



BØRNELITTERATUR I TRANSMEDIAL BEVÆGELSE

SARAH MYGIND
PH.D.-AFHANDLING
AARHUS UNIVERSITET

BØRNELITTERATUR I TRANSMEDIAL BEVÆGELSE

PH.D.-AFHANDLING
SARAH MYGIND

Vejleder: Nina Christensen
Bivejleder: Tore Rye Andersen
Center for Børns Litteratur og Medier
Institut for Kommunikation og Kultur
Aarhus Universitet
2019

Sarah Mygind

Børnelitteratur i transmedial bevægelse

© Sarah Mygind og Aarhus Universitet 2019

Cover: Laura Rathschau

Trykt hos Fællestrykkeriet, Aarhus Universitet

Kontakt: sarah.mygind@cc.au.dk

Antal anslag: 484.831

ISBN: 978-87-7507-449-5

DOI: 10.7146/aul.325.220

FORORD

En tekst som den ph.d.-afhandling, du nu står på tærsklen til at skulle læse, bliver aldrig til på baggrund af kun én persons arbejde, selvom du måske kun bider mærke i forfatternavnet på omslaget. Den roman, tegneserie eller rejseguide, du vælger fra boghylden på biblioteket eller hos boghandleren, putter i kurven i en webshop eller downloader til dit virtuelle bibliotek er alle afhængig af så mange forskellige aktører, faktorer og vilkår, at det kan være svimlende, når først man begynder at tænke over det. Netop disse vilkår spiller en væsentlig rolle i nærværende afhandling og af samme grund er det helt oplagt for mig som tekstens afsender at nævne og takke dem, som har haft afgørende indflydelse på dens tilblivelse.

Den allerstørste og varmeste tak til Nina Christensen, som udover at have været en fantastisk vejleder for mig i løbet af min forskeruddannelse, en uvurderlig læser og støtte i skriveprocessen også er en kæmpe faglig og menneskelig inspiration. Gennem Nina er jeg blevet introduceret til det danske såvel som det internationale miljø af forskere i børnelitteratur. Det er et forskningsmiljø, som er præget af en enorm velvillighed, entusiastiske udvekslinger på tværs af landegrænser og stor passion for sit genstandsfelt, og jeg er dybt taknemmelig for den sparring og opbakning, jeg har fået igennem dette miljø i løbet af mit ph.d.-forløb.

Særlig stor tak til min bivejleder, Tore Rye Andersen, som oveni vores mange og meget nørdede samtaler og diskussioner om Harry Potter, tv-serier og meget mere har været en vigtig kritisk og engageret læser på afhandlingen og en stor støtte i projektforløbet.

Tak til begge mine vejledere for urokkelig tiltro, frihed, opbakning og åbenhed i forhold til mit projekt og min måde at arbejde på. Tak for jeres evne til at se ting, jeg ikke altid selv kan.

Hjertevarm tak til min nærmeste kolleger i Center for Børns Litteratur og Medier, Ayoe Quist Henkel og Stine Liv Johansen for faglig sparring, fællesskab, opbakning og gode grin. Og samme varme tak til medlemmerne af Center for Litteratur mellem Medier for inspirerende faglige diskussioner, arrangementer og eventyr, som har gjort min tid som ph.d.-studerende til noget helt særligt.

Stor tak til venner og kolleger på Aarhus Universitet, i forskerskolen Kunst, Litteratur og Kulturstudier, på afdeling for Litteraturhistorie og på Kasernen. Tak for opbakning, sammenhold, inspirerende diskussioner, hyggeligt samvær, skriveophold, shut-up-and-write-sessions og tiltrængte kaffepauser. En særlig hjertevarm tak for alt – og jeg mener alt – til Pia Burgaard og Betina Ramm.

Stor tak til mine nye kolleger og venner i MegaNørd og Kong Orange, som har givet mig et kærlig kommentar, inspirerende, actionpacked, nørdet og udfordrende alternativ til afhandlingsskrivningens ensomme rum. Særlig stor tak til Esben Kjær Ravn, Mikkel Maltesen, Signe Bisgaard og Søren Hein Rasmussen for deres støtte og bidrag til afhandlingen. Tak til Laura Rathschau for det smukke omslag til afhandlingen, der tidligere var en del af *Never Ending Shanghai*, som du kan læse mere om i afhandlingen.

Særlig nævneværdig tak til min fætter Asger Jakobsen for at have mig boende, mens jeg begravede mig på Bodleian Library i Oxford gentagne gange i ph.d.-forløbet, til Lisbet Tarp for at give mig modet til at forfølge “tærtmodellen” for afhandlingen, til Laura Søvsø Thomasen for (blandt meget, meget andet) pakkekalender, der gjorde afhandlingsskrivning i den varmeste sommer i mands minde lidt mere udholdelig, og astronomisk stor tak til Anni Pedersen for den allersidste og uvurderlige gennemlæsning.

Vigtigst af alt til mine venner, som bør vide, hvem de er og min familie: Uendelig stor tak for jeres vedholdende støtte, heppekor, omsorg, selskab, kram, kærlige og nærværende ører – og mest af alt for jeres tålmodighed. Denne tekst er dediceret til jer.

Mischief managed!

Sarah Mygind

Aarhus 2019



INDHOLDSFORTEGNELSE

Forord.....	3
Liste over illustrationer	8
Kapitel 1: Introduktion	11
Litteratur og læsning i den aktuelle mediedebat.....	13
Forskningsspørgsmål og -kontekst.....	16
Børnelitteratur i en ny transmedial mediekultur.....	18
Materiale.....	21
Terminologi: tre centrale begreber	25
Medie.....	25
Transmedia / transmedial.....	28
Fiktive verdener / storyworlds	30
Afhandlingens opbygning.....	33
Kapitel 2: Teoretisk grundlag – tværfaglig forskning	35
Børnelitteraturforskning fra bogkultur til mediekultur.....	35
Mod digital børnelitteraturforskning.....	41
Boghistorisk tilgang i ny mediekultur	49
Et udvidet tekstbegreb	50
Materialitet.....	54
Det litterære værk.....	56
Transmedia storytelling: Mellem æstetisk og kommerciel motivation.....	58
Fortællinger på tværs af medier i praksis	73
Kapitel 3: Transmediale bevægelser i et mikronarrativt system.....	83
Introduktion	83
Forskningskontekst.....	89

Artikel: Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelse i nutidig børnelitteratur.....	94
A	94
B.....	99
C	100
D.....	102
E.....	108
F.....	116
G.....	118
Kapitel 4: Mikrobevægelser i et transmedialt, narrativt makrosystem	121
Introduktion.....	121
Forskningskontekst.....	123
Artikel 2: Harry Potter, The Boy With Many Faces. The Illustrated Harry Potter Books in Transmedia Motion	131
Introduction	131
Building J.K. Rowling's Wizarding World	133
Establishing Co-Authorship and Canonicity.....	136
The Devil is in the Detail: Jim Kay's Illustrations.....	140
Conclusion: Adaptation with Transmedia Attitude	148
Kapitel 5: Klyngeværket – Et resultat af transmediale praksisformer	151
Introduktion.....	151
Forskningskontekst.....	155
Artikel: A Chinese Cluster: Danish Born-Digital Comic as Source for Transmedia Design and Innovation.....	161
1. Introduction	161
2. <i>The Girl from Shanghai</i> : Digital Comic between Immediacy and Hypermediacy..	163
3. <i>The Shanghai 1927 Project</i> : Navigating across Fact and Fiction.....	172
4. Financial and Creative Feedback Loops: <i>Never Ending Shanghai</i>	177
5. The Cluster Work: A Product of Transmedia Practice.....	180
6. Conclusion	182
Kapitel 6: Konklusioner og perspektiver.....	184
Bevægelser i transmediale kompositioner for børn og unge	189

Nye plastiske begreber	193
Tværfaglig børnelitteraturforskning i en transmedial mediekultur	196
Referencer	202
Resumé: Børnelitteratur i transmedial bevægelse	215
Summary: Children's Literature in Transmedia Motion	221

LISTE OVER ILLUSTRATIONER

- The Wonderland Postage Stamp Case designet af Lewis Carroll 1889-1890, The British Library.
- Beatrix Potter, 'Certificate of registration for a Peter Rabbit doll, 1903' © Frederick Warne & Co. 2006.
- To typer interkompositionelle transmediale fænomener gengivet efter Dena 2009.
- To typer intrakompositionelle transmediale fænomener gengivet efter Dena 2009.
- Stillbillede fra Fritz Langs *Metropolis* (1927)
- Skærmbillede fra appen *The Numberlys* (2012). De fem hovedpersoner spiser frokost.
- Skærmbilleder fra appen *The Numberlys* (2012). Tekst inden bogstavet F udformes.
- Skærmbilleder fra appen *The Numberlys* (2012). "Number cannon".
- Omslag til billedbogen *The Numberlys* (2014).
- To digitale forlæg til hele opslag i billedbogen *The Numberlys* (2014)
- Digitalt forlæg til et opslag i billedbogen *The Numberlys* (2014)
- Pressebillede: *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014). Brugeren aktiverer virtuelt indhold i appen gennem interaktion mellem iPad og billedbog.
- Pressebillede: *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014). Appens "Toybox"-sektion med objekter, som er blevet "unlocked" via billedbogen.
- Et Pottermore-"moment". Billede fra Goldberg 2012.
- J.K. Rowlings tweet fra 6. oktober 2015.
- Omslag til *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2015).
- Side 24-5 i *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2015)
- Side 146-7 i *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2015)
- Portræt af Professor Albus Dumbledore, side 84 i *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2015)
- Pottermore's Facebook-opdatering fra 18. juli 2017.
- Skærmbillede af digtet "Amah'en" af Mads Mygind til *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by.
- To versioner af side 17 i *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by.
- To skærmbilleder fra Sutus *These memories won't last*.

- Coverbillede til *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by.
- Typisk sidelayout i *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by.
- Menu til videoen “The Amah”
- Eksempel på to lag i et enkelt panel i *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by.
- Den første side med tegneseriepaneler i *Dalton-Brødrenes Fætre* (1978) (original titel: *Les Cousins Dalton*, 1958).
- Side 47 i *Dalton-Brødrenes Fætre* med et billede af banken i Coffeyville.
- Mockup-billeder af *Shanghai Modern* og *Shanghai Leksikon*.
- Billede fra *Shanghai—The Never Ending Bigband Experience*, Musikhuset Aarhus, 11. og 12. marts, 2016.
- Skærbillede af en post fra 3. september 2018 fra instruktør Julie Andems Instagram-konto, <https://www.instagram.com/julieandem/>.
- Omslag til de fire *SKAM*-manuskriptbøger. Omslagsdesign: Snøhetta.

KAPITEL 1

INTRODUKTION

Ved du, hvad jeg tænker på, hvis jeg skriver: “ALT ER LOVE”? Måske ringer en klokke, hvis jeg skriver, at “kroppen din trenger potet”? Citaterne er fra den norske ungdomsweb- og tv-serie *SKAM* (2015-17), som på hidtil uset vis har taget især de skandinaviske lande med storm og skabt ringe i vandet i resten af verden.¹ Seriens web-producer Mari Magnus har beskrevet *SKAM* som “et multimedialt webdramakoncept” (Palludan 2017), og det er da også rigtigt, at serien benytter sig af flere medier, men mere præcist er det særlige ved serien den måde, hvorpå manuskriptforfatter Julie Andem og Mari Magnus på tværs af flere digitale medier har udvidet og tilføjet dybde til serien. *SKAM* er fundamentalt heterogen i sin fortælleform. Det kommer til udtryk i seriens komplekse serialisering, altså i den måde hvorpå serien er fortalt, opbrudt og distribueret, men også i de forskellige måder seere har haft mulighed for at følge serien på. Nogle har valgt at følge med ved at se én længere ugentlig episode i fjernsynet eller på nettet, andre har flere gange dagligt besøgt websitet skam.p3.no for at se korte videobidder, screen-shots af karakterernes chat-, sms-beskeder og Instagram-billeder, som lægges op i realtime, samt de ugentlige opsamlende episoder. Flere har tilmed opsøgt karakterernes profiler på sociale medier som Facebook og Instagram og fulgt dem, hvorved de fiktive karaktereres opdateringer har blandet sig med opdateringer fra publikums venner og bekendte. På de fleste platforme har publikum haft mulighed for at kommentere indholdet, hvilket har skabt en løbende udveksling mellem seriens fans og producenterne. Dialogen har i visse tilfælde gjort publikum til aktive medskabere, idet kommentarer og reaktioner ved flere lejligheder er blevet inkorporeret i den videre produktion af serien. Med *SKAM*s overvældende popularitet på tværs af køn, landegrænser og aldersgrupper er en norsk *tvær-* eller *transmedial fortælling* om en folk gymnasieelev blevet en fælles kulturel reference i de nordiske lande og på internationalt plan.

Selvom fortælle- og distributionsstrategien bag *SKAM* gør brug af nye, digitale medieplatforme og dermed umiddelbart synes at udgøre et nybrud i mediekulturen, så har tilgangen dog sidestykker i både nutidens mediebillende og historisk set. Den udgør en

¹ Første sæson af serien er fx i 2018 blevet adapteret til hhv. et fransktalende og et engelsktalende publikum i form af *SKAM France* og *SKAM Austin*, som også er instrueret af Julie Andem.

variation over og en intensivering af de måder, hvorpå store kommercielle fiktionsverdener og franchises som fx Lord of the Rings, Star Wars, A Song of Ice and Fire/Game of Thrones og Harry Potter har udviklet sig over tid. Her er en ofte vellykket (gerne børne- eller ungdomslitterær) romanserie blevet filmatiseret og har genereret så stor succes, at man har udbygget dens fiktive verden gennem nye fortællinger på forskellige måder og via forskellige medier for at drage fordel af succesen og det eksisterende publikum. Samme strategi kan man dog også identificere helt tilbage til starten af det 20. århundrede, hvor den amerikanske forfatter L. Frank Baum fik så overvældende succes med sin børnebog *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) og den efterfølgende Broadway-musical-adaptation *The Wizard of Oz* (1902 og 1903), at han over en længere årrække udvidede universet til en bogserie på yderligere 13 bøger. Men romanen blev også udvidet på tværs af medier gennem fiktive aviser, tegneseriestriber, teaterproduktioner, film og andre materialer. Eksempelvis igennem den fiktive avis *The Ozmagopolitan*, som blev vedlagt rigtige aviser i 1904. Avisen rapporterede blandt andet detaljer om begivenheder fra den fiktive verden Oz og bragte interviews med karakterer, hvorved der blev gjort reklame for kommende bøger, som læserne kunne købe, samtidig med at den fiktive verden blev udvidet gennem ny information og nye perspektiver (Freeman 2017).

Denne afhandling vil med udgangspunkt i aktuelle børnelitterære værker anskueliggøre og diskutere det nye ved nutidens transmediale fortællinger ved netop at fremhæve producenternes bevidste, strategiske brug af flere medier på samme tid til at skabe og udfolde fortællinger i en fiktiv verden. Afhandlingen peger specifikt på, at disse fortællinger findes og praktiseres i flere forskellige skala, hvor en særlig aktuel praksis afføder, hvad jeg vil betegne som *klyngeværker*. Klyngeværket adskiller sig fra men står samtidig i relation til begrebet *transmedia storytelling*, som er et begreb, der blandt andet fremhæver, hvordan hver enkelt medietekst udfolder dele af en transmedial fortælling. Et klyngeværk består imidlertid af forskellige medieversioner af den samme fortælling, som bliver offentliggjort nogenlunde samtidig, men hvor hver medierepræsentation bidrager med noget særligt til værkhelheden og potentielt appellerer til forskellige modtagere. Begrebet er udviklet gennem analyser af konkrete eksempler og udgør et væsentligt bidrag i afhandlingen.

SKAM og den måde serien er fortalt/afsendt og fulgt/modtaget på, er på mange måder også et rammende billede på den medievirkelighed og de medievaner, som vinder

indpas hos børn og unge i disse år. På seriens website og de fiktive karakterers profiler på sociale medieplatforme har publikum kunnet følge med i karakternes korrespondancer med hinanden, ligesom serien blandt andet har inkorporeret sociale medier som Messenger-, Instagram- og SMS-beskeder i selve videomaterialet, så publikum kunne følge karakterernes udvekslinger og deres interaktioner med hinanden på forskellige medieplatforme samtidig med at den fysiske handling udspillede sig. Seriens fordeling af information til publikum på forskellige digitale platforme mimer således også den virkelighed, som karaktererne lever i, hvor information bliver skaffet via flere platforme. Som optakt til redegørelse for afhandlingens forskningsspørgsmål skal centrale elementer i den aktuelle debat omkring børn og unges medievaner kort ridses op i det følgende.

LITTERATUR OG LÆSNING I DEN AKTUELLE MEDIEDEBAT

DR Medieforsknings rapport om udviklingen i danskernes brug af elektroniske medier *Medieudviklingen 2016* konkluderer blandt andet, at børns digitale mediebrug uden for skole- og institutionstid vokser, men også at børns samlede skærmtid overraskende nok ikke har ændret sig (3-6-årige: 1t 37 min, 7-12-årige: 3t 10 min.) (Christensen (red.) 2016). Valgmulighederne er til gengæld blevet flere end nogensinde, både i forhold til valg af enhed (tv, tablet, smartphone mv.) og i forhold til mængden af valgmuligheder på indholdsfronten. Uanset hvad de specialiserer sig i, så konkurrerer danske såvel som internationale indholdsleverandører således med sociale medier som ny medbejler i et “nulsumsspil” om den samme skærmtid. De seneste år har nyhedsmedierne og den offentlige debat tegnet et dystopisk billede af børns forhold til især tabletcomputeren – man taler om såkaldte “iPad-børn”, som en generation der passivt lader sig underholde, ikke kan begå sig socialt og ikke ved, hvordan man keder sig (se fx Mikkelsen 2016; Falgaard 2017). Debatten skriver sig ind i en lang historisk tendens til, at voksne går i kollektivt alarmberedskab, når et nyt medie griber børn og unges interesse. Kirsten Drotner og andre forskere på området kalder dette historiske fænomen for mediepanik (Drotner 1999; Jensen 2018; Leick 2019). En sådan mediepanik er tidligere kommet til udtryk blandt andet i forbindelse med 1950’ernes “tegneseriekrig”. Datidens danske skolelærere var – påvirket af en ophedet debat i USA – af den opfattelse, at

børn tog skade af at læse tegneserier. De risikerede at vokse op som arbejdssky, voldelige analfabeter med hang til homoseksualitet, hvis de læste tegneserier [...] Det, at de var billedbårne medier, forstærkede modviljen mod dem. Tegneserierne fremstillede fart og handling i striberne. Og det kunne være skadeligt. Der har været en eller anden form for fysiologisk teori om, at hjernen ikke kunne følge med. Man mente, at man havde en forviden om, at sådan var det. (Petersen 2009, n.pag.)

Flettet ind i den aktuelle debat og mediepanik omkring børns forbrug af indhold på skærme, er en bekymring for, hvad læsning på skærme kan have af konsekvenser for indlæringsvejen, evnen til at fokusere mv. samt en generel pessimisme omkring læsningens status i samfundet (se fx A. Christensen 2013; Mangen et al 2013; Hansen et al 2017). Tid til læsning og især den såkaldte "dybe", længere fokuserede læsning og indlærning som forbindes med papirbogen er angiveligt i forfald. Den amerikanske forsker, N. Katherine Hayles skitserede allerede i en artikel fra 2007 et begyndende generationsskel og -skift i kognitive modi fra "deep" til "hyper attention" forårsaget af digitale mediers indtog og yngre generationers stigende brug af dem, men hun opfordrede som følge heraf til: "serious reflection about how a constructive synthesis of the two might be achieved, and a thoroughgoing revision of educational methods" (Hayles 2007, 188). En tilsvarende konstruktiv indstilling finder man hos formanden for dansk Bibliotekarforbund, Tine Segel, i kølvandet på en ny stor undersøgelse af danske børns læsevaner, som blev offentliggjort i 2017. Undersøgelsen konkluderer bl.a., at børn læser mindre i bøger som fritidslæsning, bruger mere tid på at læse på sociale medier og på nettet generelt, samt at en stor gruppe aldrig eller sjældent låner bøger på folkebiblioteket (Hansen et al 2017). Segel pointerer, at udviklingen stiller nye krav til bibliotekerne om, at de skal være bedre til at være "der, hvor børnene er [...] Dette kræver blandt andet, at folkebibliotekerne i højere grad prioriter børnebiblioteket og efteruddannelse til børnebibliotekarer" (Bibliotekarforbundet 2017). Bekymringerne om skærmenes indflydelse på børns liv og udvikling, som jævnligt kommer til udtryk i pressen, på såvel nationalt som internationalt plan (se fx Hamer 2017), har skabt en vedholdende, diskursiv kløft mellem digitale medier på den ene side og bogen på den anden. Der tegner sig et mediehierarki, hvor papirbogen og den type læsning og dannelse, som er praktiseret med den gennem flere hundrede år, ligger øverst, etablerede medier som film og radio et sted i mellem, og digitale, sociale medier og genrer indtager bundpladsen (se fx Rasmussen 2013; Jessen 2017).

I det medielandskab og den mediekultur, som samtidens børn og unge lever og navigerer i, men også er aktive medskabere af, eksisterer og fungerer medier imidlertid side om side på en måde, som udfordrer idéen om hierarkier. Dette kommer især til udtryk i den måde, hvorpå producenter af medieindhold til børn og unge i stigende grad komponerer og distribuerer deres indhold på tværs af medier således, at medierne supplerer og forstærker hinanden og de hver især bidrager til den samlede underholdningsoplevelse. Det afspejles fx i og med *SKAM*, men også på en mindre skala for yngre børn, i brugen af såkaldte augmented reality-apps i samspil med billedbøger (fx Step In Books' *Mur – A Step in Book* (2017)), i J.K. Rowlings brug af websitet Pottermore.com, i SMS-noveller, der knytter sig til romanserier (fx Kenneth Bøgh Andersens *SMS fra helvede*) eller når karakterer og miljøer fra litterære apps bliver en del af en ny app, hvor barnebrugeren opfordres til at remixe de forskellige elementer og stykke en ny fortælling sammen. Dette er fx tilfældet i forlaget Nosy Crows app *Fairytale Play Theater* (2016). Disse kompositioner og praksisformer udfordrer den mediehierarkiske forestilling ved at lade digitale, multimediale udtryk, formater og platforme samarbejde med papirbårne og analoge medier, formater og udtryksformer. Denne afhandling har dermed også til formål at skabe grundlag for at nuancere og kvalificere de offentlige debatter om børn og unges brug af medier, samt mere specifikt at problematisere den udbredte opfattelse af (børne)litteraturs symbioseforhold til bogen. Det gør den i kraft af sit fokus på og sin tilgang til kompositioner, der etablerer bevægelser og samspil på tværs af blandt andet digitale og papirbårne medier.

I den offentlige diskurs er litteratur implicit uløseligt bundet til papirbogen, som det fx kommer til udtryk i dette citat, der stammer fra en artikel, som kom i kølvandet på offentliggørelsen af den føromtalt læsevanerapport *Børns læsning 2017*:

“Det er måske flere måneder siden, jeg sidst har læst. Måske har jeg gloet i en for nylig, men sådan for alvor læst? Det er lang tid siden”, siger hun.

“Bøger er kedelige, og jeg er for doven”.

I stedet bruger hun sin fritid på mobiltelefonen.

Hun [en pige fra 6.b på Bellahøj Skole] er langt fra den eneste, som hellere vil vie sin opmærksomhed til Facebook, Instagram, blogs og forskellige hjemmesider frem for *litteraturen*. (Jakobsen 2017) (mine kursiver)

I forbindelse med diskussioner af børns læsning sættes børns læsning af bøger således ofte lig med læsning af litteratur. Dette står i skarp kontrast til det faktum, at barnet kan tilgå de samme fortællinger i bogform, som e-bøger og lydbøger via forskellige platforme. Frem for at sætte spørgsmålstegn ved om digitale fortællinger er eller kan være litteratur, bliver spørgsmålet i denne afhandling, *hvilken betydning* digitale medier får for de måder, hvorpå litteratur fremtræder for læsere. På den baggrund retter denne afhandling blandt andet sin opmærksomhed mod konkrete digitale værker og analyserer, hvad de faktisk gør; hvad karakteriserer fx de værker, som pigen fra 6.b potentielt møder på sin mobiltelefon, og hvordan er disse værker litteratur?

FORSKNINGSSPØRGSMÅL OG -KONTEKST

Afhandlingen undersøger, hvordan aktuel børne- og ungdomslitteratur indgår i bevægelser på tværs af medier, især med fokus på, hvilken betydning digitale medier har for disse bevægelser samt bevægelsernes betydning for forståelsen af det børnelitterære værk. Undersøgelsen peger på relationer på tværs af medier som en tendens i digitale litterære værker for børn og analyserer de forbindelser der opstår og etableres imellem medierne. Bevægelserne reflekterer, hvordan mediehierarkiske opfattelser er i opløsning i og omkring samtidig børne- og ungdomslitteratur og litteratur i det hele taget.

“Bevægelser” skal i denne kontekst ikke kun forstås abstrakt men også ganske håndgribeligt. Ordet favner for det første de praksisformer, som producenter og afsendere af transmediale kompositioner indgår i, altså dét at komponere og distribuere fortællinger og oplevelser, som spredt sig over flere medier. For det andet beskriver det de tekst- og værkinterne bevægelser, som opstår på tværs af medier, fx udbygningen af en fiktiv verden gennem baggrundshistorier, som udfoldes i et andet medie end det, hvor den fiktive verden blev etableret, eller adaptationen af en tekst fra ét medie til et andet, som i medieskiftet involverer en kreativ og fortolkende udvidelse af forlægget. Og for det tredje fremstiller ordet den konkrete bevægelse eller handling, som en modtager må foretage for at følge den vej, som en tekst udstikker, fx den bevægelse og de handlinger en papirbog tilskynder en modtager til at foretage ved at rumme en QR-kode til et website.

Afhandlingen analyserer udvalgte eksempler på *transmediale kompositioner* for børn og unge, hvor der i både større og mindre skala opstår et samspil og en vekselvirkning mellem papirbårne og digitale udtryksformer og medier, som på hver deres måde udfordrer gængse

forestillinger om og tilgange til det børnelitterære værk. Det analytiske genstandsfelt er således blevet udforsket med henblik på at svare på følgende forskningsspørgsmål:

- Hvilke teorier, metoder og begreber er relevante at inddrage og udvikle i forhold til at analysere og forstå børnelitterære værker som indgår i transmediale kompositioner?
- Hvordan kommer udvekslinger og bevægelser på tværs af medier til udtryk som en særlig aktuell konsekvens af digitalisering i børne- og ungdomslitteratur? Og hvilke relationer mellem medier etableres på baggrund af disse bevægelser?
- Hvilke konsekvenser har resultaterne af disse undersøgelser for opfattelsen af begrebet tekst og det litterære værk?

I forlængelse af afhandlingens forskningsspørgsmål er det projektets tese, at aktuell børnelitteraturs nye transmediale 'tilbygninger' vidner om tilsynecomsten af nye æstetiske eksperimenter, læsemåder og kommercielle strategier, som repositionerer og redefinerer litteratur og den trykte bog i det globale medie billede. Afhandlingen undersøger derfor om, og i hvilket omfang disse forandringer skal forstås som en ny økonomisk nødvendighed for underholdningsindustrien og forlagsbranchen og som et nyt kulturelt, litterært og læsemæssigt paradigme.

Transmediale kompositioner og oplevelser studeres på nuværende tidspunkt hovedsageligt i akademiske discipliner som kulturstudier (se fx Jenkins 2006 m.fl.; Freeman 2017; Freeman & Proctor 2018), narratologi (se fx Ryan 2013, 2015; Ryan & Thon (red.) 2014; Thon 2016), film- og medievidenskab (se fx Klastrup & Tosca 2004; Walker 2004; Evans 2011), især med fokus på film, computerspil og fankultur. Dertil kommer mere praksisorienterede guides til, hvordan man skaber transmediale fortællinger og underholdningsoplevelser (se fx Bernardo 2011, 2014; Phillips 2012).

Analysen og diskussionen af, hvilken betydning den omsiggribende transmediale mediekultur har for børnelitteratur og litteratur generelt, og omvendt hvilken rolle litteratur spiller i denne kultur, er relativt underbelyst både i den eksisterende forskning på området, men også i litteraturforskning (se fx Tanderup 2017). På trods af at mange fiktionsuniverser, der udvikles og udvides på tværs af medier, udspringer af romaner eller romanserier – ganske ofte skrevet for børn og unge – undersøges dette forhold sjældent i en specifik "transmedia"- kontekst. Problemstillinger som transformationen af og forholdet mellem litteratur i

bogform og andre kunstarter og medieformer, samt specifikt adaptationer af børnelitteratur til andre medier, bliver dog til gengæld italesat i adaptationsforskningen, som i de senere år har udvidet sit genstandsfelt til at inkludere adaptation som andet end filmatisering, altså bevægelsen fra roman til film (se fx Hutcheon & O'Flynn 2013; Bruhn, Gjelsvik & Hanssen 2013). I dette forskningsfelt interesserer man sig stadig overvejende for det afledte værks (adaptationens) forhold til det oprindelige værk (det adapterede værk), og i teoridannelserne omkring transmediale fortællinger afvises adaptation specifikt som en valid del af denne fortællestrategi (Jenkins 2009a; Ryan 2015; Freeman 2017). På internationalt plan er transmediale strategier særligt udbredte og markante i værker rettet mod børn og unge, hvilket sjældent italesættes i den eksisterende forskning, og hvis dette forhold omtales, er det primært ud fra pædagogiske og dannelsesmæssige perspektiver, hvor især læsning og leg er fokuspunkter (se fx Herr-Stephenson et al 2013; Serafini et al 2015). I den eksisterende forskning betoner man især transmediale strategiers mulighed for at favne flere forskellige målgrupper på samme tid via forskellige medieindgange til den pågældende fiktive verden (se fx Freeman 2017).

BØRNELITTERATUR I EN NY TRANSMEDIAL MEDIEKULTUR

Medier udgør i almindelighed, og digitale medier i særdeleshed, i dag i den vestlige verden en væsentlig del af børn og unges liv både i uddannelsesinstitutionerne og i hjemmet. Det er en *medialiseret* verden, hvor leg, underholdning og læring mv. finder sted ved hjælp af og gennem medier, og hvor mediernes logikker omvendt påvirker den måde leg, underholdning og læring formes (Hjarvard (red.) 2016; Johansen 2016). Litteratur har som kunstart udviklet sig under samme gensidighed; den har historisk udviklet sig i dialog med den teknologi, der har båret den. Det særlige er imidlertid, at litteraturens gensidighed med skriften og bogmediet har været nogenlunde stabil i mere 500 år, siden opfindelsen af den masseproducerede bog i slutningen af 1400-tallets Europa, og på grund af dette privilegerede forhold forbinder den traditionsbestemt idé om, hvad litteratur er, i høj grad litteratur, bogmediet og skrift. Idéen om litteratur som skrift i bøger bliver udfordret af den aktuelle medievirkelighed, netop fordi de udtryksformer som hidtil hovedsageligt har været kendt som litterære er flyttet ind i digitale medier og derfor påvirkes af disse mediers egenskaber og logikker. Litteratur udvikler sig nu under andre og flere gensidigheder end tidligere som ikke lader sig beskrive fyldestgørende af eksisterende tilgange og teorier, der dels fortrinsvist

forbinder litteratur til skriften og bogmediet, dels betragter begreber som tekst og værk som overvejende stabile, uafhængige enheder.

I dag finder publicering og læsning af skrevne tekster – faglitterære som skønlitterære – sted både via bøger, på skærme og som indtalt tekst i lydbøger. Kendte tekster og fortællinger er blevet digitaliserede og nye skrives og produceres digitalt. I digitale tekster bliver forskellige udtryksformer såsom skrift, billede, lyd og animation vævet sammen, hvorved der opstår en særlig vekselvirkning mellem udtryksformerne. Sådanne intermediale forhold er imidlertid ikke fremmed i en børnelitterær sammenhæng. Børn har historisk set oftest mødt litteratur, der består af skrift og billede, fx i billedbøger, og gerne auditivt gennem oplæsning. W.J.T. Mitchell har ligeledes tidligere fremhævet: “All media are, from the standpoint of sensory modality, ‘mixed media’” (Mitchell 2005, 257) til inspiration for videre studier i intermedialitet. I vores samtidige mediekultur kan man dog tale om “en øget hybridisering, i kraft af at litteratur interagerer med forskellige medier og udtryksformer” (Henkel 2017, 14). Denne afhandling tager udgangspunkt i en form for hybridisering, nemlig de transmediale relationer og kompositioner, altså i fortællestrategier og værker der overskrider og spreder sig på tværs af mediegrænser, som børnelitteratur indgår i.

Det er en central præmis for afhandlingen at betragte børnelitteratur som en litteratur- og kunstform, der reciprokt udvikler og selv udvikler sig i samspil med de medier og teknologier, der bærer den. I forlængelse heraf og med specifik henvisning til digital litteratur, mener Hans Kristian Rustad, at det er misvisende at tale om digital litteratur som en litteratur, der kun eksisterer på digitale mediers vilkår: “Den digitale litteratur vokser ikke ud af medierne, men ud af forfatteres og kunstneres skabende aktivitet, som blandt andet er optaget af og udforsker mediernes betydning og muligheder, eller rettere de litterære betingelser og muligheder i medierne” (Rustad 2018, 195). Her er det også relevant at pointere, at billedbogen, som et af børnelitteraturens medier, ikke udelukkende har udviklet sig på baggrund af papirbogens udvikling som medie, men netop også på baggrund af forfatteres og illustrators kreative samarbejde og skaberkraft.² Det er denne tilgang, som jeg her lægger mig i forlængelse af ved at afsøge værker, som er blevet til på baggrund af en transmedial praksis; en skabende, kunstnerisk praksis, som benytter flere medier på samme tid.

² Se fx Christensen 2014 for nedslag i billedbogens udvikling som medium.

Fra et litteraturforskningsperspektiv kræver sådanne transmediale kompositioner og fortællestrategier nye begreber og analytiske tilgange, som trækker på begreber og metoder fra moderne boghistorie og i medievidenskaben. Hverken de transmediale kompositioner i sig selv eller litteraturen som indgår i dem, lader sig nemlig begribe fyldestgørende ud fra en tekstanalytisk tilgang, der primært fokuserer på skrevet tekst eller som betragter teksten eller det litterære værk som en afrundet, stabil enhed. Det litteratursyn, som knytter an til en sådan tekstfokuseret analyse, bygger på en grundidé om, at litteratur kun eksisterer i bøger med skrift på papir. Transmediale kompositioner bryder desuden med gængse litterære genreforståelser og kategoriseringer, idet sådanne kompositioner kan tilbyde væsensforskellige indgange til "værket" og det fiktive univers, som kan appellere til forskellige modtagere (voksne såvel som børn og unge). Endelig lægger litteraturens inkorporering i transmediale kompositioner op til en diskussion af, hvor litteraturens grænser går, men ikke mindst også til en diskussion af, om en sådan grænse overhovedet eksisterer. Det er dog værd at bemærke, at en barnemodtager næppe vil være opmærksom på sådanne grænser i sin interaktion med transmediale kompositioner. Som jeg pointerede indledningsvist i forhold til *SKAM*, så er sådanne kompositioner fundamentalt heterogene og fordrer forskellige oplevelses- og læsemodi ved fx at blande læsning som afkodning af tekst på papir med læsning af animerede sekvenser. Med henblik på at forstå, hvordan den aktuelle transmediale medievirkelighed påvirker den litteratur, børn møder, må denne afhandling tage udgangspunkt i en bred tekst- og litteraturforståelse; en forståelse som løsriver litteratur fra bogmediet og som bygger på en præmis om, at litteratur er en intermedial kunstart.

Denne afhandling skriver sig således ind i en tendens i børnelitteraturforskningen til at udforske børnelitteraturs interaktioner mellem medier og udtryksformer, mellem værker og barnelæseren som anderledes fysisk, sanseligt deltagende i forhold til værket og endda som medskaber af betydning. Disse fokusområder kalder på en bred og inklusiv forståelse af børnelitteratur og barndom.

I 1990'erne og omkring årtusindeskiftet var forskningen i børnelitteratur særligt optaget af at indkredse børnelitteraturens egenart i en nordisk kontekst. I Danmark arbejdede professor Torben Weinreich indgående med denne problematik i sit opgør med en på dette tidspunkt dominerende idé om, at børnelitteratur ikke kunne være kunst. Weinreich definerer børnelitteratur som:

litteratur, som er skrevet og udgivet for børn, dvs. den litteratur, som er skrevet til børn og den, som oprindeligt er skrevet til voksne, men er blevet bearbejdet med henblik på børn. Børnelitteratur adskiller sig fra voksenlitteraturen ved, at det er et barn, som er den indskrevne læser. Barnet er altså at betragte som et vilkår, forfatteren bevidst eller ubevidst forholder sig til i sin skabelsesproces. Det sker ved, at der tages hensyn til læserens formodede læsefærdighed og encyklopædiske, intertextuelle og retoriske kompetence. (Weinreich 2004, 164)

Den implicite barnelæser, som kan fremanalyses i teksten, er således ifølge Weinreich det særegne ved tekster for børn. Han udleder i diskussion med andre nordiske forskere som Maria Nikolajeva, Kristin Hallberg og Boel Westin, at det pædagogiske ønske om at påvirke en læser kan eksistere side om side i tekster med kunstneriske, æstetiske kvaliteter; at kunst og pædagogik ikke er hinandens modsætninger. I Weinreichs definition er barnet forskellig fra den voksne; der er forskel på deres kompetencer, og om end han pointerer, at “en betragtelig del [af forskelligartede sproglige udtryk] er fælles for voksen- og børnelitteraturen”, så fremhæver han, at “der i det børnelitterære værk findes en enhed af særtræk” (ibid). Definitionen åbnede på dette tidspunkt op for en vigtig løsrivelse af børnelitteraturen fra pædagogikken og har efterfølgende bidraget til en stadig oplødning af dens adskillelse fra resten af det litterære system, ligesom definitionens opmærksomhed på forståelsen af den implicite barnelæser har været medvirkende til at legitimere børnelitteratur som et selvstændigt forskningsfelt. Dette fokus på at afgrænse børnelitteraturbegrebet samt betoningen af barn og voksen, som adskilte kategorier, er imidlertid ikke produktivt for et studie af aktuelle transmediale relationer, hvor medie-, tekst-, og modtagerafgrænsninger overskrides, eller for den forskningstendens, som denne undersøgelse skriver sig ind i. Det er således ikke formålet med afhandlingen at indsnævre børnelitteraturbegrebet men derimod at udfolde og udvikle det i dialog med den nye medievirkelighed.

MATERIALE

Afhandlingens analytiske materiale består af tre casestudier, hvis karakter, relevans og placering i forhold til hinanden og afhandlingens overordnede problemstilling, jeg vil redegøre for i det følgende. Overordnet afspejler de tre casestudier dels, at børne- og ungdomslitteratur indgår i forskellige transmediale publicerings- og produktionsstrategier, samt væsensforskellige fiktive verdener, dels at gængse forestillinger om, hvad der udgør et

børne- og ungdomslitterært værk udfordres af disse transmediale strategier. Endelig afspejler de tre cases også afhandlingens brede, “flydende” tekstbegreb (jf. Bryant 2002) og syn på vor tids børnelitteratur som et bredtfaavnende felt, der ikke længere kun kan beskrives som skrevet tekst og billeder i bøger. Det er en central pointe, at afhandlingens tre casestudier ikke tager udgangspunkt i tre enkeltstående litterære tekster, men derimod i tre forskellige tekstkorpusser, hvoraf flere kan karakteriseres som klyngeværker, og relationerne imellem teksterne i disse tekstkorpusser. Det er netop analyserne af disse relationer, der udpeger børnelitteraturs rolle i forskelligartede transmediale systemer og kompositioner og gør det muligt at diskutere, hvilke konsekvenser relationerne har for begreber som tekst og værk.

Det første tekstkorpus, eller klyngeværk, kan samles under overskriften “The Numberlys”. Samlingen består af to apps til Apples iOS-plattform (iPhone og iPad) *The Numberlys* (2012) og *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014), billedbogen *The Numberlys* (2014) af William Joyce og Christina Ellis, animationskortfilmen *The Numberlys*, websitet <http://thenumberlys.com> og den web-baserede video-serie, som dog pt kun består af ét afsnit, *The Numberlys* (2015-). The Numberlys præsenteres af producenten som en “multi-platform story”, altså en fortælling som finder sted på flere medieplatforme. Fortællingen knytter an til børnelitteratur ved at anvende det traditionsbestemte medie, nemlig billedbogen, ligesom appen *The Numberlys* kan karakteriseres som en børnelitterær app eller som digital børnelitteratur, idet fortællingen med sin hybride form kombinerer tekst, animation og andre digitale egenskaber. Moonbot Studios beskriver sågar appen (2012) som en “storybook app”, selvom appen hverken er en bog eller forsøger at imitere en bog eller codex-formen med sit interface eller visuelle udtryk.

Den anden case og tekstsamling skiller sig ud dels ved at tage udgangspunkt i en af verdens største transmediale franchises, nemlig Harry Potter, dels ved at fokusere på, hvordan en ny bogversion, den illustrerede udgave af *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone* (2015), kan være en del af en transmedial fortællestrategi, der skaber udvekslinger mellem digitale og papirbårne tekster. De centrale tekster i denne case består således af en illustreret bog, websitet Pottermore.com, samt mere perifært resten af det enorme tekstkorpus, som i dag udgør Harry Potter-franchisen.

Den sidste tekstsamling udgør ligesom de to andre et broget men tæt forbundet korpus, som består af *Shanghai 1927*-projektet, der rummer den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai*, det fiktive historiske website-magasin *Shanghai Modern* med det encyklopædiske

lag *Shanghai-Leksikon*, samt læringswebsitet *Shanghai Læring*. Det danskproducerede *Shanghai 1927*-projekt er stadig under udvikling, og ud af denne proces er den selvstændige og dog forbundne audiovisuelle performance og albumudgivelse *Never Ending Shanghai*, samt en interaktiv app af samme navn udsprunget. Afhandlingens tredje case består således af hele dette samlede tekstkorpus, som tilsammen udgør et klyngeværk.

Fælles for alle tre cases er: 1) at de består af en række selvstændige medietekster, som står i relation til hinanden på forskellige måder og til sammen danner tre helheder, blandt andet ved at de tre tekstsamlinger tager udgangspunkt i og tilsammen bidrager til at konstruere tre forskellige fiktive verdener, 2) at teksterne optræder i væsensforskellige medier; i alle tilfælde digitale medier og medier som er bærere af litteratur, 3) at de enkelte tekster i samlingerne alle er skabt af samme (kollektive) autoriale kilde, 4) at alle tre cases tilbyder adskillige indgange til den fiktive verden, som appellerer til flere aldersgrupper (børn såvel som voksne).

Harry Potter-franchisen fremstår i dag som et af de mest succesfulde og omfattende eksempler på transmediale fortællestrategier på globalt plan, og så er franchisen og den transmediale fortællestrategi udsprunget af en romanserie for børn, hvorfor inddragelsen af denne case netop er interessant i samspil og sammenligning med afhandlingens andre og på alle måder mindre eksempler. Som transmedial franchise er Harry Potter primært engelsksproget, fx er Pottermore.com “an English only site”, mens *Harry Potter*-bøgerne er oversat til 73 sprog. Dette vidner dog om den globale udbredelse, som en transmedial franchise kan have ved at tilbyde forskellige indgange til den fiktive verden, både til forskellige aldersgrupper men også gennem oversættelse. I den kontekst indtager The Numberlys en interessant mellemposition. Produktionselskabet og skaberne bag The Numberlys (betragtet som en samlet helhed), Moonbot Studios, blev grundlagt af Lampton Enochs, William Joyce og Brandon Oldenburg i 2009, som alle har arbejdet med hver deres speciale for store produktions- og filmselskaber som Pixar og Disney. Den selvstændige start-up-virksomhed udsprang således af arbejdet med “big business” Hollywood-produktioner, men med ambitioner om at sætte fortællingen og ikke produktet i centrum for udviklingen, hvilket har resulteret i en højere grad af (risiko)villighed til at udforske og eksperimentere med fx iPad’ens muligheder og mere konkret deres idé om “story apps”: “designed to be more movielike than e-books, more interactive than films, and more immersive than interactive games” (Pavlus, n.pag.).

Feltet for digitale litterære værker for børn og unge er stadig begrænset i en dansk og nordisk kontekst, om end man i de senere år har haft større fokus på feltet i akademiske og formidlingsmæssige kontekster.³ Potentialerne i udgivelser for børn, der involverer litterære udtryksformer i transmedial bevægelse, er ligeledes uudforsket både i praksis og teoretisk i en dansk kontekst.⁴ I denne sammenhæng er *Shanghai 1927*-projektet et af ganske få projekter, der udforsker potentialet i etableringen af bevægelser på tværs af medier. Projektet er under udvikling hos det lille aarhusianske produktionsselskab Kong Orange, og produktionen er blevet finansieret af støttepuljer samt af selvfinansieret arbejdstid.

Den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai*, *The Numberlys*-appen, samt konstellationen "*The Numberlys*-billedbogen + *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition*", som er en augmented reality-app, der kun fungerer i kraft af brugerens fysiske interaktion med iPad og billedbog, analyseres alle som eksempler på digital børnelitteratur, der etablerer bevægelser på tværs af medier. I analyserne af disse, såvel som i analysen af den illustrerede *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*, er teksternes særlige materialitet en væsentlig analytisk indgang til at forstå teksternes egenart og dermed også, hvordan de skaber transmediale forbindelser. *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* skiller sig ud i denne kontekst ved at være en illustreret papirbog, men pointen med inddragelsen af denne case er netop at undersøge, hvordan transmediale bevægelser kan etableres mellem digitale platforme, papirbøger og film, som er væsensforskellige medier.

Afhandlingens tre cases repræsenterer og belyser således ikke blot en spredning i forhold til transmediale fortællestrategier og praksisser, men også i forhold til økonomisk, kommerciel skala, geografisk udbredelsespotentiale og kulturel kapital (Bourdieu 1996). Det har dog ikke været formålet at foretage en komplet, fyldestgørende kortlægning af de aktuelle transmediale strategier, hvori børne- og ungdomslitteratur spiller en rolle, men snarere at repræsentere en spændvidde. Omend de tre cases afspejler forskellige transmediale strategier, væsensforskellige fiktive verdener og ikke mindst vidt forskellige kommercielle

³ Se fx <http://kidelit.dk> (*Kid-E-Lit. Nordic Digital Literature for Children*), som er et netværk for bibliotekarer, forfattere, kunstnere og forskere i de nordiske lande, der fokuserer på digital litteratur for børn og unge.

⁴ Eksisterende danske eksempler inkluderer blandt andre forfatter Kenneth Bøgh Andersens værker, hvor fx selvstændige SMS-noveller foregår i samme fiktive verden som hans romanserier. Dertil kommer enkeltstående eksperimenterende eksempler som Books & Magics *Den lille havefrue* (2016) og Step in Books' *Mur – A step in book* (2017). Og endelig Bettinas *Badekar* som består af en billedbog (2017), en lydbook (CD og digitalt download) med musik (2017) og et website (<http://www.bettinasbadekar.dk>), der bl.a. rummer en række animationsmusikvideoer. En app og *Bettinas Badekar 2* er under udvikling.

markedsandele, så er det interessante netop den måde, hvorpå de alle tre skaber et spændingsfelt internt i tekstkorpuserne mellem udbygning og gentagelse i mellem de enkelte medietekster.

TERMINOLOGI: TRE CENTRALE BEGREBER

I det følgende vil jeg kort introducere og redegøre for min brug af tre centrale begreber og relevante affilerede underbegreber, der anvendes konsekvent i afhandlingens kapitler og som er væsentlige for både problemstillingen, analyserne og de udledte konklusioner. De tre begreber er medie, transmedia/transmedial og fiktive verdener/storyworlds. Begreberne og deres teoridannelser stammer fra både medievidenskab, narratologi og kulturstudier, men knytter sig dog særligt til det nye tværdisciplinære forskningsfelt, som de seneste år er vokset op omkring det engelske begreb “transmedia”. En mere udfoldet teoretisk rammesætning af afhandlingen, herunder nærmere diskussion af disse begreber følger i kapitel 2: “Teoretisk grundlag – Tværfaglig forskning”.

MEDIE

Spørgsmålet om, hvad et medie/medium er, forbliver omstridt, og svaret på spørgsmålet er i høj grad afhængig af forskningskonteksten samt med hvilket formål mediebegrebet anvendes. Ordet medie stammer fra latin *medium* (neutrum af *medius*), som betyder “i midten”, altså noget, der placerer sig i en mellemposition, og henviser grundlæggende til et middel for kommunikation af information, underholdning mv. Mediebegrebet er imidlertid blevet mere vanskeligt at afgrænse, fordi det i dag kan henviser til en hel liste af fænomener:

(a) channels of mass communication, such as newspapers, television (TV), radio, and the Internet; (b) technologies of communication, such as printing, the computer, film, TV, photography, and the telephone; (c) specific applications of digital technology, such as computer games, hypertext, blogs, e-mail, Twitter, and Facebook; (d) ways of encoding signs to make them durable and ways of preserving life data, such as writing, books, sound recording, film, and photography; (e) semiotic forms of expression, such as language, image, sound, and movement; (f) forms of art, such as literature, music, painting, dance, sculpture, installations, architecture, drama, the opera, and comic; and (g) the material substance out of which messages are made or in which signs are presented, such as clay, stone, oil, paper, silicon, scrolls, codex books, and the human body. (Ryan 2014, 26)

I visse forskningsmæssige kontekster, såsom intermedialitetsstudier, er der sket et skift væk fra en snæver forståelse og anvendelse af begrebet, hvor det er blevet brugt til at studere teknologiske og sociologiske aspekter af et specifikt medium, herunder medieforskelle og -særegenheder. I disse kontekster bruges begrebet nu mere bredt til at undersøge: “how meaning is generated by cross-medial references and allows for a systematic analysis of inter-, multi- and transmedial constellations” (Rippl (red.) 2015, 9). Mediebegrebet bruges således gerne komparativt i dag, idet mediers særlige karakteristika opstår i deres såvel historiske som aktuelle samspil med andre medier.

Afhandlingen arbejder specifikt med bevægelser *på tværs af medier*, derfor er det relevant at afgrænse, hvori dette består. Den amerikanske medieforsker Henry Jenkins, hvis teoridannelse omkring begrebet *transmedia storytelling* spiller en central rolle i denne afhandling, arbejder med en pragmatisk medieforståelse, som i vid udstrækning danner fundament for afhandlingens brug af mediebegrebet. Han tager udgangspunkt i en skelnen mellem “delivery technologies/systems”, som fx “CDs, MP3 files and 8-track cassettes” og “media”, som fx “recorded sound, comics, television, radio, theater, printed words, spoken words, cinema” (Jenkins 2006, 13-14). Denne skelnen trækker eksplicit på Lisa Gitelmanns niveauopdeling af et medie som dels en teknologi, der muliggør kommunikation og dels et sæt af associerede protokoller eller sociale og kulturelle praksisser, som er vokset omkring den teknologi. “Protocols express a huge variety of social, economic, and material relationships [...] and protocols are far from static” (Gitelman citeret i Jenkins 2006, 14). På baggrund heraf udgør disse “delivery systems” udelukkende teknologier, mens “media” også er kulturelle systemer: “Delivery technologies come and go all the time, but media persist as layers within an ever more complicated information and entertainment stratum” (ibid., 14).

I disse år ser vi, hvordan det snarere er reglen end undtagelsen, at et bestemt indhold udgives i flere formater,⁵ via flere platforme⁶ og via flere medier. Eksempelvis er en internationalt udbredt model i forlagsbranchen, at man udgiver den samme litterære tekst, fx en roman, som både hardback-bog, e-bog og digital lydbog på samme tid, og efter noget tid udgiver man den som en billigere paperback-bog. Her er der altså tale om, at den samme roman indenfor kort tid udkommer i forskellige formater (hardback, paperback og forskellige digitale e- og lydbogsformater), via forskellige digitale lydbog- og e-bogsplatforme (fx eReolen, Storytel, Mofibo), og altså via forskellige medier (bog, e-bog og digital lydbog). I denne form for udgivelsesstrategi ligger det implicit, at “indholdet” betragtes som uafhængigt af sit medie; mediet bliver, lidt forenklet, betragtet som en ren beholder eller et praktisk befordringsmiddel for litteratur. Som jeg vil redegøre for i dette afsnit om min brug og forståelse af mediebegrebet er det dog en grundlæggende præmis for afhandlingens fokus og tilgang, at medier aldrig er neutrale bærere af indhold. Medier og fortællinger, som udgør en central bestanddel i denne afhandling, er gensidigt afhængige størrelser: Mediet har betydning for, hvilke fortællinger man kan fortælle i det, hvordan de bliver fortalt og hvorfor de bliver fortalt: “By shaping narrative, media shape nothing less than human experience” (Ryan 2014, 25). Dertil kommer, at medier besidder specifikke teknologiske og semiotiske *affordances*, forstået som bestemte muligheder for handling og interaktion (Norman 2013).

Som tidligere nævnt i dette kapitel, så har bogmediet, skønlitteraturen og litteratur i bredeste forstand udviklet sig symbiotisk uden mærkbar indblanding fra andre medier siden trykpressens opfindelse i 1400-tallet. Faktisk så meget at “bog” og “litteratur” i praksis mere eller mindre er blevet synonyme (bog = litteratur). I litteraturteorien er litteratur derfor i vid udstrækning blevet betragtet: “as not having a body, only a speaking mind” (Hayles 2002, 32).

⁵ Gennem et studie af MP3-lydfilformatet viser Jonathan Sterne i sin bog *MP3: The Meaning of a Format* (2012), at digitale formater, forskellige standarder og infrastrukturer, samt nødvendigheden i at få indhold til at passe til disse formater, er lige så vigtige for kommunikation i dag som de “beholdere”, vi kender som medier. Sterne argumenterer med sin bog for behovet for en dedikeret format-teori. I denne afhandling diskuterer jeg ikke format-begrebet yderligere, men forstår dog begrebet i forlængelse af Sterne, netop at “format denotes a whole range of decisions that affect the look, feel, experience, and workings of a medium. It also names a set of rules according to which a technology can operate [...] The format is what specifies the protocols by which a medium will operate” (Sterne 2012, 7-8).

⁶ Platform eller medieplatform er meget brugte men lettere diffuse betegnelser. I denne afhandling henviser platform til en service eller et specifikt site. Fx er Facebook, Instagram og YouTube sociale medieplatforme, ligesom Audible, Storytel og Mofibo er medieplatforme for digitale lydbøger.

Denne forståelse af litteratur og den litterære tekst som “kropsløs” er eksemplificeret i nykritikkens opfattelse af teksten som autonom og således uafhængig af sin forfatter, kontekst og læser. Tilsynekomsten af især digitale medier, heriblandt digitaliseringen af litterære tekster, har dog udfordret symbioseforholdet mellem bog og litteratur. I *Writing Machines* (2002) pointerer N. Katherine Hayles, at digitale medier har gjort det muligt og presserende at rette opmærksomhed mod litteraturens medialitet og materialitet, netop for at kunne tage højde for dens hidtil oversete “krop” (bogen som medie) og dens nye legemliggørelser (fx digital litteratur), og på den måde belyse i hvor høj grad præmisserne for litteraturteori og -kritik er formet af trykkulturen. Hun argumenterer for behovet for en såkaldt mediespecifik analyse, der kan udforske: “how medium-specific possibilities and constraints shape texts” (Hayles 2002, 31). Hayles ønsker således at integrere en forståelse af litteratur som et samspil mellem form, indhold og medie i den gængse hermeneutiske fortolkningstilgang.⁷ Det litterære værk påvirkes med andre ord af det medie, der bærer og formidler det.

TRANSMEDIA / TRANSMEDIAL

Begrebet *transmedia* er populært i såvel akademiske som populærkulturelle sammenhænge, som den nye måde at skabe underholdningsoplevelser og kommercielle succeser på i det aktuelle medielandskab. Det er et medielandskab, som er præget af konvergens på flere niveauer, herunder teknologisk og økonomisk konvergens som følge af den omfattende digitalisering af medieindhold og konglomeratiseringen af tidligere selvstændige medieproducenter og -industrier (Jenkins 2006). Forståelsen og brugen af begrebet er dog under forandring og rummer noget forskelligt alt efter, hvem der bruger det og i hvilken kontekst. Det er derfor blevet tiltagende nødvendigt at definere den konkrete brug af transmedia, hvorfor jeg i dette afsnit kort vil identificere denne afhandlings brug af begrebet. I afhandlingen bruges transmedia netop til at begrebsliggøre og diskutere de aktuelle bevægelser på tværs af medier, som børnelitteratur indgår i. Senere diskuteres afhandlingens

⁷ Se Andersen 2015 for en dybdegående analyse og diskussion af, hvilke konsekvenser det har for forståelsen af det litterære værk, når den litterære tekst optræder i flere forskellige medier, så som i et magasin, en papirbog og en digital lydbog på samme tid. I artiklen argumenterer han for vigtigheden i at udvide Hayles’ analysefokus af det litterære værk i en digital tidsalder til at studere forholdet mellem form, indhold og medier, altså et værks forskellige mediemæssige manifestationer. Det litterære værk og dets betydningsdannelse skal netop lokaliseres mellem de forskellige medier, der bærer og repræsenterer det.

position i forhold til de eksisterende teoridannelser, der blandt andet knytter an til transmedia-begrebet. Her skal det pointeres, at jeg konsekvent i afhandlingen har valgt at benytte mig af det engelske ord *transmedia* og det danske *transmedial* – og mere specifikt, som jeg vil komme ind på senere, *transmedia storytelling*. Når jeg griber til danske beskrivelser og oversættelser af begrebet er det altså ikke via en direkte oversættelse af begrebet, men primært gennem vendinger som “på tværs af medier”. Dette valg skyldes vigtigheden i at fastholde præfikset *trans*, som ud over “tværs over”/ “across” også betyder “igennem”/ “through” og “hinsides”/ “beyond”. Det engelske begreb er endvidere almindeligt udbredt i danske kontekster, men ses også oversat til ord som multiplatform⁸ og tværmedial fortælling.

I sig selv betegner “transmedia” altså lidt diffust “across media” eller “på tværs af medier”, og begrebet bruges også gerne i flæng på denne måde. Som regel er der dog i den konkrete brug tale om, at transmedia bruges adjektivisk om en bestemt form for praksis, fx *transmedia branding*, *transmedia performance*, *transmedia play*, *transmedia activism*, *transmedia communication*, *transmedia franchise* m.v. Der er med andre ord altid tale om bestemte aktiviteter, som går på tværs af medier, og hvor strategierne for hvad “på tværs af medier” betyder, er forskellige.

I min undersøgelse af, hvordan børnelitteratur indgår i aktuelle bevægelser på tværs af medier trækker jeg hovedsageligt på den teoridannelse, der er opstået omkring og i kølvandet på Henry Jenkins’ populariserede begreb *transmedia storytelling*. I *Convergence Culture* fra 2006 argumenterer Jenkins for transmedia storytelling som “en ny æstetik”, der er opstået – og stadig er i sin vorden – på baggrund af den omfattende konvergens og det kulturelle skift, vi i disse år er vidner til. Dette skift indebærer, at forbrugere i højere grad opfordres til selv at opsøge ny information og etablere forbindelser imellem indhold, som er spredt over flere medieplatforme. Transmedia storytelling repræsenterer i Jenkins optik en proces: “where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story (Jenkins 2007). Der er altså tale om en særlig fortællestrategi; en bevidst produktions-

⁸ Se fx professionsbacheloruddannelsen VIA Multiplatform Storytelling & Production (<http://www.via.dk/uddannelser/film-og-animation/multiplatform-storytelling-and-production>).

og distributonsstrategi, som gør brug af flere medier og/eller medieplatforme, og som således potentielt kan anspore modtagere til følge disse bevægelser på tværs af medier.

Afslutningsvis er det væsentligt at nævne, at afhandlingens fokus på transmediale bevægelser, blandt andet med anvendelse af transmedia storytelling-begrebet, adskiller sig fra begrebet transmedialitet, som primært diskuteres inden for intermedialitetsforskningen. Dette begreb henviser mere generelt til elementer, som ikke knytter sig til eller hidrører fra et bestemt medie og som derfor kan optræde i et større antal medier (Rajewsky 2002; Wolf 2005; Elleström 2014). Denne afhandling er tværtimod optaget af, hvordan medier bidrager særegent til udfoldelsen af fortællinger på tværs af medier.

FIKTIVE VERDENER / STORYWORLDS

Begrebet “verden” – og synonymet “univers” – har fået større kulturel og teoretisk betydning de sidste ti år. Dette kommer eksempelvis tydeligt til udtryk i etableringen af store franchiseuniverser, som Marvel Cinematic Universe og DC Extended Universe. De to mediefranchises er begge centreret omkring en række superheltefilm, produceret af hhv. Marvel Studios og Warner Bros. Entertainment, som alle bygger på de karakterer, der optræder i Marvel Comics’ og DC Comics’ oprindelige tegneserier. I de enkelte film introduceres superhelte, som Iron Man og Thor, og i andre film arbejder superheltene sammen som et team mod en fælles fjende, som fx i *The Avengers* (2012). På den måde etableres fælles universer eller verdener ved at krydse plotelementer, omgivelser, karakterer og skuespillere. Yderligere eksemplarisk og allegorisk for denne bevægelse mod et fokus på “verden” er brandudviklingen af det, vi på dansk kender som Harry Potter-universet. I 2018 skiftede brandet navn fra J.K. Rowling’s Wizing World til Wizing World™. Som jeg behandler uddybende i kapitel 4, så undergår Harry Potter-universet i disse år en markant ekspansion blandt andet i form af en ny filmserie, som foregår mange år før *Harry Potter*-serien, samtidig er dette skift i brandnavnet en markering af en nødvendighed i at markere et officielt, samlende emblem for universet: “For today’s growing worldwide fan community, and for generations to come, the Wizing World welcomes everyone to explore more of this magical universe – past, present and future. The Wizing World also provides fans with an instant, trusted kite-mark of quality and authenticity” (Pottermore Limited 2018a, n.pag.). Parallelt med disse store, kommercielle (primært) filmfranchises, møder vi i dag også fiktive verdener ved at fordybe os som spillere i detaljerede online spilverdener. I disse

virtuelle verdener er spilleren selv med til at skabe og udfolde fortællinger. Fiktive verdener kan også udfolde sig på baggrund af en seriel logik som episoder i en tv-serie, eller som hele transmediale verdener, der udbreder sig samtidig tværs af medier, som romaner, film, computerspil, websites mv. I et sådant medielandskab indgår producenter og fans i konstante, komplekse forhandlinger om udbygning, revidering og endda parodiering af den fiktive verden, eller, som ændringen til *Wizarding World*TM markerer; en forhandling mellem kontrol/beherskelse og ekspansion.

Forestillingen om fiktive verdener som fremtrædende i nutidens medie- og underholdningskultur placerer sig ligeledes centralt i teoridannelsen omkring transmedia storytelling. Henry Jenkins betegner transmedia storytelling som “the art of world making” (Jenkins 2006, 21) og beskriver, hvordan denne form for fortællestrategi har vundet indpas og måske ligefrem er blevet en kommerciel nødvendighed i Hollywood via et citat fra en erfaren filmmanuskriptforfatter:

when I first started, you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media. (ibid., 116)

Mark J.P. Wolf pointerer desuden i sin bog *Building Imaginary Worlds* (2012), der specifikt teoretiserer “world-building” indenfor og på tværs af medier, at imaginære verdener adskiller sig fra “traditional media entities [by often being] transnarrative and transmedial in form” (Wolf 2012, 3). I forlængelse af Wolf, mener Marie-Laure Ryan endda, at transmedia storytelling er en misvisende betegnelse, og at fænomenet i stedet burde betegnes “transmedia world-building” (Ryan 2015, 5). Ryan betoner fra et modtagerperspektiv, at transmedia storytelling udgør en tilbagevenden til en verden, man finder appellerende; at fortællestrategien motiverer og tilfredsstillende samlerens passion for at tilegne sig og samle souvenirs, men også encyklopædistens hang til at vide mere og mere om en verden (ibid., 4). Fra et produktionsmæssigt perspektiv fremhæver Jenkins, hvordan kunstnere i stigende grad skaber komplekse verdener eller “environments” (Jenkins 2006, 126), som ikke kan udforskes fyldestgørende inden for rammerne af et enkelt værk eller et enkelt medie.

Forestillingen om fiktive verdener og universer spiller en væsentlig rolle for afhandlingens genstandsfelt. Transmediale projekter kan netop bestå af mange fortællinger og mange forskellige medieformer, men dét, der binder de forskellige medieenheder sammen, er den verden som de repræsenterer og er med til at etablere og nuancere gennem de relationer, der skabes mellem medier. Nærmere analyser af de specifikke fiktive verdener samt dybdegående diskussion af begrebet *storyworld* ligger udenfor rammerne af denne afhandling. Det er dog relevant at nævne, at i afhandlingen er de verdener som etableres på tværs af medier fiktive, men de kan også referere til en historisk virkelighed og således være ikke-fiktive (se kapitel 5). Min tilgang til disse fortalte verdener knytter an til narratologien og specifikt Marie-Laure Ryans narratologiske teoretisering af begrebet *storyworld* (2014). Ryan definerer *storyworld* som “a dynamic model of evolving situations; and its representation in the recipient’s mind is a [mental] simulation of the changes that are caused by the events of the plot” (Ryan 2014, 33). *Storyworlds* repræsenteres gennem konkrete tekster og i transmediale fortællinger gennem tekster i forskellige medier. Begrebet favner altså i modsætning til “fiktive verdener” både faktuelle og fiktive fortællinger, forstået som fortællinger fortalt som sande om den virkelige verden og fortællinger som skaber deres egen fiktive verden. Præmissen er netop, at fortællinger som handler om den virkelige verden ikke eksisterer som absolutte sandheder, der er uafhængige af den måde, de er fortalt på. Som Marie-Laure Ryan argumenterer: “Nonfictional stories are told as true of the real world, but they do not necessarily live up to this ideal” (Ryan 2014, 33). Hun argumenterer yderligere for, at det er centralt at skelne mellem verdenen, som den bliver fremstillet og formet af en fortælling og verdenen, som den eksisterer autonomt, altså at adskille “*storyworld*” fra “*reference world*” (ibid.).

I sin teoridannelse om transmedia storytelling er Henry Jenkins selv overvejende optaget af, hvordan sådanne fortællestrategier aktiverer modtagere, og hvordan modtagere/forbrugere agerer i den aktuelle konvergenskultur. Dette kommer især til udtryk i studier af fans, fankultur og med afsæt i begrebet *participatory culture*, som med tiden har udviklet sig til et selvstændigt forskningsfelt (Jenkins 1992, 2006a, 2006b; Jenkins, Ito & Boyd 2015; Jenkins, Shresthova, Gamber-Thompson, Kligler-Vilenchik, Zimmerman 2016). Med begrebet *participatory culture* peger Jenkins m.fl. på, hvordan forholdet mellem producenter og forbrugere har ændret sig: “we might now see them as participants who interact with each other according to a new set of rules that none of us fully understands” (Jenkins 2006a, 3). I

transmedia storytelling-strategier, mener Jenkins, at forbrugere må antage “the role of hunters and gatherers, chasing down bits of the story across media channels, comparing notes with each other via online discussion groups, and collaborating to ensure that everyone who invests time and effort will come away with a richer entertainment experience” (ibid., 21). I denne afhandling er de på modtageren nedtonet med henblik på at afgrænse og fokusere undersøgelsen til selve designet af, praksissen omkring samt resultatet af transmediale bevægelser. Dertil kommer, at afhandlingen ligeledes ikke betragter modtagerproducerede tekster, som fx *fan fiction*, som en del af det empiriske materiale. Fanfiktion anvender ofte allerede eksisterende, kendte karakterer og fiktive verdener, og man kan således argumentere for, at de bidrager til at udbygge den pågældende fiktive verden, men i denne afhandling fokuserer jeg på de officielle, autoriserede medietekster, som bidrager til at definere denne storyworld. Jeg er netop interesseret i at afsøge, hvordan autoriserende aktørers arbejde med digitale medier kan afføde forskellige bevægelser på tværs af medier, samt hvilke relationer mellem medieteksterne der etableres som følge heraf. Afhandlingen lægger sig således i forlængelse af den australske forsker, Christy Denas teori om *transmedia practice* (2009) som en særegen praksisform, hvor flere medieplatforme bruges til at udfolde en verden. I transmedial praksis designer og skaber producenterne selv udvidelser, adaptationer, remix mv. på tværs af medier som en del af betydningsdannelsen.

AFHANDLINGENS OPBYGNING

Denne afhandling hører under det, som retningslinjerne for ph.d.-uddannelsen ved Graduate School, Arts, Aarhus Universitet, betegner som “en flerhed af afhandlinger, der er beslægtet i indhold og/eller metode” – også kendt som en artikelbaseret afhandling. Afhandlingsformen kritiseres ofte for manglende sammenhængskraft imellem den obligatoriske sammenfattende redegørelse, som også kaldes afhandlingens kappe eller ramme, og artiklerne. I et forsøg på at imødekomme denne kritik har jeg valgt – og fået officiel tilladelse til⁹ – at strukturere afhandlingen ud fra et mere antologisk princip.

Afhandlingen består af seks kapitler, hvor dette første kapitel har introduceret til forskningsprojektet, dets relevans, centrale begreber og materiale- og metodevalg. I kapitel

⁹ Jf. korrespondance med forskerskoleleder Karen-Margrethe Simonsen og Anna Louise Dolan Plaskett fra Administrationscenter Art – Arts ph.d. og internationalisering (august 2016).

to "Teoretisk grundlag – Tværfaglig forskning" optegner jeg de tre primære forskningsfelter og teoridannelser som afhandlingen trækker på samt deres relation til hinanden. Kapitlet viser, hvordan afhandlingen anlægger en interdisciplinær tilgang til sit genstandsfelt på baggrund af det tidligere omtalte brede børnelitteratursyn gennem inddragelse og kombination af nyere forskning i og tilgange til børnelitteratur, den moderne boghistoriske og litteratursociologiske tilgang, samt medievidenskabelige begreber som konvergenskultur, transmedia storytelling og adaptation. Herefter følger afhandlingens tre analytiske kapitler, som hver især består af en introduktion til og en kort kontekstualisering af de tre publicerede artikler, der udgør hovedbestanddelen i disse kapitler. Afhandlingens første og først publicerede artikel "Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur" er udkommet i et temanummer af det danske litteraturtidsskrift *Passage – Tidsskrift for litteratur og kritik*, *Passage 75: Børnelitteratur nu!* (2016). Den anden, engelsksprogede artikel "Harry Potter, The Boy with Many Face. The Illustrated *Harry Potter* Books in Transmedia Motion" udkommer i første kvartal af 2019 i Christopher E. Bell (red.): *Harry Potter Studies Collected Volume*. Den tredje og sidste artikel "A Chinese Cluster: Danish Born-Digital Comic as Source for Transmedia Design and Innovation" er ligeledes engelsksproget og er udkommet i 2018 i et temanummer af det amerikanske tidsskrift *Paradoxa* om "Small Screen Fictions" redigeret af Astrid Ensslin, Paweł Frelik og Lisa Swanstrom. Med henblik på at sikre større sammenhængskraft imellem de enkelte delarbejder og det samlede forskningsprojekt reflekterer jeg i de omtalte introduktioner over den specifikke artikels relation og bidrag til afhandlingens overordnede problemstilling. I afhandlingens sidste kapitel konkluderer jeg på delarbejderne og projektets overordnede forskningsspørgsmål samt diskuterer bredere perspektiver i forhold til afhandlingens problemstilling og tilgang.

De tre forskningsartikler er kopieret ind i afhandlingens opsætning for at tilstræbe en overvejende homogen læseoplevelse, ligesom afhandlingen er udstyret med én samlet litteraturliste. Den første artikel er på dansk, mens de andre to er engelsksprogede og publiceret (eller bliver publiceret) i engelsksprogede kontekster. Afhandlingen udgør først og fremmest et bidrag til børnelitteraturforskningen i Danmark og Norden, og derfor er kappen skrevet på dansk. Det har dog været helt centralt for projektet at være i dialog gennem de to engelsksprogede artikler med den internationale forskning i blandt andet digital litteratur og transmedia generelt, fordi disse forskningsfelter er overvejende internationale.

KAPITEL 2

TEORETISK GRUNDLAG – TVÆRFAGLIG FORSKNING

Dette kapitel vil præcisere og afgrænse de forskningsfelter, som afhandlingen inddrager og bevæger sig indenfor. Jeg vil redegøre for afhandlingens relation til tre primære forskningsfelter, herunder hvilke problemstillinger afhandlingen deler med de respektive felter, hvilke teorier afhandlingen trækker på og hvordan forskningsfelterne relaterer til hinanden. Som beskrevet indledningsvist, er et centralt formål med denne afhandling at undersøge, hvordan aktuel børne- og ungdomslitteratur etablerer relationer på tværs af medier, samt diskutere, hvilken betydning disse bevægelser og relationer har for begreber som tekst og det litterære værk. Kapitlet vil vise, hvordan afhandlingen med sin brug af teori og sin interdisciplinære tilgang fra de tre primære forskningsfelter anlægger et bredt og helhedsorienteret syn på (børne)litteratur og bogen som medie i en ny mediekultur. De tre felter er for det første nyere forskning i og tilgange til børnelitteratur, for det andet den moderne boghistoriske og litteratursociologiske tradition, som analyserer bogmediet og litteratur i sammenhæng med de institutioner og aktiviteter, der producerer og forbruger dem, og endelig litteratur- og medievidenskabens forskning i inter- og transmedialitet, herunder især begreber som konvergenskultur, transmedia storytelling og adaptation.

Som det vil fremgå af dette kapitel, vil jeg med genstandsfeltet for og min tilgang til denne afhandling argumentere for, at børnelitteraturforskningen nationalt og internationalt må udvide sin spændvidde fra en overordnet tilknytning til *cultural studies* og litteraturvidenskab til en position mellem boghistorie, litteraturvidenskab, herunder den del der beskæftiger sig med børnelitteratur, og medievidenskab.

BØRNELITTERATURFORSKNING FRA BOGKULTUR TIL MEDIEKULTUR

I sit bidrag *Litteratur* (2014) til serien Tænkepauser reflekterer professor Dan Ringgaard over, hvad litteratur *var* – ikke forstået sådan, at litteratur ikke længere eksisterer, men forstået på den måde, at opfattelsen af, hvad litteratur er, har ændret sig, og at specifikke historiske og geografiske litteraturdefinitioner er blevet forældede. Dette gælder også den definition som bygger på en forståelse af litteratur som “den særlige form for sprogkunst, der opstod, da en bestemt teknologi, skriften, mødtes med et særligt medie, den

masseproducerede bog, og udviklede sig under indflydelse af det moderne Europa” (Ringgaard 2014, 24). Tilsynecomsten af ny teknologi, nye, digitale medier og distributionsformer har tydeliggjort litteratur som medieåret; det tidligere selvfølgelig lighedstegn mellem bog og litteratur er blevet ophævet og problematiseret. Denne bevægelse afspejler sig også i forskningen i børnelitteratur, både i forskningens genstand men også i dens fokusområder.

Tilgangen til børnelitteraturforskning i Danmark har overvejende været litteraturhistorisk. Det vil sige at den ligesom mange andre steder i verden har udgjort forskellige forsøg på at optegne den nationale børnelitteraturhistorie, samt den internationale børnelitteraturhistorie set fra et dansk perspektiv (se fx Simonsen 1942; Stybe 1974; Cramer, Jakobsen & Klingberg 1973; Winge 1976; Sønsthagen & Eilstrup (red.) 1992; Weinreich 2006), herunder også studier i udvalgte forfatterskaber og værker (se fx Øster 2010). Den danske forskning i børnelitteratur har dog siden sin spæde, omend sene, start også været præget af litteratursociologiske angrebsvinkler, som denne afhandling lægger sig i forlængelse af ved at betragte og undersøge aktuel børnelitteratur som præget af og ikke mindst i dialog med sin kontekst.

Et af de første forskningsbaserede værker om børnelitteratur er forfatter og dr.phil. Mette Wings doktordisputats *Dansk børnelitteratur 1900-1945 – med særligt henblik på børneromanen* fra 1976. Wings mål med afhandlingen er at yde børnelitteraturens popularitet i den angivne periode retfærdighed ved at beskrive børnelitteratur med fokus på børneromanen. Hendes tilgang er litteratursociologisk, idet hun vælger at undersøge, hvem der skrev børnebøger i perioden, hvorfra (geografisk og socialt) disse forfattere kom, samt forhold omkring bogproduktion, bogdistribution og bogforbrug, herunder også forskellige institutioner og organisationers indflydelse på børnelitteraturens udvikling.

Winge arbejder i sin disputats med et snævert litteraturbegreb – på trods af, at hendes definition på børnelitteratur er ganske bred: “en litteratur skrevet af voksne for børn” (Winge 1976, 12). For det første vælger hun at fokusere på børneromanen (“den større sammenhængende fortælling” (ibid.)) og ekskluderer eksplicit billedbøger samt illustrerede småbørnsbøger på baggrund af det lave produktionsantal af denne type bøger i perioden, ligesom serie- eller hæftelitteraturen udelades. For det andet er Wings projekt i høj grad knyttet til bogmediet i perioden og kan karakteriseres som boghistorisk (se Øster 2010), idet ønsket om at belyse *børnelitteraturens* funktion sidestilles med en undersøgelse af de

produktions- og distributionsvilkår, som *børnebogen* var underlagt. Projektets sammensmeltning af børnelitteratur, romangenren og bogmediet afspejler netop bogens status dels i perioden som Winge behandler, men også i den periode, hvori hun skriver sin disputats. Som Hans Hertel skriver, så har bogens situation i Danmark været “ubruds idyl helt op til ca. 1980 [...] længe efter krigen var bogen det centrale medium i en enhedskultur” (Hertel 1996, 17). Det er således indlysende, at det at bedrive litteratursociologisk forskning på dette tidspunkt har været et studie i samspillet mellem “litteratur = bog” og samfund. Min tilgang i denne afhandling bygger videre på Wings interesse for at undersøge forholdet mellem tekster for børn, deres form og udsagn og deres relation til den konkrete omverden, men dog netop en omverden hvor litteratur findes i andre medier end bogen og hvor bogen indgår i udvekslingsforhold med andre medier, som dels er drevet af en ny medie- og økonomisk virkelighed, dels af nye fortællestrategier som appellerer til børn og unge i vores aktuelle mediekultur.

Den boghistoriske, litteratursociologiske tilgang i skandinavisk børnelitteraturforskning, som Wings studie er en forgænger til, kommer ligeledes til udtryk i nyere forskning. I Anette Østers ph.d.-afhandling *Dansk Børnelitteraturhistorieskrivning – En undersøgelse af danske børnelitteraturhistorier 1942 til 2006* (2010) bliver boghistorie eksplicit brugt som teoretisk og metodisk inspirationskilde, men også som redskab i hendes analyser til at vurdere, hvorvidt børnelitteraturhistoriske værker kan karakteriseres som *børnebog*historiske eller *børnelitteratur*historiske værker. Det boghistoriske perspektiv giver i denne forskningsmæssige sammenhæng mulighed for at udpege forfatterens ofte ubevidste sammensmeltning af børnebog og børnelitteratur og peger hermed på det ureflekterede forhold, børnelitteraturhistorieforfattere har haft til de to begreber *bog* og (*børne*)*litteratur*. Østers inddragelse af det boghistoriske perspektiv kan betegnes som et forstadium til den mediebevidsthed – eller mediesensitivitet (Henkel 2017) – som kommer til udtryk i børnelitteraturforskningen i disse år, og som denne afhandling bidrager til. Øster foreslår desuden i sin opsamling på analyserne af de forskellige børnelitteraturhistorier at tale om “børnehenvendte tekster” (Øster 2010, 195) som et alternativ til hhv. børnelitteratur og børnebøger. Hermed viser hun et – afhandlingens publiceringstidspunkt i 2010 taget i betragtning¹⁰ – interessant blik for fremtidig børnelitteraturhistorieskrivning og -forskning,

¹⁰ Apple lancerede den første iPad i 2010, og iPad'en har vist sig som et vigtigt nyt medie for digital børnelitteratur, ligesom der herigennem har åbnet sig et kommercielt marked for apps af forskellig art til børn.

hvor hun peger på den mulige nødvendighed i at inkludere “elektronisk udgivne børnebøger” (ibid.). Ud fra en konstatering af at børnelitteraturforskningen ikke længere er nødsaget til hverken at forsvare sin genstand som litteratur eller forskningsfeltet som et lige så legitimt forskningsområde som litteraturvidenskaben generelt, mener Øster, at den mere elastiske betegnelse “børnehenvendte tekster” lægger op til refleksion over, hvad en tekst kan være og skaber således grobund for en mere inkluderende historisk fremstilling. Hun argumenterer i forlængelse heraf for, at fremtidige børnelitteraturhistoriske værker må tage udgangspunkt i “et variabelt børnelitteratursyn” (204) som ligeledes er påvirket af et variabelt syn på barndom, og at disse fremtidige fremstillinger og studier aktivt må reflektere over, hvad der forstås ved børnelitteratur, tekstbegrebet og synet på barndom. Østers afhandling udgør således et, i en nordisk kontekst, vigtigt skridt i retningen af at udvide børnelitteraturforskningens horisont.

Som Anette Øster også bemærker, så udgør en markant strømning i den danske forskning i børne- og ungdomslitteratur forsøg på at afgrænse børnelitteratur, samt at etablere forskningsfeltet som både del af og uafhængigt af den almene litteraturforskning. Professor Torben Weinreich har beskæftiget sig indgående med bestemmelsen af børnelitteraturens egenart, blandt andet i *Børnelitteratur – mellem kunst og pædagogik* (1. udgave, 1999).¹¹ Med inspiration fra receptionsteoridannelser konkluderer Weinreich i dette studie, at børnelitteratur rummer en eksplicit og implicit henvendelse til et barn; det er litteratur som er skrevet og udgivet med en barnelæser for øje, og derfor er der også indskrevet en implicit barnelæser og en sådan kan læses ud af værket. Et vigtigt bidrag til den danske forskning i børnelitteratur, som Weinreich her bidrager med, er også at gøre op med den herskende indstilling til pædagogik og det litterære/kunst/æstetik som hinandens modsætninger. Rationalet er, at den “pædagogiske” indskrivning af en modellæser eller ønsket om at påvirke sin læser ikke udelukker kunstneriske, æstetiske kvaliteter som kunstnerisk intention, kompleksitet og mangetydig flerstemmighed. Han argumenterer hermed for at definere dele af børnelitteraturen som kunst, især på baggrund af en litteratur der i 1990’erne udfordrede tidligere tiders opfattelse af børnelitteratur ved at være sprogligt og visuelt kompleks (Kampp 2002). Denne litteraturs tilsynekomst knyttes specifikt op på

¹¹ Center for Børnelitteratur blev oprettet i 1998 som selvstændig institution på Danmarks Lærerhøjskole med Torben Weinreich som leder. Centeret havde til opgave at forske (det primære), vedligeholde den nationale samling af børnebøger, formidling, samt at oprette en forfatter-skole for børnelitteratur.

“en ny medievirkelig, hvor børn har helt andre erfaringer med fortællinger og billeder, end børn havde for bare nogle årtier siden” (Weinreich 2004, 160). Den nye medievirkelighed, som Weinreich henviser til, består på dette tidspunkt blandt andet i web 2.0 og en stadig større udbredelse og forbedring af internettet, samt billigere trykkes teknologi. Udviklingen bliver ligeledes afspejlet i den stigende mængde danske billedbøger, som udgives efter årtusindeskiftet (jf. Christensen 2016). Weinreichs forskningsmæssige interesse har altså været centreret omkring at indkredse børnelitteraturen og legitimere den som kunst og æstetisk udtryk. Samtidig er det i denne kontekst vigtigt at pointere, at hans tilgang til børnelitteraturhistorieskrivning og i forlængelse heraf hans opfattelse af børnelitteratur, udspringer af en “materialistisk” betragtningsmåde:

Der findes ikke blot en given helhed (samfundet og dets produktionsforhold), som er bestemmende for, hvordan udviklingen forløber, heller ikke inden for børnelitteraturen. De mange udviklingstræk i en given periode, fx et nyt børnesyn, nye bogteknologier og nye formidlingsformer, virker i samspil med hinanden ind på helheden og er dermed med til at skabe den. (Weinreich 2006b, 68)

Det er et sådant blik, som nærværende afhandling lægger sig i forlængelse af. Som beskrevet indledningsvist, så tager afhandlingen udgangspunkt i et holistisk syn på børnelitteratur som en litteratur der, ligesom al anden kunst og kultur, er påvirket af og udvikler sig på baggrund af de materielle betingelser, herunder de medier, der bærer den, men som litteratur samtidig er med til at udvikle og skabe. Hvor Weinreich i sin *Historien om børnelitteratur – Dansk børnelitteratur gennem 400 år 1568-1967* (2006a) fokuserer primært på børnebogen, så anlægger denne afhandling et bredere og mere inkluderende litteratursyn. Han understreger dog i en efterfølgende artikel, at børnelitteratur ikke kun findes i bogmediet, hvorfor børneblade samt tegneserier fra perioden er inkluderet i hans litteraturhistoriografiske værk: “Derimod omtales børnelitterære fortællinger i medier som film, radio og TV ikke” (Weinreich 2006b, 66). Ligesom Weinreich ekskluderer fagbøger fra sin børnelitteraturhistorie, fokuserer jeg i denne afhandling også på fiktion, og papirbårne såvel som digitale fagbøger falder således udenfor undersøgelsen.

Opblødningen omkring spørgsmålet om børnelitteratur som kunst og/eller pædagogik har altså gjort det muligt at betragte børnelitteratur som litteratur. Som redaktørerne skriver i forordet til det danske litteraturkritiske tidsskrift *Passage* nr. 52 (2005)

med tema om børnelitteratur: “*Passage* tager [...] fat på børnelitteraturen betragtet som en kunstart, litteratur, hvis æstetiske kvalitet og kunstneriske værdi er fuldt på højde med den øvrige litteratur” (3). Sprogbrugen i forordet bærer præg af det forløsende ved den nye legitimering af børnelitteratur som litteratur og i forlængelse heraf børnelitteraturforskningen med æstetiske interesser. Børnelitteratur beskrives fx som en ghettoiseret og forkættet genre, som skal tilbageerobres og placeres, hvor den hører hjemme, altså som en del af litteraturhistorien og kunstarternes område. Denne afhandling forudsætter i forlængelse herfra, at børnelitteratur *er* litteratur og dermed også et kunstnerisk, æstetisk udtryk, som i disse år på flere måder udforsker og udfordrer grænser og etablerede kategorier og indgår i udvekslinger på tværs af medier, der kan være med til at udvikle almenlitteraturteoretiske begrebsapparater og forestillinger.

I den aktuelle nordiske forskning kan man se interesseområder, der peger “ud af” det hidtidige fokus på det særlige ved børnelitteratur og som i højere grad er interesseret i “interaktioner, variationer og særtilfælde” (Christensen 2016, 8). Dette er blandt andet kommet til udtryk i *Passage*-temanummeret “Børnelitteratur nu!” (2016), som netop belyser de mange måder, hvorpå børnelitteratur i disse år afsøger grænseområder: “mellem skrift, lyd og billeder, mellem medier, mellem nære og fjerne konflikter, mellem litteratur for små børn og voksne og mellem underholdning, leg, vidensformidling og kunst” (4). Her er det interessant at observere, hvordan Anette Østers konklusion omkring behovet for at reflektere over tekstbegrebet peger frem mod denne forskningsmæssige situation, hvorfra det er muligt at kigge på børnelitteratur i et mere inklusivt perspektiv.

På baggrund af en omverdensforståelse, som hun beskriver som “det hybride og heterogenes orden” (Christensen 2016, 7), optegner Nina Christensen overgangene mellem skiftende tekst- og litteraturbegreber samt forskellige forståelser af barnet i børnelitteratur. På baggrund heraf argumenterer hun, med henvisning til den amerikanske forsker Marah Gubar (2013), for, at forskningen må have øje for sameksisterende børnelitteraturbegreber, som ligeledes er forbundet til forskellige opfattelser af barnet og af forholdet mellem barnet og den voksne som formidler. For denne afhandling er det dog især interessant at fremhæve Christensens optegning af børnelitteraturforskningens overgange fra fokus på børnelitteratur som skrift og ordkunst (Nikolajeva 1996, Weinreich 1999), til forholdet mellem skrift og billede (Hallberg 1982, Christensen 2014), til skrift, billede og lyd (Grenby 2009, Mitchell 2013), til skrift, billede, lyd, interaktion, animation og medie (Henkel 2017).

Den forskningsmæssige interesse følger børnelitteraturs paralleludvikling med den teknologiske og afspejler således en historisk udvikling. Christensen påpeger dog, at den nyere forskningsmæssige interesse for fx litteratur som noget auditivt, herunder oplæsninger og højtlesning, ligeledes kan spores tilbage til tidlige børnelitterære tekster som *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), der blev konciperet som mundtlig fortælling, og er derfor ikke et aspekt som er specifikt for vores nutidige kultur. Således kan aktuelle forskningsperspektiver også være med til at belyse historiske praksisser. Denne afhandling vil imidlertid udvide Christensens perspektiv yderligere ved at tilføje medier i pluralis, altså børnelitteratur som skrift, billede, lyd, interaktion, animation, medie og *medier*, for hermed at angive, at børnelitteratur i det aktuelle mediebillede etablerer relationer på tværs af medier gennem forskellige nye mediekompositioner, publikations- og fortællestrategier og -praksisser, som gør det vanskeligt at forskanse idéen om det børnelitterære værk til et enkelt medie.

Kapitlet retter nu opmærksomheden mod et specifikt område af den aktuelle forskning i børnelitteratur, nemlig forskningen i digital børnelitteratur. Feltet er relevant at skitsere her, fordi afhandlingen som nævnt bygger på en bred forståelse af børnelitteratur, der inkluderer digital børnelitteratur, hvilket blandt andet kommer til udtryk i casestudiet af den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai* som del af det transmediale projekt *Shanghai 1927*-projektet. Dertil kommer, at de bevægelser på tværs af medier som påvirker aktuel børnelitteratur ofte består i bevægelsen fra én digital platform til en anden eller fra et papirbåret medie til et digitalt eller omvendt. Afhandlingens analytiske greb trækker således også på teori fra dette felt og feltet for digital litteratur generelt.

MOD DIGITAL BØRNELITTERATURFORSKNING

Forskning i digital børnelitteratur beskæftiger sig med litterære værker for børn som udnytter computerens og/eller internettets egenskaber og de miljøer, de skaber. Her skal "for børn" forstås på den måde, at en intenderet barnemodtager oftest er italesat gennem paratekster som app-kategorier i fx Apples App Store, gennem produktbeskrivelser, markedsføringsmateriale etc. og at en implicit barnelæser fremtræder i det skriftlige og visuelle udtryk.

Det er en litteratur som på engelsk går under generelle betegnelser som *digital literature*, *electronic literature (e-lit)*, *digital fiction* med flere. I feltet for digital børnelitteratur

florerer desuden betegnelser af mere specifik karakter som *digital picturebooks*, *story apps*, *narrative apps*, *interactive picturebook apps* etc. I denne afhandling bruger jeg dog konsekvent betegnelsen digital (børne)litteratur. Jeg bruger denne betegnelse dels for at løsrive litteraturformen fra bogmediet og studere den under de teknologiske vilkår, den er udviklet og realiseret under, dels fordi jeg mener, at betegnelsen elektronisk litteratur, som også ofte bruges synonymt med digital litteratur, peger tilbage til tidligere udviklingsfaser af elektroniske medier og teknologi og derfor ligeledes til tidligere stadier af denne litteraturs udvikling. Jeg betragter begrebet digital litteratur som mere inklusivt og mere tidsvarende i forhold til de medieproduktioner som kan produceres, distribueres og modtages/opleves på digitale, elektroniske apparater i dag.

I artiklen “A Chinese Cluster” (se kapitel 5) bruger jeg imidlertid en – ville det være rimeligt at argumentere – mere snæver definition, nemlig: “digital literature, i.e. *fiction* that makes ‘aesthetic use of the features of digital media’ (Simanowski [2010] 17)” (min kursiv, 161). Min brug af begrebet *fiction* i kontekst af denne artikel, som er udgivet i det amerikanske tidsskrift *Paradoxa*, afspejler to aspekter. På den ene side peger det ind i tidsskriftsnummerets tema “Small Screen Fictions” og nummerets intention om at vise analyser og diskussioner af fortællinger (“narratives”, “fictions” og “texts”) som skal opleves på mindre skærme (laptops, tablets og smartphones) og relaterede problemstillinger. Temareaktørerne har altså valgt at tage afsæt i medierne, ja sågar mediernes skærmstørrelse, og ikke i kunstformen, hvilket har givet dem mulighed for at favne den brede mængde af fortællinger, som bliver designet og udviklet til og som udfolder sig på disse medier, ligesom perspektivet kan rumme brede kulturelle, økonomiske, politiske, æstetiske, receptionsorienterede problemstillinger. På den anden side mener jeg, at *fiction*-begrebet afspejler en generel begrebsinkonsekvens i den engelsksprogede forskning i digital litteratur og digitale fortællinger, som måske netop er et resultat af, at genstandsfeltet stadig er relativt nyt og derfor foranderligt og af at forskningen derfor må være tilsvarende dynamisk. Eksempelvis kalder en fremtrædende gruppe forskere sig i fællesskab for “digital fiction scholars”, hvoraf flere har skrevet publikationer med titler som bruger begreberne digital eller elektronisk litteratur, og de bruger i deres artikel om deres fælles kritiske principper betegnelserne “digital fiction”, “digital-literary art” og “[digital] literary fiction”. De principper som udfoldes i artiklen er et afsæt for at udforske: “digital-literary art, a foundation for any claim to the cultural and literary significance of fiction written on and for

a computer screen” (Bell et al. 2010, n.pag.). Redaktørerne bag antologien *Digital Literature for Children. Texts, Readers and Educational Practices* (2015) Manresa og Real konstaterer imidlertid i deres forord, at betegnelsen *digital fiction* er for generel, fordi den indbefatter alle former for digitale fiktionsprodukter (fx computerspil) og således produkter der ikke har “the specifically literary character required for our focus of study” (10). Bell et al.s brug af *fiction* og *literary* peger på et ønske om et bredt og inklusivt syn på digitale værker, hvor digitale værker kan have *litterære* kvaliteter, men også hvor digitale fortællinger ikke nødvendigvis behøver være litteratur. Manresa og Reals specifikke tilsidesættelse af fx computerspil afspejler til gengæld en snæver forestilling om, at computerspil ikke kan have litterære kvaliteter. Det sidstnævnte har jeg specifikt argumenteret imod andetsteds (se Mygind & Poulsen 2018).

Mens feltet for forskning i digital eller elektronisk litteratur har etableret sig siden 1990'erne,¹² er forskning i digital børnelitteratur overordnet set stadig i sin vorden, hvilket afspejler sig i de få akademiske artikler, kapitler i oversigtsværker og monografier, der findes med dette fokus.¹³ I 2017 og 2018 har tre forskere forsvaret deres ph.d.-afhandlinger som fra hver sit perspektiv beskæftiger sig med digital børnelitteratur (Henkel 2017, Zheng 2018, Frederico 2018). Afhandlingerne reflekterer en opdeling i to overordnede interesseområder, som dog er i dialog med hinanden: 1) et forskningsområde, hvor man interesserer sig for didaktiske, pædagogiske aspekter af digital børnelitteratur, herunder empiriske studier af børns læsning af digital litteratur, 2) et forskningsområde, hvor man interesserer sig for narratologiske, litteraturteoretiske og æstetiske aspekter af digital børnelitteratur – med andre ord, digital børnelitteratur som en særlig form for litteratur.¹⁴

Forskning i digital børnelitteratur mimer børnelitteraturforskningens udvikling historisk set, idet børnelitteraturforskning først har været mest udbredt i en pædagogisk,

¹² Nogle af de tidligste hypertextværker, blandt andet Michael Joyces *afternoon: a story* blev cirkuleret i 1987 og udgivet i 1990 af Eastgate Systems på diskette.

¹³ Det er interessant at bemærke, at den store internationale messe Bologna Children's Book Fair, der siden 1963 har været samlingsstedet for professionelle som arbejder med børnebøger og -litteratur, siden 2012 har uddelt prisen BolognaRagazzi Digital Award til den mest innovative mobilapp eller webprodukt til børn. Prisen er inddelt i tre kategorier: Fiction, non-fiction og AR (augmented reality), men bedømmelsesudvalget bag synes at tilpasse prisen i forhold til tendenserne på markedet. I 2018 inkluderer prisen fx en sektion for “Cinema and creative media apps for kids” (jf. <http://www.bolognachildrenbookfair.com/en/bologna-childrens-book-fair-awards/bolognaragazzi-digital-award/1034.html>)

¹⁴ Henkel 2017 og Zheng 2018 søger dog eksplicit at bygge bro mellem de to områder ved at lade hhv. æstetiske og narratologiske greb informere didaktiske tilgange.

uddannelsesmæssig kontekst, hvor den almene litteraturforskning nedvurderede børnelitteratur, for sidenhen at finde berettigelse som litteratur og kunstart. I forbindelse med Electronic Literature Organizations årlige konference i 2015 i Bergen (ELO 2015: The End(s) of Electronic Literature) italesatte nordiske forskere en “kløft” mellem forskere i børnelitteratur på den ene side og digital litteratur på den anden. Brobygningsprojektet “Kid E-Lit. Elektronisk litteratur for barn og ungdom” bestod i oprettelsen af et nordisk netværk for bibliotekarer, forfattere, kunstnere og forskere, en rejsende udstilling med digitale børnelitterære værker, samt to tilknyttede publikationer (en lille bog (Rettberg & Prieto 2015) og websitet <http://www.kidelit.dk>). Netværket har således haft til hensigt at udvælge og formidle en række nordiske digitale børnelitterære værker. En udstilling dedikeret til digital børnelitteratur blev ligeledes kurateret under ELO 2017 (“Electronic Literature: Affiliations, Communities, Translations”) i Porto. Disse tiltag er med til at skabe opmærksomhed omkring digital børnelitteratur og konstruktiv dialog mellem producenter, bibliotekarer, formidlere og forskere samt til at dokumentere værkerne, men de adskiller samtidig den digitale børnelitteratur fra den generelle forskning i digital litteratur.

Forskningen i digital eller elektronisk litteratur har altså hidtil negligeret digitale litterære værker for børn og har primært beskæftiget sig med eksperimenterende, avantgardistiske værker, heriblandt digital poesi (se fx Engberg 2007, Sørensen 2013, Rustad 2013). Samtidig har børnelitteraturforskningen været sen til at indoptage digitale værker. Det er først efter iPad’ens tilsynekomst i 2010 og smartphonens udbredelse, herunder touch-skærmens egenskaber, at forskningen begynder at interessere sig for de digitale formater. Her er det især sammenligninger mellem trykte billedbøger og deres digitale adaptationer, der er i fokus (Al-Yaqout 2011, 2012, Yokota 2013). Med en række artikler i tidsskriftet *BLFT/Barnelitterært Forskningstidsskrift/Nordic Journal of ChildLit Aesthetics* begynder der fra 2014 at tegne sig et felt for nordisk forskning i digital børnelitteratur. Artiklerne demonstrerer en række forskellige tilgange til digital børnelitteratur, så som postmodernisme (Turrión 2014), narratologi (Stichnothe 2014), intermedialitetsteori (Henkel 2015), billedbogsteori (Al-Yaqout & Nikolajeva 2015), samt analyse gennem begrebet affordance (Schwebs 2014). Her er det interessant at bemærke, hvordan bogmediet følger med over i forskningen i digital børnelitteratur, fx gennem termer som “book app” og “picturebook app”. Med nogle af de første apps til børn på markedet er det selvforklarende at tænke “bogen” med, fordi de netop ofte var adaptationer eller blot digitaliserede versioner af fx

billedbøger, men i dag bliver apps med litterære kvaliteter også produceret uden et bogforlæg og er altså født digitale, hvorfor disse værker må frigøres fra bogmediets terminologi.

Som et af de første rummer oversigtsværket *The Routledge Companion to Picturebooks* (2018) et kapitel om “digital picturebooks”, hvor forfatterne Al-Yaqout og Nikolajeva insisterer på forbindelsen til bogmediet ved konsekvent at bruge betegnelsen “digital picturebooks”. Denne stædighed er på den ene side med til at etablere den digitale billedbog som en billedbogs kategori (jf. den sektion i oversigtsværket som artiklen er placeret i “Picturebook categories”) på lige fod med ABC-bøger, pop-op-bøger, ordløsebilledbøger og cross-over-billedbøger. På den anden side, mener jeg, at den fastlåser og begrænser studiet af digitale litterære værker for børn i en konstant sammenligning med trykte bøger. Det er selvkært vanskeligt at undgå denne sammenligning, fordi bogen har været litteraturens bærer i mange hundrede år, ligesom billedbogen har været et fremtrædende medie for børnelitteratur, og fordi forfattere og producenter i vid udstrækning trækker på konventioner og traditioner for dette medie, men jeg mener dog stadig, at det er vigtigt, at forskningen forholder sig åbent til nye formater i takt med, at (børne)litteratur udvikler sig i og med digitale medier og teknologier, som fx romanen har gjort det i bogen. I sin artikel “The Picturebook App as Event” (2017) præsenterer Lisa Nagel en interessant tilgang til et digitalt født værk, der netop løsriver analysen fra bogmediet, idet hun analyserer appen *Wuwu & Co* (2014) som en begivenhed, der finder sted mellem læser og værk. Nagel bruger dog også begrebet “picturebook app”, ligesom appen af producenten selv præsenteres som *Wuwu & Co – A Magical Picturebook*. Det er altså ikke kun forskere, der er famlende i forhold til det metasprog, hvormed man taler om disse værker, men også producenterne selv.

I et af de nyeste oversigtsværker for forskning i børnelitteratur *The Edinburgh Companion to Children’s Literature* (2017) finder man også et af de første kapitler dedikeret til digitale fortællinger (Yokota 2017). Oversigtsværket lægger sig i forlængelse af det paradigmeskifte, redaktørerne betegner “the material turn in children’s literature” (Beauvais & Nikolajeva 2017, 3); et skifte som kommer til udtryk i de nymaterialistiske tilgange og områder som gør sig gældende i aktuel børnelitteraturforskning, herunder “ecocriticism”, “space and place”, “posthumanism”, “disability studies” og “cognitive poetics” (ibid.).¹⁵

¹⁵ I Danmark har forskere som Martin Gregersen og Tobias Skiveren (se fx Gregersen & Skiveren 2016, Gregersen, Mønster & Skiveren (red.) 2017) beskæftiget sig med de implikationer som denne filosofiske vending har for litteraturen. I sin ph.d.-afhandling fra 2017 *Skyggepunkter, mudder og menneske-atomer. Natur*

Antologien har til formål at belyse tilgange som vil præge feltet fremadrettet, og den forsøger altså ikke at give et overblik over feltet som det ser ud nu. Redaktørerne peger særligt frem mod feltets tendens til at være inklusivt i forhold til definitionerne af barnet og af litteratur med henvisning til stigningen i cross-over-bøgers popularitet, som afspejler et inklusivt modtagersyn, børnelitteraturs indtog i digitale medier, som peger på et inklusivt tekst- og litteraturbegreb, samt udbredelsen af *fan fiction*, som afkræver nye forestillinger om magthierarkier mellem børn og voksne og nye tilgange til ideen om forfatteren. Junko Yokotas bidrag "Telling Stories in Different Formats. New Directions in Digital Stories for Children" fungerer i antologiens kontekst som en oversigtsartikel, der skitserer tendenser og problemstillinger i forhold til feltet for digitale fortællinger for børn. Med reference til Eliza Dresangs *Radical Change. Books for Youth in a Digital Age* (1999) er især Yokotas blik for forskellige formaters betydning for udviklingen af en kunstform interessant. Dette udmønter sig dog ikke i en mere dybdegående analyse men blot i en sammenligning med forskellige bogformaters betydning.¹⁶ Yokota peger på mange relevante problemstillinger og interessante aspekter af digitale fortællinger, fx fortællerstemmens fortolkende betydning for den litterære oplevelse, og hun når langt omkring også i forhold til at belyse, hvordan digitalisering påvirker forskellige forhold i det børnelitterære kredsløb. Fremstillingen er imidlertid præget af en normativ holdning til digitale fortællinger, som sættes i et fortsat sammenligningsforhold med bogen, hvilket blandt andet kommer til udtryk i en manglende forståelse for, hvordan fx lyd kan fungere i samspil med andre modaliteter. Ifølge Yokota findes der "appropriate sound effects that match the movements that happen", mens anden lyd kan være "disruptive and distracting" (205). Denne fremstilling yder ikke forholdet mellem lyd, musik og andre modaliteter retfærdighed. Ligesom forholdet mellem ord og billeder i billedbøger kan være komplekst og et forhold, man kan analysere på (Nikolajeva & Scott 2001), lige sådan kan forholdet mellem musik, billede, tekst osv. være komplekst. Kigger man blot mod filmmusikkens terminologi vil man vide, at filmmusik kan være parafraserende/understøttende for billedsiden såvel som kontrapunktisk, hvorved den står i

og *materialitet* i H.C. Andersens forfatterskab bruger Torsten Bøgh Thomsen nymaterialisme som teoretisk afsæt for analyse af H.C. Andersens forfatterskab, særligt hans såkaldte tingseventyr.

¹⁶ Se fx Bjørnsten 2018 for en analyse af et digitalt formats indvirkning på litteratur og læsning. Et format er i denne kontekst defineret ved "a whole range of decisions that affect the look, feel, experience, and workings of a medium. It also names a set of rules according to which a technology can operate" (Sterne 2012, 7).

kontrast til billedsiden og således skaber en bestemt effekt. Samme normative holdning gør sig gældende i behandlingen af digitale fortællingers tempo:

The personal appropriateness of self-pacing emotional response to literature is perhaps better mediated in print as the reader has ultimate control in how much to take in at a time [...] paced digitally-presented material that involve sound and movement such as in apps impose a pacing from beyond the child reader. There is a level of experiential assault that is potentially more 'in your face' with an app than that which is presented in print. (207)

Denne ensidige og lettere negative fremstilling favoriserer altså bogmediets fortællemåder i stedet for åbent at undersøge, hvordan fortællinger for børn udfolder sig i digitale medier. For denne afhandling er det dog interessant, at Yokota peger på begrebet transmedia storytelling (Jenkins 2006), som et koncept der i samspil med de tekniske redskaber, børn har til rådighed i dag, påvirker måden, hvorpå de fortæller historier og indsætter dette aspekt i en børnelitterær forskningskontekst: "Rather than simply being consumers of stories told or published by adults, children today are engaged in their own storytelling creations in ways that come off as polished, due to the availability of the scaffolding of apps and tools for professionally creating finished products" (Yokota 2018, 210). Her italesættes begrebet transmedia storytelling, som spiller en væsentlig rolle for denne afhandling, specifikt som noget, der har indflydelse på måden, børn selv skaber digitale fortællinger på, men begrebets indflydelse på de fortællinger, de forbruger, bliver ikke behandlet, ligesom implikationerne for børnelitteraturforskningen af denne "professionalisering" af børns egne fortællinger ikke behandles.

Nærværende afhandling bidrager derimod specifikt til forskningen i digital børnelitteratur ved at belyse, hvordan begrebet transmedia storytelling spiller en rolle i aktuelle digitale fortællestrategier og -praksisser. Denne forbindelse er tidligere kun blevet antydnet i studier af digital børnelitteratur. For eksempel af Ture Schwebs (2014) i hans analyse af appen *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (*Lessmore*), hvor han uden at uddybe det nærmere med reference til Jenkins (2011) konstaterer, at *Lessmore*-appen, -animationsfilmen, -AR-appen og -billedbogen "exemplify a significant trend in *transmedia storytelling*" (9). Hos Tønnessen (red.) (2014) bruges Henry Jenkins' konvergensbegreb som en del af den teoretiske baggrund for antologiens analytiske dele, men selvom bogen bærer undertitlen "Barne- og ungdomslitteratur på tværs av medier", så inddrages

transmedia storytelling-begrebet ikke. Også Serafini et al. (2015) interesserer sig for digitale værkers (specifikt “digital picturebooks”) forhold til andre medier, og ligesom Schwebs er det *Lessmore*-eksemplet, de tager udgangspunkt i. Forfatterne er imidlertid primært interesseret i at udpege forskellige såkaldte transmediale elementer (“transmedial features”) som går igen på tværs af medier og som kan fungere som analytiske, komparative nedslag mellem de enkelte medierepræsentationer og disses betydning for læserens oplevelse. Deres analytiske greb bliver aldrig koblet op på begrebet transmedia storytelling, men kan i stedet betragtes på baggrund af intermedialitetsforskningens begreb *transmedialitet*, som jeg kommer nærmere ind på senere i dette kapitel. I deres diskussion angiver de dog, med *Lessmore*-eksemplet som udgangspunkt, at dét at sprede betydningsdannelsen på tværs af medier kan betragtes som “transmedia navigation”:¹⁷

This way of making meaning across media, which Jenkins et al. (2006) referred to as transmedia navigation, can result in expanded understandings of a story’s content that might not be possible through the experience of a single platform or instantiation. Alternative meanings might even emerge based on the order in which readers experience the different instantiations. (22)

Serafini et al. taler ligeledes ind i en didaktisk kontekst, hvorfor deres primære ærinde og diskussion går på at foreslå nye analyseredskaber til og evalueringskriterier for “children’s picturebook apps”, men i forlængelse heraf opfordrer de også til, at forældre, bibliotekarer og undervisere udvider deres praksis fra fokus på enkelte tekster, til at undersøge: “how content might be experienced across multiple instantiations and platforms” (22).

Sammenfattende kan man sige, at feltet for forskning i digital børnelitteratur stadig er afsøgende i sine teoretiske og analytiske metoder, samtidig med at det lægger vægt på at være i dialog med teoretisering og udvikling af didaktiske metoder, som knytter sig til digital literacy. Der har kun været sporadiske anslag til at knytte denne forskning til begreber som transmedia storytelling fra medievidenskaben. I det følgende afsnit vil jeg redegøre for afhandlingens metodiske perspektiv, der som nævnt tidligere i dette kapitel bygger på den nyere boghistoriske og litteratursociologiske tradition kombineret med et særligt fokus på litteraturs materialitet og medialitet. Afhandlingens analyser demonstrerer, at litteratur og litterære tekster altid realiseres i medier hvis fysiske og teknologiske egenskaber har

¹⁷ Forfatterne refererer til “Jenkins et al. 2006”, men referencen fremgår ikke af artiklens litteraturliste.

betydning for teksternes måde at skabe betydning på, og i forlængelse heraf at teksteksterne vilkår har indvirkning på tekstinterne strategier. En undersøgelse af børnelitteraturs relationer og bevægelser på tværs af medier må altså antage dette dobbeltperspektiv, hvor betydningsdannelse er afhængig af tekstens materielle repræsentation, men samtidig kan stå i relation til og være i bevægelse imellem repræsentationer i andre medier.

BOGHISTORISK TILGANG I NY MEDIEKULTUR

Afhandlingen beskæftiger sig med digitale såvel som trykte børnelitterære tekster, herunder tekster som ikke blot består af skrift, men som kombinerer skrift, billede, lyd, musik, animation og interaktivitet og som på forskellige måder skaber udvekslingsforhold på tværs af medier og dermed overskrider mediematerielle grænser. Den er ikke interesseret i at afdække, *hvad* der gør de udvalgte værker til litteratur, men snarere at undersøge dem *som* litteratur og fokusere på *hvordan* disse værker etablerer og indgår i bevægelser på tværs af medier. Genstandsfeltet kalder hermed på en teoretisk og metodisk tilgang, der dels bibringer analyseredskaber og begreber som ikke er snævert forbundet med hverken skrift eller bogmediet, dels medtænker værkeksterne strategier og vilkår. Afhandlingens metodiske perspektiv trækker derfor blandt andet på litteraturteoriens indsigter fra moderne boghistorie i samspil med teori om digital litteratur, som jeg vil redegøre for i dette afsnit.

Boghistorie kan i dag betegnes som et tværfagligt forskningsfelt, som blandt andet beskæftiger sig med historiske og sociologiske aspekter af bogmarkedet, læseradfærd, forholdet mellem forfattere, forlæggere og litterære institutioner. En vigtig gren af moderne boghistorie fokuserer imidlertid særligt på bogen som medie: “i dens dobbelte egenskab af fysisk genstand og litterær udtryksform” (Bjerring-Hansen & Jelsbak 2010, 9). Boghistorie har som tilgang fået en art renæssance og er blevet indoptaget i litteraturkritikken i takt med digitale mediers indtog i medielandskabet, idet litteraturteorien har bevæget sig fra alene at betragte teksten som en æstetisk oplevelse, der transcenderer dens fysiske manifestation til at inkludere materielle forhold som betydningsskabende og en del af den litterære, æstetiske oplevelse. Moderne boghistorisk forskning er af den opfattelse at: “teksters materielle form og mediet i bred forstand er medskabere af mening, at man med andre ord ikke kan adskille bogen som fysisk genstand fra bogen som kommunikationskanal og bærer af litterært eller æstetisk indhold” (ibid., 10). Dertil kommer at moderne boghistorie som teoridannelse arbejder med et bredt tekstbegreb, som også inkluderer tekster af forskellig art og i andre

medier end bogen. Men yderligere relevant for denne afhandling er netop, at den boghistoriske tilgang betragter litterære tekster som forankret i og påvirket af en historisk, kulturel, social, økonomisk og politisk kontekst i modsætning til teoridannelser som nykritikken, strukturalismen og dekonstruktionen, der i højere grad studerer tekster som løsrevet fra deres kontekst og ophav. Hertil vil jeg yderligere argumentere for at betragte aktuelle litterære tekster som rodfæstet i en bestemt historisk mediekulturel og teknologisk virkelighed.

ET UDVIDET TEKSTBEGREB

Et centralt begreb, der bygger bro imellem den tekstanalytiske og den boghistoriske tilgang, og som spiller en væsentlig rolle i denne afhandling er den franske litteraturteoretiker Gérard Genettes begreb *paratekst*, som han teoretiserer og undersøger i *Seuils* (eng. *Paratexts. Thresholds of Interpretation*, 1987). Begrebet er udviklet til at beskrive de tekster, der omgiver en litterær tekst både inde i og udenfor bogen, samtidig med, før og efter dens udgivelse. Det beskriver alle de elementer rundt om "selve teksten", som gør det muligt at præsentere og overbringe den til en modtager. Paratekst kan opdeles i to underkategorier: *Peritekster*, som er placeret fysisk omkring "selve teksten" i en bog (fx genrebetegnelse, forfatternavn, titelblad, kolofon, forord etc.) og *epitekster*, som er distancerede fra selve teksten, idet de er opstået og befinder sig udenfor bogen (fx reklamer, omtaler, forfatterinterviews og -portrætter). Parateksten beskrives af Genette som en tærskel; en forhandlingszone mellem afsender og modtager, hvor forfatter, forlag og andre interessenter har indflydelse på læserens oplevelse af teksten og hvor grænsen for, hvor teksten slutter og parateksten begynder er til konstant forhandling. Idéen om og ikke mindst brugen af parateksten kan således også være med til at destabilisere forestillingen om værkets grænser. Parateksten er: "a zone not only of transition but also of *transaction*" (Genette 1997, 2). Det er altså ikke blot en zone, hvor noget sker af sig selv; det er en zone, hvor man handler og træffer beslutninger, fx om man som modtager vil gå videre med teksten eller ej, og "et middel fra afsenderens side [...] til at autorisere værket som værk" (Kjerkegaard 2017, 22).

Genettes teoridannelse tager udgangspunkt i tekster, der optræder i bøger, og han behandler primært lingvistiske paratekster som forord, fodnoter, reklamer, kolofon etc. – om end han udviser forståelse for selv samme paratekst-egenskaber i ikke-lingvistisk materiale som fx illustrationer (dette behandler jeg mere dybdegående i kapitel 4). På trods af det

begrænsede afsæt i lingvistiske paratekster i papirbøger, så har Genettes paratekstbegreb sidenhen fundet bredere anvendelse. Eksempelvis hos medieteorikeren Jonathan Gray, der i *Show Sold Separately* (2010) bruger begrebet til at analysere, hvordan materiale som trailers, bonusmateriale på DVD'er og merchandise til film og tv-serier er med til at forme modtagerens (for)forståelse. Jeg lægger mig i forlængelse af denne indoptagelse, modificering og brug af paratekstbegrebet i en anden mediekontekst end bogen (se fx også Nottingham-Martin 2014 og McCracken 2013). I afhandlingen fungerer begrebet netop som et redskab til at analysere og belyse, hvordan modtageren inviteres til at bevæge sig på tværs af medier, fra et medie til et andet, fra medieplatform til medieplatform, i en skiftende bevægelse mellem den fiktive verden og den faktiske verden – endda imellem forskellige fiktive niveauer som i *Shanghai 1927*-projektet (kapitel 5).

Parateksten, forstået som en invitation, der kan accepteres eller afvises, hvor den potentielle modtager enten træder indenfor eller vender om, er en central del af den appel som markedsføring af litteratur skaber. Gennem en række casestudier og med brug af blandt andet Genettes paratekstbegreb argumenterer Claire Squires i sin bog *Marketing Literature. The Making of Contemporary Writing in Britain* (2009) for, hvordan markedsføringen af litteratur kan betragtes som en aktiv, medskabende del af det litterære værk:

Marketing is conceived as a form of representation and interpretation, situated in the spaces between the author and the reader – but which authors and readers also take part in – and surrounding the production, dissemination and reception of texts [...] marketing is the summation of *multiple agencies* operating within the marketplace, by which contemporary writing is represented and interpreted, and in which contemporary writing is actively constructed. (Squires 2009, 3)

Ud fra et boghistorisk og litteratursociologisk perspektiv peger Squires på, hvordan markedsføringen af litteratur siden 1990'erne er blevet intensiveret og hvordan markedet for litteratur – det, vi på dansk kender som bogmarkedet – er blevet mere kommercielt som følge af globalisering og ikke mindst den øgede tendens til at samle fx forlag under store mediekonglomerater. Squires' argument er primært bygget op omkring bøger, bogmarkedet og perioden 1990-2009, men analysen af den rolle som markedsføringsmateriale og -strategier og andre paratekster kan spille i forhold til den litterære betydningsdannelse er, mener jeg, kun blevet mere relevant i takt med den stigende digitalisering, hvor digitale medier og platforme udgør en væsentlig ressource for markedsføringen af og

fællesskabsdannelsen omkring litteratur, fordi disse mekanismer er blevet tiltagende komplekse (se fx Murray & Squires 2013, Mygind 2015).¹⁸ Som jeg viser i kapitel 3 og 4 kan digitalt markedsføringsmateriale *både* have en kommerciel funktion som reklame for produkter og bidrage med information om den fiktive verden, som således medvirker til at udvide den og som destabiliserer skellet mellem paratekst og tekst yderligere (måske endda på grænsen til at udviske skellet helt?).¹⁹ Endelig viser afhandlingen også, at parateksten kan fungere som en transaktionszone for forfatterens autorisation af en medforfatter eller medskaber af teksten, hvilket i samme ånddrag bliver en validering af medforfatterens arbejde med en del af den fiktive verdens kanon (jf. kapitel 4). I en litteraturteoretisk optik løfter paratekstbegrebet således blikket fra teksten mod den materielle konteksts betydning for den tekstanalytiske læsning.

I den boghistoriske optik begrænser teksten sig ikke til den rene sproglige eller autonome tekst, som tidligere var en del af grundlaget for den nykritiske metode. Hos boghistorikere som Robert Darnton (1982) og D.F. McKenzie (1986) er teksten materielt forankret og altså ikke en uafhængig enhed. McKenzie bruger i sin forståelse af tekstbegrebet den etymologiske betydning af ordet "tekst", som stammer fra det latinske "textere", der betyder "at væve": "and therefore refers, not to any specific material as such, but to its woven state, the web or texture of the materials" (McKenzie 2006, 37). Her forstås en tekst som noget der er i proces og materielt funderet, men ikke forbundet til et bestemt materiale; det er selve sammenvævningen af et givent materiale, som bliver en tekst. McKenzies tekstdefinition inkluderer derfor både verbale, visuelle, orale og numeriske data i form af kort, tryk, musik, optaget lyd, film, video og computerlagret information. En tekst er således foranderlig og

¹⁸ Digitale sociale medier spiller en vigtig rolle i den aktuelle markedsføring af bøger. I den forbindelse er der en tendens til at forsøge at skabe "community" eller fællesskab omkring forlagenes udgivelser for forskellige målgrupper. Det ser man fx hos det danske forlag Gyldendal og deres kommunikations- og markedsføringsindsats i forhold til unge via "Gyldendal UNG" (<http://www.gyldendal.dk/produkter/bu/ung>) og ikke mindst den nye YouTube-kanal "boguniverset" Gyldendal Max (<https://www.youtube.com/channel/UCSbMQsp8f47EQpE5-27ke0Q>). Et lignende, internationalt og mere omfattende eksempel er Penguin Random House's multiplatform-læsercommunity-foretagende "Read It Forward" (<https://www.readitforward.com>).

¹⁹ Birke og Christ (2013) uddyber et aspekt af Genettes teori om parateksten, som han selv forbliver vag omkring i *Seuils*, nemlig paratekstens funktioner. De foreslår, at paratekstens funktioner kan beskrives mere differentieret som et samspil mellem tre forskellige aspekter: "the interpretive function", "the commercial function" og "the navigational function" (67-68). Parateksten styrer altså læserens køb, navigation i/omkring og fortolkning af teksten.

ustabil, hvorfor dens mediematerielle realisering påvirker og bliver påvirket af sin historiske, kulturelle, sociale og politiske kontekst.

Jerome McGann beskriver i *The Textual Condition* (1991) de feedbackmekanismer som opstår mellem tekster, deres konkrete materielle repræsentation (det fysiske medie) og deres kulturelle kontekst (deres møde med læserne) som teksters 'socialisering'; det er 'det tekstuelle vilkår', at disse instanser medvirker til at skabe betydning. I forlængelse af Genettes tekst/paratekst-distinktion, som han ikke mener er fyldestgørende, fordi distinktionen kun bygger på en idé om tekstualitet som lingvistisk, argumenterer McGann for at betragte tekster som "a laced network of linguistic and bibliographical codes" (McGann 1991, 13). Fysiske, materielle kvaliteter som skrifttype, layout og grafiske elementer, men også materielle vilkår som priser, distributionskanaler osv. bliver således inkluderet som betydningskabende på lige fod med sproglige: "all texts, like all other things human, are embodied phenomena, and the body of the text is not exclusively linguistic" (ibid.). McGann knytter desuden sin tekstopfattelse specifikt til skønlitterære og poetiske værker ("works of belles lettres" (ibid., 14)), fordi de rummer en særlig 'støj'; en flertydighed og redundans, som kommer til udtryk via en fremhævelse af teksternes egen sproglige såvel som bibliografiske materialitet. Her er det interessant at bemærke, at billedbogsforskningen parallelt med den boghistoriske forskning har været optaget af bogmediets materielle egenskaber og dets måde at bidrage til betydningsdannelsen i samspil med skrift og billede. Ulla Rhedin opfordrer allerede i sin ph.d.-afhandling *Bilderboken. På väg mot en teori* fra 1992 til analyse af billedbogen som fysisk objekt og medie, hvor format, omslag, forsats, bladring mv. kan være betydningsbærende. Yderligere relevant for denne afhandlings fokus på digitale litterære tekster som knytter relationer på tværs af medier, er McGanns erkendelse af, at en "tekst" ikke er en materiel ting, men "a material event or set of events, a point in time (or moment in space) where certain communicative interchanges are being practiced" (McGann 1991, 21). Denne tekstforståelse bliver så meget desto mere aktuel i en digitaliseret mediekultur, hvor tekster ofte ganske konkret først opstår og bliver synlige idet en bruger/læser interagerer med den (se fx Nagel 2017), ligesom det kan være op til brugeren at drive fortællingen frem og dermed realisere teksten – ikke blot i et fortolkningsmæssigt perspektiv, men lige så meget materielt.

MATERIALITET

I lyset af medielandskabets og mediekulturens udvikling, herunder at tekster er blevet digitale og mulighederne for sammenvævning af forskelligt materiale til at skabe tekster bliver forøget, er boghistoriens udvidede tekstbegreb altså blevet så meget desto mere aktuelt og bredere anvendeligt.²⁰ Overgangen fra litteraturteori og -kritik som hovedsageligt anså teksten for at være en immateriel, selvberørende enhed og som ubevidst har taget udgangspunkt i en litteraturforståelse, der sætter lighedstegn mellem bog og litteratur, til en opfattelse som løsriver litteratur fra bogmediet beskrives af den amerikanske forsker N. Katherine Hayles i *Writing Machines* (2002). Hun italesætter dette forhold som litteraturteoriens hidtidige skarpe linje mellem “representation and the technologies producing them”; at litteraturteori traditionelt har anset fiktive verdener og fortællinger som “products of the imagination” (Hayles 2002, 19). På baggrund af det forhold at digitale medier fungerer anderledes og udstikker andre vilkår for interaktion end fx den trykte bog, argumenterer Hayles således for nødvendigheden af et højnet fokus på materialitet – faktisk mener hun, at litterære artefakters materialitet er nødt til at være et helt centralt fokuspunkt for litteraturkritikken, hvis digitaliseringens og informationsteknologiens indflydelse på litteraturens udvikling skal beskrives på en velfunderet og nuanceret måde. Det er dog ikke kun den nye teknologiske virkelighed og nye digitale tekster, som driver argumentet for et højnet fokus på materialitet i litteraturkritikken, men også potentialet i at inkludere og samtænke forholdet mellem ord og billeder (med reference til W.J.T. Mitchells begreb “imagetext” (Mitchell 1987)), samt det forhold, at traditionen for artists’ books længe har eksperimenteret med bogmediet på en måde, som ikke lader sig beskrive fyldestgørende med et fokus på teksten som uafhængig af sin materielle manifestation. Hayles har primært været interesseret i digital eller elektronisk litteratur, forholdet mellem digital og papirbåret litteratur og de aktuelle udvekslinger mellem dem (se fx Hayles 2008, 2013).

Hayles knytter idéen om materialitet til det litterære værk, og hendes brug af materialitetsbegrebet er kompleks, idet materialitet i hendes optik er en egenskab som ikke er givet på forhånd – det er altså ikke noget iboende i et litterært værk – men derimod en

²⁰ I en dansk kontekst har blandt andre Tore Rye Andersen (2013) og Klaus Nielsen (2017) indarbejdet boghistoriske perspektiver i deres litteraturanalyser ud fra et materielt funderet tekst- og værkbegreb.

kvalitet som *opstår* i triaden mellem læserens fysiske og fortolkningsmæssige interaktion med værket, dets kunstneriske strategier og fysiske, mediematerielle egenskaber. I forhold til boghistoriens udvidede, materielt funderede og kontekstinkluderende tekstbegreb kan man sige, at Hayles nuancerer eller uddyber dette med sin forståelse af litteratur som: “the interplay between form, content and medium” (Hayles 2002, 31). Ud fra en idé om et frugtbart samspil mellem blandt andet boghistorie og litteraturkritik, fremhæver hun den fremtidige vigtighed af det, hun kalder *mediespecifik analyse*, som en ny, mere kvalificeret analytisk tilgang til litteratur, som ikke er bundet til papirbogen:

[medium-specific analysis (MSA)] explore how medium-specific possibilities and constraints shape texts. Understanding literature as the interplay between form, content and medium, MSA insists that texts must always be embodied to exist in the world. The materiality of those EMBODIMENTS interacts dynamically with linguistic, rhetorical, and literary practices to create the effects we call literature. (ibid.)²¹

En vigtig pointe for denne afhandling er også Hayles' bevidsthed om, at medier ikke eksisterer og fungerer isoleret fra hinanden og derfor heller ikke skal betragtes på den måde. Hun refererer specifikt til mediers tendens til at indgå i “a recursive dynamic of imitating each other” (ibid., 30) og henviser til Bolter og Grusins ‘remediation’-begreb (1999).

Hayles' teoridannelse udgør en væsentlig del af fundamentet for mine analytiske greb i denne afhandling. Jeg argumenterer imidlertid gennem mine analyser for at anvende den mediespecifikke analyse og materialitetsbegrebet i en bredere kontekst, nemlig i forhold til værker som knytter an til *flere* medier; værker som etablerer bevægelser på tværs af medier på forskellige måder. For selvom den mediespecifikke analyse er udviklet på baggrund af bogens ændrede situation i medielandskabet, så er analysen ikke rettet kun mod bogen, men omfatter tværtimod, som citatet ovenfor pointerer, bredere begreber som litteratur og tekster, og tilgangen kan derfor også anvendes på andre medier. Jeg argumenterer således for det meningsfulde i at have fokus på mediespecificitet i en tid, hvor nye medieformer hurtigt opstår og konvergerer. Den mediespecifikke analyse giver mulighed for at udforske potentialerne ved hvert medie og udpege egenskaber og muligheder, som ellers ville gå tabt.

²¹ Niels Brügger udfolder en tilsvarende analyse i “Bogen som medie. Nedslag i bogobjektets historiske transformationer” (2003).

Og som Hayles også citeres for i relation til begrebet transmedia, som jeg vender tilbage til det følgende afsnit:

As N. Katherine Hayles puts it most succinctly, precisely because of the accelerating speed of these [media] combinations, “clarity about the functionalities of different media is now more crucial than ever.” [2014] Or to state it another way, transmedia networks share similar dynamics with transnational studies; movement beyond the boundaries of any specific medium or nation does not render those entities or their borders meaningless, but rather requires us to look more closely at the cultural and historical specificity of the particular combination. Otherwise, “transmedia” and “transnational” would become meaningless buzzwords like “global.” (Kinder & McPherson (red.) 2014, xv-xvi)

Afhandlingen anvender således den mediespecifikke analyse og materialitetsbegrebet til at belyse, hvordan værker og deres medialitet – dvs. de enkelte mediers individuelle måde at være medie på, herunder de materielle muligheder et værk har for at kunne forme sig – har betydning for den æstetiske oplevelse af fortællingen.

DET LITTERÆRE VÆRK

På baggrund af disse mediespecifikke analyser peger afhandlingens udvikling af idéen om *klyngeværket* (se kapitel 3 og 5) både på det problematiske i overhovedet at afgrænse det litterære værk og i forlængelse heraf på et behov for en mere dynamisk forståelse af begrebet værk. En forståelse som lader grænserne for det litterære værk være plastiske og inklusive, så den kan rumme, at litterære værker i dag indgår i bevægelser på tværs af medier, som gør det diskutabelt dels at indskrænke forståelsen af det litterære værk til skriften og bogmediet, dels at isolere det litterære værk fra andre kunstarter. Dette kan yderligere underbygges i det forhold, at udgivelsen af en traditionel genre som en roman i dag ikke er én selvstændig, materiel begivenhed. Det er snarere en samling af begivenheder, idet forlag gerne af strategiske, økonomiske årsager først udgiver en roman som hardbackbog, så efter noget tid som billigere paperbackbog; en praksis fra forlagsbranchen som John B. Thompson kalder “windowing” (2012). På grund af udbredelsen af digitale medier til hverdagsbrug som smartphones, tabletcomputere, laptops og ebogslæsere er denne forsinkelser dog blevet mindre, idet forbrugerne/læserne forventer at have mulighed for at læse de nyeste romaner på deres digitale apparater med det samme, de udkommer, ligesom forlagene kan se et mersalg i at udgive den samme roman i flere formater på samme tid. Det betyder, at det er

blevet tiltagende almindeligt, at en roman bliver udgivet som hardbackbog, e-bog og i stigende grad lydbog på samme tid, herefter følger så paperbackbogen.²² Denne samtidige flerhed af medierepræsentationer af litterære tekster og stigningen i “versioneringer”, samt udbredelsen af forskellige transmediale praksisformer, som jeg behandler i denne afhandling, har således også konsekvenser for litteraturkritikkens forståelse af det litterære værk, herunder den gængse skelnen mellem en original tekst (fx en første udgave af en roman) og adaptationer.²³

Tore Rye Andersen analyserer i sin artikel “‘Black Box’ in flux: Locating the literary work between media” (2015) forskellige medierepræsentationer af Jennifer Egans “Black Box” og diskuterer, hvad der sker med forestillingen om det litterære værk, når den litterære tekst optræder i flere medier på samme tid. Andersen knytter blandt andet an til John Bryants teori om “the fluid text” og viser, hvordan begrebet kan bidrage til denne mere dynamiske idé om det litterære værk, som den aktuelle medievirkelighed kalder på. Bryant studerer i *The Fluid Text. A Theory of Revision and Editing for Book and Screen* (2002) revisioner af tekster foretaget af både forfattere, redaktører og andre kulturelle revisioner, som fx adaptationer, og fremstiller på baggrund heraf teorien om det litterære værk som “fluid text”:

a fluid text is any literary work that exists in more than one version. It is ‘fluid’ because the versions flow from one to another. [...] Literary works invariably exist in more than one version, either in early manuscript forms, subsequent print editions, or even adaptations in other media with or without the author’s consent. The processes of authorial, editorial, and cultural revision that create these versions are inescapable elements of the literary phenomenon, and if we are to understand how writing and the transmission of literary works operate in the processes of meaning making, we need first to recognize this fact of fluidity and also devise critical approaches, and a critical vocabulary, that will allow us to talk about the meaning of textual fluidity in writing and in culture. (Bryant 2002, 1-2)

²² Og måske endda Flipback-versionen – et nyt bogformat som fx forlagsgrenen Penguin Young Readers nu satser på til unge med deres nye serie Penguin Minis (se Charles 2018, n.pag)

²³ Ændringerne i produktionen, udgivelsen, distributionen og forbruget af litteratur som følge af øget digitalisering ses også afspejlet i Murray & Squires’ modeller for kommunikationskredsløb som er ved at komme til syne omkring litteratur i bred forstand. I artiklen “The digital publishing communications circuit” (2013) tager de udgangspunkt i den situation, at “The human experience of how we produce, disseminate and perceive text is now [...] being irrevocably transformed by digital technologies. The traditional value chain, which traces the trajectory of intellectual property from author to reader, and where publishing activities such as editorial, marketing and design are all performed by the single entity of the publisher, is being disrupted and disintermediated at every stage” (3).

Senere har han udvidet sit perspektiv fra at fokusere på det litterære værk til at tale mere bredt om “the work” (2013) ud fra samme logik, hvor alle versioner er jævnbyrdige. Særligt med studiet og betydningen af adaptationer for øje, favner han således alle genrer og medier i sin værk-definition i et forsøg på tekstmæssigt at bryde den gængse barriere mellem det oprindelige værk og dets adaptationer. Bryant forstår værket som den kreative energi (“flow of energy”), der manifesterer sig i og imellem forskellige versioner af en tekst, ligesom idéen om det litterære værk i det hele taget udvides til at kunne inkludere adaptationer. Bryants teori er imidlertid bygget op omkring *tekstrevision* og knytter sig specifikt til bogkulturen og dens praksisformer, hvorfor den henviser til en kreativ proces som er ordnet i og gerne strækker sig over længere tid, ligesom han med sin forståelse af værket er særligt optaget af ikke-offentliggjorte versioner af tekster, som fx manuskripter. Som Andersen også konkluderer i sin artikel, så bringer Bryants “fluid text” os et skridt nærmere en forståelse af det “flydende” litterære værk i en digital mediekultur, og Hayles’ mediespecifikke analyse er stadig relevant men bør som nævnt udvides til at inkludere det forhold, at litterære tekster i dag kan knytte relationer til flere medier på en gang: “and it should bear in mind that not only the meaning of the work but the literary work itself is located in the cracks and fissures between the various media that bear it” (Andersen 2015, 134). Selvom idéen om værket som kreativ energi bidrager med en mere dynamisk forståelse, så rummer Bryants teori, i modsætning til idéen om klyngeværket, som jeg introducerer i denne afhandling, altså ikke muligheden for forskellige versioners samtidighed, den aktuelle situation at en tekst fra starten er udfærdiget i flere medieversioner eller at den oprindelige forfatterrolle kan indtages af mere end én person. For at belyse dette forhold må litteraturforskningen knytte an til medievidenskabens interesse for medier i bred forstand og for mediebrug og -praksisformer. Af samme grund inddrager afhandlingen begreberne *transmedia storytelling* og *transmedia practice* som hovedsageligt er blevet udviklet og anvendt i en medievidenskabelig kontekst.

TRANSMEDIA STORYTELLING: MELLEM ÆSTETISK OG KOMMERCIEL MOTIVATION

Det er et kendt træk ved børnelitteratur, at den ofte er gået over sine bredder. Forstået på den måde at børnelitteraturens karakterer og fiktive verdener har bredt sig til eller er startet i

andre medier end bogen og er indgået i partnerskaber med fx legetøj. Dette kan spores helt tilbage til John Newberys *A Pretty Little Pocket Book* fra 1744, hvor en bold og en nålepude blev solgt sammen med bogen, til Lewis Carrolls opfindelse af “The Wonderland Postage Stamp Case” (1889), et papiretui med lommer til frimærker af forskellig værdi, som inkluderede billeder med plotpointer fra *Alice’s Adventures in Wonderland* (1865). Senere eksempler er Beatrix Potters egne omfattende merchandisekreationer, herunder en Peter Rabbit-dukke fra 1903, som nu er verdens ældste licenserede litterære karakter,²⁴ og L. Frank Baums forskellige medieadaptationer af *The Wonderful Wizard of Oz* (1900) og relaterede udgivelser, der både udbyggede det fiktive Oz og reklamerede for romanen og dens efterfølgere. I nordisk sammenhæng er Thorbjørn Egner (1912-1990) og Astrid Lindgren (1907-2002) lignende eksempler på forfattere som selv skabte variationer over egne værker.



The Wonderland Postage Stamp Case designet af Lewis Carroll 1889-1890, The British Library. Her viser papiretuiet Alice med babyen som tilhører The Duchess. Babyen skrider og nyser konstant på grund peber i køkkenet, og da Alice tager babyen med udenfor forvandles den til en gris, som man ser på billedet inde i etuiet.

²⁴ Kilde: <https://www.peterrabbit.com/about-beatrix-potter/>



Beatrix Potter, 'Certificate of registration for a Peter Rabbit doll, 1903'
 © Frederick Warne & Co. 2006. Beatrix Potter designed selv en Peter Rabbit-dukke i 1903 og fik den patenteret. Efterfølgende udforskede hun mulighederne for at lave andre former for merchandise og lavede blandt andet et brætspil, malebøger, en almanak og hjemmesko alt sammen med udgangspunkt i sit Peter Rabbit-univers.

Kommercielle produkter, adaptationer og såkaldte “tie-in”-værker med relation til børnebøger er altså ikke noget nyt i børnelitteraturens verden, men denne historiske praksis er imidlertid blevet intensiveret over de sidste årtier. Repræsentanter for medieindustrien bebuder, at den digitale tidsalder kræver, at fiktive storyworlds skal udarbejdes, så de kan udbygges på tværs af medier for at maksimere værdien af underholdningsprodukterne (Hughes 2013, n.pag.). Om end denne udvikling er blevet intensiveret, så viser ovenstående eksempler fra børnelitterære storyworlds, at sådanne strategier og praksisser ikke er noget unikt for vores digitale tidsalder. Nogle af de spørgsmål som denne afhandling udforsker er derfor netop, hvordan aktuelle transmediale bevægelser i og omkring børnelitteratur kommer til udtryk, hvilken rolle nye, digitale medier spiller og hvordan disse bevægelser kan analyseres. Med disse problemstillinger for øje knytter afhandlingen an til begreber og teorier fra medievidenskaben.

Den amerikanske medieforsker Henry Jenkins beskriver de aktuelle forandringer i mediekulturen med begrebet “convergence”: “By convergence, I mean the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences, who will go almost anywhere in search of the kinds

of entertainment experiences they want” (Jenkins 2006, 2). Begrebet beskriver således flere forskellige forandringer og processer, herunder teknologiske, økonomiske, kulturelle og sociale, og disse forandringer finder sted både i den måde medier bliver produceret på og i den måde medier bruges på. Jenkins udfolder sin teori om konvergens i *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide* (2006) og undersøger heri de forskellige konvergensprocesser. Det er et væsentligt aspekt af Jenkins’ teoridannelse, at den ikke kun beskriver konsekvenserne af den teknologiske udvikling eller af at tidligere adskilte brancher, som fx forlagsbranchen, i disse år bliver samlet i store mediekonglomerater – et aspekt som litteratursociologiske studier eller *publishing studies* ofte fokuserer på (se fx Epstein 2001, Schiffrin 2000, Wirtén 2007). Konvergens-begrebet favner derimod hele mediekredsløbet fra producenter (fra de store kommercielle virksomheder til de mindre og uafhængige) til forbrugere og beskriver ændringerne over hele spektret: “Convergence [...] is a top-down corporate-driven process and a bottom-up consumer-driven process” (Jenkins 2006, 18).

I sin bog fra 1991 *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* foretager Marsha Kinder et omfattende studie af de “entertainment supersystems”, der opstod omkring karakterer som Teenage Mutant Ninja Turtles og Super Mario Brothers og andre mediefranchises for børn i slutningen af 1980’erne. Kinder brugte her begrebet “transmedia intertextuality” til at beskrive og diskutere børns forhold til og bevægelse med karakterer på tværs af tv, film og legetøj.²⁵ Henry Jenkins har, som en specifik gren af sin forskning og teoridannelse omkring konvergens, fortsat i Kinders fodspor og fra 2003 og frem udviklet det indflydelsesrige begreb *transmedia storytelling*, som denne afhandling trækker på. Jenkins betragter transmedia storytelling som en æstetisk effekt af konvergens. I forhold til konvergens, henviser begrebet specifikt til det, at *fortællinger* bliver skabt til at blive distribueret via og på tværs af forskellige medier:

²⁵ På sin hjemmeside lister Kinder begrebet “transmedia networks” som et af de centrale begreber, hun har udviklet i sin akademiske karriere. Hun pointerer her, hvordan *transmedia* i modsætning til ord som *intermedial*, *interdisciplinary* og *convergence* henviser til den bevidste, tilsigtede bevægelse på tværs af medier, og at det ligesom ord som *transnational*, *transsexual*, *transgenerational* og *transcultural* indebærer: “an on-going active process that always remains open and is always subject to change” (Kinder: “Transmedia Networks”, n.pag.).

A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise entry needs to be self-contained [...] Any given product is a point of entry into the franchise as a whole. Reading across the media sustains a depth of experience that motivates more consumption. Redundancy burns up fan interest and causes franchises to fail. (Jenkins 2006, 97-98)

Transmediale fortællinger er altså integrerede fortællinger, der bliver distribueret på forskellige måder via flere mediekkanaler, som alle udgør selvberørende enheder og som samtidig er dele af en stor fortællingshelhed.²⁶

Jenkins omtaler selv begrebet franchise i sin beskrivelse i *Convergence Culture*, som om transmedia storytelling nødvendigvis er en del af en franchise. Det er derfor nærliggende at klarlægge forholdet mellem transmedia storytelling og begrebet franchising. I sit studie af mediefranchises *Media Franchising. Creative Licensing and Collaboration in the Culture Industries* (2013) beskriver Derek Johnson franchising som et begreb, der i nyere tid henviser til “the multiplied replication of culture from intellectual property resources” (Johnson 2013, 6). Franchising af kulturprodukter betyder altså konkret, at nogen køber rettighederne (intellektuel ejendomsret, eng. *intellectual property/IP*) til på forskellige måder at reproducere intellektuelle frembringelser som kunst, billeder, litteratur, designs mv. En franchise (fx Harry Potter-franchisen) henviser derfor til det specifikke koncept og den specifikke aftale om at drive forretning på baggrund af franchising og bruges gerne som titel til både at skabe og markedsføre en serie af produkter, som film, merchandise osv. Begrebet har dog også fået en negativ merbetydning som: “an industrially driven process perceived as unchecked expansion and assimilation across cultural contexts” (ibid., 2). I sit studie er Johnson imidlertid interesseret i at undersøge franchising i et historisk perspektiv som andet og mere industri og forretning; som “shared and iterative culture” (ibid., 8). Dette perspektiv

²⁶ I en dansk kontekst anvendes begrebet “cross-media” (eller flermedialitet) i medie- og kommunikationsteoretiske kontekster, hvor begrebet betegner en kommunikationsform der bruger flere medieplatforme, fx det at dække eller bruge en nyhed på flere medieplatforme. Crossmedia og transmedia storytelling adskiller sig fra hinanden, idet crossmedia primært henviser til det at et indhold gendannes via flere platforme, og transmedia storytelling beskriver, hvordan en fortælling bliver udvidet og udbygget på tværs af medier. De to begreber har dog markante overlap, og deres forskellighed bunder umiddelbart hovedsageligt i den kontekst, hvori begreberne bruges og teoretiseres.

går i dialog med Jenkins' begreb transmedia storytelling, der kan ses som et resultat af den industrielle bevægelse mod øget franchising. Hidtil har den måde, man har solgt rettigheder til franchiseprodukter på været præget af, at de blev solgt til tredjepartsproducenter uden tilknytning til den oprindelige producent, og selve licensen til at producere disse produkter har været begrænset for at beskytte den oprindelige intellektuelle ejendom. Denne model, som har været den historisk set mest udbredte, har med al sandsynlighed givet franchises deres kommercielle ry ved at have genereret produkter som var redundante; som med andre ord ikke har bidraget med mere viden om den fiktive verden og dens karakterer eller udviklet plot, ligesom den på grund af mangel på koordinering mellem de involverede parter har skabt utroværdige selvmodsigelser i forhold til den fiktive verden. Jenkins beskriver, hvordan denne model med licens- eller rettighedsudstedelse nu i højere grad bliver erstattet af en "co-creation"-model. Det vil sige, at virksomheder *fra starten* samarbejder om at lave produkter og indhold, som de med hver deres professionelle viden ved passer til de forskellige mediekkanaler i deres respektive sektorer: "allowing each medium to generate new experiences for the consumer and expand points of entry into the franchise" (Jenkins 2006, 107). Den centrale pointe i forholdet mellem franchising og transmedia storytelling er altså, at franchising henviser til en (historisk) økonomisk model, som transmedia storytelling kan være og i højere grad er blevet en æstetisk, narrativ effekt af og strategi indenfor. Jenkins argumenterer for, at transmedia storytelling som fænomen og begreb peger mod et øget fokus på kunstnerisk, kreativ ambition og vision indenfor blandt andet franchises, som tidligere har været styret for meget af ønsket om økonomisk optimering. Transmedia storytelling finder dog også sted uden franchising-modellen (Jenkins nævner selv successen omkring lavbudget-filmen *The Blair Witch Project* (1999) som et eksempel herpå), og selvom begrebet peger på et øget kunstnerisk fokus; et fokus på konsistens i og udvikling af fiktive verdener, så er der stadig stærke økonomiske motiver forbundet med det.

Det er hovedsageligt på bloggen "Confessions of an aka-fan" (henryjenkins.org), at begrebet er blevet udfoldet, diskuteret og justeret af flere omgange, ligesom Jenkins her diskuterer forskellige perspektiver på transmedia storytelling og relaterede begreber med andre teoretikere gennem især nedskrevne interviews. I et blogindlæg fra 2007 modificerer Jenkins sin definition fra *Convergence Culture* til denne mere kompakte ordlyd:

Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. (Jenkins 2007, n.pag.)

Jenkins pointerer, at transmedia storytelling, altså det at skabe og distribuere fortællinger på tværs af medier, er én blandt flere transmediale logikker, dvs. måder at tænke indholdsflow på tværs af medier. Jenkins nævner selv andre logikker som *transmedia branding*, *performance*, *ritualer*, *aktivisme*, *læring* og *leg* (Jenkins 2011b), om end disse logikker kan kombineres på forskellige måder i enkeltstående underholdningsoplevelser. Udover sin definition på transmedia storytelling har Jenkins også udviklet og opstillet syv grundtanker for transmedia storytelling (2009a1, 2009b), det vil sige en række principper som er karakteristiske for, hvordan denne form for fortællinger og underholdningsoplevelser fungerer. Principperne vil jeg introducere og diskutere her, idet flere af dem spiller en analytisk rolle i de kommende kapitler.

Det første princip er spændingsforholdet mellem begreberne *spreadability* og *drillability*. *Spreadability* henviser til modtagerens evne til, motivation og mulighed for at engagere sig aktivt i cirkulationen af medieindholdet gennem sociale netværk, hvilket optimerer indholdets økonomiske og kulturelle værdi. Med reference til seeres engagement i de såkaldte komplekse tv-serier, som *The Wire*, *Lost* og *The Sopranos*, foreslår Jason Mittell en alternativ metafor, nemlig *drillability*, der beskriver, hvordan visse fortællinger motiverer modtagere til at grave dybere og opdage nye lag af den fiktive verden. De to begreber beskriver to dimensioner af det aktive engagement som fans/modtagere kan have i forhold til transmediale fortællinger, nemlig på den ene side at de i en fra kerneteksten udadrettet bevægelse annekterer indhold, kommenterer på det og deler det online (fx via YouTube) og/eller på den anden side i en indadrettet bevægelse udforsker den fiktive verdens kernetekster; afkoder, dokumenterer og finder mulige forklaringer på huller i fortællingerne (fx via online wikier, se fx <http://harrypotter.wikia.com>). En tekst kan potentielt inspirere til begge bevægelser, og som Mittell argumenterer for, så bør den ene form for modtagerengagement ikke favoriseres over den anden:

The opposition between spreadable and drillable shouldn't be thought of as a hierarchy but rather as opposing vectors of cultural engagement. Spreadable media encourages horizontal ripples, accumulating eyeballs without necessarily encouraging more long-

term engagement. Drillable media typically engage far fewer people, but they occupy more of their time and energies in a vertical descent into a text's complexities. (Mittell, n.pag.)

Spændingsfeltet mellem "continuity" og "multiplicity" er ifølge Jenkins endnu et princip i transmedia storytelling. På den ene side søger producenter at skabe så meget kontinuitet og sammenhængskraft i den fiktive verden som muligt, blandt andet ved eksplicit at udpege visse værker som kanon.²⁷ På den anden side er der også en tendens til at udnytte muligheden for at skabe alternative versioner af kendte karakterer eller muligheden for lave parallelunivers-versioner af oprindelige fortællinger (se fx alternative versioner af Spider-Man-superhelten som *Ultimate Spider-Man*, *Spider-Man India* og *Spider-Man Loves Mary Jane*). Disse alternative versioner bidrager med nye perspektiver og bygger samtidig (videre) på den fiktive verdens kontinuitet.

Det næste princip "immersion vs. extractability" beskriver strategier i forhold til opfattelsen af forholdet mellem fiktionen og modtagerens egne oplevelser. Forbrugeren vil på den ene side gerne fordybe sig eller lade sig opluge af den fiktive verden (*immersion*). Gennem temaparker eller fx med udstillingen *The Making of Harry Potter* i Warner Bros. Studio i London spiller transmedia storytelling-producenter på modtagerens ønske om eller begær efter selv at kunne træde ind i den fiktive verden, mens *extractability*-strategier lader modtageren tage elementer fra fortællingen med sig, som kan bruges i modtagerens eget fysiske rum (som fx at kunne investere i en reproduktion af Harry Potters tryllestav fra filmatiseringerne, der leveres i en "autentisk" Ollivanders æske).

Som introduceret i afhandlingens indledning, så er et centralt princip i transmedia storytelling idéen om, at centrum for denne form for fortællinger er etableringen og den vedvarende udbygning af en fiktiv verden (*worldbuilding*): "storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single world or even a single medium. The world is bigger than the film, bigger even than the franchise" (Jenkins 2006, 116). En fiktiv verden kan netop rumme adskillige plot og karakterer, ligesom en vedvarende udbygning af en fiktiv verden stimulerer en såkaldt "encyklopædisk impuls" hos både modtagere og afsendere: "We are drawn to

²⁷ Dette var eksempelvis tilfældet da The Walt Disney Company opkøbte Lucasfilm i 2012, hvorefter "The Star Wars Story Group" blev nedsat. Gruppen fik til opgave at definere og redefinere en ny officiel Star Wars-kanon i et forsøg på at gøre Star Wars-universet mere konsistent (Bricken 2014).

master what can be known about a world which always expands beyond our grasp” (Jenkins 2007, n.pag.). Jenkins trækker her på Janet H. Murrays idé om blandt andet det encyklopædiske, dvs. evnen til at rumme store mængder information, repræsentere et stort udvalg af medieformater og genrer, samt repræsentere enhver proces gennem logiske symboler, som en central egenskab ved computere/digitale medier som medier for repræsentation. Allerede i 1997 berører Murray i hovedværket *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, hvordan nye medier og de medfølgende ændringer i forbrugsmønstre lægger op til et øget fokus på fiktive verdener. Hun konceptualiserer ikke-lineære, kontinuerlige fortællinger under betegnelsen “hyperserials” og forudsiger hermed Jenkins’ aktuelle transmedia storytelling-paradigme. Hendes idé om “a new hyperserial format” tager blandt andet udgangspunkt i idéen om potentialet i en tæt relation mellem et digitalt arkiv (fx et website) og et tv-program, hvor det digitale arkiv ville kunne rumme virtuelle artefakter fra den fiktive verden som etableres i tv-programmet, ligesom det potentielt ville kunne rumme virtuelle miljøer, som ville være direkte udbygninger af den fiktive verden. Princippet i worldbuilding taler til publikums behov for at kortlægge og beherske så meget af den fiktive verden som muligt, hvilket gerne udmønter sig i produktioner som kort og opslagsværker (fx føromtalt online wikier); et behov som er spatialt orienteret. Dette er altså en anderledes impuls end den, som Peter Brooks udfolder i *Reading for the Plot* (1984), hvor han argumenterer for, at fortællinger er drevet frem af begær, blandt andet læserens begær efter mening, forstået som en determinerende slutning; en impuls som er rettet mod plottets temporalitet. I transmedia storytelling suppleres det narrative begær, som udfolder sig gennem plot via de enkelte mediekanaler, af et begær efter at vide mere om den fiktive verden, men samtidig forskydes længslen efter en slutning kontinuerligt af flere og nye plot i andre mediekanaler.

Marie-Laure Ryan mener endda, at transmedia storytelling er en misvisende betegnelse og at fænomenet i stedet burde betegnes “transmedia *world-building*” (Ryan 2015, 5), idet betegnelsen “storytelling” (men for så vidt også Jenkins’ egen definition, hvor han lægger vægt på transmedia storytelling som “a unified and coordinated entertainment experience” (jf. Jenkins 2007)) lægger op til en forestilling om én samlet fortælling med en autonom betydning, der følger en traditionel plotstruktur med en begyndelse, midte og en slutning. Ryan skelner i den forbindelse også mellem transmedia storytelling og serier, ud fra det forsimplede argument, at serier fortæller én historie, mens transmedia storytelling

udfolder et udvalg af selvstændige historier eller episoder i forskellige og forskelligartede “documents”. Historiernes fællesnævner og det, der holder dem sammen, er, at de foregår i den samme storyworld; at de udspiller sig i den samme fiktive verden. Den “klassiske” form for transmedia storytelling, som i Ryans optik repræsenteres af store kommercielle franchises, karakteriserer hun således:

transmedia storytelling is not a game of putting a story together like a jigsaw puzzle, but rather a return trip to a favorite world. It satisfies the encyclopedist's passion for acquiring more and more knowledge about a world, or the collector's passion for acquiring more and more souvenirs, but not the detective's passion for reconstructing a story out of disseminated facts. (Ryan 2015, 4)

Et begreb som i denne kontekst supplerer Jenkins' transmedia storytelling er Lisbeth Klastrup og Susana Toscas ligeledes indflydelsesrige begreb “transmedial worlds”, som henviser til idéen om “abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms” (Klastrup & Tosca 2004, n.pag.). Hvor Jenkins i sine definitioner (Jenkins 2006 og især 2007) lægger vægt på logisk sammenhæng og konsistens i forhold til fortællingen og dermed i forhold til den fiktive verden, så vægter Klastrup og Tosca en mere abstrakt idé om den fiktive verden som en mental konstruktion, der deles af både modtagere og afsendere, som består af “a number of distinguishing features of its universe” (Klastrup & Tosca 2004, n.pag.). Klastrup og Tosca tager eksplicit afsæt i Jenkins' definition af transmedia storytelling, men søger med deres begreb transmedial worlds at udbygge teorien om de mere konceptuelle egenskaber ved fiktive verdener som går igen på tværs af medier. De er ligeledes særligt interesserede i at applicere begrebet på analyser af såkaldte “cyberworlds”, altså “computer-mediated, networked and spatially navigable multi-user environments” (ibid.), hvor Jenkins' begreb netop favner bredere.

Set i lyset af Ryans tidligere nævnte skelnen mellem transmedia storytelling og serier, så er Jenkins næste princip for transmedia storytelling “seriality” umiddelbart modstridende. Jenkins bruger serien som et hyperbolsk billede på transmedia storytelling, og han gør dette med reference til filmstudiers skelnen mellem “story” og “plot”,²⁸ hvor story henviser til modtagerens egen konstruktion af fortællingens sammenhæng på baggrund af al den givne

²⁸ Disse to begreber er ækvivalente til narratologiens brug af fabula og sjuzet.

information, og plot henviser til den måde og i den sekvens, hvorpå informationen er blevet gjort tilgængelig for modtageren. En serie består af meningsfulde og medrivende story-dele, og hele story-helheden bliver fordelt og gjort tilgængelig over flere episoder. Bag transmedia storytelling-logikken ligger, ifølge Jenkins, at story-dele (eller information) ikke blot bliver gjort tilgængelig i episoder via det samme medie, men netop på tværs af flere medier. Jeg mener, at både Jenkins og Ryan forsimpler brugen af begrebet “seriality” i deres argumenter. Som jeg viser igennem mine analyser i afhandlingen, så mener jeg, at transmediale fortællinger rummer muligheden for flere sameksisterende serielle logikker. Fortælleformen bygger på *serialisering*, altså på udgivelsen af fortløbende fortællinger i mindre dele/episoder, men formen kan netop også rumme den mere abstrakte *serialitet*, forstået som det fænomen, at en gruppe ensartede udgivelser optræder i umiddelbar forlængelse af hinanden og tilsammen udgør et hele. Ryans sondring mellem serien og transmedia storytelling er forsimplet, fordi – som Jenkins pointe antyder – at transmedia storytelling som fortælleform bygger på seriens udgivelses- og distributionsform; på en serialiseringspraksis. Men den er også forsimplet, fordi der både findes flere serielle logikker og flere transmedia storytelling-former end den “klassiske” franchise-model, som Ryan bygger sin pointe på, heriblandt former som mere direkte bruger seriens strukturelle princip, hvor én fortælling deles op i mindre dele og fordeles på tværs af medier (se fx Dena 2009). Et eksempel på dette er James Frey og Nils Johnson-Sheltons stærkt *Hunger Games*-inspirerede young adult-trilogi *Endgame* (2014-2016). Den første roman inviterede læseren til under læsning af bøgerne at finde og følge spor, links og koder til forskellige websites i jagten på at finde den nøgle, som kunne udløse en pengepræmie på \$500.000 i guld.²⁹ Læseren kunne ligeledes følge trilogiens karakterer på flere forskellige sociale medieplatforme, hvorved fortællingen blev både transmedial og polyfonisk.

Jenkins’ brug og beskrivelse af “seriality” som grundvilkår for transmedia storytelling generelt henviser til den praksis at distribuere en fortælling i selvstændige dele på tværs af medier. Implicit i hans definition ligger idéen om, at “en fortælling” (eller Jenkins’ eget ord herfor “fiction”) i princippet kan fortsættes i det uendelige. I *Convergence Culture* lægger han op til, at den transmediale serialisering er ikke-lineær og mere rumligt struktureret, således

²⁹ Gåden i den første bog *Endgame: The Calling* (2014) kunne kun løses gennem besiddelse af bogen og internettet. 135.000 læsere fra 166 lande deltog i jagten, og den 25-årige Froylan Moreno Del Rio løste som den første gåden og vandt guldpræmien.

at det er muligt at tilgå den fiktive verden gennem en hvilken som helst del i modsætning til den traditionelle serialisering, som netop udgør en lineær komposition. Denne idé har han dog sidenhen modificeret på baggrund af aktuelle transmediale praksisformer: “there’s work to be done to understand the sequencing of transmedia components and whether, in fact, it really does work to consume them in any order. We are, however, seeing some very elaborate plays with time lines and seriality” (Jenkins 2009b, n.pag.). Jenkins bruger selv The Matrix-franchisen (filmserie, animerede kortfilm, computerspil, tegneserier mv.) som eksempel.

Jeg mener imidlertid, at Jenkins overser, at transmediale fortællinger både kan rumme *serialitetens* gentagelsesstrukturer på plot og indholdsniveau og *serialiseringens* distributionsprincip i form af den serielle udgivelse af værker som udbygger fiktionen forskellige måder. Dette kommer fx til udtryk i den førnævnte praksisform, hvor den samme litterære tekst udgives i flere medieformater på samme tid, hvilket skaber gentagelse men med variationer som tilføjer noget nyt til den samlede helhed. Et aktuelt eksempel fra en dansk kontekst er *Bettinas Badekar* (2017), der udkom samtidig som billedbog, som lydbog i to versioner, den ene med oplæsning af Flemming Quist Møller, den anden med oplæsning af Flemming Quist Møller samt musikstykker af forskellige kunstnere (denne version findes i formaterne mp3-fil, CD og LP) og endelig et website med animerede musikvideoer til musikstykkerne fra den ene lydbogsversion. *Bettinas Badekar* eksemplificerer en kompleks serialitet, idet hver tilgængelig version af værket både rummer gentagelse og variation over den samme fortælling om Bettina. Billedbogen og de to lydbogsversioner udfolder netop det samme plot, men med hver deres variation, som udbygger fortællingen, og musikvideoerne står ligeledes alene hver især, samtidig med at de udbygger fortællingen fra billedbogen og lydbogsversionerne på deres egen mediespecifikke måde. *Bettinas Badekar* er desuden i sig selv en adaptation af Flemming Quist Møllers billedbog (1969) og anerkendte, kanoniserede tegnefilm *Bennys Badekar* (1971).

De sidste to af Jenkins’ syv principper for transmedia storytelling er “subjectivity” og “performance”. Det første beskriver, hvordan transmediale udbygninger kan bidrage til den fiktive verden, herunder hvilke informationer, de enkelte dele kan rumme. Det kan være fremstilling af uudforskede dele af den fiktive verden, fx forskellige grupper af karakterer eller geografiske områder, eller en udvidelse af den tidslinje som ellers er blevet vist. Et eksempel på dette er den nye filmserie *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016-), som foregår før Harry Potter er blevet født men inkluderer karakterer fra romanserien. Endelig kan disse

udbygninger også skildre allerede udfoldede begivenheder set fra andre karakterers synsvinkel, hvorved flere perspektiver åbnes. Det er sådanne funktioner, som Jenkins samler under begrebet “subjectivity”, idet disse informationstyper vækker modtagerens interesse for at sammenligne flere subjektive erfaringer af de samme fiktive begivenheder – et aspekt som ligeledes overlapper med ønsket om at kunne “grave dybere” i det fiktive univers. Endelig beskriver “performance” udbygningers evne til at motivere modtagere/fans til selv at bidrage til fortællingerne, altså ikke bare det at disse fortællinger kan *samle* en stor gruppe fans, men at de også formår at *aktivere* dem. En væsentlig pointe er dog også, at producenterne af fortællingerne selv er begyndt at “performe” deres forhold til både teksten og modtagerne gennem forskellige former for onlinetilstedeværelse og ekstradiegetiske fortællinger, så som “behind the scenes”- eller “making of”-videoer. Disse materialer formår på en gang at bryde fiktionen samtidig med at den information, som materialerne rummer, bidrager til modtagerens forståelse af den fiktive verden. Som Mark J.P. Wolf pointerer, så tilføjer sådanne videoers fokus på detaljer: “to the depth, verisimilitude, and completeness of a world [...] [it] will ensure that fans are aware of these details; thus the presence of “Making of” materials can support world-building even in areas that would otherwise go largely unnoticed” (Wolf 2012, 224). Eksempler på modtagerperformance kan være *fanfiction*-tekster, hvor fans skriver videre på de oprindelige tekster, og fanaktivisme, som fx The Harry Potter Alliance, hvor fans bruger temaer, karakterer mv. fra Harry Potter-universet til at engagere unge i at kæmpe for sociale problemstillinger.

I denne kontekst og for at afgrænse afhandlingens teoretiske og begrebsmæssige fokus er det relevant at differentiere begrebet transmedia storytelling fra de relaterede, men mere abstrakte begreber “transmediality” og “transfictionality”, som hovedsageligt bliver brugt og teoretiseret i hhv. intermedialitetsteori og narratologi. Begrebet transmedialitet bruges til at beskrive transmediale fænomener som er ikke-mediespecifikke og som derfor kan optræde på tværs af medier, så som motiver, parodi og narrativitet (Rajewsky 2002, Wolf 2005, Elleström 2014).³⁰ Mere relateret til transmedia storytelling er transfiktionalitet, som

³⁰ Ryan & Thon (red.) søger i *Storyworlds across Media* (2014) at udvikle en medie-bevidst narratologi, hvor transmedialitet og transmediale begreber fordeles på et spektrum mellem ikke-mediespecifik (“medium free”) og mediespecifik (“medium specific”). I den ikke-mediespecifikke eller mediefrie ende af spektret placerer de definerende komponenter for narrativitet, som karakterer, begivenheder, setting, tid, rum og kausalitet. Et transmedialt om end ikke ikke-mediespecifikt begreb er interaktivitet, hvor begrebet kan bruges ift. computerspil, improvisationsteater mv., men ikke ift. “literary narrative, print-based comics, and film” (Ryan

Marie-Laure Ryan med henvisning til Richard Saint-Gelais (2005) beskriver som det, der sker, når fiktive elementer vandrer på tværs af tekster: “a relation that obtains when ‘two (or more) texts ... share elements such as characters, imaginary locations, or fictional worlds” (Saint-Gelais citeret i Ryan 2013, 361-62). Transfiktionalitet henviser dog som begreb til fiktive elementer, der bevæger sig på tværs af tekster, som hører til det samme medium. Denne bevægelse opstår, jf. Ryan 2013 og 2015, fra en tekst til en anden gennem *ekspansion* (fx gennem fortsættelser eller forgængere til tekster), *modifikation* (fx ved at en slutning og dermed karakternes skæbne ændres) og *transponeringen* af plot til en anden setting (fx hvis en græsk myte udspiller sig i vores moderne verden). Ryan påpeger selv, at transmedia storytelling kan betragtes som en art transfiktionalitet, der fungerer på tværs af forskellige medier, men at formen begrænser sig til transfiktionalitet som ekspansion, idet denne bevægelse er den eneste, der opretholder den fiktive verdens integritet. Med Jenkins’ princip og begreb “multiplicity” kan man dog argumentere for, at transponering og dermed alternative versioner eller parallel-universer også kan fungere som en del af en transmedial storytelling-strategi.

I et blogindlæg fra 2011 tilføjer Jenkins selv begrebet “radical intertextuality”³¹ til sin videre udfoldelse af transmedia storytelling-begrebet. Med specifik henvisning til tegneserier taler Jenkins om radikal intertekstualitet, som betegnelse for den bevægelse der opstår, når forskellige karakterer bevæger sig imellem forskellige plot men stadig i det samme medie: “a movement across texts or across textual structures within the same medium” (Jenkins 2011b, n.pag.). Det er eksempelvis det, der opstår i Marvels *Civil War*-serie (2006-2007), hvor vi ser den centrale konflikt fra flere superheltes synsvinkel i hver deres tegneseriehæfte. Læseren kender disse superhelte (blandt andre Iron Man, Fantastic Four og Spider-Man) fra deres egne respektive serier, hvorfor der netop opstår denne intertekstualitet i mange lag.³² Der er

& Thon (red.) 2014, 4). Endelig er eksempler på mediespecifikke begreber, som er udviklet særligt til et bestemt medie (men som i visse tilfælde bruges metaforisk i relation til andre medier), begreber fra tegneserien som “gutter, frame and the arrangement of panels on a page” (ibid.). Hos Ryan & Thon (red.) bruges begrebet transmedialitet således først til at beskrive forskellige teoretiske begrebers anvendelighed i forskellige medier, hvorefter de inddrager begrebet transmedia storytelling, med henvisning til blandt andre Jenkins, som en anden form for transmedialitet.

³¹ Med et nik tilbage til Marsha Kinders begreb “transmedia intertextuality” (1991)

³² I et blogindlæg om Pottermore fra juni 2011 beskriver Jenkins “radical intertextuality” mere specifikt: “that is, the complex interweaving of texts through the exchange of story-related information” (Jenkins 2011a, n.pag.).

altså klare overlap mellem begrebet transfiktionalitet og Jenkins' idé om radikal intertekstualitet. Jenkins tilføjer, at kombineres radikal intertekstualitet og multimodalitet, så er der tale om en transmedial fortælling ("transmedia story"). Multimodalitet forstås her i relation til det forhold, at forskellige medier involverer forskellige repræsentationsmodi, ligesom forskellige medier har forskellige affordances; forskellige medier faciliterer forskellige former for interaktion. For Jenkins kombinerer en transmedial fortælling altså udvekslingen af information på tværs af tekster samt forskellige repræsentationsmodi med henblik på at føje til modtagerens forståelse af fortællingen.

I denne afhandling har jeg valgt at tage afsæt specifikt i Jenkins' transmedia storytelling-begreb med henblik på at favne *både* de værkinterne bevægelser og de værkeksterne betingelser og arbejdsmetoder. Jenkins foreslår dog ikke selv i sin teoridannelse konkrete analytiske redskaber til at beskrive, *hvordan* "each medium does what it does best" eller hvordan "each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story" (Jenkins 2007, n.pag.). Han er bevidst om, at hvert medie kan bidrage med noget unikt til en transmedial fortælling, men hvori dette består eller hvordan man kan relatere det til en analyse af henholdsvis den individuelle mediefortælling og den samlede transmediale oplevelse og fortælling forbliver underbelyst. Mit analytiske greb i afhandlingen trækker derfor, som nævnt tidligere i dette kapitel, på N. Katherine Hayles' mediespecifikke analyse, ligesom jeg i mine analyser af digitale værker og deres transmediale relationer gør brug af specifikke begreber fra intermedialitetsforskningen, blandt andet Jay D. Bolter og Richard Grusins begreber *remediation*, *immediacy* og *hypermediacy*, som er relevante i forhold til at belyse, hvordan disse tekster fungerer som tekster med et mediespecifikt kropssprog i en transmedial fortælling. Min tilgang er således forskellig fra den tilgang som eksempelvis udfoldes hos medieforskerne Waade og Toft-Nielsen i "Harry Potter som transmedia storytelling – franchise, fantasy og fans" (2015). Waade og Toft-Nielsen er interesserede i at forstå og analysere store blockbuster-film og -tv-serier i kontekst, herunder især den *hype*, som er kendetegnende for dem, og forfatterne tager derfor udgangspunkt i Harry Potter som dét, de kalder henholdsvis franchise, storyworld og brandworld. De udvikler en analysemodel, der tager højde for forskellige typer tekster og kortlægger, hvilke kulturelle, produktionsmæssige og tekstlige mediekredsløb Harry Potter (her forstået i bredest mulige forstand) indgår i. Forfatterne bemærker, at "I mange tilfælde er det et stort analytisk arbejde blot at orientere sig i de forskellige typer tekster, der indgår i *transmedia*-fortællinger"

(Waade & Toft-Nielsen 2015, 69). Af samme grund vægter de selve kortlægningen af de forskellige tekster og paratekster samt optegningen af relationerne imellem dem.³³ Et sådant medievidenskabeligt, kontekstuelt perspektiv er yderst relevant for undersøgelsen af de transmediale bevægelser som aktuel børne- og ungdomslitteratur indgår i, ligesom det kan danne afsæt for at belyse børn som både medieforbrugere og -producenter. Wade og Toft-Nielsen argumenterer med deres analysemodel for vigtigheden i at belyse især af hvem og hvordan parateksterne i transmediale fortællinger produceres, hvilke kredsløb teksterne indgår i og hvilke performative roller, der præger teksterne. Denne afhandlings fokus på transmediale bevægelseres konsekvenser for den litterære betydningsdannelse kunne således på sigt med fordel gå i dialog med et større kontekstuelt studie af transmediale fortællinger, der ligeledes inkluderer modtagerproducerede tekster – et perspektiv som bevidst er nedtonet i nærværende studie.

I forhold til afhandlingens empiriske fokus på aktuelle bevægelser i børne- og ungdomslitteratur, kommer Henry Jenkins' transmedia storytelling-begreb til kort på to afgørende punkter, nemlig idet han eksplicit udelukker, at transmedia storytelling kan involvere adaptation – eller såkaldt "genfortælling" af en fortælling i et andet medie – og idet hans fokus ligger på karakteristika ved slutproduktet af denne fortælleform, hvilket bevirker, at det særegne ved sådanne nye fortællinger for børn og unge bliver negligeret. Disse forhold vil jeg diskutere nærmere i kapitlets afsluttende afsnit, hvor jeg argumenterer for at betragte netop adaptation som en del af transmedial praksis, der også kan ses som udbygning af en fiktiv verden og således en del af en transmedia storytelling-strategi.

FORTÆLLINGER PÅ TVÆRS AF MEDIER I PRAKSIS

Diskussionen omkring Jenkins' transmedia storytelling-begreb betoner gerne fænomenet som noget nyt, der udspringer af digital netværksskultur, men som Jenkins selv (2017a), Derek Johnson (2013 og u.å.) og i særdeleshed medieforskeren Matthew Freeman (2017) pointerer, så udgør transmedia storytelling ikke et nybrud uden historisk præcedens (om end Freeman i samme åndedrag bemærker: "That said, I do agree with those who claim that transmedia storytelling is the future" (Freemans citeret hos Jenkins 2017, n.pag.)). Freeman

³³ Wade & Toft-Nielsen gør i den forbindelse brug af Kjetil Sandviks model for tværmedial kommunikation (2010).

argumenterer i sin historisering af transmediale storyworlds fra starten af det 20. århundrede for, at det er “the strategies behind the production of transmedia storytelling [...] that ultimately hold transmedia story worlds together and point their audience across media” (Freeman 2017, 4), og det er disse strategier, der har ændret sig; de udgør “det nye” i transmedia storytelling, og altså ikke “the converged structures of contemporary media industries and technology” (ibid.). I tråd med dette påpeger Derek Johnson at: “one of the newest dimensions of contemporary transmedia entertainment is our recognition of it as such” (Johnson u.å., n.pag.). Johnsons pointe er, at transmedia storytelling (eller “transmedia entertainment”) er nyttigt som begreb, ikke fordi de bevægelser, som begrebet beskriver, er nye, men fordi begrebet kan bidrage til at italesætte en længere historisk produktions- og forbrugspraksis.

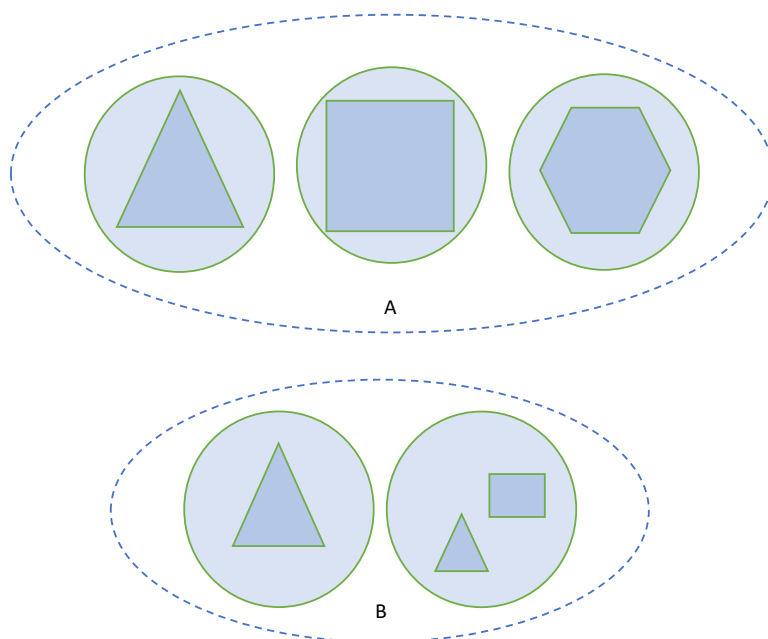
En beslægtet tilgang, som er blevet udfoldet væsentlig tidligere end disse pointer, finder man hos den australske forsker Christy Dena, som også selv er forfatter, designer og producerer transmedia-projekter. I sin ph.d.-afhandling fra 2009, *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*, teoretiserer Dena transmedial praksis, eller praksissen at udtrykke en fiktiv verden på tværs af medier, som et globalt, tværkunstnerisk og transhistorisk fænomen. Særlig relevant for denne afhandling er hendes pointe om, at transmedia³⁴ hidtil primært er blevet defineret på baggrund af det, hun omtaler som “end-point characteristics”: “a misplaced emphasis on the additive structural characteristic as a defining trait of the transmedia phenomenon” (Dena 2009, 107). Dette henviser til det billede, man danner sig på baggrund af en analyse af slutproduktets strukturelle relationer, fx at en fortælling “udbygges”/fortsættes eller at der tilføjes ny information på tværs af medier. Vægten på slutproduktet har sløret fænomenet som et vigtigt samtidsfænomen blandt lignende fænomener som fx franchising. Gennem sit omfattende studie af transmedial praksis på tværs af kunstarter: “the nature of transmedia practice in general, according to the way practitioners conceive and design a fictional world to be expressed across distinct media and environments” (Dena 2009, i) viser Dena, at det er praksissen, altså den viden, de processer og kompetencer, der producerer den, der er det særlige ved transmedia og ikke slutstrukturen. Et væsentligt aspekt i Denas argument er ligeledes, at et slutprodukts

³⁴ Dena bruger begrebet transmedia således: “Fundamentally, the phenomenon [transmedia] involves the employment of multiple media platforms for expressing a fictional world” (Dena 2009, i).

strukturelle relationer ikke bærer vidne om ophavsmæssige eller autoriale forhold; strukturelle forhold kan observeres mellem *hvad som helst* og kan artikuleres af *hvem som helst*, fx kan en udvidelse i en francise i princippet implementeres af hvem som helst. Det er altså ikke muligt blot ud fra strukturelle relationer at se, om det er en fan, en licenshaver, en kunstner eller en gruppe af mennesker, der har påtaget sig at fortsætte en fortælling i et andet medie, men kilderne har dog netop betydning for designet. Det er heri forskellen ligger: “whether each composition is intended to be a part of the meaning-making process” (ibid., 108). Det, der uddifferentierer den transmediale praksis fra lignende fænomener er altså, at det er en praksis, hvor den praktiserende selv eller i samarbejde med andre laver adaptationer, remix eller fortsættelser af deres fiktive verden på tværs af medier og miljøer med henblik på at gøre disse produktioner til en del af den betydningsskabende proces: “These efforts are different to the content that is ‘created by audience members without the permission, or even the knowledge, of the creators’ [Bordwell 2009]” (ibid.). Afhandlingen følger således Dena’s uddifferentiering af den transmediale praksis ved at koncentrere sig om bevægelserne mellem “autoriserede” produktioner.

I forhold til denne afhandling bidrager Dena også med en vigtig skelnen mellem forskellige transmediale kompositionstyper; en sondring, der har baggrund i det forhold at: “some works are transmedia works themselves, while others can be transmedia because of the relations between works” (ibid., 97). Hun skelner derfor mellem *intercompositional* og *intracompositional* transmediale fænomener. I stedet for at tale om værker, hvor den abstrakte afgrænsning af det enkelte værk i visse kontekster betragtes som sammenfaldne med et medies fysiske rammer; at en fortælling fx starter og slutter i en bog, så bruger Dena begrebet komposition, idet et transmedialt værk netop udtrykkes på tværs af flere medier. Et interkompositionelt transmedialt værk beskriver det forhold, at en fiktiv verden bliver udfoldet gennem flere kompositioner: “They are substantial works in their own right. But they become intercompositional phenomena when they are studied according to their fictional world, the relations between the compositions and the producer” (ibid., 106). Et plot, der foregår i en fiktiv verden udfoldes i ét medie, mens et andet plot og dermed nye dele af den fiktive verden udfoldes i et andet medie, og hver især udgør de en mono-mediekomposition produceret af den samme afsenderinstans. En komposition kan dog også være transmedial i sig selv og *samtidig* stå i relation til mono-mediekompositioner. Eksempelvis inddrager jeg i kapitel 3 en transmedial komposition, der består af en

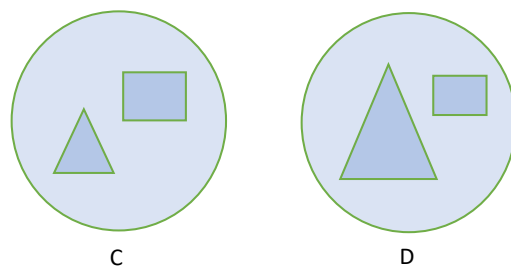
augmented reality-app til iPhone og iPad, som kun kan opleves og realiseres i samspil med og gennem tilstedeværelse af en billedbog, samtidig består det transmediale værk også af mono-mediekompositioner som billedbogen, en animationsfilm og en interaktiv app. Dena illustrerer selv disse interkompositionelle transmediale fænomener således:



Figuren her illustrerer to typer interkompositionelle transmediale fænomener gengivet efter Dena 2009.
A har tre mono-mediekompositioner (fx en tv-serie, en film og en bog).
B har en mono-mediekomposition og en transmedial komposition (fx en film og et cross-media-spil).

Kompositioner, som i sig selv er transmediale betegner Dena intrakompositionelle transmediale fænomener: “the composition is the sum of multiple media platforms” (ibid., 164). Den føromtalte konstellation af augmented reality-app og billedbog er et intrakompositionel transmedialt fænomen, men disse intrakompositionelle fænomener behøver ikke nødvendigvis stå i relation til mono-mediekompositioner; de står tværtimod gerne alene. Dena pointerer ligeledes, at disse kompositioner er transmedialt fødte: “they represent entirely different design and experiential issues [than intercompositional transmedia phenomena] that are what can be described as transmedia-native. That is, one does not need to look at the authors or production processes to recognise there is a transmedia practice present” (ibid., 163). Flere eksempler på sådanne kompositioner er såkaldte “pervasive”-, “ubiquitous”- og “augmented reality”-spil, såsom *Pokémon Go!*, hvor spiloplevelsen består af digitalt indhold, der aktiveres på en smartphone med den virkelige,

fysiske verden som arena.³⁵ Spillene er gerne lokationsbaserede, fx gør *Pokémon Go!* brug af mobiltelefonens GPS, når spilleren skal lokalisere, fange, kæmpe imod og træne virtuelle Pokémons, der på spillerens skærm optræder som om de befandt sig i hans egne fysiske omgivelser. Dena viser to intrakompositionelle scenarier med denne model:



Figuren illustrerer to typer intrakompositionelle transmediale fænomener gengivet efter Dena 2009.

I C udtrykker flere medier den fiktive verden (fx et alternate reality-spil som *Cathy's Book* (2006)).

Den fiktive verden udtrykkes primært via et medie mens en anden, mindre del udtrykkes gennem et andet medie (fx en bog med et tilhørende website).

I det første scenarie etableres en fiktiv verden gennem flere medier på én gang. Dette er eksempelvis tilfældet i Pemberley Digital's multiplatform-adaptation af Jane Austins *Pride and Prejudice*, webserien *The Lizzie Bennet Diaries* (2012-2013), hvor fortællingen og den fiktive verden udfoldes gennem forskellige karakterers vlogs (videoblogs), Twitter, Facebook og Tumblr-profiler og bogen *The Secret Diary of Lizzie Bennet* (2014). Den fiktive verden og plottet bliver her etableret som en polyfoni af synsvinkler og stemmer, og det bliver således modtagerens opgave at stykke et sammenhængende billede sammen. I Denas andet scenarie udtrykkes den fiktive verden via hovedsageligt ét medium, mens en mindre del af den fiktive verden udfoldes i et andet. Denne model er udbredt i forlagsbranchen, hvor en bog(serie) gerne kombineres med et website, som fx *The 39 Clues* (2008-2016), hvor hver bog inkluderer

³⁵ I 2019 udgiver WB Games San Francisco og Niantic *Harry Potter: Wizards Unite*, som er et gratis, lokationsbaseret augmented reality-spil i stil med *Pokémon Go!* inspireret af Rowlings Wizarding World. Diverse allerede offentliggjorte paratekster til spillet iscenesætter spilleren som en del af troldmandverdenen, som er i fare for at blive afsløret, fordi forskellige magiske elementer er ude af kontrol. Troldmandssamfundet, inklusiv spilleren, må derfor stå sammen om at holde magien i skak: "The Ministry is looking for witches and wizards willing to roll up their sleeves and volunteer to save the wizarding world from the Calamity. As a member of the Statute of Secrecy Task Force (a new task force formed in partnership between the Ministry of Magic and the International Confederation of Wizards) you will hone lightning fast wand reflexes, an ability to sniff out the faintest whiff of magical disorder from afar, and proficiency in advanced casting of multiple spells." (jf. <https://www.harrypotterwizardsunite.com>).

spillekort med koder, som kan bruges på et website til at frigive et spor fra den pågældende bog. Dena bruger udelukkende modellerne til at illustrere forskellen på inter- og intrakompositionelle fænomener, og hun understreger, at de netop ikke repræsenterer “all of the intricacies” (ibid., 104).

Som allerede bemærket, udpeger Dena specifikt adaptation som en transmedial praksisform. Denne opfattelse står i skarp kontrast til en stor del af teoridannelsen omkring transmedia (storytelling), som betragter adaptation og transmedia storytelling som væsensforskellige fænomener. Hos Ryan (2015) er adaptation resultatet af en såkaldt “snowball effect”, hvor visse fortællinger nyder så stor kommerciel og kulturel succes, at de spontant genererer: “a variety of either same-medium retellings or crossmedia illustrations and adaptations” (Ryan 2015, 2). I modsætning til transmedia storytelling-produktioner er de derfor ikke resultatet af en bevidst, auctorial beslutning om at distribuere narrativt indhold på tværs af medier. Jenkins insisterer ligeledes på en skelnen mellem adaptation og transmedia storytelling: “a simple adaptation may be ‘transmedia’ but it is not ‘transmedia storytelling’ because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world” (Jenkins 2009a, n.pag.). Jenkins er opmærksom på, at denne distinktion bygger på en idé om en simpel adaptation, fx på niveau med den form for tilpasning og fortolkning, der sker af en skrevet tekst, når den indtales som lydbog.³⁶ Han er altså bevidst om adaptationers alsidighed:

Every adaption makes additions – minor or otherwise – and reinterpretations of the original which in theory expands our understanding of the core story. These changes can be read as “infidelities” by purists but they may also represent what I describe in CC [Convergence Culture] as “additive comprehension” – they may significantly reshape our understanding of what’s happening in the original work. Still, I think there is a distinction to be made between “extensions” to the core narrative or the fictional universe and adaptations which simply move content from one medium to another. (ibid.)

I forlængelse heraf trækker Matthew Freeman på Mark J.P. Wolf (2012, 245-246) og karakteriserer hhv. adaptation som “translation”: “when a story existing in one medium is adapted for presentation in another medium, but without adding any new canonical material

³⁶ Eksemplet her er min egen forståelse af en simpel adaptation (Jenkins giver ikke selv et eksempel på en “simpel adaptation”), men det skal understreges, at selv en simpel indtaling af en lydbog tilføjer noget til fortællingen og til den fiktive verden i kraft af stemmens kvalitet, indtalerens betoning, tempo og udtale af fx navne og steder.

to a world” og transmedia storytelling som “growth”: “when another medium is used to present new canonical material of a world, expanding the world and what we know about it” (Freeman 2017, 21).

Denne distinktion mellem adaptation og transmedia storytelling, som blandt andre Jenkins, Ryan og Freeman italesætter, bygger på, at transmedia storytelling defineres på baggrund af et karaktertræk ved slutproduktet, nemlig at den fiktive verden *udbygges* på tværs af medier – dét som Dena betegner “the end-product expansion trait”. Den er ligeledes en del af Jenkins’ argument for, at transmedia storytelling er forskellig fra det fremherskende licenssystem (altså systemet for, hvordan man har solgt rettigheder til franchiseprodukter), der afføder værker som er redundante: “allowing no new character background or plot development” (Jenkins 2006, 107). Jenkins mener netop, at det er denne redundans, der har gjort, at fans mister interessen og franchises fejler. Adaptationer tilskrives kategorien af former som skaber redundans, og præmissen for argumentet lyder, at en gentagelse af en fortælling ikke tilføjer noget til oplevelsen eller til betydningsdannelsen. Dena påpeger i den forbindelse, at adaptation kan beskrive et strukturelt forhold mellem indhold på forskellige medieplatforme, mens redundans beskriver funktionen eller effekten af indholdet på forskellige medieplatforme. Sammensmeltningen af strukturelle og funktionelle forhold i redundans-argumentet er problematisk, fordi den: “obscures the fact that a form can have many functions, it can have many roles in the meaning-making process” (Dena 2009, 148-49). I denne kontekst er det relevant at inkludere Linda Hutcheons teoretisering af adaptation.

Hutcheon fremhæver i sit indflydelsesrige studie *A Theory of Adaptation*, at ordet adaptation bruges både om et produkt og en proces, og hun forfølger denne dobbelthed gennem sin definition: “A doubled definition of adaptation as a product (as extensive, particular transcoding) and as a process (as creative reinterpretation and palimpsestic intertextuality)” (Hutcheon 2013, 22). Som produkt beskriver Hutcheon en adaptation som en annonceret og omfattende transponering af et bestemt værk eller flere værker. Synonymt med transponering bruger hun begrebet “transcoding”, som kan involvere et skift i medie eller genre, eller et skift i forhold til ramme og kontekst, fx at fortælle den samme fortælling fra en anden synsvinkel. Det kan også betyde et ontologisk skift fra det virkelige til det fiktive; fra en historisk eller biografisk fortælling til en fikcionaliseret fortælling. Som skabende proces fremstiller Hutcheon ligeledes adaptation som en proces, der altid involverer “a

double process of interpreting and then creating something new” (ibid., 20). Den adapterende, skabende proces omfatter gerne et medievalg, som på grund af mediespecifikke muligheder og begrænsninger nødvendigvis medfører, at noget trækkes fra, komprimeres, udbygges eller ekspanderes, og en adaptation vil derfor sjældent fremtræde som en 1:1-overensstemmelse med en original. Dette kan blandt andet eksemplificeres gennem den fremtrædende, historiske brug af adaptation i børnebøger, gerne i forbindelse med oversættelse af en børnebog fra ét sprog til et andet, hvor forskellige strategier som “deletions, additions, explanations, purification, simplification, modernization, and a number of other interventions” (Nikolajeva 2011, 408) udgør udbredte processer, som iværksættes med henblik på at tilpasse den oprindelige tekst til den voksne “tilpassers” forestilling om den implicite barnelæser.

Adaptationer omgives ofte af en kulturel ringeagtelse, hvor de nedvurderes som sekundære produkter og derfor implicit (eller gerne eksplicit) evalueres som noget af ringere kvalitet end originalen – eller som John Bryant billedligt beskriver forholdet: “Adaptation is creativity’s stepchild, always vying for validation, never catching up to its originating source” (Bryant 2013, 47). Med den ovenstående mere nuancerede forståelse af adaptation er en central pointe hos Hutcheon imidlertid, at: “an adaptation is a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing” (ibid., 9). Dette udfordrer ligeledes Jenkins’ redundans-argument i forhold til adaptation og transmedia storytelling; det er vanskeligt at retfærdiggøre alle adaptationer som redundante. Dena supplerer ligeledes med den, for denne afhandling, vigtige pointe, at i kontekst af den særlige transmediale praksis, hvor de oprindelige producenter er involverede eller på anden vis kreativt organiseret i forhold til at sikre, at hver komposition bliver en del af betydningsdannelsen, så er adaptation blot én blandt flere teknikker, som kan bruges til at kommunikere betydning på tværs af medier (Dena 2009, 156). I den sammenhæng argumenterer Dena for et skift mod et nyt paradigme, hvor adaptationer både forstås og udtænkes som såkaldte “points-of-entry”:

Rather than seeing adaptation as a linear, assembly-line process, where there is a main composition that is then adapted into other media, it is the essence of a single story, game or event that is expressed and accessed through different media, through different artforms. This resonates with the spirit of transmedia, in which each medium is seen as an equally viable expression of a fictional world. There is a gradual shift from a media hierarchy, where each media is seen as primary or secondary or even tertiary, to a

heterarchy, where each medium is an equal expression of a possible single essential but intangible element. (ibid., 158)

Dena argumenterer hermed for et skift væk fra opfattelsen af, at en fortælling har én oprindelig, sand materiel form. Dette perspektiv går i dialog med John Bryants “fluid text”-tilgang (2002, 2013), hvor idéen om teksten og værket betragtes som summen af alle materielle manifestationer og den kreative energi, der strømmer igennem dem. I den transmediale praksis kan adaptationer altså betragtes som ligeværdige artikuleringer af en fiktive verden, der på hver deres særlige, mediespecifikke måde udtrykker det samme u håndgribelige element. I et kommercielt, modtagerorienteret perspektiv kan adaptationer eller “points-of-entry” således appellere til forskellige modtagere med forskellige (medie)præferencer. Dette udgør ifølge Dena et modargument til Jenkins’ idé om, at hvert medie skal bidrage med unik information til fortællingen i transmedia storytelling, og at dette er en måde at bibeholde et publikums interesse.³⁷ Dena mener, at denne tilgang opdeler modtagere efter, hvorvidt de er eller har mulighed for at være velbevandrede i de forskellige medier uagtet deres begær efter at udforske alle aspekter af den fiktive verden. Med adaptation-som-indgange-tilgangen har forskellige modtagere mulighed for at få adgang til den fiktive verden via det medie, de selv foretrækker: “When the same essential elements are expressed in diverse ways, then audiences would not, conceivably, feel cheated or left out” (Dena 2009, 162). Selvom Dena betoner, hvordan dette essentielle, u håndgribelige udtrykkes på forskellige om end ligeværdige måder, så mener jeg imidlertid, at hun i sit fokus på “den flade struktur” blandt adaptationer i en transmedial praksis underbelyser, hvordan hvert medie, hver adaptation, kan bidrage med noget særskilt til fortællingen og den fiktive verden. Et perspektiv som blot er med til at understrege, hvordan visse adaptationer i høj grad kan betragtes som en del af en transmedia storytelling-proces. Denne pointe belyser jeg nærmere i afhandlingens næste kapitel gennem den mediespecifikke analyse.

³⁷ Det skal nævnes, at Jenkins selv på baggrund af Denas argumenter mod den skarpe opdeling mellem adaptation og udbygning har modificeret sin holdning til forholdet mellem “adaptation and extension”. Han har accepteret hendes pointer om dels dét at de måder, hvorpå værker bliver adapteret varierer fra den meget direkte overførsel til det meget transformerende, dels dét at ethvert skift fra et medie til et andet tilbyder nye oplevelser. På baggrund heraf konkluderer Jenkins: “It might be better to think of adaptation and extension as part of a continuum in which both poles are only theoretical possibilities and most of the action takes place somewhere in the middle” (Jenkins 2011b, n.pag.).

Opsummerende har dette kapitel redegjort for og diskuteret det teoretiske grundlag og den tværfaglige tilgang som denne afhandling bygger på. Det er en tilgang som i sit blik på børnelitteratur trækker på og dermed søger at bygge bro mellem nyere forskning i børnelitteratur, digital (børne)litteratur, moderne boghistoriske og bredere medievidenskabelige perspektiver. Denne interdisciplinære tilgang som kan ses som en del af en tiltagende interaktion mellem medievidenskab og litteratur (se fx Andersen et al. (red.) 2018) og specifikt mellem medievidenskab og børnelitteratur (se fx Christensen 2016, Johansen 2016). Det er en forskningsmæssig interaktion, der drives af det forhold, at børn og unge i dag lever i en medialisert verden (Hjarvard (red.) 2016), hvor litteratur og andre former for visuelle og skrevne tekster, medier og platforme konvergerer, hvilket er med til at udfordre eksisterende definitioner og afgrænsninger af fx genrer, litterære former og oplevelser.

KAPITEL 3

TRANSMEDIALE BEVÆGELSER I ET MIKRONARRATIVT SYSTEM

INTRODUKTION

De sidste to årtiers øgede digitalisering og forandringer i medielandskabet har både etableret og ekspanderet feltet for digital børnelitteratur gennem forskellige formater til nye digitale apparater og ny teknologi. Børnelitteraturen har fundet potentiale og udfoldelsesmuligheder i apps (forkortelse for *applikation*, altså et stykke software) især til Apples iOS-plattform og tabletcomputer iPad'en og den teknologi, som er blevet brugt i de forskellige modeller og generationer af iPad'en, såsom GPS, kamera, mikrofon, accelerometer og gyroskop. De sidste to teknologier gør det fx muligt at registrere den hastighed, hvormed iPad'en og i forlængelse heraf brugeren bevæger sig, samt apparatets orientering i rum. Mulighederne i disse digitale medier har skabt grobund for at eksperimentere med børnelitterære udtryksformer, ligesom de er blevet et afsæt for nye transmediale og litterære praksisser. Efter en rammesættende introduktion undersøger dette kapitel via artiklen "Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur" derfor virkningerne af en bestemt praksisform, som er affødt af kreativt arbejde med digitale medier. Kapitlet introducerer på baggrund heraf begrebet "klyngeværk", som en ny måde at forstå de relationer der etableres på tværs af medier og udtryksformer gennem denne praksis. I forhold til afhandlingens overordnede problemstilling undersøger dette kapitel således relationer på tværs af medier, men bidrager i særdeleshed til at eksemplificere, hvordan en mediespecifik analyse kan belyse disse klyngeværker som en form for transmedia storytelling, der opererer på en mindre og mere kompleks skala end større transmedia franchises.

Artiklen tager afsæt i en samling udgivelser, der alle går under navnet *The Numberlys* og som er produceret af amerikanske Moonbot Studio; et produktionsselskab, som blev grundlagt af en lille gruppe forskellige fagfolk fra filmbranchen. To af studiets produktioner antager denne form, hvor flere udgivelser (bl.a. interaktive apps til iOS-plattformen, billedbøger og animationskortfilm) deler navn, hhv. *The Fantastic Flying Books of Mr.*

Morris Lessmore (herefter Lessmore) og *The Numberlys*.³⁸ Med disse udgivelser er det vanskeligt at tale om, at nogle er versioner af eller på anden vis afledt af én bestemt udgivelse, men samtidig vil et flygtigt blik på udgivelserne konstatere, at de alle fortæller den samme historie; den samme *fabula*.

I et interview fortæller en af grundlæggerne, den erfarne børnebogsforfatter, illustratør, kunstner og karakterdesigner, William Joyce, hvordan iPad'ens tilsynekomst åbnede op for en ny og uudforsket udtryksform for Moonbot Studios:

It [*The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*] was to be an animated short [film] and, later, a children's book – but during production in 2010, the iPad came out. “I remember saying to Brandon [Oldenburg], ‘Fuck, this is going to change everything,’” Joyce says. “The iPad was the missing third way of expression.” (Pavlus)

I modsætning til mange andre børnelitterære apps, som tager udgangspunkt i allerede succesfulde og velkendte fortællinger og karakterer fra bøger, som *Alice's Adventures in Wonderland* (1865), Tove Janssons Mumitrolde, Astrid Lindgrens *Pippi Langstrømpe* (1945) og klassiske eventyr som Rødhætte, Snehvide³⁹ m.fl., er Moonbot Studios' "story app"-udgivelser udviklet i samspil med iPad'en som en hybrid udtryksform: “designed to be more movielike than e-books, more interactive than films, and more immersive than interactive games” (ibid.).

Studiets eksperimenter med hybride udtryksformer udfolder sig dog ikke kun *intermedialt* i de udgivelser, de betegner som story apps, hvor lyd, billede, animation, tekst og interaktive elementer arbejder sammen, men også *transmedialt* i konstellationer af augmented reality-apps, hvis indhold kun kan aktiveres af bestemte billedbøger. Det er eksempelvis tilfældet, når indholdet i appen *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* aktiveres af billedbogen *The Numberlys* ved, at brugeren peger sin iPads kamera på en side i billedbogen, appen scanner herved bogens billeder og animerede grafiske elementer dukker op på skærmen. Der er altså tale om en digital udtryksform, som kun kan aktiveres og

³⁸ Når hhv. *The Numberlys* og/eller *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* ikke står angivet med kursiv henviser det til *samlingen* af *Numberlys*- eller *Lessmore*-medieudgivelser, hvis *The Numberlys* derimod står angivet med kursiv henviser det til en konkret udgivelse som fremgår af konteksten.

³⁹ Det britiske forlag Nosy Crow har bl.a. haft succes med app-adaptationer (eller med forlagets egne ord ”re-imaginings”) af klassiske eventyr som Askepot, Snehvide og Rødhætte (*Cinderella by Nosy Crow* (2011), *Little Red Riding Hood by Nosy Crow* (2013) og *Snow White by Nosy Crow* (2015)).

realiseres dels ved brugerens aktive tilstedeværelse og bevægelser, men også ved et fysisk input – i dette tilfælde et andet medie, billedbogen, som er en traditionsbestemt bærer af litteratur.

Moonbot Studios' story app *The Numberlys* deler navn med animationskortfilmen *The Numberlys* som deler navn med billedbogen *The Numberlys*, som deler navn med og aktiverer augmented reality-appen *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition*, og alle er de udgivet eller på anden måde offentliggjort indenfor en kort periode (2012-2014). Artiklen er derfor ikke primært interesseret i det nye (story) app-format og dens måde at være litteratur på, men sætter fokus på de konkrete medierepræsentationers særegne måde at formidle *The Numberlys* på, samt på *hvordan* der knyttes forbindelser på tværs af disse medierepræsentationer således, at *The Numberlys* på trods af sine mange selvberørende "enheder", der tilsyneladende fortæller den samme historie, fremtræder som en større helhed, hvor summen er større end de enkelte dele; som et klyngeværk. Som case repræsenterer *The Numberlys* og Moonbot Studios' praksis et internationalt udblik samt et *state of the art*-eksempel på inddragelsen af ny digital teknologi (eksemplificeret bl.a. ved brugen af augmented reality-teknologi) i samspil med børnelitterære udtryksformer.

Analysen i artiklen viser, at transmedia storytelling kan identificeres på andre, mindre skalaer end den som Henry Jenkins' populære definition af transmedia storytelling (Jenkins 2006 og 2007) lægger op til. Jenkins' definition, men også andre teoridannelser omkring transmedia-begrebet, lægger vægt på, at transmedia storytelling som fænomen er karakteriseret ved, at en fortælling udfoldes og udbygges over flere medieplatforme ("integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels" (Jenkins 2007, n.pag.), og at en sådan fortælling kan vurderes ud fra i hvor høj grad kanon og kontinuitet etableres (Long 2007); "for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience" (Jenkins 2007, n.pag.).

Gennem analysen af *The Numberlys* belyser artiklen dels en specifik transmedial praksis ("a creative practice that involves the employment of multiple distinct media and environments for expression" (Dena 2009, 1)), dels hvordan den mediespecifikke analyse kan udpege forskellige medieadaptationers udbyggende karakter og derfor gør det relevant at betragte dem som en del af en transmedia storytelling-strategi. Dette udfordrer blandt andre Marie-Laure Ryans (2015) og Henry Jenkins' argument for et skel mellem adaptation og transmedia storytelling, der bygger på idéen om at en adaptation har til hensigt at fortælle

den samme historie i et andet medium, hvor transmedia storytelling fortæller nye historier om den samme fiktive verden og dermed udbygger denne verden. Dette syn på adaptation griber dog ind i den bedagede diskussion om adaptationers troskab overfor det originale forlæg; en diskurs som ifølge Linda Hutcheon (2013) skaber et falsk hierarki, hvor adaptationen altid vil være sekundær i forhold til originalen. Som artiklen i dette kapitel viser, så udfordres et sådant hierarki netop i disse år af transmediale praksisformer, hvor producenter, kunstnere og udøvere intentionelt bruger adaptation som en teknik i distributionen af et narrativt indhold på tværs af forskellige medier. I forhold til disse aktuelle transmediale praksisformer er det altså ikke konstruktivt at betragte adaptation og transmedia storytelling som betegnelser, der dækker over adskilte, væsensforskellige fænomener.⁴⁰

Som et bidrag til børnelitteraturforskningen introducerer artiklen et udvidet blik på det børnelitterære felt ved at introducere idéen om klyngeværket. Klyngeværk-begrebet, som jeg også udfolder nærmere i kapitel 5, nødvendiggør at betragte 'det litterære værk' og 'tekst' som plastiske begreber, der i nutidens mediekultur ikke lader sig hverken fastholde eller fyldestgørende repræsentere af den trykte bog. Afhandlingens udvikling af dette begreb peger dels på et behov for analytiske redskaber til at begribe og kritisk forholde sig til de udtryksformer og produkter, som børn møder i dag, dels på nødvendigheden i at betragte litteratur i en "heteronom sammenhæng" (Kjerkegaard 2017, 10), altså som del af og i udveksling med en alsidig mediekultur. Med andre ord peger begrebet på paradoksal vis både på et behov for stabilitet, og på et behov for fleksibilitet.

I artiklen inddrager jeg desuden Gérard Genettes paratekst-begreb. Paratekst-begrebet er udviklet med afsæt i papirbogen, men som jeg argumenterer for i artiklen og som andre forskere ligeledes har gjort med frugtbare resultater (se fx Gray 2010, Nottingham-Martin 2014, McCracken 2013), så er det givtigt at bruge og tilpasse paratekst-begrebet i forhold til andre medier, også i forhold til transmediale tekster, selvom disse netop per

⁴⁰ I sin epilog til anden udgaven af Linda Hutcheons *A Theory of Adaptation* (2013) afslutter Siobhan O'Flynn med at diskutere app-adaptationer til iPad'en. Hun nævner specifikt Moonbot Studios og de to "story apps" *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* og *The Numberlys*. Set i lyset af nærværende kapitels analyser og konklusioner er det interessant, at O'Flynn her flygtigt berører det nye ved Moonbot Studios' praksis: "a new model of practice for interactive adaptation that raises the question of whether the categorization via older models of siloed or distinct production industries (games vs. films vs. books) is still relevant, particularly in terms of how a work makes meaning as adaptation" (O'Flynn 2013, 205-206).

definition bevæger sig på tværs af mediegrænser. I sit studie af forskellen på trykte og digitaliserede tekster har Ellen McCracken (2013) foreslået at udvide Genettes distinktion mellem epi- og peritekster, altså mellem paratekster, som findes enten inde i eller udenfor bogen, til i stedet at undersøge om paratekster har en *centrifugal* eller *centripetal* funktion. McCracken foreslår således med disse begreber at skelne mellem, om digitale paratekster tjener til at bevæge læserens opmærksomhed væk fra teksten (deres centrifugalkraft) eller lede læserens opmærksomhed ind mod teksten (deres centripetalkraft). Klyngeværket The Numberlys ledsages af afsender-paratekster, som tjener begge funktioner, men fordi klyngeværket består af en række selvberørende enheder, som gennem transmediale bevægelser til sammen udgør en værkhelhed, så er McCrackens to paratekstfunktioner ikke tilstrækkelige. Parateksterne leder netop læseren rundt i klyngen fra bog til app til film osv. – inviterer læseren til at bevæge sig mellem medier, oscillerende mellem den samme fiktive verden og den faktiske verden – men denne bevægelse udgør samtidig en bevægelse *med* teksten og altså ikke kun *ud af* eller *ind mod* teksten. Eksempelvis peger nogle af parateksterne på klyngen som helhed: “The Making of the Numberlys”-videoerne, som lå på det nu inaktive website www.numberlys.com, men som stadig kan ses via Moonbot Studios’ Vimeo-konto (<https://vimeo.com/moonbot>), peger med deres indhold på tilblivelsen af den fiktive verden; hvordan er det visuelle udtryk blevet til, karaktererne, verdenen osv. Disse små paratekstuelle fortællinger er således med til at udvide både læserens forståelse af klyngeværket og den fiktive verden selv. Forståelsen af parateksten som en forhandlingszone indfanger videoernes karakter, fordi de på én gang bidrager til ‘teksten’ men samtidig er udenfor den. På den måde kan brugen af paratekst- og tekstbegreberne være med til at synliggøre, hvordan information bevæger sig mellem den fiktive verden og den faktisk verden, som Nottingham-Martin (2014) pointerer.

Artiklen viser desuden med sin inddragelse af Moonbot Studios, som et eksempel på en virksomhed, der fusionerer fx film- og bogproduktion i transmedia-produktioner (eller “multi-platform storytelling”,⁴¹ som de selv kalder det), at litteraturs kommunikationskredsløb i dag er væsentlig mere komplekst end det har været tidligere (jf. Murray & Squires 2013), fordi hverken børnelitteratur eller forlagsvirksomhed længere begrænser sig til udfoldelse i eller produktion af papirbøger. Den svenske medieforsker Maria

⁴¹ Henry Jenkins lister i sin bog *Convergence Culture* (2006) begrebet “multiplatform entertainment” som et begreb der er mere eller mindre synonymt med “transmedia storytelling”.

Engberg bruger Lessmore, især den interaktive *Lessmore*-app (2011), udtalelser fra Joyce og Oldenburg, samt den kritiske reception af appen til at vise, hvordan remediering af ældre medier (fx animationsfilmen) og genrer (fx børnelitteratur) kan gå hånd i hånd med nyskabelse i nutidens 'polyæstetiske' mediekultur; mod produktionen af hybride medieartefakter.

I den sammenhæng er det dog interessant at bemærke, at billedbøgerne *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (2012) og *The Numberlys* (2014) begge er udgivet på forlaget Atheneum Books for Young Readers, ét af Simon & Schusters børnebogsforlag, der også udgiver William Joyces andre børnebøger.⁴² Ligesom man kan – eller kunne – købe fx billedbogen *The Numberlys* via Moonbot Studios' hjemmeside,⁴³ så er en del af markedsføringsmaterialet for *The Numberlys* – specifikt "The Making of The Numberlys"-videoerne – også at finde på Simon & Schusters hjemmeside. Eksempelvis kan videoen "The Making of The Numberlys: C for Character Design" afspilles direkte på forlagets hjemmeside, og i videoen fortæller lead artist/character designer, Joe Bluhm fra Moonbot Studios om designprocessen bag *Numberlys*-karaktererne, som er blevet til i et samarbejde mellem instruktør, designere, animatorer og computer graphics-designere; en proces som altså ikke begrænser sig til ét bestemt medie. Flere af William Joyces bøger bliver desuden præsenteret således: "from the brilliant mind that brought you *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*" på forlagets hjemmeside. Der opstår således en krydspromovering af forlagets bøger og produktionsselskabets digitale produktioner. Og som nævnt i forhold til videoernes paratekst-karakter peger de ligeledes på, hvordan grænsen mellem markedsføringsmateriale og 'tekst' gerne bliver næsten usynlig i transmedia storytelling-

⁴² William Joyce's side hos Simon & Schuster: <http://www.simonandschuster.com/authors/William-Joyce/81797654#videos-1>

⁴³ <http://moonbotstudios.com/work/the-numberlys/>. Siden udgivelsen af artiklen "Børnelitteratur i udbrud" (juni 2016), er det særligt *Numberlys*-dedikerede website <http://thenumberlys.com> blevet inaktiv. Dette skyldes efter alt at dømme, at virksomheden Moonbot Studios blev opløst i 2016. Grundlæggeren af Moonbot Studios William Joyce offentliggjorde i april 2017 på sin blog, at studiet bliver reetableret i Shreveport, Louisiana (Joyce 2017). Studiets hjemmeside er imidlertid ikke blevet opdateret længe, ligesom der ikke har været yderligere bekendtgørelser om studiets status eller fremtid. Det er dog stadig muligt at købe begge *Numberlys*-apps, ligesom videoerne fra websitet stadig er tilgængelige via Moonbot Studios' Vimeo-konto: <https://vimeo.com/moonbot>. Man kan desuden læse om *The Numberlys* på Moonbot Studios' website: <http://moonbotstudios.com/work/the-numberlys/>.

projekter.⁴⁴ Moonbot Studios og The Numberlys er ligeledes eksempler på, at det ikke kun er i sfæren af populærkultur og masseunderholdning, at transmediale praksisser finder sted, men nu også i mere alsidige medier og i langt flere miljøer end tidligere; fra underholdning til dokumentarisme og journalistik, aktivisme, uddannelse, religion, sport, branding og meget mere (se Jenkins 2017).

FORSKNINGSKONTEKST

Det er især Moonbot Studios' *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, der er blevet behandlet og inkluderet i forskellige forskningsmæssige sammenhænge. Der er imidlertid store sammenfald mellem Lessmore og The Numberlys i forhold til brugen af bestemte medier, æstetik og udgivelsesform, hvorfor det er relevant at inkludere og kortlægge disse forskningsmæssige kontekster her. Afsnittet repræsenterer ikke en komplet oversigt, men inddrager specifikke diskussioner, som er relevante for afhandlingen som helhed og specielt for den artikel, som er hovedbestanddelen i kapitlet. Både The Numberlys og Lessmore rummer et væld af referencer til specifikke filmklassikere og til filmmediet generelt, især stumfilm, men den forskningsmæssige og kritiske reception centrerer sig i høj grad om skildringen af bogen som kulturelt artefakt i Lessmore. Måske er dette netop årsagen til, at Lessmore er blevet inkluderet både i diskussionen om og teoretisering af digital børnelitteratur, forholdet mellem gamle og nye medier og fænomener som fx "the aesthetics of bookishness" (Pressman 2009) (se fx Tanderup Linkis 2018). The Numberlys placerer sig dog netop ikke i denne "metabook"-kategori (Schwebs 2014, 7), forstået som en genre af fortællinger, der forsvarede de trykte medier i en digital tidsalder, men annekterer derimod stumfilmens særegne visuelle sprog. Af samme grund har jeg valgt at tage afsæt i The Numberlys for at flytte fokus fra diskussionen om nostalgi for bogmediet i et stigende digitalt medielandskab til analysen af børnelitteraturs medvirken i transmediale bevægelser.

Udover sine mange referencer til film, så handler Lessmore i særdeleshed om bøger og ikke mindst om at elske, passe på og værne om bøger, så valget af medier til at fortælle denne historie (fx animationsfilm, interaktiv app og augmented reality-app) kan umiddelbart virke paradoksal. William Joyce og Brandon Oldenburg udtaler dog i et

⁴⁴ Mere omfattende transmedia-marketingstrategier som slører grænsen mellem marketing og 'tekst'/'værk' kunne ses implementeret omkring fx lanceringen af de fire *The Hunger Games*-film (2012-2015) og James Frey og Nils Johnson-Sheltons *Endgame*-bogserie (2014-2016).

interview: “This is a transitional time for printed media. There was some trepidation about doing the app – we didn’t want to kill the thing we love – but at the same time we thought, ‘This new technology could very well be a way to help save publishing’” (Rome 2012). Rationalet bag denne udgivelsesform kan altså forstås som en anerkendelse af, at papirbogen og dens status er truet i nutidens medielandskab, men at en måde at bevare den på, består i at skabe udvekslinger mellem bogen og andre medier, i dette tilfælde fx en interaktiv app, hvor læseren gennem sine berøringer af iPad-skærmen driver den audiovisuelle fortælling fremad.⁴⁵ Samme argument kan knyttes til *The Numberlys*, men her er bogen ikke et centrum for fortællingen, den er til gengæld, ligesom i *Lessmore*, én blandt flere medier, som disse udvekslinger opstår imellem. Med afsæt i *Lessmore*, mener den norske litteraturforsker Ture Schwebs, at tendensen blandt apps for børn til at trække på det velkendte, så som børnelitteraturgenren og “bogen” som platform, udgør en marketingstrategi til at promovere et ellers ukendt produkt: “Perhaps the unconditional homage to the old media is a way of justifying a new one” (Schwebs 2014, 7). Schwebs’ observation af tendensen til at trække på kendte børnelitterære fortællinger og kanoniserede værker – fx *Alice for the iPad* (2010) – er meget præcis, især i mange af de tidlige apps for børn, som også ofte kan beskrives som digitaliserede udgaver af populære børnebøger. Jeg mener dog ikke, at *Lessmore* er et entydigt (godt) eksempel på dette. For det første kan fortællingen om Morris Lessmore og hans forhold til bøger ikke reduceres til et markedsføringsmæssigt fremstød for Moonbot Studios’ “story app”. Det ville være det samme som at reducere alle *Lessmore*-udgivelserne til markedsføringsmateriale for et nyt medie. For det andet er fortællingen ikke utvetydigt en hyldest til bogen, som den kritiske reception også peger på (se note 45). Jeg mener til gengæld, at det er mere relevant at pege på de mange intertekstuelle referencer – som Schwebs i øvrigt selv laver en grundig kortlægning over – som en del af tendensen til at inkorporere velkendte elementer i apps for at afmystificere og gøre disse nye og fremmede kulturelle artefakter tiltrækkende. Henvisningerne i *Lessmore* og *The Numberlys* – både eksplicite og implicite – til faktiske begivenheder og fiktive værker (fx Fritz Langs science fiction-film *Metropolis*

⁴⁵ *Lessmore* er blevet læst forskelligt på dette punkt. Fx læser Andrea DenHoed i sin anmeldelse i *The New Yorker* *Lessmore* som en kraftig advarsel mod feticheringen af bogen; mod kun at betragte bogen som et smukt materielt objekt: ”He [Morris Lessmore] spends a lifetime absorbed with maintaining the all-important physicality of the books. His questioning mind withers under the pleasures of having nice words bound in nice covers. (DenHoed 2012, n.pag.) DenHoed læser *Lessmore* som et billede på, at man ikke udvikler sig som menneske eller forfatter ved blot at omgive sig med smukt indbundne bøger.

(1927) i *The Numberlys*) taler i høj grad til en implicit voksen læser. Ligesom fortællingerne kan referencerne ikke reduceres til ren markedsføring, og det er derfor mere begrundet at argumentere for, at disse velkendte motiver har til formål at appellere til den voksne læser, som dels skal navigere i et nyt, ukendt digitalt produktmarked og derfor er mere tilbøjelig til at gribe efter produkter, der vækker genklang (ekko fra egen barndom eller fra værker med klassikerstatus), dels har mulighed for faktisk at købe produktet.

I sin artikel “Affordances of an App” (2014) bruger Schwebs *Lessmore*-appen (2011) som afsæt for en analyse og diskussion af såkaldte æstetiske affordances i børnelitterære apps.⁴⁶ Schwebs’ pointer, jeg fremhæver her, kan ligeledes relateres til *The Numberlys*. I modsætning til rent tekniske egenskaber beskriver æstetiske affordances kvaliteter, der gør en æstetisk oplevelse mulig, fx udnytter *Lessmore*-appen iPad-multi-touch-skærmens mulighed for at aktivere forskellige fingerbevægelser til at tilføje taktile processer til samspillet mellem at læse, se og lytte. ‘Æstetisk oplevelse’ forstås her som kombinationen af de sensoriske oplevelser, som er forbundet med bestemte udtryksformer samt evnen til at opfatte og forstå forskellige kulturelle manifestationer (ibid., 2). I artiklen inkluderer Schwebs også afsnittet “Adaptation and remediation: From film to app to book to AR”, hvori han betegner *Lessmore*-appen og -billedbogen som adaptationer af animationsfilmen. Han foretager herefter en kort sammenligning af det, han kalder “the narrative motors’ of the three platforms” (ibid.), hhv. filmen, billedbogen og appen. Han udleder, at denne sammenligning viser betydelige variationer mellem adaptationerne, som han til dels tilskriver deres forskellige æstetiske affordances. Dette fokus på mediespecifikke æstetiske affordances giver dog kun et *delvist* billede af variationerne. Det forbliver nemlig underbelyst, hvilken betydning de overhovedet har for fortællingen. Schwebs nævner imidlertid selv, at

⁴⁶ Schwebs bruger aldrig selv betegnelsen “børnelitterære apps” for det genstandsfelt, han interesserer sig for, men veksler derimod mellem betegnelser som “picturebook apps for children”, “fiction apps for children”, “interactive book apps” og “children’s book apps” (den sidste betegnelse som henvisning til Hadassah Stichnothes artikel “Engineering stories? A narratological approach to children’s book apps” (2014)). Mængden af betegnelser der flourer i dette forskningsfelt peger dels på, at genstandsfeltet stadig er under udvikling og svært at afgrænse og beskrive, dels at der er en tendens til at knytte disse digitale værker op på enten (billed)bogen (det velkendte som remedieres i et digitalt medie) eller tale helt generelt om fortællinger eller fiktion. I denne afhandling har jeg valgt at tale om børnelitterære apps for knytte an til feltet for digital litteratur, som jeg mener rummer disse forskellige former, ligesom jeg mener, det er vigtigt at løsrive disse værker fra papirbogen for at kunne studere dem på de præmisser, de er udviklet under.

Lessmore eksemplificerer transmedia storytelling-tendensen, men kommer ikke nærmere ind på hvordan. I den følgende artikel viser jeg, med udgangspunkt i The Numberlys, hvordan det er muligt at kombinere blikket på mediespecifikke affordances med et blik for betydningsdannelsen med afsæt dels i Henry Jenkins' transmedia storytelling-begreb, dels i N. Katherine Hayles' (2002 og 2004) idé om den mediespecifikke analyse som en nødvendig udvidelse af den litterære tekstanalyse i en digital mediekultur.

Schwebs fastlåser endvidere sin analyse omkring udgivelsesrækkefølgen af Lessmore-produkterne, således at det komparative blik knyttes op på "det der kom før(st)" samt at ét produkt er en adaptation eller en remediering af noget forudgående: "The picturebook, being an adaptation that follows the first app, echoes both the film and the app. The *Imagnotron* app figuratively as well as literally assumes the picturebook" (ibid., 8). Som jeg også fremhæver nedenfor i forhold til The Numberlys, så mener jeg dog, at dette blik håndhæver et hierarki som er vanskeligt at retfærdiggøre. Samme argument fremfører Serafini, Kachorsky & Aguilera i deres artikel "Picturebooks 2.0: Transmedial Features Across Narrative Platforms" (2015), hvor Lessmore bruges til at eksemplificere transmediale egenskaber, som går igen og kan sammenlignes på tværs af papirbårne og digitale platforme. Forfatterne bemærker, at de forskellige Lessmore-udgivelser blev offentliggjort/publiceret i en bestemt rækkefølge, men at parateksten peger på, at det ikke nødvendigvis er den rækkefølge, de er blevet til i:

A note attached to the picturebook ["the story that inspired the Academy Award®-winning short film"] discusses the creation of these different instantiations and the order in which they were released, suggesting that Joyce worked on the picturebook first but was redirected due to health issues to collaborate on the film before returning to the creation of the picturebook. (Serafini et al. 2015, 17)

Serafini et al. bemærker ligeledes, at de ikke finder tilblivelsesrækkefølgen relevant i forhold til de affordances og begrænsninger, som er forbundet med de enkelte "instantiations of the fictional narrative" (ibid.). De omtaler på den baggrund konsekvent de forskellige Lessmore-produkter som "narrative instantiations" (på dansk: konkrete repræsentationer af en fortælling) med det formål at anerkende dem som individuelle medierepræsentationer og altså ikke produkter som er afledt af og således implicit sekundære i forhold til en original. I artiklens afsluttende diskussion konkluderer forfatterne, at den underliggende fortælling

forbliver nogenlunde stabil på tværs af medierepræsentationerne, men at fortællingens repræsentationer og interaktive dimensioner er forskellig på tværs af modaliteter, teknologier og platforme. Dette leder dem til at spørge, hvorvidt Lessmore bør betragtes som én fortælling bestående af fire forskellige oplevelser eller snarere fire separate fortællinger? Betragtet som én fortælling, der består af fire forskellige oplevelser, vil det fx betyde, at fortællingen ikke er fuldt realiseret med mindre læseren aktualiserer alle fire oplevelser, ligesom betydningsdannelsen muligvis vil være forskellig alt efter hvilken rækkefølge repræsentationerne opleves i. Serafini et al. slutter, at afhængig af hvordan man forstår Lessmore; som fire autonome værker eller en fortælling som samles på tværs af medier, så har det implikationer for læserens oplevelse. Ligesom hos Schwebs forbliver denne diskussion løsrevet fra fortællingen og koncentrerer sig primært om læseoplevelsen – et fokus som naturligvis har sin berettigelse, fordi de oplevelser som disse medierepræsentationer tilbyder, stadig er nye i vores mediekultur og ikke mindst i den didaktiske kontekst, som Serafini et al. taler ind i med deres artikel: “for those interested in literacy development in both formal and informal learning contexts” (ibid., 22). Igen mener jeg, at Jenkins’ konceptualisering af transmedia storytelling her kan bidrage til en mere nuanceret forståelse, idet hvert medium i transmedia storytelling-projekter bidrager unikt til en fortællings udfoldelse, samtidig med at hvert produkt må fungere selvstændigt og som “a point of entry into [the] whole” (Jenkins 2006, 98).

The Numberlys- og Lessmore-eksemplerne, deres paratekster og Moonbot Studios’ praksis som de kommer til udtryk gennem parateksterne korresponderer med den ændrede virkelighed som også kan spores i forlagsbranchen, hvor lyd-, e- og hardback-udgaver gerne bliver udgivet på samme tid, og ikke som før, hvor hard- og paperback blev udgivet forskudt. Selv i litteraturens traditionsbestemte kontekst er det altså vanskeligt at fastholde idéen om, at den trykte første udgave af et litterært værk udgør kilden til alle afledte produkter: “it seems increasingly clear that the changing landscape of publishing calls for a consideration of every material incarnation of a literary text as equally important” (Andersen 2015, 129).

Dette kapitel belyser således specifikt transmediale bevægelser i det, jeg har valgt at kalde et mikro-narrativt system, altså et system som opererer på en mindre skala end store franchises, eksemplificeret gennem Moonbot Studios’ The Numberlys.⁴⁷ Det er ofte disse

⁴⁷ Et aktuelt dansk eksempel på et lignende mikro-narrativt system er Bettinas Badekar, der udkom samtidig som billedbog, lydbog i to versioner, den ene med oplæsning af Flemming Quist Møller, den anden med

store franchises som bliver analyseret og diskuteret i relation til transmedia storytelling, men jeg ønsker i den sammenhæng at vise, at disse bevægelser også i stigende grad gør sig gældende på andre niveauer.

Artiklen “Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur” i dette kapitel har undergået peer review og udkom i tidsskriftsnummeret *Passage 75: Børnelitteratur nu!* (2016). Dette temanummer af *Passage – Tidsskrift for litteratur og kritik* satte fokus på de forandringer, der er sket i børne- og ungdomslitteraturen og den relaterede forskning siden tidsskriftet sidst satte børnelitteratur på dagsordenen som kunstnerisk udtryk i 2005 (*Passage 52: Børnelitteratur*). Artiklerne i nummeret retter særligt opmærksomheden mod de forskellige måder, hvorpå børne- og ungdomslitteratur i de senere år er begyndt at udfordre grænserne “mellem skrift, lyd og billeder, mellem medier, mellem nære og fjerne konflikter, mellem litteratur for små børn og voksne og mellem underholdning, leg, vidensformidling og kunst” (4). Min artikel bidrager til nummeret med et analytisk blik på transmediale tekster for børn og unge, der udfordrer gængse forståelser af litteratur og afgrænsninger af det litterære værk.

ARTIKEL: BØRNELITTERATUR I UDBRUD. TRANSMEDIALE BEVÆGELSE I NUTIDIG BØRNELITTERATUR

A

I 2015 var det internationale publikum vidne til fornyet aktivitet i en af nyere tids største børnelitterære vulkaner. Året så blandt andet udgivelsen af den første af syv nye gennemillustrerede udgaver af *Harry Potter*-bøgerne, relanceringen af websitet Pottermore.com, offentliggørelsen af de første visuelle elementer og klip fra filmen *Fantastic Beasts and Where to Find Them* og ikke mindst den sensationelle offentliggørelse af de første detaljer omkring teaterstykket *Harry Potter and the Cursed Child I-II*. Verdenspressens interesse blev dog for alvor vakt, da det blev annonceret i februar 2016, at en “Special Rehearsal Edition” af manuskriptet til teaterstykket ville udkomme i både trykte og digitale udgaver samtidig med verdenspremieren 30. juli 2016, hvorefter en “Definitive Collector’s Edition”

oplæsning af Flemming Quist Møller samt musikstykker af forskellige kunstnere (som mp3-fil, CD og LP) og et website med animerede musikvideoer til musikstykkerne fra den ene lydbogsversion.

følger. Teaterstykket omtales som den officielle “eighth story in [the] Harry Potter canon”.⁴⁸ ‘Vulkanen’ er en metafor, der peger på omfanget af det fiktionsunivers, som disse nye udgivelser er del af, herunder den blotte mængde af forskellige oplevelser, medieudgivelser og -produkter, som beskæftiger sig med og/eller foregår i J.K. Rowlings *Harry Potter*-verden (siden relanceringen af Pottermore.com omtalt som “J.K. Rowling’s Wizarding World”), men også på den (kommercielle) succes som er forbundet med denne verden. Siden den første bog udkom for snart 20 år siden, har Rowling vedvarende, omend sporadisk, føjet nye tekster og fortællinger af forskellig art til det omfattende narrative system, som i dag udgør *Harry Potter*-universet. Disse nye tekster bidrager på hver deres måde ved at føje til og udvide universet.

Rowlings tilgang til *Harry Potter*-universets udvikling er unik og tidstypisk på samme tid. Den er usædvanlig, blandt andet fordi hun som en af de første skønlitterære forfattere har insisteret på at adskille digitale lyd- og e-bogsrettigheder fra bogrettighederne og beholde de digitale rettigheder selv, hvilket i 2012 udmøntede sig i lanceringen af Pottermore-websitet og en ‘shop’-sektion på websitet, hvor man kan købe *Harry Potter*-e-bøgerne og digitale lydbøger.⁴⁹ Samtidig har Rowling opretholdt troldmandsuniversets relevans, aktualitet og værdi gennem flere forskellige medier og ikke mindst gennem sit eget personlige engagement med sine læsere på sociale medier; især via Twitter-profilen @jk_rowling.

Men Rowlings tilgang har også vist sig at være tidstypisk, hvis man vender blikket mod den udvikling, som det større mediebillede har undergået de seneste år, og som i øjeblikket påvirker børne- og ungdomslitteraturen på forskellige måder. Den amerikanske medieforsker Henry Jenkins teoretiserer ændringerne i nutidens kultur- og medielandskab under begrebet ‘konvergens’ (på engelsk: *convergence*). Konvergens opstår ifølge Jenkins blandt andet som følge af omfattende digitalisering og eksplosiv teknologiudvikling og henviser til den måde, hvorpå medieindhold i langt højere grad end tidligere bliver cirkuleret “across different media systems, competing media economies, and national borders [and] depend [...] heavily on consumers’ active participation” (Jenkins 2006, 3). Udviklingen har

⁴⁸ Jf. “Exciting publishing programme from J.K. Rowling’s Wizarding World” (10.02.2016).

⁴⁹ Pottermore.com fungerer altså som en digital selvudgiver-plattform/-virksomhed for Rowling. Som der står i beskrivelsen af websitet: “Pottermore, the digital publishing, e-commerce, entertainment and news company from J.K. Rowling, is the global digital publisher of Harry Potter and J.K. Rowling’s Wizarding World”.

medført et øget fokus på at udvikle fortællinger, som netop kan implementeres, udfoldes og konsumeres via flere medier. Både forlag og andre former for medieproducenter, kritikere og forskere bruger begrebet 'transmedia', som når begrebet står alene blot betyder "across media" eller "på tværs af medier", til at beskrive disse samtidige bevægelser.⁵⁰ Begrebet 'transmedia intertextuality' blev allerede anvendt af Marsha Kinder i 1991 i hendes studie af 1980'ernes mediefranchises for børn. Kinder brugte begrebet til at analysere, hvordan fx karakterer som *Teenage Mutant Ninja Turtles* bevægede sig på tværs af medieplatforme. I forlængelse af Kinder, men også i et forsøg på at gøre op med teoridannelser om franchises, hvor især et fokus på underliggende økonomiske motiver dominerede, har Jenkins siden 2003 udviklet en teori omkring begrebet 'transmedia storytelling'.⁵¹ Jenkins definerer transmedia storytelling som:

[A] process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story. (Jenkins 2007)

Jenkins skelner imellem transmedia storytelling og franchises og argumenterer med transmedia storytelling-begrebet for et skift mod et fokus på "artistic vision"; et skift mod et fokus på æstetisk værdi i kontrast til franchise-produkters fokus på "economic logic" (Jenkins 2006, 107). Jenkins bemærker dog med rette, at dette fokusskift ikke betyder, at der ikke også kan være stærke økonomiske motiver bag transmedia storytelling. Begrebet beskriver altså en strategisk fortælle-, produktions-, udgivelses- og distributionsform, hvor flere medier arbejder sammen – eller konvergerer – om et fælles narrativt indhold, uden der opstår redundans og selvmodsigelser.

⁵⁰ Se fx Lance Weilers projekter (www.lanceweiler.com), den danske VIA-uddannelse "VIA Multiplatform Storytelling and Production", Rob Shermans *Black Crown*-projekt (finansieret af Random House) og et firma som Starlight Runner Entertainment. Forskere der har beskæftiget sig særligt med dette begreb tæller blandt andre Henry Jenkins (2006 m.fl.), Christy Dena (2009), Marie-Laure Ryan (2014, 2015), Geoffrey Long (2007), Aaron Smith (2009) og Jill Walker (2004).

⁵¹ Jeg har valgt fortrinsvist at bruge de engelske begreber *transmedia* og *transmedia storytelling* i stedet for at gribe til danske oversættelser af begrebet som fx "tværmediale fortællinger", dels pga. Jenkins' teorikompleks omkring begrebet *transmedia storytelling*, dels fordi jeg mener, at det i alle tilfælde er vigtigt at bibeholde præfikset *trans*, som ud over "tværs over"/ "across" også betyder "igennem"/ "through" og "hinsides"/ "beyond".

Det er derfor også relevant at skelne mellem transmedia storytelling og begreber som 'adaptation' og 'remediering', selvom de tre er tæt relaterede koncepter. Adaptationer (som fx filmatiseringer) stræber i udgangspunktet efter at formidle eller gentage den samme fortælling i et andet medium og ikke nødvendigvis efter at føje til eller udvide den oprindelige fortælling: "[A] simple adaptation may be 'transmedia' but it is not 'transmedia storytelling' because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world" (Jenkins 2009a).⁵² Studier af adaptationer fokuserer ligeledes ofte på fortællingers overførsel fra et medium til et andet samt på de kontekster, som disse overførsler foregår i, mens begrebet remediering, som det bliver præsenteret hos Bolter og Grusin (2000), sætter særligt fokus på mediers medialitet – mediernes særegenhed – og beskriver, hvordan medier indgår i vekselvirkninger med andre medier ved at kommentere, reproducere og omforme hinanden.

Den måde *Harry Potter*-universet har udviklet sig på især efter lanceringen af *Pottermore*, hvor Rowling fortløbende har publiceret forskellige former for uddybende, tilføjende og forlængende tekster, griber altså ind i denne transmedia storytelling-tendens og er sammen med opblomstringen af andre 'eksplosive' systemer, som fx *The Hunger Games*, *Star Wars*, *Game of Thrones* og *Lord of the Rings*, med til at antyde, at transmedia storytelling udgør: "the most important narrative mode of our time" (Ryan 2015, 1).

Men transmedia storytelling findes og fungerer også i andre skalaer end disse kæmpe-systemer. Andrea Phillips beskriver i sin praksisorienterede bog *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling* (2012) transmedia storytelling-strategier ud fra et "transmedia fragmentation spectrum" (16), hvor de store systemer, som også ofte kaldes 'Hollywood-' eller 'franchise transmedia', befinder sig i den ene ende af spektret. Disse projekter starter oftest med en kilde-fortælling, som gennem en etablering af den fiktive verden bliver afsat for, at man i det uendelige kan føje flere fortællinger, flere dele til.⁵³ I den anden ende af spektret splitter man derimod én fortælling op i mindre dele og spreder den via flere medier.⁵⁴

⁵² Jenkins kommenterer selv i sit blogindlæg (2009a), at denne pointe forudsætter en meget simpel adaptation, men hans pointe hviler også på en i nogen grad forældet forståelse af adaptations-begrebet. Udviklingen inden for adaptationsstudier/'adaptation studies' er netop begyndt at pege i retning af en ændring i forståelsen af adaptation, der betragter alle adaptationer eller versioner som en fortolkning, der nødvendigvis føjer noget nyt til det originale værk. For mere om denne udvikling se fx Bruhn, Gjelsvik & Hanssen 2013.

⁵³ Et eksempel kunne være *Star Wars*.

⁵⁴ Et eksempel på dette kunne være *Pandemic 1.0* af Lance Weiler: "*Pandemic 1.0* is part of a larger storytelling experience involving film, mobile, online, social gaming, print, and real world interactions. An official selection

Udfaldet af begge strategier er dog det samme: “The end result of both processes is fragmentation – the story has been broken into pieces. It’s just a matter of scale” (15). Phillips’ fragmenteringsspektrum er en nyttig indgang til at belyse, hvor mange forskellige fortællestrukturer og udgivelsespraksisser, der findes, som knytter an til transmedia storytelling. Selvom *Harry Potter*-universet eksempelvis er ‘big-business transmedia’, og bogserien udgør en kildefortælling, så kan det ikke uden videre placeres i yderkategorien som ‘Hollywood transmedia’, netop fordi Rowling har føjet ny information om universet til gennem både bøger og mindre tekster/fortællinger over en årrække via både Twitter og Pottermore.

I modsætning til *Harry Potter*, som Rowling tilsyneladende vilkårligt over en lang årrække har udviklet til et omfattende transmedia-univers, så er store forlag og mediekonglomerater i stigende grad begyndt at udvikle fortællinger, som i udgangspunktet er tænkt som transmedia storytelling, hvor målgruppen især er lidt ældre børn og unge.⁵⁵ Karakteristisk for fortællingerne er, at de har klare kildetekster, fx en bogserie, som fra starten suppleres og udvides af andre tekster og udgivelser fx et website, hvor man kan tilgå spil mv. og interagere med andre læsere og brugere. I disse transmedia-kompositioner kan man altså tale om et tekst-centrum og en tekst-periferi for fiktionsuniverset, hvor større og mindre dele blandes for at opnå en mere dybdegående fortælling.

Denne artikel vil sætte fokus på en fremspirende praksis, som lægger sig i forlængelse af de ovenstående transmedia storytelling-former, men som på grund af disse formers dominans i medie billedet er forblevet underbelyst i den forskningsmæssige reception. Denne praksis står i relation til transmedia storytelling-tendensen, men udfordrer også den eksisterende teoridannelse. Med udgangspunkt i en mængde forskellige medieudgivelser, som alle bærer navnet *The Numberlys* og er produceret af det amerikanske produktionsselskab Moonbot Studios, udforsker artiklen de underliggende strukturer, relationer og mekanismer i og mellem udgivelserne for at kunne belyse æstetiske konsekvenser af de ‘transmediale udbrud’ i medieunderholdningsprodukter for børn, som udkommer i disse år.

at the Sundance Film Festival, *Pandemic 1.0* was an immersive storytelling experience that played out for 40,000 festival attendees and over 250,000 global players over the course of 120 hours” (<http://www.lanceweiler.com/portfolio/pandemic-1-0/>).

⁵⁵ Fx *The Amanda Project*, *Cathy’s Book*, *Fairy Godmother Academy*, *The Looking Glass Wars*, *Skeleton Creek* og *The 39 Clues*.

B

Moonbot Studios blev etableret som startup-virksomhed i 2009, langt væk fra Hollywood og Silicon Valley i Shreveport, Louisiana af film- og tv-producer Lampton Enoch, forfatter, illustrator og animator William Joyce og illustrator, designer, skulptør og filminstruktør Brandon Oldenburg, som alle tidligere havde arbejdet for store producenter som Pixar, Disney, DreamWorks og Twentieth Century Fox. Moonbot Studios eksperimenterer i dag med multi-platform storytelling og specialiserer sig i “feature-quality animation, traditional publishing and game development” (<http://moonbotstudios.com/>). I 2011 vandt studiet en Oscar for bedste animerede kortfilm med *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, og samme år blev appen af samme navn købt mere end 90.000 gange, hvorved den for en kort stund udkonkurrerede spillet *Angry Birds* som bedst sælgende app (Pavlus). Det er værd at påpege, at Moonbot Studios stort set aldrig nævner en bestemt målgruppe på deres website, selvom alle deres produkter og udgivelser – selv deres branding- og kommunikationsindsats – bærer præg af forestillinger om en særlig barnlig sensibilitet, der lægger vægt på at eksperimentere, på fantasi, humor og leg. På den anden side rummer de fleste af deres udgivelser talrige intertekstuelle referencer til klassiske film, historiske begivenheder, kunst, populær kultur etc. og synes derfor at appellere til både børn og voksne (<http://moonbotstudios.com/> og <http://moonbotstudios.com/info>).

The Numberlys og *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*⁵⁶ er de indtil videre to større produktioner fra Moonbot Studios, hvor både titlerne og publikationsdatoerne gør det vanskeligt at retfærdiggøre, at man betragter en af udgivelserne som kilde til de andre – også selvom det er muligt at udpege, hvilken der blev offentliggjort først. *The Numberlys* består på nuværende tidspunkt af flere forskellige udgivelser: to apps (*The Numberlys* (2012) og *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014)), en billedbog (*The Numberlys* af William Joyce og Christina Ellis (2014)), en animationsfilm (filmen *The Numberlys* blev i 2014 vist på en række internationale filmfestivaler, men er endnu ikke blevet tilgængelig for offentligheden), et website (<http://thenumberlys.com>) og en web-baseret video-serie, som indtil videre kun er tilgængelig via Amazon Prime (*The Numberlys*

⁵⁶ *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* udkom som animeret kortfilm og app til iOS-systemet i 2011, som bog i 2012 og som augmented reality-appen *IMAG-N-O-TRON: The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore Edition* i 2012.

(2015-?). At det er vanskeligt at udnævne en kildeudgivelse på baggrund af udgivelsesdatoerne understreges yderligere af, at den animerede *Numberlys*-film var blandt finalisterne i kategorien “Animated Short Film” til Oscar-uddelingen i 2014, og filmen figurerer på *Numberlys*-websitet med blandt andet en filmtrailer, selvom den endnu ikke er udkommet officielt. Produktions- og udgivelsespraksissen omkring *The Numberlys* giver derfor anledning til at stille spørgsmål dels til klassiske forestillinger om især litterære værker som stabile, enestående objekter, dels til karakteren af denne type produktioner: Fortæller alle udgivelserne fx den samme historie, eftersom de alle har den samme titel?

Selvom det er muligt at fastslå, at *Numberlys*-appen fra 2012 blev udgivet først, så forekommer det mangelfuldt og upræcist at hævde, at de andre *Numberlys*-udgivelser blot er remedieringer eller adaptationer af den første, “originale” app. De forskellige *Numberlys*-udgivelser overfører eller reproducerer ikke bare form og indhold fra ét kildeværk, tværtimod, så bidrager de alle på hver deres måde til en fælles *Numberlys*-helhed. Artiklen belyser derfor, hvori dette fælles *Numberlys* består, og hvordan det bliver etableret på tværs af og igennem de forskellige udgivelser.

Artiklen fokuserer primært på de to *Numberlys*-apps og billedbogen og tilsidesætter animationsfilmen, som endnu ikke er tilgængelig, men også i nogen grad den seneste tilføjelse til mængden af *Numberlys*-udgivelser, videoserien *Numberlys*. Serien udgør en mere almindelig og udbredt transmedial tilføjelse til *Numberlys*-universet, blandt andet fordi de fem hovedpersoner her optræder i farver, hvor det er en plotmæssig pointe i de andre udgivelser, at de her optræder i sort/hvid indtil fortællingens slutning, hvor farver pludselig findes i *Numberlys*-verdenen. Det kan derfor forstås som en direkte konsekvens af de hændelser, der udfoldede sig i de andre udgivelser, at de fem hovedpersoner optræder i farver i serien, hvilket ligeledes indikerer en tidsmæssig distance. Serien fungerer altså som en fortsættelse af de andre udgivelser, og målet med serien synes at være at fortsætte de fem hovedpersoners færd i *Numberlys*-verdenen.

C

Selvom det er nærliggende at antage, at alle *Numberlys*-udgivelserne fortæller den samme historie, fordi de alle bærer den samme titel, og fordi det er en udbredt praksis at udgive det samme værk i flere formater (fx at udgive en bestemt roman som både hardback, paperback, lyd- og e-bog), så udfolder de enkelte udgivelser i dette tilfælde deres egen individuelle,

mediespecifikke *Numberlys*-fortælling. Af samme grund er det givtigt at betragte udgivelserne som transmedia storytelling, hvor Jenkins i sin definition netop betoner, at hvert medium eller “each new text [makes] a distinctive and valuable contribution to the whole” (Jenkins 2006, 97-98). Jenkins udviser således en flygtig bevidsthed om, at mediers medialitet har betydning for underholdningsoplevelsen i sin teori, men han uddyber ikke, hvori disse karakteristika kan bestå, ligesom han ikke umiddelbart interesserer sig for, hvilke implikationer mediernes særegenhed har for en analyse af såvel den samlede transmediale oplevelse som oplevelsen af den individuelle mediefortælling. Her er det relevant at kigge mod litteraturvidenskabens nye opmærksomhed på både medialitetens og materialitetens betydning for det litterære værk. N. Katherine Hayles har i den forbindelse argumenteret for behovet for en mediespecifik analyse, der undersøger “how medium-specific possibilities and constraints shape texts” (Hayles, 31). Hayles mener, at litteraturen historisk set er blevet betragtet som immateriel og løsrevet fra sin fysiske manifestation i verden som følge af papirbogens 500 år lange mediesuverænit. De digitale mediers fremkomst og udvikling har dog i løbet af de sidste to årtier gjort bogen synlig som en ikke-neutral bærer af litteratur. Selvom Hayles’ teori tager udgangspunkt i bogens særlige situation i et radikalt forandret mediebillede, så er teorien netop ikke mediespecifik, idet hun pointerer: “Understanding literature as the interplay between form, content, and medium, [the medium-specific analysis] insists that texts must always be embodied to exist in the world” (ibid.). Hayles argumenterer altså for et bredt, materielt forankret tekst- og litteraturbegreb ud fra en erkendelse af, at eksempelvis digital eller elektronisk litteratur fungerer på helt andre måder end litteratur i trykte medier. Hayles’ mediespecifikke analyse danner således teoretisk fundament for tilgangen til de forskellige *Numberlys*-udgivelser og bidrager til at belyse, hvordan det enkelte medies medialitet har betydning for den æstetiske oplevelse af den enkelte fortælling.

The Numberlys er desuden et eksempel på, at børnelitteraturens grænser i dag i langt højere grad end tidligere er flydende, og at vi derfor med fordel kan forstå det litterære i samspil med andre medier og udtryksformer end bare bogen og skriften (Christensen 2016, Mygind & Poulsen 2018). *Numberlys*-udgivelserne er repræsenteret af flere forskellige medier, digitale platforme og teknologier, og som jeg vil vise i det følgende, så går udgivelserne på hver deres måde i dialog med og udfordrer forudgående genrer, former og medier. Når denne artikel i sin titel derfor henviser til børnelitteratur i udbrud som

udgangspunkt, er det ikke med henblik på at argumentere for, at alle *Numberlys*-udgivelserne udelukkende skal betragtes som børnelitteratur. Det er derimod et forsøg på at vise, hvordan børnelitteraturens grænsedragninger i disse år bliver udfordret af en nyopstået opmærksomhed omkring litteraturens medialitet og materialitet, som er opstået i kølvandet på digitale mediers fremkomst, samt af nye trykte og digitale værker, som netop blander og trækker på forudgående medier og genrer. At sætte lighedstegn mellem 'børnebog' og 'børnelitteratur' er ikke længere en selvfølgelighed. Det børnelitterære udtryk bliver nødvendigvis også påvirket af nye transmediale praksisser og transmedia storytelling-tendenser, hvor fortællingerne bliver vævet sammen ind i og ud af forskellige medier, hvorved blandt andet litteraturens konventionelle grænser ekspanderes (Dena 2009). Af samme grund udvikler forskningen i øjeblikket nye måder at forstå og tilgå litteratur på, som kan favne litteratur som en kunstform og oplevelse, der kan gå på tværs af og udvikler sig mellem medier (Andersen et al 2018). En sådan litteraturforståelse kan ses i forlængelse af Maria Engbergs analyse af de konsekvenser, ændringerne i mediebildet og -kulturen har for kulturformerne og for vores måde at sanse og interagere med dem på: "the making and the consuming of culture – what we can call 'writing' and 'reading' in the largest possible sense – are changing, shifting from an emphasis on one single mode of perception at a time to an engagement with multiple, simultaneous literacies and the polyaesthetics." Og Engberg uddyber: "polyaesthetic reading and writing involve many senses by using multiple modes of expression, interaction with several media at once, and a liberal remixing of cultural 'materials'" (Engberg "Polyaesthetics?").⁵⁷

D

Numberlys-appen fra 2012 fortæller historien om fem venner, der beslutter sig for at gøre noget ved deres trivielle livssituation, hvilket ender med at ændre hele den verden, de lever i. De fem venner (1, 2, 3, 4 og 5) lever et fuldstændig reguleret og ensartet liv i en grå urban og futuristisk verden, hvor alt består af og er ordnet efter tal, med bygninger der er så høje, at det virker som om, de strækker sig op mod en sol, der aldrig viser sig. I appen repræsenteres og understreges verdenens lange, vertikale perspektiv af, at appen er låst i portræt-tilstand,

⁵⁷ Engberg bruger begrebet *polyaesthetics* for at knytte an til dels "the original Greek understanding of *aisthesis* as the perception of the external world by the senses", dels "the desire in contemporary media culture to foreground the use of multiple tools, practices, and modes of reception" (Engberg "Polyaesthetics?").

således at man ikke kan rotere skærmen, men er tvunget til at interagere med den lodrette portrætposition.

Indbyggerne i *Numberlys*-verdenen ser alle ens ud (med undtagelse af de fem venner, som alle har individuelle træk); de har ikke navne, kun numre. Hver dag marcherer de i enorme lige rækker til arbejde på en 'tal'-fabrik, hvor de arbejder ved samlebåndsstationer, der vækker associationer til de fordristiske produktionsmetoder fra starten af 1900-tallet. Arbejderne marcherer ligeledes i rækker for én efter én at få deres tykke, klistrede mad fra en maskine, som de spiser siddende i rækker.

De fem venner bliver dog trætte af den monotone hverdag og begynder at udtænke og arbejde på noget nyt: "But there were 5 friends who had been thinking, for more days than they could count, wondering if they could do something ... more" (*The Numberlys* 2012). En aften efter arbejdstid låser de sig inde på tal-fabrikken, da alle de andre arbejdere er gået og griber det, de har til rådighed, nemlig tal, skiller dem ad og begynder at sætte dem sammen på nye måder: "At first it was awful. [...] Then at last ... artful" (ibid.). Sådan skaber de lidt efter lidt et helt alfabet af bogstaver. Næste morgen slipper vennerne de nu farvede, svævende bogstaver fri gennem fabrikkens skorstene og rørledninger, og hele deres verden får pludselig farve, ord bliver dannet, og indbyggerne får navne og farvet tøj; sågar nye former for mad dukker op – nu eksisterer både pizza og Jellybeans i *Numberlys*-verdenen.



Stillbillede fra Fritz Langs *Metropolis* (1927)

Appen gør i høj grad brug af filmiske virkemidler og referencer. Det visuelle udtryk og scenen – det futuristiske bybillede – er inspireret af Fritz Langs science fiction-stumfilm *Metropolis*

fra 1927, ligesom appens ofte dramatiske baggrundsmusik skaber associationer til Gottfried Huppertz' symfoniske *Metropolis*-musik. Referencerne til stumfilmen som genre og udtryksform etableres dels gennem brugen af sort/hvid-nuancer, dels gennem den lineære fortællestruktur, hvor tekst-frames, altså billeder, der kun består af skrevet tekst og baggrundsmusik, afløses af animerede, filmiske sekvenser med dramatisk akkompagnerende musik og ingen forståelig dialog – appen er dog indstillet sådan, at teksten automatisk bliver læst højt af en fortæller med en komisk, dramatiseret tysk-engelsk accent, som dog kan slås fra. Appen rummer sågar en "Intermission", hvor ordet "Intermission" står alene i billedet, mens et stykke selvstændigt musik spiller. Pausen var en praktisk nødvendighed i visningen af tidlige film, fordi man var nødt til at skifte filmspole, men pausen er også en almindelig del af teaterforestillinger, hvor den gerne bruges til at give teateret en mulighed for at sælge mad og drikke. Her fungerer pausen imidlertid som et komisk dramatisk ophold imellem, at karakteren 1 (den mindste af de fem venner) gør sig klar til vise sine venner sit værd i bogstavbyggeprocessen, og at 1 springer ud på en planke, som igangsætter en kædereaktion, der former bogstaverne L, M, N, O og P.

Appen udnytter også touch-skærmens *affordances*⁵⁸ på forskellige måder til at engagere modtageren eller brugeren i fortællingen og dens progression. Jeg har valgt fortrinsvist at benytte betegnelsen 'bruger' i min omtale af modtageren af denne app, dels for at betone betydningen af den interaktion, som appen fordrer af sin modtager, dels for at benytte en betegnelse, som er mere neutral og rummelig end fx 'læser'. Modtageren er dog i dette tilfælde en mangefacetteret størrelse, som kan beskrives både som læser, beskuer, spiller og bruger.

⁵⁸ Begrebet *affordance* beskriver en kvalitet ved et bestemt objekt eller miljø, som lader en person udføre en handling. Affordances er således altid relative, fordi de er afhængige af det agerende subjekts evner (Gibson 1977).



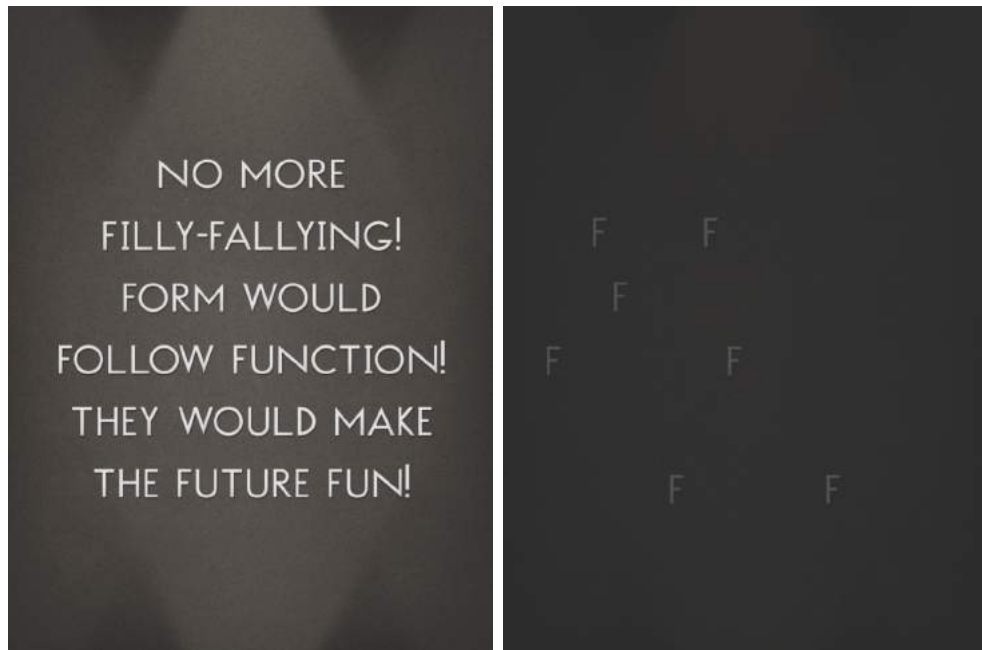
Skærbillede fra appen *The Numberlys* (2012). De fem hovedpersoner spiser frokost.

I appen er brugerinvolveringen først med til at forstærke indtrykket af arbejdernes rytmiske, synkroniserede og repetitive (arbejds)liv på tal-fabrikken ved fx at kræve, at brugeren trykker på en stor, rød knap, som er en integreret del af en bestemt arbejdsstation på fabrikken, for at få handlingen til at skride fremad. Dette interaktive element cementerer arbejdets kedsommelige konformitet, fordi det at trykke på den virtuelle knap kun udløser få handlinger i maskineriet. Man trykker på knappen igen og igen med det samme udfald, og altså uden at der sker en reel udvikling i handlingen.⁵⁹ Brugeren får således gennem sine egne interaktive handlinger et fysisk indblik i karakterernes oplevelse af at arbejde på fabrikken. Senere skal brugeren aktivere og drive en tekst- og lydialog imellem de fem venner fremad, mens de sidder og spiser frokost. Denne scenes visuelle opstilling og udtryk minder i øvrigt markant om det berømte sort/hvid-fotografi "Lunch atop a Skyscraper" (1932), som viser 11 bygningsarbejdere, der holder frokostpause på en stålbjælke 69 etager over Manhattans gader. Karakterernes dialog i scenen repræsenterer et 'point of no return' i fortællingen, fordi de her indser, at de er trætte af deres hverdag og må gøre noget ved det, men, som jeg vil vende tilbage til senere, så er denne dialog også essentiel for *Numberlys*-helheden. Dialogen

⁵⁹ Den eneste måde, man kan drive handlingen videre, er ved aktivt at trykke sig videre ved hjælp af navigationspilene i bunden af skærmen.

begynder med, at 5 udbryder: "I'm tired of the same old thing!", så de andre fire forbløffede stopper med at spise. Så dukker en blinkende rød glødepære op over 1 og tilskynder brugeren til at berøre den, hvilket aktiverer karakterens replik. Denne vekselvirkning fortsætter og udvikler sig til en verbal ping-pong-idéudveksling mellem karaktererne: "We need more numbers!' said 1", "We need better numbers!' said 2", "No, no, no!' said 3", "Not better ... not more ...' said 4", og dialogen ender med, at 5 smilende udleder: "We need something different!" Og sådan begynder deres opgør med tal-regimet. Betydningen af dialog- og tankeprocessen i denne ordveksling understreges af brugerens involvering i den; at brugeren er nødt til at handle for at aktivere karakterernes idéer og på den måde drive fortællingen fremad og skabe en langsommere og mere fokuseret narrativ sekvens, som fastholder opmærksomheden på og involverer brugeren i de enkelte trin i idéudviklingsprocessen. En proces, som starter med det subjektive problem (5s frustrerede udbrud), der herefter kvalificeres i dialog med de andre til et generaliseret problem, som er fælles for dem. Dialogen slutter med, at en mulighed ("something different") viser sig, hvorefter vennernes arbejdsproces med at skille tallene ad for at kunne skabe dette "something different" følger.⁶⁰ Som jeg vil komme tilbage til senere, så er disse simple indledende sekvenser som aktivt involverer brugeren/modtageren gennem både narrativt interaktive og performativt interaktive elementer centrale for den videre udvikling af *The Numberlys* som transmedialt univers.

⁶⁰ Karakterernes dialog og idéudviklingsproces mimer i høj grad den proces, som Spinosa, Flores og Dreyfus (1997) beskriver i deres teoretisering af entreprenørskab/iværksætteri som en "oplukkende proces".



Skærbilleder fra appen *The Numberlys* (2012). Tekst inden bogstaves F udformes.

The Numberlys bygger videre på ABC-genren, endda til en vis grad tællebøger, men jeg vil argumentere for, at det ikke er det at lære alfabetet eller talrækken, der er i fokus hverken i appen eller i *Numberlys*-universet som sådan, men snarere *den dynamiske og kreative proces omkring i samarbejde at skabe eller udvikle noget nyt*. Appen bruger konventionelle strategier fra ABC'er til at tegne et detaljeret portræt af en kreativ proces: Først og fremmest præsenterer den bogstaverne i det engelske alfabet fra A til Z i en kombination af billede og lyd. Bogstaverne fremstår som store skulpturelle objekter i *Numberlys*-verdenen, og lyden af hvert bogstav præsenteres som livlige udråb fra de fem venner, når de har skabt dem. Før det enkelte bogstav bliver udformet, møder brugeren en tekst, der bruger allitterationer med det pågældende bogstav, og som uddyber karakterernes arbejds- og tankeproces, hvorefter teksten fortoner sig. Men de gange, bogstavet optræder i teksten, bliver stående tilbage for at fremhæve bogstavet yderligere. Ikke desto mindre træder disse traditionelle didaktiske elementer i baggrunden til fordel for den faktiske formgivning af hvert bogstav, som brugeren bliver inviteret til at deltage i. Disse scenarier er ikke alene interaktive, men også ludiske ("ludo" (latin): "jeg spiller"), fordi de eksplicit opstiller en udfordring eller en mission, som brugeren har mulighed for at løse og interagere med. Brugeren instrueres fx med en overskrift: "Number deflection", en forklaring "Tap & drag to move & redirect the numbers", samt et billede, der supplerer teksten, mens det endelige mål, bogstavet, forbliver uklart. Midtpunktet for disse små spil er altså processen omkring den fysiske konstruktion og

formgivning af bogstaverne ved hjælp af materialer, som allerede er til rådighed på tal-fabrikken, fx tal, tandhjul, en magnetkran mv.



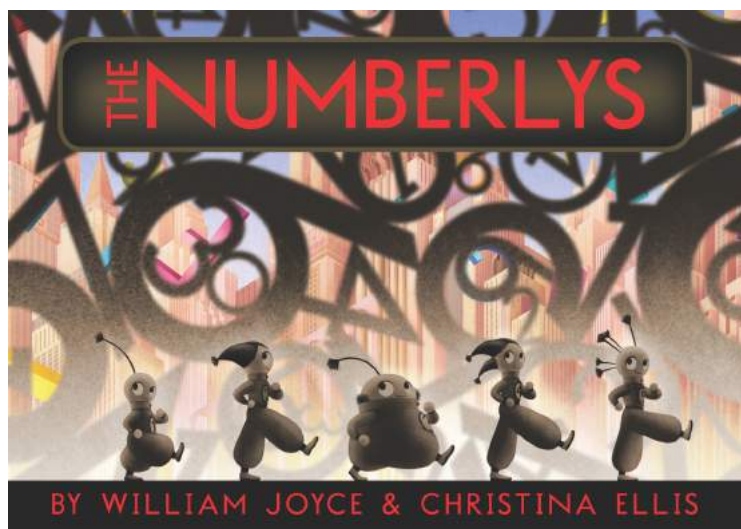
Skærbillede fra appen *The Numberlys* (2012). "Number canon".

Et eksempel på et spilscenarie er, at brugeren skal styre og navigere karakteren 3, der holder en tal-kanon og skyde for at ramme tallet 8, der langsomt bliver omformet til et nyt bogstav – bogstavet B. Nogle bogstaver bliver formet enkeltvis, mens andre bliver formet i grupper i en slags kædereaktioner. *Numberlys*-appen kan således karakteriseres som en hybrid mellem en fortællende ABC, en film og et spil, der gennem blandt andet disse interaktive fortællestrategier og ludiske sekvenser sætter fokus på den dynamiske, entreprenante proces omkring det at skabe forandring; skabe noget nyt.

E

Ved en overfladisk skimning af billedbogen *The Numberlys* (udgivet i 2014 af Atheneum Books for Young Readers) vil det være nærliggende at konkludere, at den blot er en bogversion af appen; at den fortæller den samme historie som appen, men en mediespecifik analyse viser, at billedbogen fortæller en noget anden historie.

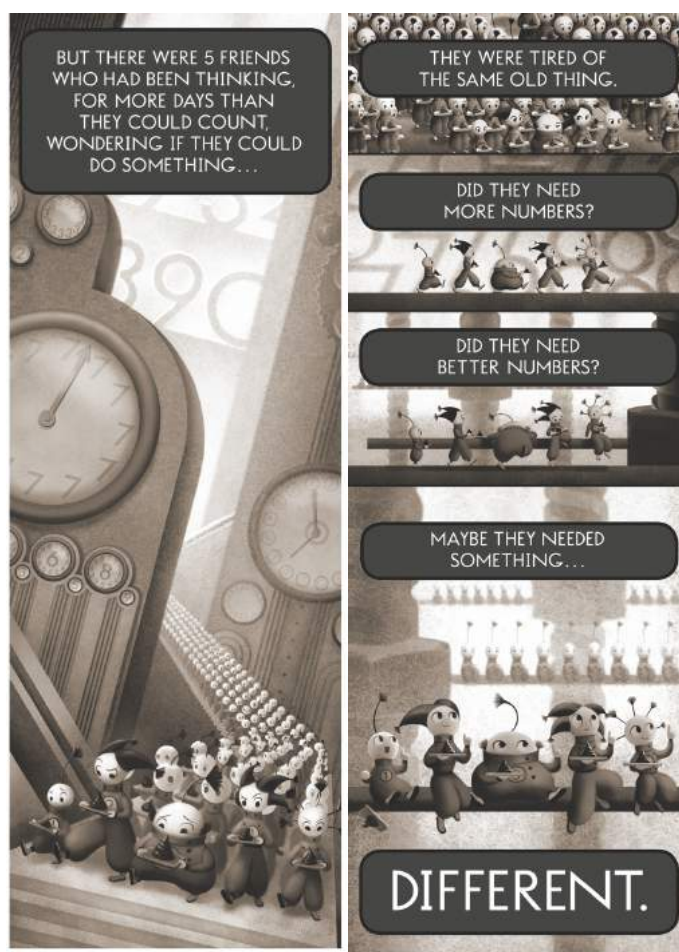
Billedbogen udnytter bogmediet til at formidle *Numberlys*-universet gennem forskellige mediespecifikke strategier. Som det første møder læseren bogens transparente smudsomslag af plastik, der skaber en flerlaget effekt i helhedsindtrykket. På smudsomslaget bliver *Numberlys*-karaktererne nemlig afbildet i sort/hvid sammen med titlen og med en masse tal i baggrunden, mens post-talregimets mangefarvede verden og bogstaver er synlige nedenunder på bogens hardcover-omslag. Fjerner man smudsomslaget, viser forsiden nu de fem karakterer i farver med bogstaver, der svæver over dem og det urbane landskab i baggrunden. Coverets flerlagede effekt alluderer altså til en ændring i den fiktive verden og de fem karakterer. Strategien mimer designeren Chip Kidds bogdesign til Haruki Murakamis roman *1Q84* (2011), hvor et transparent smudsomslag bruges i samspil med hardcover-omslaget til at symbolisere og henvise til flere virkelighedsniveauer i romanen.



Omslag til billedbogen *The Numberlys* (2014).

Numberlys-billedbogen udnytter desuden bogens tværformat (29,2 cm x 1,5 cm x 20,8 cm) til at fremkalde og betone det lange, vertikale perspektiv som er kendetegnende for *Numberlys*-verdenen. Bogens materielle udformning skaber en bestemt forventning hos rutinerede boglæsere, som beror på almindelige bog- og læsekonventioner, nemlig at den må skulle læses horisontalt. Forventningerne styrkes af forsatsbladene, som viser et utal af identiske *Numberlys*-indbyggere marchere i rækker ind og ud af bygninger, så det danner et horisontalt zigzag-mønster, men forventningerne dementeres i det samme af titelbladet, som skal læses vertikalt, så læseren er nødt til at dreje bogen og blade med en stor armbevægelse. Titelbladet udgør et helt opslag, så man læser det vertikalt fra top til bund. Titel,

forfatternavne, forlag mv. står angivet i bunden, mens de fem hovedpersoner marcherer oven på titlen, hen over sidens nederste del. Over vennerne tårner mundingen til en voldsom, stor maskine med tal, som fylder størstedelen af opslaget. De følgende opslag gør brug af samme vertikale orientering, dog er teksten nu placeret øverst på siden. De fem karakterer indtager hovedsageligt den nederste del af de vertikale opslag, hvilket fungerer som en visuel accentuering af, hvor små og tilsyneladende ubetydelige de er i den lange, vidtrækkende *Numberlys*-verden. Flere gange i bogen udnyttes læseretningen dog også til at fremhæve indholdsmæssige pointer, som fx da de fem venner først grubler over, om deres verden kunne være noget andet og mere, end den er. Her understreges deres grublen ved, at læseretningen skifter til den "normale" horisontale, hvor et helt opslag viser de fem venner, der hver især ser eftertænksomme ud. Over dem strækker et stort tekstfelt sig over hele opslaget, som fortsætter teksten fra det forrige opslag: "But there were 5 friends who had been thinking, for more days than they could count, wondering if they could do something", "... MORE" (*The Numberlys* 2014).



To digitale forlæg til hele opslag i billedbogen *The Numberlys* (2014).

Numberlys-billedbogen lægger sig således i forlængelse dels af en generel, tiltagende nutidig interesse for at afsøge bogen som medium, som er opstået som modsvar til den stigende digitalisering, dels af en tradition, som kan spores i billedbogens historie, for at eksperimentere med bogformatet for at skabe betydning (Christensen 2014).⁶¹ Nina Christensen påpeger i sin analyse af denne omsiggribende tendens, at det bliver “tydeligt, at ikke kun digitale, visuelle narrativer for børn fordrer og appellerer til interaktivitet” (10). I den forbindelse er det bemærkelsesværdigt, hvordan *Numberlys*-universet lægger vægt på interaktivitet som en narrativ, betydningskabende form, der netop iværksættes gennem mediespecifikke strategier, og som altså ikke er forbeholdt de digitale medier.⁶²



Digitalt forlæg til et opslag i billedbogen *The Numberlys* (2014).

Et andet påfaldende aspekt af billedbogen er, at den portrætterer de fem karakterer som en enhed gennem både tekst og billede – endda som om de repræsenterer én bevidsthed: “They were tired of the same old thing / Did they need more numbers? / Did they need better numbers? / Maybe they needed something ... / Different” (*The Numberlys* 2014, min kursiv). Dette bliver yderligere understreget i afbildningen af deres arbejde med at skabe bogstaver, hvor de fem karakterer alle er til stede samtidig på hvert opslag. Karakterernes arbejde med at forme bogstaver afbildes desuden i bogstavgrupper, så et enkelt opslag fx viser, hvordan

⁶¹ En lignende udnyttelse af bog- og læseretningskonventioner findes i formatet *flipback books/editions*, som er bøger i lommestørrelse med meget tynde sider, der skal vendes vertikalt. Flipback-bøger blev markedsført som en æstetisk og taktile konkurrent til e-bogslæseren Kindle i starten af 10’erne.

⁶² Dette kontinuerlige fokus på tværs af medier kunne være et konkret resultat af blandt andet spildesigneres indflydelse på den kollektive transmediale udviklingsproces og -praksis omkring *The Numberlys*, jf. denne artikels afsnit F og G.

bogstaverne B, C, D, E og F bliver formet på baggrund af den samme metode: Karaktererne maler en skitse på en klods, hvorefter klodsens form bliver skåret med en maskine, der transformerer bogstavskitsen til en tredimensionel form. Den narrative strategi ændrer således fokus både fra den enkelte karakter til vennerne som enhed og fra det enkelte bogstav til en række bogstavers regelbundne alfabetiske orden, hvilket især bliver tydeligt i en oplæsningssituation. Desuden fokuserer de opslag, der viser formgivningen af bogstaverne, på karakterernes kreativitet, men i særdeleshed på den måde, de arbejder sammen på om at skabe bogstavgrupperne. Det fremgår tydeligt af karakterernes ansigtsudtryk, at de har det sjovt sammen i den legende kreative proces med at pille tallene fra hinanden og sætte dem sammen på nye måder. I appen er dette aspekt nedtonet til fordel for brugerens interaktion med en enkelt karakter i den ludiske konstruktion af et enkelt bogstav.

På smudsomslaget bagerste flap er der påtrykt flere paratekstuelle elementer, der henviser til andre *Numberlys*-udgivelser, og især tekst- og billedelementerne nederst på flappen er fremtrædende: Teksten "See this book come to life through the augmented reality app" figurerer sammen med en QR-kode, billeder af en iPhone og en iPad med en *Numberlys*-karakter på skærmen, Apples App Store-logo og et link. På *Numberlys*-websitet præsenteres billedbogen desuden, som om den ikke er fuldendt uden augmented reality (AR) IMAG-N-O-TRON-appen: "Make sure to get the *full* book experience with the IMAG-N-O-TRON augmented reality app" ([http:// numberlys.com](http://numberlys.com), min kursiv). Gennem disse paratekstuelle enheder etableres der således et eksplicit transmedialt bånd mellem bogen og AR-appen, som italesættes, men i praksis også fungerer som et gensidigt afhængighedsforhold. Forholdet og flowet imellem de to enheder kan dog først i praksis fuldbyrdes, når brugeren har interageret med forskellige tekniske og kommercielle mellemlid som fx App Store. Parateksternes betydning for *The Numberlys* som transmedia storytelling vender jeg tilbage til i næste afsnit.



Pressebillede: *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014). Brugeren aktiverer virtuelt indhold i appen gennem interaktion mellem iPad og billedbog.

AR-appen *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014) er den mindst selvstændige af *Numberlys*-udgivelserne, fordi indholdets realisering er afhængig af billedbogen og brugerens fysiske interaktion med både billedbog, det fysiske digitale apparat og appen. Appen gør brug af tabletcomputerens og smartphonens evne til at integrere augmented reality-teknologi; en teknologi, som gør det muligt på skærmen at kombinere input fra den fysiske verden med virtuelle data. AR-appen er derfor afhængig af billedbogens input; dens billeder, som appen er programmeret til at reagere på ved at aktivere virtuelt indhold.⁶³ Den står heller ikke alene som fortælling, men bidrager til *Numberlys*-universet på en anden måde, der dog er lige så central for universet, og som med fordel kan betragtes i lyset af transmedia storytelling.

Med appens "Camera" skal brugeren udforske billedbogens sider for at finde og aktivere forskellige elementer og objekter i bogens billeder, som lyser rødt på skærmen, når

⁶³ Brugen af augmented reality-teknologi i relation til børnelitteratur har udviklet sig fra integreringen af – for det menneskelige øje – ulæselige QR-koder i bøger, som kunne scannes, så læseren kunne tilgå digitalt ekstramateriale på sin smartphone eller tabletcomputer, til at der nu udvikles apps, som er designet og programmeret til at reagere på billeder som indholdsmæssigt er integrerede i fortællingerne i bøgerne. Denne udvikling lægger op til, at det virtuelle, digitale indhold i langt højere grad bliver indlemmet ikke bare som 'ekstra'-materiale, men som materiale, der på en gang er knyttet til og løsrevet fra bogen.

man finder dem. Når brugeren finder et objekt og berører det på skærmen, toner det frem på skærmen i 3D og er nu blevet “unlocked”, så objektet figurerer i AR-appens “Toybox”-sektion. Fra at være læser i forholdet til billedbogen alene, bliver modtageren nu transformeret til og iscenesat – også gennem spiltermer som “unlocked” – som en bruger, men især som spiller, samler eller detektiv, hvor det digitale apparat bliver en slags lup, hvorigennem man kan undersøge og udforske billedbogen.

På de opslag i billedbogen, hvor karaktererne arbejder med at skabe bogstaver, lyser bogstaverne også rødt på skærmen. Når brugeren berører bogstavet, åbner et nyt skærbillede og interface, der ligner en tavle, hvorpå det pågældende bogstav er opridset med stiplede linjer. Øverst ligger forskellige 3D-stykker spredt, og brugeren bliver bedt om at samle bogstavet ved brug af disse stykker. Når bogstavet er samlet, bliver det ligesom objekterne “unlocked” som et nyt bogstav, og bogstavets lyd udtales af appens instruerende fortæller; den samme komiske fortællerstemme som i *Numberlys*-appen. Denne opstilling udgør også et udpræget ludisk scenario; et puslespil, der sætter fokus på formen og lyden af bogstavet.



Pressebillede: *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* (2014). Appens “Toybox”-sektion med objekter, som er blevet “unlocked” via billedbogen.

Appens “Toybox”-sektion udgør et i udgangspunktet tomt virtuelt rum – det er dog tydeligt, at rummet er knyttet til *Numberlys*-universet, fordi det karakteristiske urbane bylandskab

fortoner sig i baggrunden. Rummet indeholder en scroll-bar række af objekter, der alle repræsenterer de genstande, tal og bogstaver, som brugeren har fundet og samlet i billedbogen. Objekterne kan trækkes ned i rummet nedenfor, hvorefter de omdannes til 3D-figurer. De fleste af disse genstande har særlige egenskaber, som kan aktiveres, idet man rører ved dem. De kan alle flyttes rundt og sættes oven på hinanden. Toybox udgør derfor et rum for 'sandkasseleg' – man kan endda gå så langt som til at kalde det et simpelt 'sandbox-computerspil', i stil med fx *Minecraft*, som lader brugeren handle og konstruere frit på baggrund af de objekter, der er til rådighed i den virtuelle verden. Den sidste sektion "ABC – 123" er et spil, hvor spilleren skal trække enkelte tal hen på den rette plads for at lave et bestemt tal (fx 1 og 2 for at lave tallet 12), hvorefter et antal objekter, der svarer til tallet, dukker op på skærmen. Et lignende spil med bogstaver, et stavespil, er også til rådighed, når det bliver 'låst op' gennem eller fundet i billedbogen.

AR-appen sætter således, igennem disse interaktive, ludiske konstruktioner med billedbogen, fokus på de mere traditionelle strategier fra ABC-genren, nemlig bogstavernes form og lyd, men ikke mindst på at tilskynde brugeren til selv at lege og bygge nye konstruktioner med de objekter, bogstaver og tal, som er til rådighed. Appen forlænger på den måde de fem *Numberlys*-venners værdier og karakteristika, som billedbogen kommunikerer, ind i det digitale domæne ved at aktivere læseren og positionere ham som spiller, objektjæger, skaber og konstruktør af nye sammensætninger. Endelig føjer tælle- og stavespillene en klar didaktisk dimension til brugerens involveringen i *Numberlys*-verdenen, som ikke er til stede i samme grad andre steder.

AR-appen udgør altså en ny og særlig transmedial konstruktion. I sit studie af forskellige former for 'transmedia practice' opstiller Christy Dena to overordnede definatoriske kategorier, hhv. 'inter-' og 'intracompositional transmedia phenomena'. Denas kategorier fungerer som en forskningsbaseret udspecificering af det, som Andrea Phillips også forsøger at favne med sit praksisorienterede fragmenteringsspektrum. 'Intercompositional transmedia phenomena' betegner transmediale fænomener, der involverer flere kompositioner, som fx en film, et spil og en bog, der alle bidrager på hver deres måde til den fiktive verden, men som altså er selvstændige helheder. 'Intracompositional transmedia phenomena' er derimod selvstændige kompositioner som *i sig selv* er transmediale. *IMAG-N-O-TRON*-appen er relevant at placere i denne kategori, fordi den i sin realisering og komposition involverer et andet medium; billedbogen. Men

samtidig indgår appen også i en særlig type ‘intercompositional’-konstruktion, fordi den samlede komposition ‘AR-app+billedbog’ netop yder et individuelt bidrag til den fælles *Numberlys*-helhed.

F

I analysen af *The Numberlys* som transmedia storytelling er det relevant at inddrage de elementer i og omkring udgivelserne, som kan betragtes som *paratekster*. Gérard Genettes paratekstbegreb beskriver netop de forskellige elementer, som omgiver og udvider en tekst og gør det muligt at præsentere og formidle den til modtageren:

Although we do not always know whether these productions are to be regarded as belonging to the text, in any case they surround it and extend it, precisely in order to *present* it, in the usual sense of this verb but also in the strongest sense: to *make present*, to ensure the text’s presence in the world, its ‘reception’ and consumption in the form (nowadays, at least) of a book. (Genette, 1)

Som citatet indikerer, så opererer Genette med en snæver tekstdefinition, fordi han forankrer sin paratekstteori i analyser af litterære fortællinger i papirbøger. Begrebet paratekst er dog sidenhen blevet produktivt overført til analyser af andre medier, som fx film. Birke og Christ (2013) pointerer imidlertid, at det er problematisk at overføre begrebet direkte til analysen af “interlinked digital environments”, fordi det er “too media specific to adequately describe the elements used to frame [...] convergent forms of digital narrative – in order to do this, we need new concepts and a new vocabulary” (80-81). Tekst/paratekst-distinktionen er altså vanskelig at overføre til transmediale fortællinger – og i særdeleshed transmediale fortællinger, som gør brug af digitale medier – fordi disse fortællinger af natur og per definition overskrider og bevæger sig på tværs af mediegrænser. Jeg er imidlertid enig med Amy Nottingham-Martin (2014) i, at paratekst-begrebet stadig udgør et nyttigt teoretisk værktøj til at forstå, “how information moves across thresholds between storyworld and actual world” (306), men også de mekanismer som i praksis skaber transmedia storytelling, herunder de forhold som former modtagerens handlinger.

I forlængelse heraf er især to elementer interessante, nemlig *Numberlys*-websitet og den virtuelle “i”-knap, som findes i navigationsmenuerne i begge *Numberlys*-apps. Knappen åbner en scrollbar side med overskriften “more from Moonbot Studios” og rummer

information om og links til eksterne websider, hvor man kan købe og få adgang til både andre *Numberlys*-udgivelser, herunder billedbogen og "Pilot"- afsnittet for videoserien, men også andre Moonbot Studios-udgivelser. Dette paratekstuelle element peger på, at de to apps er indlejret i det, Maria Engberg kalder en polyæstetisk oplevelse: En oplevelse som er særlig for vores samtidige digitale kultur, hvor grænserne mellem kunstværk og forretning bliver utydelige (Engberg 2014). Dette er også en vigtig pointe i forhold til, hvordan transmedia storytelling fungerer i praksis for modtageren. Transmediale fortællinger manifesterer sig netop i og på tværs af flere medier, så uanset modtagerens indgang til universet må der etableres forbindelser eller kanaler på tværs og imellem, som kan være mere eller mindre integrerede i fortællingen samt mere eller mindre kommercielle. Eksempelvis etablerer parateksten på billedbogen: "See this book come to life through the augmented reality app" som tidligere nævnt en forbindelse til AR-appen (\$0.99) via App Store, hvor man ligeledes finder links til både *Numberlys*-appen (\$5.99), andre Moonbot Studios udgivelser samt virksomhedens eget website.

Endelig kan *Numberlys*-websitet (<http://numberlys.com>) relateres til et af de syv grundprincipper, som Jenkins i sin teoridannelse knytter til transmedia storytelling, nemlig *performance*.⁶⁴ Jenkins argumenterer for, at transmedia storytelling er en produktionsform, som i særlig grad inviterer eller motiverer modtageren til handling, såsom at skrive fanfiktion eller lave online-fællesskaber omkring et fiktivt univers: "[E]ven without those invitations, fans are going to be actively identifying sites of potential performance in and around the transmedia narrative where they can *make their own contributions*" (Jenkins 2009b, min kursiv). Producenterne er ligeledes begyndt at 'performe' deres forhold til teksten og til modtageren gennem forskellige former for onlinetilstedeværelse, som man ser det på *Numberlys*-websitet, hvor der på hovedsiden bag 26 knapper for hvert bogstav i det engelske alfabet gemmer sig en video. Videoerne har alle overskriften "The Making of The Numberlys" og har derudover hver deres underoverskrift som fx "Music", "Editing the Numberlys" og "X-platforms". I videoerne møder man Moonbot-folkene bag *The Numberlys*, og det fremgår tydeligt, at udgivelserne netop ikke er produktet af én persons indsats, men et helt kollektiv af personer, som arbejder med hver deres område af produktionen. I videoerne giver de korte, humoristiske indblik i de enkelte processer af

⁶⁴ Jenkins' performance-begreb skal i denne kontekst *ikke* forstås i forlængelse af eksisterende teoridannelser om performativitet.

skabelsen af *The Numberlys*, herunder overvejelser over, hvorfor karaktererne ser ud, som de gør, og meget mere. Ud over dette indblik i en multiplatformproduktion som et udpræget kollektivt foretagende, viser videoerne også studiets kreative tilgang til skabelsen af *Numberlys*-universet. I videoen for bogstavet V: "Vertical" fortæller instruktørerne William Joyce og Brandon Oldenburg om, hvordan de havde problemer med at få det rigtige udtryk frem i de storyboards, de lavede til *The Numberlys*: "to get that height – that sense of oppressive height – was really hard to get with the horizontal format". Men pludselig, fortæller de, er der en tegnestift, der river sig løs fra et af billederne i deres storyboards, så det kommer til at hænge vertikalt i stedet for horisontalt – og sådan blev formatet ændret til det karakteristiske vertikale format, som går igen i alle udgivelserne. På metafiktiv facon mimer indblikket i studiets fremgangsmåder den proces og de værdier, som *Numberlys*-karaktererne formidler på tværs af medier.

Videoerne på websitet lægger sig altså i forlængelse af Genettes forestilling om paratekster som en "undefined zone' between the inside and the outside, a zone without any hard and fast boundary on either the inward side (turned toward the text) or the outward side (turned toward the world's discourse about the text)" (Genette, 2). Deres funktion er at præsentere *The Numberlys* – ikke blot den enkelte udgivelse, men *The Numberlys* som multiplatformhelhed og -produktion. Præsentationen kommer dog i samme åndedrag til at fungere som en ekstradiegetisk fortælling om den fiktive verdens tilblivelse, hvorved videoerne også får en fortolkende funktion, der er med til at udvide modtagerens forståelse af den fiktive verden, karaktererne mv., hvilket i sidste ende udvider den fiktive verden i sig selv. Videoerne gør det på den måde vanskeligt at adskille dem både fra 'teksten' og fra idéen om transmedia storytelling, fordi de netop er med til at ekspandere universet.

G

Ligesom populærlitteratur har børnelitteratur historisk set haft en stærk tilbøjelighed til at forplante sig til andre medier end bare bogen gennem forskellige former for adaptationer, legetøj mv. Tidlige eksempler er blandt andre Astrid Lindgren og Thorbjørn Egner, der begge selv var yderst aktive i forhold til at give deres fortællinger liv gennem forskellige medier. Lindgrens Pippi Langstrømpe-figur bredte sig eksempelvis over tid i takt med hendes tiltagende succes – med Lindgrens billigelse og til tider medvirken – til blandt andet billedbøger, malebøger, teaterstykker, film, påklædningsdukke og radiospil (Andersen

2014). Imidlertid har digitale medier og det øgede fokus inden for flere forskellige produktionsfelter på fra starten at udvikle fortællinger, underholdningsoplevelser og markedsføring i flere medier på én gang, medført en intensivering af denne praksis, der påvirker det børnelitterære udtryk. Dette ser man eksemplificeret i *The Numberlys*, hvor billedbogen og traditionelt litterære udtryksformer indgår i et komplekst samspil med andre medier og udtryksformer.

Det er kendetegnende for *The Numberlys*, men fx også for *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*, at det er et fiktivt univers, som dels er blevet produceret som, dels tilbyder sig som en 'samtidig flerhed'; som det, jeg vil foreslå at betegne et *klyngeværk*. Betegnelsen fremhæver udgivelsernes udspring i samme 'autorale' kilde, samtidigheden i udgivelsernes tilgængelighed og deres narrative indhold samt deres forskellighed som bidrager til en fælles helhed. Klyngeværket *The Numberlys* består af appen, billedbogen, AR-appen og animationsfilmen, samt deres paratekster, hvor videoserien har en anderledes afledt status. Gennem mediespecifikke strategier etablerer udgivelserne og parateksterne sammen det specifikt 'Numberlys-agtige', nemlig den mere abstrakte synergi mellem en monoton, standardiseret rutine og en fælles længsel, modet og evnen til at udfordre og ændre status quo.

Selvom *The Numberlys* således udfordrer den gængse forestilling om transmedia storytelling, som oftest tager udgangspunkt i store fortællinger, hvor de enkelte udgivelser gerne føjer nye fortællinger, handlinger, karakterer og information til det fiktive univers, så mener jeg, at det stadig er produktivt at betragte udgivelserne som transmedia storytelling, hvis begrebet nuanceres jf. Christy Dena og Andrea Phillips. *The Numberlys* udgør netop et *mikro-narrativt system*, altså et system der fungerer på en mindre skala end andre omfattende systemer, som fx Tolkiens *Lord of the Rings*, Collins' *The Hunger Games*, Rowlings *Harry Potter* etc., der alle udgør store eksemplariske transmedia storytelling franchises.

Transmedia storytelling-begrebet er produktivt at bruge i analysen af sådanne klyngeværker, hvis man forstår det på en mindre skala, fordi begrebet netop betoner, hvordan medier kan konvergere omkring et fælles narrativt indhold – i *Numberlys*-tilfældet evnen til og processen omkring at ændre status quo – og skabe et sammenhængende hele, som samtidig kan udvides. Transmedia storytelling-begrebet lægger ligeledes vægt på forskellige mediers særegne, mediespecifikke bidrag til det fælles hele, og den

mediespecifikke analyse kan, som mine analyser har vist, være med til at udpege dette særegne bidrag.

Alle billeder fra The Numberlys gengives med tilladelse og generøs hjælp fra Moonbot Studios.

KAPITEL 4

MIKROBEVÆGELSER I ET TRANSMEDIALT, NARRATIVT MAKROSYSTEM

INTRODUKTION

Mens Moonbot Studios i starten af 2010'erne lavede nyskabende eksperimenter med børnelitterære udtryksformer i form af interaktive "story apps" og transmediale "billedbog + augmented reality-app"-kompositioner, begyndte bogstaverne på siderne i den, på dette tidspunkt, ca. 13 år gamle *Harry Potter and the Philosopher's/Sorcerer's Stone* (1997) at røre på sig – endda ganske bogstaveligt. I 2011 løftede forfatter J.K. Rowling sløret for projektet Pottermore i en online video, som klipper mellem Rowling, der fortæller om websitet Pottermore og en *Harry Potter*-bog, der pludselig bliver "levende". Ud af papirsiderne med påtrykte bogstaver former sig i stop-motion-stil træer, edderkopper, et par runde briller, en troldmandshat og en ugle, der alle kan bevæge sig.⁶⁵ Videoen illustrerer, hvordan dette nye website udspringer af, udfolder og udgør en ny indgang til Harry Potter-bøgerne. Samtidig blev denne reklame-video distribueret via internettet og markerede herved Potter-universets officielle, autoriserede ekspansion ind i et webbaseret, digitalt medie, hvorigennem universet ellers med hjælp fra dets fans for længst havde etableret sig på forskellig vis. Hvor grundlæggerne af Moonbot Studios lagde afstand til de store produktionsselskaber som Pixar og Dream Works for selvstændigt og i mindre skala at kunne afsøge, hvordan ny teknologi kunne bruges kreativt til at fortælle historier i forskellige formater og medier, bevægede en af de mest kommercielt og kulturelt succesfulde franchises sig på dette tidspunkt ligeledes ud i et nyt medieeksperiment, som markerede Harry Potter-franchisens begyndende transmediale udvikling.

⁶⁵ YouTube-kanalen, hvor videoen oprindeligt blev offentliggjort, findes ikke mere, men det Londonbaserede animationsstudie bag videoen, Andersen M Creative Studio, har videoen liggende som en del af dets onlineportefølje: <http://www.andersenm.com/animations/pottermore>. De skriver, at: "The YouTube channel had 3.4 million views across the tease phase in a week and over 2 million views in the first 5 days since launch together with global news coverage, featuring on stations such as ITV, ABC, CNN and leading European news channels."

Harry Potter-franchisen har dybe rødder i børnelitteraturen både i kraft af sit udspiring i en børnebogserie og i seriens referencer til børnelitterære genrer som fx den engelske kostskoleroman og fantasygenren. Den gensidige forbindelse mellem den store franchise og børnelitteraturen forbliver i forskningslitteraturen ofte implicit, både når Harry Potter-franchisen bruges som eksempel på innovativ transmedia storytelling (se fx Brummitt 2016), når Harry Potter studeres som et populærkulturelt felt i sig selv (se fx Ciolfi & O'Brien (red.) 2013) og når Harry Potter-bogserien er genstand for børnelitterær forskning. I disse forskningsmæssige kontekster er der ofte fokus på det fanengagement (se fx Waade & Toft-Nielsen 2015), den specifikke fandom eller subkultur, som har formet sig omkring Harry Potter-universet siden den første bog udkom, herunder de forskellige former for fanfiction og fanaktivisme (se fx Jenkins 2006 og 2012).⁶⁶ Der er desuden gerne fokus på Harry Potter-serien som katalysator for diskussionen omkring såkaldt crossover-litteratur, altså litteratur som slører skellet mellem to traditionelt adskilte læserskarer, nemlig børn og voksne (se fx Beckett 2009).⁶⁷

I dette kapitel læser jeg i stedet eksplicit Harry Potter-franchisen som transmedial børnelitteratur gennem artiklen "Harry Potter, The Boy with Many Faces", hvor jeg tager udgangspunkt i de nye gennemillustrerede udgaver af Harry Potter-serien. Disse nye udgaver bliver illustreret af den britiske kunstner Jim Kay, og den første bog *Harry Potter and the Philosopher's/Sorcerer's Stone* udkom i 2015, hvorefter det er planen, at en ny illustreret udgave skulle udkomme hvert år.⁶⁸ Med de nye illustrerede bøger viser jeg, hvordan adaptationer kan indgå i nutidige transmediale bevægelser, selv i en allerede stor transmedial franchise, ligesom de er eksempler på, hvordan transmediale bevægelser påvirker børnelitteratur. Som nævnt tidligere i afhandlingen er fan- og modtagerperspektivet således bevidst udeladt her for at koncentrere analysen om samspillet mellem værkinterne bevægelser og værkeksterne strategier og vilkår, samt for at belyse udviklingen af Harry Potter-universet som transmedial praksis. Artiklen demonstrerer med sit fokus på og analyse af en illustreret bog, den illustrerede *Harry Potter and The Sorcerer's Stone* (2015), at

⁶⁶ Se fx The Harry Potter Alliance: <https://www.thehpalliance.org>.

⁶⁷ Begrebet *crossover* blev indoptaget af kritikere, medier og forlagsbranchen som følge af den hidtil usete succes som *Harry Potter*-serien fik (Beckett 2009).

⁶⁸ Jim Kay fortæller på sin blog, at arbejdet med at planlægge og illustrere en bog pr. år, som han oprindelige aftale lød på, har vist sig at være meget opslidende, og 2018 er blevet et år med pause i udgivelseskadencen (se hhv. Kay 2017a og Kay 2017c).

virkningerne af den stigende digitalisering ikke kun har betydet, at børnelitteratur er blevet digital på forskellige måder, men også at børnelitteratur i bogform indgår i mere komplekse bevægelser på tværs af medier end tidligere, der udfordrer etablerede forståelser af litteraturteoretiske og analytiske begreber som tekst og værk. I afhandlingens kontekst repræsenterer Harry Potter som case således den store franchise, der udspringer af en bogserie for børn som eksempel på transmedia storytelling. Det er et transmedialt, narrativt makrosystem, hvori adaptation fungerer som en transmedial mikrobevægelse i kontrast til de større "udbygninger", der ellers præger franchise-makrosystemet i disse år med fx den nye *Fantastic Beasts*-filmserie, som udvider den fiktive verden med nye fortællinger i et større tidsperspektiv og en større geografi. Artiklen i dette kapitel rammesættes af dette introducerende afsnit med en kort skitsering af den forskningsmæssige kontekst og en mere udfoldet belysning af den udvikling som Harry Potter-franchisen har undergået, især med fokus på Pottermores udvikling og rolle i systemet.

FORSKNINGSKONTEKST

De nye illustrerede bøger er interessante for afhandlingen netop som transmediale mikrobevægelser, men de er dog langt fra de eneste adaptationer i Harry Potter-franchisen. Ligesom så mange andre succesfulde romaner og romanserier, blev Harry Potter-bøgerne filmatiseret løbende over hele otte film fra 2001 til 2011, og deres betydning for franchisens succes skal ikke undervurderes. Men som Rowling selv nævner i den "spreadable"⁶⁹ Pottermore-video, så fortsatte Harry Potter-fans også efter afslutningen på bøgerne og filmene med at sende Rowling breve og e-mails med spørgsmål og kommentarer. I Pottermore-videoen italesættes dette fanengagement som katalysator for den oplevelse, som Rowling ville tilbyde med Pottermore: En unik digital læseoplevelse, hvor læseren kunne dele, deltage i og genopdage bøgernes fortællinger med andre fans, og Rowling ville også selv deltage – blandt andet med ny information om Harry Potter-universet, som ikke var kommet med i bøgerne:

⁶⁹ Jeg bruger her det engelske ord "spreadable" for at referere til Jenkins, Ford og Greens opgør med begreber som "viral media" og "stickiness". "Spreadability" henviser til: "the technical resources that make it easier to circulate some kinds of content than others, the economic structures that support or restrict circulation, the attributes of a media text that might appeal to a community's motivation for sharing material, and the social networks that link people through the exchange of meaningful bytes." (2013, 4)

It's the same story, with a few crucial additions. The most important one is you. Just as the experience of reading requires that the imaginations of the author and reader work together to create the story, so Pottermore will be built in part by you, the reader. (transskriberet fra Andersen M Creative Studio 2012)

I denne afhandlingskontekst og set i lyset af, at Henry Jenkins selv har italesat Pottermore som “the most highly visible transmedia project to date” (Jenkins 2011, n.pag.) er det relevant at tydeliggøre, at det oprindelige koncept og design for Pottermore, sådan som websitet tog sig ud fra 2011 til 2015, også kan karakteriseres som adaptation. Pottermore og den transmediale praksis, som har præget udviklingen af Rowlings troldmandsverden i årene efter lanceringen af websitet, udfordrer således blandt andre Jenkins’ egen insisterende skelnen mellem transmedia storytelling og adaptation (se ansnittet “Fortællinger på tværs af medier i praksis” i kapitel 2).

Websitet tog nemlig oprindeligt afsæt i den skrevne tekst fra de syv romaner; hver roman blev offentliggjort én efter én, ligesom romanernes kapitler blev offentliggjort på websitet i bidder. I det digitale Pottermore-interface blev romanteksten forkortet til mindre tekststykker præsenteret i samspil med interaktive visuelle tableauer, hvor brugeren kunne klikke sig rundt i det enkelte tableau og samle forskellige objekter, såsom bøger og ingredienser til eliksirer, slik og galleoner (troldmandsvalutaen).



Her ses et eksempel på et Pottermore “moment”, altså en interaktiv, virtuel scene med et tekstuddrag fra *Harry Potter and the Philosopher's Stone* kapitel 11. Hvert kapitel fra romanerne blev således delt op i et eller flere “moments”, nogle ledsaget af nye tekster af Rowling (billede fra Goldberg 2012).

Undervejs i denne interaktive læsning kunne brugeren desuden låse eksklusivt Rowling-indhold op, som mindede om leksikonopslag eller tekst fra en roman. En anden type eksklusivt Rowling-materiale var tekster med overskriften "J.K. Rowling's thoughts", som berettede om Rowlings tanke- og skriveproces i relation til *Harry Potter*-serien, samt hendes holdninger til materialet i bøgerne. Foruden den interaktive læseoplevelse blev brugeren ved oprettelse på websitet gennem en quiz tildelt et af de fire Hogwarts-huse og kunne tjene point til sit hus ved at samle objekter, lære besværgelser, brygge eliksirer og duellere mod andre brugere. Hele lanceringen af og konceptet for Pottermore har fra starten været bygget op omkring Rowlings synlighed på websitet. Pottermore har således som tekst en forfatterfunktion (Foucault 1969), der autoriserer hele Pottermore-indholdet; som Cassie Brummitt skriver: "The website's outward construction as an immersive experience depended on Rowling to add something new to the act of reading the books, isolating her as the sole creative authority" (2016, 116). Grundprincippet i Pottermore-projektets oprindelige form er altså en transformerende tilpasning af bogserien til webmediet, men med de interaktive og udbyggende elementer som det primære "salgsargument".⁷⁰

Det er disse udbyggende elementer Henry Jenkins hæfter sig ved i sin analyse af Pottermore, som han præsenterede i forbindelse med offentliggørelsen af den tidligere nævnte virale Pottermore-video (og således inden der faktisk var adgang til websitet), idet han mener, at Pottermore leverer både "radical intertextuality" og "multimodality" som er kendetegnende for transmediale fortællinger:

the combination of two factors – radical intertextuality (that is, the complex interweaving of texts through the exchange of story-related information) and multimodality (that is, the mixing of different media and their affordances in the unfolding of the story). Pottermore works at both levels. (Jenkins 2011a, n.pag.)

Jenkins fremhæver netop Rowlings løfte om at dele mere information om og hermed udbygge den fiktive verden på Pottermore samt løftet om interaktive "moments" som hhv. radikal intertekstualitet og multimodalitet: "we see these materials as expanding our knowledge and deepening our experience of the story (at least in so far as they are done well

⁷⁰ Der var og er stadig ikke nogen pengetransaktion forbundet med selve website-oplevelsen på Pottermore, men siden blev også oprindeligt lanceret som det eneste sted, man kunne købe *Harry Potter*-serien som hhv. lyd- og e-bog. Så websitet rummer altså også en online-shop, men alt andet indhold er frit tilgængeligt.

and everything about Potter has been done well) by allowing each medium to do what it can do best” (ibid.). Imidlertid er Jenkins så optaget af lige netop disse “udbyggende” løfter, at han overser (eller tilsidesætter), at Pottermores oprindelige grundstruktur er en adaptation af bogserien til webmediet. I sin epilog til Linda Hutcheons *A Theory of Adaptation* beskriver Siobhan O’Flynn Pottermore som: “an adaptation as remediation and extension, a transmedia world-building experience, and a franchise that will sell more books and merchandise” (O’Flynn 2013, 197). I modsætning til *The Numberlys*, hvor de enkelte medierepræsentationers udbyggende karakter er mere subtil og fungerer på det, som jeg i kapitel 3 kalder et mikronarrativt niveau, så er Pottermores udbyggende funktion som adaptation anderledes tydelig.

Pottermore er ikke bare relevant for denne afhandling, fordi det er en “unique digital franchise text that can be updated and rearranged according to shifting brand strategies” (Brummitt, 112), men i særdeleshed også fordi websitet er et lige så enestående eksempel på, hvordan børnelitteratur ganske eksplicit kan indgå i de transmediale bevægelser, som er afhandlingens omdrejningspunkt. På den ene side kan man argumentere for, at Pottermore udgør en art digital litteratur i sig selv – mest udtalt i det oprindelige koncept, men også i den nuværende – som både kan stå alene som tekster, men som samtidig er tæt forbundet til bøgerne. Som selvstændig litterær tekst fungerede det oprindelige Pottermore som et samspil mellem skrevet tekst, visuelle, interaktive elementer og lyd samt den serielle udgivelsesform. Pottermore bliver imidlertid sjældent behandlet eller omtalt som digital børnelitteratur – muligvis fordi websitet blev lanceret blot et par år efter Apples iPad, som for alvor havde sat gang i digitale børnelitterære eksperimenter i form af apps, og fordi websitets status som selvstændig tekst eller værk er blevet forbigået til fordel for et fokus på dets udbyggende karakter i forhold til bogserien og måske derfor som noget afledt og “underordnet”. På den anden side kan websitets indhold netop også karakteriseres som reklame for og paratekst til de “konstituerende” værker, altså bogserien. Denne form for platform kan således relateres til Michael Bhaskars idé om “paracontent”: “the emergent content that is part of a work, indeed, fully integral to the rich experience of a work, yet disconnected from it; content that is encountered on platforms and in media different to the main work and which is purposed, to a large extent, as a marketing exercise to draw viewers into the main work” (Bhaskar 2011,

26).⁷¹ Pottermore eksemplificerer herved det plastiske skel, der kan være mellem værk og markedsføring i et transmedialt miljø.

I artiklen i dette kapitel inddrages Pottermore primært på baggrund af dets nye koncept og design, idet websitet blev rekonceptualiseret og relanceret i 2015, så det nu fungerer som kombineret nyhedsmedie for alt, hvad der foregår i The Wizarding World,⁷² en autoriseret online-encyklopædi over det fiktive univers, en autoriseret bogklub ("Wizarding World Book Club"), lyd- og e-bogshandel og endelig som et sted, hvor man kan tage officielle quizzer og fx finde ud af, hvilket Hogwarts hus man tilhører, hvordan ens patronus ville se ud mv. Som jeg argumenterer for i artiklen, så fungerer Pottermore i dag som et afsæt for kuratering (Bhaskar 2016) og kanonisering af troldmandsverdenen, forstået som blandt andet udvælgelse og tilrettelæggelse af indhold, hvor Pottermore (i kraft af sin forfatterfunktion) præsenterer dels nye transmediale udbygninger af universet, dels forskellige adaptationer (som fx de illustrerede bøger, teaterstykket mv.) og dermed blåstempler dem som del af troldmandsuniverset. Det er med denne kuratering af allerede eksisterende information og indhold i samspil med ny information med Rowling som implicit afsender, at det nye Pottermore skaber værdi i et digitalt miljø, hvor informationer, rygter og afledte, fanskabte fortællinger om Harry Potter-universet ellers har deres helt egne, uautoriserede liv.

Det analytiske udgangspunkt for artiklen er specifikt, hvordan den illustrerede adaptation af *Harry Potter and The Sorcerer's Stone* (2015) indgår i og bidrager til det transmediale netværk som i dag udgør både franchisen WIZARDING WORLD™ og den diegetiske verden. Siden artiklens færdiggørelse har den adaptationspraksis, som artiklen belyser og diskuterer, kun været tiltagende, idet to af de bøger, som optræder i den diegetiske verden, begge er blevet udgivet som illustrerede bøger, hhv. Newt Scamanders *Fantastic*

⁷¹ Jeg har selv argumenteret for en lignende form for dobbelte betragtningsmåde gennem min applicering af Jacques Derridas idé om rammen (fx rammen omkring et maleri) som *parergon* i forhold til *McSweeney's iOS App* (2009-2014), hvor indholdet i denne app med den dobbelte betragtningsmåde kunne beskrives som både selvstændige værker/tekster og markedsføringstekster, der tjener andre tekster (jf. Mygind 2015).

⁷² I marts 2018 skiftede franchisen navn og logo fra "J.K. Rowling's Wizarding World" til "The Wizarding World": "The new Wizarding World logo signals a new era of limitless possibilities... and so much more magic yet to come". Og rettighederne fordeler sig nu således: "WIZARDING WORLD™ is a trade mark of Warner Bros. Entertainment Inc., WIZARDING WORLD™ publishing and theatrical stage rights © J.K. Rowling, WIZARDING WORLD™ characters, names and related indicia are TM and © Warner Bros. Entertainment Inc. All Rights Reserved (jf. Pottermore Limited 2018a)

Beasts and Where to Find Them og *The Tales of Beedle the Bard*. *Fantastic Beasts and Where to Find Them* er skrevet af Rowling, der skriver som magizoologen Newt Scamander. Teksten udkom først som bog i 2001, hvor der i bogens marginer var trykt apokryfe håndskrevne noter, der udgiver sig for at være noter skrevet af Harry Potter, Ron Weasley og Hermoine Granger; med andre ord en bog som i sin materialitet foregiver at være en brugt skolebog. I 2017 i kølvandet på filmen *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (premiere november 2016) udkom en ny version uden disse apokryfe noter, men med beskrivelser af seks nye magiske væsener og et nyt forord af "Newt Scamander", og senere samme år udkom en illustreret version med denne nye, udvidede tekst, illustreret af Olivia Lomenech Gill. I oktober 2018 udkom bogen med troldmandseventyr *The Tales of Beedle the Bard*, som spiller en vigtig rolle i Harry Potter-seriens diegetiske univers, i en illustreret udgave af illustratoren Chris Riddell. Bogen udkom første gang i en bredt tilgængelig version i 2008 med kommentarer og fodnoter af Albus Dumbledore. I den nye, illustrerede udgave har Riddell føjet apokryfe noter til tegningerne, som foregiver at være Albus Dumbledores annotationer, der bidrag med kontekst til troldmandseventyrene.⁷³ I denne række af adaptationer findes også lydbogsindtalingen af Newt Scamanders *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2017). Her er det skuespilleren Eddie Redmayne, der har indtalt teksten, hvilket bidrager med et ekstra intertekstuel niveau til teksten, fordi Redmayne spiller Newt Scamander i filmen *Fantastic Beasts and Where to Find Them* (2016) – indtalingen kan sågar karakteriseres som en dramatiseret indtaling, som dette citat fra en Pottermore-artikel også antyder: "the actor recorded the narration in his very best Newt Scamander voice" (Pottermore Limited 2017e, n.pag.). Pottermore-artiklen italesætter effekten af Redmaynes indtaling, idet brugen af hans stemme konkretiserer den ellers implicitte, intertekstuelle forbindelse der er mellem den skrevne teksts fortællerstemme og filmens hovedperson – der bliver kongruens mellem tekstens stemme og den stemme og det ansigt, man oplever i filmen. Ligesom jeg senere i dette kapitel argumenterer for, at den illustrerede udgave af *Sorcerer's Stone* (2015) etablerer direkte forbindelser til *Fantastic Beasts*-filmen, så er det relevant at bemærke, hvordan lydbogen gennem Redmaynes indtaling både etablerer forbindelse til filmserien (det vil sige *tilbage* i den diegetiske tid, men *fremad* i franchisens udvikling) og til

⁷³ Chris Riddell fortæller i en video, der er blevet publiceret i forbindelse med en artikel på Pottermore om sit arbejde med at illustrere bogen (Pottermore 2018b).

den illustrerede bog og dermed til bogserien (altså *fremad* i den diegetiske tid, men *tilbage* i franchisens udvikling).

Med Christy Denas teoretisering af transmedial praksis, hvor adaptation ses som en blandt flere mulige autoriserede transmediale praksisformer, kan man således argumentere for, at Pottermore både er resultatet af men også et redskab i den transmediale praksis omkring at kortlægge og manifestere den fiktive troldmandsverden. Pottermores indskrevne forfatterfunktion fungerer her som den autoriserende blåstempling – det er naturligvis ikke Rowling som person der står alene med arbejdet med Pottermore. WIZARDING WORLD™ er selvsagt et stort, komplekst kommercielt system, og det falder lige for at beskyjde især de mange adaptationer for at være forsøg på at malke successen eller tygge drøv på Harry Potter-universet, men som Linda Hutcheon bemærker, så har publikum til og fans af “cult popular classics, especially the work of J.R.R. Tolkien, Philip Pullman, and J.K. Rowling” (29) vist sig at være mindst lige så krævende – hvis ikke mere – i forhold til adaptationers troværdighed (“fidelity”) som publikum til filmatiseringer af litterære klassikere af fx Dickens og Austen. Hutcheon pointerer: “Now that I know what an enemy orc or a game of Quidditch (can) look like (from the movies), I suspect I will never be able to recapture my first imagined versions again. Palimpsests make for permanent change” (ibid.). Hun bruger palimpsesten til at beskrive den intertekstualitet som adaptationer udgør og den oplevelse som de adaptationer vækker i en modtager; hvor det adapterede værk udgør et ekko i oplevelsen eller en slags forforståelse. Netop med disse to forhold in mente er det væsentligt at undersøge, hvordan de krævende fans’ interesse bibeholdes, samtidig med at adaptationerne udgør nye indgange til franchisen og den fiktive verden for nye målgrupper (jf. Denas idé om et paradigmeskifte, hvor adaptationer både forstås og udtænkes som “points-of-entry”, se kapitel 2).

Artiklen i dette kapitel belyser således, om og hvordan en illustreret udgave overhovedet kan bidrage med noget til et fiktivt univers, der er så gennemvisualiseret som Harry Potter-universet. De illustrerede *Harry Potter*-bøger (på både originalsprog og dansk) er store hardback-bøger med smukke, fuldt illustrerede smudsomslag, titlen er præget med metallisk folie og bøgerne er udstyret med et bogmærkebånd. Der er med andre ord kælet for boghåndværket og for bogen som medie. Jessica Pressmann udpeger tendensen til at eksperimentere med og lægge vægt på papirbogens materielle egenskaber og form som en reaktion på den stigende digitalisering: en frygt for, at bogen skal forsvinde fra medielandskabet. Med betegnelsen “the aesthetic of bookishness” beskriver Pressmann en

trend i romaner fra år 2000 og frem. En trend der udspringer af: “the threat posed to books by digital technologies [which] becomes a source of artistic inspiration and formal experimentation in the pages of twenty-first-century literature” (Pressmann 2009, n.pag.). Disse bøger peger på bogmediet som et medie, der kan rumme flere udtryksformer og som i sin nutidige form ligeledes bliver påvirket af digital teknologi. Det er altså en udvikling, der ikke udelukkende dyrker en nostalgisk tilgang til bogmediet, men som søger at fremhæve bogmediets egenskaber, som det i dag er lettere og billigere at eksperimentere med som følge af digital teknologi, fx digital tryk-teknologi og computersoftware til grafisk udformning af bøger. Dette fokus på bogens materialitet, på bogen som objekt, er ikke nyt i en børnelitterær kontekst, hvor billedbogsforskningen tidligere har interesseret sig for de betydningsbærende elementer ved billedbogen. Som Nina Christensen pointerer, så kan man på baggrund af viden om billedbogens mange måder at udnytte mediet på ”ikke undgå at tænke, at “the age of the aesthetic of bookishness” rækker længere tilbage” (Christensen 2014, 10). Blandt andet med billedbogstraditionen in mente mener jeg, at de illustrerede *Harry Potter*-bøger peger på en mere nuanceret situation end den trusselssituation, Pressmann optegner: Som børnelitteratur afspejler og appellerer de illustrerede bøger til den voksne *Harry Potter*-læser og -købers nostalgi for bogmediet (og for *Harry Potter*-serien); måske endda til en læser, der har læst *Harry Potter* som barn og ung og nu selv er blevet voksen og vil dele *Harry Potter* med sit eget barn. Som jeg argumenterer for i den følgende artikel, appellerer den illustrerede bog netop mere til højt-læsning for yngre børn end den oprindelig bogserie uden illustrationer. De illustrerede bøger rummer imidlertid også greb som eksplicit trækker på papirbogens særlige materialitet og billedbogens særlige ikonotekst, samtidig undsiger de illustrerede bøger sig ikke den medievirkelighed, de optræder i, idet de også rummer ny, visuel information som appellerer til *Harry Potter*-fans, der dyrker kortlægningen af det fiktive univers via online fora.⁷⁴

Artiklen “Harry Potter, The Boy with Many Faces. The Illustrated Harry Potter Books in Transmedia Motion” blev accepteret til publication i juni 2017, har undergået peer-review og udkommer i Christopher E. Bell (red.): *Harry Potter Studies Collected Volume* i 2019. Bogen er en samling af bidrag som blandt andet er blevet præsenteret til den internationale Southwest Popular/American Culture Association-konference

⁷⁴ Se fx <http://harrypotter.wikia.com>.

(<http://southwestpca.org>), der har et specifikt “Harry Potter Studies Area”. Dette interdisciplinære område har siden 2012 sat fokus på J.K. Rowlings værker i et bredt perspektiv. Her italesætter min artikel blandt andet specifikt Harry Potter som børnelitteratur i denne ellers mere brede populære kulturelle kontekst, hvor det børnelitterære perspektiv ofte bliver underbelyst, samtidig er min artikel et bidrag til en udvidelse af diskussionen af Harry Potter-universet som transmedial franchise, idet jeg sætter fokus på de nye illustrerede adaptationer som en del af en større transmedia storytelling-proces.

ARTIKEL 2: HARRY POTTER, THE BOY WITH MANY FACES. THE ILLUSTRATED HARRY POTTER BOOKS IN TRANSMEDIA MOTION

INTRODUCTION

The upsurge of digital media, the constant development of new technologies and the convergence of contemporary media industries have in recent years caused an intensification of cross- and transmedia practices. These include an increased emphasis in various fields of production on building strategies for delivering and marketing stories and entertainment experiences in and across several media at the same time. Children and young people compose a large market segment for these transmedia strategies, which in turn affects children’s literature. In this situation, the role of the book as the designated carrier of literature is challenged as the literary mode of expression per se. Additionally, the concept of reading as the way to engage with literature enter into new complex interplays with other media, expression and engagement forms. Children’s literature is no longer only *adapted* from book to film and affiliated merchandise or *retold* in new book editions. The fictional universes first published in and thus originating in books are to a great extent also *adapted*, *expanded* and *elaborated on* in new ways in digital media, just like new fictional universes are now from the beginning created to be unfolded in and across several media at the same time.

The American media scholar Henry Jenkins has famously named this process ‘transmedia storytelling’; a notion that describes a new cultural, artistic as well as economic logic distinctive from, however not in direct opposition to the logic of franchising. Franchising refers in itself to a corporate system for the marketing of goods, services and/or technology in which a brand, concept or icon is moved across outlets such as media channels

or countries.⁷⁵ Historically, franchises are based on reproduction and redundancy, and the concept of adaptation has to some degree been ascribed to this logic, as is evident in Steve Peters' of No Mimes Media and 4th Wall Entertainments distinction between “franchising, stunt marketing, brand building or adaptations’ in contrast to transmedia as ‘the *new* types of *real* storytelling that we’re seeing now” (Hutcheon, 2013, p. 194). Unlike franchises, transmedia storytelling strategies are concerned with further developing and expanding the fictional universe through several media, striving after audience loyalty by means of consistency, not redundancy. However, changes in the media landscape, practices and culture including the rise of transmedia storytelling have also had an impact on adaptive practices which challenge the idea of adaptations as mere reproductions and secondary productions in a media hierarchy; “as a lesser, more simplistic mode of reworking content” (Hutcheon, 2013, p. 196). The newly illustrated *Harry Potter and The Sorcerer’s Stone* (2015) and its relation to the recent changes in the Harry Potter franchise will provide a case in point.

Ever since the first *Harry Potter* novel was published in 1997, Rowling’s wizarding world and its characters have been extensively communicated and especially visualized in various media through both official, canonized works, products and platforms as well as fan produced texts and artefacts. In the light of the existing textual, visual and animated level of detail which is already representative of this fictional universe, it was all the more remarkable when Rowling and her publishers Bloomsbury and Scholastic announced that the book series starting in 2015 would be published in new hardback editions fully illustrated by the artist Jim Kay. The illustrated *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone* – hereafter referred to as *Sorcerer’s Stone* – was published in October 2015, *Harry Potter and the Chamber of Secrets* in October 2016, and *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban* will be published in October 2017. The publishers plan to release a new illustrated novel once a year, ending in 2021 (Paolone, 2015).⁷⁶

Even though adaptation studies are increasingly moving beyond the discussion of adaptations’ fidelity towards originating texts and the insulated study of novel-to-film adaptations to encompass negotiations between a wide range of media, images in illustrated

⁷⁵ See Johnson (2013) and Jenkins (2006) for more on the historical development in media franchising and contemporary convergence.

⁷⁶ In May 2017, Kay wrote in a blogpost on his website that he is currently on a break from illustrating the *Harry Potter* books, which will most likely affect the announced publishing schedule of the series (Kay, 2017a, n. pag).

novels are rarely discussed or even mentioned as adaptations in their own right (Newell, 2017). This is, however, precisely what this chapter aims to do. The illustrated *Sorcerer's Stone* can be read and studied as an entity in itself, yet, it is principally impossible to regard it as an isolated work since it is both part of a book series and a larger network of media representations that, unlike when the text was first published in 1997, constitute the Harry Potter world and franchise today. Given this contemporary context of the publication, it seems justified to question whether this illustrated book even (can) contribute anything to the fictional universe other than the obvious: as a new opportunity for reaping financial profit off the popularity of the Harry Potter phenomenon.

This chapter will seek to clarify the illustrated novel's way of being and explore its relation to the transmedia network that composes the Harry Potter world today. The analytical approach to the illustrated novel will, inspired by N. Katherine Hayles' notion of media-specific analysis (2002), emphasize the importance of the text's new materiality as creating and potentially altering meaning, while also recognizing that the publication of the illustrated book series is taking place in an entirely different context than the original publication of the book series (1997-2007) in which many associated media representations may infiltrate the reader's perception of the work. After a short outline of the current state of affairs in the Harry Potter franchise which will provide the necessary background for the analysis of the illustrated novel, I will point to the means through which the illustrated book positions the illustrator Jim Kay as co-author and how this corresponds with a shift towards a more collaborative approach to the development – or revival – of the Harry Potter world. The greater part of the chapter will explore Kay's illustration approach focusing on three significant aspects: the interplay that emerges between text and image, the incorporation of visual metafictional and intertextual elements, and the symbolism and role of the character portraits. The chapter argues that this illustrated novel, this adaptation, engages in and is part of a transmedia storytelling strategy and reflects how adaptive practices today cannot be disregarded when discussing and theorizing contemporary transmedia practice.

BUILDING J.K. ROWLING'S WIZARDING WORLD

The publication of the illustrated *Harry Potter* books comes at a time when the Harry Potter world and franchise is undergoing radical transformations. The storyworld has expanded forwards and backwards in time but also in topography, most notably through the movie

Fantastic Beasts and Where to Find Them (2016) (the first in a series of five movies) that takes place in New York 70 years before Harry Potter's story, the stage play *Harry Potter and the Cursed Child I-II* (2016) that continues Harry's own story by taking off from the epilogue "Nineteen Years Later" in *Harry Potter and the Deathly Hallows* (2007) telling the story of Harry as a father, husband and employee at the Ministry of Magic, and through the reconfiguration of the Pottermore website (2015). What makes the Harry Potter franchise unique in the entertainment industry and in contemporary culture is Rowling's own enduring influence on and control over the development of the fictional universe across media and especially the distinctive status of the digital platform Pottermore: "a unique digital franchise text that can be updated and rearranged according to shifting brand strategies" (Brummitt, 2016, p. 112).

It would, however, be inaccurate to claim that it is only in recent years that the Harry Potter world has undergone transmedia developments. The first Warner Bros. movie adaptation premiered as early as 2001, the same year that Rowling initiated her first world-building extension by publishing the book *Fantastic Beasts and Where to Find Them by Newt Scamander* and *Quidditch Through the Ages by Kennilworthy Whisp*. Both books are textbooks that appear or are mentioned in the *Harry Potter* series, but are, obviously, fictional books written by Rowling herself. The textbook form and content of these books, along with the later published collection of wizarding children's fairy tales *The Tales of Beedle the Bard* (2008), constitute an early turn from the unfolding of the plot in the book series toward an interest in the mapping or building of the storyworld – in these specific works focusing especially on the *mythos* or backstory of the fictional world (Klastrup & Tosca, 2004). In his historicizing of transmedia storytelling, Matthew Freeman (2017) reasons that transmedia storytelling "is not so much about multiple pre-existing textual forms 'converging' as it is about multiple textual forms being *built* in the first place – one component being added to another and another" (p. 22). Thus, transmedia storytelling is a process of building not only characters but storyworlds that can accommodate different plots as well as many different characters. Jenkins (2009) argues that among other traits the building of storyworlds across media is characterized by the way a storyworld lets the audience *immerse* themselves in it and at the same time gives them the opportunity to *extract* pieces of that world to take with them and use in their everyday life. The three books from within the Harry Potter storyworld create a gratifying tension between immersion and extractability, since they offer the reader a

possibility of gaining more specialized knowledge about the storyworld, while also composing objects known from the storyworld that the reader can buy, read and use for fan related activities – such as cosplay.

The digital platform Pottermore has since the relaunch in September 2015⁷⁷ aspired to position itself centrally within the Harry Potter franchise and now works as a central “hub of information” (Jones, 2015, n.pag.) for all authorized Potter related activities, or as it is described on the website: “the digital heart of J.K. Rowling’s Wizarding World” (Pottermore Limited, 2017a) – a trademark of J.K. Rowling and Warner Bros. Entertainment Inc. As Brummitt (2016) argues, the name of the trademark shows how the franchise is now focusing on “a more amorphous, easily expanded ‘Wizarding World’” (p. 130) and thereby seeking to put “Harry Potter” to rest.⁷⁸ Pottermore can now be described as a curated online encyclopedia. The website weaves together texts of fiction and journalistic texts in a daily flow of information by publishing e.g. both new narrative texts by Rowling and behind-the-scenes articles about the newest movie expansion *Fantastic Beasts*; interviews with the actors as well as background stories about the fictional Potter family: “Get the latest Wizarding World news here. Faster than an owl and more accurate than the Daily Prophet” (Pottermore Limited, 2017c). The user navigates through curated “collections” of magical objects, characters, locations etc. Michael Bhaskar (2016) defines curation as follows: “using acts of selection and arrangement (but also refining, reducing, displaying, simplifying, presenting and explaining) to add value” (n. pag.) and argues that curation is a crucial business strategy for our age of information overload. Official curation seems to be the new strategy of the Pottermore platform as it claims to have the authentic, reliable information in an online world where information and not least speculation related to the Harry Potter world run amok and the right information becomes valuable. The Global Digital Director of Pottermore, Henriette Stuart-Reckling, states that through the newly announced official Wizarding World Book Club, which was kicked off in June 2017, “Members will be able to enjoy the shared experience of reading the books together, and then joining the discussions

⁷⁷ See Brummitt for a detailed analysis of Pottermore’s role in the development of the Harry Potter franchise and the difference between Pottermore 2011-2015 and 2015-present.

⁷⁸ At the premiere for *Harry Potter and the Cursed Child* in July 2016, Rowling even stated that “Harry is done now” and “This is the next generation” (Flood, 2016, n. pag.).

we're facilitating on our social channels, *all curated by Pottermore, the authentic and authoritative digital heart of the wizarding world*" (my emphasis, Sims, 2017, n. pag.).

In the light of the latest developments and changes in adaptation studies and in the Harry Potter world where the story of the book series as well as the storyworld itself has been expanded with Rowling as the driving force through a growing transmedia storytelling approach, it is all the more relevant to explore the adaptive practice employed in the new illustrated *Harry Potter* editions. In the following analysis, I will focus mainly on the illustrated *Sorcerer's Stone* (2015) in order to pay adequate attention to the strategies of the illustrated adaptation.

ESTABLISHING CO-AUTHORSHIP AND CANONICITY

What motivates even discussing these illustrated books as part of the Harry Potter world and franchise is partly that the books are marketed and sold by the publishers of the original book series (Bloomsbury, UK and Scholastic, USA), partly that J.K. Rowling has explicitly approved and backed the adaptation via several media channels. Along with feature articles about the illustrated edition and interviews with Jim Kay on Pottermore, Rowling announced the release of the first illustrated book on her personal Twitter profile (see figure 1). The tweet has a dual function as it on one hand pays explicit tribute to Kay's "eyes", hereby authorizing his visual interpretation of Rowling's own written text, while Rowling on the other hand is distancing herself from the work by laying all attention on Kay, calling him "a genius". This validation is not only taking place outside the text and the printed volume – in what Gérard Genette (1997) has termed the *epitext* – but also as part of the text and the physical book (in the *peritext*).



Figure 1. J.K. Rowling's tweet on October 6th 2015 about the illustrated *Sorcerer's Stone*

When comparing various editions of Sorcerer’s Stone, there is no question that the illustrated edition (2015) constitutes a new embodiment of the literary text since the book format is remarkably larger than earlier editions measuring 9.1x1.1x10.5 inches; an

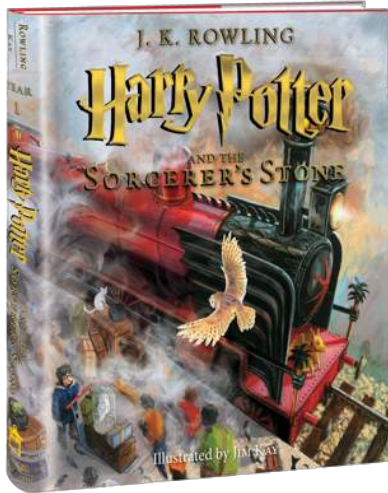


Figure 2. Cover of *Harry Potter and the Sorcerer's Stone* (2015)

uncommon novel format.⁷⁹ Also, the book design draws on classic conventions using a red hardback cover with no decorations other than the title, the publisher’s logo, author and illustrator name embossed on the back with metallic lettering, a red bookmark ribbon and a fully illustrated dustjacket. The illustration on the dustjacket extends from front to back and features an illustration of the Hogwarts Express in a scene shown from a bird’s eye view in which Harry Potter is standing next to the train with his trolley looking up at the owls flying around the platform (see figure 2).⁸⁰ The

peritext of the dustjacket also emphasizes the changed conditions surrounding this edition as a description of Jim Kay’s work and achievements is now featured underneath the author description of J.K. Rowling on the back flap. Unlike the description of Rowling which highlights her status as public figure and bestselling author, more personal information is given about Kay, forming a more intimate, even whimsical image: “He now lives and works in Northamptonshire with his partner and a rescued greyhound.” The intimate portrait of Kay as an artist is further elaborated on in the epitext through a promotional video published on the YouTube channel “Warner Bros. Pottermore Promotional Clips” on October 5th 2015 and distributed by both Bloomsbury and Pottermore. The video shows Kay in his studio, showing concept drawings for the books and working on a color illustration for *Chamber of*

⁷⁹ It should be mentioned that a “Deluxe Illustrated Slipcase Edition” has also been published featuring “an opulent page size and an exclusive pull-out double gatefold of Diagon Alley; intricate foiled line art by Jim Kay on the real cloth cover and slipcase; gilt edges on premium grade paper; head and tail bands and two ribbon markers – the ultimate must-have edition for any fan, collector or bibliophile” (Bloomsbury, n. pag.).

⁸⁰ The back cover holds an interesting detail in the illustration as an owl is sitting on an edge of the wall far above the busy platform. Next to the owl we distinctively see the characteristic blueish steel arches with circle ornaments from King’s Cross Station in London. Set designer, Christine Jones has elaborated on the very same arches for the set design for *Harry Potter and the Cursed Child*. (Brochure, *Harry Potter and the Cursed Child, Parts One and Two*, 2016)

Secrets. The artist tells about his studio and how he uses his garden, wild life and plants as inspiration for colors, shapes and compositions. The video mixes documentary elements with “magical” elements, showing Kay painting next to a clay model of the house elf Dobby that suddenly starts to move. The “rescued” greyhound is also in the video following him in and out of the studio. The intimate portrait of Kay that is painted through interviews, this video and in the peritext of the book establishes Kay as a creator and a person that has an influence on the Harry Potter world.

Lastly, the back cover of the dustjacket for the illustrated book features a quotation from Rowling: “Seeing Jim Kay’s illustrations moved me profoundly. I love his interpretation of Harry Potter’s world, and I feel honoured and grateful that he has lent his talent to it.” Genette (1997) defines the paratext as “a zone not only of transition but also of *transaction*” (p. 2). As part of this transactional paratextual zone that surrounds the text, Rowling’s quote works as an explicit recognition – as a stamp of approval – of Kay as interpreter and, by extension, as co-author or co-creator of this new text, which she is hereby passing on to the buyer/reader. This idea of Kay as co-authoring the new *Harry Potter* books taps into Bryant’s (2013) notion of the *fluid text*: “any work that exists in multiple versions in which the primary cause of those versions is some form of revision. Revisions may be performed by originating writers, by their editors and publishers, or by readers and audiences, who reshape the originating work to reflect their own desires for the text, themselves, their culture” (p. 48). Bryant has gone from theorizing mainly “the literary work” as a fluid text (2002) to more broadly “the work” (2013) as a fluid text. He is thereby extending beyond written text and books to include all genres and media in an attempt, as he argues, to breach the prevalent wall between “originating work and its adaptations when it comes to defining textually the work” (Bryant, 2013, p. 49). In the case of the illustrated *Sorcerer’s Stone*, however, this conceptual wall is breached by the peritext and the originating author herself. The co-authoring illustrator is also highly present in the book: “Illustrated by JIM KAY” is written with only slightly smaller letters than “J.K. ROWLING” on the second title page and the next spread holds J.K. Rowling’s original dedication, but is now also accompanied by Jim Kay’s dedication: “for Louise / I went in search of strawberries, / and found unfathomable love” and an illustration of a black dog with one brown and one blue eye holding a pink toy rabbit.⁸¹

⁸¹ Later in the book (Rowling, 2015, p. 193), the reader will realize that this dog is indeed Fang, Hagrid’s loyal but cowardly boarhound. In Kay’s version, Fang is actually depicted as a boarhound (also known as a Great

The presence of the illustrator is furthermore expressed throughout the book as part of the text's distinct materiality. All pages are painted with faint watercolors and visible color splashes appear throughout the book leaving no page unmarked by and so the text not ever entirely independent of the illustrator. Color splashes are usually a glitch or an accident that occurs in the painting process, which an artist might choose to remove or hide and which is hardly ever part of most illustrated books. Here, the "blunders" are integral to the work pointing both toward the illustrator's presence and the illustrator as fallible in his work, thus communicating a humble attitude toward the job of visually interpreting the text.⁸²

Rowling's honored position as originating author is still dominant, but the presence of Kay both in the paratext and in the material expression of the book is so pronounced that I would claim that the author's traditional sacrosanctity and sovereignty is destabilized and expanded to include the illustrator as co-author. As Freeman (2017) argues, the author has the power "to hold a fictional storyworld together [across media] (or even break it apart)" (p. 34). This has especially been the case with the Harry Potter franchise, as Rowling has made deliberate choices in denouncing certain adaptations and actively backing others and thereby dictating what is canonical. Freeman uses Jenkins' definition of 'canon' to describe how the power of the author occurs in the link between the author and the perceived 'canonicity' of given texts. According to Jenkins (2006), 'canon' can be used to describe texts that are accepted by certain audiences as legitimate parts of a storyworld. Accordingly, "an author can always dictate what is canonical and thus holds the power to determine what does or does not constitute a part of a given storyworld" (Freeman, 2017, p. 34). These active strategies to incorporate Kay as co-author are precisely necessary in the current publishing context as the Harry Potter world is composed of many media representations all expanding the original Harry Potter book series and authorized by Rowling either through the presence of her name

Dane) whereas in the movies Fang is a Neapolitan Mastiff. The detail of the eyes does not refer to Fang in either the written text or movie and must be part of Kay's own interpretation.

⁸² Jim Kay describes his technique and working process in the *Special Collector's Edition* of Patrick Ness' *A Monster Calls* (2016) relating that many of the images for his illustrations grew from ink blobs, smudges and his own mistakes (p. 232-251). These ink blots and the watercolor splashes have also been transferred to the movie adaptation of *A Monster Calls* (2016) where the opening credits are accompanied by animations showing running ink and watercolors mixing and forming images thus passing on Kay's visual style from the illustrated *A Monster Calls* (2011) to the movie and the illustrated Harry Potter books.

or through her public endorsement.⁸³ Corresponding to the new approach of Pottermore, I would argue that Rowling is engaging in a strategy of curating the adaptations of her own work, which is both commercially valuable but also valuable for the consistency of the wizarding world. In continuation of this, Brummitt (2016) points out that Pottermore's transition to the open-commerce model that enables retailers to sell books, away from its original strategy of exclusivity regarding the sale of Harry Potter e- and audiobooks, shows a shift towards "a more collaborative authorial stance" (p. 118). Hence, as the illustrated edition shows, this new authorial stance seems also to be willing to incorporate other creative voices and expressions that accompany but are not above Rowling's own.

THE DEVIL IS IN THE DETAIL: JIM KAY'S ILLUSTRATIONS

With the significant exception of picturebook studies, conventionally, illustrations in books are considered part of the paratext, that is elements that accompany the text and help present it to a reader, yet secondary to the text. Genette categorizes illustrations as iconic paratexts (different from material and textual paratexts), but he also recognizes illustration as a practice that demands specific attention as it holds a vast paratextual capacity, especially, when the author has provided the illustrations herself, and it requires "technical and iconological skill" to fully account for it. He concludes: "Clearly, [the study of illustration] exceeds the means of a plain "literary person" (Genette, 1997, p. 406). As I will argue in the following, this idea of the illustrations as mere paratext is challenged by Kay's approach in *Sorcerer's Stone* that comprises a distinct *iconotext*, meaning that to the reader, "the text" emerges in the distinct interplay between text and image (Hallberg 1982).

As an uncommon feature for most novels, both endpapers of the book are illustrated. The front endpaper shows a close-up drawing of part of a large, elaborately ornamented building. The building is dramatically situated on a rock foundation with plants growing up around it, and as a curious detail the end walls of the building are decorated with the front and hind quarters of a wild boar. On the back endpaper, we see the building in its totality from a distance where its grotesque, fantastic architecture and position in the landscape

⁸³ The same motion occurs in the published book version of the manuscript for *Harry Potter and the Cursed Child*, which is written by Jack Thorne and not Rowling herself. The cover and title page read: "Based on an original new story by J.K. Rowling / John Tiffany & Jack Thorne / A new play by Jack Thorne" (2016). The book also holds dedications made by all three "authors". Similar to her endorsement of Jim Kay, Rowling has made a dedication to Jack Thorne: "To Jack Thorne who entered my world and did beautiful things there."

become visible. These endpaper illustrations are kept in grey tones unlike the majority of the other illustrations that are in color. In most books, endpapers would not catch a reader's attention. However, the utilization of endpapers is common in picturebooks where the paratextual zone of the endpapers is included to contribute to the story by establishing a scene – like a visual pro- and epilogue – or establish the storyworld (Nikolajeva & Scott, 2001, p. 247). In this way, the front endpaper introduces the uninitiated reader to a world that at first glance seems similar to the reader's own world but with humorous quirks and traces of the fantastic, while the initiated reader is introduced to a visual space that establishes that she – just like Harry – is on her way to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry, which is highlighted by the placement of the building in the right corner of the page, urging the reader to turn the page. The back endpaper complements the front by moving the viewer away from the building, away from Hogwarts, just like Harry who at the end of the book is on his way back to the Dursley family after the end of the school year. The drawings depict details of Hogwarts that no other medium has represented in this way. Not even the *Harry Potter* movies have managed to focus on these exterior details of Hogwarts as the movies are fast paced and action driven when compared to the act of scanning these drawings. Thus, the fantastic elements of the illustrated Hogwarts seem to underline several textual descriptions from the books that imply that anything is possible at Hogwarts. Professor Dumbledore states in *The Half-Blood Prince*: “the castle is a stronghold of ancient magic” (Rowling, 2005, p. 404).

Just like every page is marked with watercolor, so are the illustrations frequently invading or merging with the space of the text. All chapter titles are consequently integrated in the illustrations, and in both *Sorcerer's Stone* and *Chamber of Secrets* double-spreads with a dark background are used for night scenes portraying the luminous ghosts of Hogwarts and verbal text with white letters. In their book *How Picturebooks Work* (2001), Nikolajeva and Scott argue for a wide-ranging spectrum for the diverse interrelationship between word and picture situating wordless picturebooks and texts without pictures as two extremes. The spectrum is furthermore divided into narrative and nonnarrative categories. According to Nikolajeva and Scott's categories, *Sorcerer's Stone* would be categorized as an *illustrated story*: “A verbal narrative [...] illustrated by one or several pictures” (p. 8) as the book does not contain at least one picture on each spread, which defines a picturebook (cf. Hallberg). However, as I have already hinted at above, the book mixes picturebook conventions with

more traditional illustration tactics thereby creating an expressive interplay between text and image. This interplay emerges sporadically and inconsistently throughout the book – not counting the constant presence of the watercolor splashes.



Figure 3. Page 24-5 in *Sorcerer's Stone* (2015)

For example, on page 24-5 (see figure 3) the verbal text is situated according to the shape of the illustration of a large snake that stretches across the spread. This arrangement creates a commotion in the flow of the text and a sense of movement to the image. The snake is the boa constrictor that is freed from its cage because of Harry's – at this point unknown – magical skills. Yet, the surrounding verbal text concerns Harry's thoughts right after the incident that the illustration portrays. Harry's thoughts circle around all the strange episodes he has experienced during his upbringing with the Dursley's – incidents that could indicate that there is something he does not know about himself. The magic scene with disappearing cage glass and the equally dreamlike friendly connection between Harry and the snake is extended through the illustration, where we see the snake from a bird's eye view and hence from a distance. Consequently, this scene becomes an underlying theme for the end of the chapter. So, even though text and image work separately – as Nikolajeva and Scott elaborates: “the text is not dependent on illustrations to convey its essential message” (p. 8) – in the reading situation, however, a specific iconotext emerges as a consequence of the interplay between text and image.

Another aspect of the illustrated *Sorcerer's Stone*, which, I would argue, is significant due to its specific publishing context as part of a transmedia network and franchise and which complicates simply categorizing the book as an illustrated story, is its visual metafictional and intertextual elements. Specifically, the representation of pages from fictional books is a recurring feature in the book.

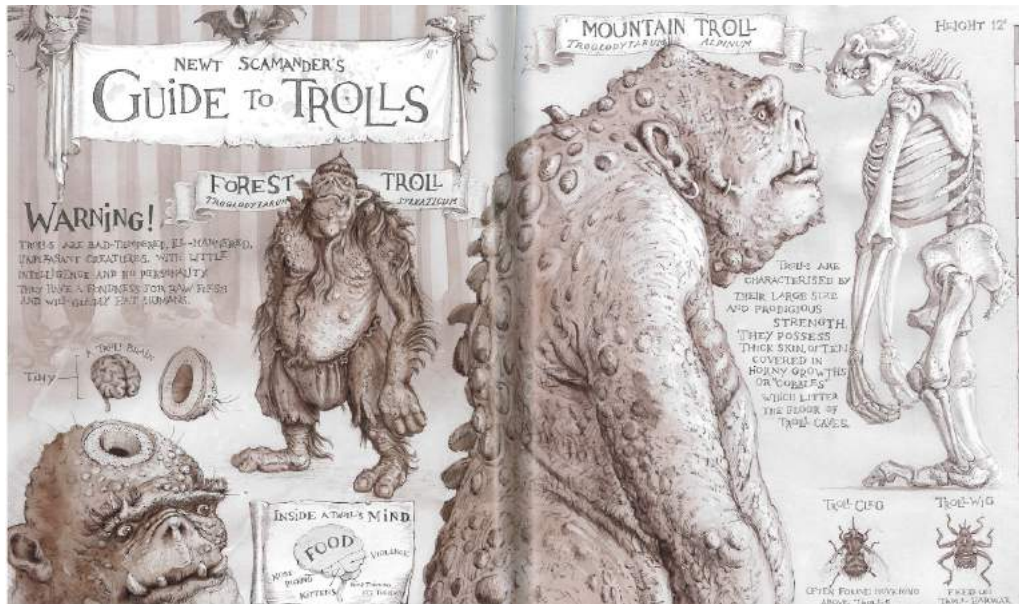


Figure 4. Pages 146-7 in *Sorcerer's Stone* (2015)

In *Sorcerer's Stone*, a double-spread (p. 146-7, see figure 4) is devoted to an illustration entitled “Newt Scamander’s Guide to Trolls”. This guide is not mentioned anywhere in the verbal text and is therefore unique to the illustrated edition. Newt Scamander is the author of the textbook about magical creatures *Fantastic Beasts and Where to Find Them*, which is listed as one of the required books for first-year students at Hogwarts in Harry’s acceptance letter (p. 57). But, *Fantastic Beasts* is, as mentioned earlier, also a book in our world that Rowling wrote and published in 2001 under the pen name Newt Scamander. The real-world book pretends to be Harry Potter’s copy of the textbook including “handwritten” marginal notes.

The illustrated double-spread displays two of the three kinds of trolls that exist according to the “Troll” entry in *Fantastic Beasts* (2001), but the spread also adds information that is not mentioned anywhere else. For example, in the bottom right corner, we find two insects depicted, a so-called *troll cleg* and a *troll wig*, and the handwritten accompanying text

indicates that these are the troll's parasites.⁸⁴ When comparing the handwritten text of the illustrated spread with text from both *Sorcerer's Stone* and *Fantastic Beasts* it is clear that the spread is paraphrasing and adapting information from these texts to create a kind of meta-iconotext. The double-spread serves a layered agenda: It refers to Newt Scamander and by extension to the book *Fantastic Beasts*, which exists as a book in the fictional world but also as a book (and as of 2016 also as a movie) in the reader's world. In this way, the reader is offered new information, new details about the fictional world as well as being led in the direction of other media works and new commercial products. But the double-spread also works as a metafictional entity in itself, as it imitates the design and format of a scientific fact book, or even an old anatomy chart with its own aesthetic expression. Consequently, the spread provides the reader with new information and details that potentially become the foundation for the reader's own imaginary connections across the different media representations and establish Kay as co-author in this distinctive contribution to the fictional world.⁸⁵

A final aspect I would like to pay attention to, which is important in relation to the illustrated book's position in the transmedia network of the Harry Potter world, is the full-page individual portraits of the series' central characters that are scattered throughout the book and continued in *Chamber of Secrets*. The portraits are different in style and vary from simple bust portraits to half-length portraits in elaborate environments. The simplest ones include full face bust portraits of Ronald Weasley (p. 160) and Harry Potter (p. 238). Notably, the up-close portrait of Harry is featured at the end of the book and the drawing style is sketchy. What stands out in the portrait, however, apart from his round taped-together glasses, is his green eyes – a physical feature about Harry that is a recurring topic of conversation in the books and movies. In the verbal text on the opposite page, Harry is having a conversation with Dumbledore after the dramatic encounter with Professor Quirrell and Lord Voldemort. He is asking questions about his own background and Dumbledore replies: "You will know, one day ... put it from your mind for now, Harry [...] when you are ready,

⁸⁴ 'Cleg' is a common name for horsefly and 'wig' could be borrowed from earwig.

⁸⁵ In this way, the illustrated edition corresponds to Nikolajeva and Scott's (2001) category of "expanding" or "enhancing" picturebooks where "words and images provide alternative information or contradict each other" (p. 17).

you will know” (p. 239). The interplay between the sketchy portrait and the verbal text hints at things to come; a development and maturity that lies ahead and is yet to be determined.

Other portraits, such as those of Draco Malfoy (p. 67), Severus Snape (p. 110) and Hermione Granger (p. 150), situate the portrayed characters in environments that hold a myriad of references. A third type of portraits are the ones that pretend to be actual portraits (similar to the representation of pages from fictional books) by stating the portrayed person’s name in the illustration. In *Sorcerer’s Stone*, these include a portrait of Albus Dumbledore (p. 84, see figure 5) and Minerva McGonagall (p. 200). The portrait of Dumbledore is, naturally, an interpretation of Dumbledore as a character or figure, his body and face – a visual adaptation or expansion of the Dumbledore that the text describes:

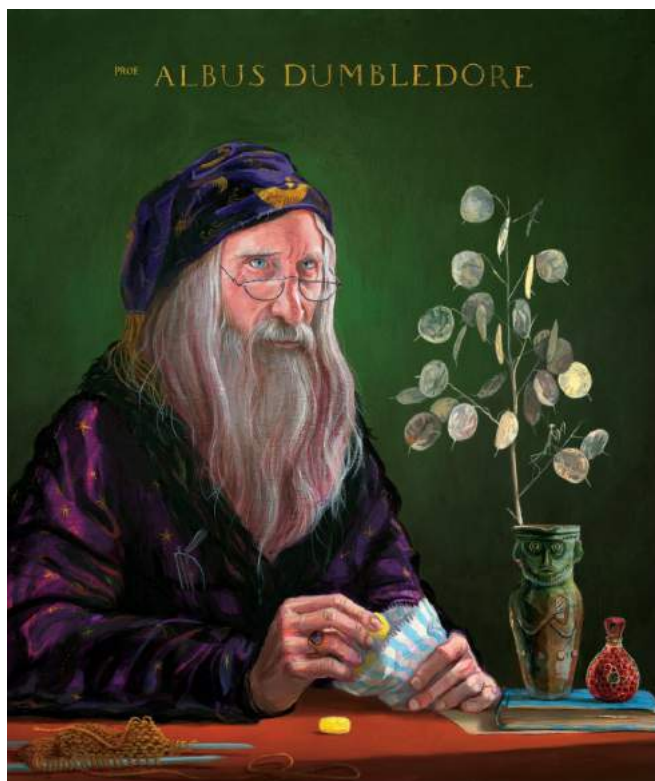


Figure 5. Portrait of Professor Albus Dumbledore, page 84 in *Sorcerer’s Stone* (2015)

He was tall, thin and very old, judging by the silver of his hair and beard, which were both long enough to tuck into his belt. He was wearing long robes, a purple cloak which swept the ground and high-heeled, bucked boots. His blue eyes were light, bright and sparkling behind half-mooned spectacles and his nose was very long and crooked, as though it had been broken at least twice. (p. 7)

In this third category of portraits, Kay draws on a portrait painting tradition that incorporates objects into the painting which reflect the person’s moral or religious character, such as Jan van Eyck’s

“The Arnolfini Portrait” (1434), Hans Holbein the Younger’s “Portrait of the Merchant Georg Giese” (1532) or Niels Strøbek’s “Queen Margrethe” (1977). This portrait of Dumbledore shows how Kay’s illustrations are not only a visual *representation* of a single text but a visual *adaptation* and thus *interpretation* of Dumbledore as a character that is constructed and developed over a series of books and other media representations. In Kay’s portrait of Dumbledore, he is holding a bag of yellow candy. In the first pages of *Sorcerer’s*

Stone (p. 8), Dumbledore stated that sherbet lemon is a Muggle sweet he is fond of, and later on in the series “sherbet lemon” is revealed to be one of the passwords to his office. At his side lies a knitting project in progress, but it is not until the sixth book, *Half-Blood Prince* (2005), that Dumbledore expresses his love for knitting patterns: “I was merely reading the Muggle magazines,’ said Dumbledore. ‘I do love knitting patterns” (Rowling, 2005, p. 73). In the vase by his side is a branch from the plant in Latin known as *Lunaria Annua*, or *honesty* or *annual honesty* in English. The branch is carrying the characteristic seedpods of the plant, whose appearance is the source of the plant’s name. *Lunaria* means “moon-shaped” in Latin and refers to the shape and semi-transparent appearance of the seedpods. The common name *honesty* may be connected to this translucent appearance. The plant also has many regional names, most of them referring to “coins” or “money” and thus associated with the round shape of the seedpod, but in the Scandinavian and the Dutch-speaking countries the plant is known as “coins of Judas” (“Judaspenge” or “judaspenning”). This name alludes to the biblical story of Judas Iscariot and the thirty silver coins he was given for betraying Jesus Christ and the name of Judas is thus often associated with betrayal and treason. Sitting on one of the branches in the portrait is an insect, namely a mantis. Originating from Greek, the word “mantis” means “soothsayer” (oracle or prophet) and in ancient civilizations they were considered to have magical powers like the ability to show lost travelers the way home. Female mantises are, however, also known for practicing sexual cannibalism, meaning that they eat their mates after copulation. Consequently, the symbolism of the portrait is ambivalent; it apparently alludes to Dumbledore’s honesty, wisdom and supernatural insight, but the elements in the portraits are not unambiguous and they raise doubts about Dumbledore’s trustworthiness and curiosity about his character; a theme that is recurrent throughout the series, especially present with and vocalized by Harry in the last books. As I will return to in the next section, lately, special attention has likewise been given to Dumbledore’s character on Pottermore.

This ambiguous and “thick” symbolism is repeated in many of Kay’s portraits of the series’ characters and has spiked detective-like activity in the Harry Potter fan community.⁸⁶ On his website, Kay comments while linking to a specific post on the fan website Mugglenet.com:

⁸⁶ This corresponds to Jason Mittell’s (2009) idea of modes of forensic fandom in television, meaning productions that encourage viewers to dig deeper into the storyworld to better understand it.

you can't slip anything past Harry Potter fans. It [the post on Mugglenet.com] lists the 'Easter Eggs' in the *Philosopher's Stone*. Now, there aren't any hidden things in the *Chamber of Secrets*, sorry about that, but I will make it my mission to work something into [*Prisoner of Azkaban*]! The portraits should lend themselves to that. I've been doing a lot of research into the imagery & symbolism of portraits. (Kay, 2017b, n.pag.)

Kay is pointing towards two significant aspects of the context in which these new illustrated books are published. Firstly, the books are published in a time where Harry Potter fan communities are a transnational phenomenon where the meaning of names in different languages, such as Lunaria Annua, becomes part of transnational discussion and not just a specific national translation or reading. Secondly, Kay is describing these symbolic elements and hidden things as "Easter Eggs", a concept that, by evoking the idea of the traditional Easter egg hunt, originates from video game culture, referring to inside jokes, hidden messages or features deliberately incorporated into a game by the developers for players to find. Kay therefore seems to be conscious of the nature of the fan communities and culture in which these new books now take part, a culture where "consumers become hunters and gatherers" (Jenkins, 2007, n.pag.), as Jenkins characterizes consumers in relation to transmedia storytelling. Hence, when regarded as part of a transmedia storytelling strategy, the illustrated *Sorcerer's Stone* can, as other transmedia narratives, work as a "textual activator": "setting into motion the production, assessment, and archiving [of] information" (ibid.), as the post on Mugglenet.com (Jennette 2016) demonstrates.⁸⁷

Based on this analysis, I would argue that the illustrated book addresses a dual audience: On the one hand, the relatively large amount of illustrations makes the book more accessible for reading aloud for younger children than the original that where specifically targeted at a teenage audience. This means that the book targets a new generation of readers who will grow up as the illustrated books are published year by year, thus potentially, recreating the hype around the release of the original series. On the other hand, the illustrated book with its "Easter Eggs" and metafictional elements is also addressing an older readership who will already be familiar with the Harry Potter world and who will enjoy picking up on the different intertextual references and discovering the hidden messages. But what does it

⁸⁷ Kay's troll cleg now has its own entry on the fan driven *Harry Potter Wiki*: <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Trollcleg>.

entail that Harry Potter is given yet another face? As Kay indicates in the quotation above, the portraits will be a recurrent element in the coming illustrated editions. One might ask what purpose these detailed and lifelike portraits serve when actor, Daniel Radcliffe's face already serves as the face of Harry Potter? The distinctive new depictions of the characters tap into the previously discussed more collaborative attitude exemplified by recent developments in the Harry Potter franchise. Through paratextual strategies Rowling is sanctioning Kay to interpret the novel, entrusting her work to his eyes. This includes his envisioning of, among other things, the characters. Rowling's approval works as a way of foregrounding the illustrated novel as an adaptation and not as either a replacement or a supplement to the originating text. As Linda Hutcheon (2013) explains: "adaptation is an act of appropriating or salvaging, and this is always a double process of interpreting and then creating something new" (p. 20). In this way, Kay's adaptation as a new artistic creation and envisioning becomes part of an extensive reconfiguring of and attempt to "prolong engagement with the transmedial wizarding world" (Brummitt, 2016, p. 112).

CONCLUSION: ADAPTATION WITH TRANSMEDIA ATTITUDE

Children's classics have long been adapted to match changing tastes, new commercial potentials offered by new media and changes in the conceptualization childhood. Following recent shifts in adaptation studies, spearheaded by among others Linda Hutcheon's *A Theory of Adaption* (2013), this chapter has specifically not focused on Jim Kay's illustration's loyalty toward J.K. Rowling's verbal text in the illustrated *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. Rather, the premise has been that the adaptation is "always already in conversation with the adapted text" (Lefebvre 2013, p. 2), and in continuation hereof, as Kate Newell argues, to regard an illustrated novel as an adaptation and an artistic creation in its own right allows us, among other things, to see "how that work has been shaped by its connections and collisions with different media" (Newell, 2017, p. 490). What is significant about the illustrated *Harry*

Potter and the Sorcerer's Stone is the context of the transmedia franchise and transmedia storytelling strategy in which it is published and the way this external condition influences the adaptation and the adaptive practice. Consequently, the aim of this chapter has been to study the illustrated *Sorcerer's Stone* as an adaptation and its interplay with the overall Harry Potter franchise.

An eloquent, summarizing example of this interplay between the illustrated *Sorcerer's Stone* and the surrounding franchise is Kay's portrait of Albus Dumbledore. Like many of Kay's illustrations, the

portrait is reproduced on Pottermore and its social media (e.g. Facebook, Twitter and Instagram) where it accompanies various written entries. Recently, the portrait was used to complement the promotion of the Pottermore entry "What we learned about Professor Dumbledore from the Mirror of Erised" (figure 6). In an essayistic style, the text focuses specifically on the impossibility of not including all the information we learn about Dumbledore later on in the book series when reading *Sorcerer's Stone* now and on the ambiguity of his character; all of this condensed in Kay's accompanying portrait as illuminated above. The text's point of departure is to ponder the reasons for Dumbledore's words to Harry in front of the Mirror of Erised (cf. Rowling, 2015, p. 174): "Dumbledore's words to Harry about the Mirror are not to dwell on dreams and forget to live. Again he could be speaking of his own history – his obsession with the Deathly Hallows, perhaps, and his neglect of his family" (Pottermore Limited, 2017d, n. pag.). Conveniently, these speculations about Dumbledore's character and his motives play into the anticipation of the coming movies in the announced *Fantastic Beasts* series, which will unfold the story of Dumbledore's

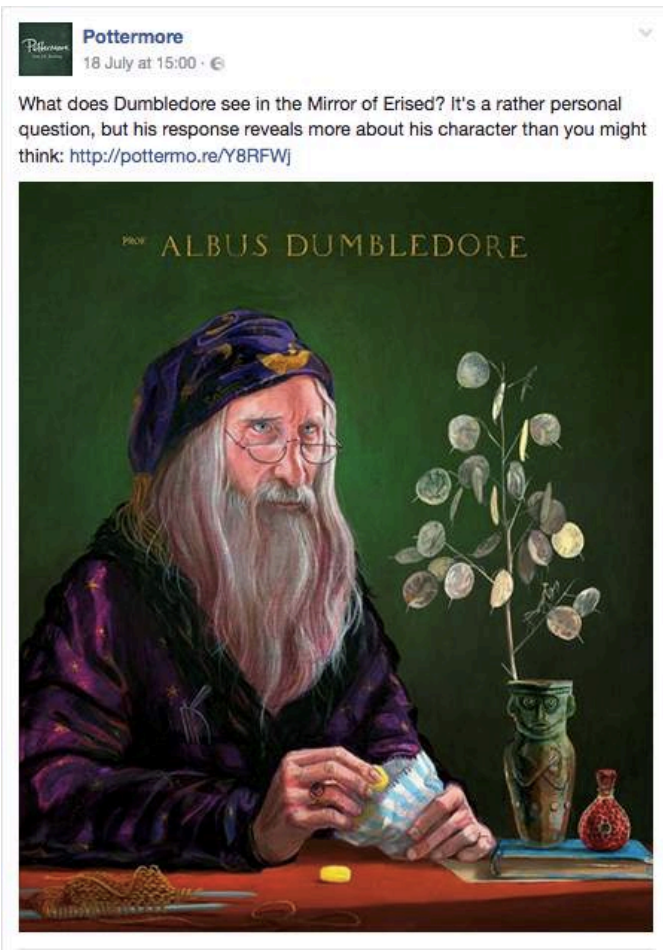


Figure 6. Pottermore Facebook update on July 18, 2017

relation to and history with Newt Scamander and Gellert Grindelwald and thus most likely shed author-produced light on these speculations.⁸⁸

In this way, the illustrated edition contributes to the transmedia world that is J.K. Rowling's "wizarding world" today by visualizing and adding never-before-seen material to this world, but also weaving the different media works closer together by adding new visual, intertextual references to later works and to the original text. However, the commercial potential of the illustrated editions cannot be denied either, partly because the serial publication of the illustrated editions plays on the hype and anticipation of the original series while addressing both a new younger readership and devoted older fans, partly because the illustrations are now part of the transmedia marketing strategy of Pottermore where Kay's illustrations become part of promotional material for new media works, as the example of the portrait of Dumbledore illustrates.

Based on the analysis of the illustrated book and its context, my claim is that it is not sufficient to make a straightforward distinction between transmedia storytelling and adaptation, contrary to, among others, Henry Jenkins' argument that "[A] simple adaptation may be 'transmedia' but it is not 'transmedia storytelling' because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world" (Jenkins, 2009). As Christy Dena has argued, drawing on Hutcheon, this notion of adaptation is too limited to account for contemporary practices as "a transmedia attitude [...] can be present in adaptation practices" (p. 147-48). As the illustrated *Sorcerer's Stone* demonstrates, adaptation is a process of interpretation and reconfiguration, not only reproduction, since adaptations may differ from the literal to the transformative. Generally, all shifts between media have the potential to offer new experiences and add new meaning and nuances to an art work, which is why adaptation needs to be considered one of many contemporary transmedia storytelling practices.

⁸⁸ See Pottermore Limited 2017b for information about the next and yet-untitled movie in the Fantastic Beasts series.

KAPITEL 5

KLYNGEVÆRKET

– ET RESULTAT AF TRANSMEDIALE PRAKSISFORMER

INTRODUKTION

Afhandlingens casestudier har indtil videre repræsenteret på den ene side *state of the art* i forhold til inddragelse af ny digital teknologi i et samspil med børnelitterære udtryksformer og den traditionsbestemte bærer af børnelitteratur, bogmediet, gennem Moonbot Studios' The Numberlys-udgivelser. På den anden side har de via de nye illustrerede *Harry Potter*-bøger repræsenteret den store transmediale franchise, som udspringer af børnebøger, hvori børnelitteratur indgår og bliver udfordret af franchisens transmediale bevægelser. I begge casestudier har afhandlingen berørt de kontekster, som de forskellige analyserede tekster og værker er produceret i, men vægten har hovedsageligt været på at analysere disse tekster og værker i forhold til andre tekster. I dette kapitel sætter jeg nu særligt fokus på kontekstens betydning for værkets udvikling og status, specifikt forener jeg analyse af værkinterne strategier med værkeksterne betingelser. De to forudgående casestudier har været engelsksprogede, og nu retter jeg blikket mod den danske kontekst, hvor jeg har haft mulighed for at følge udviklingen af det projekt, som dette kapitel tager udgangspunkt i. Kapitlet afspejler, at jeg har haft privilegeret adgang til at følge udviklingen af et digitalt født, transmedialt projekt, og det belyser på baggrund heraf det produktive og nødvendige ved at supplere værkanalyse med processuelle indsigter.

Kapitlet har afsat i *Shanghai 1927-projektet*, som over en årrække har været under udvikling og produktion hos det århusianske produktionsselskab Kong Orange. Projektets hovedkomponent er den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai*, som kan læses via en iPad-app eller i en internetbrowser (<http://shanghai-modern.com/app/>). Den digitale tegneserie iscenesættes som en del af det fiktive online underholdningsmagasin *Shanghai Modern*. I artiklerne i dette magasin finder man links til indlejrede historiske faktabaserede baggrundsindlæg fra *Shanghai Leksikon*. Endelig rummer websitet/magasinet *Shanghai Modern* også link til *Shanghai Læring*, som er en platform, der indeholder læringsforløb og opgaver til fagene Dansk, Historie og Engelsk rettet mod 7.-10. klasses elever. Projektet har

været under produktion over en årrække som følge af de særlige vilkår, som et sådant projekt udvikler sig under i en dansk kontekst, herunder mulighederne for at søge økonomisk støtte. Disse vilkår og den transmediale praksis som projektet afspejler, har desuden fostret den selvstændige performance *Shanghai – The Never Ending Big Band Experience*, der senere og i modificeret form har fået navnet *Never Ending Shanghai*, samt en album-udgivelse⁸⁹ og en interaktiv audio-visuel app⁹⁰ med samme navn.⁹¹ Omstændighederne omkring udviklingen belyser jeg nærmere i artiklen i dette kapitel. Afsættet for artiklen er at undersøge relationerne mellem medierne i *Shanghai 1927*-projektet, men også relationen mellem dette planlagte, “i proces”-projekt og det affødte *Never Ending Shanghai*. På baggrund af en analyse af disse relationer foreslår jeg i artiklen at betragte denne case som et eksempel på et klyngeværk, der er et resultat af en bestemt transmedial praksis. I forhold til afhandlingens overordnede problemstilling, så tager dette kapitel afsæt i en digitalt født børnelitterær tekst i form af den digitale tegneserie og de transmediale bevægelser som den er del af – i denne kontekst inkluderer det både de relationer, som intentionelt er knyttet mellem tegneserien og de andre digitale platforme, men også de uforudsete og affødte relationer, som er opstået mellem tegneserien og forestillingen *Never Ending Shanghai*, albummet og den interaktive app. Casestudiet og klyngeværk-begrebet peger på en bestemt transmedial praksisform som en effekt af at arbejde med digitale produktioner og værker under bestemte økonomiske og kulturelle vilkår. Det afspejler processer og produktioner som er kollektive, afbrudte og dermed foranderlige, ligesom de giver anledning til knopskydninger i form af nye afledte men forbundne tekster og værker. Disse tekster og værker har således en særlig status som rykker ved litteraturteoriens opfattelse af forfatterrollen, tekstbegrebet og forståelsen af det litterære værk. Artiklen ledsages af dette introducerende afsnit, hvor jeg giver en opdatering på *Shanghai 1927*-projektet, herefter skitserer jeg artiklens forskningsmæssige kontekst med særlig vægt på forholdet mellem forskning i hhv. børnelitteratur, tegneserier og digital litteratur.

⁸⁹ Albummet *Never Ending Shanghai* (2016) er blandt andet tilgængelig her:

<https://itunes.apple.com/us/album/never-ending-shanghai/1184314841>

⁹⁰ Appen *Never Ending Shanghai* (2017) kan findes via Google Play:

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.NeverEndingShanghai.NeverEndingShanghai&hl=en_GB

⁹¹ Signe Bisgaard, komponisten bag musikken til denne performance, og designeren Laura Rathschau har domænet <https://www.bisgaard-rathschau.dk>, som jeg linker til i artiklen. Hjemmesiden er midlertidigt inaktiv (pr. december 2018), idet de to arbejder på at opdatere den. Her var billeder, optagelser og information om *Never Ending Shanghai* og andre fælles projekter samlet.

Efter artiklen i dette kapitel blev skrevet og publiceret er de processer, som artiklen belyser, fortsat i relation til *Shanghai 1927*-projektet. I 2018 fik Kong Orange en bevilling fra Undervisningsministeriets pulje til udvikling af digitale læremidler.⁹² Støtten var dog kun en delvis finansiering af det resterende af projektet, hvorfor det endnu ikke er færdiggjort. Det er imidlertid værd at nævne, at det kapitel af *Pigen fra Shanghai* ("Kapitel 1: Ond by"), som artiklen tager udgangspunkt i, fordi det var dét, der var tilgængeligt for offentligheden på det pågældende tidspunkt, har forandret sig som følge af den videre udvikling, som fandt sted i foråret-sommeren 2018. Som jeg kommer nærmere ind på i det følgende afsnit, er det således relevant at betragte *Pigen fra Shanghai* på baggrund af John Bryants "fluid text"-begreb (Bryant 2002). Kapitlets forside er blevet animeret, de to animerede vignetter som er indlejret på de sider, der leder op til kapitlet, er blevet udskiftet med andre motiver, den engelske oplæser ("voice actor") er en anden, og så er der blevet tilføjet en rammefortælling. Kapitlet bliver nu indledt af en side med datoangivelsen "12. april 1927", hvor en dramatisk scene udspiller sig: En pige og en dreng flygter og gemmer sig fra personer, der skyder og hakker folk ned med sabler. Herefter følger endnu en animeret vignette med angivelsen "2 uger tidligere", hvorfra kapitlet fortsætter der, hvor det startede tidligere. Desuden er musikken fra optagelsen af *Shanghai – The Never Ending Big Band Experience* (marts 2016) blevet tilpasset og integreret i tegneserien, så det nu er en del af den musik, der ledsager læseoplevelsen sammen med subtile reallyde, der understøtter oplevelsen af det miljø, som handlingen udspiller sig i. "Kapitel 2: En date rigere" og "Kapitel 3: I skyggerne" og deres engelske oversættelse inklusiv indtaling blev færdiggjort i august 2018, ligesom *Shanghai Modern*, *Shanghai Leksikon* og *Shanghai Læring* er blevet opdateret med nyt materiale. Udover tilføjelsen af tre nye animationsfilm, så afsluttes hver af disse små film, som er integreret i tegneseriens kapitler, nu af et kort digt skrevet af Mads Mygind.

⁹² I Riise 2017 diskuterer Esben Kjær Ravn, ejer af Kong Orange, undervisningsministeriets krav og behandling af ansøgninger til puljen for digitale læremidler.



Digt "Amah'en" af Mads Mygind til *Pigen fra Shanghai*, Kapitel 1: Ond by

De to nye færdiggjorte kapitler er dog ikke gratis tilgængelige, og Kong Orange arbejder på en forretningsmodel for salg af tegneserien på både dansk og engelsk.

Som sagt er de processer og problemstillinger, der belyses i artiklen kun fortsat efter artiklen er blevet publiceret. Et aspekt som imidlertid ikke belyses i artiklen, men som er relevant afslutningsvis at nævne, er, hvordan selve strengen og farverne i tegneserien ændrer sig som følge af den tid, der er gået imellem de forskellige produktionsrunder, som projektet har været igennem. Tegner Mikkel Maltesen beskriver selv ændringen i strengen som et skift fra: "En lidt flad fornemmelse i første kapitel til en mere rumlig fornemmelse" i de følgende to kapitler (jf. interview 06.12.2018). Tegneserien afspejler den samme formmæssige strategi, men de vilkår, som projektet er udviklet og produceret under, kan altså findes afspejlet æstetisk i tegneserien sådan som den fremstår på nuværende tidspunkt. Selvom der ikke er tale om en bevidst serialiseringsstrategi, så er det dog oplagt at drage en parallel til serialiserede værker, som fx føljetonromanen, tv- eller bogserien, idet sådanne værker også gerne afspejler en æstetisk udvikling undervejs i udgivelsesforløbet, så som ændringer i skrivestil.



Her ses en test, som Mikkel Maltesen har lavet af en side fra *Pigen fra Shanghai*, kapitel 1: Ond by, hvor farvene endnu ikke er ændret. Testen viser til venstre den tidligste streg og til højre den seneste, og den viser subtilt bevægelsen fra det flade til det mere rumlige udtryk.

FORSKNINGSKONTEKST

I dette kapitel analyserer og diskuterer jeg den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai* dels som digital børnelitteratur, dels som komponent i et transmedialt værk. Tidligere ville det ikke have været hverken logisk eller accepteret at betragte en (digital) tegneserie som børnelitteratur – eller som litteratur generelt. Tegneserieforskning blev først etableret som en bevægelse og en tværfaglig akademisk disciplin i starten af 1990'erne (Bramlett et al 2017), og det var ikke før efter år 2000, at forskning i børnelitteratur begyndte at inkludere studier i tegneserier (se fx Magnusson 2005). På internationalt plan er børnebogsforlag dog nu i tiltagende grad begyndt at udgive tegneserie-billedbogshybrider, som gør det nødvendigt at bringe viden og analytiske redskaber fra begge felter i spil for fyldestgørende at kunne favne de forskellige aspekter af disse værker (Hamer 2013; Christensen 2014). Tidligere har forskningen i tegneserier og børnelitteratur haft begrænset interesse i at konsolidere de historiske og formelle forbindelser mellem felterne: På den ene side har forskning i børnelitteratur været: “slow to put side assumptions about the Otherness of comics vis-à-vis the literary tradition” (Hatfield 2006, 378). På den anden side har både tegneserieforskere og -tegnere aktivt kæmpet mod at blive sammenlignet og sidestillet med mainstream

superhelte tegneserier, børnelitteratur og ungdomskultur generelt i et forsøg på kulturelt at positionere sig selv og legitimere deres arbejde (Hamer 2013). I de seneste år har der været en stigende interesse for *graphic novels* – eller grafiske romaner – som især er fulgt i kølvandet på den kommercielle succes og kritiske anerkendelse af værker af blandt andre Art Spiegelman, Chris Ware, Jiro Taniguchi, Alison Bechdel og Shaun Tan. Interessen har medført en tiltagende international opmærksomhed omkring tegneserier for børn, samt en større kulturel legitimitet omkring tegneserien som en kunstnerisk og litterær form, herunder ikke mindst som et redskab for læring. I den danske uddannelseskontekst er der fx blevet udgivet et antal publikationer som er særskilt dedikeret til at demonstrere og retfærdiggøre brugen af tegneserier og grafiske romaner som redskaber til at træne og udvikle visuel literacy (se fx Thorhauge 2010).

Som et resultat af diversiteten i de udgivelser, der bliver kategoriseret som tegneserier og grafiske romaner, og den øgede akademiske interesse for visuelle fortællinger er forskere nu begyndt at bevæge sig væk fra at betragte tegneserien som en genre (Hatfield & Svonkin 2012) til at betragte den som et medie (McCloud 2000; Chute 2008; Stein 2015)⁹³: “a medium that conventionally narrates through the combination of images and words as they unfold in sequences of panels and are determined by the materiality of the page as well as different publications formats” (Stein 2015, 420). Idéen om, at sidens materialitet er central for tegneserien er blevet så meget desto vigtigere i tegneseriens overførsel til den digitale sfære. Forestillingen om tegneseriesiden må dog nødvendigvis udvides til at inkludere de digitale mediers affordances, som tegneserieforfatter og kunstner Scott McCloud forudser i sin bog *Reinventing Comics* (2000). Han mener, at digitale tegneserier må udforske siden ikke som et indrammet felt men snarere som et vindue – eller et “infinite canvas” – for at kunne overleve som medie.

Aktuelt kan digitale tegneserier karakteriseres på baggrund af hvordan og i hvilken grad de gør brug af digitale affordances. Den mest udbredte form remedierer den trykte tegneserie i et digitalt format, hovedsageligt i apps til e-bogslæsere, tabletcomputere og smartphones, gennem en reproduktion af den trykte tegneseries udseende. Distinktionen mellem *digital* og *digitaliseret* litteratur bruges ofte i indkredsningen og diskussionen af digital litteratur, eksempelvis hos N. Katherine Hayles: “Electronic literature, generally

⁹³ Bevægelsen fra genre til medie kan ligeledes spores i billedbogsforskningen (Christensen 2014).

considered to exclude print literature that has been digitized, is by contrast ‘digital born,’ a first-generation digital object created on a computer and (usually) meant to be read on a computer” (Hayles 2008, 4). Hayles taler ganske vist om digitaliseret *trykt* litteratur, men jeg mener, pointen kan overføres til denne kontekst, idet ovenstående remedierede form kan karakteriseres som digitaliserede tegneserier, sammenlignelige med de fleste e-bøger, som er formater der lige så godt kunne møde læseren i trykt form. *ComiXology* og *Marvel Comics* er begge eksempler på apps, som kan tilskrives denne tilgang.⁹⁴ Det centrale i denne tilgang er bekvemmeligheden ved det digitale medie; læserens lette adgang til et stort udvalg af titler samt den begrænsede fylde og vægt af digitale titler. Det er bemærkelsesværdigt, hvordan disse og lignende apps har medført en substantiel stigning i salget af både trykte og digitale tegneserier (DiChristopher 2016). På trods af disse digitaliserede tegneseriers dominans mener Jeffrey S. J. Kirchoff, at den digitale tegneserie er i fare for at blive et “retro-medium”, forstået som et medie, der er irrelevant i samfundet, eftersom digitale tegneserier ikke afspejler en interesse i at forlænge, udvide og forstærke deres trykte modstykke: “current attempts to remediate print comics to digital fail to capture the ‘new media’ spirit [...] that is, most digital comics now do not actively ‘improve’ upon their older counter-parts, having just reproduced the content and form verbatim.” (Kirchoff 2013, n.pag.)

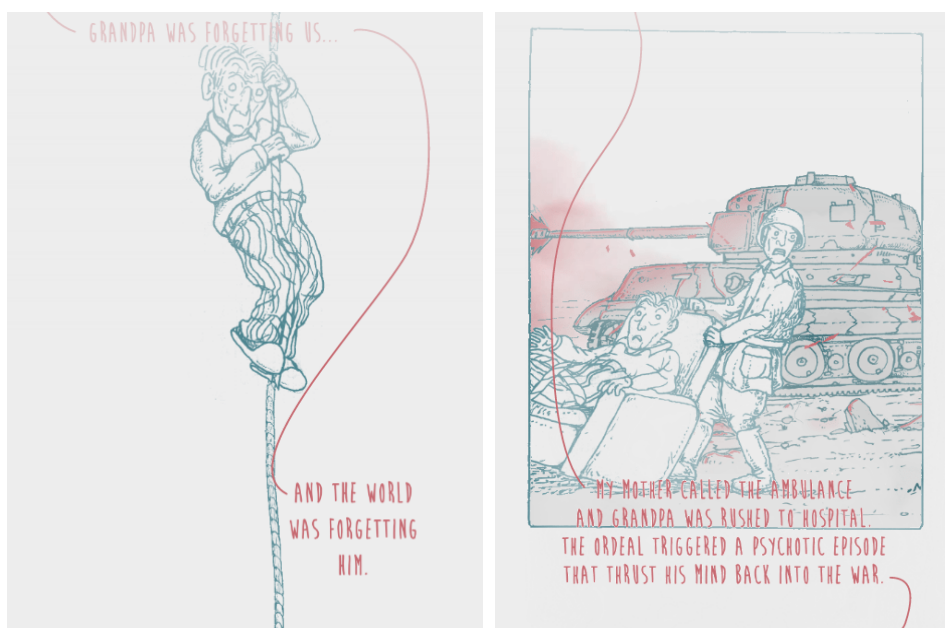
I den anden ende af spektret finder man digitale tegneserier som med Hayles’ ord er “digitalt fødte”, forstået som tegneserier der er blevet udviklet og produceret i og til et digitalt medie, og altså ikke bare til at blive læst *på* en computer. Den tyske forsker Roberto Simanowski uddyber: “The condition of ‘digital birth’ points to the more existential characteristic of carrying the features of the ‘parents’ such as connectivity, interactivity, multimediality, non-linearity, performativity and transformability” (Simanowski 2010, 15). *Pigen fra Shanghai* er således en del af dette nye felt for *digitale* tegneserier. Feltet rummer mange betegnelser, så som “digital comics”, “digital graphic novels” og “webcomics”. Der findes også såkaldte “hypercomics”,⁹⁵ fx værker af Daniel Merlin Goodbrey, den digitale grafiske roman *The Worm World Saga* (2010-) af Daniel Lieske, “the immersive science

⁹⁴ Både *ComiXology* og *Marvel Comics* inkluderer såkaldte ‘digital-first’- og ‘digital-only’-udgivelser. Infinite Comics er fx et imprint af Marvel Comics, som udgiver nye tegneserier der “take advantage of the digital format with techniques [...] like dynamic panel transitions and captions or dialogue boxes that appear sequentially on an image at the prompting of the reader” (McMillan 2012, n.pag.).

⁹⁵ Dvs. web-tegneserier, hvor læseren selv vælger handlingens gang, og værket derfor har mange mulige fortællingsstrukturer.

fiction graphic novel” *Upgrade Soul* (2012) produceret af Opertoone og den animerede grafiske roman *Bottom of the Ninth* (2012) af Ryan Woodward. Eksperimenterende eksempler på digitale tegneserieformer omfatter også den australske tegneseriekunstner, -forfatter og interaktionsdesigner Sutus (Stu Campbell) “cyberpunk adventure” webtegneserie *Nawlz* (2008), projektet *Modern Polaxis* (2014), som kombinerer en augmented reality-app og en trykt tegneserie og endelig den interaktive webtegneserie *These memories won't last* (2016).

Ved at udvide den tiltagende forskningsmæssige interesse for feltet mellem tegneserier og (børne)litteratur til det digitale domæne, vil jeg således argumentere for, at man med fordel kan betragte den digitale tegneserie på baggrund af nogle af de samme teoretiske og analytiske indgangsvinkler som digital litteratur. På hver deres måde iværksætter de ovenstående digitalt fødte værker specifikke digitale affordances i kombination med genkendelige formelle tegneserietræk i deres narrative konstruktion og betydningsdannelse. Eksempelvis i Sutus interaktive tegneserie *These memories won't last*, som handler om en bedstefar, der lider af demens.



To skærmbilleder fra Sutus *These memories won't last*. Billederne antyder, hvordan tekst og tegning øverst på billederne uigenkaldeligt fortøner sig som læseren scroller nedad.

Fortalt fra barnebarnets synsvinkel, følger læseren en rød tråd ved at scrolle nedad på en webside, og på vejen møder man skrevet tekst (fx dialog), der er forbundet med, men alligevel ikke fastbundet til paneler, som vækkes til live gennem animation og baggrundsmusik.

Demens, hukommelsestab og erindringens skrøbelighed er temaer der yderligere understreges, idet den røde tråd, panelerne og teksten uopretteligt fortoner sig og forsvinder som læseren bliver ved med at scrolle – det er med andre ord ikke muligt at scrolle op for at læse teksten igen. Denne digitale tegneserie bruger altså navigationen på websitet (den uendeligt scrollbare webside), HTML5-kode, musik, animation, ord og billeder som en del af dens æstetik og særlige måde at fortælle på. Som dette eksempel illustrerer og som jeg viser i den følgende artikel er det således nødvendigt at medtænke den digitale tegneseries særegne materialitet i en fyldestgørende analyse. Hayles beskriver i *Writing Machines* (2002) materialitet som en kvalitet der opstår i samspillet mellem fysiske egenskaber og et værks kunstneriske strategier:

An emergent property, materiality depends on how the work mobilizes its resources as a physical artifact as well as on the user's interactions with the work and the interpretive strategies she develops – strategies that include physical manipulation as well as conceptual frameworks. (Hayles 2002, 33)

Afhandlingens undersøgelse af *Shanghai 1927*-projektet tager i afsæt i den moderne boghistoriske tilgang, hvor litteraturen læses og analyseres i samspil med de historiske, fysiske, politiske, kulturelle, økonomiske og sociale vilkår for tekstproduktion og litterær betydningsdannelse. Denne boghistoriske tilgang til projektet må dog nødvendigvis suppleres af teori, der tager højde for dels digitale teksters affordances og egenskaber, dels for transmediale relationer. I artiklen bliver dette greb repræsenteret gennem N. Katherine Hayles' materialitetsbegreb og Christy Denas teoretisering af transmedial praksis. Endvidere er det, set i lyset af ovenstående videreudvikling af især *Pigen fra Shanghai*, aktuelt at nævne John Bryants idé om, at betragte den litterære tekst som en "fluid text" og det litterære værk som "a flow of energy": "the phenomena that constitute a literary work are best conceived not as a produced work (*oeuvre*) but as work itself (*travail*), the power of people and culture to create a text" (2002, 61). Bryant er mest optaget af den "flydende tekst" som et vilkår for det litterære fænomen, der kommer til udtryk gennem de revisioner og transformationer som foretages *før* udgivelsen og hermed offentliggørelsen af teksten. Tore Rye Andersen fastholder imidlertid, at "the transformations taking place after the text's first public appearance are more important for our conception of the literary work" (2015, 133). Andersens pointe er, at selvom den transformation som en tekst undergår gennem forskellige

manuskriptrevisioner er interessant at studere, så har litteraturkritikken traditionelt taget udgangspunkt i “den offentlige tekst”, altså de versioner af en tekst, som forfatteren eller et forlag har haft intentioner om at offentliggøre. I modsætning til studier af vanskeligt tilgængelige manuskriptudkast, så kan disse versioner danne grundlag for en bredere og mere inklusiv kritisk diskussion end den tilgang, som Bryant er fortaler for.⁹⁶ Bryants “fluid text”-begreb forekommer dog så meget desto mere uundgåeligt, når det kommer til digitalt fødte tekster som *Pigen fra Shanghai*, fordi oplevelsen af tekstens forandring netop ikke manifesterer sig i fx to forskellige bogudgaver, som man kan sammenligne med én udgave i hver hånd, men som en opdatering – en digital overskrivning – der helt erstatter den version, der gik forud, som ikke kan genskabes eller efterlader sig aftryk. Denne flydende flygtighed er et vilkår ved det digitale – og i særdeleshed ved produktionen af digitale artefakter. Andersens pointe er midlertid også relevant her, fordi flygtigheden faktisk afspejles i selve publiceringen; i selve offentliggørelsen af værket. På den måde kan Bryants og Andersens pointer forenes i et studie af den digitale tegneserie, idet opdateringen af teksten med nye kapitler mv. netop udgør en offentligt tilgængelig revision; en materiel begivenhed (jf. McGann 1991), som må medtænkes i en analyse af teksten. I forlængelse af Bryants forestilling om det litterære værk som den energi, der strømmer mellem versioner, bidrager mit studie af *Shanghai 1927*-projektet til at øjensynliggøre, gøre opmærksom på og skabe en bedre forståelse af de ellers ofte oversete processer; det arbejde og de drivkræfter, som over tid skaber den digitale litterære tekst. I modsætning til klyngeværk-begrebet, som jeg foreslår og behandler i dette kapitel, favner Bryants værkopfattelse imidlertid ikke den aktuelle situation, at en tekst offentliggøres i flere medieversioner af den samme forfatterinstans samtidig.

Artiklen “A Chinese Cluster: Danish Born-Digital Comic as Source for Transmedia Design and Innovation” har undergået peer review og er publiceret i 2017 i det amerikanske tidsskrift *Paradoxa* i temanummeret *Small Screen Fictions*. Nummeret udforsker

⁹⁶ Bryants tilgang hører under det, man i den amerikanske akademiske tradition kalder “editorial theory” og indenfor dette felt deler han visse perspektiver med de såkaldte “geneticists”: “Who see the literary phenomenon as a process of shifting but equally valid moments of authorized revision” (Bryant 2002, 62). Indenfor denne gren af feltet, som gør sig særligt gældende i Frankrig, studerer man forfatteres manuskripter ikke med det formål at etablere den “endelige” tekst, men for at rekonstruere og analysere selve skrive- og skabelsesprocessen og udforske fortolkningsmulighederne i disse indsigter. Tilgangen har udviklet sig som en vigtig del af den franske litteraturkritik (*critique génétique*) siden slutningen af 1970’erne. (Deppman, Ferrer & Groden (red.) 2004).

fortællinger som opleves via mindre skærme som laptop-, tablet- og smartphoneskærme, og det søger at indfange og eksemplificere nogle af de tendenser som gør sig gældende for denne type fortællinger. Tendenserne udfoldes i 14 artikler under de fire tematiske sektioner “E-Lit for Kids”, “Gaming Fictions”, “Networked Narratives” og “Old/New Aesthetics for the Small Screen”. Her bidrager min artikel blandt andet med “a culturally specific reading of a ‘digital comic” (Ensslin, Swanstrom & Frelik 2017, 10) til sektionen “E-Lit for Kids”, der som den første sektion i nummeret afspejler redaktørernes intention om en “un-niche-ing” af “(electronic) literature for young people” (ibid., 9).

ARTIKEL: A CHINESE CLUSTER: DANISH BORN-DIGITAL COMIC AS SOURCE FOR TRANSMEDIA DESIGN AND INNOVATION

1. INTRODUCTION

In our contemporary mediatized culture, children and young adults encounter literature as poetry and stories composed of various combinations of words, images, icons, sound, music, animation, interactive, and even ludic elements; these expressions are also increasingly encountered across several media at once as diverse transmedia storytelling strategies have become prevalent. In other words, children’s literature is not – and never was – only writing in books. Recent developments involve children’s literature increasingly exploring new narrative strategies, e.g., through its movement into digital media such as apps for smartphones and tablet computers, a heightened attention towards materiality and mediality, and an increased interaction between comics and picturebooks (cf. e.g., Hatfield & Svonkin; Henkel; Christensen, “I bevægelse,” “Overgange”). New so-called born-digital literary productions for small screen devices in interaction with new movements across media call for re-evaluations of notions of (children’s) literature, the literary work, the book, and genre conventions, and encourage media-conscious analytical approaches as these works are fundamentally shaped by affordances and limitations of the media in which they are realized.⁹⁷ As N. Katherine Hayles argues in her book *Electronic Literature*, “the entire

⁹⁷ See among others Frederico, Henkel, Mygind, Schwebs, Stichnothe, Turrión, and Zheng for specific analytical approaches to digital literary apps for children and young adults.

field of electronic literature test[s] the boundaries of the literary and challenges us to rethink our assumptions of what literature can do and be” (5).⁹⁸

A branch of this new digital literature, i.e., fiction that makes “aesthetic use of the features of digital media” (Simanowski 17), encompasses works that are described by their producers as digital comics, webcomics, or digital graphic novels. This article will focus on an ongoing Danish transmedia project, the *Shanghai 1927 Project* that has the “digital comic book” (as labelled by the production company), *The Girl from Shanghai* as a central component along with the two websites, *Shanghai Modern* and *Shanghai Learning*. The entire *Shanghai 1927 Project* is targeted at a teenage audience.

An essential feature of these digital works is the possibility of creating hyperlinks and dependencies between both specific elements in a work and between entire stand-alone products, thus creating new possibilities for transmedia storytelling strategies. In the *Shanghai 1927 Project*, the movements across media are created by means of paratextual references and hyperlinks forming a work that consists of parallel as well as embedded entities. However, during the development and ongoing production process, the project inspired and gave rise to a new independent performance production, *Shanghai – The Never Ending Big Band Experience*, now known as *Never Ending Shanghai*, that in its own way fuses elements from the initial *Shanghai 1927*-production, different media and artistic expressions resulting in a work that is at the same time part of, connected to and yet independent of the *Shanghai 1927 Project*. The performance is also currently being transformed into an interactive audio-visual app for smartphones (due for release in 2017). But how should we understand and study these creations in relation to each other? And why does such a development even occur?

Using the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* as a case study, this article will propose and discuss the concept of the *cluster work* as a consequence of a specific configuration of transmedia practice within the distinct conditions under which digital literature is currently produced in Denmark. Transmedia practice can generally be

⁹⁸ The terms *digital* and *electronic* literature are used interchangeably in contemporary critical texts. Hayles uses the term “electronic literature,” or e-lit, as does the Electronic Literature Organization. In my opinion, the word “electronic” points backwards towards the early stages of electronic media and technology and thus early stages of this particular literature. Instead, I prefer to use “digital” as this term is more inclusive and up to date with the various kinds of digital media that can be produced, viewed, distributed etc. on digital electronic devices.

understood as “a creative practice that involves the employment of multiple distinct media and environments for expression” (Dena 1). Unlike the concept of transmedia storytelling which emphasizes the development and expansion of a storyworld through individual narrative representations in a large narrative system (Ryan “Transmedia Storytelling”), a cluster work entails a number of stand-alone works that have a narrative overlap but also have relative components that add something individual to and thus expand upon a shared totality. The works are made by the same authorial source (often a collaborative team), realized in different media and often available to an audience simultaneously. It is reasonable to argue that one work is an adaptation of the other, but the concept of adaptation does not take into account the situation where the works actually feed content into each other. In order to adequately identify both overlap and expansions, it is critical to investigate how each work’s creative and artistic strategies (including both form and content) interact with media-specific constraints and possibilities, while also including the physical as well as the interpretational interactions of the reader-user with the work. This approach expands Hayles’ media-specific analyses of electronic literature to include transmedia compositions (Hayles 2002).

In this article, I will analyze selected components of the *Shanghai 1927 Project* in order to elucidate it as a transmedia composition and discuss how and under what conditions the project is designed, produced, and has evolved as a transmedia storytelling project. These conditions have worked as a source for transmedia design and innovation concretized in the *Never Ending Shanghai* production. The concept of the cluster work is specifically discussed in relation to theories of transmedia storytelling, adaptation and transmedia practice and adds an important theoretical contribution to the field of media-conscious and transmedia narratology.

2. THE GIRL FROM SHANGHAI: DIGITAL COMIC BETWEEN IMMEDIACY AND HYPERMEDIACY

The digital comic *The Girl from Shanghai* is the primary building block of the ongoing *Shanghai 1927 Project*. The comic’s main character is the 16-year-old girl Lu Ping who is from an upper-class family growing up in 1920s Shanghai. Building on the historical events that took place in Shanghai in 1927, Lu Ping’s fictitious story is a coming of age story, in which she reflects on her own shielded environment, where more wealth and Western

customs are desirable, and she ends up joining the Labor movement thereby distancing herself from her family and friends. At a critical point, she realizes that the new people around her are willing to kill for the Communist cause and have been using her to get to her father and the bank for which he works. But the Communists and Labor movement have been misled by general Chiang Kai-Shek and the Chinese Nationalist Party and are brutally slaughtered in the streets. Lu Ping manages to escape and once back home with her family, completely disillusioned, she declines to keep on fighting for the Communists and decides to leave Shanghai.⁹⁹

The Girl from Shanghai was created – to be experienced on an iPad or computer screen – by an interdisciplinary team of creators under the Danish business and production umbrella company Kong Orange. The digital comic was devised to be accompanied by a website, *Shanghai Modern*, which was designed as a fictional historical online magazine that, by imitating the style of an entertainment magazine like *Vanity Fair*, elaborates on actual events of 1927 Shanghai using, among other things, source photographs. Also, the user can access an encyclopedic layer of content, *Shanghai Encyclopedia*, that provides deeper factual background information. Finally, on another website, *Shanghai Learning*, potential users such as students and teachers in the Danish junior high school level of education (grades 7-9/10) are provided with learning material for subjects such as Danish, English, and History.

My analysis of the digital comic will take chapter one, “Evil city,” of *The Girl from Shanghai* (the app version)¹⁰⁰ as its point of departure since it is the only one currently publicly available. In order to identify the digital comic as a component of a transmedia storytelling strategy and a cluster work, my analysis will focus on its specific mediality and materiality. I argue that it is essential to identify the digital comic’s way of being so as to be

⁹⁹ I have followed the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* since 2014 and have conducted several interviews with the creators during this period. I would like to thank Kong Orange, especially Esben Kjær Ravn, Søren Hein Rasmussen and Signe Bisgaard who have all contributed generously to this article. All quotes, information and material are published with their approval. I have also had access to not yet published material, among other things the manuscript for *The Girl from Shanghai*, which is still a work in progress and the summary given here is therefore only a preliminary and general outline.

¹⁰⁰ “Evil city” was released as the free iOS app *Pigen fra Shanghai – kapitel 1* (in English: *The Girl from Shanghai—Chapter 1*) and on the website www.shanghaimodern.com/app in December 2015. It is currently only searchable under its Danish title *Pigen fra Shanghai* in Apple’s App Store, but it is possible to switch to English within the app or on the website. *The Girl from Shanghai* is due for international release after the Danish version is completed.

able to study its position in and how it works as part of a transmedia composition. In her theorization of contemporary literature in media-specific terms in the book *Writing Machines*, Hayles defines materiality as an emergent property that cannot be identified in advance. Materiality emerges as a quality in the collaborative triangulation between the physical properties of the medium and the work, the work's artistic strategies, and the user's interactions with the work.

While many born-digital comics make a point of breaking with the traditional comic page, for example by exploring the screen not as a boxed page but as a window through different "infinite canvas" strategies (McCloud), *The Girl from Shanghai* is remarkably conventional in its visual expression and sequential structure. The app remediates typical elements from comic books such as a cover and introductory splash pages, i.e., full-page illustrations, exploiting this well-known zone of the paratext. Gérard Genette describes the paratext as a "zone between text and off-text, a zone not only of transition but also of *transaction*" (Genette 2). This "transactional zone" is used as a metafictional device while at the same time forming a transmedia connection – or maybe more accurately, a *hint* to the also fictional magazine *Shanghai Modern*. Since this digital format innately has other affordances than a paper page, I will instead, borrowing from film terminology, use the term *frame*, as this word more adequately captures the difference between this particular digital format and, for example, a scrollable webpage. So, the first frame of the app, the "cover" (see Fig. 1), establishes the comic book *The Girl from Shanghai* in a metafictional, transmedia setting as a product of *Shanghai Modern*: the image of a girl with an ambiguous facial expression fills the middle of the frame and is ringed by a border with a Chinese-looking pattern.

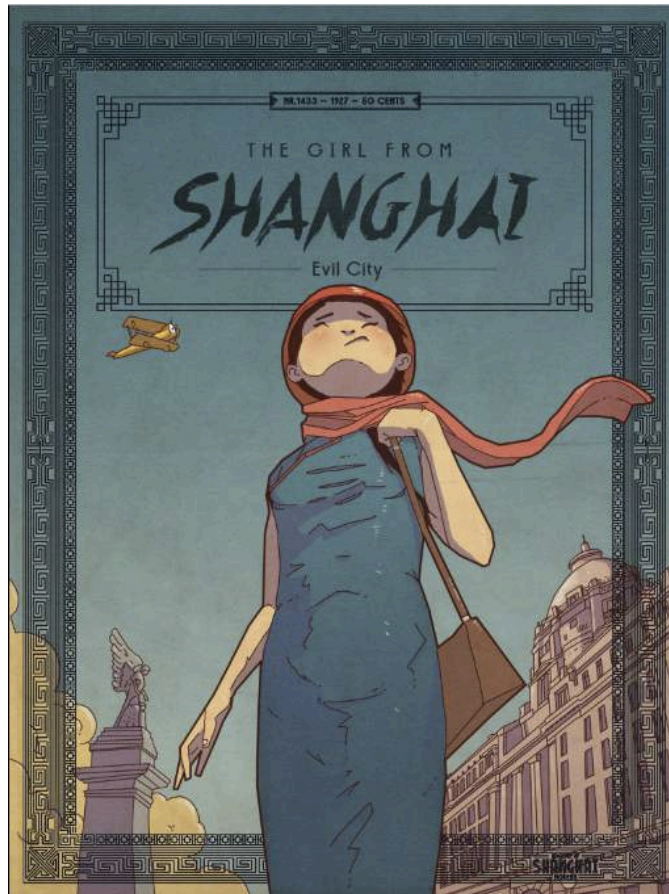


Fig. 1. Cover frame to *The Girl from Shanghai*

Above the title, we find more fictitious paratextual information such as a volume number, a price (50 cents) and a publication year (1927), and in the bottom-right corner the logo for *Shanghai Modern* is placed. The next “splash” frame depicts an animated steaming teapot and bowl and at the bottom, the comic is again situated in relation to *Shanghai Modern* as: “This week’s comic book.” The third splash frame features an animated steam whistle and a quote from the famous short story “Shanghai Foxtrot” (1934) by Mu Shiying, “Shanghai. A heaven built upon a hell!” (translation by Andrew David Field). The animated illustrations are placed on backgrounds that simulate old paper, showing folds and edges turning yellow. Ambient music played by a single electric guitar is accompanying these introductory frames, the steam animations moving in time with the guitar’s subtle vibrato.

Following these paratexts is a full-frame image with a white border, and a calm piano piece takes over as accompaniment with elusive underlying vibrations from the guitar. The image shows the entry to a residential area and a speech bubble indicating a person shouting:

“Amah, where are you?!?”¹⁰¹ A small camera icon is placed at the top right corner of the image and when tapping it, the majority of the image is replaced by a black and white photograph of a similar residential area while the speech bubble and a few other drawn elements remain. In tapping the speech bubble, a dramatized female voice recites the text. Black and white photographs like this can be accessed throughout the chapter showing, for example, an old photo of the Astor Hotel in Shanghai and a photo of Chinese women dancing with white men. The chapter’s remaining 15 frames remediate the traditional comics page layout with mainly three tiers of panels. The panels are placed on a white background that again imitate paper showing folds and delicate nuances in the paper fibers (see Fig. 2).



Fig. 2. Typical frame layout

In the frame following the full-frame image of the residential area, we see that the shouting is coming from a young girl. An elderly woman is rushing up a flight of stairs to get to her followed by the onomatopoeia “Tap Tap Tap.” The girl is about to celebrate her “Sweet 16,”

¹⁰¹ All English quotes from *The Girl from Shanghai* have been translated for the English version of the app by Christina Jessen and Esben Kjær Ravn. Stine Spedsbjerg wrote the Danish manuscript.

an American coming of age tradition that the family has appropriated, and the girl wants the woman to help her prepare so she can go “to Astor to be a lady.” In the middle bottom panel, the woman smiles and says: “Why are you in such a hurry to grow up? You’re still my little girl ...”



Fig. 3. Video “The Amah”

The panel holds a film projector icon at the top corner. Tapping the icon, the whole frame fades away and is replaced by a menu that requires the user to turn the iPad to a horizontal position. The menu introduces “The Amah” now showing only the image from the panel, a play-icon and a close-icon. The play-icon activates a sound similar to that of a rolling early film projector and shows a short black and white animation movie. In the movie, the woman is now visibly younger and she is tucking in a baby while afterwards walking to her room across a hall where a party is taking place in the background. In her room, she lays down on the floor, blows out a candle and goes to sleep. This first chapter features two other short animation movies, “The Rickshaw Runner” and “The Gangster.” These videos are transmedia expansions of the storyworld showing the backstory and social role of these characters through animated actions, sounds, music, and facial expressions, but not through any kind of verbal description. They represent characters that are in the periphery of Lu Ping’s own world and display power relations, instances of violence and exploitation of people from lower classes. In this way, the videos in this particular chapter make a strong

political commentary and expose even further the irony and hypocrisy of the “heavenly” society (cf. Mu Shiyong: “Shanghai. A heaven built upon a hell”).

Consequently, in its materiality, the digital comic creates an aesthetic tension between traditional comic conventions, the paper comic book, the physical frame of the tablet, and the graphical user interface, here exemplified in the interactive icons that reveal other layers of content. This tension is a demonstration of what Bolter and Grusin have named “the double logic of remediation”: “Our culture wants both to multiply its media and to erase all traces of mediation: ideally, it wants to erase its media in the very act of multiplying them” (5). They argue that remediation, i.e., the representation of one medium in another, is a defining characteristic of new digital media and a strategy that can be traced in new and old media alike in their effort to remake themselves and each other. *The Girl from Shanghai* is striving to represent an authentic unmediated experience through the incorporation of historical source photographs from Shanghai into the illustrated panels, while these panels at the same time explicitly reveal themselves as “windowed” by a medium. So, the digital comic oscillates between Bolter and Grusin’s logics of immediacy and hypermediacy; between creating a transparent, unmediated, immersive experience and explicitly pointing to the interference of a medium: “Where immediacy suggests a unified visual space, contemporary hypermediacy offers a heterogeneous space, in which representation is conceived of not as a window on to the world, but rather as “windowed” itself – with windows that open on to other representations or other media” (34). This is especially clear in the panel that reveals a photograph of dancing white men and Chinese women, in which the illustration of a hand that is about to touch the bottom of a woman has remained in the panel overlying the photograph (see Fig. 4).



Fig. 4. The two layers of one panel



Fig. 5. The first page with panels in *Dalton-Brødrenes Fætre* (1978) (Original title: *Les Cousins Dalton* (*The Dalton Cousins*), 1958) written by René Goscinny and drawn by Morris, Danish translation by Tonny Lützer. Here the fictional Dalton Brothers are commemorating their famous cousins Bob, Grat, Bill, and Emmet Dalton and decide they want to do something that would have made them proud. So they decide to revenge themselves on the man who “neutralized” their cousins: Lucky Luke.

On the one hand, this points to the presence of the digital medium by affording the user an opportunity to activate a new layer, something that would not be possible in the same way in a print comic. On the other hand, the drawn hand and bottom alludes to the women as prostitutes but it also serves as a self-conscious comment on how the graphic narrative necessarily must be a fictional interpretation of historical real-life events and that even though encountering authentic photographs, the reader-user is experiencing this historical reality through a filter of graphic

fiction. As such, there is a noteworthy difference between the strategy of *The Girl from Shanghai* and earlier print comics inspired by real events, such as *Lucky Luke*

by Belgian cartoonist Morris. In the *Lucky Luke* comics, a separate section in the back of a single album would be dedicated to telling the “true” story and showing photographs of the historic events or people that inspired the fictional story and characters, such as the building of the first transcontinental railroad (*Lucky Luke* #9: *Des rails sur la Prairie* (1957)) or the Dalton Brothers (*Lucky Luke* #12: *Les Cousins Dalton* (1958)) (see Fig. 5 and 6).

In the *Lucky Luke* comics, the historic sources are part of the paratext and therefore surrounding the text, while they are an integrated part of the text in *The Girl from Shanghai*.

The paratextual elements of the app are also part of its fluctuation between immediacy and hypermediacy. They simulate a transparent presentation of a paper comic book while the movements of the animations, the music and the superimposing menu-icon (a cogwheel) of the interface make the reader-user aware of its nature as a digitally mediated artefact. As Ayoe Quist Henkel comments based on her analysis of the literary app *Tavs* (*Silent*) (2013) and her reflections

on the physicality of the tablet computer that seem to encourage illusory features and media reflexivity: “Metafiction seems to have particularly good conditions in the interfaces of digital children’s literature” (Henkel “Børnelitteratur mellem medier” n.pag., my translation). This media reflexivity taps into a tendency in contemporary children’s print and digital literature to reflect through its materiality, including its visual and verbal language, on its own way of being.¹⁰² In print picturebooks the tendency is, among other things, expressed through an increase in authors and illustrators experimenting with meaning-making through all elements of the book medium, not only word and image interplay (Christensen “I bevægelse”), while in young adult novels, the tendency is expressed through reflections on

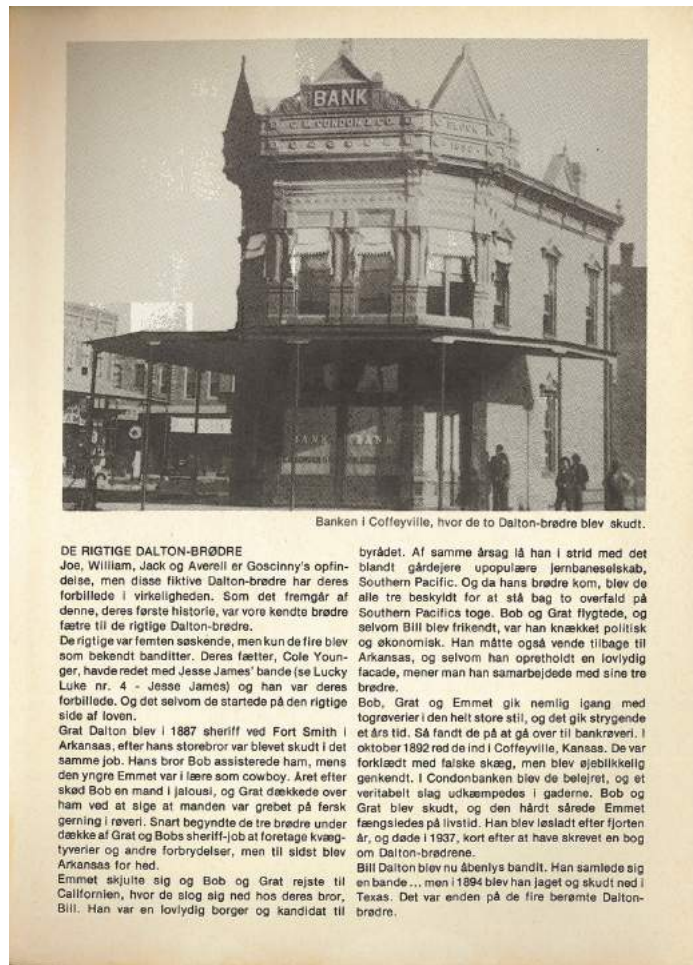


Fig. 6. After the pages with panels in *Dalton-Brødrenes Fætre*, page 47 features a photograph of the bank in Coffeyville where two of the real Dalton Brothers were shot and the text below tells of the real Dalton Brothers and how the fictional Dalton Brothers from the comic are cousins to the real Dalton Brothers.

¹⁰² See Tanderup for a more general discussion about the changing status and function of the printed novel in the digital age.

the role of media in young people's lives and formal incorporation of other media expressions, such as text messages and web addresses (Henkel "Ungdomslitteratur former(er) sig"). In digital literary apps for both children and adults, it is especially the tablet's ability to create virtual, illusory, and yet sensuous environments and also its ability to engage the user's body creatively that are currently being explored.¹⁰³

A significant aspect of *The Girl from Shanghai* is that it can be characterized as a transmedia composition and therefore as a result of a specific transmedia practice *in itself* due to the incorporation of the animation movies – elements that expand the storyworld of the digital comic across media but as part of the same composition. This is a central point when studying the digital comic as part of a cluster work as I argue that the cluster work is the outcome of a specific configuration of transmedia practice.

3. THE SHANGHAI 1927 PROJECT: NAVIGATING ACROSS FACT AND FICTION

As mentioned above, *The Girl from Shanghai* is not a standalone digital comic, but designed and produced as a component in a transmedia storytelling composition that combines fiction with historical facts, several formats, genres, media, and modes of expression in order to "to establish a powerful experience in which you can keep diving in further" (Kong Orange "The Shanghai 1927 Project"). By itself, the concept "transmedia" means "across media" and can refer to "any number of possible relationships that might exist between the various texts that constitute a contemporary entertainment franchise" (Jenkins "Introduction" 6). However, in his depiction of contemporary *convergence culture*, the American media scholar Henry Jenkins traces a shift in emphasis from the governing economic logic of franchises to an increased attention on artistic vision through strategies of *transmedia storytelling* – which naturally holds new commercial potential as well. Jenkins defines this strategy as "the systematic unfolding of elements of a story world across multiple media platforms, with each platform making a unique and original contribution to the experience as a whole" (ibid.). Typically, we recognize the approach from large successful entertainment franchises such as *Harry Potter*, various Disney franchises, *The Lord of the Rings*, and *Star Wars*. These are examples of the "snowball" effect, where a story (often a series) created by a single author has

¹⁰³ See for example *Wuwu & Co.* (2014) by Merete Pryds Helle and Step in Books, *Lakridsmanden* (2017) by Hopspots and *Pry* (2014) by Tender Claws.

become so popular that it generates a variety of adaptations, sequels, prequels, and fan fiction in a multiplicity of media (Ryan “Transmedia Storytelling and Transfictionality”). In her theorization of transmedia practice, Christy Dena has named such transmedia projects “intercompositional” as they involve separate processes of composition. Another variation, “intracompositional” transmedia projects, Dena argues, involve a more unified process of composition, in which a story is conceived of as developing across different media platforms. Yet, transmedia storytelling is also becoming an important narrative mode on a more wide-ranging level, especially following the implementation of new digital technology in cultural artefacts, such as the combination of augmented reality apps with comics and picturebooks.¹⁰⁴

As my analysis showed, *The Girl from Shanghai* situates itself through metafictional paratextual strategies as a product of the magazine *Shanghai Modern*. The last frame of the digital comic shows another metafictional paratextual element: a full frame with what appears to be authentic advertisements for an old Chinese telephone company, cigarettes, silk hosiery, and a guide to a Shanghai 1927 hair styles for women. The frame mimics the back cover of a comic book which often includes advertisements. This is an anachronism since comic books did not appear until the 1930s, yet, throughout the 20th century and into the 21st, comics and especially comic strips have been published in newspapers and magazines and have therefore traditionally been in close proximity to ads. In the bottom right corner, the reader-user is directed towards and can access *Shanghai Modern* “For more guides, articles and ads go to Shanghai Modern” via an embedded hyperlink. Hence, the digital comic creates transmedia links to another platform both through “inactive” paratextual references, such as the placement of the Shanghai Modern logo and textual referrals in the frames, and through active hyperlinks, such as in the app menu where the reader-user can tap the logo “Published by Shanghai Modern” that directs her out of the app and onto the website shanghai-modern.com.

The website remediates an entertainment magazine in its narrative style and choice of topics and continues the metafictional paratextual framing from the digital comic with information such as date, price of the magazine in several currencies, volume number, etc.

¹⁰⁴ See for example Stu Campbell/Sutu’s augmented reality print comic book and digital app *Modern Polaxis* (2014) and the picturebook by William Joyce: *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (2012) and the augmented reality app *IMAG-NO-TRON* (2012).

Yet, this remediation does not seem quite as keen on imitating a paper magazine as the digital comic is on imitating a paper comic book, since the website uses a common web blog layout with scrollable columns. Notably, the website features some of the same advertisements as the digital comic, thus forming a coherence between comic and website, and a box that promotes *The Girl from Shanghai* as the “comic of the week,” showing an image of an iPad displaying the comic’s cover frame. In this way, the website and the digital comic are parallel compositions and media, but they are also embedded in each other via hyperlinks, which means that they can work as a point of entry to the other for new reader-users.

The website features articles of various kinds on topics such as politics, fashion, travels, and lifestyle. Under the category “Current events” you can, for example, find an article, accompanied by a black and white photograph of dancing men and women, that celebrates the dance hostesses with the title “Long live the dance hostess.”¹⁰⁵ The article explicitly addresses a white male reader staying in Shanghai in 1927, asking “How do you deal with a city featuring both a roaring nightlife and far, far too many single white gentlemen? You enjoy the great selection of beautiful dance hostesses of all colors and prices.” While it might appear slightly exaggerated and caricatured to a contemporary audience, the article still confirms and elaborates on the insinuations made in the comic by Lu Ping’s friends, that the girls dancing at the Astor Hotel get paid to dance with and accompany the men (see Fig. 2) – yet, the article is published in the setting of the fictional magazine, which relativizes the truth of the content. Even so, the actual reader-user of the magazine is introduced to a concept such as a “dance hostess” and a narrator attitude that creates – from a contemporary reader’s point of view – a problematic distinction between the Chinese woman and white men in Shanghai at the time.

As Kong Orange write on their website, the magazine will eventually also include “a layer of encyclopaedic content” (Kong Orange “The Shanghai 1927 Project”) called *Shanghai Encyclopedia* and a link to *Shanghai Learning* (see Fig. 7).¹⁰⁶ The encyclopedia will provide source-based articles about actual historical events and topics. In this way, *Shanghai Modern*

¹⁰⁵ Direct link to the article: <http://www.shanghai-modern.com/article.php?articleID=254&lang=en>

¹⁰⁶ I will not include *Shanghai Learning* (in Danish: *Shanghai-Læring*) in this article as the material is only in Danish and will not be translated in the international version of the project. The website includes suggestions for teaching courses in *The Girl from Shanghai* and assignments for students that correspond with the national goals of the Danish state school.

contains another platform that includes more information with yet another approach to the historical material that claims a certain veracity.



Fig. 7. Promotional image of *Shanghai Modern* (left), and an example of how the encyclopedic layer will work (right)

So, systematically across three platforms that each provides a different perspective, approach, and new information, the *Shanghai 1927 Project* establishes not one coherent story, but rather builds a storyworld. Marie-Laure Ryan defines a storyworld as “a dynamic model of evolving situations; and its representation in the recipient’s mind is a [mental] simulation of the changes that are caused by the events of the plot” (Ryan “Story/Worlds/Media” 33). Storyworld is therefore a broader concept than fictional world because it refers to both factual and fictional stories. The central characteristic of the *Shanghai 1927*-storyworld is that it refers to factual historic events, however, another central characteristic is its play across media with metafictional framings. It is not only the transmedia links and references that create formal and navigational movements across the platforms, but also the various (meta)fictional realities or layers of each platform. The project is conceived of in this cross-platform structure by the same authorial sources, which in this case involve a collective of people and not just one author, so the overall project as well as the digital comic alone lean on an intracompositional transmedia strategy but without any attempt to create one unified, consistent story. The digital comic will ultimately present a coherent story with backstory information in the animation movies, but its connection to the fictional *Shanghai Modern* and the further embedded (factual) encyclopedic historical layer of *Shanghai Encyclopedia* makes the storyworld dynamic and unstable. Ryan argues that it is essential to distinguish the world as it is presented and shaped by a story from the world as it exists autonomously;

to separate storyworld from reference world. In order to assess the truth of a story it is necessary to consider to what extent the storyworld corresponds to the reference world (ibid.). Hence, the structure of the *Shanghai 1927 Project* and its constant fluctuation between immediacy and hypermediacy – a characteristic that is recurring in both the digital comic and the online magazine – encourage the reader-user to engage critically with the storyworld by digging deeper into the historical reality of China in the 1920s in order to understand, assess, and form her own conclusions about the storyworld.

Jenkins has argued for “spreadability vs. drillability” as central principles of transmedia storytelling. Spreadability encompasses both the process of dispersal and the capacity of the audience to manage and interact with different media in order to gather the elements of a distributed narrative and engage actively in the circulation of this content (Jenkins “Revenge of the Origami Unicorn”). Furthermore, Jason Mittell reasons that drillability refers to productions that encourage the audience “to prob[e] beneath the surface to understand the complexity of a story and its telling” (Mittell n.pag.), but also to the ability and interest of the audience to do so, which require them to develop certain research skills and methods. Hence, a key aspect of the *Shanghai 1927 Project*’s strategy – its drillability – taps into recent arguments for and discussions about transmedia as a resource for learning multiliteracies: “The multi-modal, multi-sited nature of many transmedia productions challenge children to use varied textual, visual, and media literacy skills to decode and remix media elements” (Herr-Stephenson et al. 11). In addition to these skills suggested by Herr-Stephenson et al., I would argue that the *Shanghai 1927 Project* proposes a transmedia strategy that compels the reader-user to develop information and critical literacy, meaning the highly relevant ability, for our contemporary digital age, to assess and critically evaluate sources of information and analyze texts in order to find possible embedded discrimination.

As a transmedia composition, the *Shanghai 1927 Project* encourages the reader-user to actively navigate between fact and fiction across different media by blending historical source material with different narrative forms. This approach is also present in *Never Ending Shanghai*; the performance and work of music that started as the score for *The Girl from Shanghai* but developed into and became a separate, individual work that is still integrally connected to *The Girl from Shanghai*. Together the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* form a cluster work that is the result of specific financial and creative conditions.

4. FINANCIAL AND CREATIVE FEEDBACK LOOPS: *NEVER ENDING SHANGHAI*

Like in most countries, large Danish publishing houses are not very willing to risk experimenting with digital storytelling productions.¹⁰⁷ Instead, the large publishers are now, more or less aggressively, competing to obtain e- and audiobook rights from authors (alive and dead) and translators, in order to digitize backlist titles (Bangsgaard n.pag.). Even so, a small number of experimental digital literary works have emerged in recent years, the majority of them aimed at children or young people and most produced by small independent companies often established by professionals who have no connection to the publishing industry or to the established literary scene.¹⁰⁸ Moreover, in Denmark, many cultural projects, involving literature, visual arts, film, performance arts, and music, rely on financial support from public and (quite rarely) private funds for their development and completion. These funds do usually not have much wiggle room for cross-disciplinary projects. It was not until 2016 that a fund for the development of transmedia projects with a film component was established by the Danish Film Institute.¹⁰⁹ This situation has especially been a challenge for digital literature ventures. The initiators behind such projects often find that their ideas fall between two stools, frequently between the scope of game and literature funds, which means they have had to take a more creative approach to fundraising.¹¹⁰ The development of the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* reflects this condition

¹⁰⁷ See for example Arguimbau and Turner. As Arguimbau writes in his article: “Many Danish publishing houses have burnt themselves enormously on the digital market which means that they are holding back on investing when it comes to other [digital products] than e-books” (my translation).

¹⁰⁸ For example, *Wuwu & Co.* (2014) is the result of a workshop organized and funded by the Danish Arts Foundation’s Committee for Literature and produced, developed and published by the company Step in Books. The team behind the work consists of an established author, an illustrator of children’s books, a producer with a background in literature and mobile game development, and a game/interaction designer and developer. *Sofus and the Moonmachine* (2015) was illustrated, written and published by an illustrator and CG artist, *Miki* (2013) was written and published by author Morten Du□rr, *Hvad siger et menneske?* (2016) was written, designed and published by graphic designer and multi-artist Anders Ladegaard, and *The Little Mermaid: Magical Augmented Reality Book* (2016) was created and published by Books & Magic, a new company with a team of software architects, app developers, and 3D artists.

¹⁰⁹ In Danish the fund is called “Den tværmedielle udviklingsordning” (The transmedia development scheme): http://www.dfi.dk/Branche_og_stoette/Stoette/Tvaermediel-Udvikling/Den-Tvaermedielle-Udviklingsordning.aspx

¹¹⁰ As I will discuss in more detail in this section, this has been the case for the *Shanghai 1927 Project* but also for the development of *Wuwu & Co.* Producer Aksel Køie gave a talk on the development process of *Wuwu & Co.* at “StoryJam” (May 8-10 2015) where he, among other things, talked about the difficulties in funding the app. A noteworthy consequence of this was that the project was transformed specifically into a children’s story (app) because it was easier to apply for funds for children’s works than digital literary works for adults.

in a representative and interesting way. My analysis and discussion is based on information retrieved via interviews with the producer Esben Kjær Ravn and the composer Signe Bisgaard.

The ongoing life cycle of the project can be divided into three overall phases that reflect both the development and production status and the financial situation of the project. The first phase, spanning the period 2011-2015, involved the initial idea development for the project, research, putting together a production team, finding relevant partners, and the production of a prototype for the digital comic (including test production of various kinds, music composition, the first three animation movies, and the websites for *Shanghai Modern* and *Shanghai Encyclopedia*). The financial foundation for this phase was built on development support from private funds that support cultural exchange between Denmark and China, film funds, a non-profit music association, and from a fund administered by the Danish Ministry of Education. This initial phase resulted in the release of the first chapter of *The Girl from Shanghai*, *Shanghai Modern* and *Shanghai Learning* in December 2015, which was used for marketing purposes, as a test product, and as a way of showing potential funders what the project was about (including a recent new application to the Danish Ministry of Education).

During the first phase, detailed outlines for the overall project were also made, including a written manuscript by cartoonist and scriptwriter Stine Spedsbjerg which was written on top of a research-based story outline by historians Søren Hein Rasmussen and Lise Hansen, sketches based on the manuscript for the entire comic by historian and illustrator Mikkel Maltesen, and finally, outlines for the accompanying music compositions for the comic by composer Signe Bisgaard.

The second phase, 2015-2016, constitutes a more unexpected period when Signe Bisgaard, in collaboration with digital designer Laura Rathschau turned the initial outlines for the music score into a full audio-visual performance in itself with Esben Kjær Ravn, the sole proprietor of Kong Orange, as producer. The performance premiered as two concerts in Aarhus in March 2016 as part of a knowledge festival (Århundredets Festival [Festival of the Century]). The performance was named *Shanghai – The Never Ending Big Band Experience* and featured the big band Blood Sweat Drum + Bass, spoken word sourcebased monologues by Søren Hein Rasmussen, light-based animated scenography, holograms projected on smoke, and video projection mapping on stage props (see Fig. 8).



Fig. 8. *Shanghai—The Never Ending Bigband Experience*, Musikhuset Aarhus, 11 & 12 March, 2016.

Bisgaard explained that she used her own reading and interpretation of the story as a point of orientation for creating emotional tension in the composition combined with inspiration from historical elements such as the opium den and the silk factory mixed with pieces of original 1920s dance orchestra music by Whitey Smith. For the animated visual elements, Rathschau and Ruben Lisboa mixed old black and white photographs and videos from China with expressive, psychedelic, colorful photos and patterns and excerpts from the animated movies from the first chapter of *The Girl from Shanghai*. Bisgaard and Rathschau later adjusted the performance for other events, such as Danish Music Awards Jazz 2016. Now the performance is known as *Never Ending Shanghai* and described as a “time-travel connecting Shanghai in the 1920s with our time [and] customized to each presentation” (*Never Ending Shanghai*).¹¹¹ The performance is also being transformed into an interactive audio-visual app for smartphones in 2017. Due to the nature of the performance and the idea for an interactive app as a new rendition of the performance, Bisgaard was able to apply for funds that Kong Orange was not able to provide for the digital comic. The app, the live performance, and the

¹¹¹ See video recordings of the various performances on Bisgaard and Rathschaus website: <https://www.bisgaard-rathschau.dk/video>.

also forthcoming album release is supported by among others the municipality of Aarhus, composers' and musicians' associations, and the Danish Arts Foundation.

As the project is not yet finished, the third phase is still to be determined, but according to Signe Bisgaard the music from the performance, the concert app and the album release will feed back into the completion of the digital comic and thus become an integral part of the final *Shanghai 1927 Project*. Paradoxically, this multiplication of the *Shanghai* project will then have contributed to the financing of the digital comic. The digital comic will be released in Denmark in two volumes; chapter 1 will be published as part of volume 1 in early 2018. The project will be free of charge as educational material and after releasing the Danish version, the *Shanghai 1927 Project* will be translated into more languages and released commercially in a more deliberate serial format.

5. THE CLUSTER WORK: A PRODUCT OF TRANSMEDIA PRACTICE

Due to the ongoing process of media convergence, including extensive digitalization, the conglomeratization of media, and the proliferation of channels, not to mention the cultural dominance of a massive number of large narrative systems such as *Harry Potter* and *Star Wars*, transmedia storytelling has been glorified as an inescapable narrative mode. Consequently, *transmedia* is most often defined and discussed, following Jenkins' definition of transmedia storytelling, according to its end-point characteristics, such as the "expansion" structure of a story being continued or given backstory across media. This has, as Christy Dena argues in her study of transmedia practice, resulted in the distinctiveness of the phenomenon being obscured amongst similar phenomena. For example, the process of adaptation is most often not regarded as a transmedia storytelling phenomenon: "for many of us, a simple adaptation may be 'transmedia' but it is not 'transmedia storytelling' because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world" (Jenkins "Revenge of the Origami Unicorn"). Thus, illustrating how dominant theories of transmedia did not capture the diversity of transmedia practice, e.g., that adaptations can contribute with new aspects of an overall story, Dena has argued for a distinction between two different types of transmedia fictions: inter- and intracompositional transmedia. As I have argued in this article, the *Shanghai 1927 Project* (*The Girl from Shanghai*, *Shanghai Modern* and *Shanghai Encyclopedia*) can be viewed as an intracompositional transmedia project made specifically for a young audience and, at least

in the Danish version, with attached educational material. But where does that leave *Never Ending Shanghai*? What role does this performance play in relation to the *Shanghai 1927 Project*?

I propose to regard *Never Ending Shanghai* as an audio-visual adaptation of *The Girl from Shanghai*. Yet, this description does not fully account for the overall feedback condition where the music and the animation movies *are* actual elements in chapter 1 of the digital comic and *will become* elements in the final digital comic while also existing in other forms (performance, album and audio-visual app), nor does it account for the fact that both the adaptation and many of its components have all sprung from the same collective authorial source. In an interview, Esben Kjær Ravn explains that: “Because we dig so deep and immerse ourselves in things, a lot of these things tend to become independent projects” (Duedahl n.pag.). Together with the complex dynamics of financing these projects as discussed above, this constitutes an important condition for both this type of practice but also for the art works that the practice results in. Dena argues that what distinguishes transmedia practice is when the same authorial source adapts, remixes and/or continues a composition: “a practice where practitioners are either undertaking it themselves or co-constructing them to be a part of the meaning-making process: adapting, remixing and continuing their fictional world across distinct media and environments” (109).

Alongside other similar digital literary projects, such as Moonbot Studios’ *The Numberlys* (cf. Mygind), the case of the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* has not sufficiently described by either the concepts of transmedia storytelling or adaptation, which is why I suggest characterizing the *Shanghai 1927 Project*, *Never Ending Shanghai*, the forthcoming album, and the interactive audio-visual app as a cluster work. The concept addresses this situation where a storyworld is *produced as* and *offers itself as* a “simultaneous plurality” to an audience. A cluster refers to a group of similar elements that are close – or even grow together – and their proximity to each other makes it difficult to tell them apart but also to not consider them as one totality. Thus, originating from the same authorial source, a cluster work consists of a number of standalone media works in which there is a narrative intersection between the works but also relative components of each work – a heterogeneity in their individual nature – that adds something more to a joint totality. As I have showed in my analyses, the heterogeneity of the individual works calls for media-specific analyses through which it is possible to identify the contribution of an adaptation to

the whole. The concept also addresses the aspect that the individual works exist simultaneously and may therefore offer themselves as distinct points of entry to the work totality to different audiences. This was, for example, the case at the premiere of *Shanghai – The Never Ending Big Band Experience* where there was not a single child in the audience, but the performances conversely offered an adult audience a way into the *Shanghai 1927* storyworld. So, although the *Shanghai 1927 Project* is an intracompositional transmedia work, it is also part of a cluster work alongside the performance adaptation *Never Ending Shanghai* and its adaptations into an album and an audio-visual app.

6. CONCLUSION

Compared to the long reign of print books and the fiction that was written for this medium, digital literature and fiction for small screens in general are still newcomers and their development conditions are highly unstable and underexposed. In this field, the literary work is not only created by an author or by an author and an editor, but is often also the result of a close collaboration with visual artists, computer graphics artists, programmers, sound designers, voice actors, and other co-creators. The digital comic *The Girl from Shanghai* is not only part of this new field of digital children's literature but is also a component of a transmedia storytelling project that uses multiple media platforms to create a layered experience and storyworld. Furthermore, the *Shanghai 1927 Project* involves a distinct transmedia practice, which has resulted in the separate performance *Never Ending Shanghai* and its forthcoming media adaptations. As this article has discussed, this development and practice are results of the transmedia and collaborative nature of the project but to a great extent also the outcomes of the options for developmental funding that exist in the Danish system which is not yet sufficiently prepared to accommodate either digital literary projects or experimental transmedia storytelling projects.¹¹² Embracing this phenomenon, this article has proposed to add the concept of cluster work to the theory of transmedia storytelling and to the evolving field of mediaconscious narratology and media-specific analysis. The cluster work is a product of a distinct transmedia practice, which is not accounted for in prevalent theories of transmedia storytelling, a practice that involves developing a storyworld across

¹¹² The Danish Arts Foundation's Committee for Literature has recently added the possibility of applying for the initial phase of so-called "digital graphic narrative" projects in the "general resources" pool (in Danish: De generelle midler, <http://www.kunst.dk/kunststoette/puljestamside/tilskud/de-generelle-midler/>).

multiple media and environments through both individual expansions *and* adaptations by the same authorial source(s). The idea of the cluster work explains the distinct relationship between the *Shanghai 1927 Project* and *Never Ending Shanghai* where one is an intracompositional transmedia storytelling phenomenon and the other is, on the one hand, an adaptation of the former but at the same time its own media art work, which eventually will become an actual component of the former. Thus, while building on Henry Jenkins' definition of transmedia storytelling, where elements of a storyworld are unfolded across multiple media, the cluster work also challenges existing notions of transmedia storytelling by actively including the same authorial source adaptations as "expansive" entities. The concept is a direct aesthetic result of contemporary transmedia practices and the distinct conditions under which digital literary projects are currently being developed.¹¹³

¹¹³ I would like to thank Tore Rye Andersen, Nina Christensen, Christy Dena, Aline Frederico, Meredith Dabek, and the anonymous reviewers for their constructive comments on this project.

KAPITEL 6

KONKLUSIONER OG PERSPEKTIVER

Det er halvandet år siden, den sidste episode af fjerde og efter alt at dømme sidste sæson af SKAM blev vist, men det betyder ikke, at SKAM-universet ikke lever – “Mennesker trenger mennesker”, som karakteren Noora siger, og de gør de fortsat: Bogversionen af det originale råmanuskript til seriens første sæson er lige udkommet på dansk, og alle fire råmanuskripter er allerede udkommet som bøger på norsk. Desuden offentliggør NRK i december 2018 en serie på fire afsnit med de bedste fraklip (eller “bloopers”) fra de fire sæsoner.¹¹⁴ Udover de scener, som publikum allerede kender fra serien, indeholder denne første råmanuskript-bog blandt andet scener, som ikke kom med i de færdigklippede afsnit, en prolog og en epilog, samt ikke mindst instruktør Julie Andems egne kommentarer og håndskrevne mindmaps. I epilogen i SKAM, *Sæson 1: Eva, Råmanus* fremgår det, som Andem selv afslører i sin Instagram-post herunder, at de to karakterer Jonas og Isak kysser hinanden, som en udfordring til en fest.



Skærmbillede af en post fra 3. september 2018 fra instruktør Julie Andems Instagram-konto, <https://www.instagram.com/julieandem/>

¹¹⁴ Tilgængelig via NRKs online-streamingtjeneste: <https://tv.nrk.no/serie/skam/sesong/5/episode/1/avspiller> og i Danmark via DRs online-streamingtjeneste: <https://www.dr.dk/tv/se/skam/skam-bloopers/skam-i-bloopers>.

Scenen i bogens epilog er ikke med i webserien og findes altså kun i skrevet form i bogmanuskriptet. Men dette betyder netop, at scenen er blevet offentliggjort, endda med *Andem selv* som afsender; den er nu en del af den officielle, autoriserede *SKAM*-verden. Som læseoplevelse er manuskriptbogen således både en gentagelse men også en udbygning af *SKAM*-fortællingen. Bogens prolog slår de centrale konflikter an; konflikten mellem hovedpersonen Eva og hendes tidligere veninde Ingrid og konflikten i *Eva selv*, som handler om hendes eget selvværd, og dette bliver altså anslaget og pejlemærket for fortællingens videre udfoldelse. I webserien er dette anslag ikke med, og der bliver i stedet ledt langsomt op til blotlægningen af konflikterne. Ligesådan fungerer epilogens handling som en slags eksplicitering af noget som webserien antyder. Epilogens handling bliver en skærpelse af Isaks seksuelle usikkerhed og et pejlemærke for den videre fortælling i serien.

Som jeg indledte denne afhandling med at beskrive, så har *SKAM* fra starten udgjort en koncentreret form for transmedia storytelling, hvor publikum kunne følge fortællingens serialiserede udfoldelse via forskellige medieplatforme, som alle kan tilgås på fx en smartphone. Men med manuskriptbogens udgivelse bliver *SKAM* også det, som jeg i afhandlingen har foreslået at kalde et klyngeværk. Afhandlingens udvikling af klyngeværk-begrebet har vist, at der på baggrund af nye former for transmedial praksis er behov for en udvidelse og nuancering af Henry Jenkins' populære transmedia storytelling-begreb. Transmediale kompositioner fordrer desuden en mediespecifik analyse for fyldestgørende at kunne beskrive de forskellige medieteksters bidrag til kompositionen. Manuskriptbogen *SKAM, Sæson 1: Eva* knytter an til klyngeværk-begrebet, fordi den udgør en anden selvberørende medieversion af den samme fortælling som webserien, der dog bidrager med noget specifikt til værkhelheden. Dels rummer manuskriptbogen ny information, som udvider og uddyber fortællingen, dels vil en mediespecifik analyse kunne udpege manuskriptbogens særegne måde at formidle denne fortælling på, som ligeledes føjer lag til værket som helhed – fortællingen og den fiktive verden bliver altså større med denne bog.



Omslag til de fire SKAM-manuskriptbøger. Omslagsdesign: Snøhetta.

I et interview, hvor journalisten Daniel Eriksen har stillet det oplagte spørgsmål: “Men hvorfor skal folk lese manus til en TV-serie de allerede har sett?”, udtaler Sarah Natasha Melbye, forlagschef for det norske forlag Armada, der udgiver de norske manuskriptbøger: “Det er noe med måten Julie Andem skriver på, som man bare må lese” (Eriksen 2018, n.pag.). Melbye peger hermed specifikt på manuskriptbogen som en særlig *læseoplevelse* – måske endda på en litterær sensibilitet i manuskriptteksten – og altså ikke blot på den nye information, som bøgerne rummer. Ud fra et litterært perspektiv er dette interessant, fordi manuskriptet er udgivet som bog og ikke som en såkaldt bogmativering (*novelization*), altså en romanadaptation af fx et filmmanuskript, hvor manuskriptformen skrives om til prosa, som ellers har været en udbredt praksis siden starten af 1900-tallet (se fx Stephensen 2012). Bogen udgør en fortolkning – en materiel tekstbegivenhed (jf. McGann 1991) – fordi manuskriptet optræder med et specialdesignet omslag, teksten er bearbejdet typografisk og har fået et layout, der tillader uindviede at tilegne sig teksten, ligesom den som sagt ledsages af Andems håndskrevne mindmaps. En beslægtet praksis afspejler sig i udgivelsen af manuskriptbøgerne til den nye *Fantastic Beasts*-filmserie, som J.K. Rowling har skrevet. Eksempelvis udkom manuskriptbogen til den anden film i serien *Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald – The Original Screenplay* samme dag som filmen havde verdenspremiere 16. november 2018 med et specialdesignet omslag. Forsiden blev offentliggjort på Pottermore allerede i maj 2018 med en opfordring til at undersøge coveret grundigt for spor, der peger frem mod seriens videre forløb (Pottermore Limited 2018c).

På den ene side lægger denne praksis sig i forlængelse af de føromtalt bogmativeringer, som tilbyder fans en mulighed for at vende tilbage til en film, de har været begejstrede for, ligesom de udgør en ny, afledt kommerciel indtægtskilde, som en form for merchandise eller “tie-in”-produkt. Hertil kommer den ligeledes velkendte og udbredte praksis med at genudgive en roman, hvis den er blevet filmatiseret, hvor genudgivelsen

udstyres med visuelt materiale fra filmen, så forbindelsen imellem de to værker gøres tydelig. Her fungerer bog og film ligeledes som gensidig reklame for hinanden.

På den anden side mener jeg, at disse manuskriptbøger er et resultat af en specifik ny transmedial praksis, idet forfatterinstansen spiller en afgørende autoriserende rolle (hvh. Julie Andem og J.K. Rowling), i modsætning til fx bogmatiseringer, som oftest ikke skrives af filmens instruktør eller manuskriptforfatter men af en helt tredje part, og manuskriptbøgerne fungerer hermed som autoriserede adaptationer og selvberørende indgange til deres respektive universer og samtidig som mediespecifikke udbygninger af de fiktive verdener.

Tendensen peger desuden på film-, tv- og webserie-manuskriptet som en særlig litterær genre, der er forskellig fra teatermanuskriptet eller dramaet som genre. I modsætning til dramaet, som udgør en etableret litterær genre, og som det er almindeligt at læse som litterær tekst uafhængigt af dets konkrete opførelse, så er denne form for manuskript anderledes tæt knyttet til én bestemt medierepræsentation; én bestemt film, én bestemt web-sæson osv. Manuskriptbogen til *SKAM, Sæson 1: Eva* kræver desuden en særlig læsekompetence, som traditionelt knytter sig til læsningen af både romaner og drama, og en særlig intermedial læsekompetence. Korte og Schneider italesætter den intermediale læsekompetence, som et publiceret filmmanuskript fordrer af sin læser: "As the screenplay is an essentially intermedial text type, a verbal text originally written as a blueprint for a production using another medium (which is itself multimedial), an intermedial competence is essential in grasping the screenplay's special artistic demands and artistic merits" (Korte & Schneider 2000, 97). Læsningen af et udgivet filmmanuskript afkræver altså af sin læser, at man forstår at omsætte manuskriptets koder (så som angivelse af kameraposition, klip mv.) i samspil med replikker og regibemærkninger til en del af betydningsdannelsen. I tilfældet med manuskriptet til *SKAM* inkluderer dette ligeledes en forståelse af, at manuskriptet også repræsenterer indhold, fx skriftlige udvekslinger mellem karaktererne i den fiktive verden, som figurerer på digitale medieplatforme som Facebook og Instagram.

Som en art rammefortælling for denne afhandling aftegner *SKAM* den transmediale mediekultur, som børn og unge lever i og er medskabere af i dag. Udfoldelsen og udviklingen af *SKAM*-universet markerer samtidig også potentialerne i transmediale fortællestrategier, herunder digitale mediers intensivering af serialiserede narrative former via muligheden for at publicere real-time-indhold (se fx Andersen & Linkis 2019) og det modtagerengagement,

som en sådan fortællestrategi kan afføde (se fx Bengtsson, Källquist & Sveningsson 2018). Med udgivelsen af råmanuskripterne som bøger skriver *SKAM* sig ligeledes ind i en tendens, som denne afhandling har beskæftiget sig med, til at lade digitale og papirbårne medier – eller mere forsimplet: gamle og nye medier – samarbejde på tværs af mediegrænser om at udfolde en fiktiv verden. Udgivelsen af manuskripterne som bøger på skønlitterære forlag (i Danmark på det børne- og ungdomslitterære forlag Høst & Søn) med den norske nationale public serviceudbyder af radio og TV, NRK som omslagenes medafsender peger desuden ganske eksplicit på børne- og ungdomslitteraturens svært afgrænselige position i denne transmediale mediekultur, hvor bøgerne netop indgår i en både inter- og transmedial relation til webserien som et i sig selv intrakompositionelt transmedialt fænomen (jf. Dena 2009). Manuskripterne udgives i litteraturens traditionsbestemte medie, bogen, fastholder og stabiliserer webseriens transmediale tekst i et medie, som kulturelt stadig nyder en mere ophøjet position end fx webmediet, og som således indbyder til en specifikt litterær læsning. Samtidig udfordrer manuskriptbogen litteraturteoretiske forestillinger om det litterære værk som afgrænset til skriften og bogmediet og tvinger den litterære læsning til at inkludere inter- og transmediale relationer, hvilket destabiliserer idéen om bogens privilegerede position i et mediehierarki.

Denne afhandling har analyseret udvalgte eksempler på transmediale kompositioner for børn og unge, hvor der i både større og mindre skala opstår et samspil og en vekselvirkning mellem papirbårne og digitale udtryksformer og medier, som på hver deres måde udfordrer gængse forestillinger om og tilgange til det børnelitterære værk. Afhandlingen har med afsæt i de tre eksempler på transmediale kompositioner, som blev analyseret i kapitel 3-5, undersøgt, hvordan børnelitteratur indgår i transmediale bevægelser med en særlig opmærksomhed på digitale mediers rolle i disse bevægelser og på, hvordan man overhovedet kan tilgå sådanne kompositioner fra et litteraturanalytisk perspektiv. I dette kapitel vil jeg konkludere på afhandlingens undersøgelse af nedenstående forskningsspørgsmål samt diskutere videre perspektiver, som undersøgelsen har blotlagt:

- Hvilke teorier, metoder og begreber er relevante at inddrage og udvikle i forhold til at analysere og forstå børnelitterære værker som indgår i transmediale kompositioner?
- Hvordan kommer udvekslinger og bevægelser på tværs af medier til udtryk som en særlig aktuell konsekvens af digitalisering i børne- og ungdomslitteratur?

- Og hvilke relationer mellem medier etableres på baggrund af disse bevægelser? Hvilke konsekvenser har resultaterne af disse undersøgelser for opfattelsen af begrebet tekst og det litterære værk?

BEVÆGELSER I TRANSMEDIALE KOMPOSITIONER FOR BØRN OG UNGE

Børnelitteratur og litteratur generelt bliver skabt, publiceret, distribueret og konsumeret på andre vilkår end tidligere. Mediekulturens parløb med den teknologiske udvikling og den tiltagende digitalisering har skabt grobund for nye design-, produktions- og distributionsformer som medfører, at litteratur i dag møder læsere i en mangfoldighed af formater og medier; fx som e-bøger og lydbøger på forskellige digitale platforme med forskellige interfaces, som hard- og paperbackbøger. Det betyder, at "litteraturens kropssprog" (Hayles 2002; Andersen 2015) har ændret sig og er blevet lige så varieret som dets formater og medier. Det betyder dog også, at denne nye opmærksomhed omkring litteraturens alsidige kropssprog giver anledning til at diskutere, hvad litteratur overhovedet er, og hvordan litteratur bliver påvirket af de medier, der bærer den. Børnelitteraturens nye kropssprog – og vel at mærke kropssprog i flertal – i digitale medier involverer blandt andet, at skrift, billeder, animation, lyd, musik, ludiske elementer og andre former for interaktivitet bliver anvendt som en del af den litterære betydningsdannelse. Hermed indgår litteratur for børn og unge i nye udvekslingsforhold med andre kunstarter, såsom film, musik og computerspil. De digitale litterære kropssprog udvikler sig kontinuerligt, og den forskningsmæssige belysning af dem er ligeledes stadig en ung disciplin.

Denne afhandling har taget afsæt i denne ændrede situation for litteraturen og fokuseret på en specifik tendens, som kan spores i relation til digitale litterære værker for børn og unge, nemlig at disse værker gerne etablerer og indgår i bevægelser på tværs af medier. Afhandlingens tre analytiske casestudier afspejler et spektrum af transmediale kompositioner, som fra hver deres sted på dette spektrum og på hver deres måde viser, hvordan aktuel børnelitteratur influeres af og indgår i transmediale bevægelser. Selvom afhandlingen allerede i kapitel 2 præsenterer det teoretiske og metodiske fundament for undersøgelserne og dernæst analyserne, så har undersøgelserne i høj grad taget udgangspunkt i en induktiv tilgang til disse cases, fordi der ikke findes litteraturanalytiske modeller eller metoder rettet mod sådanne værker. Min tilgang har således bygget på spørgsmålet om, hvordan man kan tilgå disse værker fra et litterært udgangspunkt, og

formålet med afhandlingen har været at afprøve analysestrategier med henblik på at kunne forholde sig til så sammensatte værker; værker af en helt ny karakter. Analyserne udgør således små eksperimenter med tilgange. I den forbindelse afspejler afhandlingens artikelbaserede form ligeledes denne induktive tilgang, idet artiklerne er skrevet først og afhandlingen herefter er skrevet sammen. Af samme grund vil jeg indlede med at konkludere på, hvordan udvekslinger og bevægelser på tværs af medier kommer til udtryk, for herefter at diskutere afhandlingens teoretiske og metodiske tilgange. Det har ikke været afhandlingens mål at udforske og kortlægge samtlige aktuelle transmediale fortællestrategier og kompositioner som børnelitteratur optræder i relation til, men som sagt at udvikle og afprøve analysestrategier i forhold til konkrete eksempler på transmediale kompositioner.

Afhandlingens første case studie Moonbot Studios' *The Numberlys* er et avanceret eksempel på børnelitteraturens aktuelle alsidige kropssprog og på, hvordan transmediale praksisformer inkorporerer børnelitteratur til at udtrykke en fiktiv verden på tværs af medier. Fortællingen om *The Numberlys* er tilgængelig som en samtidig flerhed af medierepræsentationer med samme navn produceret og udgivet af samme autoriale kilde. Parateksterne til de forskellige udgivelser peger desuden videre til de andre versioner, så hver *Numberlys*-udgivelse fungerer som en indgang til de andre versioner og således til en fælles fiktiv verden. Afhandlingens mediespecifikke analyser af de offentligt tilgængelige medierepræsentationer, som udfolder det samme handlingsforløb (story app, billedbog, billedbog + augmented reality-app) viste, hvordan hver enkelt legemliggørelse af fortællingen belyser et individuelt aspekt den fiktive verdens etos¹¹⁵ – eller “det specifikt *Numberlys*-agtige” – og på den måde udgør en fælles værkhelhed. *The Numberlys* er derfor et eksempel på, hvordan forskellige medieversioner af den samme fortælling kan udgøre et mikro-narrativt system i sig selv, hvor det er relevant at tale om transmediale bevægelser. De mediespecifikke analyser tydeliggør, hvordan bevægelserne i dette narrative system består i de forskellige versioners samtidige gentagelse og udbygning af fiktionen. Her indgår billedbogen, som børnelitteraturens mere traditionsbestemte medie, i et eksplicit transmedialt samarbejde med en augmented reality-app, som opfordrer læseren til gennem ludiske, interaktive konstruktioner at udforske og udleve den fiktive verdens etos, som

¹¹⁵ Klastrup og Tosca (2004) foreslår, at alle transmediale verdener består af tre kernetræk: *mythos*, *topos* og *ethos*. *Mythos* henviser til en verdens forhistorie, *topos* til en verdens setting i tid og geografi, og *ethos* henviser til verdenens etiske og moralske kodeks; hvad udgør god og dårlig opførsel i den pågældende verden.

billedbogen uafhængigt formidler. På samme tid opstår en vekselvirkning mellem billedbogen og den selvstændige interaktive story app, idet udgivelserne præsenterer den samme fortælling på hver deres mediespecifikke måde, som udbygger og uddyber den fiktive verden. Således opstår der en transmedial bevægelse mellem børnelitteraturens traditionelle medie, billedbogen og story appen som et medie for digital børnelitteratur. Som digital børnelitteratur anskueliggør *The Numberlys* (2012) desuden, hvordan børnelitterære genretræk, som fx træk fra ABC-genren og tællebøger, optræder i samspil med interaktive, ludiske elementer og filmiske virkemidler og referencer som en del af betydningsdannelsen i digitale litterære tekster. Ligesådan fremhæver billedbogen *The Numberlys* (2014), hvordan bogmediet kan bidrage til den litterære betydningsdannelse på lige fod med tekst og billede, og hvordan dette medie også kan indbyde til interaktivitet som en del af denne betydningsdannelse.

Analysen af de forskellige paratekster, som Moonbot Studios har produceret til *The Numberlys*, som denne flerhed af medierepræsentationer, vidner ligeledes om en transmedial praksis, hvor designet af den fiktive verdens kerneelementer danner udgangspunkt for videre udvikling af verdenen via forskellige medieplatforme. I forhold til *The Numberlys* angiver Moonbot Studios selv i en af de "The Making of *The Numberlys*"-videoer, som studiet har produceret, at kerneelementerne i deres "World Building" er "1. Story, 2. Characters, 3. Environment" (Moonbot Studios 2014b). Dette afspejler en praksis, hvor tilgængeligheden af flere medieplatforme er et produktionsvilkår, i kontrast til en praksis som tager afsæt i et bestemt medie, fx en bogserie og udvikler den fiktive verden derfra. Moonbot Studios' fremgangsmåde er medieuafhængig og multimodal fra begyndelsen og mediespecifik dernæst.

I den modsatte ende af spektret for transmediale kompositioner finder man store kommercielle franchises, som Harry Potter-franchisen eller WIZARDING WORLD™, der gerne har udviklet sig på tværs af medier over tid og på baggrund af kulturel og økonomisk succes. Her er casestudiet af den illustrerede *Harry Potter and The Sorcerer's Stone* (2015) et eksempel på, hvordan adaptation indenfor et sådant narrativt makrosystem udgør en særlig aktuel transmedial mikrobevægelse. Denne form for mikrobevægelse udgør et modstykke til mere eksplicite transmediale udbygninger af det narrative system, hvor nye fortællinger kortlægger nye områder af den fiktive verden. Harry Potter-franchisen har i over 20 år udviklet sig på tværs af medier med J.K. Rowlings børnelitterære bogserie som

udgangspunkt. Den udvikling, som Harry Potter-franchisen og det fiktive univers har undergået, er på mange måder symptomatisk for børnelitteraturens situation i dag. Da *Harry Potter*-bogserien udkom i 1997-2007 var internettets udbredelse, udviklingen af digitale sociale kommunikationsværktøjer og digitalisering generelt stadig fremspirende. I dag er mediebilledet og -kulturen mere mangfoldig, ligesom bogserien eksisterer side om side med filmatiseringerne, en teaterfortsættelse, en ny, selvstændig filmserie, computerspil, merchandise og legetøj, forlystelsesparker og meget andet, som har palimpsestisk indvirkning på læsningen af bogserien (Hutcheon 2013). Det er denne transmediale kontekst, som den nye illustrerede bogserie udgives og indgår i. Her udgør adaptation en transmedial mikrobevægelse, fordi den illustrerede bog med forfatterens eksplicite inkludering af illustratoren som medskaber både gentager og udbygger en fortælling gennem sine kreative, fortolkende mediespecifikke strategier. Samtidig indgår den illustrerede bog i et transmedialt netværk, hvor websitet Pottermore som centralt knudepunkt etablerer og konkretiserer transmediale og intertekstuelle relationer mellem den illustrerede bog og resten af Harry Potter-universet som fiktiv verden og Harry Potter-franchisen som kommercielt system. På samme måde som de forskellige medieversioner af *The Numberlys* udgør den illustrerede *Sorcerer's Stone* som adaptation en ny selvstændig indgang til den allerede omfattende transmediale fiktive verden. Betragtes den illustrerede bog i et litterært perspektiv som et værk i sin egen ret og i lyset af denne transmediale kontekst er det netop muligt at se, hvordan bogen som litterær tekst er påvirket af sin tilknytning til og overlap med andre medier.

Casestudiet af *Shanghai 1927*-projektet belyser fra en specifik dansk kontekst, hvordan værkeksterne vilkår påvirker udviklingen af et digitalt født, transmedialt ungdomslitterært værk, og hvordan denne indsigt kan informere den værkinterne analyse. I analysen af denne case tager afhandlingen således højde for, at hovedbestanddelen i *Shanghai 1927*-projektet er den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai* og undersøger, hvilke bevægelser på tværs af medier den etablerer, samt hvilken funktion og betydning bevægelserne har. Afhandlingens undersøgelse af *Pigen fra Shanghai* overfører den tiltagende forskningsmæssige interesse for at skabe udveksling mellem feltet for tegneserier og (børne)litteratur til digitale medier og analyserer den digitale tegneserie med afsæt i teoretiske og analytiske tilgange til digital litteratur. Analysen fokuserer her især på den digitale tegneseries særegne materialitet som noget, der opstår i samspillet mellem den måde,

hvorpå værket aktiverer dets fysiske egenskaber, dets kunstneriske strategier og modtagerens (fortolkende) interaktioner med det (Hayles 2002). For at kunne undersøge projektets transmediale relationer forholder analysen sig altså til den digitale tegneseries særegne kropssprog og belyser på baggrund heraf *Pigen fra Shanghai* som et intrakompositionelt transmedialt fænomen, idet den rummer indlejrede, korte animationsfilm, som udvider tegneseriens fiktive verden. Den digitale tegneserie etablerer ligeledes forbindelser via direkte links og paratekster til det fiktive online magasin *Shanghai Modern*, som også rummer det faktuelle opslagsværk *Shanghai Leksikon*. Tegneserien italesættes som “ugens tegneserie” i *Shanghai Modern*, og de forskellige medier bliver således en del af den samme fortælling og verden. Inkluderingen af den værkeksterne kontekst viser desuden, hvordan der udover disse bevidste relationer mellem medier også opstår uventede og afledte transmediale relationer til og feedback-mekanismer mellem andre produktioner; mellem *Shanghai 1927*-projektet og forestillingen *Never Ending Shanghai* og dens afledte produktioner. Afhandlingen anskueliggør relationen mellem *Shanghai 1927*-projektet og *Never Ending Shanghai* som et resultat af en praksisform, der opstår i arbejdet med digitale produktioner under specifikke økonomiske og kulturelle omstændigheder, og foreslår at betragte produktionerne som en samtidig flerhed, som et klyngeværk.

NYE PLASTISKE BEGREBER

Afhandlingen har vist, hvordan nye transmediale kompositioner for børn og unge fra et litteraturteoretisk og -analytisk perspektiv problematiserer idéen om at afgrænse analysen og forståelsen af det litterære værk til skriften og bogmediet. I disse kompositioner indgår bogmediet og skriften i udvekslinger med andre medier og udtryksformer, hvor betydningsdannelsen og den litterære, æstetiske oplevelse ikke blot udgør et blandingsforhold mellem udtryksformer som skrift, billede og lyd, men overskrider og spreder sig på tværs af mediematerielle grænser. Henry Jenkins’ transmedia storytelling-begreb bruges i afhandlingen til at beskrive både dét, at en fortælling udfoldes på tværs af medier, som en værkindern bevægelse, og de værkeksterne betingelser og arbejdsmetoder. Jenkins operationaliserer dog ikke selv begrebet analytisk på trods af, at begrebets definition netop lægger op til en bevidsthed om, at forskellige medier kan bidrage individuelt til en fortællings udfoldelse. Eksemplariske analyser af forskellige mediers særegne bidrag til en fortællings udfoldelse både som individuel mediefortælling og som samlet transmedial

oplevelse og fortælling kommer altså ikke til udtryk hos Jenkins. I sin teoridannelse er Jenkins primært optaget af mere abstrakte principper for transmediale fortællinger, samt af hvilken adfærd de foranlediger hos modtagere (Jenkins 2009a1, 2009b). Med afsæt i N. Katherine Hayles' litteraturteori (2002), hvor litteratur forstås som et samspil mellem form, indhold og medie tager afhandlingens mediespecifikke analytiske tilgang til de transmediale kompositioner mediernes medialitet og materialitet alvorligt som en del af betydningsdannelsen og konkretiserer således Jenkins' definition af begrebet transmedia storytelling analytisk.

Det er en central erkendelse i afhandlingen, at disse analyser fra et litteraturteoretisk perspektiv viser et behov for at udvikle nye begreber for at kunne favne resultaterne af nye praksisformer, herunder den mediekulturelle og æstetiske udvikling, som litteraturen er en del af. Afhandlingens udvikling af begrebet *klyngeværk* er et direkte resultat af dette. Klyngeværket opstår, idet en autorial kilde (en person eller et kollektiv af personer) udgiver en række selvstændige værker eller produkter ofte i forskellige medier, som har narrative overlap og som samtidig rummer noget individuelt, der føjer noget til og udvider den fælles helhed. Produkterne er ligeledes udgivet med korte intervaller, så de er tilgængelige for modtageren på nogenlunde samme tid.¹¹⁶ En klynge betegner netop en gruppe eller samling af ensartede elementer, som befinder sig tæt på hinanden i en tilfældig orden – i biologien ser man fx, hvordan klynger af celler ligefrem vokser ind i hinanden. Elementernes nærhed gør det vanskeligt at adskille dem fra hinanden, men også ikke at betragte dem som en helhed.

Man kan argumentere for at kalde sådanne værker et sæt af adaptationer, idet de på overfladen gentager eller behandler den samme fortælling. Selvom Linda Hutcheons argument for at betragte en adaptation som “a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing” (Hutcheon 2013, 9) giver kulturel og kunstnerisk anerkendelse til adaptation som form og praksis, så er begrebet ikke tilstrækkeligt til at beskrive dels den situation, at produkterne/værkerne gensidigt tilføjer indhold til hinanden,

¹¹⁶ Beskrivelsen af tidsligheden i forhold til offentliggørelsen af de enkelte udgivelser i et klyngeværk er bevidst vag, idet der stadig kan være en økonomisk pointe i at offentliggøre visse udgivelser først og tilbageholde andre (i lighed med det som John B. Thompson kalder “windowing” i forlagsbranchen). Denne praksis er dog med den øgede digitalisering under forandring. I sin analyse af Jennifer Egans Twitter-fortælling “Black Box” pointerer Andersen, at den forsinkelse, eller “windowing logic”, hvormed andre medierepræsentationer af “Black Box” blev udgivet kan ses som et forsøg på at lade et litterært eksperiment “run its course” (Andersen 2015, 129). Samme argument kan fremføres i forhold til fx The Numberlys, hvor Moonbot Studios' eksperimenterende “story app”-format udkom først og genererede opmærksomhed.

dels at disse “gentagelser” er skabt og tilgængelige samtidig. Hos Hutcheon er adaptationer “second”, og hendes teori bygger således på en idé om et oprindeligt værk, altså et værk som går forud i tid og som bliver adapteret til et nyt værk, der kommer *efter* i tid. I klyngeværker er det blandt andet på grund af værkernes samtidighed vanskeligt at tale om ét originalt, oprindeligt værk, som afhandlingen eksemplificerer med *The Numberlys* og *Shanghai 1927*-projektet. Det er her den mediespecifikke analyse og materialitetsbegrebet kan anvendes til at identificere overlap og tilføjelser. Disse overlap og tilføjelser – eller gentagelser og udbygninger – består netop ikke nødvendigvis i, at plottråde trækkes på tværs af medier, som Jenkins’ transmedia storytelling-begreb lægger op til, men ofte i mere komplekse, mediespecifikke aspekter af den æstetiske oplevelse. I *The Numberlys* er det eksempelvis den fiktive verdens etos, som bliver udfoldet på tværs af medier. Det er således afgørende at kunne identificere, hvormed det enkelte medie bidrager til disse klyngeværker på baggrund af en udpegning af, hvordan hvert værks kreative og kunstneriske strategier interagerer med mediespecifikke muligheder og begrænsninger i samspil med modtagerens fysiske og fortolkningsmæssige interaktion.

Christy Dena argumenterer for, at adaptation kan være en arbejdsmetode i transmedial praksis, hvis det er forfatteren/den autoriale kilde selv, der står bag adaptationen. Betraget som et resultat af transmedial praksis kan adaptation således godt finde sted fra starten, som min idé om klyngeværket peger på og italesætter den æstetiske effekt af. Set i lyset af en transmedial praksis, som fx den som *The Numberlys* afspejler, er det relevant at betragte adaptation som processen at tilpasse et indhold til flere platforme eller medier fra starten og derfor som løsrevet fra en bestemt tidslig orden. Til gengæld gør det ophavsmæssige forhold sig gældende, idet kun autoriale adaptationer kan inkluderes som en del af den transmediale betydningsdannelse; adaptationer kan altså være en del af en transmedial komposition, som fx analysen af den nye illustrerede *Harry Potter*-bog viser.

Mine casestudier i afhandlingen præsenterer således en måde at analysere og forstå litteratur som etablerer og indgår i relationer på tværs af medier, fordi dette udgør en tiltagende del litteraturens ændrede situation, ikke mindst i kraft af udviklingen i digital (børne)litteratur og fordi den trykte bog i stadig højere grad også indgår i mere komplekse udvekslinger med andre medier. Konsekvenserne ved ikke at tage højde for disse bevægelser og relationer på tværs af medier og hermed afgrænse den litterære analyse til fx bogmediet og skriften er, at væsentlige elementer forbigås i en analyse – i visse kompositioner kunne

dette fx være plotpointer. Styrken ved tilgangen er, at man får et holistisk og nuanceret billede af, hvad et værk er og kan være også i en barnemodtagers og en producentens perspektiv.

Afhandlingens resultater afspejler en forskningsmæssig dobbelthed: På den ene side bevirker omfanget af de transmediale bevægelser, at det kan virke besnærende at begrænse en definition af litteratur til kun at omfatte papirbøger og tekst, altså at kompleksitetsreducere for netop at kunne indfange og analysere et tilnærmelsesvist stabilt forskningsobjekt. På den anden side viser det sig slet ikke muligt og har historisk set aldrig været det, fordi litteratur og i særdeleshed børnelitteratur altid har eksisteret som et multimodalt og -medialt udtryk i kraft af fx billedbøger og højtlesning. Det er altså vanskeligt – og måske i dag mere end nogensinde – at afsondre litteraturbegrebet fra andre kunstformer. Fremfor at afgrænse litteraturbegrebet har denne afhandling i stedet undersøgt litteratur for børn og unge som del af og i udveksling med en alsidig mediekultur, hvor det snarere er relevant at spørge, *hvordan* en bestemt medieudgivelse er litteratur. Idéen om klyngeværket peger på et behov for at betragte det litterære værk og teksten som inklusive, plastiske, formbare begreber, ligesom det afspejler et behov for analytiske redskaber, hvormed man kritisk kan forholde sig til udtryksformer og værker som børn og unge møder i og på tværs af forskellige medier i dag.

TVÆRFAGLIG BØRNELITTERATURFORSKNING I EN TRANSMEDIAL MEDIKULTUR

Genstandsfeltet for og tilgangen til denne afhandling har vist, hvordan nyere børnelitteraturforskning med fordel kan gå i dialog med henholdsvis den boghistoriske tradition og medievidenskaben med henblik på at beskrive, hvordan litteratur for børn og unge udvikler sig i dialog med og som en del af en i stigende grad transmedial mediekultur. Kaster man et blik mod den internationale forskning, så er interessen for børnelitteratur udenfor en didaktisk kontekst overvejende centreret omkring problemstillinger, som hører under især den amerikanske og britiske tradition *cultural studies*, hvor studiet af børnelitteratur ses som en måde, hvorpå man fx kan opnå større viden om konstruktionen af barnet og barndom i kulturen. Her er vægten altså i mindre grad på børnelitteratur som litterært, æstetisk udtryk. I denne aktuelle forskning er centrale interesseområder blandt

andet repræsentationen af race (Nel 2017; Bernstein 2011), køn (Flanagan 2014; Söderberg et al. 2013) og klima/økokritik (Goga et al. 2018¹¹⁷) i aktuel børnelitteratur.

Udviklingen mod en bredere forståelse af børnelitteratur afspejler sig, som afhandlingen har vist, ligeledes i det spirende internationale felt for forskning i digital litteratur for børn. I denne afhandling har det været centralt at gå i dialog med og trække på teori og analytiske redskaber fra dette felt samt feltet for forskning i digital litteratur generelt, fordi digitale medier og formater spiller en væsentlig rolle i de bevægelser på tværs af medier som aktuel børnelitteratur etablerer og er en del af.

Forskningsfeltet for digital børnelitteratur trækker blandt andet på feltet for forskning i digital eller elektronisk litteratur, men som tidligere nævnt har den forskning haft tendens til at se bort fra digitale litterære værker for børn, ligesom børnelitteraturforskningen omvendt har været sen til at tage digitale værker i betragtning i det hele taget. Afhandlingens analyser og konklusioner peger på det givtige i en større udveksling imellem de to felter. For det første fordi forskning i digital børnelitteratur allerede trækker på teorier fra digital litteraturforskning og ville have gavn af denne dialog fremadrettet. For det andet fordi digital børnelitteratur med sin mangfoldige æstetik, herunder sine narrative strategier og kombinationer af modaliteter og medier, kan bidrage til at udfordre og dermed videreudvikle teoridannelserne og analysegrebene i forhold til digital litteratur.¹¹⁸ Det er denne mangel på udveksling som nærværende afhandling ønsker at råde bod på.¹¹⁹

Redaktørerne af temanummeret “Small Screen Fictions” af det amerikanske tidsskrift *Paradoxa*, som afhandlingens artikel “A Chinese Cluster” (kapitel 5) bidrager til, italesætter problematikken og har specifikt forsøgt at gøre op med denne segregeringstendens:

¹¹⁷ *Ecocritical Perspectives on Children’s Texts and Cultures – Nordic Dialogues* kombinerer interessen fra cultural studies for at undersøge, hvordan børnelitteratur afspejler samtidige miljømæssige problemstillinger med et mediemæssigt inklusivt syn på tekster for børn. Studiet involverer således både såkaldte ”interactive picturebook apps” (Schwebs 2018), poesi, og andre litterære tekster. Samtidig bygger antologien i stort omfang på litterære nærlæsninger.

¹¹⁸ Der er desuden de sidste 10 år blevet udgivet og ydet økonomisk støtte til flere eksperimenterende digitale litterære udgivelser for børn i en dansk kontekst end til voksne.

¹¹⁹ Maria Engbergs artikel “Polyaesthetic Sights and Sounds” (2014) er et eksempel på en produktiv kombination og analyse af digitale værker for børn (primært appen *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* (2012)) og voksne (appnen *Upgrade Soul* (2012)) og den interaktive musikvideo “The Vampyre of Time and Money” (2013)) med henblik på at diskutere begrebet *polyæstetik* som en nutidig medietilstand.

To flout what we perceive as a frustrating tendency in academic organizations, we perform an act of un-*niche*-ing and begin this issue with a section titled “Children’s E-lit”. Oftentimes, (electronic) literature for young people is sidelined at conferences and in curatorial planning, indicating that this emergent field of research might be of somewhat lesser scholarly quality or significance than other, more established academic discourses. We specifically solicited contributions in and on this fast evolving subfield of literary and media scholarship to signal the importance of academic engagement with emergent forms of literacy. We also wish to draw attention to fictional genres that will increasingly shape the creative imagination and storytelling habits of generations that will come to dominate scholarly, educational, and cultural discourses in decades to come. (Ensslin et al. 2017, 9)

Med dette temanummer af *Paradoxa* favner Ensslin et al. hermed en bred interesse for digital litteratur, som inkluderer analyser og diskussioner af blandt andet digital børnelitteratur både som et akademisk engagement i nye former for literacy og som en indgang til de nye genrer, som vil forme fremtidens fortællinger. Temanummeret afspejler i forlængelse heraf en begyndende interesse for at knytte forskning i digital litteratur til begreber som transmedia storytelling fra medievidenskaben. Afhandlingen bidrager således til forskningen i digital børnelitteratur og forskningen i digital litteratur generelt ved at vise, hvordan transmediale fortællestrategier spiller en rolle i aktuelle digitale værker og praksisser.

Som afhandlingens analyser eksemplificerer, så er argumentet bag den brede og interdisciplinære tilgang denne umiddelbart paradoksale dobbelthed: At den nye mediekultur på den ene side gør det nødvendigt at løsrive idéen om det litterære værk fra bogmediet og det enkelte bogobjekt og i stedet betragte det litterære værk som “flydende” (jf. Bryant 2002) og decentraliseret (jf. udviklingen af klyngeværk-begrebet); som noget der findes imellem og på tværs af medier. På den anden side er det analytisk nødvendigt at betragte litteratur og den litterære tekst som et materielt funderet udsagn, hvor fysiske og teknologiske egenskaber har indvirkning på teksternes måder at skabe betydning på.

Afhandlingens metodiske tilgang har således kombineret indsigter fra forskning i digital (børne)litteratur med den moderne boghistoriske tilgang til tekster og det litterære værk og dermed fremlagt nye analytiske veje til undersøgelser af børnelitteratur. Samtidig har afhandlingen appliceret og udvidet feltet med tekster, der går ud over bogmediet og etablerer relationer på tværs af medier. Ligesom Hayles argumenterer for at tage højde for teksters legemliggørelse i et medie, så tillægger den moderne boghistorie teksters materielle form og mediet en medskabende betydning, samtidig med at den betragter tekster som altid forankret i og således påvirket af en bestemt historisk, kulturel, social, økonomisk og politisk

kontekst. Den boghistoriske tilgang udforsker blandt andet, hvordan værkeksterne vilkår spiller ind på værkinterne strategier og knytter hermed også an til litteratursociologien. Afhandlingen har vist, at det er frugtbart at trække på denne tradition ud fra det argument, at i det digitale miljø og ikke mindst i den nye transmediale mediekultur er disse forhold mere komplekse end tidligere. Viden om disse forhold er i høj grad nødvendig, for i modsætning til bogmediet, som både producenter, læsere og forskere har kendt som medie og teknologi i mange hundrede år, så er mange medier og teknologier i den aktuelle mediekultur nye og deres måder at fungere på, deres affordances, muligheder og begrænsninger ikke velkendte for andre end professionelle. Dertil kommer det forhold, som denne afhandling ligeledes har vist, at digitale og transmediale kompositioner oftest kræver, at mange forskellige fagligheder og tekniske kompetencer indgår i tætte samarbejder om at designe og producere sådanne værker. Med en udvidelse af den moderne boghistoriske inddragelse af værkeksterne vilkår, hvor jeg betragter aktuelle litterære tekster som ligeledes rodfæstet i en bestemt historisk mediekulturel og teknologisk virkelighed, viser denne afhandling, at en øget indsigt i og forståelse for disse processer kan føre til mere nuancerede tekstanalyser på et grundlag i overensstemmelse med værkernes karakter.

Afhandlingens brede, inklusive litteraturforståelse og belysning af nogle af vilkårene for produktion af digital litteratur i en dansk kontekst bidrager ligeledes til en relevant men stadig overvejende fraværende udvidelse af feltet for forskning i litteratursociologiske forhold i Danmark, som hidtil primært har beskæftiget sig med litteraturens rolle og forankring i samfundet med udgangspunkt i bogmediet. Analyserne peger blandt andet på et behov for at udvikle nye kredsløbsmodeller, der tager udgangspunkt i flere forskellige, sameksisterende litteraturbegreber. Dette perspektiv går blandt andet i dialog med Lars Handestens pointe om, at det litterære felt i dag består af “flere og forholdsvis selvstændige delfelter med hver deres center” (Handesten 2018, 45), ligesom man ikke uden videre kan tale om *den* litterære institution i Danmark, men om: “flere mulige institutioner eller om institutionen som en amøbe, der griber mere eller mindre om sig, og hvis centrum er flydende” (ibid., 46).

Casestudierne bidrager ligeledes til den medievidenskabelige forskning i transmedia storytelling gennem den tidligere nævnte analytiske konkretisering af forskellige mediers individuelle indsats i en fortællings udfoldelse på tværs af medier fra et litteraturanalytisk perspektiv, som lægger op til en nuancering af Jenkins' teoridannelse. En mulig indvending

mod afhandlingens mediespecifikke tilgang til disse transmediale kompositioner er undersøgelseernes omfang. Antallet af forskellige medier og behovet for at tage mediespecifikke aspekter i betragtning i forhold til disse kompositioner bliver meget hurtigt omfattende, ligesom en anke mod denne tilgang kunne være, at den litterære nærlæsning træder i baggrunden til fordel for dette fokus på mediet. Jeg mener dog, at man stillet overfor transmediale fortællinger, ligesom i enhver anden litterær analyse, må udvælge og selektere et analytisk fokus, dette udelukker ikke en mediebevidsthed i analysen. Ligesådan mener jeg, at man må vælge et analytisk fokus, når man beskæftiger sig med transmediale fortællinger. Ethvert valg indebærer imidlertid også et fravalg af andre mulige tilgange, og et interessant perspektiv, som man med fordel kunne undersøge nærmere i forhold til transmediale fortællinger og mediespecificitet, er, om en særlig æstetik gør sig gældende i relation til sådanne fortællinger.

Som nævnt i kapitel 2 vægter medievidenskabelige studier af transmediale fortællinger gerne en kortlægning af de forskellige typer tekster, paratekster og deres indbyrdes sammenhæng, deres kontekst, dvs. afsenderens produktionsmæssige og markeds-mæssige kontekster (franchise, markedsføring og merchandise) samt mediekredsløb, dvs. modtagernes kulturelle kontekster (jf. Waade & Toft-Nielsen 2015). Ligesom Henry Jenkins' teoridannelses vægtning af modtagerperspektivet, herunder især fankultur, har denne form for medievidenskabelig undersøgelse til formål at forstå den popularitet og kulturelle betydning som transmediale fortællinger skaber. Denne afhandlings tilgang har hovedsageligt fokuseret undersøgelsen omkring afsenderperspektiveret og særligt med afsæt i Christy Denas teori om transmedial praksis, med henblik på at kunne gå et spadestik dybere end kortlægningen af transmediale relationer og undersøge konsekvenserne af sådanne relationer for en kunstform, litteratur for børn og unge, og specifikt for (børne)litteraturteoridannelse. Waade & Toft-Nielsen nævner selv behovet for at supplere den medievidenskabelige tekstanalyse med "empiriske afsender- og modtagerstudier for at forstå, hvordan og hvorfor transmedia storytelling fungerer i sin helhed" (Waade & Toft-Nielsen 2015, 81). Som et fremtidsrettet perspektiv i en børnelitteraturforskningsmæssig kontekst kunne denne afhandlings mediespecifikke tilgang til børnelitteraturs transmediale bevægelser med fordel gå i dialog med medievidenskabens modtagerorienterede studier, hvorved medieantropologiske indsigter kunne informere litteraturanalysen. Ligeledes kunne et fremtidigt mediespecifikt studie af aktuelle

transmediale fortællinger hente indsigter fra et historisk studie som Meyers, Krabbenhoft & McKnights (2014) undersøgelse af karakteren Tinker Bell i forhold til varierende barndomsopfattelser, adaptationer af børnelitterære tekster og udviklingen af medier for børn. Et sådant studie kunne eksempelvis undersøge, hvad der karakteriserer den implicite barnemodtager i transmediale fortællinger.

Afsluttende peger afhandlingens brug af SKAM-casen som billede på den tiltagende transmediale mediekultur og dens fortællestrategier frem mod det fordelagtige i at arbejde for en større udveksling mellem medie-, modtager- og brugerorienterede studier og litteratur- og tekstorienterede tilgange. En sådan udveksling ville kunne belyse, hvordan børn og unge møder forskelligartede litterære udtryk mellem medier i dag, samt hvilken reception og hvilke æstetiske erfaringer disse medfører.

REFERENCER

- Al-Yaqout, Ghada (2011): "From Slate to Slate. What Does the Future Hold for the Picturebook Series?", *New Review of Children's Literature and Librarianship*, 17:1, 57-77.
- Al-Yaqout, Ghada (2012): *Inside, Outside, App-Side Down: Defining the Picturebook Series*. PhD thesis, University of Cambridge.
- Al-Yaqout, Ghada & Maria Nikolajeva (2015): "Re-conceptualising picturebook theory in the digital age" *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 6.
- Al-Yaqout, Ghada & Maria Nikolajeva (2018): "Digital picturebooks" in Bettina Kümmerling-Meibauer (red.): *The Routledge companion to picturebooks*. Milton Park, Abingdon, Oxon: New York: Routledge, 270-278.
- Andem, Julie (2018): *SKAM, Sæson 1: Eva*. København: Høst & Søn.
- Andersen, Jens (2014): *Denne dag, et liv. En Astrid Lindgren-biografi*. København: Gyldendal.
- Andersen M Creative Studio (2012): "Pottermore Announcement":
<http://www.andersenm.com/animations/pottermore>
- Andersen, Tore Rye (2013): "Distorted Transmissions. Towards a Material Reading of Thomas Pynchon's *The Crying of Lot 49*", *Orbis Litterarum*, 68:2, 110-142
- Andersen, Tore Rye (2015): "'Black Box' in Flux: Locating the Literary Work between Media", *Northern Lights*, 13:1, 121-136.
- Andersen, Tore Rye & Sara Tanderup Linkis (2019): "As We Speak: Concurrent Narration and Participation in the Serial Narratives "@I_Bombadil" and Skam", *NARRATIVE*, 27:1, 83-106.
- Andersen, Tore Rye, Jørgen Bruhn, Nina Christensen, Stefan Kjerkegaard, Sara Tanderup Linkis, Birgitte Stougaard Pedersen & Hans Kristian Rustad (red.) (2018): *Litteratur mellem medier*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Arguimbau, Damian (2017): "Børn, bøger og teknik", *Weekendavisen*, 7.
- Bangsgaard, Jeppe (2015): "Forlagsgiganter kæmper om det digitale guld",
www.b.dk/kultur/forlagsgiganter-kaemper-om-det-digitaleguld (besøgt april 2017).
- Beauvais, Clémentine & Maria Nikolajeva (red.) (2017): *The Edinburgh Companion to Children's Literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Beckett, Rachel (2009): *Crossover Fiction. Global and Historical Perspectives*. New York, NY: Routledge.
- Bell, Alice, Astrid Ensslin, Dave Ciccoricco, Hans Rustad, Jess Laccetti & Jessica Pressman (2010): "A [S]creed for Digital Fiction", *Electronic Book Review*:
<http://electronicbookreview.com/essay/a-screed-for-digital-fiction/>.
- Bengtsson, Emelie, Rebecka Källquist & Malin Sveningsson (2018): "Combining New and Old Viewing Practices – Uses and Experiences of the Transmedia Series "Skam"", *Nordicom Review*, 39:2, 63-77.
- Bernardo, Nuno (2011): *The Producer's Guide to Transmedia: How to Develop, Fund, Produce and Distribute Compelling Stories Across Multiple Platforms*. London: beActive Books.
- Bernardo, Nuno (2014): *Transmedia 2.0: How to Create an Entertainment Brand Using a Transmedial Approach to Storytelling*. London: beActive Books.
- Bernstein, Robin (2011): *Racial Innocence. Performing American Childhood from Slavery to Civil Rights*. New York: New York University Press.
<http://www.bettinasbadekar.dk> (besøgt december 2018).

- Bhaskar, Michael (2011): "Towards Paracontent", *Logos*, 22:1, 25-36.
- Bhaskar, Michael (2016): *Curation: The Power of Selection in a World of Excess*. London: Piatkus.
- Bibliotekarforbundet (2017): "Bibliotekarformand: Der skal fokus på børns læselyst", http://bf.dk/PolitikogPresse/Nyheder/2017/Bibliotekarformand_DerSkalFokusPaaBoernsLaeselyst.
- Birke, Dorothee & Christ, Birte (2013): "Paratext and Digitized Narrative. Mapping the Field", *Narrative*, 21:1, 65-87.
- Bjerring-Hansen, Jens & Torben Jelsbak (red.) (2010): *Boghistorie*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Bjørnsten, Thomas (2018): "Mellem medie og format?" i Andersen, Tore Rye et al. (red.): *Litteratur mellem medier*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 199-216.
- Blinkoff, S., Fallon, J., Joyce, W. & Oldenburg, B. (2015-?): *The Numberlys*. Amazon Studios, Moonbot Studios: <http://www.amazon.com/gp/product/B016J3YR5U?ie=UTF8&redirect=true>
- Bloomsbury (2017): Harry Potter and the philosopher's stone deluxe illustrated edition. *Harry Potter*. Retrieved from <https://harrypotter.bloomsbury.com/uk/harry-potter-and-the-philosophersstone-9781408871874/?ewid=1330>
- Bolter, J. David & Richard Grusin (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bramlett, Frank, Roy T. Cook & Aaron Meskin (red.) (2017): *The Routledge Companion to Comics*. New York: Routledge.
- Bricken, Rob (2014): "Disney appoints a group to determine a new, official *Star Wars* canon", *Gizmodo*, <https://io9.gizmodo.com/andy-serkis-doing-gollum-as-a-brexithungry-theresamay-1830991462> (besøgt december 2018).
- Brooks, Peter (1992/1984): *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Bruhn, Jørgen, Gjelsvik, Anne & Hanssen, Eirik Frisvold (red.) (2013): *Adaptation studies. New Challenges, New Directions*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- Brummitt, Cassie (2016): "Pottermore. Transmedia Storytelling and Authorship in Harry Potter", *The Midwest Quarterly*, 58:1, 112-132.
- Brügger, Niels (2003): "Bogen som medie. Nedslag i bogobjektets historiske transformationer", *Passage* 48, 77-95.
- Bryant, John (2002): *The Fluid Text. A Theory of Revision and Editing for Book and Screen*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Bryant, John (2013): "Textual Identity and Adaptive Revision. Editing Adaptation as a Fluid Text" i Bruhn, Jørgen, Anne Gjelsvik & Eirik Frisvold Hanssen (red.): *Adaptation Studies. New Challenges, New Directions*. London, New York: Bloomsbury Academic, 47-67.
- Campbell, Stu/Sutu (2016): *These memories won't last*, memories.sutueatsflies.com/ (besøgt april 2017).
- Charles, Ron (2018): "John Green wants you to read tiny books", *The Washington Post*, https://www.washingtonpost.com/entertainment/books/john-green-wants-you-to-read-tiny-books/2018/08/02/3110b5bc-94e6-11e8-a679-b09212fb69c2_story.html?noredirect=on&utm_term=.c3484ededd8a (besøgt december 2018).
- Christensen, Arnfinn (2013): "Du husker mindre og læser dårligere på en skærm",

- Videnskab.dk, <https://videnskab.dk/kultur-samfund/du-husker-mindre-og-laeser-darligere-pa-en-skaerm>.
- Christensen, Dennis (red.) (2016): *Medieudviklingen 2016. DR Medieforsknings årlige rapport om udviklingen i danskernes brug af elektroniske medier*. København: DR Medieforskning, http://www.dr.dk/NR/rdonlyres/EDBEE3F4-5C3E-439E-A08E-870734C3CD72/6150035/medieudviklingen_2016.pdf.
- Christensen, Nina (2014): "I bevægelse. Billedbøger og billedbogsforskning under forvandling", *Tidskrift för Litteraturvetenskap*, 2, 5-19.
- Christensen, Nina (2016): "Overgange: Børne- og ungdomslitteratur og barndomsopfattelser i bevægelse", *Passage* 75, 7-20.
- Christensen, Nina, Sarah Mygind & Sara Tanderup (red.) (2016): *Passage 75: Børnelitteratur nu!*
- Chute, Hillary (2008): "Comics as Literature? Reading Graphic Narrative", *PMLA*, 123:2, 452-465.
- Ciolfi, Luigina & Gráinne O'Brien (red.) (2013): *Magic is Might 2012. Proceedings of the International Conference*. Sheffield: Sheffield Hallam University.
- Cramer, Inge, Gunnar Jakobsen & Göte Klingberg (1973): *Litteratur for børn og unge. Børne- og ungdomslitteratur før og nu*, Borgen.
- Darnton, Robert (1982): "What is the history of books?", *Daedalus*, 111:3, 65-83.
- Dena, Christy (2009): *Transmedia Practice. Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Upubliceret ph.d.-afhandling. University of Sydney. Tilgængelig via: <http://www.christydena.com/phd/>.
- DenHoed, Andrea (2012): "The Terrifying Flying Books of Mr. Morris Lessmore", *The New Yorker*: <https://www.newyorker.com/books/page-turner/the-terrifying-flying-books-of-mr-morris-lessmore> (besøgt 08.11.2018).
- Deppman, Jed, Daniel Ferrer & Michael Groden (red.) (2004): *Genetic Criticism: Texts and Avant-textes*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press.
- DiChristopher, Tom (2016): "Comic books buck trend as print and digital sales flourish", *CNBC*, <https://www.cnn.com/2016/06/05/comic-books-buck-trend-as-print-and-digital-sales-flourish.html> (besøgt december 2018).
- Drotner, Kirsten (1999): *Unge, medier og modernitet: Pejlinger i et foranderligt landskab*. Valby: Borgen.
- Duedahl, Marie (2016): "Fra Vestergade til Shanghai", *Jyllands-Posten*, Aarhus, <http://jyllands-posten.dk/aarhus/ECE9217513/fra-vestergade-til-shanghai/> (besøgt april 2017).
- Elleström, Lars (2014): *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics among Media*. Houndsmill, Basingstoke, Hampshire, New York: Palgrave Macmillan.
- Engberg, Maria (2007): *Born Digital: Writing Poetry in the Age of New Media*. PhD dissertation, Uppsala University.
- Engberg, Maria (uden dato): "Polyaesthetics?", <http://polyaesthetics.net/what-is-polyaesthetics/> (besøgt 11.03.2016).
- Engberg, Maria (2014): "Polyaesthetic Sights and Sounds", *SoundEffects*, 4:1, 21-40.
- Ensslin Astrid, Lisa Swanstrom & Pawel Frelik (2017): "Introducing Small Screen Fictions", *Paradoxa* 29.
- Ensslin, Astrid, Lisa Swanston & Pawel Frelik (ed.) (2018): *Small Screen Fictions, Paradoxa* 28.
- Epstein, Jason (2001): *Book Business. Publishing Past, Present, and Future*. New York: W.W. Norton.
- Eriksen, Daniel (2018): "Nå kommer Skam-bøkene: – Noen ting er flaut", *NRK*, https://www.nrk.no/kultur/na-kommer-skam-bokene_-_noen-ting-er-flaut-1.14191284.
- Evans, Elizabeth (2011): *Transmedia Television: Audiences, New Media and Daily Life*. New York:

- Routledge.
- Falgaard, Kristine (2017): "Nu begynder iPad-børnene i skole – hvad gør vi?", *Berlingske.dk*, <https://www.b.dk/kommentarer/nu-begynder-ipad-boernene-i-skole-hvad-goer-vi>.
- Flanagan, Victoria (2014): *Technology and Identity in Young Adult Fiction. The Posthuman Subject*, Houndmills, Basingstoke, Hampshire, New York: Palgrave Macmillan.
- Flood, Alison (2016): "J.K. Rowling: I think we're done with Harry Potter now", *The Guardian*: <https://www.theguardian.com/books/2016/aug/01/jk-rowling-done-with-harry-potter-now-cursed-child> (besøgt 18.11.2018).
- Foucault, Michel (1969/2006): "What is an Author?" i Finkelstein, David & Alistair McCleery (red.): *The Book History Reader*. Second Edition. London: Routledge.
- Frederico, Aline (2017): "Children Making Meaning with Story Apps: A 4-year-old Encounter with *The Monster at the End of This Book*", *Paradoxa* 29, 43-64.
- Frederico, Aline (2018): *Embodiment and agency in digital reading: Children making meaning with literary apps*. PhD Thesis, University of Cambridge.
- Freeman, Matthew (2017): *Historicising Transmedia Storytelling. Early Twentieth-Century Transmedia Story Worlds*. New York, London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Freeman, Matthew & William Proctor (2018): *Global Convergence Cultures: Transmedia Earth*. London: Routledge.
- Frey, James & Nils Johnson-Shelton (2014): *Endgame: The Calling*. New York: HarperCollins.
- Frey, James & Nils Johnson-Shelton (2015): *Endgame: Sky Key*. New York: HarperCollins.
- Frey, James & Nils Johnson-Shelton (2016): *Endgame: Rules of the Game*. New York: HarperCollins.
- Genette, Gérard (1997/1987): *Paratexts. Thresholds of Interpretation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Gibson, James J. (1977): "The Theory of Affordances" i Shaw, Robert & Bransford, John (red.): *Perceiving, Acting, and Knowing*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum, 67-82.
- Goga, Nina, Lykke Guanio-Uluru, Bjørg Oddrun Hallås & Aslaug Nyrnes (red.) (2018): *Ecocritical Perspectives on Children's Texts and Cultures – Nordic Dialogues*, Cham: Palgrave Macmillan.
- Goldberg, Matt (2012): "Pottermore Review", *Collider*: <http://collider.com/pottermore-review/> (besøgt december 2018).
- Gray, Jonathan (2010): *Show Sold Separately: Promos, Spoilers, and Other Media Paratexts*. New York: New York University Press.
- Gregersen, Martin & Tobias Skiveren (2016) *Den materielle drejning: natur, teknologi og krop i (nyere) dansk litteratur*. Odense: Syddansk Universitetsforlag.
- Gregersen, Martin, Louise Mønster & Tobias Skiveren (red.) (2017): *Passage 77, Materialitet*.
- Grenby, Matthew O. (2009): "The Origins of Children's Literature", i Matthew O. Grenby, Andrea Immel (red.): *The Cambridge Companion to Children's Literature*, Cambridge: Cambridge University Press, 3-18.
- Gubar, Marah (2013): "Risky Business. Talking about Children in Children's Literature Criticism", *Children's Literature Association Quarterly*, 38(4), 450-557.
- Hallberg Kristin (1982): "Litteraturvetenskapen och bilderboksforskningen", *Tidskrift för litteraturvetenskap*, 3-4, 163-169.
- Hamer, Naomi (2013): "Jumping on the 'Comics for Kids' Bandwagon." *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 5:2, 165-186.
- Hamer, Naomi (2017): "The Design and Development of the Picture Book for Mobile and

- Interactive Platforms: "You get to BE Harold's Purple Crayon" in Hamer, Naomi, Perry Nodelman & Mavis Reimer (red.): *More Words about Pictures: Current Research on Picture Books and Visual/Verbal Texts for Young People*. New York: Routledge.
- Handesten, Lars (2018): *Litteraturen rundt. Aktører i det litterære felt*. København: Samfundslitteratur.
- Hansen, Stine Reinholdt, Toke Stig Gissel & Morten Rasmus Puck (2017): *Børns læsning 2017: En kvantitativ undersøgelse af børns læse- og medievaner i fritiden*, Læremiddel.dk: Tænketanken Fremtidens Biblioteker.
- Harry Potter Wiki (2017): "Trollcleg", *Harry Potter Wiki*: <http://harrypotter.wikia.com/wiki/Trollcleg> (besøgt 18.11.2018).
- Harry Potter Publishing and Theatrical Rights (2016): *West End Premiere Edition Harry Potter and the Cursed Child Official Souvenir Brochure*.
- Hatfield, Charles (2006): "Comic Art, Children's Literature, and the New Comics Studies", *The Lion and the Unicorn*, 30:3, 360-382.
- Hatfield, Charles & Craig Svonkin (2012): "Why Comics Are and Are Not Picture Books: Introduction", *Children's Literature Association Quarterly*, 37:3, 429-435.
- Hayles, N. Katherine (2002): *Writing Machines*, Cambridge, MA.: The MIT Press.
- Hayles, N. Katherine (2004): "Print Is Flat, Code Is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis", *Poetics Today*, 25:1, 67-90.
- Hayles, N. Katherine (2007): "Hyper and Deep Attention: The Generational Divide in Cognitive Modes", *Profession*, 187-199.
- Hayles, N. Katherine (2008): *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame IN: University of Notre Dame Press.
- Hayles, N. Katherine (2014): "Print is Flat, Code is Deep: The Importance of Media-Specific Analysis" i Marsha Kinder & Tara McPherson (red.) (2014): *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*. Berkeley: University of California Press, 20-33.
- Henkel, Ayoe Quist (2015): "Børnelitteratur mellem medier: Appen Tavs i et intermedialitetsperspektiv", *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 6.
- Henkel, Ayoe Quist (2016): "Ungdomslitteratur former(er) sig", *Passage* 75, 77-92.
- Henkel, Ayoe Quist (2017): *Mellemværender. Litteratur for børn og unge midt i en medietid: Intermedialitet, materialitet og litteraturdidaktiske perspektiver*. Ph.d.-afhandling. Aarhus Universitet.
- Herr-Stephenson, Becky, Meryl Alper & Erin Reilly (2013): *T is for Transmedia: Learning Through Transmedia Play*. USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Hertel, Hans (1996): *500.000 £ er prisen. Bogen i mediesymbiosens tid*, København: Det kongelige Bibliotek, Museum Tusulanums Forlag.
- Hjarvard, Stig (red.): *Medialisering. Mediernes rolle i social og kulturel forandring*. København: Hans Reitzels forlag.
- Hughes, Mark (2013): "What Made 'Oz' So Great and Powerful? Starlight Runner's Jeff Gomez Tells Us", *Forbes*, <https://www.forbes.com/sites/markhughes/2013/03/15/what-made-oz-so-great-and-powerful-starlight-runners-jeff-gomez-tells-us/#73baafd77b56> (besøgt december 2018).
- Hutcheon, Linda & Siobhan O'Flynn (2013): *A Theory of Adaptation*. Second Edition. New York: Routledge.
- Jakobsen, Ditte Ravn (2017): "Den litterære verden kan åbne elevernes øjne", *Politiken*,

- <http://politiken.dk/skole/art6118301/Den-litterære-verden-kan-åbne-elevernes-øjne>.
- Jenkins, Henry (2003): "Transmedia storytelling. Moving characters from books to films to video games can make them stronger and more compelling",
<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/> (besøgt 13.03.2016).
- Jenkins, Henry (2006): *Convergence Culture. Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, Henry (2007): "Transmedia Storytelling 101",
http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html (besøgt 13.03.2016).
- Jenkins, Henry (2009a): "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)", http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html (besøgt 13.03.2016).
- Jenkins, Henry (2009a1): "Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)",
henryjenkins.org/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html (besøgt april 2017).
- Jenkins, Henry (2009b): "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling",
http://henryjenkins.org/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html (besøgt 19.04.2016)
- Jenkins, Henry (2011a): "Three Reasons Why Pottermore Matters ...",
http://henryjenkins.org/blog/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html
 (besøgt 18.11.2018).
- Jenkins, Henry (2011b): "Transmedia 202: Further Reflections",
http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html
 (besøgt december 2018).
- Jenkins, Henry (2012): "'Cultural Acupuncture'. Fan Activism and the Harry Potter Alliance",
Transformative Works and Cultures, 10.
- Jenkins, Henry (2013) "Introduction", i Herr-Stephenson, Becky, Meryl Alper & Erin Reilly: *T is for Transmedia. Learning Through Transmedia Play*, USC Annenberg Innovation Lab and The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- Jenkins, Henry (2017a): "Yes, Transmedia HAS a History! An Interview with Matthew Freeman (Part One)", <http://henryjenkins.org/blog/2017/01/yes-transmedia-has-a-history-an-interview-with-matthew-freeman-part-one.html> (besøgt december 2018).
- Jenkins, Henry (2017): "Transmedia Logics and Locations" i Kurtz, Benjamin W. L. Derhy & Mélanie Bourdaa (red.): *The Rise of Transtexts: Challenges and Opportunities*. London: Routledge.
- Jenkins, Henry, Sam Ford & Joshua Green (2013): *Spreadable Media. Creating Value and Meaning in a Networked Culture*. New York: New York University Press.
- Jennette, John (2016): "Easter Eggs in Jim Kay's Illustrations for 'Harry Potter and the Sorcerer's Stone'", *Mugglenet.com*: <http://www.mugglenet.com/2016/01/easter-eggsin-jim-kays-illustrations-for-harry-potter-and-the-sorcerers-stone/>
- Jensen, Helle Strandgaard (2017): *From Superman to Social Realism: Children's Media and Scandinavian Childhood*. Amsterdam, Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Jessen, Bodil (2017): "»Nej, børn og unge er ikke digitalt indfødte. De skal først lære det«", *Berlingske*, <https://www.b.dk/nationalt/nej-boern-og-unge-er-ikke-digitalt-indfoedte.-de-skal-foerst-laere-det>.
- Johansen, Stine Liv (2016): "Fodboldleg som tekst. Børns tekster i brugsperspektiv", *Passage* 75, 115-127.

- Johnson, Derek (2013): *Media Franchising. Creative License and Collaboration in the Culture Industries*. New York: New York University Press.
- Johnson, Derek (uden årstal): "A History of Transmedia Entertainment", *Spreadable Media*, <http://spreadablemedia.org/essays/johnson/#.XA-UO6fMxTY> (besøgt december 2018).
- Jones, Philip (2015): "Pottermore Readies Radical Relaunch", *The Bookseller*: <http://www.thebookseller.com/news/pottermore-readies-radical-relaunch-312036>.
- Joyce, William (2017): "Moonbot Studios Returning to its Roots", *William Joyce News*, <http://williamjoycenews.blogspot.com/2017/04/moonbot-studios-returningto-its-roots.html> (besøgt december 2018)
- Joyce, W.E. & Joe Bluhm (2012): *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*. New York: Atheneum Books for Young Readers.
- Joyce, W. & Ellis, C. (2014): *The Numberlys*. New York: Atheneum Books for Young Readers.
- Kay, Jim (2017a): "Azkaban finished", *Jim Kay. Home of illustrator Jim Kay*: <http://www.jimkay.co.uk/azkaban-finished/>
- Kay, Jim (2017b): "Harry Potter", *Jim Kay. Home of illustrator Jim Kay*: <http://www.jimkay.co.uk/home/harry-potter/>
- Kay, Jim (2017c): "Starting on Goblet of Fire", *Jim Kay. Home of illustrator Jim Kay*: <http://www.jimkay.co.uk/starting-on-goblet-of-fire/>
<http://www.kidelit.dk>
- Kinder, Marsha (1991): *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games. From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Kinder, Marsha (2016): "Transmedis Networks", <http://www.marshakinder.com/concepts/o11.html> (besøgt december 2018).
- Kinder, Marsha & Tara McPherson (red.) (2014): *Transmedia Frictions: The Digital, the Arts, and the Humanities*. Berkeley: University of California Press.
- Kirchoff, Jeffrey S.J. (2013): "It's Just Not the Same as Print (and It Shouldn't Be): Rethinking the Possibilities of Digital Comics", *Technoculture*, vol 3, <https://tcjournal.org/vol3/kirchoff>.
- Kjerkegaard, Stefan (2017): *Den menneskelige plet. Medialiseringen af litteratursystemet*. Frederiksberg: Dansklærerforeningen.
- Klastrup, Lisbeth & Susana Tosca (2004): "Transmedial Worlds. Rethinking Cyberworld Design", i *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*, 409-416.
- Kong Orange (2015): *Pigen fra Shanghai – 1. kapitel (The Girl from Shanghai)*, itunes.apple.com/dk/app/pigen-fra-shanghai-1.-kapitel/id1064888010?l=da&mt=8 & www.shanghai-modern.com/app/ (besøgt april 2017).
- Kong Orange (2017): "The Shanghai 1927 Project", www.kongorange.com/shanghai-1927 (besøgt april 2017).
- Kong Orange (2018): *Shanghai Læring*, <http://www.shanghai-modern.com/laering/index.htm> (besøgt december 2018).
- Kong Orange (2018): *Shanghai Modern*, <http://www.shanghai-modern.com/> (besøgt december 2018).
- Korte, Barbara & Ralf Schneider (2000): "The Published Screenplay — A New "Literary" Genre?", *AAA: Arbeiten aus Anglistik und Amerikanistik*, 25:1, 89-105.
- Kümmerling-Meibauer, Bettina (red.) (2018): *The Routledge companion to picturebooks*. Milton Park, Abingdon, Oxon: New York: Routledge.
- Lang, Fritz (1927/2012): *Metropolis*. Stockholm: Atlantic Film.
- Lefebvre, Benjamin (red.) (2013): *Textual Transformations in Children's Literature. Adaptations*,

- Translations, Reconsiderations*. New York: Routledge.
- Leick, Karen (2019): *Parents, Media and Panic through the Years. Kids Those Days*. London: Palgrave Macmillan.
- Leitch, Thomas M. (red.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press.
- Linkis, Sara Tanderup (2018): "Touching Books on Screen: Bridging Media Cultures and Generations with William Joyce's *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*" *Paradoxa* 29.
- Long, Geoffrey (2007): *Transmedia Storytelling. Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. MSc. Massachusetts Institute of Technology, <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/> (besøgt 23.04.2016).
- Magnusson, Helena (2005): *Berättande bilder: Svenska tecknade serier för barn*. Stockholm: Makadam.
- Mangen, Anne, Bente R. Walgreimo & Kolbjørn Brønnick (2013): "Reading linear texts on paper versus computer screen: Effects on reading comprehension", *International Journal of Educational Research*, Årg. 58, 61-68.
- Manresa, Mireia & Neus Real (red.) (2015): *Digital Literature for Children. Texts, Readers and Educational Practices*. Brussels: P.I.E. Peter Lang.
- McCloud, Scott (2000): *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York: William Morrow Paperbacks.
- McCracken, Ellen (2013): "Expanding Genette's Epitext/Peritext Model for Transitional Electronic Literature: Centrifugal and Centripetal Vectors on Kindles and iPads". *Narrative*, 21:1, 105-124.
- McGann, Jerome J. (1991): *The Textual Condition*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.
- McKenzie, D. F. (2006/1986): "The Book as an Expressiv Form" i Finkelstein, David & Alistair McCleery (red.): *The Book History Reader*. 2nd. Edition. Abingdon: Routledge.
- McMillan, Graeme (2012): "Marvel announces digital-only 'infinite comics' imprint and 'augmented reality' app at SXSW", Comics Alliance, <http://comicsalliance.com/marvel-infinite-comics-digital-imprint/> (besøgt december 2018).
- Meyers, Eric, Julia P. McKnight & Lindsey Krabbenhoft (2014): "Remediating Tinker Bell: Exploring Childhood and Commodification through a Century-Long Transmedia Narrative", *Jeunesse: Young People, Texts, Cultures*, 6:1, 95-118.
- Mikkelsen, Morten (2016): "Godt nyt til forældre: iPad'en udvikler børns leg og fællesskab", *Kristeligt Dagblad*, <https://www.kristeligt-dagblad.dk/danmark/digitale-medier-udvikler-boerns-leg-og-faellesskab>.
- Mitchell, Monica (2013): "Ein tekst uttrykt i to medium. 'Johannes Jensen føler seg annerledes' som lydbok og bildebok", *Barnelitterært forskningstidskrift*, 4, 1-9.
- Mitchell, W.J.T. (1987): *Iconology: Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W.J.T. (2005): "There Are No Visual Media", *journal of visual culture*, 4:2, 257-266.
- Mittell, Jason (2009): "Lost in a Great Story. Evaluation in Narrative Television (and Television Studies)", i Pearson, Roberta (red.): *Reading Lost*. London: I. B. Tauris, 119-138.
- Mittell, Jason (2009b): "To Spread or to Drill?", justtv.wordpress.com/2009/02/25/to-spread-or-to-drill/ (besøgt april 2017).
- Mittell, Jason (uden årstal): "Forensic Fandom and the Drillable Text", *Spreadable Media*, <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.XA7XkKfMzOQ> (besøgt december 2018). <http://moonbotstudios.com/>

- <http://moonbotstudios.com/work/the-numberlys/>
- Moonbot Studios (2012): *The Numberlys*, <https://itunes.apple.com/us/app/numberlys/id491546935?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>
- Moonbot Studios (2014): *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition*, <https://itunes.apple.com/us/app/numberlys/id491546935?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>
- Moonbot Studios (2014b): "The Making of the Numberlys – World Building", <https://vimeo.com/114366506>.
- <http://morrislessmore.com/>
- Murray, Janet H. (1997): *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Murray, Padmini Ray & Claire Squires (2013): "The Digital Publishing Communications Circuit". *Book 2.0*, 3:1, 3-23.
- Mygind, Sarah (2015): "McSweeney's and the Act of Framing. The Digital Excerpt between Work and Marketing", *Northern Lights*, 13:1, 137-149.
- Mygind, Sarah (2016): "Børnelitteratur i udbrud: Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur", *Passage* 75, 93-114.
- Mygind, Sarah & Johannes Korsholm Poulsen (2018): "Det litterære i computerspil" i Andersen, Tore Rye et al. (red.): *Litteratur mellem medier*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Nagel, Lisa (2011): "The Picturebook App as Event. Interactivity and Immersion in *Wuwu & Co*", *Barnboken tidskrift för barnlitteraturforskning/Journal of Children's Literature Research*, 40, 1-17.
- Nel, Philip (2017): *Was the Cat in the Hat black? The Hidden Racism of Children's Literature, and the Need for Diverse Books*, New York, NY: Oxford University Press.
- Ness, Patrick (2016): *A Monster Calls. Special Collector's Edition*. London: Walker Books Ltd.
- Never Ending Shanghai (2017): "About", <https://www.bisgaardrathschau.dk/about> (besøgt april 2017).
- Newell, Kate (2017): "Adaptation and illustration. A Cross-Disciplinary Approach", i Leitch, Thomas (red.): *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. New York: Oxford University Press, 477-493.
- Nielsen, Klaus (2017): *Bogen og værket. En introduktion til tekstkritik og boghistorie som litteraturteori*. København: Museum Tusulanum.
- Nikolajeva, Maria (1996): *Children's Literature Comes of Age. Toward a New Aesthetics*, New York: Garland.
- Nikolajeva, Marie (2011): "Translation and Crosscultural Reception" i Shelby A. Wolf, Karen Coats, Patricia Enciso & Christine A. Jenkins (red.): *Handbook of Research on Children's and Young Adult Literature*. New York: Routledge, 404-416.
- Nikolajeva, Maria & Carole Scott (2001): *How Picturebooks Work*. New York: Garland.
- Nordentoft, Kristian, Jesper Fink, Flemming Quist Møller, Magnus Tscherning Damgaard, Anders Bo Eriksen, Poul Nesgaard, Nicolai Elsberg, Bisse, Anders Bach, Lenny Kalimba, Kostas, 2000F, Khal Allan, Raske Penge & Gade Jørgen (2017): *Bettinas Badekar*. Aarhus: Klim.
- Norman, Donald A. (2013): *Design of Everyday Things: Revised and Expanded*. London: MIT Press.
- Nottingham-Martin, Amy (2014): "Thresholds of Transmedia Storytelling. Applying Gérard Genette's Paratextual Theory to *The 39 Clues* Series for Young Readers" i Desrochers & Apollon (red.): *Examining Paratextual Theory and Its Applications in Digital Culture*. Hershey, PA: Information Science Reference, 826-848.
- O'Flynn, Siobhan (2013): "Epilogue" i Hutcheon, Linda & Siobhan O'Flynn: *A Theory of*

- Adaptation*. Second Edition. New York: Routledge.
- Palludan, Rasmus (2017): "Fans er medskabere af 'Skam'", *Jyllands-Posten*, 15.
- Paolone, Megan (2015): "Here are the first images from the fully illustrated edition of 'Harry Potter'", *BuzzFeed*: <https://www.buzzfeed.com/meganp25/accio-new-harry-potter-editions>.
- Pavlus, John (2012): "At Moonbot's Louisiana Studio, Hollywood Vets Dream Up Magical, Interactive Stories", <http://www.fastcompany.com/1802695/moonbots-louisiana-studio-hollywood-vets-dream-magical-interactive-stories> (besøgt 11.03.2016).
- Pemberley Digital (2012-2013): *The Lizzie Bennet Diaries*, <http://www.pemberleydigital.com/the-lizzie-bennet-diaries/> (besøgt december 2018).
- Petersen, Irene Berg (2009): "Skolelærere nedkæmpede Superman", *Videnskab.dk*, <https://videnskab.dk/kultur-samfund/skolelaerere-nedkaempede-superman>.
- Phillips, Andrea (2012): *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling. How to Captivate and Engage Audiences Across Multiple Platforms*. Columbus: McGraw-Hill.
- Pottermore.com (2016): "Exciting publishing programme from J.K. Rowling's Wizarding World", <https://www.pottermore.com/news/ww-publishing-cursed-child-script-book-announcement> (besøgt 23.04.2016)
- Pottermore Limited (2017a): "About us", *Pottermore*: <https://www.pottermore.com/about/us>.
- Pottermore Limited (2017b): "Dumbledore and Newt will team up against Grindelwald in the new Fantastic Beasts film", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news/dumbledoreand-newt-will-team-up-against-grindelwald-in-the-next-fantastic-beasts-film>.
- Pottermore Limited (2017c): "News", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news>.
- Pottermore Limited (2017d): "What we learned about Professor Dumbledore from the Mirror of Erised", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/features/what-we-learned-aboutprofessor-dumbledore-from-the-mirror-of-erised>.
- Pottermore Limited (2017e): "Eddie Redmayne has recorded the new Fantastic Beasts audiobook as Newt Scamander", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news/eddie-redmayne-recorded-the-new-fantastic-beasts-audiobook-as-newt-scamander>.
- Pottermore Limited (2018a): "New Logo Marks an Exciting Year Ahead for the Wizarding World", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news/wizarding-world-brand-logo-launch>.
- Pottermore Limited (2018b): "The Tales of Beedle the Bard, illustrated by Chris Riddell, goes on sale in the UK today", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news/the-tales-of-beedle-the-bard-illustrated-by-chris-riddell-goes-on-sale-in-the-uk-today>.
- Pottermore Limited (2018c): "Cover for the Fantastic Beasts: The Crimes of Grindelwald screenplay revealed", *Pottermore*, <https://www.pottermore.com/news/cover-for-the-fantastic-beasts-the-crimes-of-grindelwald-screenplay-revealed>.
- Pressman, Jessica (2009): "The Aesthetic of Bookishness in Twenty-First-Century Literature", *Michigan Quarterly Review*, 48:4, 465-482.
- Rajewsky, Irina O. (2002): *Intermedialität*. Tübingen, Basel: Francke.
- Rasmussen, Tina (2013): "Vi har brug for en digital dannelse", *Gymnasieskolen*, <https://gymnasieskolen.dk/vi-har-brug-en-digital-dannelse>.
- Rasmussen, Line Beck & Christina Blangstrup Dahl (red.) (2005): *Passage 53, Børnelitteratur*.
- Rettberg, Jill Walker & Lucas Ramada Prieto (red.) (2015): *Kid E-Lit: elektronisk litteratur for barn og ungdom*. Universitetet i Bergen.
- Rhedin, Ulla (1992): *Bilderboken: På väg mot en teori*. Stockholm: Alfabeta.
- Riise, Andreas Brøns (2017): "Ministeriet uddeler 12 millioner til udvikling af digitale læremidler",

- Folkeskolen.dk*, <https://www.folkeskolen.dk/600717/ministeriet-uddeler-12-millioner-til-udvikling-af-digitale-laeremidler> (besøgt december 2018).
- Ringgaard, Dan (2014): *Litteratur*, Tænkepauser 23, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag.
- Rippl, Gabriele (red.): *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Berlin, Boston: De Gruyter.
- Rome, E. (2012): “Oscar shorts: ‘Morris Lessmore’ has hybrid animation, iPad app”, *Los Angeles Times*: <http://latimesblogs.latimes.com/movies/2012/01/oscars-short-filmsfantastic-flying-books-morris-lessmore-animation.html>.
- Rowling, J.K. (2001): *Fantastic Beasts and Where to Find Them. Newt Scamander*. London: Bloomsbury Publishing.
- Rowling, J.K. (2005): *Harry Potter and the Half-Blood Prince*. London: Bloomsbury Publishing.
- Rowling, J.K. (2008): *The Tales of Beedle the Bard*. London: Bloomsbury.
- Rowling, J.K. (2015): *Harry Potter and the Philosopher’s Stone*. London: Bloomsbury.
- Rowling, J.K. (2015): *Harry Potter and the Sorcerer’s Stone*. New York: Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J.K. (2016): *Harry Potter and the Chamber of Secrets*. New York: Arthur A. Levine Books.
- Rowling, J.K. (2017): *Fantastic Beasts and Where to Find Them. Newt Scamander*. Illustrated by Olivia Lomenech Gill. London: Bloomsbury Children’s Books.
- Rowling, J.K. (2017): *Fantastic Beasts and Where to Find Them. Newt Scamander*. Read by Eddie Redmayne. Pottermore Publishing.
- Rowling, J.K. (2018): *The Tales of Beedle the Bard*. Illustrated by Chris Riddell. London: Bloomsbury Children’s Books.
- Rowling, J.K., John Tiffany & Jack Thorne (2016): *Harry Potter and the Cursed Child. Parts One and Two. Special Rehearsal Edition Script*. New York: Arthur A. Levine Books.
- Rustad, Hans Kristian (2013): “Digital poesi og materialitet”, *Passage* 69, 21-34.
- Rustad, Hans Kristian (2018): “Digital litteratur” i Andersen, Tore Rye et al. (red.): *Litteratur mellem medier*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, 177-197.
- Ryan, Marie-Laure (2013): “Transmedia Storytelling and Transfictionality”, *Poetics Today*, 34:3, 361-388.
- Ryan, Marie-Laure (2014): “Story/Worlds/Media: Tuning the Instrument of a Media-Conscious Narratology”, i Ryan, Marie-Laure & Jan-Noël Thon (red.): *Storyworlds across Media: Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln NB: University of Nebraska Press, 25-49.
- Ryan, Marie-Laure (2015): “Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?”, *StoryWorlds. A Journal of Narrative Studies*, 7:2, 1-19.
- Ryan, Marie-Laure & Jan-Noël Thon (red.) (2014): *Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Sandvik, Kjetil (2010): “Tv-fiktion som tværmedialt oplevelsesdesign – Livvagterne og CSI som eksempler”, i G. Agger & A.M. Waade (red.): *Den skandinaviske krimi*. Göteborg: Nordicom.
- Schiffrin, André (2000): *The Business of Books. How the international conglomerates took over publishing and changed the way we read*. London: Verso.
- Schwebs, Ture (2014): “Affordances of an App: A Reading of *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore*”, *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 5.
- Schwebs, Ture (2018): “Landscapes and Mindscapes in Two Picturebook Apps” i Goga et al. (red.): *Ecocritical Perspectives on Children’s Texts and Cultures – Nordic Dialogues*, Cham: Palgrave Macmillan, 277-292.
- Serafini, Frank, Dani Kachorsky & Earl Aguilera (2015): “Picturebooks 2.0: Transmedial Features across Narrative Platforms”, *Journal of Children’s Literature*, 41:2, 16-24.

- Simanowski, Roberto (2010): "Reading Digital Literature: A Subject Between Media and Methods" i Roberto Simanowski, Jürgen Schäfer & Peter Gendolla (red.): *Reading Moving Letters: Digital Literature in Research and Teaching*, Berlin: Transcript Verlag, 15-28.
- Simonsen, Inger (1942): *Den danske børnebog i det 19. Aarhundrede*, København: Nyt Nordisk Forlag.
- Sims, Andrew (2017): "Pottermore is Launching its Own Harry Potter Book Club to Celebrate 20th Anniversary", *Hypable*: <https://www.hypable.com/official-harry-potter-book-club/>.
- Smith, Aaron (2009): *Transmedia Storytelling in Television 2.0. Strategies for Developing Television Narratives Across Media Platforms*. Honours, Middlebury College.
- Spinosa, Charles, Flores, Fernando & Dreyfus, Hubert L. (1997): *Disclosing New Worlds. Entrepreneurship, Democratic Action, and the Cultivation of Solidarity*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Squires, Claire (2009): *Marketing Literature. The Making of Contemporary Writing in Britain*. London: Palgrave-Macmillan.
- Stein, Daniel (2015): "Comics and Graphic Novels" i Gabriele Rippl (red.): *Handbook of Intermediality: Literature – Image – Sound – Music*. Berlin: De Gruyter, 420-438.
- Stephensen, Jan Løhmann (2012): "Store forventninger – Ord, billeder og fortællinger i litteratur, film og antilitteratur", *Passage* 68, 59-81.
- Sterne, Jonathan (2012): *MP3: The Meaning of a Format*. Durham: Duke University Press.
- Stichnothe, Hadassah (2014): "Engineering Stories? A Narratological Approach to Children's Book Apps", *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 5.
- Stybe, Vibeke (1974): *Fra Askepot til Asterix. Børnebogen i kulturhistorisk perspektiv*, København: Munksgaard.
- Su, Bernie & Kate Rorick (2014): *The Secret Diary of Lizzie Bennet. A Novel*. New York: Touchstone.
- Söderberg, Eva, Mia Österlund & Bodil Formark (red.) (2013): *Flicktion. Perspektiv på flickan i fiktionen*, Malmö: Universus Academic Press.
- Sønsthagen, Kari & Lena Eilstrup (red.) (1992): *Dansk børnelitteratur historie*, København: Høst.
- Sørensen, Mette-Marie Zacher (2013): Digital poesi: Æstetisk analyse og det mediales rolle i kunstværkers kommunikation. Ph.d.-afhandling, Aarhus Universitet.
- Tanderup, Sara (2017): "A Scrapbook of You + Me': Intermediality and Bookish Nostalgia. In J.J. Abrams and Doug Dorst's *S*", *Orbis Litterarum*, 72:2, 147-178.
- The Harry Potter Alliance: <https://www.thehpalliance.org>.
- <http://thenumberlys.com>.
- Thompson, John B (2012): *Merchants of Culture. The Publishing Business in the Twenty-First Century*. Cambridge, UK, Malden, MA: Polity.
- Thomsen, Torsten Bøgh (2017): *Skyggepunkter, mudder og menneske-atomer. Natur og materialitet i H.C. Andersens forfatterskab*. Ph.d.-afhandling. Odense: H.C. Andersen Centret, Syddansk Universitet.
- Thon, Jan-Noël (2015): "Narratives across Media and the Outlines of a Media-conscious Narratology" i Gabriele Rippl (red.): *Handbook of Intermediality: Literature–Image–Sound–Music*, Berlin: De Gruyter, 439-456.
- Thon, Jan-Noël (2016): *Transmedial Narratology and Contemporary Media Culture*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Thorhauge, Thomas (2010): *Dansk i Dybden. Graphic Novels*. København: Gyldendal.
- Turner, David Jacobsen (2014): "Litteratur 2.0", *Jyllands-Posten*, 10.
- Turrión, Celia (2014): "Multimedia Book Apps in a Contemporary Culture: Commerce and

- Innovation, Continuity and Rupture”, *Nordic Journal of ChildLit Aesthetics*, vol. 5.
- Tønnessen, Elise Seip (red.) (2014): *Jakten på fortellinger: Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*. Oslo: Universitetsforlaget.
- <http://vimeo.com/moonbot>.
- Waade, Anne Marie & Claus Toft-Nielsen (2015): “Harry Potter som transmedia storytelling. Franchise, fantasy og fans” i Lauridsen, Palle Schantz & Erik Svendsen (red.): *Medieanalyse*. Frederiksberg: Samfundslitteratur, 60-82.
- Walker, Jill (2004): “Distributed Narrative. Telling Stories Across Networks” i Consalvo, Mia & O’Riordan, Kate (red.): *Internet Research Annual 2004*. Brighton: Peter Lang, 91-103.
- Warner Bros. Pottermore Promotional Clips (2015): “Exclusive Jim Kay Video Release”:
<https://www.youtube.com/watch?v=O1oRQhpfvFs>.
- Weiler, Lance: “Pandemic 1.0”, <http://www.lanceweiler.com/portfolio/pandemic-1-0/> (besøgt 11.03.2016).
- Weinreich, Torben (1999 og 2004 (2. udg.)): *Børnelitteratur mellem kunst og pædagogik*, Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.
- Weinreich, Torben (2006a): *Historien om børnelitteratur – Dansk børnelitteratur gennem 400 år 1568-1967*, København: Branner og Korch.
- Weinreich, Torben (2006b): “At skrive børnelitteraturhistorie”, i *Nedslag i børnelitteraturforskningen 7*, Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag, 63-88.
- “William Joyce”: <http://www.simonandschuster.com/authors/William-Joyce/81797654#videos-1> (besøgt 08.11.2018).
- Winge, Mette (1976): *Dansk børnelitteratur 1900-1945 – med særligt henblik på børneromanen*, København: Gyldendal.
- Wirtén, Eva Hemmungs (2007): “The Global Market 1970-2000: Producers” i Eliot, Simon & Jonathan Rose (red.): *A Companion to the History of the Book*. Malden, MA: Blackwell Pub.
- Wolf, Mark J.P. (2012): *Building Imaginary Worlds. The Theory and History of Subcreation*. New York: Routledge.
- Wolf, Werner (2005): “Intermediality” i David Herman, Manfred Jahn & Marie-Laure Ryan (red.): *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 252-256.
- Yates, David & J.K. Rowling (2016): *Fantastic Beasts and Where to Find Them*. Warner Bros.
- Yokota, Junko (2013): “Visual Narratives in Picture Book Design: A Comparison of Print and Digital Formats”, paper presented at the Staatsbibliothek zu Berlin as a culmination of the fellowship from the Prussian Heritage Foundation, Berlin, Germany.
- Yokota, Junko (2017): “Telling Stories in Different Formats: New Directions in Digital Stories or Children”, I Clémentine Beauvais & Maria Nikolajeva (red.): *The Edinburgh Companion to Children’s Literature*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 203-216.
- Zheng, Yan (2016): “Anything New Here in Story Apps? A Reflection on the Storytelling Mechanism across Media”, *Libri & Liberi*, 5:1, 55-76.
- Zheng, Yan (2018): *The story, the touchscreen and the child: how narrative apps tell stories*. PhD thesis, University of Glasgow.
- Øster, Anette (2010): *Dansk Børnelitteraturhistorieskrivning. En undersøgelse af danske børnelitteraturhistorier 1942 til 2006*, Frederiksberg: Roskilde Universitetsforlag.

RESUMÉ: BØRNELITTERATUR I TRANSMEDIAL BEVÆGELSE

Afhandlingen *Børnelitteratur i transmedial bevægelse* undersøger, hvordan aktuell børne- og ungdomslitteratur indgår i bevægelser på tværs af medier med særligt fokus på, hvilken betydning digitale medier har for disse bevægelser samt bevægelsernes betydning for forståelsen af det børnelitterære værk. Undersøgelsen peger på relationer på tværs af medier som en tendens i digitale litterære værker for børn og analyserer de forbindelser der opstår og etableres imellem medierne. Bevægelserne reflekterer, hvordan mediehierarkiske opfattelser er i opløsning i og omkring samtidig børne- og ungdomslitteratur og litteratur i det hele taget.

“Bevægelser” favner for det første de praksisformer, som producenter og afsendere af transmediale kompositioner indgår i, altså dét at komponere og distribuere fortællinger og oplevelser, som spreder sig over flere medier. For det andet beskriver det de tekst- og værkinterne bevægelser, som opstår på tværs af medier, fx udbygningen af en fiktiv verden gennem baggrundshistorier, som udfoldes i et andet medie end det, hvor den fiktive verden blev etableret, eller adaptationen af en tekst fra ét medie til et andet, som i medieskiftet involverer en kreativ og fortolkende udvidelse af forlægget. Og for det tredje fremstiller ordet den konkrete bevægelse eller handling, som en modtager må foretage for at følge den vej, som en tekst udstikker, fx den bevægelse og de handlinger en papirbog tilskynder en modtager til at foretage ved at rumme en QR-kode til et website.

Gennem tre forskningsartikler analyserer afhandlingen tre udvalgte eksempler på *transmediale kompositioner* for børn og unge, hvor der i både større og mindre skala opstår et samspil og en vekselvirkning mellem papirbårne og digitale udtryksformer og medier, som på hver deres måde udfordrer gængse forestillinger om og tilgange til det børnelitterære værk. Det analytiske genstandsfelt udforskes med henblik på at svare på følgende forskningsspørgsmål:

- Hvilke teorier, metoder og begreber er relevante at inddrage og udvikle i forhold til at analysere og forstå børnelitterære værker som indgår i transmediale kompositioner?

- Hvordan kommer udvekslinger og bevægelser på tværs af medier til udtryk som en særlig aktuell konsekvens af digitalisering i børne- og ungdomslitteratur? Og hvilke relationer mellem medier etableres på baggrund af disse bevægelser?
- Hvilke konsekvenser har resultaterne af disse undersøgelser for opfattelsen af begrebet tekst og det litterære værk?

Det er en central præmis for afhandlingen at betragte børnelitteratur som en litteratur- og kunstform, der gensidigt udvikler og selv udvikler sig i samspil med de medier og teknologier, der bærer den. Fra et litteraturforskningsperspektiv, argumenterer afhandlingen for, at transmediale kompositioner og fortællestrategier fordrer nye begreber og analytiske tilgange, som med fordel kan trække på begreber og metoder fra den moderne boghistorie og medievidenskaben. Hverken de transmediale kompositioner i sig selv eller litteraturen som indgår i dem, lader sig nemlig begribe fyldestgørende ud fra en tekstanalytisk tilgang, der primært fokuserer på skrevet tekst eller som betragter teksten eller det litterære værk som en afrundet, stabil enhed. Det litteratursyn, som knytter an til en sådan tekstfokuseret analyse, bygger på en grundidé om, at litteratur kun eksisterer i bøger med skrift på papir. Transmediale kompositioner bryder desuden med gængse litterære genreforståelser og kategoriseringer, idet sådanne kompositioner kan tilbyde væsensforskellige indgange til "værket" og et fiktivt univers, som kan appellere til forskellige modtagere (voksne såvel som børn og unge). Endelig lægger litteraturens inkorporering i transmediale kompositioner op til en diskussion af, hvor litteraturens grænser går, men ikke mindst også til en diskussion af, om en sådan grænse overhovedet eksisterer. Med henblik på at forstå, hvordan den aktuelle transmediale medievirkelighed påvirker den litteratur, børn møder, tager afhandlingen således udgangspunkt i en bred tekst- og litteraturforståelse; en forståelse som løsriver litteratur fra bogmediet og som bygger på en præmis om, at litteratur er en intermedial kunstart.

På baggrund af dette brede børnelitteratursyn anlægger afhandlingen en interdisciplinære tilgang til sit genstandsfelt gennem inddragelse og kombination af nyere forskning i og tilgange til børnelitteratur, den moderne boghistoriske og litteratursociologiske tilgang, samt medievidenskabelige begreber som konvergenskultur, transmedia storytelling og adaptation.

Den forskningsmæssige brede forståelse af børnelitteratur afspejler sig i afhandlingens inddragelse af teori og analytiske redskaber fra aktuel forskning i digital (børne)litteratur. Den metodiske kombination af indsigter fra forskning i digital (børne)litteratur med den moderne boghistoriske tilgang til tekster og det litterære værk viser nye analytiske veje til undersøgelser af børnelitteratur. Feltet for digital (børne)litteratur og dets redskaber er relevante for afhandlingen, idet digitale medier og formater spiller en væsentlig rolle i de bevægelser på tværs af medier som aktuel børnelitteratur etablerer og er en del af. Afhandlingen beskæftiger sig med digitale såvel som trykte børnelitterære tekster, herunder tekster som ikke blot består af skrift, men som kombinerer skrift, billede, lyd, musik, animation og interaktivitet og som på forskellige måder skaber udvekslingsforhold på tværs af medier og dermed overskrider mediematerielle grænser. Genstandsfeltet kalder hermed på en teoretisk og metodisk tilgang, der dels bibringer analyseredskaber og begreber som ikke er snævert forbundet med hverken skrift eller bogmediet, dels medtænker værkeksterne strategier og vilkår.

Ud fra en idé om et frugtbart samspil mellem blandt andet boghistorie og litteraturkritik fremhæver N. Katherine Hayles den aktuelle og fremtidige vigtighed af det, hun kalder den *mediespecifikke analyse*, som en ny, mere kvalificeret analytisk tilgang til litteratur, som ikke er bundet til papirbogen. Hayles' materialitetsbegreb og argument for at betragte litteratur som et samspil mellem form, indhold og medie udgør en væsentlig del af fundamentet for afhandlingens analytiske greb. For at beskrive dét, at en fortælling udfoldes på tværs af medier, som en værkintern bevægelse, og de værkeksterne betingelser og arbejdsmetoder knytter afhandlingen også an til medievidenskaben gennem brugen af Henry Jenkins' begreb *transmedia storytelling*. Begrebet operationaliseres analytisk gennem den mediespecifikke tilgang til de transmediale kompositioner, der netop tager mediernes medialitet og materialitet alvorligt som en del af betydningsdannelsen.

På baggrund af disse mediespecifikke analyser peger afhandlingens udvikling af begrebet *klyngeværk* både på det problematiske i overhovedet at afgrænse det litterære værk og i forlængelse heraf på et behov for en mere dynamisk forståelse af værkbegrebet. En forståelse som lader grænserne for det litterære værk være plastiske og inklusive, så den kan rumme, at litterære værker i dag indgår i bevægelser på tværs af medier, som gør det diskutabelt dels at indskrænke forståelsen af det litterære værk til skriften og bogmediet, dels at isolere det litterære værk fra andre kunstarter. Et klyngeværk opstår, idet en autorial kilde

(en person eller et kollektiv af personer) udgiver en række selvstændige værker eller produkter ofte i forskellige medier, som har narrative overlap og som samtidig rummer noget individuelt, der føjer noget til og udvider den fælles helhed. Produkterne er ligeledes udgivet med korte intervaller, så de er tilgængelige for modtageren på nogenlunde samme tid. I et klyngeværk er det blandt andet på grund af udgivelsernes samtidighed vanskeligt at tale om ét originalt, oprindeligt værk. Den mediespecifikke analyse og materialitetsbegrebet kan her anvendes til at identificere overlap og tilføjelser. Disse overlap og tilføjelser – eller gentagelser og udbygninger – består netop ikke nødvendigvis i, at plottråde trækkes på tværs af medier, som Jenkins' transmedia storytelling-begreb lægger op til, men ofte i mere komplekse, mediespecifikke aspekter af den æstetiske oplevelse. Her trækker afhandlingen på Christy Denas argument for, at adaptation kan være en arbejdsmetode i *transmedial praksis*, hvis det er forfatteren/den autoriale kilde selv, der står bag adaptationen. Betraget som et resultat af transmedial praksis kan adaptation således godt finde sted fra starten, som idéen om klyngeværket peger på og italesætter den æstetiske effekt af.

Afhandlingens første artikel "Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur", som er udkommet i *Passage – Tidsskrift for Litteratur og Kritik* (2016) undersøger relationer på tværs af medier, men bidrager i særdeleshed til at eksemplificere, hvordan en mediespecifik analyse kan belyse klyngeværker som en form for transmedia storytelling, der opererer på en mindre og mere kompleks skala end større transmediale franchises. Artiklen tager afsæt i en samling udgivelser, der alle går under navnet The Numberlys og som er produceret af amerikanske Moonbot Studio. Med disse udgivelser er det vanskeligt at tale om, at nogle er versioner af eller på anden vis afledt af én bestemt udgivelse, men samtidig vil et flygtigt blik på udgivelserne konstatere, at de alle fortæller den samme historie; den samme fabula. Artiklen sætter fokus på de konkrete medierepræsentationers særegne måde at formidle The Numberlys på, samt på hvordan der knyttes forbindelser på tværs af disse medierepræsentationer således, at The Numberlys på trods af sine mange selvberørende "enheder", der tilsyneladende fortæller den samme historie, fremtræder som en større helhed, hvor summen er større end de enkelte dele; som et klyngeværk og et mikronarrativt system. Som case repræsenterer The Numberlys og Moonbot Studios' praksis et internationalt udblik samt et *state of the art*-eksempel på inddragelsen af ny digital teknologi (eksemplificeret bl.a. ved brugen af augmented reality-teknologi) i samspil med børnelitterære udtryksformer. Gennem analysen af The Numberlys

belyser artiklen dels en specifik transmedial praksis, dels hvordan den mediespecifikke analyse kan udpege forskellige medieadaptationers udbyggende karakter og derfor gør det relevant at betragte dem som en del af en transmedia storytelling-strategi.

I den engelsksprogede artikel “Harry Potter, The Boy with Many Faces”, som udkommer i Christopher E. Bell (red.): *Harry Potter Studies Collected Volume* i 2019, undersøges de nye gennemillustrerede udgaver af *Harry Potter*-serien og Harry Potter-franchisen som transmedial børnelitteratur. Med de nye illustrerede bøger viser afhandlingen, hvordan adaptation indenfor et transmedialt, narrativt makrosystem udgør en særlig aktuell transmedial mikrobevægelse. Denne form for mikrobevægelse udgør et modstykke til mere eksplicite transmediale udbygninger af et narrativt system, hvor nye fortællinger kortlægger helt nye områder af den fiktive verden. Analysen er koncentreret om samspillet mellem værkinterne bevægelser og værkeksterne strategier og vilkår og belyser udviklingen af Harry Potter-universet som transmedial praksis. Med sit fokus på og analyse af en illustreret bog, den illustrerede *Harry Potter and The Sorcerer’s Stone* (2015), viser artiklen, at virkningerne af den stigende digitalisering ikke kun har betydet, at børnelitteratur er blevet digital på forskellige måder, men også at børnelitteratur i bogform indgår i mere komplekse bevægelser på tværs af medier end tidligere, der udfordrer etablerede forståelser af litteraturteoretiske og analytiske begreber som tekst og værk.

Afhandlingens tredje artikel “A Chinese Cluster: Danish Born-Digital Comic as Source for Transmedia Design and Innovation”, som er udkommet i det amerikanske tidsskrift *Paradoxa* i temanummeret *Small Screen Fictions* (2017), belyser gennem casestudiet af *Shanghai 1927*-projektet fra en specifik dansk kontekst, hvordan værkeksterne vilkår påvirker udviklingen af et digitalt født, transmedialt ungdomslitterært værk, og hvordan sådanne indsigter kan informere den værkinterne analyse. I analysen af denne case tager artiklen højde for, at hovedbestanddelen i *Shanghai 1927*-projektet er den digitale tegneserie *Pigen fra Shanghai* og undersøger, hvilke bevægelser på tværs af medier den etablerer, samt hvilken funktion og betydning bevægelserne har. For at kunne undersøge projektets transmediale relationer forholder analysen sig til den digitale tegneseries særegne “kropssprog” og belyser på baggrund heraf *Pigen fra Shanghai* som et intrakompositionelt transmedialt fænomen, idet den rummer indlejrede, korte animationsfilm, som udvider tegneseriens fiktive verden. Den digitale tegneserie etablerer desuden forbindelser via direkte links og paratekster til det fiktive online magasin *Shanghai Modern*, som også rummer det

faktuelle opslagsværk *Shanghai Leksikon*. Tegneserien italesættes som “ugens tegneserie” i *Shanghai Modern*, og de forskellige medier bliver således en del af den samme fortælling og verden. Inkluderingen af den værkeksterne kontekst viser, hvordan der udover disse bevidste relationer mellem medier også opstår uventede og afledte transmediale relationer til og feedback-mekanismer mellem andre produktioner; mellem *Shanghai 1927*-projektet og den audio-visuelle forestilling *Never Ending Shanghai* og dens afledte produktioner. Artiklen anskueliggør relationen mellem *Shanghai 1927*-projektet og *Never Ending Shanghai* som et resultat af en transmedial praksisform, der opstår i arbejdet med digitale produktioner under specifikke økonomiske og kulturelle omstændigheder, og foreslår at betragte produktionerne som en samtidig flerhed, som et klyngeværk.

Casestudierne i afhandlingen præsenterer således en måde at analysere og forstå litteratur som etablerer og indgår i relationer på tværs af medier, fordi dette udgør en tiltagende del litteraturens ændrede situation, ikke mindst i kraft af udviklingen i digital (børne)litteratur og fordi den trykte bog i stadig højere grad også indgår i mere komplekse udvekslinger med andre medier. Det er en central erkendelse i afhandlingen, at disse analyser fra et litteraturteoretisk perspektiv viser et behov for at udvikle nye begreber for at kunne favne resultaterne af nye praksisformer, herunder den mediekulturelle og æstetiske udvikling, som litteraturen er en del af. Afhandlingens udvikling af begrebet klyngeværk er et direkte resultat af dette. Konsekvenserne ved ikke at tage højde for disse bevægelser og relationer på tværs af medier og hermed afgrænse den litterære analyse til fx bogmediet og skriften er, at væsentlige elementer forbigås i en analyse – i visse kompositioner kunne dette fx være plotpointer. Styrken ved tilgangen er, at man får et holistisk og nuanceret billede af, hvad et værk er og kan være også i en barnemodtagers og en producentens perspektiv. Afhandlingen viser ligeledes, at digitale og transmediale kompositioner oftest kræver, at mange forskellige fagligheder og tekniske kompetencer indgår i tætte samarbejder om at designe og producere digital, transmediale værker. Med en udvidelse af den moderne boghistoriske inddragelse af værkeksterne vilkår, hvor aktuelle litterære tekster betragtes som rodfæstet i en bestemt historisk mediekulturel og teknologisk virkelighed, viser denne afhandling, at en øget indsigt i og forståelse for disse processer kan føre til mere nuancerede tekstanalyser på et grundlag i overensstemmelse med værkernes karakter.

Fremfor at afgrænse litteraturbegrebet undersøger denne afhandling i stedet litteratur for børn og unge som del af og i udveksling med en alsidig mediekultur, hvor det

snarere er relevant at spørge, *hvordan* en bestemt medieudgivelse er litteratur. Idéen om klyngeværket peger på et behov for at betragte det litterære værk og teksten som inklusive, plastiske, formbare begreber, ligesom det afspejler et behov for analytiske redskaber, hvormed man kritisk kan forholde sig til udtryksformer og værker som børn og unge møder i og på tværs af forskellige medier i dag.

SUMMARY:

CHILDREN'S LITERATURE IN TRANSMEDIA MOTION

The dissertation *Children's Literature in Transmedia Motion* explores how contemporary children's and young adult's literature become involved in movements across media with special emphasis on the role of digital media and the impact of these movements on the understanding of the children's literary work. The study points to interactions across media as a tendency in digital literary works for children and examines the connections that occur and are established between media. The movements reflect how media hierarchical notions are dissolving in and around contemporary children's and young adult's literature and literature in general.

The concept of "movement" embraces several aspects. First of all, it embraces the practices that producers of transmedia compositions are part of, meaning the act of composing and distributing narratives and experiences that spread across several media. Secondly, it describes the text and work interior movements that develop across media, e.g. the expansion of a fictional world through backstories that are unfolded in other media than the one that the fictional world was founded in, or the adaptation of a text from one medium to another where the change in medium involves a creative and interpretive expansion of the source. And thirdly, the concept portrays the concrete movement or action that an addressee will have to perform to follow the trajectory that a text outlines, e.g. the movement or actions a user/reader will have to perform to activate a QR code in a paper book on a website.

Through three research articles the dissertation studies three selected examples of *transmedia compositions* for children and young adults in which an interplay between print based and digital forms of expression and media occur in both larger and smaller scale. In each their own way these compositions challenge existing notions of and approaches to the

children's literary work. The analytical field of research is explored aiming to answer the following research questions:

- What theories, methods, and concepts are relevant to employ and develop when analyzing and understanding children's literary works as part of transmedia compositions?
- How do exchanges and movements across media manifest themselves as a contemporary result of digitization in children's and young adult's literature? And what relations between media are established on the basis of these movements?
- What are the consequences of the results of these investigations on the idea of the concept of text and the literary work?

As a principal premise the dissertation considers children's literature as a form of literature and an art form that mutually develop and is developed in interplay with the media and technologies that carry it. From a literature research point of view the dissertation argues that transmedia compositions and narrative strategies call for new concepts and analytical approaches that can profitably draw on concepts and methods from the fields of modern book history and media science. Neither the transmedia compositions in themselves nor the literature that is part of them are satisfactorily understood based on a text analytical approach that primarily focuses on written text or that regard the text or the literary work as stable unities. A notion of literature tied to such a text focused analysis is built on the idea that literature only exists in books with writing on paper. Transmedia compositions break with traditional literary genre notions and categories due to the fact that these compositions can offer disparate entryways into "the work" and a fictional universe which can appeal to different audiences (adults as well as children and young adults). Finally, literature's incorporation into transmedia compositions prepare the ground for a discussion of the boundaries of literature and not least a discussion of whether such a boundary even exists. In preparation for understanding how the contemporary transmedia media culture influences the literature that children meet, this dissertation takes a broad text and literature understanding as its point of departure. This understanding separates literature from the book medium and builds on the condition that literature is and has always been an intermedial artform.

On the basis of this broad understanding of children's literature, the dissertation employs an interdisciplinary approach to its field of research through the use and combination of newer research in and approaches to children's literature, modern book history and sociology of literature, and media scientific concepts such as convergence culture, transmedia storytelling, and adaptation.

The broad understanding of children's literature is reflected in the use of theoretical and analytical tools from contemporary research in digital (children's) literature. The methodological combination of insights from the research in digital (children's) literature and the approaches to texts and the literary work reflected in modern book history displays new analytical paths to studies of children's literature. The field of digital (children's) literature and its tools are relevant for the dissertation since digital media and formats play a significant role in the movements across media that contemporary children's literature creates and is part of. The dissertation engages with digital as well as print children's literary texts, including texts that consist not only of written text, but also combine written text, images, sound, music, animation, and interactivity. In different ways these texts create exchanges across media and thus transgress media material boundaries. Hence, this field of research calls for a theoretical and methodological approach that provides analytical tools and concepts that are not tied to neither written text nor the book medium and that incorporates work external strategies and conditions.

Based on the idea that an interaction between among other things book history and literary criticism is productive, N. Katherine Hayles stresses the contemporary and future importance of what she names *medium-specific analysis* as a new and more qualified analytical approach to literature that is not tied to the print book. Hayles' concept of materiality and argument for understanding literature as the interplay between form, content and medium provide a central part of the foundation for the analytical approach in the dissertation. In order to describe a story's unfolding across media as a work interior movement and the work external conditions and work methods, the dissertation tap into media science through the employment of and engagement with Henry Jenkins' concept of *transmedia storytelling*. The concept is made analytically operational through the medium-specific approach to transmedia compositions which take the materiality and mediality of media into account as part of the meaning-making process.

In the light of these media-specific analyses, the dissertation's development of the concept of the *cluster work* points both to a problem in even trying to demarcate the literary work and in continuation hereof a need for a more dynamic understanding of the work concept. This understanding needs to regard the boundaries of the literary work as plastic and inclusive in order for it to accommodate the situation that contemporary literary works engage with movements across media that make it questionable to limit the understanding of the literary work to written text and the book medium and to isolate the literary work from other artforms. A cluster work occurs when an authorial source (a person or a collective of people) publishes a number of independent works or products, often in different media, that have narrative overlaps and at the same time hold something individual that add to and expand upon the shared totality. The products are published with short intervals so that they are available to the audience at approximately the same time. Due to this simultaneity of the publications, in a cluster work it is difficult to talk of one original work. The medium-specific analysis and the concept of materiality can be employed here to identify overlaps and expansions. These overlaps and expansions – or repetitions and extensions – do not necessarily have to include the unfolding of plot lines across media, as Jenkins' concept of transmedia storytelling says. Often, they include more complex, media-specific aspects of the aesthetic experience. In relation to this the dissertation draws on Christy Dena's theory of adaptation as part of a *transmedia practice* dependent on the author/the authorial source being the adaptor. Considered as a transmedia practice, adaptation can take place from the beginning as the idea of the cluster work points to and articulate the aesthetic effect of.

The first article in the dissertation "Børnelitteratur i udbrud. Transmediale bevægelser i nutidig børnelitteratur" was published in *Passage – Tidsskrift for Litteratur og Kritik* (2016) and investigates interactions across media. However, even more importantly it exemplifies how a medium-specific analysis can elucidate cluster works as a form of transmedia storytelling that operates on a smaller and more complex scale than large transmedia franchises. The article takes a group of publications that all go under the name *The Numberlys* produced by the American Moonbot Studios as its point of departure. In relation to these different publications, it is difficult to talk about one being a version of or in some other way derived from one other particular publication, but at the same time a hasty look at the publications will conclude that they all tell the same story – the same fabula. The article focuses on the individual ways of the concrete media representations of

communicating The Numberlys and on how connections across these media representations are established, so that The Numberlys, in spite of its many self-contained “units” that seemingly tell the same story, presents itself as a larger totality where the sum is bigger than the individual parts – in other words, as a cluster work and a micro-narrative system. As a case The Numberlys and the practice of Moonbot Studios represent an international perspective and a state-of-the-art example of the combination of new digital technology (here exemplified in among other things the use of augmented reality technology) and children’s literary forms of expression. Through the analysis of The Numberlys, the article illustrates a specific transmedia practice and how the medium specific analysis can identify different media adaptation’s expanding character and thus make it relevant to regard them as part of a transmedia storytelling strategy.

In the English article “Harry Potter, The Boy with Many Faces”, which will be published in Christopher E. Bell (ed.): *Harry Potter Studies Collected Volume* in 2019, the new illustrated editions of the *Harry Potter*-series and the Harry Potter franchise is studied as transmedia children’s literature. With the new illustrated editions as a point of departure the article shows how adaptation within a transmedia, narrative macro-system can work as a distinctive current transmedia micro-movement. This kind of micro-movement works as a counterpart to the more explicit transmedia expansions of a narrative system where new stories can map out entire new areas of the fictional world. The analysis is focused on the interplay between work interior movements and work external strategies and conditions and illustrates the development of the Harry Potter universe as transmedia practice. Focusing on an illustrated book, the illustrated *Harry Potter and The Sorcerer’s Stone* (2015), the article shows that the impact of the increasing digitization does not only mean that children’s literature has become digital in different ways, it also means that children’s literature in print are involved in more complex movements and exchanges across media than earlier which challenge existing understandings of literature theoretical and analytical concepts such as text and work.

The dissertation’s third article “A Chinese Cluster: Danish Born-Digital Comic as Source for Transmedia Design and Innovation” was published in the American journal *Paradoxa* in the issue *Small Screen Fictions* (2017). Through the case study of the *Shanghai 1927* project and from a Danish perspective, the article demonstrates how work external conditions influence the development of a born-digital, transmedia young adult literary work

and how such insights can inform the work interior analysis. In the analysis of this case the article takes into consideration the fact that the main component of the *Shanghai 1927* project is the digital comic *The Girl from Shanghai* and considers what connections across media the comic establishes along with what function they have and what meaning they carry. In order to examine the transmedia relations of the project, the analysis considers the distinctive “body language” of the digital comic. Based on this analysis, *The Girl from Shanghai* is characterized as an intracompositional transmedia phenomenon since it holds short embedded animation movies that expand the comic’s fictional world. Furthermore, the digital comic forms relations via direct links and paratexts to the fictional online magazine *Shanghai Modern* that also includes the factual reference work *Shanghai Encyclopedia*. The comic is discursively constructed as “Comic of the Week” in *Shanghai Modern*, and the various media thus become part of the same narrative and world. Embracing the work external context shows how, in addition to these deliberate connections between media, unexpected and derived transmedia connections to and feedback mechanism between other productions can arise – in this case between the *Shanghai 1927* project and the audio-visual show *Never Ending Shanghai* and its derived productions. The article clarifies the relation between the *Shanghai 1927* project and *Never Ending Shanghai* as a result of a specific transmedia practice that emerges from working with digital creations under specific economic and cultural circumstances and conditions, and it suggests to consider the productions as a simultaneous plurality – a cluster work.

Thus, the case studies of this dissertation present a way of analyzing and understanding literature that establishes and is part of relations across media due to the fact that this is increasingly a part of the changed condition of literature, not least due to the development of digital (children’s) literature and because the print book is increasingly also part of more complex exchanges with other media. It is a key realization and result of this dissertation that these analyses from a literature theoretical perspective show a need for developing new concepts in order to accommodate the results of new practices including the media cultural and aesthetic development that literature is part of. The dissertation’s development of the concept of the cluster work is a direct result of this. The consequence of not taking these movements and connections across media into consideration and thus delimit the literary analysis to for example the book medium and the written text is that crucial elements are overlooked in an analysis – in certain compositions this could even

include plot lines. The strength of the approach is that one obtains a more holistic and nuanced image of what a work is and can be, also in a child audience's and producer's perspective. The dissertation also shows that digital and transmedia compositions often demand that many different professions and technical competencies work closely together to design and produce digital, transmedia works. Expanding upon the including of work external conditions of modern book history where contemporary literary texts are regarded as rooted in a specific historic media cultural and technological reality, this dissertation demonstrates that an increased insight into and understanding of these processes can lead to more nuanced textual analyses based on a foundation that are in accordance with the character of the works.

Rather than demarcating the concept of literature, this dissertation explores literature for children and young adults as part of and in exchange with a versatile media culture where it is more relevant to ask *how* a specific publication is literature. The idea of the cluster work points to a need for studying the literary work and the text as inclusive, plastic and mouldable concepts, just like it reflects a need for analytical tools by means of which one can critically address forms of expression and works that children and young adults meet in and across different media today.