

Avdeling for lærerutdanning og naturvitenskap

Nina Christiane Lomsdalen- Fredrikstad

Masteroppgave

Digital barnelitteratur: Fra bildebok til bildebokapp

*En adaptasjonsstudie av to bildebøker og
bildebokapper for barn i et intermedialt
perspektiv*

Digital literature for children: From picturebook to picturebook app
A study of adaptation in two picturebooks and picturebook apps for
children with an intermedial perspective

Master i digital kommunikasjon og kultur

Våren 2018

Samtykker til tilgjengeliggjøring i digitalt arkiv Brage

JA NEI

Norsk sammendrag

Denne oppgaven undersøker begrepet adaptasjon i et intermedialt perspektiv. Oppgaven tar sikte på å få en bredere forståelse av adaptasjon i et digitalt samfunn som inneholder litteratur på tvers av mediegrenser. Fordi det i vårt digitale samfunn florerer medietyper og medieprodukter som flyttes fra et medium til et annet, sees adaptasjon på som en spesifikk type medietransformasjon. I lys av Lars Elleström (2010) sin forståelse av hva som konstituerer medier, vil mediekarakteristiske sider og medierelasjoner avdekkes. Dette gjøres gjennom hans intermediale modell over modaliteter og modi.

Studien vil undersøke adaptasjon gjennom en analyse av to bildebokapp-adaptasjoner. Disse er laget for barn. Med nye digitale teknologier har man uante muligheter til å eksperimentere med form og innhold, og mine gjenstander for undersøkelse er et forsøk på å vise bredden i bildebokapp-markedet. Bildebokappen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) forsøker å etterligne bildebokmediet, mens bildebokappen *My very hungry caterpillar* (Storytoys Entertainment Limited, 2015) inneholder animasjoner og spill-effekter, og er svært ulik bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969). Analysene vil gjennom bildebokteori først presentere bildebøkene i sine originale formater, og deretter gå i dybden på bildebokappene. Ved å avdekke hva som konstituerer mediene og deres modaliteter og modi, danner dette grunnlaget for å avdekke forskjeller, noe som gir et komparativt grunnlag når funnene i oppgaven konkluderes. Gjennom å se på presemiotiske forekomster som danner formen og grunnlaget til mediet, sier dette noe om hva mediet krever for å bli realisert. Det kan likevel ikke realiseres uten den semiotiske kjernen, som står for menneskets tolkning og forståelse. I mine analyser kommer dette til syne ved at mine gjenstander for undersøkelse krever noen av de samme ressursene, mens noen er ulike, i tillegg til at de realiseres på ulik måte. Når en bildebokapp forsøker å etterligne bildeboka vil ikke dette la seg gjøre ett hundre prosent på grunn av disse forskjellene.

Denne studien forsterker Elleström (2017) sin påstand om at manglende forståelse av at medier er i relasjon til hverandre, gjennom deres opprinnelse, deres historiske og kulturelle kontekst, i tillegg til deres relasjon til menneskets kommunikative og meningssskapende

betingelser, reduserer muligheten til å forstå hva som skjer når noe blir adaptert. Adaptasjon er en spesifikk type medietransformasjon, noe min studie vil understreke.

Engelsk sammendrag

This master thesis examines the concept of adaptation through an intermedial perspective. In our digital community the amount of media types and media products being transformed is vast, and the aim is to get a wider comprehension of adaptation as transformation. To uncover the different media characteristics and media relations, the theory of Lars Elleström (2010) will contribute on what constitutes media through his intermedial model of modalities and modes.

An analysis of two picturebook apps adaptations for children will be the basis of the adaptation examination. With newfound digital technologies the experimentation of form and content is unlimited, and because of this, my objects of investigation are an attempt to show the variety of picturebook apps in the market. The picturebook app *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) tries to resemble the original picturebook, whilst the app *My very hungry caterpillar* (Storytoys Entertainment Limited, 2015) is very different from the picturebook *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) because of its animations and game-like appearances. First, the analysis will present the original picturebook based on picturebook theory, then go in depth within the picturebook apps. To uncover what constitutes media and their modalities and modes will uncover their differences, and through that form a comparative basis for the findings and conclusion of this study. Form and content is formed by presemiotic features and tells us what the medium needs in its realization, but will not get realized without the semiotic core, which represents the human interpretation and comprehension. This comes to surface in my analysis because of the different resources and realization within the objects. When a picturebookapp tries to resemble a picturebook this will not be possible, because of this.

This study supports Elleström (2017) in his claim that lack of understanding media relations formed by their origin, their historic and cultural context, and terms of their relations among the human communication and meaning-making, reduces the opportunity to understand what happens when something gets adapted. Adaptation is a specific type of mediatransformation, which my study will emphasize.

FORORD

Det er med bakgrunn i min interesse for digital kompetanse i skolen, og derunder et ønske om å erverve kunnskap om digital barnelitteratur for barn, at oppgaven ble sentrert rundt bildebokappen i relasjon til bildeboka for barn. Temaet adaptasjon ble bestemt etter å ha lest mye litteratur på området som sveipet innom adaptasjon, men som kanskje hadde andre fokusområder. Derfor ønsket jeg å fordype meg i dette. Det tok lang tid før jeg kom til dette temaet, og oppgaven har endret problemstilling og fokusområder opp til flere ganger, men takket være rettleiding og veiledning fra min utrolig kunnskapsrike og dyktige veileder Anne Skaret, har oppgaven fått retning, mål og mening, og jeg har lettere kunnet finne de tingene som var relevante å undersøke.

Jeg retter en stor takk til Høgskolen Innlandet og dyktige forelesere som har bidratt i min utdannings- og kunnskapsreise. En spesielt stor takk rettes til min veileder, Anne Skaret, som har vært meget tålmodig med meg, og alltid kommet med gode råd og vinklinger.

Det har vært en rekke tilbakeslag, og prosessen har vært lenger enn jeg skulle ønske, men takket være støtte fra familie, venner og kollegaer har jeg likevel kommet i mål. Til slutt ønsker jeg å sende en ekstra stor takk til min mann Kenneth og mine barn Karina og David, som har hjulpet meg gjennom denne prosessen som til tider har føltes eviglang. Når oppgaven nå leveres er det med ekstra ydmykhet og takknemlighet til alle som har heiet meg fram. For dette har vært langt fra lett. Det føles likevel utrolig godt å ha gjennomført.

Bybrua, 2017

Nina Christiane Lomsdalen-Fredrikstad

Innhold

Norsk sammendrag	3
Engelsk sammendrag	5
FORORD	6
1. Innledning	10
1.1 Oppgavens tema	10
1.2 Bakgrunn og temaets aktualitet	11
1.3 Tidligere forskning.....	16
1.4 Problemstilling og oppgavens formål.....	18
1.5 Teoretisk perspektiv og metodisk tilnærming.....	20
1.5.1 Immediacy, hypermediacy og remediering	20
1.5.2 Intermedialitet.....	21
1.5.3 Adaptasjon	22
1.6 Utvalg	22
1.7 Oppgavens oppbygning.....	23
2. Teoretisk tilnærming	25
2.1 Bildeboka: sentrale kjennetegn	25
2.1.1 Paratekster.....	26
2.1.2 Ikonotekst.....	26
2.1.3 Framdrift	27
2.1.4 Narrativt perspektiv.....	28
2.2 Bildebokappen: bakgrunn og sentrale kjennetegn.....	30
2.2.1 Kategorisering av ulike typer bildebokapper for barn.....	30
2.2.2 Immediacy, hypermediacy, remediering og adaptasjon i lys av Bolter og Grusin (1999)	
32	
2.3 Intermedialitet.....	33
2.3.1 Kvalifiserte, basale og tekniske medier.....	33
2.3.2 Intermedialitet- en modell over medier og modaliteter	34
2.4 Adaptasjon	39

2.4.1	Adaptasjon i Hutcheon sin forskning	39
2.4.2	Adaptasjon i Elleström sin forskning	41
2.4.3	Medier involvert i adaptasjon.....	43
2.4.4	Adaptasjon som overføring av karakteritiske og narrative trekk.....	44
2.4.5	Medierelasjoner i adaptasjon.....	45
2.5	Tilnærming til analysen	46
2.5.1	Forskningsmetode	47
3.	Analyse av <i>Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme</i>	50
3.1	Presentasjon av verket i bokformat	50
3.2	Presentasjon av verket i appformat	53
3.3	Intermedial analyse av appen <i>Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme</i>	54
3.3.1	Immediacy, hypermediacy og remediering i appen <i>Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme</i>	56
3.4	Adaptasjon : <i>Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme</i>	57
3.4.1	Medier involvert i adaptasjoen	57
3.4.2	Overføring av karakteriske og narrative trekk.....	58
3.4.3	Medierelasjoner i adaptasjonen	60
3.5	Oppsummering	61
4.	Analyse av <i>The very hungry caterpillar</i> og <i>My very hungry caterpillar</i>	62
4.1	Presentasjon av verket i bokformat	62
4.2	Presentasjon av verket i appformat	64
4.3	Intermedial analyse av appen <i>My very hungry caterpillar</i>	66
4.3.1	Immediacy, hypermediacy og remediering i appen <i>My very hungry caterpillar</i>	68
4.4	Adaptasjon: <i>My very hungry caterpillar</i>	68
4.4.1	Medier involvert i adaptasjonen	69
4.4.2	Overføring av karakteriske og narrative trekk.....	71
4.4.3	Medierelasjoner i adaptasjonen	72
4.5	Oppsummering	73
5.	Oppsummering og konklusjon	75
5.1	Sammenfatning av funn	76
5.1.1	Funn i analysen av <i>Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme</i> : bildebok og bildebokapp 76	
5.1.2	Funn i analysen av <i>The very hungry caterpillar</i> og <i>My very hungry caterpillar</i>	78
5.2	Konklusjon	81

5.3 Digital barnelitteratur- et framfidsrettet perspektiv.....	81
Litteraturliste.....	84

1. Innledning

1.1 Oppgavens tema

Barn og unge i dagens samfunn er født inn i en digital verden. Stadig flere har tilgang til ipader, datamaskiner og smarttelefoner. Nettbrettet gjorde sitt inntog først i 2010 (Prøitz& Tønnessen, s. 24), og ifølge Institutt for informasjons- og medievitenskap og en undersøkelse utført av Kantar TNS (Medienorge.no, 2017) har 88 % av barn og unge tilgang til nettbrett i 2015, og tilgangen er økende. Nettbrettene brukes i hovedsak til underholdning av forskjellig karakter (Medienorge.no, 2017). Med økt tilgang og måter å underholdes på, dukker også nye medier og medieprodukter opp, og det er ikke uvanlig at disse beveger seg på tvers av mediegrensene. Et eksempel på dette er når en bildebok i papirform flyttes over til en nettbrettapplikasjon, og kalles en bildebokapp. Elise Seip Tønnessen (2014, s. 15) trekker fram dette når hun introduserer boka *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomsfortellinger på tvers av medier*: ”Det er vanlig at et nytt medium henter sitt innhold, og i første omgang også sin form, fra et gammelt medium. Først når medier er godt innarbeidet, utvikles egne sjangre og formater som er tilpasset det nye mediets uttrykksmuligheter”. Bildeboka kan kalles et gammelt medium fordi den har eksistert som del av norsk barnelitteratur siden de muntlige fortellertradisjonene ble skriftliggjort på 1800-tallet, og innen internasjonal barnelitteratur lenger enn det (Birkeland& Mjør, 2012, s. 25). Fordi nettbrettet har blitt en så stor del av barns underholdningshverdag, er det ikke uvanlig for dette mediet å eksperimentere med godt kjente underholdningsformer, som bildeboka. Spørsmålet man kan stille seg er hva det innebærer når gamle medier blir til nye, som når bildeboka blir til en bildebokapp, og hva som skjer i prosessen og med tilpasningen.

Oppgavens tema er adaptasjon, og temaet vil undersøkes gjennom bildebøkene *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972), og *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969), og app-ene *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) og *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015). Jeg vil se nærmere på hva som skjer når en bildebok blir til en bildebokapp. Denne studien vil undersøke dette i et intermedialt perspektiv, som er ment for å sette søkelys på relasjonen

mellom gamle og nye medier, og hva disse består av, i et medielandskap på tvers av mediegrensene.

1.2 Bakgrunn og temaets aktualitet

Barnelitteraturen har gjennomgått en rekke forandringer i tråd med samfunnsmessig og kulturell utvikling, og dette ser vi også når det gjelder barnelitteratur i det teknologiske og digitale samfunnet vi befinner oss i. Når barnelitteratur beveger seg på tvers av mediegrensene, vil det være vesentlig å ta for seg hva dette innebærer, og jeg vil i dette delkapittelet først gå inn på hva som ligger i begrepet litteratur sett i denne sammenhengen, hvordan man omtaler innholdet, hva som kjennetegner en typisk mottaker av denne litteraturen, og til slutt hva som definerer barnelitteratur på tvers av mediegrensene. Dette vil være et forsøk på å kontekstualisere og tydeliggjøre forståelsen av barnelitteratur på tvers av mediegrensene, som et bakteppe for oppgavens tema. For å avklare temaets aktualitet, vil tilknytningen til dagens barnelitterære praksis være sentral.

Det som kort definerer barnelitteratur, er at litteraturen er skrevet og gitt ut for barn (Birkeland & Mjør, 2012, s. 13-30). Når det kommer til hva som ligger til grunn for bruken av ordet *litteratur* i denne oppgaven, er i stor grad basert på Hans Kristian Rustads (2012) definisjon og tolkning av begrepet *digital litteratur*. Han tematiserer hvordan vår oppfatning av litterære uttrykksformer er med på å danne forståelsen av det som utspiller seg av innhold i forskjellige medier, og hvorvidt man oppfatter dette innholdet som litteratur (2012, s. 19). Rustad forklarer dette slik:

Digital litteratur gjør oss bevisst på at vår kunnskap om og erfaring med litteratur særlig er blitt formet av boka som medium. Ved å vise hva narrative, poetiske og dramatiske tekster kan være i digitale medier, endrer eller utvider den vår forståelse av hva litterære uttrykksformer kan være. Mer interessant enn å spørre hvorvidt digitale tekster kan være litteratur, er det å spørre hva digital litteratur gjør med vår oppfatning av det litterære.

Når barnelitteratur som bildeboka i papirformat, et typisk innarbeidet medium, flyttes over til et digitalt format, kan det i lys av dette sitatet framheves at forkunnskaper og tidligere teksterfaringer er med på å avgjøre hvorvidt man oppfatter dette som litteratur. Ifølge Rustad (2012, s. 11) er digital litteratur ”... produsert av forfattere som utnytter den digitale teknologien i produksjons-, distribusjons- og resepsjonsprosessen”. Det vil si at digital litteratur produseres digitalt, gjennom et dataprogram eller en digital applikasjon, og leses på en digital flate. Tilknytningen til den digitale teknologien er med andre ord en forutsetning i digital litteratur. Selv om Rustad fokuserer på digitale tekster skrevet på datamaskin, er det i mitt tilfelle snakk om digitaliserte bildebøker i app-format, og de passer dermed innunder denne definisjonen. Rustads definisjon på digital litteratur viser også til et utvidet litteraturbegrep, som inkluderer all form for kommunikasjon, både skriftlig og muntlig, visuelt og auditivt (Rustad, 2012, s. 18). Litteratur i et slikt utvidet begrep tar sikte på å inkludere flere former for medier og medieprodukter, og kan med dette gi en utvidet forståelse av hva litteratur er. I min oppgave vil litteratur i et slikt utvidet perspektiv være gjeldende for å kunne utforske bildebokappen som en del av barnelitteraturen på tvers av mediegrensene.

Oppgaven vil veksle på å bruke ord som verk, tekst, leser og bruker, og det vil være fordelaktig å benevne hva som menes med dette. For å få en forståelse av hva innholdet i mine gjenstander for undersøkelse kan kalles, i tillegg til hvem mottakeren er, vil jeg nå skissere hva som legges i *tekst* og *leser*. *Tekst* kan bety mye forskjellig, men kort defineres som ”... en meningsenhet der ulike ressurser som ord, bilder, lyd osv. spiller sammen for å skape en helhet” (Bjørvand & Tønnessen, 2014, s. 40). Sammenlagt viser dette til et sammensatt tekstbegrep (Bjørvand & Tønnessen, 2014, s. 40), og siden tekst i mitt tilfelle vil omfatte flere ressurser som sammen skaper et innhold, vil tekst i denne oppgaven bety sammensatt tekst. Øyvind Prytz (2013) har i et forskningsprosjekt kommet fram til en rapport som tar for seg digitale tekster. Dette forskningsprosjektet vil utdypes i senere i kapitlet. I tilnærmelsen av hva som kan kalles tekst i en slik kontekst, trekker Prytz (2013, s. 26) fram at alle medier trenger en lagringsmåte for innholdet når mediet ikke brukes, et

lagringsmedium, og en måte å framvise innholdet, et *representasjonsmedium*. For bildeboka er papiret lagringsmediet og representasjonsmediet (Prytz (2013, s. 27), mens for en bildebokapp er lagringsmediet tekniske forhåndsbestemte programmer, og representasjonsmediet er skjermen (Prytz, 2013, s. 27). Dette illustrerer at bildeboka og bildebokappen har forskjellige tekstsykluser, bildeboka er stabil og framvises ved hjelp av sidevending, innholdet forandres ikke på grunn av dette, mens bildebokappen har en tekstsyklus som forandres gjennom framvisning ut fra hvilke valg som tilbys, kalles ustabil i så måte (Prytz, 2013, s. 27).

I spørsmålet om hva mottakeren av en bildebokapp for barn kan kalles, må man også ta i betraktning at det er forskjellige måter å tilnærme seg innholdet en bildebokapp. Noen kaller det en leser, andre en bruker eller en spiller. Bjorvand og Tønnessen (2014, s. 55) understreker at mottakeren i digital litteratur er en ” ... aktiv medskaper av meningen i teksten” og viser med dette til interaktivitet som en viktig del av digital litteratur for barn. Dette vil omtales nærmere i teorikapittelet. Når det kommer til rollen mottakeren har, har dette sammenheng med måten man opplever teksten, og hvilken tekst det dreier seg om. I forrige avsnitt har jeg trukket fram tekst i et utvidet perspektiv til å omfatte både skrift, illustrasjoner, lyd og lignende, og dette betyr også at lesing også får et nytt perspektiv, og at lesing vil ha sammenheng med måten man interagerer med teksten. Prøitz og Tønnessen (2014, s. 36-37) forklarer det slik: ”Når man ... setter fokus på lesingen som en hendelse, kan dynamikken settes i gang både fra tekstens og leserens side. Å delta i en litterær hendelse er en aktiv handling, og litteraturen på nye plattformer understreker ... det performative i leserrollen ... (Prøitz & Tønnessen, 2014, s. 36-37). Så, man kan i lys av kalle det å lese en app, men fordi mottakeren er delaktig i realiseringen og formidlingen av innholdet, vil jeg kalle mottakeren av en bildebokapp for mottaker eller bruker. Videre i dette kapittelet vil jeg forsøke å avdekke oppgavens aktualitet.

Ayoe Quist Henkel (2015, s. 1) har i artikkelen ”Børnelitteratur mellom medier. Appen Tavs i et intermedialitetsperspektiv” sett nærmere på barnelitteratur på tvers av mediegrensene. Henkel (2015) tar for seg en intermedial analyse av appen Tavs, som er en grafisk roman flyttet over til app-formatet. For å synliggjøre hvordan en app spiller på flere kunstformer og

sanseligheter, mener hun at et intermedialt perspektiv kaster lys over karakteristiske sider og medierelasjoner i appen (Henkel, 2015, s. 1-2). I artikkelen blir det stilt spørsmål om det er mulig å putte en slik app inn i en kategorisering, fordi mangelen på forutsigbarhet og konstanthet i en app er nettopp er hva som definerer digital barnelitteratur (Henkel, 2015, s. 10). Hennes påstand er at barnelitteraturen må forstås ut fra forholdet mellom form, innhold og medium, og at leserens interaksjonen med det litterære verket definerer hva litteraturen er (Henkel, 2015, s. 10). Det å gå fra bokmediet til for eksempel en app, vil få konsekvenser for hvordan vi skal forstå barnelitteratur i dagens digitale landskap:

Den digitale utvikling medfører ikke alene endringer i børnelitteratur som æstetisk artefakt, men tillige i læserens perception og reception. Når børnelitteratur på den måte utvider sitt område til ikke kun blive accentueret i bokmediet, men også i nyere elektroniske medier, stiller det nye utfordringer til vores måde at forstå, analysere og begribe denne litteratur på.

(Henkel, 2015, s. 1)

Det Henkel (2015) peker på her er noe som understreker at litteratur i nye digitale medier gjør noe med måten vi forholder oss på og forstår denne typen litteratur. Dette er i likhet med Rustad (2012, s. 19), som også som nevnt forklarer at oppfattelsen av om det kan kalles litteratur, gjøres med utgangspunkt i oss selv. Konklusjonen i artikkelen er at man gjennom flere disipliner og retninger lettere kan bestrebe en forståelse av en apps egenart og måte å skape mening for leseren. Dette tydeliggjør også behovet for forskning som tar for seg for seg hva som skjer når litteratur opptrer i nye, digitale medier.

Kulturrådet har en sentral rolle i kunst- og kultursektoren. Deres formål er ”... å stimulere samtidens mangfoldige kunst- og kulturuttrykk og å bidra til at kunst og kultur skapes, bevares, dokumenteres og gjøres tilgjengelig for flest mulig” (Kulturrådet, 2018). Som nevnt har litteraturforskeren Øyvind Prytz (2013) kartlagt digitaliseringens betydning for utviklingen av litteratur, og dette har blitt på bakgrunn av Kulturrådets mandat og behov for forskning på litteratur på digitale områder, og resultatet er rapporten *Litteratur i digitale omgivelser* (2013). Den er ment som et forskningsbasert kunnskapsgrunnlag i diskusjonen

omkring temaer som berører litteratur i det digitale landskapet. Rapporten skisserer dette gjennom teori og forskning fra ulike felt som litteraturforskning, medie- og språkforskning. I henstilling til denne rapporten skriver Prytz (2013, s. 7): ”Det viktigste i denne studien er ... hvordan litteraturen og de litterære formene preges av de nye digitale omgivelsene. Det handler om hvordan nye litterære uttrykk vokser frem og hvordan etablerte formspråk endrer karakter”. Dette er tematikk som er sentral i min oppgave, hvor litteratur i såkalte digitale omgivelser er gjenstander for undersøkelse. Denne rapporten går møysommelig gjennom mange aspekter ved litteratur på digitale områder, og konkluderer med at litteraturen står foran en viktig tid med tanke på refleksjoner og forskning rundt digitalisering, verk, forfatter, leser og ikke minst oppfattelsen av hva som kalles litteratur.

Det er behov for forskning på de nye litterære uttrykkene som er i ferd med å ta form på nettbrettene. Det er behov for forskning på litteraturens grenser. Og, endelig er det behov for forskning som på den ene siden analyserer hvordan samtidslitteraturen tematiserer digitaliseringen, og som på den andre siden ser nærmere på hvordan de digitale skriveteknologiene setter spor etter seg i teksten.

(Prytz, 2013, s. 81)

Det at også Prytz (2013) i likhet med Henkel (2015) understreker behovet for forskning på litteratur i nye digitale medier, er med på å konstatere oppgavens aktualitet.

Elleström (2010, 2014, 2017) har gjennom sine senere studier forsket på hva som ligger i begrepet medium, og hvordan ulike medier er relatert til hverandre. *Medium* er ifølge Elleström (2017) et begrep som henvises medieprodukter, som en sang eller et dikt, og medietyper, som dans, musikk eller malerkunst (Elleström, 2017, s. 510). Han forklarer alle medier som *multimodale* fordi de består av flere modale aspekter, og *intermediale* fordi de består av ” ... multiple basic features and are fully understood only in relation to other kinds of media, with which they share basic features” (Elleström, 2017, s. 510). Intermedialitet vil brukes som et perspektiv i oppgaven for å forstå hva som danner ulike medier, og som begrep vil dette beskrives i delkapittel 1.5.3 og utdypes i teorikapittelet. Det Elleström

(2017) særlig påpeker, er hvordan forskjellige forskningsdisipliner ikke helhetlig nok tar det intermediale i betraktning når de diskuterer samme det samme begrepet, som for eksempel adaptasjon. Derfor vil oppgaven ha et intermedialit perspektiv, og adaptasjon som tema vil forsøksvis være en inngangsport for å tilnærme seg tematisering rundt gamle medier som opptrer i nye, digitale medier.

1.3 Tidligere forskning

Norsk barnebokinstitutt (NiB, 2017) utvikler og gjennomfører forskningsprosjekter som tar for seg hva som foregår innen barne- og ungdomslitteraturen. Deres anmodning er at barnelitteraturen er i ferd med å endre seg, og dette på bakgrunn av digitaliseringen som preger samfunnet (NiB, 2017). Resultatet av disse forskningsprosjektene er et stadig voksende forskningsmiljø som produserer et økende omfang artikler, bøker og forskningsmateriale, som igjen synliggjør det store feltet barnelitteratur i dagens medielandskap er.

Tønnessen (2014) har som forskningsleder i samarbeid med en utvalgt forskergruppe ved Norsk Barnebokinstitutt utviklet og gjennomført forskningsprosjektet *Barne- og ungdomslitteraturen i et medialisert tekstunivers*. Resultatet er boka *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*, hvor forskning på barnelitterære tekster tar for seg blant annet remediering, medieestetikk, multimodal sosialsemiotikk, og hvordan disse er bidrag i forståelsen av samtidens barne- og ungdomslitteratur, som varierer i uttrykk og form. Boka inneholder blant annet innfallsvinkler på barns resepsjon av barnelitteratur på forskjellige plattformer, bildeboka som litterær app, estetiske erfaringer i bok og ved skjerm, tekstbegrepet i endring og mediemangfoldet, for å nevne noe. Prøitz (2015) diskuterer avslutningsvis i boka hvordan den teknologiske utviklingen påvirker hva vi leser og hvordan: ” Når nye formater og sjangere oppstår, trenger vi å utvikle et tilsvarende språk og begreper som på bedre måter kan romme litteraturens og leserens møte med de digitale flatene” (Prøitz, 2015, s. 290). Dette illustrerer hvorfor forskning på digital barnelitteratur trengs, nettopp for å finne et godt, teoretisk begrepsapparat, slik at man kan ta for seg de mange sidene ved barnelitteratur på tvers av mediegrensene.

Barnelitterært forskningstidsskrift ([BLFT], 2018) er et nordisk barnelitterært forskningstidsskrift som tar for seg problemstillinger som berører barnelitteratur i dagens samfunn. ”The journal aims to develop cross-disciplinary discussion of children’s literature with regard to media, aesthetics and interaction with other art forms” (BLFT, 2018). Her finner man en rekke publikasjoner som undersøker temaer som berører digitale medier, det være seg estetikk og opplevelse, leserroller, bildebøker som app, tverrmediale relasjoner i et barnelitterært verk, med mer. Et eksempel er Ghada Al- Yaquot og Maria Nikolajevas artikkel *Re-conceptualising picturebook theory in the digital age* (2015). Artikkelen handler om hvordan bildeboken har inntatt digitale medier, og på hvilke måter man skal undersøke dette på en terminologisk og hensiktsmessig måte, da spesielt med tanke på alle dimensjonene digitale bildebøker spiller på. Når man i tillegg til verbaltekst og visuelle komponenter møter auditive og taktile elementer, fordrer dette kompetanse fra flere disipliner (Al- Yaquot& Nikolajeva, 2015, s. 1). Hovedpoenget i artikkelen er å skape et begrepsapparat som ivaretar alle disse elementene, og dette gjøres ved bildebokappens virkemåte synliggjøres gjennom en sammenligning av bildeboken og bildebokappen, noe som forsterker mediespesifikke likheter og ulikheter.

En av app-ene som undersøkes i min oppgave er også undersøkt av Ida Aas i hennes masteroppgave, og heter *Bildebokappen- i gråsonen? En analyse av appen My hungry caterpillar i et intermedialitetsperspektiv* (Aas, 2016). Oppgavens fokus er å synliggjøre bildebokappen ved å klargjøre skillet mellom litteratur og spill. Dette gjøres ved en todelt analyse, hvor den ene er brukt for å undersøke skillet mellom bildeboka, bildebokappen og spillet som sjanger, i et forsøk på å definere bildebokappen som kunstform. Den andre er en intermedialitetsanalyse for å avdekke bildebokappen som medium. Oppgaven konkluderer med at *My very hungry caterpillar* er nærmere et spill enn litteratur, og at grensen kan trekkes ved det narrative og ludiske. Det finnes ingen gråsoner, da nyere forskning vier mye oppmerksomhet mot det typisk grenseoverskridene i digital litteratur, og at det sjangertypiske kan understrekes ved å undersøke ulike kunstformer (Aas, 2016, s. 106). Det er en rekke sentrale begreper omtalt i denne masteroppgaven som også vil bli nevnt i min, som blant annet remediering og adaptasjon, samt Elleströms intermedialitetmodell, i tillegg til at to av mine gjenstander for undersøkelse også er de samme. Det er også en del forskning

og litteratur som viser seg å være likt, noe som faller seg naturlig når man undersøker noe på samme felt. Men, siden oppgavene har forskjellige innfallsvinkler og problemstillinger, og jeg har adaptasjon som hovedtema i min oppgave, vil jeg likevel føre fram min oppgave, da kontekst, bakgrunn, oppgavens form og teoriutvalg vil brukes med ulik hensikt. Siden min oppgave undersøker app-en på en annen måte enn hennes, vil dette også føre til at vårt bidrag er forskjellig. På bakgrunn av dette vil forhåpentligvis min oppgave med sitt dybdefokus på intermedialitet og adaptasjon, forsterke oppmerksomheten rundt bildebokappen.

1.4 Problemstilling og oppgavens formål

Oppgaven tar for seg digitale medier på tvers av mediegrenser, og vil undersøke dette med utgangspunkt barnelitteratur og forflytning fra bildebokmediet til bildebokapp-mediet. Det er flere grunner til at min studie er aktuell, dette ble skissert i forrige delkapittel. Det finnes mange måter å tilnærme seg det oppgaven tar for seg. Tønnessen (2014, s. 146-147) har analysert en rekke utvalgte bildebokapper hvor hun undersøker på hvilken måte en app kan behandles som en multimodal tekst med meningspotensiale, og hvordan appene utnytter mediet for å gjøre brukeren delaktig i teksten. På den ene siden undersøker hun det semiotiske og fortolkningen av tekst og bilder, og på den andre siden det materielle og teknologiske som rommer appen som medium. Hun undersøker dette gjennom eksempler på bildebokappene visuell lydbok og bildebok med tilleggseffekter, og de mer utviklede bildebokappene som inneholder interaktivitet, og til slutt de som er digitalt født, altså utviklet for et digitalt medium. Hun viser med dette et bredt spekter bildebokapper som finnes i dagens marked. Disse har alle forskjellige måter å inkludere leseren på, både i måten appen brukes, men også i hvilken grad leseren må interagere med denne. Hun tematiserer hvordan appen som litterært medium i første omgang er formet av bildeboka som tekstkonvensjon, og at dette resulterer i at en typisk leser av en bildebokapp er den samme som en leser av en bildebok i bokformat. Hun peker også på et viktig moment som er utgangspunktet for min studie: ”Når leseren møter litterære tekster i nye medier, er det ikke bare det nye mediet som trer tydelig fram. Det nye kan også kaste lys over hvordan de gamle mediene fungerer, og hva selve mediet gjør med den litterære opplevelsen” (Tønnessen, 2016, s. 16). Det tekstlige perspektivet hennes er utfyllende, men jeg ønsker å supplere dette

gjennom et dypere fokus på adaptasjon og hvordan en bildebokapp for barn er konstituert som medium, og hva en forflytning fra bildeboka til bildebokappen innebærer.

Elleström (2017, s. 509) har i sin tilnærming til adaptasjon tatt for seg ti antakelser om dette begrepet i lys av intermedial forskning: ... adaptation studies is in dire need of a broad intermedial research context and well-developed intermedial concepts". Gjennom disse antakelsene og det intermediale perspektivet mener han å kunne inkludere alle typer medier og forskjellige forskningsdisipliner, noe denne typen forskning ifølge han trenger (Elleström, 2017, s. 524). I i lys av dette og ønsket om å tilegne meg mer kunnskap om adaptasjon, jeg har kommet fram til følgende problemstilling:

Hva karakteriserer adaptasjonene fra bildebok til bildebokapp i tilfellene Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme og My very hungry caterpillar?

For å få synliggjøre bildebokappen som medium, har jeg valgt å bruke det intermediale perspektivet til Elleström (2010), hvor hensikten er å fremheve forskjellige aspekter og relasjoner ved de digitale uttrykksformene, og hvordan dette påvirker mediet. Elleström (2010) sin modell over mediernes modaliteter og modi vil være sentral. For å forstå hva adaptasjon innebærer, vil Elleström (2017) være aktuell også her.

Jeg vil forsøksvis besvare problemstillingen ved å analysere to bildebøker for barn, *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) og *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969), og deres adaptering til appene *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) og *My very hungry caterpillar* (Storytoys Entertainment Limited, 2015). Appene omtales som bildebøker på appstore og iTunes. Disse får hvert sitt kapittel i analyse-delen. Analyse-kapitlene vil først inneholde en kort presentasjon av aktuelle verk. Presentasjonen vil ta for seg karakteriske trekk ved bildeboka og bildebokappen. Videre vil bildebokappene analyseres ved hjelp av Elleström (2010) sin intermedialitetsmodell. Denne analysen vil først ta for seg ulike sider og aspekter ved

bildebokappene. Remediering vil også undersøkes gjennom Bolter og Grusin (1999) sine teorier. Deretter vil adaptasjon og hvordan dette kommer til syne i utvalgte verk undersøkes gjennom adaptasjonsteorien til Hutcheon (2006) og Elleström (2014, 2017). Avslutningsvis følger en oppsummering som vil avdekke aktuelle funn, deretter vil funnene være grunnlaget for å tilnærme seg en konklusjon og en besvarelse av problemstillingen, noe som vil gjøres i kapittel 5.2. Avsluttende kommentar vil ta for seg bildebokappen i et framtidsrettet perspektiv.

1.5 Teoretisk perspektiv og metodisk tilnærming

Den teoretiske forankringen i oppgaven vil ta for seg sentrale begreper som vil danne utgangspunktet for analysene, og med dette bidra til å skape et forståelsesgrunnlag for det studien dreier seg om. Det er særlig bildebokteori, teori som kan forklare hva en bildebokapp er, og til slutt intermedialitet- og adaptasjonsteori som er sentrale fokusområder. Den metodiske tilnærmingen vil være analyser. I delkapitlene under vil noen sentrale aspekter ved mediebegrepet presenteres, og utdypes i teorikapittelet.

1.5.1 Immediacy, hypermediacy og remediering

Det er mange som har tilnærmet seg medie-begrepet. Jay David Bolter og Richard Grusin (1999) har i sin bok "Remediation: Understanding new media" undersøkt framveksten av nye medier, alt fra datamaskinen til digitale programmer og internett, og tar for seg hvordan nye medier forholder seg til virkeligheten, og hvordan de påvirker brukeren. Gjennom viktige begreper som *immediacy*, *hypermediacy* og *remediering* avklares disse nye mediene. Begrepene står for medienes virkemåte, hensikt og uttrykksmåte. Teknologien har utviklet seg enormt siden denne boken kom på markedet, og det diskuteres i boken hvordan datidens teknologi var preget av mangler og dårlige løsninger, som for eksempel dårlig grafikk og oppløsning, noe som igjen fikk konsekvenser for opplevelsen av tilstedeværelse og virkelighetsfølelse. Dette blir imidlertid ikke sett på som like store utfordringer i dag. Men, det Bolter og Grusin (1999) setter søkelys på er det de kaller moderne medier, eller *nye medier*, og deres todelte måte å engasjere brukerne på. På den ene siden streber de etter å

være så lik virkeligheten som overhodet mulig, som kalles *immediacy*, eller oversatt til umiddelbarhet, og på den andre siden prosjekteres denne virkeligheten gjennom en synliggjøring av mediet, og på den måten fungerer den som en trigger for menneskets fasinasjon av mediet, og ønsket om tilstedeværelse i en annen virkelighet. Dette kan kalles *hypermediacy*, oversatt til hypermediering (Bolter & Grusin, 1999, s. 31). Dette vil være et sentralt aspekt i denne oppgaven, for å se nærmere på hvordan bildebokappen som nytt medium henstiller seg til usynliggjøring eller synliggjøring av mediet.

Remediation, oversatt til remediering, blir av Bolter og Grusin (1999, s. 46) karakterisert som et resultat av at nye medier inkluderer og spiller på de som har eksistert i mange år. Remediering kan ifølge Bolter og Grusin (1999, s. 44) forekomme på mange måter, det kan være *gjenbruk*, det vil si å bruke utvalgte trekk og karakterer i et nytt medium, *transformering*, det å gjøre om sider ved et medium slik at det opptrer på en ny måte, eller *adaptasjon*. Remediering vil utdypes i kapittel 2.2.

1.5.2 Intermedialitet

I denne oppgaven er intermedialitet et sentralt begrep. Jeg vil bruke dette som et perspektiv for å synliggjøre forskjellige sider ved bildebokappen som medium. Det er flere som har tilnærminger til dette begrepet, men det er i hovedsak Elleström (2010) sin vinkling som vil være gjeldende. Han har utviklet et terminologisk system for å beskrive og diskutere spørsmål omkring mediespesifisitet og intermedialitet. Ifølge Elleström (2010) vil et slikt system kunne forklare hvordan alle medier er relatert, hva de har felles og ikke, i tillegg til å forklare hva et medium er og hvordan det materialiseres (Elleström, 2010, s. 15). I søken på å forklare hva som skjer med bildeboken når den flyttes fra bokmediet til en app, vil et slikt system kunne synliggjøre intermediale relasjoner og karakteristiske trekk ved mediene. En app kan inneholde lyd, bilder, tekst, bevegelige elementer, for å nevne noe. Jeg vil bruke et intermedialt perspektiv i oppgaven ved å karakterisere og eksemplifisere appene gjennom en intermedial analyse, basert på Elleströms modell.

1.5.3 Adaptasjon

Adaptasjon er hovedtemaet i oppgaven, og det finnes mange innfallsvinkler og tilnærminger til begrepet. Adaptasjon vil ifølge Jay David Bolter og Richard Grusin (1999, s. 44) si at man skreddersyr og tilpasser forflytningen fra et medium til et annet, slik at det som adapteres fremtrer på en hensiktsmessig måte i det nye mediet. Ifølge Hutcheon (2006, s. 7-8) kan dette skje på flere måter, som *forflytning, tolkning og bevaring* eller *intertekstuell forbindelse med det opprinnelige*. Hun er også inne på måter mediet engasjerer brukeren. Adaptasjon har sammenheng med vår forforståelse, mediets kontekst og hvordan vi tolker adaptasjonen basert på dette.

Elleströms (2017) brede innfallsvinkel til adaptasjon som vil være utgangspunktet i denne studien. ”The undisputed fact that adaptation concerns the transfer of media traits from one medium to another medium is the most fundamental feature of adaptation, ... which makes it part of the broad field of transmediality and the even broader field of intermediality” (Elleström, 2017, s. 513). I denne studien vil undersøkelsen av adaptasjon sees i sammenheng med adaptasjon som medietransformasjon, noe som vil utdypes i teorikapittelet.

1.6 Utvalg

Den metodiske tilnærmingen vil være en lesning og analyse av bildeboka og bildebokappen. Jeg har valgt ut to bildebøker og bildebokapper for barn som gjenstander for undersøkelse. Disse omtales som bøker på appstore og iTunes. Bildebokapp-ene er svært forskjellige, og tatt med for å vise bredden i markedet. Analysen vil ta utgangspunkt i presentert teori, og først avdekke karakteristiske trekk ved gjenstandene. Deretter vil bildebokappene analyseres i et intermedialt perspektiv, med bakgrunn i Elleströms (2010) modell. Avslutningsvis vil analysene av de to bildebokappene oppsummeres.

Det første barnelitterære verket som vil analyseres er *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972), skrevet av Tor Åge Bringsværd og illustrert av Thore Hansen. Bildeboka kom først i 1972, og ble realisert som bildebokapp i 2013 av Apps AS for Gyldendal Norsk Forlag. Boka handler om Ruffen, som i utgangspunktet er en redd, liten sjørorm som ikke kan svømme. Han lærer seg å svømme av en blekksprut, og bruker de nyervervede kunnskapene til å redde et skip fra å forlise. Jeg valgte å bruke Tor Åge Bringsværd fordi han har vært en sentral skikkelse i norsk barnelitteratur i mange år. Han har vunnet en rekke priser for sitt forfatterskap, blant annet Brages hederspris i 2009 og Norsk kulturråds ærespris i 2010 (The new bright side of life, 2018). Hans måte å skrive barnebøker appellerer stort, ved hjelp av hans helteskikkelser, tydelig dramaturgi og forlokkende fantasi. Dette er en klassisk bildebok med en godt fortalt historie, og vil i min oppgave være et interessant objekt når man diskuterer bildebøker, nettopp på grunn av sin klassiske oppbygging.

Det andre digitale barnelitterære verket jeg har valgt er *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015), en app basert på Eric Carle sin bildebok *The very hungry caterpillar* fra 1969 om en sulten larve som forvandles til en sommerfugl (Carle, 1969). Denne appen vant Bologna Ragazzi Digital Award i 2015 (Children's technology review, 2017), på grunn av sin oppfinnsomhet og kreative måte å bruke 3D teknologi og interaktivitet. Denne appen inneholder ikke tekstlige elementer, men har likevel en sterk tilknytning til den opprinnelige bildeboka. Det å utforske denne vil kunne gjøre det mulig å se hvordan man adapterer en bok til noe som er veldig annerledes det opprinnelige mediet.

1.7 Oppgavens oppbygning

Det første kapittelet i oppgaven er en innledning som tar for seg oppgavens tema og forsøker å kontekstualisere temaet gjennom å avklare bakgrunn og dets aktualitet. Innledningen vil også inneholde tidligere forskning og oppgavens problemstilling og hensikt. I det første kapittelet vil også teoretisk innfallsvinkel og metodisk tilnærming presenteres, i tillegg til utvalget som er gjenstand for oppgavens undersøkelse. Til slutt i kapittel 1 blir oppgavens oppbygging kort presentert. Kapittel 2 utdypes oppgavens teoretiske forankring, og tar for

seg teorier som omhandler bildeboka og bildebokappen, og temaer som medier og mediatransformasjon, i tillegg til intermedialitet og adaptasjon. I kapittel 3 og 4 presenteres oppgavens analyser. Kapittel 3 tar for seg *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972)/(Gyldendal Norsk Forlag, 2013), som bildebok og app, og kapittel 4 tar for seg *The hungry caterpillar* (Carle, 1969) og *My hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited). Teorien vil danne bakgrunn for analysene. I disse to kapitlene vil det innledningsvis foreligge en presentasjon av de utvalgte verkene. Deretter følger en intermedialitetsanalyse som avdekker bildebokappene som medier, påfølgende en tilnærming til adaptasjon i lys av hva dette er, hva som skjer når noe overføres, hva som overføres, hvordan dette påvirker utfallet, og hvordan dette kan avdekkes i utvalgte bildebokapper. Avslutningsvis i begge analyse-kapitlene vil en oppsummering av analysene være gjeldene. Kapittel 5 inneholder en oppsummering av oppgaven og presentasjon av analysenes funn. Avslutningsvis vil kapittel 5 bestå av en konklusjon, som forsøksvis er en besvarelse av oppgavens problemstilling, i tillegg til et kapittel som tar for seg et framtidsrettet perspektiv på bildebokappen som en del av digital barnelitteratur på tvers av mediegrenser.

2. Teoretisk tilnærming

I dette kapittelet vil jeg presentere teori som kan belyse problemstillingen *Hva karakteriserer adaptasjonene fra bildebok til bildebokapp i tilfellene Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme og My very hungry caterpillar?*. Teori-kapittelet vil være fokusert omkring sentrale begreper i oppgaven, som senere vil bli brukt i analyse-delen. Jeg vil først ta for meg hva som kjennetegner bildeboka, og da særlig kjennetegnende begrep som *ikonotekst*, *paratekst*, *framdrift* og *narrativt perspektiv*. Deretter vil bildebokappen forklares nærmere gjennom Bolter og Grusin (1999) sin forståelse av gamle og nye medier, samt begrepet *remediering*. Bildebokappens karakteristiske kjennetegn avdekkes gjennom teori om dens oppbygging og framdrift, og vil plasseres kategorisk basert på Prøitz og Tønnessen (2016, s. 20-38) sin bildebokapp-kategorisering. Siden oppgaven vil ha et intermedialt perspektiv, vil intermedialitet som begrep og hvordan dette kan brukes som perspektiv, avdekkes gjennom Elleströms (2010/2014/2017) teorier. Deretter synliggjøres intermediale relasjoner i hans modell over mediernes modaliteter og modi. Videre vil teori som tar for seg medietransformasjon være gjeldene som bakgrunn for adaptasjon som begrep. Teori som forklarer adaptasjon vil gjøres avslutningsvis i kapittelet ved hjelp av Hutcheon (2006) og Elleström (2017).

2.1 Bildeboka: sentrale kjennetegn

Bildeboka er en viktig del av barn og unges tekstpraksis, og er ofte deres første møte med litteratur (Birkeland & Mjør, 2012, s. 69-70). De fleste barn har blitt lest for, og før man lærer seg å lese er bildene i bøkene viktige referansepunkter for å forstå det som blir lest, og for samtidig å kunne danne seg et eget bilde av historien som fortelles. ”As children we relate to our picturebooks in a holistic fashion, merging sensations in the eye and the ear (first we are read to), which marries the image and the sound of the words and later as we learn to read, the look of the word” (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 29). Bildeboka kan på den måten sees som en døråpner for den lesekompetansen som kreves senere.

Bildeboka består av ord, som kalles *verbaltekst*, og bilder eller visuelle enheter. Disse konstruerer det som fortelles, og er ”informasjonsenheterne” i bildeboka. Begge er fundamentale for å kunne kalle det en bildebok (Birkeland & Mjør, 2012, s. 76). Siden bildeboka består av disse to modalitetene, verbaltekst, og visuelle enheter, kan det kalles en sammensatt tekstform (Birkeland & Mjør, 2012, s. 69).

2.1.1 Paratekster

Paratekster i en bildebok står blant annet for formen på bildeboken, framside, tittelblad og baksiden. Paratekstenes oppgave er tosidig, på den ene siden er den en forlengelse og et uttrykk for selve teksten (Genette sitert i Mjør, 2010, s.1). På den andre siden er den et forsøk på å tiltrekke seg leseren (Genette sitert i Mjør, 2010, s.1). Den er en del av et viktig førsteinntrykk som ofte avgjør om leseren velger boken eller ikke (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 241). Dermed kan man si at for eksempel utformingen av forsiden, med tittelen, hvordan den ser ut og hvilken font som er brukt, om den inneholder illustrasjoner som kan gi hint til hva boken handler om, er viktige momenter for at boken skal bli lest. ”Paratekstane skapar førforståing, motivasjon og større kompleksitet i lesingane våre, dei har hermeneutiske funksjonar og særlig relevans i forhold til resepsjon” (Mjør, 2010, s. 12). Dette betyr at lesing ikke bare gjelder for eksempel tekst og bilde inni boka, men lesing av paratekster som meningsbærende og betydningsfulle enheter som del av bildebokas helhet.

2.1.2 Ikonotekst

Verbalteksten og det visuelle i en bildebok kalles *ikonotekst*, som står for hvordan samspillet mellom disse gir innholdet mening, og er det mest særegne kjennetegnet på en bildebok (Birkeland & Mjør, 2012, s. 74). Det finnes ulike ikonotekstprinsipp som forklarer hvordan verbaltekst og bilder samspiller, men to særlig kjente prinsipp er *forankring* og *avløsning*. Disse prinsippene ble først kjent gjennom Roland Barthes (1977). Han tilhørte litteraturforskningen, og er spesielt kjent for sitt syn på bildet som en lingvistisk enhet. Det betyr at bildet forteller noe, og ifølge Barthes (1977, s. 32-51) gjør dette bilder til et eget

språk. Hva bildet representerer og kommuniserer, må sees i sammenheng med den konteksten bildet tilhører (Barthes, 1977, s. 32-51).

Ikonotekstprinsippene til Barthes (1977, s. 32-51) er hyppig brukt i bildebokanalyser. *Forankring* vil si at ” ... det same meiningsinnhaldet blir uttrykt gjennom to modalitetar” (Birkeland & Mjør, 2012, s. 79). Det betyr med andre ord at bilde og verbaltekst forteller det samme, de står i et komplementært forhold som utfyller hverandre for å styrke historien. *Avløsning* vil si at bilde og verbaltekst ikke forteller det samme. Bildene og verbalteksten uttrykker ulik informasjonen: bildene en type informasjon, og verbalteksten en annen (Birkeland & Mjør, 2012, s. 79). Dette krever andre typer avkodingsferdigheter av leseren. Så når bildebøker for barn ofte bruker forankring, er dette en form for synliggjøring av innholdet, som gjør det lettere for barn å forstå og ”lese” bildeboken, også før barnet innehar nødvendig tekstkompetanse.

2.1.3 Framdrift

Oppslag står for den måten bildeboken er organisert for å skape framgang, og hvordan leseren må navigere seg for å lese boka. Bildeboka kjennetegnes av at framdriften skapes av sidevending, det å bla fra en side til en annen. ”I bildeboka er *vending av sidene* den forteljande drivkrafta. Oppslaga i ei bildebok står i ein seriell samanheng, eitt bilde viser tilbake til tidlegare oppslag, og det skal skape forventning til neste” (Birkeland & Mjør s. 73).

En annen måte å skape framgang, er gjennom å skape en forventning til handlingen gjennom spenningsmomenter og andre utspill i verbalteksten, som gjør leseren interessert i å vite hva som skjer videre. *Setting* vil si hvor og hvordan hendelsene i boken finner sted (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 61). Hvordan dette realiseres kan variere fra sjanger til sjanger, og fra bok til bok, men bildeboka har mange måter å gjøre dette på, Nikolajeva og Scott (2006, s. 61) mener at man gjennom settingen kan fortellingen kommunisere på en rekke plan:

At the simplest level, it communicates a sense of time and place for the actions depicted, but it can go far beyond this in establishing the genre expectations of the work (fairy tale, fantasy), in providing a pervasive affective climate that sets the reader's emotional response in a particular register (grotesque, nostalgic, everyday), in instigating plot development through contrasting or dramatic change in setting (home/away, city/pastoral, war or disaster), and in commenting upon character.

(Nikolajeva & Scott, 2006, s. 61)

Som illustrert i sitatet over, kan bildeboken med sin ikonotekst iscenesette handlingen ved hjelp av en rekke hjelpemidler. Både gjennom sjangerforventninger og miljøbeskrivelser, men også gjennom bildebruk og karakterenes situasjonsbeskrivelser. Dette er ifølge Nikolajeva og Scott (2006, s. 61) en måte for fortelleren å fortelle samtidig som man gjennom bildene også kan vise det man forteller. Også kalt *diegesis*, å fortelle, og *mimesis*, å vise (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 61).

2.1.4 Narrativt perspektiv

Narrativt perspektiv handler om hvordan fortellingen realiseres, og kan skilles gjennom hvem som ser, synsvinkelen og hvem som forteller, fortellerstemmen (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 117). Det narrative perspektivet i bildebøker for barn er komplekst, og på grunn av forholdet tekst/bilde foreslår Nikolajeva og Scott (2006, s. 117) en deling når det kommer til det narrative perspektivet, hvor fortellerstemmen ofte uttrykkes gjennom det skrevne, mens synsvinkelen kommer ofte til uttrykk i bildene. Det utelukker ikke at teksten kan uttrykke synsvinkelen og motsatt, men for at det skal være relativt enkelt for barn å følge fortellingen, er denne delingen vanlig. Synsvinkelen brukes for å synliggjøre hvem i fortellingen vi følger, og dette kan gjøres gjennom en faktisk forteller, gjennom karakterene i boka eller en implisitt leser (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 117).

Som forteller kan man i verbalteksten beskrive miljøet, karakterene eller handlingen, for å nevne noe, og med dette synliggjøre synsvinkelen. En forteller kan være allvitende, objektiv

gjennom en karakter sett utenifra, eller introspektiv, det vil si at man følger en karakter subjektivt (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 117). Man kan med andre ord som forteller kommentere, forklare og beskrive for å skildre hvem som innehar synsvinkelen.

Når det kommer til bildene eller illustrasjonene vil disse ha et perspektiv bestemt av illustratør. ”... as readers/viewers we behold the picture from a certain fixed point of view imposed to us by the artist” (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 117). Dette kan også understreke synsvinkelen i historien, og gjøres forskjellig, gjennom alt fra fargebruken til innrammingen av illustrasjonene. *Bildeutsnitt og perspektiv* er to eksempler på dette. *Bildeutsnitt* handler om hvordan illustratørene framstiller illustrasjonene for å uttrykke utvalgt informasjon i teksten (Birkeland & Mjør, 2012, s. 77). *Bildeutsnitt* er et viktig virkemiddel fordi det kan brukes til å forsterke det som foregår i verbalteksten, i tillegg til å intensivere det forfatteren ønsker å framheve (Birkeland & Mjør, 2012, s. 77). *Bildeutsnittet* kan for eksempel fokusere på synsvinkelen uttrykt i teksten, gjennom en beskrivelse av tankene til en karakter, og som *bildeutsnitt* kan illustrasjonene ”vise” disse tankene på bildet, eller man kan se karakteren som en tenkende person. *Bildeutsnittet* kan også være et oversiktsbilde hvor man får med en stor del av, for eksempel, et landskap, det kan være å bruke et totalbilde av en karakter, et halvfigurbilde, eller å zoome inn på detaljer. En måte å undersøke hensikten bak *bildeutsnittene*, er ved å se på hendelsene og de følelsene som beskrives og utfolder seg i verbalteksten, for deretter å se på illustrasjonene og hva det fokuseres på (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 34-35).

Perspektiv kan blant annet stå for synsvinkel eller romlig dimensjon. Som synsvinkel vil perspektivet på bildet, på samme måte som *bildeutsnittet*, være valgt fra illustratøren sin side for å markere hvem som ser motivet, for å vise til holdninger, relasjoner, avstand og nærhet (Birkeland & Mjør, 2012, s. 77-78). Overvinkling brukes for å se ting ovenfra, undervinkling brukes for å se nedenfra og opp. Verdiperspektiv kan være brukt for understreke gitte forhold i teksten, for eksempel maktrelasjoner, og størrelsesforholdet mellom de som er avbildet kan være en måte å vise dette på (Birkeland & Mjør, 2012, s. 77-78). Som romlig dimensjon brukes perspektiv for å fremheve romlighet som avstand, eller dybdedimensjon som tredimensjonalitet eller todimensjonalitet (Birkeland & Mjør, 2012, s. 78). Det er

begrenset hvordan man kan tolke perspektivering i et bilde fordi bildet gjennom illustratørens valg ofte kan være verdiladete og nøye utvalgte for å understreke komponenter i verbalteksten (Birkeland & Mjør, 2012, s. 78).

2.2 Bildebokappen: bakgrunn og sentrale kjennetegn

I dette delkapittelet vil jeg se nærmere på hvilke typer bildebokapper for barn som finnes på markedet, og hva som kjennetegner disse. Jeg vil videre utdype begrepene *immediacy*, *hypermediacy* og *remediering*, og deretter komme inn på det som danner grunnlaget for det intermediale perspektivet i oppgaven. Hutcheon (2006) og Elleström (2010, 2014, 2017) er sentrale med sine teorier om adaptasjon avslutningsvis i kapittelet.

2.2.1 Kategorisering av ulike typer bildebokapper for barn

Når det kommer til bildebokappen, finnes det mange forskjellige typer. Prøitz og Tønnessen (2016, s. 20-38) velger å kategorisere de mest utbredte typene bildebokapper som *visuell lydbok*, *bildebok med tilleggseffekter*, *interaktiv bildebok* og *digital først*. I dette delkapittelet vil bildebokappens mest sentrale kjennetegn avdekkes gjennom denne kategoriseringen.

Visuell lydbok er en bildebokapp som forsøker å ligne på bildeboka i bokformat (Prøitz & Tønnessen 2016, s. 25). Disse app-ene kjennetegnes av man kan bla fra side til side ved hjelp av berørings skjermen, de har illustrasjoner og ofte verbaltekst, og man kan velge å få fortellingen opplest. Her er det visuelle og det auditive i samspill for å realisere bildebokappens innhold (Prøitz & Tønnessen, 2016, s. 25).

Bildebok med tilleggseffekter er lik den visuelle lydboka, men inneholder, som navnet tilsier, ekstra effekter. Dette kan være at bildene beveger på seg, eller at det er lagt til noen ekstra lydeffekter og/eller andre sekvenser for å styrke opplevelsen appen tilbyr (Prøitz &

Tønnessen, 2016, s. 26). Man er ikke deltakende i fortellingen, men man kan velge å bruke disse tilleggs-effektene for å påvirke opplevelsen av det som blir fortalt. Den er med andre ord lik den visuelle lydboka, men har noen flere elementer.

Den interaktive bildeboka kjennetegnes av at brukeren er delaktig i fortellingen: "...leserens aktivitet er en forutsetning for å komme videre i fortellingen" (Prøitz & Tønnessen, 2016, s. 26). Slike apper er ofte preget av oppgaver som må løses, elementer som må utforskes og trykkes på, eller andre valg som tilbys brukeren. Dette gir brukeren en deltakende posisjon. Dette framheves også av Rustad (2012, s. 101) når han omtaler interaktivitet i litteratur: "Ved å betrakte digital litteratur som interaksjonell betrakter vi den som begivenheter og med en estetikk der leserne er deltakende i hendelsene som utvikler seg på skjermen". Interaktivitet handler altså om deltakelse, og hvordan man som deltakende bruker er med på å erfare og sanse bildebokappen på en måte som er distinkt annerledes enn om man leser en bildebok i bokformat.

Digital først er de bildebokapp-ene som født digitalt, det vil si at de er laget for å et digitalt medium, som for eksempel et nettbrett (Prøitz & Tønnessen, 2016, s. 26). Når man omtaler bildebokapper som inneholder mer avanserte uttrykksformer som animasjoner og interaktive elementer, kan man nevne uttrykket *literary gaming*. Dette er en type litteratur som er digitalt født, og kjennetegnes av at den er interaktiv, lek- og spillbasert. Dette inkluderer både lesbare og spillbare elementer, og grensen mellom dataspill og lekbasert litteratur er udefinerbar (Ensslin, 2014, s. 1).

I dette delkapittelet har bildebokappens sentrale kjennetegn blitt synliggjort gjennom en generell kategorisering. Noen bildebokapper kan tilhøre flere av kategoriene og er ikke alltid lett å låse fast i en kategori, men de vil likevel gi en innblikk i hva markedet tilbyr.

2.2.2 Immediacy, hypermediacy, remediering og adaptasjon i lys av Bolter og Grusin (1999)

For å komme nærmere inn på bildebokappen som et nytt medium i dagens barnelitterære landskap, vil begrepene *immediacy* og *hypermediacy* utdypes. Disse uttrykkene står for nye mediers todelte måte å engasjere brukeren på. *Immediacy* betyr at mediet konfigurerer en virkelighet som føles ekte, altoppslukende og virkelighetsnær (Bolter & Grusin, 1999, s. 21-22). *Immediacy* oversettes med umiddelbarhet, og denne umiddelbarheten gjør mediet transparent, og følelsen av mediets tilstedeværelse forsvinner. Hensikten er at disse mediene konstruerer opplevelser og inntrykk som etterligner vår visuelle virkelighet i hverdagen (Bolter & Grusin, 1999, s. 22). Formålet er å viske ut skillet mellom den verdenen som eksisterer og den verdenen som er konstruert gjennom et program i mediet (Bolter & Grusin, 1999, s. 23). *Hypermediacy* på sin side gjør oss klar over mediet gjennom synliggjøring av teknologien og dens muligheter (Bolter & Grusin, 1999, s. 31). "If the logic of immediacy leads to either to erase or render automatic the act of representation, the logic of hypermediacy acknowledges multiple acts of representation and makes them visible" (Bolter & Grusin, 1999, s. 33-34). Med andre ord vil hypermediacy synliggjøre mediet i motsetning til immediacy, og brukeren vil i større eller mindre grad være klar over mediet. Dette vil være et sentralt aspekt i denne oppgaven, for å se nærmere på hvordan bildebokappen som nytt medium henstiller seg til usynliggjøring eller synliggjøring av mediet.

Når man skal diskutere gamle og nye medier ble *remediering* kort nevnt innledningsvis. Ifølge Bolter og Grusin (1999, s. 44) er alle nye medier remedieringer, dette er elementære sider ved disse nye mediene. Dette betyr at de er utviklet gjennom eller basert på gamle medier. " ... all current media function as remediators and ... remediation offers us a means of interpreting the work of earlier media as well (Bolter & Grusin, 1999, s. 44). Dette viser til en synliggjøring av både gamle og nye medier. Som nevnt deler Bolter og Grusin (1999, s. 44) inn remediering i *gjenbruk*, *transformering* og *adaptasjon*. *Gjenbruk* vil som nevnt si at man bruker trekk eller innhold i et medium på en ny måte, og forklares av Bolter og Grusin (1999, s. 45) slik: "to take a "property" from one medium and reuse it in another". Dette er hyppig brukt, og kan eksemplifiseres med at tar en rollefigur i en film og plasserer den i en musikal. *Transformering* betyr at noe omgjøres. "The digital media wants to erase

itself, so that the viewer stands in the same relationship to the content as if she would if she were confronting the original medium” (Bolter & Grusin, 1999, s. 45). Dette betyr at original mediet er skjult for mottakeren fordi det på en eller måte er transformert og dermed gjenoppstått som noe nytt. *Adaptasjon* forklares som den tilpasningen som gjøres når et medium erstattes med et annet, eller når et innhold flyttes fra et medium til et annet. (Bolter & Grusin, 1999, s. 44). Adaptasjon vil omtales mer utdypende senere i kapitlet.

2.3 Intermedialitet

I dette delkapitlet vil intermedialitetsperspektivet i oppgaven utdypes. Oppgaven vil som nevnt forsøke å se på adaptasjon av bildeboka fra bildebok til app gjennom et intermedialt perspektiv. Dette perspektivet brukes for å tydeliggjøre mediefokuset i oppgaven, og det vil ta for seg hva som kjennetegner mediene og hvordan disse er relatert, hva de har felles og på hvilke måter de er ulike, og i tillegg hvordan de kan påvirke forståelsen av innholdet i mediene. Innledningsvis vil begrepene *medier* og *medietransformasjon* utforskes for å få en grunnforståelse av disse. Deretter undersøkes intermedialitetsperspektivet i lys av Elleström (2010, s. 11-48) sin modell over medier og modaliteter, som ifølge han forklares som en nødvendighet for få inngående kjennskap til intermedialitet som et komplekst vilkår kommunikasjon: ”... intermediality can plainly be described as an approach that highlights media differences- and hence media similarities- and their constitutive role for meaning-making within communication” (Elleström, 2017, s. 510)

2.3.1 Kvalifiserte, basale og tekniske medier

For å forstå intermedialitet må man som nevnt først avklare hva et medium er, og hvordan det fungerer. Et medium er ikke en avgrenset kategori eller et statisk begrep, det er noe som må sees i forhold til de forskjellige sidene ved medier og det som skaper medialitet. Selv om en avgrensning ifølge Elleström (2010, s. 12) ofte hemmer mer enn det utvikler når man snakker om intermedialitet, så vil likevel en type kategorisering hjelpe oss med å forstå disse forskjellige sidene og relasjonene som finnes. ”As a term, ‘medium’ should thus be divided into subcategories to cover the many interrelated aspects of the multifaceted concept of

medium and mediality” (Elleström, 2010, s. 12). En type kategorisering er med andre ord med på å synliggjøre kompleksiteten når man snakker om medier og medialitet.

Elleström (2010, s. 12-17) har tre sentrale aspekter som avklarer hva som konstruerer medier og medialitet. De to første er abstrakte enheter og kalles *qualified media* og *basic media*, eller oversatt som kvalifiserende og basale medier, og den tredje kalles *technical media* eller tekniske medier. Disse aspektene hjelper oss å forstå hvordan medietyper er formet av forskjellige karakterer og kvaliteter (Elleström, 2010, s. 12). *Kvalifiserende medier* står for de sidene ved medier som berører kontekst, det vil si hvor mediet har sitt utspring, hva som kommuniseres, og hvordan dette påvirker oss, hjelper oss å med å forstå og dermed gir oss mening. Elleström (2010, s. 12) kaller dette de historiske, kulturelle, sosiale og kommunikative sidene ved medier. Kvalifiserende medier kan deles inn i *kontekstuelle kvalifiserende medier* og *operasjonelle kvalifiserende medier*. Forskjellen på disse er at den førstnevnte står for den historiske konteksten, eller kulturelle og sosiale forhold. Den andre står for estetiske kvaliteter og de kommunikative sidene ved mediet (Elleström, 2010, s. 12). *Basale medier* står for medienes modale egenskaper, og er de trekkene ved mediet som ikke kan identifiseres gjennom de kvalifiserende aspektene, og som kan være mer håndfaste og identifiserbare (Elleström, 2010, s. 12-17). *Tekniske medier* på sin side er en realiserende form som er nødvendig for å kunne materialisere forekomster av medietyper. Basale og kvalifiserende medier er avhengig av et teknisk medium for å kunne realiseres (Elleström 2012, s. 12). ”... the technical media is the *actual* material medium, the ”form” that realizes and manifests the latent properties of the media, the ”content” (Elleström, 2010, s. 17). Eksempel på tekniske medier er bøker, ipader eller aviser.

2.3.2 Intermedialitet- en modell over medier og modaliteter

I dette delkapittelet vil jeg gå nærmere inn på intermedialitet, og hva dette innebærer. Elleström (2014, s. 3) forklarer intermedialitet som relasjonen mellom forskjellige medier. Dette er veldig overordnet. Videre deler han intermedialitet inn i to perspektiver på disse relasjonene, hvor den ene er et synkront perspektiv på medierelasjoner som tar for seg hvordan ulike medier kan forskes på ut fra det han kaller ” ... combination and integration of

media traits” (Elleström, 2014, s. 3). Dette handler om i hvordan man forstår medier og deres forbindelser, enten de består av flere medietrekk, eller er en integrert del av et nytt medieprodukt. Dette perspektivet tar for seg hvordan medier er bundet sammen på en intrikat måte, og gjelder basale eller kvalifiserende medier, og kan inkludere forskjellige typer medier, medieprodukter eller trekk, og hensyntar ikke for eksempel historiske og utviklingsorienterte forhold (Elleström, 2014, s. 3). Det andre perspektivet på medierelasjoner kalles diakront, og omhandler ”mediation and transformation” (Elleström, 2010, s. 28). Det diakrone perspektivet tar for seg hvordan det å omgjøre eller flytte et medium, innholdet i et medium eller karakteristikker i et medium, forandrer og påvirker medieproduktet med hensyn til opprinnelsen, og også utfallet- det man står igjen med etter denne prosessen. Dette tar også i betraktning mediets utvikling og del av mediens historie (Elleström, 2017, s. 524). Mens kombinasjon og integrasjon av medietrekk står for medietyper og medieprodukter som likeverdige enheter, står mediering og transformasjon for en prosess som utelukkende forandrer det som kommer ut av denne prosessen. Det intermediale kan beskrives som alle relasjonene mellom forskjellige medier, mens det transmediale er intermediale relasjoner med en betingelse om mulig eller faktisk overføring (Elleström, 2014, s. 3).

For videre å forklare hva et intermedialt perspektiv innebærer, har Elleström (2010, s. 11-48) utviklet en modell som tar for seg disse relasjonene og aspektene. ” ... a model that preserves the term medium and yet qualifies its use in relations to the different aspects of the conceptual web of mediality” (Elleström, 2010, s. 12). Det er med andre ord en modell som detaljert forsøker å få fram at medium er et innviklet og avansert begrep, bestående av mange komponenter. De grunnleggende sidene ved medier kalles *medienes modaliteter* og er ifølge Elleström (2010, s. 15) ”... the essential cornerstones of all media without which mediality cannot be comprehended and together they build a medial complex intergrating materiality, perception and cognition”. Disse er delt inn i fire kategorier: den *materielle*, den *sensoriske*, den *spatiotemporale*, og den *semiotiske modaliteten*. Alle modalitetene består av forskjellige og varierende modi: ”The modes of modalities are not always easily detectable properties; rather, they are to be found on a scale from the material to the perceptual and conceptual” (Elleström, 2010, s. 35). Det er med andre ord forskjellige underliggende varianter av modalitene i hver modalitet, som ikke alltid er lett å avdekke, men disse er likevel tilstede i mer eller mindre grad i hvert medium.

Den *materielle modaliteten* defineres av Elleström (2010, s. 17) som "...the latent corporeal interface of the medium". Det vil si det kroppslige grensesnittet. Denne modaliteten kan ifølge Elleström (2010, s. 17) separeres i modiene menneskekroppen, flaten, som kan være todimensjonal eller tredimensjonal, og det som prosjekteres fra grenseflaten, som lydbølger, lysrefleksjoner eller lignende (Elleström, 2010, s. 17). Den materielle modaliteten kan stå for møtet mellom menneskekroppen, som en konkret modus, eller de flyktige lysrefleksjonene som avgis fra en app på en ipad. Dette kan forklares som et møte med et grensesnitt i et medium: "Det materielle uttrykket er det som møter våre sanser, og det spiller derfor en viktig rolle for den estetiske opplevelsen [...] som en sansebasert erfaring" (Bjorvand & Tønnessen, 2014, s. 47-48).

Modaliteten som kalles den *sensoriske* beskrives som de fysiske og mentale handlingene som kreves for å motta og realisere mediene (Elleström, 2010, s. 17-18). Den kan deles inn i fem hovedmoduser: syn, hørsel, smak, lukt og det å føle (Elleström, 2010, s. 17-18). "Media cannot be realized: that is, can not mediate, unless they are grasped by one or more of our senses" (Elleström, 2010, s. 17). I tillegg til å deles inn i våre sanser, kan den sensoriske modaliteten igjen deles inn i tre nivåer: *sansedata*, *reseptorer* og *følelser* (Elleström, 2010, s. 17). *Sansedata* betyr det som kreves for å virkeliggjøre det som foregår på den materielle grenseflaten, og dette er blant annet realiseringen av sansene våre som syn, hørsel, smak, lukt og hudkontakt (Elleström, 2010, s. 18). Når ipaden inneholder en app med multippel sanseinformasjon som lyd, lys, bevegelse og lignende, trengs sansene våre for å motta denne sanseinformasjonen. *Reseptorene* er den modusen nervesystemet står for, som regulerer sansedataene i reaksjoner som muskelsammentrekninger, utvidelse av pupillene og tolkning av ytre og indre påvirkning (Elleström, 2010, s. 18). Dette gir oss nerveimpulser som kontrollerer og sender ut de reaksjonene man får i møtet med mediet. Utvinning av informasjon og effekten av stimuli, kan utløse *følelser*, og følelsene er et resultat av at sansene møter det mediet utskiller av informasjon (Elleström, 2010, s. 18). Elleström (2010, s. 18) illustrerer dette på følgende måte "All our sensations consist of integrated experiences of the way a variety of receptors perceive and interpret an array of sense-data". Den sensoriske modaliteten er med andre ord et uttrykk for at hele vårt sanse-apparat tolker sanseinformasjonen mediet utgir.

Den *spatiotemporale modaliteten* står for måten sanseinntrykkene tolkes og omgjøres om til rom og tid (Elleström, 2010, s. 35). Det spatiotemporale består av fire dimensjoner: tid, bredde, dybde og høyde (Elleström, 2010, s. 20). Ved å se på det spatiotemporale i den materielle modaliteten vil man kunne avdekke forskjeller mellom medier, fordi disse sier noe om hvordan rom og tid er karakteristisk og uttrykt på forskjellige måter i forskjellige medier (Elleström, 2010, s. 20). For å gå nærmere inn på hva rom i den spatiotemporale modaliteten er, nevner Elleström (2010, s. 20) tre nivåer som kan skille oppfattelsen av rom: for det første, som spor av grensesnittet, det vil si hvordan man møter den materielle grenseflaten. For det andre, som et kognitivt trekk, altså hvordan man for eksempel oppfatter, tenker, føler eller reagerer på det rommet som utspilles i mediet, eller for det tredje som en fortolkning av det romlige møtet. ”Thinking in terms of spatiality is a fundamental trait of the human mind that has a significant effect on the way we perceive and describe media” (Elleström, 2010, s. 20). Så måten man oppfatter rom i et medium er en vesentlig del av menneskets måte å organisere inntrykkene man får i samhandling med mediet.

Det temporale i den spatiotemporale modaliteten tar for seg at tid er en essensiell del av forskjellige medier. Det vil si alle medier er realisert i tid, men ifølge Elleström (2014, s. 38) kan man skille mellom dem som er temporale og de som ikke er det. Dette kan eksemplifiseres med et maleri, som er tidløst selv om man kan beskue det i uendelig mengde tid, men maleriet er likevel statisk i sitt temporale uttrykk. Hvis imidlertid maleriet omgjøres til en reklame eller film, vil temporaliteten ha en temporal signifikans, ved at disse realiseres i tid på en annen måte enn maleriet, og hvis man velger å se bort, vil man miste en del av det som blir uttrykt (2014, s. 38). Det temporale i medier kan i likhet med det spatiale deles inn i tre nivåer, det første som et uttrykk for møtet med grensesnittet, tid som oppfattelsen man har av tid, og tid som en fortolkning av det som presenteres (Elleström, 2010, s. 20).

Den *semiotiske modaliteten* representerer hvordan man tolker og finner mening i det man mottar gjennom de foregående modalitetene (Elleström, 2010, s. 21). Den betydningen man finner i mediet er konstituert av ens egne forutsetninger og tolkningsprosesser, og dette skjer når sansedata som tegn i form av skrift eller lyd, eller annen informasjon, avgis i et medium,

for deretter å møte disse forutsetningene, og tolkes (Elleström, 2010, s. 22). Dette handler om å tolke tegn og symboler, for deretter å skaffe seg for eksempel forståelse og innsikt. Elleström (2010, s. 21) trekker fram Peirce, og er av samme oppfatning: at *tegn* er meningsløse før man har tolket dem, men at dette gjøres ved hjelp av tanker, språk og forståelse av de konvensjonene som finnes i et medium. *Tegn* er ifølge Peirce (Sturken & Cartwright, 2009, s. 27) en representasjon, og kan stå for mye forskjellig, for eksempel et kart, et maleri, et ord, eller et skilt. Peirce utviklet en visuell analyse, som tar for seg tre typer representasjon et tegn kan ha. Den første representasjonen er *ikonisk*. Denne representasjonen er nærliggende objektet som representerer, og kan være et maleri av en kjent person, et fotografi, eller en karakter i et spill. Den andre er *indeksikalsk* og har et direkte forhold til tegnet, som for eksempel et røntgen-bilde, som er representasjoner av en faktiske hendelser. Den siste typen representasjon Peirce tar for seg, er den *symbolske*. Denne har ingen direkte tilknytning til tegnet som representerer, men må tolkes gjennom gitte konvensjoner. Muntlig og skriftlig språk er et eksempel på dette, hvor det ikke er noen åpenbar sammenheng mellom det man sier og tegnsystemet man bruker når man skriver. Dette må læres og tolkes (Sturken & Cartwright, 2009, s. 30-33). Dette kan også være å forstå hva man skal gjøre når man ser en meny på et spill, eller å lese en tekst og samtidig tolke og forstå betydningen av teksten ved å vite bokstavene representerer. Tegnene er uten betydning hvis man ikke mestrer å tolke disse. Modiene i den semiotiske modaliteten i Elleströms modell er basert på Peirces visuelle analyse med tre typer representasjon et tegn kan ha: ikonisk, indeksikalsk og symbolsk (Elleström, 2010, s. 21). Den semiotiske modaliteten er med andre ord vesentlig for å forstå mediet og dens innhold.

For å sammenfatte hva intermediale relasjoner kan bestå av, må man i første omgang se på modalitene som konstituerer mediet, Elleström (2010, s. 13) forklarer dette slik:

... intermediality cannot fully be understood without grasping the fundamental conditions of every single medium and these conditions constitute a complex network of both tangible qualities of media and various perceptual and interpretive operation performed by the recipients of media.

(Elleström 2010, s. 13)

Ved å se på mediernes modaliteter og modi kan man finne trekk som avklarer hva et medium er. Disse er på ingen måte klare avgrensninger, da de fleste medier inneholder flere aspekter av forskjellige modaliteter, men det er nettopp dette som er essensen i intermedialitet.

2.4 Adaptasjon

Som nevnt innledningsvis i oppgaven, vil en tilnærming til adaptasjonsbegrepet i hovedsak gjøres ved hjelp Elleström (2017, s. 509-526) sin forskning på relasjonen mellom adaptasjon og intermedialitet, og adaptasjon som medietransformasjon (Elleström 2017, s. 511), men Linda Hutcheon (2006) vil likevel nevnes fordi hun er en sentral skikkelse fra litteraturforskningen.

2.4.1 Adaptasjon i Hutcheon sin forskning

Hutcheon (2006, s. 6-7) tilhører litteraturforskningen, og ser ikke bare på adaptasjon som et produkt, men også som en prosess med flere lag, hvor denne prosessen er en form for repetisjon, ikke en kopi eller etterligning. Repetisjon i den forstand at det som blir adaptert inneholder spor av det opprinnelige, uten å være en replikasjon (Hutcheon, 2006, s. 7). ”Whatever the motive, from the adapter’s perspective, adaptation is an act of appropriating or salvaging, and this is always a double process of interpreting and then creating something new” (Hutcheon, 2006, s. 20). Det er særlig tre særtrekk ved adaptasjon Hutcheon (2006, s. 7-8) trekker fram, og dette er for det første adaptasjon som en *forflytning*. Dette handler om å gi en sjanger eller et produkt en ny ”scene”, og flytte det fra et medium til et annet, som når en bildebok blir flyttet fra bokmediet til en app. Det andre perspektivet handler om *fortolkning* og *bevaring* gjennom en ny tolkning eller omgjøring. Dette setter det opprinnelige mediet i fokus, og hensikten er å ta vare på trekk på en slik måte at det er gjenkjennbart i ny form (Hutcheon, 2006, s. 8). Et eksempel på dette kan være å bruke fortellingen i en bok i et teaterstykke. Da er fortellingen sentral og synlig, men framkommer som et nytt produkt. Fortellingen er likevel gjenkjennbar selv om mediene er forskjellige.

Det siste perspektivet kalles ”An extended intertextual engagement with the adapted work” (Hutcheon, 2006, s. 8), oversatt til *en utvidet intertekstuell forbindelse med det adapterte verket*. og vil si å lage noe nytt med referanser til det som opprinnelig ble adaptert. Referansene trenger ikke være annet enn små drypp som for eksempel at en kjent karakter fra en film blir nevnt i en ny film basert på samme story, eller et dataspill som en spin-off av en kjent barne-tv-figur. Denne kategoriseringen vil gjøre det enklere å se prosessene og lagene som finnes i en adaptasjon.

Ifølge Hutcheon (2006, s. 22) kan man ikke snakke om adaptasjon uten å se på hensikten og meningen bak denne, derfor er et annet viktig aspekt hvordan man tiltrekker seg lesere, seere og aktører og får disse til å hengi seg til produktet, og i så måte ”tro” på adaptasjonen. Dette kaller hun *modes of engagement*, og deles inn i den *fortellende*, *forestillende* og *deltakende* (Hutcheon 2006, s. 22-23). Den *fortellende* modusen er som navnet tilsier fortellende, og omfatter det skrevne ord, og verk som dikt, noveller eller lignende. Den inneholder narrative, strukturelle elementer, og tar leseren med inn i en imaginær verden. Den *forestillende* på sin side er drevet fram av elementer som tid, og visuelle og auditive virkemidler. Eksempler på dette kan være film eller en forestilling, og man har som tilskuer lite eller ingen påvirkning på framdrift. Den siste er *deltakende*, og inviterer tilskueren som aktivt deltakende. Man kan få valg og med dette være med på å bestemme framdrift, eller skreddersy komponenter som påvirker utformingen. Dette gjelder for eksempel dataspill, interaktive apper eller vr-programmer (Hutcheon 2006, s. 22-26).

Videre understreker hun at gjennom disse måtene å engasjeres på at man uansett har sine egne forutsetninger, forventninger, erfaringer og måter å tolke det man møter, uavhengig av måten det er adaptert på. Dette har mye med kontekst å gjøre:

Knowing or unknowing, we experience adaptations across media differently than we do adaptations within the same medium. But even in the latter case, adaptation *as adaptation* involves, for its knowing audience, an interpretive doubling, a conceptual flipping back and forth between the work we know and the work we are experiencing. As if were not complex

enough, the context in which we experience the adaptation- cultural, social, historical-is another important factor...

(Hutcheon, 2006, s. 139)

Kort oppsummert tar Hutcheon sin forskning for seg adaptasjon gjennom en synliggjøring av hva som skjer med det som medieres, og hvordan man som bruker kan engasjeres i møtet med det som blir adaptert.

2.4.2 Adaptasjon i Elleström sin forskning

Elleström 2017, s. 513) går så langt som å si at de studiene som ikke tar intermediale forhold i betraktning, og ikke inkluderer adaptasjon som medietransformasjon, ikke er reelle adaptasjonsstudier: "... adaptation studies that disregard the fundamental condition of media transformation are arguably not really adaptation studies" (Elleström, 2017, s. 512).

For å få forstå hva som skjer når et medium eller innholdet i et medium blir flyttet, omgjort eller transformert på andre måter, tar Elleström (2014, s. 11-12) for seg uttrykket *medietransformasjon*. Dette kan deles inn på to måter, som *transmediation*, oversatt transmediering, og *media representation*, eller medierepresentasjon (Elleström, 2014, s. 12). *Transmediering* handler om at en type mediering blir repetert gjennom en annen type medium, og er typisk for potensielle eller faktiske overføringer mellom medier. (Elleström, 2014, s. 14). Dette kan være at et medieprodukt, som for eksempel en bildebok, blir flyttet og omgjort til en app. Da er bildeboken mediert og repetert, og således transformert, i et annet medium. Mediering står for det som overføres, for eksempel innholdet, før det blir tolket. Dette omtales som en presemiotisk forekomst (Elleström, 2014, s. 12). Det vil si at man ser på rammen rundt, kjennetegn, og hva som produserer innholdet, og man kan kalle dette formen. Elleström (2014, s. 42) forklarer det slik:

In its most fundamental aspect, form is created from relations among entities in material or mental space, and because spatial thinking is vital for cognition in general, the notion of form is indispensable to any effort to describe and interpret media.

(Elleström 2014, s. 42)

Form er med andre ord en betegnelse for det materielle, det mentale og måten for oss mennesker å skape orden og struktur i det som utspiller seg i et medium.

Medierepresentasjon går ut på at medier blir representert gjennom andre medier (Elleström, 2014, s. 15). Dette kan eksemplifiseres med at man i et TV-program diskuterer et nytt dataspill som har kommet ut. På den måten er TV-programmet en type medium, som representerer et annet type medium, dataspillet. Representasjon i seg selv, handler om fortolkning, og kalles en semiotisk aktivitet. "(...) representation is the creation of meaning through the perceptual and conceptual acts of reception" (Elleström, 2014, s. 12). Når innholdet med andre ord er realisert i møtet med våre sanser og vår oppfatning, og dette er noe vi tolker, viser dette til vår forståelse av innholdet.

Whereas transmediation is about "picking out" elements from a medium and using them in a new way in another medium, media representation is about "pointing to" a medium from the viewpoint of another medium.

(Elleström, 2017, s. 511)

Kort oppsummert handler medietransformasjon om hva som skjer når medier forandres, flyttes, overføres eller omgjøres på et eller annet vis. Dette kan gjelde innholdet, formen, trekke ved mediene eller lignende. Disse kan som forklart over, deles inn i to hovedkategorier kalt transmediering og medierepresentasjon. Disse er likevel ikke helt separate.

I søken på fremme adaptasjon som forskningsområde, har Elleström (2017, s. 509-526) undersøkt ti påstander om adaptasjon i lys av tidligere adaptasjonsforskning. Jeg har valgt å sammenfatte disse til tre områder, som i tillegg til Hutcheon (2006) vil danne grunnlag for undersøkelsen av adaptasjon i analyse-kapittelet.

2.4.3 Medier involvert i adaptasjon

Dette området tar for seg hvilke medier som er involvert i adaptasjon, og hvordan dette muliggjøres. Adaptasjon forklares som en form for transmediering, det vil si en slags overføring, som forandrer eller omformer det opprinnelige mediet, eller medietrekk (Elleström, 2017, s. 512). Det er likevel noen betingelser for å gjøre dette mulig, og dette kan kalles en transmedial base (Elleström, 2014, s. 37). Denne basen inneholder de elementene som konstituerer et medium, medienes modaliteter og modi. Dette gjelder den materielle modaliteten, den sensoriske og spatiotemporale, som alle er presemiotiske, og danner rammen rundt. Den transmediale basens kjerne inneholder den semiotiske modaliteten, og står for det som blir tolket og representert (Elleström, 2014, s. 39). Den transmediale basen inneholder med andre ord det som etablerer og kjennetegner mediet eller medieproduktet, og disse er de grunnleggende, transmediale kjennetegn. Som tidligere situert, er ikke disse modalitetene separate og klart avgrensede, men gjennom å se på typiske trekk og likheter, samt ulikheter, vil det være lettere å trekke ut hva som transformeres, og hvordan dette gjøres. ”... modal differences make transferring vital information impossible without transforming it ...” (Elleström, 2014, s. 39). Dette framhever at ingen medietyper kan transformeres ett hundre prosent, nettopp på grunn av disse karakteristiske forskjellene og likhetene, og at forskjellige medietyper krever for eksempel ulik realisering eller uttrykk (Elleström, 2014, s. 36-37).

Elleström (2017, s. 514-517) trekker fram hvordan adaptasjonsstudier ofte fokuserer på overføringen av typiske kjennetegn i spesifikke medieprodukter, og ikke kvalifiserte medier. Medieprodukter kan være en sang, et teaterstykke eller en avisartikkel. Kvalifiserte medier er, som nevnt abstrakte, overordnede kategorier, som realiseres gjennom tekniske medier. Eksempelvis medietyper, som er bestående av flere medieprodukter, kan være musikk,

dans, teater eller radio. Når man lager et klart skille mellom overføringen av medieprodukter og kvalifiserte medier, vil resultatet utelate det faktum at trekk man finner i medieproduktene også kan finnes i de kvalifiserte mediene. ”... when investigating individual examples of work -to-work adaptation, distinguishing clearly among general characteristics of qualified media and media properties that belong to a certain media product is clearly not possible ...” (Elleström, 2017, s. 514).

Adaptasjonsstudier har også hatt en tendens til å ta for seg det som er kjent som kunstneriske, nøye planlagte og selvstendige produksjoner (Elleström, 2017, s. 515). Men, ifølge Elleström (2017, s. 515) mangler det studier av adaptasjon i produksjoner og annet som ikke er planlagt, kunstnerisk og selvstendig. Dette kaller han *casual media* og *assisting media*, oversatt til uformelle medier og assisterende medier (Elleström, 2017, s. 516). Uformelle medier kan være tale, kroppsspråk eller en chat, og assisterende medier er hjelpemidler, og kan være for eksempel et manus. Dette er et område som er åpent og trenger mer forskning.

Hovedkonklusjonen her er å forstå adaptasjon som noe mer, som transmediering av både mediekarakteristiske trekk i medieprodukter og kvalifiserte medier (Elleström, 2017, s. 515). Det ene utelukker ikke det andre, og et slik syn på adaptasjon vil åpne feltet ytterligere. For å gjøre dette i et bredt perspektiv, må man ta utgangspunkt i den transmediale basen og avdekke de mediekarakteristiske trekkene.

2.4.4 Adaptasjon som overføring av karakteristiske og narrative trekk

Når man undersøker adaptasjon er det vesentlig å stille spørsmål omkring hva som overføres. Som nevnt er det vanlig å se på den transmediale base for å se hvilke medier det er snakk om, i tillegg til å avdekke mediekarakteristiske trekk, og å inkludere kvalifiserende medier. Ved siden av dette er det ofte et spørsmål om form og innhold, og hvordan dette transmedieres. *Compound media characteristics*, oversatt til sammensatte medietrekk, er et begrep som betyr at medietrekk blir tolket og strukturert, og denne tolkningen og

struktureringen, gir medieringen mening (Elleström, 2014, s. 58). Dette er trekk ved medier som hjelper oss å navigere og forme inntrykkene som dannes. Eksempler er mediene eller medieproduktenes form, motiv, struktur eller det narrative. Det er med andre ord hvordan innholdet formidles, og hvilke trekk som er karakteristiske i den måten at vi tolker og forstår, og ikke minst gjenkjenner det som utspilles.

Det narrative som et sammensatt medietrekk, er et typisk eksempel på form og innhold, eller som nevnt i delkapittelet om bildebokteori, en måte å vise hvem som forteller og hvem som innehar synsvinkelen (Nikolajeva & Scott, 2006, s. 31). Det narrative er ofte forbundet med strukturering av det som fortelles, og dette trekkes også (Elleström 2017, s. 44) fram ”To narrate and to interpret in terms of narrations is to make sense and create cognitive import in sequential form” (Elleström, 2017, s. 44). Et eksempel kan være fortellingen i en bok og måten framdrift skapes i fortellingen, og hvordan vi som aktører gjenkjenner og tolker disse trekkene, og at man dermed kan karakterisere dette som forskjellige typer medier eller medietrekk. Undersøkelse av adaptasjon tar typisk for seg hva som skjer når en fortelling blir flyttet fra et medium til et annet, og spørsmål omkring hva dette gjør med form og innhold er ofte sentralt. Det at narrativer, eller narrative trekk som hendelser eller temaer, kan overføres, er et kjent fenomen, og ofte typisk i adaptasjonsstudier (Elleström 2017, s. 518).

2.4.5 Medierelasjoner i adaptasjon

Dette området handler om relasjonen mellom opprinnelig produkt, og det som kommer ut av medietransformasjonen. Det vil si hvordan man kan skille mellom det som er kilden til adaptasjon, og det som er resultatet etter adaptasjonen, og i hvilken grad forskjellige mediekarakteristikker overføres mellom forskjellige medier. Det er forskjellige måter å tilnærme seg dette på, og det er særlig to punkter som trekkes fram. Det første er at medietransformasjon kan komme fra flere kilder. Dette har bakgrunn i forskning som ofte tar for seg at kilden kan bli adaptert flere ganger, mens det i lys Elleström (2017, s. 509-526) sin forskning på kompleksiteten transmediering inneholder, ikke er et utelukkende faktum at flere kilder kan være utgangspunktet for en adaptasjon. ”... specific transfers of media characteristics may also be understood as parts of more far-reaching and complex network

involving many media” (Elleström, 2017, s. 518-519). Igjen, må man ta i betraktning hvilke modaliteter som ligger til grunn for mediene involvert i adaptasjonen, og gjennom å avdekke medieforskjellene, vil man lettere kunne se hva medietransformasjonen innebærer, og om det eventuelt foreligger flere kilder (Elleström, 2014, s. 56).

Det andre punktet handler om adaptasjon som overføring av hele spekteret medieprodukter, også deler av medieprodukter. Det tar for seg relasjoner som ikke er direkte og konkrete, men heller indirekte. Dette handler om at adaptasjon også kan inkludere sider ved medier som eksisterer som idéer, tegn eller andre abstrakte enheter som må tolkes (Elleström, 2017, s. 518-519). Intertekstualitet er et eksempel på dette. Intertekstualitet kan forklares som ”... korleis tekstar går i dialog med andre tekstar og teksttradisjonar ...” (Birkeland & Mjør, s. 17). Adaptasjon som overføring av flere spekter inkluderer også abstrakt tilnærming til relasjonen mellom det som adapteres og hva som kommer ut av det (Elleström, 2017, s. 519). I stedet for å se kilden til adaptasjon og resultatet av adaptasjonen som komplette enheter, vil oppmerksomhet rettet mot det idealistiske ytterligere inkludere flere typer relasjoner en adaptasjon kan ha.

I lys av disse punktene kommer det fram at det er mange sider ved adaptasjon som må tas i betraktning når dette skal undersøkes. Ved å se på påstandene Elleström (2017, s. 509-526) har undersøkt, kommer dette særlig fram. Når adaptasjon skal granskes i mine gjenstander for undersøkelse, vil denne kryssdisiplinære, relasjonære og brede innfallsvinkelen være gjeldene, i lys av både Bolter, Grusin, Hutcheon og Elleström.

2.5 Tilnærming til analysen

I neste del av oppgaven vil jeg gå inn i undersøkelsen av min empiri, bildebøkene og bildebokapp-ene. For å tydeliggjøre forskningsprosessen og selve undersøkelsen, vil jeg her redegjøre for valgt forskningsmetode, og hvorfor denne kan være et godt utgangspunkt for å kunne svare på min problemstilling. Analysen deles inn i to hovedkapitler, hvor det ene

kapittelet tar for seg *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972)/(Gyldendal Norsk forlag, 2013) og det andre *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) og *My hungry caterpillar* (StoryToysEntertainment Limited, 2015). Hvert kapittel inneholder en kort presentasjon av verket i bokformat, og deretter en analyse av bildebokapp-ene i et intermedialt perspektiv. Etter den intermediale analysen vil jeg se grundig på adaptasjonen. Hvert kapittel vil ha en kort oppsummering.

2.5.1 Forskningsmetode

I tilnærmingen til min forskningsmetode vil jeg presentere forskningsmetode, data i forskningen, forskningsdesign og om dette er tjenlig i henhold til oppgavens formål. I tillegg vil jeg kort beskrive bekræftbarhet, som en måte å synliggjøre meg som forsker og hvordan min bakgrunn og fokusområder i studien kan påvirke resultatet.

Når det kommer til forskningsmetode kan skille mellom kvantitativ og kvalitativ metode, hvor kvantitativ metode tar sikte på generalisere antakelser basert på store mengder innsamlet data, som for eksempel statistikk, mens kvalitativ metode tar for seg færre data og mer detaljerte beskrivelser av empirien (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 361-364). ”Kvalitativ metode er særlig hensiktsmessig hvis vi skal undersøke fenomener som vi ikke kjenner særlig godt, og som det er forsket lite på, og når vi undersøker fenomener vi ønsker å forstå mer grundig” (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 32). Dette studiet kan kalles et kvalitativt studie fordi den har til hensikt å forstå temaet adaptasjon mer grundig.

Mine kvalitative data er *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972)/(Gyldendal Norsk Forlag, 2013) i bildebokformat og bildebokapp-format, og bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1972), samt appen *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015). Mine kvalitative data vil bearbeides gjennom analysering for å skape en forståelse av adaptasjon. Når det kommer til fortolkning av kvalitative data som skal skape forståelse, er hermeneutikken sentral. Hermeneutikken

handler om fortolkning av tekst, og tanken bak forklares slik av Alvesson og Sköldberg (2008, s. 193): Ett huvudtema för hermeneutiken har ända från början varit att *meningen hos en del endast kan förstås om den sätts i samband med helheten*. Dette viser til den hermeneutiske sirkel som brukes som en forklaring på at fortolkning skjer i prosess med forsker, data og kontekst, og at deler av forskningen må forstås ut fra helheten og motsatt. ”All fortolkning består i stadige bevegelser mellom helhet og del, og det man skal tolke, og den konteksten det tolkes i, mellom det man skal tolke, og vår egen forståelse” (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 365). I denne bevegelsen mellom helhet og del, og motsatt, er det viktig at forsker hele tiden begrunner og forklarer for å skape forståelse (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 365).

Det finnes ulike forklaringsmodeller, eller forskningsdesign, og disse er *induksjon*, *deduksjon* og *abduksjon*. *Induksjon* betyr at man finner sammenhenger og teorier ut fra empiri (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 398), mens *deduksjon* betyr at man ut fra teori ”Generelle påstander (hypoteser) testes ved hjelp av empiriske data” (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 51). *Abduksjon* er en forklaringsmodell som vekselvis benytter seg av empiri og teori, dette for å skape ny innsikt i det som undersøkes (Alvesson & Sköldberg, 2008, s. 55). Som forskningsdesign har jeg tilsynelatende valgt abduksjon, siden hensikten med oppgaven er å få en bredere forståelse for barnelitteratur på tvers av mediegrenser, undersøkt gjennom temaet adaptasjon. Jeg vil presentere et teoretisk bakteppe som grunnlag i undersøkelsen, og analysere utvalget basert på dette. Dette virker ved første øyekast som deduksjon, men fordi jeg gjennom analysene reflekterer rundt funn, og disse trekkes fram avslutningsvis, vil denne tilnærmingen være abduktiv.

Bekreftbarhet handler om hvorvidt funnene i forskningen er bekreftbare sett i sammenheng med forskningen og ikke forskeren som person (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 16). En måte å styrke bekreftbarhet er å synliggjøre forskningsprosessen, formål med forskningen, og gjerne støtte forskningen på tidligere forskning eller litteratur (Johannessen, Tufte & Christoffersen, 2010, s. 16). Jeg har forsøkt å gi oppgaven kontekst og formål gjennom bakgrunn for valgt oppgave, aktuell forskning, og synliggjøring av hvordan forskningen min vil framstå.

3. Analyse av *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*

I denne delen av oppgaven vil jeg analysere *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972)/ (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) i tradisjonelt bildebokformat og som bildebokapp med utgangspunkt i problemstillingen *Hva karakteriserer adaptasjonene fra bildebok til bildebokapp i tilfellene Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme og My very hungry caterpillar?*. Jeg vil bruke teorien i oppgaven som grunnlag for analysen, for å synliggjøre og avdekke forskjellige sider ved gjenstandene for undersøkelse, og ut fra dette tilnærme meg begrepet adaptasjon.

3.1 Presentasjon av verket i bokformat

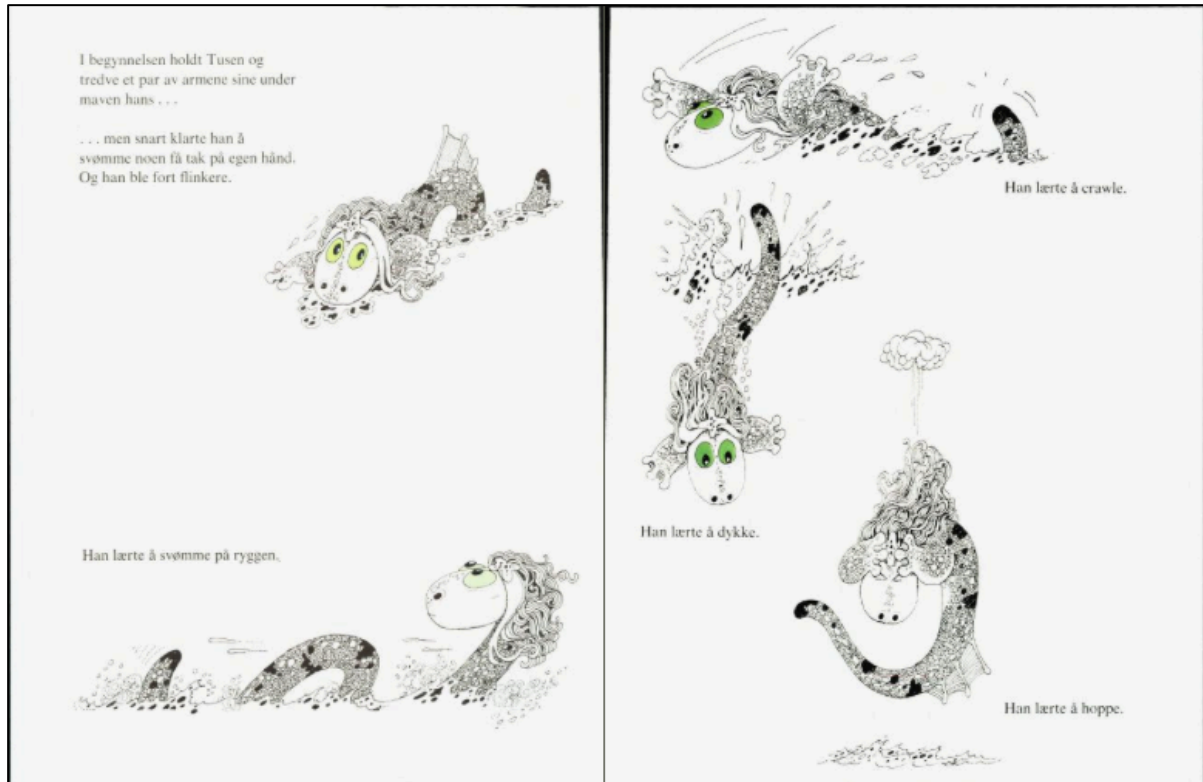
Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme (Bringsværd, 1972) tilhører en serie bildebøker som omhandler sjøormen Ruffen, som møter ulike utfordringer som må overvinnes. Denne bildeboka starter med beskrivelser av en hemmelig øy og sjøormene som bor der. De kan ha en rekke metoder for å holde øya skjult. Sjøormene er raske, flinke til å svømme og fryktinngytende. Hovedkarakteren i boka er Ruffen, og han er en sjøorm som ikke kan svømme. Han er verken tøff eller skremmende, snarere tvert imot. En dag møter han blekkspruten Tusenogtredve som har satt seg fast, og Ruffen klarer å hjelpe han løs. Det blir avslørt at Ruffen ikke kan svømme, og Tusenogtredve går i gang med å lære han det. Etter mye øving og hemmelighold av svømmetreningen, klarer Ruffen å svømme og alt som hører med. Blekkspruten drar til sitt, og Ruffen drar hjem. Det blir uvær, og en båt på vei til Amerika er i ferd med å forlise. Ingen tør å redde båten i uværet, bortsett fra Ruffen. Han kaster seg ut i uværet, og får vist sine nyervervede svømmekunster. Han drar båten etter seg, helt til uværet gir seg, og de ankommer Amerika. Ruffen får heltestatus, og vender stolt hjem.

Paratekst inneholder *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) tittel, framsideblad, tittelblad og bakside, som alle er verbale og visuelle virkemidler for å dra leseren inn i boka. Det er ingen tvil om at paratekstene i denne bildeboka gjenspeiler det

boka byr på. På framsiden er tittelen innrammet. Ruffen skrevet med buede bokstaver som ligner en sjøorm. Resten av tittelen har ”vanlig” skrift. Framsiden inneholder også illustrasjoner av typiske elementer man finner beskrevet og illustrert i boka, sjøormer, fisker og fugler. Helt sentralt er framstillingen av den minste sjøormen, som er bitteliten ved siden av to store andre. I tillegg ser han redd ut med sine gule og dratte øyne som ser opp. De to store sjøormene ser oppgitte ut. Dette kan gi oss hint om hva boka kan handle om.

På baksiden ser vi ryggene på tilsynelatende to sjøormer, og det kan se ut til at dette er resten av kroppene til de to store sjøormene på framsiden. På tittelbladet er Ruffen også her skrevet med sjøormformede bokstaver. Nederst til høyre er det en liten sjøorm med en tenkeboble med et spørsmålstegn inni. Paratekstene er i lys av dette brukt for å henwise til handlingen og karakterene i boka.

For å se på *ikonoteksten*, gjøres dette ved å se på hvordan verbalteksten og illustrasjonene i *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) fungerer. Dette vil gjøres ved å først settes søkelys på verbalteksten, deretter illustrasjonene, for til å slutt å behandle disse i lys av ikonotekstprinsippene til Barthes (1977). Verbalteksten i bildeboka er detaljert, beskrivende og fullt av replikker. Den har en fortellende framtoning, og bruker hyppig startere som, *i begynnelse, først, etter det, den dagen, dagen etter*. Disse er markører for det temporale, og vil utdypes i kapitlet om framdrift. Verbalteksten har også et mønster når man leser, man starter øverst på siden og leser nedover, deretter neste side. Illustrasjonene er mange, noen fargerike, andre mindre fargefokuserete. Det som er gjenganger i hele bildeboka er at illustrasjonene understreker og viser det som står i verbalteksten, og man kan dermed si at bildeboka spiller på forankringsprinsippet. Står det for eksempel i teksten at han tar ankerkjettingen i munnen, viser illustrasjonene ved siden av nettopp dette. Står det at han svømmer og øver seg på forskjellige teknikker, så vises dette gjennom beskrivelse i verbalteksten, i tillegg til gjennom illustrasjonene. Oppslaget under er tatt med for å vise dette.



Vedlegg 1.

Det er som nevnt mange måter å skape *framdrift* i en bildebok, men "... i bildeboka er *vendinga av sidene* den forteljaende drivkrafta" (Birkeland & Mjør s. 73). I *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) er oppslagene viktige scener for fortellingen. Illustrasjonene er som nevnt forankret i verbalteksten, og illustrasjonene utnytter både sider, fargebruk, perspektivering m.m. til det fulle for å skape framdrift i fortellingen. Det som er gjentakende i denne bildeboka, er de doble oppslagene, og illustrasjonene tar gjerne hele siden. I tillegg er det som nevnt brukt mange temporale markører for å vise at tiden går, at det blir en ny dag, eller at noe hender på et bestemt tidspunkt.

Narrativt perspektiv handler som nevnt hvordan fortellingen fortelles og gjennom hvilke øyne vi opplever boka. Denne bildeboka har en klar fortellerstemme, en allvitende forteller som står utenfor fortellingen. Fortellingen handler om Ruffen, og fortelleren formidler historien på en slik måte at vi som lesere skal følge denne hovedkarakteren. Dette gjøres gjennom skildringer i teksten av karakterer, sinnsstemninger, miljøskildringer og dialog, og

på den måten er det tydelig at det Ruffen sitt perspektiv vi følger. Bildeutsnittene virker nøye utformet som en måte å forsterke det som står i teksten. Når det kommer til perspektivering til illustrasjonene er for det første synsvinkelen til hovedkarakteren synliggjort ved at man ser bildeutsnitt av han, og ansiktet uttrykker sinnsstemning og følelser. For det andre er verdiperspektivering brukt på flere av illustrasjonene, for å synliggjøre maktforhold i teksten, i tillegg til følelsene rundt hendelsene utspilt i verbalteksten. Dette forsterker også hovedkarakterens synsvinkel ved at vi får et bilde av hans forhold de andre i fortellingen, eller hans status som liten, redd, eller stolt. For å ta et konkret eksempel på verdiperspektivering er det i utvalgte illustrasjoner nedenfor et synlig virkemiddel. Når det står i verbalteksten at Ruffen blir ertet for sin vannfobi, og at andre sjøormer syns han er håpløs, og de ikke vet hva de skal gjøre med han, er han perspektivert som liten, trist og utenfor på en stein, mens to voksne sjøormer hvisker vist ved hjelp av en snakkeboble, og disse voksne er tydelig større og plassert i vannet. Maktforholdet her viser er en liten sjøorm som er klart utenfor. På det andre eksempelet får vi tydelig se hvor stor Ruffen egentlig er sammenlignet med mennesker, og i dette oppslaget har han lært og svømme, og er i ferd med å redde Amerika-båten. Han omtales som uhyggelig og skremmende, og dette er en annen Ruffen enn den som ble beskrevet og illustrert tidligere i boka, og står i sterk kontrast til det de voksne sjøormene sa om at han var håpløs og ikke lik en sjøorm i det hele tatt.

3.2 Presentasjon av verket i appformat

Når *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) oppleves som app, møter man de samme paratekstene som i bildebokmediet i et digitalt format. Her er de brukt på samme måte, for å skape forventninger til innholdet, i tillegg til å gjenspeile hva bildebokappen dreier seg om. Det ser ut som bildebokappen er en bildebok på en bokhylle når man trykker på app-ikonet for å komme inn i appen. Det er et trykkbart ikon det står *Les* på, i tillegg til en infoknapp. Trykker man på infoknappen får man en kort presentasjon av boka, samt utviklerinformasjon og informasjon om hvor man skal henvende seg for å få mer informasjon eller hjelp. Når man trykker på les, begynner historien umiddelbart, opplest av en mannsstemme. Historien er den samme som i bildeboka, det er også verbalteksten og illustrasjonene. Man bruker sidevending for å skape framdrift, og dette gjøres ved å sveipe

fingeren over oppslagene, synliggjør av en bevegelig hånd som peker, og inneholder teksten *Bla om*. Fortellingen er som sagt opplest, men man kan velge dette bort ved å skru av lyden. Boka er tilsynelatende lik bildebokformatet, men på enkelte oppslag brukes zoom eller små, glidende animasjoner av oppslagene, for å understreke stemning eller perspektiv. Dette kan ikke velges bort. Gjennom denne presentasjonen ser man at *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) er tilsynelatende en visuell bildebok, en bildebokapp som forsøker å etterligne den originale bildeboken, men siden den inneholder auditive elementer fordi den opplest, i tillegg til at den har bevegelige sekvenser og små animasjoner, kan dette kalles en bildebok med tilleggseffekter.

3.3 Intermedial analyse av appen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*

Når man skal gå nærmere inn på bildebokappen som medium, gjøres dette i lys av Elleströms (2010, s. 31) modell over modaliteter og modi, som ifølge han er en inngangsmåte å se hvilke deler som konstituerer mediet.

Det materielle undersøkes ved å se på møtet mellom mennesket og grensesnittet i bildebokappen. Det er her man møter det potensielle innholdet (Elleström, 2010, s. 36). Det tekniske mediet bildebokappen kan være en ipad eller en smarttelefon. Den materielle modaliteten til bildebokappen inneholder lysrefleksjoner, høyttalere som kan overføre lydbølger, og en flate man kan berøres.

Det sensoriske representerer våre sanser i møtet med mediet, og forklares som "The physical and mental acts of perceiving the interface of the medium through the sense facilities" (Elleström, 2010, s. 36). For å bruke bildebokappen slik den er intendert, trengs både syn, hørsel og berøring. Sansedataene som utspiller seg er illustrasjoner og verbale tegn som bokstaver og ord. Disse møter synet, og blir videre sendt til våre reseptorer, det vil som nevnt si nervesystemet vårt, hvor det som uttrykkes møter synet. Pupillene kan utvides eller

trekkes sammen, alt ut fra lysbruk eller effekten av denne type stimuli. Når synet møter disse refleksjonene vil nervesystemet omgjøre informasjonen til reaksjoner.

Den spatiotemporale modaliteten i bildebokappen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) handler om hvordan det materielle og sensoriske oppfattes og omgjøres til tid og rom (Elleström, 2010, s. 36). Dette er en form for strukturering av innholdet. Den romlige dimensjonen i bildebokappen etterligner bildeboka i originalformatet, og er todimensjonal med høyde og bredde. Selv om det på enkelte oppslag zoomes inn eller ut, er likevel illustrasjonene todimensjonale. Det temporale i bildebokappen er tilstede gjennom den sekvensielle inndelingen av oppslagene, og i likhet med en innbundet bildebok er ikke det temporale betydningsskillende i den forstand at man ikke går glipp av noe om man ser opp, men fordi verbalteksten leses opp og ikke kan bestemmes, så vil dette ha en viss tidsmessig påvirkning. Tidsdimensjonen i boka er uttrykt gjennom temporale markører i verbalteksten, dette påvirker likevel ikke det temporale i bildebokappen fordi rekkefølgen av hendelser er styrt, enten av den som leser eller lytter.

Det semiotiske i *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) tar for seg hvordan man gjennom å se på de foregående modalitetene finner mening og danner forståelse for det man har møtt og oppfattet (Elleström, 2010, s. 36). Hvordan man oppfatter tegnene representert i bildebokappen, sender dette signaler som påvirker meningsdannelsen. I denne bildebokappen møter vi mange ikoniske representasjoner, som illustrasjon av *Ruffen*, som har blitt beskrevet i teksten, eller andre illustrasjoner som representerer fortellingen på andre måter. Man finner også en rekke symbolske representasjoner, som bokstavene som er tegn representert gjennom bestemte lyder, som trekkes sammen til ord, som igjen lager setninger og i møte med vår tolkning, mening. Verbalteksten er en symbolsk representasjon. Et annet eksempel er pekefingeren med skriftegnene *Bla om*. Om man ikke forstår hva tegnene betyr, og heller ikke hva fingeren representerer, da forstår man heller ikke at man må peke og dra over fingeren for å komme til neste oppslag. For at innholdet skal realiseres må man gjennom den semiotiske modellen også forstå innholdet (Elleström, 2010, s. 36). I dette tilfellet handler det om å forstå at innholdet er en fortelling om *Ruffen*, og hva som skjer i denne fortellingen.

Disse fire modalitetene og deres modi, danner som sagt et komplekst samspill, som i bildebokappen representerer bildebokappens affordans, eller muligheter og begrensninger (Elleström, 2010, s. 12). De viser til forskjellige måter mennesket møter, tolker og forstår bildebokappen. Det intermediale betegnes som intrikate relasjoner mellom medier, og dette avdekkes gjennom mediernes modaliteter og modi (Elleström, 2014, s. 3). Når imidlertid disse relasjonene er preget av en mulig eller faktisk overføring, kalles dette transmediering (Elleström, 2014, s. 3). Dette er en type mediering som forandrer eller påvirker det opprinnelige. Når bildeboka plutselig opptrer som bildebokapp, når man kan se at elementer er overført, men likevel opptrer annerledes på grunn av det nye mediets modaliteter og modi, kan dette kalles en medietransformasjon.

3.3.1 Immediacy, hypermediacy og remediering i appen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*

I *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) har man forsøkt å gjøre appen så lik originalen som det nye mediet tillater. Man opplever smarttelefonen eller nettbrettets flate som glatt og lett å manøvrere, og fortellingen blir brakt til oss gjennom en sømløs tilpasning. Med tanke på gamle og nye medier, vil det gamle mediet tre fram i ny drakt, og kan på denne måten kalles remediering i form av en type gjenbruk (Bolter & Grusin, 1999, s. 44). Bildebokappen forsøker i stor grad å etterligne bildebokmediet. Vi blir dratt inn i fortellingen på tilsvarende måte som bildebokmediet, men man funderer ikke nevneverdig over nettbrettet i medieringen av fortellingen, selv om man til tider føler en liten begeistring over dette likevel. Man kan dermed se remedieringen som en veksling mellom immediacy hypermediacy. Nå er ikke et barns opplevelse av appen fokusert i denne oppgaven, men det kan tenkes at et barn som leser bildeboka i originalformat for deretter å oppleve den som bildebokapp vil oppleve det samme. Dette er rent spekulativt.

I neste delkapittel vil adaptasjon undersøkes gjennom å se på nevnte betingelser for adaptasjon, og hvordan dette kommer til syne når bildeboka *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) blir til en bildebokapp.

3.4 Adaptasjon : *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*

Adaptasjon vil her først undersøkes i lys av Hutcheons (2006) teori om adaptasjon som prosess og tilpasning, i tillegg til hennes teori som omfatter måten adaptasjonen engasjerer brukeren, også kalt modes of engagement. Deretter vil adaptasjon undersøkes gjennom Elleströms forklaring av adaptasjon som en type medietransformasjon, nærmere bestemt transmediering som kjennetegnes av å være ” ... repeated (although certainly not identical) representation of media characteristics by another medium ... ” (Elleström, 2017, s. 511).

For å se nærmere på Hutcheons (2006) teori om adaptasjon handler dette om *forflytning, tolkning og bevaring*, eller *som en intertekstuell forbindelse*. I appen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) møter vi bildeboka i et nytt format. Hutcheon (2006, s. 7) kaller dette en *forflytning*, det vil si at innholdet og ”forpakningen” er flyttet over til et nytt format, men i den forstand at den er forsøkt å være så lik originalen som mulig. Når det kommer til måten denne er laget for å engasjere barn som lesere, er denne adaptasjonen *fortellende*. Den bruker de samme framdriftselementene og narrative funksjonene som bildeboka i originalformatet har. Den drar brukeren inn i fortellingen ved å spille på samme strukturelle innordning som bildeboka. Ikonoteksten er også sentral med sin forsterking og synliggjøring av innholdet gjennom forankring, dette også i likhet med bildeboka.

3.4.1 Medier involvert i adaptasjonen

Gjennom undersøkelse av den transmediale base, det vil si presemiotiske forekomster som det materielle, det sensoriske og spatiotemporale og semiotiske forekomster som den semiotiske modaliteten, vil man avdekke hva som kjennetegner mediet (Elleström, 2014, s. 37). Både bildeboka og bildebokappen om *Ruffen* har lignende transmediale baser, men er distinkt forskjellige når man ser på den tekniske mediet som virkeliggjør medieforekomstene og den materielle modaliteten. Mens bildebokas tekniske medium kjennetegnes av boka med

sine harde, innbundete permer med ark, er bildebokappen realisert gjennom smarttelefon eller nettbrett. Møtet med den materielle grenseflaten til en bildebok er også annerledes enn bildebokappens, fordi bildeboka ikke avgir lysrefleksjoner eller lyder. Det kan være lyder i form av berøring av arkene og sidevending, mens det auditive i bildebokappen spiller en annen rolle enn i bildeboka. Det sensoriske kan også oppleves forskjellig i møtet mellom disse to mediene, det samme kan det spatiotemporale. Dette er hva som utgjør forskjellene mellom mediene. Når man skal tolke innholdet i de to mediene vil avkoding av tegn i form av skrift være sentralt i bildeboken, også i appen, men i appen er ikke dette avgjørende da man kan få boken opplest. Det samme gjelder illustrasjonene og hva de representerer. Det er svært lite som skiller innholdet i mediene, men måten de framstilles er forskjellig. Med sine digitale muligheter gir bildebokappen brukeren mulighet til å se på bevegelige oppslag, og dette kan konstituere forskjeller i den semiotiske modaliteten ved at man må tolke også disse bevegelsene.

Bildebokappen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) som medium er et kvalifisert medium i den forstand at den er formet av kontekstuelle forhold, som den digitale tiden vi lever i nå, eller sagt på en annen måte, en del av vår digitale, kulturelle kapital. Som operasjonelt kvalifiserende aspekter er estetiske og kommunikative karakterer i bildebokappen sentralt (Elleström, 2010, s. 25), og dette viser for eksempel til bildebokappens ikonotekst, hvordan verbaltekst og illustrasjoner virker for å fortelle historien. Som bruker av bildebokappen må vi forstå disse kommunikative tegnene, og tolke disse, for i det hele tatt å forstå innholdet og meningen med bildebokappen. De basale aspektene ved mediet står for de modale trekk (Elleström, 2010, s. 27). De kvalifiserende og basale aspektene blir realisert gjennom smarttelefonen eller nettbrettet som tekniske medier.

3.4.2 Overføring av karakteriske og narrative trekk

Dette delkapittelet handler om å se nærmere på adaptasjon som overføring av form, innhold eller andre elementer som i møtet med vår tolkning kan betegnes som sammensatte medietrekk (Elleström, 2014, s. 58). Dette er strukturelle enheter i mediet som i mitt tilfelle

tar for seg hvordan innholdet, fortellingen, overføres fra bildeboka til bildebokappen, og hvordan fortellingen fortelles, og om dette påvirkes i overføringen. Dette vil nå avdekkes gjennom å se på fortellingens form og struktur, innholdet, fortellerens posisjon og synsvinkel.

Bildebokas form ble formidlet gjennom å se på paratekstene og ikonoteksten, og danner et viktig førsteinntrykk, i tillegg ble formen gjennom en intermedial analyse avdekket ved å se på de presemiotiske forekomstene, da særlig det materielle og sensoriske. Bildebokappen tar med seg bildebokas form ved å etterligne bokformatet og paratekstene er klart like. Ikonotekstprinsippet forankring er det samme, hvor tekst og illustrasjoner utgir eller forsterker informasjon for å formidle fortellingen. Man kan tydelig se at i overføringen av formen til bildebokmediet til bildebokappen har hensikten vært å etterligne kildemediet, bildeboka, så godt som det lar seg gjøre.

Når det kommer til innhold, ble dette i bildeboka fokusert rundt måten fortellingen fortelles, og hvordan det er skapt framdrift gjennom forskjellige utvalgte virkemidler, som for eksempel bildeutsnitt, temporale markører i teksten eller perspektivering i illustrasjonene. I tillegg ble narrative trekk avdekket ved å se på hvordan fortellingen formidles av en allvitende forteller, og at synsvinkelen i boka tilhører Ruffen. I bildebokappen er dette synliggjort særlig gjennom den spatiotemporale modaliteten, hvor man så hvordan rom og tid er uttrykk for framdrift og strukturering av innholdet. Det er mange likheter i innholdet etter overføringen. Fortellingen er den samme, det er også illustrasjonene, forankringsprinsippet, og verbalteksten. En vesentlig forskjell når innholdet i bildeboka overføres til bildebokappen er fortellerstemmen. Siden bildebokappen benytter seg av en tydelig, fortellende mannsstemme, er det ingen tvil om at det er en forteller som står utenfra og ser inn. Synsvinkelen til Ruffen er det samme. Det temporale kan sies å være noe forskjellig fordi, som nevnt, man kan få historien opplest i appen, og dette kan påvirke tidsdimensjonen. Det sensoriske kan også trekkes fram som en forskjell i møtet med de to mediene, fordi berøringen av en bok og en bildebokapp utfordrer forskjellige taktile input.

Når man snakker om overføring av karakteristiske og narrative trekk som del av adaptasjonsprosessen er det viktig å se nærmere på struktureringen av form og innhold, i tillegg til hvordan denne realiseres. Fortellingen er den samme, men formidlet forskjellig på grunn av mediernes forskjellige transmediale base.

3.4.3 Medierelasjoner i adaptasjonen

Medierelasjoner i adaptasjon handler om å se adaptasjon i et bredt spekter med en tanke om at en overføring kan inneholde flere kilder, og at det i tillegg til konkrete og håndfaste bevis på overføringen også finnes abstrakte medietrekk eller bestanddeler som må undersøkes (Elleström, 2017, s. 518-520).

Kildemediet i min undersøkelse er bildeboka. Man kan gå så langt som å trekke inn bildeboka som kvalifisert medium i et historisk perspektiv, se alle de kildene som kan være medvirkende kilder til at min bildebok som skal undersøkes er akkurat slik som den er. Men, dette vil være tidkrevende og mulig passe et større prosjekt. Dette er likevel en innfallsvinkel som ifølge Elleström (2017, s. 518-520) undersøker det han prøver å poengtere i sin forskning på adaptasjon, at alle mulige sider og relasjoner, både til nåværende medier, men også andre, tidligere medier, er nettopp hva som kjennetegner adaptasjon.

Så er det et spørsmål om det finnes mer abstrakte enheter i overføringen av bildeboken til en bildebokapp som må undersøkes. En ting kan være intertekstualitet. Intertekstualitet handler om hvordan tekster er i et dialogisk forhold med tidligere tekster (Birkeland & Mjør, s. 17), og involverer leserens forkunnskaper, for eksempel ved å gjenkjenne sjangerkonvensjonene til et eventyr, og dermed vite at man leser et eventyr. Man kan lett gjenkjenne dette ved å se på strukturen eller hvordan fortellingen formidles. I overføringen fra bildeboka om Ruffen til bildebokappen om Ruffen, kan man gjennom kjennskap til bildeboka gjenkjenne dette mediet i bildebokappen, siden forsøker å etterligne form og uttrykk så mye som den gjør. Når det gjelder selve fortellingen er verbalteksten tydelig i sitt uttrykk med at det er en fortelling vi skal høre, fordi den ofte bruker vendinger som *Nå skal du høre*, eller *en gang*

for lenge siden. For barn er denne strukturen lett å følge, og ligner tidlige tekster som er typisk for barn.

Som litteratur som henvender seg både til den voksne leseren, i tillegg til barnet, er Ruffenfortellingen laget både for barn og voksne. Som voksen har man mer livserfaring og større begrepsapparat, som i møtet med en slik fortelling kanskje enda dypere kan tolke denne fortellingen som noe mer enn en fortelling om en sjøorm som lærte å svømme. Det kan tenkes at tematikken dypt sett dreier seg om å være utenfor samfunnet, å bli mobbet, for så i møte med uante kilder lærer seg nye egenskaper som gjør at man vokser og møter det som skaper frykt.

3.5 Oppsummering

I dette kapitlet har jeg sett nærmere på *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* i bokformat og som bildebokapp. Sentrale kjennetegn ved bildeboken har blitt avdekket gjennom delkapitlene paratekster og ikonotekst, og virkemidler har blitt trukket fram under delkapitlene om framdrift og narrativt perspektiv. Deretter har bildebokappen blitt analysert ved hjelp av Elleströms intermediale modell over modaliteter og modi (2010) for å avdekke hva som konstituerer mediet og dets relasjoner. Videre har jeg tatt for meg Bolter og Grusin (1999) og deres forståelse av mediets innvirkning på brukeren gjennom å se på immediacy, hypermediacy, i tillegg til deres begrep remediering. Deretter har jeg sett på adaptasjon i lys av Hutcheons (2006) og Elleström (2017) sin teori om adaptasjon som medietransformasjon, og hvordan bildeboka adapteres til bildebokappen. Dette kaller han en transmediering, og ved å undersøke den transmediale basen, det presemiotiske og semiotisk avdekket sentrale likheter og forskjeller mellom bildeboken som medium, og bildebokappen som medium. På bakgrunn av disse likhetene og forskjellene har jeg avslutningsvis sett nærmere på hvordan karakteristiske og narrative trekk har blitt overført, og hvordan form, innhold og struktur påvirkes av denne medietransformasjonen, i tillegg til hvordan medierelasjoner som ikke er like åpenbare er en del av adaptasjonsforskningen kommer til syne.

4. Analyse av *The very hungry caterpillar* og *My very hungry caterpillar*

I dette kapitlet vil jeg undersøke hvordan bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) adapteres til bildebokappen *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015). Dette vil gjøres på lik måte som analyseringen av *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972)/(Gyldendal Norsk Forlag, 2013) ved å først presentere verket i bokformat og gjennom delkapitlene paratekster, ikonotekst, framdrift og narrativt perspektiv avdekke sentrale kjennetegn og virkemidler. Deretter vil bildebokappen presenteres og plasseres som bildebokapp gjennom kategoriseringen foretatt i teorikapitlet. Videre vil en intermedial analyse avdekke bildebokappen som medium, og så vil jeg se nærmere på selve adaptasjonen. Kapitlet oppsummeres avslutningsvis.

4.1 Presentasjon av verket i bokformat

I bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969), møter vi en sulten larve som spiser seg gjennom hele boka. Han spiser epler, pærer, plommer, jordbær, appelsiner, kaker, sjokolader og andre godsaker, og det skal mye til før han endelig er mett, og, sprekkferdig! Han blir til en puppe, og til slutt i boka forvandles han til en vakker sommerfugl.

Paratekster er som nevnt viktige for førsteinnstrykket av boka, i tillegg til en måte å fortelle potensielle leseren hva boka byr på (Mjør, 2010). *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) finnes i uttallige varianter, og noen varianter inneholder framsiden et hull med plass til en fingerdukke som skal forestille hodet larven. Dette innbyr leseren til å delta på en lekende måte i fortellingen. Tittelen er skrevet med store bokstaver, og kroppen til larven er avbildet i sterk grønnfarge. Framsiden viser hovedkarakteren i boka, og er lekende og fargerik. I min utgave finnes det ikke tittelblad, historien starter på første oppslag. Baksiden inneholder illustrasjon av et stort blad, en sol og en kort presentasjon av boka.

Når det kommer til spørsmålet om *ikonoteksten*, er det på hvert oppslag er det minimalt med tekst, det er kanskje en setning som beskriver hva larven gjør. Siden boka er preget av at larven spiser, kommer dette fram på hvert oppslag både gjennom verbalteksten, men også gjennom illustrasjonene. Illustrasjonene i oppslagene er doble i hele boka, med unntak av første og siste oppslag, her står verbalteksten på ene siden og illustrasjonen på den andre. Verbalteksten inneholder tall på hvert oppslag med en et beskrivende ord, disse er typografert i samme farge som frukten eller fruktene i illustrasjonen. Nederst står frukten skrevet i svart. I bildeboka finner vi gjennom alle store illustrasjoner som viser det teksten sier, for eksempel at larven på fredag spiser fem appelsiner. Bildet er dermed forankret i teksten, siden verbalteksten og bildet forteller det samme.

Det som i stor grad styrer *framdriften* i boka er et ønske om å vite hva som skjer med larven, og hva den skal spise på neste side. Sidevending er den funksjonen som brukes for å skape framdrift. Framdriften uttrykkes gjennom å bruke tall og ukedagene. På mandag, som er den førte dagen, spiser han et eple. Og, sånn fortsetter det til han på siste dagen spiser så mye at han blir stor og sprekkferdig. Han blir som sagt til en puppe, og til slutt i fortellingen blir han til en vakker sommerfugl. Dette kjennetegnes som syklusen til en sommerfugl.

Når man skal det på det *narrative perspektivet* i *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969), kan vi først se på fortellerfunksjonen. Siden det er meget konkret og lite verbaltekst i boken, er det ikke tydelig fortellerstemme, men siden larven omtales i 3.person, får man følelsen av at det er en allvitende forteller som beskriver hva larven gjør. Larven er eneste karakteren i boka, og innehar hovedsynsvinkelen, det er den vi får se og følge gjennom hele boka. Framdriften skapes av en forventning og nysgjerrighet rundt hva larven skal spise på neste oppslag. I tillegg brukes nummerering og ukedagene som en temporal markør (?)

4.2 Presentasjon av verket i appformat

Først og fremst er *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) distinkt annerledes i utformingen enn bildeboken i originalformatet. Dette ser vi spesielt på paratekstene, eller mangelen på disse. Appens ikon representerer en larve lik den i originalformatet. Når man trykker inn på appen blir man først møtt med et ikon som står for utvikleren av appen, Storytoys. Appen inneholder musikk og lydelementer. Første gangen man går inn på bildebokappen møter man et hvitt egg med fargerike prikker som deles. Ut kommer larven. Deretter kommer man direkte inn i larvens univers. Larven, som er tredimensjonal og ligner på den i bildeboka, står sentrert mellom to tredimensjonale frukttrær. Om man beveger på smarttelefonen, beveger man også ”kameravinkelen”. Øverst til venstre finner man et epleikon med en avlang strek, og et ballikon med den samme streken. Disse representerer oppdragene i appen, og er der hele tiden, noe som vil utdypes senere. Helt øverst til høyre, finner man tre streker, dette er menyen og her kan man velge et ikon formet som en note for å skru av eller på lyden, et ikon formet som en filmtavle for å få se et filmklipp som illustrerer hvordan appen kan brukes, og til slutt et Storytoys ikon med teksten *more from*, som betyr at man kan finne flere spill fra samme utvikler.

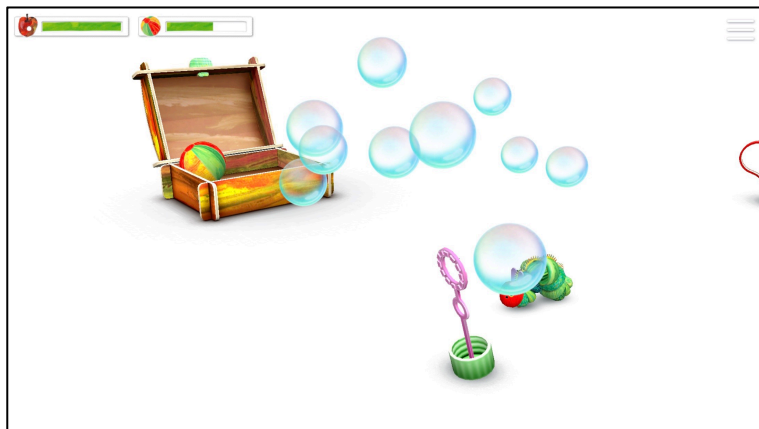
Det som er særegent med denne appen er at den bortsett fra introbildet og menyen, ikke finnes noe verbaltekst. Det er utelukkende gjennom brukerens aktivitet at handlingen, hvis man kan kalle det det, utspilles. Appen inneholder et tredimensjonalt univers, preget av animasjoner og bevegelse, flyttbare og trykkbare elementer, i tillegg til disse strekene tilhørende eplet og ballen, som må fylles gjennom at larven spiser, og leker. Man kan ikke kalle dette noen ikonotekst, siden appen kun inneholder animasjoner og ikke verbaltekst.

Videre er det en rekke elementer som skaper framdrift. Ved å klikke seg gjennom de forskjellige elementene som vises, finner man ut at man må plukke frukt til larven for at ikonet og streken ved eplet skal fylles, og at man må leke ved å bruke for eksempel lekekassen som inneholder leker. Når disse strekene er fylt opp, kan larven legge seg på en stubbe med et grønt blad som dyne. Dette vises i vedlegget nedenfor.



Vedlegg 2

Så dempes lyden, og skjermen blir dempet svart, før den blir lysere og lysere, og man får inntrykk av at det har gått en natt, og at det har blitt en ny dag. For hver dag som går i larveuniverset kommer det flere og flere elementer som kan utforskes. Dette kan være at larven kan ta seg en båttur på et vann, da fylles lekestreken opp, eller at man kan vanne jordbærplanter for at han så kan spise jordbærene. For hver ”dag” som går må altså larven spise mer, det starter med epler, så kommer det pærer, plommer, jordbær og appelsiner, akkurat som i bildeboka, samtidig må larven også leke mer. Nedenfor ser man hvordan en lekesekvens i appen ser ut, og man kan se de tydelige oppdragsstrekene:



Vedlegg 3.

En dag står en kurv ved siden av med alle de matvarene som står på lørdagsoppslaget i originalen. Det er ingen forteller i denne appen, som bruker kontrollerer man all handling som utspilles, med et par kjerneelementer som er nedsatt for å skape framdrift. Larven er i hovedfokus, og vi har et utenforstående blikk på larven, men vi kan kontrollere handlingene til larven. Denne appen spiller i stor grad på interaktivitet, og fordi brukeren har en så deltakende rolle, kan den tilsynelatende kalles en interaktiv bildebok, men fordi den ikke inneholder verbaltekst, trekker den mot literary gaming, det vil si at appen er klart spillbar, basert på lek, og har litterære elementer i form av en karakter man tydelig gjenkjenner fra bildeboka (Ensslin, 2014, s. 1).

4.3 Intermedial analyse av appen *My very hungry caterpillar*

Denne appen er uten verbaltekst, den inneholder spillbare elementer og musikk, for å nevne noe, og fordi den ikke er helt lett å definere, vil en tilnærming til dette gjøres ved hjelp av Elleströms (2010) modell over modaliteter og modi.

Det materielle i *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) realiseres gjennom en smarttelefon eller nettbrett som tekniske medier. Det materielle er for det første møtet mellom menneskekroppen og berøringsskjermen. I denne appen er dette møtet sentralt fordi appen er basert på menneskelig kontakt og interaktivitet. For det andre er møtet mellom menneskekroppen og grenseflaten i form av lysrefleksjoner fra skjermen, i tillegg til auditive komponenter i form av musikk og lyder komponenter som spiller en markant rolle ved å markere skifte i aktiviteter, om det er dag eller natt, eller som understreking av elementer i appen.

Det sensoriske står som nevnt for sansene våre, og hvordan mediet legger opp til et møte med disse (Elleström, 2010 s. 17-18). I denne appen er synet sentralt for å motta informasjon i animasjonene, hørselen er også det, fordi musikk og lyder er med på å danne stemninger og

skille mellom lek, oppgaver, natt og dag. Det taktile, altså berøring og kontakt mellom brukeren og appen er også en viktig modalitet, faktisk en betingelse for at appen som virke som den er ment. Gjennom berøring velger man hva larven skal gjøre, og dette er en viktig del av framdriften i fortellingen.

Den spatiotemporale modaliteten i My very hungry caterpillar (StoryToys Entertainment Limited, 2015) er innholdsrik. For å først gå inn på hvordan tid utspiller seg i appen, kan man skille mellom virkelig tid og virtuell tid (Elleström, 2010, s. 21). I virkelig tid kan appen spilles i det uendelige, da larvens syklus fra larve til sommerfugl kan gjentas igjen, og igjen. I motsetning til faktisk tid, er virtuell tid realisert på en annen måte. ” (...) an instance of pictorial sequentiality produced by merging conventions of decoding symbolic and iconic signs” (Elleström, 2010, s. 21). Animasjonene og bevegelsene, i tillegg til oppdragene som fører syklusen fram, markerer virtuell tid gjennom oppdragsstripene som må fylles. Man er ikke ferdig med en dag før disse er fylt opp. Man velger selv hvor lang tid man bruker på dette.

Som romlig dimensjon utnytter denne appen det digitale formatet ved å inkludere tredimensjonalitet og en vinkling som gir følelsen av at man er i rommet sammen med larven. Dette kan kalles et virtuelt rom (Elleström, 2010, s. 21). Det er ingen avgrensede linjer, som skal for eksempel representere en vegg, men rommet ”stenges” ved at man ikke kan bevege seg ut av bildet. Det spatiotemporale i denne appen er høyde, bredde og dybde.

Det semiotiske er hvordan det som er representert i appen og møtet mellom de foregående modalitene, fanger vår oppmerksomhet, oppfatninger og sansinger, for å gjøre dette om til fortolkning og forståelse. Det er ingen verbaltekst som nevnt, men man kan i en ”instruksjonsvideo” få et innblikk i hvordan man bruker denne appen. I likhet med bildeboka i originalformatet skapes mening gjennom sommerfugllarvens syklus. Ved å gjøre oppdragene hjelper man larven på vei til å bli en sommerfugl. Appen er utforskende og lekende i utførelsen, og inviterer brukeren til å trykke, leke og bruke de forskjellige elementene som presenteres underveis. Animasjonene er ikoniske og representerer det de

etterligner. Larven ser ut som en larve (en tegnet sådan), frukttreet representerer et frukttre, og vannkanna representerer en vannkanne.

4.3.1 Immediacy, hypermediacy og remediering i appen *My very hungry caterpillar*

For å snakke om remediering i appen *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) i henhold til Bolter og Grusin (1999), vil jeg først ta for meg hvordan mediet opptrer for brukeren. I dette tilfellet er det forsøkt å vise hva en bildebokapp kan by på, og den går langt utenfor det som typisk kalles digital litteratur, men som gjennom denne oppgavens kontekst sees i et utvidet litteraturbegrep, omfatter også denne appen. Denne appen viser med sine interaktive elementer og 3D-teknologi hvilke muligheter som ligger i dette mediet, og vil på denne måten gjøre brukerne klar over mediet gjennom synliggjøring (hypermediacy). Remedieringen er i stor grad basert på *transformering*, da det opprinnelige er omgjort til noe nytt, men på grunn av at larven opptrer både i originalen og det nye mediet, kan det også kalles adaptasjon ved at forflytningen er tilpasset bildebokappen som nytt medium.

4.4 Adaptasjon: *My very hungry caterpillar*

Når jeg nå skal ta for meg adaptasjonsundersøkelsen av *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015), vil det her også her gjøres først ved Hutcheons (2006) adaptasjonsteori, deretter er Elleströms teori om adaptasjon (2017) gjeldene. Det vil her være sentralt å se på hva som konstituerer bildeboka og bildebokappen som medier, for deretter å se hva som skjer i medietransformasjonen. Hva som blir overført og på hvilken måte, blir sett i lys av karakteristiske og narrative trekk, mens undersøkelsen av medierelasjonene ser spesielt på forholdet mellom kildemedium og resultat av innholdet og formen etter adaptasjonen. Det vil også være et sentralt undersøkelsespunkt om en bildebokapp uten verbaltekst kan kalles en bildebokapp.

Adaptasjon i henhold til Hutcheons (2006) teorier, ser som sagt nærmere på adaptasjon som prosess, tilpasning og forflytning, og måten den engasjerer brukeren på er sentral. *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) kan kalles en *utvidet intertekstuell forbindelse med verket i originalformat*. Dette fordi den i bildebokapp-format har elementet av larven, og det er det mest framtrædende som er likt når man sammenligner bildeboka og bildebokappen. Appen er uten verbaltekst, og mye av det som finnes i bildeboken opptrer i nye former i appen, som for eksempel at larven spiser. Dette ser man i bildeboken ved å vende sidene, mens man i appen konfigurerer dette selv ved å interagere med larven og flytte den slik at den får spist den frukten man selv har plukket. For å engasjere brukeren er adaptasjonen i stor grad deltakende, og fortellingen drives fram av aktivitet og interaksjon med appen fra brukeren.

4.4.1 Medier involvert i adaptasjonen

For å se nærmere på hvilke medier som er involvert i medietransformasjonen, må man som nevnt må man se på den transmediale base for å finne kjernen. Dette gjøres ved å se på medienes modaliteter og modi (Elleström, 2014, s. 37). Bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) finnes i forskjellige utgaver, og noen inneholder en fingerdukke. Bildeboka realiseres gjennom det tekniske mediet bildeboka. Den *materielle* grenseflate kjennetegnes av statiske flate og ark man kan bla i. I bildebøkene er arkene laget av tykk, hard papp. I bildebokappen *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) realiseres det materielle gjennom tekniske medier som smarttelefon eller nettbrett. Den materielle modaliteten er i likhet med bildebokappen om Ruffen annerledes fordi ett nettbrett eller smarttelefon har berøringsskjermer, flaten er med andre ord forskjellig, i tillegg til at de inneholder lysrefleksjoner, musikkens og lydenes lydbølger.

Det *sensoriske* i bildeboka er synet, hørselen og berøringen, mens det i appen i tillegg er det auditive.

Det *spatiotemporale* i bildeboka skiller seg fra appen ved å være mer statisk i sitt uttrykk. Tidsdimensjonen bestemmes av den som blar i boka, mens appen, som inneholder animasjoner, har en annen temporalitet. Man går likevel ikke glipp av så mye om man skulle se vekk fra appen mens man spiller, i motsetning til for eksempel en film. Bildeboka er todimensjonal og inneholder høyde og bredde dimensjon. Appen er tredimensjonal, og har som nevnt romlige dimensjoner som høyde, bredde og dybde. Den har også virtuell tid og virtuelt rom.

Semiotisk er bildeboka og bildebokappen veldig ulike. For å tolke og fatte mening i bildeboka må man avkode symbolske tegn som bokstaver og tall, og tolke dette til meningsfullt innhold. Ikonoteksten hjelper leseren med å forstå gjennom forankring, illustrasjonene viser det teksten sier. *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) -appen på sin side krever en helt annen tolkning, hvor interaktivitet er sentralt. Her må man forstå hva de ikoniske tegnene animasjonene representerer, og på hvilken måte man kan bruke berøringsskjermen for å forstå at man skal gjennomføre en sommerfuglsyklus ved hjelp av oppdrag.

Bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) kan i likhet med *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) kalles et kvalifisert medium ved å se på konteksten og de kommunikative og estetiske egenskaper. Bildeboka som medium har en rik historie som går langt tilbake, og er formet av historiske og kulturelle, samt sosiale konvensjoner, dette ble kort nevnt innledningsvis. Kommunikativt og estetisk appellerer den til barn med sine flotte farger og spennende fortelling om larven som blir til en sommerfugl. De basale sidene ved mediet er som nevnt de sidene som er mer håndfaste, og realiseres gjennom mediets modale egenskaper (Elleström, 2010, s. 27).

Bildebokappen på sin side kan også kalles et kvalifisert medium ved å se på konteksten. Den tilhører en digital tid hvor man skal utforske, teste grenser og finne muligheter man ikke ante eksisterte, på grunn av den teknologiske utviklingen som har gitt oss disse mulighetene. Som operasjonelt kvalifiserende medium er bildebokappen utforskende og kommuniserer for

eksempel i høy grad at grensen mellom det litterære og spillbare er vanskelig å definere, men mulig å tøy. Det estetiske spiller en stor rolle, og er laget for å skape en wow-effekt. Animasjonene er blikkfang, fulle av farger og realistiske elementer, og disse gjenspeiler igjen de mulighetene det digitale i mediet tilbyr.

Dette er to forskjellige medier som har ulik transmedial base, de innehar forskjellige mediekarakteristikker og evner til å formidle et innhold. Adaptasjon kan forstås som en medietransformasjon, og kalles en slags transmediering: det er et medium som representerer noe fra det opprinnelige mediet på en ny måte (Elleström, 2017), og dette ser man i stor grad når bildeboka transformeres til en bildebokapp.

4.4.2 Overføring av karakteriske og narrative trekk

For å finne ut hva som skjer med de karakteristiske trekkene i mediet og hvordan narrative trekk framstilles i en adaptasjon, undersøkes dette på samme måte som i undersøkelsen av appen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2015). Først vil formen og hvordan paratekstene og ikonoteksten som innramming og form overføres og potensielt forandres i et nytt medium undersøkes, det samme gjelder presemiotiske forekomster som ramme rundt. Deretter vil strukturen, innholdet og det narrative betraktes i lys av adaptasjon som overføring og transmediering.

The very hungry caterpillar (Carle, 1969) har som kjent tydelige paratekstuelle elementer, men mangler tittelblad. *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) har ikke paratekstuelle elementer som ligner bildeboka, men et ikon med bilde av larven. Når man trykker på den kommer man inn på appen. ”Instruksjonsvideoen” kan også kalles et paratekstuellet i lys av påstanden til Birkeland og Mjør (2012, s 71.) om at paratekstene er ment for å skape nysgjerrighet og lyst til å lese, fordi den reklamerer for hva appen byr på. De presemiotiske forekomstene det materielle, det sensoriske og det spatiotemporale er som nevnt i forrige delkapittel forskjellig fra bildeboka til bildebokappen. Når bildebokappen har blitt adaptert er det for eksempel en distinkt forskjell på den

materielle grenseflaten, man behøver en sans ekstra i møtet med appen, og man opplever også det spatiotemporale, den temporale og romlige dimensjonen som forskjellig.

Når det kommer til innholdet og hvordan fortellingen overføres fra bildeboka til bildebokappen, har disse ulik strukturering av innholdet. Mens bildeboka er preget av en sekvensiell og tydelig framdrift gjennom sidevendingen, er appen på sin side åpen i måten den struktureres. Framdriften skapes gjennom interaktivitet. Det som allikevel er likt når det kommer til fortellingen, er at larven skal bli til en sommerfugl.

Det narrative i bildeboken innehar en fortellerstemme med et allvitende perspektiv, men verbalteksten er veldig kort og konkret, så den oppleves kanskje ikke som en fortellerstemme. Det er 3. persons synsvinkel og hovedkarakteren er larven. I bildebokappen er det ingen forteller, kun oppdragsmarkører som fylles etter hvert som larven spiser og leker. Denne indikerer framdrift i innholdet. Det er i likhet med bildeboken larvens synsvinkel vi følger også her. Som bruker av appen kan man styre bevegelsene til larven, og dermed selv være en bidragsyter i fortellersituasjonen. Det er tydelig gjennom foregående undersøkelse av overføringen av karakteristiske og narrative trekk, at når bildeboka *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) transmedieres til appen *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015), representeres de karakteristiske og narrative trekkene på en ny og annerledes måte.

4.4.3 Medierelasjoner i adaptasjonen

Medierelasjonene i denne adaptasjonen handler om hvordan relasjonen mellom kilden i adaptasjonen, bildeboka, og mediet som representerer igjen, bildebokappen, påvirkes av overføringen. I tillegg vil mer abstrakte sider ved relasjonen mellom bildeboka og bildebokappen undersøkes.

Som nevnt i foregående kapittel har karakteristiske og narrative trekk blitt påvirket og forandret gjennom overføringen. Det er kun en kilde til denne adaptasjonen, det er bildeboka. Bildebokappen som resultat av transmedieringen er i stor grad forandret gjennom denne transmediering og utvinner et helt nytt uttrykk, i tillegg nye bruksmåter og innhold. Det er likevel en relasjon mellom de to mediene, synliggjort ved hjelp av den lille larven. Dette er et særtrekk som binder de to mediene sammen.

Det kan stilles spørsmål om man opplever appen som et litterært medium eller ikke, men fordi appen ikke har verbaltekst som bildeboka, spiller appen i stor grad på intertekstualitet. Intertekstualitet forklares som "Virkningen av at tekster refererer til andre tekster, direkte eller indirekte" (Tønnessen, 2012, s. 293). Appen refererer til bildeboka i originalformatet gjennom karakteren og karakterens handlinger, som er så tydelig gjenkjennbar.

4.5 Oppsummering

I dette kapitlet har analysetilnærmingen bestått av å presentere gjenstandene for undersøkelse og avdekke karakteristiske trekk ved disse. En intermedial analyse av bildebokapp-ene ble foretatt for å se nærmere på hva som konstituerer bildebokappen som medium. I tillegg har adaptasjon blitt undersøkt gjennom å se på ulike tilnærminger. Deretter har jeg undersøkt transmediale basen i alle gjenstandene for undersøkelse, for deretter å rette oppmerksomhet rundt overføringsprosessen, og hvordan dette påvirker både utfallet, men også andre trekk som innhold, narrative trekk og medierelasjoner, for å nevne noe. Måten bildeboka har blitt adaptert til bildebokappen har vært et sentralt fokusområde for å finne ut av hva adaptasjon er, og hvordan dette påvirker mediene og deres særskilte trekk. Som kvalifiserte medier er både bildeboka og bildebokappen overordnende medietyper konstituert av kontekstuelle forhold, og kommunikative og estetiske kvaliteter. Som basale medier er de kjennetegnet gjennom sine modale egenskaper, altså hvordan vi møter grensesnittet i den materielle modaliteten, hvilke sensoriske modi dette krever, hvordan vi strukturerer det spatiotemporale, og til slutt hvordan vi gjennom den semiotiske modaliteten tolker og forstår mediet. Medieproduktene kan sies å være innholdet, altså fortellingen og handlingen som skal overføres. Likevel sees ofte bildeboken og innholdet på som en enhet, og det samme

gjør bildebokappen og innholdet der (Elleström, 2017, s. 518-520). Gjennom å systematisk ta for seg adaptasjon som transmediering og en spesifikk type medietransformasjon, kan man likevel skilne disse som medietyper og medieprodukter, i tillegg til å avdekke en rekke sider ved mediene som blir påvirket i mer eller mindre grad av overføringen (Elleström, 2017, s. 509-526). Dette har forsøksvis blitt gjort i dette kapittelet. I avsluttende del av oppgaven vil jeg svare på oppgavens problemstilling gjennom å presentere funn, og se disse i lys av oppgaven forøvrig, for til slutt å betrakte digital barnelitteratur i et framtidrettet perspektiv.

5. Oppsummering og konklusjon

I denne avsluttende delen av oppgaven vil jeg forsøke å besvare problemstillingen *Hva karakteriserer adaptasjonene fra bildebok til bildebokapp i tilfellene Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme og My very hungry caterpillar?* Dette gjøres ved å se nærmere på funn i analysedelen, og deretter sammenfatte og konkludere det jeg forsket på i denne oppgaven for øvrig. Jeg vil også ta med et lite delkapittel om digital barnelitteratur i et framtidsrettet perspektiv, for å plassere bildebokappen som en del av den barnelitterære tradisjonen.

I denne oppgaven har jeg studert bildebokappen som en del av digital barnelitteratur, og da med hovedfokus på adaptasjonen av bildebøker for barn til bildebokapper. Dette har forsøksvis blitt satt i et intermedialt perspektiv. Jeg har fordypet meg i adaptasjon gjennom teorier fra Hutcheon (2006) og Elleström (2010, 2014, 2017) sin forskning på intermedialitet og adaptasjon, og brukt dette som grunnlag i tilnærmingen til disse begrepene. Det intermediale perspektivet har for meg skapt en bevisstgjøring omkring begrepet medium, hva som konstituerer et medium, og på hvilke måter dette kan relateres til andre medier.

Når kjernen i min studie har vært å utforske området adaptasjon, har dette vært gjort med utgangspunkt i å få en bredere forståelse av barnelitteratur på tvers av mediegrenser. Elleströms (2017, s. 524) påstand er at om man betrakter adaptasjon er en del av det intermediale forskningsfeltet, i tillegg til et å ha et diakront perspektiv, vil dette lettere hensynta og ivareta de historiske, kulturelle og interdisiplinære relasjonene som er med på å forme medier. Sagt på en annen måte, adaptasjon som del av det intermediale feltet åpner forståelsen av at medier og medieprodukter m.m. som overføres og transformeres, er i relasjon, ikke bare til mediet som kilde til det som blir adaptert, men også i relasjon til et bredere, historisk og kulturelt felt, som andre kunstdisipliner og tradisjoner, for ikke å snakke om opphav. Adaptasjon som en spesifikk type medietransformasjon, nærmere bestemt transmediering, er ingen absolutt kategori, men gjenkjenbar på grunn av sin betingelse om potensiell eller faktisk overføring (Elleström, 2014, s. 3).

5.1 Sammenfatning av funn

På bakgrunn av det teoretiske perspektivet i oppgaven, har analysene av gjenstandene i min forskning hatt en betingelse om overføring, og at denne overføringen kan gjenkjennes som medietransformasjon på en eller annen måte. Disse har tatt utgangspunkt i transmediering, som betyr "... a target media *representing again* certain characteristics of a source media product" (Elleström, 2017, s. 524). Når funnene nå skal sammenfattes, vil dette gjøres på bakgrunn problemstillingen min, og hvordan adaptasjon kommer til syne når en bildebok blir til en bildebokapp. Funnene vil presenteres ved å først se på hvilke medier som er involvert, deretter selve overføringen og hva som har blitt overført, spesielt med tanke på form og innhold, så vil medierelasjoner og det overordnede resultatet av overføringen nevnes. På bakgrunn av disse funnene vil jeg i kapittel 5.2 tilnærme meg en forståelse av hva adaptasjon er, og dermed komme en en konklusjon som et forsøk på et svar på problemstillingen.

For å se på hva som skjer når en bildebok blir til en bildebokapp, har det gjennom analysekapittelet blitt avdekket at når en type medie eller medieprodukt overføres eller transformeres, kalles dette mediatransformasjon. Transmediering er en spesifikk type mediatransformasjon som tar for seg at noe blir forandret eller omgjort etter overføringen (Elleström 2014, s. 20). Det er ikke mulig at bildeboken er nøyaktig lik bildeboken når den er adaptert til en bildebokapp, på grunn av at mediernes modaliteter og modi er forskjellige. Dette ble avdekket gjennom den intermediale analysen, og når den transmediale basen i mine gjenstander ble undersøkt.

5.1.1 Funn i analysen av *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*: bildebok og bildebokapp

Når *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd 1972)/(Gyldendal Norsk Forlag, 2013) skulle analyseres, gjorde jeg et forsøk på å avdekke bildeboka og bildebokappen som medier. Tittelen på bildeboka og bildebokappen er det samme. Dette gir et hint om at vi skal få oppleve noe lignende, og kan kalles et paratekstuel element, noe som avspeiles for å tiltrekke seg lesere eller henviser til hva boka handler om (Birkeland& Mjør, 2012, s. 71)

Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme (Bringsværd 1972) i tradisjonelt bildebokformat har en forankret ikonotekst. Illustrasjonene brukes for å uttrykke det verbalteksten sier. Historien fortelles på en beskrivende og dialogisk måte, med hovedkarakteren Ruffen sin synsvinkel. Bildeboka som medium er formet av presemiotiske forekomster som det materielle, bokas flate, det sensoriske som krever at man ser og blar, og det spatiotemporale som i boka omhandler sidevending og sekvensiell sortering av informasjon i en todimensjonal, romlig dimensjon. Det semiotiske i bildeboka handler om å tolke illustrasjoner og verbaltekst for å forstå fortellingen om Ruffen slik den er intendert.

Bildebokappen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) forsøker å etterligne bildeboka i originalformatet så langt det lar seg gjøre. Som nevnt er titlene de samme, og når man trykker inn på appen dukker en digital representasjon lik bildeboka i originalformat opp. De presemiotiske forekomstene til bildebokappen er materielle i form av berøringsskjerm og lysrefleksjoner, det sensoriske fordrer optiske, auditive og taktile modier, og det spatiotemporale er lik bildeboka, men kan realiseres i tid på en annen måte fordi appen kan bli opplest.

Som medier er bildeboka og bildebokappen tilsynelatende like, men på grunn av deres tekniske medier, realisert på ulik måte. Det sensoriske krever også en annen type berøring når man blar i bildeboka enn når man blar i bildebokappen. Bildeboka inneholder ikke noe auditivt, det er noe man som leser kan avgjøre selv ved å lese boka høyt. I bildebokappen kan man, som sagt, velge å få boka opplest. Ettersom bildeboka tilsynelatende har blitt til en bildebokapp, kan også kalles en remediering i lys av Bolter og Grusin (1999), nærmere bestemt en type gjenbruk fra et medium til et annet. Gjenbruk av innhold og utseende tar oss med inn i mediets umiddelbarhet på samme måte som bildeboka ved at man kan hengi seg inn i fortellingen, men gjør oss også klar over mediet gjennom sin nye innpakning.

I spørsmålet om hva som har blitt overført når bildeboka adapteres, kan man gjennom Hutcheons (2006) teorier kalle det en forflytning, hvor et medium har flyttet sitt innhold og

utseende til et nytt medium. Hensikten er å ta brukeren med inn i fortellingen, og måten den engasjerer på er fortellende.

I henhold til Elleström (2010, 2014, 2017), avdekke de presemiotiske forekomstene at formatet, det tekniske mediet er annerledes. Paratekstene er forsøkt å gjøres så like som mulig. Ikonoteksten er det samme. Men, når det kommer til hvordan innholdet er presentert, vil de bevegelige sekvensene i bildebokappen, i tillegg til det auditive markere en distinkt forskjell. Semiotisk er fortellingen den samme. Videre så kan spørsmålet stilles om man kan oppleve bildebokappen som annerledes på grunn av ekstra elementer i framføringen, eller at man i møtet med den oppleste fortellingen i appen ”sparer” seg for det arbeidet avkodningen av verbalteksten er, og dermed velger dette som en enklere løsning. Med tanke på barn som ikke har lært seg å lese, og kanskje ikke har en voksen som kan lese boka for seg, vil bildebokappen tilby noe bildeboka ikke kan.

Mediene er relatert på grunn av sin historiske og kulturelle kontekst, som en del av en barnelitterær utvikling. Med digitale flaters inntog, og deres muligheter som ikke har vært sett tidligere, er det ikke unaturlig at bildeboka forandres når den blir til en app. De er også relatert gjennom fortellingen, illustrasjonene og karakteren Ruffen. Den kan plasseres som en

5.1.2 Funn i analysen av *The very hungry caterpillar* og *My very hungry caterpillar*

I presentasjonen av *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969) i bokformat ble sentrale kjennetegn og karakteristiske trekk avdekket. Bildebokas paratekstuelle elementer, særlig forsiden og baksiden, gir tydelige bilder på hva boka handler om. Det ble det konstatert at dette er en bildebok med en forankret ikonotekst. Det er illustrasjonene som tar mest plass, og det er begrenset med verbaltekst, men illustrasjonene viser hva teksten sier. Fortellingen drives fram av nummerering og bruk av ukedager, og at larven gjennom oppslagene skal spise. Det er en syklus fra larve til sommerfugl vi følger.

My very hungry caterpillar (StoryToys Entertainment Limited, 2015) som app gir brukeren en spillignede følelse når man går inn på appen, og fordrer til interaktivitet med det samme. Man må trykke og prøve seg fram for å vite hva man skal gjøre. Den har et par elementer som kan kalles et paratekstuelle, og det er for det første ikonet man trykker på for å komme inn på appen. Det er en larve avbildet, og denne er lik den man finner i *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969). Videre må man trykke inn på en meny for å finne en instruksjonsvideo som viser forskjellige bruksmåter for larven. Dette er likevel ikke en oppskrift på hva man skal gjøre, dette må man finne ut av på egenhånd. Dette er et tredimensjonalt univers som preges av fargerike, virkelighetsnære og karakteristiske animasjoner som ligner de man finner i bildeboka. Det er ingen verbaltekst. En eple- og ball-stripe markerer oppdrag som må utføres av den som bruker appen, og er med på å skape framdrift i sommerfuglsyklusen, som er gjenkjennbar fra bildeboka.

Som remediering på bakgrunn av Bolter og Grusin (1999) sine teorier om dette temaet, kan bildebokappen kalles en transformering og en adaptasjon, fordi den gjør om fortellingen og strukturen, men tilpasser dette samtidig til det nye formatet. *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) er en app som i stor grad viser hva bildebokapper kan vise av imponerende artefakter, som animasjoner, klikkbare, morsomme oppgaver og 3D-teknologi som gir en wow-effekt. Den gjør oss klar over mediet på grunn av appens måte å engasjere brukeren for å formidle innholdet.

Det man kan konstatere ut av adaptasjon av bildeboka til bildebokappen gjennom Hutcheons (2006) adaptasjonsteori, er en utvidet intertekstuell forbindelse med opprinnelig verk. Det er larven som er denne forbindelsen, og dette har rot i at appen ikke inneholder verbaltekst. Den kan likevel kalles litterær i henhold til min henstilling av litteratur i et utvidet begrep, og på grunn av det intertekstuelle, kan man gjenkjenne denne litterære karakteren fra originalboka. Appen er deltakende, og oppgavene som utgir seg er appens unike måte å engasjere brukeren som deltaker.

Når det gjelder en tilnærming til det intermediale perspektivet og mediens modaliteter og modi (Elleström, 2010), kan man for det første konstatere at mediene er veldig ulike. Det materielle i bildeboka er preget av bokformatet og dens harde flater, men myke fingerdukke. Appen på sin side er preget av berøringsskjermen, lysrefleksjoner og lydbølger. Det sensoriske i bildeboka krever at man bruker synet og taktile sanser for å imøtekomme bokas krav til leseren. I appen finner man en helt annen sensorisk modalitet, som i tillegg til å kreve at man ser og berører, også inneholder lyder og musikk. Dette kan skrues av. De er brukt som virkemidler for å sette stemning, tid på døgnet eller markere forskjellige scener i spillet. Det spatiotemporale i bildeboka er på samme måte som bildeboka *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Bringsværd, 1972) realisert i tid gjennom sidevending, og man bestemmer selv framdrift i faktisk tid. Den romlige dimensjonen er høyde og bredde. I *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) er det temporale markert gjennom oppdrag som må utføres, at larven må spise og leke. Hvis man ikke gjør disse oppdragene, står tiden stille. Dette kan kalles virtuell tid. Det romlige er preget av det tredimensjonale, og bruker høyde, bredde og dybde for å markere rommet. Rommet i spillet er avgrenset og kan kalles virtuelt. Når det kommer til det semiotiske bruker bildeboka ikonotekst for å appellere til de leserne som ikke kan å lese. Det er på den måten enkelt å følge og forstå handlingen i boka, i tillegg til at sidevending legger opp til framdrift. I appen må man forstå at det taktile må brukes for å realisere innholdet. Den legger opp til nysgjerrighet og inneholder mange elementer som kan trykkes på eller flyttes. Gjennom mediens modaliteter og modi kan man finne ut hva som skiller ulike medier (Elleström, 2010, s.).

Som adaptasjon med bakgrunn i Elleströms (2014, 2017) teorier viser den til at dette er en type medietransformasjon, nærmere bestemt transmediering, ved at betingelsen om mulig eller faktisk overføring er oppfylt. Bildeboka og bildebokappen i dette tilfellet er svært ulike. Ikke bare gjennom den tekniske realiseringen, men gjennom opplevelsen og hva som kreves i møtet med disse. I overføringen er larven beholdt. Dette er et bindeledd mellom de to mediene, og denne intertekstualiteten gjør at man følger appen som en forlengelse av bildeboka. Den føles mer som et spill enn en bildebok, og utfordrer med dette grensene til hva som kan kalles en bildebok.

5.2 Konklusjon

Så, for å tilnærme meg en besvarelse på problemstillingen *Hva karakteriserer adaptasjonene fra bildebok til bildebokapp i tilfellene Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme og My very hungry caterpillar?* har jeg gjennom funnene i de to analysene avklart hvordan gjenstandene for undersøkelse er konstituert som medier. Kildemediet er i begge tilfellene en bildebok i innbundet form. Når disse omgjøres til en bildebokapp, kan man se at disse er adaptert fordi noe forandres, og noe omgjøres, mens noen elementer forblir de samme. Dette konkluderes med utgangspunkt i Elleström sin teori om adaptasjon som transmediering, en spesifikk type medietransformasjon. ”Adaptation must be understood as a target media product representing again certain characteristics of a source media product” (Elleström, 2017, s. 524). Dette sitatet gjentas igjen, fordi det peker på kjernen i adaptasjon, at det nye mediet representerer noe i det opprinnelige mediet på en ny måte. For å forstå dette må man også ta innover seg de intermediale relasjonene tilhørende ulike (og like) medier. Disse har en tilknytning til sitt opphav, til ulike kunstretninger og disipliner, og disse relasjonene må aldri tas for gitt.

Når jeg gjennom denne studien har undersøkt adaptasjon, håper jeg at jeg har klart å kaste et lys over adaptasjon som en del av det intermediale feltet, og at man ved hjelp av det intermediale perspektivet kan se på adaptasjon som et bredt felt med tilhørighet til mange forskningsområder, ikke bare medieforskning. Det å studere medier og deres relasjoner har understreket deres manglende evne til å la seg avgrense og sees som separate enheter, nettopp fordi de inneholder så mange ulike sider.

5.3 Digital barnelitteratur- et framtidsrettet perspektiv

Innledningsvis satte jeg søkelys på gamle medier og nye medier, og hvordan nye medier ofte er basert på godt innarbeidede medier for å bli mottatt og forstått av mottakerne. Henkel (2015) sa i sin artikkel at medier på nye digitale flater utfordrer vår tilnærming og tolkning av både innhold, form og selve mediet. Prytz (2013) på sin side trekker fram at litteratur

preges av sine digitale omgivelser, og for å kalle det litteratur må man snakke om et utvidet litteraturbegrep (Rustad, 2012). Litteratur som flyttes fra et medium til et annet, som bildeboka når den flyttes til en bildebokapp, viser at nettbrettet og smarttelefonen har utnyttet deres tekniske muligheter for å bringe bildeboka, som et godt innarbeidet medium, til brukeren. Den kan være lik bildeboka i originalformat eller den kan eksperimentere med nye former, uttrykk og bruksområder. Bildebokappen kan kalles litteratur i et utvidet litteraturperspektiv.

I min undersøkelse har det kommet fram at å gjøre bildeboka om til en bildebokapp og gjenskape bildeboka på en eksakt måte ikke er mulig. Dette har sammenheng med det intermediale perspektivet, med utgangspunkt i Elleströms forskning, som understreker at adaptasjoner er transmediale, de overfører trekk og karakteristikk fra et medium til et annet, men de forandrer seg likvel i denne prosessen. Man kan heller ikke ta relasjonen til kildemediet for gitt. Når man undersøker adaptasjon i et intermedialt perspektiv viser dette også til relasjoner ut over det som er konstituert der og da, det kan også vise til en kontekst og slektskap til flere disipliner. Dette har kanskje ikke noe hensikt i seg selv å undersøke, men påpeker at intermedialitet strekker medierelasjoner i alle retninger, og at disse på ingen måte kan avgrenses og kategoriseres, noe min undersøkelse har vist.

Samfunnet vil fortsette å eksperimentere med løsninger som kan forenkle hverdagen, men mest interessant i henhold til min studie, måter å underholde mennesker på. Bildebokappen er et godt eksempel på dette fordi den viser at gamle mediertyper og medieprodukter kan oppstå på nytt, i lignende produksjoner eller med ny drakt. Man kan likevel ikke se framover og bane vei for nyvinninger uten å ta et realt tilbakeblikk. Like viktig som å produsere ny ting, er viktigheten av å konservere av det gamle. Bildebokappen *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme* (Gyldendal Norsk Forlag, 2013) bringer bildeboka i originalformat til oss på en nostalgisk, men likevel moderne måte. Den minner oss på det opprinnelige, men forenkler lesningen med sine tekniske sider. Når man likevel må se i et framtidsrettet perspektiv, er den eksperimentelle og intertekstuelle måten *My very hungry caterpillar* (StoryToys Entertainment Limited, 2015) framstår kanskje noe av det fremste eksempelet man kan finne på adaptasjon i et intermedialit perspektiv, som omfavner den brede innfallsvinkelen

Elleström (2017) ser viktigheten av. Selv om resultatet er fjernt fra den opprinnelige bildeboka, har den likevel noen elementer som tar vare på *The very hungry caterpillar* (Carle, 1969). Sett i et barns perspektiv, som ikke har disse kontekstuelle, kulturelle og litterære referansene som mange voksne har, representerer bildebokappen underholdning i deres samtid, og tanken om intermediale relasjoner kunne ikke vært fjernere, sett fra deres ståsted. På en annen side er bildebokappen kanskje deres første møte med aktuelle karakterer og innhold, og for dem vil kanskje en tur på biblioteket gi en motsatt effekt, hvor de kanskje tror bildebokmediet er et resultat av bildebokappen. Om man funderer og spekulerer rundt et sânt perspektiv, vil kanskje bildebokappen være en interesseskaper for bildeboka.

Forskjellige medier krever forskjellige ting. Når bildeboka kanskje krever lesekompetanse og avkoding av ikonotekst, krever bildebokapper med interaktive elementer og animasjon ofte et større deltakerperspektiv med krav om brukerens medvirkning for å formidle innholdet. Vi har i vårt samfunn den suverene fordelten med tilgang til nesten hva det måtte være. Vi tar utgangspunkt i våre interesser, hva som skaper mening og verdi for oss, og dette er med å forme våre valg, som igjen resulterer i at noen innovasjoner flopper, mens andre integreres som en del av vår hverdag. Jeg tror ikke at vi har sett det siste av hverken bildeboka eller bildebokappen fordi det enorme utvalget på en eller annen måte appellerer til oss. Jeg synes det ville vært interessant om adaptasjon kunne blitt undersøkt nærmere i henhold til det feltet jeg jobber på, på det pedagogiske feltet, i tillegg til det psykologiske feltet, for å se hvordan dette påvirker læring og menneskelig meningsskapning og utvikling. Oppgaven har kanskje lagt grunnlaget for en slik undersøkelse ved en senere anledning.

Litteraturliste

Alvesson, M. & Sköldbberg, K. (2008). *Tolkning och refletion. Vetenskapsfilosofi och kvalitativ metod*. Lund: Studentlitteratur AB.

Al- Yaqout, G. & Nikolajeva, M. (2015). Re-conceptualising picturebook theory in the digital age. *Nordic Journal of Childlit aesthetics*, 6:1 26971. <http://dx.doi.org/10.3402/blft.v6.26971>

Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. London: Fontana press. Lokalisert på: http://folk.uib.no/akv092/2014/retorikk/Roland_Barthes,_Rhetoric_of_the_Image.pdf

Bjordvand, A.B. & Tønnessen, E.S. (2014). Teoretiske perspektiver på tekster, medier og lesere. I E.S. Tønnessen (Red.), *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier*. Oslo: Universitetsforlaget AS.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999) *Remediation. Understanding new media*. Cambridge: MIT Press.

Bringsværd, T., A. (1972). *Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme*. Oslo: Gyldendal.

Carle, E. (1969). *The very hungry caterpillar*. World Publishing company: Hamish Hamilton.

Children's technology review. Lokalisert på: <http://childrenstech.com/blog/archives/16426>

Elleström, L. (2010). *Media borders, multimodality and intermediality*. Basingstoke: Palgrave MacMillian. Lokalisert på: <http://www.palgraveconnect.com/pc/doifinder/view/10.1057/9780230275201>

Elleström, L. (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. London: Palgrave MacMillian. Hentet fra: Adobe digital editions 4.5

Elleström, L. (2017). Adaptation and intermediality. I T. Leitch (Red.), *The Oxford Handbook of Adaptation* (s. 509-526). New York: Oxford University Press.

Ensslin, A. (2014). *Literary gaming*. Cambridge: MIT Press.

Gyldendal Norsk Forlag. (2013). Ruffen. Sjøormen som ikke kunne svømme (Versjon 1.1.1) [Mobilapp]. Hentet fra Appstore.

Henkel, A. Q. (2015). Barnelitteratur mellom medier. Appen *Tavs* i et intermedialitetsperspektiv. *Barnelitterært forskningstidsskrift*, Vol. 6, 1-12. <http://dx.doi.org/10.3402/blft.v6.25318>

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. London: Routledge.

Johannessen, T., Tufte, P. A. & Christoffersen, L. (2010). *Introduksjon til samfunnsvitenskapelig metode*. (4. utg). Oslo: Abtast forlag AS.

Kulturrådet. (2018). *Om kulturrådet*. Lokalisert på: <http://www.kulturradet.no/om-kulturradet>

Medienorge.no. (2017). Lokalisert på: <http://medienorge.uib.no/statistikk/medium/ikt/378>

Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). *How picturebook works*. New York: Routledge.

Norsk Barnebokinstitutt (2017), lokalisert på: <http://barnebokinstituttet.no>

Mjør, I. (2010). I resepsjonens teneste. Paratekst som meningberande element i barnelitteratur. *Nordic Journal of Childlit aesthetics*, Vol 1:2010. DOI: 10.3402/BLFT.v1i0.5856

StoryToys Entertainment Limited. (2015). *My very hungry caterpillar* (Versjon 1.4.0). [Mobilapp]. Hentet fra Appstore.

Prytz, Ø. (2013). *Litteratur i digitale omgivelser. En forstudie*. (Kulturrådet, rapport). Bergen: Kulturrådet i kommisjon for Fagbokforlaget. Lokalisert på: http://www.kulturradet.no/vis-publikasjon/-/asset_publisher/N4dG/content/publikasjon-litteratur-i-digitale-omgivelser

Prøitz, L. & Tønnessen, E.S. (2014). Tekstpraksis i mediesamfunnet. I E.S. Tønnessen (Red.), *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier.* (s. 20-38). Oslo: Universitetsforlaget AS.

Rustad, H., K. (2012). *Digital litteratur, en innføring.* Oslo: Cappelen Damm AS.

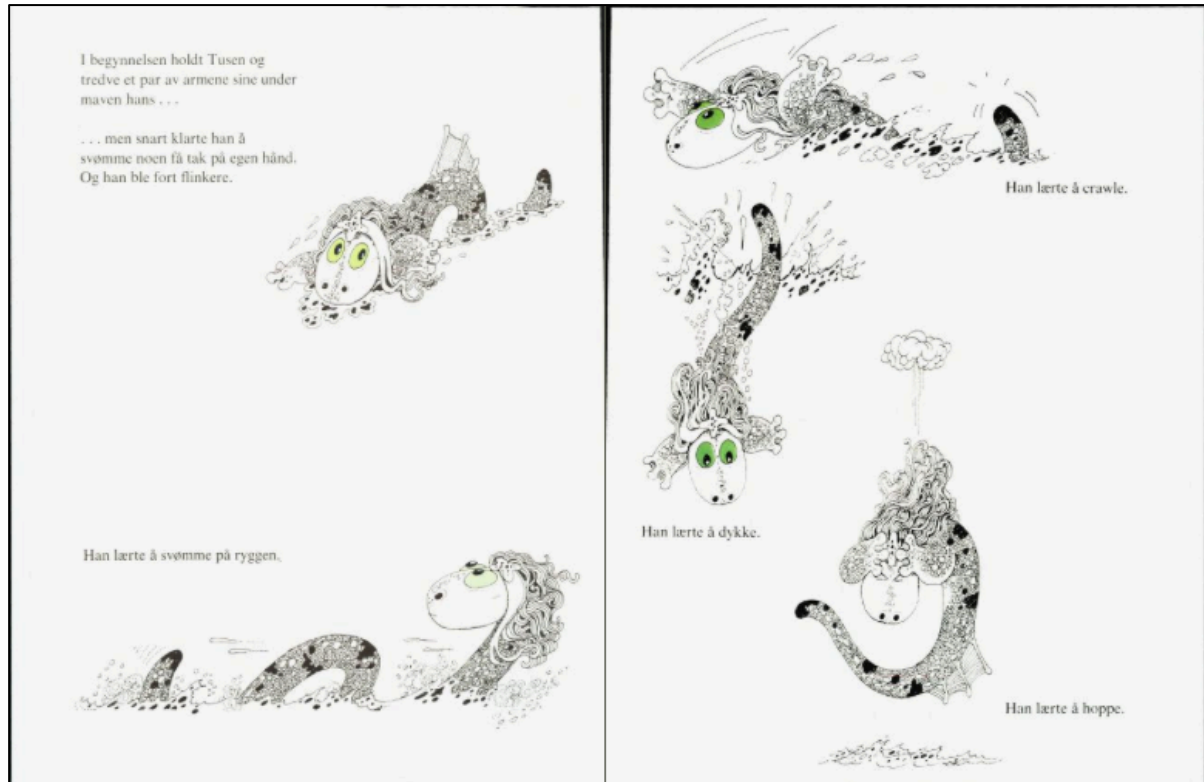
The new bright side of life. (2018). Hentet fra: <http://web2.gyldendal.no/toraage/>

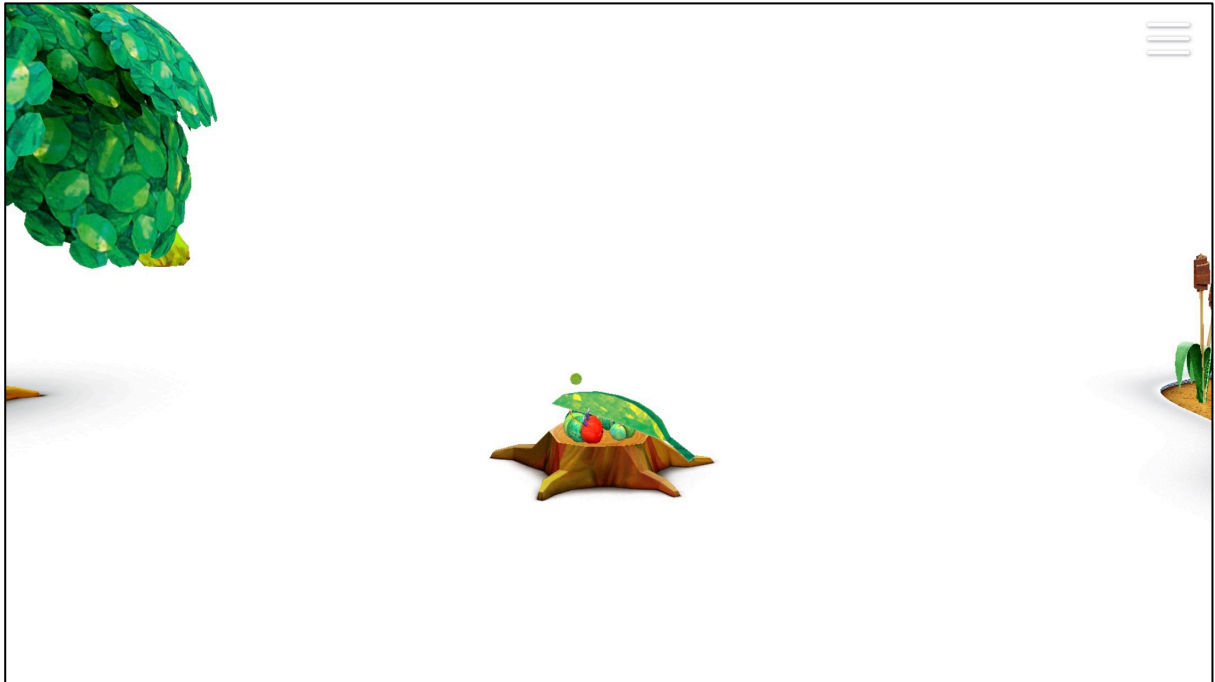
Tønnessen, E.S. (2014). Fra bildebok til app, eller bare litterær app? I E.S. Tønnessen (Red.), *Jakten på fortellinger. Barne- og ungdomslitteratur på tvers av medier.* Oslo: Universitetsforlaget AS.

Aas, I. (2016). *Bildebokappen- i gråsonen? En analyse av My Very Hungry Caterpillar i et intermedialitetsperspektiv* (Masteroppgave, Høgskolen i Bergen). Hentet fra: https://brage.bibsys.no/xmlui/bitstream/handle/11250/2481397/Masterthesis_aas.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Vedlegg

Vedlegg 1



Vedlegg 2

Vedlegg 3

