

Børnelitteratur i udbrud

Transmediale bevægelser 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" følger. Teaterstykket omtales som den officielle "eighth story in [the] Harry Potter canon".¹ '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.² Samtidig har Rowling oprettholdt 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 mediebillende 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 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.³ 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'.⁴ 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.

Det er derfor også relevant at skelne mellem transmedia storytelling og begreber som 'adaptation' og 'remediation', 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" (Jen-

kins 2009a).⁵ 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 afsæt for, at man i det uendelige kan føje flere fortællinger, flere dele til.⁶ I den anden ende af spektret splitter man derimod én fortælling op i mindre dele og spreder den via flere medier.⁷ 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.⁸ 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 mediebilledet 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.

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, illustratør og animator William Joyce og illustratør, 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*⁹ 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* (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 tilside-sætter 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 mediesuverænitet. 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 mediebil- lede, 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 littera- turbegreb 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 for- stå det litterære i samspil med andre medier og udtryksformer end bare bogen og skriften (Christensen 2016, Mygind & Poulsen 2016). *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 børnelitteratu- rens grænsedragninger i disse år bliver udfordret af en nyopstået opmærksomhed omkring litteraturens medialitet og materialitet, som er opstået i kølvandet på di- gitale 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 børnelit- terære 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 konventio- nelle 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 2016). En sådan litteraturforståelse kan ses i forlængelse af Maria Engbergs analyse af, hvilke konsekvenser ændringerne i mediebildet og -kul- turen 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, simultane- ous 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?").¹⁰



Stillbillede fra Fritz Langs *Metropolis* (1927)

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 verdens lange, vertikale perspektiv af, at appen er låst i portræt-tilstand, 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 ud-tænke 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.

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



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

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 også 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*¹¹ 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.

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 dét 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



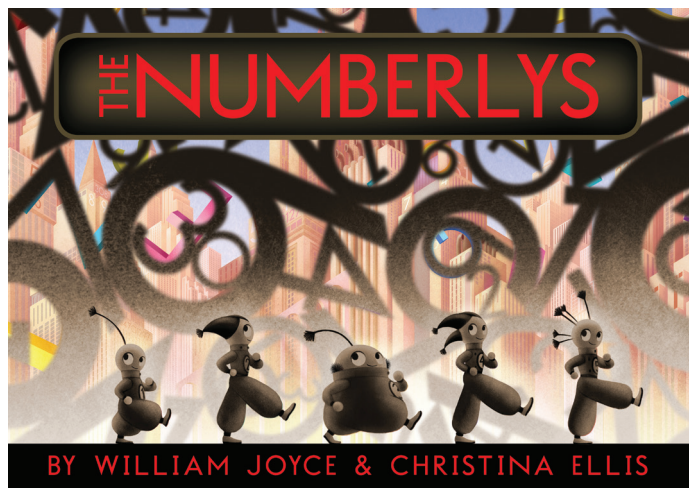
Skærbilleder fra appen *The Numberlys* (2012). Tekst inden bogstavet F udformes.

udvikling i handlingen.¹² 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 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.¹³ 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.



Skærmbilleder fra appen *The Numberlys* (2012). "Number cannon".

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. 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*-app'en kan således karakteriseres som en hybrid mellem en fortæl-



Omslag til billedbogen
The Numberlys (2014)

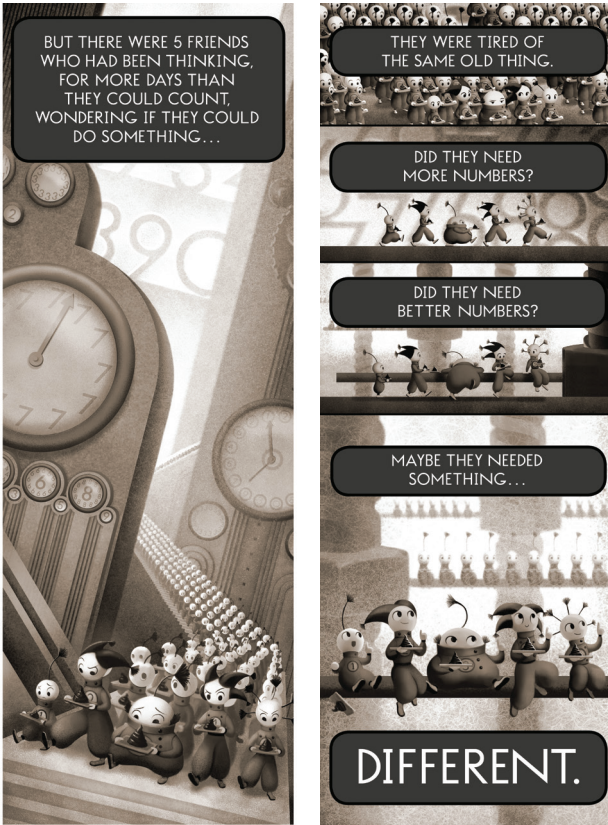
lende ABC, en film og et spil, der gennem blandt andet disse interaktive fortællestrategier og ludiske sekvenser sætter fokus på den dynamiske, entreprenante proces omkring det at skabe forandring; skabe noget nyt.

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.

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 demteres i det samme af titelbladet, som skal læses vertikalt,



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

så læseren er nødt til at dreje bogen og bladre med en stor armsbevægelse. 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 munden 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).

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).¹⁴ Nina Christensen påpeger i sin analyse af denne omsiggr-



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

bende 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.¹⁵

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 bogstaverne B, C, D, E og F bliver formet på baggrund af den samme metode: Karaktererne maler en skitse på en klods, hvorefter klodsens bliver skudt 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>, min kursiv). Gennem disse paratekstuelle enheder etableres der således et eksplicit transmedialt bånd mellem bogen og AR-appen, som italesættes,



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

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.

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.¹⁶ 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 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 spillettermer 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



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

nyt skærmbillede 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.

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 fortøner sig i baggrunden. Rummet indeholder en scrollbar 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 definitoriske 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 fragmenterings-spektrum. '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 'inter-compositional'-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*.¹⁷ 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 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, påklædningsdukker 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 ‘autoriale’ 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 spe-

cifikt ‘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 følger 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.

Noter

- 1 Jf. “Exciting publishing programme from J.K. Rowling’s Wizarding World” (10.02.2016).
- 2 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”.
- 3 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).
- 4 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”.
- 5 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 adaptationsbegrebet. 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.

- 6 Et eksempel kunne være *Star Wars*.
- 7 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 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/>).
- 8 Fx *The Amanda Project*, *Cathy’s Book*, *Fairy Godmother Academy*, *The Looking Glass Wars*, *Skeleton Creek* og *The 39 Clues*.
- 9 *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.
- 10 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?”).
- 11 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).
- 12 Den eneste måde, man kan drive handlingen videre, er ved aktivt at trykke sig videre ved hjælp af navigationspilene i bunden af skærmen.
- 13 Karakterernes dialog og idéudviklingsproces mimer i høj grad den proces, som Spinoza, Flores og Dreyfus (1997) beskriver i deres teoretisering af entreprenørskab/iværksætterier som en “op-lukkende proces”.
- 14 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 taktisk konkurrent til e-bogslæseren Kindle i starten af 10’erne.
- 15 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.
- 16 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 ekstra-materiale på sin smartphone eller tablet computer, 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.
- 17 Jenkins’ performance-begreb skal i denne kontekst *ikke* forstås i forlængelse af eksisterende teoridannelser om performativitet.

Litteratur

- Andersen, Jens (2014): *Denne dag, et liv. En Astrid Lindgren-biografi*. København: Gyldendal.
- Andersen, Tore Rye et al. (2016): *Litteratur mellem medier*. Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, in press.
- Birke, Dorothee & Christ, Birte (2013): "Paratext and Digitized Narrative. Mapping the Field", *Narrative*, 21:1, 65-87.
- Bolter, J. David & Richard Grusin (1999): *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Bruhn, Jørgen, Gjelsvik, Anne & Hanssen, Eirik Frisvold (red.) (2013): *Adaptation Studies. New Challenges, New Directions*. London, New York: Bloomsbury Academic.
- 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.
- Dena, Christy (2009): *Transmedia Practice. Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. Upubliceret ph.d.-afhandling.
- 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.
- 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.
- Hayles, N. Katherine (2002): *Writing Machines*, Cambridge, MA.: The MIT Press.
- 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 102", 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 (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)
- 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.
- Lang, Fritz (1927/2012): *Metropolis*. Stockholm: Atlantic Film.
- 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).
- <http://moonbotstudios.com/>
- <http://morrislessmore.com/>
- Mygind, Sarah & Johannes Korsholm Poulsen (2016): "Det litterære i computerspil" i Andersen, Tore

- Rye et al. (red.): *Litteratur mellem medier*, Aarhus: Aarhus Universitetsforlag, in 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.
- 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).
- 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)
- Ryan, Marie-Laure & Jan-Noël Thon (red.) (2014): *Storyworlds across Media. Towards a Media-Conscious Narratology*. Lincoln, London: University of Nebraska Press.
- Ryan, Marie-Laure (2015): "Transmedia Storytelling. Industry Buzzword or New Narrative Experience?", *StoryWorlds. A Journal of Narrative Studies*, 7:2, 1-19.
- 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.
- 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.
- Weiler, Lance: "Pandemic 1.0", <http://www.lanceweiler.com/portfolio/pandemic-1-0/> (besøgt 11.03.2016).

The Numberlys

- Moonbot Studios (2012): *The Numberlys* [app]: <https://itunes.apple.com/us/app/numberlys/id491546935?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>.
- Moonbot Studios (2014): *IMAG-N-O-TRON: Numberlys Edition* [app]: <https://itunes.apple.com/us/app/numberlys/id491546935?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>.
- Joyce, W. & Ellis, C. (2014): *The Numberlys* [bog]. New York: Atheneum Books for Young Readers. <http://thenumberlys.com>.
- Blinkoff, S., Fallon, J., Joyce, W. & Oldenburg, B. (2015-?): *The Numberlys* [series]. Amazon Studios, Moonbot Studios: <http://www.amazon.com/gp/product/B016J3YR5U?ie=UTF8&redirect=true>.