

Universitetet i Bergen

Institutt for lingvistiske, litterære og estetiske studier



Fortelling, litteratur og materialitet:

En komparativ analyse av tre digitale verk

ALLV350

Mastergradsoppgave i allmenn litteraturvitenskap

Vår 2013

Nina Singdahlsen

Abstract

The Intruder, Dakota and *Faen. Nå har de senka takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere* are regarded as considerable works within the field of electronic literature. The works are made by Natalie Bookchin, Young Hae-Chang Heavy Industries and Tor Åge Bringsværd, and have strong bonds to the literary tradition. While using different aspects of the digital media to convey their stories, the three texts are retelling stories from earlier works of literature. *The Intruder* is built on a short story by Jorge Louis Borges, *Dakota* is a reading of Ezra Pounds *Canto I* and *II* and the third text is a html-version of a print short story by Bringsværd. With great variation in their use of different modalities, such as images, sound and animation, the retelling of these narratives are shaped by the digital works different semiotic meanings and materialities. By using a comparative method, the close readings of these works is more specifically examining: How does the digital texts physical material and context contribute to shaping the narration in *The Intruder, Dakota* and *Faen. Nå har de senka takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere*? Through comparing these three digital works I look at the way they form their narratives and emphasize the act of reading, through means such as intertextual references and the remediation of older media.

Takk til

Gisle Selnes,
Anders D. Ottem

og

Ingvild Leite.

Innhold

Digitale fortellinger.....	5
Spill med fortellinger:	
<i>The Intruder</i> av Natalie Bookchin	21
Bokstaver i bevegelse:	
<i>Dakota</i> av Young-hae Chang Heavy Industries	45
Klikk og les:	
<i>Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere</i> av Tor Åge Bringsværd.....	72
Å lese digitale fortellinger.....	92
Litteraturliste.....	107
Vedlegg.....	111

Digitale fortellinger

Den trykte bokas mer enn 500 år lange regime har satt dype spor, men som medium har den sjelden vært gjenstand for nærmere undersøkelser eller analyser. Først ettersom kodeksformatet har fått stadig mer konkurranse fra andre former for tekst og underholdning, i løpet av de siste tiårene, har boka i større grad blitt analysert fra et mediespesifikt utgangspunkt (Rem, 2003). Med utviklingen av nye medier har interessen for den tradisjonelle, trykte teksten blitt fornyet – og skapt økt oppmerksomhet om de mulighetene og begrensningene som finnes i bokmediet.

Overføringen av trykt verbalspråk til andre medier fører til nye former for interaksjon. Måten vi fysisk forholder oss til medier på styrer vår oppfatning av det som blir formidlet eller presentert for oss. Selv det som ofte anses å være forholdsvis like medieopplevelser, som for eksempel det å se film på kino og eller tv-programmer, forutsetter ulike former for interaksjon. De taktile, auditive og visuelle erfaringene fra kinosalen skiller seg fra dem man opplever foran tv-skjermen. Via tv-skjermen har det lenge fantes muligheter for interaksjon med tekst, som ligner internett: tekst-tv, tekst og enkle grafiske figurer som overføres via fjernsynssendere. Der kunne man (og kan fortsatt) bevege seg fra én side til en annen ved hjelp av å taste inn *sidetall* – en metafor hentet fra bokas meningsområde. Disse sidene inneholder blant annet annonser, nyheter, lottoresultater og vitessesider for barn. Det er ikke vanskelig å se for seg at dette mediet også kunne brukes til publikasjon av skjønnlitterære tekster som noveller eller dikt – selv om dette antagelig har vært lite utbredt.

I den litterære tradisjon finnes det mange idémessige forløpere til elektroniske litteratur. Jorge Louis Borges er blant forfatterne som anses å foregripe den elektroniske litteraturen i sine tekster. Perla Sassón-Henry er blant dem som har undersøkt forholdet mellom Borges' forfatterskap og digitale tekster. «Borges's texts overflow the limits of print by allowing readers to envision the possibility of multiple worlds and endings in their own minds. It is the enigmatic game between the mind and the power of language that sets the foundations for Borges's metaphorical stories and their embedded hypertextual features» (Sassón-Henry, 2007: 23). En fortelling som ofte nevnes i denne sammenhengen er «Haven med ganger som forgrener seg», som ansees å være en forløper til internett og hypertekst. En annen av Borges fortellinger, «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius», ligner alternative virkelighetsspill (alternate reality game eller ARG), som har blitt stadig mer utbredt de siste årene. Dette er spill som bruker den virkelige verden som plattform for å skape fortellinger.

Ved hjelp av ulike medier skaper disse spillene tråder som en spiller kan følge videre, som for eksempel plakater med referanser til nettsteder. Fiksjon og virkelighet glir over i hverandre. «Tlön, Uqbar, Orbis Tertius» forteller om et ikke-eksisterende land, som man allikevel kan finne spor av, blant annet i faglitteraturen. «For to år siden hadde jeg i et av bindene i en viss praktisk encyclopedi kommet over en kortfattet beskrivelse av et falskt land [...]» (Borges, 2010: 96). Historiens fortellerskikkelse begynner en omfattende leting etter dette landet i ulike kilder. I likhet med alternativ virkelighet-spillene blander fortellingen virkelighet og fiksjon. Ved å benytte seg av måtene man vanligvis forholder seg til fakta på, skapes det fiktive fortellinger.

Utgangspunktet for denne oppgaven er tre digitale verk: *Dakota* (2002), *The Intruder* (1999) og *Faen. Nå har de senka takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere* (1999).¹ Disse verkene er hovedsaklig valgt på grunn av sin forankring i tradisjonell litteratur. Young-hae Chang Heavy Industries' *Dakota* er basert på en nærlesning av Ezra Pounds *Cantos*,² Natalie Bookchins *The Intruder* bygger på Jorge Louis Borges' «La intrusa» og teksten *Takhøyden*, av Tor Åge Bringsværd, ble først utgitt som trykt tekst og senere tilrettelagt for internett av Trygve Lillefosse. Analysene, i neste kapitlene, vil blant annet undersøke forholdet disse digitale verkene har til sine trykte forelegg. Tekster fremstilt i ulike medier vil både kunne vise frem forbindelsen mellom ulike former for litteratur og hvilke kunstneriske valg de er basert på. Verkene benytter seg av disse litterære foreleggene på svært ulike måter. Dette gjelder kanskje særlig hvordan narrasjonen i de ulike fortellingenes er bygget opp. De tre fortellingene preges både av litteraturen de bygger på og sitt fysiske format.

The Intruder, *Dakota* og *Takhøyden* kan betegnes som korttekster. Kortere tekster blir ofte ansett å være bedre egnet for distribuering på internett enn lengre prosatekster, grunnet hvordan vi leser tekst på skjerm. Tekstene er svært forskjellige og krever derfor ulike former for lesning og nærlesning. Verkenes struktur (som her benyttes for å beskrive verkenes medium, tekniske oppbygning og struktureringen av litterært innhold) er et sentralt aspekt ved de tre analysene. *The Intruder*, *Dakota* og *Takhøyden* er eksempler på elektronisk litteratur.³ N. Kathrine Hayles er en sentral teoretiker innenfor dette feltet og beskriver den elektroniske litteraturen som litterære tekster med digital opprinnelse (born digital), litteratur som oppstår digitalt. Betegnelsen utelukker dermed

1 Heretter i hovedsak forkortet til *Takhøyden*.

2 Lesningen er basert på Canto I og første del av Canto II.

3 Utover å sette verkene i forbindelse med elektronisk litteratur har jeg forsøkt å unngå å plassere dem i bestemte genre eller se dem som uttrykk for spesifikke litterære perioder, for jeg ikke har vurdert dette som hensiktsmessig i forbindelse med disse analysene. Samtidig er spillet mellom ulike perioder og genre er blant egenskapene som gjør disse verkene interessante.

analoge tekster som har blitt digitalisert. Et annet kriterium for tekster innenfor genren elektronisk litteratur at disse tekstene benytter seg av muligheter ved datamaskinen og internett (Hayles, 2008).

Sekundærlitteraturen har vært et viktig hensyn i utvelgelsen av de digitale verkene – å finne verk det er skrevet noe om fra før. Alle de tre verkene har allerede en betydelig resepsjonshistorie og blir ofte referert til som sentrale innenfor elektronisk litteratur.⁴ Allikevel finnes det få omfattende analyser av de tre verkene. Jeg har også ønsket å ta utgangspunkt i tekster som er svært forskjellige, og som benytter seg av sitt digitale medium på ulike måter. Et likhetstrekk ved de tre verkene er at de forteller. Det narrative aspektet ved dem er sentralt: *The Intruder* gjenforteller historien fra en novelle av Borges, men fra et nytt perspektiv, *Takhøyden* er en ikke-lineær, narrativ tekst. *Dakota* forteller blant annet om en reise – i likhet med sitt litterære forelegg, Pounds *Cantos I og II*.

Verbalspråklig tekst står sentralt i alle de tre verkene, men fortellingene påvirkes også av auditive, visuelle og animerte elementer. Dette prosjektet vil undersøke hvordan meningsinnholdet i den elektroniske litteraturens tekster preges av verkene medie-spesifikke egenskaper. Ut fra det enkelte verket vil jeg gå nærmere inn på ulike aspekter ved hvordan de forteller ved å anvende enkelte sentrale begreper innenfor narrativ teori. De ulike kapitlene vil blant annet gå inn på narrativt perspektiv og narrativ tid (rekkefølge, frekvens og fart⁵). En gjennomgående innfallsvinkel i analysene vil være: Hvordan bidrar tekstenes fysiske materiale og kontekst til å forme narrasjonen i *The Intruder*, *Dakota* og *Faen. Nå har de senka takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere?* Et sentralt aspekt her vil være den verbalspråklige teksten, og hvordan denne teksten påvirkes av andre uttrykksformer i verkene, som bilder, lyd, animasjon og interaksjon. Analysene vil undersøke bruken av retoriske og narrative virkemidler i verkene, samt se på hvordan de ulike modalitetene⁶ fungerer sammen i hvert enkelt verk. Verkene kontekst, deres materiale og forhold til sine litterære forelegg er temaer som går igjen i de kommende kapitlene.

Aktuelle emner innledningsvis vil være litteraturens forhold til bokmediet og litteraturens materiale som meningsskapende, blant annet i forbindelse med den litterære modernismen. Videre tar dette innledende kapitlet opp utfordringene ved det digitale mediet og multimodalitet som egenskap ved elektronisk litteratur. Det også komme en kortfattet introduksjon av noen sentrale teoretikere.

4 For *The Intruder* og *Dakota* gjelder dette i internasjonal sammenheng. *Takhøyden* anses å være et betydningsfullt verk i Norge og Norden.

5 I *Narrative Discourse Revisited* benytter Genette begrepet fart (vitesse) i stedet for varighet/tidsutstrekning (durée).

6 Modalitet blir gjennom oppgaven brukt om én enkelt uttrykksform. Eksempelvis tekst, bilde eller lyd.

Litteratur og medium

Ordene «bok» og «roman» brukes ofte om hverandre i dagligtalen, dette kan ses i forbindelse med skjønnlitteraturens nære forhold til bokformatet. Boka som medium tematiseres ofte innenfor den elektroniske litteraturen. Digitale verk trekker tråder tilbake til det trykte bokmediet for å understreke verkenes eget digitale medium.⁷ Søren Pold forsker på medieestetikk, og hevder at «computerens tekstualitet kan endda føre til, at vi bliver mere bevidste om bogens kvalitet, og de kvaliteter den har – kvaliteter der nu bliver betydningsfulde som mediemæssige og kunstneriske valg og ikke kun som nødvendige konsekvenser av mediet» (2004:14). Sigurd Tenningens *Bokstavene* (2010) er et digitalt, norsk verk som tematiserer den trykte skriften og overgangen fra kodeksformatet til et digitalt format. *Bokstavene* er et multimodalt dikt, digital poesi som benytter seg av lyd, tekst, animasjon og bilder. Det er preget av eksplisitte referanser til den trykte skriften, ved å vise visuelle bilder⁸ av sammenhengende setninger, fragmenter av tekst, bokstaver og papirark eller boksider. Ark, tekst og bokstaver fungerer som bildelementer og beveger seg. Bokstavene fremstår som animerte, ikke bare er de i bevegelse, men også levendegjorte. De beveger seg opp fra den flate «boksiden», de får egne sider og ligner bøker – til lyden av bøker som blir bladd i. Det digitale diktet viser frem det underlige ved bøker og tekst, og det forholdet vi har til det skriftlige verbalspråket: «Dersom de var blitt oppdaget i en fjern fremtid, av skapninger uten kjennskap til den underlig skikken det er å skrive bøker, ville boksamlingene fremstå som kostbare, gåtefulle innretninger» (Tenningen, 2010). Det skjer en form for underliggjøring av det vante, av det trykte tekstmediet, bøkene og bokstavene. Diktet refererer ikke eksplisitt til bøkens innhold, men til deres sanselige egenskaper. Ved at diktet benytter seg av bokas materialitet (av den trykte tekstens fysiske kvaliteter), fungerer det som kontrast til de digitale aspektene ved mediet Tenningens tekst fremstår i. Diktet både knytter seg til og distanserer seg fra bokformatet. *Bokstavene* remedierer bokformatet.

Ifølge Jay David Bolter og Richard Grusin (1999) er remediering både umiddelbarhet (*immediacy*) og hypermedialitet (*hypermediacy*). De hevder at remediering har foregått gjennom flere århundrer, i vestens former for visuell representasjon: «A painting by the seventeenth-century artist Pieter Saenredam, a photograph by Edward Weston, and a computer system for virtual reality are different. In many important ways, but they are all attempts to achieve immediacy by ignoring or denying the presence of the medium and the act of mediation» (Bolter og Grusin, 1999: 11). Å gjenskape andre medier er en prosess med ulike sider:

7 Janet H. Murray hevder at «[a]ll things made with electronic **bits** and computer **code** belong to one single new **medium**, the **digital medium**, with its own unique **affordances**» (2011: 2).

8 Begrepet visuelle bilder blir benyttet for å skille, eller understreke, at det ikke er snakk om litterære bilder/retoriske figurer.

The process of remediation makes us aware that all media are at one level a 'play of signs,' which is a lesson that we take from poststructuralist literary theory. At the same time this process insists on the real, effective presence of media in our culture. Media have the same claim to reality as more tangible cultural artifacts; photographs, films, and computer applications are as real as airplanes and buildings (Bolter og Grusin, 1999: 19).

Som vi har sett i Sigurd Tenningens *Bokstavene* er kodeksformatet et av mediene som gjenskapes i digitale verk. Bokas egenskaper har lenge blitt benyttet og understreket ved hjelp av nyere medier. Blant annet har filmmediet referert eksplisitt til bokas materielle egenskaper, kanskje særlig eldre filmer som *Nosferatu*. Den tyske stumfilmen fra 1922 er nært knyttet til boka og den trykte teksten.

Bokmediet har åpenbart også blitt tematisert i en rekke trykte tekster. Søren Pold skriver at «[i] stede for å lade perspektivet begrænse af læderindbindingen på klassikerudgaven kan man starte med at overveje, vad litteraturens hidtil nære forhold til bogen betyder, hvordan litteraturen har brugt og fortolket bogmediet, og hvordan denne tilsyneladende afhængighed ser ud hinsides bogens enerådende dominans» (2004:13). En roman som skildrer trykt tekst som taktilt objekt er Hamsuns *På gjengrodde stier*. Romanen uttrykker en sterk følelsesmessig tilknytning til det skrevne ord og tekstenes fysiske materiale, blant annet vektlegges savnet av aviser og bøker i verket. «De siste skrifter var på utsøkt papir og tryk, en fest å blade i og en hvile for mit svækkede syn» (Hamsun, 1996: 33). Hamsun skildrer lesning som en materielt betinget aktivitet. Sitatet viser hvordan mediets materielle kvaliteter har betydning for tekstens tilgjengelighet og vårt rent fysiske forhold til tekst.

Materiale, mening og modernisme

Kunsthistorie er et fagfelt hvor materialet verket er laget av anses som betydningsfullt. Dette kommer frem både i analyser av verkene og i måten man referer til kunstverk på. Referansene inneholder ofte informasjon om teknikk, materiale og hvor verket befinner seg. Det finnes også andre fagområder hvor et verks medium vurderes som meningsskapende. I denne sammenheng kan man trekke frem Hayles' *media-specific analysis* (MSA): «Understanding literature as the interplay between form, content and medium, MSA insists that the text must always be embodied to exist in the world. The materiality of those EMBODIMENTS interacts dynamically with linguistic, rhetorical, and literary practices to create the effects we call literature» (2002: 31). Bokhistorien er

et annet felt hvor litterære verk vurderes som langt mer enn den verbalspråklige teksten. Forfatteren av *Bokhistorie*, Tore Rem, hevder at «[t]ypografi, layout, format, papirtype og innbinding er også med på å forme tekstens mening. Slik leseren møter teksten kan den ikke bestå av bare ord. Bokhistorien påpeker at disse bibliografiske kodene også må med i fortolkningsarbeidet og i prosessen med å fortolke et verks historiske meningsdannelser» (2003: 31). Litteraturvitenskapen har sjeldent vist interesse for den trykte tekstens materiale. Fagfeltets betraktninger angående litteraturens materialitet har ofte vært begrenset til språkets materielle egenskaper. Hayles setter fokus på det tradisjonelle, faglige skillet mellom den litterære teksten og dens materiale:

[W]ithin the humanities and especially in literary studies, there has traditionally been a sharp line between representation and the technologies producing them. Whereas art history has long been attentive to the material production of the art object, literary studies has generally been content to treat fictional and narrative worlds as if they were entirely products of the imagination. Significant exceptions include the tradition of artists' books and the exuberant experiments of such materially-based practices as concrete poetry (Hayles, 2002: 19).

Innenfor litteraturvitenskapen har man gjerne sett bort ifra boken som objekt og behandlet fiksjon og fortellingens verden som om de var rene fantasiprodukter, uten å vurdere deres fysiske forankring til virkeligheten. Allikevel finnes det – som vi har sett eksempler på – mange litterære verk som belyser tekstens forhold til sitt materiale.

Tekstens innhold vil kunne påvirkes av forskjellene i materialet den fremstilles av. Lesning er materielt betinget, både ved måten man leser på, og de visuelle og taktile inntrykkene man får som leser – på grunn av verkets fysiske egenskaper. En digital tekst kan gjøre oss oppmerksom på sin egen materialitet via interaksjonen med den. «Indeed, it is impossible not to create meaning through a work's materiality. Even if the interface is rendered as transparent as possible, this very immediacy is itself an act of meaning-making that positions the reader in a specific material relationship with the imaginative world evoked by the text» (Hayles, 2002: 107). Den litterære teksten formes aktivt av sin materielle kontekst. I det digitale medium har tendensen vært å skape brukergrensesnitt med et transparent design – som skal virke «usynlig» for interaktøren.⁹ Selv det umiddelbare preget ved et nærmest usynlig brukergrensesnitt vil ha innvirkning på hvordan en tekst fremtrer for oss. Å benytte seg av en overflate og en form for interaksjon som baserer seg på at

⁹ Enkelte steder har jeg valgt å bruke ordet interaktør i stedet for leser (slik det også blir gjort hos Murray, 2011 og Montfort, 2006).

leseren ikke skal merke seg ved denne overflaten kan betraktes som et retorisk grep, og vil prege verket.

Elektronisk litteratur bryter ofte med litterære konvensjoner og konvensjoner innenfor digital kultur. Allikevel er det kanskje ikke riktig å omtale dette som brudd innenfor tradisjonene verkene stammer fra. Bruddet er et brudd med boka, og kommer av den elektroniske litteraturens opprinnelse og teknologiske forutsetning, datamaskinen. Det er dermed nødvendig å vektlegge dette bruddet for å kunne fortsette i den litterære tradisjon, som er preget av sitt konvensjonelle medium. Hayles understreker litteraturens forhold til teknologien som produserer den: «Just as the history of print literature is deeply bound up to the evolution of book technology as it built on wave after wave of technical innovations, so the history of electronic literature is entwined with the evolution of digital computers» (2008: 2). De digitale verkene vektlegging av mediet viser frem den historiske og teknologiske utviklingen som har ført til denne formen for litteratur, og står kanskje mer sentralt enn en vilje til å bryte med tradisjonen. Jessica Pressman skriver om forbindelsene mellom litterære og kunstneriske eksperimenter på tvers av medieformer. Pressman (2008) hevder at mange verk innenfor elektronisk litteratur opererer med en form for bruddestetikk, for å skape en bevisst forbindelse til modernismen. Dette vil ikke kun plassere av verkene innenfor en litterær tradisjon. Den elektroniske litteraturen benytter ofte virkemidler fra modernistiske verk for å kontrastere og belyse sitt eget medium, slik knyttes de digitale verkene også til det mediet som modernismens litteratur ble fremstilt i; den trykte boka.

Utvidede retoriske og narrative begreper

Analyser av digitale verk benytter seg ofte av tradisjonelle begreper hentet fra fagområder som retorikk, lingvistikk og narrativ teori. Mange teoretikere innenfor feltet digital kultur hevder at verk laget ved hjelp av nye medier også krever nye begreper og nye metoder for analyse. I *Generating Narrative Variation in Interactive Fiction* utvikler Nick Montfort en teori for interaktiv fiksjon (IF) – en genre innenfor elektronisk litteratur – gjennom å kombinerer bruken av tekniske (digitale) og narrative termer. Montfort tar opp og diskuterer begreper som kan virke forvirrende i narrative analyser av digitale verk. En av grunnene til dette, er at mange av de samme begrepene blir brukt for å beskrive ulike fenomener eller egenskaper, ettersom man benytter seg av terminologi fra datalingvistikk, digital kultur, retorikk eller narrativ teori. Alexandra Saemmer forteller om en annet ustabil side ved å benytte seg av klassiske, retoriske begreper for å beskrive elektronisk litteratur:

The concepts of metaphor, metonymy, hypotyposis or ellipsis that are used by classical rhetorics to characterize textual phenomena, do not always stand up to critical examination when they are applied to the field of electronic literature, for the signs of the digital text constantly refer to different semiotic systems (2009: 481).

Ifølge Saemmer er det vanskelig å benytte seg av slike begreper fordi digitale tekster konstant referer til flere ulike tegnsystemer. Den tyske litteratur- og medieforskeren, Roberto Simanowski (2011), argumenterer derimot for at «a theoretical discussion of digital art is best grounded in a combination of new and old criteria» (2011: 5). Han nevner plott, historie og karakter som eksempler på begreper som kan benyttes i analyser av verk innenfor genre som hypertextfiksjon, interaktivt drama og dataspill. Begreper som allegori og rim blir brukt på en noe annen måte i analyser av digitale kunstgenre:

Other concepts – allegory, isotypy and rhyme – as deployed in classical rhetoric needs to be adapted to describe the stylistic devices of digital literature and art. For example, if in conventional literature allegory is understood as a narrative representation of ideas and principals by characters and events, in digital literature, this representation may be provided by the animation of words. Similarly, in the context of digital literature, rhyme may be extended beyond the repetition of identical or similar sounding words to the identical or similar animation as a new way of creating paradigmatic relationships between the elements of a kinetic text (Simanowski. 2011: 6).

Simanowski (2011) skriver videre at mange begreper må endres – eller utvides – for at man skal kunne bruke dem som produktive som verktøy i analyser av digitale verk. Slike begreper og verktøy er sentrale når det gjelder å finne og skape mening ut i fra ulike, digitale verk. Begrepene forandres når de flyttes fra sine tradisjonelle eller opprinnelige bruksområder og benyttes i en annen (og vid) kontekst. I utstrekning av Simanowskis resonnement kan man argumentere for at begrepens rolle i tolkningsprosessen forandres, og at de slik kan endre meningsinnholdet i et verk – gjennom tolkningen av verket.

Form og litterære forelegg

Innenfor litteraturvitenskapen studerer vi strukturer hos Homers tekster, eller i Bibelen, som bærer preg av å stamme fra muntlige genrer. Dette blir sjelden problematisert utover å belyse visse genretrekk – rester av det muntlige i disse tekstene. Det litterære verkets fysiske egenskaper – verket som objekt – har ofte blitt oversett. Rem hevder at «Bokhistoriens bidrag, og her står den særlig gjeld i til bibliografien, ligger i å peke på at en tekst aldri kan eksistere uten en materiell form. Denne formen er historisk spesifikk og kan ikke skilles fra teksten slik leseren møter den» (2003: 30). I elektronisk litteratur finner vi ofte rester av den trykte teksten. Blant annet bærer mange digitale dikt preg av påvirkning fra konkret poesi. Verk som Ottar Ormstads *Svevedikt* og Allison Cliffords *My Sweet Old Etcetera* er influert både innholdsmessig og typografisk av denne typen lyrikk.

Den litterære modernismen blir ofte benyttet som forbilde for elektronisk litteratur (Pressmann, 2008). Mange verk som er laget for lesning på internett eller datamaskin er sterkt knyttet til den litterære tradisjon. Innenfor elektronisk litteratur – som i litteraturen forøvrig – er det svært vanlig å benytte seg av allusjoner og eksplisitte referanser til litterære forelegg. Cliffords *The Sweet Old Etcetera* bygger på et utvalg av e.e. cummings poesi, deriblant diktet *My Sweet Old Etcetera*, og *Sveve sveve*, av Kristian Pedersen, er basert på Dag Solstads roman *16.07.41*. Både innenfor det teoretiske området elektronisk litteratur og implisitt i mange digitale verk, fremheves tilknytningen til modernismen.

I likhet med modernismen finnes det en form for materiell bevissthet innenfor elektronisk litteratur, som vektlegger det enkelte verkets eget medium og dets virkemidler, samt et dynamisk forhold til teknologien. Bradbury og McFarlane skriver om hvordan «[t]he Modern movement in the arts transformed conciousness and artistic form just as the energies of modernity – scientific, technological, philosophical, political – transformed for ever the nature, the speed, the sensation of human life» (1991: 11). Både modernistisk og elektronisk litteratur beskriver hvordan teknologien forandrer og påvirker den menneskelige erfaringen av virkeligheten. Mediekunstner og forsker, Dene Grigar, beskriver hvordan synet på litteraturen forandret seg i takt med teknologiens utvikling: «With the explosion of technology and the rise of scientific inquiry in the early twentieth century, our view of literature changed. Roman Jakobson and others de-emphasized the importance of content and, instead, looked scientifically at the structure and organization of the language used in a literary work» (Grigar, 2005: 387). Forfattere som Proust og Rilke skildret den menneskelige

persepsjonen av et samfunn i rask utvikling, hvor teknologien ble stadig mer dominerende. I «The Modernist Lyric» skriver Graham Houg:

We may now be in a process of cultural change greater and more rapid than (sic!) any that has been seen before - greater than the end of the ancient world or the close of the middle ages. A culture dominated by the word is turning into one dominated by number; no one can foresee what place the arts of the world will occupy in the kind of society that is coming into being (Houg, 1991: 312).

Houg viser til litteraturen under modernismen, men beskrivelsen kan også sees som en forutseende skildring av de siste ti-årenes teknologiske utvikling, og de nye kunstformene denne teknologien har brakt med seg.

Samspelet mellom form og innhold førte til også nye uttrykk i modernistisk litteratur, blant annet når det gjelder visuell utforming. «The new economy of the Modernist poet is perhaps visible in the use of new metrics and modes like *vers libre*» (Bradbury og McFarlane, 1991: 311). Under modernismen kom bevisstheten på verkens visuelle aspekter ofte eksplisitt til uttrykk. Forfattere som e.e. cummings, William Carlos Williams og Guillaume Apollinaire benyttet seg av bokmediets muligheter for å skape uttrykk som overskred det rent verbalspråklige. Apollinares *Calligrammes* og Williams' *Paterson* er diktverk som brøt med poesiens normer og konvensjoner, både når det gjaldt innhold og hvordan et dikt skulle se ut. Den elektroniske litteraturen kan sees som en videreføring av modernismen. Der hvor modernismen springer ut av et samfunn i forandring, et industrisamfunn, reflekterer elektronisk litteratur skiftet til et mediesamfunn. De deler en felles bevissthet på tekstens materielle egenskaper. Både modernismen og den elektroniske litteraturen operer med et tekstbegrep som – i noen grad – inkluderer tekstens materielle kontekst. Den elektroniske litteraturen kan sies å ha et grunnlag basert på det litterære og verbalspråklige, men utførelsen av disse verkene skjer ved hjelp av et materiale med større muligheter for variasjon, enn den trykte boka. Til tross for at tekstenes virkemidler og virkning vil variere i de ulike medieformene, kan man også finne likheter.

De språklige og materielle eksperimentene fører til at elektronisk litteratur ofte blir satt i forbindelse med den litterære avantgarden. Litteratur basert på begrensninger var et konsept som blant annet ble benyttet av den surrealistene, og senere av OuLiPo-bevegelsen. Ouvroir de littérature potentielle var et forbund av franske forfattere og matematikere som forsøkte å skape ny litteratur ved å bruke

regler og begrensninger som utgangspunkt for å skrive tekster. Blanding av ulike uttrykksformer og collageteknikken – blandinger av ulike materialer i samme kunstverk – ble benyttet av både dadaister og surrealistere. Eksperimenter med materiale og form, samt en sterk bevissthet på egen struktur er blant egenskapene den elektroniske litteraturen har til felles med modernistisk og avantgardistisk litteratur.

Digitale utfordringer

Digital litteratur, ergodisk litteratur, nett-litteratur og elektronisk litteratur er noen av begrepene som brukes om digitale verk med sentrale innslag av verbalspråklig tekst.¹⁰ N. Katherine Hayles har skrevet *Electronic Literature* (2008), og er en sentral teoretiker innenfor feltet elektronisk litteratur. Hun hevder at «[m]ore than being marked by digitality, electronic literature is actively formed by it» (2008: 43). Det spesifikt litterære ved den elektroniske litteraturen blir ofte vektlagt, men i svært ulik grad, av forskjellige teorier innenfor fagfeltet. Teoretikere har lenge hevdet at tekst skapt for et digitale medium, som interaktiv fiksjon, bør ha status som litteratur.¹¹ Professor i samtidslitteratur, og litteratur og teknologi, Joseph Tabbi, vektlegger at begrepet elektronisk litteratur omfatter langt mer enn selve teksten og tekstens fysiske materiale.

Electronic literature is not just a ‘thing’ or a ‘medium’ or even a body of ‘works’ in various ‘genres.’ It is not poetry, fiction, hypertext, gaming, codework, or some new admixture of all these practices. E-literature is, arguably, an emerging cultural form, as much a collective creation of terms, keywords, genres, structures, and institutions as it is the production of new literary objects (Tabbi, 2010: 17).

Både de sosiale og de tekniske aspektene anses å være viktige innfallsvinkler for analyse av tekst på internett. Innenfor forskningen på elektronisk litteratur er et annet sentralt område teksten som produserer teksten. Det vil si tekst i form av koding og programmering. Dette laget av metatekst er av stor betydning, og forteller blant annet om hvordan en gitt digital tekst er strukturert og hvordan den fungerer. Den underliggende teksten er både tekst som maskin, og «språk» med semantiske og performative egenskaper. Roberto Simanowski hevder at kode er av stor betydning når det gjelder å forstå de mulighetene og begrensningene, som opptrer som materielle betingelser for digitale verk:

10 *Digital literature* (Wardrip-Fruin og Simanowski), *ergodic literature* (Aarseth), *net literature* (Schäfer og Gendolla) og *electronic literature* (Hayles).

11 R. Ziegfeld og D. Porush i Riffaterre, 1994.

Code is without doubt an indispensable element in every discussion of digital arts because everything happening on screen or on the scene is first and foremost subject to the grammar and politics of code. In many cases and in different ways it is important to understand what has been done and what can be done on the level of code to understand and assess the semantics of a digital artifact (Simanowski, 2011: 127).

På samme måte som når man vurderer utførelsen av et kunstverk, med tanke på hvilke materialer kunstneren har arbeidet med, vil også interessen for koding og programvare kunne føre til en større innsikt i de valgene som er tatt under produksjonen av det digitale verket. Hvordan en tekst opptrer, og oppbygningen av et digitalt verk, kan i stor grad være preget disse tekniske begrensningene (og mulighetene) grunnet koding, eller programvaren verket er laget i. «In digital art, the demands or constraints of technology may give rise to unintended situations and signals with no connection to the work's significance. A specific feature may actually be a bug the artist was not able to fix or it may be there for nonaesthetic reasons» (Simanowski, 2011: 8). Som Simanowski beskriver, trenger ikke de meningsskapende effektene i digitale verk å være resultatene av bevisste estetiske valg, men kan i stedet komme av tekniske begrensninger eller feil, ved koding eller programvare. Den tekniske oppbygningen av verket vil på ulike måter kunne påvirke vår lesning og oppfatning av et verk.

Om et verk er laget ved hjelp av HTML, Flash eller Shockwave vil være av betydning for hvordan teksten fremtrer for oss på skjermen. Programvaren kan også ha vært viktig for et verks genretilhørighet. Eksempler på dette er Flash-poesi og hypertekstfiksjon, digitale genrene som har fått navn etter teknologien tekstene benytter seg av. I de senere årene blir disse betegnelse oftere brukt som deskriptive termer enn navn på genre. Å plassere et digitalt verk innenfor en bestemt genre kan være krevende, fordi grensene mellom de ulike digitale kunstformene er flytende. «Like the boundary between computer games and electronic literature, the demarcation between digital art and electronic literature is shifty at best, often more a matter of the critical traditions from which the work are discussed than anything intrinsic to the works themselves» (Hayles, 2008: 12). Som vi vil se i de kommende kapitlene befinner mange digitale verk seg på grensen mellom internettkunst, spill og elektronisk litteratur.

Teoretikere som Simanowski og Hayles mener digitale tekster skiller seg fra tekster i andre medier og derfor bør undersøkes ved hjelp av egne begrepsapperater, som i større grad er tilpasset verkenes egenskaper – slik vi allerede har vært inne på. Det finnes et stort antall ulike teorier som angår

hvilke innfallsvinkler det er *riktig* å bruke i analysen av multimodale, digitale verk. Ludologistene hevder narrasjon er (nærmest) uten betydning for spillteori og studerer i stedet spill som en aktivitet, selv spill der fortelling og tekst opptrer som fremtredende. Noah Wardrip-Fruin er forsker innenfor feltene programvare, dataspill og det digitale medium. Han vektlegger den digitale teknologien bak verkene, og hvilken betydning den tekniske strukturen har for det enkelte verket (Wardrip-Fruin, 2010). Den digitale konteksten blir også vurdert ut i fra sosiale og kulturelle perspektiver. Mediekunstner og teoretiker, Talan Memmot, hevder at den kulturelle plasseringen av et verk er bestemmende for dette verkets genretilhørighet:

Similar to the terms "hypertext," "cybertext," "net-art," "click poetry," "rich.lit" or "Web art" the term "digital poetry" has no specific {sub/ob}ject. These terms are liquid delimiters for *creative cultural practice through applied technology*. The context in which any given term is used provides the framework for its definition, however tentative or temporary (2006: 293).

Memmot referer her til det han kaller *applied poetics*, hvor verkenes genre ikke bestemmes ut fra deres egenskaper eller programvare, men derimot ut fra den konteksten de plasseres i. Om et verk eksempelvis plasseres i en kunstinstitusjon eller analyseres ut i fra et litteraturvitenskaplig perspektiv, vil dette være avgjørende for hvilken kunstgenre verket tilhører. Simanowski argumenterer for at noe av det sentrale ved digital kunst er skiftet «from specific meaning to event» (2011:127). Han skriver om overgangen fra en kultur som kretser om mening, til en som dreier seg om nærvær eller tilstedeværelse (Simanowski, 2011). Dersom det er tilfelle at verkenes egenskap av å være meningsskapende ikke er av sentral betydning, er det da interessant å undersøke disse aspektene ved den elektroniske litteraturen?

Det kan synes problematisk å velge tradisjonelle (litteraturvitenskaplige) innfallsvinkler i analyser av digitale verk. Elektronisk litteratur kan allikevel sies å være av interesse for litteraturvitenskapen og påvirke den øvrige litteraturen, særlig siden litterære verk i stadig større grad produseres og distribueres digitalt. Alice Bell påpeker at det finnes få litterære analyser av verk innenfor elektronisk litteratur er: «While potentially appealing, the association of hypertextuality and particular theoretical models has not necessarily led to literary-critical readings of individual hypertext fictions» (2011: 64). Det etterlyses også nærlesninger av andre former for digitale, skjønnlitterære tekster (av blant annet Simanowski, Krapp, Van Looy og Baeten, og Rustad). Et av argumentene for dette er at disse tekstene er en del av vår samtidslitteratur (Rustad, 2012). Et annet

sentralt argument er grunnleggende humanistisk, og dreier seg om hva disse tekstene kan fortelle oss om mennesker, og om vårt forhold til teknologien (Hayles, 2002).

Multimodale egenskaper

The Intruder, *Dakota* og *Takhøyden* er laget og utgitt før det som kalles vebb 2.0.¹² De tre verkene har derfor ikke like store muligheter for deltagelse og interaktive funksjoner som nyere verk innenfor elektronisk litteratur. Graden av deltagelse og interaksjon i de tre verkene er allikevel svært forskjellig. Dette beror blant annet på at verkene tekniske oppbygning består av ulike former for programvare. Verkene benytter seg av sitt medium på svært forskjellige måter, for å danne litterære fortellinger. Det har derfor vært viktig å vektlegge hvert enkelt verks spesifikke materielle og litterære egenskaper i analysene. Jeg har valgt å vurdere teorien i forhold til det enkelte digitale verket, i stedet for å benytte én overgripende, teoretisk innfallsvinkel.

Den utbredte bruken av ulike modaliteter er blant de sentrale skillene mellom elektronisk og tradisjonell litteratur. Elektroniske litteratur består ofte av langt flere elementer enn selve teksten, i motsetning til de fleste tradisjonelle, litterære verk. Samspillet mellom ulike modaliteter kan også by på utfordringer når det gjelder analyser og fortolkning. Hayles hevder at «the multimodality of digital art works challenges writers, users, and critics to bring together diverse expertise and interpretive traditions to understand fully the aesthetic strategies and possibilities of electronic literature» (2008: 12). I tilfeller der, eksempelvis tekst og bilde virker sammen, vil disse nødvendigvis påvirke hverandre – slik de også gjør i bokformatet. I «Introduction to the Structural Analysis of Narrative» skriver Barthes: «From the moment of the appearance of the book, the linking of text and image is frequent, though it seems to not have been studied from a structural point of view» (1993: 38). Hvordan dette samspillet mellom tekst og bilde fungerer, i litterære tekster, har i liten grad blitt studert i forhold til tekstens innhold. Dette et område som har gjennomgått en betydelig utvikling i årene siden Barthes først gav ut sin artikkel (i 1966), allikevel er det hittil et lite område innenfor litteraturforskningen.¹³ Forholdet mellom tekst og bilde kan ha mange ulike funksjoner. Bilde og animasjon kan eksempelvis fungere som levendegjøring av teksten, som illustrasjoner, instruksjoner til teksten eller ha et meningsinnhold som står i kontrast til de verbalspråklige elementene de står i sammenheng med.

12 Rundt 2004 tok internett en vending mot en større grad av interaksjon. Denne vendingen blir ofte referert til som vebb 2.0.

13 Et eksempel på en nyere litteraturvitenskapelig tekst som tar opp forholdet mellom bilde og tekst er «Sub rosa. Det uhyggelige i William Blakes illuminasjoner 'The SICK ROSE', 'THE FLY' og 'The Tyger'», en mastergradsoppgave av Nina Hagrup (2012).

Hensikten med dette prosjektet er ikke å foreta noen kvalitativ vurdering av ulike former for litteratur opp mot hverandre, men å se på hva et verk kan tilføre et annet. Fra den tradisjonelle litteraturen til den elektroniske skjer det overføringer av språk, tradisjon og visuelle aspekter. Digitale tekster kan også fungere som former for tolkning eller digitale oversettelser av litterære verk, og slik belyse egenskaper ved disse verkene. Enten ved at de semantisk tilfører noe til verkene eller at det digitale mediet på andre måter beriker originale tekstene. Dette kan for eksempel skje ved at de åpner for nye tolkninger, eller synliggjør nye aspekter ved tekstenes form, innhold og tematikk. Hvorvidt verkene fungerer som «illustrasjoner» til litteraturen de alluderer til, om de formidler og gjendikter verkene til elektronisk litteratur på en slik måte at de tilfører noe til de originale verkene betydningsmessig, eller om de er elektroniske oversettelser av tradisjonelle litterære verk, kan diskuteres. Dette avgjøres gjerne også av konteksten et verk settes inn i. «To change the material artifact is to transform the context and the circumstances for interacting with words, which inevitably changes the meanings of the words as well» (Hayles, 2002: 23-24). Uansett vil meningsinnholdet forandres dersom man overfører tekst, fortellinger eller meninger fra et medium til et annet. Eksempler på hva som kan overføres til det digitale formatet, er de estetiske sidene ved et dikt eller prosaverk, som poetisk språk og bilder – både tekstlige og fysiske egenskaper. Et sentralt spørsmål her angår det spesifikke litterære, og om dette kan overføres.¹⁴

I de kommende kapitlene vil jeg undersøke hvordan de ulike fortellingene blir fortalt, ved å se nærmere på: Hvordan blir historiene fortalt (*The Intruder*), hvem forteller (*Dakota*) og hva er leserens rolle i et digitalt verk? (*Takhøyden*) Analysen vil se nærmere på egenskaper ved verkenes narrasjon, ut fra begreper kjent fra analyser av blant annet litteratur og film. I *The Intruder* formidles fortellingen av ulike auditive, interaktive, visuelle og verbalspråklige elementer. Det første kapittelet vil se på samspillet mellom disse elementene i forhold til aspekter som narrativ tid og perspektiv. Kapittelet om *Dakota* vil også vektlegge narrativt perspektiv, samt gå noe inn på fortellingens tid og narrativt rom. Hypertekstversjonen av *Takhøyden* kan sees som en videreføring av egenskaper ved den trykte tekstens form. I kapittelet om Bringsværds tekst vil jeg se nærmere på hvordan formen for navigasjon – ved hjelp av lenker – påvirker elementer ved narrasjonen, og leserrollen. I samtlige av analysene vil verkenes narrative og materielle egenskaper sees i sammenheng med det enkelte verkets litterære forelegg.

¹⁴ Spørsmål som angår hvorvidt den elektroniske litteraturen er litteratur – eller noe annet – er et omfattende emne, og vil bare implisitt opptre som et tema i de kommende kapitlene.

Det har ikke vært hensiktsmessig å benytte én overgripende teoretisk vinkling på de tre analysene, grunnet de tre digitale verkens svært ulike måter å fortelle på. Derimot vil teoretikere som Gérard Genette, Roland Barthes, N. Kathrine Hayles og Roberto Simanowski være sentrale i analysene av verkene. De kommende kapitlene vil ta i bruk begreper fra Genettes narrative teori – også ved å se på Nick Montforts innfallsvinkler på Genette. Montfort benytter seg av narrativ teori, i form av analytiske og deskriptive verktøy, tilpasset digitale tekster med spillelementer.¹⁵ I analysene trekker jeg også inn enkelte deler av den franske litteraturforskeren og essayisten, Roland Barthes, sin narrative teori, samt hans semantiske innsikter på forholdet mellom ulike uttrykksformer, og disse uttrykksformenes meningsskapende egenskaper. I *Writing Machines* (2002) skriver N. Kathrine Hayles om hvordan tekstens materiale fungerer som meningsbærende – et punkt hvor hennes innsikter har vært av stor betydning i denne oppgaven. Hayles er en sentral teoretiker på området elektronisk litteratur, som skriver om hvordan man kan forstå digitale verk, ut fra konteksten verkene opptrer i. Simanowskis teorier i *Digital Art and Meaning* inneholder teoretiske innsikter om samtidens digitale kunstformer, og hvordan vi som lesere, intraktører og publikum forholder oss til disse verkene.

15 Montfort ser Genettes terminologi i forhold til utformingen av teoretiske innfallsvinkler på genren interaktiv fiksjon (IF) – en digitalt genre som befinner seg mellom spill og elektronisk litteratur: «The research contributions of the project are intended to be mainly at the interface between narratology and natural language generation. The project offers to narratology a precise formalization of certain concepts of narrative and an extension of narrative theory to account for one sort of interactive system that narrates» (Montfort, 2007: 1).

Spill med fortellinger

The Intruder av Natalie Bookchin

I *Discours du récit* (1980) (*Fortellingens diskurs*)¹⁶ hevder Gérard Genette at ordet fortelling (*recit*) har tre ulike betydninger. Den første betydningen av ordet, er den fortalte eller skrevne fortellingen som tar på seg å fortelle om én hendelse eller en serie av hendelser (narrativt utsagn). Den andre betydningen refererer til en rekke med etterfølgende (faktiske eller fiktive) hendelser, og hvordan disse hendelsene står forbundet med hverandre i en narrativ diskurs.¹⁷ I den tredje betydningen refererer ordet fortelling viser til den fortellende handlingen – ifølge Genette er denne betydningen antagelig den eldste. Ifølge Roland Barthes (1993) er verdens fortellinger utallige. Disse fortellingene trer frem gjennom varierte genre og materialer:

The narratives of the world are numberless. Narrative is first and foremost a prodigious variety of genres, themselves distributed amongst different substances – as though any material were fit to receive man's stories. Able to be carried out by articulated language, spoken or written, fixed or moving images, gestures, and the ordered mixture of all these substances; narrative is present in myth, legend, fable, tale, novella, epic, history, tragedy, drama, comedy, mime, painting (think of Carrapaccio's Saint Ursula), stained glass windows, cinema, comics, news item, conversation (Barthes, 1993: 79).

Fortellinger finnes i alt fra romaner til glassmalerier. En sentral egenskap ved det digitale mediet er muligheten til å kombinere forskjellige uttrykksformer. Dette påvirker måten disse verkene forteller på. Natalie Bookchins *The Intruder* bygger på novellen «La intrusa» av Jorge Luis Borges. I Bookchins verk er narrasjonen bygget opp av bilder, farger, spillelementer, tekst, lyd og animasjon. Verket emulerer¹⁸ ti dataspill for å skape en fortelling. Analysen vil se nærmere på hvordan *The Intruder* benytter seg av sin multimodale fremstillingsform for å skape bestemte virkninger, i forhold til fortellingens ulike diegetiske nivåer, tid og narrative perspektiv, og undersøke: Hvordan

16 Den engelske utgaven fra 1980 blir benyttet i denne oppgaven.

17 «'Analysis of narrative' in this sence means a study of the totality of actions and situations taken i themselves, without regard to the medium, linguistic or other, through which knowledge of that totality comes to us [...]» (Genette, 1980: 25-26).

18 Emulere vi si å imitere oppførsel og/eller funksjonalitet. Begrepet benyttes eksempelvis om en type programvare benyttes for å etterligne andre (ofte eldre) former for programvare.

skapes fortellingen i *The Intruder* gjennom sammenspillet mellom verbalspråklig tekst, interaksjon, lyd og bilder? amt drøfte hvilken betydning verkets fysiske materiale har for fortellingens struktur. Jeg vil se på forholdet til historien i «La Intrusa», for å deretter gå inn på hvordan denne historien gjenfortelles digitalt, gjennom tekst, interaksjon og bilder. Kapittelet vil gå nærmere inn på hvordan *The Intruders* egenskaper påvirker sentrale aspekter ved narrasjonen, som tid og perspektiv. Avslutningsvis vil jeg se på vinklinger av *The Intruder* som ideologi- og litteraturkritikk.

Digitalt materiale

Mange digitale verk befinner seg på grensen mellom ulike genre. Dette er også tilfellet i Bookchins' *The Intruder*. Verket befinner seg et sted mellom digital kunst, elektronisk litteratur og dataspill. Bookchin er en kunstner med base i Los Angeles, og er blant annet kjent for sine videoer og installasjoner. Hun er også tilknyttet fotografi og media fakultetet ved California Institute of the Arts. *The Intruder* har ved flere anledninger blitt vist ved ulike kunstinstitusjoner, som på utstillingen *Over_Game* (i Amsterdam, 2000), og på *La Compagnie* (i Marseille, 2001). Visuelt sett er verket sterkt preget av eldre data- og tv-spill. Spilleelementene fungerer som referanser til spill fra 80- og 90-tallet, og særlig til tidlige actionspill. *The Intruder* inneholder et brukergrensesnitt hvor interaksjonen foregår ved hjelp av tastatur og peker. Med pekeren og tastaturet kan man skyte, hoppe, bevege seg opp og ned eller frem og tilbake på skjermen. De fysiske bevegelsene man utfører i verket er kjent fra konvensjonell interaksjon med dataspill. Verket er også sterkt preget av sine verbalspråklige deler, i form av sitater, fragmenter og opplest tekst. Perla Sassón-Henry beskriver *The Intruder* som et «experimental multimedia narrative» (2007: 103). De verbalspråklige innslagen knytter Bookchins verk til genren elektronisk litteratur.

The Intruder er laget ved hjelp av programvare som ikke lenger blir benyttet, og som heller ikke fungerer optimalt. Programvaren vanskeliggjør lesningen av verket, og fører til at det hakker, slik at man selv må flytte seg til neste del av verket, ved å trykke seg videre ved hjelp av piler på skjermen – dette skulle opprinnelig foregått automatisk. Enkelte steder henger spillene seg opp, slik at lesningen også stopper opp. Slike feil ved programvare og avspilling er velkjente fenomener som ofte forekommer i digitale verk. I *Noice Channels* skriver Peter Krapp om hvordan støy og feil skaper bestemte effekter i digitale verk: «One might conclude, however provisionally, that game glitches are part of the art form in the same way that brushstrokes are part of painting» (2011: 91). Denne type feil skaper en form for vebbestetikk, som benyttes bevisst innenfor genre som digital kunst. I *The Intruder* er det ikke lenger mulig å foreta en lesning av verket som tilsvarer hvordan det

originalt fremstod for leserne. Både interaksjonen og selve verket er forandret, det samme er Bookchins intensjoner for det opprinnelige verket. Gjennom lesningen av *The Intruder* gjøres leseren bevisst på det digitale materialet, som blant annet synliggjøres av feilene ved programvaren. *The Intruders* materialitet blir tydelig for leseren gjennom interaksjonen med verket.

En gjenfortelling av Borges' novelle

Historien i «La intrusa», slik den også blir fortalt i Bookchins fortelling, handler om to brødre, Cristián og Eduardo. Den eldste, Cristián, finner seg en dame, og hun kommer for å bo med dem. Intrigen utvikler seg da Juliana flytter inn og den yngre broren, Eduardo, også forelsker seg i henne. En stund deler de på kvinnen, men forholdet mellom de to brødrene preges av sjalusi og konflikter. I et forsøk på å løse disse problemene selger de henne til et bordell, men ingen av dem klarer å holde seg borte fra Juliana. Da det kommer for en dag at de begge fortsatt treffer henne, henter de kvinnen tilbake. Konfliktene fortsetter, helt til den eldste broren fører Juliana vekk og dreper henne.

Borges' novelle skildrer den dramatiske historien på en forholdsvis nøktern måte. Mye av spenningen i fortellingen kommer frem gjennom det som ikke blir fortalt i teksten. Følelsene som driver personene i fortellingen blir ikke formidlet med ord, annet enn i form av enkelte kommentarer fra fortelleren og gjennom personenes handlinger. Kommunikasjonen mellom personene i novellen skjer oftere ved hjelp av handlinger enn verbalspråklig kommunikasjon. Til tross for fortellerens nøkterne, og relativt objektive skildringer, beskrives samfunnet de to brødrene er en del av som «et kort og tragisk gløtt inn til de gamle slumbeboernes miljø» (Borges, 2010: 419). Fortelleren i Borges' tekst opptre heller ikke som likegyldig til kvinnerollen i det samfunnet novellen beskriver: «Cristián reiste seg, sa adjø til Eduardo, men ikke til Juliana, som bare var en ting» (Borges, 2010: 421). Ved å hevde at brødrene betrakter Juliana som «en ting» forholder fortelleren seg kritisk til det som blir beskrevet, og gir uttrykk for et verdisystem som skiller seg fra det samfunnet som skildres i fortellingen. Den objektive og nøytrale holdningen til fortelleren i «La intrusa» kan også tolkes som en form for samfunnskritikk, som åpner for at leseren selv skal kunne bedømme de handlingene som finner sted i novellen.

Gjennom analysen av *The Intruder* tar jeg utgangspunkt i at historien og plottet, i hovedsak, er det samme som i Borges' «La intrusa».¹⁹ I Bookchins verk er plottet nært knyttet til den verbalspråklige

¹⁹ Peter Brooks definerer plottet som «the dynamic shaping force of the narrative discourse» Han utdyper at «[p]lot as we have defined it is the organizing line and intention of the narrative, thus perhaps best conceived as an activity, a structuring operation elicited in the reader trying to make sense of those meanings that develop only through textual and temporal succession» (Brooks, 1984: 13 og 37).

fremstillingen av fortellingen i *The Intruder*, som bygges opp av sitater og fragmenter fra Borges' tekst. Den tekstnære innfallsvinkelen til historien i *The Intruder*, med en sterk vektlegging av verkets relasjon til Borges' novelle, er valgt på bakgrunn av at analysens tar utgangspunkt i verkets tekstelementer. Det finnes også mange mulige vinklinger av historien i *The Intruder*, som ikke krever at man vektlegger forbindelsen til Borges' novelle. Man kan eksempelvis argumentere for at brukergrensesnittet og interaksjonen utgjør det diegetiske nivået av Bookchins fortelling.²⁰ Dersom man velger en slik innfallsvinkel, ville fortellingen heller bero på interaksjonen og verkets visuelle fremstillingsform, enn dets verbalspråklige elementer. Ut i fra denne vinklingen ville både plottet og historien kunne tolkes svært annerledes.

Tekst og interaksjon

Ut fra et førsteinntrykk av *The Intruder* vil det antagelig ikke være de verbalspråklige tekststykkene som virker mest øynefallende, blant verkets mange uttrykksformer. De dominerende visuelle elementene og spillerinteraksjon, gjør at teksten i *The Intruder* blir liggende under overflaten. Gjennom lesningen av verket synliggjøres de verbalspråklige elementene på ulike måter. Allerede på verkets forside kan man se et eksempel på dette:



21

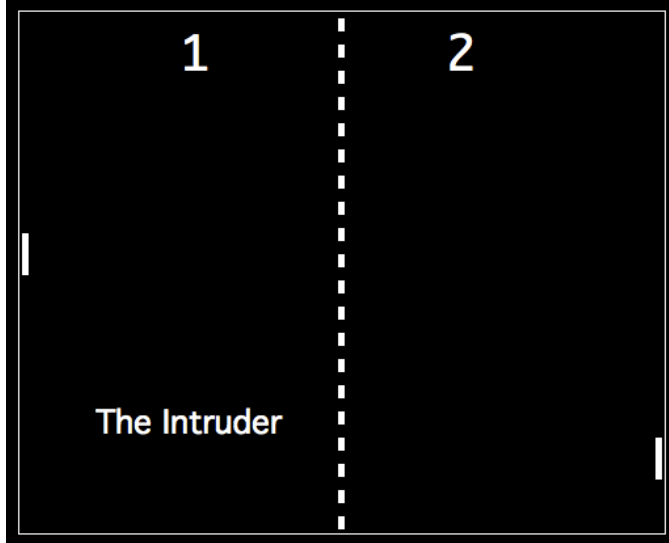
20 En annen mulighet er å analysere verket som et spill med narrative elementer i stedet for en fortelling med spillelementer, slik som Scott Jon Siegel (2013) gjør på vebbloggen *Numberless*. Tilgjengelig fra: <http://numberless.net/blog/2006/03/18/the-intruder/> Hentet 4. april 2013.

21 Bookchin, 1999 [Skjerm bilde].



22

Ved å markere siden trer det frem store mengder tekst som ellers knapt er synlige i bakgrunnen. Denne teksten viser både til temaer og motiver representert i verket, og til andre spill, temaer og tekster som kan assosieres med *The Intruder*. Det blir lagt opp til en bestemt form for leserinnsats, for å finne, få tak i og lese tekstelementene i verket.



23

Etter forsiden finner man den første delen av verket, som består av spillet «Pong». «Pong» fungerer både som en introduksjon til den multimodale teksten og som en tittelside. Denne delen av *The Intruder* opptrer som en form for paratekst.²⁴ Her presenteres tittelen på verket sammen med

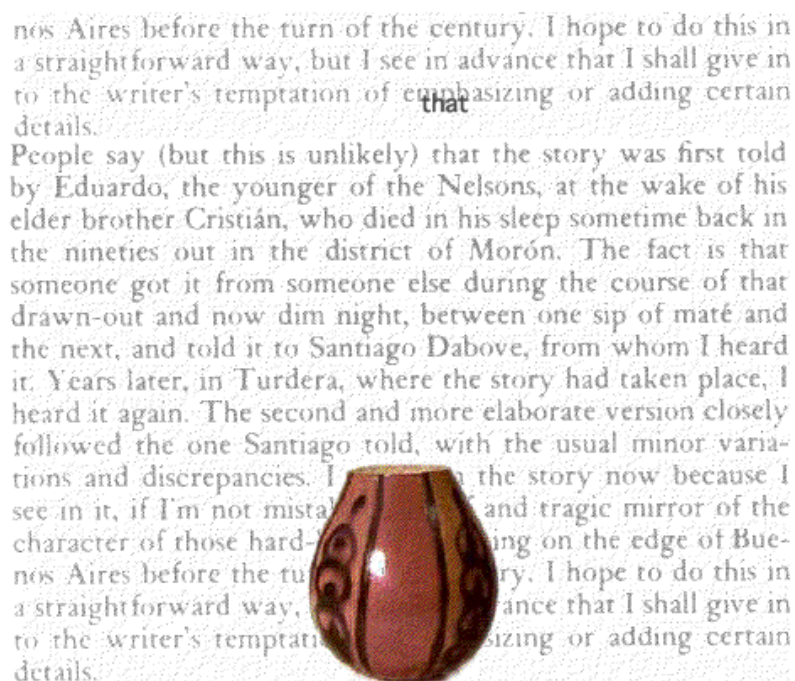
22 Bookchin, 1999 [Skjerm bilde].

23 Bookchin, 1999, «Pong» [skjerm bilde].

24 Paratekst, betegner all tekst i en bok som ikke utgjør den litterære teksten; dvs. forord, forfatternavn, titler, epigrammer o.l. Parateksten viser både til sider ved den foreliggende teksten og til forhold utenfor teksten, f.eks. knyttet til utgivelse, og må forstås slik at den gir signaler til leseren om kontekster teksten kan leses i forhold til. Teksten blir dermed ikke mulig å forstå som et lukket, autonomt objekt («Paratekst»). 2013. *Store norske leksikon*.

forbindelsen til Borges: «The Intruder/ passing the love of woman/ 2 Samuel 1:26/ a tale told in ten games/ based on a story by/ Jorge Louis Borges» (Bookchin, 1999: «Pong»). Teksten refererer også til et bibelsitat: «2 Samuel 1:26». Dette bibelsitatet kan leses som et sammendrag av historien i novellen, *La Intrusa*: «I am distressed for thee, my brother Jonathan: very pleasant hast thou been unto me: thy love to me was wonderful, passing the love of women» (The Second Book of Samuel, 1997: 372). Referansen til bibelteksten fungerer som en prolepse, et frempek mot historiens utvikling og avslutning. I denne konteksten sikter «passing the love of women» til de to brødrenes forhold og kjærlighet til hverandre, som ender opp med å kreve Julianas liv (Bookchin, 1999, «Pong»).

Den fysiske lesningen av *The Intruder* krever at leserens innsats tar en annen form enn hva vi senere skal se i *Dakota* og *Takhøyden*. I den første, innledende delen av verket beskrives *The Intruder* som «[a] tale told in ten games» (Bookchin, 1999: «Pong»). Spillerinteraksjonen er ikke komplisert, men krever allikevel konsentrasjon. Innledningsvis kan det være vanskelig å lese verkets tekstfragmenter, simultant som man utfører de ulike oppgavene i spillene.



25

«Catch dropping words» er et eksempel på dette. I denne andre delen av verket skal man fange fallende ord i en krukke. I løpet av interaksjonen leser en kvinnestemme opp tekstutdrag fra «La intrusa». Etterhvert som man får tak i flere ord fortsetter fortellingen – stemmen forteller videre. I

25 Bookchin, 1999, «Catch dropping words» [skjermbilde].

bakgrunnen ser vi bilder av tekstutdrag fra Borges' novelle. De fallende ordene, blinkende lys og ulende sirenelyster gjør det krevende å spille, lytte og samtidig oppfatte teksten i bakgrunnen.

Den åttende delen av verket er formet som et sportsspill, der to spillerkarakterer starter på hver sin halvdel av en grønn bane. I «Score Goal» er ikke hensikten å skåre mål, men man blir ledet til å anta at hensikten med interaksjonen er å nå frem til målområdet, på motsatt banehalvdel. Det synes å være opplagt at interaktøren skal unngå motspilleren og skåre. Denne «opplagte» formen for interaksjon leder deg ikke videre i fortellingen. I «Score Goal» kan poengene man får ved å treffe motstanderens mål, i likhet med tittelen på denne delen av verket, virke missledende. For å motta flere deler av fortellingen må man løpe på «motspilleren». Fortellerstemmen fortsetter å fortelle et stykke videre hver gang man blir stående fast, i møtet med den andre karakteren på banen. Konflikten med motstanderen blir satt i vektlagt og driver historien videre, i likhet med konflikten i Borges' fortelling. «Score Goal» inneholder ingen bilder av tekst. Allikevel er de verbalspråklige elementene vektlagt, ved at man må bryte med spillkonvensjoner for å finne frem til den fortalte fortellingen.

Leserinnsetsen er et sentralt aspekt ved *The Intruder*. Verket krever en viss form for konsentrasjon – og interaksjon – for at man skal kunne danne seg en oppfatning av hva som blir fortalt. Dette gjør det nødvendig å vende tilbake til verket for å kunne danne seg et mer helhetlig og mindre fragmentarisk inntrykk av Bookchins fortelling. Dette gjelder særlig sammenhengen mellom spillene *The Intruder* består av og historien fra «La intrusa». Verket krever flere gjennomlesninger for at man skal kunne få med seg innholdet fra tekstfragmentene og de oppleste stykkene av teksten. Dersom man leser verket for første gang får man gjerne inntrykket av at det er mer ved det enn hva man har fått med seg. Tekstfragmentene – med små stykker av Borges fortelling – virker sammen med den noe varierte interaksjonen og et innbydende retroutseende, slik at verket oppfordrer til gjentatte lesninger. I likhet med andre digitale verk som *Inside a Star-filled Sky*, har *The Intruder* en enkel overflate som skjuler et mer avansert meninginnhold.²⁶ Gjennom interaksjonen med verket blir det klart at *The Intruder* skjuler mer enn hva det pixlete utseende kan tilsi.²⁷

26 *Inside a Star-filled Sky* er et spill av den uavhengige spillutvikleren Jason Rohrer. Spillet har ingen poeng eller avslutning. Det er ikke mulig å vinne – hensikten med verket er utforskningen av det. Dets visuelle utforming er retro-preget, pixlete med enkle figurer og bakgrunner. Spillets enkle overflate skjuler et dypere idemessige innhold, hvor det blant annet utforsker temaer som tid og det uendelige.

27 Pixlete: der hvor pixlene tydelig vises. Dette blir ofte sett på som en lyte og et tegn på dårlig bildeoppløsning. Visuelt estetisk sett blir tydelige pixler også benyttet som designelementer.

Bilder og betydninger

Et fellestrekk ved mange av bildeelementene i *The Intruder* er vektleggingen av én bestemt form for budskap. Tematisk sett er Bookchins verk tydelig preget av sin feministiske ideologikritikk. De fleste skildringene av *The Intruder* fremhever nettopp verkets kritikk av kjønnsroller i et bestemt, mannsdominert miljø. Dette understrekes også i en beskrivelse av verket, utgitt i *Frontiers: A Journal of Women Studies*:

Natalie Bookchin developed her interactive art project, *The Intruder*, by merging video games, literature, and social and political activism. *The Intruder* is an Internet-based art project that uses a series of ten arcade-like game interfaces to tell a short love story by Jorge Luis Borges. In combining these familiar scenarios with Borges' short and brutal tale of a tragic love triangle, *The Intruder* seeks to make the metaphors in these interfaces—shooting, wounding, surveying (a woman's body)—grossly apparent (Bookchin, 2005).

Mange av de visuelle elementene i *The Intruder* vektlegger spesifikke temaer og motiver hentet fra Borges' historie. Bildeelementene er med på å plassere verket i forhold til sitt ideologikritiske utgangspunkt. Dette utelukker ikke at bildene også kan tolkes i andre retninger.²⁸

I *Narrative* skiver Paul Cobley (2001) om fortellinger i ulike medier. Cobley tar opp forholdet mellom bilder og muntlige, verbalspråklige elementer i en fortelling. Han hevder at «the narrative seems to come from the authoritative voice-over. But one might ask whether the actual pictures on the screen and the way they are organized in to a sequence also constitute a narrative» (2001: 7). Hans argumentasjon tar utgangspunkt i fortellerstemmen fra naturdokumentarer, men kan også sees i sammenheng med forholdet mellom bildeelementene og fortellerstemmen i Bookchins fortelling. De ulike bakgrunnene i *The Intruder* veksler – som i en film – fra scene til scene, når man beveger seg fra en del av verket til den neste. Det er vanskelig å vurdere de ti spillene som ett sammenhengende narrativ – uten at man ser se delene i forhold til den verbalspråklige teksten.²⁹ Hver enkel av disse delene inneholder et særegent visuelt uttrykk – som i stor grad beror på det spillet som remedieres. De ti delene av verket har samtidig visse likhetstrekk, fordi de er bygget på spill fra omtrent samme periode og genre. Den fortellende stemmen i *The Intruder* vil kunne opptre som en autoritet, i likhet med naturfilmens fortellerstemme. Om man ser bort i fra denne fortellerstemmen kan plasseringen av verkets visuelle og animerte elementer også sees som et eget,

28 J. S. Siegels (2013) analytiske innfallsvinkel på *The Intruder* som et spill, ikke digital kunst eller elektronisk litteratur, kan igjen være et eksempel.

29 Se vedlegg 1: Bilder av de ti delene (spillene) *The Intruder* består av.

separat handlingsforløp. Det er mulig å vurdere de ti spill-delene fra Bookchins verk som sekvenser i et selvstendig narrativ. Selv om de verbalspråklige elementene synes å være styrende for historien i *The Intruder*, så kan bildelementene og interaksjonen også danne et eget narrativ, slik de presenteres, i en bestemt rekkefølge. Dermed kan de både tolkes som en egen fortelling, og som del av verkets narrasjon: «The story is told in ten game scenarios that together present a loose parallel narrative of a history of computer games» (Bookchin, 2005: 43). Bildene og interaksjonen kan ansees å inneholde en fortelling i seg selv, en annen fortelling enn den som blir presentert gjennom verkets tekstelementer. Spillelementene danner en egen fortelling, en fortelling om dataspillenes historie.

Spillelementer og narrasjon

I et intervju gjort av *New York Times* beskriver Natalie Bookchin hvordan hun ønsket å benytte seg av dataspillenes drivkraft som strategi for å fortelle en historie: «Games can implicate a user in a narrative so you're not just on the outside as you are in a movie when you look at a screen and identify. Instead you become a character. There's a certain kind of thrill that ten-year-old boys know about from killing the bad guy. I wanted to use that strategy in telling a story» (Bookchin i Mirapaul, 1999). Spillenes drivkraft har blitt benyttet til å fortelle utallige historier gjennom de siste 30 årene. Spilltitler som *Myst*, *Blade Runner* og *Zelda*-spillene er kjent for sine fortellinger. Bookchins verk benytter seg av dataspillenes narrative potensial for å formidle en litterær tekst, «using that familiarity with the game and changing it to present a message» (Maze Arch, 2005). Hun benytter seg ikke av spill med utpregede narrative kvaliteter, men tar i bruk spillenes drivkraft for å fortelle.

I *The Intruder* fungerer tekstfragmentene blant annet som en form for poeng i spillene, men ikke som en konvensjonell form for poenggivning. Tekstelementene fungerer som belønning. De er en del av måten interaksjonen utformes på, som prosessbasert lesning. I stedet for vanlige poeng får man biter av fortellingen – fortalt via fortellerstemmens narrasjon, eller som tekstfragmenter på skjermen. Dette skjer eksempelvis når man skyter ned romskip i «Shoot Aliens». Ettersom man skyter ned stadig flere flygende, grønne romskip mottar man informasjon om Nilson-brødrene og deres hjem: «Few people ever set foot inside» (Bookchin, 1999).



30

Gjennom interaksjonen får man bruddstykker av fortellingen. Interaksjonen settes i en narrativ ramme, utformet av verkets tekstfragmenter. Jim Andrews beskriver hvordan spillene i *The Intruder* benyttes som litterære virkemidler:

Although moving and clicking the mouse is associated with advancing the videogames, the videogames are subordinated to the story; the videogames are used as and within literary devices. The videogames are literary devices in that they are programmed machines functioning less to advance gameplay as triggers for the advancement of the audio of the story. The videogames are also functioning within other comparative/metaphoric literary devices (2007: 55).

Interaksjonen med spillene i verket har en bestemt funksjon: å drive historien videre. I «Pong», den første delen av verket, bruker man pekeren for å treffe tekstelementene ettersom de dukker opp på egen banehalvdel. Ved å treffe dem kommer det stadig flere nye ord, og den elektroniske kvinnestemmen leser dem opp. Selv om fortellingen synes å styres av stemmen som forteller, så kan også sekvenser av bilder vist på skjermen, som nevnt, være nok til å skape form for fortelling. I *The Intruder* kan bildene og interaksjonen vurderes å være én del av fortellingen og teksten (den

30 Bookchin, 1999, «Shoot Aliens» [skjermbilde].

oppleste og skrevne) én annen. Sammenstillingen av de ulike elementene i verket fører disse ulike fortellingene sammen: «like film images, sentences in printed narrative do not simply present events and characters; they also *re-present* events and characters as 'connected', and *re-present* things that are *not* events and characters» (Cobley, 2001: 160). I *The Intruder* knyttes elementer fra ulike kulturer sammen og kommenterer hverandre. Dette skjer både ved hjelp av interaksjonen, hvor disse elementene opptrer i et samspill, og gjennom den bestemte rekkefølgen bilder, lyd, tekst og interaksjon er plassert i – i forhold til hverandre.

The Intruder er tydelig preget av spillgenren. Allikevel er det vanskelig å definere verket som et spill. Interaksjonen har betydning for ens egen lesning (for eksempel når det gjelder tidsforbruk og hvilke deler av fortellingen man får med seg), men verkets narrativ følger den fastlagte kronologien i historien, og resultatet blir det samme hver gang man spiller. Ved verkets slutt kommer teksten «Game Over», uten at man kommer til noen endelig poengutdeling. Karin Wenz skriver at i digitale spill blir man introdusert for en konflikt, og løsningen på denne konflikten ligger i interaksjonen med spillet. «The player is usually confronted with a conflict (e.g., to save the princess) and has to find a solution during his play session» (Wenz, 2010: 117). I Bookchins verk mottar man ingen trofé og redder heller ingen «prinsesse» ved spillets slutt. I *The Intruder* har teksten «Game Over» en tilsvarende funksjon som «The End», i slutten av en kinoforestilling: dramaet er over, du kan forlate «lokalet». For de to brødrene i Borges' historie er slutten et forlik, et mørkt sådan, og noe som ytterligere knytter dem sammen. For brødrene er spillet avsluttet, men for kvinnen i historien er det hele over. Du kan ikke vinne. Derimot beveger du deg (som leser og interaktør) gjennom fortellingen som en determinert protagonist, dømt til å følge historiens gang. Interaksjonen gir ingen muligheter til å forandre fortellingen. Den kan i stedet vise frem hvilken betydning spillets handlinger får for Juliana og de to Nielsen-brødrene.

Handlingen i det diegetiske nivået av «La intrusa» er plassert lang tilbake i tid, i et samfunn som skiller seg fra fortellerens samtid, både når det gjelder materielle forhold og samfunnsnormer. I Borges' tekst blir handlingen hovedsaklig fremstilt kronologisk. Et unntak er innledningen av novellen, som beskriver hvordan fortelleren har fått høre denne historien, og noen av hans tanker omkring den. Dette er hendelser som finner sted lenge etter hovedhandlingen – fortellingens diegetiske nivå. Det ekstradiegetiske laget fra Borges' novelle, hvor fortelleren og hans forhold til historien blir presentert, er ikke tatt med i Bookchins verk. Rekkefølgen i fortellingen er stort sett den samme som historien Borges' novelle og er i hovedsak strukturert kronologisk. Allikevel fremtrer *The Intruder* som et langt mer fragmentert narrativ enn «La intrusa». Historien, slik den

fremtrer i Borges' novelle danner en helhet, med begynnelse, midte og slutt. Til tross for at Bookchins verk beskriver historien om Nielsen-brødrene og Julianas kronologisk, så virker *The Intruder* langt mindre helhetlig. En grunn til dette er at de verbalspråklige delene ofte dukker opp som biter av tekst på skjermen. Den fortalte, auditive teksten opptrer også i form av fragmenter, fordi den er avhengig av interaksjonen, og man er nødt til å utføre spilllets handlinger for at fortellerstemmen skal fortsette. En annen grunn til det fragmenterte uttrykket i *The Intruder* kan være de brå overgangene fra et spillområde til det neste. Av og til bruker delene av verket noen sekunder på å lastes ned, noe som ytterligere forsterker det oppstykkede inntrykket av verket.

Det ekstradiegetiske nivået, med fortelleren fra «La intrusa», forandres i Bookchins versjon av fortellingen. Historien plasseres i et fremmedartet miljø, i videospillenes digitale område. Dette miljøet, som er en del av *The Intruder*, former en ny rammefortelling. Dette ekstradiegetiske nivået som handler om videospillenes historie, knyttes til historien i Borges' novelle. Det er vanskelig å danne seg en umiddelbar oppfatning av knytningen mellom spillelementene og den verbalspråklige fortellingen – en sammenheng som trer stadig tydeligere frem gjennom ytterligere interaksjon med verket. Oppdelingen i ulike spill skaper en inndeling i kapitler. Dermed struktureres tekstbitene på en annen måte enn i orginalteksten. Denne strukturen styrer også lesningen, ved å knytte hvert enkelt spill – med interaksjon og visuelle elementer – til enkelte deler av teksten. Sammenhengen mellom de ulike delene er avhengig av at man oppfatter fortellingens verbalspråklige elementer i forhold til spillene *The Intruder* består av.

Fortelling og tid

Ifølge Genette har det temporale en dobbel betydning i en litterær fortelling. Tiden i fortellingen er både tiden til det som blir fortalt (historiens tid) og den tiden narrasjonen tar (narrativ tid). Denne distinksjonen kobler tiden i en fortelling til fortellingens rom og det spatiale aspektet ved teksten. Hvordan oppfatningen av tid og rom er med på å forme oppbygningen av et verk vil også være et tema i kapitlet om *Dakota*. I forhold til *The Intruder* vil begreper knyttet til tid, som rekkefølge og frekvens, være av betydning for hvordan Bookchin forvandler historien fra Borges' novelle.

Genette bruker begrepene rekkefølge, fart og frekvens for å beskrive hvordan tiden er strukturert i en fortelling. Å lese gjennom *The Intruder* tar omtrent et kvarter, avhengig av interaksjonen og av tiden man bruker på å lese de verbalspråklige tekstelementene. Interaksjonen i verket styrer i stor grad lesningen – blant annet ved å være avgjørende for tidsforbruket. Når man leser verket vil tiden

man bruker ha betydning for hvordan det leses, samt for hvilke aspekter ved verket som vektlegges gjennom lesningen. Ved en hurtig gjennomgang av *The Intruder* vil leseren antagelig konsentrere seg om spillerinteraksjonen, for å komme seg raskest mulig gjennom de ulike delene – i håp om å vinne «spillet». Dersom man bruker lenger tid, vil man også kunne få med seg flere av tekstbitene og få muligheten til å studere bildene, formspråket og teksten nærmere.

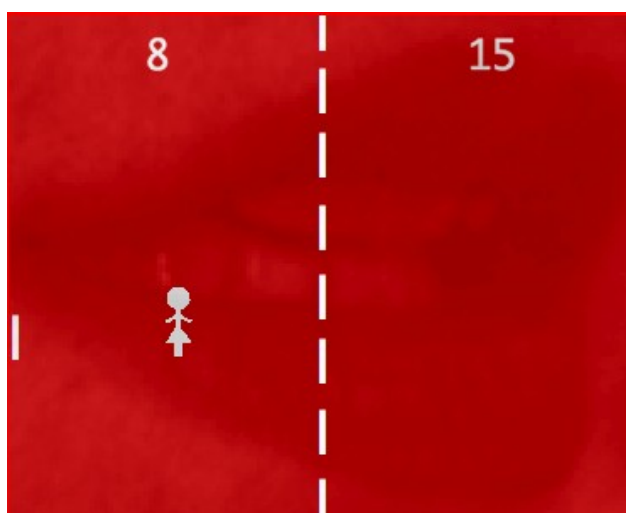
Progresjonen i spillene er med på å forme narrasjonen ved å senke og øke farten på den «muntlige» narrasjonen, og ved å styre tidspunktene (når) tekstfragmentene blir synliggjort for leseren. Å utføre spilloppgavene er sentralt for å følge historiens videre utvikling. Copley hevder at litterære fortellinger må inneholde forsinkelser eller utsettelse av den fortalte historien. «Narrative must entail some kind of delay or even diversions, detours and digressions» (Copley, 2001: 12). I *The Intruder* er det ikke bare den verbalspråklige teksten som sørger for at fortellingen utsettes, men interaksjonen med den. Interaksjonen er et sentralt virkemiddel for å skape forventning, ved å hale ut historien og dermed fungere som et spenningskapende element.

Vold og narrativ frekvens

Begrepet frekvens dreier seg om forbindelsen mellom hvor mange ganger en hendelse forekommer i historien, og hvor mange ganger den blir fortalt i løpet av den narrative diskursen (Genette, 1980). «A system of relationships is established between these capacities for 'repetition' on the part of both the narrated events (of the story) and the narrative statements (of the text) – a system of relationships that we can a priori reduce to four virtual types, simply from the multiplication of the two possibilities given on both sides: the event repeated or not, the statement repeated or not», skriver Genette (1980: 114). I *The Intruder* benyttes en repeterende fortellemåte, hvor enkelthendelser blir fortalt flere ganger. Repetisjonen av bestemte deler av fortellingen fungerer som en tematisk vektlegging av visse aspekter ved Borges' fortelling. Med denne spesifikke vektleggingen av enkelte elementer forandres narrasjonens perspektiv, og fortellingen går fra å fremstille de to brødrenes historie til å synliggjøre Julianas sjebne.

The Intruder benytter seg av prolepser og repetisjon for å vektlegge Julianas historie. I Borges' fortelling blir hennes død kun omtalt én gang: «Jeg drepte henne i dag. Hun får ligge her, i all sin glans. Nå kan hun ikke gjøre mer skade» (Borges, 2010: 423). I *The Intruder* blir denne hendelsen fortalt gjentatte ganger, og fremstilt på svært ulike måter. Både tittelen «Shoot Aliens» og interaksjonen i «Quick draw» – som vi kommer tilbake til senere i kapittelet – viser til drapet på

Juliana. Mange av spillene *The Intruder* består av skildrer former for overgrep mot en kvinnelig spillkarakter. Voldshandlingene mot kvinnen i Borges' historie uttrykkes gjentatte ganger gjennom interaksjonen i *The Intruder*. I «Hit Girl» foregår interaksjonen på samme måte som i «Pong», men i stedet for å treffe tekstelementer og sende dem tilbake til andre banehalvdel er det her en kvinnefigur – som består av tydelige pixler – som blir sendt frem og tilbake. De visuelle omgivelsene i «Pong» er svært like det faktiske *Pong*-spillet. Her skiller denne «Pong» seg fra «Hit Girl», hvor interaksjonen er tilnærmet den samme, mens den visuelle fremtoningen er en annen. I «Hit Girl» dukker det opp bilder av kvinnelige kroppsdeler, deler av en kvinne presentert i røde fargetoner, som bakgrunn. Kvinnelige kroppsdeler, som munn, bryst, underliv og ben opptrer vekselvis som bakgrunnsbilder. Bildene veksler i takt med interaksjonen. Et nytt bilde kommer til syne hver gang man treffer kvinneskikkelsen ved hjelp av pekeren.



31

Andrews hevder at «Bookchin presents an awareness of being an intruder, herself, in the (previously?) male-dominated world of videogame creation and enjoyment. The videogame paradigms are subverted, mocked and implicitly criticized for their shallow competitive and violent nature not unrelated to the nature of the violent males» (2007: 55). I likhet med det samfunnet som beskrives i Borges' novelle, fremtrer vold i dataspill ofte som en naturlig del av spillet. Novellens voldelige patriarkalske samfunnsorden settes i sammenheng med dataspill, og med kulturen rundt disse spillene.

The abstractions in the game are not unlike the abstractions seen in military pursuits where human contact is purged from the brutal acts. *The Intruder* begins with a reconstructed

31 Bookchin, 1999, «Hit Girl» [skjerm bilde].

version of one of the earliest computer games, Pong, and ends with a war game that, like its real-life screen-based counterpart, serves to simultaneously reinforce and abstract violence—in this instance, the story's violent end (Bookchin, 2005: 43).

I samspillet mellom den digitale konteksten og den verbalspråklige teksten fremstilles vold som et hovedtema i *The Intruder*. Voldshandlingene i teksten illustreres av handlingene man foretar seg gjennom spillerinteraksjonen. Den enkle utformingen av voldshandlingene i *The Intruder* viser frem volden som tema i Borges' novelle og i ulike dataspill. Bookchins verk er ingen enkel kritikk av vold i videospill, men mer spesifikt en kritikk av det kyniske ved en forenklet fremstilling av voldshandlinger. Med sin ideologikritiske vinkling vektlegger verket også vold som tema i forbindelse med språk og makt.

Nye perspektiver

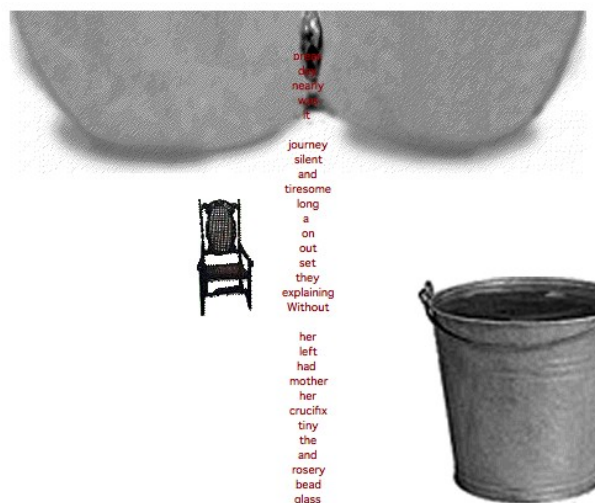
Gérard Genette (1980) legger vekt på et sentralt skille når det gjelder narrativt perspektiv, skillet mellom hvem som *ser* og hvem som *forteller*. I Borges' novelle er historien sett gjennom Eduardos øyne, men fortalt av en utenforstående forteller. Denne fortelleren «vedkjenner» å ha tatt seg visse friheter med fortellingen: «jeg ser allerede for meg for meg at jeg vil gi etter for den litterære fristelsen til å fremheve eller tilføye en og annen detalj» (Borges, 2010: 419). Fortellerens «stemme» er av betydning for hvordan Borges' historie blir fortalt. Fortelleren bevisstgjør leseren på hvilket perspektiv historien er fortalt fra og opplyser om fortellingens fiktive, litterære opphav.

Narrasjonen i *The Intruder* kan deles inn i tre ulike måter å fortelle på: Kvinnestemmen som forteller utdrag av orginalteksten. Denne stemmen kan betraktes som en talende utgave av kvinnen i fortellingen, til tross for at ordene hun forteller ikke er hennes egne – da teksten er hentet fra Borges novelle. En annen måte fortellingen formes på er gjennom tekstutdragene fra «La intrusa», som ofte opptrer som bruddstykker eller i bakgrunnen av skjermbildet. Den tredje formen for narrasjon skjer ved hjelp av spillerinteraksjonen, hvor «the gaming nature of the piece transforms the reader into a first-person participant who in turn shifts perspectives as the story develops» (Sassón-Henry, 2007: 110). Som spiller veksler man mellom å spille som Nielsen-brødrene og Juliana. Alle disse fortellingene belyser ulike sider ved Borges' fortelling. Wenz kan fortelle at

the roles of the protagonist of the narrative and the player are conflated in digital games. The game sometimes refers to the player as a fictional character, sometimes as the player. This

double role of the player, as an observer and thus external to the fictional world, and as the main protagonist and therefore internal to the fictional world, is blending (2010: 116).

Som spiller blir man ofte gitt en dobbel rolle, hvor man både deltar og observerer. Interaksjonen og de ulike fremstillingsformene vektlegger historiens ulike synsvinkler, og plasserer leseren vekselvis i rollene til de forskjellige personene fra Borges' fortelling. I «Quick Draw» skal man skyte motstanderen uten å treffe kvinnen som står bak ham. Når motstanderen blir skutt mister han jenta og det samme skjer neste gang din egen spillerkarakter blir skutt. Her illustreres forholdet mellom de to brødrene og Juliana ved hjelp av pixler og enkel interaksjon. Spillerkarakterene skader hverandre, men dette opptrer som en del av tradisjonelle spillkonvensjoner. Samtidig er interaksjonen en kommentar til teksten. Ved å dele på kvinnen inngår de tre personene i en maktkamp hvor de ikke kan unngå å gjøre skade på hverandre. I «Shoot Aliens», spiller man som de to Nilson-brødrene og skyter ned grønne, flygende tallerkener som befinner seg i luftrommet over huset deres. Ved hjelp av enkle visuelle virkemidler og interaksjon, samt tittelen «Shoot Aliens», fungerer denne delen av verket som et frempek til slutten av historien, der den fremmede kvinnen – historiens «alien» – blir drept. Også i «Second Road Trip» og «Others» spiller man som kvinneskikkelsen og plasseres i en offerrolle som peker mot historiens tragiske utgang.



32

«First road trip» viser til delen av «La intrusa» hvor Juliana pakker for å bli ført vekk – solgt som prostituert. Fra bildet av en kvinnes underliv faller det ulike gjenstander som man må fange i en bøtte. Når man fanger disse gjenstandene, dukker teksten frem på midten av bakgrunnsbildet. Teksten i «First road trip» befinner seg bak området for interaksjonen, og må leses nedenfra og opp.

32 Bookchin, 1999, «First road trip» [skjermbilde].

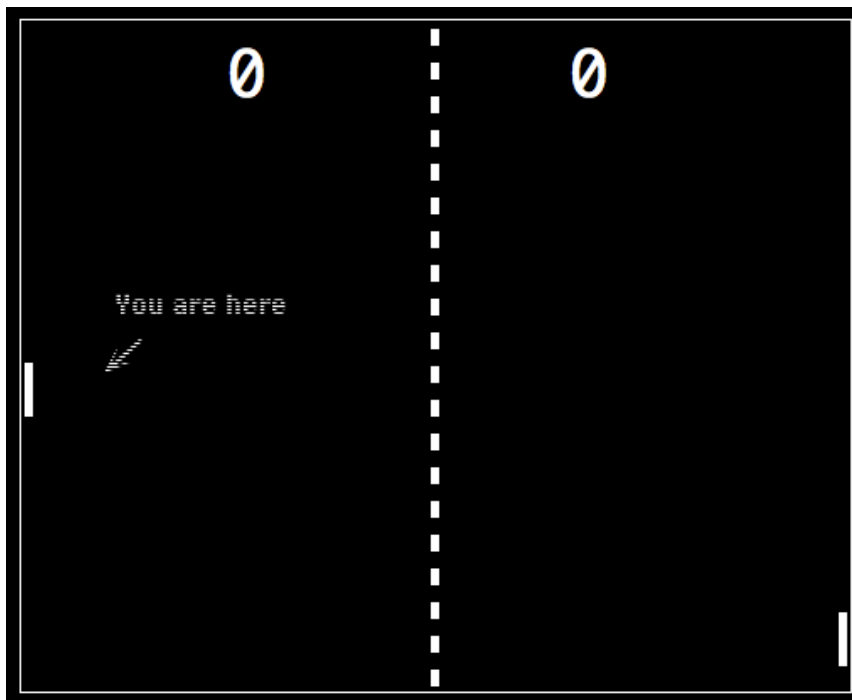
Det narrative perspektivet er blant de aspektene som forandres når historien fra Borges' novelle opptrer i samspill med Bookchins ulike digitale uttrykksformer, og leserens interaksjon. De ulike nivåene og virkningen av å være deltagende i fortellingen, men samtidig distansert fra den, krever en lesning som fører til en helhetlig tankegang omkring de ulike uttrykksformene den narrative diskursen består av. Meningsforskjellene mellom disse ulike fortellingene gir verket en kritisk vinkling, som vektlegger Julianas synsvinkel. Bookchins verk bruker ikke ord for å skape denne vinklingen på fortellingen. Derimot viser talehandlingen frem en fortelling om språklig makt og maktutøvelse. Den stumme kvinnen taler ikke gjennom verbalspråklig tekst, men gjennom handlinger, lyd og bilder. Virkemidlene fra «La intrusa» omformes og benyttes i *The Intruder*.

Spill som narrativ ramme

Ved å spille seg gjennom historien blir man deltagende i den, på en annen måte enn kun gjennom lesning. Borges' fortelling flettes inn i en digital kontekst, med *The Intruders* mange ulike modaliteter og referanser. Borges' fortelling er en fortelling om fortiden, og et om lokalsamfunn, mens Bookchins gjenfortelling plasseres i populærkulturens og verdenssamfunnets (dataspillene og internetts) nære fortid. Lokaliseringen av Borges' fortelling og Bookchins' tolkning opptrer som en sterk kontrast i verket. Den viser frem både likheter og forskjeller mellom de ulike samfunnsformene. Sassón-Henry hevder at *The Intruder* flytter den topografiske plasseringen av historien fra «La intrusa»: «By remediating Borges's highly nationalistic and regionalistic text, Bookchin reaches towards the South. She turns «The Interloper» into a more universal story illustrating the brutality and displacement of women that emerges from highly male-dominated environments and the emerging role of women in a game-oriented society» (2007: 104). Fra å være en historie som er nært knyttet til Sør-Amerika, forandres historien i «La intrusa» til en historie som virker langt mer internasjonal, blant annet ved at den plasseres topografisk i dataspillenes digitale miljø.

I «La intrusa» blir hovedfortellingen introdusert av forteller, som tar opp forholdsvis mye plass i Borges' korte tekst. Denne innledende introduksjonen av fortelleren er ikke tilstede i Bookchins verk. Fortellersituasjonen blir en annen, ved at fortellingen blir plassert i en annen tid. I *The Intruder* er fortelleren fra «La intrusa» fremdeles til stede som forteller av den «trykte» teksten, men da av de samme delene av teksten blir lest opp knyttes de også til en annen fortellerkarakter: til «kvinnestemmen» som leser. Borges' forteller er distansert, både i tid, og ved at fortellingen har gått veien gjennom flere personer før den nådde frem til fortelleren: «Det som derimot er sikkert er, at

noen hørte den av noen, i løpet av den lange, glemte natten, mellom den ene koppen *mate* og den neste, og at den ble fortalt videre til Santiago Dabove, som jeg først hørte den av» (Borges, 2010: 419). Borges' fortelleren er preget av en distanse i tid, fra historiens opprinnelse og fra den «opprinnelige» historien gjennom flere ledd med fortellerer.



33

Nick Montfort skiller mellom leserens interaksjon (inndata) og teksten programmet produserer (utdata): «Anything contributed by the interactor, from a press of the spacebar to a long typed text, is an *input*. The texts produced by the program are *output*» (2007: 32). Det er ikke all teksten i *The Intruder* som er hentet fra Borges' novelle, eller som synes å referere direkte til fortellingen. Et eksempel er tilfellet hvor man opplyses om at *The Intruder* «[r]equires Sound (turn it on) and Shockwave» (Bookchin, 1999). Montfort kaller denne type tekst, som produseres av programmet, for rapporter (*raports*): «outputs that do not describe the IF world — are *reports*» (2007: 34).³⁴ Tilsvarende inndata fra leseren (interaktøren), som ikke henger sammen med fortellingen, men henvender seg til programmet, kaller han direktiver (*directives*) (Montfort, 2007). Montfort viser til Genettes narrative terminologi og definerer slike rapporter og direktiver som ekstradiegetiske.³⁵ Inndata og utdata som ikke er deler av fortellingens verden, men derimot dreier seg om

33 Bookchin, 1999, «Pong» [skjerm bilde].

34 Montfort skriver spesifikt om IF (interactive fiction). I likhet med *The Intruder* er verk innenfor interaktiv fiksjon også digitale narrative tekster med spillelementer.

35 Begrepet ekstradiegetisk tilsvarer Genettes begrep «metadiegetisk» (Montfort, 2007: 42).

interaksjonen mellom leseren (interaktøren) og programmet, kan ansees som et ekstradiegetisk nivå av Bookchins verk. Fortellingen rammes inn av den instruerende teksten fra programmet, og befinner seg mellom «Begin Game» og Game Over» (Bookchin, 1999).



36

I «La intrusa» skildrer rammefortellingen hvordan fortelleren ble kjent med historien i fortellingen. Dette ekstradiegetiske laget danner en introduksjon til teksten i det diegetiske laget og forteller om kildene historien er hentet fra. Denne innledende delen fungerer også som en redegjørelse av fortellersituasjonen. Plasseringen av *The Intruder* i et digitalt miljø skaper nye forutsetninger, både når det gjelder historiens kontekst og fortellingens narrative ramme. Søren Pold forteller om hvordan tekster beregnet for forskjellige former for publikum og formidlet gjennom forskjellige medier, plasserer sine lesere på ulike måter:

Mens tidlige nedskrevne værker, for eksempel Platons sokratiske dialog eller egentlige fortellinger beregnet for et levende publikum, giver læseren en klar plassering, bliver læserens plassering i stigende grad tekstualisert og medieret. Rammefortellingen iscenesætter stadig en læser-som-tilhører-position, men denne læserposition bliver efterhånden indraget i den tekstlige iscenesættelse og plottet, hvilket for eksempel Balzacs *Sarrasine* illustrerer med sit spil mellem ramme og fortælling, forførelse og kastration (Pold, 2004: 76).

I *The Intruder* rammes leseren inn av verkets spillelementer. Disse elementene er med på å skape det miljøet som fortellingen opptrer i. Samtidig plasserer spillelementene leseren i bestemte

36 Bookchin, 1999 [skjerm bilde].

posisjoner. Leseren vekselvis opptrer som leser og interaktør, som mann og kvinne, offer og gjerningsmann. *The Intruder* er strukturert rundt Borges' plott, men inneholder modifikasjoner av historien fra «La intrusa». Det diegetiske nivået av narrasjonen kan sies å foregå i de verbalspråklige delene av fortellingen. Dette laget av fortellingen påvirkes også av samspillet med de øvrige uttrykksformene i verket. Slik glir verkets ulike narrative nivåer over i hverandre.

Fortellerstemmen og interaksjonen trekker leseren inn i verket. Som leser er man deltar man også i fortellingen på flere nivåer. Man er en deltaker gjennom interaksjonen, og får samtidig høre historien fra Borges' novelle. Slik får man også rollen som tilhører, publikum. Fortellerskikkelsen er på et vis den samme som i «La intrusa» – i de verbalspråklige delene av handlingen i *The Intruder*. Samtidig flyttes fortellerhandlingen til *The Intruders* fortellerstemme. Dermed får historien en ny narrativ ramme. Det ekstradiegetiske laget (som blant annet inneholder programmets henvendelser til den som spiller/leser) sammen med fortellerstemmen (som plasserer den orale fortellerhandlingen i nået), gjør at fortellingen blir fortalt mens man leser, gjennom leseprosessen. Denne fortellende handlingen er avgjørende for Bookchins fortelling. «Without a narrative act [...] there is no statement, and sometimes even no narrative content» (Genette, 1980: 26). *The Intruder* belyser betydningen av ordet fortelling, som talehandling. Verket er også en kritisk vektlegning av forholdet mellom stumme og talende personer i Borges' novelle.

Kritiske mellomrom

En tidlig beskrivelse av *The Intruder*, fra Natalie Bookchins nettsted, skildrer verket slik: «The Intruder ---coming to the internet on July 1, 1999! A story in 8 games. (from a short story by Jorge Luis Borges) Shoot, score, catch, hit a ball or kill an alien! All in the name of love» (Bookchin, 2007).³⁷ Bookchins kommentar virker ironisk. Teksten inneholder et løfte om både vold og kjærlighet og spiller på et språk vi gjenkjenner fra reklamer for filmer og spill. Ved å lese *The Intruder* beveger man seg gjennom historien ved hjelp av ti arkadespill, deriblant kjente spill som *Pong* og *Space Invaders*. Verket benytter seg av en spilleestetikk, men har også innslag av visuelle elementer som virker fremmedartede i denne settingen. «Hit Girl», er som nevnt, et eksempel på dette, med bilder av nakne, kvinnelige kroppsdeler som opptrer i bakgrunnen av et spill som ligner *Pong* (Bookchin, 1999: «Hit Girl»). Bookchin benytter seg av dataspillene for understreke et budskap. Ved hjelp av elementene som bryter med spilleestetikken, viser *The Intruder* frem skjeve maktforhold mellom figurene i spillet, og personene i Borges' novelle.

37 Senere endret til 10 spill.

Perla Sassón-Henry vektlegger det stillette og ikke-talende som sentrale temaer i Borges' fortelling. Kvinnen i fortellingen, Juliana, har ingen stemme og er underlagt de to mennene. Det er de to brødrenes historie som i hovedsak blir fortalt og vektlagt i novellen. De to er historiens protagonister, personene som utfører fortellingens handlinger. Disse handlingene kretser rundt Juliana og hendelsene i novellen finner ofte sted på grunn av henne.

The female character in «The Interlooper» plays an important role because her presence or absence causes a radical change in the story. She is the main catalytic figure around which the plot develops; the narrative projects a unique interpretation of manhood, womanhood, and brotherhood, or the relationship among these terms. In Borges's story Juliana *is* the interloper, and as such her voice is never heard (Sassón-Henry, 2007: 105).

Ifølge Sassón-Henry er språk, og særlig fraværet av språk, definerende for personene i «La intrusa» (2007). I *The Intruder* er det en kvinnestemme med søramerikansk aksent som forteller. Stemmen befinner seg utenfor skjermbildet, og slik tilhører den ingen av karakterene på skjermen. Den kan allikevel knyttes til Juliana – den søramerikanske aksenten gir sterke assosiasjoner til den søramerikanske kvinnen i fortellingen. Verket vektlegger Julianas synsvinkel, men uten at det er «hennes» ord som blir formidlet. Derimot formidles kvinnens fortelling gjennom lyd, bilder, tekst og interaksjon. I *Critical play : radical game design* hevder Mary Flanagan at avstanden mellom det spillene forteller og den fortellingen som trer frem gjennom teksten, rommer et kritisk potensial (2009).

The story and the interaction in *The Intruder* may appear at odds with each other until the players understand the futility of Juliana's agency. The set of games are designed to establish a gap between successfully advancing the story and compromising the safety and well-being of the character. The disjunction between interaction and narrative is deliberate, a gap that could be a site for critique or irony (Flanagan, 2009: 229).

Bookchins multimodale verk er en kritisk lesning av «La Intrusa», som vektlegger det som ikke blir fortalt i Borges' fortelling. Den belyser sider ved det samfunnet som blir beskrevet, og gir uttrykk for andre mulige synsvinkler på historien som blir fortalt. Diskursen i verket avslører et verdisystem som står i konflikt med fortellingens verdisystem – i likhet med fortelleren i «La Intrusa». Kvinnestemmen og bildene (både visuelle bilder og metaforer) på overgrepene som skjer i fortellingen, vektlegger de psykiske og fysiske voldshandlinger de to mennene utfører mot

hverandre og Juliana. Gjentakelsene og de ulike fremstillingsformene i diskursen gir et ladet bilde av hvordan disse handlingene bør tolkes.

Meningsinnholdet kommer til syne i forskjellen mellom den verbalspråklige fortellingen og det som formidles gjennom interaksjon og visuelle bilder. Historien i *The Intruder* befinner seg mellom de ulike multimediale uttrykkene. Sammen sørger de sammenvevde fortellingene for en prosessorientert lesning av historien, hvor teksten forteller historien fra Borges' novelle, mens den visuelle utformingen av spillene også forteller en annen historie, om videospillenes utvikling. «The story is told in ten game scenarios that together present a loose parallel narrative of a history of computer games. The abstractions in the game are not unlike the abstractions seen in military pursuits where human contact is purged from the brutal acts» (Bookchin, 2005: 43). Fortellingen i *The Intruder* befinner seg i spillet mellom fortidens Argentina og en fortid som befinner seg langt nærmere vår egen tid. Verket knytter plottet i «La intrusa» til dataspillenes historie. Disse to ulike historiene infiltrerer hverandre, noe man blant annet merker tydelig når det gjelder de auditive elementene, som også er av betydning for historien.

Fortelling og fremstillingsform

Fortelleren fra Borges novelle er fortsatt tilstede i *The Intruder*, men opptrer som mindre synlig. Når den stumme Juliana taler gjennom Bookchins verk, kan dette sees som en kritikk av Borges' novelle. Det er en kritikk som allerede finnes immanent i «La Intrusa», og blant annet kommer til syne gjennom fortellerens fortolkende beskrivelser. Derfor vil det kanskje være mer riktig å karakterisere *The Intruder* som en lesning eller gjenfortelling av novellen. Som en lesning av Borges' tekst tar *The Intruder* utgangspunkt i en kritikk som allerede er tydelig tilstede i «La Intrusa», og bygger videre på denne. Det «La intrusa» forteller gjennom sin objektive og deskriptive behandling av hendelsene i novellen, viser *The Intruder* – fremfor å fortelle – gjennom den visuelle og interaktive behandlingen av historien. Mangelen på verbalspråklig kommunikasjon går igjen i Bookchins verk, og er et tema som belyses gjennom samspillet mellom tekst, fysisk interaksjon og lyd.

Lyden i *The Intruder* er preget av effekter, slik man kjenner dem fra eldre dataspill. Skuddlyder og andre effekter blander seg med kvinnestemmen som leser. Kvinnestemmen og den visuelle rammen rundt historien i *The Intruder* erstatter det ekstradiegetiske laget i «La intrusa», hvor fortelleren presenteres, innledningsvis i novellen. Dette plasserer verkets handling i en bestemt kontekst, og

åpner for at det også skal kunne forstås ut i fra en annen – og bestemt synsvinkel. Genette skriver om de ulike betydningene til begrepet fortelling: «A third meaning, apparently the oldest, has *narrative* refer [...] to an event: not, however, the event that is recounted, but the event that consists of someone recounting something: the act of narrating taken in it self» (Genette, 1980: 26). Juliana har ingen egne ord, men blir gitt en stemme som verkets forteller. Til forskjell fra utgangspunkt i Borges fortelling, hvor hun står uten egne ord og handlinger, står hun for den fortellende handlingen i *The Intruder*.

The Intruder bygges opp av flere ulike fortellinger – hvor repetisjon, illustrasjoner og kontraster vektlegger elementer fra Borges' «La Intrusa». Verket forteller også historien om videospillenes historie, og retter et kritisk blikk mot aspekter ved videospillkulturen og Borges' novelle. De ulike fortellermåtene illustrerer hverandres innhold, eksempelvis viser de visuelle bildeelementene frem elementer fra handlingen i den verbalspråklige teksten, men de ulike modalitetene – lyd, animasjon med flere – virker også sammen på andre måter. De kommenterer og komplementerer de ulike fortellingene, og påvirker hverandres meninginnhold. Ord og setninger dukker opp på ulike måter i løpet av fortellingen. Enkelte ganger skal man fange dem, andre ganger befinner verbalteksten seg i bakgrunnen mens spill-handlingen foregår i forgrunnen. Refleksjon over teksten og synliggjøring av trykt skrift som medium er gjennomgående i verket.

Den fysiske lesningen av *The Intruder* er tydelig materielt betinget. Det gjelder både måten man leser verket på og dets visuelle og tekstuelle egenskaper. Som leser blir man gjort oppmerksom på verkets egen materialitet via interaksjonen. Andrews hevder at en prosessorientert lesning er en forutsetning for å finne mening i *The Intruder*, i et verk hvor meningen alltid blir konstruert og aldri blir servert til leseren (2007). Historien har flere fortellere, som viser frem fortellingen fra ulike synsvinkler. Kvinnen som snakker presenterer den verbalspråklige teksten på en annen måte enn fragmentene fra den trykte teksten. Den kvinnelige stemmen tilfører nye konnotasjoner til «La Intrusa». Verket vektlegger en samfunnskritisk og feministisk innfallsvinkel til Borges' fortelling. Verket benytter seg av intertekstualitet, ikke kun som en strategi for litterær tilknytning, men for å plassere verket i en internasjonal sammenheng. Det er en form for materiell tilpasning til verkets medium og form, samt til den resepsjonen disse legger opp til.

I *The Intruder* er den visuelle utformingen med på å skape bestemte forventninger, som er knyttet til ulike actionspill og disse spillenes konvensjonelle former for interaksjon. Enkelte av disse forventningene blir innfridd. Allikevel bryter også verket med hva man venter seg av slike spill: ved å ikke opptre som et spill, men i stedet vektlegge meningsskapende elementer, både ved hjelp av

interaksjon, tekst og lyd. Historiens gang er satt på forhånd, og kan ikke forandres ved hjelp av interaksjonen. Tradisjonelle spillelementer som poenggivning, i den grad den forekommer, har liten innvirkning på verket. I stedet belønnes interaksjonen med biter av tekst. Selv om verket kan anses å være ideologikritisk, og tar opp alvorlige temaer som vold og maktmisbruk, er *The Intruder* også en lek med spilleestetikken og med dataspillenes konvensjoner. «The relationship between poetry and videogames is mostly the oil and water variety. [...] There is great energy in their collision. One of the main intersection points of art and game is in the notion of play. And there are various types of play, some more appropriate to art, some more appropriate to games» (Andrews, 2007: 58). Konflikten i *The Intruder* kan sies å befinne seg på et språklig plan og kan ikke løses ved å utføre oppgavene i spillet.

De ulike fortellingene virker sammen for å formidle en synsvinkel som blir fortalt uten bruk av verbalspråklige ord og setninger – som befinner seg i mellomrommene språket skaper, mellom det som eksplisitt blir fortalt. Fortellingen blir lagt frem av en fortellerautoritet, formidlet gjennom skriftlig verbalspråklig tekst og fortalt gjennom en stemme. Stemmen, og konnotasjonene denne har, fungerer som et ekstradiegetisk lag av fortellingen. Til dels erstatter denne stemmen fortelleren i «La intrusa», og selv om ordene i hovedsak forblir de samme, tilfører kvinnestemmen verket andre konnotasjoner enn Borges' forteller. Fortellingen blir fortalt tilsynelatende direkte til den som leser. Stemmen gjør oss samtidig oppmerksomme på at den er mediert, det er en mekanisk stemme. Den bærer med seg assosiasjoner til datamaskinen, som er denne stemmens opprinnelse.

Bokstaver i bevegelse

Dakota av Young-hae Chang Heavy Industries

Dakota er et digitalt, fortellende dikt. Verkets narrasjon er bygd opp gjennom tekst, lyd, bilder og animasjon. I likhet med Bookchins *The Intruder* tilhører verket det N. Kathrine Hayles kaller andre generasjon av elektronisk litteratur. Til forskjell fra *The Intruder* er ikke *Dakota* et utpreget interaktivt verk. I forrige kapittel så vi hvordan det narrative perspektivet i *The Intruder* forandres gjennom måten lyd, bilder og interaksjon påvirker teksten og hva som blir fortalt. Dette kapittelet vil se nærmere på mediets innvirkning på fortellingen – og da særlig på egenskaper som angår verkets fortellerinstans – ved å undersøke: Hvordan oppstår *Dakotas* narrasjon i samspillet mellom ulike uttrykksformer i verket? Og hvilken innvirkning har mediet på fortelleren i verket? Jeg vil også se nærmere på knytningen mellom *Dakota* og Ezra Pounds *Cantos*, og på forholdet verket har til modernismen. Med utgangspunkt i narrative begreper om tid, rom og perspektiv, vil jeg se på måten narrasjonen trer frem på, gjennom samspillet mellom verkets ulike uttrykksformer, og gå nærmere inn på hvordan fortellingen i *Dakota* skapes.

Ifølge Jessica Pressmans artikkel, «The Strategy of Digital Modernism», finner man den elektroniske litteraturens opprinnelse i modernismen. Artikkelen plasserer *Dakota* innenfor en strategi hun kaller «digital modernisme» (Pressman, 2008). Pressman hevder at dette en dominerende strategi i noen av de mest innovative verkene på internett. Hun benytter termen digital modernisme som en betegnelse på verk innenfor elektronisk litteratur som deler visse fellestrekk. Disse verkene bruker sentrale aspekter ved modernismen for å fremheve sin egen litterære tilknytning, for å autorisere sine eksperimenter og for å plassere elektronisk litteratur sentralt i samtidens digitale kultur – en kultur som hovedsaklig prioriterer bilder, navigasjon og interaksjon fremfor fortelling, lesning og tekstualitet (Pressman, 2008). På overflaten synes Young-hae Chang Heavy Industries' *Dakota* og Pounds *Cantos* å være to svært ulike tekster. Allikevel hevder YHCHI at deres digitale verk er bygget på en lesning av deler av Ezra Pounds store diktverk. Nærmere bestemt Canto I og deler av Canto II. Ifølge Pressman har YHCHI med dette skapt en bestemt form for forbindelse mellom *Dakota* og *Cantos*, en knytning med flere ulike funksjoner: «This pronouncement is both a declaration and an invitation: a declaration of alignment with a canonical work of literary modernism and an invitation to read *Dakota* through Pounds first and second

cantos» (2008: 302). Sammenstillingen av de to verkene er både en plassering av *Dakota* i forhold til den litterære modernismen, og samtidig fungerer den som en invitasjon til å lese YHCHIs verk opp mot Pounds store diktverk.

Ved første øyekast står både språket og formen på Pounds Canto I og II i sterk kontrast til *Dakota*. YHCHIs populærkulturelle referanser står i et tydelig motsetningsforhold til Pounds metriske vers, med tydelige tråder til antikkens historie og hendelser fra Homers epos. Allerede tidlig i *Cantos* nevnes Kirke, Teiresias og Itaka. Pounds referanser til Homer er tydelige for verkets lesere helt fra begynnelsen, mens *Dakotas* allusjoner til Pound i større grad befinner seg under overflaten.

Pressman beskriver forholdet mellom de to verkene og deres kildemateriale: «Whereas Pound's alterations to his source material are mostly formal – remaking the ancient epic into a decisively modern poem – YHCHI alter the content in such dramatic ways that the literary parallels are visible only to the reader willing to carefully compare the texts and tease out the intertextual allusions» (2008: 308). Ved en nærmere sammenligning av de to verkene trer det frem store tematiske likheter og intertekstuelle referanser, som binder dem sammen.

Tekst som bilde

I *Multimedia* skriver Anne Cranny-Francis (2005) om digitale, multimediale kunstverk, og ser blant annet på tekstens rolle i den postmoderne kunsten. I løpet av 1900-tallet har forholdet mellom verbale og visuelle uttrykksformer forandret seg. Tidligere betraktet man visuelle uttrykk for å finne mulige tolkninger, og for å deretter oversette disse visuelle uttrykkene til verbale analyser. I den postmoderne kunsten virker bilde og tekst sammen. De verbale og visuelle uttrykksformene opptrer i et samspill hvor de skaper mening (Cranny-Francis, 2005).

The use of the written word in postmodern artworks is often a way of examining the status and power of the written word. As noted earlier, however, this interrelation of the verbal and the visual has now become almost a cliché, which underscores just how central this critique has been to contemporary understandings of textuality and, specifically, of writing. It does not devalue the power of writing but instead demonstrates its continuing role as a social, cultural and political technology (Cranny-Francis, 2005: 12).

Bruken av tekstelementer i postmoderne kunstverk viser frem den skrevne tekstens sosiale, politiske og kulturelle rolle. Disse verkene belyser tekstens betydning, både som teknologi og som et aspekt

ved deres design: «Whether as an element in a postmodern artwork or on a web site, writing now has to be considered not as a transparent carrier of meanings, but as a feature of the design» (Cranny-Francis, 2005: 12). Teksten skaper mening som en form og som et bildelement med spesifikke konnotasjoner.

FAVØR?

38

Visuelt sett er *Dakota* preget av en ren og minimalistisk stil med bokstaver og tall i sort, på en hvit bakgrunn. Verket er laget av Young-hae Chang Heavy Industries (YHCHI) – et samarbeidsprosjekt mellom den amerikanske poeten Marc Voge og den koreanske kunstneren Young-hae Chang. *Dakota* benytter seg av den typografiske teksten som et dominerende visuelt element. Teksten er skrevet i skrifttypen Monaco som – i likhet med de fleste av verkets designelementer – inneholder visuelle referanser, både til eget og andre medier. YHCHI bruker tegnet Ø (0 med en strek over)³⁹ i stede for O, for å skape en visuell referanse til det binære tallsystemet – til verkets tekniske oppbygning og koding. For norske og nordiske lesere kan bruken av tegnet Ø gjøre det forvirrende å lese verket til å begynne med.

38 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

39 I sitatene fra teksten har jeg brukt Ø i stedet for O for å ikke miste det visuelle særpreget, og for å beholde referansene til mediet i tekstutdragene fra verket.

THE NEW AND IMPROVED
YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES
PRESENTS

DAKOTA [ENGLISH](#) [ESPANOLA](#) [KOREAN](#) [PORTUGUÉS](#)
CUNNINGLUS IN NORTH KOREA [ENGLISH](#) [DEUTSCH](#) [FRANCAIS](#) [ESPANOLA](#) [PORTUGUÉS](#)
LOTUS BLOSSOM [ENGLISH](#) [KOREAN](#)
THE STRUGGLE CONTINUES [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#) [MEXICANO](#) [PORTUGUÉS](#)
SAMSUNG [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#) [DEUTSCH](#) [ESPANOLA](#) [TANGO](#) [VERSION](#)
SAMSUNG MEANS TO COME [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#)
ARTIST'S STATEMENT NO. 45.730.944: THE PERFECT ARTISTIC WEB SITE [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#) [ESPANOLA](#)
OPERATION NUKOREA [ENGLISH](#) [KOREAN](#)
[METALAST](#)
[NIPPON](#)
THE SEA [ENGLISH](#) [PORTUGUÉS](#)
RIVIERA [ENGLISH](#) [CHINESE](#)
[BECKETT'S BOUNCE](#)
[ALL FALL DOWN](#)
[ROYAL CROWN SUPER SALON](#)
[SUPER SMILE](#)
ORIENT [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [JAPANESE](#)
[THE IN-LAND SEA](#)
JONGNO [ENGLISH](#) [KOREAN](#)
[SAUL](#)
RAIN ON THE SEA [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [ESPANOLA](#)
[HALF BREED APACHE](#)
BUST DOWN THE DOORS! [ENGLISH](#) [DEUTSCH](#) [FRANCAIS](#)
BUST DOWN THE DOOR AGAIN! [WITH DRUMS](#) [WITH STRINGS](#) [GATES OF HELL-VICTORIA](#) [VERSION](#)
THE END [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [SALEGO](#)
VICTORIA DEFILED: [PERFECT VICTORIA](#) [VICTORIA'S FIRE](#) SUBJECT: HELLO [ENGLISH](#) [ESPANOLA](#)
PAO! PAO! PAO! [ENGLISH](#) [FRANCAIS](#) [RUSSIAN](#)
[MISS OUI](#)
WHAT NOW? [ENGLISH](#) [SVENSKA](#) [ENGLISH](#) [FRANCAIS](#)
[THE LAST DAY OF BETTY NKOMO](#)
[JOE JONES](#)
TRAVELING TO UTOPIA: WITH A BRIEF HISTORY OF THE TECHNOLOGY [ENGLISH](#) [KOREAN](#) [FRANCAIS](#) [ENGLISH](#)
SO, SO SOULFUL [ENGLISH](#) [TURKISH](#)
THE ART OF SLEEP [TURKISH](#)
[AMIRLAMIR](#)
(OUT OF THE INTERNET AND) [INTO THE NIGHT](#)
MORNING OF THE MONGOIDS [DEUTSCH](#) [ENGLISH](#) [PORTUGUÉS](#) [ENGLISH](#)
[THE MOOD OF THE MOMENT](#)
[IT'S A WOMAN'S WORLD \(BUT IT WOULDN'T BE NOTHING WITHOUT A MAN OR A BOY\)](#)
[LOVE AND KILL](#)
MR. PRESIDENT [ENGLISH](#) [SALEGO](#)
END CREDITS [JAPANESE](#) [ENGLISH](#) [PORTUGUÉS](#) [ENGLISH](#) [SVENSKA](#) [DIA PERSSON](#) [SEQUENCE](#)
LAST TANGO IN TOKYO [JAPANESE](#) [ENGLISH](#)
[BACK IN THE R.O.C.](#)
[HONEYMOON IN BEPPIU](#)
THE CULTURAL REVOLUTION: SMASH THE GANG OF FOUR BILLION!
[GALACTIC TIDES BY NIGHT](#)
[TOKYO SHADOWS](#)
[PLEASE COME PLAY WITH ME, BABY. PLEASE DON'T THANK ME](#)
LACMA.ORG INTROS: [THIS IS NOT A JOKE](#) [ALL I AM ALONE HERE?](#) [HEY, WHERE'D ALL THE SMART GUYS GO?](#) [BEYOND TRUTH AND REASON](#) [GENIUS MISSEY](#)
[DEATH REQUIRES THE ARTIST](#)
[SYDNY 5000](#)
[CHINATOWN 5000](#)
[CAMPBELL'S SOUP TOWN](#)
[THE LIFE OF THE CITY OF THE MIND](#)
PORTO ALEGRE SUITE: NEGRITUDE AND SOLITUDE [PORTUGUÉS](#) [ENGLISH](#) THE IMMIGRANT AS GEOPoET I [PORTUGUÉS](#) [ENGLISH](#) THE IMMIGRANT AS GEOPoET II [PORTUGUÉS](#) [ENGLISH](#)
EAST VANCOUVER TRILOGY: HI, MOM, WERE IN THE DOWNTOWN EASTSIDE, AKA QTES, AKA YOU-DON'T-WANT-TO-KNOW OUR DOWNTOWN EASTSIDE JUNKET NOTES ON THE DOWNTOWN EASTSIDE
[WARNING FOR LAUGHS, NO SOCIALLY REDEEMING VALUE](#)
[THE STRUGGLE CONTINUES](#) (UNCENSORED BROOKLYN VERSION)
[MY PRETTY PEACENIK](#)
[HOLLYWOOD CENTRE](#)
THE SLICKEST LITTLE KOREAN SOUMBAG DOWN UNDER: [PART 1: SEOUL, THE TAXI DRIVER](#) [PART 2: SYDNEY, THE SOUMBAG](#)

YHCHI GOES TO COLLEGE
COLUMBIA: [CULTURAL IDENTITY, NOTHINGNESS, AND LONELINESS](#)
YALE: EXCERPT: [WHAT IS AN INTELLECTUAL?](#)
BROWN: [FIRST WORKSHOP EVER](#)
CORNELL: [GLOBAL KALEA](#)

[KOREA WEB ART FESTIVAL 2001](#)

*CANDY FACTORY COLLABORATIONS:
[BOOBIE WOOGIE WONDERLAND](#)
[HALFBATH](#)
[YOUR JOB WON'T STAND A CHANCE](#)
[STATEMENT 29: TO MY GOOD AND LOYAL SUBJECTS STATEMENT 63: AFTER RECENT SURGERY ON MY SCALE](#)
DMZ BUS TOUR WITH BULGOGI LUNCH: [IF I WERE YOU, I'D GO TO THE PALACE](#) [WHAT'S YOUR NATIONALITY?](#)

TATE ONLINE: [THE ART OF SLEEP](#) AND [THE ART OF SILENCE](#)
CENTRE POMPIDOU: [LES AMANTS DE BEAUBOURG](#) / [THE LOVERS OF BEAUBOURG](#)

40

Selv om verket består av ulike modaliteter, er teksten i *Dakota* fremtredende og tekstens meningsinnhold og rytme understrekes av musikken. Denne formen for estetikk har vært gjennomført i alle YHCHIs verk siden 1999, da deres samarbeid startet. Formspråket til YHCHI

40 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

forblir det samme, mens tekst og musikk skiftes ut fra et verk til det neste. Kunstnerduoen nettsted er preget av den samme formen for stilistisk renhet. Plasseringen av tekst og lenker på forsiden av nettstedet deres bærer visuelle konnotasjoner til dikt innenfor konkret poesi. *Dakota* er plassert øverst av verkene på denne forsiden. Leonardo Flores forsker på elektronisk poesi, ifølge ham er den grafiske plasseringen av *Dakota* en bevisst handling, som setter verket i en bestemt posisjon i forhold til kunstnerduoen øvrige produksjon: *Dakota* er ikke YHCHIs første verk, men er blant de første duoen laget, og strategisk plassert øverst på siden – som begynnelsen på deres epos (Flores, 2012). Et moderne epos som befinner seg i en digital tid og et interaktivt miljø, på nett.

CVIII

COMMINUIT
 there is frost on the rock's face
 nurse of industry (25 Edward III)
 BRUM
 "alla" at Verona
 of courage
 having none hath no care to defend it

本
 業 pen yeh

Enrolled in the ball of fire
 as brightness
 clear emerald

for the kindness,
 infinite,
 of her hands

From the Charter to the Petition 1628
 in June and toward twilight

DROIT FAIT
 Statutum Tallagio
 Lambarde on Valla
 "all monopolies"
 "nor against his will into Ireland"
 autarchia
 not cloth from out of the Realm
 Owse, Wherefe, Nid, Derwent,
 784

41

Ezra Pound hentet inspirasjon fra Kina og Japan, deriblant fra haiku og tanka dikt. Ifølge Ira B. Nadel står den visuelle fremstillingsformen sentralt i Pounds *Cantos*: «Whether it was the correspondence of John Adams, the letters of Malatesta or the documents and literal signs he saw at various stops in his life, Pound integrated them into his text to create a visual history» (1999: 5). Verket inneholder kinesiske tegn, grafiske bilder og lignende. I Pounds *Cantos* er verkets form av betydning for innholdet, ved at bildene i verket er ikke rene illustrasjoner, men meningsskapende

41 Bokside [kopi] hentet fra Ezra Pounds *Cantos*, 1996: 784.

deler av det litterære verket, i form av å være tegn med et innhold. Disse tegnene har også sterke kulturelle konnotasjoner, som knytter verket til litteraturtradisjoner utover den vestlige.

Dakota består hovedsakelig av tekst. Allikevel er verket visuelt sett preget av variasjon, både når det gjelder typografiske egenskaper og animasjon. De animerte bokstavene varierer, (blant annet) i størrelse og antall ord per «side» (bilde på skjermen). Ved hjelp av animasjonen virker det som om ordene vekselvis befinner seg nærmere og lenger unna den som leser. Ordene beveger seg, de «hopper» rundt på skjermen, blir stående stille, eller blinker. Dette sørger for en vektlegning av enkelte ord og setninger. Eksempelvis når ordet «WE» dukker opp på skjermen og kort etter dette «WEEDS». Likhetstrekkene, i både uttale og stavemåte, samt gjentakelser av begge ordene, gjør at sammenstillingen av disse to ordene kan sees som meningsskapende. Slike knytninger mellom ulike ord og meninger belyses gjennom verkets fremstillingsform. Den visuelle fremstillingen fungerer i dette tilfellet som en understrekning, av forbindelsen mellom personene i fortellingen og både ugress og dop – et miljø preget av narkotiske stoffer, bestående av ville og ofte uønskede elementer: «WEEDS, — WEEDS, — WEEDS, — WEEDS» (YHCHI, 2002). Tekstens visuelle fremstillingsform fremhever den verbalspråklige narrasjonens temaer.

Dakota inneholder tydelige referanser til tidligere medier, foruten referansene til sitt eget digitale medium. Samtlige av YHCHIs digitale verk er preget av sterke konnotasjoner til andre medier, som kino, bøker og radio. Den visuelle fremstillingen av den verbalspråklige teksten i *Dakota* bærer assosiasjoner til den trykte boka, med sorte bokstaver på en hvit bakgrunn og «sider» med tekst i en fastlagt, lineær rekkefølge. Samtidig inneholder de visuelle, estetiske aspektene ved verket også sterke referanser til filmmediet, som blant annet flimrende overganger fra «ett bilde» til det neste og nedtellingen i begynnelsen av verket. Noah Wardrip-Fruin hevder at *Dakota* er et verk som kunne vært produsert ved hjelp av analoge produksjonsmidler, som film. Med den moderne datateknologiens lave produksjonskostnader, og muligheter for å kombinere tekst med elementer som, lyd, bilder og animasjon, er datamaskinen et yndet redskap for produksjon (remediering) av analoge medier. *Dakotas* remediering av tidligere teknologier, bidrar blant annet til at verket når frem til forskjellige typer publikum. Wardrip-Fruin beskriver hvordan verk som *Dakota* får innpass i svært ulike kulturelle sfærer, ved å benytte internett som distribusjonskanal:

This has opened vast possibilities for writers, and taken literary approaches such as animated text poetry and fiction from occasional curiosities to international movements with

communities in South and North America, Asia and Europe. The results also, apparently, have wide appeal. For example the 2002 *Dakota*, by Korean duo Young-hae Chang Heavy Industries, have found an audience ranging from visitors to the Whitney Museum to browsers of popular online animation forums such as Albino Blacksheep (2010: 35).

Dakotas visuelle fremstillingsform er også en viktig del av hvordan verket posisjonerer seg som digitalt kunstuttrykk, både i forhold til tidligere medier, sitt eget medium og YHCHIs øvrige produksjon. YHCHI bruker av referanser til eldre medieformer for å plassere sine verk i forhold til bestemte kunsttradisjoner, som blant annet konkret poesi, film og billedkunst. *Dakota* blir ofte satt i forbindelse med en litterær tradisjon, på grunn av knytningen til Pounds *Cantos* og verkets vektlegging av tekst.

Eposet og reiseskildringen

«THERE'S/ A LØT — ØF RØAD/ AHEAD», blir det hevdet i *Dakota*. Reisetematikken er et sentralt aspekt som binder verket sammen med Ezra Pounds *Cantos*. Antagelig er det også et av de første likhetstrekkene man finner, dersom man leser de to verkene mot hverandre. Begge fortellingene begynner *in media res*, leseren føres direkte inn i handlingen. Dette blir betraktet som et formelt trekk ved eposgenren (Genette, 1980).⁴² I begynnelsen av verkene gjøres det klart til avreise, både i Canto I: «Set keel to breakers, forth on the godly sea, and /We set up mast and sail on that swart ship,/ Bore sheep aboard her, and our bodies also», og i *Dakota*: «FUCKING—WALTZED —ØUT—TØ THE/CAR, — LEANED/IN—AND/ TURNED ØN—THE/IGNITIØN, — READY TØ/HIT THE/RØAD, —WE RØLLED/BACK THE/TØP, — DØWN THE/WINDØWS, —PUT BEER/ CASES IN/HER TRUNK, — ØUR BUTTS/ØN HER/ UPHØLSTERY» (Pound, 1996: 3 og YHCHI, 2002). Gjennom sammenligningen av disse avreisescenene blir det tydelig at de to verkene står i et bestemt forhold til hverandre. Handlingen er i stor grad den samme, til tross for at hendelsene er plassert i en annen tid og på et annet kontinent.

Reiseskildringen i litteraturen har en lang tradisjon som både *Dakota* og *Cantos* viser til, blant annet ved å ta utgangspunkt i Homers *Odyseen*. «From *The Odyssey* onwards, journeys have unfolded as narratives, offering a series of episodes but also creating a sense of space» (Cobley, 2001: 204). Ifølge poeten og kritikeren William Cookson er Canto I en mørk reise, hvor Odyssevs/Pound seiler

⁴² Det er også et vanlig virkemiddel i flere andre genre og epoker.

for å utforske «the dark-backward and abysm of time»⁴³ og møter skyggene (2001: 3). Pound beskriver et ugjennomtrengelig mørke som omringer de reisende: «Covered with close-webbed mist, unpierced ever/ With glitter of sunrays/ Nor with stars streched, nor looking back from heaven/ Swartest night streched over wretched men there» (Pound, 1996: 3). Reisen i *Dakota* er også preget av dette mørket. Kjøreturen fører de reisende til et mystisk sted uten sollys – en form for dødsrike:

WE SWUNG/INTØ THE/ PARKING LØT— ØF A DEAD/MØTEL— NEAR A/
BLACKFØØT/RESERVATIØN—AND A/ FACTØRY/ TØWN—BATHED IN/ A BRØWN/
MIST—ØF DUST/ SØ THICK—NEITHER A/ GLIMMER/ ØF SUNLIGHT—NØR A/
STARRY/ NIGHT—NØR A/ LØW-FLYING/ JETLINER—CØULD/ PIERCE THE/
MYSTERY—ØF THIS/ BADLAND. —BACKING/INTØ A/SPACE, — WE
KNEW/THIS WAS/ A PLACE—THAT CINDY/ WØULD HAVE/ HATED (YHCHI, 2002).

Skildringen i *Dakota* ligger nært opp til Pounds tekst, og fremkaller en lignende stemning. Begge verkene beskriver et mørke med taktile egenskaper. Et sted hvor sollyset ikke får slippe inn, hvor mørket ligger så tykt at man nesten kan kjenne på det. Disse landskapskildringene er ikke kun beskrivelser av narrativt rom. Forbindelsen til Pounds *Cantos* viser at skildringene i *Dakota* ikke nødvendigvis er som beskrivelser av faktiske landskap, men derimot er litterære topoi. De dystre miljøskildringene er gjentakelser av steder fra litteraturen – av nedstigningen til dødsriket.

Cookson hevder at hovedkilden for Canto I er en latinsk oversettelse av bok ti av Homers *Odysseen*, *Nekuia* - «De dødes bok». Temaet døden står sentralt i *Dakota* og ordene «DYING – YOUNG» gjentas flere ganger. Det er i hovedsak tale om en heltemodig død. Her kan verkets referanser til Elvis og Marilyn Monroe sees i sammenheng med Pounds beskrivelser av *Odysseens* helter, der de opptrer som ikoniske bilder på sin egen tid (YHCHI, 2002). Døden blir allikevel ikke kun fremstilt som heltemodig, og et nødvendig offer for å oppnå status som en form for (populærkulturell) gudeskikkelse.

En død venn, Elie, dukker opp i *Dakota*: «SØ—GØD— DAMN — IT —ALL— WHY— THE— HELL— DØES —ELIE — APPEAR, —DEAD/ ELIE, — ELIE?» og inngår i en dialog med fortelleren/vennen (YHCHI, 2002). Denne delen av *Dakota* fremstilles som en samtale. Elies del av dialogen inneholder et hypodiegetisk nivå, en prolepse, som forteller om hendelser som har foregått

43 Shakespeare i Cookson, 2001: 3.

forut for det diegetiske nivået av fortellingen. I Canto I nevnes Elpenor, en av mannskapet fra Odyssevs reise, som blir omtalt i *Odysseens* 10.–12. sang. Elpenor brakk nakken da han falt ned fra et tak, hvor han lå for å sove ut rusen. Han ble ikke begravd, men i stedet liggende igjen på Kirkes øy, da Odyssevs og hans følgevenner forlot øya. Elie blir også forlatt av sine venner: «JUST—DUMPED—HIM—AT—CINDY’S,—ALL—BLØØDY—AND—KICKED—IN,—THEN—DRØVE—AWAY—THAT—DAY.—DIDN’T—EVEN—GØ—TØ—HIS—FUNERAL» (YHCHI, 2002). Disse to fortellingene skildrer ulempene og det tragiske ved å dø ung. Begge dødsfallene var ulykker og ikke resultater av heltedige gjerninger. Selv om Elie ble drept i kamp, fremstilles han ikke som noen helteskikkelse. Elpenor og Elie fungerer dermed som motstykker til trojanske helter og populærkulturelle ikoner. Begge forteller selv om sin ulykke: «"Ill fate and abundant wine. I slept in Circe's ingle./"Going down the long ladder unguarded,""I fell against the buttress,""Shattered the nape-nerve, the soul sought Avernus/"But thou, O King, I bid remember me, unwept, unburied» (Pound, 1996: 4).

‘YØU—SCREWED—ME.—AT—LEAST—CINDY—CARED.—YØU—WERE—SUPPØSED—TØ—WATCH—ØUT—FØR—ME.—I—DIDN’T—EVEN—HAVE—THE—GUN,—BUT—I—TØØK—THE—BULLET—AND—NØW—I’M—IN—HELL.—AND—WELL—LØØK AT YØU,—TØUGH—GUY,—ALL YØUR/ CRAP—ABØUT/ DYING/ YØUNG,—DØ YØU/ KNØW—WHAT/ IT IS—TØ DIE/ YØUNG,—A—NØBØDY—LIKE—ME,—AND—ALREADY—FØRGØTTEN? (YHCHI, 2002).

De to utdragene vektlegger hvor viktig det er å bli husket av ettertiden og frykten for å bli glemt. I likhet med Pounds gjenfortelling av *Odysseen* skildrer *Dakota* et patriarkalsk samfunn, hvor en ærefull død blir høyt verdsatt – selv om begrepet ære kan erstattes med kulturell status og berømmelse i *Dakota*.

Gjennom Pounds referanser til Homer knyttes *Dakota* til *Odysseen*. I verkene skildres brutale, mannsdominerte samfunn. Pound beskriver *Odysseens* krigersamfunn, mens *Dakota* viser frem et samfunn hvor alkohol og vold er fremtredende elementer: «WHY—NØT—TAKE A/ BREAK—AND—GIVE—ME—A—DRINK—AND—GØ—STØP—YØUR—TWØ—BUDDIES—FRØM—BEATING—THE—LIVING—DAYLIGHTS—ØUT—ØF—EACH—ØTHER.’» (YHCHI, 2002). I *Dakota* settes alkoholen i sammenheng med mørke og destruktive krefter: «BEER—IN—ØNE—HAND,—BØURBØN—IN—ØTHER,—WE—DRANK—AGAIN» (YHCHI, 2002). Del II av Pounds *Cantos*, blir kalt «Dionysos», etter vinguden (Cookson, 2001).

Cookson forteller også om andre områder Dionysos var gud over, utover vinen. Gjennom en definisjon av Dionysos natur, skrevet av E. R. Dodds, fremheves det at guden ikke bare hersket over drikken fra druene, men også sevjen i treet, blodet som banker i årene på et ungt dyr og naturens uregjerlige tidevann (Dodds i Cookson, 2001, s. 7). Cookson vektlegger hvordan Pounds' Dionysos representerer naturens egenskaper, det levende og det dynamiske.

Cookson skriver at Canto II dreier seg om sjø-magi, der temaet er metamorfoser. *Dakota* forandrer seg også drastisk i overgangen fra én fortelling, om en bestemt form for reise (en amerikansk road trip), til en mer usikker og ustabil fortelling, hvor både stedet og handlingen blir en annen (Pressman, 2008). Fortsatt er det ulike populærkulturelle fenomener som hjelper oss å plassere stedene hvor handlingen foregår. Fra det amerikanske kontinentets «HAM—AND—CHEESE—SANDWICHES» fører fortellingen oss til Asias «NØØDLES— WITH— DISPØSABLE — CHØPSTICKS» og «FRØM/ KANGNAM — RØØM-/ SALØNS— ØF/GISEINGS— (KØREAN/ GEISHAS)» (YHCHI, 2002). Ved hjelp av kjente navn og handelsvarer plasseres *Dakotas* fortelling rundt om i verden. Selv om referansene mot slutten av verket, synes å plasseres fortellingen i østlige deler av verden, så står beskrivelsene fortsatt i dialog med begreper og steder fra det amerikanske kontinentet: «BACK HØME/ TØ SUNGBUK-/ DØNG— BEVERLY- / HILLS TYPE— CØNCRETE MANSIØNS» (YHCHI, 2002).⁴⁴ Slik er fortellingen, mot slutten av verket, knyttet til reisen som beskrives innledningsvis. Men knytningene mellom de to kontinentene gjør det vanskelig å avgjøre om man faktisk har forflyttet seg til Asia, eller om man befinner seg i den asiatiske delen av en amerikansk storby.

Paul Cogley forteller om reisemotivet i den litterære fortellertradisjonen: «Undoubtedly, the idea of a journey had the power to invoke both time and space; yet, it is probably not coincidental that the 'journey' was a staple of the narrative tradition very much associated with the development of the self» (2001: 155).⁴⁵ Både reisen og selvet er av stor betydning for hvordan *Dakota* blir fortalt. I verket blir tekstens ofte hurtige bevegelser et uttrykk for reisen som finner sted i fortellingen. «The screen becomes a physical space to be read like South Dakota's stark landscape and a parallel is invoked not only between *Dakota* and the first Canto, but also between the readers of both texts struggle to make textual fragments cohere» (Pressman, 2008: 308). Felles for leserne av Pounds *Cantos* og YHCHIs *Dakota* er det harde arbeidet med å få tekstenes fragmenter til å henge sammen.

46

44 Sungbukdong er både et område i Seol og en koreansk bydel i Los Angeles.

45 Utdraget dreier seg eksplisitt om Lumière-brødrenes *L'arrive d'un train en gare*, fra 1885.

46 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

Dakota inneholder også referanser til andre og mer moderne, litterære reiser. Språket gir sterke assosiasjoner til beat-poeter som Alan Ginsberg, med motiver som blant annet rus, sex og døden. Den tilhørende lydsporet «Tobi Ilu», er hentet fra *The African Beat*, et album av Art Blakey og The Afro-Drum Ensemble, som ble utgitt i november 1962. Jazzmusikken forsterker konnotasjonene til beat-generasjonen. *Dakota* vekker kanskje særlig assosiasjoner til Jack Kerouacs *On the Road* (2000). Romanen er bygget på forfatterens egne reiser i USA – reiser preget av hans utsvevende livsstil. Også tittelen «Dakota» kan sees som en allusjon til Kerouacs verk.⁴⁷ *On the Road* forteller om reiser, både gjennom tematikk og sitt fysiske format. Originalmanuskriptet ble skrevet på en papirrull, og har en lengde på ca. 36,5 meter. Tekstens materiale former veien, og viser dermed til den reisen verket forteller om. Reisen er ikke kun et tematisk aspekt ved den verbalspråklige teksten. Verket skaper også en fysisk, materiell, fremstilling av det å reise, i likhet med utformingen av Kerouacs *On the Road*-manuskript.

Animerte ord

Dakota er tilgjengelig på engelsk, spansk, portugisisk og koreansk, via YHCHIs nettsted. Verket er laget i Adobe Flash, en plattform som er mye brukt for å skape interaktive og animerte nettsider. Denne programvaren kan brukes til å lage filmer (til internett) eller interaktive, bevegelige bilder. Flash benyttes for å lage multimediegrafikk, og er spesielt godt egnet for vektorgrafikk.⁴⁸ Til tross for at programvaren er mye brukt⁴⁹ innenfor elektronisk litteratur, fremtrer formspråket til YHCHI som særegent. Deres estetiske uttrykk baserer seg på en svært enkel utnyttelse av plattformen: «Although YHCHI's works are textual animations, they do not utilize the platform's trademark functions: seamless animations of moving, multimedia images and interactive effects» (Pressman, 2008: 306). Verk som Allison Cliffords *My Sweet Old Etcetera* (2006) benytter seg i større grad av denne programvarens muligheter for interaksjon, slik at leserne får bidra til hvordan verket fremtrer på skjermen, blant annet ved å påvirke rekkefølgen verkets tekstelementer opptrer i, og foreta bevegelser på skjermen som påvirker dets visuelle og auditive elementer. *Dakota* baserer seg i stedet på en form for enkel animasjon, hvor leserens interaksjon med verket begrenser seg til det å klikke seg inn på nettsiden, for å deretter bevege seg vekk fra siden igjen når presentasjonen er avsluttet.

47 Navnet Dakota nevnes gjentatte ganger i *On the Road*: «The Dakota boys were fidgeting» og «bought a loaf of bread and meats and made myself ten sandwiches to cross the country with again; they were all going to go rotten on me by the time I got to Dakota» (Kerouac, 2000: 27 og 161).

48 Vektorgrafikk er grafisk framstilling ved hjelp av geometriske figurer (i motsetning til punktgrafikk). Bilder som lages ved hjelp av vektorgrafikk lagres som matematisk definerte modeller i to eller tre dimensjoner.

49 Særlig innenfor digital poesi.

Dakota starter med et sort skjermbilde, som deretter går over i lysere gråtoner, før skjermen blir hvit. I likhet med YHCHIs øvrige verk begynner *Dakota* med en nedtelling fra ti til tre, der tallene vekselvis fremstilles ved hjelp av bokstaver og sifre. Deretter presenteres YHCHI og tittelen på verket, før fortellingen starter. De handlinger som finner sted i fortellingen blir vektlagt gjennom animasjonen. Fortellingen skildrer et betydelig alkoholkonsum: «WE DRANK—[...]—BEER—IN—ØNE—HAND, —BØURBØN—IN—ØTHER, — WE—DRANK—AGAIN, [...] AND BRØKE — BØTTLES». Ettersom fortelleren beskriver flaske etter flaske, som blir drukket og knust, beveger teksten seg raskere og skriften på skjermen flimrer stadig mer. Den animerte teksten sørger for at leseren opplever en illusjon av ruspåvirkningen, gjennom tekstens hurtige fremstillingsform. Den får det til å virke som om fortelleren er alkoholpåvirket.

Betydningsfulle skifter i fortellingen, som overgangen fra en fortellerperson til en annen, illustreres også ved at farten på avspillingen av teksten forandres. Et eksempel på dette er når Elie forteller sin historie. Da begynner teksten å bevege seg raskere, som om Elie har mye å fortelle, men kort tid til å fortelle på.



50

Dakota leker også med ord, setninger og meninger, gjennom bevegelsene i verket. I dialogen mellom dem ber Elie ber fortelleren om en tjeneste: «HEY, — DØ— ME — A— FAVØR?— ‘HI’— TØ THE/ GUYS— FRØM/ ME» (YHCHI, 2002). Ordet «say» kommer ikke til uttrykk

50 YHCHI, 2012 [skjermbilde].

verbalspråklig, men kommer frem gjennom anførselstegnene på hver side av ordet og animasjonens rytme. Animasjonen forteller, både ved å understreke lingvistisk mening og ved å legge til nye lag av betydning, som går utover det som blir fortalt verbalt.

WHERE THEIR WIVES

51

Rytmiske aspekter ved teksten, som enderim, assonans og allitterasjon understrekes også av animasjonens rytme. Sekvenser av ord som «LØST—SØULS—ØF—LØST —YØUTH» og «CØMING—DØWN—ØN» viser at til tross for en prosaisk, språklig fremstillingsform har YHCHIs verk også lyriske egenskaper (2002).

Gjennom den narrative diskursen trer det fortløpende frem ord og deler av setninger på skjermen, i et varierende, men ofte hurtig tempo. Verket avspilles som en film (eller en hurtig lysbildefremvisning) hvor man ikke har mulighet til å stoppe opp eller justere hastigheten. Nedtellingen i begynnelsen av verket og et rytmisk lydspor, er med på å skape spenning og dramatik i den animerte fortellingen. Disse elementene fungerer også som referanser til filmmediet. *Dakota* befinner seg i grenseland mellom ulike genre, men teksten og fortellingens sentrale roller knytter verket til elektronisk litteratur.

51 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

I *The Rematerialization of Poetry: From the Bookbound to the Digital* skriver Lori Emerson (2008) om de mulighetene som finnes i den elektroniske litteraturen. Emerson hevder at den digitale poesien overskrider den trykte litteraturen og skaper nye grenser innenfor både litteratur og poetikk: «It is also undeniable that digital poetry, one genre underneath the umbrella-term ‘electronic literature,’ is transforming the limits and possibilities of poetry and poetics» (2008: 24). Roberto Simanowski (2011) skriver om noen av egenskapene som definerer digital litteratur.⁵² Han skiller blant annet mellom to betydninger av ordet digital. Simanowski understreker at begrepet ikke må begrenses til tegnsystemer, slik som disse (data som blir representert med tegn, som bokstaver, fonemer og ord) også forekommer i trykt tekst. Han vektlegger en betydning av digital hvor begrepet inneholder teknologiske aspekter. Den digitale litteraturen (digital som teknologisk aspekt) må være noe mer enn tekst. «Such a moving beyond already takes place when the letters move because a moving letter contains an extralinguistic quality and moves from the paradigm of creating a world in the reader's imagination based on a specific combination of letters toward presenting an event to the viewer and reader's eye directly» (Simanowski, 2011: 27). I *Dakota* er denne bevegelsen tydelig. Til tross for at verket, visuelt og typografisk sett, ligger nært opp til den trykte boka, er det også tydelig avhengig av programmerte prosesser. *Dakota* blir presentert for oss på skjermen, som bevegelser, (tale)handlinger – en hendelse. Dermed er måten man leser på tydelig betinget av tekstens fremstillingsform. Verket styrer både hva vi ser og hvor lenge teksten er synlig for oss.

Interaksjon, persepsjon og lesning

YHCHIs verk forutsetter svært lite interaksjon, man trenger kun å oppsøke verkets nettside for at presentasjonen av et verk skal starte. Til tross for lite (eller manglende) interaksjon leser vi *Dakota* på en annen måte enn det vi er vant med fra bokformatet. Når man leser er det bokstavene som beveger seg, ikke øynene. Som leser får du dermed en følelse av at teksten er aktiv og oppsøkende. Det virker som om ordene kommer mot deg. Allikevel er det tydelig at verket er mediert, det foregår via skjerm, koding og programmering. Man når ikke frem til verket og kan heller ikke påvirke det. *Dakota* beveger seg aktivt mot leseren, allikevel er den fysiske interaksjonen mellom tekst og leser minimal. Det er en tydelig avstand mellom den mediterede teksten og leseren. I et samfunn preget av digitale medier, kan forholdet vi har til den mediterede overflaten virke nært og personlig. Vi blir møtt henvendelser som: «Ha en trygg utskrift» (fra Pullprint-skrivere) og «vekker dvd-stasjonen» (Apples dvd-spiller). Maskinenes digitale brukergrensesnitt blir levendegjort for oss

⁵² Simanowski bruker termen digital litteratur og ikke elektronisk litteratur. Til tross for at begrepene har noe ulike betydninger, har jeg i denne oppgaven valgt å forholde meg til dem som tilnærmet synonyme.

via interaksjon og språklige metaforer. Det som foregår på skjermen forkommer oss både som nært og fjernt. *Dakota* spiller på disse metaforene. Verket nærmer seg leseren på skjermen, og henvender seg direkte til oss på samme måte som skriveren gjør det, men allikevel befinner det seg utenfor vår rekkevidde og påvirkning.

Lesningen av *Dakota* krever at vi påvirkes av verkets fremstillingsform. Sammen med animasjonen bidrar lydsporet til å gjøre rytmen⁵³ i verket fremtredende. I likhet med Pounds *Cantos* er *Dakota* bundet til det rytmiske og til musikken. Ordet *cantos* kommer fra det latinske ordet *canere*, som betyr: å synge. William Cookson skriver: «It is not for nothing that the poem is called *Cantos* and it is best to think of the work in terms of music, and the key phrases and repeats as musical notes» (2001: xxii). Cookson forteller hvordan Pound skaper allusjoner til *Odysseen*, ved hjelp av den rytmisk energien som finnes i hans *Cantos*.

Though only a fragment from one book of the *Odyssey*, Canto I gives more the feel of Homer than any other rendering. It is full of his rhythmic energy; for example, the movement of words in lines 5-6 physically expresses the forward thrust of Odysseus's ship: «So winds from the sternward/Bore us forward with bellying canvas» (Cookson, 2001: 4).

Det lyriske og musikalske er sentrale referanser til Homer i Pounds *Cantos*. De auditive egenskapene påvirker også hvordan vi forholder oss til *Dakota*. Rytmen i verket understreker tekstens tematikk og handling. Det rytmiske er viktig for inntrykket verket gir, og musikken knytter *Dakota* nærmere poesigenren. Som et lydspor i en film understreker jazzmusikken stemninger i verket.

Temporalitet og bevegelse

I «The Death of the Author» skriver Roland Barthes (1993) om hvordan tidsperspektivet forandrer seg med hvem vi anser for å være «fortelleren» i en tekst. Hvordan vi som lesere ser på et litterært verk, når det gjelder «hvem» som forteller, kan påvirke vår oppfatning av tid.

The temporality is different. The Author, when belived in, is always conceived of as the past of his own book: book and author stand automatically on a single line devided into a *before* and an *after*. [...] In complete contrast the modern scriptor is born simultaneously with the

53 Musikalsk rytme, ikke metrikk.

text, is in no way equipped with with a being preceding or exceeding the writing, is not the subject with the book as predicate; there is no other time than that of the enunciation and every text is eternally written *here and now* (Barthes, 1993: 145).

Simanowski beskriver flere ulike former for moderne kunst der man betrakter verkene som en hendelse (event), fremfor et budskap. Dette gjelder verk som tar for seg forholdet mellom kognitiv og fysisk interaksjon, og hvor «interactive art is conceptualized as an experience». Disse verkene forutsetter et samspill med sitt publikum: «The audience to engage with the generated event or situation. Meaning can be produced within this moment of interaction but is not to be found as something already created by the artist» (Simanowski, 2011: 127). Erfaringen av disse verkene og meningen som eventuelt skapes er en hendelse. Leserene eller publikums interaksjon med med verket er en del av selve verket, som befinner seg i nået.

Historien i *Dakota* forteller om en road trip, men hvor lenge denne turen varer er usikkert, fordi teksten gir få indikasjoner som angår tid. Ifølge Genette er narrativ tid og rom nært bundet sammen. Tiden man bruker på å lese en fortelling er knyttet til tiden som fremstilles i fortellingen.

The temporality of written narrative is to some extent conditional or instrumental; produced in time, like everything else, written narrative exists in space and as space, and the time needed for ‘consuming’ it is the time needed for *crossing* or *traversing* it, like a road or a field. The narrative text, like every other text, has no other temporality than what it borrows, metonymically, from its own reading (Genette 1980: 34).

Lesningen (det vil si avspillingen av verket) tar ca. 6 minutter. Hver lesning av verket tar like lang tid og hastigheten er satt på forhånd. Det samme gjelder hvor hurtig ordene beveger seg på skjermen. Hastigheten varierer gjennom lesningen. Enkelte ganger blir ordene stående på skjermen i flere sekunder, som navnet «ELVIS», som står og blinker noen sekunder, og ordet «RIGTHY.» – i slutten av presentasjonen:

RIGHTY .

54

Andre ganger forstyrrer farten lesningen, og ordene beveger seg for fort til at man rekker å lese alt. I faktisk tid foregår lesningen av *Dakota* i løpet et svært kort tidsrom. Historien foregår derimot over en lengre tidsperiode – selv om man vanskelig kan å si når ferden begynner og når den slutter. Når man mot slutten av fortellingen (tilsynelatende) befinner seg i Asia, er avstanden mellom den første delen av av fortellingen og slutten et uavklart gap i tid. Handlingen finner sted mellom 1950-tallet og i dag.

Verkets hastighet er (som nevnt) forbundet med reisetematikken. Teksten er underveis, av og til stopper den opp, andre ganger akselererer den. I «The Symbolist Novel» hevder Melvin J. Friedmann at «Modernist, and in particular Imagist, literature gives us a whole aesthetic of speed and suddenness» (1991: 455). I *Dakota* flyr teksten forbi oss på skjermen, som om tekststykkene var landskapet man reiser forbi. Som estetisk virkemiddel understreker den hurtige presentasjonen av teksten temaer i verket. Farten er også avgjørende for hva som blir fortalt og hvordan. Teksten presenteres uten at leseren har mulighet til å oppfatte alle ordene som fortløpende dukker opp og forsvinner igjen.

Leserens interesse og nysgjerrighet styrer en nærlesning av *Dakota*. Det er også usikkert om nærlesning vil være det beste begrepet for en nærmere lesning av verket. Kommer man egentlig

54 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

tettere på verket ved en slik lesning? Pressmann skriver at en nærlesning av YHCHIs verk kan utfordre vårt syn på tradisjonelle lese måter. «Examining *Dakota* as both an adaptation and a remediation of Pounds first two cantos indentifies the media-specific ways in which this digital work challenges traditional reading practices and, in particular, our assumptions about what it means to close read» (Pressman, 2008: 307). Fremstillingen av den verbalspråklige teksten i *Dakota* kan også sees som en lek med nærhet og avstand. Den rå og upolerte språkbruken virker sammen med den animerte teksten – som beveger seg mot deg når du leser – og slik synes teksten å drive et spill med grensene mellom leser og tekst. Selv om verket ikke inneholder interaksjon under presentasjonen av teksten, så legger YHCHI opp til en dialog mellom leser og innhold. Slik Pressman (2008) hevder legger kunstnerduoen opp til en nærlesning av *Dakota*. En lesning som, mye på grunn av verkets hastighet, krever langt mer enn de knappe seks minuttene det tar å avspille verket.

Flere fortellere og narrative nivåer

YHCHIs verk preges av en dynamisk forteller. *Dakota* fortelles i førsteperson, gjennom en assosiativ fortellerstil. Fortellingen presenteres i et muntlig språk, med ufullstendige setninger, interjeksjoner, rim og lydhermende ord – som skjermbildene under er eksempler på. Dette gjør at man som leser får assosiasjoner til muntlige fortellerformer.



IT MAKES YOU . . .

56

Dakota fortelles i jeg-form: «ALL— ØF IT—CØMING—DØWN—ØN—ME. — MØRE— FILTHY—LANGUAGE. —SICK— TØ MY/ STØMACH, — I CRIED— TØ THE/GUYS— TØ KEEP/ CHUGGING», men fortelleren opptrer ofte også som et kollektivt «WE» (YHCHI, 2002). Hele den innledende avreisescenen fortelles av et «WE». Slik virker det som om hele gjengen med ungdommer forteller om turen.⁵⁷

Som følge av tekstens hastighet er det ofte vanskelig å oppfatte hermetegnene, som brukes for å markere talehandlinger i *Dakota*. En annen grunn er at setningene trer frem gjennom flere «skjermbilder» og man ser sjelden en hele setninger. Dermed er det vanskelig å følge hvilken form talehandlingene i verket tar (direkte diskurs, indirekte diskurs o.l.). Dette fører til en ytterligere forvanskning av spørsmål angående hvem som taler, og hvem som ser, i fortellingen. Gjennom lesningen av *Dakota* fremtrer de elementene som angår narrativt perspektiv ofte som usikre.

Teksten virker oppsøkende. Gjennom animasjonen beveger den seg mot oss på skjermen. Det er flere aspekter ved *Dakota* som forsterker inntrykket av at teksten forsøker å nærme seg leseren. Ved at teksten er skrevet med majuskeler, store bokstaver, virker det som om teksten på skjermen roper

56 YHCHI, 2012 [skjerm bilde].

57 Fortellerinstansen kan minne om fortelleren i Mario Vargas Llosas roman *Valpene* (1967). Romanen har en vi-forteller, og synsvinkelen forandres kontinuerlig gjennom fortellingen.

til leseren. I flere tilfeller, synes fortelleren også å henvende seg direkte den som leser – slik som skjermbildet over viser. Virkningen av denne henvendelsen forsterkes ved at ordene kommer mot deg. Henvendelsene kan både oppleves som et brudd med fiksjonen og som en måte å trekke leseren inn i historien på.

WILL
YOU?

58

Det er viktig å påpeke at disse henvendelsene også opptrer som en del av det diegetiske nivået av fortellingen – historien om reisen på amerikanske veier. Allikevel er henvendelsene tydelige, og de tilfører den verbalspråklige teksten en dobbel betydning, ved å trekke leseren inn i handlingen og skape et ekstradiegetisk lag av fortellingen. I dette narrative nivået (hvor fortelleren i *Dakota* synes å henvende seg til leseren) kommenteres også teksten som blir fortalt (presentert).

Pressman understreker samspillet mellom teksten og lydsporet. Hun knytter *Dakotas* lydspor til lyden av en bilradio. Dermed opptrer også lyden som en del av det diegetiske nivået av fortellingen (Pressman, 2008). Pressman beskriver hvordan hvordan *Dakota* tematiserer sitt eget medium og egen fremstillingsform, blant annet gjennom eksplisitte referanser til sitt eget lydspor:

58 YHCHI, 2012 [skjermbilde].

The screen flashes ‘WHAT THE?’ The audience begins to cheer, and its chant is folded into Blakey's drumming. Blakey is now playing not only on the narrator's car radio but also in a live studio, and this performance is captured in a media recording to which the reader listens [...]. *Dakota* refuses to divulge clear answers, leaving the narrator's identity and location ambiguous because ‘RIGHT—HERE!’ where the narrator hears Blakey also refers to the computer on which the Blakey and *Dakota* play (2008: 311 - 312).

Presentasjonen av verket skjer her og nå (Pressman, 2008). Ut i fra Pressmans eksempel kan vi se flere ulike narrative nivåer av YHCHIs fortelling. Et hypodiegetisk nivå forteller om Art Blakeys innspilling av lydsporet. I det diegetiske nivået spilles den samme musikken på bilradioen. Avspillingen av *Dakota* fungerer som en del av et ekstradiegetisk nivå, hvor fortelleren kommenterer presentasjonen av verket, tilsynelatende samtidig som presentasjonen av teksten faktisk avspilles: «NØT IN/ DETRØIT—ØR IN A/ RECØRDING/ STUDIØ— IN NEW/ JERSEY — BUT—RIGHT— HERE!» (YHCHI, 2002).

Verket inneholder flere hypodiegetiske fortellinger. Et eksempel er tekstutdraget om Marilyn Monroe: «NØRMA— JEAN, — EXCUSE MY/ FRENCH, — WHAT A/ PIECE/ ØF ASS, — MARILYN, — YØU ØWNED/ THE —SILVER/ SCREEN, — CLØTHED/ ØR NAKED, — WEARING/ JUST/ CHANNEL—NØ. 5— ØR/ STANDING/ ØVER— AN AIR-/SHAFT/ GRATE, — MAKING/ LØVE—TØ THE/ CAMERA— IN TECH-/ NICØLØR» (YHCHI, 2002). Ikke bare refereres det eksplisitt til det populærkulturelle ikonet Marilyn Monroe. Det korte tekstutdraget gir assosiasjoner til flere av fotografiene som gjorde henne til et ikon, men forteller også om de tekniske forutsetningene for hennes berømmelse – filmteknologien.

Det er vanskelig å konstatere om de ulike delene av verket fortelles av én og samme forteller. Den assosiative og fragmentariske formen gjør narrasjonen uklar. Det blir dermed usikkert om teksten blir fortalt av én forteller og om innholdet i *Dakota* består av én sammenhengende fortelling. I enkelte av de ulike hypodiegetiske innslagene er det henholdsvis verkets personer, som Elie og Elvis Presley som står for fortellerhandlingen. Farten og den visuelle presentasjonen av *Dakota* gjør dette skiftet mellom fortellere krevende å oppfatte. Også i narrasjonen forøvrig er fortellerinstansen vanskelig å plassere. Det er usikkert om det dreier seg om en eller flere fortellerpersoner, noe som blant annet skyldes uklare skifter mellom tid, sted og ulike perspektiver i fortellingen.

Pressman hevder «[t]he use of difficulty as an aesthetic strategy bonds *Dakota* to modernism and the kind of reading practices its literature fostered» (2008: 317). I likhet med modernistiske verk som Virginia Woolfs *Mrs. Dalloway*, krever *Dakota* flere gjennomlesninger. Usikkerheten om hvem som forteller og en ikke-kronologisk fremstilling av tid er blant grunnene til dette. Selv om man etter flere lesninger plukker opp mer av sammenhengen i fortellingen, så forblir deler av narrasjonen uklar. Til tross for at man som leser vil kunne finne ut mer om fortellingenes rom og tid gjennom flere gjennomganger, blir mange spørsmål fortsatt stående ubesvart. Dette gjelder blant annet plasseringen av de ulike hendelsene i tid, og kjennskap til hvem som til enhver tid ser eller forteller. «The attempt to acknowledge the multi-faceted nature of human consciousness and experience which is evident in the narratives of Joyce and Woolf is one feature of 'modernism'» (Cobley, 2001: 148). I likhet med verk av Joyce og Woolf er *Dakota* preget av et fragmentert uttrykk – noe som i stor grad skyldes verkenes fortellerkarakterer. Fortellerne i verker av de to 1900-talls forfatterne gir uttrykk for én modernistisk forståelse av menneskelig bevissthet og erfaring. Man kan argumentere for at det samme er tilfelle i *Dakota*, men her kommer denne formen for estetikk, den fragmenterte fremstillingen av erfaring og bevissthet, til uttrykk gjennom det digitale mediets virkemidler.

Ifølge Barthes er det «the language which speaks, not the author; to write is, through a prerequisite impersonality (not at all to be confused with the castrating objectivity of of the realist novelist), to reach that point where only language acts, 'performs', and not 'me'» (Barthes, 1993: 143). Barthes understreker at det er språket selv som forteller, og ikke en forfatter som står utenfor teksten. «Linguistically, the author is never more than the instance writing, just as *I* is nothing other than the instance saying *I*: language knows a 'subject', not a person, and this subject, empty outside the very enunciation which defines it, suffices to make language hold 'together', suffices, that is to say, to exhaust it» (Barthes, 1993: 145). Gjennom tidene har den fortellende instansen tatt ulike former: «The sense of this phenomeneon, however has varied; in ethnographic societies the responsibility for a narrative is never assumed by a person, but by a mediator, shaman or relator whose 'performance' – the mastery of the narrative code – may possibly be admired but never his genius» (Barthes, 1993: 143). Mange tv-analytikere hevder at tv-dramaene (fiktive fortellinger fortalt via tv-skjermen) har hatt en bardisk funksjon i andre del av nittenhundretallet, da tv-en tok opp rollen etter skalden eller barden, som forteller, ifølge Paul Cobley (2001). Ved hjelp av datamaskinen som en teknisk fortellerinstans, illustreres den muntlige fortellerrollen gjennom tekstens fart, dens rytme, musikken og animasjonen av ordene – ved hjelp av mediets muligheter. *Dakotas* forteller har ikke bare opphav i den litterære teksten, men også i den fysiske, materielle teksten og verkets medium.

Verket presenterer store mengder av tekst på skjerm – uten at det forventes at man skal lese alt – slik det er vanlig å konsumere tekst på internett. *Dakotas* fortellere spiller med modernismens ustabile, fragmenterte og upålitelige fortellerpersoner – og benytter seg av mediets egenskaper for å gjenskape den modernistiske litteraturens fortellerinstans.

Dakota i en kulturell kontekst

Temaene og motivene i *Cantos* hentet Pound fra Europas, Asias, Afrikas og Amerikas historie og kultur. Verket er bygget på lesningen av en spesifikk oversettelse av Homer. Pound referer eksplisitt til den versjonen av *Odysséen* som hans verk er tar utgangspunkt i: «I mean, that is Andreas Divus, In officina Wecheli, 1538, out of Homer» (Pound, 1996: 5). Homers epos har gjennomgått utallige transformasjoner innen de nådde frem til 1900- og 2000-tallets versjoner verkene. Pound referer til *Odysséen* som en bestemt materiell gjenstand, ved å nevne den utgaven av Homer han benyttet som utgangspunkt for sine *Cantos*. Også *Dakota* henviser til den utgaven av Ezra Pounds *Cantos* som YHCHI bygger sin lesning på: «RICHARD—ELLMAN—NØRTØN—NEW YØRK, — 1973, — ØN— PØUND» (YHCHI, 2002). Michael Alexander hevder at gjennom referansen til Andreas Divius blir båndet som skaper en kontinuerlig forståelse mellom leseren og forfatteren brutt – fordi verket tar opp dette utenforstående elementet, som ikke direkte vedrører fortellingen. «The bond of continuous understanding between poet and reader is broken, although appreciation of this interplay between poem and source may eventually strengthen a reader's involvement» (Alexander, 1979: 142). Som i *Dakota* gir kildereferansen leseren mulighet til ytterligere interaksjon med verket – ved å kunne spore teksten i *Cantos* tilbake til en tekst som dette verket står i tydelig dialog med. Den materielle bevisstheten i verkene strekker seg til å omfavne deres materielle form, ved å vise til spesifikke oversettelser og versjoner. Dette preger også lesningen av verkene.

Dakota har et visuelt uttrykk som kan synes å ha flere referanser til en teknologisk fortid enn til samtiden. Til tross for dette plasser YHCHIs vert seg i forhold til en teknologisk, digital og kulturell samtid. Fordi verket er laget med forholdsvis enkle midler kan det lett anses å være ganske primitivt og lite moderne verk (teknologisk⁵⁹ og estetisk sett). Allikevel er *Dakotas* estetikk merket av teknologiske virkemidler og estetiske uttrykk som også var dominerende i andre kunstformer i overgangen mellom 1990- og 2000-tallet – som filmer fra samme tidsperiode. I likhet med 90-tallets filmer som *Moulin Rouge* og *Pulp Fiction*, er det metafiktive aspektet sentralt for verkets

59 «But from a computer science standpoint most of this work is utterly trivial. The vector animation techniques on display in *Dakota*, for example, are so well-understood that they are packaged in to a mass-market tool like Flash» (Wardrip-Fruin, 2010: 35).

estetiske uttrykk. *Dakota* problematiserer sin egen fiksjon: «RETELLING/STORIES— ØF THEIR/ MISUNDER-/ STØØD— CØMPlicated-/ NESS- -/MISUNDERSTØØD» (YHCHI, 2002). Som i det tidlige 2000-tallets produksjoner som tv-serien *24* (2001-2010) og filmer som *Domino* (2005), hvor ekstensiv klipping preger det visuelle uttrykket, preger de hurtige skiftene mellom bildene på skjermen *Dakota*. Dette visuelle, estetiske elementet, er et produkt av tidens teknologi, og krever tilvenning. *Dakotas* materiale og form er til dels en remediering av tidligere former for teknologi, men kan samtidig sies å være preget av karakteristiske former for estetikk fra sin egen samtid.

Fortellingens rom

Fortellingen i *Dakota* foregår i ulike diegetiske lag, som ofte er både doble og uklare. Topografien er springende, og beveger seg fra populærkulturens U.S.A. til Korea og igjen til pc-skjermen (Pressman, 2008). Pressman setter den fragmenterte fortelleformen i forbindelse med historiens topografi: «The story of a teenage road trip frays in to fragmentation, and the lyric voice of the modernist narrator shifts abruptly from an internal mindscape to a geographical location that is not only external to the narrator's individual consciousness but also to the national boundaries circumscribed to the American road trip» (2009: 321). Som leser blir man ikke forklart hvor man befinner seg i *Dakota*. I løpet av reisen og lesningen foretar fortellingen store sprang, over voldsomme avstander. I *Dakota* skjer plasseringen i rom gjennom hint og referanser. Ved hjelp av beskrivelser av landskap, allusjoner og eksplisitte referanser kan man (til en viss grad) avgjøre hvilke topografiske områder historien foregår i.

Lori Emerson hevder at «Young-hae Chang Heavy Industries [...] is the very definition of 'unlocatable.' Not only does their work slip back and forth between languages as well as from the perspective of either male or female point of view, but all their work – whether one calls it net art, digital poetry or digital fiction – studiously eschews literary, artistic, and web conventions» (Emerson, 2008: 194-195). I et intervju med YHCHI forteller kunstnerduoen at: «we can't and won't help readers to 'locate' us. Distance, homelessness, anonymity, and insignificance are all part of the Internet literary voice, and we welcome them» (YHCHI i Swiss).⁶⁰ Teksten i *Dakota* viser frem en bevissthet, om verkets egenskap av å være vanskelig å plassere.

60 Thom Swiss. 2010. Distance, Homelessness, Anonymity, and Insignificance: An Interview with Young-Hae Chang Heavy Industries [internett]. Tilgjengelig fra: http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/tirweb/feature/younghae/interview.html [Hentet 21. januar 2013].

Når mediet forteller

Dakota er et verk med stor menningtetthet. Dette skyldes blant annet det store antallet litterære og kulturelle referanser i verket. I likhet med mange trykte, tradisjonelle diktverk krever *Dakota* mer enn en rask gjennomlesning. For å foreta en nærlesning av verket hjelper det ikke å lese det sakte, fordi verkets egenskaper gjør at dette ikke er mulig. Hastigheten er et sentralt aspekt ved *Dakota*. Selv etter et gjentatte gjennomlesninger vil man kunne oppdage nye temaer og motiver. Det finnes også transkriberte versjoner av verket tilgjengelig på internett. Til tross for at det verbalspråklige innholdet er det samme, og verkets tekst og motiver virker tydeligere på denne måten, så mister verket mye av sitt uttrykk disse versjonene. Jessica Pressman (2008) viser til slutten av *Dakota* hvor nudler blir «WOLFED—DØWN» og hevder at leseren, på samme måte, sluker den presenterte, blinkende teksten. Det er slik innholdet i *Dakota* konsumeres, og er ment for å konsumeres, ved at leseren tar til seg større og og mindre biter av teksten som raser forbi (Pressman, 2008).

I YHCHIs verk er handlingen lagt til flere verdensdeler. Sammen med et moderne språk gjør dette at verkene befinner seg solid plantet i en moderne verden, til tross for sine mange konnotasjoner til tidligere medier, samt til antikkens epostradisjon. YHCHI sine verk er tilgjengelige på mange forskjellige språk, og kunstnerduoen har fotfeste i flere verdensdeler. Ifølge Jessica Pressman er *Dakota* både en gjenfortelling og en re-posisjonering av Ezra Pounds' *Cantos*. Verket inneholder tydelige referanser til epostradisjonen, samtidig plasserer YHCHI sitt verk i en posisjon som et moderne, digitalt epos. Verdenslitteraturen står sentralt i *Dakota*, som et viktig referansepunkt, ikke kun for å posisjonere verket i forhold til en litterær tradisjon, men som allmenne referansepunkter. Den litterære kanon er kjent i den vestlige verden, og består av tekster de fleste har hørt om, og har en relasjon til. Selv om langt fra alle har lest disse verkene, så er vi deler av en mediekultur hvor verk som *Odysseen* siteres og alluderes til i et utall ulike sammenhenger. «*Dakota* exploits this apparent contradiction to promote multiple levels of address and signification in order to defy categorization as high or low, modern or postmodern art» (Pressman, 2008: 303). Pressman hevder at *Dakota* både frir til populærkulturen, med sine referanser til blant annet Elvis og Marilyn Monroe, og at verket samtidig er nært knyttet til et av modernismens kanskje vanskeligst tilgjengelige verk, Ezra Pounds *Cantos*.

Knytningen til Canto I og II er i stor grad en tematisk knytning, hvor *Dakota* henter emner og motiver fra Pounds verk og overfører dem til en annen kultur og en annen tidsperiode. Dette innebærer blant annet en strategisk tilknytning til den episke litteraturens opphav i epostradisjonen. Pound betraktet «Nekuia» som den eldste delen av *Odysseen*. Via Pounds *Cantos* og derav implisitt

Homers epos, setter YHCHI sitt verk i forbindelse med verdenslitteraturens (den vestlige litteraturens) opprinnelse. Et annet sentralt tema i *Dakota* (foruten de nevnte temaene fra Pounds verk) dreier seg om verkets form og lokalisering. Det romlige plasseringen av fortellingen baseres på konnotasjoner og ledetråder i verket.

Animasjon og lyd benyttes for å understreke og belyse disse ulike temaene. Som i modernismen er grensene mellom lyrikk og prosa flytende. Kjennetegn på lyrikk som fortettet språk, og en sterk tilknytning til det musikalske er fremtredende i *Dakota*. Språket er også preget av rytme, gjentakelser, allitterasjon og assonans. Verket knyttes eksplisitt til episk diktning og til epostradisjonen. Språklig og visuelt plasserer *Dakota* seg i en digital samtid, og i modernistisk tradisjon. Samtidig peker det tilbake på eldre medier og eldre litteratur gjennom sine temaer og referanser. Der hvor Homers verk kan sies å markere overgangen fra en muntlig til en skriftlig fortellertradisjon, befinner *Dakota* seg i overgangen fra den trykte skriften til en digital litterær tradisjon som ønsker å overskride den tradisjonelle trykte litteraturen. Knytningen mellom disse tre verkene illustrerer overgangen fra et fortellende medium til et annet: det tydelige muntlige ved Homers verk, hos Pounds den trykte skriften – skriftens litterære form og verkets typografiske egenskaper, *Dakota* som både viser til den muntlige fortellingen og til den trykte boken som medium. Virkninger som under modernismen skulle vise frem menneskelig bevissthet og oppfatning av virkeligheten, benyttes som estetiske effekter i *Dakota*, gjennom verkets tekniske virkemidler. Uttrykket for det menneskelige selvet – slik det fremstår i modernismens fortellerkarakterer – presenteres ved hjelp av datamaskinens prosesser og funksjoner. Både teknologiske, materielle og estetiske aspekter ved verket synliggjør det digitale mediet som en fysisk formidler av YHCHIs fortelling. I *Dakota* blir materialet fortelleren. Det digitale mediet fungerer som tekstens fortellerinstans.

Pressmans argumentasjon kommer frem til at YHCHIs plassering av *Dakota*, i forhold til Pounds *Cantos*, er et uttrykk for digital modernisme. Hun hevder *Dakota* skaper en forbindelse til den digitale litteraturens fortid. Denne fortiden er ikke å finne i antikkens epostradisjon, men i modernismen (Pressman, 2008).

YHCHI use *The Cantos* similarly to how Pound uses Homer's *Odyssey*: to lay claim to an ancient cultural past as scaffolding to support a contemporary literary moment and recuperate the relevance of literature in it. For YHCHI, this past is not located in the literature of ancient

Greece or the songs of medieval Provençalist period troubadours but in the writings of the first electric age, the modernist period (Pressman, 2008: 316).

Det vil være problematisk å utelukkende se opprinnelsen til YHCHIs verk i forhold til modernismen, når verket tar utgangspunkt i et stort utvalg av uttrykksformer fra ulike epoker. *Dakota* har blant annet postmodernistiske trekk som sterke metafiktive elementer og ved at verket opphever grensene mellom elite- og populærkultur. Forholdet til modernismen kan sies å dreie seg om en vid, kulturell bevissthet i verket selv, hvor *Dakota* benytter seg av de mulighetene som befinner seg i verkets lokalisering og materiale. Denne bevisstheten trer frem gjennom en videreføring av modernismens virkemidler. Grovt sagt kan man anse dette for å være en type markedsføringstrategi, men denne tar samtidig form av å være en form for vebbestetikk. Roland Barthes hevder at enhver fortelling er avhengig av en narrativ situasjon. «Narration can only receive its meaning from the world which makes use of it: beyond the narrational level begins the world, other systems (social, economic, ideological) whose terms are no longer simply narratives but elements of a different substance (historical facts, determinations, behaviours etc.)» (Barthes, 1993: 115). *Dakota* tar sin situasjon og plassering i bruk ved hjelp av en velkomponert blanding av estetiske virkemidler og et vidt spenn av kulturelle referanser. Antikkens sjøveier erstattes med 1900-tallets asfalterte veistrekninger, og av hurtige animerte bevegelser på skjermen, da verket foretar en reise gjennom ulike kulturer, verdensdeler og litteraturhistorien.

Klikk og les

Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere
av Tor Åge Bringsværd

I John Bing og Tor Åge Bringsværd's *Sesam 71* (1971), finner vi den første, trykte utgaven av Bringsværd's oppslagsnovelle «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere». På 90-tallet laget Trygve Lillefosse en HTML-versjon av denne novellen, som analysen i dette kapitlet er bygget på.⁶¹ Nettversjonen av Bringsværd's oppslagsnovelle tilhører det N. Kathrine Hayles kaller den første generasjonen med elektronisk litteratur. Dette er verk som i svært liten grad benytter seg av grafiske elementer, animasjon, lyd og farger. Derimot er lenker et sentralt element i denne type tekster (Hayles, 2008). *Takhøyden* er et verk med en enklere teknisk oppbygning enn *The Intruder* og *Dakota*. De to foregående kapitlene tok for seg verk innenfor elektronisk litteratur som benytter seg av animasjon, bilder og lyd for å skape fortellinger. Nettutgaven av *Takhøyden* er en hypertekst og består hovedsakelig av tekstblokker – også kalt *lexia*.⁶²

I en artikkel i *Store norske leksikon* beskrives en hypertekst som en «elektronisk tekst som inneholder koblinger til andre tekster, enten i samme eller i andre datafiler. Om leseren velger en kobling, vil den tilkoblede teksten hentes inn i brukerens maskin og vises på skjermen» (*Store norske leksikon*, 2012). Fenomenet hypertekst er eldre enn internett, men er bygget opp av noe av det mest karakteristiske ved nettet, nemlig lenker. Hayles understreker at slike tekster har eksistert lenge før den digitale teknologiens opprinnelse: «One problem with identifying the hyperlink as electronic literature's distinguishing characteristic was that print texts had long ago employed analogous technology in such apparatus as footnotes, endnotes cross-reference, and so on, undermining the claim that the technology was completely novel» (2008: 31). Hypertekstenes oppbygning med lenker, fotnoter og kryss-referanser kjenner vi også fra trykte tekster, hvor en av de mest kjente er *Talmud*, jødedommens største skriftsamling, som ble ferdigstilt på 500-tallet.

61 Teksten publisert på nytt på internett i 1999, da tilrettelagt for Kunstnett Norge av Marius Watz etter den opprinnelige HTML-versjonen. Kunstnetts versjon er ikke lenger tilgjengelig. Så vidt jeg vet er de to tilgjengelige versjonene av *Faen. Nå har de senket takhøyden igjen*, én utgave som er utgitt på Trygve Lillefosses nettsider og Gyldendals nettpublikasjon (som antagelig også er en utgave av Lillefosses versjon). Versjonen jeg forholder med til i denne analysen er Gyldendals nettutgivelse av *Takhøyden*, hvor Bringsværd står som forfatter.

62 På engelsk kalles disse tekstblokkene ofte for *nodes*.

Oppslagsverk som leksikon er av et av de vanligste formene for trykte hypertekster i kodeksformat. «A print encyclopedia qualifies as a hypertext because it has multiple reading paths, a system of cross-references that serves as linking mechanisms» (Hayles, 2002: 26).

Dette kapitlet vil ta for seg hvordan navigasjonen i *Takhøyden* påvirker narrasjonen og se på måtene den digitaliserte teksten skiller seg fra de øvrige formatene novellen er utgitt i. Analysen vil vektlegge egenskaper som angår hvordan vi fysisk leser denne type tekster, og hvordan det digitale materialet påvirker lesningen – interaksjonen med teksten. Dette kapitlet vil mer spesifikt undersøke: Hvordan påvirker den fysiske lesningen av *Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere* hva som blir fortalt, og hvilken rolle vi har som lesere? Kapitlet kommer ikke til å gå dypere inn på de mange og omfattende teorier omkring fenomenet hypertekstfiksjon, men vil derimot vektlegge *Takhøydens* materielle og narrative egenskaper.⁶³ Her vil vi se på verkets historiske plassering, hvor *Takhøyden* befinner seg i en lang litterær tradisjon av ikke-lineære tekster. Genren vitenskapsfiksjon, teknologien og det digitale mediet er andre aspekter ved denne hypertekstens kontekst – som vi vil se nærmere på i dette kapitlet.

«Fabelprosa» fra 1970-tallet

På samme tid som dikterne i Profil-kretsen dukket opp (rundt 1965), som en ny generasjon norske modernister, brakte forfatterne Tor Åge Bringsværd og Jon Bing nye elementer inn i norsk litteratur, deriblant science fiction-genren, med sitt skråblikk på samfunnet og på den teknologiske utviklingen. Bing og Bringsværd ga navnet «fabelprosa» til sin blanding av vitenskapsfiksjon og fantastiske fortellinger. Foruten å benytte seg av ulike genre og medier har de to forfatterne også eksperimentert med den trykte tekstens materielle form. Tor Åge Bringsværd har skrevet tekster i mange ulike genre og formater. Hans forfatterskap spenner fra skuespill og tv-dramaer til faglitteratur om religion og billedbøker for barn.

Bringsværds *Takhøyden* handler om et overbefolket samfunn, hvor de fleste sidene ved menneskenes liv blir overvåket og styrt. Alt fra døgnrytme og hvilke bevegelser man får foreta seg, til takhøyden: «For tiden: 120 centimeter», er nøye regulert (Bringsværd, 1999: «Takhøyden»). For å holde befolkningsveksten under kontroll blir det foretatt «sanering». Det vil si at en blokk, med beboere, blir brent til jorden ved hjelp av flammekasterer. Hvilken blokk som blir valgt til sanering, avgjøres ved hjelp av et lotteri.

⁶³ Hypertekst er en av de mest omtalte formene for elektronisk litteratur. Blant de mest sentrale tekstene om dette emnet er Espen Aarseths *Cybertext* (1997).

Historiens forteller arbeider på «kontoret», hvor det selges og distribueres verneutstyr. Verneutstyret er nødvendig på grunn av boligenes lave takhøyde. Teksten skildrer både generelle aspekter ved dette fremtidssamfunnet og bruddstykker fra fortellerens privatliv. Verket inneholder flere analepser, deriblant «Yvenote», et tekststykke som handler om fortellerens kone: «Hun var seks år yngre enn meg da vi giftet oss ([giftedag](#)), og ennå plaget av [klaustrofobi](#). Jeg trodde det var derfor hun så ofte gikk ut. Det er over et halvt år siden jeg så henne siste gang. Jeg aner ikke hvor hun er. Egentlig passet vi ikke sammen. Det eneste vi hadde felles var [rytmen](#). Heldigvis har vi ikke noen barn» (Bringsværd, 1999). Novellen beskriver blant annet fremtidssamfunnets kultur og dets praktiske, hverdagslige forhold.

Takhøyden skildrer også et samfunn bestående av determinerte mennesker, som befinner seg i blokker, køer og kontorlandskaper. Denne byråkratiske samfunnsstrukturen vekker assosiasjoner til Kafkas *Slottet* og *Prosessen*. Historien i *Takhøyden* er tragisk. Den forteller om ufrie mennesker i et samfunn styrt av sin egen plassmangel – hvor det ikke lenger er rom for noen større grad av personlig frihet. Allikevel er tekststykkene langt fra dystre. De er derimot fylt av humoristiske innslag og ironi. Tekststykkene vil i første omgang kunne leses som enkeltstående fortellinger. Leseren blir først klar over de tragiske aspektene ved fortellingen etter å ha lest en stund. Da kan får man også tydeligere se sammenhengen mellom de ulike tekststykkene og den virkeligheten som beskrives. Innslagene av hypodiegetiske fortellinger (eksempelvis fiktive fortellinger fra *Takhøydens* verden), gjør at enkelte av tekststykkene kun opptrer i sammenheng ettersom leseren oppdager forbindelsene mellom dem – gjennom interaksjonen med teksten.

Kodet tekst og overflate

Mange av verkene som går under samlebetegnelsen hypertekstfiksjon, ble skrevet før internett ble tilgjengelig for allmennheten. Blant disse er *Afternoon: A story* av Michael Joyce (1987), som blir ansett for å være den første kanoniske hyperteksten. Slike tidlige digitale verk ble ofte laget ved hjelp av programmer som Storyspace og Intermedia. *Takhøyden* er derimot laget ved hjelp av hypertekst markeringsspråk (HTML), som er det vanligste markeringsspråket på internett.⁶⁴ Verket har en enklere teknisk oppbygning enn *Dakota* og *The Intruder* – selv om ingen av de tre verkene blir ansett som nyskapende når det gjelder sin bruk av programvare. Kildekoden i *Takhøyden* ligger tilgjengelig for den som leser verket og det er ikke nødvendig å ha erfaring fra koding av nettsider for å se at verket fremstår som et ganske enkelt nettsted. Kildekoden (på de fleste av enkeltsidene på

64 Markeringspråk vil si et «språk» – eller et sett med regler – som benyttes for å kode digital tekst og dokumenter.

nettstedet) består av omkring knappe 20 linjer. Noah Wardrip-Fruin fremhever betydningen av skillet mellom overflate og prosess i digitale verk:

The surface of a work of digital literature is what the audience experiences: the output of the processes operating on the data, in the context of the physical hardware and setting, through which any audience interaction takes place. No work that reaches an audience can do so without a surface, but some are more tied to particular surfaces than others (e.g., installation works), and some (e.g., email narratives) make audience selections (e.g., one's chosen email reader) a determining part of their context (Wardrip-Fruin, 2010: 48).

Takhøyden har en enkel form for brukergrensesnitt, som også gjør det også enkelt for leseren å forholde seg til verket. Overflaten er knyttet til leserens erfaring av verket. Denne hypertekstfiksjonen er et gjennomsluttig verk hvor overflaten viser frem den underliggende tekniske strukturen.

Den elektroniske litteraturen og fremtiden

Handlingen i *Takhøyden* er lagt til fremtiden. Som tidligere nevnt, går oppslagsnovellen under genren vitenskapsfiksjon (science fiction). Verket beskriver ikke verden slik vi kjenner den, men skildrer en fantastisk virkelighet: «(Selvfølgelig har jeg aldri kjørt T-bane i virkeligheten. Denne form for persontransport har ikke vært i bruk på over 60 år . . .)» (Bringsværd, 1999: «T-BANE»). Verket åpner for allegoriske tolkninger, med sin samfunns satire, som inneholder krappe spark til vår egen virkelighet og egen kultur.

‘Ikke alle kan ha det like godt,’ sa Siko. ‘Det vil alltid være noen som har det bedre enn andre. Det har alltid vært sånn.’ ‘Men vi kan ikke bare la dem sulte ihjel,’ sa jeg. Siko la to kroner på [parkometeret](#). ‘Det er ikke nok mat ([protein](#)) i verden,’ sa han og startet [massasjeautomaten](#). ‘Det er rett og slett ikke nok både til dem og oss. Det er jo [faen](#) ikke mer enn så vidt vi greier å holde liv i oss selv! Er det ikke bedre at *noen* overlever, enn at hele verden sulter ihjel?’ Jeg rystet på hodet. ‘Det er bare så jævli å tenke på,’ sa jeg. ‘Her går vi, og der nede -’ ‘Jo det er kanskje en ting vi kunne gjøre.’ sa Siko. Ordene kom støtvis og det var like før. ‘Vi kunne drepe dem.’ ‘Drepe dem?’ sa jeg. ‘Er du blitt *helt* gæern?’ ‘De kommer jo til å dø likevel,’ sa Siko. ‘Ikke sant? De har ikke en sjans i helvete. Det er egentlig nokså vanvittig . . . Vi klarer

ikke å se på at *dyr* lider. Men nå . . . Nå som hele Afrika seigpines . . . Var det ikke bedre å gi dem en kule?’ ‘Du snakker som du har vett til,’ sa jeg. ‘Det kommer nok bedre tider.’ ‘Ja, men på den måten ville de komme fortere,’ sa Siko. Det var første gang vi snakket om slike ting. Vi snakket helst ikke om u-land og sånt. Ikke vet jeg riktig hva jeg mener heller. Jeg prøver å være upolitisk men . . . Nei, jeg vet ikke. (Bringsværd, 1999: «U-land»).

Vitenskapsfiksjonen har utviklet seg i forbindelse med samfunnets teknologiske utvikling, og stiller seg ofte kritisk til denne utviklingen. Gjennom en ironisk tilnærming tematiserer *Takhøyden* et av samtidens verdensproblemer, overbefolkning – ut i fra hvordan dette problemet vil kunne arte seg i fremtiden. Teksten ble utgitt allerede tidlig på 1970-tallet, men til tross for dette er verkets samfunnskritikk fortsatt svært treffende. *Takhøyden* setter spørsmålstegn ved hvordan vår egen tid behandler dette problemet. Verket tematiserer hvordan det å handle, eller la være handle, uansett vil føre med seg omfattende, etiske problemstillinger.

Takhøyden ble opprinnelig laget for ett medium og senere blitt tilpasset til et annet, i likhet med et sentralt internasjonalt verk innenfor genren vitenskapsfiksjon. Douglas Adams' *Hitchhiker's Guide to the Galaxy* (1979–92) ble først sendt som hørespill på radio, før fortellingen ble tilpasset bokformatet. Overgangen fra et format til et annet kan være av betydning for disse verkene form og ikke minst for sammenhengen man forstår verkene ut i fra. Det kan for eksempel være nærliggende å se den episodiske strukturen (fortellingens form) i Adams' bokserie, i forbindelse med at verket opprinnelig ble laget som episoder av en radioserie. *Takhøyden* er et digitalt verk utstilt på internett, og dermed plassert i en bestemt visuell og fysisk kontekst – som skiller seg fra hvordan teksten fremstod orginalt. Hayles hevder at skriftens materiale veves inn i fiksjonen, gjennom produksjonen av det litterære verket som fysisk objekt: «The implications for studies of technology and literature is that the materiality of inscription thoroughly interpenetrates the represented world. Even when technology does not appear as a theme, it is woven in to the fictional world through the process that produce the literary work as material artifact» (Hayles, 2002: 130). Ved å flytte (remediere) verket vil man også forandre måten det forholder seg kritisk til sine omgivelser på. Alice Saemmer beskriver hvordan digitale verk står i forhold til sitt digitale rammeverk:

Before a digital work can be read on screen, the operating system, browser and player icons account for the presence of the electronic device; icons such as the closing buttons, the http

address bar and the scroll bars, stay visible throughout the whole reading of the work. They constitute a “framework” of signs apparently unrelated to the creation itself (Saemmer, 2009: 478).

Verk innenfor vitenskapsfiksjon sees ofte i sammenheng med teknologien, da deres temaer og motiver gjerne er hentet fra naturvitenskapen og teknologiens fagområder. *Takhøyden* viser frem teknologiens manglende humanisme, ved å skildre mennesker som stables i enorme høyblokker og fjernes «kirurgisk», ved hjelp av av flammekastere. Teknologien blir et redskap for å holde menneskeheten under kontroll. Den tilsynelatende nødvendigheten av disse teknologiske redskapene kan sees som en av fortellingens mest skremmende aspekter. Samtidig er det enkle oppfinnelser som knebeskyttere og mageputer som bidrar til at tilværelsen er levelig for personene i novellen. Ved å flytte *Takhøyden* til et digitalt format vil man forandre Bringsværds oppslagsnovelle, da det går fra å være et verk som vektlegger teknologien bak trykte tekster (i *Sesam 71*), til å være et verk som befinner seg i en ny teknologisk og digital kontekst.

Én tekst – tre formater

Ikke-lineære tekster har en lang litterær tradisjon, som spenner fra fra den rundt 2800 år gamle kinesiske visdoms- og spådomsboken *Yijing* til digitale verk på nett. Å kalle Bringsværds oppslagsnovelle for tradisjonell litteratur, vil allikevel være å bruke ordet «tradisjonell» i svært vid forstand. Den trykte utgaven av «*Takhøyden*» ble først utgitt i et utradisjonelt og uvanlig format. Da novellen kom ut, var det ikke som en del av en innbundet bok, men som løse ark:

‘Sesam’ var en konvoluttbok! Jon (Bing) og jeg tenkte vi skulle lage en bok som ikke var en bok, men et løsbladsystem i en stor konvolutt. Jeg hadde noen noveller og Jon noen noveller, men i tillegg var det tegneserier, spill, plakater, utklippsfigurer og ballonger. Og til og med gratisbilletter til sirkus Arnardo. Billettene var ekte, men ingen i hele Norge brukte dem - de trodde det var fleip! (Bringsværd i *Kulturnett*, 1999).

Videre i det samme intervjuet sier Bringsværd: «For meg er teknologien et nytt verktøy, i tillegg til den pennen jeg hadde fra før. Og det vil stadig komme nye verktøy, som vil leve side om side med de gamle. Jeg håper jeg blir veldig gammel, så jeg kan få være med på å bruke det som kommer» (Bringsværd i *Kulturnett*, 1999). Med sin blanding av ulike former for trykt materiale, som noveller,

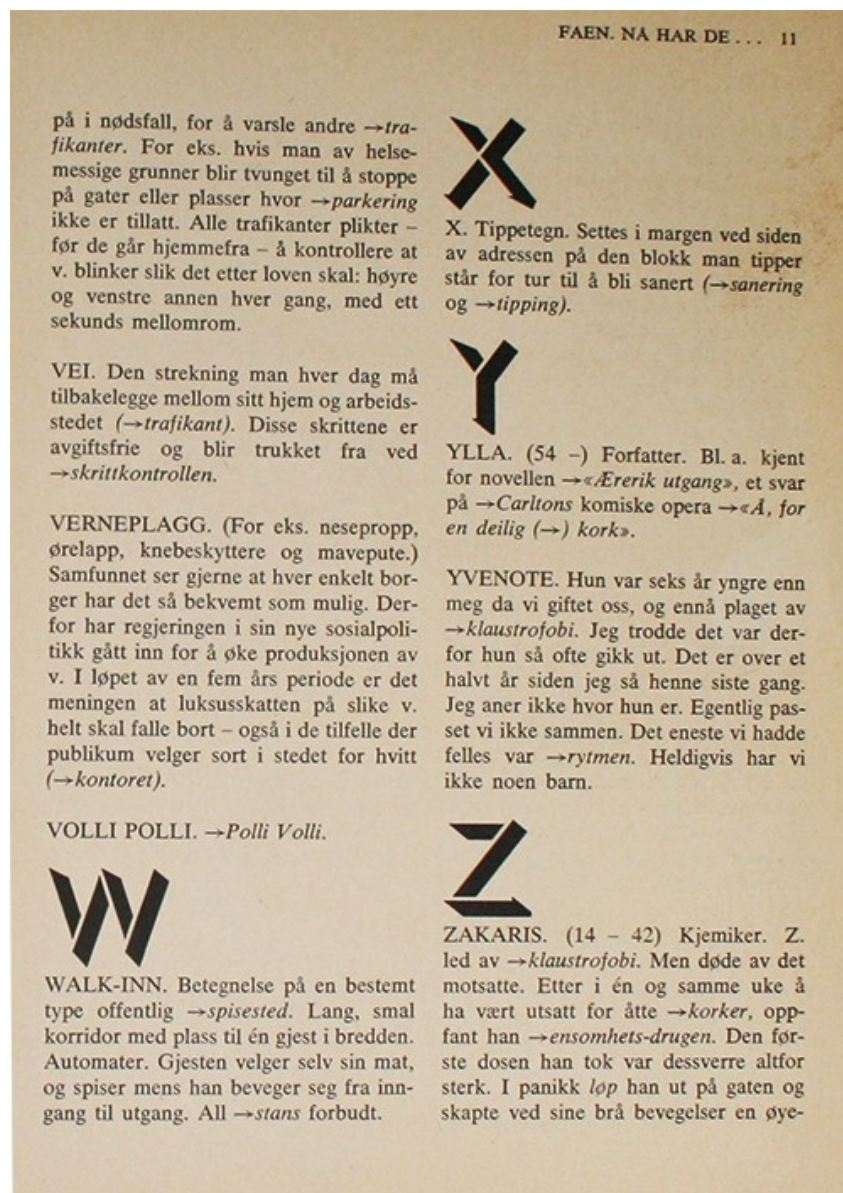
tegneserier, utklippsfigurer og sirkusbilletter viser Bing og Bringsværd i *Sesam 71* at lesning er noe mer enn å bla fra en side til den neste. Konvoluttboken har et lekent forhold til sitt materiale og webbversjonen kan sees som en videreføring av denne leken med språk og medium.

Takhøyden har også blitt utgitt i et mer tradisjonelt bokformat, der sideoppsettet ligner et trykt leksikon, deriblant i samlingen *Den må du lese* (2003) og i *SF: Samlede fortellinger* (1999). Fortellingens struktur forblir nærmest den samme i det digitale formatet som i kodeksformatet og i konvoluttboken. Det vil si: fortellingen forandres fra gang til gang. Siden lesningen av verket ikke har noen fastlagt begynnelse eller slutt, vil det være vanskelig å finne frem til en helhetlig historie i tekststykkene. *Takhøyden* fremtrer i større grad som en skildring et av fremtidssamfunn, enn en fortelling, med begynnelse, midte og slutt. Fortellingens innhold og dens narrative oppbygning er i hovedsak den samme i webbversjonen som i de trykte utgavene av teksten.

Html-versjonen av *Takhøyden* inneholder ingen bilder. Verket består heller ikke andre grafiske billedelementer, utover typografiske tegn. Dets estetiske uttrykksform er i svært liten grad illustrerende for tekstens meningsinnhold. Verket gir for eksempel ingen tydelige, visuelle assosiasjoner til vitenskapsfiksjon-genren. Derimot er *Takhøyden* preget av et enkelt visuelt uttrykk, og ligner tidlige nettsider, både når det gjelder interaksjon, overflate og teknisk struktur. Webbutgavens design benytter seg av standardformatet til elementer som lenker, farger og skrifttype. Nettversjonen av oppslagsnovellen er tydelig preget av denne tidlige webb-estetikken, med understrekede lenker i blått. Dette designet kan sies å være ganske kjedelig. Det visuelle inntrykket gir få eller ingen forventninger til tekstens skjønnlitterære innhold. Allikevel bidrar designet til å gi oss visse føringer angående hvordan vi oppfatter verket. Med standard designelementer og en åpen teknisk struktur er det tydelig hva slags verk *Takhøyden* er. De visuelle konnotasjonene og kildekoden sørger for at det ikke er noen tvil om at verket er et nettsted og en hypertekst.

Når man beveger seg rundt i kodeksutgaven slår man opp artiklene, på samme måte som i et trykt oppslagsverk. Måten man fysisk beveger seg rundt i fortellingen på, og valget av hvilke lenkede ord man vil følge videre, virker allikevel mer intuitivt i webbversjonen. Denne assosiative formen for lesning, hvor man følger lenker, er noe de fleste kjenner fra nettsteder som YouTube og Wikipedia – og internett generelt. I en trykt bok vil man antagelig bruke lengre tid til å velge lenke, fordi gjerne følger konvensjonen med å lese ferdig det tekststykket man holder på med, før man går videre til neste. Man kan også lande på artikler underveis, mens man blar – uten at disse var blant ordene som

var markert med en pil i forrige tekstvalg. Kodeksversjonen bruker piler i stedet for understrekede lenker for å vise til beslektede artikler.



65

Både innbundne utgaver av «Takhøyden» og versjonen som består av løse ark, er paginerte. De inneholder også flere (mellom 2 og 12) oppslagsord per side. HTML-utgaven har ikke sidetall, og inneholder kun én artikkel per side. Artikkene er ordnet alfabetisk i de trykte utgavene, men også webversjonen har en alfabetisk indeks. Det virker allikevel mer opplagt å lese de trykte versjonene i alfabetisk rekkefølge – til tross for at teksten selv insisterer på at det ikke er slik den bør leses:

Det er sjelden man leser en oppslagsbok fra A til Å. Heller ikke en oppslagsnovelle bør leses slik. Ta i stedet et stikkord etter fritt valg, og gå på kryss og tvers gjennom novellen. Man kan altså starte hvor som helst. Det er leseren selv som bestemmer rekkefølgen. Henvisninger er markert som [linker](#). Har man for eksempel valgt [Rotter](#) og her funnet ut at ordet [formeringsbestemmelser](#) er merket av betyr dette at man under dette oppslagsordet kanskje vil finne en opplysning av interesse. Begynn altså hvor du vil, følg piler etter fritt valg, slå tilbake eller la være, følg ett eller flere tankespor - gjør i det hele tatt hva som helst! Novellen kan leses flere ganger og på mange måter. Alt du har å gjøre er å velge et nytt utgangspunkt og et nytt tankespor. God fornøyelse! (Bringsværd, 1999).

Vi er vant til å lese en bok ved å starte på første side og ende på siste. Dette gjelder de fleste skjønnlitterære bøker og en hel del faglitteratur. Derfor er det lett å følge dette mønsteret, også når man leser en oppslagsnovelle. I en trykt, skjønnlitterær tekst tilsier konvensjonen at hele teksten skal leses – fra begynnelse til slutt. Hvis ikke kan man gå glipp av sentrale deler av historien, man kan lett miste tråden og man kan heller ikke påstå å ha *lest* verket – fordi man *bare* har lest deler av det. I HTML-versjonen vil den mest opplagte formen for interaksjon (og lesesekvens) være å følge lenkene videre til en annen side. Det er også mulig å følge oppslagsordene på indekssiden, og lese «artiklene» i alfabetisk rekkefølge, men dette krever flere klikk med pekeren mellom hver artikkeltekst. Slik blir navigasjonen mindre intuitiv. Det er ikke dermed sagt at de trykte tekstene legger opp til en konvensjonell lesning, mens HTML-teksten ikke gjør det.

Forskjellene mellom de tre ulike utgavene av *Takhøyden* er av betydning for lesningen, selv om historien synes å være den samme. I *Electronic Literature* hevder Hayles at «[o]ne of the insights electronic textuality makes inescapably clear is that navigational functionalities are not merely ways to access the work but part of a work's signifying structure» (2010: 91). Forskjellene mellom de trykte og den digitale utgaven er av betydning for hvordan vi leser verket, og påvirker dermed hvordan vi tolker det. Hayles understreker materialets betydning for hvordan vi leser og hva som blir formidlet: «Materiality of the artifact can no longer be positioned as a subspeciality within literary studies; it must be central, for without it we have little hope of forging a robust, nuanced account of how literature is changing under the impact of informational technologies» (2002: 19). De fysiske aspektene ved lesningen av Bringsværd's oppslagsnovelle gjør at teksten kanskje er bedre egnet for skjerm enn i bokformat, fordi man da følger innarbeidede konvensjoner for navigering og fysisk interaksjon, mens man i en bok er vant til å bevege seg fra én side til den neste. I likhet med

Hayles hevder også Simanowski at måten man navigerer på er av betydning for tekstens mening. «With the link – the primary characteristic of the hypertext – as a new tool to arrange text segments, one must also develop an understanding of the semantics of the link and its contribution to the overall meaning of the text» (Simanowski. 2011: 6). Lenkene og leserens fysiske forhold til teksten er blant de viktigste forskjellene mellom den digitale hyperteksten og de trykte versjonene av *Takhøyden*. Navigasjonen og formatet vil derfor være av sentral betydning for verkets helhet.

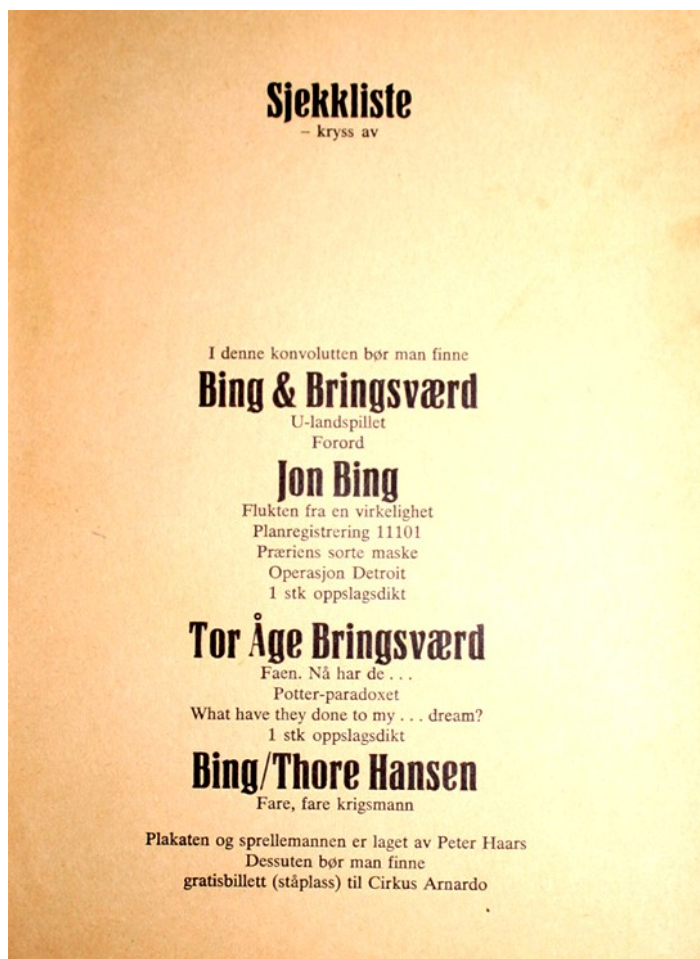
Lesning som prosess

Prosessbasert lesning ble vanlig med utviklingen av modernismens vanskelig tilgjengelige verk. I «The Prose Poem and Free Verse», av Clive Scott, hevdes det at «[m]any of the poets of the later nineteenth and early twentieth centuries wanted something which would allow them to say as they went along, they wanted meaning to reside in the process of experience» (1991: 349). Lesning som prosess er også et sentralt aspekt ved mye av den elektroniske litteraturen. *Takhøyden* presenterer en rekke episodiske fortellinger, men verket som helhet mangler plottprogresjon. Det blir ikke lagt frem noen løsning på de konfliktene som opptrer i tekststykkenes historier. Verket mangler egenskaper som kreves for å komme frem til en avsluttet fortelling, og innbyr i stedet til en prosessbasert lesning. Som leser leter man etter en historie blant tekststykkene i *Takhøyden*, i stedet for å følge et fastlagt plott. Paul Cobley skriver at «hypertext not only allows alternative endings to a narrative [...], it also allows alternatives *within* the body of a narrative» (2001: 203). Leseren oppfordres til å skape sine egne kausale forbindelser via interaksjonen med den ikke-lineære teksten. For leseren vil de ulike tekststykkene fremstå i en bestemt sekvens, den rekkefølgen de leses i, til tross for verkets ikke-lineære narrasjon. Cobley skriver at valgene man gjør, gjennom interaksjonen med en hypertekst, belyser hvordan leserens valg er med på å utforme fortellinger.

The technological embodiments of narrative in the late twentieth century have forced a re-evaluation of the role of readership in narrative. Hypertext in written computer narratives makes explicit the degree of choice involved in the ways in which readers construct narratives, delineating the reader as ‘agency’⁶⁶ (Cobley, 2001: 205).

66 Leseren som «agency» defineres i Janet H. Murrays *Hamlet on Hollodeck*, fra 1997. «Agency» er mer enn interaksjon, og forutsetter at interaksjonen gir leseren inntrykket å være medskaper av det digitale verket (Murray, 1997: 153).

De fysiske handlingene man foretar seg ved å velge neste bevegelse i fortellingens navigasjon, skaper en bevissthet på disse valgene og på teksten som materiale. Bing og Bringsværd vektlegger også tydelig det fysiske aspektet ved leserens rolle i *Sesam 71*. Leserene oppfordres til ulike former for interaksjon med verket, som å klippe i arkene, stokke om på dem, og (som bildet under viser) «kryss av» (Bing og Bringsværd, 1971).



67

Nettstedet *Takhøyden* består av ca. 85 nettsider. Måten lenkene er satt sammen på er en viktig del av verket, og avgjørende for den verbalspråklige tekstens struktur. Rekkefølgen man leser de ulike tekststykkene kan være avgjørende for om man oppfatter referanser til andre deler av verket. I *Takhøyden* fører de fleste lenkene til artikler med samme navn som lenken, eller hvor lenkens navn står i en nær forbindelse med tekstens innhold. Et unntak er lenken «Ylla» som fører leseren videre til tekststykket med overskriften «Branntomt». Simanowski skriver: «Against the general grammatic rules of hypemedia discourse, the incongruous, seemingly irrelevant link is likely to be considered inappropriate rather than identified as a poetic element: our sence of the literary collides and contrasts with media literacy» (2011: 6). Dette er et av skillene mellom det tradisjonelt litterære

67 Bing og Bringsværd, 1971 [kopi]. *Sesam 71*.

og *media literacy*. Dersom en lenke i en hypertext ikke synes å fylle sin konvensjonelle rolle, som eksempelvis ikke fører videre til en tekst som semantisk sett er forbundet til denne lenken, så vil ikke dette oppfattes som et litterært virkemiddel. Dette står i motsetning til litteraturen der disse underlig-gjørende virkemidlene ofte blir ansett som aspekter det spesifikt litterære. I tilfellet som er nevnt er lenken antagelig en feil, og vil antagelig heller bli ansett som en lyte enn et litterært virkemiddel. Allikevel kan denne lenken få en leser til å undre seg over hvilken forbindelse navnet Ylla har til tekststykket med overskriften «Branntomt».

Simanowski vektlegger at gjennom lesningen av en hypertext vil leserne oppfatte de ulike tekststykkene på forskjellige måter. Tekststykkenes referanser vil kunne opptre om tydeligere for visse lesere – som allerede har lest bestemte deler av verket – enn for andre. Om man velger å starte lesningen fra verkets indeksside og velger lenken «rotter» vil man ikke umiddelbart kunne se hvordan denne artikkelen er relatert til *Takhøydens* historie forøvrig. Antagelig må man lese flere tekststykker for å se denne sammenhengen. Dersom man kommer over denne artikkelen et stykke lenger ute i lesningen, vil rottenes relasjon til fortellingens overbefolkede samfunn være langt tydeligere.

Another stylistic aspect of HREF writing is the number and providence of links that connect a text segment – lexia or node – within the net of a hypertext. A node hardly linked and therefore hardly present functions like the narrative trope of dramatic ironi, containing a message not accessible to every reader. Because this message is not hidden in sophisticated allusions, intertextual references, or complicated reasoning but simply in the labyrinth that a hypertextfiction represents, the narrative trope is no longer based on the readers' education and sophistication but their persistens or luck in clicking through the nodes of a hypertext (Simanowski, 2011: 6).

Ved at et tekststykke (node eller lexia) har få lenker til som leder til det, kan innholdet i dette tekststykke være vanskeligere tilgjengelig enn verkets øvrige tekstbiter. Innholdet i slike deler av en teksten vil dermed opptre sjeldnere i lesninger av verket.⁶⁸ I likhet med Raine Koskimaa (2010) beskriver Simanowski effekten av dette som en form for retorisk trope – en type dramatisk ironi. Koskimaa skriver at i trykte, litterære tekster avhenger den dramatiske ironien ofte av sofistiskerte

⁶⁸ «Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed. This is very different from the ambiguities of a linear text. And inaccessibility, it must be noted, does not imply ambiguity but, rather, an absence of possibility--an aporia» (Aarseth, 1997: 3).

teknikker, som som bruk av fremmede språk, kompliserte resonnementer, referanser til kunstverk og lignende. Disse teknikkene benyttes for å dele leserene i to, de som forstår «poenget» og de som ikke gjør det (2010: 303). I en hypertekst oppnår leserene en dypere forståelse av teksten som en effekt av deres kontakt med tekstens overflate og utseende. Denne dypere meningen finnes på verkets overflate – ifølge Simanowski er dette en form for ironi, som går på bekostning av ironi-begrepet (2011).



Siden du leter etter er enten flyttet eller eksisterer ikke lenger

Hvis du kom fra en av Gyldendals sider, send oss gjerne en **tilbakemelding** om at vi har lenket feil.

Du kan også prøve å finne siden du leter etter fra en av disse lenkene:

[Gyldendals hovedside](#)
[Undervisning](#)
[Faglitteratur](#)
[Skjønnlitteratur og dokumentar](#)
[Fakta](#)
[Barn og ungdom](#)

69

Når man trykker på lenken «vei» fra nettsiden med artikkelen «Trafikant» mottar man en feilmelding fra Gyldendal i stedet for å føres videre til artikkelen «vei». Denne lenken er heller ikke operativ fra indekssiden, fordi den antagelig ikke finnes på nettet, men den er blant annet tilgjengelig i versjonen som kan lastes ned fra nettstedet.⁷⁰ Gyldendals utgave av *Takhøyden* inneholder flere små, tekniske feil.⁷¹ Verkets materiale er ikke fiksert, men sårbart for forandring, slik Simanowski forteller: «In digital art the demands and constrains of technology may give rise to unintended situations and signals with no connection to the work's significance. A specific feature

69 Tilgjengelig fra: <http://web2.gyldendal.no/toraage/faen/trafik.html> til <http://web2.gyldendal.no/toraage/faen/vei.html> [Hentet: 13.mars, 2013].

70 Artikkelen «Vei» er også tilgjengelig fra Trygve Lillefosse nettpublikasjon av oppslagsnovellen: <http://www.lillefosse.org/faen/vei.html>

71 Disse feilene finnes ikke (såvidt jeg vet,) i de andre html-utgavene av verket. Jeg valgte allikevel å fortsette å benytte meg av denne utgaven gjennom analysen, for å se på hvilke effekter disse feilene får for lesningen av teksten.

might actually be a bug the artist was not able to fix or it might be there for other nonaesthetic reasons» (Simanowski, 2011: 8). Disse feilene kan føre til brudd med illusjonen. Slik som i dette tilfellet, hvor leseren føres til et sted, og til en tekst, som befinner seg utenfor verket.

Leserens rolle og perspektiv

I likhet med *The Intruder* plasseres man som leser inne i fiksjonen i *Takhøyden*. Leserens rolle i et leksikon som forteller om fortellingens verden. På den ene siden er dette en verden man befinner seg inne i, som leser – ved å lese i dette leksikonet. Samtidig er leseren en utenforstående betrakter, som ser den fiktive virkeligheten fra utsiden. Alice Bell skriver om leserens ontologiske rolle i lesningen av en hypertekst. Hun hevder at

[...] readers have a consistently material and tactile relationship with the machine that displays the text, and this foregrounds the fact that the fictional world that the computer generates is ontologically distinct to them. They may be able to influence the order in which the fictional world is described, but they do so from an external ontological position (Bell, 2011: 67).

Leseren plasseres utenfor fiksjonens univers, ved at hyperteksten selv viser frem den ontologiske forskjellen mellom leseren og det fiktive universet. «In studies that focus more specifically on the narrative devices contained within hypertext fictions, theorists have shown how the interactivity of the hypertext medium is often coupled with the self-reflexive devices so as to compound feelings of ontological alienation» (Bell, 2011: 67). I *Takhøyden* foregår leserens fremmedgjøring fra teksten både gjennom interaksjon med brukergrensesnittet (overflaten) og verkets fiksjonsunivers – som virker fremmed for oss.

Det ikke-lineære vurderes ofte som et kjennetegn ved både den elektroniske litteraturen og ved den vestlige litteratur ellers. Genette (1980) anser anakroni – avvik i fortellingens kronologiske rekkefølge – som svært vanlig i vestlig litteratur. «Folklore narratives habitually forms, at least in its major articulations to, chronological order, but our (Western) literary tradition, in contrast, was inaugurated a characteristic effect of anacrony» (Genette, 1980: 36). Espen Aarseth, forfatteren av *Cybertext* (1997), hevder at fortellingenes anakroni – slik denne ofte forekommer i den vestlige litterære tradisjon – skiller seg fra hvordan mange hypertekster benytter seg av ikke-lineære fremstillingsformer. Å kalle en tekst for ikke-lineær kan både være en henvisning til hvordan teksten strukturerer fortellingen og til hvordan leseren opplever teksten. Begge disse betydningene

vil tilsi at det er distinkte forskjeller mellom analoge og digitale hypertekster. Analoge tekster, som som benytter seg av ikke-lineære former, og digitale tekster som gjør det samme, ligner hverandre, men er ontologisk forskjellige.

Borges's forking paths admit no rivalry in the power they have to give way to mental constructs. Forking paths and links are different in nature, yet Borges's forking paths share with links the postmodern stance that renders more power to the reader than the author of the text and highlights the interactivity of the reading process. Borges's ideas of forking paths and multiple paths that represent multiple times have been adopted in hyperfiction (Sassón-Henry, 2007: 34).

Sassón-Henry hevder Borges' «veier som forgrener seg» har flere likheter med lenker i digitale, postmoderne verk. De gir begge mer makt til leseren enn til forfatteren, og de fremhever det interaktive ved leseprosessen. Borges' tanke om mange mulige veier i en tekst (fortelling) har blitt tatt opp i hypertextfiksjoner, som *Takhøyden*. Allikevel er «veier som forgrener seg» og lenker ulike av natur.

I Bringsværds oppslagsnovelle gjøres leserene stadig oppmerksomme på fiksjonen ved at teksten referer til seg selv, og til andre former for litteratur og kunst. Et eksempel på metafiksjon i fortellingen er teksten «Faen»: «*FAEN / Klassisk banneord. For eks. 'Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere'*» (Bringsværd, 1999). Verket refererer også til fiktive verk og en fiktiv kultur:

Å FOR EN DEILIG KORK

Komisk opera i fem akter av Carlton. Operaen handler om en genigal oppfinner som løser overbefolkningsproblemet ved hjelp av en forminskings-spray. Menneskeheten sprayes, alle blir mindre og det blir dermed bedre plass. (Ikke trenger man så mye mat heller.) Som svar på denne operaen skrev den kjente forfatteren Ylla sin novelle 'Ærerik utgang' (Bringsværd, 1999: «Å for en deilig kork»).

Kulturfenomener speiler ofte det samfunnet de springer ut fra, slik vi er vant med fra vårt egen virkelighet. Bringsværds novelle reflekter over faktiske samfunnsproblemer, som igjen blir problematisert i fiktive verk i novellens fiktive verden.

Leksikonets samfunnskritikk

Plinius den eldre *Historia naturalis*⁷² (ca. 70 e.Kr.) blir ofte regnet som det første systematiske leksikonet, selv om det er et verk som på flere måter skiller seg fra de leksika vi kjenner i dag. Verket inneholder 2493 kapitler, fordelt på til sammen 37 bøker. *Historia naturalis* dreier seg hovedsakelig om naturvitenskapene. Det inneholder artikler om blant annet geografi, zoologi og botanikk, men behandler også temaer som skulptur og billedkunst. *Historia naturalis* blir ofte beskrevet som ukritisk til sitt materiale og tekstene blander fiksjon og fag. Verket befinner dermed seg langt fra dagens (tilsynelatende) objektive, vitenskaplige leksikonartikler.

I middelalderen hersket tanken om at kunnskapen om den verdslige verden kunne samles i én bok, på samme måte som de religiøse tekstene var samlet i *Bibelen*. I løpet av første halvdel av 600-tallet dukket det første alfabetiske leksikonet opp, *Origines*, skrevet av biskop Isidor fra Sevilla. Den alfabetiske ordningen av innholdet ble først vanlig i løpet av renessansen og opplysningstiden. Etterhvert forlot man tanken om at hele den vitenskaplige verden kunne få plass i en bok, og leksikonet og vitenskapen gikk hvert til sitt. Ottar Grepstad skriver at «[d]et moderne leksikon ble dermed ein rettleiar i den allment aksepterte kunnskap» (1997: 382). I stedet for å være en kilde til ny viten ble leksikonet et sted for reproduksjon av tekst og en kilde til allmennkunnskap.

I *Bokhistorie* forteller Tore Rem at «[b]økernes verden har vært kontrollerende på flere forskjellige vis. Mest åpenbart har denne kontrollen i lange perioder stått for en eller annen form for direkte og ofte statlig sensur» (2003: 13). Ved at *Takhøyden* er skrevet i leksikonform benytter verket seg av måten vi opp gjennom tidene har benyttet oss av boka for å strukturere verden rundt oss. I verket avdekker de ulike tekststykkene et totalitært samfunn, som ofte har blitt sammenlignet med George Orwells *1984*. Bringsværd's verk skaper refleksjon rundt skriftspråkets autoritet når det gjelder hva som er sant og virkelig. Allerede i tittelen blir leken med ord, form og konvensjoner tydelig. Særlig er ordet «takhøyden» et nøkkelbegrep som viser til fortellingens tema. I nettutgaven av *Bokmålsordboka* (2013) defineres ordet takhøyde slik:

72 Første trykte utgave er fra 1463.

Oppslagsord Ordbokartikkel

[takhøgde](#)

[takhøyde](#)

~høgde el. ~høyde

- 1 høyde på et tak, avstand fra golv til himling
- 2 samme høyde som taket i t-
- 3 rom for ulike oppfatninger *stor t- i partiet, jf tak (1,4)*

73

De ulike betydningene av ordet kommer frem i fortellingen – som omhandler et samfunn der det både er kort *avstand fra golv til himling* og lite *rom for ulike oppfatninger*. Innholdsmessig varierer de ulike tekstblokkene i *Takhøyden* mellom å ligne faktiske leksikonartikler og på ulike måter å bryte med denne formen. Dette skjer blant annet ved at tekststykkene ligner små personlige, subjektive fortellinger eller på andre måter avviker fra leksikonartikkelformens konvensjoner. Denne formen for artikler følger i tradisjonen etter Plinius den eldre og Voltaires⁷⁴ *Filosofiske ordbok (Dictionnaire philosophique, fra 1764)*, som inneholder tekster i mange ulike genre, som artikkel, etymologisk forklaring, appell, dialog og anekdoter med flere.

Visuelt sett er formen på de fiktive artiklene i *Takhøyden* svært lik utformingen av faktiske artikler, slik de forekommer i ordbøker eller encyklopedier på nett. Virkningene av leksikonformen er mange og ulike. Som leser vil man raskt oppdage kontrasten mellom den påståtte objektiviteten – som tekstens visuelle form indikerer – og den personlige og subjektive holdningen man finner hos verkets forteller. Dette subjektive preget understrekes av en tydelig muntlig fortellerstil: «Det var ålreit den gang folk brukte løse [møbler](#). Det ble for tungvint å flytte ut alt du eide to ganger i kvartalet. I dag er alt skrudd fast. [faen](#) som vi slet før i tiden» (Bringsværd, 1999: «GIFTEDAG»).

Mange digitale verk benytter seg av koblingen mellom skjønn- og faglitteratur, som ofte har svært uklare skiller på internett. Anne Cranny-Francis skriver om hvordan forskjellige teksters fremstillingsform påvirker vår oppfatning av innholdet i disse tekstene. «A lyric poem written without its conventional spacing would be very difficult to process, and would most likely seem the

73 Språkrådet og Universitetet i Oslo [skjermbilde].

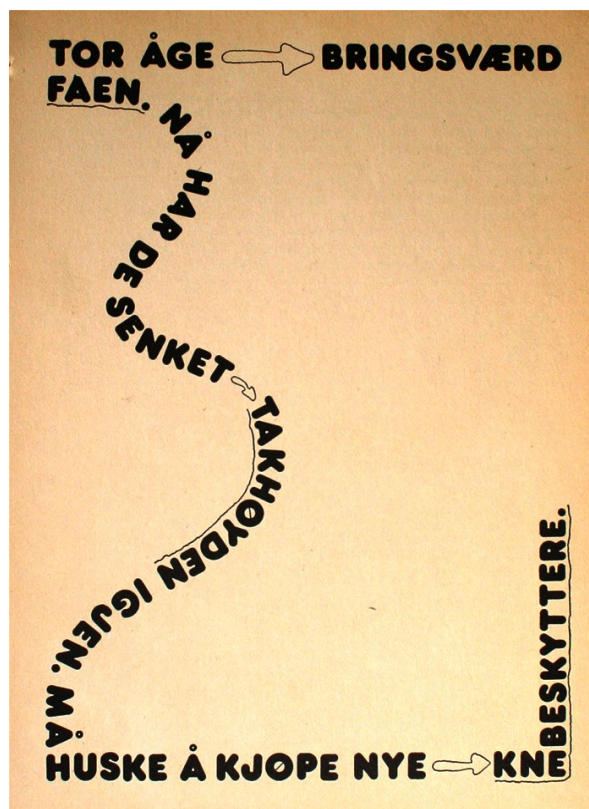
74 Voltaire var også med på å skrive *Encyclopédie, ou dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers*, den betydningsfulle franske encyklopedien, sammen med andre kjente skikkelser som Montesquieu, Rousseau og Turgot.

most mawkish or overblown prose. A newspaper or magazine article written across a page, without columns, would read quite differently» (Cranny-Francis, 2005: 15). Ved å benytte den konvensjonelle typografien og oppsettet fra én genre, til å presentere tekster en annen, vil man kunne skape bestemte virkninger. Disse tekstene vil bryte med de forventningene man har til dem, ut i fra tekstens utforming og de konnotasjonene som følger denne formen.

Bruken av leksikonartikler som en essensiell del av et science fiction-verk, er et element vi også finner i Douglas Adams bokserie, *The Hitchhiker's Guide to the Galaxy*, der artikkelen om et håndkle er blant de mest kjente. Artikkelformen gir uttrykk for en påstått objektivitet, men siden artiklene er sett utenfra, fra vårt eget univers, så fremstår denne objektiviteten som både subjektiv, surrealistisk og ofte komisk. Rem skriver: «I den vestlige kulturkrets har boka i stor grad vært synonym med ideenes verden» (2003: 14). Slik rommer denne formen for fiktive «faktaartikler» også et kritisk potensial. Bokas innhold har vært styrende i samfunn regulert av trykte lover og religiøse skrifter. Leken med bokas materiale er implisitt også en lek med boka som autoritet.

Mens den digitale versjonen av leksikon-novellen kun benytter seg av de designelementene som er standard for HTML (uten spesifikke tilpasninger til teksten når det gjelder design), så inneholder tekstbladene fra *Sesam 71* visuelle elementer som piler og dekorative typografiske bilder. Løsbladversjonen av verket er preget av et visuelt design som virker langt mer gjennomført enn de vi ser i vebbversjonen. Cranny-Francis skriver: «It could be argued that visual elements of writing (such as font, layout, spacing) are fundamental communicative properties that we tend not to notice overtly – or, at least not to subject to critical interrogation» (2005: 15). I løpet av andre halvdel av 1900-tallet ble det utført forsøk på å rette oppmerksomheten mot skriftens spesifikke visuelle egenskaper. Verk som Eugen Gomingers *Silencio* benyttet seg av det skrevne ordets materialitet for å skape mening. Diktet drar nytte av tomrommet i teksten. Det mellomrommet som skapes der det ikke er tekst, blir et uttrykk for stillhet (Cranny-Francis, 2005). Også Laurence Sternes roman *The Life and Opinions of Tristram Shandy* tar i bruk boksidenes meningsbærende potensial. Sterne benytter seg av sorte sider, for å uttrykke sorg, og en tom bokside, hvor leseren selv kan tegne.

Den typografiske fremstillingen av teksten på tittelbladet til Bringsværd's novelle, i *Sesam 71*, bærer preg av et visuelt budskap. Tittelsiden viser til hvordan man leser novellen gjennom formen på teksten. Denne siden kan både sees som en illustrasjon av fortellingens form og struktur, og som instruksjoner til leseren.



75

Prosess og materiale

Man kan argumentere for at Bringsværds tekst i stor grad er den samme, uavhengig av de ulike formatene, mens situasjonen man befinner seg i som leser varierer fra et format til et annet.

Forklaringen på hvordan teksten bør leses kan være passende i løsark- og kodeksversjonene. I HTML-versjonen av *Takhøyden* vil den formen for interaksjon, som verket legger opp til, være tydelig ut i fra verkets brukergrensesnitt. Den innledende forklaringen vil dermed virke overflødig for de fleste av leserene. Den fysiske interaksjonen leseren må utføre er forandret, og skiller seg fra interaksjonen det trykte kodeksformatet og med konvoluttboka. Samtidig blir forventningene *Takhøyden* gir leseren også annerledes, ettersom remedieringen av verket både forandrer verkets visuelle uttrykk og dets materielle kontekst.

Når man leser et digitalt verk er det gjerne forventet at man skal gjøre mer enn en rent kognitiv form for lesning. Simonowski skriver om hvordan lesning er letingen etter mening: «While to a certain extent readers always act like detectives trying to figure out the meaning of a text by collecting ‘evidence,’ it can be said that particularly with respect to interactive digital literature the reader duplicates the investigation of the detective reconstructing the story by reconstructing the

75 Bing og Bringsværd, 1971. *Sesam 71*.

text» (Simanowski, 2010: 21). Lesningen av interaktive, digitale tekster, som *Takhøyden*, forutsetter at leseren selv setter sammen fortellingen. Paul Copley hevder at «a fairly established feature of the reception of narrative has become crystallized in postmodernity, and this is a result of the combination of the proliferation of narratives and the availability of technology for their reproduction» (2001: 206). Copley viser til valgene leseren tar, som blant annet gjøres eksplisitte gjennom hypertekstfiksjoner som *Takhøyden*.

De ulike tekststykkene i verket opptrer ofte som korte, enkeltstående fortellinger, fra et felles fiktivt univers. Peter Krapp forteller at hypertekster utforsker aspekter ved teksten som allerede har vært undersøkt av modernismens litteratur. «More than constituting an extension of annotation and gloss, hypertext draws on processes of subverting, inverting and exploding the apparent linearity of the page, in self-referential ways modern literature has already exploited» (Krapp, 2011: 2).

Boksideneenes tilsynelatende lineære form blir utforsket gjennom digitale tekster. Når man leser *Takhøyden* er prosessen, interaksjonen med verket, utforskningen og letingen etter sammenheng blant tekstbitene mer sentralt enn å finne frem til en helhetlig fortelling. Selv om leting etter mening i teksten synes å være en essensiell del av hvordan man leser en hypertekstfiksjon, så er det ikke *hva* verkene betyr det sentrale ved de digitale kunstformene. Simanowski hevder at «[i]n postmodern times interpretation is no longer about control or truth. It is not about solving the puzzle of meaning that a work of art represents. It is about suggesting, playing with ideas, reflecting and sharing thoughts and feelings triggered by interaction with the artwork» (2011: 21). Interaksjonen med *Takhøyden*, *The Intruder* og *Dakota* er av stor betydning for hvordan verkene fortellinger er utformet.

Å lese digitale fortellinger

De foregående kapitlene har vist hvordan tekst, bilder, interaksjon, animasjon og lyd danner digitale fortellinger. I denne siste delen vil det bli trukket tråder tilbake til analysene, ved å sammenligne hvordan verkene benytter seg av sine multimodale egenskaper. Et av temaene videre vil være hvordan *The Intruder*, *Dakota* og *Takhøyden* vektlegger sine verbalspråklige elementer, og tekstens rolle, i mylderet av ulike uttrykksformer. Verkene remedierer modernismens virkemidler, litterære fortellinger og tidligere medier. Ved å kaste et blikk tilbake på analoge medier og stumfilmen *Nosferatu* (1922) vil jeg undersøke hvordan det å gjenskape tidligere medier kan være av betydning for narrasjonen. *The Intruder*, *Dakota* og *Takhøydens* digitale kontekst, og deres forgjengelige natur, er andre temaer som vil bli tatt opp igjen her. Avslutningsvis vil vi nok en gang komme tilbake til forholdet mellom den elektroniske litteraturen og den litterære modernismen, samt vårt forhold til det digitale mediets materialitet.

Multimodale fortellinger

Samspillet mellom ulike uttrykksformer har vært tilstede gjennom hele bokas historie. Tidlige tekster, som håndskrevne religiøse skrifter og offisielle, statlige dokumenter inneholdt ofte bilder. Anne Cranny-Francis skriver at slike tidlige skriftformer var sjeldne, og ofte ble assosiert med autoritet:

Many of these texts, interestingly were multimedia, in that they featured beautiful visual elements such as illuminated letters that were more than just illustrations of the verbal texts. Sometimes the illuminations added other layers of meaning to the verbal text, visually expanding on the subject-matter of the verbal text; at other times, they chronicled the life of the illuminator and his community (2005: 8).

Gjennom historien har forholdet mellom tekst og bilde har tatt forskjellige former, som nevnt i kapittelet om *Dakota*. *Dakota* kan kort beskrives som en presentasjon av tekst via skjerm og er preget av YHCHIs rene estetiske formspråk. I *The Intruder* er det visuelle uttrykket mer variert, med mange farger, fotografier, pixler som grafiske elementer og remedieringen av visuelle overflater fra ulike spill. Verket benytter seg av bildelementer for å belyse temaer i historiens.

Bildene har også et ideologikritisk innhold, de understreker medieformatet, og fungerer som referanser til spillene verket emulerer. Roberto Simanowski hevder at «[w]hereas linguistic signs are divisible into distinct units, each meaningful on its own, a visual sign only gains meaning by shaping with other visual segments to a representative whole» (2011: 8). Betydningen av de ulike, visuelle delene av Bookchins verk kan sprike i forskjellige retninger, ved å vise til ulike betydningsområder. Denne heterogene blandingen av visuelle elementer bidrar til *The Intruders* fragmenterte uttrykk.

Ved å åpne Bing og Bringsværds *Sesam 71* – noe som vil si å ta gulnede ark ut av en konvolutt – får man ganske andre assosiasjoner enn ved å besøke nettsiden hvor *Takhøyden* befinner seg, eller å lese kodeksversjonen av den samme teksten. HTML-versjonen benytter seg av en standard utforming for nettsider – noe som sørger for et beskjeden visuelt ytre. Den visuelle utformingen av webb-utgaven av Bringsværds novelle kan knapt beskrives som spennende. Derimot kan verkets formspråk betraktes i forhold til en bestemt funksjon. Peter Krapp skriver at innenfor industridesign regner man brukergrensesnittet som intuitivt dersom dette ligner, eller er identisk med, noe brukeren allerede har lært. Allikevel er det sjeldent dette er tilfelle. Slike design er ofte preget av å emulere arbeidsrom hvor overflaten og interaksjonen er langt mindre kjent for brukerne enn brukergrensesnittet i de fleste spill (Krapp, 2011). For enhver som har benyttet seg av internett, gjør *Takhøydens* visuelle utforming det klart hvordan verket bør leses – dette ligger implisitt i verkets ytre. Da verket ble utformet for nett, for nærmere femten år siden, var det langt færre som var kjent med denne måten å lese på. De visuelle konnotasjonene *Takhøyden* gir, fører til en intuitiv form for interaksjon. Interaksjonen virker kjent for oss, og den er tydelig forbundet med *Takhøydens* oppbygning, både med verkets tekniske struktur og struktureringen av tekststykkene. Webb-versjonen av Bringsværds oppslagsnovelle er et enkelt verk, enkelt på en slik måte at enhver kan ha glede av lesningen – selv uten noen form for teknisk kompetanse.

Interaksjonen med *The Intruder* skiller seg merkbart fra hvordan man fysisk leser en trykt bok. Karin Wenz hevder «the analysis of an application of narrative theory to digital games is based on the difference between a reader or a spectator and a player. Games need the player to actively engage with the game world and thereby construct the discourse» (2010: 116). Å lese *The Intruder* preges av vekslingen mellom de ulike rollene man trer inn i som spillerkarakter, samt varierte former for interaksjon – der man både leser og spiller. Man trer inn i et verk på en annen måte ved å spille enn om man leser en narrativ tekst.

Spillene *The Intruder* emulerer er modifiseringer av dataspill fra 80- og 90-tallet. Verkets spilleestetikk leder oss til det som, tilsynelatende, er en kjent form for interaksjon. Samtidig bryter verket med ulike spillkonvensjoner: Det er ikke mulig å vinne, og resultatet blir det samme hver gang man spiller, uavhengig av interaksjonen. Poenggivningen i spillet følger heller ikke dataspillenes konvensjoner. Enkelte steder i verket opptrer det poeng i forbindelse med interaksjonen, men denne poenggivningen er av svært liten betydning.⁷⁶ Dette gjelder både for verket som helhet og for muligheten til å lykkes med spillerinteraksjonen. *The Intruder* leker med spillkonvensjonene. Enkelte steder i verket må man bryte med den formen for interaksjon som brukergrensesnittet, og verkets visuelle konnotasjoner, legger opp til. For å komme videre i fortellingen må man omgå den konvensjonelle interaksjonen med verkets overflate. «The definition of success is not always apparent in these gaming interfaces. In some games, a player must lose or receive a penalty to continue moving forward through the Borges tale» (Bookchin, 2005: 43). Hensikten med spillerinteraksjonen i *The Intruder* er ikke å oppnå en høy poengsum. Derimot fungerer poenggivningen som en referanse til dataspillene verket er bygget opp av. Både i *The Intruder* og *Takhøyden* styrer den visuelle fremtoning leserens forventninger til interaksjonen og legger opp til bestemte, fysiske måter å lese disse tekstene på. Forventningene, som tekstens visuelle utforming skaper hos leserne, påvirker hvordan digitale tekster leses og hva som blir lest.

Leserens fysiske interaksjon med *Takhøyden* forandres fra lesningen av den trykte oppslagsnovellen til HTML-versjonen. Dette skyldes verkets kontekst og forventningene man har til lesningen og interaksjonen. I hypertextfiksjoner som *Takhøyden* formes leseren som medskapende. Verket karakteriseres, i stor grad, av formen for interaksjon som foregår under lesningen. I *Dakota* er det derimot svært lite man må utføre fysisk, for å lese verket, det holder å trykke seg inn på nettsiden; deretter avspilles teksten automatisk. Brukergrensesnittet i *Dakota* lar ikke leseren bevege seg rundt, eller videre, i verket, slik man gjør i *Takhøyden* og *The Intruder*. Verket understreker allikevel samspillet mellom leser og tekst, noe som i stor grad beror på tekstens plassering av leseren.

I *Dakota* opptrer animasjonen av setninger, ord, tegn og bokstaver som en form for modernistisk fortellerinstans. Verket forteller gjennom en svært muntlig, språklig form, og adresserer den som leser. Sammen med animasjonen gjør dette at teksten til tider henvender seg svært tydelig til leseren. I det som kan kalles et ekstradiegetisk lag av fortellingen i *The Intruder* henvender programmet seg direkte til den som leser: «You are here» og «Begin Game» (Bookchin, 1999: «Pong»). Borges' historie fortelles også som opplest tekst, presentert av en elektronisk

⁷⁶ Dette gjelder poengene som vises med tall på skjermen – ikke tekst som poenggivning.

fortellerstemme. Denne stemmen formidler deler av historien «muntlig» til den som leser. I *Dakota* er det den animerte teksten som synes å fortelle direkte til leseren. Begge verkene plasserer sine lesere i en form for episk ursituasjon, der leserne også blir tilhørere. Plasseringen og samspillet mellom leser, forteller og tekst står sentralt i de tre verkene.

Takhøyden er uten lydspor, men innslag av lyd fungerer som et meningsskapende element ved de to andre verkene. Ifølge Jessica Pressman (2008) kan *Dakotas* lydspor, «Tobu Ilu», betraktes som lyden av en bilradio og går dermed i ett med de omgivelsene fortellingen foregår i. Musikken er en del det diegetiske nivået av fortellingen i *Dakota*. Verket inneholder svært spesifikke referanser til når, og hvor, Art Blakely spilte inn albumet som lydsporet er hentet fra. Teksten knytter musikken til fortellingen. I likhet med *Dakotas* litterære referanser vitner verkets kommentarer om musikken om et tydelig metaperspektiv. Musikken fungerer også sammen med den animerte teksten og aksentuerer tekstens innhold og rytme. Dette er antagelig den mest sentrale virkningen av *Dakotas* auditive elementer. Kvinnestemmen i *The Intruder* kan anses å ha en annen funksjon for fortellingens innhold, enn jazzsporet i *Dakota*. Stemmen er både en symbolsk og en faktisk, auditiv del av fortellerhandlingen. *The Intruders* øvrige lydeffekter – lyden av skudd og lignende – bærer sterke referanser til spillene verket emulerer. Disse effektene kan virke forstyrrende når man leser.

Tekst og kannibalisme

Den multimodale fremstillingsformen, med lydeffekter, animasjon og interaksjon, kan virke forstyrrende på lesningen. I *Digital Art and Meaning* skriver Roberto Simanowski om det han kaller en form for kannibalisme – tilfeller hvor andre elementer enn teksten blir dominerende i digitale verk. «Such cannibalization happens as replacement of text through images, sound and action but also by rendering text in an asemantic way» (Simanowski, 2011: 22). Spillelementene kan virke dominerende i det første, innledende møtet med *The Intruder* og i *Dakota* kan tekstens hurtige, animerte bevegelser gjøre det vanskelig å lese teksten. Ord og setninger flyr forbi leseren, man får ikke stoppe opp, men føres videre av teksten. Første gang man leser *The Intruder* er det heller ikke lett å få et godt grep om de verbalspråklige elementene og historien. Tekstens innhold kan lett bli overskygget av elementer som animasjon, lyd og bilder, i multimodale digitale verk. Gérard Genette hevder en verbalspråklig fortelling må leses i en bestemt rekkefølge for å beholde sin mening. Selv om det ikke-lineære er et sentralt aspekt ved den vestlige litteraturen, så skriver Genette at man er avhengig av å lese ord og setninger etter hverandre for at de skal oppfattes som en tekst:

Like the oral or cinematic narrative, it can only be "consumed", and therefore actualized, in a time that is obviously reading time, and even if the sequentiality of its components can be undermined by a capacious, repetitive, or selective reading, that undermining nonetheless stops short of perfect anorexia: one can run a film backwards, image by image, but one cannot read a text backwards, letter by letter, or even word by word, or even sentence by sentence, without it ceasing to be a text (Genette, 1980: 34).

Teksten er kan miste sin mening som fortelling, dersom rekkefølgen på delene den består av forvrenges. Simanowski (2001) hevder videre at det finnes måter å overkomme kannibalismen av teksten på. Gjennom interaksjonen med et verk, må et verket selv få interaktørene (leserne) til å rette sin oppmerksomhet mot teksten. *The Intruder* vektlegger sine verbalspråklige elementer, gjennom den sentrale posisjonen til historien fra Borges' novelle. «La intrusa» siteres eksplisitt, samt refereres til på ulike måter gjennom hele verket. Samtidig legger interaksjonen i *The Intruder* opp til at leseren skal lete etter teksten. Gjennom videre utforskning av verket får man, etter hvert, se de verbalspråklige elementene spille en sentral rolle. *Dakota* er et fengende og dynamisk verk, med musikken og animasjonens rytme, og teksten som beveger seg mot deg når du leser. Med sine (nærmest) utallige allusjoner og tekst i rask bevegelse, er det også et komplekst verk, hvor tekstens innhold kan virke vanskelig å få tak i. Men foruten å bidra til et dynamisk visuelt og auditivt uttrykk, tilfører animasjonen og musikken i *Dakota* også meningsbærende aspekter til den verbalspråklige teksten som fremføres, og fremhever denne teksten.

Boka og fortellingen

Bokmediets fortellende egenskaper er blant aspektene som gjenskapes i digitale verk som diktet *Bokstavene*, av Sigurd Tenningen, og *Ah (a shower song)* av K. Michel og Dirk Vis. Lenge før fremveksten av et digitalt medium, har andre former for «nye» medier benyttet seg av bokas materiale og form for å skape fortellinger. Samtidens digitale medier står allikevel i en særstilling i forhold til analoge medier, da et av det digitale mediets mest karakteristiske egenskaper er nettopp denne evnen til å omforme og gjenskape analoge uttrykksformer.

Takhøyden remedierer både Bringsværds trykte oppslagsnovelle, og leksikonformen. Tekstens utforming benyttes for å skape en samfunnskritisk fortelling, som tematiserer det trykte ordets autoritet. Verket forteller gjennom sin form, som blant annet er en implisitt oppfordring til leseren om hvordan teksten bør leses. *Takhøyden* er preget av konnotasjonene til andre oppslagsverk og sin

struktur, som hypertekst. Verket bærer også med seg referanser til tidligere verk som blander fag- og skjønnlitterære genre. Løsbladversjonen og kodeksutgaven av *Takhøyden* belyser teknologien til den trykte boka, bokformatet og den trykte skriftens historie. HTML-versjonen er fremdeles knyttet til boka, men gjennom sitt materiale tematiserer verket den digitale teknologien. *Takhøyden* ligner allikevel på bokmediet gjennom måten verket forteller på. Ved å ha en enkel utforming og lite som gir leseren føringer angående verkets litterære innhold, gir lesningen rom for egne, indre bilder. *Takhøyden* er et verk som egner seg godt for lesning på nett. Teksten synes lett tilgjengelig, det er lite tekst per side og man følger en intuitiv form for lesning. Utformingen av novellen former også narrasjonens fortellende struktur.

Utførelsen av *Dakota* kunne vært gjort ved hjelp analoge virkemidler – som film. Verket er likevel tydelig påvirket av den digitale kulturen det springer ut fra, samt de teknologiske forutsetningene, som gjør denne formen for referanser til ulike medier mulig. I analysen av YHCHIs verk har vi allerede sett på verkets remediering av tidligere medier, som film og radio. Verket bærer også med seg allusjoner til bokmediet. Et annet verk som eksplisitt benytter seg av den trykte tekstens egenskaper er filmen *Nosferatu* (1922). Den tyske vampyrfilmen er en uoffisiell adaptasjon av Bram Stockers *Dracula* (1897). Ifølge W. Huges (2009) er *Dracula* en roman som er drevet av dokumentasjon. Fortellingen trer frem gjennom øyevitneskildringer, i form av dagbøker, personlige og offisielle brev, telegram og utdrag fra aviser (Huges, 2009). Romanens måte å fortelle på finner man igjen i *Nosferatu*. Filmen inneholder blant annet bilder av sider fra en bok, personlige brev, notater fra en skipslogg og avisutklipp. Ifølge Peter Brooks kan vi gjenkjenne historien i en fortelling selv når mediet den fremstilles i har blitt betydelig forandret: «Narrative in fact seems to hold a special place among literary forms – as something more than conventional ‘genre’ – because of its potential for summary and retransmission: the fact that we can still recognize ‘the story’ even when its medium has been considerably changed» (1984: 4). I *Nosferatu* er det langt mer enn historien fra Stokers roman som overføres til filmmediet. I filmen gjenkjenner vi hvordan *Dracula* benytter seg av ulike litterære former og genre for å skape en fortelling. I *Nosferatu* er det ikke bare fortellingen som er flyttet til et nytt medium, men måten denne formidles på – som er nært knyttet til den trykte teksten. I likhet med romangenren benytter *Nosferatu* seg av sammensmeltningen av tekster i ulike skriftlige genre for å forme filmens narrasjon.⁷⁷ I *Dakota* virker tekstens fremstillingsform, med referanser til ulike medier, sammen motiver og tematikk knyttet til disse mediene – for å bygge opp en fortelling. Som i *Dakota* kan det i *Nosferatu* også sies å være mediet

⁷⁷ Noen av innsiktene som angår *Nosferatu* og bokmediet finnes også i en semesteroppgave skrevet i forbindelse med denne oppgaven. Se Singdahlsen, 2012.

som forteller. *Dakota* benytter seg av sitt eget mediums muligheter til å gjenskape effekter fra tidligere uttrykksformer. Vampyrfilmens historie blir i stor grad fortalt via avbildningen av den trykte, verbalspråklig tekst, og benytter seg dermed av bokas formalestetiske virkemidler. I likhet med romangenren setter *Nosferatu* sammen ulike skriftlige genrer til et narrativ. *Dakota* benytter seg av en lignende strategi, ved å gjenskape tidligere medier for å forme sin narrasjon.

Et annet likhetstrekk mellom *Nosferatu* og *Dakota* angår hvordan de to verkene tematiserer leseakten. Gjennom remedieringen av tekstgenrer i ulike papirformater belyser filmen og den digitale teksten hvordan man fysisk leser slike tekster. I *Nosferatu* leser hovedpersonen og hans kone en bok om vampyrer, og både karakterene i filmen, og filmens publikum, leser brevene og de øvrige tekstfragmentene som vises på skjermen. Også i *Dakota* kan man hevde at remedieringen av bokas materiale kan føre til innsikter angående hvordan man leser ulike tekster. Verkets animasjon og hastighet vektlegger hvordan bestemte, fysiske egenskaper ved *Dakota*, er av betydning for hvordan verket leses.

Tid og perspektiv

I analysene har undersøkelsene av fortellingenes narrasjon gått inn på begreper som angår tid og perspektiv. Når man leser *Takhøyden* styres tidsforbruket av den som leser. En del verk innenfor hypertekstfiksjon inneholder en innebygd standard for lesning, hvor man kan gå videre i teksten ved å trykke på en pil eller lignende. Bringsværds oppslagsnovelle har ikke et slik alternativ, og man står fritt når det gjelder hvor lenge man vil lese.⁷⁸ *The Intruder* benytter seg av visuelle elementer og lyd for å påvirke vår oppfatning av tid i fortellingen.

The Intruder følger en lineær fremstillingsform, hvor visuelt fremstilte handlinger og bilder følger etter hverandre i en forhåndsbestemt sekvens. Men motsetning til *Dakota* lar verket leseren være med på å styre tiden som brukes på lesningen. Selv om *The Intruder* er nært knyttet til Borges' novelle, så skjer det tydelige forandringer i narrativ tid når historien gjenfortelles i Natalie Bookchins digitale verk. Interaksjonen og fortellersituasjonen i *The Intruder* blir plassert i sanntid, i det faktiske tidsrommet hvor lesningen foregår. Spillene er en kontekst som rammer inn fortellingen, og preger fortellingens fremstilling av tid.

⁷⁸ Antagelig vil man anse verket som lest etter å ha vært innom alle sidene.

I *Dakota* benyttes repetisjon for å vektlegge tekstens temaer. Her er de ulike variasjonene i repetisjoner av døden som tema særlig fremtredende. Etter en innledning, hvor vi plasseres rett inn i fortellingen, fortsetter *Dakota* med en skildring et dødsrike. Verket beskriver et liv på kanten samfunnet, på kanten av livet. Teksten både forteller om, og referer til personer som døde tidlig, som Marilyn Monroe og Elvis Presley. Gjennom den litterære tekstens motiver og verkets samlede fremstillingsform er temaet tid gjennomgående i *Dakota*. Slik vi er vant med fra tradisjonell, trykt litteratur, foregår lesningen av verket i en fastlagt lineær sekvens. Bearbeidingen av tekstens innhold styres i stor grad av hvordan teksten presenteres for leseren, noe som blant annet gjør fortellingens varighet problematisk å fastsette. Deskriptive pauser og hypodiegetiske innslag gjør at historien – og reisen – enkelte steder nærmest blir stående stille, men kun i en kort periode. Forøvrig beveger teksten seg mellom raske hopp fra sted til sted og handling til handling. Det er dermed vanskelig å vurdere forholdet mellom lengden på teksten og historiens lengde. I *Dakota* er det ofte også uklart hvem som fortellebr, til tross for at disse skiftene vises frem ved hjelp av lingvistiske tegn og variasjoner i farten teksten presenteres. Skiftene mellom ulike fortellere skjer ofte for raskt til at leseren oppfatter dem.

I de ulike delene av *The Intruder* veksler man mellom å spille som Juliana og Nielsen-brødrene. I motsetning til Borges' fortelling, som gjengis fra synsvinkelen til den yngste av brødrene, Eduardo, forteller *The Intruder* historien fra flere ulike synsvinkler. Carolyn Guertin hevder at verket undersøker forholdet mellom subjektivitet og interaktivitet. Interaksjonen med *The Intruder* dreier seg ikke om å vinne eller tape, «but instead demonstrating narratological concerns, and raising issues around who plays and who controls the eyes we see with in these spaces» (2004).⁷⁹ Å plassere den som leser/spiller i rollen til de ulike personene forekommer oss naturlig i verkets spillkontekst. Som en del av narrasjonen skaper dette en effekt, ved å fremstille fortellingens ulike perspektiver.

De tre verkenes fremstillingsform preger fortellingenes fremstilling av tid og perspektiv. Tid som tema kommer også til uttrykk gjennom verkenes programvare. Saemmer skriver om hvordan det forgjengelige preger det digitale som tekstuelle materiale: «because of the operating systems, the software and the ever changing speed of computers, the digital device may sometimes affect the author's artistic project, or even make it unreadable on screen» (2009: 478). Tidsforløp som presenteres er nært knyttet til fortellingenes materiale. Dette temporale forholdet preges både av

⁷⁹ Referansen mangler sidetall fordi Guertins tekst er ikke paginert.

leserens interaksjon med verkene og den visuelle og kulturelle konteksten fortellingene plasseres i. Implisitt i verkenes materiale ligger vissheten om at de ikke vil vare.

Sanselig, digitalt materiale

Etterhvert som den digitale teknologien utvikles, blir eldre programvare utdatert. Mange digitale verk blir raskt gjort utilgjengelige. Kunstnetts utgave av *Takhøyden* er ikke lenger tilgjengelig på internett og *The Intruder* krever at man anskaffer og installerer eldre programvare, for at verket fortsatt skal kunne være operativt. Det uvarige ved den elektroniske litteraturen gjør at verkene er tydelig merket av den tiden de er laget i. De er preget av sin samtid og av at de antagelig ikke kommer til å vare. Teknologiens hurtige utvikling bidrar til de digitale verkenes sårbarhet. Denne sårbarheten kan også sees som en form for materiell kvalitet ved slike verk, en egenskap som gjør at vi er nødt til å forholde oss til dem slik de opptrer for oss når vi leser dem. «I fremtiden håper jeg at man gjenfinner gleden ved at ting er i øyeblikket, den indianske stemningen. DET har med ekte kunstopplevelse å gjøre. Lage fine bilder i sanden, og så se på at bølgene skyller det bort. Da skaper man unike øyeblikk» (Bringsværd i Mossige, 1999). I likhet med performance-kunst og happenings er den digitale litteraturen uvarig, og mange verk finnes kun bevart gjennom dokumentasjon.

Som vi har sett, vil måten et digitalt verk fremtrer på, i mange tilfeller forandres ettersom programvaren blir eldre. For Peter Krapp er det å kunne skille ut feilene fra et verk en del av interaksjonen med verket: «the discursive formation of computer games runs parallel to that of the GUI: interaction revolves around perception, hand-eye coordination, and discerning errors» (2011: 75). Ved å kunne skille mellom hvilke deler av et verk som er resultater av designet, og hvilke som skyldes feil eller begrensninger ved programvaren, vil leseren kunne øke sin forståelse av verket. Saemmer hevder at det forgjengelige og uvarige gir et spesifikt sanselig, materielt uttrykk til digitale verk:

On the screen surface, the “unrepresentable” could be explored through inter-mediality. Thus, the media parts are to be combined ad infinitum; they can be read in any order: the author is no longer concerned with a precise meaning, but he aims at a sensual experimentation of the work, in which randomness may be accepted as a fundamental characteristic of life. As regards the relationships between the artistic work and the computer, the unrepresentable would become “sensitive” throughout the incidents and interferences proper to the potential instability of the device. (Saemmer, 2009: 480).

Man kan spørre seg om i hvilken grad det digitale materialets begrensninger og feil er av betydning for narrasjonen. Ettersom digitale verk ellers blir de stadig mer sårbare og det kan være vanskelig å skille det «opprinnelige» verket fra mangler og ustabile egenskap som etterhvert kan komme til prege det. Roland Barthes tar opp spørsmålet om alt i en fortelling kan sies å ha en funksjon, og dermed er av betydning for narrasjonen. «Even were a detail to appear irretrievably insignificant, resistant to all functionality, it would nonetheless end up with precisely the meaning of absurdity or uselessness: everything has a meaning, or nothing has» (Barthes, 1993: 89). Ifølge Barthes er alle delene i en fortelling av betydning. Selv biter av narrasjonen som kan synes å være uten hensikt, skaper en form for mening. Ved at de, tilsynelatende, ikke viser til noe, danner de en mening nettopp i betydningen det absurde eller unyttige. I forbindelse med verk som *The Intruder* og enkelte utgaver av *Takhøyden*, vil verkenes feil og mangler kunne fremstås som estetiske grep – da det kan være vanskelig å vite om hvorvidt det ligger en hensikt bak disse. Da enhver del av en fortelling kan sies å tilføre noe til helheten, kan feilene, som oppstår i det digitale materialet, fungere som deler av narrasjonen.

«Verden» som arbeidsområde og utstillingsarena

Tilgjengelighet er et sentralt aspekt ved den elektroniske litteraturen. Kunstnere som Natalie Bookchin og YHCHI benytter seg av internett som distribusjonskanal. Når det gjelder resepsjon plasserer både *Dakota* og *The Intruder* seg i en internasjonal sammenheng. Slik får verkene muligheten til å nå ulike typer publikum, ved å henvende seg til mange, og svært forskjellige, utstillingsområder og miljøer. Den litterære bevisstheten om verden som område for resepsjon oppstod med modernismen. Selv om mange av modernismens tilskudd til verdenslitteraturen er preget av en lokal tilknytning, så inneholder disse verkene også en universell appell, og en immanent bevissthet om sitt potensial til kunne nå ut i (store deler av) verden. Ifølge Joseph Tabbi, lot muligheten for en global resepsjon til å prege verk av modernismens store forfattere:

The awareness of a potential global reception, for example, which develops together with the development of a modern literature, can enter the consciousness of an author during composition—as when James Joyce launched his career (and drafted many of his first stories) in self-imposed ‘exile,’ a model consistent with the great expatriation of U.S. authorship from Henry James to Ezra Pound, Ernest Hemingway, and Gertrude Stein. Certainly, there were authors of world stature who remained self-consciously local in their settings and idioms:

William Faulkner in his imagined Yoknapatawpha County; W. C. Williams in Patterson, New Jersey; Wallace Stevens in his Hartford, Connecticut, office and the Florida of his mind. Yet their professional status, and to a large degree their distinctive literary styles, were realized through the expectation of a worldwide literary reception (Tabbi, 2010: 19).

Verkenes forventede resepsjon kan føre til ulike former for påvirkning av deres form og innhold. For kunstformene som operer innenfor det digitale mediet, som elektronisk litteratur, er internett en felles plattform. Digitale verker benytter seg ofte av «verden» som arbeidsområde og utstillingsarena. Internett er et sted hvor tanken om et ideologisk åpent nett åpner for kritikk, og hvor det digitale materialet skaper forutsetninger og begrensninger. Det er også en arena for verk som ikke passer inn under etablerte genre og tradisjonelle institusjoner. Den elektroniske litteraturen beveger seg i grenseland mellom populærkultur og den litterære kanon, i spillet mellom spill, kunst og litteratur. Forfattere og kunstnere former sine digitale verkers innhold og form, slik at de er tilpasset visse fora, da disse verkene ofte defineres ut fra hvilke sammenhenger de plasseres i. «Natalie Bookchin rejects labeling her pieces, as the labels tend to exclude or isolate viewers and participants. Definitions of net art and net activism are best constructed within the context of their exhibition and use» (Bookchin, 2005: 44). Verkenes kontekst preger dem, blant annet ved å definere hvilke/n kunstform et verk hører til under, slik det kom frem innledningsvis – i forbindelse med Talan Memmots (2006) begrep, *applied potetics*. Joseph Tabbi hevder at internett betyr mer for disse verkene enn å fungere som en felles utstillingsplass:

Reconsidered in the context of computational and communications media, the universality of literature would not lie in attaining a single common language or in the expression of an essential human spirit but rather in inhabiting a *common workspace* (2010: 21).

Innenfor digitale kunstformer ser man på internett som noe mer en distribusjonskanal – nettet er et felles arbeidsområde. Internett er også en ressurs hvor råmateriale for fremtidige verk ligger tilgjengelig. Tanken om at materiale som finnes på nett ikke er ferdig bearbeidet er dominerende. Verk som ligger på internett anses ikke som ferdigstilte og endelige. Derimot betrakter man allerede eksisterende verk, dokumenter og fiktive diskurser som om disse er til for å omarbeides, flyttes på, og benyttes til å skape nye kombinasjoner (Tabbi, 2010: 22).

Ved å benytte seg av internett som distribusjonskanal og utstillingsarena påvirker man også lezersituasjonen. Med *Takhøyden* gjenoppstod Bringsværds oppslagsnovelle i nytt medium, nok en gang med en eksperimentell form, og lett tilgjengelig for et nordisk publikum. Bookchins verk er tilgjengelig på flere språk. *The Intruder* inneholder også et stort antall referanser til blant annet Bibelen, Borges og kjente dataspill – lett gjenkjennelige kulturfenomener i (den vestlige) verden. *Dakota* er tilgjengelige på engelsk, spansk og koreansk, og inneholder et stort antall kulturelle referanser – særlig til Europa, Nord-Amerika og Asia. Allusjonene til modernismen og verdenslitteraturen gjør at lesere fra ulike kulturer kan oppfatte forholdet disse verkene har til sine forelegg. Man er i stor grad avhengig av å oppfatte disse allusjonene for å få en dypere forståelse og interesse for disse verkenes innhold – selv om deres underholdningsverdi ikke avhenger av at man kjenner deres litterære forelegg. Barthes skriver at «[t]he text is a tissue of quotations drawn from the innumerable centres of culture», noe som utvilsom er tilfelle, både når det gjelder *Dakota* og *The Intruder* (Barthes, 1993: 146). Verkene benytter seg av et stort antall kulturelle referanser i fremstillingen av sine fortellinger. Deres varierte, internasjonale målgruppe er en implisitt del av verkenes innhold og narrasjon.

Modernismen og det digitale

Litteraturens fremstillingsform har gjennomgående vært preget av hvilke teknologier man har hatt til rådighet. Slik Peter Brooks eksemplifiserer har dette blitt stadig tydeligere i løpet av moderne tid: «[T]he age of the popular serial novel was tied closely to new industrial means and modes of production and distribution, to the devouring presses that it had to feed. With the vastly increased circulation of fact goes a similarly multiplied circulation of fiction» (1984: 170). Under modernismen ble den hurtige teknologiske utviklingen tematisert gjennom både litteraturens motiver og fremstillingsform. I den digitale tidsalder har forutsetningene for produksjon av tekst blitt ytterligere forandret. «The change produced by digitisation is that it not only became possible to generate multimedia texts, but also that it placed the possibility of multimedia production in the hands of the everyday user» (Cranny-Francis, 2005: 6). Produksjonen av tekster har gått fra å være en eksklusiv uttrykksform, som tilhørte de få og privilegerte autoritetene, til å være en svært tilgjengelig, og forholdsvis rimelig, form for teknologi.

Foruten forholdet til teknologien deler den elektroniske litteraturen og modernismen flere sentrale trekk. John Fletcher og Malcom Bradbury skriver at et av modernismens store temaer var verkenes egen (litterære) form:

The Modernist novel has shown, perhaps, four great preoccupations: with the complexities of its own form, with representation of the inward states of consciousness, with a sense of nihilistic disorder behind the ordered surface of life and reality, and with the freeing of narrative art from the determination of an onerous plot (Fletcher og Bradbury, 1991: 393).

Som vi har sett er vektleggingen av verkets egen form også et sentralt tema i digitale verk. Representasjon av indre bevissthet har vi sett i YHCHIs *Dakota*. Det fjerde punktet, om å frigjøre fortellingen fra et enhetlig plott, finner vi i hypertextfiksjoner som *Takhøyden*.

Knytningen, mellom digitale verk og modernistisk litteratur er ikke et forhold som utelukkende kobler den elektroniske litteraturen til modernismen som sitt opphav, slik jeg var inne på i *Dakota*-kapittelet. Modernismens forhold til den litterære tradisjonen ligner forholdet den elektroniske litteraturen har til modernismen: som både et brudd og en videreføring av tradisjonen. Raine Koskimaa hevder at «[e]ven if certain contemporary works look exactly like older literary pieces in their formal, structural and semiotical aspects, they are nevertheless written and read in a new context» (2010: 130). Det digitale mediet forandrer også våre tanker om teksten og hvordan vi leser. Denne formen for underliggjøring trer frem gjennom ulike teksters bevisstgjøring av sitt medium, gjennom sin form og sitt innhold.

Å lese og fortelle

I de fleste tradisjonelle litterære verk skapes verkets deler om til en fortelling gjennom en kognitiv handling, men lesning er også interaksjon med tekstens materiale. N. Kathrine Hayles skriver at det å skape fiksjon, ved hjelp av inskripsjoner, fører til at leserene må forholde seg til ulike overflater: «The writing machines that physically create fictional subjects through inscriptions also connects us as readers to the interfaces, print and electronic, that transform us by reconfiguring our interactions with their materialities» (2002: 131). Lesning, som fysisk og kognitiv handling, har preget langt mer enn vårt forhold til tekst. Ellen Krefting har forsket på moderne tenkning og samfunnsliv. Hun hevder at måten vi leser på er av betydning for hvordan moderne mennesker betrakter seg selv: «Vanen med å lese alene, inni seg, bidro til dannelsen av moderne subjektivitet» (Krefting, 2012: 219). Lesningen er i mange tilfeller et punkt hvor den menneskelige bevissthet møter en idéverden. Lori Emerson vektlegger at måten digitale tekster blir presentert for oss på nett ikke bare påvirker hvordan vi bruker disse tekstene: «Digital computing, including our use of the Internet (a broader

category that includes the Web), not only affects what we do with texts, but also affects how we think about and read these texts» (2012: 16). Gjennom hvordan vi leser kan vi forandre hvordan vi tenker. Søren Pold vektlegger at en teksts betydninger er nært forbundet med selve leseakten:

Bogens rum oppstår gjennom foldninger av leseaktens lineære tidsforløb, og denne rumliggjørelse er en så væsentlig del af enhver læsning, at det er problematisk at slutte entydigt fra den traditionelle litterære teksts lineære tekstmedium til tekstens betydningsniveau. At betrakte den boglige litteratur som blot og bar lineær, afspejler en meget mekanisk forståelse af læsning, der slet ikke tager højde for læsningens og læserens nødvendige og naturlige bearbejdning af den litterære tekst (Pold, 2004: 30).

De fleste tekster, innenfor elektronisk litteratur, krever andre fremgangsmåter ved en nærlesning, enn ved nærlesninger av tradisjonell, trykt litteratur (Pressman, 2008). En mer dyptgående lesning av *The Intruder* kreve at man stopper opp i lesningen, eller setter ned hastigheten. Det samme er tilfellet med *Dakota*. Å stoppe opp teksten i løpet av lesningen til én måte å få anledning til å studere teksten og bildelementene nærmere på. Denne tilnærmingen til verket gjør det mulig å se på enkeltelementer isolert sett, for deretter å analysere dem i forhold til andre aspekter (som for eksempel ved å ta et skjermbilde, under lesningen av verket, for å kunne se nærmere på detaljer ved bildene eller teksten). Ved å stoppe opp i teksten, bryter man med den formen som lesning som verkene legger opp til, fordi man ved å «pause» verkene ikke følger en intuitiv eller opplagt måte å lese dem på.

Som leser er man stadig på leting etter teksten. Digitale tekster som *Takhøyden*, *Dakota* og *The Intruder* tematiserer letingen etter fortelling og mening gjennom sin fremstillingsform. Denne formen er essensiell for hvordan man leser verkene. Pressman skriver at «*Dakota* reminds the reader that digital literature is a performance happening across codes and platforms in the moment of interaction and that she is part of this process» (2008: 314). På denne måten blir leseren integrert som en større del av verket, og leserrollen ligner rollen til et deltakende publikum. Verk som *The Intruder*, *Dakota* og *Takhøyden* fremhever og underliggjør lesningen som prosess, kognitiv og fysisk handling. Interaksjonen med verkene legger føringer for lesningen. Gjennom sin form tematiserer de tre verkene lesning som aktivitet. Temaet kommer uttrykk i form av bevegelser og verkens taktile egenskaper, hvor også de kognitive aspektene ved det å lese belyses. Verkene leker med vår oppfatning av tid, våre forventninger til interaksjonen og leserrollen.

Mye har skjedd i forhold til tekstens rolle i det digitale mediet, siden årtusenskiftet, da disse verkene ble produsert. Fortsatt eksisterer det en utbredt holdning om at trykt tekst er fysisk, mens den digitale teksten fremstår som noe abstrakt. Dette kan man blant annet finne i en artikkel fra *Aftenposten*, skrevet av Arnfinn Christensen (for forskning.no), om nyere forskning på forholdet mellom lesning på skjerm og papir:

En forskjell mellom skjerm og papir er det håndfaste ved en tekst på papir. Du kan kjenne på tykkelsen av heftet eller boka. Du kan lett se hvor den begynner og slutter. Du kan bla raskt i teksten med hendene. Denne sanselige, direkte opplevelsen gir deg et mentalt kart over hele teksten. Når du ikke bare kan se, men også røre, får hjernen en lettere jobb. [...] *På skjerm er denne fysiske opplevelsen nesten borte.*⁸⁰ Du kan bare se én side om gangen. Lengden av teksten opplever du på skjerm bare ved å forholde deg til scrolle-heisen, sidetall eller andre abstrakte og indirekte markører (Christensen, 2013).

Selv om opplevelsen av digitaliserte tekster ennå ikke kan sies å være en fullgod erstatning for kodeksformatet, så er det verdt å se nærmere på hvordan de ulike mediene beskrives. På mange områder har den digitale teksten ennå til gode å bli ansett som «materieell», på en tilsvarende måte som tekst fremstilt ved hjelp av analoge produksjonsmidler. Begrepet «fysisk format», blir ofte brukt for å skille analoge og digitale formater av lyd, tekst og bilde. Digitale tekster fremstilles gjennom kodet tekst, via en overflate. Men bør man dermed undergrave det taktile ved interaksjonen med tekst via tastatur og skjerm ved å kalle den digitale teksten «en abstrakt fremstillingsform» – og dermed se den i et bestemt motsetningsforhold til den trykte, «fysiske» teksten?

Det tok mange hundre år før den trykte tekstens materiale ble et tema for forskning. Slik det fremstår i *Takhøyden*, *The Intruder* og *Dakota* står den elektroniske litteraturen, boka og tradisjonell litteratur i et nært forhold til hverandre. Den elektroniske litteraturen benytter seg av knytningen til boka, sammen med sine egne materielle og teknologiske kvaliteter, for å forme den fysiske lesningen som prosess.

80 Egen kursivering.

Litteraturliste

Andersen, P. T. 2008. *Modernisme: tverrestetiske peilinger i musikk, billedkunst og litteratur*. Bergen: Fagbokforlaget.

Andrews, J. 2007. Videogames as Literary Devices. I: *Videogames and Art*, red. A. Clarke, og G. Mitchell, 54–58. Chicago: University of Chicago.

Barthes, R. 1993. *Image, Music, Text* [1977]. London: Fontana.

Bell, A. 2011. Ontological Boundaries and Methodological Leaps. I: *New Narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*, red. R. Page og B. Thomas, 63–82. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Bing J. og Bringsværd, T. Å. 1971. *Sesam 71*. Oslo: Gyldendal

Bokmålsordboka 2013. Takhøyde [internett]. Språkrådet og Universitetet i Oslo. Tilgjengelig fra: <http://www.nob-ordbok.uio.no/perl/ordbok.cgi?OPP=takh%F8yde&bokmaal=+&ordbok=nynorsk> [Hentet: 31. januar 2013].

Bolter, J. D. and Grusin, R. 2001. *Remediation. Understanding New Media*. 4. utg. Cambridge, Massachusetts and London: MIT Press.

Bookchin, N. 1999. *The Intruder* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://bookchin.net/intruder/index.html> [Hentet 3. oktober 2011].

Bookchin, N. 2005. The Intruder. *Frontiers: A Journal of Women Studies*. 26, 1 (2005) 43–47. Lincoln: University of Nebraska.

Bradbury, M. og McFarlane, J. red. 1991. *Modernism: A Guide to European Literature 1890–1930* 2.utg. London: Penguin Books.

Bringsværd, T. Å. 1999. *Faen, nå har de senka takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere* [internett]. Oslo: Gyldendal. Tilgjengelig fra: <http://web2.gyldendal.no/toraage/faen/> [Hentet 3. september 2012].

Bringsværd, T. Å. 1999. *SF: Samlede fortellinger*. Oslo: Gyldendal.

Christensen, A. 2013. Norske elever skjønner mindre og leser dårligere på skjerm. *Aftenposten* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://www.aftenposten.no/familie-og-oppvekst/Norske-elever-skjønner-mindre-og-leser-darligere-pa-skjerm-7146305.html#.UYNqeoIWky4> [Hentet 3. mai 2012].

Clifford, A. 2006. *The Sweet Old Etcetera* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://duck-egg.co.uk/sweetweb/sweetoldetc.html> [Hentet 3. september 2012].

Cobley, P. 2001. *Narrative*. Oxon: Routledge.

- Cookson, W. 2001. *A guide to the Cantos of Ezra Pound*. London: Anvil.
- Cranny-Francis, A. 2005. *Multimedia*. London: Sage.
- Danielsen, C. K. 2006. *Potpurri som genrepraksis i Voltaires sene filosofiske fortellinger* [Akademisk avhandling]. Trondheim: Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet.
- Emerson, L. 2008. *The Rematerialization of Poetry: From the Bookbound to the Digital*. Akademisk avhandling, University of New York.
- Flanagan, M. 2009. *Critical play : radical game design*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Fletcher, J. og Bradbury, M. 1991. The Introverted Novel. I: *Modernism: A Guide to European Literature 1890-1930*, red. M. Bradbury, og J. McFarlane, 2.utg. 394–415. London: Penguin Books.
- Flores, L. 2012. «Dakota» by Young-Hae Chang Heavy Industries. Tilgjengelig fra: <http://leonardoflores.net/post/19798300270/dakota-by-young-hae-chang-heavy-industries> [Hentet 3. desember 2012].
- Friedman, M. J. 1991. The Symbolist Novel. I: *Modernism: A Guide to European Literature 1890-1930*, red. M. Bradbury, og J. McFarlane, 2.utg. 453–466. London: Penguin Books.
- Genette, G. 1980. *Narrative Discourse*. Oxford, Basil Blackwell.
- Genette, G. 1990. *Narrative Discourse Revisited*. Ithaca, New York: Cornell University.
- Grepstad, O. 1997. *Det litterære skattkammer : sakprosaens teori og retorikk*. 380-384. Oslo: Samlaget.
- Grigar, D. 2005. The challenges of hybrid forms of electronic writing. *Computers and Composition*, 22 (3), 375–393. Denton: Elsevier.
- Guertin, C. 2004. From Complicity to Interactivity: Theories of Feminist Game Play [internett]. Tilgjengelig fra: http://www.digitalstudies.org/ojs/index.php/digital_studies/article/view/194/205 [Hentet 8. februar 2013].
- Hagerup, N. 2012. Sub rosa: «The SICK ROSE», «THE FLY» og «The Tyger». Mastergradsoppgave, Universitetet i Oslo.
- Hayles, N. K. 2002. *Writing Machines*. Cambridge, Massachusetts and London: MIT Press.
- Hayles, N. K. 2008. *Electronic Literature: New horizons for the literary*. Indiana: University of Notre Dame.
- Homer. 2001. *Odysseen*. 154 –176. Oslo: Gyldendal.
- Houg, G. 1991. The Symbolist Novel. I: *Modernism: A Guide to European Literature 1890-1930*, red. M. Bradbury, og J. McFarlane, 2.utg. 453–466. London: Penguin Books.

Hughes, W. 2009. *Reader's Guides : Bram Stoker's Dracula* [e-bok]. London: Continuum International. Tilgjengelig fra: <<http://site.ebrary.com/lib/bergen/Doc?id=10427612&ppg=23>> [Hentet 8. april 2013].

Kerouac, J. 2000. *On the road*. London: Penguin Books.

Krapp, P. 2011. *Noice Channels: glich and errors in digital culture*. Minneapolis: University of Minnesota.

Krefting, E. 2012. *Vestens idéhistorie*, bind 3: Modernitetens fødsel. Kristiansand: Cappelen Damm akademisk.

Koskimaa, R. 2010. Teaching Digital Literature through Multi-Layered Analysis. I: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, red. R. Simanowski, J. Scäfer og P. Gendolla, 299–310. Bielefeld, transcript.

Scott, C. 1991. The Prose Poem and Free Verse. I: *Modernism: A Guide to European Literature 1890-1930*, red. M. Bradbury, og J. McFarlane, 2.utg. 349–368. London: Penguin Books.

Maze Arch 2005. Natalie Bookchin (The Intruder) [internett]. Tilgjengelig fra: <http://dimension.ucsd.edu/~mzearcheology/bookchin.html> [Hentet 14. mai 2013].

Memmot, T. 2006. Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading. I: *New media poetics: contexts, technotexts and theories*, A. Morris, og T. Swiss, 293–306. Cambridge, Massachusetts og London: MIT Press.

Mirapaul, M. 1999. Art as Game. And Games as Art. *New York Times* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://bookchin.net/texts/nytimes%20combo.pdf> [Hentet 21. mars 2013].

Michel, K. og Vis. D. Ah (a shower song). 2011. I: *Electronic Literature Collection 2*, red. L. Borrás, T. Memmott, R. Raley, og B. Stefans. Tilgjengelig fra: http://collection.eliterature.org/2/works/michel_ah/Ah_shower_song.swf [Hentet 3. mai 2013].

Montfort, N. 2007. *Generating Narrative Variation in Interactive Fiction*. Akademisk avhandling, University of Pennsylvania.

Montfort, N. 2011. Toward a Theory of Interactive Fiction. I: Jackson-Mead, K and Wheeler, J. R. *IF Theory Reader*. Boston: Transcript on Press. 25 –58.

Mossige, H. 1999. Bringsværd får og gir på nettet [internett]. *Kunstnett Norge*. Tilgjengelig fra: <http://www.kulturnett.no/artikler/artikkel.jsp?id=T890144&pageid=9> [Hentet 3. oktober 2012].

Murnau, F. W. 1922. *Nosferatu*. [video]. London: Eureka Video.

Murray, J. H. 1997. *Hamlet on the Holodeck*. 126–153. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Murray, J. H. 2011. *Inventing the Medium: Principles of Interaction Design as a Cultural Practice*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Nadel, I. B. 1999. Understanding Pound. *The Cambridge Companion to Ezra Pound*. 1–21. Cambridge: Cambridge University.

Nasjonalbiblioteket 2012. «Sveve sveve» til Berlin [internett]. Tilgjengelig fra: <http://www.nb.no/aktuelt/sveve-sveve-til-berlin> [Hentet 3. september 2012].

Pedersen, K. 2011. *Sveve sveve* [internett]. Oslo: Nasjonalbiblioteket. Tilgjengelig fra: <http://vimeo.com/24827066> [Hentet 3. september 2012].

Pold, S. 2004. *Ex libris: Mediarealistisk Litteratur. Paris, Los Angeles og Cyberspace*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.

Pound, E. 1996. *The Cantos of Ezra Pound*. New York: New Directions.

Pressman, J. 2008. The Strategy of Digital Modernism: Young-hae Chang Heavy Industries's Dakota. *Modern Fiction Studies*, 54 (2), 302–32.

Pressman, J. 2009. Pasific Rim Digital Modernism: YHCHI. I: *Pacific Rim Modernisms*, red. M. A. Gillies, H. Sword, S. G. Yao. 316–331. Toronto: University of Toronto.

Rem, T. red. 2003. *Bokhistorie*. Oslo: Gyldendal.

Riffaterre, M. 1994. Intertextuality vs. Hypertextuality. *New Literary History*. 25, 779–788. Baltimore: Johns Hopkins.

Rustad, H. K. 2012. *Digital litteratur: en innføring*. Oslo: Cappelen Damm akademisk.

Saemmer, A. 2009. Aesthetics of surface, ephemeral, re-enchantment and mimetic approaches in digital literature: How authors and readers deal with the potential instability of the electronic device. *Neohelicon*, 36(2) 477-488. Budapest: Akadémiai Kiadó.

Sassón-Henry, P. 2007. *Borges 2.0: From text to Virtual Worlds*. New York: Peter Lang.

The Second book of Samuel. 1997. I: *The Bible: Authorized King James Version*. 372. Oxford: Oxford University.

Siegel, J. S. 2013. *Numberless* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://numberless.net/blog/2006/03/18/the-intruder/> [Hentet 4. april 2013].

Simanowski, R. 2010. Reading Digital Literature. I: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, red. R. Simanowski, J. Scäfer og P. Gendolla. 15–28. Bielefeld: transcript.

Simonowski, R. 2011. *Digital art and meaning: reading kinetic poetry, text machines, mapping art and interactive installations*. Minneapolis: University of Minnesota.

Singdahlsen, N. 2012. Meaning and Materiality. Semesteroppgave, Universitetet i Bergen.

Sterne, L. 2004. *The life and opinions of Tristram Shandy, gentleman*. New York: Modern Library.

Store norske leksikon 2013. Leksikon – historikk. *Store norske leksikon* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://snl.no/leksikon/historikk> [Hentet 22. mars 2012].

Store norske leksikon 2013. Paratekst. *Store norske leksikon* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://snl.no/paratekst> [Hentet 21. mars 2013].

Swiss, T. 2010. Distance, Homelessness, Anonymity, and Insignificance: An Interview with Young-Hae Chang Heavy Industries [internett]. Tilgjengelig fra: http://iowareview.uiowa.edu/TIRW/TIRW_Archive/tirweb/feature/younghae/interview.html [Hentet 21. januar 2013].

Tabbi, J. 2010. Electronic Literature as World Literature; or, The Universality of Writing under Constraint. *Poetics Today*. 31(1), 17–50.

Tenningen, S. 2010. *Bokstavene* [internett]. Bergen: Gasspedal. Tilgjengelig fra: <http://gasspedalanimert.no/bokstavene.html> [Hentet 17. september 2012].

Young-hae Chang Heavy Industries, 2002. *Dakota* [internett]. Tilgjengelig fra: <http://www.yhchang.com/DAKOTA.html> [Hentet 3. september 2012].

Wardrip-Fruin, N. 2010. Learning to Read Digital Literature. I: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, red. R. Simanowski, J. Scäfer og P. Gendolla. 29–58. Bielefeld: transcript.

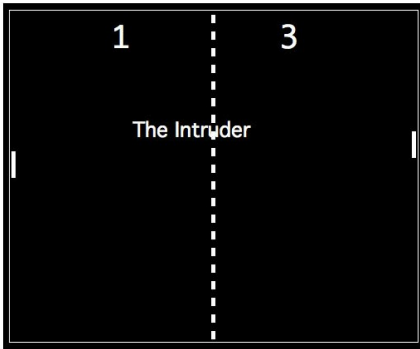
Wenz, K. 2010. Storytelling Goes On After the Credits. I: *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, red. R. Simanowski, J. Scäfer og P. Gendolla. 109-128. Bielefeld: transcript.

Aarseth, E. 1997. Introduction: Ergodic Literature. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. 1–23. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins.

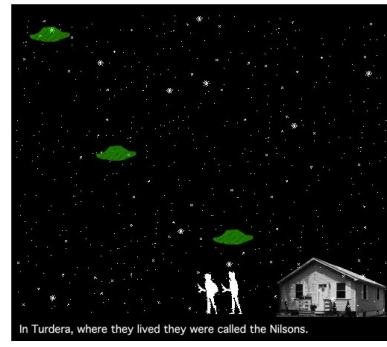
Vedlegg

Vedlegg 1: Bilder av de ti delene (spillene) *The Intruder* består av.

Vedlegg 1



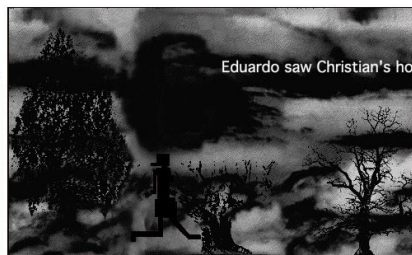
nos Aires before the turn of the century. I hope to do this in a straightforward way, but I see in advance that I shall give in to the writer's temptation of emphasizing or adding certain details. People say (but this is unlikely) that the story was first told by Eduardo, the younger of the Nelsons, at the wake of his elder brother Cristián, who died in his sleep sometime back in the nineties out in the district of Morón. The fact is that someone got it from someone else during the course of that drawn-out and now dim night, between one sip of maré and the next, and told it to Santiago Dabove, from whom I heard it. Years later, in Turdera, where the story had taken place, I heard it again. The second and more elaborate version closely followed the one Santiago told, with the usual minor variations and discrepancies. I tell you the story now because I see in it, if I'm not mistaken, a sad and tragic mirror of the character of those hard-boiled men living on the edge of Buenos Aires before the turn of the century. I hope to do this in a straightforward way, but I see in advance that I shall give in to the writer's temptation of emphasizing or adding certain details.



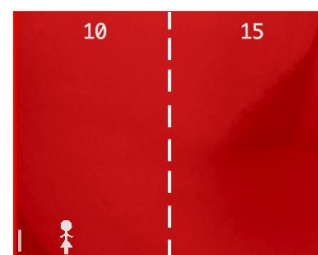
«Pong»



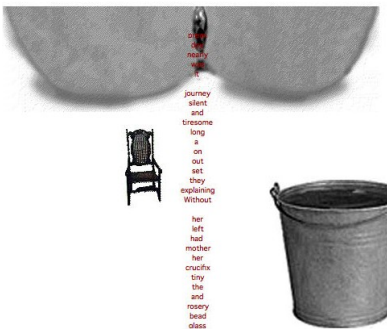
«Catch Dropping Words»



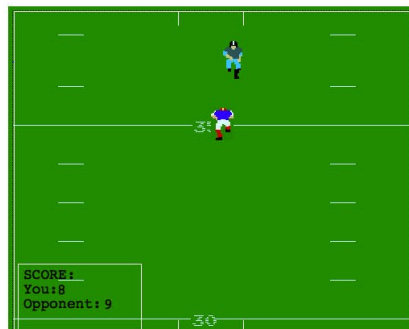
«Shoot Aliens»



«Quick Draw»



«Jump»



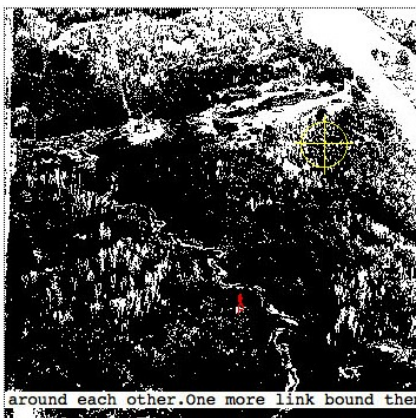
«Hit Girl»



«First Road Trip»

«Score Goal»

«Others»



«Second Road Trip»