

Camilla Grubert Løgstrup

Litteratur og ludicitet i et intermedialitetsperspektiv

Kandidatspeciale

Anslag: 148.835
30.06.2020

Abstract

This Master's Thesis seeks to examine the influence of literature in mixed media, and the intermingling of literature and ludicity by analyzing three digital works of literature; the cybertextual, digital novel *Nord* written by Camilla Hübbe and illustrated by Rasmus Meisler, the ludic-digital literature app *The Sailor's Dream* by Simogo, and the literary computer game app *Device 6* by Simogo as well.

The digital works of literature will first and foremost be analyzed in regard to intermediality through Lars Elleströms modality theory. The theory divides media phenomena into four modalities; the material modality, the sensorial modality, the spatiotemporal modality, and the semiotic modality. Through the analysis, it is made clear that even though the three digital works of literature seem very different, their material, sensorial, and spatiotemporal modalities are quite similar. The three artistic works are especially similar when it comes to the sensorial modality, where it is made clear that the users, readers, or players' senses are indirectly activated through the media's visual and auditory affordances, either through written or spoken language, pictures or illustrations.

Through the semiotic modality, it is found that all the digital works of literature can be described as mixed media with their own medial affordances. In the semiotic modality, the ludic and literary elements are also analyzed, and during this analysis, it is witnessed that ludic effects combine with literary effects that thereby complement each other. The ludic elements can extend the literary sensibility of the artistic work and prescribe it a dimension of interactivity that makes the user, reader, or player able to become a part of the literary work since the user, reader or player must perform non-trivial tasks to make the story progress. It is also found that the literary sensibility influences the more ludic works through narrative, storytelling, and the atmosphere of the literary, whereby the interpretation of a given work can change.

Literature and its effects are thereby able to influence other kinds of works by granting these literary effects through language, the narrative, the atmosphere, and the storytelling. The intermingling of literature and ludicity has the potential to extend new and existing works of literature, narrow the borders between different kinds of media, and create new kinds of media content.

Indholdsfortegnelse

1. Indledning	3
1.1 Problemformulering.....	4
2. Metode	4
3. Teori.....	6
3.1 Litteratur	6
3.2 Litteraritet	8
3.2.1 Poetisk funktion.....	8
3.2.2 Underliggørelse	9
3.2.3 Foregrounding	10
3.3 Medie.....	11
3.3.1 Affordans.....	13
3.4 Digital litteratur	14
3.5 Ludisk-digital litteratur og litterære computerspil	15
3.6 Intermedialitet.....	18
3.6.1 Irina Rajewsky.....	19
3.6.2 Hans Lund.....	20
3.6.3 Lars Elleström	21
4. Analyse.....	24
4.1 The Sailor's Dream	24
4.1.1 Den materielle modalitet	25
4.1.2 Den sensoriske modalitet.....	25
4.1.3 Den spatiotemporale modalitet.....	31
4.1.4 Den semiotiske modalitet	36
4.2 Nord.....	42
4.2.1 Den materielle modalitet	42
4.2.2 Den sensoriske modalitet.....	43
4.2.3 Den spatiotemporale modalitet.....	49
4.2.4 Den semiotiske modalitet	54
4.3 Device 6.....	60
4.3.1 Den materielle modalitet	61
4.3.2 Den sensoriske modalitet.....	61
4.3.3 Den spatiotemporale modalitet.....	64
4.3.4 Den semiotiske modalitet	66
5. Sammenfatning	73
6. Konklusion	76
7. Litteraturliste	77

1. Indledning

I mange år har vi været vant til, at litteratur udelukkende har eksisteret i trykte bøger med sprog i form af synlige og læsbare ord som værkernes primære materiale. Med den digitale tidsalder og nye teknologiske påfund er bøger blevet digitaliseret, og med bibliotekernes tilbud som eReolen og abonnements-apps som Mofibo og BookBeat bliver litteraturen digitaliseret, og derfor har det sjældent været nemmere at tilgå litteratur, og den digitaliserede litteratur har aldrig været mere populær, end den er nu. I Kulturministeriets studie af Folkebibliotekerne fra 2018 fortalte statistikkerne, at "Streaming af e-bøger og lydbøger på eReolen er stedet med 26 % fra 2017 til 2018 til i alt 3,8 mio." (Kulturministeriet 2019, 7).

Litteraturen bliver dog ikke kun digitaliseret, og den findes ikke længere kun i den trykte bog, som e-bøger eller som lydbøger. Noget litteratur skabes ud fra specielle teknologiske rammer og skabes derfor direkte til et digitalt medie. Dette koncept kalder teoretikere som Hans Kristian Rustad for "digital litteratur". Digital litteratur har efterhånden mange år på bagen, men der skabes stadig nye former for digital litteratur, som passer til forskellige målgrupper og forskellige platforme, men når litteraturen allerede er en succes i trykt og digitaliseret for, hvilken betydning har det så, når litteraturen også bliver inddraget i medier som apps, computerspil, interaktive websider og lignende?

Dette spørgsmål vil jeg dykke ned i ud fra tre værker, som alle har parallel til digital litteratur og computerspil, nemlig klyngeværket *Nord* af Camilla Hübbe og Rasmus Meisler og appen *The Sailor's Dream* og *Device 6* fra Simogo. Disse værker er på overfladen meget forskellige; *Nords* målgruppe er ældre børn, hvorimod *Device 6* er et meget mystisk værk, der til tider inddrager træk fra thrilleren, og *The Sailor's Dream* er et værk, der i høj grad er musikalsk. Til trods for værkernes forskelle er det fælles for alle værkerne, at de har et særligt sprogligt islæt, som netop også til litteraturens primære materiale, men de har også alle et interaktivt aspekt, som ellers ikke har været typisk i forbindelse med litteraturen. Det interaktive aspekt har derimod en forbindelse til det ludiske, som yderligere har en tilknytning til computerspil. Værkerne er dermed både digitale, interaktive og de har alle en forbindelse til litteraturen og computerspil, men hvilken betydning har sammenhængen mellem litteraturen, det ludiske og det digitale aspekt? Dette vil jeg undersøge i dette speciale ud fra følgende problemformulering:

1.1 Problemformulering

Hvilket potentiale har blandingen af litteratur og ludicitet?

2. Metode

Digital litteratur, ludisk-digital litteratur og litterære computerspil har alle det tilfælles, at de opstår som blanding af medier, det ludiske, litteratur og litteraritet. Der sker altså en sammenblanding af forskellige medieudtryk, og som Hans Kristian Rustad beskriver i artiklen "Digital Litteratur" i antologien *Litteratur mellem medier*, er det, uafhængigt af hvilken type digitalt værk, der analyser, nødvendigt at "redegøre for værkets struktur, hvilke komponenter, modaliteter og medier som værket indeholder, samt hvorledes disse komponenter er organiseret" (Rustad 2018, 184).

For at analysere de udvalgte værker *Nord*, *The Sailor's Dream* og *Device 6* vil jeg derfor benytte mig af Lars Elleströms modalitetsanalyse. Elleströms modalitetsanalyse arbejder med medier og medieudtryk på fire forskellige niveauer; et materielt, et sensorisk, et spatiotemporalt og et semiotisk niveau. Modaliteterne skal ikke ses som separate kategorier men derimod som dele af en helhed, eftersom et værks materielle modalitet er medbestemmende for værkets sensoriske, spatiotemporale og semiotiske modalitet, mens den sensoriske modalitet er medbestemmende for de spatiotemporale og semiotiske modaliteter og videre.

Udover at analysere værkerne ud fra Elleströms modalitetsanalyse, vil jeg vil redegøre for flere forskellige tilgange til intermedialitet, nærmere betegnet Irina Rajewskys tilgang, Hans Lunds tilgang og sidst Lars Elleströms tilgang. Alle tre tilgange tilbyder noget interessant i diskussionen af blandede medier. Rajewskys tredeling giver det muligt at analysere værker på vidt forskellige måder ud fra deres sammensætning, hvor Hans Lunds tilgang giver et perspektiv af, at intermedialitet nærmere er undtagelsen end normen. Elleströms tilgang afskriver, at der findes "rene medier", da hans definition går på, at alle medier indeholder de samme antal modaliteter, hvorfor medier altid vil være intermedielle. Hans tilgang gør det derfor muligt at analysere flere forskellige værker ud fra samme analysekategorier, og derfor bliver det muligt at lave en komparativ analyse heraf. Eftersom jeg har med tre forskellige værker at gøre, vil jeg gøre brug af Elleströms tilgang til intermedialitet for netop at kunne sammenligne deres forskellige virkemidler.

Udover at benytte Elleströms modalitetsanalyse vil jeg også analysere værkernes litterære og ludiske kvaliteter ud fra Sarah Mygind og Johannes Poulsens artikel "Det litterære i computerspil" fra antologien *Litteratur mellem medier* samt Astrid Ensslins ideer om det ludiske og litterære fra hendes værk *Literary Gaming*. I analysen af det ludiske og litterære vil jeg, som Mygind og Poulsen argumenterer for vigtigheden af, have fokus på både de narrative og litterære elementer samt de ludiske elementer for at få en idé om, hvilke potentialer det litterære og det ludiske har hver for sig og sammen (Mygind og Poulsen 2018, 244).

3. Teori

3.1 Litteratur

Lasse Horne Kjældgaard og Peter Simonsen forklarer i kapitlet "Litteratur" i antologien *Litteratur – introduktion til teori og analyse*, at der ikke findes én håndfast definition over begrebet *litteratur* (Kjældgaard og Simonsen 2013, 12). De oplister fire forskellige årsager til dette: For det første er litteratur ikke kun noget, der læses, for det andet er grænser litteraturen op til andre kunstarter og genrer, hvis grænser overskrides. For det tredje nævner de, at litteraturen også er i "familie" med menneskelig adfærd, da fantasien er tæt forbundet med fiktion og dermed litteratur, og sidst at "det litterære" ikke længere udelukkende tilhører litteraturen (Kjældgaard og Simonsen 2013, 13).

Kjældgaard og Simonsen forsøger alligevel at nærme sig en definition, og i den forbindelse inddrager de litteraturteoretikeren Stanley Fish, der i *Is There a Text in This Class* fra 1980 konstaterede, at "litteratur kan være alt det, som vi finder på at sige er litteratur" (Kjældgaard og Simonsen 2013, 13). Forud for denne konstatering lavede Fish et eksperiment, hvor han fik en gruppe studerende til at analysere tilfældige navneord på en tavle fra en tidligere undervisning som et digt. Ordene blev på den måde læst som litteratur i én sammenhæng, mens de samme ord og samme opsætning blev læst op en anden måde i en anden sammenhæng. Derfor synes sammenhængen at være vigtig, når det kommer til termen "litteratur" (Kjældgaard og Simonsen 2013, 13).

Udover at inddrage Stanley Fish, inddrager Kjældgaard og Simonsen også filosofen Ludvig Wittgenstein, der i 1995 forklarede, at "Vi ser et kompliceret net af ligheder, som overlapper og krydser hinanden" i forbindelse med spil (Kjældgaard og Simonsen 2013, 14). Teoretikerne mener, at det samme kan siges om litteratur. Derudover nævner de også, at der "findes vist ikke fællestræk, som alle former for litteratur deler, men derimod egenskaber, som findes på kryds og tværs af alle former for litteraturens mange arter og afarter" (Kjældgaard og Simonsen 2013, 14). På den måde bliver det altså muligt, at to tekster, der på ingen måde ligner hinanden, begge kan betegnes som litteratur.

Kjældgaard og Simonsen inddrager tre definitioner, der har været brugt gennem det 20. århundrede. Disse definitioner er litteratur som fiktion, litteratur som "prægnante former for sprog" og litteratur som eksistentiel meddelelse (Kjældgaard og Simonsen 2013, 17). Med hensyn til

definitionen at litteratur som fiktion, forklarer teoretikerne først og fremmest, at der ofte menes, at fiktion er opfundne fortællinger, selvom fiktion sagtens kan knytte sig til virkelige hændelser, at fiktion kan knytte sig til noget, der har fundet sted, som det ses i historiske romaner, og at fiktionen også kan knytte sig til noget, der indlysende er opdigtet, som det er tilfældet med fantasygenren (Kjældgaard og Simonsen 2013, 17). Selvom litteratur snildt kan være fiktion, er det dog problematisk at definere litteratur som fiktion, da der findes mange stykker litteratur, som ikke er fiktion, heriblandt essays (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18).

Den anden definition, Kjældgaard og Simonsen inddrager, er "sprog i sin mest prægnante form", som betegner, "en måde at kommunikere på, der ikke giver højest prioritet til, *hvad* det betyder, men til *hvordan* det betyder og lyder og syner (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Teoretikerne kommer ind på, at sproget er litteraturens primære materiale, og at det i litteraturen er formet på en speciel måde, som netop får litteraturen til at adskille sig fra andre måder at bruge sproget på (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Gennem det 20. århundrede har især formalister forsøgt at begrebsliggøre denne form for sprogbrug, hvilket blandt andet har medført begreber som underliggørelse og poetisk funktion, som også er tæt relateret til litteraritet, hvilke jeg vil komme nærmere ind på senere i teori-afsnittet. Selvom sproget i litteratur på mange måder adskiller sig fra andet sprogbrug, er denne definition på litteratur dog også problematisk, da sprogbruget ikke kan holdes "skarpt adskilt fra andre fænomener" (Kjældgaard og Simonsen 2013, 19).

Den sidste definition, som Kjældgaard og Simonsen kommer ind på, er den eksistentielle definition. Denne definition tager fat i litteraturens henvendelsesform, der er åben og derfor giver plads til en subjektiv fortolkning. Teoretikerne tager særligt udgangspunkt i Søren Kierkegaards pseudonym Johannes Climacus, der forklarede, at "Overalt hvor det Subjective er af Vigtighed i Erkjendelsen, altsaa Tilegnelsen er Hovedsagen, der er Meddelelsen et Kunstværk" (Kjældgaard og Simonsen 2013, 19-20). Denne definition er, som de ovenstående, også problematisk, da alle bemærkninger "kan opfattes som eksistentiel meddelelse, hvis man er stemt for det", da det subjektive aspekt er vigtigt i denne sammenhæng (Kjældgaard og Simonsen 2013, 20).

Ud fra ovenstående er det tydeligt, at ingen af de hidtil brugte definitioner har været fyldestgørende i forbindelse med at afdække begrebet "litteratur", men definitionerne gør alligevel

opmærksom på tre egenskaber, der kan være vigtig at tage højde for, når det kommer til analyse af litteratur; nemlig historien, materialet og fortolkningen.

3.2 Litteraritet

I ovenstående kapitel kom jeg ind på litteratur og tidligere forsøg på at definere, hvad litteratur er. Et af disse forsøg er ”sprog i sin mest prægnante form”, der sætter fokus på, at sproget er litteraturens primære materiale, der netop i litteraturen adskiller sig fra andre måder at bruge sprog på (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Denne tankegang var særligt populær blandt de russiske formalister, der i starten af det 20. århundrede ”så det som deres hovedopgave at udvikle en litteratur- og sprogvidenskab på grundlag af et videnskabeligt studium af det talte og litterære sprog og litteraturens særlige træk, dens ’litteraturnost’” (Agger 2014).

Litteraturnost, på engelsk *literariness* og på dansk *litteraritet*, blev introduceret af den russiske formalist Roman Jakobson i 1919, da han forklarede, at det, der gør et litterært værk til et litterært værk, ikke er litteratur men litteraritet (Literariness, 2020). Litteraritet er et koncept, der refererer til det æstetiske ved litterære tekster. Litteraritet henviser derfor til de specifikke kvaliteter af det litterære sprog, der ifølge de russiske formalister adskiller sig fra ”habitualized language of daily communication” gennem forskellige former for virkemidler (Benthien et al. 2019, 1). Disse virkemidler er blandt andet *den poetiske funktion*, *foregrounding* og *underliggørelse* eller *defamiliarisering*, der på russisk kaldes *ostranenie* og på engelsk *estrangement* eller *defamiliarization*.

3.2.1 Poetisk funktion

Et af de vigtige virkemidler inden for litteraritet er *den poetiske funktion*, som er et led i Roman Jakobsons kommunikationsmodel. Selve kommunikationsmodellens komponenter er de seks kategorier *afsender*, *meddelelse*, *kontakt*, *medie*, *modtager*, *kontekst* og *kode*. Jakobson er dog interesseret i kommunikationen som et sprogligt fænomen, og derfor udvider han modellen med et ekstra lag, der handler om de sproglige funktioner. Det ekstra lag betegner seks funktioner, den emotive funktion, den konative funktion, den referentielle funktion, den faktiske funktion, den metasproglige funktion og den poetiske funktion (Lomborg 2018, 39-40).

I forbindelse med litterære tekster er det særligt den poetiske funktion, der er interessant, da den poetiske funktion vedrører ”meddelelsens forhold til sig selv, dvs. kommunikationens æstetiske

kvaliteter” (Lomborg 2018, 39-40). Det vil altså sige, at det særligt er kommunikationens materiale, der bliver analysegenstanden. I litterære tekster er materialet oftest sproget, og derfor er det det sproglige, der bliver fokus på i denne forbindelse.

Dan Ringgaard forklarer i kapitlet ”Rytme” i antologien *Litteratur – introduktion til teori og analyse*, at ”Der er [...] det særlige ved litteratur, og i særdeleshed ved digte, at den tid, sproget udfoldes i, skal have form, dvs. rytme, og så begynder andre egenskaber ved ordene end deres indhold at spille ind” (Ringgaard 2013, 92). Sproget bliver derfor budskabet i forbindelse med den poetiske funktion, og da sproget samtidig er litteraturens primære materiale, bliver indholdet og formen på den måde smeltet sammen. Ordene er derfor primært ord, ikke ”transportmiddel for betydningen”, og det åbner op for, at ordene kan sanses anderledes i litteratur end i hverdagsprog (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18).

Claudia Benthien, Jordis Lau og Maraike M. Marxsen forklarer i *The Literariness of Media Art*, at det litterære sprog kan adskille sig fra hverdagssproget på tre punkter; pragmatik, semantik og syntaks (Benthien et al 2019, 23). De uddyber: ”First, literary language uses signs differently depending on its pragmatic context. Second, it is characterized by the modification and extension of the way that the signs signify. Third, it is distinguished by anomalies in the syntactic combination of those signs” (Benthien et al 2019, 23). Med andre ord betyder dette, at den pragmatiske kontekst, tekstens betydning og særlige virkemidler er vigtige for at kunne bestemme, om der er tale om et litterært sprog eller ej.

3.2.2 Underliggørelse

Underliggørelse er et begreb, der er tæt knyttet til både litteraritet og den poetiske funktion. Begrebet blev lanceret af den russiske formalist Viktor Sjklovskij i 1916, og det betegner ”den virkning, litteraturen har på vores opfattelse af sprogets ”normale” virkelighedshenvisende funktion eller af traditionens ”fossillerede” litterære udtryksformer” (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Med andre ord bruges underliggørelse til at tydeliggøre skellet mellem det litterære sprog, som der særligt er fokus på inden for litteraritet og den poetiske funktion, og det ”normale” sprog, hvor ordet netop er transportmiddel for betydningen.

Underliggørelse er på den måde et litterært virkemiddel, som kan benyttes inden for flere forskellige genrer og på flere forskellige måder, men fælles er, at begrebet bruges til at

"afautomatisere vores perception" (Ringgaard 2013, 92). Dan Ringgaard nævner, at Sjklovskij mener, at "vores perception af verden er automatiseret", da vi mennesker ser det, vi regner med at se frem for det, der rent faktisk er foran os (Ringgaard 2013, 92). Don Kuiken og David S. Miall beskriver i deres artikel "Beyond Text Theory: Understanding Literary Response", at begrebet defamiliarisering eller underliggørelse betegner en proces, hvor "a reader uses prototypic concepts in a context where his or her referents are rendered unfamiliar by various stylistic devices", hvorfor læseren må ændre sin måde at læse på (Kuiken og Miall 1994, 337).

Forskellige litterære genrer har forskellige måder at underliggøre på, eksempelvis kan poesien underliggøre ved at bruge rim og rytme, metrik, troper og figurer, mens prosaen kan manipulere med narrative elementer som synsvinkel og skift i fortalt tid og fortælletid (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Derudover kan elementer som faste former, dialekter, genrer, grafiske elementer, intertekstuelle referencer og lignende være med til at underliggøre et værk, og på den måde er underliggørelse ikke kun et virkemiddel, der kan bruges i litterære værker men også i andre medieformer (Kjældgaard og Simonsen 2013, 18). Andre medieformer og kunstværker kan blandt andet blive underliggjorte ved at bruge skift af kameravinkler, inddragelse af tekst, kameraperspektiv, musik og lyd (Benthien et al 2019, 33)

Underliggørelse kan derfor beskrives som en æstetisk strategi, der bruges til at få læseren til at blive opmærksom på den virkelighed, et værk vil vise dem, frem for den virkelighed, de forventer at se. Virkemidlet er dog udelukkende nyttigt, hvis modtageren, oftest læseren, er opmærksom på, hvad det er, der er blevet underliggjort.

3.2.3 Foregrounding

Foregrounding er et begreb, som omfatter forskellige litterære virkemidler, der bruges til at fastholde læserens opmærksomhed (Kuiken og Miall 1994, 347). Foregrounding kan derfor ses som et eksempel på underliggørelse. Fælles for underliggørelse og foregrounding er, at begge begreber oftest er fremtrædende i det litterære sprog. Don Kuiken og David S. Miall forklarer, at foregrounding adskiller sig fra hverdagsprog på tre niveauer; det fonemiske, det grammatiske og det semantiske (Kuiken og Miall 1994, 346). Udover at fungere på disse tre niveauer, bliver foregrounding også opdelt i to forskellige typer afhængigt af, hvordan de virker. Den første type er deviation, som får opmærksomhed fra læseren, fordi denne type adskiller sig fra normen. Den

anden type er parallelismer, der for opmærksomhed, fordi den skaber paralleller eller mønstre i teksten (Kuiken og Miall 1994, 346). Kuiken og Miall har opstillet en tabel for forskellige former for foregrounding ud fra deres niveau og type:

TABLE 2
Types of Foregrounding Classified by Level and Type

	Deviation	Parallelism
Phonemic	Consonance Metrical deviation Enjambment	Assonance, alliteration Metrical repetition Rhyme: At line-ends, internal
Grammatical	Inversion Ellipsis	Phrase structure repeated Syntactic repetitions
Semantic	Unusual words Metaphor, simile Metonymy, oxymoron Irony	Recurrent words or synonyms Oppositions Arguments ("as," "so," etc.)

Figur 1: "Types of Foregrounding Classified by Level and Type" (Kuiken og Miall 1994, 346)

Kuiken og Miall udførte en række forsøg i forbindelse med deres artikel fra 1994, og her fandt de, at læsere ofte reagerer affektivt på tekststykker, der er foregrounded, og at foregrounding nedsætter læsehastigheden (Kuiken og Miall 1994, 348-349). Hermed konkluderer de, at foregrounding bruges til at fastholde læserens opmærksomhed, mens denne genfortolker den nu underliggjorte tekst (Kuiken og Miall 1994, 348).

3.3 Medie

Som tidligere nævnt findes der ikke én håndfast definition på litteratur, og det samme gør sig gældende for termen *medie*. Klaus Bruhn Jensen gør i artiklen "Medie" fra Medie- og kommunikationsleksikon opmærksom på en definition, som lyder, at "De enkelte medier kan forstås som distinktive konfigurationer af de muligheder for kommunikation, som foreligger i tre dimensioner på et givet historisk tidspunkt" (Jensen 2013). Disse tre dimensioner er *materiale*, *modalitet* og *institution*. Omkring begrebet *materiale* forklarer Jensen, at et medie er et fysisk materiale, som muliggør kommunikation. Han forklarer også, at medier "muliggør kommunikation i

kraft af specifikke udtryks- og oplevelsesformer”, hvilket vil sige, at materialer som sprog, lyd og billeder udgør mediets *modaliteter*. Omkring begrebet *institution* forklarer Jensen, at medier gør det muligt at beskrive og reflektere over samfundet, hvormed medier bliver en af samfundets institutioner (Jensen 2013).

Modsat Klaus Bruhn Jensen argumenterer Erik Svendsen i kapitlet ”Medieanalyse – på flere måder” i antologien Medieanalyse for, at medierne har flere dimensioner. Svendsen beskriver, at medier for det første har en materiel fremtrædelsesform, som eksempelvis kan være en bog, en radio eller en computer (Svendsen 2015, 11). For det andet forklarer han ligesom Jensen, at medier bruger tegn, som eksempelvis kan være skriftsprog, auditive og visuelle tegn. Den tredje dimension er for Svendsen mediernes repræsentation af enten fakta eller fiktion, mens den fjerde dimension handler om, hvordan medierne har muligheder for at lagre og formidle tegn. Den femte og sidste dimension, Svendsen nævner, er at mediet kan opleves på tværs af tid og sted (Svendsen 2013, 11). Det vil med andre ord sige, at Svendsen definerer et medie som noget, der er materielt og modalt, som kan repræsentere, lagre og formidle noget virkeligt på forskellige tidspunkter og forskellige steder.

Lars Elleström beskriver i artiklen ”Mediernes modaliteter – en model til forståelse af intermedielle relationer”, at ”’Medium’ er naturligvis et begreb, som anvendes vidt og bredt, og det vil ikke give mening at forsøge at finde frem til en regelret definition, der dækker over alle de forskellige opfattelser, som gemmer sig bag de forskellige måder, ordet bliver brugt på” (Elleström 2012, 14). Alligevel kommer han ind på Marshal McLuhans medie-definition, som lyder, at medier er ”forlængelser af mennesket”, hvilket betyder, at et medie ikke kun er et ord, billeder og fjernsyn, men også ”penge, hjul og akser” (Elleström 2012, 15). Elleström, der fokuserer på intermedialitet og mediernes modaliteter, forklarer dog, at denne definition ikke er nok. Derfor kommer Elleström frem til, at et ”medium er en kanal, kan man sige, og naturligvis er der mange medier, det vil sige modi til mediering af information og underholdning” (Elleström 2012, 16).

Elleström går skridtet videre og inddeler medier i underkategorier, henholdsvis *basale medier*, *kvalificerede medier* og *tekniske medier*. De basale og de kvalificerede medier beskriver Elleström som abstrakte kategorier, som viser, hvordan medietyper har mange forskellige kvaliteter, mens de tekniske medier derimod er ”de meget håndgribelige apparater, som er nødvendige for at kunne

materialisere enkelte, konkrete tilfælde af medietyper” (Elleström 2012, 14). Det betyder derfor, at de basale medier er det materiale, som værket udgøres af, hvilket eksempelvis kan være lydbølger, sprog og billeder. De kvalificerede medier er derimod kunstarter, der eksempelvis kan være digte, film, malerier og musik, mens de tekniske medier er de fysiske ting, der realiserer materialet, hvilket blandt andet kan være en bog, et tv, en computer eller en telefon (Elleström 2012, 14). Elleström gør dog opmærksom på, at de kvalificerede, tekniske og basale medier ikke er adskilte typer af medier, men derimod ”tre komplementære teoretiske aspekter af, hvad der konstituerer medier og medialitet” (Elleström 2012, 14).

3.3.1 Affordans

Begrebet *affordans*, på engelsk *affordance*, betegner ifølge Stine Lomborg de egenskaber eller potentialer for kommunikation, som et medie tilbyder brugeren” (Lomborg 2018, 32). Termen blev introduceret af James J. Gibson i 1966, og den omhandler eksempelvis mediernes prototypiske kommunikationsmønstre, som kan være telefonens én-til-én kommunikation eller tv’ets én-til-mange broadcasting kommunikation (Lomborg 2018, 32).

Mediernes affordanser handler dog ikke kun om, hvordan brugeren modtager kommunikation; Affordans-begrebet handler nemlig også om, hvordan brugeren kan kommunikere med mediet og, i forbindelse med digital litteratur, hvordan brugeren kan kommunikere med litteraturen (Rustad 2018, 178). Hans Kristian Rustad beskriver, at der er en tæt forbindelse mellem digital litteratur og mediernes affordanser, og at denne forbindelse

”kan komme til udtryk i muligheden for at skabe litteratur, som er interaktiv på en anden måde end anden litteratur; som kombinerer forskellige medier og modaliteter på nye måder, som organiserer tekstelementer i et ikke-lineært udtryk; og som inkluderer den digitale teknologi i den æstetiske skabelsesproces” (Rustad 2018, 178).

Eksempelvis kan den rette software installeret på tekniske medier som computeren og smartphonen gøre muligt for brugeren at interagere med indholdet på andre måder end ved blot at læse og lytte. Litteratur der er lavet til, på og for et digitalt medier, får derfor også mulighed for at inddrage læseren på andre måder, end hvis samme tekst havde været nedskrevet i bogen, som er et statisk, teknisk medie.

3.4 Digital litteratur

Ifølge teoretikeren Hans Kristian Rustad, som især beskæftiger sig med digital litteratur, findes der to forskellige former for digital litteratur; litteratur der er født digital, og litteratur der er blevet digitaliseret (Rustad 2018, 179).

Rustad argumenterer i kapitlet "Digital litteratur" i antologien *Litteratur mellem medier* for, at digital litteratur er afhængigt af dens medie: "Den tætte forbindelse mellem digital litteratur og dens teknologier og medier medfører, at den som regel ikke kan skrives ud på papir eller materialiseres i andre medier, uden at semiotiske og æstetiske særegenheder går tabt" (Rustad 2018, 178). Med andre ord kan digitaliseret litteratur anses for at være en slags remediering af et allerede eksisterende litterært værk, hvilket betyder, at litteraturen kan eksistere uden det medie, den er blevet remedieret til. Forskellen på de to former for digital litteratur er derfor, at den ene form, den digitaliserede, kan eksistere og forstås uanset hvilket medium der bruges, hvorimod den digitale litteratur ikke eksistere på samme måde uden at gøre brug af mediets affordanser. Litteratur, der er blevet digitaliseret, falder derfor uden for Rustads definition af digital litteratur. Derfor vil jeg fremadrettet kalde den for digitaliseret litteratur, men jeg vil kalde den fødte digitale litteratur for digital litteratur.

Hans Kristian Rustad forklarer i kapitlet "Digital litteratur", at digital litteratur er litteratur, som derfor placerer sig i den litteraturhistorisk kontekst hvad angår tematik, genre og formmæssige træk, men litteraturen er også digital, og derfor har den også sin egen litteraturhistorie (Rustad 2018, 180). Rustad inddeler den digitale litteraturhistorie i fire dele, som hver især fokuserer på forskellige former for digital litteratur; hypertextuel digital litteratur, multimedial digital litteratur, cybertekstuel digital litteratur og sociale medier-litteratur (Rustad 2018, 180).

Den hypertextuelle litteratur beskriver Rustad som en litteratur, der særligt fremhæver hypertextteknologien, som især var populær fra slut 80'erne og frem til midten af 90'erne. Hypertextteknologien organiserer tekster i en netværksstruktur, som fremhæver skriftlige tekster, links og som får læseren til at interagere med teksten gennem disse links (Rustad 2018, 180). Den multimediale digitale litteratur dominerede derimod fra slutningen af 90'erne, og denne form for litteratur har særlig fokus på forholdet mellem tekst og medie. Litteraturen indeholder skrift, billeder, videoer, musik, grafik og tale. Rustad trækker på semiotikken og kalder disse for forskellige

modaliteter, mens Lars Elleström som tidligere nævnt kalder disse for forskellige basale medier (Rustad 2018, 181) (Elleström 2014, 14).

Med hensyn til den cybertekstuelle litteratur trækker Rustad på Espen Aarseth arbejde, og han forklarer, at "cybertekster er et resultat af samspillet mellem tre forskellige instanser i en triangel: et medium, de forskellige tegn, der fremtræder gennem mediet, samt læseren, som interagerer med mediet og teksten" (Rustad 2018, 182). Cybertekstbegrebet som behandlet af Aarseth bliver også behandlet kapitlet "Den digitale litteraturs litterære bølgeslag" af Rasmus Blok i antologien *Digitale verdener: de nye mediers æstetik og design*. Her lægger Blok vægt på, at cyberteksten har et ergodisk aspekt, som betegner, at læseren selv må opdage litterariteten i værket ved hjælp af mus, tastatur eller touchskærm (Blok 2004, 151). Dette betyder, at det litterære ikke længere bliver opdaget gennem trivielt arbejde som øjenbevægelser og bladring i bøger, men i stedet skal opdages gennem mere komplekse opgaver, hvilket betyder, at "det digitale litterære værk [bliver] en tekstuel maskine, eller en kybernetisk tekst – heraf begrebet *cybertekst* – hvor læseren udgør en lige så nødvendig del som computeren og teksten i frembringelsen af værket" (Blok 2004, 151).

Den sidste og nyeste form for digital litteratur er ifølge Rustad sociale medier-litteraturen, som blandt andet rummer bloglitteratur, Twitter-fiktion og Instagram-poesi (Rustad 2018, 183). Denne litteratur "udnytter sociale mediers affordanser til litterære formål", hvormed de sociale medier gennem litteraritet får en dimension af at være litterære medier (Rustad 2018, 183).

3.5 Ludisk-digital litteratur og litterære computerspil

Hans Kristian Rustad forklarer, at der findes to forskellige former for digital litteratur; den litteratur, hvor det skriftlige udgør den dominerende modalitet – eller det dominerende basale medie – hvormed litteraturen ligner den traditionelle litteratur, samt den litteratur, hvor skriften ikke er dominerende men i stedet spiller sammen med andre medier (Rustad 2018, 187). Som eksempel nævner Rustad digitale tekster, der ligner computerspil, og han forklarer, at disse computerspil med en litterær dimension kan beskrives som digital litteratur på grund af netop skriften (Rustad 2018, 188).

Sarah Mygind og Johannes Poulsen spørger i kapitlet "Det litterære computerspil" i antologien *Litteratur mellem medier* om giver mening at tale om, om computerspil har litterære kvaliteter. Årsagen til, at de spørger på denne måde, er, at kommunikationssituationen mellem modtager og

computerspil er kendt for at være markant anderledes end kommunikationssituationen mellem modtager og litteratur (Mygind og Poulsen 2018: 239).

Teoretikerne forklarer, at det "ligger i computerspillets natur at sætte modtageren (i praksis spilleren) i centrum for de handlinger, som udgør værket" (Mygind og Poulsen 2018: 239). Med andre ord har computerspillet en grundpræmis om et særligt interaktivt aspekt, som litteraturen ikke er kendt for at have. Litteraturen har hidtil kunnet inspirere læseren til udføre gøre visse opgaver under læsningen, men modsat computerspillet fungerer værket stadig uanset om modtageren udfører disse opgaver eller ej. Et computerspil reagerer derfor "synligt og mærkbart på sin 'læser', idet spilleren i kraft af sine handlinger og valg får en medskabende funktion i værket, som ofte bliver betonet i udsigelsen, og som tydeligt påvirker spillets æstetik" (Mygind og Poulsen 2018: 239). Mygind og Poulsen beskriver, at grundpræmissen om det interaktive aspekt kombineret med kommunikationssituationen mellem værket og modtageren gør det svært at sammenligne computerspil og litteratur, særligt indenfor den klassiske litteraturopfattelse, der anser forfatteren som den primære påvirker af realiseringen af værket (Mygind og Poulsen 2018: 240).

Med hensyn til realiseringen af værket er computerspillet og litteraturen derfor forskellige, men det er de også i forbindelse med materialiteten. Et computerspil er oftest visuelt grafisk med en auditiv side, hvorimod litteraturen hovedsageligt opfattes visuelt og kognitivt. Dog bliver grænserne mellem litteraturen og computerspillet mindre i særligt litterære computerspil. Mygind og Poulsen beskriver, at spiloplevelsen i nyere udgivelser "knytter an til en anden type sensibilitet end den, vi ser i de computerspil, der ellers dominerer markedet" (Mygind og Poulsen 2018: 240). Denne sensibilitet kalder teoretikerne for *litterær sensibilitet*, og den gælder for computerspil, der bliver kategoriseret som spil, men som har et særligt fokus på "*den narrative oplevelse, karakterisering, atmosfære og storytelling*" i modsætning til andre spil, der i højere grad har fokus på formål og færdigheder (Mygind og Poulsen 2018: 240).

Mygind og Poulsen vælger i deres kapitel i *Litteratur mellem medier* at kalde værkerne, der kombinerer træk fra computerspil og træk fra litteraturen, for litterære computerspil. Astrid Ensslin, der i 2014 udgav værket *Literary Gaming*, skelner derimod mellem forskellige termer for værker, der kombinerer *ludiske* og *litterære* elementer. De mere ludiske værker kalder Ensslin for *literary computer games*, litterære computerspil, mens de mere litterære værker kaldes *ludic-digital*

literature, ludisk-digital litteratur (Ensslin 2014, 13). Når der tales om ludisk-digital litteratur eller litterære computerspil, er disse altså placeret i et kontinuum, hvor det ludiske og det litterære udgør yderpolerne. Fælles for de forskellige typer af værker inden for dette kontinuum er dog, at der er tale om:

”a specific form of digital gameplay that happens when we interact with digital artifacts that combine so-called ludic (from Latin *ludus*: game or play) and literary (from Latin *littera*: alphabetic letter, or plural *litterae*: piece of writing) elements” (Ensslin 2014, 1).

Det litterære computerspil og den ludisk-digitale litteratur er derfor hybrider mellem ”readerly”, det læsbare, og ”playerly”, det spilbare, indhold. I denne forbindelse er begreberne *det ludiske*, og det litterære særligt interessante. Det ludiske beskrives af Mygind og Poulsen som ”spillenes regelsæt og måden, [computerspillene] skal spilles på”, hvilket betyder, at et ludisk fokus i computerspil særligt fremhæver spillets formål og spillerens færdigheder (Mygind og Poulsen 2018: 240-241). Som tidligere nævnt har computerspil med en særlig litterær sensibilitet derimod et fokus på narrativet, atmosfæren, storytelling og karakterisering, mens det litterære i spillene også ”knytter an til litteraturen i kraft af deres eksplicitte brug af tekst, altså det skrevne ord, som virkemiddel og ramme for deres fortælling og gameplay”, altså litteraritet (Mygind og Poulsen 2018, 241).

Ensslin beskriver i *Literary Gaming*, at litterære computerspil kombinerer poetiske og narrative teknikker og gamedesign, hvorimod ludisk-digital litteratur bruger forskellige ludiske strategier, som Ensslin mener kan inddeles i tre typer; *cognitive ludicity* (kognitiv luciditet), *ergodic ludicity* (ergodisk luciditet) og *ludic mechanics* (ludiske mekanismer) (Ensslin 2014, 11). Kognitiv luciditet involverer hovedsageligt kognitive læsestrategier, som eksempelvis kan være at løse forskellige gåder og inddrage intertekstuelle referencer, som hjælper læseren med at forstå værket (Ensslin 2014, 11). Den anden strategi er den ergodiske ludicitet, og denne blander det kognitive med det kybernetiske, hvilket betyder, at læseren er nødt til at udføre ikke-trivielt arbejde i forbindelse med værket for at komme videre (Ensslin 2014, 11). Den sidste strategi, ludiske mekanismer, omfatter digital programmerede eller analoge mekanismer lånt fra computerspilsteknologien, som giver muligheden for gameplay. Ensslin nævner, at disse mekanismer eksempelvis kan være ”rule-driven

action, performance measurement, credit counts, winning and losing mechanisms, rewards, tasks, and challenges” (Ensslin 2014, 12).

Ensslin redegør for, at litterære computerspil “combine poetic and narrative techniques with serious, self-critical game design in order to explore the affordances and limitations of rules, challenges, risks, achievement-drivenness, and other ludic structures” (Ensslin 2014, 11). Det betyder derfor, at de litterære computerspil hovedsageligt skal spilles. I den anden ende af kontinuummet findes som tidligere den ludisk-digitale litteratur, der bruger ludiske strategier, men som hovedsageligt skal læses.

3.6 Intermedialitet

Birgitte Stougaard Pedersen beskriver i sin artikel “(Inter)medialitet”, at den intermedielle forskning er en udvikling af interartielle studier, som selv var en udløber af kunstkompation (Pedersen 2012, 72). Kunstkompation er et forskningsfelt, som ifølge Pedersen beskæftiger sig med kunstarter, kunstformer, stilhistorie, genrer og æstetisk teori. Kendetegnende ved kunstkompation er, at det er en “sammenlignende bevægelse”, som eksisterer på tværs af kunstarter og som har en særlig interesse for “interaktionen mellem kunstarterne” (Pedersen 2012, 72). Interartielle studier, som udsprang fra kunstkompation, har fokus på transformationer mellem forskellige tegnsystemer, og Pedersen beskriver, at denne retning, som var influeret af semiotikken og hermeneutikken beskæftigede sig med “fine art” kunst (Pedersen 2012, 72).

Fra interartielle studier udsprang intermedialitetsforskningen, som Pedersen nævner kan ses som en videreudvikling af intertekstualitetsbegrebet, som der blev introduceret af Julia Kristeva i 1967 (Pedersen 2012, 72). Intertekstualitetsbegrebet “ser en enkelt tekst som samtalende med et helt felt af forudgående og kommende tekster”, hvilket betyder, at en tekst altid er dialogisk (Pedersen 2012, 72).

Intermedialitetsforskningen udsprang som sagt af intertekstualitetsbegrebet, og flere forskellige teoretikere har gjort sig bemærket på området. Heriblandt findes Irina Rajewsky, Hans Lund og Lars Elleström. Teoretikerne har alle forskellige tilgange til begrebet, og Irina Rajewsky beskrev i artiklen “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality” i 2005, at den daværende debat havde to forskellige forståelser af intermedialitet; den første forståelse så intermedialitet som en fundamental kategori på lignende fod med synet på

intertekstualitetsbegrebet, mens den anden forståelse så intermedialitet som "a critical category for the concrete analysis of specific individual media products or configurations" (Rajewsky 2005, 47).

3.6.1 Irina Rajewsky

For at definere intermedialitet tager Rajewsky fat i forskellige udtalelser fra forskellige teoretikere, heriblandt Gaudreault og Marion, som først beskrev, at "a good understanding of a medium [...] entails understanding its relationship to other media: it is through intermediality, through a concern with the intermedial, that a medium is understood", hvilket ledte dem videre til en antagelse om, at intermedialitet findes i alle kulturelle produktioner (Rajewsky 2005, 48). Dette stemmer godt overens med W. J. T. Mitchells tanke om, at "all media are mixed media" (Rajewsky 2005, 48). Dette vidner om, at intermedialitet omhandler medieblandinger, og Rajewsky fortæller også, at der blandt andet inden for litterære studier er et fokus på fænomener, som er intermedielle. Disse fænomener, som defineres som intermedielle, er eksempelvis ekfraser, visuel poesi, opera og filmadaptationer af litterære værker, da de alle krydser grænser mellem forskellige medier (Rajewsky 2005, 50).

Irina Rajewsky mener, at disse forskellige fænomener skal opdeles i forskellige grupper alt afhængig af deres intermedielle kvalitet, hvis det skal give mening at beskrive og analysere disse fænomener. Derfor har Rajewsky inddelt intermedialitet i tre subkategorier, der er intermedialitet som *mediale transpositioner*, intermedialitet som *mediekombinationer* og intermedialitet som *referencer* (Rajewsky 2005, 51-52). Rajewsky forklarer, at mediale transpositioner er produktorienteret, og at den blandt andet omfatter forskellige adaptationer, da denne gruppes intermedielle kvalitet er afhængig af medieproduktets transformation fra én medietype til en anden (Rajewsky 2005, 51). Intermedialitet som mediekombinationer inkluderer fænomener som teater, film, opera og andre "mixed media", og den intermedielle kvalitet er bestemt af blandingen af mindst to distinkte medieformer (Rajewsky 2005, 51). Den sidste subkategori, der omhandler intermedielle referencer, tager udgangspunkt i eksempler som imitation af filmiske virkemidler i litterære tekster og filmens brug af stream of consciousness. Medieproduktet bruger dermed bestemte mediespecifikke virkemidler til at referere til andre medier (Rajewsky 2005, 52).

3.6.2 Hans Lund

Irina Rajewsky er ikke den eneste teoretiker, som opdeler intermedialitetsfeltet i forskellige typer; det samme gør Hans Lund, som dog bruger andre kategorier end Rajewsky, nemlig *kombination*, *integration* og *transformation*, som ses i Figur 2 (Lund 2002, 19-20).

Kombination		Integration	Transformation
Interreferens	Samexistens	Konkret poesi	Verbal ekfras
Illustration	Reklambilder	Ljudpoesi	Musikalisk ekfras
Emblematik	Frimärken	Typografi	Programmusik
Bild & titel	Lieder/visor	Skriftbild	Roman tolkar film
Musik & titel	Video	Bildskrift	Ikonisk projicering
Fotojournalistik	Tecknade serier	Sprechgesang	Ord tolkar musik
Bilderböcker	Opera	Konceptkonst	Film tolkar roman
	Liturgi	Bildalfabet	Teatralisering av text
	Affisch	Ikonicitet	
		Verbala tecken i bilden	

Figur 2 "Typologi" (Lund 2002, 21)

Lunds kategori *kombination* består af medier, som henviser til hinanden, og denne kategori opdeler han i to; *interreferens* og *sameksistens*. Kategorien *interreferens* henviser til medier, der henviser til hinanden fra isolerede positioner, og udover de eksempler, der ses i figur 2, nævner lund, at interreferens også kan være dialogen mellem teksten og billedet, dialogen mellem filmen og dens musik eller dialogen mellem pressteksten og pressebilledet (Lund 2002, 20). *Sameksistens* henviser derimod til medier, der blandes på den samme "yta", som derfor blandt andet kan være reklamebilleder, frimærker og opera (Lund 2002, 20).

Kategorien *integration* handler derimod af medier, som er i "symbios", hvilket derfor betegner medier, der ikke kan adskilles uden at værket mister dets betydning. Værktyper, der hører under denne kategori, er eksempelvis figurdigte, billedskrift og kalligrafi (Lund 2002, 20). Lunds sidste kategori er *transformation*. Denne kategori betegner medier, der repræsenterer eller henviser til

andre medier, hvilket eksempelvis kan være musikstykker, der danner verbale fortællinger og film som bygger på romaner (Lund 2002, 20).

3.6.3 Lars Elleström

I Hans Lunds intermedialitetstilgang bliver det med eksemplerne tydeligt, at intermedialitet nærmere er undtagelsen end normen. Denne tankegang udfordrer Lars Elleström med sin multimodale mediedefinition og sin tilgang til intermedialitet. Elleström beskriver, at

”Hvis alle medier var grundlæggende forskellige, ville det være svært at finde nogen indbyrdes forbindelse overhovedet; hvis de var grundlæggende ens, ville det ligeledes være svært at finde noget, som ikke allerede var indbyrdes forbundet” (Elleström 2012, 13-14).

Han konkluderer derfor, at medier både er ens og forskellige, og derfor mener han, at ”intermedialitet må forstås som en bro mellem mediale forskelle, som er baseret på mediale ligheder” (Elleström 2012, 14). Elleströms intermedialitetsforståelse er stærkt motiveret af, at medier netop er ens og forskellige, og derfor definerer han intermedialitet som ”resultatet af, at konstruerede mediegrænser bliver overtrådt”. Elleström forklarer videre, at mediegrænser kan overtrædes gennem mediers modale forskelle (Elleström 2012, 30).

Elleströms udgangspunkt er derfor det, han kalder for mediernes *modaliteter*, som han definerer som ”grundpillerne i alle medier” (Elleström 2012, 17). Modaliteterne, som Elleström arbejder med, er *den materielle modalitet*, *den sensoriske modalitet*, *den spatiotemporale modalitet* og *den semiotiske modalitet*. Disse fire modaliteter giver et ”tydeligt billede af, hvordan medier både konstitueres af de fysiske realiteter og af menneskets kognitive funktioner”, og Elleström fremhæver, at alle medier bør realiseres i alle modaliteter for at forstå mediets karakter (Elleström 2012, 18).

Elleström definerer *den materielle modalitet* som ”mediets latente fysiske grænseflade”, og inden for denne modalitet skelner han mellem tre forskellige modi; ”menneskekroppe, anden materialitet af afgrænset karakter såsom todimensionelle overflader og tredimensionelle objekter,

og mindre klart afgrænsede materielle manifestationer såsom lydbølger og forskellige former for laser eller projektioner af lys" (Elleström 2012, 19).

Den sensoriske modalitet beskriver Elleström som "de fysiske og mentale handlinger, som det kræver at opfatte mediets nærværende grænseflade gennem sanserne" (Elleström 2012, 19). Den sensoriske modalitet har derfor fem modi, som omfatter de menneskelige sanser; følesansen, synssansen, lugtesansen, smagssansen og høresansen. Udover at skelne mellem de fem menneskelige sanser, skelner Elleström også mellem tre forskellige niveauer; *sansedata*, *receptorer* og *sanseindtryk* (Elleström 2012, 20). Sansedata skal her forstås som det data, der kan sanses af en "opfattende og fortolkende agent", mens receptorer opfanger disse data, og sanseindtrykket betegner den oplevede effekt af sansedataene (Elleström 2012: 20).

Den spatiotemporale modalitet "dækker over, hvordan den sensoriske perception af den materielle grænseflades sansedata struktureres som oplevelser og opfattelser af rum og tid", og derfor er rum og tid de to modi, der er tilknyttet denne modalitet (Elleström 2012, 20-21). Elleström forklarer videre, at den spatiotemporale perception består af fire dimensioner, som er bredde, højde, dybde og tid, der afhænger af et medies materielle og sensoriske modaliteter (Elleström 2012, 21). Elleström beskriver, at medier er statiske objekter, hvis de mangler dimensionen tid, og at sansedataene derfor ikke ændres. Som eksempel nævner han et fotografi, der ikke ændres, hvis øjnene lukkes og synssansen ikke længere er i spil, hvilket står i modsætning til et teaterstykke, der netop har en tidslig dimension (Elleström 2012, 21).

Den tidslige dimension deler Elleström dog op i tre sekventialiteter; *fikseret sekventialitet*, *delvist fikseret sekventialitet* og *ikke-fikseret sekventialitet*, som betegner klart afgrænset, nogenlunde afgrænset og uklar tidslighed (Elleström 2012, 21-22). Udover de tre forskellige sekventialiteter opererer Elleström også med begrebet *virtuel tid*, som betegner, at alle medier er realiserede i tid uanset om deres fysiske grænseflade er tidslig eller ej (Elleström 2012, 22-23).

Med hensyn til rum forklarer Elleström, at den materielle modalitet giver værket én form for rumlighed, mens et værk også kan indeholde *virtuelle rum*, som dækker over, at medier, der ikke har en tredimensionel rumlighed i deres materielle modalitet kan få en "rumlig karakter af dybde" gennem fortolkning og perception (Elleström 2012, 22). Der findes derfor både tre former for tidslighed i medier; karaktertræk ved mediets grænseflade, nødvendigt vilkår for perception og som

fortolkningsmæssigt aspekt, og tre former for rumlighed; karaktertræk ved mediets grænseflade, grundlæggende aspekt ved erkendelse og fortolkningsmæssigt aspekt (Elleström 2012, 22-23).

Den semiotiske modalitet omhandler betydning og fortolkning, og Elleström beskriver, at modaliteten indebærer "betydningsdannelse i det spatiotemporalt opfattede medium gennem forskellige former for tænkning og fortolkning af tegn" (Elleström 2012, 24). Elleström foreslår tre modi inden for den semiotiske modalitet, som er baseret på Charles Sanders Pierces tegnteori; "konvention (symbolske tegn), lighed (ikoniske tegn) og kontiguitet (indeksikalske tegn)" (Elleström 2012, 25).

Ifølge Jostein Gripsrud mente Charles Sanders Pierce, at tegn er "*alt hvad der på en eller anden måde står for noget andet for nogen i en eller anden forstand*", og at "*alt er tegn* – i det omfang det betyder noget for os" (Gripsrud 2010, 131). Begrebet *tegn*, som er "det, der står for noget andet", hører desuden sammen med begreberne *objekt* og *interpretant*, hvor objektet er "det andet, som [tegnet] står for, og interpretanten selve fortolkningen af tegnet" (Gripsrud 2010, 132). Som nævnt ovenfor inddeler Pierce tegnet i tre typer, henholdsvis *symboler* eller *symbolske tegn*, *ikoner* eller *ikoniske tegn* og *indekser* eller *indeksikalske tegn*. Gripsrud gør i denne forbindelse opmærksom på, at inddelingen i typer sker ud fra forbindelsen mellem tegnet og det, det står for, hvilket betyder, at symbolet, som har en arbitrær og konventionel forbindelse, kræver, at modtageren skal kende bestemte koder for at forstå tegnet. Som eksempel nævner Gripsrud, at verbalsproget, lysreguleringens farver og visse logoer derfor er symboler (Gripsrud 2010, 132-133). Ikoner er derimod tegn, der ligner det, de står for, og derfor er visuelle tegn af realistisk karakter som fotografier af bestemte personer eksempler på ikoniske tegn, hvor indekser er tegn på det, de står for, hvorfor røg er et indeksikalsk tegn på, at noget brænder, og skispor er et indeksikalsk tegn på, at nogen har kørt på ski (Gripsrud 2010, 133).

4. Analyse

4.1 The Sailor's Dream

The Sailor's Dream er en app til iPhones og iPads, som udkom i 2014, og som er skabt af det svenske firma Simogo, der består af Simon Flessner og Magnus "Gordon" Gardebäck (Simogo ND1). Simogo kalder selv appen for "a peaceful narrative experience", mens det i anmeldelser blandt andet er blevet beskrevet som "a mixed media concept album" og "a bedtime story in video game form" (Webster 2014) (Kotzer 2014).

Værket er bygget op af en fortælling, som brugeren af appen finder brudstykker af gennem interaktion med værket. Fortællingen bliver til af ord, billeder, musik og tale, som findes rundt omkring i det univers, værket præsenterer. Appen består af en form for menu, der indeholder forskellige punkter, som hver indeholder nogle af fortællingens mysterier. I denne menu, som portrætterer et åbent hav, kan brugeren swipe frem og tilbage på skærmen for at vise små øer, ruiner og skibe. Disse indeholder alle forskellige rum, som indeholder de små tekststykker og illustrationer, der er knyttet til bestemte objekter, og som udgør selve narrativet. Øerne, ruinerne og skibene er "Secret Lighthouse", "Faraway Ruins", "Celestial Sanctuary", "Windswept Ship" og "Seven Song Cottage". Når alle øer er besøgt og udforsket, låser brugeren op for "Transmission Horologe", som viser en form for ur. Hver time bliver et nyt radioklip indtalt af karakteren sømanden gjort tilgængelig, og når brugeren har hørt disse, er vedkommende et skridt tættere på afslutningen. Derudover findes der foran "Transmission Horologe" en flaske, og når brugeren trykker herpå, bliver en sang afspillet. Der er i alt syv sange som frigives på hver af ugens dage, og når brugeren har hørt en sang, bliver den gemt i "Seven Song Cottage". Spiller brugeren spillet som intenderet, vil det derfor tage mindst en uge at blive færdig med spillet. Når alle lydclip fra "Transmission Horologe" og når alle sange er lyttet til, får brugeren mulighed for at besøge "Lily Christine", som er en lille robåd, og "Distant Harbour", hvor brugeren finder fortællingens slutning (Simogo 2014).

Selve historien, som tekststykkerne, radioklippene og sangene fortæller, handler om tre personer; pigen, hvis drømme brugeren observerer, en kvinde, som bor i en hytte på en klippe, og en sømand, som sejler ud med løftet om at komme tilbage til kvinden, men som aldrig kommer tilbage (Simogo 2014). Gennem de mange tekststykker bliver det tydeligt, at sømanden og kvinden engang havde et forhold, som han lovede at komme tilbage til, men som han aldrig gjorde, at

kvinden synger og at det er hendes sange, brugeren finder i flaskerne. Derudover bliver det gjort klart, at pigen ønsker at blive en sømand, at hun tegner, og at hun i slutningen er blevet voksen og stadig tegner nye historier og minder (Simogo 2014).

4.1.1 Den materielle modalitet

I forhold til den materielle modalitet består *The Sailor's Dream* både af visuelle og auditive elementer. Derfor er modaliteten anden materialitet af afgrænset karakter, nærmere bestemt en todimensionel overflade på grund af iPhone- eller iPads skærmen, blandet med mindre klart afgrænset materialitet, da appens auditive side udgøres af lydbølger.

Appen bliver realiseret i de tekniske medier iPhone eller iPad, det kvalificerede medie er selve appen, og det basale medie er en blanding af sprog, billeder, illustrationer, animationer og lydbølger, som realiseres i form af mulig, lydeffekter og baggrundslyde. Selvom værket kun er udgivet til telefoner og tablets fra én producent heraf, er begge medier digitale. En afføds ved smartphonen og tabletten, som iPhonen og iPaden henholdsvis tilhører, er touchskærmen. Denne afføds giver brugeren mulighed for at interagere med det, der sker på skærmen, og dette gør *The Sailor's Dream* brug af. Det sker eksempelvis i flere af de rum, brugeren besøger for at finde tekststykker, hvor rummene indeholder elementer, der kan trykkes på og derigennem afgive en lyd eller lignende. En anden afføds ved det digitale medie er interaktiviteten, da brugeren nødvendigvis må udføre en række kommandoer, der bringer indholdet frem. Dette er især gældende i *The Sailor's Dream*, hvor brugeren netop må gå på opdagelse i forskellige rum på forskellige øer for at finde frem til historien. Mediet gør det altså muligt for brugeren at blande ludiske og litterære elementer, hvilket jeg vil komme nærmere ind på under værkets semiotiske modalitet.

4.1.2 Den sensoriske modalitet

På grund af det basale og det tekniske medie, bliver brugerens receptorer direkte påvirket af sansedata i form af lyd, billede og følelse fra *The Sailor's Dream*. Høresansen bliver direkte påvirket gennem alle de lyder, brugeren støder på i forbindelse med værket. Dette er både bølgeskulp, den karakteristiske lyd af en søgning efter radiosignaler og andre lydeffekter, der er med til at bestemme atmosfæren, sangene, der både har melodier og sangtekster, som er med til at fortælle dele af historien, og stemmer, der både bruges som lydeffekter og til at give brugeren mere information

om selve historien, som det ses i forbindelse med de tolv lydsekvenser, der er indtalt af sømanden i "Transmission Horologe" (Simogo 2014).

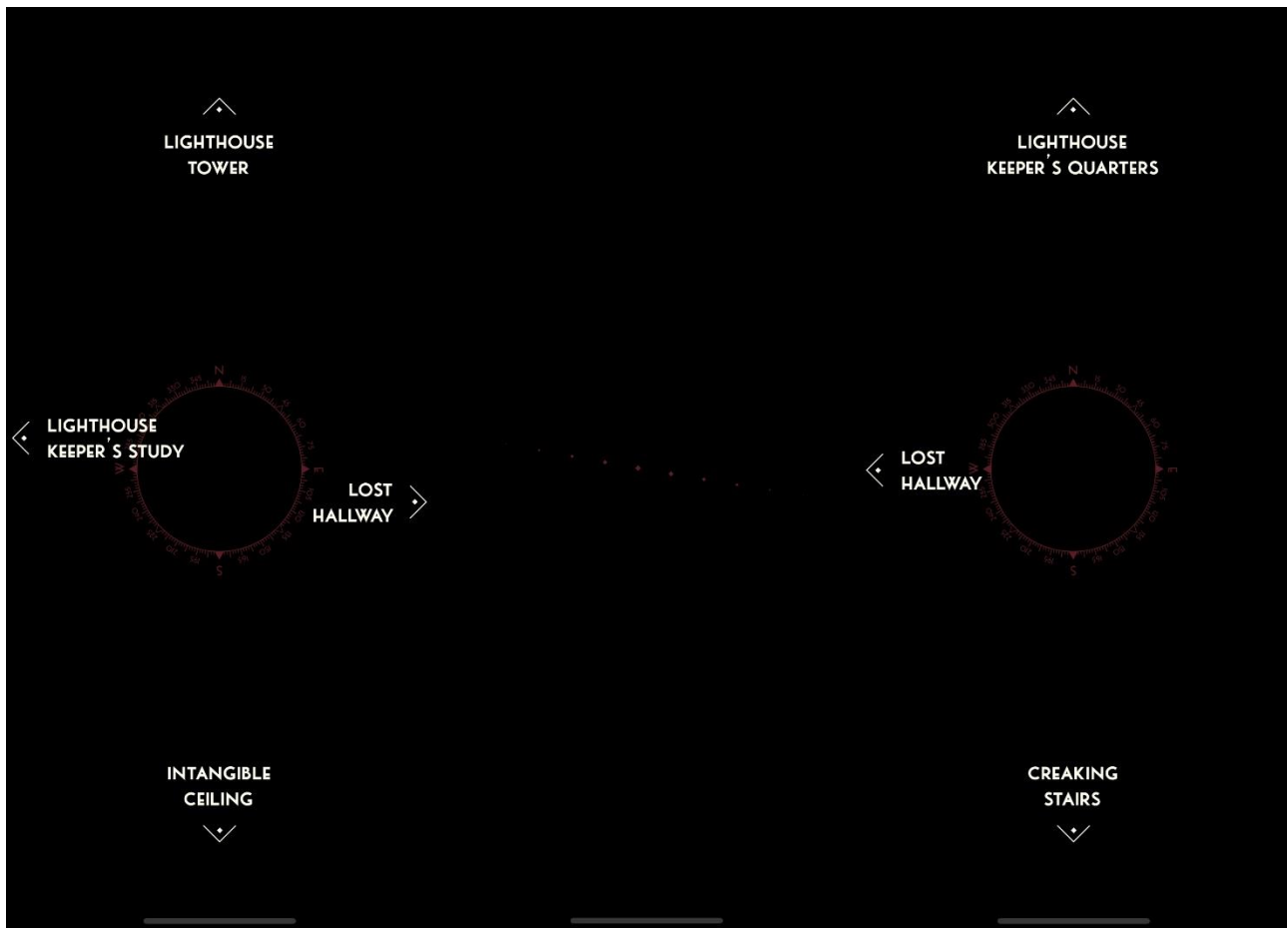
Høresansen bliver dog også aktiveret igennem det sproglige, som brugeren flere gange støder på i *The Sailor's Dream*. Lars Elleström nævner nemlig i sin artikel, at sproget, udover ord, "også [består] af en slags 'toner'", og derfor bliver høresansen også en del af det sproglige (Elleström 2012, 18). Menneskets høresans bliver altså aktiveret når det læser, uanset om dets receptorer opfanger lydbølger eller ej, fordi mennesket genkender de mønstre, der er i sproget. Derfor bliver høresansen også indirekte aktiveret i mødet med værket.

Udover at brugeren kan høre det, de læser, for deres indre øre, kan høresansen også indirekte aktiveres gennem nogle af de sætninger, som brugeren støder på gennem værket. I et tekststykke fra "Secret Lighthouse" beskrives det, at en kvinde synger ned i en åben flaske, og derefter kommer en prop på flasken og smider den i havet (Simogo 2014). I et tekststykke fra "Celestial Sanctuary" læser brugeren om dette fra en anden vinkel, da to mænd, en værtshusejer og en havnearbejder, ser på og snakker om en kvinde, som på daværende tidspunkt har smidt en flaske i vandet om dagen, og nu er nået op på syv flasker (Simogo 2014). De flasker, som mændene snakker om, og som kvinden smider i vandet, er de flasker, som indeholder sange. Er brugeren opmærksom på, at sangene eksisterer og at de er direkte relateret til disse tekststykker, kan tekststykkerne give brugeren en forestilling om at høre sangene, uden at sangene bliver spillet.

Høresansen bliver også særligt interessant i begyndelsen af værket, før titelskærmen er kommet frem. Som tidligere nævnt står der "There's not a sound. No footsteps in the hallway, no one talking or whispering. Everything is quiet" (Simogo 2014). Som brugeren swiper sig gennem disse ord, begynder brugerens receptorer at opfange lydbølger, da lyd af bølgeskvulp begynder. Ordene har skabt en forventning om, at der ingen lyd er, og da brugeren begynder at høre lyd, bliver det som sagt til et underliggende aspekt. Den virkelighed, brugeren opfatter, stemmer nemlig ikke overens med det, brugeren forventer at opfatte, hvilket kan være med til at få vedkommende til at lytte lidt mere efter og derfor fokusere lidt dybere på værket.

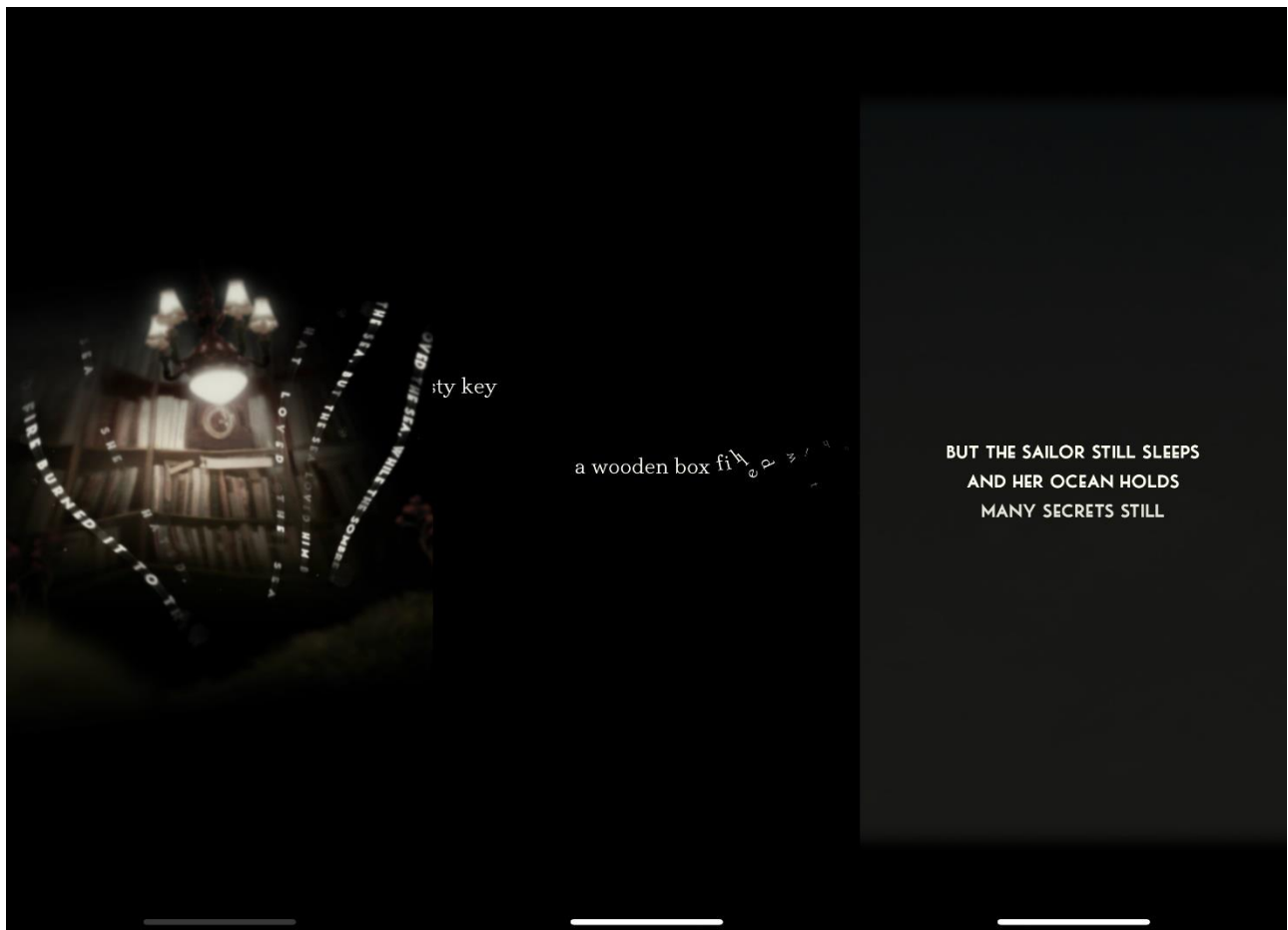
Følesansen bliver ligesom høresansen også direkte påvirket, da brugeren nødvendigvis må røre skærmen for at få historien til at udvikle sig. Følesansen bliver allerede introduceret, når appen åbnes, men vigtigheden af denne sans bliver for alvor understreget, når brugeren ved hjælp af

stiplede linjer må bevæge fingeren i bestemte retninger for at nå de næste rum, der skal udforskes, på de forskellige øer.



Figur 3 "Secret lighthouse" (Simogo 2014)

Den sidste sans, der bliver direkte påvirket i *The Sailor's Dream*, er synssansen, der aktiveres gennem flere forskellige former for sansedata. For det første bliver sansen aktiveret, når brugeren læser de mange tekststykker, som udgør historien. Teksten står de fleste steder skrevet som almindelig prosa på lige linjer og skal derfor læses fra venstre mod højre, dog er der nogle tekststykker, der bevæger sig og derfor kræver tid at læse, og i andre dele af værket må brugeren swipec for at sætte bogstaverne på plads, så de danner virkelige ord.

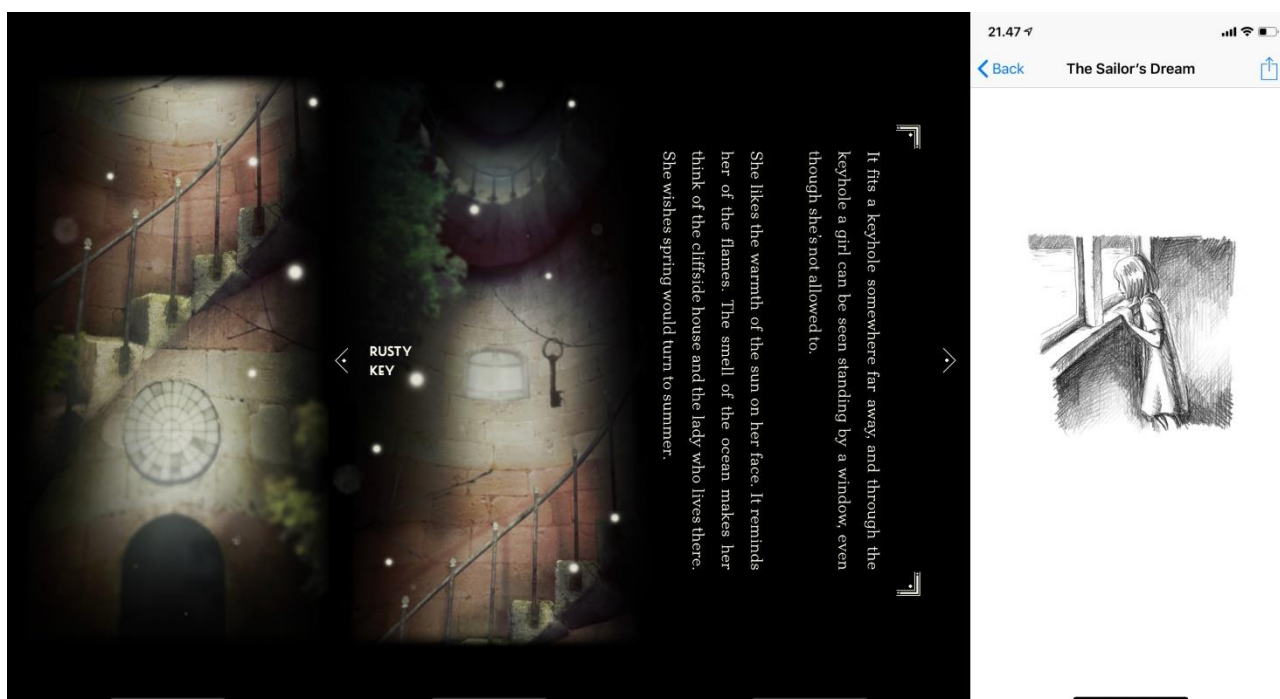


Figur 4 (Simogo 2014)

Dette ses i to af eksemplerne i Figur 5, hvor det første screenshot viser fem sætninger fra et rum i "Secret Lighthouse", der er mere eller mindre utydelige (Simogo 2014). Disse sætninger danser stille over skærmen, der derudover er præget af et billede, der portrætterer et bibliotek med en dæmpet belysning. Som tidligere nævnt er der et stort fokus på atmosfære i værket, og denne atmosfære bliver kun bekræftet af synssansen i dette eksempel, både sætningerne, der bølger over skærmen, den dæmpede belysning og bøgerne, der er vist på billedet.

På billede nummer to i Figur 5 ses dele af nogle ord fra "Distant Harbour" (Simogo 2014). Ordene bliver sammensat af bogstaver, som danser over skærmen mens brugeren swiper videre mod højre. Ordene henviser til dele af objekter, tekststykkerne fra de andre øer er fundet i; "wooden box" henviser eksempelvis til et tekststykke fra "Secret Lighthouse", og ordene "rusty key", som næsten kan anes på billedet, henviser også til et rum på øen med fyrtårnet (Simogo 2014).

Udover at synssansen bliver aktiveret i forbindelse med læsning, spiller de mange billeder også ind. Værket indeholder både billeder af de rum, brugeren må gå igennem for at finde tekststykkerne, billeder af de objekter, som afslører tekststykkerne, og illustrationer, som hører til teksterne. Et eksempel findes i følgende billeder fra værket, hvor trappegangen i "Secret Lighthouse" fører op til den rustne nøgle, der afslører teksten, som ses på det tredje billede, som efterfølgende afslører illustrationen af pigen, der kigger ud ad vinduet, hvilket fungerer som en illustration af det tekststykke, brugeren opdagede (Simogo 2014).



Figur 5 "Secret lighthouse" (Simogo 2014)

Ligesom med høresansen, opleves der også underliggørelse i forbindelse med synssansen. Dette sker, som med høresansen, også i forbindelse med begyndelsen af værket, hvor der står "The girl closes her eyes for a bit", hvilket oftest bliver sammenlignet med mørke (Simogo 2014). Dog bliver baggrunden kun lysere, som brugeren swiper forbi disse ord. Igen opstår der dermed en situation, hvor det skrevne ikke stemmer overens med det, brugeren ellers kan percipere, hvilket giver en autoforlængende effekt. Dog henviser denne underliggørelse som tidligere nævnt dog sandsynligvis til, at drømmen, som brugeren nu skal udforske, begynder.

Synssansen bliver også direkte aktiveret gennem flere af tekststykkerne. Det sker blandt andet i forbindelse med et tekststykke fra "Windswept Ship", hvor sømanden, kvinden og pigen er samlet.

I stykket bliver det beskrevet, at mandens arme er fyldt med "strange pictures", og at et af disse billeder er af den kvinde, som tekststykket handler om (Simogo 2014). Manden forklarer i denne forbindelse, at billedet af kvinden er "there to keep him company when he feels alone at sea" (Simogo 2014). For det første er det interessant, at mandens tatoveringer bliver beskrevet som "strange pictures", hvilket kan virke underliggende, men for det andet er denne tekstpassage også interessant, da den går igen i et senere tekststykke. I et andet stykke fra "Windswept Ship" bliver læseren nemlig gjort opmærksom på, at sømanden mistede sin arm, efter han befandt sig i et skibs lastrum under en storm, hvilket medførte, at alt blev væltet omkuld. I forbindelse med ulykken mister manden derfor også billedet af kvinden på sin arm.

De tre sanser, der bliver påvirket direkte i *The Sailor's Dream*, er derfor høresansen, synssansen og følesansen, men disse sanser blandes også sammen i bestemte sansedata. I værket er der nemlig visse objekter som lysende lamper og prikker, der giver en lyd fra sig, når de bliver trykket på af brugeren. I disse eksempler må brugeren benytte synssansen til at se objekterne, der kan trykke på, og når brugeren benytter følesansen og trykker på skærmen, der viser objekterne, spilles der en lyd, som bliver opfanget af høresansen. De tre sanser må derfor arbejde sammen for at opdage disse interaktive ting, som brugeren kan "touch, play and tinker with" (Simogo 28/07/2014).

Selvom høresansen, synssansen og følesansen er de eneste sanser, der direkte er i spil i forbindelse med *The Sailor's Dream*, er det muligt, at brugerens smags- og lugtesans indirekte kommer i spil. Smagssansen bliver indirekte aktuel i forbindelse med sangen "Friday", hvor kvinden synger "He is cooking a fisherman's stew" (Simogo 2014). Madlavning i sig selv indebærer ofte smagssansen, og benævnelsen af en bestemt ret, her gryderet, kan give læseren associationer til smagen af gryderetter. Lugtesansen kan også komme i spil i forbindelse med benævnelsen af madretten, da brugeren også kan have bestemte associationer tilknyttet lugtesansen, når mad, og især bestemte retter, nævnes.

Lugtesansen kommer også indirekte i spil i andre dele af værket. Dette sker eksempelvis, når havet nævnes, da havet ikke blot har en lyd og et udseende, men også velkendt saltet lugt. Derudover kan lugtesansen blive aktiveret, når der i et tekststykke fra "Faraway Ruins" bliver beskrevet, at klippen, som kvinden plejede at bo på, lugter af ild og røg, ligesom pigen også gør det

(Simogo 2014). Dette kan give læseren associationer til, hvordan røg og ild lugter, og på den måde bliver sansen indirekte aktiveret.

Ud fra ovenstående analyse bliver det tydeligt, at tre sanser, synssansen, høresansen og følesansen, bliver direkte aktiveret på grund af værkets tekniske medie og basale medie. Dog kan alle sanser aktiveres gennem associationer, hvormed alle sanser i sidste ende er i spil enten direkte eller indirekte i *The Sailor's Dream*.

4.1.3 Den spatiotemporale modalitet

Appen *The Sailor's Dream* med tre af de fire dimensioner at gøre; højde, bredde og tid. Højden og bredden udgør appens visuelle side, og denne bliver særligt karakteriseret af det tekniske medie, som i forbindelse med dette værk er en iPhone eller en iPad.

Det tidslige aspekt er relevant på flere forskellige punkter. Som tidligere nævnt vil det tage brugeren mindst en uge at nå slutningen, hvis appen skal spilles som intenderet, da der kun bliver udgivet én sang om dagen, selvom de alle kræves for at låse op for slutningen. Hvis brugeren derimod vælger at indstille tiden manuelt på telefonen og på den måde springe i tiden i spillet, vil det tage brugeren lidt over en time at gennemføre værket. Denne tidlighed kan defineres som delvist fikseret sekventialitet, da det ikke er muligt at bestemme, hvor længe det vil tage brugeren at nå slutningen, da brugeren kan "snyde" og fremskynde processen ved hjælp af mediets affordans til at bestemme, hvilken tid mediet skal befinde sig i. Der er dog også flere forskellige faktorer som læsehastighed og den hastighed, det tager den enkelte bruger om at swipe igennem rummene på øerne, der kan spille ind på, hvor lang tid det tager at nå til værkets slutning. Der er dog vigtigt at påpege, at værket har en slutning, hvorfor tidsligheden alligevel er afgrænset.

En anden del af værket er radioklippene fra "Transmission Horologe" og sangene fra flaskerne. Disse har hver især forskellige længder, men alligevel er længden på hver sang og længden på hvert radioklip klart afgrænset, hvorfor værket også har et aspekt af fikseret sekventialitet.

Selve historien har også en tidslighed, som bliver tydelig gennem blandingen af flere tekststykker, hvilket er det, som Elleström vil betegne som virtuel tid. I tekststykket tilknyttet "wooden box" fra "Secret Lighthouse" bliver læseren bekendt med, at kvinden synger ned i en flaske og derefter smider den i havet fra den klippe, hun bor på (Simogo 2014). I tekststykket, der tilhører "broken telescope" fra "Celestial Sanctuary", snakker en værtshusejer og en havnearbejder om

kvinden, der smider flasker i dagen, og værtshusejeren påpeger, at det har stået på i syv dage. Havnearbejderen kommenterer, at stormen kan tage hende, og da han vender sig om og kort efter kigger tilbage igen, er kvinden forsvundet. Disse to tekststykker fortæller derfor den samme historie, hvor brugeren bliver opmærksom på, at kvindens handlinger har stået på i syv dage, hvorfor selve historien har en tidslig dimension.

I et andet tekststykke fra "Secret Lighthouse", der tilhører "raindrops on the window", kan brugeren læse, at fremmede bærer en kiste, hvorfor en begravelse finder sted. Pigen er til stede ved denne begravelse, men hun løber til klippen, som kvinden flere gange er blevet set på, og konstaterer, at kvinden ikke længere er på klippen. At kvinden ikke længere er på klippen, bliver ligeledes påpeget i tekststykket, der tilhører "someone's pipe" fra "Windswept Ship", da fortælleren gør brugeren opmærksom på, at sømanden ved, huset på klippen er tomt, da han mister halvdelen af sin arm, da han befinder sig i et skibs lastrum under en storm. I et af radioklippene fra "Transmission Horologe" fortæller sømanden: "Her body was never found. The great storm took her. The very same storm that took my arm" (Simogo 2014). I samme lydclip fortæller han også, at han ikke tror, hun er død, men han er ikke sikker på, han vil kunne genkende hende, fordi "she'd be old like me now", hvorfor det er tydeligt, at der er gået mange år mellem kvindens begravelse og lydklippene. Tekststykkerne er derfor vævet sammen, og de er alle med til at fortælle historien om kvindens mulige død. Udover at delfortællinger er med til at definere tidslighed, har det også et underliggende aspekt, da delfortællingerne netop fortælles fra flere forskellige perspektiver, nemlig kvindens, havnearbejderens, pigens og mandens. Siden værket fortæller om pigens drømme, bliver de mange perspektiver til et underliggende aspekt, der får brugeren af appen til at fokusere dybere på de detaljer, der bliver delt.

Udover at tidsligheden er tydelig i ovenstående del af historien, bliver tidsligheden i historien også tydelig gennem alle historierne fra de første øer, som brugeren besøger. Her ses det, at pigen gentagende gange beskrives som en pige og derfor som et ungt menneske. I slutningen af værket bliver denne pige dog beskrevet som en kvinde, og derfor vidner dette også om, at selve historien strækker sig over en rum tid. Det er ikke til at vide med sikkerhed, om tidsligheden i de konkrete tekststykker om kvindens mulige død og i pigens udvikling er ens, men begge dele er eksempler på virtuel tid, og begge har en delvist fikseret sekventialitet, da tiden ikke er klart afgrænset, da årstal

eller andre tidslige markører ikke er opgivet, men eftersom pigen stadig er i live i slutningen, kan der ikke være gået mere end en livstid, og derfor har tidsligheden alligevel en grænse.

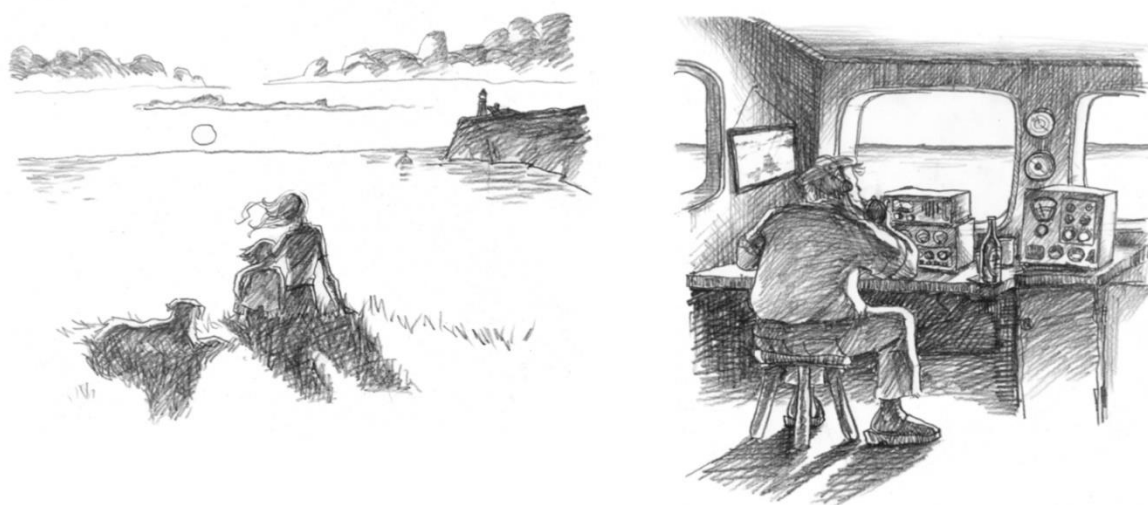
Selvom *The Sailor's Dream* ikke har dimensionen dybe, bliver der skabt flere forskellige virtuelle rum gennem fortællingen. Lars Elleström fortæller, at "trykt poesi grundlæggende rumlig. Meget sjældent opfattes virtuelt rum som et resultat af den illusoriske dybde i digtets todimensionelle visuelle udtryk, mens der ofte skabes virtuelt rum i betydningen af fantasiverdener" (Elleström 2012, 26). Det betyder altså, at brugerens forestillingsevne er vigtig i forbindelse med skabelsen af virtuelle rum, og derfor er det ikke sikkert, at alle mulige virtuelle rum i et værk bliver opfattet af brugeren.

Der findes mange virtuelle rum i forbindelse med tekststykkerne i *The Sailor's Dream*. Et af disse rum findes i forbindelse med tekststykket tilhørende "empty picture frame" i "Secret Lighthouse", da der står, at "it used to hold a photograph of a girl and a woman sitting on a cliff" (Simogo 2014). Detaljerne i dette tekststykke er med til at give brugeren en forestilling om, hvordan dette billede ser ud, ud fra brugerens egne tidligere erfaringer med lignende sansedata. Først og fremmest fortæller ordet "photograph", at der er tale om en todimensionel overflade, som ikke ændrer sig, og som derfor ikke har en tidslig dimension. Selvom et fotografi kan give en illusion af dybde, eksempelvis gennem horisonter og andre perspektiver, består fotografiet udelukkende af dimensionerne højde og bredde. Udover at brugeren ud fra et enkelt ord kan aflæse, hvilket form for medie, der er tale om, giver substantiverne "girl", "woman" og "cliff" også brugeren en idé om, hvad selve motivet er. Ud fra brugerens tidligere sanseindtryk vil det være muligt for brugeren at genkalde sig et billede af en pige, en kvinde og en klippe for sit indre øje. Detaljen om, at pigen og kvinden sidder ned, vil udelukkende få brugerens forestilling af fotografiets rum til at nærme sig det virkelige fotografis motiv.

Motivet på billedet bliver også nævnt i forbindelse med et tekststykke tilhørende "wall lantern" fra "Faraway Ruins", da det beskrives, at sømanden har et fotografi af en pige og kvinde, som sidder på en klippe, hængende på væggen ved siden af sig (Simogo 2014). Billedet går derfor igen i flere forskellige tekststykker. Udover fotografiet på væggen, bliver rummet, som sømanden befinder sig i, også beskrevet med flere detaljer, hvilket får selve rummet til at få en dybde og dermed funktion som et virtuelt rum. Det bliver først og fremmest beskrevet, at manden er ombord på et skib, og i rummet, han befinder sig i, er der et ur på væggen (Simogo 2014). Der bliver beskrevet, at manden

taler ind i en radio ved hvert nye timeslag, og derfor findes der her en parallel til "Transmission Horologe", som er det sted, brugeren kan besøge, for at høre sømandens radiosekvenser. Ved siden af radioen er det, at billedet af pigen og kvinden hænger. Selvom rummet ikke bliver beskrevet i små detaljer, kan det alligevel være muligt for brugeren at forestille sig nogle af de aspekter, som rummet indeholder.

I forbindelse med tekststykkerne, som brugeren finder ved at besøge øerne, får læseren mulighed for at se og printe en illustration. Dette er også muligt i forbindelse med både "wall lantern" og "empty picture frame". Illustrationerne fra disse rum findes i figur 7.



Figur 6 "Empty picture frame" og "Wall lantern" (Simogo 2014)

Illustrationerne kan være med til at be- eller afkræfte brugerens forestillingsevne, og dermed også brugerens perception og fortolkning af oplysningerne, der skaber virtuelle rum.

Et andet sted i værket, hvor der skabes et virtuelt rum, er i forbindelse med et af de steder, der er en del af værkets slutning. I "Lily Christine", som er et billede af en robåd, og som også er blevet nævnt i et tekststykke på øen "Faraway Ruins", står der: "Stars reflect on the water down by the bay, and the girl makes her way towards them. Lily Christine. It's painted with swirly letters on the side of an old rowboat" (Simogo 2014). Den første periode fortæller brugeren, at der pigen befinder sig et sted med vand, en bugt og at der er stjerner, hvorfor det er nat. Når stjernerne kan reflekteres i vandet, betyder dette nødvendigvis, at der må være stjerneklart. Har brugeren tidligere sanseindtryk om vand, stjerner der reflekteres i vand og bugte, er det muligt for brugeren at se scenen udspille sig for sit indre øje, hvilket er med til at skabe det virtuelle rum. Robåden, som er en del af rummet, er også mulig at forestille sig, og adjektivet "old" kan give brugeren associationer, som gør forestillingen mere præcis og nuanceret. At navnet "Lily Christine" derudover beskrives som "swirly", kan endnu en gang være med til at præcisere brugerens forestillede billede af rummet. I modsætning til andre tekststykker er der ingen illustration tilknyttet denne del af fortællingen. I stedet kan robåden ses, når brugeren er på havet og kan vælge mellem de forskellige øer og rum, der kan udforskes.



Figur 7 "Lily Christine" (Simogo 2014)

Ud fra ovenstående analyse af den spatiotemporale modalitet i *The Sailor's Dream* er det blevet tydeligt, at værket, på baggrund af dets medie, dets materielle og dets sensoriske modalitet, har tre af de fire dimensioner, nemlig bredde, højde og tid. Det tidslige aspekt i værket kommer til udtryk

på mange forskellige måder, heriblandt gennem hele værkets tid, gennem sangene og radiosekvensernes tid og gennem selve historiens tid. Derfor opleves der også to forskellige sekventialiteter i forbindelse med værket; fikseret sekventialitet og delvist fikseret sekventialitet. Der findes både virtuelle rum og virtuel tid i værket, som giver det et aspekt af dybde i den repræsenterede spatiotemporale tilstand.

4.1.4 Den semiotiske modalitet

Som nævnt i begyndelsen af analysen af *The Sailor's Dream*, er værket blevet beskrevet både som et "mixed media concept album", som "a peaceful narrative experience" og som "a bedtime story in video game form (Simogo ND1), (Webster 2014), (Kotzer 2014). Udviklerne og anmeldere af appen er derfor ikke enige om, hvordan værket præcist kan karakteriseres, og dette kan skyldes, at appens genre i forbindelse med den specifikke medieform kan virke underliggende på brugeren. Appen er nemlig placeret i Apples Appstore under kategorien "Spil" (Appstore 2020, 1), men den intense blanding af sprog, som oftest tilhører litteraturen, de små tekststykker, som udgør den egentlige historie og som bidrager med et aspekt af prosa, og musikken, som ofte indgår i computerspil men ikke med samme tilknytning til historien, bliver sjældent kategoriseret som "spil" i andre kontekster. I den udgivelse forklarede udviklerne bag, at "It's a fractured story told in different ways, from different perspectives. When it comes to telling the story, we're drawing inspirations from both books, radio plays and even musicals", og "We're throwing out some more traditional game challenge-elements; in fact, *The Sailor's Dream* won't feature any puzzles at all" (Simogo 28/07/2014). Alligevel vælger udviklerne at betegne deres værk som et "spil" og "game", hvilket netop virker underliggende, når de traditionelle træk fra andre computerspil kun findes i et fåtal i *The Sailor's Dream*.

The Sailor's Dream har både ludiske og litterære elementer; det ludiske består i selve interaktiviteten med værket, da brugeren aktivt skal udføre visse handlinger for at komme videre med historien. Derfor kan ludiciteten i *The Sailor's Dream* defineres som ergodisk ludicitet, der blander det kognitive og det kybernetiske, eftersom brugeren må udføre ikke-trivielt arbejde for at komme videre i værket. Ludiciteten bliver især synligt i forbindelse med slutningen, der kun bliver spilbar, hvis brugeren har udført andre opgaver i appen. Udover det interaktive aspekt trækker blandingen af den visuelle og auditive side også værket i en mere ludisk retning. Selve appens opbygning taler også i en ludisk retning, da de små øers historier fungerer som delsekvenser, der

skal opleves, før historien kan færdiggøres. Dette minder på mange punkter om andre computerspil, hvor det ikke er muligt at nå slutningen før bestemte dele af historien er blevet spillet igennem, og samtidig tager dette afstand fra litteratur, hvor det oftest er muligt at læse slutningen før starten, hvis læseren ønsker dette. Dog er det muligt for brugeren at besøge de øer, der ikke skal låses op for, i vilkårlig rækkefølge.

Det interaktive er dog ikke kun relevant i forhold til at få fortællingen frem; i flere af de rum, der findes på klippeøerne, er der elementer, som brugeren kan klikke på for at få dem til at lyse op eller afspille lyde. Disse elementer har ingen påvirkning på selve historien, men det tilføjer detaljer, som er med til at sætte stemningen og give appen en bestemt atmosfære. *The Sailor's Dream* har ikke noget fokus på formål eller færdigheder, som mange andre computerspil har; i stedet opfordrer appen brugeren til at bruge forholdsvis lang tid på at opdage slutningen.

Blanding af de ludiske og litterære elementer peger mod, at *The Sailor's Dream* kan placeres et sted på skalaen mellem litterære computerspil og ludisk-digital litteratur. De ludiske elementer er yderst vigtige, for at fortællingen kan drives videre, men de ludiske elementer har ingen indvirkning på selve fortællingen; den forbliver den samme uanset om brugeren opdager alle tekststykker eller ej og uanset hvilken rækkefølge tekststykkerne findes i, da det netop er fragmenterede tekststykker. Derfor er det særligt det litterære, det narrative og det sproglige, der definerer værket, og derfor kan værket kategoriseres som et ludisk-digital litteratur.

At tage sig tid er en altafgørende faktor for at kunne gennemføre værket, og dette er med til at bestemme værkets atmosfære. Dette bliver underbygget af andre træk i værket som teksten "LET GO", der troner frem på skærmen, når brugeren har besøgt en af øerne og skal tilbage til havet (Simogo 2014). Det bliver ydermere underbygget af den blide musik og de rolige bølgeskvulp, som akkompagnerer brugeren under rejsen ind og ud af tekststykker, mystiske rum og klippeøer. Den rolige atmosfære peger mod det, som Sarah Mygind og Johannes Poulsen kalder for litterær sensibilitet.

Den litterære sensibilitet bliver desuden tydelig i forbindelse med værkets narrative oplevelse og værkets storytelling, som udgør størstedelen af brugerens forståelse af værket, men den bliver også særligt aktuel i forbindelse med værkets auditive side. Musikken, der som tidligere nævnt består af lydbølger og som opfanges af brugerens receptorer, er med til at bestemme atmosfæren

i værket på samme måde som den visuelle side er det. Værkets auditive side udgøres som tidligere nævnt at både sange, lydeffekter og baggrundslyde. I musikken i sangen "Monday" kan instrumenterne guitar og klaver identificeres. I "Tuesday" kan brugeren høre et klaver, en guitar og en banjo, en harmonika. I "Wednesday" går guitaren og banjoen igen, og derudover bliver der også fløjtet i denne sang. I "Thursday" kan guitaren igen identificeres, og derudover kan en xylofon og et klaver, mens guitaren og en harmonika, kan høres i "Friday". I "Saturday" er det guitaren, banjoen og klaveret igen identificerbare, mens klaveret og guitaren kan høres i "Sunday" (Simogo 2014). Alle instrumenterne, der bliver brugt i sangene, er akustiske og i et roligt tempo, hvilket giver værkets atmosfære et roligt og nærmest eventyrligt præg. Ikke nok med, at sangene bruges til at forklare brugeren mere om historien, fungerer de også som stemningselementer, der understøtter og udbygger værkets atmosfære.

Den litterære sensibilitet betegner som tidligere nævnt et særligt fokus på narrativet, karakterisering, atmosfære og storytelling frem for typisk ludiske elementer som gameplay, færdigheder og målet. I *The Sailor's Dream* får værket mening gennem selve historien; uden den ville brugeren udelukkende kunne swipe frem og tilbage mellem nogle øer, se nogle rum og aldrig forstå betydningen af dem. Dette bliver eksempelvis tydeligt, når brugeren besøger den sidste ø, "Distant Harbour", hvor pigen, som nu er blevet en kvinde, roder i sin taske og finder "an empty picture frame, a broken telescope, a rusty key, a wooden box filled with autumn leaves, a lantern, a pipe, a half-chewed bone, a crumpled up star chart, some old driftwood, a jar filled with rain water" (Simogo 2014). Alle disse objekter, som pigen finder, henviser tilbage til alle historierne, som brugeren har skulle læse for at nå slutningen. Hvis brugeren ikke havde læst historierne, ville opremsningen af genstandene udelukkende være en opremsning af genstande, men når brugeren kender til historien, har genstandene pludselig en betydning af at indeholde minder, drømme og nøglen til at forstå historien og værket.

Det narrative og storytelling er derfor betydningsbærende elementer for selve historien, og værkets atmosfære bliver som tidligere nævnt både afgjort af værkets visuelle og auditive side; billederne, som viser en nærmest rustik stil, og sangenes akustiske instrumenter, er med til at bestemme værkets stemning. I radioklippene, som sømanden indtaler i "Transmission Horologe", bliver atmosfæren og stemningen omkring hans del af historien endnu tydeligere. Hans stemme lyder gammel, og når han taler om sin fortid med kvinden, som han forlod, er det tydeligt at høre,

at han fortryder sit valg om at forlade hende. Han både forklarer dette med ord, men han sukker også flere gange, når han bliver mindet om, at han længes efter mere. Dette bliver eksempelvis tydeligt i et af klippene, hvor han fortæller: "The sea is beautiful from land. Land is beautiful from the sea", hvilket kan ses som en henvisning til, at balance og dualitet skaber harmoni.

Udover at *The Sailor's Dreams* atmosfære bliver bestemt at værkets auditive og visuelle side, bliver det også bestemt ud fra det tydelige sproglige aspekt, som går igennem i hele værket og som henviser til litteratur. Det sproglige aspekt gennemsyrrer hele værket, og det opbygger også narrativet i værket. Tekststykkerne, som findes gennem hele værket, har ikke noget ludisk formål; i stedet er de udelukkende litterære fragmenter, der skal læses ligesom tekststykker i en typisk roman.

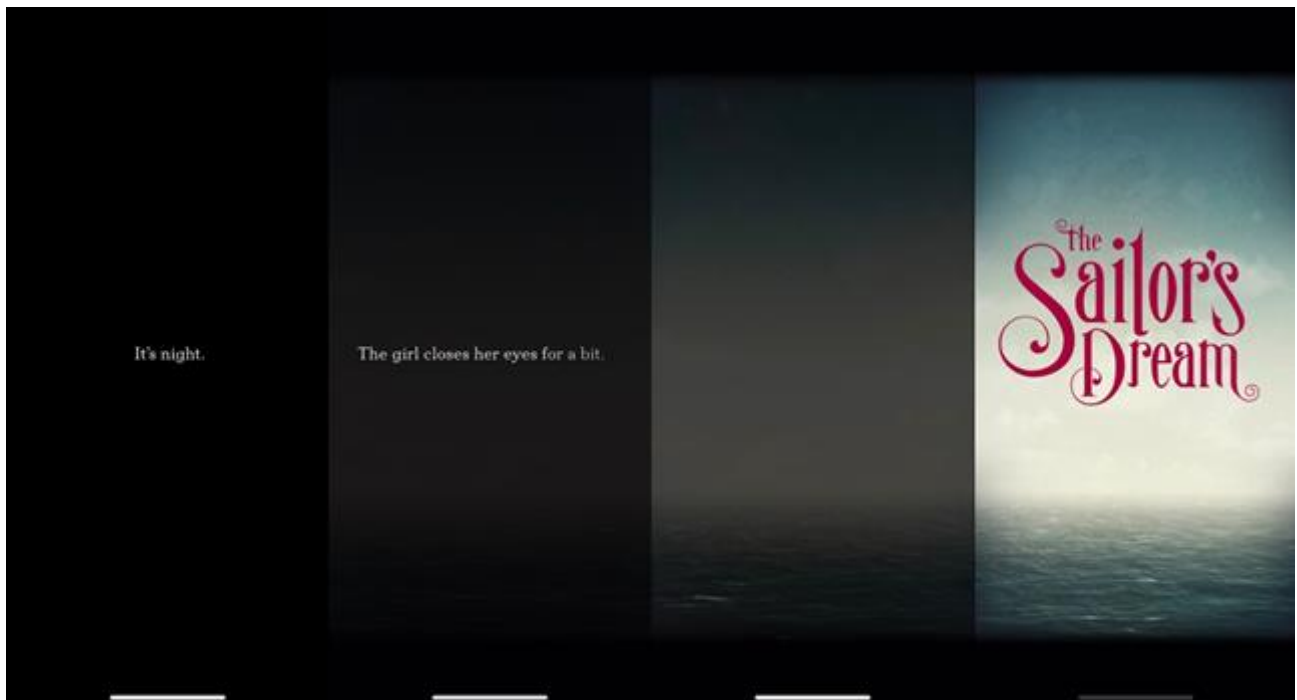
Det sproglige er som tidligere nævnt et af de primære materialer i værket, og sproget er ud fra værkets poetiske funktion med til at tilføje værket et æstetisk aspekt. Dette ses eksempelvis i selve den måde, tekststykkerne er skrevet på; eksempelvis står der i en dansende sætning fra "Lighthouse Keeper's Study": "The bright woman found a man that loved the sea. But the sea loved him back and decided to keep him for itself" (Simogo 2014). I denne sætning bliver havet personificeret, da det har mulighed for at kunne elske og tage beslutninger, hvilket er med til at skabe en underliggende effekt. Denne sætning kan også siges at gøre brug af foregrounding, da personificeringen adskiller sig fra normen og på den måde fastholder brugerens opmærksomhed. Ud fra Don Kuiken og David S. Mialls figur over foregrounding, som ses i figur 1, kan personificeringen defineres som en semantisk deviation.

Et andet sted i værket, hvor et abstrakt objekt bliver personificeret er i tekststykket, der tilhører "driftwood", som findes i "Windswept Ship". Her beskrives det om mandens tatovering af kvinden, at "It's there to keep him company when he feels alone at sea" (Simogo 2014). Igen er der tale om en semantisk deviation, da tatoveringen pålægges muligheden af at kunne give selskab, mens det teknisk set ikke er muligt. Tatoveringen bliver derfor også til et ikonisk tegn, da den netop ligner kvinden, hvilket kan være grunden til, at den kan tillægges disse egenskaber. Foregrounding bliver også tydelig, når tekststykket tilhørende "glass jar" fra "Windswept Ship" fortæller, at pigen drømmer om "curious ruins, ships and lighthouses, each a home to mysterious and exciting treasures" (Simogo 2014). Her gør værket både opmærksom på sig selv, men ordene "ruin", "ship"

og "lighthouse" går igen flere andre steder i værket, og derfor er der tale om en semantisk parallelitet. Som personificeringen er denne form for foregrounding også med til at få læseren til at tænke dybere over værket.

Selvom det sproglige i *The Sailor's Dream* hovedsageligt er prosaisk, bliver den poetiske funktion er også særligt tydelig i forbindelse med sangene, der alle indeholder en rytme, der afgøres af tonerne fra musikken. Som tidligere nævnt fortæller sangene ikke kun en historie; de er også med til at bestemme værkets atmosfære og følelse, og derfor er ordene ikke blot transportmidler for betydningen, men ordene betyder også noget i sig selv. Et andet aspekt af værket, hvor det bliver tydeligt, at ordene i sig selv har en betydning, er i forbindelse med de steder, brugeren kan besøge. Et af disse er som nævnt "Transmission Horologe", hvor brugeren får mulighed for at høre radioklip, som sømanden har optaget. Ordet "horologe" betyder ifølge ordbogen Merriam-Webster "a timekeeping device". I værket henviser ordet derfor til, at radiotransmissionerne bliver tilgængelige på bestemte tidspunkter (Merriam-Webster ND).

Et andet sted, hvor foregrounding finder sted i værket, er i dets begyndelse. Når appen først gang åbnes, møder brugeren en sort skærm med ordene "It's night". Når brugeren swiper, efterfølges denne skærm af en kort sekvens af tekststykker, der forklarer, at en pige falder i søvn. Som hun begynder at sove, vises brugeren noget, der minder om en solopgang. Tekststykkerne leder brugeren frem til titelskærmen, hvor appens navn "A Sailor's Dream" står skrevet med pink, sirlige bogstaver over en baggrund, der viser et åbent hav og blå himmel (Simogo 2014).



Figur 8 *The Sailor's Dream* (Simogo 2014)

Startsekvensen er fyldt med kontraster. Som der står, at pigen lukker øjnene, begynder læseren at kunne se, og som der står, at alt er stille, begynder brugeren at kunne høre bølgeskvulp. Dette virker underliggørende, samtidig med at det indirekte fortæller brugeren, at denne nu netop er indtrådt i pigens drømme. At der er tale om drømme bliver underbygget af flere ting; for det første er titlen på værket "The Sailor's Dream", som derfor kan henvise til to forskellige personer; enten sømanden eller pigen, som drømmer om at blive sømand. De mange forskellige tekststykker har forskellige perspektiver, hvilket er et underliggørende aspekt, der kan få brugeren til at studse over, hvis synspunkt historien bliver fortalt fra. Dog giver titelsekvensen giver som sagt en klar idé om, at det er pigens drømme, som læseren udforsker, og dette bliver understøttet i et tekststykke på øen "Windswept ship", hvor brugeren gøres opmærksom på, at pigen drømmer om "curious ruins, ships and lighthouses, each a home to mysterious and exciting treasures" (Simogo 2014). Ikke nok med, at dette understøtter, at det er pigens drømme, gør værket også opmærksom på sig selv, da ruinerne, skibene og fyrtårnene netop er vigtige dele af selve historien, som brugeren kan rejse til. Derfor kommer denne passage til at fungere som et meta-aspekt.

Værket gør ikke kun opmærksom på sig selv, men også på andre former for medietyper. Dette sker blandt andet i forbindelse med "Transmission Horologe", hvor både billedet og lyden henviser til radiotransmissioner, som normalt er forbeholdt en radio og ikke et spil. Fotografiet bliver også

nævnt i værket, dette sker både i forbindelse med tekststykket "Empty picture frame" og "Wall lantern", hvor det samme billede beskrives (Simogo 2014). Brugeren bliver ikke direkte vist fotografier i værket, men vedkommende får som tidligere nævnt mulighed for at se og printe en illustration, og en af disse er netop en illustration af det fotografi, der nævnes i ovenstående tekststykker. Derudover er der en klar parallel til prosa i form af de tekststykker, brugeren finder, og der en parallel til musik og digte gennem sangene. Værket inddrager dermed træk fra mange forskellige medieformer og typer, som er med til at udvide betydningen af værket.

4.2 Nord

Nord består af to forskellige værker, der "dels er produceret som, dels tilbyder sig som en 'samtidig flerhed', og som derfor kan kategoriseres ud fra Sarah Myginds betegnelse *klyngeværk* (Mygind 2016, 110). Klyngeværket *Nord* består af en illustreret roman og "en digital fortælling i form af et interaktivt website", som kan tilgås via hjemmesiden fortell.dk (Hübbe ND). Værket er skrevet af Camilla Hübbe og illustreret af Rasmus Meisler og udgivet i 2017. Fortællingen kan kategoriseres som et eventyr, hvor den 14-årige Nord Stardust Jensen rejser ud for at finde sin mor, der pludseligt forsvandt. Rejsen indebærer en blanding forskellige udfordringer, som Nord skal igennem før hun kan slutte rejsen ved at bekæmpe dragen Nidhug, da den æder livstræet Yggdrasils rødder, hvorfor Ragnarok, verdens undergang, er i fare for at kunne ske. På den måde kan Nord stoppe Ragnarok, verdens undergang, og for at klare missionen får hun hjælp af nornerne Verdande, Urd og Skjuld, som er tre kvindelige skæbnegudinder fra den nordiske mytologi (Hübbe og Meisler 2017) (Stefánsson 2012).

4.2.1 Den materielle modalitet

I forbindelse med den trykte roman er *Nord* realiseret i det tekniske medie bog, det kvalificerede medie er selve fortællingen, og det basale medie er en blanding af sprog og illustrationer. Det tekniske medie er todimensionelt, og derfor er modaliteten anden materialitet af afgrænset karakter.

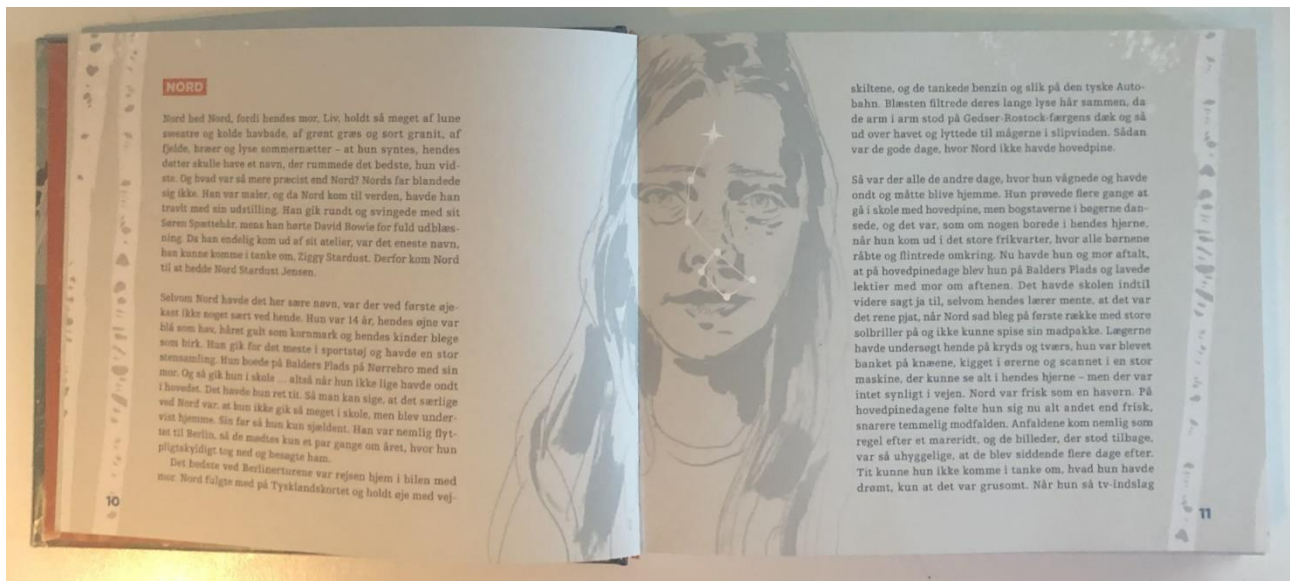
I den digitale version af værket er det tekniske medie enten en computer eller en tablet, der har adgang til en internetbrowser. Det kvalificerede medie er stadig fortællingen i sig selv, og det basale medie består af en blanding af sprog, lydbølger, illustrationer, animationer og billeder. Dermed er det tekniske medie og det basale medie anderledes i forhold til den digitale del af værket.

Som nævnt i forbindelse med *The Sailor's Dream* har det digitale medie interaktivitet som affordans, hvilket vil sige, at brugeren kan interagere med værket på en anden måde, end det er muligt i forhold til bogen. I den digitale version af *Nord* bliver det interaktive tydeligt, da brugeren som nævnt ovenfor skal lede efter og klikke på sten for at komme videre i historien. Derudover giver det digitale medie også mulighed, at historien kan læses højt, da det digitale medie indeholder flere former for basale medier, og et af disse er muligheden for tilstedeværelsen af lydbølger.

4.2.2 Den sensoriske modalitet

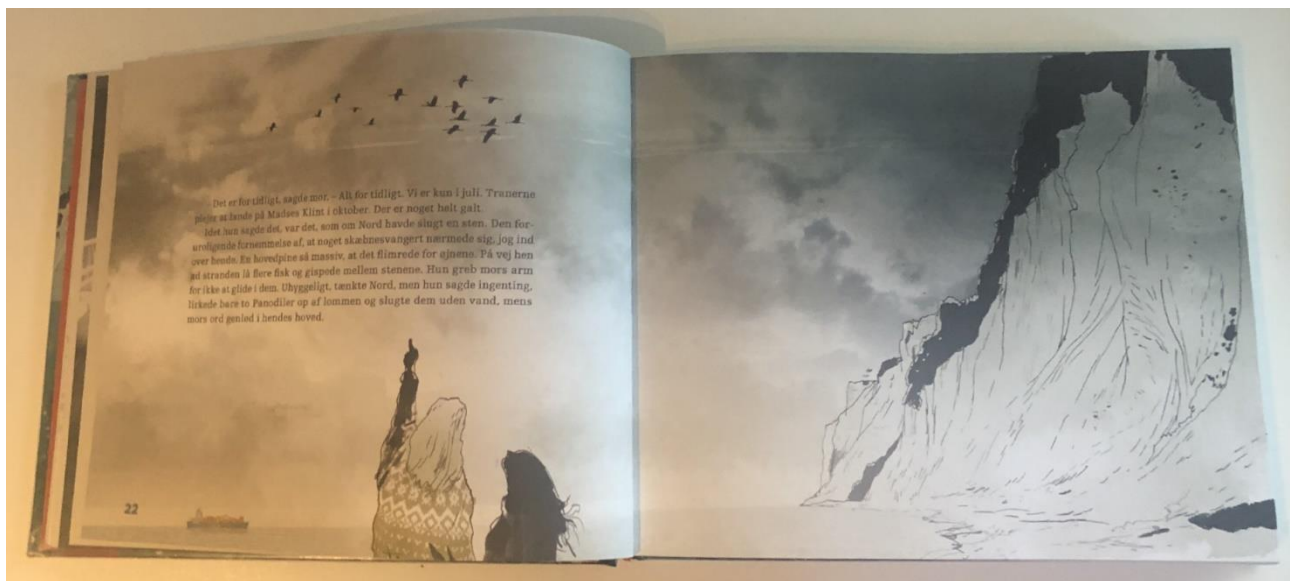
I forbindelse med værket *Nord* afhænger de direkte sanseindtryk, læseren kan skabe ud fra sansedata, af det tekniske medie. I forhold til den trykte bog er det nemlig kun synssansen og følesansen, der direkte påvirkes, mens høresansen også påvirkes direkte i forbindelse med den digitale udgave af værket.

I det trykte værk bliver synssansen aktiveret i forbindelse med læserens møde med det skrevne ord og de illustrationer, der tilhører historien. Teksten er skrevet som almindelig prosa, og derfor læses værket som et hvilket som helst andet prosaisk litterært værk. Eftersom værket dog er illustreret, understøtter illustrationerne læserens møde med ordet, hvilket er med til at udbygge forståelsen af det skrevne. I stedet for at få en beskrivelse af, hvordan karakteren Nord ser ud, bliver det nu tydeligt for læseren rent faktisk at sætte et ansigt på de karaktertræk, hun beskrives som. En illustration af Nord ses blandt andet på side 10-11, hvor hun samtidig beskrives som en pige på 14 år, hvor "hendes øjne var blå som hav, håret gult som en kornmark og hendes kinder blege som birk" (Hübbe og Meisler 2017, 10-11).



Figur 9 "Nord" (Hübbe og Meisler 2017, 10-11).

Ud fra ovenstående eksempel er det tydeligt at se, at illustrationerne og teksten følges ad, men i andre steder af værket bliver illustrationerne vævet ind i selve teksten:

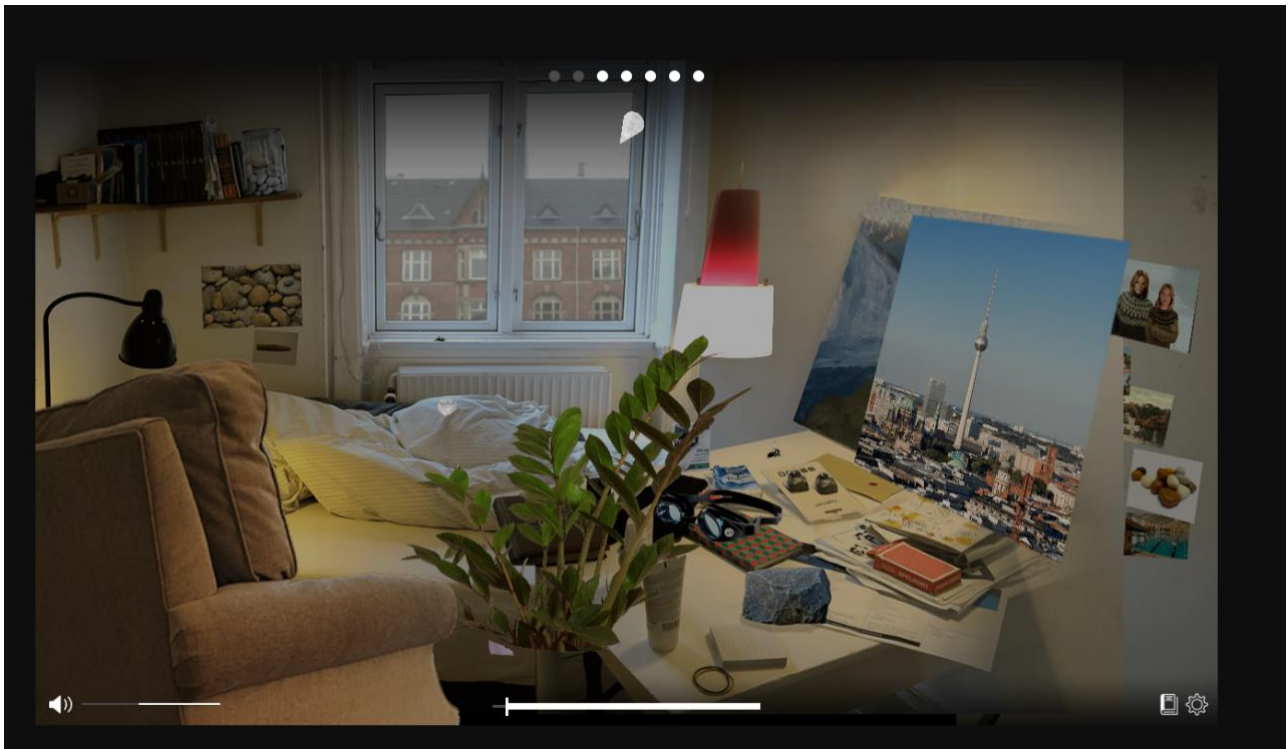


Figur 10 (Hübbe og Meisler 2017, 22-23).

I dette eksempel overlapper illustrationen teksten, hvilket er med til at fremhæve, at teksten og illustrationen går hånd i hånd.

I den digitale udgave af *Nord* bliver synssansen ligeledes aktiveret igennem sansedata i form af illustrationer. Dog indeholder det digitale værk også animerede illustrationer, billeder, der nærmere

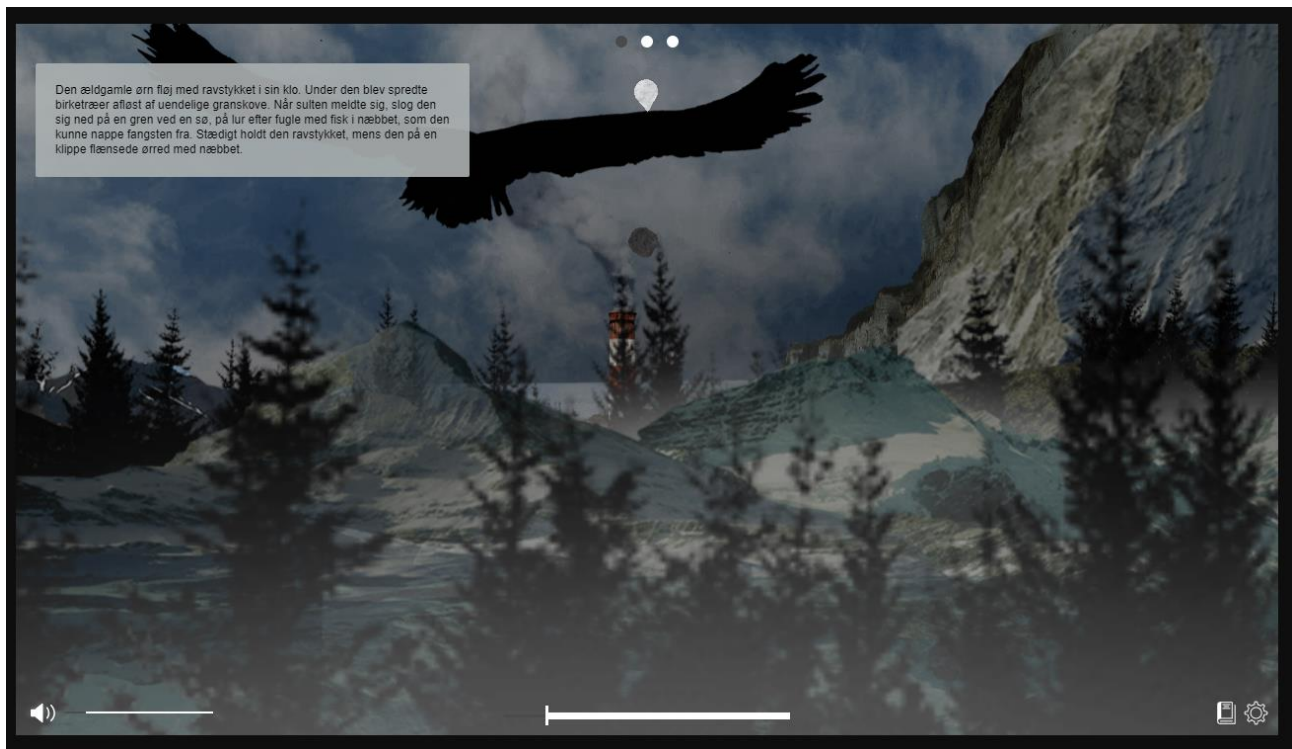
ligner fotografier, og collager. Både de animerede illustrationer, som gør brug af det digitale medies affordanser, og collagerne er to punkter, hvor de to versioner af værket adskiller sig.



Figur 11 "Nord. København. Danmark" (Hübbe og Meisler ND).

Ligesom i det trykte værk er både billeder, collager og illustrationerne i det digitale værk tæt vævet sammen med teksten, og billederne og sproget understøtter hinanden. Endnu en forskel på de to versioner af værket er dog, at selve fortællingen bliver læst op i det digitale værk, mens læseren selv må læse teksten i det trykte værk. Det digitale værk knytter derfor direkte høresansen til det sproglige, hvorimod høresansen kun indirekte er påvirket i forbindelse med det trykte værk. Som tidligere nævnt har består ord nemlig af toner, som mennesker kan høre for deres "indre øre", når de læser. Dette er også muligt i forbindelse med det digitale værk, da det er muligt at slå oplæsningen fra i hver enkelt scene og i stedet læse teksten, men mediet giver samtidig muligheden for at høresansen direkte bliver påvirket.

At høresansen bliver direkte påvirket hænder ikke kun i forbindelse med oplæsningen af ord. Det digitale værk er nemlig også spækket med lydeffekter og baggrundsstøj. Eksempelvis kan ørneskrig høres i den digitale udgave i kapitel 6, hvor både teksten og illustrationen fortæller om ørnen (Hübbe og Meisler ND, 6)



Figur 12 "Ørnen. Sverige" (Hübbe og Meisler ND, 6)

Baggrundsstøjen er særligt tydelig i forbindelse med de kapitler, der handler om skurken Sejr, hvilket eksempelvis sker i forbindelse med kapitel 35 (Hübbe og Meisler ND. 35). Baggrundsstøjen er med til at bestemme værkets atmosfære, og igennem baggrundsstøjen bliver det særligt tydeligt, at Sejr er skurken i værket. I kapitlerne, der handler om ham, kan støjen beskrives som uhyggelig, hvilket er en modsætning til lydende, som læseren kan høre i kapitlerne, der handler om nornerne. I kapitel 23, som netop handler om nornerne, der blandt andet skal sørge for at beskytte livstræet Yggdrasil, kan der høres fuglefløjt og summen fra bier, hvilket kan være en henvisning til liv (Hübbe og Meisler ND, 23)

Høresansen bliver også påvirket direkte i den digitale udgave i kapitel 22, hvor Nord oplever en koncert, og læseren i denne forbindelse får mulighed for at høre rockmusik, der særligt er præget af trommer, en bas og en elguitar (Hübbe og Meisler ND. 22). Sangen bliver i det trykte værk beskrevet som "den stærke, hjerteskræende sang", og det bliver beskrevet, at Nord ikke forstår ordene, men alligevel synes, at "sangene var så smukke, fordi forsangeren var vidunderlig (Hübbe og Meisler 2017, 92). Gennem beskrivelsen i den trykte bog kan læseren dermed bruge tidligere sanseindtryk til at forestille sig, hvordan sangen kunne lyde, og derfor bliver høresansen indirekte påvirket i det trykte værk.

Høresansen bliver indirekte påvirket flere steder i det trykte værk, eksempelvis på side 42, hvor nornen Urd fortæller: "Lyt! Lyt engang. Hør, hvor det knirker og knager i det store træ. Da det var ungt, trallede det. Rødderne sang af saft" (Hübbe og Meisler 2017, 42). Her bliver læseren opfordret til at lytte, hvilket kan skabe en underliggende effekt, da det trykte medie ikke har nogen auditiv side. Alligevel kan sætningen give læseren associationer til knirken og knagen, og derfor kan det være muligt for denne at høre lydende for vedkommendes indre øre. I den digitale version af værket indgår samme del af historien, men her er teksten lavet en smule om: "Hør, hvor det knirker og knager i det store træ. Da det var ungt, trallede det. Yggdrasil fór i vejret som en knejt" (Hübbe og Meisler ND, 11).



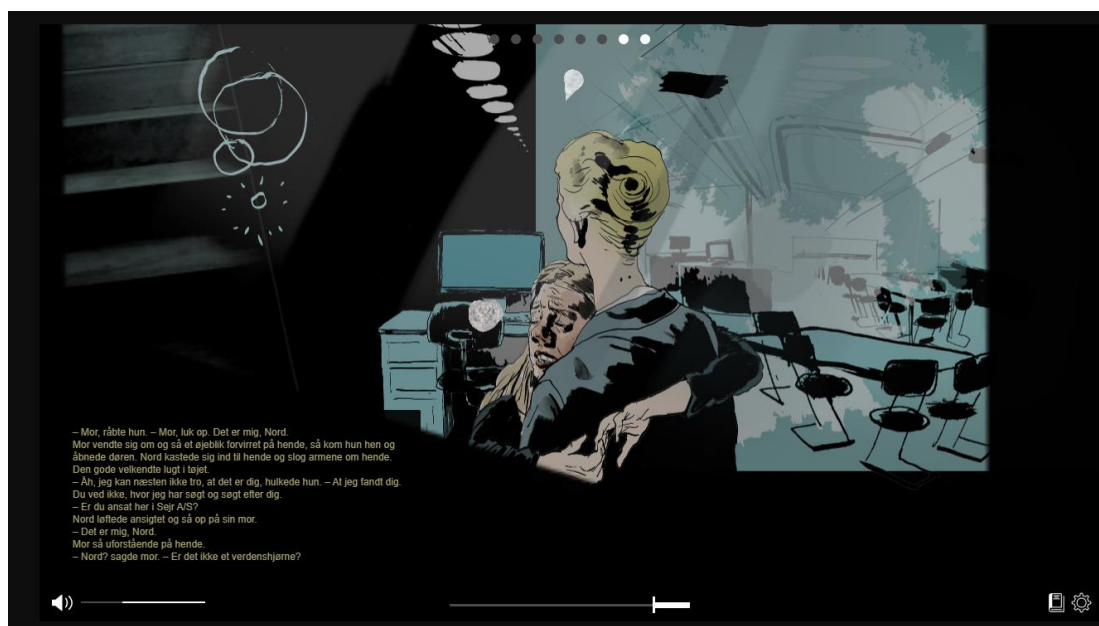
Figur 13 "Nord. Urds brønd. Mellem verdener" (Hübbe og Meisler ND, 11).

Læseren bliver stadig opfordret til at høre efter, og i det digitale værk kan der også høres en svag knirken og knagen, og derfor underbygger det lydige aspekt selve teksten.

Udover synssansen og høresansen bliver følesansen også inddraget i begge værker. I det trykte værk kan læseren føle omslaget og siderne, når vedkommende bladrer i værket, mens læseren af det digitale værk kan føle musen eller touchskærmen. I det digitale værk skal læseren som tidligere nævnt trykke på små sten, hvilket får oplæseren til at læse den næste del af historien. Derudover

skal musen eller fingeren på skærmen bruges til at lede efter den næste sten, som kan lokaliseres ved hjælp af en kompasnål øverst på skærmen.

Hverken lugtesansen eller smagssansen bliver direkte aktiveret i forbindelse med *Nord*, men på side 27 bliver kogte æg og rugbrød nævnt, hvilket kan få læseren til at forestille sig smagen af disse madvarer, og derigennem kan smagssansen blive påvirket (Hübbe og Meisler 2017, 27). Lugtesansen bliver også påvirket i *Nord*, hvilket blandt andet sker i det trykte værk på side 42, hvor der står: "Endelig nåede de til en højloftet hule, hvor en støvet lugt af tørre blade slog hende i møde. Hun kom til at tænke på gamle skibsreb" (Hübbe og Meisler 2017, 42). Ikke nok med at lugten her bliver beskrevet som "støvet" og af "tørre blade", bliver lugten også sammenlignet med tørre reb. De mange måder at beskrive lugten på giver læseren mulighed for at forestille sig, præcis hvordan denne lugt er, og derfor kan lugtesansen pirres og påvirkes gennem dette tekststykke. Lugtesansen bliver også pirret i forbindelse med et tekststykke på side 163, hvor der står "Nord kastede sig ind til hende og slog armene om hende. Den gode velkendte lugt i tøjet. Mor" (Hübbe og Meisler 2017, 163). Selvom alle mennesker har forskellige dufte, forklarer dette tekststykke om en mors duft, som for de fleste børn sandsynligvis vil være en velkendt duft; især hvis barnet bor hos sin mor, som Nord gør. Selvom læseren ikke kan vide, hvordan Nords mors duft er, kan tekststykket give læseren associationer til sin egen mors duft eller måske endda et andet menneske, der fungerer som en morfigur for læseren. På den måde bliver lugtesansen også indirekte påvirket gennem værket.



Figur 14 "Nord. Sejrs hovedkvarter. Østisland" (Hübbe og Meisler ND, 35).

Ud fra ovenstående analyse af *Nords* sensoriske modalitet bliver det tydeligt, at to sanser, synssansen og følesansen, er direkte påvirket i forbindelse med et trykte værk, hvorimod synssansen, følesansen og høresansen er direkte aktiveret i forbindelse med det digitale værk på grund af værkernes respektive tekniske og basale medier. Selvom det som i *The Sailor's Dream* derfor kun er nogle af sanserne, der er direkte aktiveret, bliver også høresansen påvirket indirekte i det trykte værk, og der findes benævnelser af mad, som kan påvirke smagssansen, og lugte, som kan få læseren til at forestille sig disse, som indirekte aktiverer læserens smags- og lugtesans.

4.2.3 Den spatiotemporale modalitet

Både den digitale og den trykte version af *Nord* har i forhold til den spatiotemporale modalitet med to ud af fire dimensioner at gøre, bredde og højde. Hverken computer-, tabletskærmen eller bogen har en iboende dybde, og da sansedata den trykte version af værket forbliver uændret, kan den trykte version af *Nord* karakteriseres som et statisk værk, der heller ikke direkte har en tidslig dimension. Den digitale version af værket er også stort set statisk, men i enkelte tilfælde er der animationer så som et tog, der kører forbi, hvorfor værket alligevel har dimensionen tid (Hübbe og Meisler ND, 3). Derudover har værket også en lydlig side, og selvom de fleste af lydende bliver afspillet i et loop, har de alligevel en begyndelse og en slutning. Desuden har selve oplæsningen også en afgrænset tidslighed, og disse elementer er dermed med til at tilføje en tidslig dimension til værket.

Tidslighed i form af virtuel tid spiller en rolle i forbindelse med både den trykte og den digitale version af værket, og det sker på flere forskellige niveauer. For det første har værket en fastsat længde, der ikke består af time- eller minuttal eller andre tidsangivelser, men værket består af et vist antal ord, hvorfor det har en fikseret sekventialitet. Længden på det digitale og det trykte værk kan dog variere på grund af en række faktorer så som at det digitale værk har en oplæsningsfunktion, den digitale version bruger tid på at loade hvert nye kapitel, og tiden, det tager at læse det trykte værk, kan variere alt efter hvor hurtig læseren er til at læse. Selvom selv det digitale værk ikke har en klart afgrænset tidslighed, så har hvert tekststykke, som bliver oplæst, netop dette. Da læseren stadig skal finde de næste sten for at få historien til at fortsætte, afslutter læserens position dog, at værket reelt set har en nogenlunde afgrænset tid, hvilket også kaldes for delvist fikseret sekventialitet.

Det narrative har også en tidslighed, hvilket for det første bliver tydeligt gennem udviklingen i historien; Nord er ikke den samme, som da værket begyndte, og verdenen omkring Nord har også ændret sig. Det er ikke til at vide, præcis hvor lang tid historien strækker sig over, men tidsligheden bliver nævnt flere gange i løbet af værket, eksempelvis i følgende passage, hvor Nord snakker med nornerne om, hvor længe hendes rejse til Niflheim vil tage:

” – Men det vil da tage lang tid at komme derhen?

– Hm ... nogen tid vil det tage, for du må gå hele vejen” (Hübbe og Meisler 2017, 53).

Nords rejse har derfor en bestemt tidslighed, som der også gøres opmærksom på senere i værket: ”Der er stadig et stykke vej endnu. Vi skal jo helt ud til havet. Vi må skynde os” og ”Langsomt, men sikkert halede de ind på den ensomt beliggende vulkan” (Hübbe og Meisler 2017, 131). I disse passager fra det trykte værk bliver det tydeligt gennem ”et stykke vej”, ”helt ud til havet”, ”skynde os” og ”langsomt”, at rejsen tager lang tid.

Tidsligheden omkring Nord er dog ikke den eneste tidslighed, der nævnes i værket. Ratatoskr og Nord taler sammen på deres rejse mod Niflheim, og her gør Ratatoskr Nord opmærksom på, at rejsen har været ventet i meget lang tid:

”De har ventet i flere hundrede år på, at du skulle havde det smykke og begive dig til Niflheim. De gør alt, hvad de kan, for at beskytte dig.

– Flere hundrede år? Dengang var hverken min mor eller jeg født.

– Nej, men glem ikke, at nornerne er skæbnegudinder. De kender fortiden, former nutiden og forsøger at påvirke fremtiden” (Hübbe og Meisler 2017, 75).

Ovenstående tekstpassage vidner om, at den nordiske mytologi, som værket konsekvent læner sig op ad, er en gammel religion. Ifølge Jens Peter Schjødt ophørte den nordiske mytologi ”med at

eksistere som religiøs ideologi med kristendommens sejr i perioden fra 800 til 1200" (Schjødt 2011). Da nornerne var skæbnegudinder i den nordiske mytologi, kan det antages, at der menes, at nornerne har ventet på Nord siden senest 1200-tallet, hvilket stemmer overens med udtrykket "flere hundrede år". At der er gået lang tid i forhold til den nordiske mytologi bliver forstærket med en af Mimers udtalelser, da han siger: "Ah, dér! Mine øjne er ikke, hvad de har været. Tiden er blevet en anden. Se bare, nu er det ikke guder, men børn, der kommer og rådslår med Mimer" (Hübbe og Meisler 2017, 142). "Tiden er blevet en anden" bliver understøttet af Mimers dårlige øjne, hvilket er et typisk tegn på alderdom. Derudover vidner ændringen, at det nu er børn frem for guder, han skal rådgive, om, at der er gået lang tid siden den nordiske mytologi ophørte som religion, da guderne netop ikke længere rådslår sig med mimer, hvormed det kan antages, at de er væk.

Ligesom værket *Nord* har med en virtuel tid at gøre, findes der også virtuelle rum i værket. Dette er blandt andet tydeligt i forbindelse med følgende tekstpassage:

"Nord spærrede øjnene op, da hun trådte ind i et højloftet kontor. Det første, der slog hende, var varmen. Så, at alt i rummet var elegant og enkelt. Cementgulvet smukt indfattet i den rå klippevæg. Ned fra loftet hang en boksebold. Foran et stort vinduesparti stod et glasskrivebord" (Hübbe og Meisler 2017, 159).

I det trykte værk bliver læseren udelukkende mødt beskrivelsen af kontoret, og derfor er det op til læseren at forestille sig, hvordan rummet ser ud. I den digitale version af værket er rummet dog illustreret som følgende:



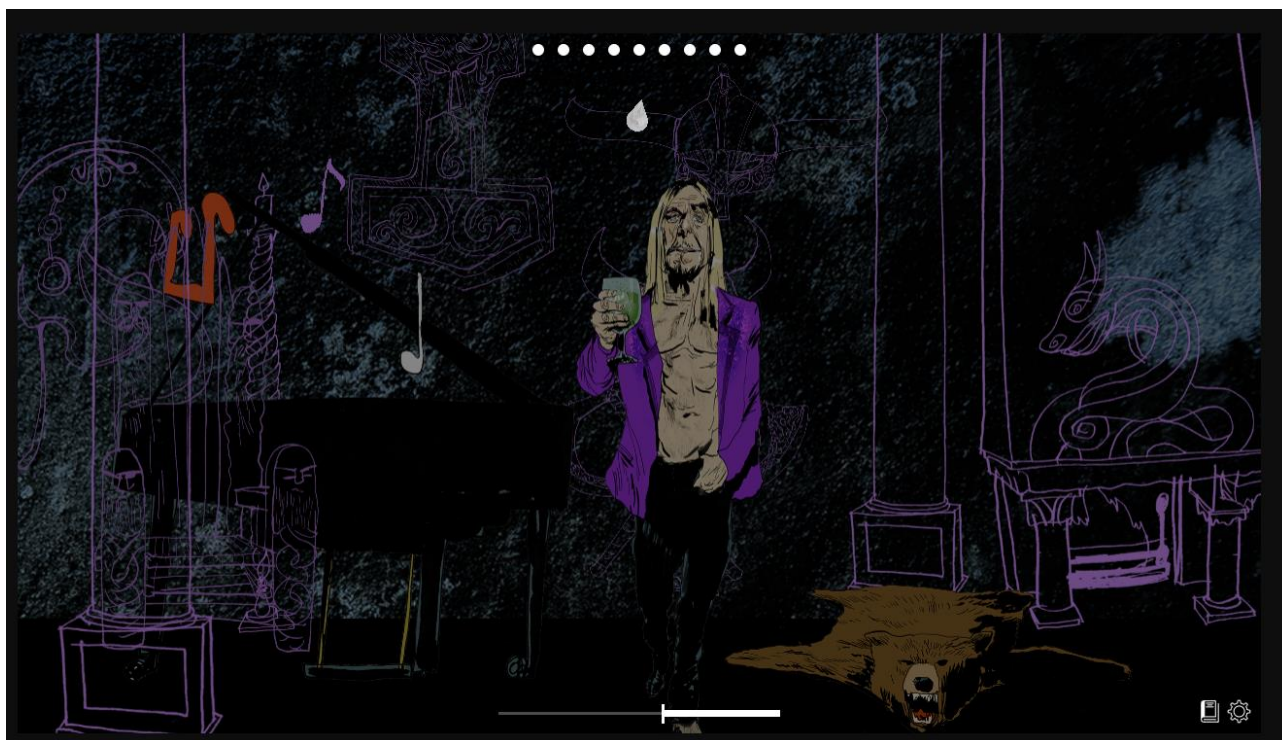
Figur 15 "Nord. Sejrs hovedkvarter. Østisland" (Hübbe og Meisler ND, 34)

Ikke nok med at læseren ikke længere behøver at se rummet for sit indre øje, kan læseren også opleve et aspekt af underliggørelse i forbindelse med illustrationen, da teksten og oplæsningen dertil forklarer: "I det højloftede kontor var det første, der slog hende, varmen, og at alt i rummet var lyst, elegant og enkelt. Cementgulvet smukt indfattet i den rå klippevæg. Midt på gulvet stod modellen af en rumrak. Nord gik hen til skrivebordet og kiggede ned i papirerne, rødede lidt i dem med den ene hånd. Et brev stilet til Sej. Det var altså hans kontor. Hun greb ned i skålen med blåbær, der stod på hjørnet af bordet, og åd, hvad der var. Mens hun drak resten af den kolde te, fik hun øje på en træningsdragt. Uden at tøve smed hun den ulækre fleecepels og tog den på."

Et andet sted i værket, hvor der findes et virtuelt rum, er i forbindelse med Nords besøg i sangeren Grårygs hjem:

"På 1. sal trådte de ind i en stor hal med gobeliner på væggene. Da hun kom nærmere, kunne hun se, at de forestillede Gråryg i forskellige koncertsituationer. Mellem vægtæpperne var en gigantisk kamin hugget direkte ind i klippen. Ilden brændte lystigt. Hallen var varm og behagelig. Hun huskede den store grå sofa, og foran den på et langhåret fåretæppe stod et bord. I hjørnet et stort koncertflygel" (Hübbe og Meisler 2017, 101).

Igen bliver rummet beskrevet i detaljer i det trykte værk uden at være illustreret, hvorfor det er op til læserens egen forestillingsevne på baggrund af tidligere sanseindtryk at se rummet for det indre blik. I det digitale værk er dele af rummet blevet illustreret, men det langhårede fåreskindstæppe er skiftet ud med et bjørnetæppe. Dog er kaminen og flyglet fra rummet skitseret.



Figur 16 "Nord. Bjerget. Jotunheim" (Hübbe og Meisler ND, 24).

I modsætning til det andet virtuelle rum i værket er der dermed stadig dele af rummet i Grårygs hjem, som læseren må forestille sig. Dog er det også interessant at bide mærke i, at beskrivelsen af rummet er anderledes i det digitale værk end i det trykte værk:

"På første sal trådte de ind i en stor hal med vævede tæpper på væggene. Ved nærmere eftersyn kunne hun se, at de forestillede Gråryg i forskellige koncertsituationer. Mellem vægtæpperne var en gigantisk kamin hugget direkte in i klippen. Ilden brændte lystigt. Hallen var varm og behagelig. I midten af rummet stod et sort koncertflygel" (Hübbe og Meisler ND, 24).

Forskellene mellem de trykte og digitale værk er ikke store, men alligevel er de store nok til at kunne ændre forestillingen det pågældende rum, alt afhængigt af hvilket værk, der læses. Dog kan illustrationerne i det digitale værk være med til at be- eller afkræfte nogle af læserens forestillinger om de virtuelle rum, da der trods alt er tale om de samme rum og den samme historie.

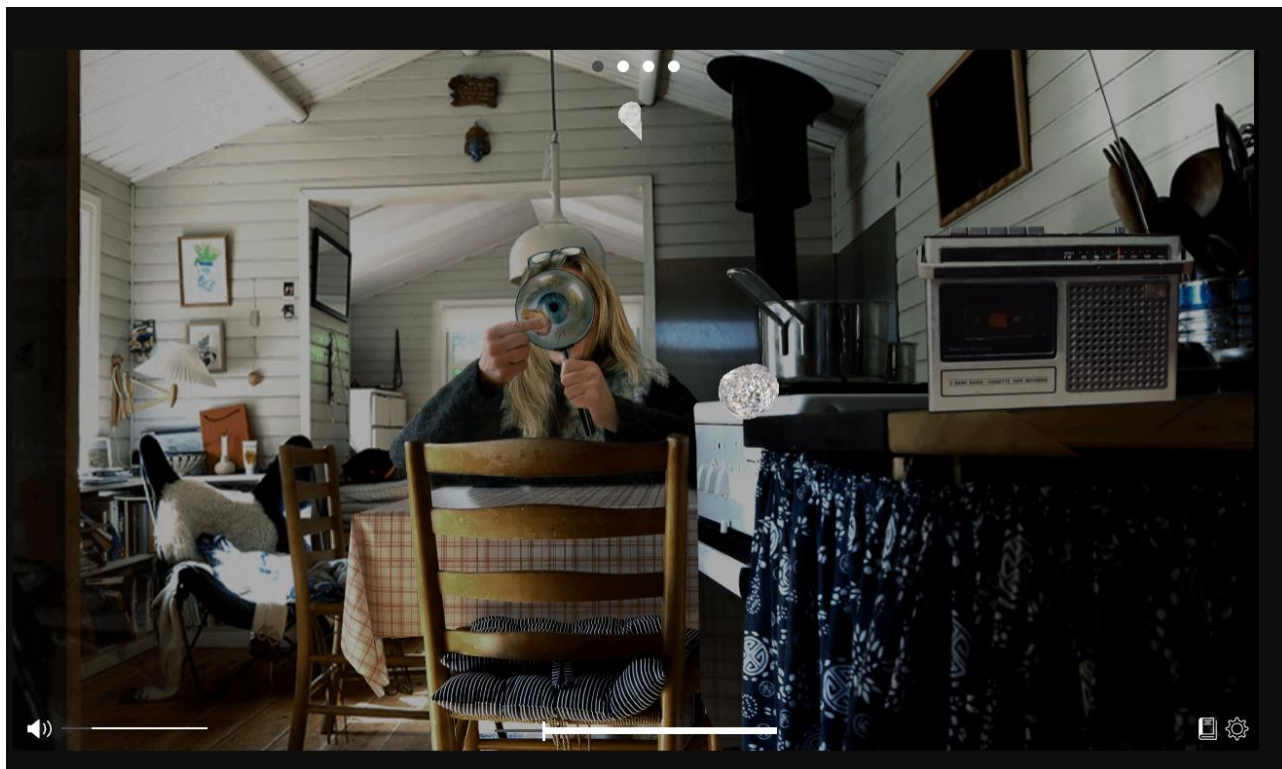
Gennem ovenstående analyse af *Nords* spatiotemporale modalitet er det blevet tydeligt, at den trykte version værket kun har med to af de fire dimensioner at gøre, nemlig bredde og højde, hvorimod den digitale version også har en tidslighed iboende i sig. Begge værker har dog en virtuel tidslighed; i forhold til det trykte værk kommer denne til udtryk i den tid, det tager læseren at læse værket, hvorimod tidsligheden i det digitale værk både kommer til udtryk i forbindelse med den tid, det tager at læse værket, høre oplæsningen og se animationerne. Begge værker har dog en virtuel tid, som bliver tydelig gennem historien, og begge værker har også en illusion af dybde gennem de virtuelle rum, som gennem detaljer knytter sig til læserens sanser gennem forestillingsevnen.

4.2.4 Den semiotiske modalitet

Som tidligere nævnt er *Nord* et klyngeværk, der dels består af en trykt illustreret roman og dels et interaktivt, digitalt website. Eftersom der er tale om et klyngeværk, er selve indholdet stort set det samme. Som det blev pointeret i forbindelse med værkets spatiotemporale modalitet er der steder, hvor det sproglige ikke stemmer helt overens, og der er steder, hvor det digitale værks illustrationer er anderledes fra beskrivelserne i det trykte værk. Alligevel er fideliteten mellem de to versioner af værkerne så ens, at de netop kan beskrives som et klyngeværk.

Alligevel er det nødvendigt at påpege, at de to versioner kan noget forskelligt og at deres betydning opfattes forskelligt; eksempelvis er den trykte version udelukkende litterær. Der er ingen ludiske elementer, da det er et statisk værk, som læseren ikke direkte kan interagere med. Den digitale version har derimod et interaktivt aspekt, som også er nødvendigt for, at historien kan udvikles. Det interaktive aspekt, hvor læseren må klikke på de små sten for at få historien til at forløbe sig, kan sammenlignes med når læseren bladrer i romanen. Dog skal læseren af det digitale værk aktivt søge efter stenene, der har forskellige placeringer, og på den måde udnytter det digitale værk det digitale medies affordanser.

Ligesom i *The Sailor's Dream* bruges det interaktive aspekt i den digitale version af *Nord* dog ikke kun til at få historien til at forløbe sig. Der findes også genstande, læseren kan interagere med, hvilket eksempelvis er radioen, som findes i kapitel 7:



Figur 17 "Nord. Møn. Danmark" (Hübbe og Meisler ND, 7)

Radioen, som ses til højre på skærmen, lyser op og blinker let for at få læseren til at klikke på radioen. Når læseren klikker på radioen, tænder den, og straks går en radioudsendelse i gang, hvor en kvindelig stemme fortæller om orkanen Helga. I udsendelsen bliver det fortalt, at vandstanden vil stige som følge af orkanen, og at mennesker i de berørte områder måske skal evakueres (Hübbe og Meisler ND, 7). Radioen fungerer dermed som et interaktivt aspekt, som giver mere kontekst til selve historien. Det er ikke nødvendigt for historiens fremgang, at læseren lytter til radioudsendelsen, men den giver alligevel et ekstra aspekt til historien.

Det interaktive aspekt er et typisk ludisk aspekt, der kan beskrives som ergodisk ludicitet, da det kognitive er blandet med det kybernetiske, så læseren må udføre ikke-trivielt arbejde for at komme videre (Ensslin 2014, 11). Udover det interaktive er der dog ikke mange træk, som peger i retning af, at *Nord* er et særligt ludisk værk. Som *The Sailor's Dream* er der heller ikke noget fokus på færdigheder eller formål i forbindelse med *Nord*, og læseren har i den digitale version af værket

mulighed for at springe til forskellige kapitler i den digitale version ligesom i den trykte version. Der er dog ét punkt mere, hvorpå den digitale og den trykte version adskiller sig, hvilket er i forbindelse med inddragelsen af animationer. Som tidligere nævnt kører der et tog forbi i kapitel 3, og i kapitel 23 er der små prikker, der skal symbolisere bier, som bevæger sig over skærmen. I kapitel tre kan et tog også høres, når det kører forbi, og derfor udnytter værket også en blanding af de forskellige sanseindtryk. I forbindelse med



Figur 18 "Nornerne. Urds Brønd. Mellem Verdener" (Hübbe og Meisler ND, 23

kapitel 23 bliver prikkernes større og biernes summen højere, jo tættere læseren kommer på dem ved hjælp af zoom-effekt lavet med computermusen eller fingeren på touchskærmen. Læseren får dermed mulighed for at gå en smule på opdagelse i illustrationerne, hvilket også henviser til, at værket benytter sig af mediets affordanser, og de små interaktive objekter kommer til at fungere som stemningsskabende elementer, der forstærker værkets atmosfære.

Til trods for at den digitale version af værket har nogle ludiske træk, er både den trykte og den digitale version særligt litterære. Dette bliver eksempelvis tydeligt i forbindelse med værkets litterære sensibilitet, der som tidligere nævnt beskæftiger sig med værkets narrative oplevelse, værkets storytelling og atmosfære.

Selve fortællingen handler som nævnt om den 14-årige Nord, som rejser ud for at finde sin mor. På rejsen oplever Nord en række forskellige prøvelser, som skal overkommes, før historien kan fortsætte. En af disse udfordringer er Nords møde med Gråryg, der med sin sang får hende til at blive forelsket, så hun vil blive hos ham for evigt. Nord får tanke på sin mor, hvilket får hende til at snappe ud af forelskelsen, og på den måde får hun mulighed for at flygte (Hübbe og Meisler 2017, 106). Den sidste prøve består i, at Nord skal bekæmpe dragen Nidhug, og herefter kommer Nord hjem igen. Hjem-ude-hjemme formelen er derfor en vigtig del af narrativet, og denne formel samt de mange prøvelser er med til at afgøre, at værket *Nord* tilhører eventyrgenre. Værkets tematikker om god og ond portrætteret af Nord og Sejr, og liv og død portrætteret af Yggdrasil og Nidhug, er stærke kontraster, der er med til at forstærke værkets genremæssige placering. Disse kontraster kan også ses som semantiske deviationer og dermed eksempler på foregrounding, da personerne Nord og Sejr, dragen Nidhug og træet Yggdrasil kan beskrives som symboler.

Tallet tre, som er repræsenteret af de tre norner, og tallet 3 fra de tre nordisk mytologiske artefakter; Frjó, Mjølner og Odins øje (Hübbe og Meisler ND, 29). Udover disse træk er det overnaturlige aspekt i form af inddragelsen af nordisk mytologi med til at underbygge værkets genre, da overnaturlige elementer ikke er unaturlige i forbindelse med eventyr.

Værkets atmosfære bliver tydelig gennem flere forskellige virkemidler. I henhold til det trykte værk er det ordene og illustrationerne, som er de primære materialer, og det er også gennem disse, atmosfæren bliver skabt. Illustrationerne beskrives som lettere karikerede, hvilket kan hævdes at have et legende islæt. På grund af det illustrerede og karikerede udtryk, kan illustrationerne ses som indeksikalske tegn, da deres stil, farve og udtryk er med til at karakterisere illustrationen som et tegn. Illustrationerne ændres også en smule afhængigt af indholdet. I det trykte værk på side 94 ses Gråryg synge, da han er tegnet to gange oven i hinanden med en blå og en rød farve (Hübbe og Meisler 2017, 94). Illustrationen kan i sig selv ses som et underliggende aspekt, fordi illustrationen adskiller sig fra mange andre af værkets illustrationer. Illustrationen kan for det første henvise til bevægelse, da der er to næsten ens illustrationer oven i hinanden, og farverne kan henvise til 3D på grund af farvevalget. Dog kan disse også henvise til et mere psykedelisk aspekt, hvilket bliver underbygget af selve fortællingen, da Nord pludselig bliver meget tryllebundet af Gråryg, når han synger.



Figur 19 (Hübbe og Meisler 2017, 94-95)

I det digitale værk er musikken, baggrundslyde og lydeffekterne også med til at definere værkets atmosfære. I kapitlerne, der omhandler de tre norner, er der ofte fuglefløjt, lyde af bier og andet, der kan ses som indeksikalske tegn på liv. Når læseren derimod læser kapitlerne om Sejr, der miner et bestemt metal og dermed langsomt gør det nemmere for Nidhug at spise Yggdrasils rødder, er der en foruroligende underlægningsmusik, som nærmest ildevarslende advarer læseren om den død, der vil blive til virkelighed, hvis Nord ikke får stoppet Sejr og Nidhug.

Værkets atmosfære afhænger derfor af, hvilken karakter den pågældende del af historien handler om. Dette bliver også tydeligt i forbindelse med karakterernes tale og dermed det sproglige, da Sejr generelt er meget spydig i sin tale, især mod dværgene, der arbejder for ham, hvilket blandt andet ses i det trykte værk på side 31:

” – Så hjælp mig dog, råbte han. Dværgen, der var ved at tørre blod af sin kollegas ansigt, løb hen og hjalp Sejr, hvorefter han overrakte mobilen med et buk.

– Det her system må laves om, det kan du godt se. Jeg skal kunne tage et opkald” (Hübbe og Meisler 2013, 31).

Ud fra sætningerne ”Så hjælp mig dog” og ”det kan du godt se” bliver det tydeligt, at Sejr tiltaler dværgene på en nedværdigende måde.

Sproget er dog ikke kun med til at bestemme værkets atmosfære, det er nemlig også med til at bestemme litterariteten i værket. Flere steder i værket bruges der underliggende sproglige elementer, som er med til at bestemme værkets litteraritet. Dette ses eksempelvis i forbindelse med Nornernes navne og følgende citat fra det trykte værk: "nornerne er skæbnegudinder. De kender fortiden, former nutiden og forsøger at påvirke fremtiden" (Hübbe og Meisler 2017, 75). Nornernes navne er Urd, Verdande og Skjuld og Finn Stéfansson beskriver, at navnene henholdsvis betyder "det, som har været", "det værende" og "det kommende" (Stéfansson 2012). Det underliggjorte har i denne forbindelse en parallel til den nordiske mytologi, som er en fast del af hele værket, der på en måde eksisterer som en parallel verden til Nords, men som samtidig væves ind i Nords verden. Dette ses blandt andet gennem stormen Helga, som Urd skaber, og som samtidig præger Nords verden. Stormen Helga fandt også sted i den virkelige verden uden for værket i 2015 (Gravesen 2015). Ikke nok med, at sammenblandingen af nornernes verden og Nords verden er underliggende, er indblandingen af virkelige referencer også. Det, der synes at væve de to verdener sammen, er Ragnarok, jordens undergang. Der er ingen præcise beskrivelser af, hvordan Ragnarok vil forløbe sig, hvis Nidhug ikke bliver stoppet, men i Nords verden er det tydeligt, at klimaforandringer hærger verden og spreder død og ulykke (Hübbe og Meisler 2017, 5).

Af tegn, der har en parallel til den nordiske mytologi, er blandt andet "Mimers kilde", "Nidhug", "Niflheim", "Yggdrasil", "Ratatoskr", "Jotunheim", Runer" og Thors Hammer (Hübbe og Meisler 2017, 43, 49, 72, 141). Det kræves, at læseren har en viden om nordisk mytologi for at kunne aflæse, hvad ovenstående ord betyder, og derfor kan de alle siges at være symbolske tegn. Derudover kan disse ord også ses som semantiske deviationer og dermed foregrounding, da ordene i den nordiske mytologi har en anden sammensætningen end de fleste danske ord, hvorfor det bliver muligt for læseren at studse over ordenes opbygning.

Udover sammenblandingen af den virkelige verden, den nordisk mytologiske verden og Nords verden, bliver forskellige medieformer også blandet ind i værket *Nord*. Det sker ved inddragelsen af radioen, der samtidig fungerer som et interaktivt aspekt, i den digitale version af værket (Hübbe og Meisler ND, 7). Udover radioen bliver også et digt inddraget i den ellers prosaiske roman, hvilket findes da Nord besøger Mimers kilde:

"Dér kommer den dystre drage flyvende,

Glinsende orm, nede

Fra Næfjeldene;

- flyver over landet

Nidhug – lig;

Nu skal hun synke” (Hübbe og Meisler 2017, 143)

Digtet har ingen speciel rytme, men alligevel tilføjer det underliggende element i forhold til værket. Derudover tilføjer digtet en grad af foregrounding i form af en fonemisk og grammatisk deviation, da ordene og de grammatiske tegn ikke følger gængse konventioner for sprogbrug.

Udover radioen og digtet bliver et postkort også vist i slutningen af det trykte værk (Hübbe og Meisler 2017, 189). Postkortet er til Nords far, og det refererer derfor tilbage til starten af værket, hvor læseren fandt ud af, at Nord skulle have besøgt sin far i stedet for at være på Møn, hvor Nords eventyr ellers udsprang fra. *Nord* er dermed et værk, der både inddrager overnaturlighed i form af nordisk mytologi og realisme i form af virkelighedsreferencer. Værket inddrager også referencer til andre medieformer, hvilket udvider værket.

Med hensyn til det den trykte version af værket er der ingen tvivl om, at dette er et udelukkende litterært værk, da det ikke indeholder nogle ludiske elementer. Den digitale version indeholder dog en blanding af litterære og ludiske elementer, men da de litterære elementer og litterariteten er særligt betydningsbærende i værket, kan det defineres som cybertekstuel litteratur.

4.3 Device 6

Device 6 er, ligesom *The Sailor's Dream*, et app-spil udgivet af Simogo i 2013. Spillet bliver af Simogo beskrevet som et spil, der ”plays with the conventions of games and literature, entwines story with geography and blends puzzle and novella, to draw players into an intriguing mystery of technology and neuroscience” (Simogo ND2). Værket findes ligesom *The Sailor's Dream* til iPhones og iPads, men også til iPod touch, og det er også kategoriseret som et spil (Appstore 2020, 2). I begyndelsen af værket, når appen åbnes første gang, står der på skærmen, at spillet skal spilles med lyd på. Derefter virker det til, at spillerens ansigt bliver scannet, og dette leder til, at spilleren bliver identificeret som ”Player 249” (Simogo 2013). Dette efterfølges af en video, som præsenterer

udviklerne, hvorefter spillets titel bliver præsenteret til musik, der minder om klassiske, jazzede James Bond-melodier.

Spillet er opdelt i seks kapitler og en epilog. I første kapitel står der "Start simulation", hvilket henviser til, at selve spillet er en simulation. Spillet spilles ved at scrolle og trykke, præcis som i *The Sailor's Dream*, og gennem spillet bliver det tydeligt, at hovedpersonen Anna er vågnet op i simulationen, og gennem de mange forskellige gåder, som spilleren skal løse, forsøger hun at finde ud af, hvordan hun er endt i simulationen, og hvordan hun kan komme ud af den igen (Simogo 2013).

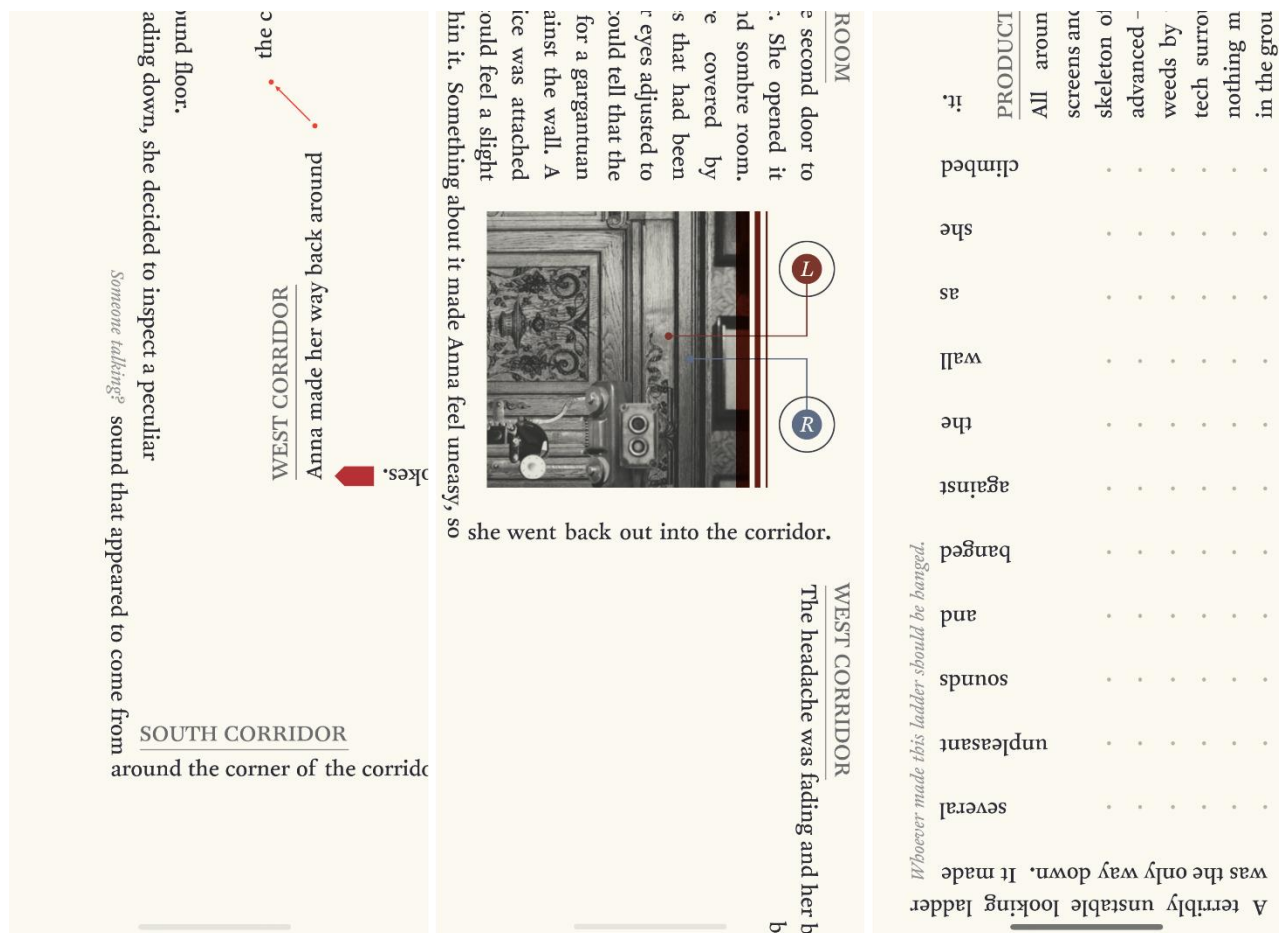
4.3.1 Den materielle modalitet

Device 6 består af visuelle og auditive elementer, og derfor er den materielle modalitet en blanding af mindre klart afgrænset materialitet i form af lydbølger og anden materialitet af afgrænset karakter i form af en todimensionel skærm. Spillets kvalificerede medie er selve spillet, som realiseres ud fra spillets basale medie består af sprog, billeder, animationer, video og lydbølger, og disse realiseres i det tekniske medie iPhone, iPad og iPod touch.

Ligesom det *The Sailor's Dream* og den digitale version af *Nord* har *Device 6's* tekniske medie den affordans, at den giver mulighed for interaktivitet, som er en stor del af spillet. Brugeren skal nemlig swipe og klikke på skærmen for både at løse de små gåder, som driver handlingen videre, og for at læse selve teksten, som giver de ledetråde, spilleren skal bruge for at løse puslespillene. Derudover benytter *Device 6* et andet af mediets affordanser, nemlig at skærmen på en iPhone, iPad eller iPod touch er så lille, at det er muligt at kunne rotere denne nemt. Dette kunne også gøres med en bog eller et andet mindre medie, hvorimod computerskærme ikke ville kunne roteres lige så nemt.

4.3.2 Den sensoriske modalitet

I henhold til den sensoriske modalitet er der i *Device 6* tre forskellige sanser, der direkte aktiveres; synssansen, høresansen og følesansen. Synssansen aktiveres i forbindelse med den visuelle del af værket, som består af billeder, figurer, animationer og videoklip samt det sproglige element. Særligt synssansen er interessant i forbindelse med værket, da teksten og billederne bruger mediets affordanser til at vende i alverdens retninger, hvormed spilleren er nødt til at vende og dreje telefonen eller tabletten, for at kunne læse historien og finde ledetrådene.



Figur 20 (Simogo 2013)

Høresansen aktiveres i forbindelse med sproget, musik, effektlyde, samtale og baggrundsstøj, og følesansen bliver også aktiveret direkte, hvilket sker i forbindelse med berøringen af touchskærmen.

Alle sanserne bliver dog indirekte aktiveret i *Device 6*. For synssansen sker det blandt andet i form af de sproglige beskrivelser af rummene set fra Annas synspunkt, hvilket eksempelvis ses i kapitel to, hvor der står: "As Anna opened the cabinet, she could see the morning in the sky. Apparently this wasn't a cabinet at all, but rather a door disguised as one" (Simogo 2013). Modsat de andre værker bruger *Device 6* sjældent billeder til at vise det skrevne; det sker få gange, hvor billederne skal bruges til at få historien til at drive videre. Selve ordene "see the morning in the sky" henviser dog til begyndelsen af en solopgang, og derfor kan spillere, der selv har tidligere sanseindtryk om dette forestille sig synet for sit indre øje. Lugtesansen bliver også aktiveret indirekte, hvilket blandt andet sker i forbindelse med tekststykket: "The air was fresh with a hint of

ocean” fra kapitel to og igen med tekststykket ”The air was filled with the scent of flowers and Anna couldn’t help but stop and smell an especially nice tulip” fra kapitel tre (Simogo 2013). I begge eksempler bliver de sansedata, som Anna opfatter, nævnt, og i forbindelse med sætningen fra kapitel tre er der tale om sanseindtryk, da Anna beskriver tulipanen som værende ”especially nice”.

Lugtesansen bliver også blandet sammen med følesansen i et tekststykke fra kapitel seks, da der står: ”It was rather damp and cold. A cool breeze carressed her face, and there was a salty smell of the ocean” (Simogo 2013). Her bliver det tydeligt, at det er havet, som er skyld i fugtigheden og kulden fra luften, og den har samtidig en bestemt lugt. Følesansen bliver igen aktiveret indirekte i forbindelse med fugtighed og kulde, i kapitel tre og fire, hvor der henholdsvis står ”The air wasn’t as damp as one would expect” og ”It was colder, a little misty and it had started to rain” (Simogo 2013). I disse eksempler bliver det muligt for spilleren at forestille sig kulden og fugtigheden på grund af tidligere sanseindtryk.

Smagssansen inddrages en enkelt gang i forbindelse med værket, da Anna ser en kage i kapitel tre, som hun beslutter sig for at spise. Kagen beskrives som en ”delicious looking strawberry cake”, som havde blød flødeskum (Simogo 2013). Selvom der ikke er mange beskrivelser af, hvordan kagen smager, har spilleren mulighed for at genkalde sig tidligere sanseindtryk af smagen af jordbær og flødeskum, og derfor kan smagssansen indirekte påvirkes.

Sidst men ikke mindst bliver høresansen også aktiveret indirekte gennem værket. Høresansen bliver påvirket direkte mange gange i løbet af værket, fordi der næsten konstant er en eller anden form for lyd, støj eller musik. Dog bliver høresansen indirekte aktiveret i sætningen ”There was a faint coughing and the soft sobbing of an old lady” fra kapitel fire, da spilleren ikke kunne høre netop dette, som det ellers blev læst (Simogo 2013). I de fleste andre dele af værket bliver en lyd afspillet, når læseren læser om lyden; det ses eksempelvis i forbindelse med Annas bank på døren i kapitel et.

Ud fra ovenstående analyse af den sensoriske modalitet i *Device 6* er det blevet tydeligt, at alle sanser bliver påvirket indirekte i værket. Dog er der kun tre sanser; høresansen, synssansen og følesansen, som bliver direkte aktiveret i forbindelse med værket. Derfor minder værkets inddragelse af sansedata meget om både sansedata fra *The Sailor’s Dream* og *Nord*.

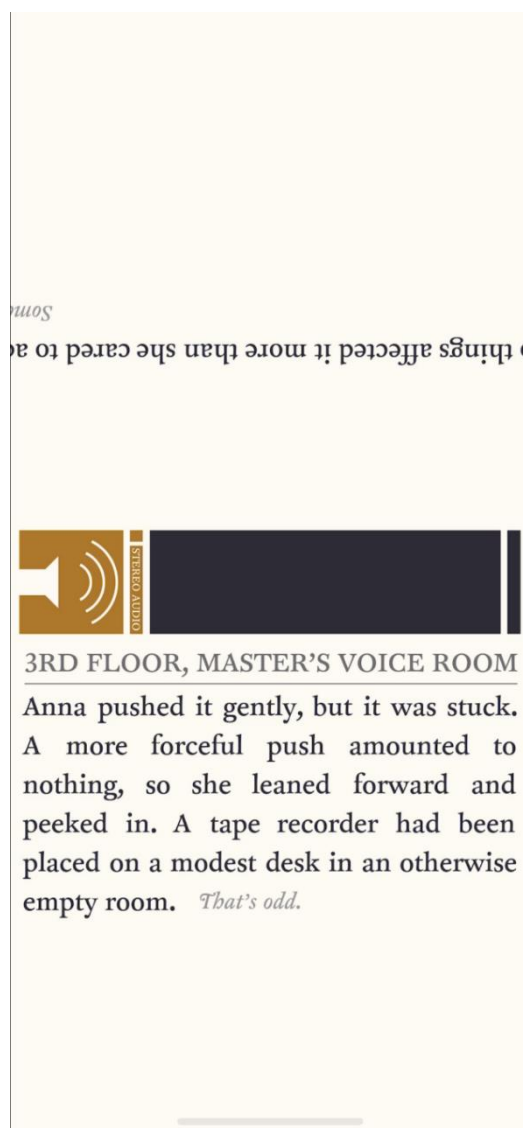
4.3.3 Den spatiotemporale modalitet

Værket *Device 6* har i forbindelse med den spatiotemporale modalitet med to af de fire dimensioner at gøre, nemlig højde og bredde. Den præcise størrelse på højden og bredden bestemmes af den skærm, værket bliver spillet på, og derfor varierer disse størrelser alt afhængigt af om spillet bliver spillet på en iPhone, iPad eller iPod touch.

Selvom værket kun har to af de fire dimensioner, er der, som i *the Sailor's Dream* og *Nord*, også en tidslighed tilknyttet *Device 6*. Denne tidslighed kommer ligeledes til syne på flere måder. For det første har selve værket en tidslighed, som er bestemt af mængden af tekst, video, lydclip og antallet og sværhedsgraden af gåderne. Denne tidslighed vil variere, da den tid, spilleren bruger på at læse historien og ledetrådene, og den tid, spilleren vil bruge på at løse gåderne, vil være individuel alt afhængigt af logisk sans og læsehastighed. På grund af dette har værket en delvist fikseret sekventialitet, da tidsligheden delvist er afgrænset af værkets længde.

Værket har dog også en grad af fikseret sekventialitet, da værkets lyde, som udgøres af musik, baggrundsstøj, snak og effektlyde bliver afspillet i loop. Dette bliver blandt andet tydeligt i kapitel et, hvor en mands stemme, der fortæller, hvordan kapitlets gåde løses, optaget med en båndoptager bliver afspillet, derefter spolet tilbage og afspillet igen. Lyden kan kun høres, når spilleren er i nærheden af "3RD FLOOR, MASTER'S VOICE ROOM", som det ses på billedet (Simogo 2013). Derfor fader lyden ind og ud, som spilleren nærmer og fjerner sig dette rum. Fordi lyden består af et loop, der bliver spillet igen og igen, har den en bestemt afgrænset tidslighed, og derfor får værket også en grad af fikseret sekventialitet.

Tidsligheden bliver også tydelig i forbindelse med historien i *Device 6*. I kapitel to bliver starten på solopgangen nævnt, og i kapitel seks bliver det

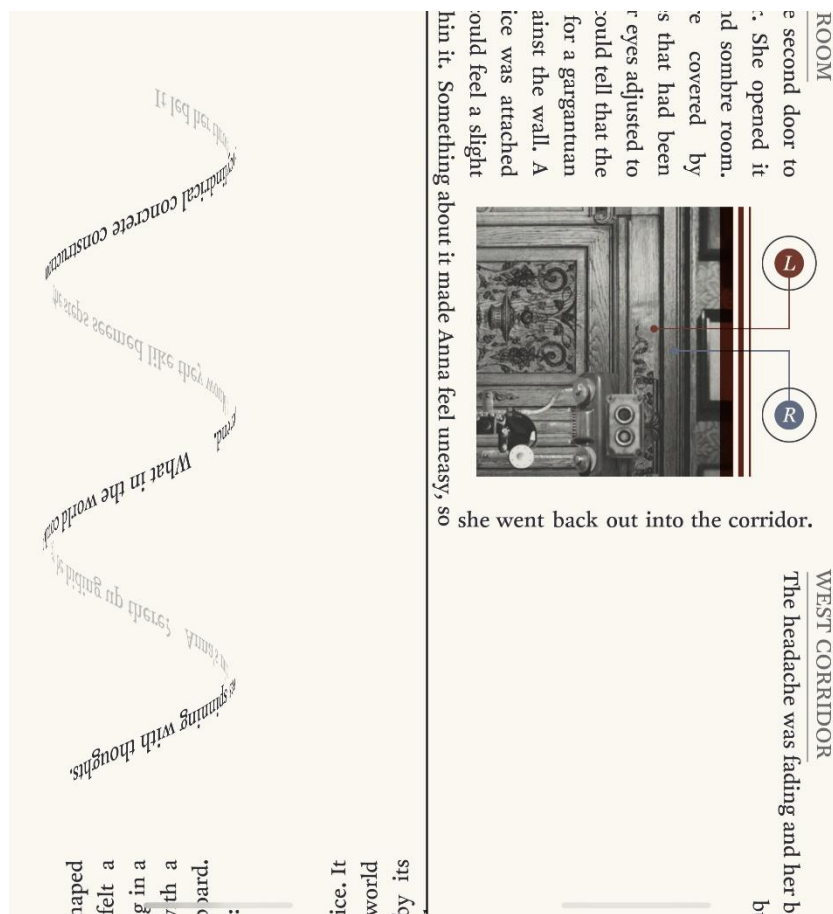


Figur 21 (Simogo 2013)

beskrevet, at solen er gået ned og at der er kulsort udenfor, hvilket giver spilleren en fornemmelse af virtuel tid (Simogo 2013). De indirekte tidsangivelser henviser til, at der er gået omkring et døgn fra den første simulation i kapitel et begynder til simulationen i kapitel seks er i gang. Dette bliver underbygget af en sætning fra epilogen, hvor der står: "The last 24 hours had been intense, to say the least" (Simogo 2013).

Udover virtuel tid findes der også virtuelle rum i *Device 6*, som er med til at give værket en illusion af dybde. Et af disse rum bliver beskrevet i kapitel fem, da Anna åbner døren ind til et dametoilet: "She opened the door to the ladies' room and peeked in [...]. It was bigger than her apartment. A giant crystal chandelier was hanging from the ceiling. The basin was made of fine marble and the tap looked like solid gold" (Simogo 2013). På grund af detaljerne i beskrivelsen af rummet, så som marmorvasken og armaturet i guld, får læseren mulighed for at forestille sig rummet og se dets indhold for sit indre blik.

Selvom Lars Elleström som tidligere nævnt fortæller, at "Meget sjældent opfattes virtuelt rum som



Figur 22 (Simogo 2013)

et resultat af den illusoriske dybde i digtets todimensionelle visuelle udtryk", sker netop dette alligevel i *Device 6* (Elleström 2012, 26). To eksempler herpå ses i de to screenshots. På det første billede fra kapitel seks er en række ord formet som en spiral, som skal forestille en spindeltrappe (Simogo 2013). Som Anna går op ad trappen i historien, swiper spilleren sig igennem spiralen, som derfor skaber en illusorisk dybde i sig selv. I det andet eksempel fra kapitel et bliver det tydeligt, at retningen på teksten

ændrer præcis på det tidspunkt, hvor Anna vælger at gå ind i et rum (Simogo 2013). På grund af tekstens knæk og den retning, teksten var i før, kan det betyde, at Anna drejer mod venstre. Selve teksten i værket kommer derfor til at fungere som et stisystem, som kortlægger de rum, Anna befinder sig i. Dette er derfor med til at give værket en illusion af dybde, og derfor kan selve teksten argumenteres for at være med til at skabe visuelle rum.

Ud fra ovenstående analyse af den spatiotemporale modalitet i værket *Device 6*, er det blevet klargjort, at værket har to af de fire dimensioner, nemlig højde og bredde. Dog indeholder værket virtuel tid, som bliver synlig i forhold til værkets længde, værkets auditive side og historiens tidslighed. Udover virtuel tid indeholder værket også virtuelle rum, hvoraf nogle skabes ud fra spillerens forestillingsevne og andre skabes ud fra værkets tekst og todimensionelle flade. På den måde bliver tid og dybde tydelig i den repræsenterede spatiotemporale modalitet.

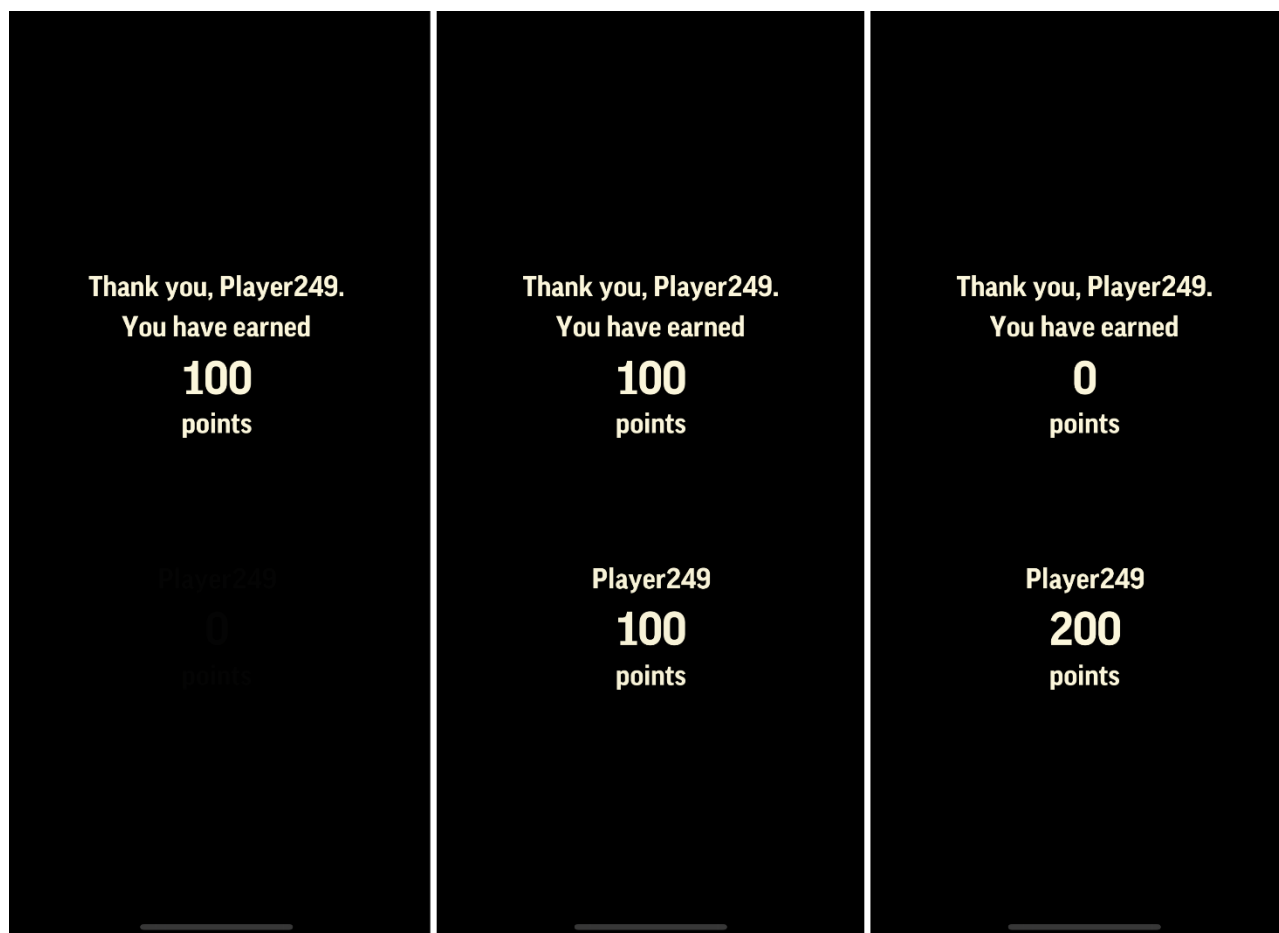
4.3.4 Den semiotiske modalitet

Som tidligere nævnt er *Device 6* kategoriseret som et computerspil i Apples Appstore, og udviklerne af spillet beskriver det også selv ud fra denne kategori (Appstore 2020, 2) (Simogo ND2). I forhold til værket er der også mange ludiske aspekter, der understøtter denne kategorisering af værket. For det første adskiller *Device 6* sig på mange punkter fra både *The Sailor's Dream* og *Nord*, da spillet først og fremmest skal spilles.

For at kunne spille spillet, må spilleren læse teksten, da den både indeholder historien og de fleste af de ledetråde, som spilleren skal bruge for at kunne komme videre. Teksten er derfor en vigtig del af værket, da den netop indeholder koderne til at kunne videre. Udover at bruge historien, skal spilleren og også udnytte mediets affordans om interaktivitet. Interaktiviteten er særlig vigtig i forhold til *Device 6*. Ikke nok med at spilleren må interagere med værket for at kunne læse historien, er det også spillerens indtastning af koder, swipe og klik, som gør det muligt for historien at komme videre. Det tekstuelle spiller derfor i høj grad sammen med det ludiske i værket.

Udover interaktiviteten er spillet også i høj grad ludisk, fordi det inddrager et pointsystem, som kan motivere spilleren til at fortsætte med at løse spillets gåder. Der bliver givet 100 point efter hvert gennemført kapitel, og det er muligt at få 600 point i alt; 100 point efter hvert kapitel. Pointene bliver dog ikke givet umiddelbart som spilleren har løst en gåde. Efter gåden er løst og indtil spilleren får sine point, skal spilleren nemlig enten svare på en række spørgsmål, som "Which of these shapes

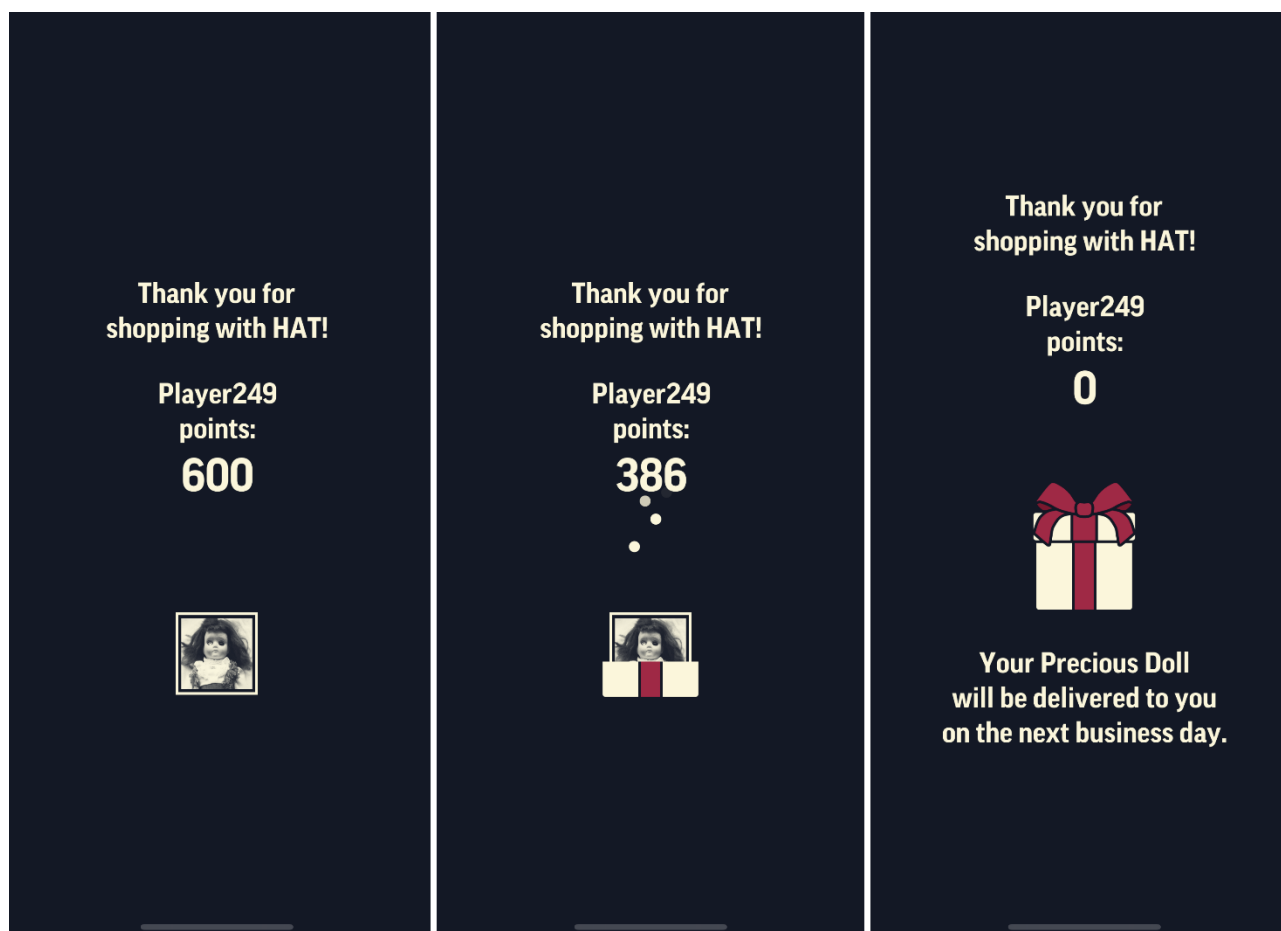
do you think describes the previous chapter?”, lade sit apparat ”kalibrer” eller blot tænke på et kapitel, mens spilleren holder en knap nede, indtil en statuslinje er fuld (Simogo 2013). Det er derfor uvist, som spilleren bliver belønnet med point, fordi vedkommende har løst gåden, eller om det er på grund af besvarelsen af spørgsmålene og de andre små aktiviteter.



Figur 23 (Simogo 2013)

Pointene kan ikke bruges til noget før til sidst i værket, hvor spilleren når skærmen "We would like to offer you a complimentary gift for sharing your information and opinions with us" (Simogo 2013). Efter denne skærm bliver spilleren ført til "HAT Store", hvor det er tydeligt at se balancen på 600 point. I denne butik kan spilleren købe en "DEVICE 4 micro" til 2000 point, som er en tablet, der vises i kapitel 5 (Simogo 2013). Det er også muligt at købe et betræk til tabletten til 1000 point, en HAT t-shirt til 800 point eller en "Precious Doll" til 600 point (Simogo 2013). Dette giver spilleren en illusion om, at de har et valg, spilleren skal købe noget i butikken for at komme videre, og da dukken er det eneste, spilleren har råd til, har denne reelt set intet valg. Dukken kendes fra kapitel to, hvor spilleren uvidende trykker på en knap ved siden af dukken. Dette får dukken til at skrigе og derefter

le, mens et lys i dens øjne blinker, hvilket er med til at give værket et thriller-aspekt. Dukken er derfor langt fra "precious", tværtimod skræmmende, og derfor kan sprogbruget til karakteriseringen af dukken anses for at have et underliggende aspekt, der videre kan beskrives som en semantisk deviation i form af ironi. Når spilleren køber dukken, bliver spillerens point fjernes, mens en animation viser, at pointene pakker dukken ind. Derefter kan spilleren se en balance på nul point, en indpakket gave og teksten: "Your Precious Doll will be delivered to you on the next business day" (Simogo 2013).



Figur 24 (Simogo 2013)

Pointsystemet understreger, at der er et fokus på færdighed og formål i forbindelse med *Device 6*, hvormed værket adskiller sig fra både *The Sailor's Dream* og *Nord*.

På grund af pointsystemet kan *Device 6*'s ludiske træk defineres som strategien ludiske mekanismer, da spillet netop indeholder "credit counts" og "rewards, tasks, and challenges" (Ensslin 2014, 12). Dog indeholder værket også en anden form for ludicitet, nemlig den kognitive ludicitet,

som Astrid Ensslin som tidligere nævnt definerer som en luciditet, der kræver kognitive læsestrategier, og som særligt bruges til at løse gåder (Ensslin 2014, 11). Eftersom værket hovedsageligt består af gåder, der skal løses, er spilleren i centrum af værket, og dette bliver understøttet af, at spilleren i begyndelsen bliver scannet og får identiteten "Player249", som bliver nævnt gennem hele værket (Simogo 2013).

Selvom spillet har mange og meget dominerende ludiske elementer, knytter spillet også an til litteraturen. Dette sker gennem det sproglige aspekt, litterariteten, der bliver som en ramme for værket, men også til litteratur generelt på grund af den litterære sensibilitet. I forhold til narrativet handler historien i spillet om Anna, som er Player248; det vil sige den spiller, som skal igennem simulationen før den spiller, som spiller spillet i nuet. Anna vågner op i kapitel et uden nogen erindring om, hvordan hun er havnet i simulationen. Spilleren, der spiller spillet i nuet, følger Annas rejse gennem simulationens seks kapitler og epilogen (Simogo 2013). Historien bliver udelukkende fortalt gennem sprog, men det sproglige blandt andet bliver udbygget af stemningsskabende effekter i form af humor, musik, og meta-udtryk, som refererer tilbage til værket selv.

Humor er et af de elementer, som sætter et stort præg på værkets atmosfære. Humoren kommer især til udtryk gennem små kommentarer fra Annas synspunkt. Det sker blandt andet i kapitel tre, hvor der står: "While it seemed unlikely, Anna didn't feel inclined to question the madness of this place" (Simogo 2013). Her gør værket gennem Annas synsvinkel indirekte opmærksom på, at værket er skørt på mange måder. Fordi kommentaren kommer fra værket selv, kan det på den ene side virke en smule selvudslettende og på den anden side ironisk. Humor bliver også inddraget i kapitel fire, hvor der står: "Anna made her way to the exit and tried to handle the door. To her surprise it was unlocked. No keypads, lock devices or secret hand signs – just a regular wooden door" (Simogo 2013). Her gør værket igen opmærksom på sig selv, denne gang ved at inddrage de mange gåder, som skal løses, før spilleren kan komme videre i værket. Det virker igen ironisk, særligt fordi der senere i dette kapitel netop er en gåde, der skal løses, men også på grund af sætningens opbygning, da det ikke er nok at pointere, at den ulåste dør er ulåst; det skal udspæles, at der virkelig er tale om en almindelig dør. Endnu et sted, hvor spillet inkluderer humor, er i kapitel fem, hvor Anna kommer til en bar: "'Busy night?' she asked an imaginary bartender. He wasn't the talkative kind. Nor was he very service-minded, so Anna helped herself to a bottle of whiskey" (Simogo 2013). I denne passage fremstilles det absolut åbenlyst, hvilket bidrager til at

gøre værket humorisk. Den tydelige ironiske tone er dog ikke kun med til at bestemme værkets atmosfære, men den fungerer også som et eksempel på foregrounding i form af semantisk deviation.

Udover humor bliver værkets atmosfære også bestemt af dets auditive side. I store dele af værket findes der underlægningsmusik, som følger spilleren gennem værket. Gennem det meste af værket er underlægningsmusikken og baggrundsstøjen mere eller mindre generisk, men i visse passager bliver det auditive tydeligt, og det er disse steder, hvor det auditive bliver et særligt stemningsskabende element. Det sker eksempelvis i kapitel fire, hvor Anna mister sit fokus i et øjeblik.



Figur 25 (Simogo 2013)

Som spilleren scroller længere og længere ned mod den grå tekst, som er et udtryk for Annas egne tanker, bliver ildevarslende baggrundsmusik højere og højere, og den stopper først, da spilleren netop når den grå tekst. Dette kan være et udtryk for, at det er vigtigt at være opmærksom,

fokuseret og til sted under simulationen, og eftersom spilleren har oplevet ubehagelige sansedata på grund af Annas mistede fokus, er der mulighed for at spilleren bliver lidt mere fokuseret på det, der foregår på skærmen.

Værket refererer flere gange tilbage til sig selv, men dette bliver særligt tydeligt i kapitel seks, hvor Anna og spilleren bliver opmærksom på, at "they" har haft mulighed for at se Anna – og spilleren – ved hjælp af overvågningskameraer gennem hele spillet. I dette kapitel bliver det også tydeligt, at spillet frem til nu netop har været en simulation, som har skulle narre spilleren: "There were buttons for sound effects, levers for holographic images, wheels for gas - the whole room was evidently dedicated to deception and surveillance" (Simogo 2013). Frem til kapitel seks har der været mange aspekter af spillet, som har virket mystiske og nærmest underlige, og som derfor har tilføjet værket et aspekt af underliggørelse. Dette skete blandt andet i kapitel tre, hvor Anna spiser en kage, som, udover jordbær og flødeskum, indeholder en død, lille gris, som var blevet sultet ihjel (Simogo 2013). Derudover vågnede Anna op i en kiste i begyndelsen af kapitel fire, efter hun havde fået et bedøvende stof. Dette stof virker, efter fundene i kapitel seks, til at være gas. Disse underlige og mystiske hændelser kan få spilleren til at søge efter en årsag til, hvorfor de overhovedet finder sted, og på den måde har de underliggende elementer potentiale til at pirre spillerens nysgerrighed og fastholde spillerens opmærksomhed. Spillet giver aldrig et klart svar på, hvorfor spillet er så mystisk, udover at det er til for at få spillerne til at "see//hear//feel the truth" (Simogo 2013).

Spillet har flere meta-aspekter, som er med til at gøre værket opmærksom på sig selv. Dette sker blandt andet i kapitel seks, hvor der står: "One screen displayed some strange kind of questionnaire. It was vaguely familiar. "Which of these shapes do you think describes the precious chapter? a. Square, b. Circle, c. Triangle" read one of the questions" (Simogo 2013). Udover dette tekststykke fortsættes kapitlet med "Another screen displayed scrolling text. "The door was unlocked and Anna stepped inside" some of the text on the screen read. It continued to scroll constantly and it seemed as if it was being written as Anna read it" (Simogo 2013). I begge disse eksempler refererer spillet tilbage til sig selv, da spilleren har set begge tekststykker tidligere i spillet, hvorfor teksten kommer til at fungere som en form for intertekstuel reference.

Spillet refererer dog ikke kun til sig selv, men det inddrager også mange andre medieformer. Dette ses eksempelvis i kapitel et, hvor spilleren lytter til og ser en båndoptager gennem et overvågningskamera på en fjernsynsskærm. Derudover nævnes "Gramophone funnel" i kapitel fire, og i kapitel fem skal spilleren interagere med en tablet for at kunne løse kapitlets gåde. De mange inddragelser af andre medier er et typisk intermedielt træk, som er med til at udvide værket.

Selvom *Device 6* indeholder litterære elementer, og selvom historien udgøres af sprog, er det de ludiske elementer, som driver værket fremad, hvorfor værket kan defineres som et litterært computerspil, som hovedsagligt skal spilles, men som alligevel har bærende litterære elementer.

5. Sammenfatning

I forbindelse med analyserne af de tre værker, det litterære og det cybertekstuelle værk *Nord*, *The Sailor's Dream*, som er ludiske-digitale litteratur, og det litterære computerspil *Device 6* er det blevet tydeligt, at deres materielle modaliteter minder meget om hinanden. Den eneste udstikker er den trykte version af *Nord*, der udelukkende har med de basale medier sprog og illustrationer at gøre, hvorimod de andre værker også har en auditiv side og inddrager animationer.

På grund af værkernes materielle modalitet er både syns-, høre- og følesansen direkte påvirket i forbindelse med alle værkernes sensoriske modalitet. Der er dog en undtagelse, som er den trykte version af *Nord*, hvor det kun er syns- og følesansen, der bliver direkte påvirket. I alle værker bliver alle sanser dog aktiveret indirekte ved hjælp af forestillingsevnen gennem værkernes sproglige, visuelle og lydlige træk. Værkerne adskiller sig derfor ikke synderligt fra i forbindelse med den sensoriske modalitet, men alle værkerne af et stort fokus på sansning.

Det store fokus på sansning er med til at udbygge værkernes virtuelle rum og dermed også deres spatiotemporale modalitet, da modtagerens forestillingsevne i forbindelse med sanserne gøre det muligt at opleve disse rum. Alle de analyserede værker har virtuelle rum, og de har også alle aspekter af virtuel tid; både i forbindelse med værkernes afgrænsning og værkernes fortællinger. Derudover har alle værkerne de to dimensioner bredde og højde, mens to af værkerne, *The Sailor's Dream* og den digitale version af *Nord* også har dimensionen tid.

Værkerne adskiller sig ikke synderligt i forbindelse med de tre første modaliteter, men i forhold til den semiotiske modalitet bliver det tydeligt, at værkerne alligevel er meget forskellige. Dette kommer blandt andet til syne gennem blandingen af ludiske og litterære elementer. I forbindelse med den semiotiske modalitet er det tydeligt, at det mest ludiske værk er *Device 6*, da værket drives fremad på grund af ludiciteten, og derfor minder dette værk mest om et "rent" computerspil. Modsat er værket med færrest ludiske træk den trykte version af *Nord*, der er det mest "rene" litterære værk. Selvom den trykte version af *Nord* har en overvægt af litterære træk og selvom *Device 6* har en overvægt af ludiske træk, befinder alle værkerne sig dog netop i et kontinuum, som Astrid Ensslin taler om i værket *Literary Gaming*. Det "reneste" litterære værk vil stadig bære præg af ikke-litterære træk, og computerspil kommer sjældent uden om en eller anden form for litteraritet eller henvisning til typiske træk ved litteraturen, og derfor er alle værkerne

grundlæggende intermedielle. Værkernes intermedialitet er med til at udvide værkerne for nye sanseindtryk og perciperingsmuligheder, hvilket netop bliver muligt gennem blandingen af medieformer, mediers affordanser og typiske mediespecifikke træk. Medierne "lærer" af hinanden gennem deres flydende grænser, hvilket skaber nye udtryksformer og dermed udvider mediernes potentialer.

Litteratur er som tidligere nævnt særlig kendt fra bogmediet, og gennem analysen af ovenstående værker er det tydeligt, at atmosfære, narrativet og storytelling er særlige kvaliteter ved den litterære sensibilitet, som knytter sig til litteratur. Atmosfæren, narrativet og storytelling giver et værk potentiale til at skabe og fremføre komplekse værker, der har et særligt fokus på indholdet. I et litterært værk bliver dette komplekse indhold oftest realiseret gennem sproget, der formidler fortællingerne i ord. Sprog og ord som materiale har mulighed for at italesætte de komplekse fortællinger i alt fra simple og direkte tekststykker til komplekse og indirekte metaforer, symboler, troper og figurer, og sproget har derfor mulighed for at engagere læseren af et litterært værk, bevæge læseren gennem inddragelse af sansedata og fastholde læserens koncentration gennem selve fortællingen. Dog kan litteraturen ikke direkte inddrage denne læser og lade læseren blive medbestemmende over narrativets forløb.

Det interaktive aspekt er typisk ludisk, hvilket vil sige, at det hovedsageligt knytter sig til computerspil og andre digitale værker. Det ludiske har hidtil særligt haft et potentiale og fokus på gameplay, regelsæt, formål og færdigheder, hvilket i høj grad strider imod litteraturens fokus, som har været atmosfære, narrativet og storytelling.

Selvom de to aspekter, det litterære og det ludiske, på mange måder er forskellige af hinanden, har de et særligt potentiale sammen og kan udbygge hinanden. Dette bliver tydeligt i forbindelse med de værker, som er blevet analyseret i dette speciale. I de værker, hvor det litterære er særligt dominerende, tilføjer det ludiske værket et aspekt af interaktivitet, som gør brugeren, læseren eller spilleren en medskaber af værket. I de mere ludiske værker tilføjer sproget og narrativet en særlig dimension til værkerne, som udbygger fortællingen, som læseren, brugeren eller spilleren skaber, hvilket kan give et værk et yderligere aspekt af indlevelse.

Det litterære og det ludiske behøver ikke at udelukke hinanden; tvært imod kan blandingen af litteratur og ludicitet skabe intermedielle, multimodale værker, hvor det ludiske og det litterære

kombinerer hver deres særlige kvaliteter for at udvide modtagerens muligheder for at opleve, percipere og fortolke.

6. Konklusion

Gennem dette speciale har jeg analyseret de tre værker *Nord*, *The Sailor's Dream* og *Device 6* ud fra Lars Elleströms modalitetsanalyse. I denne forbindelse er det blevet tydeligt, at de forskellige værker deler mange af de samme træk inden for de forskellige modaliteter, selvom værkerne er meget forskellige på mange punkter. Selvom værkerne tilhører fire forskellige tekniske medier, er deres materielle modalitet stort set ens, hvilket også betyder, at mediernes sensoriske og spatiotemporale modaliteter læner sig tæt op ad hinanden.

I forhold til den sensoriske modalitet perciperes alle værker direkte med syns- og følesansen, mens de digitale værker, det vil sige den digitale version af *Nord*, *The Sailor's Dream* og *Device 6*, også aktiverer høresansen direkte. Alle sanser, synssansen, høresansen, følesansen, smagssansen og lugtesansen, bliver derudover indirekte påvirket i værkerne gennem værkernes litterære og sproglige aspekt. I forhold til den spatiotemporale dimension har alle værkerne dimensionerne bredde og højde, virtuel tid og virtuelle rum, som også bliver tydelige i forbindelse med værkernes litterære aspekt.

Forskellene på værkerne ses tydeligt i forbindelse med den semiotiske modalitet, hvor jeg blandt andet har analyseret forholdet mellem værkernes litterære sensibilitet og ludiske elementer. Gennem denne analyse er det blevet klart, at ludiske og litterære elementer komplementerer hinanden i digitale værker. Dette sker, da ludiske træk kan udbygge den litterære sensibilitet og blandt andet påvirke narrativet ved at benytte sig af interaktivitet. Her bliver brugeren en del af værket, da denne må udføre ikke-trivielle opgaver for at få historien til at fortsætte. Det litterære påvirker dog også det ludiske i de udvalgte værker, særligt i forbindelse med atmosfæren og narrativet, der har en indvirkning på, hvordan værkerne fortolkes.

Når det litterære og det ludiske bliver blandet, har det derfor potentiale til at skabe nye medieudtryk og medieformer, til at udbygge eksisterende værker og til at mindske grænserne mellem forskellige medier.

7. Litteraturliste

- Agger, Gunhild (2014): "De russiske formalister" i Agger, Gunhild et al. (red.) (ND): *Medie og kommunikationsleksikon*. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link:
<https://medieogkommunikationsleksikon.dk/de-russiske-formalister/>
- Appstore (2020) 1: "The Sailor's Dream". Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link:
<https://apps.apple.com/dk/app/the-sailors-dream/id895869909?l=da>
- Appstore (2020) 2: "Device 6". Sidst tilgået d. 20/6 2020 på direkte link:
<https://apps.apple.com/dk/app/device-6/id680366065?l=da>
- Benthien, Claudia, Lau, Jordis og Marxsen, Maraike M. (2019): *The Literariness of Media Art*. Routhlegde. New York.
- Blok, Rasmus (2004): "Den digitale litteraturs litterære bølgeslag" i Engholm, Ida og Klastруп, Lisbeth (red.) (2004): *Digitale verdener: om de nye mediers æstetik og design*. Gyldendal Akademisk.
- Elleström, Lars (2012): "Mediernes modaliteter" i Pedersen, Birgitte Stougaard og Sørensen, Mette-Marie Zacher (red.) (2012): *Medialitet, intermedialitet og analyse*. Aarhus Universitet.
- Ensslin, Astrid (2014): *Literary Gaming*. United States: MIT Press.
- Gravesen, Kresten Mosbæk (2015): "Helga er på vej: Ny storm rammer Nordjylland fredag" på Tv2Nord.dk. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link:
<https://www.tv2nord.dk/stormen-helga/helga-er-pa-vej-ny-storm-rammer-nordjylland-fredag>

- Gripsrud, Jostein (2010): *Mediekultur, mediesamfund*. 2. udgave, 2. oplag. Hans Reitzels Forlag, København.
- Hübbe, Camilla (ND): "NORD – digital" på Camillahubbe.com. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <https://camillahubbe.com/norddigital/>
- Hübbe, Camilla og Meisler, Rasmus (2017): *Nord*. Høst og Søn. Rosinante og Co. København.
- Hübbe, Camilla og Meisler, Rasmus (ND): *Nord*. Sidst tilgået d. 30/6 på direkte link: <https://fortell.dk/>
- Jensen, Klaus Bruhn (2013): "Medie" i Agger, Gunhild et al. (red.) (ND): *Medie og kommunikationsleksikon*. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <https://medieogkommunikationsleksikon.dk/medie/>
- Kjældgaard, Lasse Horne og Simonsen, Peter (2013): "Litteratur" i Kjældgaard, Lasse Horne et al. (red.) (2018): *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Aarhus Universitetsforlag. Aarhus.
- Kotzer, Zack (2004): "Video Game or Bedtime Story? 'The Sailor's Dream' Is Weird and Rad" på Vice. Sidst tilgået s. 30/6 2020 på direkte link: https://www.vice.com/en_us/article/jp5vg3/video-game-or-bedtime-story-the-sailors-dream-is-weird-and-rad
- Kuiken, Don og Miall, David S. (1994): "Beyond Text Theory: Understanding Literary Response". *Discourse Processes*, 17:3, s. 337-352.
- Kulturministeriet (2019): *Folkebiblioteker i tal*. Slots- og Kulturstyrelsen. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link:

https://slks.dk/fileadmin/user_upload/SLKS/Omraader/Kulturinstitutioner/Biblioteker/Fakta_om_biblioteker/Folkebiblioteker_i_tal_2018.pdf

- Literariness (2020): "Litterariness". *Oxford Reference*. Sidst tilgået d. 30/5 2020 på direkte link: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100108912>
- Lomborg, Stine (2018): "Medier og kommunikationsteori" i Lauridsen, Palle Schantz og Svendsen, Erik (red.) (2018): *Medieteor*i. Samfundslitteratur.
- Lund, Hans (2005): "Medier i samspel". i Hans Lund (red.): *Intermedialitet. Ord bild och ton i samspel*. Lund: Studentlitteratur, s. 9-22.
- Merriam-Webster (ND): "Horologe" på Merriam-webster.com. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/horologe>
- Mygind, Sarah (2016) "Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur" i *Passage - Tidsskrift for Litteratur Og Kritik*, 31(75).
- Mygind, Sarah og Poulsen, Johannes (2018): "Det litterære i computerspil" " i Andersen, Tore Rye et al. (red.) (2018): *Litteratur mellem medier*. Aarhus Universitetsforlag. Aarhus.
- Pedersen, Birgitte Stougaard (2012): "(Inter)medialitet" i Pedersen, Birgitte Stougaard og Sørensen, Mette-Marie Zacher (red.) (2012): *Medialitet, intermedialitet og analyse*. Aarhus Universitet.
- Rajewsky, Irina O. (2005): " Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality" i *Intermédi*alités, 2005, Issue 6, pp.43-64.

- Ringgaard, Dan (2013): "Rytme" i Kjældgaard, Lasse Horne et al. (red.) (2018): *Litteratur. Introduktion til teori og analyse*. Aarhus Universitetsforlag.
- Rustad, Hans Kristian (2018): "Digital litteratur" i Andersen, Tore Rye et al. (red.) (2018): *Litteratur mellem medier*. Aarhus Universitetsforlag. Aarhus.
- Schjødt, Jens Peter (2011): "Nordisk mytologi" på Danmarkshistorien.dk. Sidst tilgået d. 30/6 på direkte link: <https://danmarkshistorien.dk/leksikon-og-kilder/vis/materiale/nordisk-mytologi/>
- Simogo (2013) *Device 6* til Apple iOS.
- Simogo (2014): *The Sailor's Dream* til Apple iOS.
- Simogo (28/7 2014): "Simogo presents The Sailor's Dream" på Simogo.com. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <http://simogo.com/2014/07/28/simogo-presents-the-sailors-dream/>
- Simogo (ND1): "About" på Simogo.com. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <http://simogo.com/about/>
- Simogo (ND2): "Device 6" på Simogo.com. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <https://simogo.com/work/device-6/>
- Stéfansson, Finn (2012): "Norner" på Lex.dk. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link: <https://symbolleksikon.lex.dk/norner>
- Svendsen, Erik (2015): "Medieanalyse – på flere måder" i Lauridsen, Palle Schantz og Svendsen, Erik (red.) (2015): *Medieanalyse*. Samfundslitteratur.

- Webster, Andrew (2014): "'The Sailor's Dream' is the best way to chill out on an iPad" på The Verge. Sidst tilgået d. 30/6 2020 på direkte link:
<https://www.theverge.com/2014/11/6/7162959/the-sailors-dream>