

Kapittel 5

Skjermlitteratur

I utgangspunktet kunne man tenke seg at den heldigitale barne-boken *Bruno* fra produksjonsselskapet ablemagic – med tekst av Marte Rye Bårdsen og illustrasjoner av Ingrid Baadnes – like gjerne kunne blitt publisert på papir.⁴²⁹ Boken består av tjuefire scener eller «oppslag», altså de to motstående sidene i en oppslått bok, som relativt enkelt kunne blitt gjengitt i papirbokens format uten at det overordnede betydningsinnholdet ville blitt grunnleggende forandret. Bokens akvarellignende illustrasjoner er statiske, vi finner kun et lite antall animasjoner, og langt på vei mangler brettboken de interaktive elementene som ellers spiller en viktig rolle i mye av den digitalt skapte barnelitteraturen i samtiden. Også *Bruno* rommer multimodale elementer som det ikke ville vært mulig å formidle i en papirbokutgivelse, blant annet finner vi musikk, og det er mulig å få teksten lest høyt. Jeg vil allikevel argumentere for at verbalteksten er det bærende elementet i fortellingen, og denne ville vært uforandret i en papirbokutgivelse av fortellingen. *Bruno* handler om en liten gutt som besøker bestefaren sin i en «hemmelig hage» i en stor by. Bestefaren er maler, men nå orker han ikke lenger å male. Han trenger inspirasjon, han ønsker seg en helt ny farge. Bruno bestemmer seg for å hjelpe. Han legger ut på vandring for å finne

en farge «som ingen har sett», og dermed skaper han selv den historien som til slutt får bestefaren til å finne frem penslene: «Jeg vil male bilde av reisen din. Tenk at du gjorde det, vennnen min! Dro ut på oppdrag, du modige gutt, kun for å gi denne gamlingen futt.» Historien om Bruno er fortalt på rim, og på den måten forankres utgivelsen i en litterær tradisjon. Det er de lyriske og narrative kvalitetene som ligger i kjernen av *Bruno*, og ikke først og fremst en ambisjon om å fremvise det mangfoldet av teknologiske muligheter som ligger i nettbrettene som publikasjonsplattform.

Men samtidig som *Bruno* bevarer og videreutvikler mange av papirbokens kvaliteter, finner vi også noen åpenbare brudd. På avgjørende punkter er fortellingen om Bruno uløselig knyttet til den digitale leseteknologien boken er designet for, det vil si nettbrett eller smarttelefoner basert på operativsystemene iOS eller Android. Ikke minst blir dette tydelig i forbindelse med sideskiftene. I mange brettbøker er det mulig å «bla» omtrent på samme måte som i papirboken. Den digitale utgivelsen forsøker kort sagt å etterligne papirbokens form og funksjon: Enkle animasjoner illustrerer hvordan «papiret» folder seg og et nytt ark kommer til syne når vi vender siden. Men i *Bruno* er det ikke lenger mulig å bla. Det er ikke engang mulig å «sveipe», slik vi har blitt vant til fra berørings skjermene. For å komme videre fra det ene oppslaget til det neste i *Bruno* må man trykke på en sommerfugl som kommer flyvende inn i begynnelsen av fortellingen, og som beveger seg gjennom boken som et slags underliggende ledemotiv. I de fleste oppslagene har sommerfuglen først og fremst en deskriptiv funksjon, i den forstand at den bidrar til å gjøre illustrasjonene mer dynamiske. Men noen ganger har den også en narrativ og dermed betydningsbærende funksjon, for eksempel når den bidrar til å sette farge på bokens illustrasjoner. Sideskiftene er likevel den viktigste funksjonen: Når man trykker på sommerfuglen, bretter «siden» eller «arket» seg sammen som en slags mekanisk eller robotaktig origamifigur, før sommerfuglen på nytt tar form og flyr inn i den neste scenen, hvor

den setter seg på skulderen til Bruno, på bestefarens malepalett, på en busk eller et annet sted. Først når sommerfuglen har satt seg til ro, kan man gå videre i boken.

Selv om *Bruno* er en heldigital bokutgivelse, er bruken av digitale virkemidler relativt neddempet, og dette er karakteristisk for mye av den digitalt skapte litteraturen som har kommet så langt, ikke minst innenfor barnelitteraturen. Selv om nye digitale medier har gitt litteraturen et voldsomt tilfang av verktøy og estetiske muligheter, er utviklingen av de litterære formene en langsom prosess. For hvordan skal man tenke litteraturen løsrevet fra boken som medium? I forrige kapittel diskuterte jeg hvordan både Frode Gryttens mikrofortellinger på Twitter, Pål Norheims oppdateringer på Facebook og Linnéa Myhres *Alt du vet er feil* kan stå som eksempler på den digitalt skapte litteraturen. Siden tekstene i utgangspunktet er skrevet for å publiseres digitalt, er de også formet av de digitale mediernes muligheter og begrensninger som potensielle litterære publiseringsplattformer. I etterkant av de første publiseringene har riktignok både Grytten og Norheim valgt å gjenutgi tekstene sine i bokform, og Myhre har forlatt bloggmediet til fordel for romansjangeren. Tekstene har altså blitt forankret i en papirbasert tekstsyklus, og når vi leser *Vente på fuglen*, *Oppdateringer* eller *Evig søndag* tenker vi ikke nødvendigvis på dette som digital litteratur. Ikke desto mindre er fremveksten av nye litterære former som bare kan leses på skjerm, en av de mest iøynefallende konsekvensene av den digitalteknologiske utviklingen på litteraturens område, og det er denne litteraturen det skal handle om i dette kapitlet.

Vi befinner oss i en tid preget av en famlende utforskning av de nye mediernes bruksmuligheter på litteraturens område. I de senere årene har vi fått blant annet poesi på Instagram og Snapchat, lydboksingler som kombinerer tekst og musikk, animasjonsfilmer som kombinerer opplesning og film, «lokativ litteratur», det vil si litteratur som er geografisk forankret, og SMS-noveller.⁴³⁰ Enkelte av de litterære formene som vokser frem i denne perioden, vil antageligvis kunne beskrives som

forbigående eksperimenter. Andre vil kunne etablere seg som mer stabile sjangre og publikasjonsformer, og slik vil de også bidra til å utfordre den etablerte forståelsen av det litterære. Det finnes en rekke forskjellige uttrykksformer innenfor den heldigitale litteraturen, eller det jeg velger å kalle skjermlitteraturen, for å understreke hvilke mediale forutsetninger denne litteraturen baserer seg på. Jeg vil riktignok skille mellom to hovedkategorier. For det første dreier dette seg om den elektroniske litteraturen, eller det man kunne beskrive som den digitale avantgarden, en litterær tradisjon som i stor grad har banet vei for den estetiske og teoretiske utforskningen av litteraturen i det digitale. For det andre dreier det seg om «brettlitteraturen», litterære tekster som på ulike måter tar i bruk nettbrettene og smartbrettene ulike funksjonaliteter, og som er spesifikt designet og programmert for nettbrettene og smarttelefonenes operativsystemer. Blant skjermlitteraturens ulike sjangre er det kanskje særlig den brettbokbaserte barnelitteraturen som har utmerket seg i de senere årene. Derfor kommer denne litteraturen til å stå sentralt i dette kapitlet. Det er her vi for tiden finner flest utgivelser, men det er også en annen viktig grunn til å se på den: Siden den retter seg mot barn, er det også denne litteraturen som på sikt vil kunne komme til å få størst innflytelse. Det er når dagens generasjon av unge lesere vokser til, kunne man hevde, at de mer grunnleggende påvirkningene fra den digitale litteraturen for alvor vil gjøre seg gjeldende.

Den elektroniske litteraturen

Når man diskuterer digitale tekster og digitaliseringen av litteraturen mer generelt, er det mange som først og fremst vil tenke på den elektroniske litteraturen. Det er gode grunner til dette, for på mange måter kan den elektroniske litteraturen beskrives som en digital avantgarde.⁴³¹ Den fungerer som et viktig bakteppe både for forståelsen av og for den videre eksperimenteringen med

dagens heldigitale skjermlitteratur. Mangfoldet i den elektroniske litteraturens ulike eksperimenteringer kan på mange måter sies å fungere som et repertoar av former for fremtidens digitale litteratur, inkludert den digitale barnelitteraturen. Samtidig kan det argumenteres for at mange av de formene, tematikkene, teknologiene og estetiske problemene som preger den digitale litteraturen i samtiden, har en forhistorie innenfor nettopp den elektroniske litteraturens tidlige utforskninger av det kunstneriske potensialet i de fremvoksende digitale medieteknologiene. Helt siden den elektroniske litteraturen etablerte seg som en egen estetisk praksis, har den blitt gjort til gjenstand for grundige akademiske undersøkelser, og det mangfoldet av analytiske innsikter og teoretiske perspektiver som etter hvert har blitt utviklet på dette området, er av stor betydning for å forstå forholdet mellom litteratur, kunst, kultur og digital teknologi mer generelt. Også norske forskere har kommet med viktige bidrag på dette feltet, og Espen Aarseths *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* fra 1997 regnes som en klassiker.⁴³²

Siden den elektroniske litteraturen i stor grad sirkuleres utenfor de tradisjonelle litterære distribusjonskanalene, og siden all skjermlitteratur er avhengig av en bestemt programvare for å kunne fremvises, kan det være vanskelig å få tilgang til denne typen estetiske objekter. I mange tilfeller kan dessuten foreldet programvare være et problem, altså programvare som ikke lenger fungerer på vår tids digitale dingser. Innledningsvis kan det derfor være verdt å nevne et knippe nettbaserte og fritt tilgjengelige samlinger av elektronisk litteratur. Først og fremst vil jeg referere til de to antologiene *Electronic Literature Collection 1* og *Electronic Literature Collection 2*, som begge samler sentrale verk fra den elektroniske litteraturens historie.⁴³³ Antologiene er for øvrig utgitt av ELO, eller The Electronic Literature Organization, en organisasjon som arbeider for å fremme «the reading, writing, teaching, and understanding of literature as it develops and persists in a changing digital environment».⁴³⁴ En tredje antologi er planlagt publisert vinteren 2016. En tilsvarende antologi over

sentrale verk innenfor den europeiske elektroniske litteraturen har blitt laget i tilknytning til forskningsprogrammet ELMCIP, eller Electronic Literature as a Model of Creativity and Innovation in Practice.⁴³⁵ ELMCIP har dessuten etablert en svært nyttig kunnskapsdatabase, hvor det er registrert både et stort antall digitallitterære objekter og et stort antall forskningsbaserte tekster knyttet til den elektroniske litteraturen spesielt og digital litteratur mer generelt. Endelig vil jeg henvise til det danske nettstedet *Afsnit P*, som var aktivt fra 1999 til 2009, og som fungerte som «et virtuelt utstillingsrum for litteratur og kunst i grænselandet mellem ord og billede».⁴³⁶ Her finner vi også flere norske bidrag til den elektroniske litteraturen.

De første eksperimenteringene med digitalt skapte tekster fant sted allerede på 1960-tallet, og i siste halvdel av 1980-tallet etablerte den elektroniske litteraturen seg som en egen litterær kunstform i grenslandet mellom papirbasert litteratur, digital teknologi, spill og andre estetiske uttrykksformer som film, visuell kunst og musikk. En av de første sjangrene som vokste frem, var «hypertekstlitteraturen» eller «hypertekstfortellingen». Dette er en type litteratur som ikke er organisert lineært eller kronologisk, slik vi er vant til fra bokmediet, men derimot som et nettverk av tekstelementer hvor lenken, altså koblingen til et annet dokument, fungerer som det sammenbindende og strukturerende elementet. Nettverksstrukturen åpner for at man kan følge ulike «veier» gjennom teksten, og verkets betydninger avhenger av hvilken retning eller rekkefølge leseren velger for lesingen. Leserens «interaktive» deltagelse bidrar med andre ord til å ferdigstille verket, og slik kan hypertekstlitteraturen beskrives som et eksempel på det Umberto Eco allerede på 1960-tallet definerte som «åpne verk».⁴³⁷ Tanken om en slik type organisering av den litterære teksten oppsto altså ikke med den digitale publiseringen, for eksempel kan både Julio Cortázers *Paradis* fra 1963 og Italo Calvinos *Usynlige byer* fra 1972 beskrives som eksempler på «analoge» hypertekstfortellinger, i den forstand at leseren i begge disse utgivelsene inviteres til lese teksten på tvers

av den kronologien som den trykte boken fastsetter.⁴³⁸ Digitale skrive- og publiseringsplattformer har imidlertid gjort det mulig på en helt annet måte å realisere de mulighetene som ligger i denne litteraturen. Allerede på 1980-tallet ble det laget egne programvarer som var beregnet for hypertekstlitteraturen, og et av de mest kjente og innflytelsesrike eksemplene fra denne første perioden i den elektroniske litteraturens historie er Michael Joyces *Afternoon. A Story* fra 1987. Fortellingen er skrevet i Storyspace, et program som forfatteren selv hadde vært med på å utvikle, og som for øvrig var et av de mest sentrale verktøyene for den elektroniske litteraturen på slutten av 1980-tallet og begynnelsen av 1990-tallet. *Afternoon. A Story* har for lengst blitt en kanonisk tekst innenfor den elektroniske litteraturen, og som Matthew Kirschenbaum har bemerket, har så å si alle seriøse kritikere og forskere på dette området «found occasion to write about it at one time or another».⁴³⁹

I takt med den teknologiske utviklingen har det etter hvert oppstått en rekke forskjellige sjangre og formspråk innenfor den elektroniske litteraturen. Mens den tidlige elektroniske litteraturen i stor grad var tekstbasert, har de visuelle elementene blitt stadig viktigere de senere tiårene. Både «multimodalitet», altså sammenstillingen av ulike estetiske uttrykksformer, som tekst, visuelle elementer og musikk, og «interaktivitet», altså leserens aktive deltagelse i realiseringen av teksten, er viktige stikkord i denne sammenhengen. Den elektroniske litteraturen beveger seg med andre ord på tvers av etablerte sjangerinndelinger og på tvers av de ulike kunstartene. I boken *Electronic Literature. New Horizons for the Literary* fra 2008 beskriver derfor N. Katherine Hayles den elektroniske litteraturen som en hybrid, eller mer pre-sist som en forhandlingssone «in which different vocabularies, expertises, and expectations come together to see what might emerge from their intercourse».⁴⁴⁰

Det var Electronic Literature Organization som etablerte begrepet «elektronisk litteratur» på slutten av 1990-tallet, og deres definisjon favner relativt bredt. Det dreier seg kort sagt

om «works with important literary aspects that take advantage of the capabilities and contexts provided by the stand-alone or networked computer».⁴⁴¹ Som eksempler på elektronisk litteratur anfører ELO blant annet hypertekst, kinetisk eller bevegelig poesi, digitale kunstinstallasjoner med viktige litterære aspekter, interaktive fortellinger, fortellinger i form av e-poster, tekstmeldinger eller blogger, litteratur generert av programvarens algoritmer, samt ulike typer kollektive skriveprosjekter.⁴⁴² I innledningen til sin bok *Digital litteratur. En innføring* fra 2012 oppsummerer Hans Kristian Rustad de viktigste kjennetegnene på den elektroniske litteraturen slik:

Digital litteratur er litteratur som er produsert av forfattere som utnytter den digitale teknologien i produksjons-, distribusjons- og resepsjonsprosessen. Den må leses på en dataskjerm, og eventuelt samtidig høres via høyttalere. De litterære tekstene framkommer på skjermen ved hjelp av ett eller flere dataprogrammer, og leserne må interagere med tekstene på ulike måter ved hjelp av datamaskinens fasiliteter, så som datamus, tastatur, skjerm og i noen tilfeller mikrofon. De litterære tekstene kan som oftest ikke skrives ut på papir eller materialiseres i andre medier uten at semiotiske og estetiske særegenheter går tapt.⁴⁴³

Videre bemerker Rustad at den elektroniske litteraturen ofte er strukturert som hypertekst, «slik at leseren kan velge ulike lestier gjennom teksten».⁴⁴⁴ Den kombinerer ofte forskjellige modaliteter, det vil si at den blander skrift, musikk, stillbilder og levende bilder. Og endelig bemerker Rustad at den elektroniske litteraturen ofte er tverrestetisk, det vil si at den kombinerer estetiske strategier fra flere forskjellige kunstarter.

Felles for de ulike sjangrene innenfor den elektroniske litteraturen er at den digitale teknologien ikke bare brukes til å produsere det litterære verket, men også til å fremvise eller representere det. I utgangspunktet kan den elektroniske litteraturen bare leses

på skjerm, og i mange tilfeller vil det dessuten, som Rustad er inne på, være nødvendig å ta i bruk datamaskinens høyttalere. I tråd med dette bemerker N. Katherine Hayles at digitaliserte tekster som er skrevet med tanke på boken eller papiret som publikasjonsplattform, normalt ikke er å regne som elektronisk litteratur. «Electronic literature, generally considered to exclude print literature that has been digitized», skriver Hayles, «is by contrast ‘digital born,’ a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer.»⁴⁴⁵ Elektronisk litteratur er med andre ord per definisjon en heldigital elektronisk kunstform. I motsetning til den papirbaserte litteraturen baserer den seg på en digital kode: En eller annen programvare vil alltid være nødvendig for å realisere den.

Den elektroniske litteraturen har vært og er fremdeles en relativt marginal estetisk uttrykksform i Norge. I kunnskapsdatabasen til ELMCIP er det ikke registrert mer enn et trettitall verk som på ulike måter kan sies å høre inn under kategorien norsk eller norskspråklig elektronisk litteratur. I *Digital litteratur* analyserer Hans Kristian Rustad noen av disse, blant annet den digitaliserte utgaven av Tor Åge Bringsværds «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere», *I mellom tiden* av Anna Bang-Steinsvik og *Hva sier trærne?* av Marte Aas i samarbeid med Marte Huke, Rune Lain Knudsen og Marta Magnus. Tor Åge Bringsværds «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere» er et interessant og svært tidlig eksempel på hypertextfortelling i norsk litteratur. Teksten ble opprinnelig publisert i Bing & Bringsværds novellesamling *Sesam 71* fra 1971, som strengt tatt ikke er en bokutgivelse, men derimot en konvolutt med uinnbundne papirer, hvor hver enkelte novelle er paginert som frittstående tekster. Slik blir det mulig for leseren selv å velge kronologien, og dette peker frem mot den løsrivingen fra papirbokens konvensjoner som den digitale hypertextlitteraturen senere har bidratt til å forsterke. «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere» er skrevet som et alfabetisk ordnet

«oppslagsverk» – oppslagene går fra A til Å – hvor alle oppslagsordene peker videre til andre ord. For eksempel: «BINDERS. Synonym for → *fast følge*.»⁴⁴⁶ Eller: «FAST FØLGE. Forhold mellom mann og kvinne som, hvis alt går rett og → *borgerlig* for seg, og så fremt ingen av partene er → *ungkar* eller → *jomfru* fører til → *giftedag*. (Se også → *parringstid*.)»⁴⁴⁷

I innledningen til novellen skriver Bringsværd: «Det er sjelden man leser en oppslagsbok fra A til Å. Heller ikke en oppslagsnovelle bør leses slik. Ta istedet et stikkord etter fritt valg, og gå på kryss og tvers gjennom novellen. Man kan altså starte hvor som helst. Det er leseren selv om bestemmer rekkefølgen.»⁴⁴⁸ Hans Kristian Rustad bemerker i tråd med dette at novellen kan forstås «som et forsøk på å blande sammen to tekstsjangre og lesekonvensjoner ved å ta utgangspunkt i en organiseringsmåte og en lese-måte som særlig er utviklet for leksikon, og prøve den ut som en slags novelle».⁴⁴⁹ De estetiske ideene og prinsippene som ligger til grunn for Bringsværd's fortelling fra 1971, sammenfaller langt på vei med ideene for den digitale hypertextfortellingen. Slik sett kan man forstå Trygve Lillefosses digitaliserte versjon fra 1996 som en realisering av det potensialet som ligger nedfelt i Bringsværd's fortelling allerede i utgangspunktet.⁴⁵⁰ Den digitale utgaven av «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere» er ikke lenger en oppslagsnovelle. Her er det lenkene som bringer leseren videre i teksten. Rekkefølgen på de enkelte tekstdelene er med andre ord løsrevet fra den alfabetiske kronologien som leseren uunngåelig ble presentert for i den trykte originalen, og når alfabetet som organisatorisk prinsipp forsvinner, forsterkes nettverksstrukturen. Leserens må fortsatt forholde seg til de «predefinerte valgene som er gjort av forfatteren», kommenterer Rustad, «men her er det intet senter som de ulike tekstdelene leses i forhold til. Det betyr at de ulike tekstdelene i *Faen*. ... er likestilte, ingen del har en mer sentral posisjon enn de andre i fortellingen».⁴⁵¹ Det skal sies at lenkestrukturen legger visse føringer på hvilke tekstelementer som potensielt kan følge etter hverandre, men ikke desto mindre åpner

den digitaliserte hypertextutgaven av fortellingen for et stort antall forskjellige realiseringer av teksten – avhengig av hvilke lenker leseren bestemmer seg for å følge i tilknytning til hvert enkelt oppslagsord. Det kan riktignok diskuteres om digitaliseringen bidrar til å åpne Bringsværd's fortelling for nye lese måter, eller om den snarere bidrar til å begrense mulighetene. I den opprinnelige utgaven er nettopp spenningen mellom den alfabetiske organiseringen og en lese måte som går på tvers av kronologien i seg selv et viktig poeng. Man kan til og med velge å lese på tvers av forfatterens anbefalinger, det vil si lese fortellingen fra A til Å. I den digitale utgaven av fortellingen er ikke dette mulig, leseren må forholde seg til de valgene programmereren har foretatt. Et viktig aspekt ved lesingen er dermed overlatt til datamaskinen.

Mens den digitale versjonen av «Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere» utforsker hypertextfortellingens komposisjonsprinsipper, retter Ottar Ormstads «Svevedikt» fra 2006 blikket mot språkets og bokstavenes visuelle og materielle aspekter. Det dreier seg om en form for konkret eller visuell poesi, eller mer presist – siden den digitale publiseringen gir rom for bevegelse – om «kinetisk poesi». Kunstneren og forfatteren Ottar Ormstad begynte utforskningen av den konkrete poesien allerede på slutten av 1960-tallet og var blant annet representert med en tekst i antologien *Gruppe 68. Ny norsk diktning* fra 1968.⁴⁵² Det var allikevel ikke før på 2000-tallet at Ormstad brakte denne utforskningen et steg videre gjennom en serie større og mindre arbeider og bokutgivelser. Blant annet gjelder dette *telefonkatalogdiktet* fra 2006, hvor Ormstad leker seg med det grafiske oppsettet i bokmediet og lager visuelle og klanglige komposisjoner basert på 1000 etternavn fra nettopp telefonkatalogen for Oslo – mens dette fremdeles var en publikasjon det var mulig å forholde seg til.

«Svevediktet», publisert på *Afsnit P*, består av syv deler som hver tar utgangspunkt i én av de syv bokstavene som inngår i ordet «svevediktet». Titlene til de enkelte delene kan dermed sies å være «s», «v», «e», «d», «i», «k» og «t». I åpningsbildet

eller «forsiden» er tittelordets bokstaver løsrevet fra sin opprinnelige orden, de «svever» i stedet over en hvit bakgrunn, og når man beveger pekeren over dem, skifter de farge fra svart til gult. For å komme videre til selve diktet, må man klikke. Alle diktene har en sykklisk komposisjon. Det første som møter leseren, er noen få bokstaver eller ord. Diktet «s» starter for eksempel med ordet «som» skrevet tre ganger, diktet «v» starter med bokstaven «n» tre ganger, mens diktet «i» starter med ordet «lys». I alle diktene dukker det snart opp nye bokstaver og ord på skjermen, slik at det visuelle bildet blir stadig med sammensatt, før kompleksiteten igjen avtar og diktet vender tilbake til utgangspunktet. Det er klart at et slikt formspråk forutsetter en digital publiseringsteknologi, og det er også klart at dette ikke er videokunst, men derimot en skjønnlitterær tekst. Det forstår vi intuitivt. Det er imidlertid ikke like åpenbart hvordan vi skal forstå eller forholde oss til Ormstads lek med ordene og bokstavenes materielle fremtredelser. Flere ulike lese- og se-måter legger seg over hverandre i møtet med «Svevedikt». Først dveler man ved bokstavene eller ordenes visuelle form, for eksempel når man velger bokstaven «e» og en slags tråd av bokstaven «f» dukker opp på skjermen. Deretter legger man merke til hvordan bokstavene fungerer som bestanddeler i ordene: Man ser hvordan ordene forandrer seg etter hvert som flere bokstaver dukker opp på skjermen, som når «f» blir til «fly» og videre til «flyt». Og endelig opplever man hvordan ordenes semantiske innhold bidrar til å skape en serie mer eller mindre sammenhengende, eller kanskje snarere usammenhengende, assosiasjoner hos leseren. Man er like ved å gripe en betydning eller en tanke, men før man klarer å fastholde den, har ordene og bokstavene allerede endret form. Slik blir også tidserfaringen et viktig aspekt ved Ormstads komposisjon. Karen Wagner er inne på dette i en katalogtekst til diktet. «Svevedikt», hevder hun, «er en meditation, ikke over ét mantra, men på én gang over sproglige mindsteenheder og konstellationer. Det mimer perceptionens tid, dens rytme og bevegelse. Ja, kanskje selve tankeprosessen – eller i hvert fald den spredte tanke.»⁴⁵³

Ole-Petter Arnebergs «Life 2.0» fra 2012 representerer en tredje tilnærming til den elektroniske litteraturen, etter hypertextfortellingen og fokuset på det visuelle, nemlig den interaktive. Forfatteren låner viktige elementer fra dataspillet, og leserens aktive involvering i «spillet» er nødvendig for å realisere verket. Det er leseren som i realiteten bestemmer verkets endelige form, i den grad man kan snakke om «endelig form» i denne sammenhengen. Det digitale verket «Life 2.0» baserer seg på en kortprosaetekst med samme navn fra Arnebergs debut-samling *MEPÅNO* fra 2008. Spilleelementene er til stede allerede her. En rekke piltaster – opp, ned og mot høyre – fungerer som en slags kommandoer for tekstens «hovedperson», enten denne hovedpersonen er å forstå som et implisitt narrativt «jeg», eller det snarere er spilleren, altså «du», som er fortellingens subjekt. Begge mulighetene står åpne: Teksten har ingen markører, ingen navn eller pronomen, som forteller hvem det er som spiller, eller hvem det er som blir spilt. Ikke desto mindre kretser Arnebergs kortprosaetekst rundt det man vel må kunne beskrive som en slags basale begjær i en ung manns liv, nemlig sult, tørste, kåtskap og trøtthet. Teksten starter slik: «[↑] (SULTEN) [→] (SULTEN) [→] (SULTEN) [↓] kjøleskap kjøtt spiser (METT) [↑] (kåt) [→] (kåt) [→] (kåt) [↓] pc internett runker (UTLØSNING) [↑] (TØRST) [→] (TØRST) [→] (TØRST) [↓] kjøleskap cola drikker (NOK) [↑] (KÅT)».⁴⁵⁴ Slik fortsetter det. Teksten går nærmest i sirkel og kommer stadig tilbake til de samme elementene. Man opplever det som om hovedpersonen er en karakter i et dataspill, som om han er fanget i sin egen virtuelle spillvirkelighet, eller sagt på en annen måte: som om dataspilletts grensesnitt er det filteret eller den forståelsesmodellen som han betrakter seg selv og verden i lys av. Tittelen «Life 2.0» antyder at vi befinner oss i en slags «andregenerasjonsutgave» av livet, en utgave som er tett forbundet med digitale spillteknologier og en virkelighetsforståelse preget av dataspilletts logikk.

Den digitale versjonen av «Life 2.0» består av en nettside med grafiske representasjoner av et utvalg taster, som om et gammel

tastatur hadde blitt fotokopiert, og en serie kommandoer eller tastatursnarveier som leseren trenger for å «spille» eller realisere teksten. Tastene «A», «D», «W» og «S» gir kommandoene «TILBAKE», «BORT», «OPP» og «NED», mens ulike kombinasjoner av tastene «O», «P», «K», «L» pluss «SHIFT» eller «ALT» gir de samme ordene som vi finner i kortprosa-teksten fra *MEPÁNO*. For eksempel gir «K+SHIFT» ordet «KJØLESKAP», «ALT+P» gir «PIZZA», «ALT+OP» gir «ØL». Når leseren utfører de ulike kommandoene på tastaturet, blir ordene lest høyt, og de kommer også opp på skjermen med svarte bokstaver bak det mørkegrå grensesnittet til spillkommandoene.⁴⁵⁵ Det er altså leseren som «skriver» den litterære teksten, det vil si som velger kombinasjoner blant de til sammen tjue ni ordene som «Life 2.0» bokstavelig talt setter i spill. Dermed aksentueres også leserens rolle som «spiller». Det er leseren som så å si får ansvaret for hovedpersonens handlinger, selv om handlingsrommet i realiteten er svært begrenset: Valgene i «Life 2.0» står stort sett mellom øl eller cola, pizza eller ostesmørbrød, kjøleskap eller internett. I et intervju på nettsiden til Flamme Forlag i forbindelse med lanseringen av den spillbare versjonen av «Life 2.0», skisserer Arneberg og Torbjørn P. Larssen, som har programmert verket, en litt annen forståelse av tittelen enn den jeg skisserte ovenfor. Her argumenterer de for at tittelen snarere må tenkes i relasjon til begrepet «web 2.0», det vil si at det handler om en involvering av brukeren:

Det heter jo LIFE 2.0, og vi kan kanskje trekke en linje til «web 2.0», som ikke egentlig var betegnelsen på en ny teknologi, men heller en tendens til at brukere ble mer involvert i skapelsen/utviklingen av nettsider. Brukerne fikk være med og generere innholdet, og tilsvarende kan man si at brukerne også er med å generere innholdet i LIFE 2.0.⁴⁵⁶

Samtidig bemerker Arneberg og Larsen at de har valgt å tone ned «tradisjonelle gameplayelementer» i «Life 2.0». Det handler

kun om å lage en tekst, «og det er få incentiver for å fortsette, ingen poeng og den slags, og du må selv vurdere hvor fornøyd du er med en spill- eller tekstsessjon». Slik anskueliggjør de en formålsløshet som preger allerede papirutgaven av diktet. Samme hvor lenge man spiller, kommer man ikke videre til det neste brettet, eller den neste plattformen, «Life 3.0», eller hva det nå måtte være.

Lesingen av «Life 2.0» konfronterer oss med et spørsmål som vi bare sjelden trenger å ta stilling til i forbindelse med den papirbaserte litteraturen: Hva er egentlig det litterære objektet, hva er det egentlig vi leser? Er det teksten man produserer når man spiller? Er det selve grensesnittet, det rent visuelle, representasjonen av tastene og kommandoene? Er det interaksjonen mellom verk og leser? Eller er det snarere den tilgrunnliggende programvaren som muliggjør spillet? Det riktige svaret er sannsynligvis alle fire, og dette kan sies å være karakteristisk for mye av den elektroniske litteraturen. I artikkelen «Beyond Taxonomy: Digital Poetics and the Problem of Reading» poengterer Talan Memmott at den digitale poesien (som en underkategori av den elektroniske litteraturen) ikke nødvendigvis avgrenser seg til det man tradisjonelt tenker på som det estetiske objektet, altså den litterære teksten. Tvert imot kan man i mange tilfeller se at det snarere er programvaren som er selve kjernen i verket. Verket er altså det systemet som bidrar til å generere tekst, og ikke nødvendigvis den teksten som genereres. Memmott skriver: «Some hypermedia works positioned under the rubric of digital poetry feature little or no apparent authorial text. Rather, the work functions to provide a facilitating system for the creation of poetry or poetical event.»⁴⁵⁷ Derfor er det ikke alltid nok å forholde seg til «overflaten» av den elektroniske litteraturen, det kan også være nødvendig å innreflektere programvaren og de prosessene som programvaren legger til rette for. Programvaren kan i seg selv være betydningsbærende.⁴⁵⁸

En rekke verk innenfor den elektroniske litteraturen tøyer på ulike måter grensene for hva man er vant å til tenke på som «litteratur». De er ikke bare sjangeroverskridende, men beveger

seg også på tvers av grensene mellom de forskjellige kunststartene. Noen verk nærmer seg dataspillet, mens andre nærmer seg den visuelle digitale kunsten. I noen verk spiller musikken en avgjørende rolle, mens for andre står de filmatiske elementene helt sentralt. Ofte vil det være de institusjonelle rammene, eller for den saks skyld forfatterens egne intensjoner, som avgjør hvorvidt man skal betrakte et verk som «kunst» eller «litteratur», eller som noe helt annet. Mye elektronisk litteratur kan altså sies å bevege seg i kunstens og litteraturens randsoner, og for lesere som et vant til den papir- eller tekstbaserte litteraturens konvensjoner, kan den virke fremmedartet. Men nettopp ved å utforske og utfordre grensene for det litterære, tvinger den elektroniske litteraturen oss til å reflektere over hva litteratur egentlig er, og hva det er mulig å gjøre innenfor rammene av det litterære.⁴⁵⁹

N. Katherine Hayles er inne på dette når hun i *Electronic Literature* hevder at man må forstå den elektroniske litteraturen «as both partaking of literary tradition and introducing crucial transformations that redefine what literature is».⁴⁶⁰ Noe av det som kjennetegner den elektroniske litteraturen, er nettopp på den ene siden dens forankring i den litterære tradisjonen og på den andre siden at den er uløselig knyttet til den digitalteknologiske utviklingen og dermed til hele den digitale eller digitaliserte kulturen. Hayles oppsummerer den elektroniske litteraturens tvetydige posisjon på denne måten:

Readers come to digital work with expectations formed by print, including extensive and deep tacit knowledge of letter forms, print conventions, and literary modes. Of necessity, electronic literature must build on these expectations even as it modifies and transforms them. At the same time because electronic literature is normally created and performed within a context of networked and programmable media, it is also informed by the powerhouses of contemporary culture, particularly computer games, films, animations, digital arts, graphic design, and electronic visual culture.⁴⁶¹

Samtidig som Hayles mener at den elektroniske litteraturen må forstås innenfor en litterær kontekst, argumenterer hun for at den gir rom for noen helt særegne innsikter. Gjennom å aktivisere den digitale teknologien i selve det estetiske uttrykket blir det nemlig mulig for den elektroniske litteraturen – på en helt annen måte enn den papirbaserte – å reflektere over hvordan digitaliseringen setter spor etter seg i kunsten, kulturen og samfunnet, og ikke minst blir det mulig å reflektere over hva det vil si å være menneske i digitaliseringens tidsalder.

Mennesker i vår del av verden er i stadig større grad knyttet til datamaskiner i komplekse fysiske, psykologiske, økonomiske og sosiale relasjoner, bemerker Hayles. Dette påvirker og forandrer oss på en grunnleggende måte. Bruken av digitale teknologier bidrar så å si til å omdanne oss: «[C]itizens in technologically developed societies, and young people in particular, are literally being reengineered through their interactions with computational devices».⁴⁶² I sin bok *How We Became Posthuman* fra 1999 beskriver Hayles denne situasjonen ved hjelp av et begrep om «det posthumane». I den posthumane tilstanden er det ikke lenger noen absolutte skillelinjer mellom det hun beskriver som «bodily existence and computer simulation, cybernetic mechanism and biological organism, robot teleology and human goals».⁴⁶³ Mennesker og maskiner står ikke lenger i et statisk motsetningsforhold. Tvert imot snakker Hayles om en egen dynamikk – det hun kaller *intermediation* – i forholdet mellom menneskelig bevissthet og intelligente maskiner, og mellom «naturlig språk» («human-only languages») og språk som bare kan forstås av maskiner («machine-readable code»)⁴⁶⁴ Innenfor den elektroniske litteraturen, skriver Hayles, kan intermediation forstås både som konkrete beskrivelser av «the dynamics of human-computer interaction» og som en metafor for denne dynamikken.⁴⁶⁵ Et viktig aspekt ved den elektroniske litteraturen er altså at den konkretiserer og anskueliggjør menneskets interaksjon med sine digitale omgivelser. Dette er imidlertid ikke stedet for å utfolde en slik diskusjon. Poenget mitt er snarere å

fremheve at det finnes enkelte tematikker som den elektroniske litteraturen synes særlig godt egnet til å utforske, nettopp fordi digitale teknologier er en del av dens verktøy og dens formspråk. Mediet er en del av meningen.

Nettbrettene som publiseringsplattform

Den elektroniske litteraturen ble etablert som en egen litterær tradisjon lenge før dagens håndholdte eller mobile datamaskiner, nettbrett og smarttelefoner ble utviklet, og den bærbare eller stasjonære datamaskinen, nettverkstilkoblet eller ikke, har lenge vært det viktigste mediet for denne litteraturen. I Electronic Literature Organizations definisjon av den elektroniske litteraturen fremheves i tråd med dette «the stand-alone or networked computer» som et sentralt element. Nå skal det sies at også den elektroniske litteraturen etter hvert har begynt å migrere over til nettbrettene som publiseringsplattform, men ikke desto mindre er det andre sjangre, tradisjoner og uttrykksformer som har blitt dominerende på det nye mediet, først og fremst den interaktive og multimodale barnelitteraturen. Men hva er egentlig et nettbrett? Og hvilke estetiske muligheter åpner nettbrettene for litteraturen?

Et nettbrett kan defineres som en «mobil datamaskin med berøringsskjerm», eller snarere som en slags «multimediamaskin», hvor man i tillegg til å surfe på nettet, oppdatere sosiale medier og sjekke e-post kan skrive, fotografere, redigere bilder, ta opp film, redigere film, se film, høre musikk, spille inn musikk, spille spill, lese tidsskrifter, lese bøker og lytte til opplesninger – bare for å nevne noe.⁴⁶⁶ I tillegg til berøringsskjermen, som kanskje er den mest sentrale teknologien, har nettbrettene blant annet innebygd kamera, høyttaler, mikrofon, bevegelsessensorer, GPS og annen teknologi for geolokalisering, og alt dette bidrar til å gi nettbrettene et svært bredt spekter av bruksmuligheter, også i litterære sammenhenger, avhengig av hvilke applikasjoner

man velger å installere. Da Apple lanserte sin første iPad våren 2010, og da konkurrentene kort tid etter fulgte opp med tilsvarende produkter, fikk med andre ord samtidens forfattere noe så uvanlig som en helt ny publikasjonsplattform til rådighet, og på samme tid en verktøykasse av estetiske og formmessige muligheter som det tidligere ikke hadde vært mulig å tenke seg. Kort sagt åpnet nettbrettene et helt nytt rom for litteraturen hvor «multimodalitet» og «interaktivitet» står som to sentrale begreper.

Nå er verken multimodalitet eller interaktivitet i seg selv nye fenomener på litteraturens område. Kunststartene har alltid fungert i samspill med hverandre, og siden slutten av åttitallet har det, som jeg allerede har vært inne på, blitt eksperimentert med både multimodale og interaktive uttrykksformer innenfor den elektroniske litteraturen. Noe av det som kjennetegner mye av den elektroniske litteraturen, er nettopp at den krever lesernes involvering og aktive deltagelse for i det hele tatt å kunne realiseres. Nettbrettene har imidlertid bidratt til å åpne disse estetiske strategiene for helt andre sjangre og for et langt bredere publikum enn hva som har vært tilfellet tidligere. Fra å være en avantgardestrategi i den elektroniske litteraturen, kan multimodalitet og interaktivitet sies å ha blitt *mainstream* i den digitale barnelitteraturen. Det er imidlertid en langsom prosess å etablere en ny estetisk uttrykksform tilpasset en ny digitallitterær publikasjonsplattform, og som vi skal se, befinner vi oss fremdeles i en tidlig fase i utviklingen av den «nye» litteraturen. For som alltid er spørsmålet: Hva skal man egentlig bruke verktøykassen til å bygge? Hva kan man egentlig bruke nettbrettene til?

I hovedsak kan man skille mellom fire ulike lese- og publiseringsformer tilknyttet nettbrettene. For det første kan man bruke nettbrettene til å fremvise ordinære e-bøker, slik jeg allerede har beskrevet i kapitlet «Bøker i en digital tid». Dette er den desidert mest utbredte bruken av nettbrettene i en litterær kontekst, og strengt tatt er nettbrettene en langt viktigere leseteknologi for e-bøker enn lesebrettene. Det finnes en rekke forskjellige applikasjoner for lesing av e-bøker, noen er generelle EPUB-lesere, mens

andre er tilknyttet bestemte distributører, for eksempel Amazon, Apple eller Kobo. Alle de store norske bokhandelskjedene har etter hvert utviklet egne e-boklesere, men siden de fleste norske e-bøker publiseres i EPUB, og siden de fleste bokhandlene er tilknyttet Bokskya, altså det sentrale infrastruktursystemet for distribusjon av e-bøker i Norge, er det ingen markante stengsler mellom de forskjellige applikasjonene. Selv om man bruker bokleseren fra Ark, får man automatisk tilgang til e-bøker kjøpt hos Norli eller Tanum. Også bibliotekene forholder seg til nettbrettene som den primære leseteknologien, selv om de tekniske løsningene varierer. Noen bibliotek åpner for lån av selve filen, slik at man kan lese e-boken på den leseteknologien man selv måtte ønske, enten det er lesebrett, nettbrett, smarttelefon eller datamaskin, andre satser på «nettbaserte e-boklesere», det vil si en type HTML5-baserte løsninger som jeg kommer nærmere inn på om litt, men de fleste forholder seg til «bibliotekappen» eBokBib, som sett fra et brukerperspektiv oppfører seg på omtrent samme måte som en ordinær e-bokleser.⁴⁶⁷

Selv om nettbrettene altså er en viktig leseteknologi for e-bøker, er det først og fremst de tre andre publiseringsformene som legger til rette for bruk av interaktive elementer, musikk, opplesninger, illustrasjoner, animasjoner og andre formelementer forankret i nettbretteknologien. Det er denne typen skjønnlitterære utgivelser jeg velger å kalle for «brettbøker», både for å skille dem fra de tekstbaserte e-bøkene og for å indikere hvilket medium de baserer seg på og avhenger av for å kunne fremvises. Slike utgivelser blir ofte beskrevet som «berikede bøker», men dette er langt på vei en verdiladet betegnelse, og derfor mener jeg at den ikke er like godt egnet til å beskrive det fenomenet vi her har med å gjøre, som det mer nøytrale «brettbøker».⁴⁶⁸ Nå kan man diskutere hvorvidt «bok» fremdeles er en relevant betegnelse for litterære verk publisert digitalt. Enn så lenge baserer strukturen i svært mange brettbøker seg i stor grad på papirbøkene. Men ikke desto mindre kan man fint se for seg en langt løsere forbindelse i fremtiden. Derfor kan det være nyttig å minne om

at begrepet «bok» selv har sitt utspring i et annet medium enn den håndskrevne eller trykte kodeksen. Ifølge Falk og Torps *Etymologisk ordbog over det norske og det danske sprog* stammer ordet «bok» fra treslaget «bøk». ⁴⁶⁹ Opprinnelig betegnet det en tavle av bøketre som man brukte til å risse inn runer på. En «bok» var altså en slags skrivetavle, og med de åpenbare assosiasjonene dette gir til nettbrettene, burde videreføringen av begrepet være uproblematisk også i forbindelse med de digitale «tavlene».

En brettbok kan altså defineres som en digital utgivelse eller et digitalt litterært verk som er basert på og tilpasset nettbrettets format og funksjonaliteter, og som ikke kan fremvises på et lesebrett eller publiseres på papir uten at viktige formmessige eller innholdsmessige elementer går tapt. Én første mulighet for design og publisering av brettbøker er å benytte seg av de forskjellige layout-, redigerings- og publiseringsplattformene som ulike teknologi- og innholdsleverandører tilbyr, for eksempel Apples iBooks Author. iBooks Author er en programvare som ved å ta i bruk forhåndsdefinerte maler legger til rette for at brukerne, selv uten store kunnskaper om programmering eller grafisk design, på egen hånd kan produsere nokså avanserte multimediale bøker, det vil si bøker med for eksempel tekst, illustrasjoner, grafikk, film og musikk. En ulempe med slike publikasjoner er at de baserer seg på proprietære formater, det vil si at bøker laget ved hjelp av iBooks Author kun kan selges i Apples egen nettbokhandel iBookstore og fremvises i deres egen leseapp iBooks. Flere norske forlag selger e-bøker gjennom iBookstore, men muligheten for å lage skjønnlitterære utgivelser ved hjelp av iBooks Author har i liten grad blitt utforsket.

De samme ulempene knyttet til proprietære løsninger, gjelder også for «bokappene». Dette er den andre publiseringsmuligheten for brettbøker, og lenge også den mest utbredte. En fordel med applikasjonsformatet sammenlignet med bøker produsert ved hjelp av for eksempel iBooks Author, er at man i større grad kan gjøre bruk av nettbrettens innebygde ressurser, slik som kamera, berøringsskjerm, lydopptak, bevegelsessensorer og

GPS. Dermed blir det mulig å inkludere både spillfunksjoner og andre interaktive elementer i den litterære teksten. I *Maja og det magiske speilet*, et samarbeidsprosjekt mellom Gyldendal og spillutviklingsselskapet Bifrost, må for eksempel leseren både «pusse støv» av skjermen og rope høyt inn i mikrofonen for å hjelpe helten videre i fortellingen.⁴⁷⁰ Som jeg kommer tilbake til, finnes det få eksempler på denne typen mer avanserte brettbøker i Norge, og dette kan ha sammenheng med at bokapper ofte er dyre å produsere. Alle apper må designes spesielt for nettbrettens respektive operativsystemer, hvorav de to mest sentrale i dag er Apples «iOS» og Googles «Android», og hvis forlagene ønsker å være tilgjengelige på alle aktuelle plattformer, medfører dette en betydelig ekstrakostnad. I likhet med brettbøker produsert ved hjelp av iBooks Author kan bokappene dessuten ikke selges gjennom ordinære nettbokhandlere. Mens applikasjoner for iPhone og iPad selges gjennom Apples App Store, selges applikasjoner for Android gjennom Google Play.

Sett fra forlagenes og bokhandlenes perspektiv er det med andre ord flere ulemper ved appene som publiseringsformat, og på grunn av dette er det mange som nå har begynt å utforske ulike HTML5-baserte publiseringsformer. HTML5 er den nyeste versjonen av det såkalte markeringsspråket for World Wide Web, altså det programmeringsspråket som bestemmer hvordan innholdet på en bestemt nettside skal struktureres og vises.⁴⁷¹ Noe av det som karakteriserer HTML5, er at det håndterer multi-medialt innhold bedre enn tidligere versjoner av programmeringsspråket, og ikke minst at det fungerer på tvers av ulike plattformer, enheter og nettlesere. En bestemt nettside skrevet i HTML5 oppfører seg omtrent på samme måte enten den vises på en datamaskin, et nettbrett eller en smarttelefon, og derfor representerer dette en langt mer fleksibel teknologi enn appene. For leserne innebærer ikke valg av teknologi noen avgjørende forskjell. Leseopplevelsen og de estetiske mulighetene er omtrent de samme innenfor begge formatene. For utgiverne er det imidlertid en stor fordel at man kan lage plattformuavhengige

publikasjoner og dermed også frigjøre seg fra de proprietære løsningene.

I 2014 inngikk de fire forlagene Gyldendal, Cappelen Damm, Aschehoug og Samlaget et samarbeid om et nytt format kalt eBok+. Dette er et åpent format, slik at alle som ønsker, kan få tilgang til formatspesifikasjonen. Formatet er primært tenkt brukt i forbindelse med multimodale brettbøker for barn, og det er i stor grad basert på HTML5. Systemet fungerer på samme måte som Bokskya, det vil si som en felles infrastruktur for multimodale brettbøker. Bøkene – selve innholdsfilene – selges gjennom bokhandelkjedenes nettbutikker, og de leses ved hjelp av en e-bokleser som lastes ned på nettbrettet. Høsten 2015 er det bare Tanum og ebok.no som har kommet ordentlig i gang med systemet. Mens Tanum har laget en egen app for denne typen utgivelser, nemlig *Boksnuser*, har ebok.no valgt å integrere programvaren i sin ordinære e-bokleser. Dette betyr at man med e-bokleseren fra ebok.no kan lese e-bøker (EPUB) og multimodale brettbøker (eBok+) side om side. Dette åpner noen interessante perspektiver på fremtidens litteratur, for med denne teknologien kan man se for seg litterære tekster som beveger seg på tvers av de skillelinjene jeg her har skissert mellom e-bøker og brettbøker, for eksempel romaner som lar leseren lytte til den samme musikken som romankarakterene lytter til, eller som inneholder fotografier og annet visuelt materiale, slik vi har sett det i John Erik Rileys *Heimdal, California* (at slike tenkte romaner som låner innhold fra andre kilder, lett vil kunne støte på rettighetsproblemer, lar vi ligge i denne sammenhengen). Den digitale utgaven av Frode Saugestads selvbiografiske roman *En ung manns bekjennelser om kjærlighet* fra 2013 er et eksempel på en roman som allerede nærmer seg en slik form, i den forstand at boken integrerer både musikk, film og utklipp fra aviser og magasiner.⁴⁷² Den digitale versjonen av Saugestads roman er riktignok publisert i PDF, og for å få tilgang til det digitale ekstramaterialet må man følge lenker som i realiteten tar leseren ut av boken, og videre til YouTube, forlagets hjemmeside eller andre steder på nettet. Hvis Saugestad

i stedet for PDF-formatet hadde tatt i bruk den teknologien som ligger til grunn for eBok+, kunne disse elementene i mange tilfeller blitt gjort til en del av selve verket.

Mens lesebrettene begrenser seg til å representere «digitale kopier» av tekster som i utgangspunktet er skrevet for å publiseres på papir, gjør nettbrettene det mulig å tenke litteraturen bortenfor og uavhengig av papirbokens konvensjoner, og som jeg allerede har vært inne på, tilbyr nettbrettene et mangfold av teknologiske muligheter for eksperimenteringsvillige forfattere. Den viktigste av disse teknologiene, eller det Elise Seip Tønnessen i artikkelen «Fra bildebok til app, eller bare litterær app» beskriver som det «mest karakteristiske trekket ved nettbrettet som teknologisk plattform», er berøringsskjermen. Det er den som mer enn noe annet muliggjør den særegne formen for interaksjon mellom tekst og leser som vi finner i mange brettbøker, altså som «gjør det mulig å samhandle med teksten og slik endre hva som kommer fram på skjermen». Og det er denne teknologiske affordansen, fortsetter hun, «som har skapt en forventning om interaktivitet knyttet til tekster som presenteres på nettbrett». ⁴⁷³ Begrepet «affordans» viser i denne sammenhengen til de egenkapene, kvalitetene eller semantiske ressursene som særpreger en bestemt medieteknologi, og som legger til rette for bestemte handlinger eller former for betydningsdannelse. Det handler kort sagt om hvordan mediets materielle eller teknologiske egenart på ulike måter påvirker det innholdet som formidles. I dette konkrete tilfellet handler det om hvordan brettbøker formes med utgangspunkt i nettbrettens berøringsskjerm, og hvordan teknologien legger til rette for bestemte måter å skape betydninger på.

Også en annen barnelitteraturforsker, Ture Schwebs, fremhever berøringsskjermen som den viktigste teknologiske dimensjonen ved nettbrettene i en litterær kontekst, og også han trekker frem interaktivitet som det sentrale formtrekket ved den digitale barnelitteraturen. I artikkelen «Affordances of an App», hvor han analyserer den multimodale brettboken «The Fantastic

Flying Books of Mr. Morris Lessmore», konstaterer Schwebs at nettbrettene mest fremtredende affordans er «the broad range of interactive elements, functions that are not found in conventional media». ⁴⁷⁴ Interaktivitet er en tvetydig term, bemerker Schwebs, men for ham betegner den ulike former for samspill mellom en bestemt programvare på den ene siden og leseren eller brukeren av en digital bok på den andre. ⁴⁷⁵ Det viktigste er at programmet responderer på en måte som gir leseren opplevelsen av å være i dialog med teksten, og som dessuten skaper en følelse av at man har anledning til å påvirke eller kontrollere handlingen og dermed de betydninger som det litterære verket produserer. I tradisjonelle medier, bemerker Schwebs, er det forfatteren, illustratøren eller redaktøren som styrer progresjonen. I brettboklitteraturen legges det i større grad til rette for at leseren selv kan ta del i realiseringen av verket, og nettopp berøringsskjermen muliggjør denne formen for interaktivitet:

The touchscreen allows the reader to trigger animations, manipulate objects and give life to people and animals. This part of the interactivity is a two-step process: identifying where in the picture the hot spots are hidden; and discovering what they hide, and how the objects behave. These activities play on the elements of surprise and suspense associated with veiling and unveiling. In this way digital technology exploits the general fascination of the classic hide-and-seek game: searching is as much fun as finding. ⁴⁷⁶

Avdekkingen og aktiviseringen av brettbøkene interaktive elementer gir glede nærmest i seg selv, argumenterer Schwebs. Samtidig kan det bemerkes at fleste interaktive fortellinger utspiller seg innenfor noen klart definerte rammer. Det finnes kort sagt ingen interaktive elementer som ikke forfatteren eller produsenten har designet eller skrevet inn i brettboken. Selv om leserens aktive deltagelse kan være nødvendig for å realisere det betydningspotensialet som ligger i det digitale verket, kan det

ofte være begrenset hvor mye han heller hun faktisk kan påvirke betydningsinnholdet.

Brettbøker. Internasjonale eksempler

I den relativt korte perioden som har gått siden Apple lanserte sin første iPad, har det vokst frem et mangfold av brettbøker som utfolder seg både innenfor og på tvers av ulike sjangre. Mange brettbøker, og ikke minst mange brettbøker som retter seg mot barn, tar form i skjæringspunktet mellom spill, aktivitetsbok, animasjonsfilm, digitale læremidler og det skjønnlitterære eller fortellende. Grensene mellom modalitetene kan være diffuse. I noen brettbøker er spillfunksjonene like viktige som de litterære elementene. I andre brettbøker baserer narrasjonen seg like mye på animasjonsfilmens modaliteter som på verbaltekst. Et eksempel på dette siste er barnebokappen *Monster's Socks* som fikk hederlig omtale (*special mention*) under tildelingen av BolognaRagazzi Digital Award under den store barnebokmessen i Bologna i 2013.⁴⁷⁷ Rent institusjonelt kan vi altså fastslå at *Monster's Socks* blir behandlet som en «bok», men i det visuelle baserer applikasjonen seg i stor grad på tradisjonell *stop-motion*-animasjon, og slik sett kunne *Monster's Socks* like gjerne blitt behandlet som en slags interaktiv animasjonsfilm. Det samme gjelder for øvrig den tidligere nevnte «The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore», som i realiteten tar form som en interaktiv brettbokadaptasjon av en animasjonsfilm, og hvor elementene av animasjon fremdeles spiller en viktig rolle i fortellingen.⁴⁷⁸ Her kunne man nærmest si at det er tematikken, hovedpersonens nære forhold til bokmediet, som bidrar til å definere appen som nettopp en bok.

Så langt er det produsert få eller ingen større skjønnlitterære brettbøker for voksne i Norge. Det har kommet enkelte sakprosa-bøker og oppslagsverk, men vi venter fremdeles på den første store digitalt skapte multimodale og interaktive brettbokfortellingen

rettet mot et allment publikum. Som jeg allerede har vært inne på, kan slike utgivelser være relativt ressurskrevende, og foreløpig har vi ikke sett den helt store interessen blant forfatterne for denne typen digitallitterære formeksperimenter. Innenfor barnelitteraturen er situasjonen en litt annen. På dette området har det kommet en hel rekke utgivelser, selv om de aller fleste baserer seg på allerede publiserte papirbøker. Denne litteraturen skal jeg riktignok komme tilbake til i neste delkapittel. I det følgende skal jeg peke på noen internasjonale eksempler, ikke med ambisjon om presentere uttømmende analyser, men for å vise noen av de formmessige mulighetene som brettbokpubliseringen bringer med seg inn i litteraturen. Jeg skal fokusere på det jeg anser som de mest «litterære» eksemplene, snarere enn å rette blikket mot de brettbøkene som i størst grad nærmer seg spill og andre mediale uttrykksformer.

I Danmark har flere forfattere utforsket det nye formatet, også innenfor skjønnlitteraturen for voksne. Blant annet har Merete Pryds Helle skrevet den lyriske fortellingen *Stjernetime*, Liv Mørk (et pseudonym for Morten Søndergaard og Merete Pryds Helle) har skrevet kriminalfortellingen *Begravelsen*, og Sven Åge Madsens har skrevet den fantastiske fortellingen – men også her med krimelementer – *Kvinden ved siden af*.⁴⁷⁹ Felles for disse utgivelsene er at formen er forholdsvis enkel, og at bruken av digitale virkemidler er holdt på et beskjedent nivå. For eksempel rommer ingen av de tre brettbøkene animasjoner, musikk eller muligheten til å få teksten lest høyt. Det er teksten og illustrasjonene som er de bærende elementene. Sven Åge Madsens *Kvinden ved siden af*, illustrert av Anna Jacobina Jacobsen, handler om to kvinner som etter en operasjon opplever at «sjelene» deres har tatt plass i hverandres kropp. Sjelen til 41 år gamle Anita Bjørnsted har kort sagt tatt plass i kroppen til 23 år gamle Marianne Starlig – og omvendt. Det narrative perspektivet ligger i utgangspunktet hos Mariannes søster Anna Sofie, men historien fortelles gjennom en rekke forskjellige teksttyper, inkludert avisartikler, sykehusrapporter, søknader om forskningsmidler, e-poster og

vedlegg til e-poster. Noe av det interessante med *Kvinden ved siden af* er at fortellingen, paradoksalt nok, snarere enn å utforske mulige digitale fortellerteknikker synes å prioritere en form for remediering av analoge medier. Flere av tekstdelene presenteres på papirark, det vil si som illustrasjoner av papirark, som enten ligger på bordet eller er hengt opp på en korttavle. Og når fortellingen skal formidle e-poster, er det gjennom stiliserte tegninger av innboksens grensesnitt og av e-poster skrevet ut på papir. Slik synes *Kvinden ved siden af* å bekrefte Bolter og Grusins tanke om at nye medier alltid bringer med seg – remedierer – visse aspekter ved de gamle. Det er som om utforskningen av det nye mediet i dette tilfellet har behov for å starte med noe som allerede er kjent, og at første steg på veien er å formidle de analoge mediene i et digitalt format.

At brettbøker ikke trenger å være svært avanserte, viser også den jamaicanske forfatteren Ishion Hutchinsons lyriske brettbok *The Garden*, med illustrasjoner av Joel Golombeck.⁴⁸⁰ Åpningsbildet er en tegning av en gatelykt og ordene «The streetlights shed pearls that night» skrevet med små, hvite bokstaver over et mørkere felt. I det man forsøker å bla videre til neste side, oppdager man imidlertid at boken ikke er strukturert ved hjelp av «sider» eller «oppslag». Tvert imot viser det seg at man må skyve hele bildet for å komme videre i teksten. Man «blar» kort sagt ved å følge den mørke veien som snirkler seg gjennom illustrasjonen, og hvis man zoomer ut, oppdager man at hele appen i realiteten – ganske enkelt – består av ett stort bilde med tekst og illustrasjoner.

I motsatt ende av skalaen finnes til dels svært komplekse og avanserte brettbøker publisert i form av apper, for eksempel den multimodale og interaktive utgaven av Sherlock Holmesfortellingen *The Red-Headed League* eller brettbokadaptasjonen av John Buchans klassiske spionfortelling *The Thirty-Nine Steps*.⁴⁸¹ *Sherlock. Interactive Adventure*, som appen basert på *The Red-Headed League* heter, rommer en rekke forskjellige innholdselementer. Viktigst er naturligvis selve fortellingen,

både som tekst og lest høyt, men ikke mindre viktig er de til sammen 29 svært detaljerte og tidsriktige scenene eller tablåene som illustrerer fortellingen. Flere av tablåene rommer animasjoner, og flere av er interaktive: Ikke bare er det mulig for leseren å se seg rundt i rommet gjennom å endre «kameravinkelen», men det er også mulig å zoome inn på enkelte detaljer. Hensikten med dette er å samle ulike objekter som enten er knyttet til fortellingen, eller som bidrar til å gi historisk troverdighet til gjengivelsen av omgivelsene, det kan for eksempel være en mynt, et fotografi, en fiolin eller et kamera. Etter hvert som leseren avdekker objektene, samles de i en egen del av brettboken, hvor de presenteres gjennom leksikalske beskrivelser, eller hvor betydningen innenfor Conan Doyles forfatterskap blir forklart. I tillegg til musikk og illustrerende lyd bidrar også to andre ekstrelementer til å «berike» opplevelsen: Det ene er en liste med personbeskrivelser knyttet til de ulike karakterene vi møter i fortellingen, og det andre er et kart over London som viser hvor Holmes og Watson – og dermed leseren – til enhver tid befinner seg.

The Thirty-Nine Steps inneholder mange av de samme elementene som *Sherlock*, blant annet svært detaljerte illustrasjoner, muligheten til å zoome, muligheten til å bevege seg rundt i rommene, objekter som må samles, kart over London og en type «kartotekkort» med de viktigste karakterene. Forskjellen er at den interaktive dimensjonen er enda sterkere aksentuert her enn i *The Red-Headed League*. I realiteten handler det like mye om å «spille» *The Thirty-Nine Steps* som om å lese den. Det er karakteristisk at man må registrere seg som spiller med et eget brukernavn for i det hele tatt å få lov til komme inn i det narrative universet. Jeg skal innrømme at jeg aldri har klart å «spille» ferdig *The Thirty-Nine Steps*. Dette skyldes ikke at brettboken ikke er fascinerende, kanskje snarere tvert imot. Nettopp de detaljerte illustrasjonene, de mange oppgavene som må løses, og de mange objektene som må utforskes, sprangene ut og inn av den narrative diskursen, gjør at konsentrasjonen og innlevelsen i fortellingen forstyrres. På den måten svekkes også den narrative fremdriften,

eller med andre ord det som burde være spionfortellingens fremste kjennetegn.

Ulike former for spill eller interaktiv utforskning av brettbokens grensesnitt er ikke den eneste måten å involvere leserne på i litteraturen. Det kan brettromanen *The Silent History* fra 2012 stå som et eksempel på. Handlingen utspiller seg i årene mellom 2011 og 2043 og forteller om et merkelig «syndrom» som er i ferd med bre seg ut over hele USA, og etter hvert til resten av verden, hvor et stadig økende antall barn blir født uten evnen til å forstå språk eller evnen til selv å kunne snakke. Historien blir fortalt gjennom to forskjellige sett med narrative diskurser. For det første finner vi til sammen 120 «vitnesbyrd» fra seks forskjellige tidsperioder fordelt på seks forskjellige «plattformer» i appen. For det andre finner vi et stort antall «feltrapporter» som utelukkende kan leses når man rent fysisk befinner seg på akkurat det stedet der handlingen i fortellingen utspiller seg – det dreier seg med andre ord om en form for «stedsspesifikk litteratur», hvor appen tar i bruk telefonens eller nettbrettets geolokaliseringsfunksjon for å bestemme hvor leseren befinner seg. Høsten 2015 finnes over 250 slike «feltrapporter» på ulike steder i verden, de fleste i USA, Europa og Australia, men også én i Antarktis. Det sier seg selv at ingen lesere noensinne vil kunne lese samtlige fortellinger tilknyttet romanuniverset. *The Silent History* er skrevet av et kollektiv av forfattere. Selve appen og de 120 vitnesbyrdene er skapt av Eli Horowitz, Kevin Moffett, Matthew Derby og Russell Quinn, mens de stedsspesifikke fortellingene er skrevet av lesere verden over. I tradisjon fra den elektroniske litteraturen, og på mange måter karakteristisk for kreative prosesser i digitaliseringens tidsalder, slik blant annet Henry Jenkins har beskrevet det, er altså *The Silent History* et produkt av en kollektiv skriveprosess. Her er med andre ord lesernes deltagelse i litteraturen langt mer grunnleggende enn i for eksempel *Sherlock Interactive*. I den mer konvensjonelle interaktive litteraturen utfolder interaksjonen seg innenfor noen klart fastlagte grenser. I *The Silent History* inviteres derimot leseren til å ta del i selve utformingen av det litterære

universet, altså til å bli en reell medskaper av dets betydninger.

Selv om multimodalitet og interaktivitet ofte fremheves som de sentrale estetiske strategiene i brettboklitteraturen, finnes det forfattere som utforsker også den tekstbaserte brettlitteraturen. Iain Pears' *Arcadia* fra 2015 er et eksempel på dette.⁴⁸² Sammenlignet med mange interaktive og multimodale apper er brukergrensesnittet i *Arcadia* svært enkelt: Vi finner ingen illustrasjoner, ingen musikk, ingen opplesninger. Det er teksten som er det sentrale. Pears' roman består av en serie fortellinger, eller snarere plotlinjer, som på ulike måter fletter seg inn i hverandre, og hvor leseren selv bestemmer i hvilken rekkefølge han eller hun ønsker å lese de enkelte tekstdelene. Slik ligner romanen på den klassiske hypertextfortellingen. Brettboken åpner med et kart som gir assosiasjoner til et omfattende T-banekart, inkludert fargevalgene knyttet til de ulike linjene og dessuten med tre endestasjoner, nemlig Wildon, Oxford og Mull. Kartet illustrerer hvordan de ulike plotlinjene bukker seg rundt hverandre, fletter seg sammen og noen ganger beveger seg i forskjellige retninger, mens «stasjonene» som dukker opp med ujevne mellomrom på de ulike T-banelinjene, markerer romanens kapitler. Når man har lest et kapittel, markeres dette på kartet, og dermed blir man minnet på hvilke deler av romanen man faktisk har lest. Dette er et viktig poeng: Når Pears velger brettboken som format, forteller han i en artikkel i *The Guardian*, er det først og fremst for å gjøre leseopplevelsen lettere, altså for at det skal bli mulig for leseren å håndtere den relativt komplekse romanteksten. Ambisjonen med *Arcadia* var ikke å utforske den digitale avantgarden, forteller Pears. Det var ikke den digitale teknologien i seg selv som interesserte ham. Når han valgte å utforske brettboken som publikasjonsplattform, var det tvert imot fordi det litterære materialet hans krevde en annen form for strukturering enn hva som ville være mulig i papirboken: «[I]t was vital to keep a strict discipline, making the technology the servant of the story rather than its master; the worst outcome would have been a sort of techno *livre d'artiste* that generated visual shock-and-awe

to the point that the actual story became almost irrelevant.»⁴⁸³ Det var altså avgjørende for Pears at teknologien skulle være et redskap i fortellingen og ikke et mål i seg selv. Dette tror jeg er en viktig påminnelse. Det er først når de digitale teknologiene blir et redskap og ikke en staffasje, at de interessante digitallitterære tekstene kan begynne å ta form.

Til slutt er det også en annen form for brettbøker som det kan være interessant å nevne i denne sammenhengen. Her dreier det seg riktignok ikke om digitalt skapte tekster, men om innholdsrike, multimodale og tekstkritiske utgaver av litteraturhistoriens klassikere. Det dreier seg om brettbøker som ikke bare rommer digitaliserte utgaver av selve den litterære teksten, men også opplesninger, faksimiler av originalmanuskripter, forklarende og kildekritiske kommentarer, ordforklaringer, analyser, artikler, referanser til aktuell litteratur, bilder, kart, videoer. I Frankrike har Bibliothèque nationale de France publisert Voltaires *Candide. Ou l'optimisme* på denne måten.⁴⁸⁴ I England har Faber and Faber, i samarbeid med Touch Press, kommet med berikede utgaver av blant annet T.S. Eliots *The Waste Land* og ikke minst av Shakespeares sonetter. *Shakespeare's Sonnets* inneholder teksten til alle de 154 sonettene, en faksimile av Quarto-utgaven fra 1609, opplesninger av en rekke kjente skuespillere, både som videoer og som lydspor til teksten, kommentarer, noter fra The Arden Shakespeare, samt en rekke korte essay og forelesninger fra forskere og forfattere. Dette er altså ikke enkle e-bøker, men multimodale publikasjoner som til fulle drar nytte av nettbrettenees affordanser, og som legger til rette for en helt ny måte å nærme seg den klassiske litteraturen på.

Brettbøker for barn

Den papirbaserte barnelitteraturen er allerede i utgangspunktet multimodal og interaktiv. Den kombinerer som regel tekst og illustrasjoner, og i mange tilfeller forutsetter den en voksenperson

som kan lese teksten høyt, og som sammen med barnet kan interagere med illustrasjonene – peke, spørre, forklare og så videre. Barnelitteraturen har med andre ord en form som allerede i utgangspunktet kan sies å ligge nært opp mot brettboken som publiseringsplattform. Derfor er det ikke overraskende at nettopp denne sjangeren er dominerende innenfor brettboklitteraturen, også internasjonalt. Det finnes etter hvert en hel del slike utgivelser i Norge, riktignok med varierende grad av kompleksitet. Høsten 2015 tilbyr Tanums nettbokhandel nærmere 140 titler i standardformatet eBok+. Mange av disse finnes også som egne apper, for eksempel *Garmanns sommer* av Stian Hole, *Jakob & Neikob* av Kari Stai og *Frøet* av Charlotte Bråten og Rune Markhus.⁴⁸⁵ Andre titler er publisert i spesielle leseapper som fungerer som en slags «bokhylle» for flere utgivelser, for eksempel Samlagets *Leseland*, Aschehougs *Barnebokhylla* eller *Karsten & Petra* fra Cappelen Damm, hvor alle de digitaliserte utgavene av Tor Åge Bringsværds populære barnebøker er samlet.

En svært stor andel av den digitale barnelitteraturen i Norge baserer seg på allerede publiserte papirbøker. Snarere enn digitalt skapt litteratur dreier det seg altså om digitaliserte papirbøker hvor forankringen i bokmediet fremdeles er tydelig til stede. Ofte kan man se at det grafiske brukergrensesnittet imiterer papirboken som objekt. I *Karsten & Petra*, men også andre steder, organiseres for eksempel bøkene i en slags virtuell bokhylle, hvor de enkelte titlene representeres som «avbildninger» av papirbøkene, inkludert en form for skyggelegging som imiterer hvordan bøkene er innbundet, og som skaper et inntrykk av at vi egentlig har med fysiske bøker å gjøre. Her kan man snakke om en form for *skeuomorfisme* eller retroimitasjon, altså det fenomenet at et nytt designprodukt inneholder formelementer fra eldre produkter innenfor samme kategori. Hensikten med formgrepet er å skape et inntrykk av at objektet er eldre enn det er, eller – og det er dette som er det viktigste poenget i forbindelse med brettbøkene – å skape en gjenkjennelseeffekt. Referansene til papirbøkene gjør at den digitale boken virker mindre fremmed, og dermed kan

man også tenke seg at det blir lettere for foreldre å la barna bruke nettbrettene som leseteknologi – den digitale boken er tross alt ikke så forskjellig fra papirboken.

På hvilken måte tar barnelitteraturen i bruk nettbretteknologiens estetiske muligheter? I artikkelen «Fra bildebok til app, eller bare litterær app» skiller Elise Seip Tønnessen mellom fire kategorier digitale bildebøker for barn, og selv om det ikke alltid er like lett å trekke klare grenser mellom de forskjellige kategoriene, er inndelingen nyttig for å danne seg en oversikt over hvilke sjangre og uttrykksformer som er i ferd med å etablere seg innenfor denne delen av det digitallitterære landskapet i samtiden. Den første kategorien er «visuelle lydbøker». Dette er utgivelser hvor den eneste digitale «ekstrafunksjonen» er muligheten til å få teksten lest høyt av en forteller, og hvor tekst, illustrasjoner og gjerne også sideoppsettet er uforandret fra papirboken. Størstedelen av de norske brettbøkene for barn plasserer seg innenfor denne kategorien, men det finnes grensetilfeller. I bøkene om sjøormen Ruffen av Tor Åge Bringsværd og Thore Hansen skapes det for eksempel en opplevelse av bevegelse ved at det panoreres eller zoomes inn på bestemt utsnitt av illustrasjonene.⁴⁸⁶ Men illustrasjonene er fremdeles statiske, og vi finner ingen interaktive elementer, og derfor hører disse utgivelsene naturlig til i underkategorien «visuelle lydbøker».

Den andre kategorien brettbøker i Tønnessens inndeling er «bildebøker med tilleggseffekter». Her dreier det seg om digitaliserte bildebøker hvor man i tillegg til tekst, illustrasjoner og fortellerstemme kan finne enkle animasjoner, musikk og ulike former for illustrerende lyd, samt – i enkelte tilfeller – små interaktive elementer. Tønnessen nevner både *Garmans sommer* og *Jakob & Neikob* som eksempler på denne typen brettbøker. Jeg vil trekke frem *Frøet*, med tekst av Charlotte Bråten og illustrasjoner av Rune Markhus, også dette en digitalisert papirbok uten bruk av interaktive elementer, men hvor den nennsomme og avstemte bruken av digitale virkemidler på en fin måte bidrar til å forsterke det betydningspotensialet som finnes allerede i papirutgaven.

Hovedpersonen i *Frøet*, Sandra, har skilte foreldre, og det er denne situasjonen boken tematiserer. En dag finner Sandra et frø, tilsynelatende et helt vanlig frø, men når hun planter det, vokser det ut og blir – av alle ting – til en hest. Miff, som hesten heter, blir hennes nye venn, og gjennom å ta henne med på reise frem og tilbake mellom morens leilighet i byen og farens enebolig på landet, det vil si gjennom å «mediere» mellom de to hjemmene, hjelper han Sandra til å forsone seg med tilværelsen som skilsmissebarn med delt bosted.

Hva er det som i dette tilfellet karakteriserer den digitale remedieringen? I brettbokutgaven av *Frøet* er Bråtens tekst og illustrasjonene til Markhus fremdeles de sentrale, betydningsbærende elementene. Men i tillegg har boken fått et utfyllende lydspor (musikk, hestevrinsk, glass som klikker, og så videre) og et knippe enkle animasjoner. Animasjonene bidrar til å skape et mer dynamisk visuelt uttrykk, for eksempel når utelysene i ett av oppslagene slår seg på med en viss forsinkelse, men de har også en narrativ funksjon, i den forstand at de bidrar til å fremheve bestemte aspekter ved bokens handling og tematikk. I ett av oppslagene, hvor det fortelles om hvordan Sandra planter frøet i en av morens blomsterpotter, viser for eksempel små klumper av jord på gulvet hvordan hun beveger seg gjennom leiligheten – fra stuen, via kjøkkenet og inn på soverommet. Et annet av oppslagene starter med svart skjerm og tekstlinjen «Selv om Sandra er veldig redd». Dermed skapes det et kort og fortettet spenningsmoment, før teksten forsetter med «tør hun slå på lyset» – og samtidig som Sandra slår på lyset, kommer også «lyset» tilbake i brettboken. Endelig: I bokens åpningsscene, som viser et panoramabilde over utkanten av en by, svever det en rekke små «støvpartikler» over skjermen. Det er denne støvskyen som bringer med seg frøet som igangsetter handlingen, og mot slutten av boken – idet Sandra er klar for å sende frøet videre med vinden – kommer det samme grafiske elementet tilbake. Slik blir det sirkulære ved fortellingen understreket: Miff er på vei til et annet barn som trenger trøst. Fortellingen kan starte på nytt. Disse eksemplene

viser at de digitale virkemidlene i brettbokutgaven av *Frøet* ikke er å betrakte som «tilleggseffekter», men at de tvert imot kan sies å være integrert i og springe ut fra fortellingens egne behov.

Den tredje kategorien digital barnelitteratur er «interaktive bildebøker». Dette er brettbøker hvor «brukerens aktive medvirkning» er nødvendig «for at meningspotensialet skal komme til sin rett».⁴⁸⁷ Aktiviseringen av de interaktive elementene er med andre ord nødvendig for å bringe handlingen videre eller for å realisere de ulike nivåene av betydning i teksten. Det kan diskuteres hvor man skal trekke grensene mellom det Tønnessen kaller «bildebøker med tilleggseffekter», og det hun kaller «interaktive bildebøker». Kanskje hadde det vært like fruktbart å definere *Jakob & Neikob* som en interaktiv bildebok og forbeholdt «bildebøker med tilleggseffekter» til brettbøker hvor de interaktive elementene er fraværende. Selv om leserens aktive medvirkning strengt tatt ikke er nødvendig for å realisere fortellingen om Jakob og Neikob, det vil si fortellingen slik den kommer til uttrykk i papirbokutgaven, kreves det samhandling fra leserens side for å virkeliggjøre det ekstra laget av betydninger som den digitale remedieringen bringer inn i tekstuniverset (her dreier det seg ikke minst om å aktivisere ulike lydeffekter). Slik forstått vil jeg mene at også *Jakob & Neikob* er å regne som en interaktiv bildebok.

Tønnessens eksempel er adaptasjonen av Tove Janssons *Hvordan gikk det?* fra 1952, om Mummitrollet som er på vei hjem til moren med et spann med melk, men som først må hjelpe Mymlen med å finne Lille My.⁴⁸⁸ I førsteutgaven av *Hur gick det senn? Boken om Mymlan, Mumintrollet och lilla My* var det laget små hull i boksiden, slik at man i hvert av oppslagene fikk et glimt av det neste.⁴⁸⁹ Det interaktive elementet var med andre ord til stede allerede her. I brettbokversjonen av Janssons fortelling blir dette videreført på ulike måter. Blant annet kan man aktivisere små animasjoner ved å trykke på skjermen: Man kan få Mummitrollet til å vandre bortover stien, fisker til å sprette, lyn til å slå ned i trærne og luker til å åpne seg – for å nevne noe. Men brettboken

har også andre interaktive elementer. Ved å vende nettbrettet på siden, altså ved å aktivisere det innebygde gyroskopet, kan man få steiner til å rulle. Ved å dra fingeren over støvsugerslangen til He-mulen, kommer innholdet til syne –blant annet Mummitrollet selv. Og i ett av oppslagene finner vi et tegneprogram hvor leseren inviteres til å tegne et bilde Filifjonken som deretter integreres som en del av det digitale oppslaget.

Interaktive elementer i brettbøkene kan bidra til å engasjere leseren. Tønnessen beskriver det som en invitasjon til «medskaping», hvor den interaktive leken «inviterer leseren inn som deltaker i handlingen med mulighet til å gå inn i en fortellerrolle som fyller ut teksten». ⁴⁹⁰ Det handler altså om deltagelse og ikke minst en forestilling om at aktiviseringen av leseren bidrar til en rikere og mer engasjerende leseopplevelse. Hvis man selv får anledning til å produsere tekstens betydninger, synes tanken å være, vil også verket oppleves som mer relevant. Bruken av interaktive elementer i skjønnlitteraturen, enten den retter seg mot barn eller voksne, er imidlertid ikke uproblematisk. Det kan lett oppstå en motsetning mellom selve den litterære teksten på den ene siden og ønsket om å utfolde det ekstra laget av betydninger som interaksjonen legger til rette for, på den andre. Snarere enn å invitere til «medskaping» kan de interaktive elementene komme til å forstyrre leserens konsentrasjon om fortellingen. Langt på vei vil jeg argumentere for at dette er tilfellet med *Hva skjedde da?* Brettbokens mange interaktive elementer bidrar ikke først og fremst til å forsterke innlevelsen i fortellingen, tvert imot blir man gang på gang revet ut av fiksjonen. Mer enn noe annet rettes oppmerksomheten mot mediet selv, det vil si mot en fremvisning av de virkemidlene som nettbretteknologien tilbyr. Det er først, vil jeg hevde, når de interaktive elementene springer ut av det litterære verkets egne behov, at det potensialet som ligger i interaktiviteten som digitallitterært virkemiddel, blir utløst.

Den fjerde og siste kategorien digitale barnebøker er det Tønnessen kaller «digital først», eller det man også kunne beskrive som den «heldigitale» barnelitteraturen. Dette er brettbøker

som ikke baserer seg på tidligere publiserte papirbøker, men som er skapt digitalt, og som på ulike måter utforsker nettbrettene affordanser, altså det potensialet for betydningsdannelse som ligger i selve medieteknologien. Det er her vi finner den barnelitteraturen som potensielt beveger seg bortenfor boken som medium, og som utfordrer de rammene som boken setter for litteraturens form og struktur. Så langt er det kun produsert en håndfull heldigitale barnebøker i Norge. I innledningen til dette kapitlet viste jeg hvordan *Bruno* av Marte Rye Bårdsen og Ingrid Baadnes hører hjemme i denne kategorien, mens Tønnessens analyseeksempel er *Maja og det magiske speilet*.⁴⁹¹ I det følgende skal jeg se nærmere på ytterligere noen eksempler. Det dreier seg om *Nesen. Den dagen Nesen mistet hodet*, også denne fra produksjonsselskapet ablemagic. Det dreier seg om *Jakten på Teddy* fra spillutvikleren Plus Point i samarbeid med forfatteren Endre Lund Eriksen. Og ikke minst dreier seg om *Kubbe lager skyggeteater* av Åshild Kanstad Johnsen.

Nesen forholder seg til et format eller konsept som etter hvert har blitt nokså utbredt innenfor den digitale barnelitteraturen, ikke minst internasjonalt, hvor spill og ulike interaktive elementer får en viktig rolle i fortellingen. Historien handler om en nese som «våkner opp helt alene» i sengen, og som oppdager at ansiktet den tilhører, har forsvunnet. Plotet følger Nesen på leting etter «de andre i ansiktet» – etter munnen, øynene og ørene, og ikke minst etter den lille gutten som eier ansiktet. Fortellingen er multimodal: Den rommer både tekst, teksten lest høyt, musikk, illustrasjoner og animasjoner, men ikke minst spiller de interaktive elementene en sentral rolle. Leseren inviteres med andre ord til å ta aktivt del i letingen etter de andre sanseorganene, og denne deltagelsen utspiller seg på fire forskjellige plan. For det første kan man argumentere for at den narrative teksten rommer interaktive elementer, i den forstand at den stiller retoriske spørsmål både til seg selv og direkte til leseren, for eksempel i dette sitatet som viser overgangen fra den ene formen til den andre: «Men hva var DET? Et sniff av noe? Stå opp din oppstopper, sier Nesen til seg

selv. Kan du hjelpe nesen ned på gulvet?» Dette leder oss over til det andre interaktive elementet, nemlig de forskjellige oppgavene som leseren inviteres til å utføre, blant annet hjelpe Nesen ut av sengen, hjelpe munnen til å spise opp et vaffelhjerte og hjelpe til å finne øynene som har gjemt seg på toppen av klesskapet. I tillegg til disse konkrete oppgavene er det for det tredje mulig for leseren, nærmest på tvers av den narrative diskursen, å interagere med mange av de objektene som befinner seg inne på soverommet til den lille gutten: Man kan slå av og på lamper, man kan flytte på leker, man kan få Nesen til å rynke på nesen, man kan spille på en tromme, og man kan åpne og lukke skap og skuffer slik at en liten «kosedinosaur» kommer til syne. Det fjerde og siste interaktive elementet i *Nesen* ligger utenfor selve fortellingen: På menysiden får man tilgang til tre enkle aktiviteter – et puslespill, et spill hvor man skal finne kosedinosauren, og et spill hvor man kan lage forskjellige ansikter ved å plassere øyne, ører, munn, nese og bart. Slik, kunne man kanskje hevde, forsøker brettboken å forsterke og bekrefte spillopplevelsen. Det er som om fortellingen ikke var nok i seg selv, som om spillfunksjonen må til for å lokke leseren inn i teksten.

Nesen baserer seg altså på en tanke om at aktiviseringen av leseren vil føre til større engasjement og innlevelse i fortellingen. Det samme kan kanskje sies om *Jakten på Teddy*, en interaktiv fortelling fra spillutvikleren Plus Point i samarbeid med forfatteren Endre Lund Eriksen. Her er riktignok de interaktive elementene enda mer fremtredende og grensene mellom det spillbare og det litterære enda mer diffuse. Fortellingen handler om Theo som våkner opp en natt og oppdager at kosebamsen Teddy har forsvunnet. Gjennom å gå inn i speilet som henger på soveromsveggen, og som lyser på en mistenkelig måte, kommer den lille gutten inn i en magisk verden hvor lekene hans har blitt virkelige. Her finner Theo et kart som han håper vil hjelpe ham å finne Teddy. *Jakten på Teddy* baserer seg på den såkalte *chose your own adventure*-sjangeren, etter en bokserie som tok form i USA på slutten av 1970-tallet.⁴⁹² Det dreier seg om en slags rudimentære

hypertekstfortellinger hvor leseren selv kan velge blant ulike veier gjennom teksten. Dette gjelder også for *Jakten på Teddy*. Kartet som Theo finner, har to veier, og Theo – det vil i realiteten si leseren – må velge om han vil gå mot dinosauren eller mot roboten. På hver av postene må leseren løse forskjellige interaktive oppgaver, for eksempel å finne tennene til dinosauren, sette dem på plass i munnen og til slutt pusse dem, og for å komme videre i fortellingen er det nødvendig å løse oppgavene. Det kan være vanskelig å vite om man skal lese eller forstå *Jakten på Teddy* som litteratur eller som et spill. Spillfunksjonen er på mange måter viktigere enn det man med en nokså vag term kunne kalle den litterære opplevelsen, men samtidig kan man argumentere for at forfatternavnet – Endre Lund Eriksen – bidrar til å forankre brettboken i en litterær kontekst. Slik blir *Jakten på Teddy* et godt bilde på de hybridsjangrene som nettbrettene legger til rette for, og som muligens skaper større bry for forskeren som forsøker å skrive om fenomenet, enn for barnet som leser spillet – eller muligens spiller boken.

Bakbelysningens estetikk: Åshild Kanstad Johnsens *Kubbe lager skyggeteater*

Mens *Nesen* og *Jakten på Teddy* utforsker de interaktive mulighetene som knytter seg til nettbrettene som publikasjonsplattform, kan Åshild Kanstad Johnsens *Kubbe lager skyggeteater* leses som en metalitterær utforskning av iPaden som medium, eller det man kunne kalle en «bakbelysningens estetikk». Den første boken om Kubbe, *Kubbe lager museum*, kom i 2010.⁴⁹³ Boken ble en stor suksess, og den har etter hvert blitt oversatt til en rekke språk. I 2011 fulgte Johnsen opp med *Kubbe lager spetakkel*, og samme år laget hun spillapplikasjonen *Kubbe rydder opp*.⁴⁹⁴ To år senere, i 2013, kom endelig myldreboken *Kubbes album om alt* og ikke minst brettboken *Kubbe lager skyggeteater*. Den lille, sympatiske trefiguren til Åshild Kanstad Johnsen har etter hvert

funnet veien til eller snarere blitt remediert innenfor en rekke forskjellige digitale og analoge plattformer. Blant annet har et japansk animasjonsstudio laget en animasjonsserie basert på *Kubbe lager museum*, og i samarbeid med studioet har Johnsen utviklet en serie tilleggsprodukter, en slags litterær *merchandise*, blant annet klistremerker, tekanner, kopper, vesker, tape, refleksbrikker og serveringsbrett med motiver fra Kubbe-universet.⁴⁹⁵ I Japan er Kubbe dessuten aktiv i ulike sosiale medier – på Facebook, på Twitter og som blogger.⁴⁹⁶ Dette er i seg selv interessante uttrykk for digitaliseringen, og flere aspekt ved Kubbe som fenomen kunne blitt diskutert nærmere, men her skal jeg konsentrere meg om brettboken.

Kubbe lager skyggeteater var den første heldigitale skjønnlitterære brettboken av et visst omfang som ble produsert i Norge, og nettopp fordi den står på terskelen til en ny estetisk uttrykksform, er den interessant. Det er lørdag formiddag, og Kubbe er på piknik med Bestemor. Idet skyene letter, oppdager han plutselig en mørk flekk på bakken. Den er skremmende lik ham selv, og først blir han redd, men når Bestemor forklarer ham at det dreier seg om hans egen skygge, overtar fascinasjonen. Bak et teppe som henger til tørk, oppdager Kubbe noen harer som kaster skygge, og han får straks assosiasjoner til teateret. Bestemor forteller at det faktisk finnes noe som heter «skyggeteater», og gjennom en innlagt fortelling som stilistisk skiller seg fra resten av boken, det dreier seg i realiteten som en slags rudimentær animasjonsfilm, gir Bestemor en kort innføring i skyggeteaterets historie. Kubbe blir inspirert, han får lyst til selv å lage teater, og med hjelp av gode venner inviterer han alle dyrene i skogen til en oppsetning av «Rødhetten og ulven».

Jeg kommer tilbake til oppsetningen, men først litt om hvordan Kubbe – figuren og bøkene – tok form. Da den lille trefiguren som etter hvert skulle bli Kubbe, først begynte å ta form i skribleriene til Åshild Kanstad Johnsen, hadde hun ingen planer om at det skulle bli bok. Tvert imot vokste både Kubbe og den første boken, *Kubbe lager museum*, frem nærmest organisk,

forteller forfatteren når jeg intervjuer henne høsten 2013.⁴⁹⁷ På en togtur mellom Oslo og Bergen hadde Johnsen blitt inspirert av landskapet utenfor til å tegne skog og trær, og enkelte av trærne i skisseblokken hennes fikk etter hvert menneskelige trekk. Snart oppdaget hun at det lå en kime til en historie i tegningene. Johnsen er utdannet illustratør, og i utgangspunktet har hun ingen «litterær» bakgrunn. Men nettopp det at hun nærmet seg barnelitteraturen utenifra, gjorde at hun ble oppmerksom på de konvensjonene som knytter seg til bildeboken som sjanger og medium. Det handler blant annet om hvor mange oppslag en bok skal ha, og om at fortellingen må være konsentrert og ha en tydelig dramaturgisk struktur. For å kunne bli bok måtte Kubbe kort sagt tilpasses barneboken som format, og i nært samarbeid med forlagsredaktøren måtte Johnsen lære seg de «håndverksmessige» aspektene knyttet til bildebøker for barn.

Hva så med *Kubbe lager skyggeteater*? Ideen om å lage en digital utgivelse basert på Kubbe kom fra forlaget. I denne sammenhengen kom altså formatet først: Her handlet det ikke om å tilpasse et allerede foreliggende materiale til et bestemt medium, slik tilfellet var med *Kubbe lager museum*, men derimot om å la mediet være bestemmende for den historien som skulle fortelles. I visse henseender, forteller Johnsen, er selve det grunnleggende skrive- og tegnearbeidet sammenfallende i både papirbaserte og digitale utgivelser. I begge tilfellene er arbeidsredskapene hennes de samme: Først tegner hun for hånd, deretter skanner hun inn tegningene og bearbeider dem digitalt ved hjelp av Photoshop. Åshild bruker også et digital tegnebrett, men hun foretrekker frihåndstegningen, fordi denne gir et litt mer rufsete preg – det er viktig for henne at streken ikke blir for glatt. Men selv om visse deler av arbeidet med *Kubbe lager skyggeteater* slik lignet på det hun kjente fra før, var prosessen som førte frem til brettboken, allikevel forskjellig fra det hun hadde opplevd med papirbøkene. Johnsen er vant til å arbeide alene eller i samarbeid med forlagsredaktøren. Brettboken var i mye større grad et samarbeidsprosjekt, og tidlig i prosessen ble det opprettet en arbeidsgruppe

med to redaktører, to programmerere og en art director som bisto Johnsen i utviklingen av appen. En viktig del av prosessen handlet på den ene siden om at programmererne måtte bli kjent med Kubbe og forstå hva Johnsen ønsket å formidle med boken, og på den andre siden om at programmererne måtte forklare Johnsen hva som var mulig å gjøre rent teknisk. En av de viktigste diskusjonene handlet i tråd med dette om hvor mange interaktive elementer det var mulig å inkludere i appen, teknisk og økonomisk, men ikke minst hva som var ønskelig sett fra et estetisk perspektiv.

Siden *Kubbe lager skyggeteater* ikke baserer seg på noen tidligere publisert papirbok, kunne Åshild Kanstad Johnsen utforme fortellingen uavhengig av papirbokens konvensjoner og formkrav. Og når hun først hadde løsrevet seg fra boken som medium, var mulighetene i utgangspunktet ubegrensede. Men hva skulle hun bruke mulighetene til? Hvordan skulle hun avgrense seg? Johnsen forteller at hun i arbeidet med boken hele tiden forsøkte å tenke fortellingen med utgangspunkt i Paden som medium, og hun forsøkte – i alle fall til en viss grad – å tenke komposisjonen uavhengig av bokmediets konvensjoner. I ettertid ser hun allikevel at papirbokens konvensjoner nok har påvirket utformingen også av *Kubbe lager skyggeteater*. I utgangspunktet baserer brettboken seg på papirbokens sidestruktur. Fortellingen er bygd opp av til sammen 22 oppslag eller tablåer, men det skal nevnes at flere av tablåene er dynamiske, for eksempel i åpningen, hvor det panoreres gjennom skogen, eller i oppslaget der Kubbe forsøker å løpe vekk fra sin egen skygge, eller i scenen hvor Bestemor forteller om skyggeteaterets historie. I denne siste spiller som nevnt animasjonen en viktig rolle, men ellers er bruken av animasjon holdt på et relativt lavt nivå: Det kan være et blad som faller, et ansiktsuttrykk som forandrer seg, eller et dyr som beveger på seg. Vi finner heller ikke mange interaktive elementer, og hvis man ikke leter aktivt, kan det være lett å overse dem: Ved å trykke på skjermen kan man få en elg til å raute, man kan lage lyd i noen instrumenter, eller man kan få en fugl til å hoppe. Når

alt kommer til alt, er bruken av digitale virkemidler i Johnsens brettbok forholdsvis beskjedne, og på sett og vis kan man se på dette som en styrke. Det er selve historien, med tekst og illustrasjoner, som er det bærende elementet. Snarere enn at de digitale virkemidlene blir et mål i seg selv, bidrar de til å bygge opp under den sentrale fortellingen. Til gjengjeld er Åshild Kanstad Johnsens illustrasjoner innholdsrike og fulle av detaljer. De inviterer i seg selv til en videre utforskning på tvers av den historien som fortelles, og slik bevarer også *Kubbe lager skyggeteater* det preget av myldre bok – og dermed av interaktivitet – som karakteriserer mange av utgivelsene til Åshild Kanstad Johnsen.

Noe av det mest interessante med *Kubbe lager skyggeteater* er hvordan fortellingen så å si retter oppmerksomheten mot sitt eget medium. Åshild Kanstad Johnsen forteller at de første ideene hennes i arbeidet med brettboken kretset rundt teateret, men som et direkte resultat av fokuset på iPaden som medium dukket skyggeteateret opp som en mulighet. For i likhet med nettbrettene baserer også skyggeteateret seg på en form for «bakbelysning», og det er nettopp denne belysningen og de skyggene den skaper, som fascinerer Kubbe. Interessen for bakbelysningen gjenspeiler seg på flere plan. Ved å fortelle (den riktignok fiktive) historien om skyggeteaterets opprinnelse kan Johnsen sies å plassere nettbrettene innenfor en teknologihistorisk kontekst. Klikkelyden som markerer overgangen mellom de enkelte oppslagene, introduserer dessuten en tredje teknologi som baserer seg på det samme prinsippet, nemlig lysbildeformviseren. Den viktigste tematiske utforskningen av bakbelysningen finner vi riktignok i forbindelse med oppsetningen av «Rødhette og ulven». Det er nemlig ikke selve fortellingen som interesserer Kubbe, og som han gjerne vil formidle. Tvert imot antar han at de fleste uansett kjenner historien, og at han derfor kan skynde seg gjennom hendelsene: «–Ja, dere kan vel alle historien om Rødhette og ulven, ikke sant? Rødhette er på vei til bestemor da hun møter ulven. – Bla, bla, bla ...» Viktigere enn å fortelle historien om Rødhette og ulven er det for Kubbe – og for Johnsen selv – å vise

frem skyggeteateret som medium. Dette blir ikke minst tydelig idet teppet går opp og Kubbe med ett innser at han har glemt å sørge for lys til å skape skygge. Det er nettopp ved å fremvise en situasjon hvor medieteknologien ikke fungerer, kunne man hevde, at det blir mulig for Johnsen å rette oppmerksomheten mot den teknikken som ligger til grunn for fortellingen, og mot de elementene som må til for at den faktisk skal virke. Og når bakkelysningen først er slått på, er det bare å starte spillet. Da kan en ny estetisk uttrykksform vokse frem.

En ny estetisk uttrykksform

I andre halvdel av 1800-tallet begynte enkelte av de tidlige fotopionerene å eksperimentere med bevegelige bilder. I 1878, for eksempel, monterte Eadweard Muybridge sine etter hvert så berømte fotografier av galopperende hester inn i en «zoetrope», et optisk instrument som hadde blitt oppfunnet i 1834, og hvor en serie med bilder som viste ulike faser av en bevegelse, ble festet på innsiden av en sylinder som så ble snurret rundt. Det hadde vært kjent siden antikken at menneskeøyet alltid holder fast ved synsinntrykkene et kort øyeblikk, og at stillbilder som blir vist i hurtig rekkefølge, derfor skaper en illusjon av bevegelse.⁴⁹⁸ Det var imidlertid utviklingen av fotografiet, kombinert med den pågående utforskningen av ulike optiske instrumenter, blant annet zoetropen, og ikke minst utviklingen av ulike projeksjonsteknologier, som til slutt gjorde det mulig for brødrene Lumière å invitere til sin første kinovisning i Paris i desember 1895. En ny medieteknologi hadde tatt form. Men selv om filmmediet viser levende bilder, er det fremdeles fotografiet som ligger til grunn. Filmen er i bunn og grunn en ny og særegen form for remediering av et eldre medium, fotografiet. Ikke desto mindre kaller vi det noe annet: Idet vi begynner å projisere seksten – senere tjuefire – fotografier i sekundet på et lerret, blir «fotografiet» til «film».

Kan man tenke seg en lignende utvikling på litteraturens område? Spørsmålet er hvor langt det litterære verket kan fjerne seg fra verbalteksten, og hvor mange multimodale og interaktive elementer det kan inneholde, før det blir noe annet enn litteratur. Ikke dårligere eller mindre verdt, bare annerledes, i den forstand at vi ikke lenger kan vurdere disse uttrykkene ut fra premissene for den verbalspråklige eller papirbaserte litteraturen, eller for den saks skyld med utgangspunkt i de litterære institusjonene. Kanskje vi heller må betrakte disse uttrykkene som noe eget, som en egen kunstform, med egne institusjoner og egne vurderingskriterier. Kanskje er det jeg har beskrevet som skjerm litteraturen, ikke bare en litteratur som utfolder seg bortenfor boken, men en litteratur som også utfolder seg bortenfor «litteraturen». Kanskje. Men foreløpig er det ikke slik. Foreløpig befinner vi oss på et tidlig tidspunkt i utviklingen, og det meste av brettboklitteraturen er trygt forankret både formmessig og tematisk i papirlitteraturen. Så kanskje det heller er omvendt, at det fascinerende ved skjerm litteraturen nettopp er at den bidrar til å utvide det litterære landskapet, at den lar litteraturen gjøre ting som den ikke kunne gjøre tidligere. Når alt kommer det til alt, er det dette litteratur og digitalisering handler om: Å finne nye teknikker, nye metoder for å beskrive verden på en måte som ikke var mulig med de eldre litterære formene.