



# Høgskolen i Bergen

## Masteroppgaven

M120BUL613

### Predefinert informasjon

<b>Startdato:</b>	11-05-2016 14:00	<b>Termin:</b>	2016 VÅR
<b>Ausltningsdato:</b>	18-05-2016 12:00	<b>Karakterform:</b>	Norsk 6-trinnskala (A-F)
<b>SIS-kode:</b>	M120BUL613 1 MA	<b>Studiepoeng:</b>	60
<b>Eksamensform:</b>	Masteroppgaven og individuell muntlig eksamen		
<b>Intern sensor:</b>	Ture Helge W Schuebs		

### Student

**Kandidatnr.:** 55

### Informasjon fra deltaker

Jeg godkjenner avtalen om Valgt  
tilgjengeliggjøring av  
masteroppgaven min i  
BORA:



HØGSKOLEN  
I BERGEN

---

BERGEN UNIVERSITY COLLEGE

# **Bildebokappen – i gråsonen?**

**En analyse av appen *My Very Hungry Caterpillar* i et  
intermedialitetsperspektiv**

**Ida Aas**

**Master i barne- og ungdomslitteratur**

**Avdeling for lærerutdanning**

**Innleveringsdato**

**16.05.2016**

# Forord

Etter et år med hardt arbeid, mange timer på lesesalen og lesing av teori jeg aldri fikk bruk for, sitter jeg endelig med et ferdig produkt. Jeg er utrolig takknemlig for det. Og stolt over meg selv. Selv om ikke alt gikk som jeg hadde tenkt, har jeg nådd målet.

Jeg vil benytte sjansen til å takke min mor, som leste fra Den Lille Larven Aldrimett til meg da jeg var liten. Hun har også vært en god støttespiller for meg gjennom arbeidet med denne mastergradsavhandlingen. Jeg visste at året kom til å bli krevende, og det har vært svært viktig med den støtten jeg har fått av de i rundt meg.

Selv om arbeidet har vært hardt, har det også vært svært givende og spennende, og jeg har lært utrolig mye. Veileder Marianne har gitt meg god veiledning og motiverende tilbakemelding gjennom hele året, og det er ingen tvil om at hun har mye av æren for at jeg kom i mål til slutt. Tusen takk, Marianne.

Jeg vil også særlig takke Ruth og Benedicte for mange timer med faglig- og ikke-faglig prat. Dere har vært gode støttespillere og samtalepartnere jeg ikke kunne vært foruten. Klassen og foreleserne har også stått for mange gode samtaler, og ikke minst tilbakemeldinger som er kommet godt med.

Jeg vil også gjerne rette en takk til Ture Schwebs, som introduserte bildebokappen for meg. Før denne forelesningen hadde jeg planlagt å skrive om noe helt annet. En engasjerende og spennende forelesning gjorde at det ikke var noen tvil om at det var appen jeg ville skrive om.

Til slutt vil jeg takke mine kjære hjemme. Ove, som har vært helt utrolig viktig for meg, og som har vært hjemme med lille Hedvig så jeg har fått arbeidet med avhandlingen. Og Hedvig, som har vært min aller største motivasjon til å levere.

Uten dere hadde jeg aldri klart dette. Takk og atter takk.

# Sammendrag

Tittel: Bildebokappen – i gråsonen?

Forfatter: Ida Sundal Aas

‘Bildebokappen’ byr på utfordringer for forskningsfeltet med sin sammensetning av spill, litteratur, animasjonsklipp og behov for en berøringsskjerm – hvem skal analysere disse appene? Spill- eller litteraturforskeren? Ankomsten av det nye begrepet har gjort det vanskelig å skille litteratur fra spill, men appen har allikevel blitt plassert innenfor litteraturfeltet, noe som kan komme av at den ofte er basert på bildebøker i papirform – men spill kan jo like gjerne være basert på litteratur, så er dette nødvendigvis en ulikhet mellom mediene? Ser man nærmere på det som finnes av definisjoner på bildebokappen, er det vanskelig å skille disse fra definisjoner på det såkalte adventurespillet, som er spill i form av interaktive fortellinger.

Denne mastergradsavhandlingen er en analyse av appen *My Very Hungry Caterpillar* (StoryToys, 2014) i et intermedialitetsperspektiv. Jeg ser nærmere på det nye begrepet bildebokappen. Med denne avhandlingen har jeg et mål om å avdekke skillet mellom litteratur og spill, bildebok og bildebokapp innenfor denne appen. Gjennom en todelt analyse prøver jeg å plassere appen *My Very Hungry Caterpillar* innenfor én kunstform, og gjøre gråsonen mellom mediene litt mindre grå. Jeg ønsker også å se på hva som kjennetegner denne appen som medium.

Avhandlingen er todelt. Første del er en tekstanalyse hvor jeg ønsker å definere appen som kunstform – bildebok, bildebokapp eller spill. I denne delen diskuteres det også hvordan man kan skille mellom litteratur og spill, noe som utviklingen av digitale bildebøker har gjort vanskelig.

Del to er en intermedialitetsanalyse som baserer seg på Lars Elleströms (2010) arbeid med å utvikle en intermedialitetsmodell for analyse av medier. Jeg ønsker å se nærmere på appen som et medium, og hva som kjennetegner den. Jeg sammenligner appen med den papirbaserte bildeboken *The Very Hungry Caterpillar* som appen er en remediering av, både for å se på ulikhetene i de to mediene, og for å se på deres affordanser – muligheter og begrensninger i medieringen. Denne analysedelen er også med på å lage et tydeligere skille mellom litteraturen og spillet på et modalitetsnivå.

# Abstract

Title: The picture book app – in a grey area?

Author: Ida Sundal Aas

'The picture book app' offers challenges within the field of study by how it combines games, literature, animated footage and the need for a touch screen – who is to analyse these apps? The game researcher or the literature researcher? The arrival of this new term has made it difficult to differentiate between literature and games, but the app has been placed in the field of literature, possibly due to the fact that it is often based on picture books in paper – but games can also be based on literature, so is this necessarily a difference between the two mediums? Looking closer at existing definitions of the picture book app, it is hard to differentiate these from the so called adventure game, which is played as interactive stories.

This master thesis is an analysis of the app *My Very Hungry Caterpillar* (StoryToys, 2014) in an intermediality perspective. I take a closer look at the new term picture book app. With this thesis, I have a goal of uncovering the line between literature and games, picture book and picture book app within this app. Through analysis I want to place the app *My Very Hungry Caterpillar* within one art form and make the grey area between the mediums slightly less grey. I also wish to take a closer look at what defines the app as a medium.

This thesis is divided into two parts. The first part is a text analysis where I wish to define the app as an art form – picture book, picture book app or game. Here, I will also discuss how one might differentiate between literature and games, something which has been made difficult by the development of digital picture books.

Part two is an intermediality analysis based on Lars Elleström's work with developing a model of intermediality for the analysis of mediums. I wish to take a closer look at the app as a medium, and what defines it. I compare the app with the paper picture book *The Very Hungry Caterpillar*, the book of which the app is a remediation, to look at the differences between the two mediums and their affordances – weaknesses and strengths of the mediation. This analysis section also contributes to creating a clearer line between the literature and the game on a modality level.

# Innholdsfortegnelse

<b>FORORD</b>	<b>2</b>
<b>SAMMENDRAG</b>	<b>3</b>
<b>ABSTRACT</b>	<b>4</b>
<b>1. INNLEDNING</b>	<b>9</b>
1.1 BAKGRUNN FOR OPPGAVEN OG PROBLEMSTILLING	9
1.2 TIDLIGERE FORSKNING	13
1.4 OPPGAVENS STRUKTUR	14
1.5 MATERIALE	15
1.5.2 APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i>	16
1.5.3 BESKRIVELSE AV INNHOLDET I APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i>	16
1.5.4 PAPIRBOKEN <i>THE VERY HUNGRY CATERPILLAR</i>	20
1.5.6 KORT OM TO ADVENTURESPELL	22
1.6 BEGREPSDEFINISJONER	23
<b>2. METODE: TEKST- OG INTERMEDIALITETSANALYSE</b>	<b>24</b>
2.1 METODEVALG	24
2.2 ANALYSENE	25
2.2.1 TEKSTANALYSE	25
2.2.2 INTERMEDIALITETSANALYSE	26
2.2.3 ELLESTRØMS MODELL FOR INTERMEDIALITETSANALYSE	26
<b>3. TEKSTANALYSE: BILDEBOK, BILDEBOKAPP OG SPILL</b>	<b>28</b>
3.1 KAN APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> VÆRE EN BILDEBOK?	28
3.1.1. BILDEBOKENS IKONOTEKST OG PARATEKST	28
3.1.3 EN NARRATIV OG SKJØNNLITTERÆR TILNÆRMING	31
3.1.4 Å DEFINERE APPEN SOM BILDEBOK	32
3.1.5 BILDEBOKEN I NYERE TID: ET MEDIUM	35
3.1.6 OPPSUMMERENDE OM BILDEBOKBEGREPET	36
3.2 APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> ; EN BILDEBOKAPP?	37
3.2.1 DIGITAL LITTERATUR	37
3.2.2 APPEN SOM DIGITAL LITTERATUR	38
3.2.3 BILDEBOKAPPEN	39
3.2.4 APPEN <i>M.V.H.C.</i> SOM BILDEBOKAPP	40
3.2.5 INTERAKTIV BILDEBOKAPP	41
3.2.7 FRA PAPIR TIL APP: ADAPTASJON AV BILDEBOKEN	42
3.2.9 OPPSUMMERENDE OM BILDEBOKAPPEN	46
3.3 ER APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> ET SPILL?	48
3.3.1 DEFINISJON PÅ SPILL	48
3.3.2 APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> SOM SPILL	48
3.3.3 ET MÅL I <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i>	48
3.3.4 <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> S REGLER	49
3.3.5 <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> S KOMMUNIKASJON GJENNOM TILBAKEMELDING	49
3.3.6 FRIVILLIGHETEN I <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i>	50
3.3.7 ANDRE EGENSKAPER VED SPILL	50
3.3.8 OPPSUMMERENDE OM SPILL	50
3.4 SPILL, APP ELLER LITTERATUR? GRÅSONEN MELLOM MEDIENE.	51
3.4.2 APPEN OG PAPIRBOKENS I ET NARRATOLOGISK PERSPEKTIV	52

3.4.3 APPEN SOM 'FORTELLING' - DET PERFORMATIVE	53
3.4.5 NÅR SPILL ER NARRATIVE	54
3.4.6 DET FORTELLEDE OG DET SPILLEDE VERKET	55
3.4.7 EN MODELL FOR FORTELLEDE OG SPILLEDE VERK	61
3.4.4 OPPSUMMERENDE: ER APPEN <i>M.V.H.C.</i> SPILL ELLER LITTERATUR I ET NARRATOLOGISK PERSPEKTIV?	62

#### **4. EN INTERMEDIALITETSANALYSE AV APPEN *MY VERY HUNGRY CATERPILLAR* I LYS AV PAPIRBOKEN *THE VERY HUNGRY CATERPILLAR***

**65**

<b>4.1. MEDIUM, MODALER, MODER OG MODALITETER</b>	<b>65</b>
4.1.1 MEDIUM	65
4.1.2 APPEN OG PAPIRBOKEN SOM GRUNNLEGGENDE MEDIUM	66
4.1.3 APPEN OG PAPIRBOKEN SOM KVALIFISERT MEDIUM	67
4.1.4 APPEN OG PAPIRBOKENS MODALER OG MODER	69
4.1.5 ET INTERMEDIALT PERSPEKTIV PÅ MEDIENE	70
4.1.6 ELLESTRØMS MODELL FOR INTERMEDIALITETSANALYSE	71
<b>4.2 DE FIRE MODALITETENE I APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> OG PAPIRBOKEN <i>THE VERY HUNGRY CATERPILLAR</i></b>	<b>73</b>
<b>4.3 APPEN OG PAPIRBOKENS MATERIELLE MODALITET</b>	<b>73</b>
4.3.1 APPEN OG PAPIRBOKENS TEKNISKE MEDIUM OG MATERIELLE MODALITET	73
4.3.2 BILDEBOKEN OG APPENS MATERIALITET	74
4.3.3 FORMATET: DET TEKNISKE MEDIETS FORM	77
4.3.4 MATERIELLE OG TEKNISKE AFFORDANSER	77
4.3.5 OPPSUMMERENDE OM DEN MATERIELLE MODALITET	79
<b>4.4 APPEN OG PAPIRBOKENS SENSORISKE MODALITET</b>	<b>80</b>
4.4.1 DE TRE NIVÅER AV DEN SANSELIGE OPPLEVELSEN	80
4.4.2 ESTETISK ERFARING	82
4.4.3 SANSENE LYTTTE, SE OG FØLE	84
4.4.4 SENSORISKE AFFORDANSER	86
4.4.5 OPPSUMMERENDE OM DEN SENSORISKE MODALITET	87
<b>4.5 APPEN OG PAPIRBOKENS SPATIOTEMPORALSKE MODALITET</b>	<b>88</b>
4.5.1 DE SPATIOTEMPORALSKE DIMENSJONER	88
4.5.2 APPEN OG PAPIRBOKENS DIMENSJONER; BREDDEN, HØYDE, DYBDE OG TID	88
4.5.3 SEKVENSIALITETEN	89
4.5.4 HYPERTEKST	89
4.5.5 TIDEN UTENFOR DET TEKNISKE MEDIET; HVA SKJER MELLOM OPPSLAGENE?	90
4.5.6 DEN TEMPORALE PARATEKSTEN	92
4.5.7 SPATIOTEMPORALE AFFORDANSER	93
4.5.8 OPPSUMMERENDE OM DEN SPATIOTEMPORALSKE MODALITET	93
<b>4.6 APPEN OG PAPIRBOKENS SEMIOTISKE MODALITET</b>	<b>94</b>
4.6.2 SEMIOTIKK SOM ERFARING OG DEN HERMENEUTISKE SIRKEL	98
4.6.3 SEMIOTISKE AFFORDANSER	98
4.6.4 OPPSUMMERENDE OM DEN SEMIOTISKE MODALITET	99

#### **5. AVSLUTTENDE TANKER OG KONKLUSJON**

**100**

<b>5.1 NOEN TANKER</b>	<b>100</b>
5.1.1 BILDEBOKEN, BILDEBOKAPPEN OG SPILLET; APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> SOM KUNSTFORM	100
5.1.2 APPEN <i>MY VERY HUNGRY CATERPILLAR</i> ; MEDIETS KJENNETEGN	103
5.1.3 PAPIRBOKEN OG APPENS AFFORDANSER	103
<b>5.2 KONKLUSJON</b>	<b>105</b>
<b>5.3 VEIEN VIDERE</b>	<b>106</b>

#### **7. LITTERATUR**

**107**

## Figurliste

Figur 1: Larven fra appen M.V.H.C.....	s. 17
Figur 2: Linjene fra appen M.V.H.C.....	s. 17
Figur 3: Dammen i appen M.V.H.C.....	s. 18
Figur 4: Stubben larven sover på i appen M.V.H.C.....	s. 18
Figur 5: Potte- og jordbærplantene i appen M.V.H.C.....	s.19
Figur 6: Trærne med frukter i, i appen M.V.H.C.....	s. 19
Figur 7: Malingssliden i appen M.V.H.C.....	s. 19
Figur 8: Lekeklassen i appen M.V.H.C. ....	s. 19
Figur 9: Figursliden i appen M.V.H.C. ....	s. 19
Figur 10. Piknikkurven fra appen M.V.H.C.....	s. 20
Figur 11. Larven fra papirboken T.V.H.C.....	s. 20
Figur 12. Sola fra papirboken T.V.H.C.....	s. 21
Figur 13. Fruktene fra papirboken T.V.H.C. ....	s. 21
Figur 14. Spilleren må bestemme seg for hva Clementine, hovedkarakteren, skal si i kommende hendelse i Walking Dead. (Skjermdump fra mobil, iPhone-versjon).....	s. 22
Figur 15. Fruktene i papirboken T.V.H.C.....,	s. 34
Figur 16. Fruktene i appen M.V.H.C.....	s. 34
Figur 17. Matvarene i papirboken T.V.H.C.....	s. 41
Figur 18. Matvarene i appen M.V.H.C.....	s. 41
Figur 19. Egget i papirboken T.V.H.C.....	s. 44
Figur 20. Egget i appen M.V.H.C.....	s. 44
Figur 21. Espen Aarseths modell (2012).....	s. 61
Figur 22. Modell hentet fra Elleström.....	s. 72
Figur 23. Larven som liten, fra papirboken T.V.H.C.....	s. 90
Figur 24. Larven som stor, fra T.V.H.C. ....	s. 90
Figur 25. Larven i appen M.V.H.C. vokser seg stor .....	s. 91



*"I love video games for this reason over all other art forms:*

*They do things that no other art form does, right?*

*No other art form does this.*

*You can not be bad at watching a movie,*

*You can not be bad at listening to an album,*

*but you can be bad at playing a video game.*

*And the video game will punish you, and denies you access to the rest of the game.*

*No other art form does this.*

*You've never read a book, and three chapters in its gone:*

*- What are the major themes so far?*

*(doesn't know what to answer – mimes a "closing book")*

*Ah, Jesus, come on!"*

*- Dara O'Briain, Live at the Apollo, 2013*

# 1. Innledning

Til syvende og sist reiser det spørsmålet om hvordan vi kan kjenne igjen *det litterære* i dette mangfoldet av tekster og medier. (Tønnesen, 2014, s. 14)

## 1.1 Bakgrunn for oppgaven og problemstilling

- Bildebokbegrepet er i stadig utvikling, og er blitt forsket på som sjanger, intermedialt uttrykk, som multimodal tekst og det er forsket på bildebokens særegne materielle utforming. I dag kan en digital bildebok finnes i appform, og både ha lyd, spilleffekter, musikk, animasjonsklipp og mye mer. Dette krever utvidet kunnskap hos den analyserende forskeren. Men hvilket forskerfelt skal analysere en app som nærmer seg spillet like mye som litteraturen? Og hvordan skal, eksempelvis, en norsklærer forholde seg til kunnskapsmålet ”Beskrive samspillet mellom estetiske virkemidler i sammensatte tekster, og reflektere over hvordan vi påvirkes av lyd, språk og bilder” (LK06) for en elev på grunnskolen? Hvis eleven foreslår en app som er kategorisert som historie i App Store, men som ikke har noen verbaltekst og hvor spilleelementene oppleves som så dominerende at rammefortellingen, forstått som det litterære, blir mindre synlig - er det da fortsatt en tekst med språk? Og kan det kalles litteratur? En kan argumentere for at denne appen er en sammensatt tekst, med både lyd, bilde og et (medie)språk. De nye appene basert på bildebøker gjør defineringen av det litterære og de språklige tekster vanskelig, og skillet mellom spill og litteratur som sammensatte tekster blir utfordrende å finne. Det tradisjonelle forholdet mellom tekst og litteratur, og litteratur og bokformatet er ikke lenger en selvfølge. Et spill kan ligne litteratur, litteratur i form av en bildebokapp kan ligne et spill.

Det tradisjonelt mest fundamentale med bildeboken er at den er sammensatt av to semiotiske system; bilde og tekst. Sammen utgjør disse bildebokas ikonotekst. Litteraturforsker Ulla Rhedin var tidlig ute da hun allerede i 1992 så bildeboka som et *medium* framfor en sjanger

innenfor barnelitteraturen, og bevegde seg slik inn på et intermedialt forskningsfelt. Barnelitteraturforsker Ingeborg Mjør beskrev i sin doktorgradsavhandling i 2009 bildebokens 'tekst' som et multimodalt uttrykk, satt sammen av den muntlige interaksjonen mellom barneleseren og den voksne høytleseren, den kroppslige handling og ulike taktile elementer – eksempelvis å vende om sidene. Hun forstod bildebokens 'tekst' som et narrativt forløp barnet møter i muntlig form, og hadde barnets opplevelse av mediet i fokus (Mjør, 2009). Slik satte Rhedin og Mjør spørsmålstegn til bildeboken som medium og til bildebokens tekst, og hva en tekst kan være.

Den muntlige teksten blir særlig viktig når mediet ikke har noen verbaltekst, og det muntlige blir det eneste verbal-språklige. I tillegg til å ha dette multimodale uttrykket, kan bildeboken også knyttes opp til musikk og sanger, gjennom illustrasjoner til sangtekster og til radio. Slik kan vi se at bildeboken beveger seg mellom ulike tekniske medier. Den kan både bevege seg innenfor den enkelte bok i interaksjonen mellom tekst, lyd og bilde, og i den enkelte bildeboks dialog med andre medier. I dag er det blitt mer vanlig å snakke om bildeboka som et medium enn en sjanger, som Rhedin pekte mot i 1992, og som også gjelder i store deler av denne masteravhandlingen.

Nettbrettet kom til Norge senhøsten 2010, og med den kom appen. En app er en programvareapplikasjon som er designet for særlig å fungere på mobile medieplattformer, eksempelvis smarttelefoner og nettbrett. Disse plattformene er utstyrt med berøringskjerner, noe som gjør at man kan bruke fingeren til å trykke, tappe og scrolle. Ture Schwebs skriver i artikkelen *Affordances of an app. A reading of The Fantastic Flying Books of Mr. Lessmore* om begrepet 'bildebokapp' (2014). Dette skulle være det digitale svaret på bildeboken i appform, med interaktive elementer, små animasjoner, spilleffekter, lydklipp, musikk, bilde og tekst. Schwebs brukte appen *The Fantastic Flying Books of Mr. Lessmore* som eksempel i en analyse i samme artikkel (2014). Denne appen utfordrer ikke bare bildebokbegrepet, ved å kreve en berørings skjerm og ha digitale effekter som bildeboka tradisjonelt ikke har, men den utfordrer også hele litteraturbegrepet. Med så mange interaktive elementer og spilleffekter – når slutter appen å være litteratur, og begynner å være spill?

I diskusjonen om hvorvidt bildebokappen er litteratur er sitatet innledningsvis interessant. Dara O'Briain, en britisk stand-up-komiker (2013), uttaler seg humoristisk om kunstformene spill og litteratur, og påpeker en viktig grense - at spill gjør noe ingen andre kunstformer gjør. Det krever at spilleren har evner, og straffen for å ikke ha gode nok evner er at en ikke får gå videre

i spillet. En skjønnlitterær bok vil aldri nekte deg slutten på boka, selv om du ikke har skjønnet noe av innholdet, på samme måte som et spill nekter deg å gå videre hvis du ikke klarer å utføre oppgavene som kreves. Et spill har med andre ord regler og mål, mens litteraturen 'bare' er tilgjengelig. Samtidig kan vi snu på flisa, og se på de spillene som har tydelige narrative forløp, som ikke krever at spilleren gjør annet enn å velge hvilken retning dialogen og forløpet skal gå, og som i all hovedsak er verbaltekst satt sammen med bevegelige bilder. På hvilken måte er da dette et spill, og ikke litteratur? Eller mer spesifikt: en bildebok? Hvilke begrepsforklaringer finnes, som skiller de ulike kunstformene fra hverandre? Og hvorfor er bildebokappen så raskt plassert under litteraturforskningen, når den inneholder elementer fra både spill og litteratur? Er den blitt riktig plassert? Spørsmålene blir mange når ulike medium beveger seg inn i hverandre, ligner hverandre, og har like begrepsforklaringer. Grensene mellom dem blir mer uklare.

Det finnes enda lite forskning på bildebokapp-begrepet, da appen ikke ble lansert før 2010, men det er vinden nå, og stadig flere har den siste tiden forsket på bokappen. Det er likevel mye ved tidligere forskning på digital litteratur som er relevant for denne oppgaven, da denne litteraturformen i all hovedsak handler om et tett bånd mellom skjerm og litterært innhold (Rustad, 2012, s. 11), noe som også gjelder for bildebokappen. Noen apper krever som sagt at brukeren utfører ulike oppgaver for å kunne gå videre i innholdet, såkalte 'ludiske elementer', og inneholder lite- eller ingen verbaltekst. Samtidig har noen spill, som *Walking Dead* (2012) og *Game of Thrones* (2014), såkalte adventurespill, et fåtall av slike oppgaver som må løses av spilleren, og vektlegger fortellingen framfor spilleelementene. Innenfor kunsthforskning, av det jeg har lest om bildebok- bildebokapp- spillteori, vil en likevel kategorisere førstnevnte, bildebokappen, som litteratur heller enn noe annet, og sistnevnte som spill.

Norsk mediebarometer 2014 har funnet at i løpet av 2013 hadde nesten 80% av de yngre barna tilgang på nettbrettet. Selv om tallet ikke er like høyt som tilgangen på papirboken, som man kan anta er rundt 100% (gjennom skole/ barnehage/ bibliotek), er prosenten svært høy og sier oss at forskning på bildebokappen er høyst aktuell.

Statistikken, problemstillingene og diskusjonene presentert over, gjorde at jeg ville se nærmere på det nye begrepet 'bildebokapp' og diskutere hvilke kriterier vi har for at noe er litteratur og noe annet er spill. Hvilken kunstform er bildebokappen? Og hva kjennetegner bildebokappen som et medium i seg selv, når den står alene som ett verk? Hva ligger i begrepet bildebokapp? Jeg ønsker også å studere hvilke forskjeller det er på bildeboken i tradisjonell papirform og bildebokappen både som kunstform og som medium. Det siste er essensielt i diskusjonen spill

vs. litteratur, hvor de tekniske mediene – eksempelvis spillkonsoll og nettbrett - spiller en viktig rolle. Jeg vil videre se på medienes affordans; boken- og appens muligheter og begrensninger med inspirasjon fra Ture Schwebs artikkel, som nevnt over.

I analysearbeidet undersøker jeg appen *My Very Hungry Caterpillar* som i utgangspunktet betraktes som en remediering av den papirbaserte bildeboka *The Very Hungry Caterpillar* (Carle, 1969), og sammenligner disse to som eksempler på bildebok og bildebokapp. Problemstillingen jeg har valgt, lyder derfor som følger:

*Hvor går grensen mellom litteratur og spill i appen My Very Hungry Caterpillar?*

Følgende forskningsspørsmål vil være utgangspunktet for analysearbeidet, og et gjennomgående fokus i oppgaven:

- Hva er en bildebok, en bildebokapp og et spill?
- Appen *My Very Hungry Caterpillar* som en kunstform; en bildebokapp, en bildebok og/eller et spill?
- Appen *My Very Hungry Caterpillar* som et medium; hva kjennetegner den?
- Hva kan vi si om medienes [appen *My Very Hungry Caterpillar* og papirboken *The Very Hungry Caterpillars*] affordans – deres muligheter og begrensninger?

Analysearbeidet er todelt. Første del tar for seg de tre kunstformene bildebok, bildebokapp og spill som begrep, og hva som definerer dem. Dette gjøres gjennom en analyse av appen *My Very Hungry Caterpillar* og papirboken *The Very Hungry Caterpillar* i lys av spill- bildebok- og bildebokapteori. Målet med del én av analysearbeidet er å avdekke hvilken kunstform appen ligger nærmest. I denne delen vil det også bli diskutert hva som skiller litteraturen fra spillet i et narratologisk perspektiv. Her vil analysen inkludere to narrative spill; *Walking Dead* og *Game of Thrones* som brukes som eksempel på spill som nærmer seg litteraturkunsten. Del to av analysen er en intermedialitetsanalyse, hvor jeg ser på hva som kjennetegner appen *M.V.H.C.* som et medium ved å analysere den i et intermedialitetsperspektiv. Her diskuteres likheter og ulikheter mellom denne appen og papirboken *T.V.H.C.*, samt medienes affordanser. Del én av analysen i avhandlingen har altså som mål å definere appen *M.V.H.C.* som kunstform, og del to analyserer denne appens kjennetegn som et medium. Del to vil også være viktig for å tydeliggjøre grensen mellom litteratur og spill i appen *M.V.H.C* ytterligere.

## 1.2 Tidligere forskning

I artikkelen *I bevegelse* fra 2014, drøfter Nina Christensen hvordan bildeboken er i utvikling, og beveger seg mellom ulike medier. Hun mener det er et behov for å analysere interaksjonen mellom "(...) bogen og andre "transmitterende" medier, herunder for eksempel film, computerspil eller radio (...)" (2014, s. 9). Hun trekker fram Niels Brügger (2003), som har forsket på boken som medium. Han mener at forholdet mellom litteratur og bok har vært tatt for gitt, noe som ikke er mulig lenger etter framkomsten av digital litteratur, som har ført til at boken har mistet sin selvfølgelighet som litteratur. Forskningen må slik forholde seg til utviklingen av bokmediet i relasjon til andre medier og til de nye mediers karakteristika (Christensen, 2014, s. 9). Christensen mener også at det er et behov for å se nærmere på interaksjonen mellom de forskjellige semiotiske koder og det "transmitterende" medie – som bok eller nettbrett. Christensen skriver avsluttende i artikkelen at "Når skrevne tekster og visuelle fortellinger beveger sig i nye retninger, må både litteratur- og billedbogsforskning følge med." (Christensen, 2014, s. 17), noe jeg ønsker å gjøre i denne mastergradsavhandlingen.

Christensen (2014) baserer sin forståelse av begrepet medium på medieforsker Marie-Laure Ryans (2005) forklaring, og beskriver det som todelt. Et medium er i første del en kanal for kommunikasjon, og i andre del en teknisk og materiell plattform. I en intermedialitetsanalyse av et medium må man altså både se på hva som kommuniseres, og hva det kommuniseres gjennom. Dette er gjerne den tradisjonelle forståelsen av et medium. Forklaringen gjør det enklere å skille det ene fra det andre – hva som kommuniseres og hva det kommuniseres gjennom -, noe Lin Prøitz og Elise Seip Tønnesen påpeker hvor vanskelig kan være i en moderne medieverden (2014, s. 37). De stiller spørsmål til hva som ligger i 'det litterære' når litteratur finnes i så mange ulike former i dag. Tønnesen diskuterer bildebokappbegrepet i artikkelen 'Fra bildebok til app, eller bare en litterær app' (Tønnesen, 2014) som finnes i 'Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier'. Denne har det vært inspirerende å lese, hvor blant annet Lin Prøitz' diskusjon om den digitale litteraturen har vært interessant og inspirerende å lese, selv om den ikke er brukt direkte i arbeidet med avhandlingen. I denne boken finnes det også flere analyser av ulike bildebokapper som har vært til god hjelp i forberedelsen og planleggingen av avhandlingen. Elina Druker (2008) er også i front i moderne bildebokforskning, og har blant annet diskutert hvordan bildeboken tilpasser seg samfunnets utvikling.

Maria Nikolajeva og Ghada Al-Yaqout gjorde i 2015 en studie av bildebokappen, hvor målet var å se nærmere på det nye begrepet ved å analysere det i lys av hovedsakelig to

bildebokapper. Nikolajeva og Al-Yaqout ser på appen og papirbokens materialitet som sentral i analysen, hvor de diskuterer utsiden på de to ulike mediene. I boka, eksempelvis, vil bokpermen være hva leseren møter først, mens med appen er det ikonet, da den ikke har noen annen form for framside. De skriver derfor at "(...) we judge an app by the icon." (2015). Andre viktige forskere innenfor bildebokappanalyse er Ayoe Henkel (2015), Ture Schwebs (2014) og Hassadah Stichnothe (2014), som alle har skrevet artikler hvor de har analysert en bildebokapp. Særlig Henkel legger vekt på det intermediale perspektivet i sin analyse.

Spørsmålet om gråsonen mellom spill og litteratur har blant annet Espen Aarseth (1999) forsket på. Han legger mest vekt på spill som er narrative, framfor litteratur som minner om spill, men arbeidet er likevel både interessant og relevant i denne avhandlingen. Hans Kristian Rustad (2012) er en av de fremste forskerne innenfor digital litteratur, og han er opptatt av hva som skjer når litteraturen blir digital. Rustad kaller den digitale litteraturen *tverrestetisk* fordi den kombinerer strategier fra ulike kunstarter (2012), noe som kan være bakgrunnen for at bildebokappen er vanskelig å plassere som én kunstform. Han skriver også om denne formen for litteratur som *ergodisk* fordi leseren gjerne må gjøre et stykke arbeid i møte med verket. Et viktig begrep Rustad også presenterer, som er relevant for denne avhandlingen, er det *utvidede tekstbegrepet*, når 'tekst' omfatter all kommunikasjon, og ikke bare finnes i skriftlige og muntlige former (2012). Altså forstår Rustad 'tekst' som all kommunikasjon, og Mjør (2009) som muntlig dialog, like mye som den verbale teksten. Dette diskuteres nærmere videre i avhandlingen.

## 1.4 Oppgavens struktur

Denne avhandlingen er delt opp i seks kapitler, hvor siste kapittel er en presentasjon av all litteratur som er brukt underveis. Kapittel én er en innledning som gjør greie for tidligere forskning, samt inneholder presentasjon av materiale og begrunnelse for valg av de ulike mediene. Kapittel to er metodekapittelet. Kapittel tre inneholder både teori og en tredelt tekstanalyse, hvor appen *My Very Hungry Caterpillar* analyseres som bildebok, bildebokapp og spill i lys av relevant teori om de tre mediene. Kapittel fire er en intermedialitetsanalyse, med utgangspunkt i Lars Elleströms modell (2010). I kapittel fem drøfter jeg funn og diskusjoner fra kapittel tre og fire, trådene skal samles, og spørsmålene som ble stilt innledningsvis skal besvares.

Oppgaven har ikke et eget teorikapittel da teori presenteres og anvendes fortløpende i analysene. I deler av analysekapitlene vil det være korte teoretiske presentasjoner eller lignende,

men teorien vil i all hovedsak brukes til å analysere mediene.

For å holde noe orden, skiller jeg i denne masteravhandlingen mellom *lesere*, som brukes i diskusjoner rundt den papirbaserte bildeboken, *brukere* og *spillere* i diskusjoner rundt bildebokappen og spill. Dette er tre instanser som møter tre ulike tekniske medium, hvor de tre tekniske mediene har forskjellige funksjoner; papirboken har papirbaserte sider som kan vendes om og leses, spillet er en interaktiv plattform med regler og mål, mens appen har den interaktive berøringsskjermen som plattform, med elementer fra både boken og spillet. Det stilles med andre ulike krav til leseren, brukeren og spilleren, men de har minst én ting til felles; det oppstår en kommunikasjon mellom den som anvender mediet, og mediet, og alle de tre mediene formidler noe til noen.

## 1.5 Materiale

Generasjoner av småbarn har hatt boka om Larven Aldrimett av Eric Carle kjær. Dei har berørt blanke boksider og latt seg fascinera av det fargesterke uttrykket. Dei har talt; eitt eple og to pærer og tre plommer. Dei har dvelt ved det spektakulære bildet av kaker, is, pølser og frukt og fortapt seg i fantasiar om mat. Dei har putta fingrane inn i hola larven «liksom» har laga i maten. Dei har ikkje minst fulgt ei klassisk historie frå start til slutt, om larvens utvikling til vakker sommarfugl. Er dei heldige har ein vaksen ofte oppmuntra dei til å prøva seg på ord som «apelsin», «salami» og «vannmelon». (Mjør, 2012)

Som materiale har jeg valgt å legge vekt på én app, *My Very Hungry Caterpillar* og én bildebok, *The Very Hungry Caterpillar*, som Mjør beskriver som en bok som er holdt kjær av generasjoner (2012). Denne appen tilbyr en moderne generasjon, hvor teknologi ofte er en naturlig del av hverdagen, opplevelsen av fortellingen om Larven, som Mjør beskriver i sitatet over, på en ny måte. Når spill er med i analysen, vil det hovedsakelig legges vekt på de teoretiske funnene, men med noen eksempler fra adventurespillene *Walking Dead* og *Game of Thrones*. Da jeg hadde bestemt meg for å gjøre en analyse av bildebokappen, begynte jeg å se på hvilke apper som var å finne i App Store. Under kategorien ”interaktive barnehistorier” lå appen *My Very Hungry Caterpillar* som en av de første appene. Etter å ha lastet ned appen, ble jeg fascinert over hvordan produsentene hadde løst å formidle en klassisk bildebok uten å bruke verbal tekst, og hvordan de hadde klart å skape et hyggelig og lærerikt univers gjennom spill- og interaktive elementer. At appen i tillegg var basert på den første bildeboken jeg selv husker, gjorde valget veldig enkelt. Bildeboken *The Very Hungry Caterpillar* – Lille Larven Aldrimett på norsk - er en kjent og kjær barnebok jeg tror svært mange hjem har i bokhyllen sin. Jeg husker den godt fra barndommen, og synes det var spennende med de hullete sidene og de



fargerike illustrasjonene. At denne appen er basert på en bildebok som utnytter de taktile særegenheter bildeboken har, gjorde det ekstra spennende å se på hva som skjer i forflytningen mellom to ulike tekniske medier. Jeg har også valgt å bruke to spill, som nevnt, som eksempler i analysen hvor jeg diskuterer om appen nærmer seg spillet mer enn bildeboken eller litteratur generelt. Valget av disse spillene er basert på at de er av sjangeren *adventurespill*, eller *narrative spill* som de også kan kalles, hvor fortellingen er vektlagt, som sagt, og spillerens hovedoppgave er å velge retning i dialogene som finner sted underveis i forløpet.

Appen *My Very Hungry Caterpillar* utfordrer både litteratur- bildebok- bildebokapp- OG spillbegrepet, ved å ha elementer fra alle fire. En kan argumentere for at film burde være en del av materiale og analysen, da det ofte er filmklipp/animasjonsklipp i bildebokapper, og appen *My Very Hungry Caterpillar* er ikke noe unntak, men som Nikolajeva og Al-Yaqout skrev om apper; “However, unlike conventional animated films they contain swiping, hotspots, and various performance modes.” (2015). Ved at appen er interaktiv, og at brukeren må gjøre et stykke arbeid for å komme framover i det narrative forløpet, passer den ikke under filmbegrepet.

### **1.5.2 Appen *My Very Hungry Caterpillar***

*My Very Hungry Caterpillar* – videre omtalt som *M.V.H.C.* - er en app utviklet av StoryToys Entertainment Limited i 2014, med nyeste oppdatering mars 2016. Den er inspirert av Eric Carles bildebok fra 1969 med *nesten* samme tittel; *The Very Hungry Caterpillar* – videre omtalt som *T.V.H.C.*. Appen er kun kompatibel med Apples iOS, og er derfor ikke tilgjengelig for Android-brukere. Den kan lastes ned i iPhone, iPad og iPod touch, så brukerne *må* ikke ha nettbrett. Appen ligger som sagt under App Stores kategori ‘Interaktive barnehistorier’, og er utviklet for barn som er 5år eller yngre. Appen har ingen verbaltekst, verken skriftlig eller muntlig, og er dermed tilpasset alle språk. Den oppdateres og tilpasses til den årstiden den er i. I hovedperioden av analysearbeidet var det vinter i appen, men i løpet av hele arbeidsperioden har det vært alle de fire årstidene. I beskrivelsen under er det vinter, og versjonen ble oppdatert november 2015, i forbindelse med jul og vinter.

### **1.5.3 Beskrivelse av innholdet i appen *My Very Hungry Caterpillar***

Appen *M.V.H.C.* inneholder bilder, lyd, spill og musikk, og har en dybde i skjermbildet som gjør at brukeren kan se seg litt rundt ved å bevege på nettbrettet. Den lille larven har fått et digitalt uttrykk, som vi ser i figur 1, men har tatt vare på noen av den originale larvens trekk (se

figur 10 s. 19 ). Appen er interaktiv, og krever at brukeren gjennomfører oppgaver for å få gå videre i innholdet. For at larvens dag skal ta slutt, og han kan legge seg, må den være mett og ha lekt litt. To grønne linjer i venstre hjørne forteller brukeren når disse oppgavene er fullførte, som en kan se i figur 2 på neste side. Linjene fylles med farge når larven spiser eller har det gøy.



Figur 1: Larven fra appen M.V.H.C.

En dag i larvens liv kan ikke avsluttes, og larven vil ikke legge seg, før linjene er helt fylt med farge.

Trykker brukeren et sted på skjermen, vil larven gå dit hvis den ikke er i aktivitet. Et helt skjermbilde i appen vil videre bli kalt 'slide', og det er totalt seks 'aktive' slides – altså slides hvor det er interaktive elementer som hører til larvens våkne dag, og totalt syv slides hvis man regner med stubben larven sover på, som en kan se i figur 5-9 på neste side. I denne sliden er det ingen andre aktiviteter. Hvis brukeren skifter slide, uten at larven er ferdig med oppgaven sin vil den ikke bli med videre før den er ferdig. I høyre hjørne er det et symbol bestående av tre streker, som presenterer tre nye symbol om du

trykker på det. En tone, hvor man kan slå av og på musikken, et filmsymbol, som tar brukeren med til en filmsnutt som handler om appen, og et symbol som heter 'more from StoryToys' som er reklame for produsentenes egne apper.

Når en bruker åpner appen kommer logoen til produsentene av appen, Story Toys, opp, og ikke appens tittel. Første slide er et bilde av et lite egg (se ev. figur 19 s. 43), med fargerike prikker på, og med tre trær i bakgrunnen. Det er snø på bakken og i trærne, siden det er vinter. I oktober kunne en finne gresskar, og på sommeren og om våren er det grønt og frodig. Appen tilpasser seg med andre ord årstidene. Har brukeren gått



Figur 2: Linjene i appen M.V.H.C.

gjennom hele appen før, vil det være sommerfugler i bakgrunnen av første slide, hvor larven sover. Disse sommerfuglene er de larvene brukeren har spilt med tidligere,

som har blitt til sommerfugler. Det kommer én ny sommerfugl for hver gang en bruker gjennomfører alle oppgavene i appen. Om ikke brukeren gjør noe i første slide, begynner egget å bevege på seg, og det kommer raslelyde fra det. Egget prøver å vise brukeren at den må ta på det. Trykker man på egget, zoomer appen inn på det, og det blir helt hvitt i bakgrunnen.

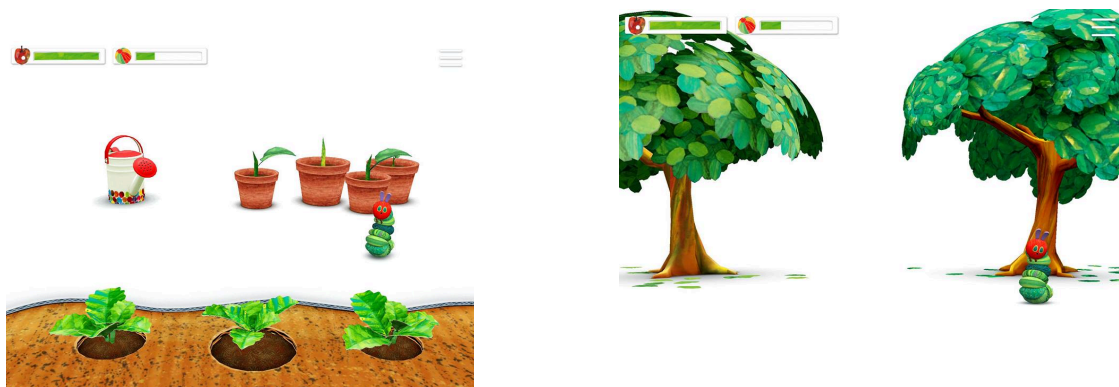
Brukeren må 'tappe' på det til det knekker i to. Det kommer lyder for hver gang en tapper, og

en liten musikksnutt når egget deles i form av et animasjonsklipp. Ut kommer en larve, og lystig bakgrunnsmusikk spilles. I trærne i bakgrunn henger tre røde epler. Drar man eplene ned på bakken, spiser larven seg gjennom alle tre. Linjen i venstre hjørne fylles etter hvert som larven spiser seg mett. Går man én gang til høyre, består sliden av en stubbe og et blad, larvens 'seng'. To ganger, består det av en frossen innsjø og en liten ildflue og en øyenstikker som flyr over isen. Går brukeren en gang til venstre, kommer fire tomme blomsterpottter til syne, samt fire blomsterfrø, og tre jordbærplanter uten jordbær til syne. Pottene er pyntet med røde og grønne bånd, i anledning julen. Legger brukeren frøene i pottene, kommer ett pling for hvert frø. Trykker brukeren på pottene og jordbærplantene, blir de vannet av en vannkanne som står i hjørnet av sliden. I bakgrunnen snør det. Neste slide til venstre består av en lekekiste. Trykker brukeren på denne kisten, får en se en ball, en trekk-opp-marihøne, en pinne til å blåse bobler fra, og en grønn sak som kan henge fra toppen av sliden. Denne har blader på seg, og larven kan henge i den. Marihøna virker larven mest redd for, ballen løper den etter, og boblene 'popper' den – da kommer det en lyd som minner om en boble som sprekker. Marihøna lager trekk-opp-lyd og ballen lager sprettlyder, i tillegg til at det er en bjellelyd når den treffer bakken. Her kan brukeren leke med larven. Nest siste slide til venstre inneholder et ark, en palett, fire malespann i fargene rød, gul, blå og grønn, og en krakk. Malespannene lager 'vippe'-lyd om brukeren trykker på dem, og det kommer dråpelyder om du trykker på arket etter å ha trykket på et spann. Her kan brukeren male sammen med larven. I siste slide til venstre er det en rund figur som går rundt og rundt, med tre 'tomme' former, hvor brukeren skal plassere riktig figur. Ved siden av rundingen står en måneformet figur, en stjerneformet og en trekantet. Disse figurene vil ikke alltid ha samme form, men kan også være eksempelvis trekantet og firkantet. Når brukeren har gitt larven de tre eplene, og lekt med larven, kan en dra larven opp på stubben, legge bladet oppå den, så sovner larven, og skjermen går i svart i noen sekunder. Dette indikerer at larvens dag er over, og brukeren kan legge fra seg nettbrettet i en valgfri tidsperiode. En kan også fortsette med én gang. Her er en oversikt over alle slidene:



Figur 3: Dammen i appen M.V.H.C.

Figur 4: Stubben larven sover på i appen M.V.H.C.



Figur 5: Potte- og jordbærplantene i appen M.V.H.C

Figur 6: Trærne med frukter i, i appen M.V.H.C.



Figur 7: Malingsliden i appen M.V.H.C.

Figur 8: Figursliden i appen M.V.H.C.

Figur 7: Lekeklassen i appen M.V.H.C.

For å vekke larven til en ny dag, må brukeren trekke bort bladet. I larvens dag to er den blitt litt større enn dagen før, samt at det kommer opp to blomster hvis brukeren vannet pottene. Jordbærplantene vokser seg litt større, og det befinner seg tre grønne pærer, og ett rødt eple i trærne. På dag tre spiser larven fem blå plommer og tre røde epler. De to resterende blomstene

kommer opp, jordbærplantene blir enda større, og larven har vokst litt siden dagen før. Når brukeren kommer til dag fire, begynner larven å bli ganske stor. Den spiser fem blå plommer, ett rødt eple og tre grønne pærer. I tillegg kommer endelig jordbærene fram, så da spiser den gjerne tre jordbær også. Det finnes ingen begrensinger i larvens spising, den blir aldri for mett til å spise mer. Ved dag fem er larven blitt så stor at den må ha fem oransje appelsiner, tre epler og flere jordbær for å bli mett. Hullene den etterlater seg i fruktene, som forsvinner når de er spist, dekker nesten hele fruktene. Ved dag seks er ikke frukt og bær nok for den sultne larven lenger, så ved siden av stubben den sover på, står det en piknikkurv. I den ligger det pølse, muffins, melon, kake, is, agurk, ost, salami, slikkepinne og pai. Larven spiser seg gjennom alt. Ved dag syv er larven endelig blitt mett, og på stubben ligger en brun puppe. Hvis brukeren trykker på bladet, faller det av, og puppen rasler og beveger på seg på samme måte som egget



i begynnelsen. Trykker en på puppen, zoomes det inn på den, og brukeren må trekke av ett og ett lag av puppen. En blå pil forteller brukeren hva den skal gjøre, om ingenting skjer på en stund. Ut av puppen kommer en fargerik sommerfugl som flakser litt fram og tilbake i et lite animasjonsklipp. Skjermen går over i hvitt, og plutselig ligger det et nytt hvitt egg på bakken og rasler. Brukeren kan begynne på nytt igjen.

Figur 10. Piknikkurven fra appen M.V.H.C.

#### 1.5.4 Papirboken The Very Hungry Caterpillar

Boken *The Very Hungry Caterpillar*, som på norsk heter *Den Lille Larven Aldrimett*, ble



Figur 11. Larven fra papirboken T.V.H.C

skrevet av Eric Carle i 1969, og har blitt en klassiker som finnes i svært mange hjem. Boka handler i likhet med appen om en larve som er så sulten at den spiser alt den kommer over, helt til den en dag lager seg et trangt hus, en puppe, og kommer ut igjen som en vakker sommerfugl. Bildeboka finnes i dag i utallige versjoner, basert på originalen. I materialet har jeg valgt å legge vekt på originalen skrevet i 1969. I analysen bruker jeg den originale verbalteksten, som er på engelsk, da det er denne versjonen appen er basert på, og dermed vil være mest relevant å sammenligne med.

Bildeboken har en hard perm, og på framsiden er det bilde av en grønn larve, samt tittel og forfatter. På baksiden er det bilde av en grønt blad med et hull i og en sol. Her har også Carle signert navnet sitt. Innsidepermen består av mange tegnede firkanter i ulike størrelser og farger. Alle har hull i seg. Tittelsiden inneholder mange tegnede rundinger i ulike farger, som en kan tenke seg passer til hullene i innsidepermens fargefirkanter. I kolofonsiden gjør Carle en hilsen til sin søster Christa, samt at forlag og årstall osv er å finne på denne siden. Innsidepermen bak er lik den foran.

I første oppslag som hører til det narrative forløpet får leseren se et bilde av en måne, et tre med et blad, og et blad med et hvitt egg på. Verbalteksten er ”In the light of the moon a little egg lay on a leaf.” (Carle, 1969). Blar leseren videre til neste oppslag, får en se et bilde av en liten larve, som går på en brun bakke, og en stor, gul sol som smiler. ”One Sunday morning the warm sun came up and – pop – out of the egg came a tiny and very hungry caterpillar.” sier verbalteksten. Larven er sulten, og på leten etter mat. ”He started to look for some food.” kan en lese på neste oppslag, og et bilde av solen, larven og den brune bakken er også på dette oppslaget, men dekker bare halve. Den andre halvdel består av oppdelte sider, som er 1/5, 1/4, 1/3, 1/2 og en hel side. ”On Monday he ate through one apple, but he was still hungry” er verbalteksten på den minste delen av siden. Gjennom siden, og det røde eplet som det er bilde av på den, går et fysisk hull. Blar leseren om den lille siden, ser en larven som har spist seg gjennom. ”On Tuesday he ate through two pears, but he was still hungry” lyder verbalteksten på neste side, som er en fjerdedel av en hel side. Her er det bilde av to grønne pærer, som begge har hull i seg. Blar leseren om, får en se larven som har spist seg gjennom her også. Slik fortsetter det. Onsdag er det tre blå plommer, torsdag fire røde jordbær, fredag fem oransje appelsiner, men larven er enda ikke mett!



Figur 12. Sola fra papirboken T.V.H.C.



Figur 13. Fruktene fra papirboken T.V.H.C.

Lørdag spiser den seg gjennom ”(...) one piece of chocolate cake, one ice-cream cone, one pickle, one slice of Swiss cheese, one slice of salami, one lollipop, one piece of cherry pie, one sausage, one cupcake, and one slice of watermelon.” og bildet på oppslaget er illustrasjoner av alle matvarene, og en trist larve – den har fått vondt i magen. Det er fysiske hull gjennom alle matvarene, som fører leseren til neste oppslag, hvor hullene her er gjennom et blad. Det er nå søndag, og larven har det mye bedre etter å ha spist seg gjennom bladet. Nest siste oppslag er illustrasjoner av en mett og stor larve, og en brun puppe, som larven har bygget rundt seg selv, hvor den bor i to uker. På siste oppslag er det bilde av en fargerik, flott sommerfugl, og leseren kan lese at larven ”was a beautiful butterfly!”.

### 1.5.6 Kort om to adventurespill

*Game of Thrones* (2014-2015) er et spill delt opp i seks episoder, basert på bok- og tv-serien av samme navn. Spillet er av sjangeren ‘adventure game’, hvor spillerens valg og handlinger påvirker innholdet i de påfølgende episodene, som i figur 14. Spillet handler om det nordlige House Forrester, herskere over Ironrath, hvor medlemmene, inkludert de fem mulige spillkarakterene, forsøker å redde sine familier og seg selv etter å ha endt opp på den tapende siden av The War of the Five Kings.

*Walking Dead* (2012) er et spill delt opp i fem episoder, basert på tegne- og tv-serien av samme navn. Spiller er et ‘adventure game’, likt *Game of Thrones*, og spillere kan lese på skjermen at produsentene av spillet selv kaller det en ‘interactive story’. Karakterene i spillet befinner seg i USA, og en zombieapokalypse har ført til at det kun er få overlevende i verden, hvor spilleren spiller én av disse få. Målet med spillet er å overleve angrep fra zombiene, og andre desperate overlevende, samt å styre dialogene, og hvilke handlinger karakterene skal utføre.



Figur 14. Spilleren må bestemme seg for hva Clementine, hovedkarakteren, skal si i kommende hendelse i *Walking Dead*.  
(Skjermdump fra mobil, iPhone-versjon)

Telltale Games, produsentene bak spillene, lager ofte animerte spill, som kan minne om

grafiske romaner i måten de er tegnet på, og har gjerne en verbaltekst plassert nederst i rammen. Valgene spilleren tar mens den spiller blir båret over i de neste 'episodene' av spillene og har en påvirkning på hvordan det narrative forløpet i spillet utfolder seg. Spilleren former hovedkarakterene ved å velge handlinger, tanker og hva karakteren skal si i dialoger (se figur 13 og 14). Muligheten til å forme sitt eget narrative forløp er også spillerens hovedmotivasjon for å spille og er det som skiller spillene fra andre utgivelser i sjangeren *adventurespill*, som vi kommer tilbake til. Andre spill i sjangeren har tradisjonelt hatt et tydelig fokus på oppgaveløsning enten ved hjelp av gjenstander man finner i spillet eller ved interaksjon med andre karakterer i spillet. Disse spillene vil bli brukt som eksempler i analysen om gråsonen mellom litteratur og spill.

## 1.6 Begrepsdefinisjoner

Innledningsvis er det viktig å presisere begrepsbruk, siden noen av begrepene som jeg bruker i hele analysen baserer seg på Lars Elleströms forståelse, som skiller seg fra de tradisjonelle. *Multimodal tekst* er tekst sammensatt av to eller flere *modaler* – enhver semiotisk ressurs som produserer mening i en sosial kontekst-, som for eksempel bilde, lyd, musikk osv. Elleströms 'modal' sammenfaller altså med det som vanligvis kalles 'modalitet'. I avhandlingen vil jeg ikke bruke Ryans (2005) tradisjonelle forståelse av et medium, da jeg forstår et *medium* ut i fra Elleströms modell. Elleström beskriver et medium som en sammensatt helhet bestående av et grunnleggende medium (basert på modalene), et kvalifisert medium (basert på operasjonelle og kontekstuelle aspekter), og et teknisk medium som er et hvert objekt, fysisk fenomen eller kropp som medierer, i den forstand at det realiserer eller framstiller grunnleggende eller kvalifiserte medier (2010, s. 30), som nettbrett, spillkonsoll eller papirbok. *Verbaltekst* er tekst med skrevne bokstaver og ord. Med et *narrativt forløp* forstår jeg en fortelling (narrasjon) som inneholder mer enn én hendelse og at disse er kjedet sammen, og som regel er det også en eller flere aktører. Et *bilde* kan i denne analysen både være statisk og bevegelig. Et bevegelig bilde skal likevel skilles fra *animasjonsklipp* – små filmsnutter hvor brukeren ikke kan påvirke hendelsen, bare være tilskuer. Et bevegelig bilde skal kun forstås som bevegelighet som et resultat av interaktivitet.



## 2. Metode: tekst- og intermedialitetsanalyse

Analysearbeidet i denne avhandlingen er delt opp i to deler. Første del er tekstanalyse, og består av tre enkeltstående analyser av appen *My Very Hungry Caterpillar* som bildebok, som bildebokapp og som spill. Dette er nærlesing av denne appen i lys av tre ulike medier. Del to er en intermedialitetsanalyse på kryss av mediegrensene, basert på Elleströms modell, og undersøker appen *My Very Hungry Caterpillars* mediekjennetegn. Begge metodene er intermediale da de diskuterer mediegrensene, men målet med del én er i hovedsak å plassere appen innenfor en kunstform, og vektlegger hva som formidles av innhold. Del to tar for seg denne appen som medium, og hvordan den kommuniserer dette innholdet, hva som kjennetegner denne appen som medium, og hvordan man på denne måten tydeligere kan se grensen mellom papirboken og appen som analyseres. Diskusjonene vil til dels overlape hverandre, da det er vanskelig å skille mellom analyser av appen som kunstform og appen som medium, da den ene også er den andre.

### 2.1 Metodevalg

Jeg har valgt tekstanalyse til første del av analysen fordi jeg ønsker å bruke denne metoden til å komme nærmere inn på hver enkel kunstform – bildeboken, bildebokappen og spillet, og grensen mellom dem. Jeg regner spill og app som to kunstformer i like stor grad som bildebokens litteraturkunst, da jeg forstår kunst som "(...) det skapende eller utøvende, (...) for eksempel dans, musikk, litteratur, billedkunst. (...) happening, performance, installasjon, video- og datakunst kan også regnes med." (snl.no). Med denne analysen ønsker jeg å se på hvordan appen *M.V.H.C.* kan nærme seg flere definisjoner på ulike kunstformer, og likevel i forskningsmiljøet ha fått en naturlig plass innenfor litteraturkunsten – er det fordi de ofte er basert på bildebøker? Det er jo heller ikke alltid tilfellet, og mange spill er også basert på bøker, som nevnt. I denne analysedelen baserer jeg funnene mine på tidligere forskning, og hvordan ulike forskere har valgt å definere de tre kunstformene. I andre del gjør jeg egne funn ut i fra de kjennetegnene jeg finner i de aktuelle mediene gjennom arbeidet med intermedialitetsanalysen. I del én vektlegges altså grensen mellom litteratur og spill i bildebokappen som kunstform,

samt å drøfte de fire første forskningsspørsmålene, hvor jeg ønsker å svare på hva en bildebok, en bildebokapp og et spill er, hvilken kunstform *My Very Hungry Caterpillar* er og hva som skiller litteratur og spill.

Elleströms modell ønsker jeg å bruke som en støtte i intermedialitetsanalysen, som er del to av analysen. Intermedialitet innebærer å se på ulike medier på kryss og tvers av grenser, sammenligne dem og nærleses dem, noe som er et stort og krevende arbeid, som kommer tydelig fram i arbeidet med denne modellen. Det er derfor fint å ha et teoretisk bakteppe når en skal begynne med dette arbeidet, samtidig som det gjør analysen mer ryddig og oversiktlig.

Som tidligere nevnt har ikke denne avhandlingen et eget teorikapittel, som kommer av at det er svært mange begreper som blir presentert, og det derfor vil være ryddigere å presentere teorien underveis i analysen når den anvendes. En annen grunn til at jeg har valgt å gjøre det sånn, er fordi det i avhandlingen blir presentert en ny begrepsdefinisjon for *medium* som kan være vanskelig å holde orden på, om begrepet blir brukt uten å bli forklart underveis. Det er viktig at det ikke oppstår noen misforståelser i begrepsbruken. Begge analysene vektlegger materialet, og støtter seg på teori, fordi det er i hovedsak mediene som er spennende å se nærmere på. Særlig appen *My Very Hungry Caterpillar*, som er en helt ny kunstform, og derfor er svært interessant å diskutere.

## 2.2 Analysene

### 2.2.1 Tekstanalyse

I tekstanalysen analyserer jeg, som nevnt, appen *My Very Hungry Caterpillar* som kunstform. I bildebokanalysen bruker jeg papirboken *The Very Hungry Caterpillar* til å sammenligne med, samtidig som jeg presenterer bildebokteori, for å kunne si om appen også er en bildebok slik man tradisjonelt kjenner begrepet. Bildebokapp-forskerne er presentert innledningsvis, og teorien brukes til å finne ut om appen er en bildebokapp etter de definisjoner som finnes. I dette delkapittelet ser jeg også på appen som en adaptasjon og remediering av papirboken, og hvordan det har påvirket innholdet i verket. Tekstanalysen har altså en intermedial form, likt som del to. I spill-teorien vektlegges Aarseth og McGonigal, hvor målet er å se om appen nærmer seg spill mer enn de to andre kunstformene. I siste delkapittel i tekstanalysen diskuterer jeg skillet mellom spillet og litteraturen i et narratologisk perspektiv, og analyserer appen, papirboken og spillene som ble presentert innledningsvis ved bruk av Espen Aarseths modell.

### 2.2.2 Intermedialitetsanalyse

I intermedialitetsanalysen ser jeg nærmere på hvilken funksjon mediet har i møte med det kunstneriske innholdet og hva som binder de ulike mediene sammen. I denne oppgaven har jeg valgt å bruke Lars Elleströms modell- og begrepsforståelse som utgangspunkt i min analyse. Jeg har valgt intermedialitetsanalyse som metode fordi grunnsteinene i en intermedialitetsanalyse er, i følge Elleström, å forstå kommunikative og estetiske mekanismer, hendelser og enheter, og å finne ulikheter i mediens likheter (2010, s. 12), noe jeg ønsker å gjøre. Intermedialitet forstås her som broen mellom mediens lik- og ulikheter, som hører til under siste forskningsspørsmål om mediens affordans. Ved å bruke denne analyseformen og modellen som metode vil det være enklere å finne mediens kjennetegn på en systematisk måte.

### 2.2.3 Elleströms modell for intermedialitetsanalyse

Innenfor intermedialitetsanalyse skriver både Jørgen Bruhn (2008) og Ayoe Henkel (2014) om Lars Elleströms intermedialitetsforståelse- og modell. Modellen ble presentert ved *Image Media* i 2007, og ble i 2010 utgitt som et eget kapittel i boken *Media Borders, Multimodality and Intermediality* redigert av Lars Elleström. Her ønsker Elleström å systematisere modalitetenes realiseringsmåte- og form, og skriver selv om den at ”The proposed model can be used to highlight both crucial divergences and fundamental parallels between all sorts and variants of media forms, which gives a firm ground for understanding, describing and interpreting the most elementary intermedial relations.” (2010, s. 16), og forklarer dette med at det er viktig i en hver intermedial analyse å gå grundig gjennom hvert medium, og se nøye på hvert aspekt ved det. Han mener at en ikke skal se på kunstformer som noe skjørt, men som estetisk utviklede medieformer. Elleströms mål med denne modellen er å presentere et teoretisk rammeverk som forklarer og beskriver hvordan ulike medium relaterer til hverandre. For å gjøre dette, ser Elleström på fellestrekk, og ulikheter, mellom medier og hvordan disse knyttes sammen av intermedialitet (2010, s. 12), og skriver at ”(...) one cannot compare media without clarifying which aspects are relevant to the comparison and exactly how these aspects are related to each other.” (s. 15), som er en innfallsvinkel som passer godt til mitt prosjekt.

I tillegg til å se på hvilken funksjon mediet har i møte med det kunstneriske innholdet, vil jeg altså også drøfte grensen mellom litteratur og spill i bildebokappen ved å se på appens kjennetegn. I denne delen vil jeg gå i dybden på appen *My Very Hungry Caterpillar* som medium, og det generelle bildebokbegrepet vil ikke vektlegges som i del én. For å kunne finne

denne grensen, er det viktig å hele veien sammenligne med den papirbaserte bildeboken *The Very Hungry Caterpillar*, som et eksempel på litteratur. Da jeg i første del diskuterer kunstformene, vil jeg i del to kun diskutere de spesifikke mediene som er aktuelle i denne avhandlingen for å se hvilke kjennetegn denne appen har som medium, ved hjelp av Elleströms modell, og hvilke affordanser denne appen og bildeboken *The Very Hungry Caterpillar* har.

Oppsummerende kan man si at begge analysene vektlegger materialet, men at del én har som mål å definere denne appen som kunstform gjennom en tekstanalyse, og dermed finne grensen mellom litteratur og spill som kunst, og del to har som mål å definere den samme appen som medium og finne dens kjennetegn, og slik finne grensen mellom de to mediene [*The- og My Very Hungry Caterpillar*] som et eksempel på litteratur og bildebokapp/spill.

## 3. Tekstanalyse: Bildebok, bildebokapp og spill

### 3.1 Kan appen *My Very Hungry Caterpillar* være en bildebok?

Innledningsvis i denne masteravhandlingen stiller jeg blant annet forskningsspørsmålet 'Hva er en bildebok?'. I denne delen av analysen er målet å finne ut hva man tradisjonelt kjenner bildeboka som, og om appen *My Very Hungry Caterpillar - M.V.H.C.* videre - kan plasseres under denne forståelsen av bildeboksbegrepet. Dette er også en måte å utforske, og bli bedre kjent med både begrepet bildebok, papirboken *The Very Hungry Caterpillar – T.V.H.C.* videre - og appen som skal analyseres. Hallberg presiserer at bildebøker er litteratur, og de skal i første rekke behandles som det og ikke som bildekunst (1982). Hvis appen kan være en bildebok, må det også innebære at den er litteratur, i følge Hallberg.

Denne analysen av appen *M.V.H.C* som bildebok er basert på et historisk tilbakeblikk i forskningen, hvor jeg ser nærmere på bildeboken slik en tradisjonelt kjenner den, for å sammenligne papirbokversjonen med appversjonen. Da forskningen i nyere tid peker på bildeboken som et medium, blir dette ytterligere vektlagt i intermedialitetsanalysen i kapittel 4, altså vil kunstformen bildebok være i sentrum her. Bildeboken *T.V.H.C.* vil bli brukt til sammenligning, som et eksempel på en tradisjonell, papirbasert bildebok, med de fundamentale uttrykkene bilde, tekst og ikonotekst. Appen blir altså analysert som en tradisjonell bildebok i dette delkapittelet.

#### 3.1.1. Bildebokens ikonotekst og paratekst

Da litteraturforsker Kristin Hallberg i 1982 definerte bildebokbegrepet som "(...) en barnbok med en eller flere bilder på varje oppslag." (1982, s. 164) i *Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen* ble hun en av de viktigste referansene en har for bildebokforskningen, og denne definisjonen er i ettertid blitt brukt av mange litteraturforskere på ulikt nivå. At bildeboken er en barnebok er mye omdiskutert i litteraturfeltet, da mange bøker som er beregnet som barnelitterære, like mye henvender seg til den voksne leseren (Ommundsen,

2010). En har derfor i nyere forskning gjerne gått bort i fra at bildeboken er en barnebok. At både papirboken *T.V.H.C.* og appen *M.V.H.C.* har en enkel struktur, få aktører, en ukomplisert tematikk og en enkel syntaks kan likevel være med på å etablere en barnlig implisitt leser. Det er ikke dermed sagt at de må være barnelitteratur.

Hallberg presenterte også 'ikonotekstbegrepet' i samme artikkel. Begrepet forklarer hun som at

"Bilderbokens 'egentlige text' ar interaksjonen mellan dess båda semiotiska system. Dvs. det är först i lärsituationen när den implicerande interaksjonen bild/text förverkligas som 'bilderbokstexten' blir en realitet." (Hallberg, 1982, s. 165).

Hallberg presenterte altså bildeboken som en barnebok med ett eller flere bilder på hvert oppslag, og med en tekst som først blir realisert i en lesesituasjon. Litteraturviter Nina Christensen utdyper videre i 2003 at ikonoteksten handler om bokens samlede uttrykk: format, innbinding, papirkvalitet, typografi, forside, bakside, det narrative forløpet og bilder (s.36), noe som en samlet kan forstå som en multimodal tekst – helheten av det som blir formidlet og lest (Leeuwen; Kress, 2001, s. 20). Hun skriver at bildet kan leses, samt at verbaltekst kan være visuell (Christensen, 2003, s. 36). Christensen uttrykker at bildeboken er "en bog, der enten i et samspil mellem tekst og billeder eller genom billeder alene formidler et fiktivt narrativt forløb, fortalt (også) med barnet som implicit læser, og i udgangspunktet ofte produceret til en fortællesituation, hvor teksten læses højt for barnet." (2003, s. 62). Blant dagens forskere er det noen som stiller spørsmålstegn til at en bildebok må ha et narrativt forløp (Bjørlo, 2011), altså ha et handlingsforløp, da det finnes verk med både bilde og verbaltekst som ikke har det, eksempelvis diktbøker. Altså kan man forstå en bildebok som ei bok med en tematisk og dramaturgisk helhet (Birkeland; Mjør, 2012, s. 70). Likevel vil det narrative vektlegges i denne avhandlingen for å se på hvordan det tekniske mediet påvirker det narrative forløpet, selv om det ikke nødvendigvis må være et slikt forløp.

Hallbergs ikonotekstbegrep har blitt utviklet, og videre utvidet, til en måte å analysere helheten i bildeboken på, og å se verbalteksten og bildet på nye måter. Selv om ikonotekstbegrepet er blitt videre utviklet, er grunnsteinene, slik jeg forstår Hallberg (1982) og Christensen (2003) verbaltekst og bilde. Da appen *M.V.H.C.* ikke har noen verbaltekst, dvs. ord og bokstaver, er det vanskelig å påstå at den har en ikonotekst. Dette gjelder selvsagt ikke alle bildebokapper, men er tilfellet med denne. Appens verbaltekst er å finne i dens 'paratekst', som ikke direkte kommuniserer med bildene i appen. Parateksten er å forstå som en del av Christensens 'helhetlige' tekstforståelse, og er derfor viktig å diskutere i sammenheng med

bildeboksbegrepet.

Gérard Genette (1997) skriver at parateksten "(...) is what enables a text to become a book and to be offered as such to its readers, and, more generally, to the public." (s. 1), altså er parateksten viktig for bokmediet. Boken kommer sjeldent uten følge av forfatterens navn, tittel, bilder og forord og lignende. Genette beskriver parateksten som et *threshold* eller *vestibule* "(...) that offers the world at large the possibility of either stepping inside or turning back." (s. 2) og deler parateksten inn i *epitekst* og *peritekst*. Epiteksten er de distanserte elementene i parateksten, og befinner seg utenfor verket. Eksempler på epitekst kan være intervjuer, samtaler, brev og dagbøker (1997, s. 5). Periteksten befinner seg innenfor verkets rammer, og kan for eksempel være titler på kapitlene eller notater (s. 4-5). Appen *M.V.H.C.* inneholder ikke annen peritekst enn reklame for andre produkter av samme produsent, som det ligger link til i høyre hjørne, samt logoen til produsentene som kommer opp når man åpner appen, ulikt papirboken, som har både framside, bakside, kolofonside osv. Epiteksten – den distanserte parateksten – er å finne i omtaler om appen, på produsentenes hjemmeside, hvor de forklarer hva appen er basert på og hva de ønsker med den, i App Store, med beskrivelse av appen og lignende. Det er altså ingen paratekst som har en tilknytning til det narrative forløpet i selve appen, noe som kan virke mangelfyllt i lys av det tradisjonelle bildebokbegrepet.

Tittelen og beskrivelsen av appen *M.V.H.C.* befinner seg som sagt utenfor innholdet og det narrative forløpet. Når appen åpnes kommer tittelen på produksjonsselskapet, og ikke tittelen på appen, fram. Både tittelen og beskrivelsen er å finne i App Store, og er dermed epitekst i appen, mens tittelen er peritekst i papirboken *T.V.H.C.*, hvor den befinner seg på framsiden av boka. Beskrivelsen av appen i App Store blir dermed appens baksidetekst ved å 'invitere' brukerne inn med beskrivelser som 'festive winter scenery' og 'get creative: splash on paint, mix colors, and paint with your fingers'. Beskrivelsen representerer innholdet i appen i følge med omtaler og reklame, som befinner seg på samme side, samtidig som den frister med de aktivitetene som befinner seg i appen. Denne beskrivelsen vil endre seg i takt med oppdateringene, og produsentene beskriver gjerne hva som er nytt med siste versjon av appen, og henvender seg direkte til brukeren ved å skrive blant annet 'Keep an eye out for a very special surprise (...)'. Papirboken har ingen beskrivelse eller lignende på baksiden av boken, som mange bøker har, så illustrasjonene representerer innholdet alene. Leseren kan, i likhet med brukeren av appen, lese omtaler og lignende for å få et inntrykk av innholdet i boka. Igjen ser man at de tekniske mediene, papirboken og nettbrettet, er det som skiller de to mediene ved å tilby ulike muligheter. I tillegg har Eric Carle selv valgt å ikke ha baksidetekst, noe som ikke

kommer av det tekniske mediets begrensninger, men som kan være et valg han har tatt for at boken skal by på flest mulig overraskelser. Dette kan også være tilfellet for appens produsenter, som også 'holder igjen' på informasjon i selve appen.

### 3.1.3 En narrativ og skjønnlitterær tilnærming

Selv om Hallberg i '82 presenterte det hun mente beskrev bildebokbegrepet, ville litteraturviter Ulla Rhedin i 1992 åpne opp igjen for spørsmålet "Hva er en bildebok?", og hun var nok ikke alene om å oppleve begrepsforklaringen som for vid og vanskelig håndterbar. Gjennom en narrativ og skjønnlitterær tilnærming, kom Rhedin fram til at bildeboka er "(...) en bok av begrensat omfang som i skönlitterært syfte vill berättas en historie genom en kombination av text och bilder." (Rhedin 1992, s. 17). Her har hun presisert sjangeren – skjønnlitteratur -, samt at det skal fortelles en "historie" – forstått som et narrativt forløp – gjennom tekst og bilder. Skjønnlitteratur er oppdiktet litteratur, noe som er gjeldende for begge mediene, da de er basert på samme figur: den fiksjonelle larven. Det kan se ut for at det ikke er noe i appen som ikke svarer til en bildebokdefinisjon av Rhedin (1992) og Hallberg (1982) hvis man ser bort i fra ikonoteksten og den manglende kontakten mellom parateksten og det narrative forløpet, om det lar seg gjøre i en diskusjon om bildeboken. I tillegg til at appen mangler disse sentrale egenskapene, er det tydelig at det tekniske mediet, altså nettbrettet, spiller en så sentral rolle i formidlingen av innholdet i appen *M.V.H.C.* at det blir vanskelig å kalle den for en *barnebok* eller en bildebok. Fraværet av disse elementene er ikke nødvendigvis avgjørende for om denne appen er en bildebok, men gjør at den oppleves mindre som en bildebok en papirboken.

Spilleelementene, interaktiviteten, animasjonsklippene osv. gjør at appen ikke kan kalles en bildebok uten verbaltekst alene, men at dette er én av de kunstformene som finnes - i en kombinasjonen av flere - i denne appen. En kan si at ulikheten og likhetene mellom den papirbaserte bildebok og appen *M.V.H.C.* blir tilnærmet like mange, og at det dermed blir vanskelig å kalle appen en bildebok ut i fra kjennetegnene en har sett på så langt. Derfor ønsker jeg å se nærmere på flere kjennetegn på bildeboken, for å se om det finnes andre elementer som kan bringe denne appen nærmere eller lenger vekk fra kunstformen bildebok. Nina Christensen (2003) har gjort et omfattende studie på bildeboken i perioden 1950-1999, hvor hun gjennom å studere et stort antall bildebøker prøver å finne noen typiske kjennetegn. Da teorien over viser til noen generelle trekk ved bildeboken, går Christensen her i dybden på begrepet, og kommer med mer detaljerte og spesifikke kjennetegn ved kunstformen. En kan enkelt gå gjennom Christensens liste, og eksempelvis se på om mediet har flere likheter enn ulikheter med hennes kjennetegn. Det er ikke dermed sagt at et medium er bildebok om det har mange likheter med listens kjennetegn, men listen kan være retningsgivende i analysearbeidet. Jeg ønsker å bruke



dette studiet til å se ytterligere på appen *M.V.H.C.* som bildebok, og videre bestemme om den kan gå under denne kunstformen eller ikke. Alle Christensens funn kan leses i *Den danske billedbog 1950-1999* (Christensen, 2003), dette vil bare være et utdrag av det som er relevant for denne avhandlingen.

### 3.1.4 Å definere appen som bildebok

I arbeidet med Christensens kjennetegn fra 2003 er det viktig å nevne at hun i 2014 skrev artikkelen *I bevegelse*, hvor hun diskuterer funnene hun gjorde i 2003, og sier at

”I bagspejlet må jeg konstatere, at selv om afhandlingen anfører en række træk ved billedbogen som objekt og ved billedbogens måde at formidle narrativer i tekster og billeder på, så ville man med god ret på baggrund af samme definition kunne taget utgangspunkt i , at billedbogen er et medie.” (Christensen, 2014, s. 6).

Christensen ønsker her å gå bort fra bildeboken som sjanger og heller sette søkelyset på medium- og intermedialitetsperspektivet. Men, som hun selv sier, finner hun trekk ved bildeboken, og dens måte å formidle narrative forløp på, som en fortsatt kan bruke i analyse av bildeboken som medium også. Hun mener at mediebegrepet kan brukes som et overordnet begrep for å gruppere tekster og andre uttrykksformer ut fra fellestrekk (2014, s. 6). Derfor er hennes funn av bildebokkjennetegn nyttig i denne oppgaveteksten.

Da Christensen skrev om bildebokkjennetegnene i 2003 eksisterte ikke bildebokappen enda, noe som må tas med i vurderingen når disse kjennetegnene skal være med på å svare på om appen er en bildebok eller ikke. Selv om bildebokappen ikke var oppfunnet, fantes digitale tekster i form av hypertekster på internett og lignende. Christensen har dermed enten bevisst valgt å ikke ta dem med fordi hun ikke regner disse som bildebøker, eller ikke vurdert digital litteratur som en del av begrepet.

Christensen (2003) skriver at en bildebok gjerne har ulike oppslag, og at de sammen, som et visuelt uttrykk, skaper et narrativt forløp. *My Very Hungry Caterpillar* er en app som er bygd opp av flere slides. En slide fungerer ikke på samme måte som et oppslag, men mer som en del av et oppslag. Hvert 'oppslag' i appen – tiden fra larven våkner til den sovner igjen -, som tidligere diskutert, uttrykker et narrativt forløp, noe hver slide ikke nødvendigvis gjør. Det finnes flere slides som ikke kan knyttes til det narrative forløpet i det hele tatt, og som ikke påvirker dette forløpet, eksempelvis spilleelementene. Bytter brukeren av appen skjermbilde før larven er ferdig med en aktivitet, vil ikke larven bli med på neste slide før den er ferdig, noe

som er med på å understreke at en slide ikke alltid er en del av det narrative forløpet, da larven forsvinner ut av bildet, og det bare er et tomt bilde med tre trær på. Christensen poengterer at oppslagene skal skape et narrativt forløp. Snakker en heller om de hele ”dagene” som oppslag, kan det være at appen oppfyller dette kriteriet. Dette gjør at en må se på hele universet i appen – dammen, trærne, lekeområdet, osv., som ett helt oppslag du kan bevege deg fram og tilbake i, et mingleoppslag eller lignende.

Både appen *M.V.H.C* og papirboken *T.V.H.C.* har narrative forløp, som en ser av de felles hendelsestoppene. Hver slide viser ulike deler av larvens univers; hvor larven spiser, hvor den leker og hvor den sover. At larven vokser for hver gang brukeren starter en ny dag – eller oppslag - er, i samarbeid med de ulike aktivitetene den bedriver, med på å bygge opp et narrativt forløp. Christensen presiserer at forløpsstrukturen i en bildebok består av et enkelt narrativt forløp, hvor teksten er kort og det er sjeldent noe langt tidsforløp. Hendelsene i begge mediene forgår over et kort tidsmessig forløp, og er forholdsvis enkel, som vi ser av tidligere diskusjoner.

Det er derimot vanskelig å si at teksten i appen, den multimodale sammensetningen, er ’kort’, som Christensen skriver. Brukeren kan utføre så mange aktiviteter han eller hun vil, og kan hjelpe larven med å spise frukter i uendelig tid. Det finnes altså ingen tidsbegrensninger for brukeren i appen, men i larvens verden er tiden begrenset i dager. Skal en sammenligne med papirboken, er det ingen begrensninger for hvor lenge en leser kan sitte med et oppslag og se på fargene, eller telle epler på et annet. Den multimodale teksten i appen *kan* være kort, om en kun utfører oppgavene en *må* gjennom for å avslutte dagen: finne mat til larven og leke litt med den. Dette tar kun få minutter, og kan være en så kort tekst som – skulle en skrevet den med verbal tekst - : ”larven våknet opp, spiste fire plommer, tre epler og tre jordbær, lekte litt med en ball, og la seg til å sove igjen.”. For å få den hele multimodale teksten, må en selvsagt gjennom alle syv oppslagene. I papirboken er også teksten enkel, med lite verbaltekst på hvert oppslag, og enkle bilder med få objekter som én sol, larven eller én frukt. Tidsforløpet er kort; den spiser fra søndag til søndag – så er den puppe i to uker, så blir den en sommerfugl til slutt. Teksten i sin sammensatte helhet er, i likhet med appen, enkel, og har lik kjerne i det narrative forløpet som appen – egg – larve - sommerfugl.

Innholdet i appen er oppbygd som en rekke episoder, som i følge Christensen er typisk for bildeboken. Larven vokser litt mer for hver gang brukeren åpner appen i en ny ’dag’, samt at noe nytt dukker opp for hvert oppslag. Nye frukter, oppgaver, matvarer og lignende tilføres

innholdet for hver gang leseren åpner appen på nytt. Begge mediene er episodiske gjennom presentasjonen av fruktene, og gjentagende ved å repetere det samme flere ganger.

Nina Christensen skriver også noe om ytringssituasjonen i bildeboken. Om synsvinkelen skriver hun at det sjelden er noen form for skifte eller at det er flere fortellere. I appen møter vi bare larven, og ingen flere karakterer. Synsvinkelen ligger hos larven, da de to grønne linjene i sliden forteller oss at den er sulten og at den ønsker å leke. Det gjøres ikke noen skifter. I papirboken er det en forteller som snakker i den verbale teksten, som vi kommer tilbake til i kapittel 3.4. Bildeboken har gjerne et direkte blikk ut mot leseren, og bruker direkte henvendelser, enten gjennom verbaltekst eller bilder. I papirboken er det ingen direkte henvendelser ved bruk av verbal tekst, men leseren blir invitert med på å telle frukter, og finne igjen de ulike matvarene som beskrives i bildene. I appen kommuniseres det direkte til brukeren ved at larven responderer umiddelbart på all berøring av skjerm, gjennomfører alle oppgavene brukeren ønsker, samt at larven ser direkte på brukeren. Det er med andre ord ikke noe i appen som er i strid med dette kjennetegnet på en bildebok.

Om språket skriver Christensen at det ofte er mye dialog, noe som ikke er tilfellet i noen av mediene, da larven verken snakker selv, eller treffer andre karakterer som snakker.



Figur 15. Fruktene i papirboken T.V.H.C.



Figur 16. Fruktene i appen M.V.H.C

Appen M.V.H.C kommuniserer, gjennom bilder, et fiktivt narrativt forløp, noe som stemmer

godt med Christensens (2003) oppsummering av bildeboken. Hun skriver også at bildeboken gjerne har barnet som implisitt leser, noe som ble diskutert i et tidligere avsnitt i analysen, og som en kan lese at begge mediene har. Når Christensen (2003) oppsummerer hva en bildebok er, skriver hun også at den gjerne er produsert for en fortellersituasjon. I første møte med appen vil det være naturlig at et barn i alderen 3-4år, som er målgruppen, gjerne vil prøve seg fram sammen med en voksen. Da appen ikke har noen verbal tekst vil også den muntlige teksten være viktig i møte med den, og dialogen mellom barneleser og den voksne formidler kan resultere i en slik tekst.

Etter å ha gått gjennom appen med en voksen, vil et barn kunne sitte alene med den. Dette gjelder også papirboken. Mediene legger opp til en lesesituasjon som er lik i så måte. Barneleseren kan sitte med papirboken alene og telle frukter og kanskje huske noe av verbalteksten som passer til, på samme måte som brukeren av appen kan etter å ha gjennomgått den med en voksen.

### **3.1.5 Bildeboken i nyere tid: et medium**

Det som var nytt og moderne med Rhedins forskning fra 1992, var hennes syn på bildeboka som et medium og fokuset på dens materialitet; og det er nettopp her bildebokappen tydelig skilles fra bildeboken. Nettbrettet som teknisk medium har lite til felles med papirboken, og nettopp dette kan være grunnen til at appen befinner seg i en gråsoner mellom flere kunstformer. Fordi mange bildebokapper er basert på bildebøker er det lett å plassere dem inn i litteraturforskningen, til tross for at mange kan inneholde flere spillelementer og trekk fra film og andre medier enn trekk fra litteraturen. Nina Christensen skrev i 2003 om bildeboka som sjanger, men argumenter senere (2014) for at man heller skal bruke begrepet 'medium' som overordnet begrep og 'sjanger' for underkategorier. Hun begrunner argumentet sitt med å presentere tre store endringer i bildebokmediet som har følger for forskningen. Den første endringen hun diskuterer er ankomsten av digitale plattformer, noe som har ført til at tekst og bilde som opprinnelig ble utgitt i bokform, utgis i nye former. Den andre endringen er utgivelsen av metabøker, med særlig bevissthet rundt egen form og boken som medie, er stadig mer utbredt, noe som kan være et resultat av påvirkning fra de digitale bøkene. Disse bøkene utnytter de særlige materielle muligheter som finnes i bokmediet. Christen skriver for det tredje om hvordan bildeboka nærmer seg andre former for litteratur i sin uttrykksform, og bruker grafiske romaner og tegneserier som eksempler på dette. Bildeboka er med andre ord grenseoverskridende (Christensen, 2014).

Litteraturforsker Elina Druker (2008) kommer i *Modernismens bilde. Den moderna bilderboken i Norden*. med lignende betraktninger. Hun mener i likhet med Rhedin og Christensen at bildeboka må forskes på som et medium. Druker peker på bokas intermediale uttrykk, og vektlegger også dens materialitet. Den er et medium i dialog med andre medier og semiotiske systemer. Den er intermedial, kan inkludere lyd, taktilitet, gestikk, interaktivitet og muntlighet, som sammen er multimodale uttrykk, og skal analyseres i kapittel 4. Christensen skriver videre i 2015 at ”Å undersøge bogens medialitet er å undersøge dens «boghed» eller «måden, den er bog på» og hvordan værkets form, indhold og medium spiller sammen” (Christensen, 2015, s. 93).

### 3.1.6 Oppsummerende om bildebokbegrepet

Hva er en bildebok? En ser at flere sentrale forskere innen barnelitteraturen har forsøkt å definere begrepet *bildebok*. Litteraturforskerne Hallberg, Rhedin, Nikolajeva, Christensen og Mjør mener alle at det er essensielt at tekst og bilde er tilstede i bildeboken, men på ulike måter, og med ulik vektlegging i forskningen sin. Da møtet mellom verbaltekst og bilde fører til en sammensatt multimodal tekst, kan man si at alle verk med minst to modaler – som bilde og lyd – er multimodale tekster. En bildebok har gjerne ett eller flere bilder på hvert oppslag, og bildene sammen med verbalteksten skaper en ikonotekst som realiseres i møte med leseren. Bildeboken er ofte produsert til en fortellesituasjon, og har ofte en tematisk og dramaturgisk helhet. Den trenger ikke alltid å ha et narrativt forløp eller være en barnebok, men dette kan likevel ofte være tilfellet. Parateksten er en sentral del av ikonoteksten, hvor Genette (1997) skiller mellom epi- og peritekst. Appens verbaltekst finnes kun i epiteksten. Teksten og tidsforløpet er ofte kort, og innholdet er gjerne oppbygd som en rekke episoder. Det er gjerne mye dialog og nyere bildebøker er ofte bevisste på sin særegne materialitet som medium.

Ser man bort fra verbalteksten og ikonotekstbegrepet, passer appen *M.V.H.C.* godt til de fleste av disse kjennetegnene, men spørsmålet blir her om det er mulig å se bort i fra disse sentrale egenskapene, som nevnt. Om dette er mulig, kan appen *M.V.H.C.* plasseres som bildebok uten verbaltekst. Samtidig oppleves det som at bildebokteorien ikke er godt egnet til å si noe om det som er særegent for appen og som skiller den fra papirboken. Utfordringene med barnebokbegrepet er særlig tydelig når det gjelder aspekter som har å gjøre med det tekniske mediet og de materielle sidene ved boka, som bladvending, oppslag og paratekster, som blir diskutert i kapittel fire.

## 3.2 Appen *My Very Hungry Caterpillar*; en bildebokapp?

“The digital media create numerous expectations, allowing the users to become players, explorers and readers, as well as producers of their own stories.” (Schwebs, 2014)

### 3.2.1 Digital litteratur

Innledningsvis stilles spørsmålet ”Hva er en bildebokapp?”, noe vi skal se nærmere på i dette delkapittelet. Forskning på digital litteratur er ofte basert på litteratur som har stasjonære datamaskiner som teknisk medium, og omhandler hypertekster knyttet til internett. Bakgrunnen for dette er svært naturlig – nettbrettet, med sine e-bøker og apper kom ikke før i 2010.

Hans Kristian Rustad (2012) skriver i *Digital litteratur. En innføring* at den digitale litteraturen gjerne er produsert av en eller flere produsenter som har hatt som mål å utnytte den digitale teknologien. Denne formen for litteratur *må* leses på skjerm, og eventuelt høres på høyttalere om det er med lyd. Den verbale teksten i verket framkommer ved bruk av et dataprogram av noen form. Særs typisk for den digitale litteratur er brukerens oppgave; å utføre oppgaver underveis. Her kan det være snakk om alt fra å bruke datamusen til å trykke på skjermen eller å løse ulike oppgaver for å komme seg videre i det narrative forløpet. Denne formen for litteratur vil ofte ikke kunne skrives ut på papir uten å miste sine estetiske kvaliteter eller semiotiske særegenheter. Tekstene er multimodale, og har ofte en hypertekstuell struktur – leseren kan selv velge lesestier i teksten. Litteraturformen kan kalles *tverrestetisk*, som nevnt innledningsvis, noe som betyr at den kombinerer strategier fra ulike kunstarter. Det som skiller den digitale litteraturen mest fra papirbasert litteratur er at den utnytter teknologi til å gjøre ting som er umulig i papirboken (Rustad, 2012, s. 11,12). Brukeren må ofte ta beslutninger som får en betydning for hvordan fortellingen utvikler seg – noe som kan knyttes opp mot begrepet *ergodisk litteratur* (Espen Aarseth, 1997, referert i Rustad, 2012, s. 16), som nevnt, hvor leseren må gjøre et stykke arbeid i lesningen utover det å bla i sidene eller bevege på øynene. Dette gjelder ikke bare digital litteratur, men kan også finnes i den tradisjonelle, papirbaserte, litteraturen.

Rustad bruker et ’utvidet tekstbegrep’, fordi vi ikke lenger kan si at tekst kun finnes i skriftlige eller muntlige former, men omfatter all kommunikasjon (2012, s.18). Kommunikasjon inkluderer både bilde, musikk og bevegelse som uttrykk i en sammensatt multimodal tekst. Når

modalene er kommunikative, altså gir grunnlag for sansing og meningsskaping, kalles det for en *semiotisk ressurs* (Rustad, 2012, s. 19). Digitale, multimodale tekster hvor innholdet delvis er generert av en datamaskin, og det litterære innholdet er et resultat av datamaskinens mulighet til å utføre en serie operasjoner ved hjelp av algoritmer, kalles for *kyberlitteratur*. Her spiller mediet en viktig rolle i formidlingen (Aarseth, 1997, ref. i Rustad, 2012, s. 59). Rustad skriver altså hovedsakelig om multimodale tekster vi kan finne gjennom bruken av stasjonære datamaskiner, og som kan knyttes opp mot bruk av internett og broer mellom nettsider. Videre skal vi se nærmere på multimodal litteratur på berøringsskjermer.

Bildebokappen kan beskrives som et lite dataprogram som utfører en oppgave for brukeren (Tønnessen, 2014, s. 128). Da Apple lanserte nettbrettet iPad i 2010, ble det større vekst i appproduksjonen, og smarttelefonen og nettbrettet ble underholdningskanaler som åpnet for nye sjangrer og produkter. Her kan spill, bildefortellinger og utdanningsmateriale nevnes som noen eksempler (Schwebs, 2014).

Bildebokappen produseres gjerne for bare én publiseringsplattform, og ikke alle, fordi det er svært kostbart og krever mye arbeid å gjøre det mulig å publisere gjennom flere plattformer. I Norge er det Apples iOS som er blitt prioritert foran sin konkurrent Android (Prytz, 2013, s. 15), og det er derfor et større utvalg i bildebokapper for iPad-brukeren, med iOS, enn for Galaxy Tab-brukeren, med Android. Appen *My Very Hungry Caterpillar* er publisert i Apples App Store, og er ikke tilgjengelige for Android-brukere. Dette gjør at appen har en noe begrenset tilgjengelighet for brukere med eksempelvis nettbrett fra Samsung, sammenlignet med papirboken *The Very Hungry Caterpillar* som alle kan låne på biblioteket.

### **3.2.2 Appen som digital litteratur**

Det er altså typisk for digital litteratur at det er tett bånd mellom innholdet og skjermen (Rustad, 2012, s. 11). Slik er det også i appen *M.V.H.C.*. Uten berøringsskjermen vil ikke brukeren kunne utføre de ulike oppgavene som kreves i appen, og det vil bli en stopp i framgangen. En kan dermed også si at produsentene hadde et mål om å utnytte den digitale teknologien, ved å ta i bruk berøringsskjermen aktivt. Dette gjør at appen *må* 'leses' – eller spilles - på skjerm, og lyden må høres på høyttalerne. For at appen skal ha en framgang, må brukeren være aktiv, og gjøre et stykke arbeid utover å bla i sidene eller bevege på øynene. Appen er interaktiv med ulike digitale elementer, og kan ofte ikke skrives ut på papir uten å miste estetiske kvaliteter eller semiotiske særegenheter (Rustad, 2012, s. 11,12). De estetiske bildene i denne appen har en dybde som brukeren vil oppdage om han eller hun beveger på skjermen. Da kan en se på

siden av larven og trærne, og bakgrunnen beveger på seg. En får en 3D-følelse, selv om det ikke er det, noe som ikke kan overføres på papir. Det samme gjelder for eksempel de semiotiske tegnene i appen, hvor flere av dem beveger på seg, og krever at brukeren trykker på dem for at deres funksjon skal komme fram. Et eksempel vil være vannkannen som står ved siden av potteplantene. Uten at brukeren trykker på kanne-tegnet, vil den ikke ha noen funksjon i appen, altså vil den miste sin semiotiske særegenhet på papir. Appen vil også miste flere av sine modaliteter hvis den blir flyttet over på papir, som musikk, lyd og animasjonsklipp – brukeren ville ikke fått se at larven forvandlet seg til en sommerfugl.

### 3.2.3 Bildebokappen

Bildebokappen kan være basert på en konkret bildebok, inspirert av et bildebokunivers eller så kan det være et nytt, oppfunnet univers. Det er ofte en verbaltekst, som også er innlest og kan avspilles. Appen byr gjerne på funksjoner som ikke kan gjengis på papir, som animasjoner og digitale interaktive oppgaver (Tønnessen, 2014, s. 128). Det dreier seg ofte om en tilpasning eller adaptasjon av bildebøker som tidligere har eksistert i papirform og derfor er et eksempel på en *remediering* (Prøitz; Tønnessen, 2014, s. 25). *M.V.H.C.* er en remediering og adaptasjon av bildeboken *T.V.H.C.*. Øyvind Prytz (2013, s.14) skiller mellom *digitaliserte* og *digitalt skapte* multimodale tekster. Førstnevnte er de som er laget for å passe inn i bokmediet, og har dermed ikke noe større tilleggsfunksjoner utover dem man finner i den papirbaserte versjonen (kan også kalles for *e-bøker*). Appen *M.V.H.C.* er derimot avhengig av digital teknologi for at alle funksjonene skal kunne utnyttes til det fulle (bok-app), og er skapt for å leses på skjerm, altså en digitalt skapt tekst. Prytz beskriver bok-appen som et medium hvor du kan ta i bruk en eller flere av nettbrettens innebygde ressurser, som ”(...) kamera, berøringsskjerm, lydopptak, bevegelsessensorer og GPS.” (2013, s. 15). Dette gjør at det blir mulig å utvide teksten gjennom interaktive elementer og/eller elementer av spill.

De første produksjonene av bildebokappen var mindre utviklet enn som så, og minner mer om det Tønnessen og Prøitz kaller *visuelle lydbøker* (2014, s. 25), som ikke har noen særlig andre digitale effekter enn en innlest fortellerstemme. Altså en bildebok og en lydbok som er sammensatt til et medium. Videre snakker de om *bildebok med tilleggseffekter* (2014, s. 26), som har noen funksjoner som ikke er tilgjengelige på papir, men som allikevel ikke er mer interaktive enn papirversjonen. Her dreier det seg om lydkulisser eller små animasjoner som utfyller den multimodale teksten, uten ha noen påvirkning på det narrative forløpet. Den tredje kategorien er *den interaktive* bildeboka, som er mest relevant i denne avhandlingen, og vil bli nærmere beskrevet i neste avsnitt. Vi kan også nevne en fjerde og siste kategori, som blir kalt



*digital først-produksjon*, som er bildebokapper som ikke har noen papirbasert bildebok som bakteppe. Disse appene kan gjerne ha tablåer som minner om scener fra film og passer bare til digitale overflater (2014, s. 27). Digital først-produksjon kan knyttes til Prytz' (2013) digitalt skapte tekster, som også er beregnet for digitale skjermer, og heller ikke nødvendigvis er basert på en bildebok.

### **3.2.4 Appen *M.V.H.C.* som bildebokapp**

Appen *M.V.H.C.* byr på både illustrasjoner, lyder, musikk og små animasjoner. Alle disse modalene kan finnes i samme slide samtidig. Denne appen kan også sies å ha en form for hypertextuell struktur – ikke fordi det finnes noder eller linker mellom slidene (Rustad, 2012, s. 11,12), men fordi leseren selv kan velge egne stier, eller veier, å gå i larve-universet. Appen vil alltid begynne og slutte på samme slide, men ellers står leseren fritt til å velge hvilken vei han eller hun vil gå, og i hvilken rekkefølge.

Valgene leseren tar har konsekvenser for det narrative forløpet på et vis, da den vil stoppe helt opp, og appen går ikke videre til neste dag hvis ikke brukeren gjennomfører de oppgavene som er forventet. Dette gjør at appen kan regnes som ergodisk litteratur. I tillegg til at appen stopper opp om brukeren er passiv, vil det være opp til han eller hun hvordan larvens dag skal bli. Selv om appen har bestemt at larven skal mates og lekes med i en viss mengde, er det opp til brukeren hvilken mat som skal fylle magen, og hvilke aktiviteter som skal gjennomføres. Eksempelvis kan det være nok å vanne jordbærplantene og mate larven med dem over en viss tid, så er den fornøyd og kan legge seg. Da vil brukeren gå glipp av de nye fruktene som kommer for hvert oppslag, og matvarene i kurven.

Appen *M.V.H.C.* er også et eksempel på kyberlitteratur da mediet spiller en viktig rolle i formidlingen (Aarseth, 1997, ref. i Rustad, 2012, s. 59), ved at nettbrettets mulighet til å utføre en serie operasjoner er utnyttet til det fulle. Spill- og lydeffekter er eksempler på dette.

Appen er som sagt inspirert av et bildebokunivers, papirboken *T.V.H.C.*, noe som kommer klart fram gjennom blant annet illustrasjonene i appen som en kan se i figur 17 og 18 på neste side. Fruktene, larven og matvarene er tilnærmet helt lik i appen *M.V.H.C.* som i den papirbaserte boken *T.V.H.C.*:



Figur 17. Matvarene i papirboken *T.V.H.C.*



Figur 18. Matvarene i appen *M.V.H.C.*

Det narrative forløpet i appen er også tilnærmet helt lik som i bildeboken, men er tillagt noen ekstra hendelser i form av spill og oppgaver som skal utføres. Denne appen byr på funksjoner som ikke kan gjengis på papir, som animasjoner og digitale interaktive oppgaver (Tønnessen, 2014, s. 128), men har ingen verbaltekst som er innlest og kan avspilles.

### 3.2.5 Interaktiv bildebokapp

Den interaktive bildebokappen er den mest relevante for analysen i denne avhandlingen, hvor leserens aktivitet er en forutsetning (Prøitz; Tønnessen, 2014, s. 26). Begrepsbeskrivelsen stemmer godt over ens med innholdet i appen *M.V.H.C.*. Her utnyttes mediets interaktive muligheter til å gi en umiddelbar tilbakemelding på brukerens handlinger, og appen kan minne om en form for lek-og-lær-spill (Prøitz; Tønnessen, 2014, s. 26). I appen *M.V.H.C.* er denne tilbakemeldingen gitt av lydeffektene, som gir bekreftende lyder til brukerens handlinger. I denne appen er det ingen konflikt som skal løses eller mye spenning knyttet til innholdet, men den stopper opp uten brukerens aktivitet, noe som er typisk for interaktive apper. Appen *M.V.H.C.* endrer seg for hver gang den åpnes, noe som kan fungere som en drivkraft – brukeren får et inntrykk av et levende univers som fortsetter å leve etter at en har lagt mediet fra seg. Endringene kan også være en del av det narrative forløpet, slik som når for eksempel larven har vokst fra sist gang brukeren åpnet appen. En bildebokapp trenger ikke å være entydig strukturert i oppslag som følger etter hverandre (Prøitz; Tønnessen, 2014), noe *M.V.C.H.* ikke er, og brukeren kan som sagt bevege seg fritt fram og tilbake i oppslaget. Små animasjoner, markerte handlingsvalg underveis og en 'meny' med ulike valg vil være digitale effekter en kan finne innenfor denne kategorien (Prøitz; Tønnessen, 2014), hvor *M.V.C.H.* har animasjoner og

markerte handlingsvalg, som hjelper brukeren videre, men ingen meny. Tønnessen skriver til slutt om interaktive apper at oppgavene som skal utføres kan virke viktigere enn rammefortellingen, og at oppslagene kan minne om filmscener (Tønnessen, 2014, s. 141-43). I *M.V.C.H.* blir spillelementene viktigere enn rammefortellingen i slidene som ikke tilhører det narrative forløpet, men denne appen har ingen filmscener. Den har korte animasjonsklipp, men disse kan vanskelig kalles filmscener.

Når digital litteratur er interaksjonell "(...) betrakter vi den som (...) estetikk der leserne er deltakende i hendelsene som utvikler seg på skjermen" (Rustad, 2012, s. 101). De multimodale tekstene blir dermed elastiske, fremfor avgrensede. Mange av bildebokappene for barn er interaktive, som nevnt over, og Ture Schwebs skriver at det gjerne innebærer at det er en form for samspill mellom en bruker og et dataprogram (Schwebs, 2014). Dette samspillet går ut på at programmet responderer til brukeren, som gir han eller hun en følelse av meningsfull 'dialog' og av å kunne påvirke eller kontrollere framgangen av det narrative forløpet (Rafeli, 1988, referert i Schwebs, 2014). Berøringsskjermen nettbrett og smarttelefoner er utstyrt med tillater leseren å trigge animasjoner, manipulere objekter og gi liv til folk og dyr. Her skal barnet både identifisere hvor i bildet det er skjulte hot spots, og finne ut hva de skjuler og hvordan objektene oppfører seg. Disse aktivitetene spiller på elementer av overraskelse og spenning, og oppfordrer til den klassiske gjemsel-leken, hvor det å lete er like spennende som å finne (Schwebs, 2014).

### **3.2.7 Fra papir til app: adaptasjon av bildeboken**

En adaptasjon kan kort forklares som enten en anerkjent forflytning av et gjenkjennbart verk, en kreativ og tolkende versjon av eksisterende kunst eller et utvidet intertekstuellt engasjement med det adapterte arbeidet (Hutcheon, 2006, s. 8). En slik adaptasjon kan skje innenfor samme tekniske medium som det originale verket befant seg i, eller bevege seg over i et nytt. Om dette skriver Linda Hutcheon at "(...) we experience adaptations across media differently than we do adaptations within the same medium. (...) adaptation *as adaptation* involves, (...), an interpretive doubling, a conceptual flipping back and forth between the work we know and the work we are experiencing." (Hutcheon, 2006, s. 139). Altså hvis det tidligere verket er kjent for leseren vil det både ligge i til grunn for møtet med det nye verket, og det vil føre til en fortolkning mellom de to. En adaptasjon annonserer gjerne sitt forhold til originalen og forfatteren (Hutcheon, 2006, s. 3), noe som gjør at om ikke leseren kjenner verket fra før, vil han eller hun få mulighet til å bli det, ved å bli opplyst om inspirasjonskilden. Hele 85% av de Oscar-vinnende "Best Pictures" er adaptasjoner, noe som sier oss at det er noe appellerende

med denne måten å skape nye verk på (Hutcheon, 2006, s. 4).

*My Very Hungry Caterpillar* er en adaptasjon av papirboken *The Very Hungry Caterpillar* fordi det er en forflytning av et gjenkjennbart verk. Tittelen, illustrasjonene, samt det narrative forløpet gjør at alle som har lest papirbokversjonen vil kjenne den igjen i appen. I tillegg har produsentene av appen presisert i beskrivelsen av appen i App-Store at den er basert på Eric Carles (1969) larve-univers. Produsentene legger på ingen måte skjul på at det er en adaptasjon. Det originale verket er kanskje ikke kjent for alle barnelesere, men at det er kjent for den voksne med-leseren kan påvirke valget av å kjøpe appen i det hele tatt. Appen har også vunnet ulike priser, hvor én av dem er den prestisjetunge 'BolognaRagazzi Digital Award' 2015, gitt av Bologna Children's Book Fair, verdens ledende event for publikasjoner for barn siden 1963 (StoryToys.com).

En adaptasjon kan være alt fra litteratur som er blitt videospill og interaktiv kunst, til film og visuell kunst som opprinnelig var noe helt annet (Hutcheon, 2006, s. 9). Hutcheon skriver at "(...) in playing videogame adaptations of films, we can actually 'become' one of the characters and act in their fictional world." (s. 11). Dette gjelder også i adaptasjonen av papirboken. I appen *M.V.H.C.* kan brukeren passe på, mate, ta hånd om og leke med larven. Brukeren er ikke en annen karakter i appen som gjør dette med larven, men bestemmer direkte hva larven skal gjøre – og ikke – og 'er' dermed larven selv, på samme måte som Hutcheon beskriver adaptasjoner av filmer til spill. Brukeren beveger seg i larvens fiksjonelle 3D-univers basert på Eric Carles illustrasjoner. Når verk blir adaptert fra litteratur til spill, er det ofte bare basert på universet originalen er bygd på, og ikke en gjenskapning av det totale verket (Hutcheon, 2006, s. 14), noe som bare delvis gjelder appen *My Very Hungry Caterpillar*. Noen elementer, som solen, den brune bakken og verbalteksten, i papirboken er ikke med i appen, men det narrative forløpet er bygd i detalj på originalen. Produsentene har, i stedet for å ta bort sentrale deler, lagt til spillelementer og nye deler av larvens univers. Et eksempel på det er dammen med seglbåten på, som ikke finnes i originalen.

I en adaptasjonsprosess kan vi med andre ord si at valg av det materielle, det tekniske mediet, påvirker, noe som er selvsagt. I overgangen fra et litterært verk i papirform med verbal og statisk modus, til digital, performativ modus vil ikke forfatteren av det originale verket ha forklart alt av bevegelser og lyder, noe som dermed blir opp til produsentene av den performative kunsten å formidle (Hutcheon, 2006, s. 39). I tillegg har produsentene gjort larven mer leken, noe som ikke er å finne noe sted i originalen.

### 3.2.8 Fra papir til app: remediering av bildeboken

Appen *M.V.H.C.* er altså en adaptasjon. Det tekniske mediet, nettbrettet, står i kontrast til det originale tekniske mediet papirboken, noe som gjør at verket *T.V.H.C.* blir presentert på nytt på en ny måte. Dette kalles 'remediering' (Bolter; Grusin, 1999, s. 44), og kan også oppfattes som tekniske medium som prøver å gjenskape et verk så godt det lar seg gjøre, i et annet medium enn originalen (Hutcheon, 2006). Appen *M.V.H.C.* presenterer ikke bare papirboken på nytt i et annet medium, men formidler også innholdet i det narrative forløpet med bevegelige bilder og lyd, framfor verbaltekst og statiske bilder, noe Linda Hutcheon beskriver som typisk for remediering, hvor "(...) specifically translations in the forms of intersemiotic transpositions from one sign system (for example, words) to another (for example, images)." (Bolter; Grusin, 1999, s. 16). Altså forstås remediering som når et verk blir presentert på nytt, og verkets formidlende tegnsystem endres fra ett semiotisk tegn til ett annet. Det *må* med andre ord ikke være en endring i det tekniske medium.



Figur 19. Egget i papirboken *T.V.H.C.*



Figur 20. Egget i appen *M.V.H.C.*

Appen *M.V.C.H.* erkjenner at den bygger på Eric Carles verk fra 1969 og er tro mot verket i den forstand, som vi eksempelvis ser i figur 19 og 20, hvor produsentene av denne appen åpner appen med et hvitt egg, likt som i papirboken *T.V.H.C.*. Produsentene presenterer hendelsestoppene og det narrative forløpet i papiroriginalen ved å trekke inn egget, larven, fruktene, matvarene og puppen og sommerfuglen, men viser dem gjennom de mulighetene som ligger i nettbrettet. Den er altså et eksempel på 'hypermediacy' (Bolter; Grusin, 1999, s 31) ved å arbeide mot å utnytte de ulike muligheter som finnes i mediet, for å skape en forbedring av verket, men samtidig være tro mot originalen. Begrepet anvendes av David Bolter og Richard Grusin (1999) hovedsakelig i forbindelse med digitale verk, hvor brukeren blir så imponert over hvordan mediet får til det det får til, at oppmerksomheten blir mer rettet mot selve mediet enn verket (1999, s. 31). Da leseren av papirboken teller frukter med øynene og eventuelt peker på de med fingeren, må app-brukeren dra de ned fra treet ved å dra fingeren over berøringsskjermen. for at larven skal få mat. Dette kan føre til at brukeren blir mer opp tatt av hvilke hot spots som finnes på siden, og søke rundt i

skjermbildet for å finne ut hvilke elementer som er interaktive, enn å telle frukter, og oppdage at larven blir mett.

I appen *M.V.H.C* er det de bevegelige bildene, i samspill med det auditive, som kommuniserer innholdet til brukeren. Bolter og Grusin (1999) forklarer dette som at "(...) hypermediacy expresses itself as multiplicity. If the logic of immediacy leads one either to erase or to render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible." (Bolter; Grusin, 1999, s. 33,34). Altså blir appen 'hypermedial' - altså i form av hypermediacy - ved å kommunisere gjennom de mulighetene som ligger i det tekniske mediet nettbrettet, og slik gjør det mest mulig synlig. Brukeren 'glemmer' aldri at det er en berøringsskjerm verket presenteres på, og at det er et digitalt nettbrett, og ikke en papirbok, fordi produsentene har brukt lyd, lys, animasjon og spill som elementer i verket.

Bolter og Grusin nevner 'Immediacy', som kan forstås som det motsatte av Hypermediacy, ved at det tekniske mediet i dette tilfellet ønsker å være så lite synlig som mulig. Også her snakker de om digitale verk. Et Immediacy-medium ønsker at verket skal oppleves som originalen og at det tekniske medium skal 'viskes bort' (Bolter; Grusin, 1996, s. 13), noe som er umulig, fordi brukeren av verket må klikke på musen om det er en datamaskin, eller trykke og dra på skjermen om det er en berøringsskjerm. Som bruker oppleves ikke appen *M.V.H.C.* som immediacy, men det finnes eksempler på bildebokapper som ønsker å være så lik originalen som mulig. *Love, The App* som er basert på bildeboken *Love* (originaltittel: *Amor*) av Gian Berto Vanni, skrevet i 1954 og utgitt i 1964. Appen presenterer bildeboken oppslag for oppslag, og utnytter sitt tekniske medium kun ved overgangene fra en verbaltekst del til en annen, og har ingen oppgaver som skal utføres eller andre spillelementer. Det er brukeren som må trykke på skjermen for å komme videre og appen inneholder bakgrunnsmusikk- og lyd, men alle illustrasjoner og verbaltekst er lik som i originalen.

At appen presenterer et verk som originalt er i bokformat gjør at verket endres som følger av at det blir presentert på en berøringsskjerm framfor papir. Siden appen har en 'hypermedial' form, og viser fram alle de digitale elementene en app kan inneholde, har verket blitt mer endret enn det 'må' ved en slik endring av det tekniske mediet. Den største endringen er spilleeffektene og de interaktive elementene, både ved å være en dominerende del av innholdet, og fordi det gjør målgruppen om til en bruker og ikke en leser. Når – for eksempel – et barn må gjøre noe aktivt for at det narrative forløpet går framover, og mediet ikke lenger inneholder en verbal tekst som

formidles, kan ikke barnet lenger kalles en leser. Og her skaper mediet et skille mellom papirbokversjonen og appversjonen, ved å utnytte de muligheter som ligger i nettbrettet, framfør å ønske å være så lik originalen som mulig, som i immediacy-formen. Elise Seip Tønnessen skriver at stadige oppgaver som skal løses i slike interaktive apper skaper "(...) engasjement på en annen måte enn den mentale aktiviteten som boka spiller på." (Tønnessen, 2014, s. 16). Dette engasjementet kan forstås som fysisk brukeraktivitet når man snakker om appen, til forskjell fra den psykiske, altså fantasien, i møte med papirboken. Igjen er dette følger av remedieringen, at verket presenteres på nytt, og at produsentene ønsker å tillegg verket noe, og kanskje til og med forbedre det ved å inkludere brukeren og invitere inn i verdenen. Hassadah Stichnothe påpeker forskjellen mellom de to tekniske mediene ved å skrive at "Technically, apps have the potential to create a user experience that is fundamentally different from reading a book in print. The techniques that set them apart are links, audio and video elements, and interactive elements." (Stichnothe, 2014). Altså er appen et eksempel på, i tillegg til et skifte av medium, at det narrative forløpet formidles gjennom tegnsystem som går fra å baseres på verbaltekst og bilde, til auditive- og interaktive elementer. Verket går fra 'den gang da' til 'her og nå' ved å bruke dynamiske bilder som brukeren selv bestemmer hvor og når skal bevege seg, framfor den originale statiske, forhåndsbestemte sammensetningen. Lesingen oppleves som mer intenst ved å inneholde lyd, lyd, animasjonsklipp, interaktivitet og en stadig bevegelse i skjermbildet. Det er bare ett skjermbilde som er helt statisk. Dette bildet er i tillegg bare statisk om man aktiverer larven, og går over i dette skjermbildet uten at den blir med videre. Larven står aldri helt i ro, noe som gjør at bildene den er med i, aldri er helt statiske. I tillegg til at remedieringen skaper mindre avstand i tid mellom verket og brukeren, gå den også fra å være fortellende til interaktiv, noe som bringer avhandlingen videre til den interaktive spillverdenen, som er en viktig del av app-analysen.

### **3.2.9 Oppsummerende om bildebokappen**

Oppsummerende om bildebokappen kan vi si at det er et dataprogram som enten kan framstille en konkret bildebok, være inspirert av et bokunivers eller ha skapt et nytt univers, vist på en berøringsskjerm. Bildebokappen er variert i form, men fellesnevneren vil være den digitale plattformen, og at den ofte formidler et narrativt forløp. Sentralt i bildebokappbegrepet er brukers rolle; å utføre ulike oppgaver. Den er altså ofte interaktiv. Mange bildebøker er adaptasjoner eller remedieringer av andre verk. Bildebokappen må ofte leses på skjerm, og har gjerne en hypertekstuell struktur. Den er også tverrestetisk og av en ergodisk litteraturform. Skal man diskutere bildebokappens tekst, er det naturlig å snakke om et utvidet tekstbegrep, da det ikke alltid er en verbaltekst, som i appen *M.V.H.C.*

Etter disse kriteriene kan appen *M.V.H.C.* regnes for både å være en bildebokapp og en adaptert og remediert versjon av papirboken *The Very Hungry Caterpillar*, selv om denne appen ikke har alle egenskapene som nevnes i teorien.



### 3.3 Er appen *My Very Hungry Caterpillar* et spill?

#### 3.3.1 Definisjon på spill

For å kunne svare på forskningsspørsmålet ”Hva er et spill”, som ble stilt innledningsvis, har jeg tatt utgangspunkt i forskeren Jane McGonigals (2011) funn. Hun mener at alle spill deler fire definerende egenskaper: et mål, regler, et tilbakemeldingssystem og frivillig deltakelse (s. 21). *Målet* er det spesifikke utfallet som spillere arbeider for å oppnå. Målet gir spilleren en følelse av mening med spillingen. *Reglene* begrenser hvordan spilleren oppnår målet. Disse reglene er med på å frigjøre kreativiteten til spilleren. *Tilbakemeldingssystemet* forteller spilleren hvor nært den er å oppnå målet, og dette kan være gjennom eksempelvis poeng, ’levels’ eller en poeng’bar’ (2011, s. 21). Systemet kan også være at spilleren over tid får kjennskap til et utfall, og slik lærer seg hva som er rett og galt i spillet. Disse tilbakemeldingssystemene skal skape en motivasjon for å fortsette hos spilleren. *Frivillig deltakelse* består av at spilleren godtar målet, reglene og tilbakemeldingen, ”And the freedom to enter or leave a game at will(…)” (McGonigal, 2011, s. 21). Andre vanlige, men ikke definerende som de første fire, egenskaper ved spill er: interaktivitet, grafikk, et narrativt forløp, belønning og konkurranse. Spill krever av sine spillere at de gjør et stykke hardt arbeid, og mye innsats, på frivillig basis. Dette gjør oss lykkelige, mener McGonigal (2011, s. 21).

#### 3.3.2 Appen *My Very Hungry Caterpillar* som spill

Jane McGonigal (2011) skriver at ”(...) when we’re playing a game, we just know it.” (s. 20,21), noe som bildebokappen er et bevis på at ikke stemmer. Hadde denne påstanden vært riktig, hadde denne analysedelen vært unødvendig. Når en sitter med *My Very Hungry Caterpillar* og løser oppgaver men samtidig får en fornemmelse av et narrativt forløp basert på en bildebok, blir en som bruker veldig i tvil om hvor appen skal plasseres under av kunstformer. Jeg vil nå ta for meg de fire egenskapene ved spill McGonigal presenterer, og diskutere om appen *M.V.C.H.* kan passe til disse.

#### 3.3.3 Et mål i *My Very Hungry Caterpillar*

Målet, det spesifikke utfallet som spillere arbeider for å oppnå, vil i appens tilfelle kunne både være å fylle de to grønne linjene øverst i venstre hjørne på skjermen, ved å leke med larven og mate den, og å hjelpe larven med å bli sommerfugl. At disse målene gir brukeren et følelse av mening med ’spillingen’, som McGonigal skriver, stemmer. Å hjelpe en larve med å bli mett,

leke og vokse seg stor så den kan bli en sommerfugl, oppleves som meningsfylt. Det er larvens mål i livet, og en ønsker som bruker av appen å hjelpe den så godt en kan, selv om det krever en del arbeid, og tar en del tid. Og er det ikke akkurat dette som gjør spill til spill? At en opplever det som positivt å frivillig gjøre et stykke arbeid, uten at det er nødvendig? I følge McGonigal er det det (s. 28).

### **3.3.4 *My Very Hungry Caterpillars* regler**

*My Very Hungry Caterpillar* har, på lik linje med spill, regler. Disse reglene skal begrense hvordan spilleren oppnår målet (McGonigal, 2011, s. 21), og i appen er det de to grønne linjene og at den lille larven ikke vil legge seg før de er fylt, som skaper reglene. Appen krever av sin bruker at begge linjene skal fylles, og ikke på en hvilken som helst måte. Brukeren må finne mat til larven, så den blir mett, og må leke med larven, enten ved å trille ball eller vanne blomster osv., ellers vil ikke det narrative forløpet gå framover, og appen stopper opp. Reglene frigjør kreativiteten (2011, s. 21) ved at brukeren må finne ulike måter å mate larven på, og leke med den. Etter å ha gjennomgått appen noen ganger, vil en fort finne de enkleste måtene å fylle linjene på, men i begynnelsen må en utforske universet for å finne løsninger på problemene. Målet i appen kan kun oppnås ved at larven har det gøy og blir mett, altså er det begrensende regler i appen.

### **3.3.5 *My Very Hungry Caterpillars* kommunikasjon gjennom tilbakemelding**

Tilbakemeldingssystemet som en finner i spill, forteller spilleren hvor nært den er å oppnå målet, og dette er ofte i form av "(...) points, levels, a score, or a progress bar." (McGonigal, 2011, s. 21). I appen er det de to grønne linjene, progress bars som McGonigal kaller det, som gir tilbakemeldinger til brukeren om hvor nær han eller hun er målet – at larven er 'ferdig med dagen sin'. De to linjene fylles litt og litt, etter hvert som larven får noe å spise, eller befinner seg i en aktivitet den synes er gøy. Når de er helt fylt med farge, kan larven legge seg for å sove, og brukeren er 'i mål'. Samtidig, skal en se på helheten i appen, er larvens stadig voksende kropp en indikasjon på at brukeren kommer nærmere og nærmere målet. På larvens syvende dag, er den blitt puppe, og brukeren skjønner at nå er målet - at larven blir en sommerfugl - veldig nært. For å knytte det opp mot McGonigals former, kan en si at hvert oppslag, altså en hel dag av larvens liv i appen, er en 'level', hvor brukeren går opp en level for hver gang de grønne linjene er fylte, og larven vokser seg større. For hvert level er brukeren nærmere og nærmere å hjelpe larven med å bli en sommerfugl. Lydeffektene i appen kan også regnes som et tilbakemeldingssystem – "bekreftende lyder" når brukeren gjør noe riktig, forteller at en er

på riktig vei mot målet – at det er riktig å gjøre som en gjør, for at det narrative forløpet skal gå framover. Lydene gir spilleren kjennskap til ulike utfall (McGonigal, 2011, s. 21) ved å gi brukeren tilbakemeldinger på ”riktige valg”.

### **3.3.6 Frivilligheten i *My Very Hungry Caterpillar***

Som nummer fire, og siste, av de definerende egenskaper ved spill, skriver McGonigal (2011, s. 21) at det skal være frivillig deltakelse. I dette legger hun at spilleren godtar målet, reglene og tilbakemeldingen. Dette er i et teoretisk perspektiv vanskelig å si, da det vil være individuelt for hver enkelt bruker. Appen ligger under ’interaktive barnehistorier’ i AppStore, og er plassert under kategorien ’utdannelse’ i appens beskrivelse.

### **3.3.7 Andre egenskaper ved spill**

McGonigal (2011) nevner også en del andre vanlige, men ikke definerende, egenskaper ved spill, som; interaktivitet, grafikk, et narrativt forløp, belønning og konkurranse (s. 21). Appen *M.V.H.C.* er interaktiv, har grafikk i form av illustrasjoner og animasjoner og et narrativt forløp. Belønningen i appen kan sies å være at larven blir sommerfugl, og at det blir en belønning for ”strevet”. Det er ingen konkurranse i appen. McGonigal nevner også at en skal ha frihet til å gå ut og inn av spill som en vil. Det kan man i teorien gjøre i appen også, men hvis ikke de to linjene er fylt, og larven har lagt seg, vil en ikke ha kommet noe videre i det narrative forløpet i appen når den åpnes neste gang. Lukker en appen helt, altså fjerner den fra listen over ”åpne” apper på nettbrettet, vil arbeidet brukeren har gjort – mating og leking – forsvinne helt om ikke en er i mål med alle oppgaver og har plassert larven på stubben med et blad over seg. En må dermed begynne på nytt med det oppslaget en jobbet med sist. Brukeren *kan* med andre ord gå ut og inn av appen som en vil, men innholdet tillater det egentlig ikke.

### **3.3.8 Oppsummerende om spill**

Ut i fra McGonigals definisjon på spill, kan en si at appen passer til beskrivelsen da den inneholder de fire elementene mål, regler, tilbakemelding og delvis frivillighet. Det kan fort bli for enkelt å plassere appen *M.V.H.C.* som spill ut i fra disse forholdsvis ’enkle’ kravene sammenlignet med bildebok- og bildebokappbegrepet. Derfor ønsker jeg å se nærmere på hva som skiller litteraturen fra spill ved å diskutere spilltyper som nærmer seg litteraturen, for å bedre se hvor mediegrensene går, og om appen *M.V.H.C.* fortsatt står like nærme spillbegrepet.

### 3.4 Spill, app eller litteratur? Gråsonen mellom mediene.

I forrige avsnitt så vi at appen kan nærme seg kunstformen spill, etter McGonigals definisjon, men at bildebokanalysen samtidig viser at appen *M.V.H.C.* også til dels kan defineres som bildebok, som er litteratur – så hvor går skillet? Kan appen være både bildebok og spill? Et adventurespill kan være et eksempel på at litteratur og spill møtes i en gråson, når spill blir 'narrative'. Forsker innen spillteori og elektronisk litteratur Espen Aarseth har utviklet en modell basert på en narratologisk synsvinkel, hvor han prøver å finne skillet mellom spill og litteratur ved å se på narrative spill, som adventurespillet er. Moderne narratologi viser at forestillingen om at enhver fortellende tekst har minst én forteller (Gaasland, 1999, s. 22) fortsatt står sterkt. Er dette tilfellet? Vi skal se nærmere på begrepet narratologi i lys av appen *M.V.H.C.* og papirboken *T.V.H.C.*, for så videre å se på Aarseths modell og analyse.

#### 3.4.1 Den ludiske- og narrative polen

Appen *My Very Hungry Caterpillar* er som tidligere diskutert en remediering og adaptasjon av bildeboken *The Very Hungry Caterpillar*, og har beholdt hendelsestoppene i originalen, noe som gjør at det narrative forløpet oppleves som likt, i tillegg til at illustrasjonene i disse toppene er tilnærmet like. Det som skiller de to verkene blir dermed måten de blir formidlet på, og gjennom hvilke modaler det gjøres gjennom, og videre hvordan dette påvirker forløpet. Med andre ord; hvordan påvirker det tekniske mediet den narratologiske formidlingen? Og hva har dette å si? Kan man, ut i fra et narratologisk perspektiv, skille mellom spill og litteratur? Espen Aarseth har forsket på spill som er 'narrative', og har utviklet en modell hvor verk plasseres som mer enn mindre narrative, eller 'ludiske' (2012). Jeg forstår Aarseths modell slik at når et verk er rent 'ludisk' er det spillende – altså rene spill som ludo eller tetris. 'Narratologi' forstår jeg her som "(...) læren om fortellende teksters struktur.", og begrepet brukes ofte synonymt med fortellerteori (Aaslestad, 1999, s. 7). I narratologien er ofte strukturen av det narrative forløpet i et verk vektlagt. En *fortelling* kan forstås som alt som kommuniserer en handling av noe slag (Aaslestad, 1999, s.25). Dermed kan man si at det ludiske i Aarseths teori er 'det spillende', og det narrative er 'det fortellende', noe som gjør det enklere å skille de to formene fra hverandre. Når noe er 'spillende' ligger det altså nærme spillet, og 'det fortellende' ligger nærme litteraturen. For å senere kunne plassere appen og papirboken i Aarseths modell skal jeg først se nærmere på verkenes narrative forløp, som nevnt innledningsvis, og deres 'fortellende' egenskaper, det vil si hvordan det fortelles. Det narrative verket inneholder i følge Aarseth (2012) en utilgjengelig verden med objekter som ikke er interaktive, samt karakterer som er dype, rike og runde og med en ferdig plottet handling. Aarseth vektlegger ikke

fortellehandlingen i sin analyse, som defineres som at noen formidler en historie (Gaasland, 1999, s. 23), men fokuserer heller på de fire elementene verden, objekt, karakter og handling.

### 3.4.2 Appen og papirbokens i et narratologisk perspektiv

I denne avhandlingen forstår jeg begrepet 'fortelling' som "(...) selve *den narrative teksten*, det fortalte (...)" (Aaslestad, 1999, s. 27), altså at noen formidler en historie (Gaasland, 1999), som nevnt. 'Historien' forstår jeg som det narrative innholdet (Aaslestad, 1999, s. 27), og kan defineres som en hendelsesrekke med én eller flere aktører, fordelt i et tidsforløp (Gaasland, 1999, s. 22). Aaslestad skriver også om tre instanser i den narrative kommunikasjonsmodellen; en avsender, en tekst og en mottaker, altså forfatteren, det litterære verket og leseren. For at teksten skal være narrativ, må den ha en forteller, og det som fortelles må inneholde en handling (Aaslestad, 1999, s. 29). I papirboken *T.V.H.C.* er det en fortelling om en larve, som spiser seg mett, og blir til sommerfugl, dette er det fortalte. Historiens hendelsesrekke er formidlet gjennom papirsider, bilder og verbaltekst, samt paratekster som forside og bakside. Narrative kjerneelementer er essensielle for at vi skal kjenne igjen fortellingen som den samme – disse er overført til appen *M.V.H.C.*, og kan forstås som denne appens fortelling. Historien i appen er formidlet gjennom en berøringsskjerm, bilder, lyd, musikk, spill og paratekst. I papirboken er det forfatter Eric Carle som er avsender, det litterære verket er papirboken og leseren kan være både en barneleser, men også en voksen leser eller begge. I appen kan produsentene i StoryToys forstås avsender, den multimodale teksten er appen selv, og mottakeren er appens bruker, som produsentene selv har antydning er små barn (AppStore). Man kan argumentere for at appen inneholder en fortelling, og at noen forteller noe til noen. Men det kan også være problematisk - 'forteller' appen noe? Eller er det brukeren som utspiller historien, og tolker inn, eller produserer, det narrative forløpet uten at det er en fortelling der? Appen kommuniserer en handling gjennom de ulike elementene som finnes innenfor det tekniske mediet, men det er vanskelig å si at noen forteller til brukeren. Finnes det en forteller der? Vi skal diskutere handling og forløp nærmere i sammenheng med avgrensning mot spill om litt, men først vil vi se nærmere på fortelleren.

I en narrativ analyse stilles det gjerne spørsmål som "ut fra hvilken person går det narrative perspektivet" og "hvem er fortelleren?" – altså; hvem ser, og hvem snakker? (Aaslestad, 1999, s. 83). Fortellingens hovedkarakter er larven i begge mediene, men det er vanskeligere å si hvem som er fortelleren i begge, eller hvor synsvinkelen ligger. I papirboken kan fortelleren oppleves som 'intern fokalisering' - altså en 3.personsforteller med innsikt larvens tanker og følelser. Fortelleren har ingen markert ståsted i fortellingen (Aaslestad, 1999, s. 85,86).

Fortelleren vet hva larven gjør, ”started to look for food”, og hva larven tenker på – ”he was still hungry” og ”he had a stomachache!”, og forteller om alt larven gjør. I appen formidles larvens sult og lekebehov gjennom de to linjene, og uten bruk av ord. Dermed blir det de som formidler larvens tanker og følelser. Samtidig ’forteller’ ikke linjene, men de kommuniserer om en oppgave er utført eller ikke, og det blir vanskelig å si at det fokaliseres i det hele tatt i appen. Larven viser ingen ansiktsuttrykk og det er som sagt ingen verbaltekst i appen. De ulike elementene kommuniserer en handling, som nevnt, men ingen av dem forteller brukeren om noe. Jeg opplever altså appen som en historie med et narrativt forløp, men er i tvil om hvorvidt den har en fortelling, dersom en fortelling forutsetter en forteller. Dette skal vi se nærmere på i avsnitt 3.4.3. Papirboken har en fortelling med en 3.personsforteller.

### 3.4.3 Appen som ’fortelling’ - det performative

At appen kommuniserer det narrative forløpet framfor å fortelle det gjør at det får et (media)språk (Henkel, 2015), hvor møtet mellom to ikoniske tegn – som bilde og lyd - blir symbolsk gjennom en tolkende og oppfattende bruker. Dette gjør at appen får en muntlig og performativ form. De fleste bildebøker for barn er gjerne beregnet for at en voksen skal lese boken høyt for barneleseren, og større deler av den verbale teksten er derfor gjerne i form av dialog, slik at den voksne kan dramatisere lesingen. I bøker uten verbaltekst er det ofte lagt opp til at den voksne leseren skal snakke rundt bildene, til barnet er stort nok til å lese ord eller bilder selv. Dette gjør at det ikke-lesende barnet møter teksten som en muntlig fortelling (Mjør, 2009, ref. i Christensen, 2003). Slik kan man, i et narratologisk perspektiv, forstå den voksne leseren som appens forteller. Voksenleseren sanser og ser, og forteller dette videre til barnet, og blir en nullfokaliserende forteller utenfor det fiktive universet.

Appens fortelling – altså det som blir fortalt av den voksne leseren – blir en *performative* ’tekst’, altså et objekt som ikke kan kjøpes eller eies, men en unik hendelse (Nagel, 2014, s. 232). Den muntlige teksten som oppstår gjennom dialogen mellom den voksne og barnet vil ikke bli nøyaktig den samme neste gang samme barn og voksen setter seg ned med det samme oppslaget. Ikke bare fordi appen er i stadig endring, som tidligere diskutert, men også fordi brukerne vil oppdage nye ting å snakke om, og kanskje ekskludere noe de tidligere har snakket om – eller kanskje barnet husker noe fra tidligere, og dermed ikke trenger den voksnes spørsmål like mye. Det performative synet på kunst kjennetegnes som ”(...) en forskyvning fra å betrakte kunst som et uavhengig verk som produserer betydning eller mening, til å betrakte kunst som en hendelse, og følgelig som noe som oppstår i møtet mellom det konkrete verket og publikum (...)” (Nagel, 2014, s. 232), hvor appen, som tidligere nevnt, er et godt eksempel på

en kunstform som er avhengig av sin bruker. Papirboken kan også være en performativ kunstform, ved at for eksempel den voksne leseren bruker variasjon i stemmen når den verbale teksten leses, leter etter taktile effekter sammen med barnet, og snakker rundt bildene – men allikevel kan man på en annen måte snakke om å *ei*e den verbale teksten – det narrative forløpet som kommuniseres – enn i appen. Appen *må* være performativ i sitt møte med brukeren for at det narrative forløpet skal formidles. Dette trenger ikke å være i muntlig form, det kan også være ved å tenke inni seg (Nagel, 2014). De to mediene kan begge være performative, med andre ord, men bare appen må være det for å realiseres.

Papirboken har en historie og teksten har en forteller og en handling som blir fortalt. Det er en avsender, en tekst og en mottaker. I appen kan man argumentere for det samme, som man ser over, men appen har allikevel ikke en like klar narratologisk struktur, og inneholder ikke like tydelig de typiske trekk ved et 'narrativt' verk, som fortellerinstans og fortelling, men kommuniserer en handling av noe slag.

### 3.4.5 Når spill er narrative

Etter å ha diskutert hvordan appen og papirboken kan plasseres som narrative verk, skal vi nå se på hvordan spill også kan være narrative. Espen Aarseth kaller slike spill for 'story-spill', men disse kan også minne om adventurespill. Spillene er en underholdningsform basert på fiksjonsverdener og inneholder elementer fra flere ulike medier, og kan derfor fort ligne på flere ulike kunstformer, inkludert tradisjonell litteratur (Aarseth, 2012, s. 130). Et adventurespill, også kalt 'interactive fiction', er et dataspill hvor spilleren skal løse oppgaver framfor å reagere raskt eller sikte godt. I slike spill finner en gjerne mye verbaltekst og spilleren kommuniserer med datamaskinen gjennom den verbale teksten. Dette kan være ved at spillet inneholder beskrivelser eller tips til spilleren som kommer opp som setninger på skjermen, eller at spilleren styrer sine handlinger gjennom å skrive inn i spillet hva han eller hun ønsker å gjøre videre. Disse spillene er ofte både komplekse og utfordrende, og krever dermed mye deltakelse av spilleren (snl.no). I adventurespill er det spilleren selv som går inn i rollen som protagonist, altså ligger synsvinkelen hos han, noe som gjør at nesten alle disse spillene er for én spiller. I det interaktive narrative forløpet er det blant annet spillerens utforsking av universet som skaper framgang i spillet. *Game of Thrones* og *Walking Dead*, presentert innledningsvis, er eksempler på narrative spill, hvor fortellingen – den narrative teksten spilleren selv velger – ligger i fokus, og spillelementene blir mindre viktige.

Beskrivelsen av slike narrative spill minner om elementer fra bildebokapp-begrepet, hvor

digital litteratur i form av ergodisk litteratur (Espen Aarseth, 1997), nevnes, og også her må spilleren ta beslutninger som får en betydning for hvordan det narrative forløpet utvikler seg. Her må leseren/spilleren må gjøre et stykke arbeid utover det å bla i sidene/skjermbildene eller bevege på øynene. Både bildebokappen og spillet kan defineres som kyberlitteratur, da det tekniske mediet spiller en viktig rolle i formidlingen av innholdet (Aarseth, 1997).

Bildebokappen og spillet har mange sentrale, felles kjennetegn, og domineres begge av valg, dialog og innflytelse, men skilles i hovedsak ved det tekniske mediet, på samme måte som papirboken og appen. Bildebokappen har nettbrettet med sin berøringsskjerm som sitt tekniske medium, og er som regel avhengig av den, mens det narrative spillet gjerne har en spillkonsoll som teknisk medium. Det er likevel ingen tvil om at de to mediene har mye til felles, og ofte kan være vanskelig å skille fra hverandre i en begrepsbeskrivelse eller lignende.

### **3.4.6 Det fortellende og det spillende verket**

Det er i hovedsak fire elementer både det fortellende og det spillende verket inneholder: en verden, objekter, karakterer og hendelser, dog anvendes de noe ulikt (Aarseth, 2012, s. 130). Siden målet med analysen er både å skille mellom litteraturen og spillet, vil jeg sammenligne de tre mediene gjennom hele den kommende delen – altså spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead*, appen *M.V.H.C.* og papirboken *T.V.H.C.* For å kunne plassere dem som narrative eller ludiske må de inneholde de fire elementene, samt at en narrativ tekst må ha en fortelling og en historie, som diskutert over. Jeg har valgt å bruke bildeboken *T.V.H.C.* som eksempel på litteratur, selv om den ikke er en roman eller et omfattende verk, fordi det i bildebokteorien er argumenter for at bildeboken er litteratur, og at man da kan ta utgangspunkt i at analysen vil gjelde bildeboken også.

#### **3.4.6.1 Verdenen**

Aarseth (2012) skriver at spillverden kan være lineær, labyrintisk eller åpen, noe som har en god effekt på spillets oppfattede narrative struktur. I papirboken *T.V.H.C.* er verdenen sju hele oppslag, og er basert på en larves verden. Den består av naturens objekter; jord, trær, sol, blader osv. samt frukter og andre matvarer. Karakteren er i hovedsak larven, men solen har også fått et smilende ansikt, og kan regnes som en vag karakter nummer to. I appen *M.V.H.C.* oppleves verdenen som større og mer åpen, da den kan utforskes mer ved å sveipe fram tilbake og trykke på ulike elementer, og fordi det stadig dukker opp noe nytt. En leser av papirboken vil også kunne bevege seg fritt i boken, men det vil ikke dukke opp noen nye elementer eller være hot spots og lignende. Verdenen er fordelt på sju slides, og presenterer en innsjø/dam, en stubbe,



trær med frukter i, potteplanter og jordbær, lekeplatt, maleplatt og puslespill. Objektene er mange, og flere er de samme som i bildeboken. I spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead* er verdenen mye større enn papirboken *T.V.H.C.* og appen *M.V.H.C.*, og det er nesten umulig å utforske alt. Det er naturlig at verdenen i et TV-spill er større enn for eksempel en app, da en spillkonsoll har større kapasitet. Disse spillene ønsker å kopiere verdenene publikum møter i TV-serien, men gjør det i tegneserie-stil – altså illustrasjoner som minner om grove blyantstrøk og veldig tydelige ansiktuttrykk. Hendelsene er mange, i takt med TV-serien. Disse tre mediene – appen, bildeboken og de to adventurespillene - inneholder med andre ord de fire elementene, slik at man kan gå mer i dybden av dem.

Spillverdenen har fysiske- og pseudo-fysiske (oppfører seg som noe fysisk) strukturer som er tydelig avgrenset. De pseudofysiske strukturer er de virtuelle illustrasjonene som ønsker å avbilde den virkelige verden. Den skiller seg fra fiksjonelle verdener, som man finner i litteraturen, ved at den kan konkret måles og utforskes direkte. Den fiksjonelle verden spiller på fantasien, mens spillverdenen har en mer objektiv eksistens (Aarseth, 2012, s. 131). Her er det et tydelig skille mellom appen og spillet og litteraturen, nettopp fordi den statiske bildeboken krever at leseren bruker fantasien for at verdenen skal bli mer enn en brun bakke og noen trær og blader, mens i appen og spillet kan man fysisk utforske den store verdenen ved å bevege seg rundt i – og nærmest bli en del av - den. Allikevel oppleves verdenen i spillet som annerledes enn i appen, da appen prøver å gjenskape og remediere en bildebok, mens spillene gjenskaper en verden spilt inn i den ekte verden. Begge mediene har fysiske strukturer, men bare spillene har pseudofysiske.

### **3.4.6.2 Karakterene**

Karakterene i spill kan være importert fra andre medier, men blir ofte litt endret ved at de i spillet gjerne kan kontrolleres av spilleren (Aarseth, 2012). Aarseth skiller mellom tre typer karakterer: karakterer som ikke har noe særlig personlighet, karakterer med lite personlighet, og dype karakterer med mer og rik personlighet. Et spill kan selvsagt ha flere typer. I narrative forløp i spill er karakterene det mest vesentlige, fordi typen karakter avgjør hvor mye som blir formidlet av historie (Aarseth, 2012, s. 132). Aarseth skriver at karakterene i story-spill kan være, i den ene, mer narrative enden, rike, dype og runde karakterer, mens i den andre, mer ludiske enden, kan de være overfladiske, tomme roboter (2012). Karakteren i papirboken *T.V.H.C.* er i hovedsak larven, men solen har også fått et smilende ansikt, og kan regnes som en vag karakter nummer to. I appen *M.V.H.C.* er karakteren larven alene, samt at det finnes andre levende dyr, men disse har ingen rolle i det narrative forløpet. Larven er det mest vesentlige elementet i ap-

pen fordi den alene driver historien, og er med i alle aktiviteter og slides. Det er utallige karakterer i spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead*, men spilleren styrer i hovedsak bare én, og denne karakteren oppleves som dyp, tenkende og rike og 'runde' gjennom å stadig vise følelser.

Karakteren i papirboken *T.V.H.C.* oppleves som litt 'flat', da verbalteksten kun forteller leseren at den er sulten, ikke blir mett, får vondt i magen, får det bedre og blir god og mett. En får med andre ord ikke noe dypere innblikk i larvens følelsesliv. I appen *M.V.H.C.* er karakteren enda 'flatere'. Den har ingen munn som kan smile eller lignende, og viser dermed ingen tegn til følelser. Den blir nærmest robotaktig, og brukeren må bruke linjene i venstre hjørne for å vite om larven er mett eller sulten, om den vil leke mer eller er fornøyd. De grønne linjene forteller også brukeren hva larven synes er gøy og ikke. Fylles linjen med farge, har larven det morsomt. I spillene er karakterene runde og dype, og spilleren får et innblikk i tanker, følelser og tidligere opplevelser hos karakterene. I tillegg kan spilleren på noe vis styre hva karakterene tenker og føler, ved å velge hva de skal si og mene i dialoger og hendelser.

Tittelen i papirboken *T.V.H.C.* og appen *M.V.H.C.* er begge basert på karakteren larven. Det som skiller titlene er at det i papirboken er 'en larve' mens det i appen er 'min larve'. Her ser en at papirboken 'forteller om en larve', mens appen tilbyr brukeren å 'spille sin egen larve' som en del av karakterens univers. Altså kan en allerede ved å se på tittelen argumentere for at papirboken er fortellende og appen er spillende.

### 3.4.6.3 Hendelsene

Roland Barthes (1977) skiller mellom to typer narrativer: 'nuclei, kernels' - videre kalt *kjerner* -, som utgjør de sekvensene som er essensielle for at det narrative forløpet skal gå framover, og 'catalysers' eller 'satellites' - videre kalt *satellitter* -, som er valgfrie narrative enheter; de kan fungere som et supplement til kjernene, men er ikke en nødvendighet. De kan likevel tillegge den multimodale teksten stemning og ny atmosfære (Barthes, 1977, s. 93).

I papirboken *T.V.H.C.* oppleves historien, fra framside til bakside, som helhetlig, og alle elementer står til det narrative forløpet i ulik grad, noe som kan knyttes til Christensens forståelse av Hallbergs (1982) ikonotekstbegrep, hvor alle elementer sammen kommuniserer innholdet. Framsiden presenterer larven, og forteller oss at boken handler om en larve som er veldig sulten. Åpningsoppslaget, det første leseren møter, har mange farger med hull i – som man, ved å ha lest boken, skjønner at skal forestille at larven har spist seg gjennom. Neste oppslag er illustrasjoner av rundingene som mangler i hullene ved forrige oppslag. Her er tittel,

forfatter og forlag presentert. Denne siden og den neste, kolofonsiden, er de som står minst til det narrative forløpet. Rundingene på oppslag to er i de samme fargene som resten av boka, og henger sammen med det forrige oppslaget, og kan dermed sies å på et vis høre til det narrative forløpet. Kolofonsiden har et bilde av sola leseren møter litt senere i boken, og er dermed også en del av forløpet – en presentasjon av en slags karakter. Sola har ingen replikker, men et ansikt, og smiler. Leseren kan oppleve den som hyggelig, og bildet av det blir en fin åpning på boka – inviterer leseren inn. Disse elementene må ikke være med, de er satellitter fordi de er valgfrie, samtidig som de tilhører det narrative forløpet. Det samme gjelder for baksiden, som er et bilde av sola, larven og et blad med hull i, som tydelig henger sammen med det narrative forløpet, og det siste oppslaget, og som er likt som det første, utenfor fortellingen. Papirbokens kjerner, som er essensielle for det narrative forløpet, er oppslagene som tilhører fortellingen – det fortalte, fra larven blir presentert som egg til den blir sommerfugl.

I appen *M.V.H.C.* er spilleeffektene tydelige satellitter, da de faller utenfor innholdet, ikke har noen tidsreferanser og dermed blir valgfrie enheter som ikke er en nødvendighet i det narrative forløpet. Det samme gjelder små effekter som at man kan slå av og på lyset på ildfluene ved dammen, trykke på badeanden slik at den flytter på seg og en fisk som hopper i dammen. Hele dammen faller utenfor innholdet slik sett. Forholder man seg til det narrative forløpet som er basert på papirboken, passer ikke disse spillene inn i dette forløpet på noe vis, og har ingen virkning på eller supplement til det. Spilleelementene oppleves dermed som satellitter i den forstand at de, i tillegg til å være valgfrie enheter, tillegger historien både en stemning og ny atmosfære i forhold til den originale papirbokversjonen. Appen oppleves, som tidligere nevnt, mer leken og levende med spillene og lydeffektene som følger med dem. De interaktive elementene i appen, hvor brukeren må sørge for at larven blir mett og får lekt nok, er kjerneelementer, og er viktig for at det narrative forløpet skal gå framover. Det er her larven spiser frukter og andre matvarer, og utforsker universet i regi av brukeren. Bildene i appen er også kjerneelementer, og presenterer de interaktive elementene i samarbeid med lyd og musikk, som også er svært essensielle. Det er tydelig at appen har mange flere valgfrie elementer som ikke hører til det narrative forløpet på noe vis, noe som kommer av at produsentene har valgt å utnytte det tekniske mediet, og de digitale muligheter som kommer med det. Hadde StoryToys valgt å gjøre spillene til en del av det narrative forløpet, ville kanskje de to mediene blitt noe mer like i strukturen. Medium med mange valgfrie elementer kan oppleves som litt forstyrrende, og ikke minst forvirrende, i forhold til fortellingen som skal formidles. Maria Nikolajeva poengterer noe lignende, og mener at 'These actions interrupt the flow of the narrative, while the results of the actions do not affect it (...).' (Nikolajeva, 2015). Vektleggingen bør derfor

være på kjernene mediet inneholder.

Espen Aarseth skiller mellom fire typer spill; det lineære spillet, hypertekst-spillet, oppdrags-spillet og det ikke-narrative spillet (Aarseth, 2012, s. 130-131). I det førstnevnte er det ordnede kjerner og fleksible satellitter, i andre er det et valg mellom kjerner, samt ordnede satellitter, i den tredje er det et valg mellom kjerner, samt fleksible satellitter, og i det siste, ikke-narrative spillet, er det ingen kjerner, og en fleksibel diskurs: 'bare et spill' (Aarseth, 2012, s. 130-131). I følgende avsnitt ser jeg nærmere på Aarseths forståelse av begrepene satellitter og kjerner.

I papirboken *T.V.H.C.* finnes det som sagt ingen typiske satellitter i det narrative forløpet fordelt på de syv oppslagene, så man kan si at satellittene er i parateksten, eller ikke finnes i innholdet i det hele tatt. I appen *M.V.H.C.* er det hovedsakelig spilleeffektene som fungerer som satellitter, og hendelsestoppene som er kjernene. Appen kan dermed beskrives som et lineært spill. Spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead* minner mest om et oppdragsspill, da spilleren kan velge hvilke kjerner det narrative forløpet skal baseres på, det finnes utallige satellitter som ikke er nødvendige eller viktige for dette forløpet.

Hendelsene spilleren blir presentert for kan være åpne, valgfri eller plottede og i spillet kan de kategoriseres ut i fra status og tilstedeværelse av kjerner og satellitter. Først har vi 'det rene narrative forløpet', som er fullt plottet, altså en forutbestemt historie. 'Det spillbare narrative forløp' har *dynamiske* – forstått som flyttbare/valgfrie - satellitter, og 'oppgavespillet', hvor det er dynamiske kjerner, og til slutt 'det rene spillet', som ikke har noen kjerner i det hele tatt (Aarseth, 2012, s. 132). Papirboken *T.V.H.C.* har et rent narrativt forløp, som er fullt plottet, altså er historien ferdig produsert og kan ikke påvirkes av leseren annet enn i form av tolking. Det tekniske mediet kan ikke endres på noe vis. Appen *M.V.H.C.* kan plasseres som et spillbart narrativt forløp fordi det har dynamiske satellitter, som tidligere nevnt, mens kjernene ikke er dynamiske. Adventurespillene er oppgavespill, i følge Aarseths teori, fordi de har dynamiske kjerner, valgt av spilleren. Ingen av dem er rene spill – som kan forstås som brettspill og tetris og lignende.

Hendelsestoppene i appen er, som tidligere nevnt, basert på papirboken, og disse formidles gjennom interaktive elementer og animasjonsklipp i appen, til forskjell fra verbaltekst og bilder i papirboken.

### 3.4.6.2 Objektene

Objektene kan være både dynamiske – flyttbare/valgfrie -, spillerskapt eller statiske. Her er det et spenn i mellom 'det ludiske', hvor de ofte er dynamiske og simulerte, og 'det narrative', hvor de [objektene] ofte er mer statiske. Objektene i spillet kan deles inn i seks ulike kategorier. A) Statiske, urørlige objekter. B) Statiske, brukelige objekter. C) Objekter det er mulig å ødelegge. D) Objekter det er mulig å endre. E) Objekter det er mulig å skape. F) Objekter det er mulig å finne opp. Hvor formbart spillet er, både når det kommer til objekter, karakterer osv., avgjør den "authorial" – videre omtalt som fortellende/produserende - affordansen i spillet (Aarseth, 2012, s. 132). Altså formbarheten og brukerkontrollen begrenser den fortellende/produserende affordansen (Aarseth, s. 132), fordi et svært formbart spill, med mange valgmuligheter som påvirker forløpet, gjør at spilleren i større grad deltar som forteller/produsent, mens mindre valgmuligheter og et mer forhåndsbestemt narrativt forløp, som i en verbal tekst, vil gjøre at forfatteren eller produsenten av verket i all hovedsak er den fortellende og, selvsagt, produserende.

I appen *M.V.H.C.* er objektene både statisk urørlige, statisk brukelige, mulig å 'ødelegge', mulig å endre og mulige å skape. Det er ingen objekter det er mulig å oppfinne. De statisk urørlige objektene, forstått som objekter som ikke påvirkes av berøring, er hovedsakelig de illustrasjoner som befinner seg litt i bakgrunnen, som trær og planter og lignende. De brukelige er de interaktive elementene, og objektene som kan 'ødelegges' er de spiselige fruktene. Brukeren av appen kan både endre og skape nye malerier i maleskjermbildet. I papirboken *T.V.H.C.* er det kun statisk urørlige objekter, og ingen andre typer. Her er skillet mellom de to tekniske mediene, nettbrett og bok, ganske tydelige.

I spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead* finner man de samme typene for objekter som i appen, men i enda større skala, da spillene er mye større. Den fortellende/produserende affordansen i spillet og appen er noe ulik, selv om de begge inneholder mange valg. I appen kan brukeren velge hvilke aktiviteter den vil gjennomføre og hvilke skjermbilder den vil utforske, men kjernene vil bli de samme uansett hvilke valg brukeren tar. Brukeren deltar som produsent, men det er likevel de opprinnelige produsentene, altså StoryToys, som i størst grad blir produserende. I papirboken kan ikke leseren forme verkets fysiske innhold på noe vis, og den er dermed ikke formbar. I spillene *Walking Dead* og *Game of Thrones* har spilleren en mye større rolle som forteller og produsent, og kan forme spillet mye mer. I appen er det en forhåndsbestemt historie som skal formidles, med en 'bundet' valgfrihet, mens spilleren i spillet former sin egen historie, som blir med han eller henne gjennom alle episodene. Altså gjør den fortellen-

de/produserende affordansen at spillet i større grad lar spilleren delta som forteller og produsent. Igjen kommer man tilbake til diskusjonen om hvorvidt det kan sies at appen har en forteller som forteller noe eller om det er brukeren som i større grad blir medforteller, som diskutert tidligere. At kjernene blir de samme uansett hvilke valg brukeren tar i appen, og at man dermed kan oppleve historien som 'plottet' - forutbestemt av produsentene StoryToys – gjør at en kan spørre om det ikke i like stor grad er en forteller, selv om denne fortelleren blir skapt av brukeren og historien produsert av produsentene. 'Må' fortelleren befinne seg innenfor det tekniske mediet, eller kan brukeren være fortelleren som forteller om hendelsene?

### 3.4.7 En modell for fortellende og spillende verk

Som en oppsummering av artikkelen, setter Aarseth opp en modell hvor en kan se spennet mellom det narratologiske og det ludiske, og dermed de to ytterste polene i spill.

Ontic level:	World	Objects	Agents	Events
Narrative pole	Inaccessible Single room	Noninteractable Static, usable	Deep, rich, round characters	fully plotted
	Linear corridor	Modifiable		Dynamic satellites/ playable story
	Multicursal labyrinth	Destructible	flat characters	
	Hubshaped quest landscape	Creatable		Dynamic kernels
Ludic pole	Open landscape	Inventable	Bots, no individual identity	No kernels (pure game)

Figur 21. Espen Aarseths modell (2012)

De fire kategoriene viser hvordan en på den ene enden av skalaen kan nærme seg litteratur, mer enn spill, ved at verdenen er utilgjengelig, objektene er ikke-interaktive, karakterene har rike, runde og dype personligheter og hendelsene er fullt plottet. På den andre enden av skalaen, når en nærmer seg den ludiske polen (spillet), ser en at verdenen er et åpent landskap, objektene kan oppfinnes, karakterene er roboter uten individuell identitet, og hendelsene har ingen kjerne – altså er rene spill (Aarseth, 2012, s. 132). Skal man plassere de tre mediene app, bok og spill innenfor denne modellen, vil papirboken *T.V.H.C.* være enkel å plassere ved den 'narrative

polen', fordi verdenen er utilgjengelig fysisk, lesere må bruke fantasien for å få tilgang, objektene er stort sett ikke interaktive, bortsett fra hullene leseren kan putte fingeren inn i for å 'bli med larven gjennom', noe som kan kalles et statisk, brukbart element. Hendelsene er som før sagt fullt plottet. Karakteren Larven har ikke en rik, rund eller dyp personlighet som blir presentert i bildeboken, noe som kan komme av at det er et meget kort narrativt forløp med lite verbal tekst, altså er det ikke plass for å utdype om Larvens personlighet. Larven får en 'flat' personlighet, som ligger midt i modellen, men til tross for dette, hører papirboken til øverst i modellen.

Spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead* har som sagt en verden som er et åpent landskap, hvor spilleren kan bevege seg som den vil. De inneholder nesten alle former for objekter, men blant dem er det objekter som kan skapes, noe som trekker spillet mer ned mot den ludiske polen. Samtidig har spillene karakterer med svært rike, runde personligheter, og spilleren får innsikt i tanker, følelser og tidligere opplevelser karakterene har hatt. Spillene har også dynamiske kjerner, som spilleren velger, noe som gjør at de beveger seg over hele modellen på kryss og tvers, og blir vanskelig å plassere. Appen *M.V.H.C.* har en 'lineær korridor'-formet verden, hvor brukeren kan bevege seg enten til høyre eller til venstre. Det er altså en noe begrenset verden med en del statiske elementer. Objektene kan skapes, som å male et maleri og henge det opp, noe som gjør at appen beveger seg mer mot det ludiske. I papirboken forteller verbalteksten leseren at larven er sulten, mett, fornøyd, har vondt i magen osv., noe som gjør at den kan kalles flat, men ikke rund. I appen formidles det ingen følelser eller tanker, og larven har ingen munn, så den kan verken smile eller være trist. Den viser ingen følelsesuttrykk, og oppleves som robotisk, som Aarseth beskriver slike karakterer. Det eneste som forteller brukeren hva larven vil, er de grønne linjene i venstre hjørnet, så han eller hun får vite om larven er mett eller vil leke mer. Appen *M.V.H.C.* har ingen dynamiske kjerner, men satellitter i form av spilleeffekter.

#### **3.4.4 Oppsummerende: er appen *M.V.H.C.* spill eller litteratur i et narratologisk perspektiv?**

Modellen viser både hvor vanskelig det er å skille de ulike mediene, samtidig som man tydelig ser hva som er ulikt med dem. Basert på Espen Aarseths modell kan 'Ren litteratur' forstås som en tekst med et narrativt forløp, som inneholder en verden, objekter, karakterer og hendelser. Verdenen i litteraturen er utilgjengelig, objektene er ikke interaktive, karakterene har gjerne rike personligheter og hendelsene er fullt plottet – en forutbestemt historie. Et 'rent spill' inneholder de samme fire elementer, en verden, objekter, karakterer og hendelser. Verdenen har et

åpnet landskap, ulikt litteraturen, og objektene kan oppfinnes og skapes. Karakterene er roboter uten individuell identitet og hendelsene har ikke noen kjerner (Aarseth, 2012). Mediene møtes på svært få punkter, noe som viser at det er forskjeller, men samtidig beveger de seg over hele modellen. Det er likevel tydelig at litteratureksempellet *The Very Hungry Caterpillar* holder seg i øvre del, mot den narrative polen, og appen mot den nedre, mer ludiske polen. Spillene er de som beveger seg mest i modellen, ved å både ha punkter fra øverste del, og i den nederste. Det som dermed skiller spillet fra litteraturen må, i all hovedsak, være verdenen, og om den er fysisk tilgjengelig eller ikke. I litteraturen vil det alltid være opp til fantasien, med hjelp fra bildene, mens i spill vil spilleren kunne bevege seg i den. Appen blir dermed trukket mot spillsjangeren heller enn litteraturen, ved å ha en lineær, tilgjengelig verden for brukeren. Skillet mellom objektene og karakterene i spillet og litteraturen er ikke like tydelig, og spill kan ha dype, runde karakterer i like høy grad som litteratur kan ha flate robot-lignende. Men hendelsene er ulike. I spill kan de ha dynamiske kjerner, og vil kunne oppleves som ulikt fra spiller til spiller, noe litteraturen ikke vil. Fortolkningen kan være ulik, men opplevelsen av det tekniske medium – papirboken – vil være likt.

Det narrative forløpet i denne appen er fullt plottet, men har samtidig dynamiske satellitter. Her er det vanskelig å plassere appen under en pol mer enn den andre, da det narrative forløpets kjerner ikke kan påvirkes, men objektene og hendelsene som fører brukeren dit, kan det. Dette er et eksempel på at to medier møtes i ett. Spillet i appen gjør at den har dynamiske elementer og varierte og valgfrie hendelser, mens litteraturen i det, som ønsker å gjenskape deler av bildeboken, gjør at den må ha et bestemt forløp, hvor larven blir sommerfugl uansett hva brukeren velger å gjøre. Jeg opplever likevel at appen holder seg i nedre del av modellen, og har flere elementer som minner om spill enn om litteratur.

Det som er tydelig, ut i fra analysen av appen *M.V.H.C.* i lys av Aarseths modell er at spillet og litteraturen skiller lag ved at verdenen er tilgjengelig for spilleren, men kun finnes i fantasien hos leseren og at spillet er 'spillende' - altså formidler hendelsene gjennom spillelementer – mens litteraturen er 'fortellende', og forteller hendelsene gjennom en forteller. Det er gjennomgående i dette kapittelet at appen *M.V.H.C.* nærmer seg spill mer enn litteratur. Det er, som sagt, vanskelig å si at denne appen er en bildebok, da bildebokteorien ikke egner seg til å si noe om det som er særegent for appen. Samtidig oppleves heller ikke bildebokapp-teorien som dekkende, og spillteorien blir dermed det som blir mest treffende i beskrivelsen av appen. Den har de fire elementene et spill bør ha i følge McGonigal; et mål, regler, tilbakemelding og frivillighet. Den befinner seg også i den ludiske delen av Aarseths modell. Det blir utfordrende å argumen-



tere for at denne appen har en forteller innenfor det tekniske mediet, noe narratologisk teori påpeker som viktig for en narrativ tekst. Appen har heller ingen ikonotekst, som bildeboken gjerne har. En kan si at denne appen inneholder elementer fra bildeboken, men dette er ikke til å være en bildebok alene. Den inneholder også mange elementer fra begrepet bildebokapp, men oppleves ikke som en typisk bildebokapp ut i fra tidligere forskning. Appen utfyller alle de 'nevnte krav' fra spillteorien, og disse elementene oppleves som så dominerende at appen blir mer spillende enn fortellende, og dermed mer spill en litteratur i et narratologisk perspektiv. Denne konklusjonen har utgangspunkt i teori fra bildebokforskning, narratologi og spillforskning, og ekskluderer ikke appen fra bildebokbegrepet eller bildebokappbegrepet.

## **4. En intermedialitetsanalyse av appen *My Very Hungry Caterpillar* i lys av papirboken *The Very Hungry Caterpillar***

Lars Elleström utviklet en modell for intermedialitetsanalyse i 2007, som senere ble utgitt i boken *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (2010). Målet med denne modellen var å presentere et teoretisk rammeverk som forklarer og beskriver hvordan medier relaterer til hverandre. For å gjøre dette, ser Elleström på fellestrekk og ulikheter ved medier, og hvordan disse knyttes sammen av intermedialitet (2010, s. 12), noe jeg ønsker å gjøre i dette kapittelet.

### **4.1. Medium, modaler, moder og modaliteter**

#### **4.1.1 Medium**

Det er viktig å definere hva et medium er før vi går i gang med intermedialitetsanalysen. Intermedialitet baserer seg på to hovedpremisser i følge Lars Elleström. Den første er at mediernes grunnleggende struktur er felles. Den andre, at de ulike kunstformene er i familie med hverandre (2010, s. 11). Et *medium*, etter standard definisjon, er en kanal for informasjon og/eller underholdning (2010, s. 13), noe Elleström mener er for vidt, og dekker bare fragmenter av begrepet. Ryans (2005) definisjon, som tidligere nevnt, dekker også bare deler av begrepet, og jeg har i denne avhandlingen derfor brukt Elleströms definisjon av medium. Jeg forstår dermed 'ett medium' som en sammensetning av tre ulike typer medium (Elleström, 2010). Disse tre typene er 'basic media', som jeg her vil kalle grunnleggende medier, 'qualified media', videre kalt kvalifiserte medier, og til slutt 'technical media' (Elleström, 2010, s. 12), de tekniske medier. De norske oversettelsene vil bli brukt videre i teksten. Grunnleggende og kvalifiserte medier forstås som abstrakte kategorier som hjelper oss å forstå hvordan ulike medieformer blir et resultat av forskjellige kvaliteter. Tekniske medier er de taktile verktøyene som trengs for å materialisere de ulike medieformer – såkalte 'transmitterende medier' som

Christensen (2014) kaller dem, og kan for eksempel være et nettbrett eller en papirbok. Disse tre skal ikke forstås som separate typer medier, men som tre komplimenterende, teoretiske aspekter av hva som utgjør medier og medialitet (Elleström, 2010, s. 12). Det kan oppleves som problematisk å bruke Elleströms begrepsdefinisjon i samspill med andre, fordi man tradisjonelt tenker at et medium 'bare' er en sammensetning av innhold og materiale (Christensen, 2014), mens Elleström deler begrepet inn i mange flere deler. I tillegg til at han mener at et medium er tredelt, mener han også at alle medier kjennetegnes ved fire grunnleggende og interagerende modaliteter, mediets hjørnesteiner. De fire modalitetene består av; den materielle modalitet, som medierer ved faste eller foranderlige menneskelige eller ikke-menneskelige legemer, som kroppen, boken eller nettbrettet. Den sensoriske modalitet medierer ved sansene og andre persepsjonsmåter. Den spatiotemporalske medieres ved tid- og romstruktur. Og til slutt den semiotiske modalitet, som medieres ved tegn, og her skiller Elleström mellom symboler, ikoner og indeksiale tegn. Disse modalitetene forstås som medienes hjørnesteiner, og går ofte inn i hverandre i en analyse. Det gjelder også denne analysen, hvor mange av diskusjonene passer under flere modaliteter. I Elleströms modell blir dermed et medium en sammensetning av de tre mediene grunnleggende, kvalifisert og teknisk, samt de fire modalitetene materiell, sensorisk, spatiotemporalsk og semiotisk slik jeg forstår det. For å analysere et medium må man dermed diskutere alle de ulike delene av det.

Etter standard definisjon, er både appen *My Very Hungry Caterpillar (M.V.H.C.)* og papirboken *The Very Hungry Caterpillar (T.V.H.C.)* medier. De er kanaler for underholdning og gir også noe informasjon. At de to mediene både har en grunnleggende felles struktur og at kunstformene bildebokapp og bildebok er i familie med hverandre ser vi tydelig i tekstanalysen. Videre, etter Elleströms forsøk på å definere ulike typer medium, er det tekniske medium, det materialiserte, en papirbok for *T.V.H.C.* og et nettbrett for *M.V.H.C.*. Disse taktile verktøyene er nødvendige for at mediene skal kunne kommunisere sine innhold. Et teknisk medium er, som presentert innledningsvis i avhandlingen, et hvert objekt, fysisk fenomen eller kropp som medierer, i den forstand at det realiserer eller framstiller grunnleggende eller kvalifiserte medier (2010, s. 30).

#### **4.1.2 Appen og papirboken som grunnleggende medium**

Papirboken kommuniserer med leseren sin gjennom tegnsystem som taktil- og verbal 'tekst' og statisk bilde. Leseren kan både føle, lese og se på innholdet bokmediet. Disse formene for tekst kaller Elleström for grunnleggende medium. Grunnleggende medium er altså en sammensetning av modaler. Her brukes et utvidet tekstbegrep som omfatter et hvert

konvensjonelt tegnsystem (2010, s. 25), altså at alt som kommuniseres gjennom modalene (eks. bilde/lyd) kan kalles tekst (Rustad, 2012). I tillegg til de tre tegnsystemene i papirboken, er også auditiv tekst, bevegelig bilde og organisert ikke-verbal lyd, eksempel på tegnsystem (2010, s. 25) som finnes i appen. I papirboken er hullene i sidene et eksempel på taktil tekst, da de er fysiske hull leseren kan putte fingeren inn i, og bli fortalt at her har larven spist seg gjennom. Hvert opplag i boken har minst ett statisk bilde som representerer innholdet i den verbale teksten. I appen er det auditiv tekst, i form av bekreftende lyder når brukeren gjør noe riktig, og bakgrunnsmusikk som forteller brukeren om det er dag eller natt. Appen har ett statisk bilde, samt mange bevegelige bilder og ikke-verbal lyd, altså visuell og auditiv tekst i appen. Av dette ser vi at tegnsystemene er noe ulike i de to mediene, men at de begge er grunnleggende medium bygd på sentrale tegnsystem.

#### **4.1.3 Appen og papirboken som kvalifisert medium**

Da grunnleggende medium blir forstått som medium som baserer seg på tilstedeværelse av modaler, er kvalifiserte medium en sammensetning av to kvalifiserende aspekter. Det første aspektet er det kontekstuelle. I en intermedialitetsanalyse ser man her nærmere på konteksten rundt det aktuelle mediet, som historiske, kulturelle eller sosiale omstendigheter. Eksempelvis kan man se på det tekniske mediet i et historisk perspektiv; et verk som befinner seg på nettbrett i moderne tid som opprinnelig var i papirform – som i denne analysen. En kan også se på det grunnleggende mediet, og hvordan det er påvirket av de kulturelle eller sosiale omstendighetene – som vektleggingen av modalen bilde i bøker for barn og modalen verbaltekst i bøker for voksne. Det andre aspektet er det operasjonelle, hvor man i en analyse ser nærmere på den estetiske karakteristikken som definerer mediet – eksempelvis opplever publikum mediet gjennom smakssansen eller synet? -, og hvordan mediet kan kjennetegnes ut i fra sin kommunikasjonsform – altså som at radio kommuniserer gjennom lyd, og bildeboken gjennom verbaltekst og bilde. Eksempelvis kan vi forstå et grunnleggende medium som en visuell tekst, mens et kvalifisert medium forstås som visuell litteratur (Elleström, 2010) da den plasseres i en tid og et sted. Skal man diskutere den historiske konteksten til papirboken *T.V.H.C.* ville dette blitt en fortolkning framfor en analyse, da den ikke inneholder noen åpenlyse pekere til tiden den ble skrevet i. Innholdet er historisk og politisk nøytralt. Det er likevel blitt diskutert om innholdet i papirboken *T.V.H.C.* bærer preg av de uroligheter som var på 1960-tallet. I et utdrag fra nettavisen kan en lese at Carle selv forteller om en episode som viser nettopp dette; ”- Like etter at muren falt, signerte jeg bøker i Øst-Tyskland, og jeg ble invitert av en gruppe unge bibliotekarer til å spise lunsj med dem. En sa at larven var kapitalist, han spiser bare en liten bit av all maten og så råtner maten bort.” (nettavisen, 2009), men dette

skiller ikke appen og papirboken på noe vis, og hører dermed ikke til i en intermedialitetsanalyse.

Konteksten i de to mediene som jeg analyserer hadde vært mer interessant å diskutere om det hadde vært større endringer i det narrative forløpet enn det er, noe som kunne vært et resultat av de 45 årene som har gått siden originalboka ble skrevet. Likevel kan man si at de digitale effektene appen tilbyr sin bruker byr på et historisk perspektiv. Formen den har, kunne ikke blitt produsert i 1969. At appen har spilleffekter og kun eksiterer på en dataskjerm, er også et resultat av dagens digitale samfunn. Produsentene har valgt å legge inn spill, selv om de ikke tilfører det narrative forløpet noe, eller har noen kontakt med karakteren Larven. Spill er en voksende underholdningskanal, og er en del av mange unges hverdag, noe som kan være grunnen til at produsentene antok at appen ville appellere til flere barn hvis den hadde spill i seg. Dette er riktig nok bare spekulasjoner, men det kan knyttes opp mot både kulturelle og sosiale omstendigheter. Produsentene har valgt en folkekjær bildebok, som foreldregenerasjonen kjenner til, og vil ofte ha positive assosiasjoner til den sultne larven. Dette vil kunne oppleves som noe positivt for de voksne. Spilleffektene vil være dette positive for barn som kanskje ikke kjenner larven fra før av. Produsentene har på denne måten klart å bygge et medium både for voksne og barn, det sosiale, men også ”åpnet” opp i de kulturelle omstendigheter. Det er ingen verbal tekst eller stemme i appen, altså ingen språk eller kulturell plassering av larven, til forskjell fra den amerikanske papirboken. Den er riktignok oversatt til 56 forskjellige språk (gyldendal.no), men appen åpner for enda flere kulturer og språk. En kan diskutere om forfatter Eric Carles amerikanske bakgrunn har påvirket mattypene som blir spist i papirboken, og appen siden de er de samme. Fruktene er ikke like kulturbestemt som de ulike mattypene larven spiser lørdagen. Larven spiser kaker og andre søtsaker, samt pai og to typer pølse, og såkalt ’pickle’, som til norsk er oversatt til agurk, men som egentlig er en syltet, søt form for agurk som spises som snack i blant annet USA. Det er i alt ti typer mat, hvor seks av dem er søtsaker, tre er pølser og ost med høy fettprosent og én, vannmelon, er en relativt sunn, vannbasert frukt. I mange land har man inntrykk av at amerikanere spiser mye sukker og fett, og den amerikanske larven er ingen unntak. Hadde forfatteren hatt en annen nasjonalitet, hadde kanskje larven spist fisk og ris eller nudler og kylling. Noen kulturer vil kanskje oppleve matvarene som fremmede og uvanlige, som den syltede agurken og den sveitsiske osten (som nok kommer av at Carle bodde noen år i Tyskland), som ikke er så vanlige i for eksempel Norge.

Det operasjonelle aspektet ved kvalifiserte medier består, som nevnt over, av estetiske og

kommunikative karakteristika som definerer mediet. Begrepet *estetikk* ble først brukt i 1750 av Alexander Baumgarten for å beskrive den sanselige opplevelsen ved kunst, og estetikk er fortsatt, innenfor kunstfilosofien, relatert til den sanselige opplevelsen (Schwebs, 2014). Vi vil derfor komme tilbake til den estetiske karakteristikken i de to mediene senere i teksten, under diskusjonen om sensorisk modalitet. Papirbokens kommunikative karakteristika ser vi blant annet i at den oppfordrer leseren til å 'leke' med larven – ved å stikke fingrene i hullene eller å vende om sidene for å se hva som skjer videre. Boken kommuniserer også med leseren gjennom den verbale teksten, som kommuniserer det narrative forløpet gjennom korte ord og setninger. Bildene kommuniserer det samme forløpet, og illustrerer verbalteksten. I appen kommuniserer larven med brukeren ved å bevege seg dit den blir bedt om, den ”ser direkte på brukeren” – det oppleves i alle fall slik -, auditive lyder kommuniserer at brukeren gjør noe riktig, og blå markeringer, som kommer fram om brukeren ikke gjør noe, kommuniserer hva brukeren skal gjøre videre. De to aspektene ved kvalifiserte medier er å finne i de to mediene, og mye tyder på at de passer inn i Elleströms analysemodell.

Kvalifiserte medium kan bestå av enkelte grunnleggende medier, som et stillbilde i dokumentarisk, fotografisk form. Et stillbilde er et grunnleggende medium, men den kommuniserende dokumentarformen et fotografi har er kvalifiserende. Slik møtes de to medieformene i et medium. Kvalifiserte medium kan også bestå av en kombinasjon av flere grunnleggende medier, som film, hvor det både er bevegelige bilder, auditiv tekst og ikke-verbale lyder (2010, s. 27). I appen blir larven en sommerfugl i et animasjonsklipp, som er et eksempel på dette. Sommerfuglen bryter ut av puppen, og flakser i luften. I tillegg til dette animasjonsklippet, er det drømmeligende musikk, samt ikke-verbale lyder som forteller leseren at dette er noe positivt. Musikk, animasjon og lydene kommuniserer sammen som ett kvalifisert medium, bestående av en kombinasjon av flere grunnleggende medier.

#### **4.1.4 Appen og papirbokens modaler og moder**

Ordet modalitet kommer av 'mode', som er en måte å være eller gjøre ting på (Elleström, 2010, s. 14). En modal kan forstås som en hvilken som helst semiotisk ressurs, i vid forstand, som produserer mening i en sosial kontekst, som: det verbale, visuelle, språk, bilde, musikk, lyd, gester, narrative forløp, farge, smak, tale osv (Elleström, 2010, s. 14). Mens modalitetene er mediets (fire) hjørnesteiner - les under - kan modalene bare forstås som enkeltstående semiotiske ressurser. En modalitet kan bestå av mange modaler, og en modal kan ha ulik mening og funksjon innenfor de forskjellige modalitetene. For å skille de to begrepene, kan en si at papirboken *T.V.H.C.* består av modalene verbaltekst, bilde og farge, mens modalitetene

kan eksempelvis være den materielle modaliteten papiret, de sensoriske modalitetene hullene, de semiotiske modalitetene bildene og de spatio-temporalske dimensjonene høyde og bredde. Modalitetene kommuniserer sammen en helhet, mens modalene er enkeltstående uttrykk. Satt i en analyse kan man for eksempel si at appen inneholder tre ulike modaler; bilde, farge og lyd. Modalene er ulike i utgangspunktet, men kan i en analyse plasseres under samme modalitet; den sensoriske. En bruker av appen vil kunne høre lyden og se bildet og fargene. Samtidig kan bilde-modalen plasseres som spatiotemporal, og man kan se nærmere på tid og rom i bildet. Modalitetene blir et verktøy i analysen av modalene i de ulike formene for medium. I følge Elleström er alle medier multimodale, da det ikke finnes medier som kommuniserer uten å minst berøre én sans og har en materialitet (2010, s. 12).

Elleström skriver også om noe han kaller 'modes' - moder – som defineres ut i fra hver enkelt modalitet. Den materielle modaliteten har for eksempel de tre modene menneskekroppen, avgrenset materiale og uavgrenset materiale. En materiell mode kan altså forstås som én måte å realisere innholdet i verket på, av tre mulige. Modene er ulike for hver modalitet, og kan bestå av både ulike nivå og dimensjoner og blir derfor vanskelig å definere uten å gå nærmere inn på hver enkelt mode, noe som gjøres under den aktuelle modaliteten videre i avhandlingen.

#### **4.1.5 Et intermedialt perspektiv på mediene**

Som en kunne lese i metodekapittelet, er å forstå kommunikative og estetiske mekanismer, hendelser og enheter, grunnsteinene i en intermedialitetsanalyse (Elleström, 2010, s. 12), og at det handler om å finne ulikheter i medienes likheter. Han skriver at medier både er like og ulike, og at intermedialitet må derfor forstås som broen mellom disse lik- og ulikheter (2010, s. 12). Intermedialitet handler både om abstrakte relasjoner mellom grunnleggende og kvalifiserte medier, og om koblinger mellom- og egenskapene til – spesifikke verk, fremføringer og medieprodukter (2010, s. 30). Eksempelvis kan en nevne at å se på en presentasjon av en bok på en skjerm, som i appen, har veldig lite til felles med å interaktivere med en fysisk bok, siden det tekniske mediet bok ikke kan forflyttes til skjerm. Det tekniske mediet kan altså ikke flyttes, men, det grunnleggende mediet en bok kan mediere, som visuell verbaltekst og statiske bilder, kan bli forflyttet til skjerm, og bli mediert bra (2010, s. 32).

For å forklare begrepet *intermedialitet* skriver Jørgen Bruhn (2008, s. 23) at det kan forstås som et disiplin med utspring i en komparativ tradisjon som gjerne omtales som "interart studies", hvor man er opptatt av for eksempel å studere ulike kunstarter i samspill.

Intermedialitetsperspektivet undersøker hvordan relasjonene mellom kunstformer er i hvert

enkelt verk og hvordan de beveger seg på tvers mellom intermediale fenomener (Henkel, 2015). Studier av hvordan ulike kunstarter påvirker hverandre i en sammenkomst, eller verk som tydelig er transformert eller henviser til et annet verk kan være aktuelle synsvinkler i en analyse. Bruhn bruker karikaturtegningen av Muhammad i Danmark, som eksempel på konsekvensene av en mediesammensetning: tegningen, verbalteksten som ble skrevet til, hvilken type redaksjon det ble gjort i og type avis, skapte sammen et resultat, et medium som skapte store reaksjoner (2008, s. 22). Det var ikke nødvendigvis tegnemediet alene som skapte reaksjoner. Når ulike medier blir integrert i et annet på denne måten, kan nye medier skapes (Bruhn, 2008, s.23). Ulla Rhedin skriver at ”Når ett verk inom ett specifikt medium rör sig över mediegränserna på detta sätt [her: fra roman til bildebok] får det ett nytt liv på det nya mediets villkor. Det blir ett helt annat verk (...)” (Rhedin, 2013, s. 15,16), noe som også kan være et eksempel på remediering.

Rajewsky (2005, ref. i Henkel, 2015) deler inn i tre intermediale kategorier: mediale transposisjoner, mediekombinasjoner og intermediale referanser (s. 50-54, referert i Henkel). Førstnevnte forklarer hun som adaptasjoner av allerede produserte bøker, hvor innholdet er flyttet fra et teknisk medium til et annet, en grensekryssing. ‘Mediekombinasjon’ er multimediale fenomen som de grunnleggende medium film og tegneserier – som inneholder bilde, samt auditiv- og taktil tekst -, hvor minst to konvensjonelle tegnsystem eller mer kombineres. Den tredje kategorien Rajewsky skriver om er intermediale referanser. Eksempel på dette kan være referanser i litterære verk til film, gjennom en imitasjon av filmiske virkemidler. Disse referansene kan for eksempel være til et spesifikt litterært verk (Rajewsky, 2005, 52). Rajewsky skriver videre om denne kategorien at ”Rather than combining different medial forms of articulation, the given media-product thematizes, evokes, or imitates elements or structures of another, conventionally distinct medium through the use of its own media-specific means” (Rajewsky, 2005, s. 53). Appen *M.V.H.C.* er en mediekombinasjon, som en kan se av analysen lenger opp. Den inneholder auditiv lyd, bevegelige- og statiske bilder og har en organisert ikke-verbal lyd. Bildeboken og appen sammen er et eksempel på intermediale referanser. Appen kan regnes som en referanse til bildebokens univers, hvor appen imiterer flere av illustrasjonene i bildeboken, som larven, matvarene og fruktene, og tematiserer det narrative innholdet i boken ved å utnytte de tekniske muligheter som ligger i det tekniske mediet nettbrettet.

#### **4.1.6 Elleströms modell for intermedialitetsanalyse**

Den endelige modellen blir som en konklusjon i Elleströms artikkel, hvor han presenterer et



ryddig skjema, som kan brukes i en analyse. Modellen blir et nyttig verktøy i analysearbeidet. De fire modalitetene og noen av modalene og modene deres er plassert inn i figuren under (2010, s. 35). I tillegg til modalitetene må de to 'qualifying aspects' - oversatt til kvalifiserende aspekter - også bli vurdert for å forstå mediets funksjon. Disse to aspektene er som sagt 'den kontekstuelle' – historiske, kulturelle og sosiale omstendigheter – og 'den operasjonelle' – estetiske og kommunikative karakteristika ved et medium. Grunnleggende medier må forstås som definert av de fire modalitetene, mens kvalifiserte medier både defineres ut i fra de fire modalitetene, og de to kvalifiserende aspektene som ikke er med i modellen. Alle kvalifiserte medier er basert på en eller flere grunnleggende medier (2010, s. 35). Denne modellen (se under), i kombinasjon med beskrivelsene av de ulike begrepene, vil videre bli brukt i en analyse av de fire modalitetene i et medium.

<i>Modality</i>	<i>What the modality is</i>	<i>The most important modes of the modality</i>
<b>Material modality</b>	The latent corporeal interface of the medium; where the senses meet the material impact	<input type="checkbox"/> human bodies <input type="checkbox"/> other demarcated materiality <input type="checkbox"/> not demarcated materiality
<b>Sensorial modality</b>	The physical and mental acts of perceiving the interface of the medium through the sense faculties	<input type="checkbox"/> seeing <input type="checkbox"/> hearing <input type="checkbox"/> feeling <input type="checkbox"/> tasting <input type="checkbox"/> smelling
<b>Spatiotemporal modality</b>	The structuring of the sensorial perception of the material interface into experiences and conceptions of space and time	<input type="checkbox"/> space manifested in the material interface <input type="checkbox"/> cognitive space (always present) <input type="checkbox"/> virtual space <input type="checkbox"/> time manifested in the material interface <input type="checkbox"/> perceptual time (always present) <input type="checkbox"/> virtual time
<b>Semiotic modality</b>	The creation of meaning in the spatiotemporally conceived medium by way of different sorts of thinking and sign interpretation	<input type="checkbox"/> convention (symbolic signs) <input type="checkbox"/> resemblance (iconic signs) <input type="checkbox"/> contiguity (indexical signs)

Figur 22. Modell hentet fra Elleström, 2010, s. 36.

## **4.2 De fire modalitetene i appen *My Very Hungry Caterpillar* og papirboken *The Very Hungry Caterpillar***

Et medium består, som tidligere nevnt, i følge Elleström (2010) av materielle, sensoriske, spatiotemporale og semiotiske modaliteter. De fire modalitetene er alle like sentrale, men Elleström mener at materiell modalitet er best egnet å begynne analysen med, da det ikke finnes et medium som ikke har en åpenlys materialitet ved seg. Modalitetene er immanente potensialer som må realiseres gjennom et teknisk medium (Elleström, 2010).

## **4.3 Appen og papirbokens materielle modalitet**

Den materielle modaliteten består av det materielle og det tekniske medium. Her møter sansene det materielle i mediet. Modaliteten har tre moder; den menneskelige kroppen, et avgrenset materiale og et mindre avgrenset materiale.

### **4.3.1 Appen og papirbokens tekniske medium og materielle modalitet**

Elleström skiller mellom teknisk medium og materiell modalitet, som nevnt. Et teknisk medium er hva modalitetene realiseres gjennom, mens den materielle modalitet best kan beskrives som materialet det tekniske medium består av. Den materielle modaliteten blir verktøyene det tekniske medium bruker for å vise det som skal vises. Modene i den materielle modalitet kan, som sagt, være menneskekroppen, avgrenset materiale (en flat overflate eksempelvis), og mindre avgrensede materiale som lydbølger eller lys (Elleström, 2010, s. 17). Et teknisk medium kan eksempelvis være en papirbok, en nettbrett eller en datamaskin. Papir er et teknisk medium, da det kan mediere skrevne ord, mens en penn, som bare kan produsere, og ikke vise, skrevne ord, er ikke et teknisk medium. Altså "A technical medium can thus be described as realising 'form' while basic and qualified media are latent 'content'." (Elleström, 2010, s. 30). Nettbrettet er et teknisk medium, mens appen i seg selv er de grunnleggende og kvalifiserte medier, som realiserer innholdet. Det kan være vanskelig å skille mellom tekniske medier og materiell modalitet. Elleström bruker et eksempel for å tydeliggjøre forskjellene: En skulptur består av solid materialitet, som er materiell modalitet, men som realiseres gjennom bronse eller stein, som er tekniske medier (2010, s. 30).

Både appen og papirbokens materielle modaliteter består av et avgrenset materiale, mens appen

i tillegg har et mindre avgrenset materiale som består av både lydbølger og lys. I begge mediene møter den menneskelige kroppen det tekniske mediet med hendene, eller bare pekefingeren. I appens tilfelle er det tekniske medium et nettbrett, mens den materielle modalitet karakteriseres ved at den ses, høres og røres gjennom en fast, avgrenset berøringsavhengig skjermflate som viser fram og framfører musikk, lydbilder, stillbilder og levende bilder. De mindre avgrensede materialene, lys og lyd, består av musikk og lydeffekter som kommer gjennom høyttalere, og lys som kommer gjennom den flate berøringsskjermen. Lysstyrken kan skrues opp og ned, og endrer seg etter hva som avbildes på skjermen. Papirbokens tekniske medium er boken, og dens materielle modalitet karakteriseres ved at den ses og røres gjennom en fast, avgrenset flate bestående av papp og papir, som viser fram stillbilder, verbaltekst og fysiske hull i sidene. De to mediens tekniske medium, samt deres materielle modalitet er svært ulike. Nettopp fordi 'formen' er ulik, da produsentene av appen har arbeidet for å gjenskape 'innholdet' i papirboken, de grunnleggende og kvalifiserte medier, ved å utnytte appens tekniske muligheter – ikke de tekniske i papirboken.

Appen *M.V.H.C.* er avhengig av sitt tekniske medium for å vise sitt innhold, på samme måte som for eksempel en penn er avhengig av et papir for å vise skriften. Dens materielle modalitet, en berøringsavhengig skjermflate, er også nødvendig for å kunne utnytte interaktiviteten programmet tilbyr. De særegne materielle egenskapene ligger i denne berøringsskjermen, sammen med de auditive mulighetene i høyttalerne på nettbrettet. Papirboken *T.V.H.C.s* særegne materielle egenskaper finner vi i dens papirsider og hard perm av papp.

#### **4.3.2 Bildeboken og appens materialitet**

Nina Christensen (2014) drøfter, som før nevnt, tre sentrale endringer som har følger for bildebokforskningen; digitale plattformers ankomst, en stadig større bevissthet rundt materialiteten til bildeboken og hvordan bildeboka nærmer seg andre former for litteratur i sin uttrykksform (se: s. 34 for utdyping). Bildeboka er altså grenseoverskridende (Christensen, 2014).

Bildeboken *T.V.H.C.* er et eksempel på en metabok som er materielt bevisst. Bildeboken finnes i papp, som fingerdukkebok, som bildebok med bevegelige bilder, som babygym og som lekebok (Gyldendal.no). Dette er norske utgaver tatt fra nettsiden til Gyldendal Forlag, og boken finnes i tillegg i utallige versjoner på internett, fra ulike land og utgivere. Bøkene er kun basert på originalen, så det narrative forløpet er ikke like sentralt i alle versjonene, men larven

og fruktene finnes i alle. Disse taktile effektene vi finner i de ulike papirbaserte bøkene, kan ikke overføres til en berøringsskjerm, noe en kan tenke seg at det er en bevissthet rundt. Produsentene av bildeboka får et behov for å skape et tydelig skille mellom bildeboken og den digitale litteratur, for å ikke skape en konkurranse eller presse leserne til å velge medium. Da tilbyr de to mediene noe helt ulikt, selv om de formidler det samme narrative forløpet. Allikevel kan en diskutere om det blir så ulikt uttrykk mellom appen og papirboken. Kan ikke appen bare bli enda en versjon, med helt andre taktile, og digitale, effekter? Appen *M.V.H.C.* er basert på Caterpillar-universet, og forholder seg til det narrative forløpet en finner i originalen. Produsentene av appen har, som vist, også vært bevisst på mediet, og utnyttet seg av de fleste muligheter som finnes i nettbrettet og berøringsskjermen, bortsett fra blant annet innlest stemme og verbal tekst. Bildebokappen er dermed kanskje en form for 'metaapp', bevisst på egne muligheter, i forskjell fra e-bøker, som er en direkte overførsel av bilde og tekst fra papir til skjerm, uten å tillegge noen nevneverdige effekter, som igjen viser til appens 'hypermediale' form (Bolter; Grusin, 1999), som ble diskutert i kapittel 3.2. Denne diskusjonen fører analysen videre til materialiteten.

Ulla Rhedin (2013, s. 17) mener at ankomsten av den digitale litteraturen utfordrer den trykte bildeboken til å utnytte sitt tekniske medium ytterligere, altså genuine bildebøker, som nevnt tidligere. Disse bildebøkene er beskyttende overfor sitt (bildeboks)medium (Rhedin, 2013, s. 23), og verbaltekst, bilde og papirbok er her en integrert, narrativ helhet som ikke kan oppløses, og bokmediet er en forutsetning for det narrative forløpet (Rhedin, 1992, s. 163,164). Altså blir både verbaltekst, bilde og materiale kjerner i den genuine bildeboken, da de er nødvendige for at det narrative forløpet skal ha en framgang. I vesten har vi tradisjonelt en venstre-høyre-lesing, noe som kan gjøre det vanskelig å lese bøker oversatt fra land hvor kulturen er å lese for eksempel fra høyre til venstre, som i noen land i Asia. Denne tradisjonelle vestlige leseretningen er viktig i boken *T.V.H.C.* Larven spiser seg større for hver side, og det narrative forløpet er lagt opp et en venstre-høyre-lesning. Dette gjør at alle elementer ved boken, bortsett fra det narrative forløpet, måtte endres for at boken skulle kunne gis ut i Japan. Den er allikevel gitt ut i Japan, noe man kan lese om på 'Eric Carles verden' på internett, selv om dette sikkert var et krevende arbeid – å reversere det narrative forløpet. Appen derimot inneholder ingen verbaltekst eller opplagt leseretninger, noe som gjør at den egner seg til alle språk og kulturer. Det skal nevnes at selv om brukeren står fritt til å velge leseretning og valg av aktiviteter, vil det tekniske medium stadig prøve å føre brukeren til de aktiviteter som finnes. Eksempelvis hvis man prøver å gå forbi krukkene med jord i, uten å plante frøene, og går videre til å leke med en ball, vil larven prøve å gå tilbake til krukkene, og skjermbildet vil flytte seg over dit.

Man må ikke gjøre oppgaven, og kan gå tilbake til ballen, men det er tydelig hva appen ønsker.

Boken *T.V.H.C.* er bevisst på sine særegenheter, og bruker de som en del av det narrative forløpet. Katherine N. Hayles skriver at

Texts that employ their bodies to create narrative complexity must be read not for their words alone but also for the physical involvements readers undertake to access their materialities – including smells, tactile sensations, muscular manipulations (...). That is what reading requires in the age of the aesthetic of bookishness

(Hayles, 2013, s. 226-231, ref. i Schwebs, 2014)

Hayles' diskusjon om bokens *boklighet* ligner Rhedins diskusjon av genuine bildebøker.

Bokens lukt, det taktile og muskulære skal leses som en del av det narrative forløpet i slike boklige bøker. Papirboken *T.V.H.C.* boklighet er således ikke mulig å overføre til et digitalt medium, og kanskje er det riktig å snakke om *boklige* og *digitale* bøker? Disse ikke-overførbare, materielle modalitetene ved papirboken kan virke karakteriserende for bildeboken; at den er innbundet, har en forside, en bakside, kan blas fram og tilbake i (Christensen, 2003, s. 324). Mange forfattere utnytter seg av sidevendingen ved å bruke såkalte *pageturners*, som vil si at bildene er arrangert i en viss rekkefølge, med særskilte overganger mellom sidene (Nikolajeva, 2000, s. 15), som leder oss videre i det narrative forløpet. De skaper en drivende rørelse fra en side til den neste, og får slik en meningsbærende funksjon (Druker, 2009, s. 37). Hullene i papirboken kan være et eksempel på dette, da man som leser blir spent på hva som er på andre siden av hullet, og ønsker å bla videre for å se. Slike *pageturners* finnes ikke i appen, men hot spots, som er spennende å trykke på, for å se hva som skjer, og krever at brukeren trykker på berøringsskjermen, slik som en leser må vende om siden ved en *pageturner*. I appen *M.V.H.C.* er disse hot spotsene viktige for det narrative forløpet, derfor er de markerte med en blå pil, og kommer fram om ikke brukeren gjør noe på en stund. Hvis ikke brukeren trykker på disse spottene, vil ikke det narrative forløpet gå framover, men brukeren kan allikevel bevege seg fritt i larve-universet. Et eksempel på hvordan de to mediene utnytter sine materielle modaliteter ulikt, altså en berøringsavhengige flate og den papirbaserte flate, er åpningen i begge to. I appen må brukeren tappe på egget til larven kommer ut, og lydeffektene kommuniserer at dette er noe spennende, og en 'glad' lyd spilles av da larven kommer ut. I papirboken får leseren se et bilde av egget, men må vende om siden for å se hva som er inne i det. Her er appen et eksempel på ergodisk litteratur (Aarseth, 1997), og papirboken ikke, da brukeren av appen må gjøre et stykke arbeid utenfor å vende om siden, bevege på øynene og fortolke.

*The Very Hungry Caterpillar* kan forstås som en genuin bildebok, da den er avhengig av sitt tekniske medium og dens materielle modaliteter for å uttrykke det narrative forløpet, som er en integrert helhet av verbaltekst, bilde og papirbok. Slik blir den vanskelig å forflytte til andre medium, men dette gjelder altså kun ved det tekniske. Videre, når de grunnleggende og kvalifiserende medier skal diskuteres, altså innholdet, vil ikke denne konklusjonen være gjeldene. Jeg forstår det slik at Rhedins forskning på kategorier for bildebøker hovedsakelig bygger på materielle modaliteter, og ikke det kommuniserende narrative forløp – som kan formidles uten å bruke nøyaktig de samme materielle modaliteter, som de to mediene i analysen er et eksempel på.

#### **4.3.3 Formatet: det tekniske mediets form**

Appens format blir formet av nettbrettets form, og blir dermed lite variert fra verk til verk. Appen *M.V.H.C.* er rektangulær og har et liggende format. Papirboken *T.V.H.C.* er også rektangulær og har et liggende format. I begge mediene medfører dette er stadig driv framover, framfor oppover eller nedover. En får en følelse av at larven går og går, og på veien jobber den seg gjennom ulike frukter og godsaker. Slik får også formatet noe å si for det narrative forløpet, da det er med på å skape et driv. Nettbrettet har en funksjon som gjør at en kan vende apper, men dette gjelder ikke *My Very Hungry Caterpillar*, som er konstant i et liggende format, og kan ikke vendes. Om appens format kan en si at det er begrenset i forhold til papirformen. Appprodusentene står ikke fritt til å eksperimentere med formen på appen på samme måte som en forfatter kan gjøre med papirboken. Appens innbinding er også nettbrettet, som formatet, og vil være en berøringsskjerm i likt format i alle apper.

#### **4.3.4 Materielle og tekniske affordanser**

*Affordances* kan forklares som spesifikke muligheter og begrensinger i et teknisk medium, og bygger bro mellom mediens egenskaper og deres sosiale og etiske kjennetegn (Høyrup, 2009, s. 71). Van Leeuwen skriver at "(...) muligheter og begrensinger blir innenfor sosialsemiotikkens multimodalitetsteori kalt *affordanser*." (2005, s. 283, referert i Rustad, 2012, s. 44). I denne avhandlingen blir medienes muligheter og begrensinger vektlagt framfor multimodalitetsteori, da Van Leeuwen har en annen forståelse av modaliteter enn hva som blir brukt i denne oppgaven. De to mediens muligheter i deres tekniske medium ble gjennomgått ovenfor, hvor vi ser at skillet ligger i de materielle modalitetene, hvor papirboken utnytter de mulighetene som ligger i papiret, og appen i berøringsskjermen.

Begrensninger, hvis en sammenligner de to, er det også noen av. Den papirbaserte bokens viktigste orienteringsinstrument er pagineringen, som gjør det lett for leseren å holde oversikt i lesingen og finne fram. Man kan også, på grunn av papirsidene, *kjenne* hvor langt man er i en bok ved å føle tykkelsen av det leste og uleste, altså har den *taktile korrelater* (Schwebs; Otnes, 2006, s. 77). I appen er mangelen på dette en stor svakhet. Du kan ikke sveipe mellom 'oppslagene', så om brukeren ønsker å gå til larvens dag 3, må han eller hun gå gjennom hele appen, for så å begynne på nytt. Hvis for eksempel brukeren er på dag 4, og ønsker å gå tilbake til forrige dag, må en gjennom dag 5, 6, 7, 1 og 2 først. Ved første møte med appen, kan man heller ikke vite hvor langvarig appen er, eller hvor langt en kommet etter hvert. Appen har ingen paginering, fysiske sider eller noen annen tegnbruk som indikerer hvor i appen man befinner seg. Appens tekniske medium har altså noen begrensninger på dette området. Bakgrunnsmusikken og lydeffektene, som kommer ut av den materielle modaliteten høyttaleren, kan virke støyende og forstyrrende i møte med appens innhold, samtidig som at de er nødvendige for kommunikasjonen med brukeren.

Appen har heller ingen fysiske hull, som papirboken har i sidene, men det veier hot spottene opp for – som kan være like spennende å lete etter med fingeren på berøringsskjermen. En styrke ved appen er det mindre avgrensede materialet lys, fordi det gjør appen mer fleksibel i forhold til hvilke omgivelser den er i. Et eksempel kan være hvis et barn er på bilferie, og kjører mye i mørke tunneller eller på kveldene, er appen praktisk å holde på med. Lyset regulerer seg etter lyset rundt nettbrettet, og er derfor fin å ha i mørket. En kan kjøpe leselys til en papirbok også, men det vil ikke være en naturlig del av materialet, og må derfor tilpasses hvis leseren bytter side osv.

Maria Nikolajeva og Ghada Al-Yaqout (2015) trekker i en artikkel inn at appens tilgjengelighet er noe begrenset, siden de ulike plattformene krever at brukeren enten vet nøyaktig hva han eller hun skal søke på, eller så må en se på en spesifikk kategori, ulikt fra papirboken, som kan lånes på biblioteket eller hos en venn, eller kjøpes på butikken. Da kan en også bla og se i den. De fleste apper må kjøpes usett, og kan ikke prøves eller undersøkes først. Appens stadige oppdateringer skiller den også fra papirboken. Med andre ord skaper appens tekniske medium noen begrensninger i tilgjengeligheten.

Appen vil alltid ha samme format, som tidligere diskutert. Den er firkantet, og er alltid presentert på en skjerm. Det samme gjelder ikonet til appen, som er firkantet med avrundede hjørner. Appen er mer begrenset når det kommer til variasjon og ulikhet mellom appene til

forskjell fra papirboken. Materialiteten til appen gjør også at det er vanskelig å skape store landskapsbilder eller en følelse av panorama, da skjermen alltid er like stor, og en kan ikke benytte seg av store oppslag på samme måte som i papirboken. Appen vil dermed alltid bare vise '1 side' av gangen, og ikke '1 oppslag'.

#### **4.3.5 Oppsummerende om den materielle modalitet**

Oppsummerende om den materielle modaliteten i appen og papirboken kan man si at det flere ulikheter ved de to mediene, hvor de fleste kommer av at det ene mediet er av papir, og det andre av teknologiske materialer. Forskjellene blir tydelige, da begge mediene har utnyttet flere av de særegne mulighetene som ligger i det tekniske mediet. Papirboken *T.V.H.C.* har eksempelvis utnyttet seg av papirets muligheter til å ha hull i seg, og appen *M.V.H.C.* har utnyttet seg av lyd, lyd og animasjon. Affordansen ved de to tekniske mediene gjør ikke det ene mediet sterkere enn det andre, men peker på hva de byr på, og hva de ikke kan by på, som det andre kan. Det er kanskje nettopp denne modaliteten som best viser forskjellen på de to mediene, fordi de tekniske mediene og den materielle modaliteten er så ulike. Dette gjelder også spillet, som tidligere nevnt, hvor bildebokapp-begrepet og beskrivelsen av narrative spill kan være veldig like, men det tekniske mediet skiller de to begrepene fra hverandre.



## 4.4 Appen og papirbokens sensoriske modalitet

Da den materielle modaliteten realiserer innholdet i mediet, innebærer den *sensoriske modaliteten* den fysiske og mentale oppfatningen av mediets nåværende grensesnitt gjennom sansene. Et medium kan ikke realiseres – det vil si – kan ikke mediere hvis ikke det blir grepet av minst én av våre sanser. Altså er det ikke nok med et teknisk medium for at mediet skal realiseres, det må sanses også. Det som oppfattes av de fem menneskelige sansene - se, høre, føle, smake og lukte - kan i denne sammenheng bli forstått som de fem grunnleggende modene i den sensoriske modaliteten (Elleström, 2010, s. 17), hvor det visuelle, auditive og taktile blir relevant videre i analysen.

### 4.4.1 De tre nivåer av den sanselige opplevelsen

Modaliteten er mer kompleks enn som så, og Elleström mener det finnes minst tre nivåer av det sensoriske som må bli diskutert. Det første nivået er *sense-data*, oversatt til sansedata videre, og stammer fra objekter, fenomener og forekomster som aldri kan fanges i isolasjon uten en oppfattende- og tolkende part. Ofte, men ikke alltid, kan sansedataen ha tendenser til å skape intersubjektive sanseintrykk, og sansedataen i et medium kommer av et realisert materielt grensesnitt (2010, s. 17, 18). Objektene papirboken og nettbrettet er begge avhengige av en oppfattende- og tolkende part, og skaper intersubjektive sanseintrykk gjennom et materielt grensesnitt. I papirboken oppfatter og tolker leseren sammenhengen mellom matinntaket og at larven blir sommerfugl, og det intersubjektive, altså felles for flere subjekter, inntrykket ligger i grensesnittet - møtet mellom leserens finger og eksempelvis hullene i papirsiden –, som er likt for alle. I appen vil brukeren tolke, likt som i papirboken, men møtet mellom brukerens finger og berøringsskjermen, grensesnittet av følende kommunikasjon, vil være likt for alle brukere – trykker man et sted på skjermen, kryper larven dit. Jeg forstår altså grensesnittet som den fysiske kontakten mellom bruker/leser og det tekniske mediet – men, det kan også være en kommunikasjon mellom modene innenfor mediet i seg selv. Begge mediene realiseres altså først i møte med en leser eller bruker, som tidligere diskutert, og skaper et felles sanseintrykk litt utenom det vanlige, ved å tilby sitt publikum et interaktivt og sansende grensesnitt. Selv om appen har et innhold som er noe varierende, fra vinter til sommer osv., og dermed kanskje ikke er intersubjektivt, er allikevel det materielle grensesnitt, møtet mellom brukerens finger og berøringsskjermen, felles for alle brukere, og dette gjelder også papirboken. Hullene vil føles

likt for alle lesere, selv om oppfatningen og tolkningen av dem kan være ulik. Berøringsskjermen, og opplevelsen av at fingeren kan styre noe i appen, vil være lik for alle brukerne. Elleströms beskrivelse av nivå én som sansende data som stammer fra objekter som må ha en oppfattende og tolkende part, knytter jeg til *estetikken*. Estetikk ble, av Alexander Baumgarten i 1750, brukt til å beskrive den sanselige opplevelsen av kunst, og denne oppfattelsen gjelder også i dag (Schwebs, 2014). I Baumgartens *Aesthetica* (1750-1758) ble estetikk i all hovedsak brukt i filosofisk sammenheng. Ordet *aithesis*, er gresk, og betyr *fornemmelse* eller *sans*. *Aisthetikos* betyr *sansende*. Baumgartens estetikk kan forstås som ”vitenskapen om den sanselige erkjennelse” (Bale, 2009, s 10). I appen finner man musikk og litteratur, som diskutert i kapittel 3.4, som er kunstfag som ofte forbindes med estetikken, samt de virkemidler og teori som knyttes til de enkelte kunststartene (Bale, 2009, s. 10). Dette er kunstformer som gjerne sanses og oppfattes av et publikum. Appens kombinasjon av et mangfold sanseintrykk i et hele, altså det auditive, visuelle og taktile, er også et typisk kjennetegn innenfor estetikken i følge Bale (2009, s. 11). Papirboken stimulerer føle- og synssansen, og er litteratur, som tidligere diskutert, og kan derfor også trekkes inn i en estetisk diskusjon selv om det ikke er et like stort mangfold av sanseintrykk og kunstformer som i appen. Litteraturformen ’bildebok’ inneholder dessuten alltid bilder, som i seg selv er en kunstform.

Når brukeren av appen *M.V.H.C.* trykker på berøringsskjermen hvor en blå markør indikerer at noe vil skje om han eller hun trykker der, fører det til at brukeren fysisk kjenner i fingeren at det trykker på en hard skjerm, og får en følelse av å være en del av det som skjer i innholdet i appen. Dette beskriver Elleström som våre *receptors*, oversatt til reseptorer; mottagende celler som, når de blir stimulert, skaper nerveimpulser som blir overført til et nervesystem (Elleström, 2010, s. 18). Elleström plasserer disse reseptorene i nivå to av det sensoriske. I papirboken kan leseren kjenne hullet i boka, og slik fysisk oppleve larvens spising i boka, og disse fysiske opplevelsene, skapt av nerveimpulsene i fingrene, kan videre bli overført til hjernens nervesystem. Spilleelementene i denne appen er også et eksempel på dette, hvor grensesnittet, brukerens finger mot nettbrettets berøringsskjerm, gjør at brukeren kan ’leke’ med larven ved å kaste en ball rundt om i rommet, og larven leker med, beveger seg etter den, og spretter den ’mot brukeren’ slik at det ser ut som den treffer skjermen og det blir en samspill mellom larven og brukeren som oppleves som direkte.

Nivå tre av det sensoriske er *sensation*, forstått som sanseintrykk; den erfarte effekten av det stimulerte. Alle våre sanseintrykk består av integrerte erfaringer av en rekke reseptorer som

oppfatter og tolker en rekke sansende data (Elleström, 2010, s. 18). Denne forståelsen av det sensoriske knytter jeg til begrepet 'estetisk erfaring' og hvordan man kan oppleve blant annet kunst som en erfaring.

#### 4.4.2 Estetisk erfaring

John Dewey (1934, ref. i Bale, 2009) skriver om kunst som erfaring. Han mener at erfaring, estetisk erfaring og kunst, alle er grader av det samme, og at "Når interaksjonene mellom livet og dets omgivelser bringes til et toppunkt, transformeres de til deltakelse og kommunikasjon" (Bale, 2009, s. 17). En aktiv deltakelse er altså nødvendig for erfaring. Dewey viser til begrepet *estetisk* erfaring, hvor erfaring er en nytende, sansende og vurderende handling (Ref. i Bale, 2009, s. 18). Erfaringen får en struktur ved at deler forbindes til en helhet, og at denne helhetlige enheten har følelsesmessige, praktiske og intellektuelle distinksjoner (Bale, 2009, s. 18). Dewey trekker en link mellom erfaring og kommunikasjon, og mener at kunst som erfaring likeledes er kunst som kommunikasjon, og at erfaringen også er kroppslig og kan oppleves som rytme (Bale, 2009, s. 18). I følge Hans Georg Gadamer (1977, ref. i Bale, 2009) er kunst en erfaring i seg selv, og kunstverket skal forstås som et resultat av en arbeidsprosess som frigjøres først når det er ferdigstilt (Bale, 2009, s. 15). Denne arbeidsprosessen kan knyttes til den *hermeneutiske sirkel* som har sitt opphav i den fortolkende hermeneutikken (Bale, 2009). Bale referer igjen til Gadamer når hun skriver at den kan forstås som alle typer erfaring, men knyttes særlig til tekstlesning, og "(...) uttrykker det paradoks at når vi leser en tekst, vil vår forståelse av helheten være betinget av vår forståelse av delene – eller omvendt." (2009, s. 103), noe som gjør at lesing blir noe uavsluttet, noe som stadig utvikles.

Å se på appen *M.V.H.C.* som erfaring, og å plassere den i den hermeneutiske sirkel, er interessant fordi arbeidsprosessen Gadamer snakker om er en veldig viktig del av kommunikasjonsformen den bruker; interaktivitet, som tidligere diskutert. I tillegg blir den hermeneutiske sirkelen kanskje enda mer krevende for brukeren av appen enn av leseren av boken, da den er i stadig endring. Appen oppdateres og nye elementer legges til stadig. Altså blir ikke forståelsen av helheten uavsluttet bare fordi man fortolker seg fram og tilbake mellom den og delene, men også fordi disse 'delene' - forstått som modaler – er i endring. Et eksempel kan være vannet i appen. På vinteren er vannet frosset, og larven kan skli på isen. Brukeren av appen kan forstå dette frosne vannet, sammen med fallende snø, som at larver lever på kalde steder. Hvordan kan en larve, som lever i is og snø, så klekke og bli til en sommerfugl, som man tradisjonelt forbinder med sommeren? Delene, det bevegelige bildet av den frosne dammen og larven, står ikke i samspill med helheten – larven som på en varm dag blir til

sommerfugl. Oppdaterer brukeren appen i mars, vil dammen være tint, og det er vann med fisk i. Det er også en badeand og andre interaktive elementer i dammen, som brukeren kan trykke på og få respons. Da vil brukeren bli kjent med en larve som trives best i varmen, noe som står godt til helheten. At produsentene har valgt å innføre årstider i appen forstyrrer med andre ord den hermeneutiske sirkelen i møte med det narrative forløpet. Frukter og bær vokser gjerne ikke i snøen og appen som en adaptasjon av papirboken blir derfor noe uklar.

Samtidig kan man diskutere om disse endringene kan trekkes inn i den hermeneutiske sirkelen, siden de er såkalte 'satellitter', som nevnt, - elementer som kan tas bort fra verket uten at det påvirker det narrative forløpet (Aarseth, 2012) – og har dermed ikke en direkte tilknytning til helheten. En appbruker vil allikevel kunne fortolke isen og snøen som at den er en del av en larves liv, selv om det ikke er ment slik fra produsentenes side. Det skal sies at alle 'helheter' er ustabile og kan inneholde satellitter, men i dette tilfellet diskuteres altså kun satellittene i appen som en del av den hermeneutiske sirkel.

Tone Birkeland (2011) skriver i 'Å skape verden gjennom språket' at litteraturen kan fungere som en døråpner til estetisk erfaring. For å eksemplifisere dette, skriver hun om hvordan en forfatter kan leke med lyd, med et språklig bilde, og en illustratør med det visuelle, gjennom blant annet fargevalgene som blir tatt (s. 44), som begge er kommunikasjonsformer. Det er gjerne tre viktige aspekt ved estetisk erfaring: det overraskende, det uvanlige og det uventede (2011, s. 47). For at en erfaring skal oppstå i litteratursammenheng, bør verket tilby en opplevelse av minst en av disse aspektene. Birkeland skriver videre at barnet erfarer omverden gjennom sansene og at språket blir formet gjennom kroppen (2011, s. 48).

Gadamer forståelse av kunst som erfaring og Elleströms tredje nivå, den erfarde effekten av det stimulerte, ligger tett på hverandre; verket skal erfares gjennom et møte med publikum. Gadamer skriver om utøvende kunst, - skuespill, musikk og dans, - som *Spiel* (spill og lek), altså verk med en form for kommunikasjon som krever at leseren, lytteren eller betrakteren, alt etter hvilken kunst det snakkes om, spiller med. Kunstverket bidrar til et potensielt felleskap ved at dets publikum samles om verket som til fest, det er intersubjektivt – som nevnt over – og kunsterfaringen blir en subjektiv tidserfaring for hver enkelt. Det at kunsten ikke er "ferdig", forklarer Gadamer, kommer av at det skal oppfattes som "(...) en erfaring som først finner sted når vi som publikum forholder oss aktivt til verket gjennom medskapning." (Ref. i Bale, 2009, s. 16.), noe som betyr at et passivt publikum gjør at opplevelsen mister sin kunstkarakter. Bale skriver at "Samspillet mellom verk og publikum gjør at kunsten tilfredsstillende et dypt

antropologisk behov for spill og lek, samtidig som det innstifter et fellesskap som Gadamer beskriver som fest og feiring” (2009, s. 19), som igjen kan sees i sammenheng med grensesnittet, som diskutert over. Her er grensesnittet samspillet mellom verk og publikum, som brukere og lesere. Særlig appen tilfredsstiller behovet for lek og spill, da den lekende larven inviterer brukeren med på ulike spill, og lek med en ball og såpebobler. At papirboken også lar leseren være med inn ved å ta og føle på sidene, gjør den på sitt vis lekende.

Å oppleve mediene papirboken og appen som erfaring, som et uferdig verk, er på mange måter en selvfølge i denne analysen, da papirbokens helhet, ikonoteksten, realiseres først i møte med leseren, og appens multimodale tekst formidler et narrativt forløp først i møte med sin bruker. Deres narrative forløp er uferdig, og krever et publikum for å bli fullstendige. Bale nevner et *utvidet estetikkbegrep*, som hun forklarer som et verk hvor aktiv medskapelse fra publikum er et krav (2009, s. 25/26), som er beskrivende for mediene. Appen som multimodal tekst passer også særlig godt til Gadamers beskrivelse av kunstverk, og kan oppleves som mer uferdig enn papirboken, siden den er uten språk, og dermed kan virke mindre helhetlig. Å ta utgangspunkt i hans påstander innenfor hver mode, som bilde og verbaltekst, vil ikke være hensiktsmessig, siden produsentene i appen har basert sine bilder på papirbokens illustrasjoner, og den multimodale teksten, som også inkluderer bilder, vil bli diskutert under den semiotiske modalitet. Skal man vurderer mediene som kunst må man vurdere de som en helhet, og ikke bare bilder og lignende, for at Gadamers teori kan diskuteres. Her forstår jeg altså Gadamers teori som at mediene papirboken og appen blir hele først i møte med sine lesere og brukere, og at de trenger sine muntlige og performative tekster, som skapes gjennom erfaring. Susanne Langer (1953) mener at kunst kan kjennetegnes av dens ”annerledeshet” (Ref. i Bale, 2009, s. 21), og man kan dermed stille spørsmål til verk som er basert på, eller prøver å kopiere, et allerede eksisterende verk (2009, s. 25, 26), som appen *M.V.H.C.* gjør.

#### **4.4.3 Sansene lytte, se og føle**

Papirboken krever at leseren bruker føle- og synssansene, for å ta på hullene i sidene, bla om og se på bilder og verbaltekst. I appen er det flere sanser som settes i spill. I tillegg til å se på bilder og animasjoner, samt å føle på berøringsskjermen ved å sveipe mellom skjermbildene og trykke på hot spots, må også brukeren bruke hørselen, for både å høre musikken som spilles i bakgrunn, men også for å få med seg lydeffektene. Disse lydeffektene er en del av kommunikasjonen mellom appen og brukeren, og blir derfor en sentral del. Det taktile ved de to mediene er ulike, men begge har egenskaper som inviterer brukeren eller leseren til å føle på det tekniske mediet, og utforske med fingeren. I appen vil stimulien av en sans samtidig

påvirke de andre sansene. Ved å bringe en varietet av visuelle former og design i spill, inkludert figurer, former, farger, lyd og bevegelser tilbyr appen en multisensuell opplevelse, og åpner for en kompleks, estetisk konvergens (Schwebs, 2014). Spill gjennom interaktive oppgaver som skal løses underveis i det narrative forløpet kan, i følge Tønnessen (2014), skape fokus hos leseren, men kan også virke distraherende, og trekke fokus vekk fra innholdet appen prøver å formidle.

I analysen skiller jeg mellom auditiv litteratur og musikk. Auditiv litteratur, som lydeffektene kan fungere som, er ofte symbolsk – hvis man forstår lydene som fortellende i møte med de beskrivende bildene -, mens musikken gjerne er ikonisk, med mål om å beskrive, som er nærmere beskrevet under 'den semiotiske modalitet' s. 27 (Elleström, 2010, s. 28).

Den lyttende sansen blir i appen møtt av lyd og musikk. Kjersti Bale (2009) skriver om hvordan musikken kan ha en lindrende kraft, og dermed kan spille en avgjørende rolle i filmen – noe som like gjerne kan være relevant i appen. Når en snakker om hvordan musikk kan fortelle, trekker Bale fram eksempler som at man i film oppleve en økende grad av instrumentering, som er i takt med fortellingens utvikling, og bruker filmen *Bleu* som eksempel. I denne filmen kan musikken bety "størst av alt er kjærligheten" hver gang det er noe instrumentelt, mens taushet, uten musikk, representerer sorg (2009, s. 50). Slik kan musikken fortelle mye alene, bare ved å være eller å ikke være til stede. Hutcheon (2006) skriver i *Theory of Adaptation* at "The performance mode teaches us that language is not the only way to express meaning or to relate stories. Visual and gestural representations are rich in complex associations; music offers aural "equivalents" for characters' emotions and, in turn, provokes affective responses in the audience; sound, in general, can enhance, reinforce, or even contradict the visual and verbal aspects." (s. 23). Lydeffektene i appen er tidligere diskutert, men musikkens formidlingsevne skal vi se nærmere på i kommende avsnitt.

Musikken er bakgrunnsmusikk, i den forstand at den ikke påvirkes av aktivitetene. Det eneste unntaket er at det er én musikkform når larven er våken og aktiv, og en annen når larven sover og ikke beveger seg. Når larven sover, er det rolig musikk sammensatt av raslelyder, xylofon, synt og et blåseinstrument som kan minne om en saksofon forsiktig i bakgrunnen. Musikken uttrykker en ro og stillhet sammen med bildet. Larven ligger under et blad, som minner om en dyne, og opp fra hodet til larven stiger små, fargede rundinger. De stiger opp mot himmelen, og kan både minne om tanker, drømmer og rolig pusting. Larven ligger på en trestubbe, som minner om en seng. Det er ikke noe forskjell på kveld og dag i appen, så det er like lyst hele

tiden. Når dagen avsluttes, går skjermen over i helsvart, som indikerer at det blir natt. Dette varer bare to-tre sekunder, før det blir helt lyst igjen. Når brukeren tar bort bladet, setter larven seg opp, og musikken går over i en lystigere, mer ”våken” form. Blåseinstrumentet er borte, men ellers er det de samme instrumentene, bare at tempoet er økt – larven er våken og aktiv. En kan dermed si at musikken samarbeider med bildet og lyset i slidene for å kommunisere om det er dag eller natt og om larven er våken eller sover. Musikken uttrykker utenom dette ikke noe som påvirker det narrative forløpet, men er en behagelig form for bakgrunnslyd.

I papirboken uttrykkes dag og natt i et samarbeid mellom den verbale teksten, bildet og sidevendingen. Eksempelvis ser en på det første oppslaget at det i verbalteksten står at det er natt, samt at det er en illustrasjon av en måne, og himmelen er mørk med stjerner. Vender vi om siden, og går over på neste oppslag, er det lyse farger, en gul sol, og verbalteksten forteller oss at det er søndagsmorgen. I begge mediene må leseren gjøre noe aktivt for å gå fra natt til dag. Forskjellen er at det i appen går fra natt til dag til natt til dag flere ganger, mens i papirboken skjer dette bare én gang. Dermed er det med hørselen at man kan finne ut om det er dag eller natt i appen, og med synet i papirboken.

#### 4.4.4 Sensoriske affordanser

En særegenhet ved appens sensoriske modalitet, som kan oppleves som en svakhet, er at to ulike brukere ikke nødvendigvis vil erfare samme verk. Ikke fordi tolkningen vil være ulik, men fordi appen er i stadig forandring, og oppdateres flere ganger i året. Dette kan altså være både en mulighet og en begrensning. En begrensning, eller svakhet, ved at vår forståelse av *verket* smuldrer opp. Dette gjør også at appen blir vanskelig å analysere, fordi den er ustabil og uferdig. Selv om de fleste litterære verk, uavhengig av mediet, har et meningspotensiale som vanskelig lar seg fange i sin helhet, skaper appen større utfordringer fordi den har en *estetisk usikkerhet*. Det er datamaskinens utvelgelse som bestemmer hva som skal være tilgjengelig for brukeren. Man kan også navigere og velge hvilke tekstelementer som skal framkomme på skjermen (Rustad, 2012, s. 101), ved å trykke på det man ønsker å se mer av. Her kan brukeren risikere å gå glipp av noe, men appen My Very Hungry Caterpillar har prøvd å unngå dette, ved å legge inn markører. Slik *usikker estetikk* eksisterer ikke i trykt litteratur, som papirboken The Very Hungry Caterpillar, hvor man leser fra perm til perm. Det er ikke dermed sagt at en i trykt litteratur ikke kan risikere at leseren ikke oppfatter sentrale elementer i teksten, og slik går glipp av, eller overser, estetiske kvaliteter, men denne usikkerheter er knyttet til leserne, og ikke verket (Rustad, 2012, s. 102). I appens tilfelle må brukeren både lete etter interaktive elementer og være nysgjerrig og utforskende for å oppdage hele universet som befinner seg i

det lille dataprogrammet, noe som også kan oppleves som en mulighet og en spenningsfaktor ved mediet.

#### **4.4.5 Oppsummerende om den sensoriske modalitet**

Da et medium trenger et teknisk medium for å realiseres, vil brukeren av mediet bruke minst én sans for å realisere innholdet i det. De aktuelle modene i den materielle modaliteten forsto jeg som menneskekroppen, og en avgrenset, og en mindre avgrenset materialitet. I den sensoriske modalitet er modene det visuelle, det taktile og den auditive mest relevante, og påvirker sansene på ulike vis. Denne måten å se et medium som et erfaring på gjør at man blir kjent med hvordan det materielle påvirker sansene, da høyttalerne påvirker den auditive erfaringen, skjermen det visuelle og skjermen som berøringsskjerm og det tekniske mediet nettbrettet, det taktile. At brukeren av appen *M.V.H.C.* vil få en annen sensorisk opplevelse enn leseren av papirboken *T.V.H.C.* får, er det ingen tvil om. Igjen ser en at den største forskjellen ligger i det tekniske mediet, og medienes utnyttelse av de muligheter som ligger der. Videre skal vi se nærmere på hvordan tid og rom utspiller seg i de to mediene.



## 4.5 Appen og papirbokens spatiotemporalske modalitet

Den *spatiotemporale modalitet* omhandler tid og rom, hvor de fleste medier har begge kvaliteter, men ofte er den ene mer dominant enn den andre. Modaliteten har fire dimensjoner: bredde, høyde, dybde og tid. Denne modaliteten har blant annet modene 'virtual space' - forstått som virtuelle rom – og 'virtual time' - forstått som virtuell tid.

### 4.5.1 De spatiotemporalske dimensjoner

Den spatiotemporalske modaliteten har som sagt fire dimensjoner; bredde, høyde, dybde og tid, hvor den romlige bredden, høyden og dybden er materielle modaliteter like mye som spatiotemporalske fordi det handler om det tekniske mediets utforming. Et eksempel kan være et fotografi, som har to legemlige grensesnitt; bredde og høyde. En skulptur vil, til forskjell fra fotografiet, ha tre materielle dimensjoner, som alle er spatiale: bredde, høyde og dybde. En dans, som har alle fire dimensjoner, inneholder både bredde, høyde, dybde og tid. I en danseforestilling er det en begynnelse, en hoveddel, og en slutt, satt i en tid, mens et fotografi bare eksisterer, så lenge det eksisterer. Lukker en øynene under en forestilling, vil en gå glipp av noe og den spatiotemporale formen i sin helhet vil ikke bli oppfattet. Lukker en øynene når en ser på et fotografi, vil det ikke skje noen endring, og den spatiale formen er intakt. Her er det spatiotemporale ulikheter mellom mediene (2010, s. 18,19), som også kan relateres til animasjonsklipp i appen og bilder i papirboken. Elleström kaller et medium uten endring over tid, som bildeboken, for statisk (2010, s. 19). Film og innspilt musikk har en fast ordnet sekvensialitet, hypertekster og musikk man finner i for eksempel TV-spill kan sies å ha delvis ordnet sekvensialitet, mens improvisert musikk eller live-TV har ikke-ordnet sekvensialitet. Det finnes ingen bestemte grenser mellom disse tre (2010, s. 19). En kan dermed si at medier med en materiell modalitet hvor modalen er av et mindre begrenset materiale – som en lydbølge, som improvisert musikk er – er det gjerne ikke ordnet sekvensialitet, men medier med begrenset materiale – som en flat skjerm, som film vises på – har ordnet sekvensialitet.

### 4.5.2 Appen og papirbokens dimensjoner; bredde, høyde, dybde og tid

Papirboken har to dimensjoner i sitt tekniske medium; bredde og høyde, som er bokens format. Bokens narrative forløp spiller særlig på bredden i boken, og bruker den som en drivkraft, som tidligere nevnt. Papirboken er et medium uten endring over tid, altså et statisk medium. Papirboken har ingen dybde, slik jeg forstår Elleströms beskrivelse av dimensjonen. Appen

inneholder alle de fire dimensjonene; bredde, høyde, dybde og tid. De to første er det tekniske mediets format. Det er en endring over tid i animasjonsklippene og andre små bevegelser underveis i forløpet, og appen har en dybde, selv om berøringsskjermen er todimensjonal. Elleström kaller dette for effekten de *virtuelle rom* skaper; en forestilling om tredimensjonale rom i det materielle grensesnittet, selv om dette bare er gjennom oppfatning og tolkning. Illustrasjoner, som egentlig er todimensjonale, bredde og høyde, kan, ved å etterligne visuelle kvaliteter fra den virkelige verden, gi en illusjon om en tredje; dybde. Dette skaper et virtuelt rom i brukerens sinn (2010, s. 20). I appen *M.V.H.C.* skapes dette rommet ikke bare av et virtuelt rom i form av at trærne er tegnet små, som skaper en illusjon om avstand, og slik minner om dybde, men også av at brukeren gjennom persepsjon og fortolkning får en følelse av å se 'inn' i rommet ved å bevege på nettbrettet. Trærne er tegnet mindre, men man kan også se litt 'bak' dem ved å vende nettbrettet litt til høyre eller venstre. Brukeren får en følelse av å tittle inn i et univers gjennom et vindu eller lignende, og dette gjennom det materielle grensesnittet, samspillet mellom bruker og det tekniske mediet. At vannkannen i det ene skjermbildet vokser i størrelse mens det nærmer seg brukeren og at ball-leken 'treffer' berøringsskjermen og spretter 'tilbake' til larven, skaper også en dybdefølelse, og det virker som sagt som den kommer 'mot' brukeren av appen. Denne formen for dybde finner man altså ikke i papirboken.

#### **4.5.3 Sekvensialiteten**

I appen kan man finne endring over tid, som nevnt over. I papirboken, som er statisk, vil ikke leseren gå glipp av noe om han eller hun lukker øynene, for så å åpne de igjen. Illustrasjonene og verbalteksten på oppslaget vil være uendret og det spatiale vil være lik. I appen derimot, vil brukeren gå glipp av at puppen blir til en sommerfugl, og flyr av sted, om øynene lukkes akkurat da. Det samme gjelder animasjonsklippet som viser brukeren at det er en larve inne i det hvite egget. Sekvensialiteten i appen er delt, da Elleström (2010) bruker film og innspilt musikk som eksempel på fast ordnet sekvensialitet, men senere bruker hypertekster og musikk i TV-spill som eksempel på delvis ordnet. Appen har en ordnet sekvensialitet i den forstand at den er bygd opp av oppslag med elementer som bilder, animasjonsklipp og musikk, hvor brukeren bli guidet gjennom oppslaget. Samtidig er det delvis ordnet hvis man ser appen som en hypertekst:

#### **4.5.4 Hypertekst**

Hypertekst er et tekststruktureringsprinsipp som "(...) utfordrer hevdvunne forestillinger om tekstens "forløp" ved å tilby en annen måte å arrangere tekstens betydningsbærende elementer

på enn den tilvante.” (Schwebs; Otnes, 2006, s. 65), og skiller seg slik fra den tradisjonelle papirboken, hvor det er en på forhånd fastlagt rekkefølge. Appen *My Very Hungry Caterpillar* har en utradisjonell struktur hvor leseren kan bevege seg mellom ulike skjermbilder, uavhengig av det narrative forløpet. Appen har også flere hot spots, som tidligere nevnt, noe som er typisk for hyperteksten (2006, s. 65). Disse kan være knyttet til internett, og bringe leseren videre til en annen nettside, eller, som i appen, visuelle elementer eller knapper som leseren kan trykke på for at illustrasjonen gjør en bevegelse. Slike hot spots kan også føre til et sceneskifte eller at brukeren blir tatt med videre i det narrative forløpet (Schwebs; Otnes, 2006, s. 65). En hypertekst består av *noder*, som ikke må forveksles med Elleströms (2010) moder, selv om de ofte består av skrift, bilde og lyd. Forskjellen er at en node også kan være en kombinasjon av ulike tegnsystemer, som en avgrenset enhet som du kommer til når du følger en lenke (Schwebs; Otnes, 2006, s. 66), mens en mode er isolerte tegn. Typisk for hyperteksten er at den er multisekvensiell, *legio*, altså at leseren har flere lesemuligheter. Mens den konvensjonelle papirbok ofte viser til neste eller foregående side i sitt narrative forløp, kan vi betrakte hyperteksten som ‘lagdelt’, altså ikke-lineær (Schwebs, 2006, s. 66). Appen kan med andre ord både ha hel og delvis ordnet sekvensialitet, siden den er bygd opp av ulike noder i en sammensatt helhet, en multimodal tekst, og brukeren har flere ‘lesemuligheter’, og kan velge retning å gå. Appen er lagdelt, i den forstand at man kan bevege seg mellom skjermbildene som en vil.

#### 4.5.5 Tiden utenfor det tekniske mediet; hva skjer mellom oppslagene?

Elleström forstår tid i et medium som noe en finner i den aktuelle modalen, og *virtuell tid* karakteriseres ved ”(...) the capacity of individual pictures to depict not only one static moment

but a series of occurrences” (2010, s. 21). Jeg forstår Elleströms modell som at tiden mellom hvert oppslag, enten det er i appen eller i papirboken, som irrelevant i denne sammenhengen, og at han heller velger å fokusere på hver enkel modal. Som tidligere forklart forstår jeg et oppslag som en to hele sider i papirboken *T.V.H.C.* og som én av larvens dager i appen, altså alle slidene man er innom fra larven våkner til den legger seg igjen.

At det finnes konvensjoner som får brukeren eller leseren til å se på bilder i en bestemt temporal rekkefølge påpeker han at det finnes eksempler på, som i tegneserier, men mener at

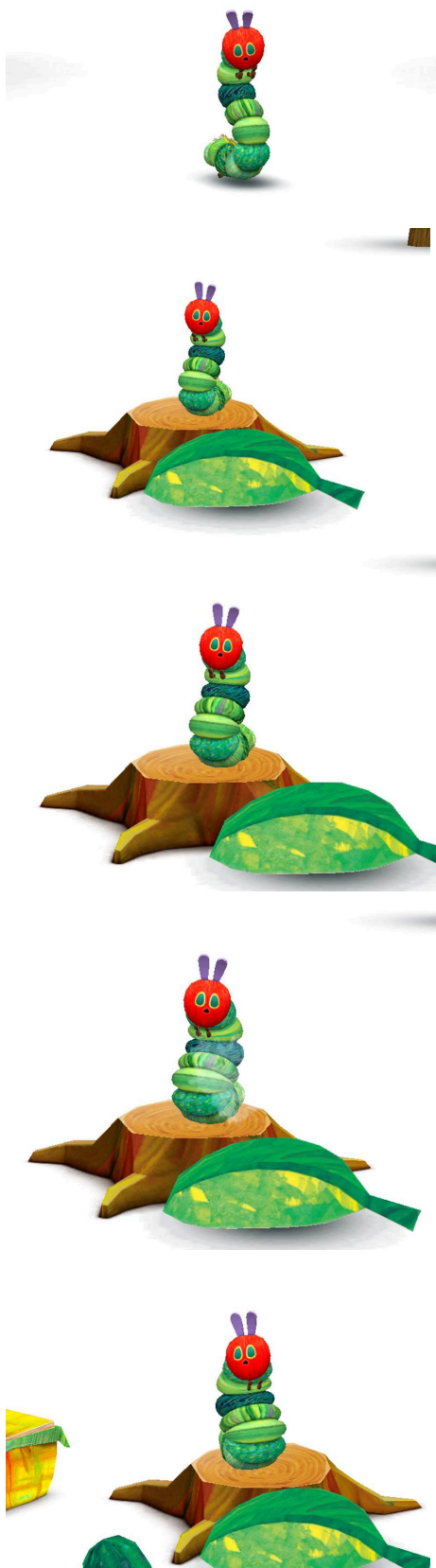


Figur 23. Larven som liten, fra papirboken *T.V.H.C.*



Figur 24. Larven som stor, fra *T.V.H.C.*

”(...) this is not a case of virtual time but rather an instance of pictorial sequentiality produced by merging conventions of decoding symbolic and iconic signs.” (Elleström, 2010, s. 20,21).



Figur 25. Larven i appen M.V.H.C.  
vokser seg stor.

Ulla Rhedin (1992) ser derimot på tiden mellom hvert oppslag, og ikke i hver enkel modal. Hun skriver at det narrative forløpets tempo og rytme påvirkes av hvordan tiden mellom hver sidevending flyter i leserens fysiske tid. Hvor stort eller lite tidsmellomrommet eller ellipsen i de ulike oppslagene tidsskildring er, altså fiksjonens tid, påvirker også forløpet. Forholdet mellom oppslagene må skilles fra forholdet mellom bildene, da oppslagene bestemmer flyten og tiden i det narrative forløpet, og kan utnyttes som en drivende kraft (Rhedin, 1992, s. 163, 164). Dette gjelder både appen og papirboken. Begge mediene

trenger tiden mellom oppslagene i sitt narrative forløp. I papirboken gjør tiden mellom første og andre oppslag at det går fra natt til dag, og fra nest siste til siste at larven har blitt en sommerfugl. Gjennom hele boken blir larven større og større, noe som skjer i tiden *mellom* oppslagene – det skjer i sidevendingen. Dette er en viktig drivkraft i papirboken, og nødvendig for det narrative forløpet. I appen er tiden mellom oppslagene, larvens dager, vist ved at larven er litt større for hver dag. At det er nye elementer i oppslagene er også et tegn på tid som er gått. Bildebøker bruker ofte variasjon i side-layout for å understreke rytme i det narrative forløpet, som bilder, verbaltekstfrie oppslag og oppslag som går inn i hverandre. Alle disse elementene er viktige for den estetiske opplevelsen av det narrative forløpet (Al- Yaqout; Nikolajeva, 2015).

I en bildebokapp, vil “(...) the minimum amount of time the user faces an animation or has to wait for more hotspots to appear determines the narrative rhythm (and hence, the empirical speed)” (Stichnothe, 2014).

Altså vil den narrative rytmen i en app, eller et spill, bli påvirket av tiden det tar før en animasjon eller en hotspot kommer opp. Om tiden i det interaktive spillet [Giffords, inspirert av *Life of Pi* (Martel, 2002)] skriver Linda Hutcheon (2006) at ”We experience time passing as in a film, but we also control time in the game parts, making for an intriguing hybrid temporal dimension.” (Hutcheon, 2006, s. 68). Denne nettbaserte, interaktive produksjonen Hutcheon her snakker om, inneholder både animasjon og spill, som bildebokappen ofte gjør. Hutcheon forklarer tiden i slike interaktive spill som noe splittet; den går forbi oss som i film (da i møte med animasjon), samtidig som spilleren eller brukeren kan kontrollere spildelen, noe som gjør den til en hybrid, temporal dimensjon.

#### 4.5.6 Den temporale parateksten

I diskusjonen om appen som bildebok kunne en lese om Genettes paratekstbegrep, hvor han skiller mellom epi- og peritekst og hvor paratekst forstås som et overbegrep for de to (1997). Epiteksten er parateksten som er distansert fra verket, mens periteksten er det som er innenfor selve verket. Disse er begge romlige – spatiale - felt. I tillegg til å skille mellom disse to paratekstformene, deler han også den temporale parateksten inn i tre hoveddeler. *Prior* – som er paratekster produsert før den aktuelle teksten- *Original*, som ble produsert samtidig som den aktuelle teksten, og til slutt den parateksten som ble produsert i ettertid. Her skiller Genette mellom *subsequent* – paratekster som blir produsert for eksempel på grunn av en andre utgave, og *belated paratekst*, som kan være produsert på grunn av en ny versjon av verket, og kommer gjerne etter en lengre tid, ofte flere tiår (Genette, 1997, s. 6).

Noe som er typisk for de omtalene jeg har lest om papirboken *The Very Hungry Caterpillar* er at de taktile effektene – hullene i papirsidene – ofte nevnes. Det er tydelig at leserne av boken er begeistret for disse, og måten de er brukt på – at larven har ’spist seg gjennom boken’ som noen skriver. På Eric Carles nettside er det et utvalg omtaler som representerer nettopp dette, hvor man kan lese at ”The very hungry caterpillar literally eats his way through the pages of the book – and right into your child’s heart...” (Eric-Carle.com). På samme nettside kan man finne Eric Carles blogg, hvor han skriver om ulike ting som opptar han, men den består i hovedsak av illustrasjoner han har tegnet, med en liten verbal tekst ved siden av. Siste oppdatering var en markering av den lille larvens ’fødselsdag’ 20. mars 2016. Her finner man også en video hvor Eric Carle leser *The Very Hungry Caterpillar*, og ulike arbeidsoppgaver som passer til boken.

Jeg har ingen kjennskap til omtaler, intervjuer eller andre lignende artikler som kan forbindes med papirboken som ble utgitt før (prior) – samtidig som (original) eller rett etter (subsequent)

papirboken ble publisert. Disse er også de minst interessante, da det først er mye senere at de to mediene 'møtes', siden det er 45 år mellom dem. Paratekst som er kommet ut lenge etter at papirboken ble publisert – såkalt 'belated paratekst' - som er kommet i forbindelse med den nye versjonen (appen) kan man si er omtalene om appen i seg selv, fordi papirboken alltid nevnes i sammenheng med appen. Slik kan man si at appen har aktualisert boken for en ny generasjon ved både å digitalisere innholdet og å referere til originalen ved alle beskrivelser og lignende. Samtidig som at omtalene av appen gagnar originalen, kan det virke som at appen nyter godt av å være basert på en klassiker – noe man blant annet kan se i forklaringen på hvorfor de vant den prestisjetunge BolognaRagazzi Digital Award (2015), hvor juryen sier at de liker at appen er basert på den klassiske boken av Eric Carle (1969), og at den har vært tro mot de originale illustrasjonene, samtidig som at de har gjort larven personlig for brukeren av appen, og ikke minst interaktiv (Storytoys.com). En kan slik si at appen og papirboken 'deler' paratekster, og støtter opp under hverandre, og at appen kanskje bruker papirboken til sin fordel i møte med en eldre generasjon, og papirboken bruker appen til sin, i møte med en yngre.

#### **4.5.7 Spatiotemporale affordanser**

En begrensing i appens spatiotemporale modalitet er at brukeren kan gå glipp av animasjonsklippene hvis han eller hun ser vekk det øyeblikket det spilles av. Dette skjer ikke i papirboken, da bildene er statiske. En spennende mulighet som ligger i appen, som en ikke finner i papirboken, er det virtuelle rommet, som gjør at en får en tredimensjonal forestilling i møtet med appen, noe som gjør at brukeren kan oppleve universet som enda mer 'virkelig'.

#### **4.5.8 Oppsummerende om den spatiotemporalske modalitet**

Om den spatiotemporale modaliteten ser vi at den har fire dimensjoner; høyde, bredde, dybde og tid, hvor særlig sistnevnte dimensjon er spennende å diskutere i disse to mediene. Fordi appens tekniske medium tilbyr muligheter til å ha animasjonsklipp, blir tiden ulik fra det statiske bildet i bildeboka, og skillet mellom de to verkene blir noe større. Dette gjør også at sekvensialiteten i de to mediene blir ulike, og begrepene som innledningsvis i avhandlingen virker svært like, blir stadig mer ulike gjennom Elleströms modaliteter. Det materielle er svært ulikt, noe som igjen fører til ulike erfaringer av mediene gjennom sansene, i tillegg til at det tekniske mediet gjør at de spatiotemporalske aspektene også blir ulike. Selv om alt bunnar i det materielle, påvirker det alle modalitetene på ulike vis. Også det semiotiske blir påvirket av det materielle, som vi skal se på videre, fordi også det semiotiske må realiseres og sanses gjennom et teknisk medium.

## 4.6 Appen og papirbokens semiotiske modalitet

Siste modalitet i Elleströms modell er den *semiotiske modalitet* og består av modene 'convention', 'contiguity' og 'resemblance'. Elleström forstår semiotikk som det meningsbærende, og kan, i vid forstand, beskrives som et teoretisk felt med mål om å forstå prosessen i meningsskapelse. Mening kan beskrives som et resultat av tegns funksjon, og det er derfor viktig å skille mellom ulike former for tegn (Elleström, 2010, s. 21). Den semiotiske modaliteten involverer meningsskapelse i det spatiotemporalsk skapte medium gjennom ulike former av tenking og tegntolkning (s. 22). Her er det to måter å tenke på. Den første består av noen kognitive funksjoner som hovedsakelig er regissert av oppfattede framstillinger, mens den andre er kognitive funksjoner som støtter seg på billedlige påstander.

### 4.6.1 Medienes semiotiske moder

Elleström skriver om de "three modes of semiotic modality"; *convention*, symboler, *contiguity*, indeks, og *resemblance*, forstått som ikoner. Disse er ofte blandet, men det er som regel én dominant (2010, s. 22, 23). Han påpeker at meningsskapelsen begynner allerede i den ubevisste oppfattelsen og ordning av sansedataen. Elleström er inspirert av Pierce når han skiller mellom de tre modene, hvor den første moden, symbolet, representeres gjennom symbolske og konvensjonelle tegn som forbinder deres objekter ved vane, som for eksempel språktegn. Den symbolske moden kan knyttes opp mot semiotisk teori, hvor *konvensjonelle* tegn er når tegnene ikke har et direkte forhold til det de betegner, som for eksempel ord og språk (Nikolajeva, 2000, s. 12). Andre mode, indeks, er representasjon av mening gjennom årsak eller nærhet, som for eksempel spor eller rester. Siste mode, ikonet, er likhet, og kan knyttes opp mot semiotikkens *ikoniske* tegn, hvor tegn og det betegnede forholder seg til hverandre gjennom likhet, altså en avbildning av objektet. Eksempel på dette kan være et bilde av en skriver i menystrifen (Nikolajeva, 2000, s. 12). Vi kan altså skille ut semiotikkens ikoniske og konvensjonelle tegn som det visuelle og det verbale, slik at bildet blir sammensatte ikoniske tegn, med mål om å beskrive, og verbalteksten sammensatte konvensjonelle tegn, med mål om å fortelle (Nikolajeva, 2000, s. 12). Både ikonet og tegnet kan selvsagt både beskrive og fortelle, men Nikolajeva vektlegger her at de har et mål om enten å beskrive eller fortelle, altså vektlegges det ene mer enn det andre. Elleström bruker verbaltekst som eksempel på en modal som er dominert av symbolske tegnfunksjoner, ord og bokstaver, sammenlignet med instrumentell musikk, samt alle former for visuelle bilder (som tegninger, figurer eller fotografier), som er dominert av ikoniske tegn. De ikoniske kvalitetene ved musikk og bilder er selvsagt ulike, da musikalske tegn er auditive, og appellerer hovedsakelig til bevegelse, følelser, kroppslige

opplevelser og kognitive strukturer, mens visuelle tegn i form av bilder appellerer til visuelle enheter innenfor det aktuelle mediet (2010, s. 23).

Papirboken *T.V.H.C.s* verbaltekst er svarte bokstaver på en hvit bakgrunn gjennom hele boken, og ordenes symbolske og konvensjonelle tegnfunksjoner blir sentral i betydningdannelsen. Birkeland (2011) skriver at "(...) verbaltekstens oppgave er å karakterisere det som ikke kan fortelles i bilder, men som kommer fram gjennom aktørens atferd, dialog og indre monolog" (s. 50). Samtidig som verbaltekstens oppgave i verket er viktig, er bokens ikoner, bildene, også svært sentrale. Bildet ønsker å beskrive verbalteksten, som ønsker å fortelle. Et eksempel på dette er andre oppslag, hvor verbalteksten forteller leseren at "One Sunday morning the warm sun came up and – pop – out of the egg came a tiny and very hungry caterpillar" (Carle, 1969). Her fortelles ikke bare en del av det narrative forløpet, men også detaljer om hvilken ukedag det er, hva larven tenker på – at den er sulten – og at den kom ut av egget med et 'pop' inn i en varm dag. Alt dette er noe som er vanskelig å beskrive med bilder, og dermed best fortelles gjennom verbaltekst, som Birkeland (2011) poengterer. Bildet beskriver det som fortelles i verbalteksten ved å tegne en liten larve, som går på en brun bakke, med en veldig stor sol, med en hvit bakgrunn, som gjør at illustrasjonen blir lys. Bildet beskriver alle fysiske objekter i verbalteksten. Lyd, temperatur og følelser lar seg ikke beskrive gjennom bilder like enkelt som gjennom tekst. Det kan være vanskelig å si at ikonet eller symbolet er mer dominerende enn det andre i papirboken, men man kan si at de symbolske språkteggenes fortellende funksjon er viktigere enn de ikoniske bildene for å kommunisere det narrative forløpet – dette gjelder ikke med et publikum som ikke kan lese, som når barn sitter alene med en bildebok. Når det er vanskelig å plassere hvilke semiotiske moder som er mer dominant enn den andre, kan dette være et eksempel på begrepet ikonotekst, som tidligere diskutert, hvor interaksjonen mellom de to semiotiske modene realiserer den multimodale teksten (Hallberg, 1982).

Verbalteksten i appen *M.V.H.C.* finnes i parateksten, som er presentert under den spatiotemporale modalitet. All omtale, beskrivelse, tittel osv. er basert på verbaltekst, og inneholder få, eller ingen, bilder. Altså kan man anta at de er beregnet på et lesende, voksent publikum. De symbolske tegnene oppleves som mest meningsskapende i forhold til innholdet i appen når de blir brukt i tittelen. Tittelen er basert på den originale bokens tittel *The Very Hungry Caterpillar*, bare at *The* er byttet ut med *My*, som tidligere nevnt. Dette gjør kanskje at brukeren av appen kan få en eier-følelse i møte med larven som ikke er en like stor selvfølge i papirboken, og kan knyttes til den tidligere narratologiske diskusjonen – i appen spiller brukeren larven (den er spillende), mens i boken blir den fortalt om den (den er fortellende).



Tittelen kombinert med at brukerne vil oppleve innholdet ulikt og kan styre larven som de vil, gjør at man kan få en nærmest personlig tilknytning til larven. En kan spille uendelig mange ganger, og på forskjellige vis, noe som gjør at man som bruker får mulighet til å bli kjent med larven, og etter hvert finner man også ut hvordan man kan komme gjennom en dag på 'enklest mulig vis' og på en mest mulig utforskende måte.

Det er som sagt ingen verbaltekst i appens narrative forløp. Det er derfor tydelig at det er de ikoniske moder som er dominant i appen – hvis man skal ta utgangspunkt i Elleström forståelse av ikon og symbol. Disse modene består av modaler som instrumentell musikk, lyd, bilde og figurer. Den instrumentelle musikken fungerer som en stemningsskaper, og av mening formidler den om det er dag eller natt. Lydeffektene har en større rolle som bindeledd mellom brukeren og det narrative forløpet. Det er lydeffektene som kommuniserer med brukeren. Det finnes to figurer i skjermbildet; det som forteller brukeren hvor sulten larven er, og hvor mye mer den må lekes med, og tre streker hvor brukeren kan trykke for å slå av lyden og eventuelt se reklame for produsentene. Bildet, som er et sentralt ikon, er på en måte oppdelt i et bevegelig, et statisk og et interaktivt bilde. Meningsskaping gjennom det bevegelige bildet, animasjonsklipp, er i appen er ikon for begynnelse og slutt. Det er ikke bare animasjonsklippene på dag én og syv i appen som er bevegelige, men disse to gir brukeren en følelse av at noe begynner, og noe avsluttes. Larven kommer til, og flyr av sted. Animasjonsklippet består av en ordnet, fast sekvensialitet med bevegelige bilder og lyd. De er todimensjonalt, selv om det – gjennom det virtuelle rom – gir inntrykk av å være tredimensjonalt. Lyden består av instrumentell musikk i bakgrunnen, som tidligere nevnt, som formidler at det er noe positivt som skjer – og kanskje litt spennende. Klippene er lagd med sterke farger, og oppleves som glade hendelser i det narrative forløpet.

De bevegelige bildene som er interaktive kan i seg selv beskrive det narrative forløpet til leseren; larven spiser mer og mer for hver dag, vokser og vokser. At de grønne strekene fylles opp etter hvert som oppgavene utføres, samt at larven vokser litt og litt for hver dag som går, som nevnt tidligere, skaper også en følelse av et narrativt forløp, og gjør at ikke dagene blir 'uendelige' – leseren kommer 'i mål'. Larven i appen er aldri stille, men er i stadig bevegelse, og klar til å bevege seg dit brukeren ønsker. Den ser 'direkte på leseren', noe Tone Birkeland (2011) mener oppfordrer brukeren til å bli med inn i fortellingen (s. 53), den multimodale teksten. Som bruker opplever man nettopp dette – at larven søker kontakt og inviterer inn. Bevegelige bilder som ikke er animasjonsklipp eller interaktive er snø som faller – i den nyeste oppdateringen – eller trær som duver litt fram og tilbake og lignende. De er med på å skape

universet og plassere årstiden, men kan ikke knyttes til det narrative forløpet.

Om animasjonsklippene egentlig er sammensatte ikoniske eller konvensjonelle tegn, er vanskelig å si. Man kan argumentere for at det ikoniske, bevegelige bildet, satt sammen med instrumentell musikk, som også er ikoniske, sammen skaper et 'mediespråk' (Henkel, 2015), og slik blir symbolske. Målet med disse klippene er å fortelle, heller enn å beskrive – da det ikke er noen verbaltekst klippene beskriver. Dette gjelder også de interaktive bevegelige bildene. Møtet mellom det visuelle og det auditive kommuniserer fortellende til brukeren. Et eksempel er når larven spiser seg gjennom et eple. Det bevegelige bildet viser brukeren at larven kommer gjennom eplet, men den bevege ikke på munnen eller andre bevegelser som indikerer at den spiser seg gjennom. Uten spise-lyden ved ikke brukeren med sikkerhet at det er den gjør. Samtidig ville ikke lyden alene fortalt brukeren at den representerte en larve som spiste seg gjennom et eple. De to ikonene, bilde og lyd, trenger hverandre for å bli symbolske.

Det er kun ett statisk bilde i appen, og det er bare helt statisk hvis brukeren ber larven utføre en oppgave som gjør at den ikke blir med videre til dette skjermbildet når han eller hun sveiper seg videre. Der hvor brukeren kan male, skjer det ingenting hvis ikke larven er med. Det er helt statisk. Alle andre skjermbilder har en form for bevegelse i seg. I papirboken er alle bildene statiske. Når bildene brukes på en forklarende måte kan de oppleves som noe som leses. Mens lesing av *skrift* skjer lineært på mikronivå (bokstav, ord, setning osv), leser man *bilder* på en mer romlig måte, og på en flate. Den er subjektiv lineær, og leseren velger seg rekkefølgen på avlesingen av de ulike elementene i bildet. *Film* (eller animasjonsklipp, som det er i appen) er lineær på makronivå, altså er det en tydelig bestemt framdrift, selv om man kan stoppe filmen, samt spole fram og tilbake. *Lyd* har en lineær utstrekning og entydig tidstvang (Schwebs; Otnes, 2006, s. 113, 114). Brukeren av appen må 'lese' både skrift i parateksten, bilder, film og lyd – altså lineært, romlig, i ulike retninger og med en entydig tidstvang til tider, mens leseren av papirboken i hovedsak leses lineært og romlig. Både skriften og bildene skiller seg fra papirbokens, da skriften i appen bare er i parateksten, som vi snart kommer til, og bildene både er statiske, bevegelige, interaktive og i animasjonsklipp. Forskjellen på et bevegelig- og et statisk bilde er i all hovedsak å finne i den spatiotemporalske modalitet, som tidligere diskutert, siden statiske bilder er spatiale, mens bevegelige bilder både er spatiale og temporal (Elleström, 2010, s. 28).

Flere av illustrasjonene i appen er et tydelig forsøk på å gjenskape de originale tegningene fra 1969. I appen er illustrasjonene selvsagt dataproduisert, men framstilles som om de er

håndtegnet, og anvendes for å beskrive en realistisk verden. Likevel bli opplevelsen av illustrasjonene ulike, på grunn av bevegelsen i appen, noe som gjør at papirbokens 'den gang da' blir byttet ut med 'her og nå' i appens nettbrett-versjon, som tidligere nevnt, fordi larven beveger seg når brukeren trykker på skjermen, og kravler fra sted til sted, mens man i papirboken må tenke seg at den en gang har gått dit den er på bildet.

Appen og papirboken har begge indeksiale tegn i form av 'spor' fra tidligere i fortellingen. I papirboken er hullene i sidene etter larven et tegn på dette. Disse sporene skaper en driv og spenning i sidevendingen, som tidligere diskutert. I appen finner en lignende spor i form av at plantene vokser for hver dag, som er en årsak som kommer av at brukeren har vannet dem dagen før. De indeksiale tegnene i disse to mediene er altså en del av det narrative forløpet, og er med på å knytte oppslagene sammen.

#### **4.6.2 Semiotikk som erfaring og den hermeneutiske sirkel**

Estetikk handler om den sanselige erfaring av kunst (Schwebs, 2014), som tidligere nevnt. Når man snakker om estetisk erfaring, forstås dette som at en aktiv deltakelse kreves av verkets publikum for at erfaring – forstått som en nytende, sansende og vurderende handling – skal oppstå (Dewey, 1934, red. i Bale, 2009, s. 18), som diskutert i kapittelet om den sensoriske modalitet. Brukeren av appen og papirbokens leser må begge fortolke de semiotiske tegnene i verkene for å forstå det narrative forløpet, men på ulike vis. I papirboken må leseren forstå at det er en sammenheng mellom bildene av matvarene og verbalteksten, og at larvens spising gjør at det blir til en sommerfugl. Appen krever noe mer av brukeren sin, og brukeren må forstå at det er en sammenheng mellom de bekræftende, auditive lydene, og det visuelle bildet, satt sammen med den taktile skjermen – hvor brukeren møter alle de tre materielle formene på én og samme tid. Hermeneutikken handler som før sagt om fortolkning (Bale, 2009), noe begge mediene krever at publikum gjør for at de skal kunne danne seg en helhetsmening. Publikum kan fortolke et symbol ved å forstå et ikon og motsatt, og slik bevege seg inn i den hermeneutiske sirkel, som også ble diskutert tidligere, forstås som en uendelig utvikling i lesing av litterære verk, hvor forståelsen av delene skaper en større forståelse av helheten, og omvendt (Gadamer, ref. i Bale 2009, s. 103).

#### **4.6.3 Semiotiske affordanser**

Det store skillet mellom appen og papirbokens semiotiske tegn er det bevegelige mot det statiske, noe som igjen kommer av det tekniske mediet. Mulighetene som ligger i det

bevegelige bildet i appen er mange, og det blir som sagt et større eier-forhold til larven i appen, som kommer av at brukeren kan styre den som en vil og slik påvirke hendelsene. Samtidig kan en også si at den stadige bevegeligheten, lydene og musikken er en begrensning i den forstand at en ikke kan stoppe opp når en vil, og lydene kan oppleves som forstyrrende. Papirboken byr på muligheten til å utforske bildene så lenge en vil, uten å bli forstyrret av de digitale effektene som befinner seg i appen. Samtidig er den begrenset i den forstand at den ikke har de samme interaktive elementene, og leseren vil kanskje ikke få det samme 'personlige forholdet' til larven i boken som brukeren av appen får til den digitale larven.

#### **4.6.4 Oppsummerende om den semiotiske modalitet**

Den semiotiske modaliteten kan være komplisert å analysere, fordi man på et vis kan si at alt som finnes av modaler i appen og papirboken er semiotiske tegn. Da den materielle modaliteten realiserer innholdet i mediet, lar den sensoriske sansene erfare det, den spatiotemporalske ser på de romlige formene og tiden i mediet, kan man si at den semiotiske modaliteten er meningsskapelsen og fortolkningen av de første tre modalitetene sammen. Ikon, symbol og indeks dekker alle elementer i mediene og er kanskje den modaliteten hvor mediene er mest lik, nettopp fordi det handler mindre om det tekniske mediet, og mer om publikums meningsskapelse av helheten. Likevel er det ulikheter i den semiotiske modalitet som i de andre modalitetene som kommer av det tekniske mediet; de digitale modalene, som lyd for eksempel, hvor man kan se tydelige forskjeller på de to mediene.

## 5. Avsluttende tanker og konklusjon

I dette kapittelet vil jeg diskutere litt rundt spørsmålene jeg stilte innledningsvis i avhandlingen. Gjennom arbeidet med analysen føler jeg at det er et naturlig skille i oppgaven, hvor tekstanalysen er en del og intermedialitetsanalysen en annen, også i drøftingen. I den første delen av drøftingen vil jeg derfor drøfte hva som ligger i begrepene bildebok, bildebokapp og spill, og litt rundt gråsonen mellom dem. I den andre delen ønsker jeg å drøfte litt rundt appen som kunstform og de to mediene papirboken og appens affordanser i lys av Elleströms modalitetsmodell.

### 5.1 Noen tanker

#### 5.1.1 Bildeboken, bildebokappen og spillet; appen *My Very Hungry Caterpillar* som kunstform

Jeg opplever, når jeg leser nyere bildebokforskning, at det er en stor endring på gang, og at mange forskere ikke lenger er så opptatt av de klassiske kjennetegnene til denne bokformen. Da man tradisjonelt var opptatt av samspill mellom verbaltekst og bilde, og hvordan bokmediet ble en del av dette samspillet, er man i dag mer opptatt av grensekryssing mellom medier, den digitale litteraturen og hvordan man i det hele tatt kan kalle litteratur for litteratur. Jeg synes at bildebokkapittelet viser at kjennetegnene vi allerede har innenfor begrepet ikke skal forkastes, da de fortsatt kan brukes i analyser av nye bildebokformer, men at det tekniske mediet ikke lenger må forventes at er i papirform. Analysen viser at en bildebok kan medieres gjennom et nettbrett, uten å være langt fra begrepsbeskrivelsen. Det som 'stopper' appen *M.V.H.C.* fra å være en tradisjonell bildebok blir altså det tekniske mediet og dens mangel på ikonotekst, noe som er særegent for denne appen. Mange bildebokapper har verbaltekst og ikonotekst, så dette gjelder bare noen få apper. Gjeldende for alle bildebokapper blir altså at det tekniske mediet

ikke er papirform, og de kan ellers oppfylle mange av de sentrale kjennetegnene til bildebokbegrepet. Det at appen ikke alltid har en ikonotekst gjør allikevel at en må spørre om den hører hjemme i bildebokforskningen.

Jeg velger å basere min forståelse av spillbegrepet på McGonigal fordi det bekrefter mitt inntrykk av hva et spill består av, samt at det er en begrepsforklaring det er enkelt å forholde seg til. I følge denne begrepsforståelsen er appen *M.V.H.C.* et spill, og passer bedre til dette begrepet enn bildebokbegrepet fordi det ikke 'mangler' noe eller unnviker fra essensielle elementer. Appen *M.V.H.C.* har et mål, regler, gir tilbakemeldinger og er frivillig i ulik grad. Så hvorfor er bildebokappen analysert som litteratur? Det er vanskelig å si. Tekstanalysen viser at appen *M.V.H.C.* passer under begrepet bildebokapp, men minner om et spill som kunstform, som sagt. Intermedialitetsanalysen sier oss at appen *M.V.H.C.* som medium skiller seg fra det materielle i den papirbaserte litteraturen, samt at den kommuniserer gjennom ulike modaler og slik stiller ulike krav til sitt publikum. Det er mye ved appen *M.V.H.C.* som ikke har å gjøre med dens spill-kjennetegn, og disse elementene er gjerne de som kan knyttes opp mot litteraturen, som det narrative forløpet og at den er en remediering av en bildebok. Det at spill-elementene blir dominerende og stopper forløpet fra å gå framover gjør at denne appen oppleves som spill. Bøker har tradisjonelt ikke spill eller begrensinger på denne måten, og brukeren blir til en spiller, utforsker OG leser i denne appen, som kan produsere sine egne fortellinger, som Schwebs (2014) påpeker. Siden appen *M.V.H.C.* er en bildebokapp må det bety at i alle fall noen bildebokapper er spill – om ikke alle. Denne diskusjonen er for stor for denne mastergradsavhandlingen, da det er produsert svært mange bildebokapper.

Appen *M.V.H.C.* gjør det vanskelig å si hvordan man innen forskning skal vinkle en analyse fordi den kan kalles en bildebokapp, men kan beskrives best som spill. Så hva er en bildebokapp? Er den litteratur eller spill? Den minner i alle fall om narrative spill, da begge kan beskrives som ergodisk litteratur, begge krever en spiller på noe vis, man utforsker en tilgjengelig verden og kan produsere sine egne fortellinger. Begge er dataprogram som framstiller narrative forløp, og er gjerne basert på et univers som tidligere er produsert. Ingen av dem kan overføres på papir, da de er interaktive. Det som skiller bildebokappen fra det narrative spillet, er det tekniske mediet på et vis, da bildebokappen er avhengig av en berørings skjerm. Spillet kan også ofte spilles på berørings skjerm, men kan like gjerne spilles på en spillkonsoll. Det som gjør det vanskelig å forstå bildebokappen som litteratur, er at den gjerne har oppgaver som må utføres - og at disse gjerne er viktigere enn rammefortellingen - oppslagene kan minne om filmscener, og karakterene i fortellingen kan ha replikker

(Tønnessen, 2014), mens det narrative spillet vektlegger fortellingen framfor oppgaver som skal løses. I spillene *Game of Thrones* og *Walking Dead*, som er brukt som eksempler i denne avhandlingen, er det fortellingen og karakterene som er vektlagt, som er typisk for de narrative spillene, som sagt. I appen *M.V.H.C.*, er det spillelementene og de digitale effektene som oppleves som vektlagt, og dette kan være typisk for bildebokappen. Altså vektlegger spillene 'det narrative' - fortellingen. Bildebokappen vektlegger 'det ludiske' - det spillende – det tekniske, digitale, mediet og McGonigals spillkategorier – mål, regler, tilbakemelding og frivillighet. Likevel forsker litteraturforskere på bildebokappen og spillforskere på de narrative spillene. Begrunnelsen for at narrative spill blir forsket på av spillforskere kan komme av at spilleren gjør noen valg underveis, og utfyller de krav McGonigal stiller. At bildebokappen blir forsket på av litteraturforskere kan komme av at det gjerne er remedieringer av bildebøker, og dermed blir regnet for å være litteratur, selv om analysen viser noe annet.

Likevel opplever jeg ikke at gråsonen er like grå lenger etter arbeidet med denne avhandlingen. Jeg definerer appen *M.V.H.C.* som spill mer enn litteratur. Ikke bare på grunn av at den passer til definisjonen på spill, men også etter å ha brukt Aarseths modell som analyseverktøy. I tillegg til at de tekniske mediene i appen *M.V.H.C.* og papirboken *T.V.H.C.* er ulike, er de også ulike kunstformer, litteratur og spill, blant annet fordi papirboken er fortellende, narrativ, mens appen er mer spillende, ludisk. Appen og papirboken har mange felles elementer, som bildebokkjennetegnene, det narrative forløpet og bildene, men skiller likevel lag i Aarseths modell. Mens papirboken har en leser som blir fortalt en fortelling gjennom en ferdig produsert verbaltekst, som foregår i en fysisk utilgjengelig verden som han eller hun bare kan utforske i fantasien, har appen en bruker som møter interaktive elementer ved alle skjermbilder, er selv produserende og forfatter, går inn i en tilgjengelig verden og kan utforske. All litteratur er ikke narrativ. At det narrative forløpet stopper opp i appen *M.V.H.C.* hvis brukeren ikke er aktiv, er ikke alene et argument for at den ikke er litteratur. Det som utfordrer litteraturbegrepet er at spillaktige oppgaver kan lede bort fra det litterære. Og, selv om et litterært verk ikke har et narrativt forløp, som pekebøker og lyrikk, vil leseren få mulighet til å lese seg gjennom fra start til slutt uansett evner eller forståelse av verket. Det vil ikke en bruker av appen *M.V.H.C.*. Brukeren vil ikke 'bare' gå glipp av hvordan det går med larven, men også de resterende modalene i verket – animasjonene, musikken osv. -, sett bort fra det narrative. Analysen viser dermed at selv om appen *M.V.H.C.* kunne tilfredsstillte mange av kravene til definisjonen av bildebok, så kan den likevel ikke plasseres som litteratur, noe bildeboken *T.V.H.C.* kan. Dette er altså den foreløpige konklusjonen etter del 1 av analysen.

### 5.1.2 Appen *My Very Hungry Caterpillar*; mediets kjennetegn

Det som kommer fram av den intermediale analysen er at papirboken *T.V.H.C.* og appen *M.V.H.C.* har en del ulikheter i deres likheter. De er i familie med hverandre, men er mest ulike når man diskuterer det tekniske mediet. Mens det i hovedsak medieres taktil tekst i papirboken *T.V.H.C.*, en verbal tekst og statiske bilder, vektlegges auditiv tekst, bevegelig bilde og organisert ikke-verbal tekst i appen *M.V.H.C.*, men begge mediene formidler på et vis en fortelling om en larve. Det som medierer er ulikt, men ikke like mye det som medieres. Dette er noe likt med adventurespillene, som oppleves som lik bildebokapp-begrepet i beskrivelsen, men som gjerne finnes på et annet tekniske medium.

En ser i den sensoriske modaliteten at appen *M.V.H.C.* er mer avhengig av en tolkende og oppfattende bruker for å bli realisert enn papirboken, da den kun har ett 'mediaspråk' - en utvidet tekst – og blir kun realisert i møte med sin bruker. Papirboken *T.V.H.C.*s verbaltekst og bilder vil uansett finnes, selv om ikonoteksten ikke blir realisert før den møter sin leser. Appens ustabile form uten verbaltekst og med stadige endringer, skaper forstyrrelser i den hermeneutiske sirkel. Appen *M.V.H.C.* krever også at brukeren lytter i tillegg til å se og føle, noe litteratur i papirform tradisjonelt ikke gjør, ved at den har auditiv tekst og musikk. Litteratur i muntlig form krever også at publikum lytter, så denne skilnaden gjelder i hovedsak diskusjonen om verk med papirbok eller nettbrett som teknisk medium. Dette mediaspråket tydeliggjør de semiotiske skilnadene i mediene; papirboken bruker både ikoner og symboler – verbaltekst og bilder - mens appen i hovedsak kun bruker ikoner. Boken forteller og beskriver, og skaper slik en ikonotekst, mens appen 'bare' beskriver. Når man skal drøfte den spatiotemporalske modaliteten i de to mediene, beveger vi oss over i diskusjonen rundt mediens affordans.

Kort om Elleströms modell?

### 5.1.3 Papirboken og appens affordanser

Appen *My Very Hungry Caterpillar* har særlig én særegenhet, som kan oppleves som en svakhet, og det er mangelen på muligheten til å gå fram og tilbake mellom oppslagene, altså larvens dager, som man vil. I arbeidet med analysen måtte jeg til stadighet gå gjennom alle dagene for å sjekke noe på en spesifikk dag. Dette kan også knyttes opp mot den spatiotemporale modaliteten, hvor tiden i appen blir en svakhet på grunn av dette. Om brukeren av appen ser bort når larven blir til sommerfugl, eller kommer ut av egget, går man glipp av animasjonsklippet, og får ikke muligheten til å se det på nytt uten å gå gjennom syv oppslag



først. Og da vil det være 'en annen larve' som blir til en sommerfugl denne gangen. Dette gjør at brukeren av appen må være skjerpet, så man ikke glemmer noe før larven legger seg for dagen. For da er det 'for sent'. I papirboken kan leseren mingle rundt i boken, bla fram og tilbake som en vil, da den bare har romlige dimensjoner, og tiden kun befinner seg mellom oppslagene, altså ikke noe leseren kan gå glipp av.

Bildebokappen er også en noe ustabil medieform fordi den ikke har sin har ikke en 'egen' medialitet, men låner, tematiserer og eksperimenterer med andres, her i hovedsak litteraturen og spillet. Dette er det som gjør at appen blir vanskelig å plassere innen én kunstform, men jeg mener likevel at akkurat denne appen, *M.V.H.C.*, best hører hjemme i spillverdenen. Med Aarsets (2012) modell som bakgrunn, ser man at det ustabile medieformen, med den usikre estetikken, gjør at brukere av appen opplever den ulik fra gang til gang på grunn av at den har få kjerner og mange satellitter. I tillegg til at dette gjør at brukere opplever den ulikt, gjør dette også at den blir enda vanskeligere å analysere. Det er mange små elementer som ikke har noen sentral rolle i handlingen, som fisken i dammen, og som til tider befinner seg i appen, og andre ganger ikke. Dette påvirker framdriften og rytmen i appen, men ikke det narrative forløpet, da kjernene er urørte gjennom oppdateringene og endringene som blir gjort. Larven vil alltid gå fra egg til sommerfugl, og for å bli det så spiser han frukter og matvarer.

Å analysere bildebokapp-begrepet vil gjerne være vanskeligere enn å analysere en noe foranderlig app, siden bildebokappene kan være så ulike. Det finnes bildebokapper basert på bildebøker, som denne, men også bildebokapper som baserer seg på eventyr, og apper som ønsker å være så lik papirboken som mulig. Det finnes apper som inneholder mye spill og lite fortelling, og apper med mye fortelling og lite spill. Det er derfor vanskelig å si hvem som skal analysere dem, og hva man bør kunne noe om for å gjøre det. Jeg tror det er en fordel å kunne noe om interaktive elementer og spill, siden flere av appene ligger i den diskuterte gråsonen.

Skillet mellom de to mediene papirbok og bildebokapp er i første omgang tydeligst i deres tekniske medium og den materielle modaliteten. Papirboken er bygd opp av papir og papp, mens appen medierer ved hjelp av en berørings skjerm i et nettbrett – dette fører til at det ene mediet kan ha hull i sidene, ha sidevending og en språklig tekst som kan 'eies', mens den andre har lyd, musikk og spill, samt bevegelige bilder – og en språklig tekst som endres for hver gang appen åpnes. Noe som også kommer fram av arbeidet med denne masteren er at disse to mediene, appen *My Very Hungry Caterpillar* og papirboken *The Very Hungry Caterpillar*, ikke er samme kunstform. Går vi tilbake til det innledende sitatet av Dara O'Briain, ligger svaret på

problemstillingen på mange måter allerede der: "(...) No other art form does this. You can not be bad at watching a movie, you can not be bad at listening to an album, but you can be bad at playing a video game. And the video game will punish you, and denies you access to the rest of the game. (...)" (2014), noe som ikke gjelder tradisjonell litteratur, som sagt. O'Briains utsagn stemmer over ens med hva tekstanalysen viser. Intermedialitetsanalysen viser i tillegg at hvis vi ser bort i fra appen *M.V.H.C.* som kunstform, og heller som ett medium, har den flere særegenheter ved at den er en sammensetning av flere kunstformer, og dermed inneholder musikk, lyd, film i form av animasjonsklipp, et mediaspråk, illustrasjoner, spill, og mye mer. Å si at denne appen er litteratur eller spill blir på mange måter for enkelt, da intermedialitetsanalysen får fram at den krever sin egen begrepsdefinisjon, sin egen kunstform. Måten den kommuniserer på, gjennom det tekniske mediet nettbrettet og de utallige ulike modalene. Formidlingen gjennom å bruke publikums sanser, se, lytte og føle, den varierte performative teksten og utnyttelsen av 'tiden' mellom oppslagene, gjør at appen *M.V.H.C.* i all hovedsak må sees på som et særegent verk. En ser et behov for et mer passende begrep enn spill og litteratur. Her kommer bildebokapp-begrepet inn, men slik det er i dag, er ikke dette begrepet definert omfattende nok til å kunne få fram alle sidene ved dette spennende mediet. Og siden det ikke finnes et slik definisjon enda, vil det være mest naturlig å foreløpig kalle denne appen for et spill.

## 5.2 Konklusjon

Etter arbeidet med de to analysen ser jeg at forskjellen på appen *M.V.H.C.* og papirboken *T.V.H.C.* er at denne appen ligger nær et interaktivt spill, og er avhengig av en berøringsskjermsom teknisk medium. Den er spillende (ludisk), og beskriver med bilder framfor å fortelle med verbaltekst. Papirboken er en bildebok i litteraturform som har to permer med ark mellom som teknisk medium. Den er fortellende (narrativ), og har en ikonotekst som forteller til leseren gjennom verbaltekst og bilder sammen. Forskjellen på spill og litteratur ligger mye i forskjellen på de to mediene som nevnt over, men man kan generelt si at spill er interaktive, spillende, og inneholder de fire elementene; regler, mål, tilbakemeldingssystem og en frivillighet – litteraturen er fortellende og inneholder gjerne ikke de fire elementene spillet har, og vil ikke kreve noen evner av sin leser.

En bildebok er et medium som ofte har et fortellende innhold med minst et bilde på hvert oppslag, og er tradisjonelt i papirform. En bildebokapp er et medium som gjerne har interaktive elementer, og som kommuniserer et narrativt forløp på en berøringsskjerms. Medienes

affordanser er diskutert over. Analysen viser også at bildebokteori ikke er tilstrekkelig for å si noe om hva som særpreger appen og forskjellen på bildebokapp og bildebok på papir. Intermedialitetsanalysen fikk fram mange nyanser i forskjellen på papirbok og app – særlig når det gjelder materialitet, altså det tekniske mediet -, men også estetisk erfaring og helhetstolkning.

Elleströms modell har vært viktig i arbeidet med den intermediale analysen, og fungerer godt til å finne ut hva som kjennetegner et medium, og hva som skiller det fra andre medier. Skulle jeg ha gjort et lignende arbeid senere, ville jeg kun brukt denne modellen til hele avhandlingen, og heller knyttet kunstformene inn i den intermediale analysen.

Så; 'Hvor går grensen mellom litteratur og spill i appen *My Very Hungry Caterpillar*'? Analysen viser at grensen i hovedsak ligger i skillet mellom det narrative og det ludiske. Det narrative forløpet som er basert på papirboken *The Very Hungry Caterpillar* blir her det narrative, og blir tilnærmet en fortelling. Det litterære. Modalene denne fortellingen formidles gjennom, som er særegne for nettbrettet, er det ludiske, som altså blir spillet. Den forutbestemte handlingen er litteraturen, og oppgavene som må utføres for å få oppleve denne handlingen er spillet i appen *My Very Hungry Caterpillar*.

### **5.3 Veien videre**

Det kommer fram av arbeidet med denne masteroppgaven at forskningsfeltet mangler en konkret definisjon av bildebokappen. Ut i fra mitt arbeid konkluderer jeg med at appen *My Very Hungry Caterpillar* er mer spill enn litteratur, men det kan ikke sies å gjelde alle apper som kan falle inn under bildebokapp-begrepet. For å svare på dette må man analysere langt flere apper, og omfanget på en masteroppgave er ikke stor nok til å definere et så vidt begrep. Jeg håper enten å definere dette spennende begrepet selv, eller å lese arbeidet til noen andre som gjør det. Et slik arbeid vil nok kreve en doktorgradsavhandling, da en kan se av analyser som tidligere er gjort, i form av korte artikler, bare tar for seg fragmenter av appen.

## 7. Litteratur

Al-Yaqout, Ghada; Nikolajeva, Maria (2015). *Re-conceptualising picturebook theory in the digital age*. Barnelitterært forskningskrift, vol. 6

Aarseth, J. Espen (1997). *Cybertext: perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press

Aarseth, Espen (2012). *A Narrative Theory of Games*. Foundations of Digital Games Conference Proceedings. IT University of Copenhagen.

Hentet 4. mars 2016 fra <http://dl.acm.org.galanga.hib.no/citation.cfm?id=2282365>

Aaslestad, Petter (1999). *Narratologi. En innføring i anvendt fortelle teori*. Oslo: Landslaget for norskundervisning.

Bale, Kjersti (2009). *Estetikk. En innføring*. Oslo: Pax forlag

Barthes, Roland (1977). Introduction to the Structural analysis of Narrative. In *Image, Music, Text*. London: Fontana Press [1966].

Birkeland, Tone (2011). Litteratur som døråpner til estetisk erfaring. I Bakke, Kari; Jenssen, Cathrine; Sæbø, Aud Berggraf (red.). *Kunst, kultur og kreativitet. Kunstfaglig arbeid i barnehagen*. Bergen: Fagbokforlaget Vigmostad & Bjørke AS.

Bolter, Jay David; Grusin, Richard (1996). *Remediation*. Hentet 26. september 2015 fra [http://dss-edit.com/plu/Bolter-Grusin\\_Remediation.pdf](http://dss-edit.com/plu/Bolter-Grusin_Remediation.pdf)

Bolter, Jay David; Grusin, Richard (1999). *Remediation. Understanding new media*. Cambridge, Massachusetts: MIT press

Bruhn, Jørgen (2008). *Intermedialitet: framtidens humanistiske grunndisciplin?* Tidsskrift for litteraturvetenskap, Vol.21

Carle, Eric (1969). *The Very Hungry Caterpillar*. Trykket: 1994, New York : Philomel

Carle, Eric. "Eric Carle's blog". Hentet 13. mai 2016 fra <http://ericcarleblog.blogspot.no/>

Carle, Eric. "Foreign Language Editions of the Very Hungry Caterpillar". Hentet 13. mai 2016 fra <http://www.eric-carle.com/VHCbooks.html>

Carle, Eric. "Published reviews The Very Hungry Caterpillar". Hentet 13. mai 2016 fra <http://eric-carle.com/rev-VHC.html>

Christensen, Nina (2003). *Den danske billedbog 1950-1999. Teori. Analyse. Historie*. Roskilde: Roskilde Universitetsforlag.

Christensen, N. (2014). "I bevægelse. Billedbøger og billedbogforskning under forvandling". I *Tidskrift for litteraturvetenskap* 2/2014.

Christensen, Nina (2015). "Når diktet byder op til dans. Om interaksjonen mellom skrift, bilde og lyd i Thea Bendix' og Thorstein Thomsens *Cirklen og andre cirkeldigte* (2012) i bogformat og som beriget e-bok". I Skaret, Anne (red.). *Barnelyrikk: En antologi*. Vallset: Oplandske Bokforlag.

Druker, Elina (2008). *Modernismens bilde. Den moderna bilderboken i Norden*. Ph.d.-avhandling. Stockholm: Makadam Forlag.

Druker, Elina (2009). "Bilderbokens modernism". I Rasmussen; Druker; Skyggebjerg; Høyrup; Phli; Ramsfjell; Øster *10 nedslag i børnelitteraturforskningen* av. Fredriksberg: Roskilde Universitetsforlag

Egeland, Jorun (2009). "Husker du denne karen?". I *nettavisen*, hentet 24. mars 2016 fra <http://www.nettavisen.no/nyheter/husker-du-denne-karen/2595005.html>

Elleström, Lars (2010). "The Modalities of Media: A model for Understanding Intermedial Relations". I Elleström, Lars (red.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality* (2010). Palgrave MacMillan, Houndmills, Basingstoke

Gaasland, Rold (1999). *Fortellerens hemmeligheter: innføring i litterær analyse*. Oslo: Universitetsforlaget

- Genette, Gerard (1997). *Paratexts: Threshold of Interpretation*. Cambridge University Press  
Hentet 14. mars 2016, fra  
[https://books.google.no/books?id=AmWhQzemk2EC&dq=Genette,+G.+\(1997\).+Paratexts&lr=&hl=no&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.no/books?id=AmWhQzemk2EC&dq=Genette,+G.+(1997).+Paratexts&lr=&hl=no&source=gbs_navlinks_s)
- Gyldendal Forlag, hentet 13. mai 2016 fra  
<http://www.gyldendal.no/content/search?SearchText=lille+larven+aldrimett&SubTreeArray%5B%5D=152>
- Hayles, N. Katherine (2013). *Combining Close and Distant Reading. Johathan Safran Foer's Tree of Codes and the Aesthetic of Bookishness* i PMLA 128:1
- Hallberg, Kristin (1982). "Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen". I *Tidskrift för litteraturvetenskap* 3-4
- Henkel, Ayoe Quist (2015) *Børnelitteratur mellem medier. Appen Tavs I et intermedialitetsperspektiv*. I BLFT vol 6
- Hutcheon, Linda (2006). *A Theory of Adaptation*. New York: Routledge. Taylor & Francis Group.
- Høyrup, Helene (2009). "Digitale dagsordener. Et essay om børnelitteraturen i et New Literacy-perspektiv" i *10 nedslag i børnelitteraturforskningen* av Rasmussen; Druker; Skyggebjerg; Høyrup; Phli; Ramsfjell; Øster. Fredriksberg: Roskilde Universitetsforlag
- Kress, Gunther; Leeuwen, Theo van (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford UK: Oxford University Press
- McGonigal, Jane (2011). *Reality is Broken. Why Games Make Us Better and How They Can Change the World*. Jonathan Cape: London.
- Mjør, Ingeborg (2009). *Høgtlesar, barn, bildebok. Vegar til meining og tekst*. Ph.d.-avhandling: Universitetet i Agder.

- Mjør, Ingeborg (2012). ”Digitale barn – kva står på spel?”. I *bt.no*. Hentet 6. september 2015 fra <http://blogg.bt.no/preik/2012/08/10/digitale-barn-kva-star-pa-spel/>
- Mjør, Ingeborg; Birkeland, Tone (2012). *Barnelitteratur – sjangrar og teksttypar*. Oslo: Cappelen Damm akademisk
- Nagel, Lisa (2014). Med bukkene bruse på badeland. I *Jakten på fortellinger*. Tønnessen, Elise Seip (2014) red.
- Nikolajeva, Maria (2000). *Bilderbokens pusselbitar*. Sverige: Studentlitteratur.
- Norsk Mediebarometer (2014). Hentet 4. oktober 2015 fra [https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/\\_attachment/223839?\\_ts=14d09e6cbf0](https://www.ssb.no/kultur-og-fritid/artikler-og-publikasjoner/_attachment/223839?_ts=14d09e6cbf0)
- O’Briain (2013) *Live at the Apollo*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=g8X35qTMQ0E> ca. 1:20
- Ommundsen, Åse Marie (2010). ”På vei mot barnelitteraturens grenser? Erlend Loes *Kurtby* (2008)”. I *Barnboken – Journal of Children's Literature Research*. Hentet 12. mai fra <http://www.barnboken.net/barnboken/index.php/clr/article/view/11/11>
- Prytz, Øyvind (2013). *Litteratur i digitale omgivelser*. Arts Council: Norge
- Rajewsky, Irina O. (2005) Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”. *Intermédialités/Intermedialities* 6
- Rhedin, Ulla (1992). *Bilderboken. På väg mot en teori*. Göteborgs universitet. Ph.d.-avhandling. Stockholm: Alfabeta Bokförlag.
- Rhedin, Ulla (2013). “På upptacktsfärd med bilderboken i nya teoretiska landskap” i *En fanfar för bilderboken!* Red. Av Ulla Rhedin, Oscar K. og Lena Eriksson. Lettland: Alfabeta Bokforlag AB

- Rustad, Hans Kristian (2012). *Digital litteratur. En innføring*. Cappelen Damm AS.
- Ryan, Marie-Laure (2005). "Media and Narrative". I *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*, London: Routledge
- Schwebs, Ture og Otnes, Hildegunn (2006). *Tekst.no. Strukturer og sjangrer i digitale medier*. Oslo: Cappelen Akademisk Forlag/ LNU
- Schwebs, T. (2014). Affordances of an App - A reading of The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore. I *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 5  
<http://dx.doi.org/10.3402/blft.v5.24169>
- Stichnothe, Hadassah. (2014) Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. I *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, Vol. 5
- Store Norske Leksikon, nettversjonen. Hentet 2. mars 2016 fra <https://snl.no/dataspill>
- Store Norske Leksikon, nettversjonen. Hentet 2. mai fra <https://snl.no/kunst>
- StoryToys Entertainment Limited (2015) *My Very Hungry Caterpillar* versjon 1.0.3
- Telltale (2012) *Walking Dead*
- Telltale (2014) *Game of Thrones*
- Tønnessen, Elise Seip (2014). "Innledning". I Tønnessen (Red.) *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*. Oslo: Universitetsforlaget AS
- Tønnessen, Elise Seip (2014). "Fra bildebok til app, eller bare litterær app?" I Tønnessen (Red.) *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*. Oslo: Universitetsforlaget AS
- Utdanningsdirektoratet (2006). Læreplan i norsk – kompetansemål. I *LK06*. Hentet 4. mai 2016 fra <http://www.udir.no/kl06/NOR1-05/Kompetansemaal?arst=372029328&kmsn=502670254>