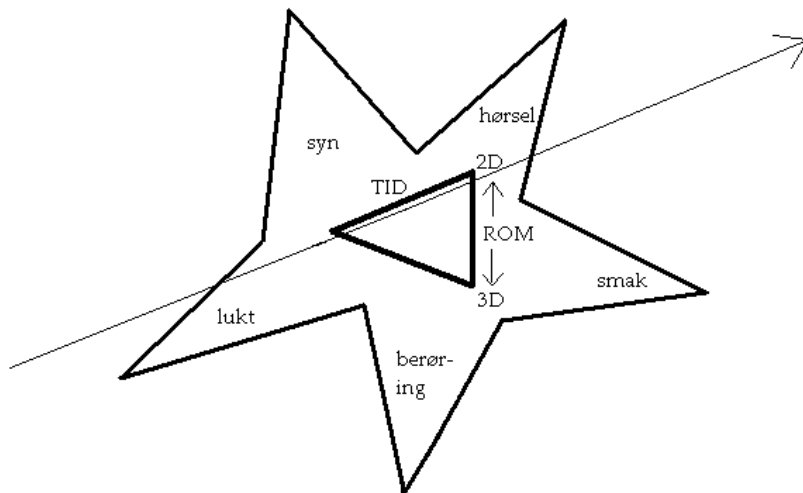
Mange slike tekster kan innordnes under “vuv på www”, der vuv står for det verbale, det visuelle og det vokale, som til sammen og i kombinasjon kan danne en slags teatral “tekstaksjon”. Tekster der det skjer tilfeldige og overraskende ting, har blitt sammenlignet med “dramasjangeren” happening (Simanowski 2002 s. 52). Tekstene kan sanses på ulike måter, og leseren utfører synestetiske aksjoner (Bolz, Kittler og Tholen 1994 s. 264). Roy Ascott har brukt betegnelsen “Gesamtdatenwerk” om multitekst (Friedrich W. Block i Simanowski 2001 s. 107). Det skjer en konvergering mellom bibliotek, forum og teater (Schanze 2001 s. 269), de kan framtre som “tekst-bilder eller skrift-filmer” (Simanowski 2002 s. 14).

Andrew Darley beskriver i boka *Visual Digital Culture: Surface Play and Spectacle in New Media Genres* (2000) “a shift away from prior modes of spectator experience based on symbolic concerns (and ‘interpretative models’) towards recipients who are seeking intensities of direct sensual stimulation [...] [og hvor leseren av bl.a. multitekster er] in pursuit of the ornamental and the decorative, modes of embellishment, the amazing and the breathtaking, the nuances of the stages effect and the virtuoso moment, the thrill of vertigo or the agôn of

competition [...] [samt har en] curiosity or fascination with the materiality and mechanics (artifice) of the image itself” (Darley gjengitt etter Simanowki 2004). Multitekstene innebærer “estetisering av computerteknisk tekstlighet” (Weber 2001 s. 40). Leseren på Verdensveven vil “først forføres før han aksepterer å bruke tid på et dokument” (Vandendorpe 1999 s. 153).

Tekstenes visuelle utseende er ikke et sekundært element, men avgjørende for hvordan tekstene produseres og leses (Bollmann og Heibach 1998 s. 462). De visuelle og romlige dimensjonene konstituerer teksten på linje med det verbale innholdet (Bollmann og Heibach 1998 s. 463).

Lesingen eller opplevelsen av teksten forløper i tid og skjermbildet kan både virke to- og tredimensjonalt. Idealet for “den fullstendige multitekst” kan skjematiseres slik:

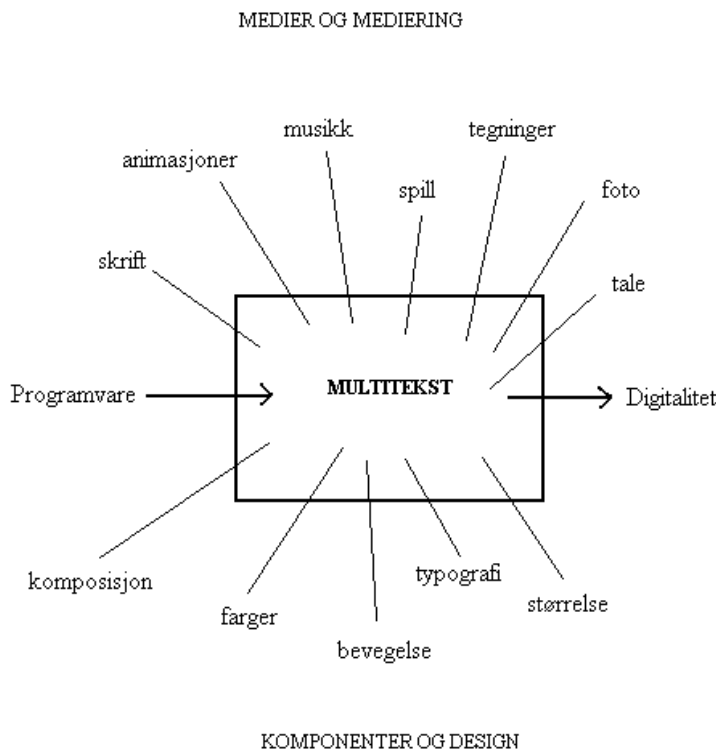


Hvis brukeren har en såkalt “emo-mus” når han sitter ved skjermen, kan teksten reagere på emosjonelle reaksjoner hos brukeren/leseren. Lukt kan inngå i tekstene ved at små bokser som inneholder ulike lukter, og som står som hardware ved brukerens PC, åpner seg når brukeren klikker på bestemte linker. Smak er det vanskeligere å inkludere direkte.

Den kanadisk-britiske forfatteren Kate Pullinger skrevet “en fortelling, “The Breathing Wall”, som kun kan oppleves fullstendig ved at leseren puster inn i mikrofonen på datamaskinen – takten på pusten din bestemmer så hvilken tekst du ser.” (*Dagbladet* 4. juni 2014 s. 48) “The story is told in parts, alternating between day-dreams (which reside in Flash movies) and night-dreams. The night-dreams reside within the Hyper Trance Fiction Matrix, an experimental software that allows the story to respond to the listener’s rate of breathing. To experience the

piece you must listen to it through a headset with a microphone” (<http://www.thebreathingwall.com/>; lesedato 27.06.14).

I multitekster har vi altså å gjøre med en større eller mindre kode-blanding, dvs. tekster som inkluderer tegn fra flere forskjellige medier og tegnsystemer. Mediene og tegnsystemene danner teksten og skaper digitalitetsopplevelsen. Digitalitet er de kjennetegnene digitale tekster har til forskjell fra f.eks. papirtekster.



Ifølge George P. Landow er digitalitet i videste forstand dette:

- “virtuality” (steder som ikke tar plass)
- “fluidity” (f.eks. ikke klare grenser mellom tekster, bilder etc.)
- “adaptability” (materiale kan tilpasses av den enkelte leser)
- “openness (or existing without borders)” (stor tilgjengelighet)
- “processability” (omformbarhet og manipulerbarhet)
- “infinite duplicability” (kan enkelt kopieres)
- “capacity for being moved about rapidly” (materiale kan sendes lynraskt fra sted til sted)

- “networkability” (flere kan arbeide på det samme materialet samtidig)

(Landow i Lunenfeld 2000 s. 166)

Multitekster er tendensielt “lesesynkrone”, dvs. at rekkefølgen elementene leses i spiller liten semantisk rolle). Trykte tekster er oftere “lesediakrone”, dvs. at rekkefølgen spiller avgjørende rolle. Det å lage hypertekster kan virke som en “avkomponering” sammenlignet med trykte tekster.

Tekstene kan være både klikkbare (med pekere og linker), rullbare (for “scrolling” vertikalt og/eller horisontalt) og utfoldbare (Ted Nelsons “strechttext”-prinsipp; f.eks. ved at avsnitt deler seg og inntil da usett tekst kommer til syne). Teksten kan kreve å “avsøkes” med kursøren; teksten kan være som et landskap med gjemte, fra først av usynlige steder eller som en duk med folder. Det skjer “Mouse-Over-Events” (Simanowski 2002 s. 117).

Det er ofte en virvel av muligheter i “samme” multitekst (klikke på ord, på bilder, se filmer, høre melodier, spille ...). Tekstene fungerer med “ekspansiv dynamikk” (Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 57). Også tradisjonelle tekster består av komponenter, sjikt og sekvenser, men i multitekster er disse ofte mer visuelt åpenbare og mer tilgjengelige for omorganisering. Teksten blir en slags “iscenesettelse” for den aktive, meningskonstruerende leser: Multiteksten tvinger brukeren til performativ lesing. Multitekster kan derfor være egnet til å bevisstgjøre leseren på egne lesestrategier og resepsjonsmåter. Performativiteten innebærer blant annet at teksten kan “utføre” (via brukeren) noe av det den handler om.

En multitekst krever aktiviteter av leseren (performativ lesing) som TV ikke gjør. TV er “bakoverlent”, Verdensveven er “fremoverlent” (Myrthu 2004 s. 30). Lesing av multitekst har blitt kalt “sentrifugal lesing” (Wirth i Simanowski 2001 s. 7), lesingen rettes “utover” mot stadig flere medieinnslag og dokumenter (hypertekstprinsippet med noder som peker mot andre dokumenter). Det kan likevel skilles mellom passive systemer (eller en selektiv form) der leseren bare klikker og velger blant ferdigprodusert materiale, og aktive systemer (eller en produktiv form) der leseren selv kan skrive inn og forandre tekster, omforme strukturer osv. midlertidig eller permanent.

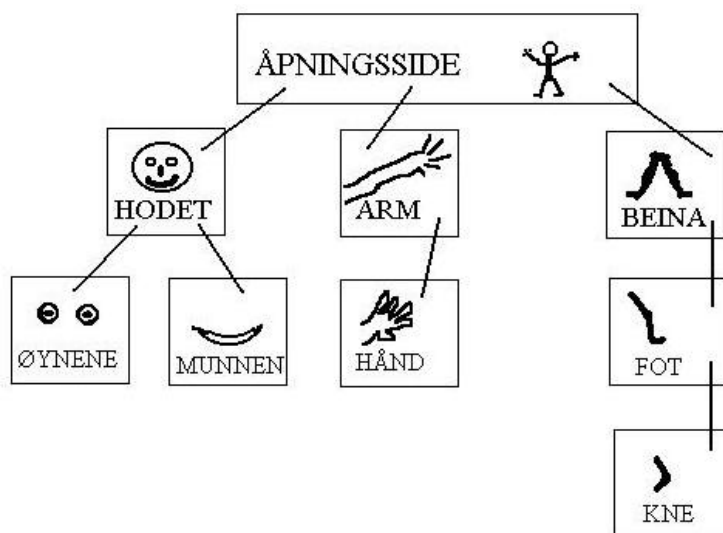
Multitekster flest har ved første inntrykk et “vagt omfang”, dvs. at vi ikke kan vite hvor omfattende teksten er. For bilder kan vise seg å være pekere videre i “samme” tekst, osv. Det vage omfanget er en klar forskjell fra codetekster, der vi kan se hvor tjukk ei bok er og sidetallet (men boka kan få oppfølgere som “forlenger” den).

“Brukerlåsning” er en form for styring eller manglende valgmuligheter som kan vekke stor irritasjon hos brukeren (særlig for en bruker som bare surfer raskt innom

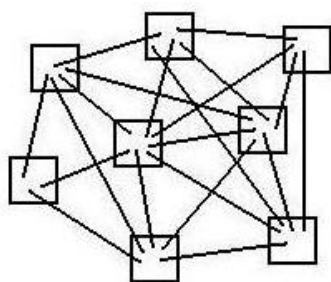
dokumentet). Dette omfatter all avspilling av sekvenser og programfunksjoner som ikke lar seg stoppe. Innslagene lar seg ikke avbryte slik nedlastning av de fleste programmer lar seg avbryte. Et eksempel på brukerlåsing er kommandovinduer i lange serier der leseren bare kan klikke OK og få opp et nytt kommandovindu. Brukeren tenker: “Å nei, dette burde jeg ikke ha gjort, men nå er det for seint å angre.” Dette tilsvarer ikke noe i vanlig skrift i codexer.

Det skjer en “topografisk” sammenknytning av “idéobjekter” (Bolz, Kittler og Tholen 1994 s. 253). Det å orientere seg på skjermen ligner kartlesing snarere enn lesing av boksider (Bolz, Kittler og Tholen 1994 s. 259).

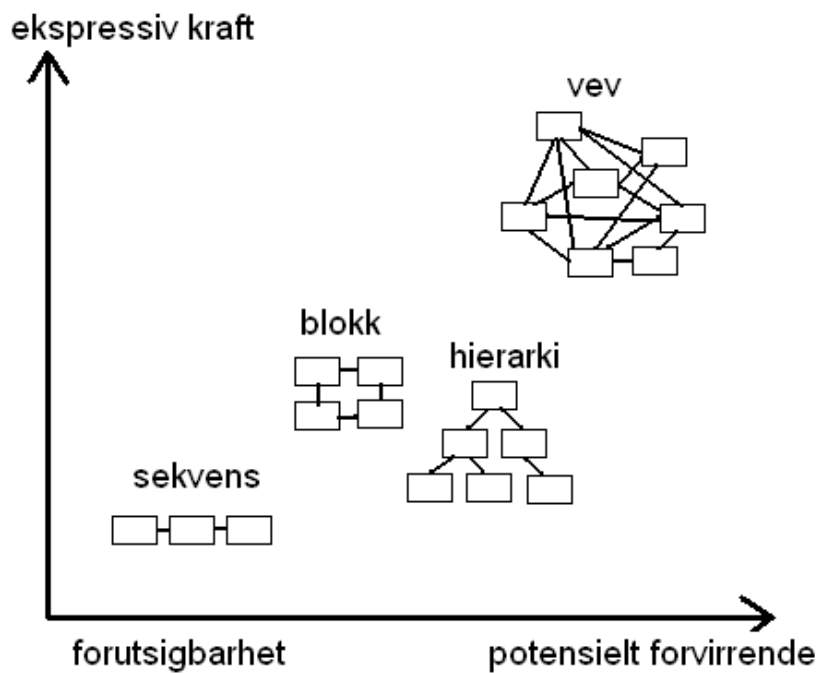
Multitekster kan være organisert på ulike måter, f.eks. hierarkisk på denne måten:



Eller strukturen kan være som et nettverk:



Strukturen i multitekster influerer både på hvor fritt leseren står til å lese i sin egen, selvvalgte rekkefølge og hvor fort leseren mister oversikten:

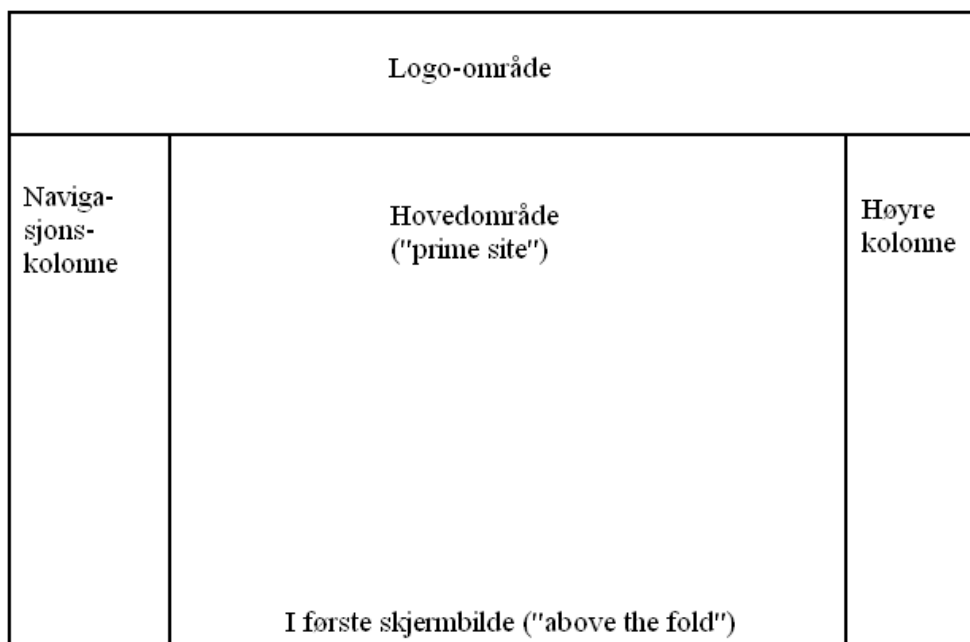


(figuren ovenfor er basert på Horton 1990 s. 114)

“Information overload” innebærer at brukeren får for mye informasjon for raskt eller for usystematisk. Dette har også blitt kalt “kognitiv entropi” (Bolz, Kittler og Tholen 1994 s. 257).

Mange nettstedet som samtidig er multitekster, er organisert på denne måten:

Et nettstedets første skjermbilde:



I første skjermbilde ("above the fold")

Kan ses etter scrolling ("below the fold")

(basert på Furu 2005 s. 38-39)

Hvem skriver en multitekst? Alan C. Purves har følgende klassifisering ut fra at det i multitekster er “a number of authors”:

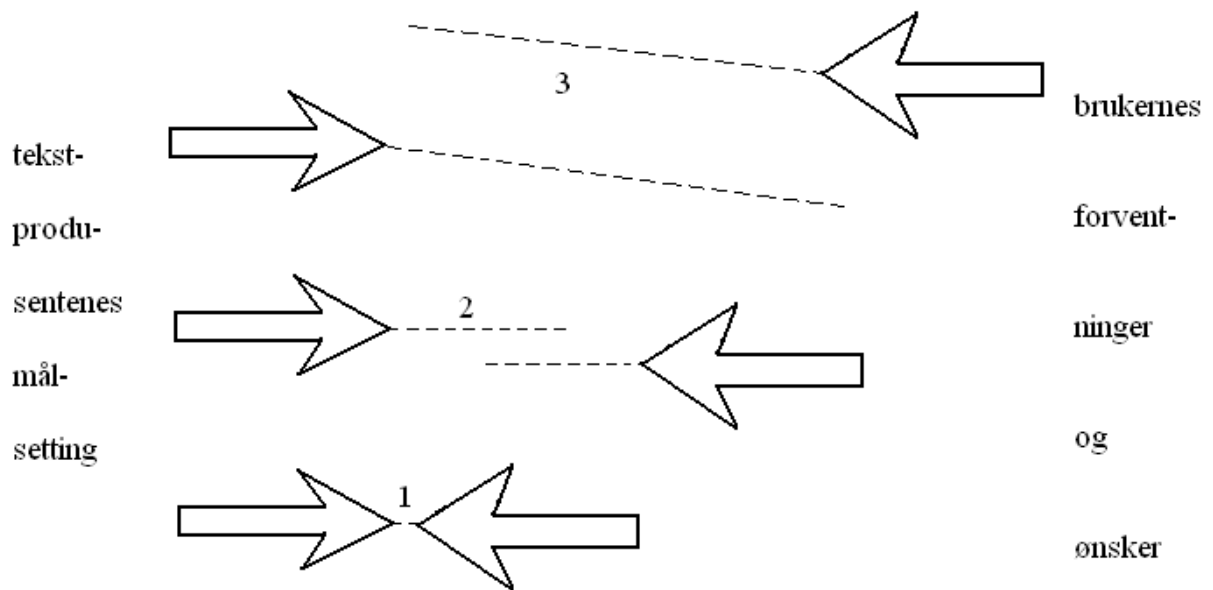
- “1. the program authoring team;
2. the writer of the original text;
3. the mechanical “writing” done by the program itself (the sorters, spelling checkers, organizers, editors, search engines, and converters, for example);
4. the networked coauthors, external editors, and formatters; and
5. the readers, who redact [sic; redigerer ved å velge ut] the text as they read.”  
(Purves 1998 s. 38)

“Authorship in electronic media is procedural. Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor’s involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant’s actions. It means establishing the properties of the objects and potential objects in the virtual world and the formulas for how they will relate to one another. The procedural author creates not just a set of scenes but a world of narrative possibilities.” (fra Janet H. Murrays *Hamlet on the Holodeck*, her sitert fra Wolf og Perron 2003 s. 258)

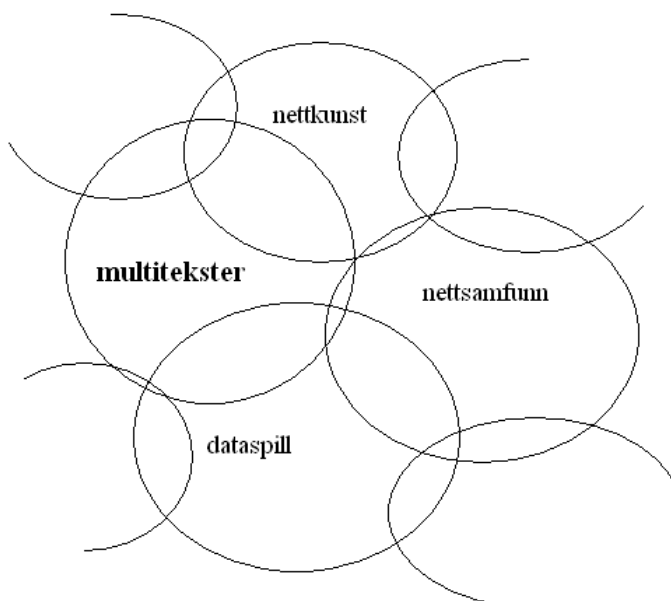
Tekstene oppstår som et resultat av et “kollektivt og maskinelt forfatterskap” (Giuriato, Stingelin og Zanetti 2006 s. 123). En multitekstforfatter har dessuten ofte i det egenproduserte stoffet linker til andres stoff (eksterne linker), og slipper dermed andres tekster direkte inn i sin egen tekst, f.eks. ved bruk av skjermrammer. Dette er en form for skriving som kan kalles andregradsskriving, fordi det delvis skrives/komponeres ved å referere til ikke egenproduserte tekster og innlemme dem ved hjelp av linker. Når disse andre tekstene refererer videre til og innlemmer i seg ytterligere tekster, oppstår det tredjegrads-, fjerdegrads-, og n’te-gradsskriving. På nettet kan i prinsippet all verdens tekster gli inn i “min egen” tekst. Det skapes mange typer kombinasjonstekster.

Det kan være lite eller stor sprik mellom hva skriveren og leseren ønsker å oppnå med en multitekst. Her er illustrert tre ulike muligheter, fra nesten sammenfallende interesser og avvik (nederst) til stor avstand (øverst):





Multitekster overlapper med andre teksttyper og med kunstarter:



Nettkunst er all kunst som bruker det som utgjør Internett og Verdensveven som kunstnerisk materiale (Arns 2002 s. 66). Det kan være e-postsystemer, kildekoder, webkamera og mye mer. Noen eksempler på kunstneriske multitekster: Luc Courchesnes *Portrait One* (1990) er et slags digitalt rollespill. Brukeren ser en person kalt Marie og kan " snakke " med henne. I tyskeren Guido Grigats tekstprosjekt *23:40* (1999) er en tekst om hendelser som foregår i løpet av et minutt i løpet av en dag, tilgjengelig bare dette minuttet i den reelle tiden som brukeren lever i. Alle lesere som ønsker det, kan sende inn en tekst på maks 200 ord og selv bestemme hvilket minutt av døgnet deres tekst skal være tilgjengelig (Simanowski

2002 s. 40-42). Etter hvert som døgnet fylles opp av tekster, blir det færre minutter å velge mellom, for det kan bare være én tekst per minutt.

Christa Sommerer og Laurent Mignonneaus *Verbarium* (1999) gjør verbal tekst om til surrealistiske plantebilder via regneoperasjoner i programvaren. Franskmannen Nicolas Clauss' *Dervish Flowers: An interactive 5-movement ballet* (2002) viser digitale, kvinnelige dansere som følger kursøren, slik at det et stykke på vei er nettbrukeren som avgjør hvordan de danser (Simanowski 2002 s. 137).

I 1990 lagde tyskerne Heiko Idensen og Matthias Kron en multimedial "tekstinstallasjon" til festivalen Ars Electronica i byen Linz. Installasjonen het "Det imaginære bibliotek" og gjorde scener fra verdenslitteraturen om til rollespill, filmmanus, bruksanvisninger m.m. Brukeren skulle bevege seg inn i en labyrint av slike litterære henvisninger og kombinere og medskape innslagene i labyrinten. I utkanten av installasjonen drev to personer hele tiden med å printe ut hver brukers "leseprodukt". Disse "leseproduktene" ble rullet sammen i ruller som ble en synlig tilleggdimensjon ved installasjonen ettersom mengden av dem økte.

Den kanadisk-amerikanske forfatteren William Gibsons *Agrippa (A Book of the Dead)* (1992) ble skapt i samarbeid med kunstneren Dennis Ashbaugh og forleggeren Kevin Begos, Jr. Verket var designet slik at det ble uleselig etter én gangs bruk: "its original born-and-die-digital form (it ran from a diskette once before an encryption-like effect made the diskette unrunnable)" (<http://agrippa.english.ucsb.edu/>; lesedato 12.05.15).

Japaneren Masaki Fujihata stilte ut en slags "interaktiv environment" i Tyskland i 1995, kalt *Beyond Pages*. Kunstverket bestod av et bord, en stol, en lampe, en penn, og en lysprojeksjon av en bok ned på bordet. Med pennen kunne brukeren manipulere "boka" – "bla" i den og få fram bilder og lyder (altså ikke skrive i boka, men få fram bildeprosjeksjoner). En bildesekvens i *Beyond Pages* viser det japanske ordet for eple, med engelsk oversettelse, og et eple som blir "spist opp" bit for bit, samtidig som brukeren hører lyden av rasling i blader fra et tre. Hensikten med kunstverket har blitt oppfattet som å stille spørsmål ved kvalitetene til og grensene for bokmediet (Schwarz 1997 s. 111). I Jürgen Daiber og Jochen Metzgers *Bildenes trøst* (1998) utsettes brukeren for en slags simulert psykisk test. "Testen" er satt sammen av korttekster, musikk og animerte bilder (Ortmann 2001 s. 26).

Den amerikanske kunstneren Shelley Jacksons *Patchwork Girl* (1995) har en hovedperson "which is reassembled from the female monster in Mary Shelley's *Frankenstein*. Recall that in *Frankenstein* the male creature, having been abandoned on the night of his creation and having learned through hard experience that humankind finds him repulsive, returns to beg Frankenstein to create a mate for him, threatening dire revenge if he does not. Frankenstein agrees and assembles a female monster, but before animating her, he is struck with horror at the sight of her body and the prospect that she and the male creature will have sex and

reproduce. While the howling creature watches at the window, Frankenstein tears the female body to bits. In Shelley Jackson's text the female "monster" (as she refers to herself) reappears, put together again by Mary Shelley. Like the female monster's body, the body of this hypertext is also seamed and ruptured, composed of disparate parts with extensive links between them. [...] The conflict highlights the monster's nature as a collection of disparate parts. Each part has its story, and each story constructs a different subjectivity. [...] we are taken to lexias that tell the stories of the women from whose parts the monster was assembled; clicking on the phrases takes us to lexias that meditate on the nature of "her" multiple subjectivities. Thus we enter these textual blocks through a bodily image, implying that the text lies within the represented body. This dynamic inverts the usual perception the reader has with print fiction that the represented bodies lie within the book." (Hayles 2005 s. 147-149)

I *Patchwork Girl* "the partitioning of the head, significantly seen in profile so that it functions more like a body part than a face delineating a unique identity, emphasizes the multiple, fragmented nature of the monster's subjectivity. The body we think we have – coherent, unified, and solid – is not the body we actually are, Jackson claims [...] Instead of an immaterial work, the text foregrounds the materiality of fictional bodies, authorial bodies, users' bodies, and the writing technologies that produce and connect them. Instead of valorizing originality, it produces itself and its characters through acts of appropriation and transformation that imply that writing and subjectivity are always patchworks of reinscription and innovation. Rejecting the notion of an author's unique genius, this text self-consciously insists on the collaborative nature of its productions, from the monster as assemblage to the distribution of authorship between the monster "herself," Mary Shelley, Shelley Jackson, the user, the computer, as well as other more shadowy actors." (Hayles 2005 s. 150 og 161)

En annen multitekst som er et interaktivt kunstverk er Camille Utterback, Evan Zimroth og Romy Achituv: *Text rain* (1999). Brukeren står foran en skjerm og ser sitt eget skyggelignende speilbilde i skjermen. Fra toppen av skjermen faller det ned bokstaver, og hver gang de treffer din skygge, blir de stående stille. Lar du bokstavene "regne ned" lenge nok, danner de diktlinjer fra Evan Zimroths diktsamling *Dead, Dinner, or Naked* (1993). Du kan få bokstavene til å bevege seg ved å røre på de kroppsdelene der det befinner seg bokstaver. Du kan løfte en bokstav og la den falle igjen.

Mediekunstnerne Margarete Jahrmann og Max Moswitzer lagde i år 2000 den interaktive dataspillinstallasjonen LinX3D. Spillerne deltar i et online dataspill på Internett. Bildene på skjermen er dannet av ASCII-tegn. Spillernes avatarer opererer i en tekstlig tredimensjonal tegnverden, med innslag/brokker av en science fiction-fortelling. Science fiction-fortellingen ble skrevet av Erik Davies for LinX3D. LinX3D minner om et dataspill, men har ikke vanlige spills overdådige

visuelle kjennetegn, men er snarere et tegnlandskap med innslag av en fortelling (<http://linX3D.konsum.net>; lesedato 14.11.07).

Amerikanerne Jerome McGann og Johanna Druckers *The Ivanhoe Game* (2000) “was explicitly constructed as space of collaborative performance where participants, assisted by computer-based technologies, worked to develop critically self-aware interventions in literary texts through acts of role play, extreme editing, creative revision, and annotation (cultural, historical, and visual). Using a ludic model (a game-based method) enabled forms of playful engagement and transformed readers into users, authors, characters, critics, and pedagogues.” (Lissa Holloway-Attaway i <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1354856513514337>; lesedato 17.01.18). “IVANHOE is a digital space in which players take on alternate identities in order to collaborate in expanding and making changes to a “discourse field,” the documentary manifestation of a set of ideas that people want to investigate collaboratively.” (<http://www.ivanhoegame.org/>; lesedato 09.04.18)

*The Ivanhoe Game* “consists of interventions, changes, additions, and commentaries in the discourse field of an imaginative work (like Walter Scott’s romance *Ivanhoe*). The emphasis is on making explicit the assumptions about critical practice, textual interpretation, and reading (in the most fundamental sense) that remain unacknowledged, or at least irregularly explored, in a conventional approach to literary studies. To achieve this goal, the game uses a game strategy for approaching a literary work as a field of interrelated textual, visual, cultural, and critical artifacts. The game is to be played in digital writing space in which every “move” involves production of text as a performative act of interpretation. The game is fundamentally interactive and dialogical in nature, though its procedures include exposition and narrative. The motivation to play comes through engagement with the unfolding of critical and creative processes in an intertextual field. Crucial to the undertaking is the central principle of making explicit the logic or rationale that drives any act of text production; or, to put it another way, formalizing the knowledge representation within the field of interpretive practice. The game encourages the widest possible spectrum of interpretive activities (creative writing, critical analysis, scholarly gloss, visual response, use of other media) all of which are seen as possibilities for interpretive and critical practice. The premise of the game – and of our critical ideas in general – is that works of imagination contain within themselves, as it were, multiple versions of themselves: not just many meanings, but many (often divergent and even contradictory) lines of possibility and development that appear to us (perhaps) only in latent or relatively undeveloped forms (for various reasons). The game is to expose and develop those lines.” (Jerome McGann og Johanna Drucker i <http://www2.iath.virginia.edu/jjm2f/old/IGamehtm.html>; lesedato 09.04.18)

Amerikanske Marjorie Coverley Luesebrink brukte kunstnernavnet M.D. Coverley da hun skapte *Eclipse Louisiana* (1999-2002). Deler av teksten er først usynlig fordi den består av svart skrift på svart bakgrunn, men etterhvert skifter noe av

skriften til brunlig-grå, mens andre deler av teksten skifter til svart og blir usynlig mot den svarte bakgrunnen (Joëlle Gauthier i <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/esthetiques-minimalistes-ii>; lesedato 15.02.19).

Den tyske journalisten Hajo Schumacher ga under kunstnernavnet Achim Achilles ut boka *Fulltidsmannen: Endelig gjenerobring av sitt eget liv* (2009), om menns identitetskriser i dagens samfunn. Både på det sosiale nettstedet Facebook og på twitter var det etter bokutgivelsen meldinger som syntes å komme fra mannlige personer beskrevet i boka, og som indirekte reklamerte for den (Neuhaus og Ruf 2011 s. 256).

“We invite you to participate in the *Aurora Live* online project on February 5, 2006; Aurora Live is an interactive, real-time, web-based visualization of personal and cross-cultural interpretations of the Northern Lights (Aurora) phenomenon. In a single word, what does Aurora conjure in you? Is it a feeling, a sensation? An image, a vision? A memory, a thought? A place or a dream? Tell us! On Sunday, February 5, 2005, your one-word descriptions of the northern lights can be submitted globally, on location, and in various languages. Send us your Aurora word via SMS or web-form on the Aurora Feast website. Your interpretive words are passed through our database, onto a web-accessible site. Our interactive program will integrate your singular word contribution and enlighten it within the transformative display of the Aurora Live site.” ([http://www.turbulence.org/blog/archives/2006\\_02.html](http://www.turbulence.org/blog/archives/2006_02.html); lesedato 18.10.2010)

“The BBC’s experimental series *Fightbox* works through a symbiosis of computer and television as viewers construct characters and devise strategies on computers, using a programme downloaded from the BBC website, and become players in a multiplayer computer game hosted on television.” (Sara G. Jones i Herman, Jahn og Ryan 2005 s. 589)

Adam DiVellos reality-TV-serie *The Hills* ble sendt på TV-kanalen MTV i 2006-10. Via en Internett-side kunne seere påvirke hvordan plotet ble utviklet i sanntid på skjermen. “If you’re tired of venting spleen over the misadventures of *The Hills*’ Lauren Conrad and company into empty chat rooms and vacant message boards, it’s time to celebrate. MTV and designers area/code have developed Backchannel, a social game where players earn points and status with quick wits and scattershot snark. [...] While players watch the pseudo-reality series (on TV), they can interact with each other online, live, in what the network terms “competitive chat.” Players score points by serving up the wittiest remarks when their turn comes up, as deemed by clicks from the rest of the game players. So, as you watch the show on the tube, you vie for attention in the Backchannel space online by launching barbs about the show that you hope will be clicked and voted up by other players. [...] “Message boards and chat rooms are just another form of being able to converse, but in text instead of words,” says Daniel Hart, general manager of MTV Digital. “[Backchannel] takes it to another level and adds social gaming to chat and text

commenting.” [...] MTV plans to aggregate the comments collected over a week of a rerun episode and inject those into an on-air overlay, so, for example, an hour-long Hills block will contain an initial repeat episode with top-scoring Backchannel comments laid over, a la VH1’s successful Pop Up Video.” (<http://creativity-online.com/news/mtv-areacode-turn-snark-into-sport/130915>; lesedato 08.11.12) Fenomenet blir studert i Sascha Simons’ artikkel “Become a Backchannel Icon!” i Benjamin Beil m.fl. sin bok *‘It’s all in the Game’: Dataspill mellom spill og fortelling* (2009; på tysk).

“There’s an illustrated book called “Barbie: I Can be a Computer Engineer,” and everyone we know hated it. Packed with “Over 50 Stickers!,” it dreams up a computer engineering version of Barbie who seems better at taking praise for other people’s work than doing any actual coding. It prompted some serious outrage on the net this week because Barbie the computer engineer says things like “I’m only creating the design ideas” and “I’ll need Steven’s and Brian’s help to turn it into a game.” She also infects her sister’s computer, leans on these two guy friends to fix the problem, and then takes credit for their work. Bad Barbie! Says blogger Pamela Ribon: “It’s a perfect example of the way women and girls are perceived to ‘understand’ the tech world, and how frustrating it can be when nobody believes this is how we’re treated.” But the internet has fallen in love with Feminist Hacker Barbie. She’s the brainchild of Kathleen Tuite, an independent computer programmer based near Santa Cruz, California, who spent a half-day this week putting together a website where people could re-caption the original book, hacking it to fix all of its pastel-hued problems. Tuite, who until recently was a University of Washington graduate student studying crowdsourcing, says she created the site out of disappointment and frustration with the official Barbie book. In the past few days, her Feminist Hacker Barbie has blossomed into a full-blown and extremely funny internet meme with thousands of captions, many of which we think would make great fodder for a real Barbie engineering movie.” (<http://www.wired.com/2014/11/feminist-hacker-barbie-just-little-girls-need/>; lesedato 17.12.14)

“Nick Montfort and Stephanie Strickland’s *Sea and Spar Between* (2010) incorporates fragments from the sparse poems of Emily Dickinson (1831-1886) and dense prose from Herman Melville’s novel *Moby Dick* (1851). The spaciousness of Dickinson’s dashes – ‘you-too–’ – merges with the oceanic churning of Melville’s prose – ‘leagueless sing and steep’ – in stanzas assembled from words common to both and unique to each. These loosely coupled language systems create a vast verse-scape within the web browser window, chartable by longitude and latitude displayed at the bottom of the screen, and navigable by keystroke, mouse-click, or scroll wheel. Long-time collaborators, Montfort and Strickland interject human-readable critical commentary into their computer-readable source code, offering readers a number of ways into the text and inviting other authors to adapt and modify their work. Taking up this call, in 2013, Mark Sample adapted the source code of *Sea and Spar Between* to create a new work, *House of Leaves of Grass*, based on the combined corpus of Mark Z Danielewski’s novel *House of Leaves*

(2000) and Walt Whitman's poetry collection *Leaves of Grass* (1891-1892). The hybrid corpora of both these examples combine and thereby dissolve formal distinctions between works of poetry and prose. Both *Sea and Spar Between* and *House of Leaves of Grass* contain links to web pages which offer information on how to read the work." (Carpenter 2017)

Firmaet Simogos *The Sailor's Dream* (2014) "er ikke et spill. Det er ikke meningen heller. Selv beskriver svenske Simogo spillet som "en opplevelse uten utfordringer, hvor man utforsker en ikke-lineær historie gjennom ord, musikk, lyder og illustrasjoner". Her sveiper du deg frem til begravde minner, og pusler dem sammen i hodet ditt. Du sveiper deg langs vannkanten inn i et slitent skur, og sveiper for å lese om et stykke drivved. Kanskje stopper du stopper sveipingen for å høre på en radiosending, før du sveiper deg ut til havet igjen og mot neste sted. Man blir aldri belønnet med noen form for mestring, og følelsen av at det er noe du ikke fant, noe du ikke forstod, vil ikke forlate kroppen." (*Dagbladet* 26. november 2014 s. 33)

Den danske *Tilfeldigvis er skærmen blevet blæk* "er en poesigenerator laget som en fysisk installasjon på biblioteket i Roskilde. Opptil tre lesere kan delta samtidig, og hver leser tar tak i en lærinnbundet og sammenlimt bok som fungerer litt som en Wii-kontroll. Forfatteren Peter-Clement Woetmann har skrevet mange alternative verselinjer til diktet, og lesernes bevegelser og valg styrer hvilke linjer som blir del av "deres" versjon av diktet. [...] det blir sinte linjer om de trykker hardt på boken og vennligere linjer om de har et mykere grep [...] Når diktet er ferdig skrives det ut på en sånn smal lapp som bibliotekene pleier å bruke til kvitteringer, og diktene postes også automatisk til en egen blogg." (Jill Walker Rettberg i <http://blogg.nrk.no/bok/2012/11/01/elektronisk-litteratur/>; lesedato 11.01.18)

"Ved å kople et kamera til en PlayStation 3-konsoll og filme en blå bok fylt med symboler blir J.K. Rowlings nye bok, "Book of Spells" vekket til live – og plutselig spiller man selv trollmann eller trollkvinne i det potterske universet. [...] For nettopp det å "bla" er utgangspunktet for den nye digitale boka som kalles Wonderbook fra Sony. Den første boka av denne typen er skrevet av J.K. Rowling. I sin jordnære framtoning er Wonderbook en bok på tolv sider fylt med uleselige blå felt og mystiske symboler på sidene. Og selv om den absolutt er lekker å bla i, gir ingen av sidene mening – med mindre man skrur på flatskjermen og en PlayStation 3-konsoll og peker et tilkoplede kamera mot boka mens man svinger den bevegelsessensitive kontrolleren PlayStation Move som en tryllestav. [...] Selve boka blir ikke "lest" av deg, men konsollen, som legger animasjoner, grafikk og spill over de blå feltene i boka. Flatskjermen blir et speil som tryller boka og "tryllestaven" din sprell levende. Teknologien er ikke ny og kalles "augmented reality" – det er som å se virkeligheten gjennom en linse som spriter den opp med et lag av datagrafikk. Mens Wonderbook er selve plattformen – altså selve den blå, uleselige boka med symboler – så er den første historien, "Book of Spells", skrevet av J.K. Rowling. Eller snarere hennes pseudonym, trollkvinnen Miranda Goshawk.

For boka skal illudere en 200 år gammel og ganske farlig tryllebok lånt fra det forbudte biblioteket på trollmannsskolen Hogwarts. Boka inneholder 20 potente besvergelses som danner ryggraden for all magi nevnt i Potter-mytilogien. [...] Alt sammen foregår på skjermen mens boka ligger åpen på gulvet, og handlingen avanserer i takt med at man blar i boka. På den måten er “Book of Spells” mer en spillopplevelse enn en bok, men slike kategorier gir ikke like mye mening lenger.” (Thomas Vigild i *Klassekampen* 24. november 2012 s. 40)

“Mens “Book of Spells” for det meste lar Wonderbook-boka ligge flatt på gulvet mens man bruker håndkontrolleren som en tryllestav, skal man i “Diggs Nightcrawler” i stedet rotere, bla, vippe og riste selve boka for å styre handlingen. Dermed blir boka i seg selv en styreenhet for historien. [...] - I samarbeidet med Rowling har vi fokusert på alltid å ha med spilleren i spilldesignet vår. Man skal kunne se seg selv på skjermen via kameraet. Det er sentralt for å føle at man er med i historien som trollmannselev. [...] - Målet med Wonderbook er å skape en bok som har plass til tusen eventyr og tenke både boka, spillet og multimediale fortellinger på en ny måte [...] Men en åpenlys innvending mot Wonderbook er at all lesningen foregår på skjermen, mens selve boka bare er nødvendig når man skal bla videre til neste kapittel. Boka er med andre ord redusert til en blamaskin. [...] Wonderbook er et bevis på at framtidens medier ikke kommer fra bokbransjen, men fra spillindustrien.” (Thomas Vigild i *Klassekampen* 24. november 2012 s. 40-41)

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