

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 09.12.20

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 klikk- og navigerbare (trykkfølsomme) 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 uppbygda 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.

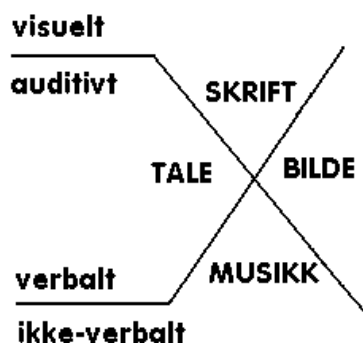
Multitekst er altså et utvidet tekstbegrep tilpasset de digitale tekstene med bilder, lyd, film osv. “Tekst” brukes om alt som er synlig på skjermen og eventuelt samtidig hørbart fra datamaskinen, både stillestående komponenter, og de som er i bevegelse, engangshendelser inkludert. “[T]he ideas of what 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).

“[T]he images will be used semiotically – as elements in the textual structure that the reader must confront. When the computer is used to record and present a structure of verbal, visual, or aural elements, the result has as much right to be called text as do the products of print technology or handwriting.” (Tuman 1992 s. 39)

“In a computer-mediated ecology, a digital text thus becomes an event space that is staged, changeable and experiential [...] [with] dialogue, simulation, artistic experimentation, playful design and the like” (Bronwin Patrickson i https://www.researchgate.net/publication/327937938_Movable_text_Reconfiguring_Gutenberg; lesedato 28.11.19).

“Deriving from music, the metaphor ‘ensemble’ is suggestive of discrete parts brought together as a synthesized whole, where modes, like melodies played on different instruments, are interrelated in complex ways. [...] The weighting of modes, in terms of which is predominant or backgrounded, can indicate relative ‘status’ and their very co-presence is suggestive of multimodal interrelationships (Martinec and Salway, 2005). [...] analysis of the moment-by-moment processes of constructing multimodal ensembles can enable the analyst to unpack how meanings are brought together.” (<https://multimodalityglossary.wordpress.com/ensembles/>; lesedato 20.05.19)

I multitekster er det kombinasjoner av tegn- og sansekomponenter:



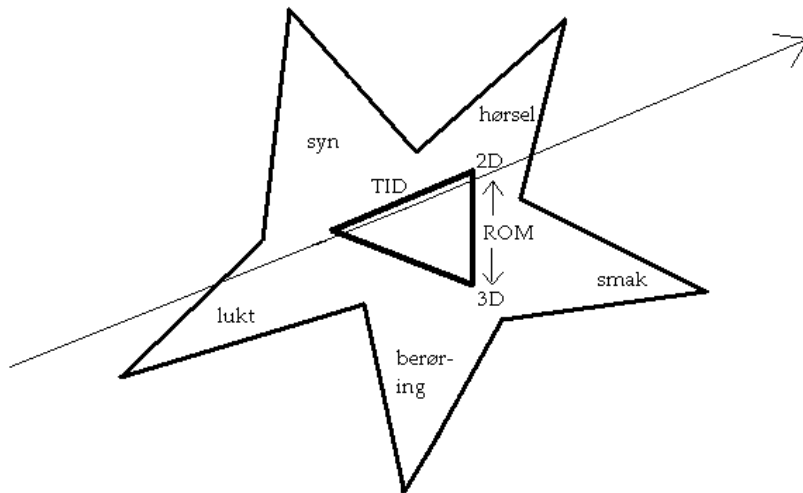
Mange slike tekster kan innordnes under “vuv på www”, der vuv står for det verbale, det visuelle og det vokale, som til sammen og i kombinasjon kan danne en slags teatral “tekstaksjon”. Tekster der det skjer tilfeldige og overraskende ting, har blitt sammenlignet med “dramasjangeren” happening (Simanowski 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).

“The printed surface is rendered opaque rather than transparent by changes in type face, font size, and sequencing. Text must be read top to bottom as well as left to right, back to front, in a circle, every which way. Type design thus becomes an aspect of meaning. Does “a grandfather clock, run by gravity,” mean something different because it is presented in Gothic type? Typography becomes allegorical, a writer-controlled expressive parameter, just as it does on an electronic screen. [...] visual patterns and typographical allegories” (Tuman 1992 s. 228).

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). Leserene 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:

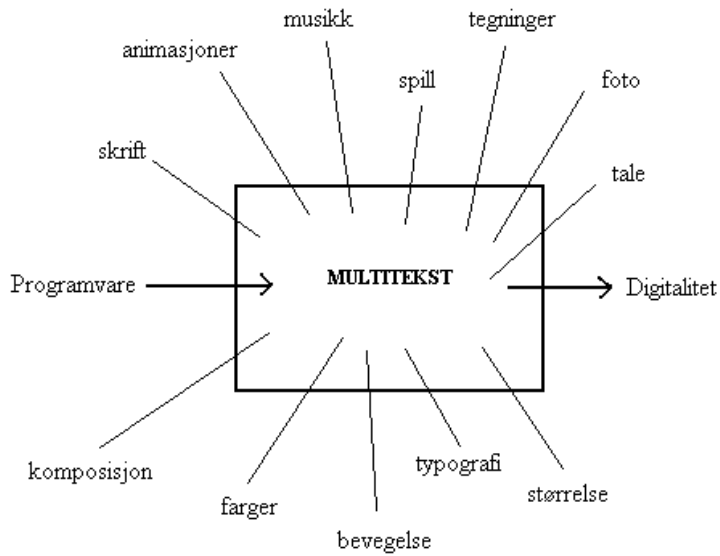


Hvis brukeren har en såkalt “emo-mus” når han sitter ved skjermen, kan teksten reagere på emosjonelle reaksjoner hos brukeren/leseren. Lukt kan inngå i tekstene ved at små bokser som inneholder ulike lukter, og som står som hardware ved brukerens PC, åpner seg når brukeren klikker på bestemte linker.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

MEDIER OG MEDIERING



KOMPONENTER OG DESIGN

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)

“Adapted by Kress (e.g. 2010), the term ‘modal affordance’ has particular currency in multimodality. It refers to the potentialities and constraints of different modes – what it is possible to express and represent or communicate easily with the

resources of a mode, and what is less straightforward or even impossible – and this is subject to constant social work. From this perspective, the term ‘affordance’ is not a matter of perception, but rather refers to the materially, culturally, socially and historically developed ways in which meaning is made with particular semiotic resources. [...] Each mode – as it has been shaped and is socially contextualized – possesses certain ‘logics’. The logic of sequence in time is characteristic of speech: one sound is uttered after another, one word after another, one syntactic and textual element after another. In producing possibilities for putting things first or last, or somewhere else, in temporal arrangement, this sequentiality becomes an affordance. In contrast, still images are more strongly governed by the logic of space and simultaneity because items are represented concurrently.” (<https://multimodalityglossary.wordpress.com/affordance/>; lesedato 20.05.19)

Multitekster er tendensielt “lesesykroner”, 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 “strectext”-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.

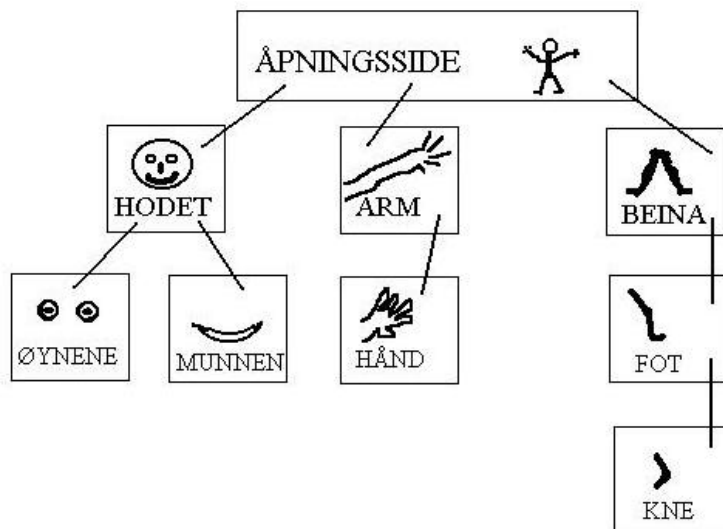
En multitekst krever aktiviteter av leseren (performativ lesing) som TV ikke gjør. TV er “bakoverlent”, Verdensveven er “fremoverlent” (Myrthu 2004 s. 30). Lesing av multitekst har blitt kalt “sentrifugal lesing” (Wirth i Simanowski 2001 s. 7), lesingen rettes “utover” mot stadig flere medieinnslag og 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 codextekster, der vi kan se hvor tjukk ei bok er og sidetallet (men boka kan få oppfølgere som “forlenger” den).

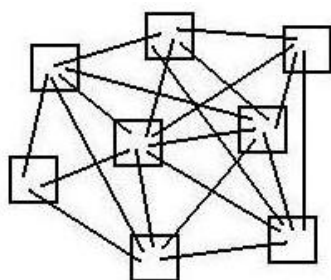
“Brukerlåsing” er en form for styring eller manglende valgmuligheter som kan vekke stor irritasjon hos brukeren (særlig for en bruker som bare surfer raskt innom dokumentet). Dette omfatter all avspilling av sekvenser og programfunksjoner som ikke lar seg stoppe. Innslagene lar seg ikke avbryte slik 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).

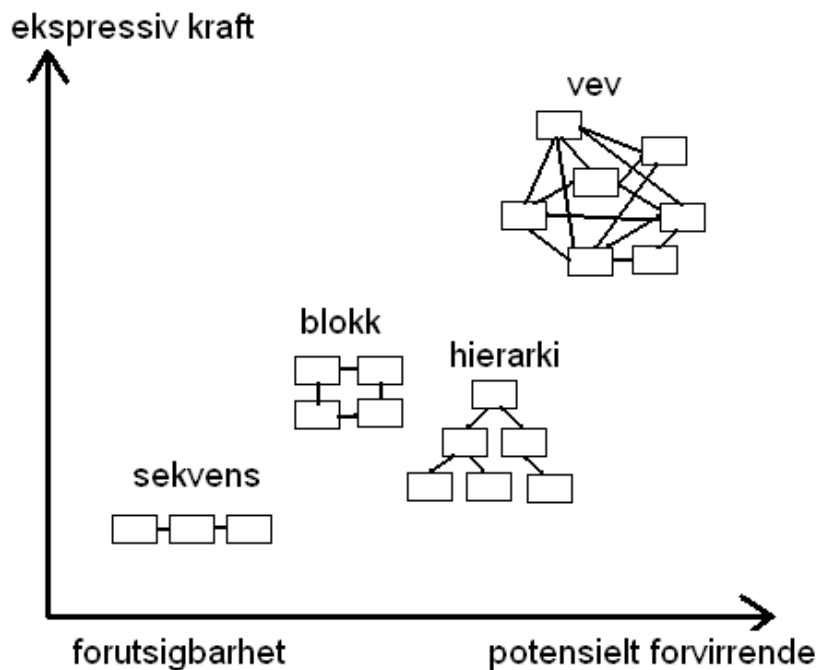
Multitekster kan være organisert på ulike måter, f.eks. hierarkisk på denne måten:



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:

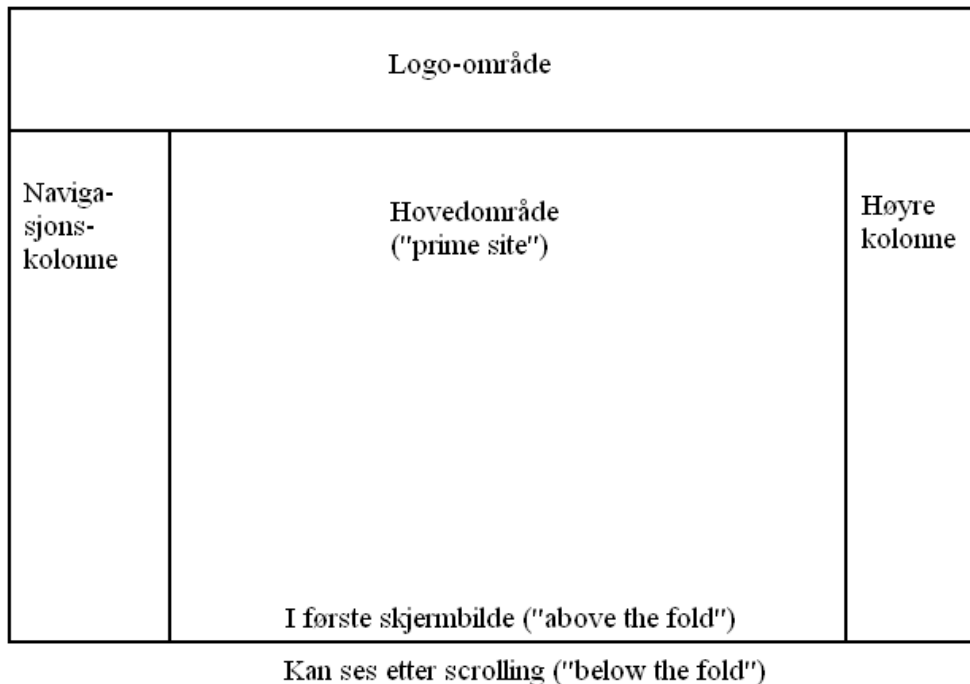


(figuren ovenfor er basert på Horton 1990 s. 114)

“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:



(basert på Furu 2005 s. 38-39)

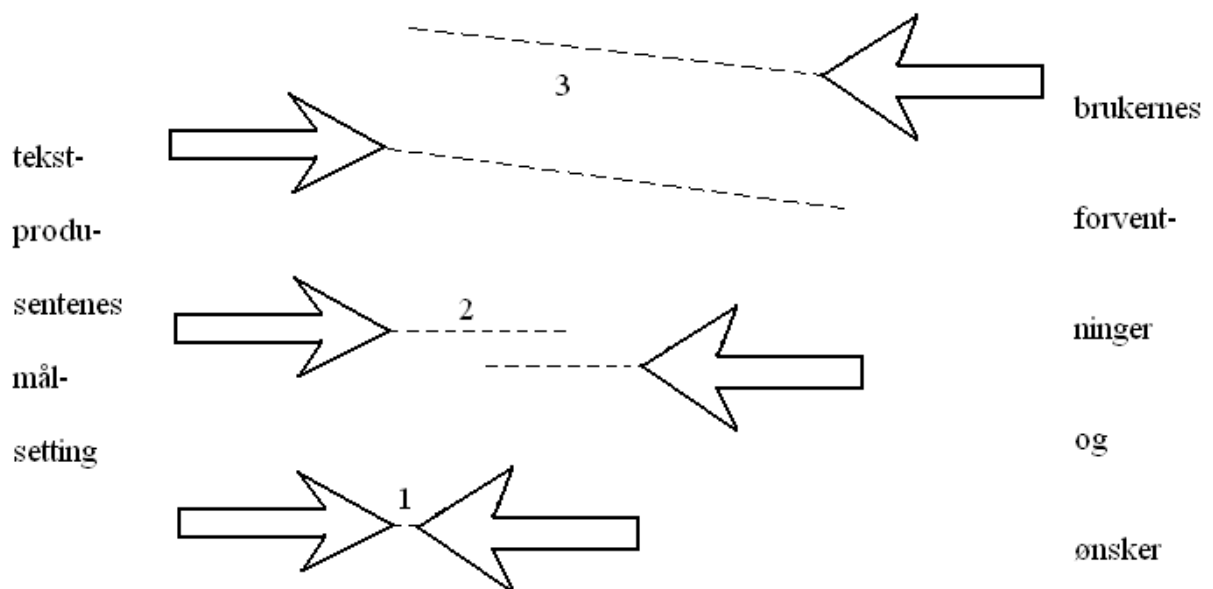
Hvem skriver en multitekst? Alan C. Purves har følgende klassifisering ut fra at det i multitekster er "a number of authors":

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)

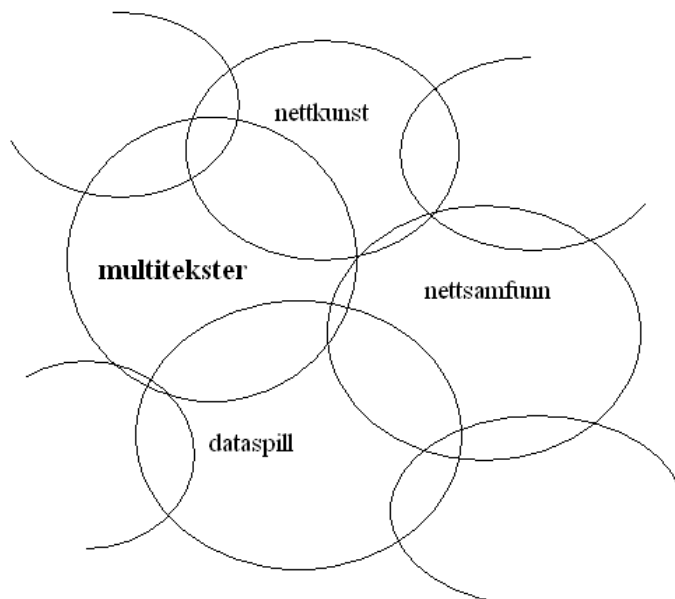
"Authorship in electronic media is procedural. Procedural authorship means writing the rules by which the texts appear as well as writing the texts themselves. It means writing the rules for the interactor's involvement, that is, the conditions under which things will happen in response to the participant's 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 tredje-, fjerde-, 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:



“Judging from the current landscape, we can expect a continued loosening of the traditional boundaries between games and stories, between films and rides, between broadcast media (like television and radio) and archival media (like books or videotape), between narrative forms (like books) and dramatic forms (like theater or film), and even between the audience and the author.” (Murray 2000 s. 64)

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. “Users stand and move in front of a large projection, which shows their shadow image as well as a colour animation of letters that seem to be falling like raindrops. Since the letters are stopped by anything darker than a certain colour value, they ‘land’ on peoples’ shadows and can be caught, lifted, or let fall through the movement of the users’ hands, arms, and bodies. The participants thus literally construct the text through their movement, becoming ‘bodies’ hat both inhabit the same space and interact with each other.” (Paul 2015 s. 191-192)

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)

Labylogue (2000) er en “datainstallasjon” og et “samtalerom” konstruert av Maurice Benayoun, Jean-Baptiste Barrière og Jean-Pierre Balpe. Tre geografiske steder forbindes over Internett – Brussel i Belgia, Lyon i Frankrike og Dakar i Senegal – og brukerne kommer inn i en visuell tekstlabyrint der de kan kommunisere skriftlig (på fransk). Veggene, gulvet og taket i labyrinten får skrift som brukerne fra de tre stedene i sanntid skriver inn (<http://www.benayoun.com/Labylogue.html>; lesedato 25.10.19).

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).

“Electronic literature perhaps more often than not prefigures a semantic reading or a self-reflexive mode of reading which to some extent acknowledges cultural and social systems, such as conventions for coherence and genre conventions. But a part of the digital practices happens outside of traditional literary concepts and values. This is why Talan Memmott calls this practice a “*war machine* resistant to institutional(izing) processes.” (Memmott 2006: 304). Memmott’s *Lexia to perplexia* (2000), Jim Andrew’s *On Lionel Kearns* (2004), and *I, you, me* (2001), by Dan Waber and Jason Pimble are examples of works that seem to invert literary conventions. The lack of coherence, the lack of genre recognition, and the impossibility of creating a stable meaning, keep the reader in a condition of confusion. This is perhaps why Katherine Hayles describes *Lexia to perplexia* as illegible, or claims it hovers on the borders of illegibility (Hayles 2002: 51). The same goes, as I see it, for the mix of genre and the too fast transforming texts, that is; too fast for us to grasp, in *On Lionel Kearns* and the cube of endlessly rotating verbs in *I, you, me*. [...] They seem to pursue vertigo because they consist of an attempt to momentarily destroy the stability of perception and inflict a kind of voluptuous panic” (Hans K. Rustad i <https://pdfs.semanticscholar.org/ad3f/8df85317926c9bc66c812e761297705e4f71.pdf>; lesedato 07.08.19).

Den australske mediekunstneren Megan Heywards multimedia-tekst *Of day, of night* (2003) “includes written text, speech, music, pictures, graphics and videos, and tells the story of Sophie, a young woman suffering from a condition where she has lost her ability to dream. As readers we travel along with her as she explores her memory and her surroundings in search of objects that will make her dream again.” (Hans K. Rustad i <https://pdfs.semanticscholar.org/ad3f/8df85317926c9bc66c812e761297705e4f71.pdf>; lesedato 07.08.19) “Travel along with her as she collects objects from various locations you visit during the day – a street, the market, the river or a café – imagining their fictional traces and histories. Objects and their stories collide, transmute and create new meanings in the dream environment of *Night*, captivating the reader as the journey into the deep fragmented nature of dreaming and the unexpected collisions of everyday life progress. Part narrative and part game, *Of day, of night* is an unusually engaging, explorative work of new media.” (<https://www.eastgate.com/catalog/OfDayOfNight.html>; lesedato 07.08.19)

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; lesedato 18.10.2010)

Jonathan Harris og Sep Kamvar lagde i 2006 verket *We Feel Fine*, som er basert på emosjoner uttrykt i bloggospfæren “*We Feel Fine* is an exploration of human emotion on a global scale. Since August 2005, *We Feel Fine* has been harvesting human feelings from a large number of weblogs. Every few minutes, the system searches the world’s newly posted blog entries for occurrences of the phrases “I feel” and “I am feeling”. When it finds such a phrase, it records the full sentence, up to the period, and identifies the “feeling” expressed in that sentence (e.g. sad, happy, depressed, etc.). Because blogs are structured in largely standard ways, the age, gender, and geographical location of the author can often be extracted and saved along with the sentence, as can the local weather conditions at the time the sentence was written. All of this information is saved. The result is a large database of human feelings, increasing by 15,000–20,000 new feelings per day. Using a series of playful interfaces, the feelings can be searched and sorted across a number of demographic slices, offering responses to specific questions like: do Europeans feel sad more often than Americans? Do women feel fat more often than men? Does rainy weather affect how we feel? What are the most representative feelings of female New Yorkers in their 20s? What do people feel right now in Baghdad? What were people feeling on Valentine’s Day? Which are the happiest cities in the world? The saddest? And so on. The interface to this data is a self-organizing particle system, where each particle represents a single feeling posted by a single individual. The particles’ properties – color, size, shape, opacity – indicate the nature of the feeling inside, and any particle can be clicked to reveal the full sentence or photograph it contains. The particles careen wildly around the screen until asked to self-organize along any number of axes, expressing various pictures of human emotion. *We Feel Fine* paints these pictures in six formal movements titled: Madness, Murmurs, Montage, Mobs, Metrics, and Mounds. At its core, *We Feel Fine* is an artwork authored by everyone. It will grow and change as we grow and change, reflecting what’s on our blogs, what’s in our hearts, what’s in our minds. [...] A book based on the project, *We Feel Fine: An Almanac of Human Emotion*, was published by Simon & Schuster in 2009.” (<http://number27.org/wefeelfine>; lesedato 30.11.20)

“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 DiVello’s 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)

I 2012 “publiserte New York Times en fantastisk serie av artikler, eller kanskje heller multimedia-show på nett: “Snow fall – snøskredet ved Tunnel Creek” var en imponerende og vakker styrkedemonstrasjon fra en nettavis. Den viste hva som er mulig å få til med multimedia, hvis film, grafikk og velskrevet dybdereportasje smelter sammen i et vellykket estetisk hele. Artikkelsen, eller produksjonen, eller hva man nå skal kalle den, demonstrerte allerede nå hva framtidens medier vil kunne oppnå. [...] Artikkelsen, i all sin multimediale prakt, var resultatet av elleve redaksjonelt ansattes arbeid gjennom et halvt år. Den var mulig fordi New York Times har det som kanskje er medieverdenens sterkeste fagmiljø på visuell og multimedial nett-journalistikk.” (*Dagbladet* 4. januar 2013 s. 64)

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 tilkople 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-mytologien. [...] 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)

Det britiske firmaet BfB har prøvd å utvikle “Emotionally Responsive Gaming [...] The technology, a combination of a tablet and a sensor, allows for the media to measure the player’s emotions. To win the game the players must focus their feelings and emotions. [...] The technological tools offered by Emotionally Responsive Gaming could potentially measure the level of emotional involvement, the reader’s level of immersion, and shape the interactive choices accordingly. The reader’s goosebumps could determine how fast you run; arousal the success rate of the seduction. [...] *Blood Will Out* (2016) by Ella Risbridger. Risbridger created the twine for Blood Cancer Awareness Week 2016. The story is, as she writes on twitter, “a reasonably harrowing, absolutely true text-based adventure game”. The “game” starts with a note from the author that she is “not even sure it’s a game at all”. An interesting thing to think about is whether one should consider this introduction a part of the game or not. It helps set the mood, and in many ways teaches the reader how to interact with the game.” (Monsen 2016) “Twine games are games where the player navigates through a textual labyrinth, quite a lot like the Choose Your Own Adventure novels you read as a child. After some paragraphs, or sentences, sometimes just words, you get a choice regarding how to proceed through a word in the text that acts as a portal. The individual words serve as “paths” to new words.” (Monsen 2016)

“BfB Labs is a new social venture that is introducing the concept of Emotionally Responsive Gaming (ERG) to the world. These games respond to players’ emotions and reward those who can master them, bringing a whole new dimension to gaming and increasing the fun for the player who has to stay cool under pressure as well as defeat their opponent. However, ERG does more than just increase the game play enjoyment, it also brings significant benefits to the player. Building emotional responsiveness into the game trains players in emotional control, improving their capacity to deal with stress, anxiety and frustration. These skills are crucial for young people, with studies showing that poor emotional regulation skills in young people can lead to the development of future mental health issues. When BfB Labs set out to launch our first emotionally responsive game, *Champions of the Shengha*, we put testing at the heart of our development process. [...] The BfB Labs video game uses a sensor to record and give feedback on the player’s heart rate pattern (a measure called Heart Rate Variability, or HRV) which is a physical indicator of the player’s emotional arousal levels (e.g. stress, anxiety, excitement). It then rewards the player for modulating their levels of emotional arousal using

breathing exercises.” (https://shiftdesign.org/content/uploads/2016/09/BfB_RCT.pdf; lesedato 13.07.19)

“*Blood Will Out* is a Twine about a woman whose boyfriend gets blood cancer, but perhaps it is really more about the way the human mind and consciousness work. The story is based on Risbridger’s own real life experience with living with a partner close to death. [...] As it turns out, the horror of cancer is actually not the reason one eventually wishes to hit the back button (the need *definitely* does arise). It is the excessive repetition ultimately used to mimic the human mind during periods of mental anguish. [...] Every time you choose to proceed through one of the links, you end up back at this page after a couple of other portals. That means you visit this same image at least five times, which might not seem that much. It becomes overwhelming when the same happens every other “actual” move forward. The most striking thing about *Blood Will Out*, next to the quiver down the spine graphic descriptions of a body fighting itself, is this forced repetition. It is used to portray living with anxiety and the endless sameness of life. In *Blood Will Out*, like all Twine games, the reader faces small bulks of text with one or two, or eight, hyperlinks that moves the story forward. The reader is forced to go through the same pages, to read the same words, time after time. [...] The interactivity in *Blood Will Out* is very limited, as one cannot avoid the tracks laid out by the author. In some cases this would count as “bad” or “weak” interactivity, but in this case it proves a vital function making the story more efficient.” (Monsen 2016)

“In a format that is built on the idea of interactivity, that the reader has a power over the narrative, the betrayal of being captured by a textual labyrinth without a chance of escape (unless you press the back button, but then you lose) evokes strong emotions. The form and content are strongly linked, Risbridger uses the format to underline the plot. Again, the reader is a necessary contributor as the emotional response created by the claustrophobic labyrinth furthers the meaning of the text. This mirrors the way the author herself felt, and the way you are supposed to feel when captured in a relationship and life where something, but you are not sure what, is very wrong. [...] Emotionally Responsive Gaming could be used to measure the reader’s involvement in the text. Rather than forcing all readers to repeat a specific number of “rounds”, the technology could be used to decide precisely when the reader was thoroughly enough immersed in the text to proceed to the next page. [...] For the first time it would be possible to objectively measure whether the reader has the “right” reaction to a text.” (Monsen 2016)

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