



Fan
fiction

www

flash

FIKTION I FLASH

av Jens Kirk

Introduktion

Med ankomsten af de elektroniske medier opstod muligheden for en fundamental forandring for alle tekster, herunder fiktion. Fra at være afhængige af de trykte medier fik tekster nu nye alternativer i relation til deres produktion, distribution og konsumption. Og mange forfattere af for eksempel hypervovels greb chancen og udfordrede blandt andet tegnets linearitet i de trykte medier til fordel for nye betydningsmønstre i et elektronisk univers. Men langt den største del af de tekster der blev elektroniske bevarede tætte bånd til det skrevne ord. Således ligner e-bogen jo netop en bog, og et af de første store forsøg på at sprede fiktion på Nettet blev oven i købet døbt Gutenbergprojektet.¹ Også udgivere og forfattere var hurtige til at gribe chancen til at bruge Internettet og W3 til at få deres materiale ud. Men igen er den valgte model den trykte bog. En side på nettet ligner til forveksling en side i en trykt bog, og tekster på Internettet går ofte meget langt for at maskere at de optræder i et nyt medium. Ofte udgør den trykte bog e-tekstens oprindelse og destination.

I denne artikel diskuterer jeg fiktionstekster i det computer- og internetbaserede medium Flash.² Flash er et multimedium og fremstår med en unik kombination af skrift, lyd, billede og video. De eksempler jeg berører, har det tilfælles at de både virker nye og anderledes og samtidigt indskrives i et underordnet forhold til

et gammelt medie – typisk den trykte bog. Jeg peger således på et andet forhold end det Jay David Bolter identificerer som værdiproducerende i forbindelse med remediering. For Bolter er det målebånd vi anvender i bedømmelsen af et medies brug og omformning af et andet medies virkelighedsgengivende praksis det nye medies »[...] ability to capture the 'real' with reference to some cultural standard«.³ Jeg peger på at det netop er bindingen til det gamle medie og ikke kun evnen til at favne virkeligheden der producerer værdi.⁴

I sin bog *Avatars of Story* sætter Marie-Laure Ryan et kapitel af til sin fremstilling af webbaserede fortællinger, multimedier og interaktivt drama.⁵ Hun åbner kapitlet med iagttagelsen, at de grundlæggende betingelser for digital tekstualitet ændrede sig i løbet af 1990erne.⁶ For det første blev computeren nu så udviklet, at det nu for alvor blev muligt at gemme og transmittere andre former for data end blot skrift. For det andet blev pc'erne koblet sammen i globale netværk, hvilket muliggjorde en uhørt hurtig og nem verdensomspændende udveksling af dokumenter. Opfinderen af Flash, Jonathan Gay, giver Ryan ret i at midtialvfemserne udgjorde et vendepunkt.⁷ Selvom Flashes historie begynder før den verdensomspændende etablering af W3, så udpeger han webanimationens fremkomst som den vigtigste begivenhed for produktets succes. Især fremhæves fremkomsten af Netscape og det forhold at

firmaer og virksomheder begyndte at anvende hjemmesider. Specifikt om sommeren 1995 siges det, »[w]e were starting to hear about the Internet and the Web, and it seemed possible that the Internet would become popular enough that people would want to send graphics and animation over it.«⁸ I maj 1996 udsendtes FutureSplash Animator. Et par måneder senere blev det anvendt af både Microsoft og Disney, og inden årets udgang blev det solgt til Macromedia og omdøbt til Macromedia Flash i.o. Siden 1996 er Flash, der nu ejes af Adobe, udkommet i en halv snes versioner.

Selvom det som vi i dag kender under betegnelsen Flash, blot er én af de tekstuelle konsekvenser, som denne drejning af vores kulturs digitale vending fik, er det den væsentligste ifølge Ryan.⁹ Som en tekstuel konsekvens er det væsentligt at erindre om at Flash har en historie, og ikke er et statisk medie, der dumpede ned fra himlen fiks og færdig til gavn og glæde på et tidspunkt i løbet af 90'erne. Det har gennemgået en rivende udvikling og vil sikkert blive ved med det. Dette dynamiske aspekt ved Flash er værd at have i baghovedet, både når man læser fremstillinger som for eksempel Ryans, hvor der er en tendens til at ville anskue fænomenet fra en essentialistisk synsvinkel,¹⁰ og når man arbejder med læsningen af Flash-filer. Når man forsøger at analysere eksempler på Flash, er det derfor ikke uvæsentligt at vide i hvilken version de er blevet til, hvis man vil have et overblik over de udtryksmuligheder forfatteren kunne vælge imellem.¹¹

Ryan nævner dog et træk ved Flash, der synes at kendetegne det som medie. I sin håndtering af tidsaspektet giver Flash mulighed for både at pådutte brugeren sit eget tempo som var det en film og at give brugeren mulighed for selv at bestemme hvor lang tid han eller hun vil bruge på et bestemt forløb. »This possibility to alternate between the leisurely reading experience of books and the forward movement of cinematic movies is what makes interactive digital texts, and Flash texts in particular, truly

unique among media.«¹² Altså, Flashes differentia specifica udgøres af muligheden for at remediere typer af modtageroplevelser, vi kender fra bogen såvel som filmen.

Udover at henvise til en bestemt fil der kaldes en »Flash movie«, optræder begrebet Flash i to andre sammenhænge som groft sagt dækker over afsender- og modtagerpositionen. Man taler således om »The Flash Platform« – et program (eller flere) der anvendes til at producere en bestemt type film.¹³ Flashplatformen er attraktiv for forfattere, da den åbenbart er relativ enkel at anvende. Programmering er forholdsvis overskuelig, og behøver ikke strække sig over år som i tilfælde med tekster der benytter sig af kunstig intelligens.¹⁴ Desuden tilbyder Adobe backup på mange niveauer, for eksempel brugergrupper (»communities«) hvor erfaringer kan udveksles.

Flash bruges også i forbindelse med navnet for den »plug-in« som brugere af Internettet skal have for at kunne se filen, den såkaldte »Flash Player«, på browseren. Flash fungerer på de fleste browsere og Adobe stiller denne gratis til rådighed. Hver gang en ny version ser dagens lys, modtager Internetbrugere der allerede har en ældre version af Flash et tilbud om at downloade den nye. Dette medvirker til at Adobe skønner at mere end 90% af alle computere på Internettet har mulighed for at afspille Flashfilm.

Både når det gælder selve teksterne og deres produktions-, distributions- og konsumptionsforhold er Flash derfor et interessant nyt fænomen i fiktionens verden. Flash kan håndteres relativt enkelt af én person og appellerer til en traditionel forfatterrolle, men ikke udelukkende, da den også gennem Adobes brugergrupper giver mulighed for mere kollektive indsatser. Som tekst virker en Flashfilm unik i sin kombination af skreven tekst, lyd, billede og video. Og så er Flashfilmene tilgængelige for (næsten) alle med Internet adgang og kan som andre webbaserede film sno sig uden om de sædvanlige ledvogtere i kulturens verden (udgivere, bibliotekarer, boghandlere) og nå sin læser gratis og nemt.

Der er derfor alt mulig grund til at betegne Flash som et *nyt* medium. I det følgende behandler jeg et par eksempler der viser det påfaldende forhold at brugen af Flash til skabelse af fiktion altid indskrives i et *gammelt* mediums tjeneste. Men det sker ikke uden modstand fra Flash. Jeg har valgt at analysere to Flashtekster, der tilsammen skal belyse de måder man bruger Flash på i Internetfiktion. Den ene er en adaptation af en allerede eksisterende tekst, nærmere bestemt en bog. Dette er en ofte forekommende anvendelse af Flash til Internetfiktion. Både forfattere, forlag og fans benytter således Flash i bearbejdningen af allerede eksisterende tekster. Denne brug af Flash underordner Flash en allerede eksisterende tekst der anskues som oprindelse eller destination. Men underordningen er problematisk og modsiges i nogen grad af Flashtekstens autonome karakter af selvstændigt værk. Den anden tekst jeg har valgt at kigge på er en såkaldt »original« Flashtekst, en tekst der ikke bearbejder et trykt forlæg, men udgør et selvstændigt værk. Disse Flashtekster er i udgangspunktet ikke underordnet en anden tekst og har ikke en trykt bog som sit ophav eller bestemmelsessted. Men denne uafhængighed er problematisk, da den indskrives i trykte og talte mediers forestillingskredse. Tilsammen er det min hensigt med de to tekster at give et repræsentativt udsnit og danne et slags destillat af brugen Flashfiktion på Internettet.

Et »akkompagnement«

Jeanette Winterson var blandt de første engelske forfattere der benyttede sig af muligheden af en hjemmeside. Hendes interesse for Internettet blev også efterfølgende udtrykt i hendes roman *The PowerBook*, der meget eksplicit tematiserer elektronisk, webbaseret kommunikation. Romanens fortæller fremstiller sig selv som en »language costumier«¹⁵ – en slags sprogskrædder – der så at sige tilskærer historier til indi-

viduelle ønsker fremsat på Internettet, ønsker der opsummeres under mottoet, »Freedom just for one night«.¹⁶ Via e-mail står vedkommende i forbindelse med sine læsere, der kontakter hende med deres ønsker om at få denne eller hin fortælling tilskåret. Romanen omhandler således sprogets og fortællingens muligheder for frisættelse af individet gennem transformation, forklædning, stilisering og bedrag.

Efter sin udgivelse blev romanens første kapitel, der har titlen »Language Costumier« tilfælles med fortællerens erhverv, bearbejdet og lagt på Wintersons hjemmeside som en Flashfilm. Websiden introducerer Flashfilmen med en sammensat analogi til filmens og musikens verden som en ledsagende tekst i et andet medie der fremstiller »[...] some ideas from *The Powerbook* [sic] to provide an animated accompaniment.«¹⁷ På den ene side fremhæves således gennem filmanalogien det specifikke ved Flash over for romanens skrevne ord, nemlig at vi har med en sekvens af levende billeder at gøre. På den anden side nedtoner musikalogien filens selvstændighed og autonomi som medie ved at underordne den romanen. Den bliver til et akkompagnement, et tilbehør, en rent ledsagende tekst. Omvendt understreges romanens betydning som solopræstation. Parateksten¹⁸ understreger altså at vi har med et hierarki at gøre, hvor det nye i form af Flashfilmen er underordnet det gamle, altså den trykte bog.

I det følgende fremanalyserer jeg de ideer og forestillinger fra romanen som Flashfilmen bearbejder og jeg forsøger at vise hvordan bearbejdningen problematiserer det hierarki som parateksten opstiller for de trykte og elektroniske medier. Omkring valget af tekststed til Flashversioneringen er det iøjnefaldende, at man ved at fokusere på romanens første kapitel opgiver muligheden for at gengive de særlige steder hvor romanen foregår. Steder som Paris, Capri og Spital Fields i London fravælges altså og kategorien sted nedprioriteres generelt. Heller ikke butikken Verde, som kapitlet foregår i visualiseres, og figureres ligesom i romanen

kun gennem skriftegnet »Verde«. ¹⁹ Og det er netop skriften som medium, som bearbejdningen af det første kapitel forsøger at frisætte. Hvor fortælleren i romanen bruger skriftsproget som middel til at tilskære en frihedsoplevelse for sine læsere, er det Flashfilmens formål at frisætte skriften. Dette forsøges gennem en kompleks proces hvor billeder, skrift, lyd og video blandes – en proces der skaber et sammenstød mellem det synliges og hørliges betydningsmodaliteter.

Flashbearbejdningen begynder med at dramatisere en interaktionsform, vi kender fra det elektroniske medium. Ved at bede os om at signe ind, imiteres forløbet, når vi åbner vores e-mail. Både romanen og Flashbearbejdningen remedierer således e-mail. Når man har indtastet sit navn, fastholdes e-mailfiktionen, og man modtager en besked om at programmet undersøger om der er kommet nye »mails« før programmet henter to nye »mails« til dig. Den første udgøres af en skreven tekst, der kort introducerer Wintersons roman. Den anden udgiver sig for at være en lydmail, hvor Jeanette Winterson læser første kapitel af sin roman højt. Så langt lever Flashfilmen op til sin status som et akkompagnement til romanen.

Men hierarkiet mellem Flash og roman begynder nu at forskybnes. Sideløbende med højt-læsningen visualiseres et antal ord og fraser udvalgt fra det første kapitel. Der er ikke tale om nøgleord eller centrale fraser. De er ikke selekteret for at understrege hvad der er vigtigt i den talte tekst. De visualiserede ord og fraser, der optræder i Flashbearbejdningen, er først og fremmest interessante fordi de optræder og opfører sig anderledes end skrift normalt opfører sig, hvad enten der er tale om elektroniske eller trykte medier. Ordene gøres dynamiske. De sættes i bevægelse rundt mellem hinanden. Vi er selvfølgelig vant til at det skrevne ord optræder i god ro og orden i klart demarkerede linjer der løber fra venstre til højre med tilpas mellemrum mellem hinanden på den trykte side for eksempel i en bog. Med undtagelse af

overskrifter og andre typografiske konventioner er ord i en skreven tekst desuden altid identiske med hensyn til størrelse og font. Faktisk er det trykte ord på en almindelig side i en bog så identisk med sig selv, at det næsten bliver usynligt som et tegn, og vi glemmer at det betyder på grund af en konvention. Man kan sige at det har været det skrevne ords fornemste opgave ikke at gøre opmærksom på sin status som tegn, men derimod at give uhindret adgang til det betegnede.

Sådan forholder det sig ikke i Wintersons Flashbearbejdning. Hér frisættes det trykte ord. Eller det optræder i hvert fald på en anden måde end vi er vant til. Det trykte ord bruges på måder der er i modstrid med dets forkærlighed for at danne kæder af betydning. Tegnets materielle aspekt problematiseres. Det skrevne ord sættes således i bevægelse i hvad der minder om et tredimensionalt rum. Fra baggrund til forgrund, fra venstre til højre, fra top til bund, og modsat bevæger ordene sig. Nogle bevæger sig langsomt, nogle – især de der inkarnerer »Jack the Ripper« – bevæger sig hurtigt. Og nogle gange ændres ordenes rækkefølge.

De skrevne ord og fraser, de symbolske tegn, som bearbejdningen har udvalgt opfører sig meget mere som de billeder, de ikoniske tegn, Flashfilen også gør brug af, for eksempel den åbne dør, uret og den bærbare computer. I stedet for at udfolde sig efter hinanden i en linje, opfører de sig som billeder og visuelle tegn der bolttrer sig ved siden af hinanden både i rummet og tiden.

Flashbearbejdningen forsøger således at dramatisere muligheden af to slags sproglig betydningsdannelse, to måder at pakke det samme indhold ind på så at sige. På den ene side optræder konventionelle sprogtegn efter linearitetsprincippet og ordene kommer efter hinanden i ordnet rækkefølge i Wintersons oplæsning. På den anden side optræder ordene også visuelt, de optræder ved siden af hinanden. Ved at sammenstille det hørliges logik, hvor betydning folder sig ud i tid, med det synliges, hvor betyd-

ning udfolder sig i rum, problematiserer Flashbearbejdningen af det første kapitel det forhold at vi altid tænker på skrift, det synlige, som en slags tale vi kan høre og som udfolder den-ene-ting-efter-den-anden.²⁰

Denne tematik er jo ikke ukendt her i kølvandet på dekonstruktionen og poststrukturalismen, hvor skriften blev underkastet en gennemgribende kritik. Men i Flash kan skriftens fængsel ikke bare kritiseres, skriften kan også slippes fri, eller man kan i hvert fald få den til at opføre sig anderledes, så den bringes ud af sine vante folder og skaber forvirring i vores vante forestillinger.

Flashbearbejdningen af det første kapitel i Wintersons roman er således mere end blot et akkompagnement. I sin frisættelse af det skrevne ord fjerner Flashfilmen sig afgørende fra romanen. I romanen var skriften blot et middel. I bearbejdningen gøres den til et mål i sig selv. Flashfilmen har derfor en relativ høj grad af selvstændighed, og kunne godt fremstå som et værk der kan læses uafhængigt af romanen. Parateksten nægter imidlertid at skænke Flashfilmen autonomi, og man kan undre sig over hvorfor. I dette tilfælde tror jeg det har at gøre med det forhold at Jeanette Winterson næppe er Flashfilmens forfatter. Som mange andre britiske forfattere benytter hun sig af webdesign firmaet Pedalo til opbygningen og vedligeholdelsen af sin hjemmeside.²¹ Og det er sandsynligvis en programmør dér der har skabt bearbejdningen af romanens første kapitel. For at få Flashfilmen til at fremstå som et værdi- og betydningsfyldt værk må den ikke kunne relateres til en *programmør*, men derimod underordnes romanen og dermed *forfatteren*, som jo har status af værdiskabende agent i den trykte bogs kultur.

Fortællinger til Nettet

Mange Flashfilm udgøres af originale tekster snarere end adaptationer af allerede eksisterende bøger, film, tegneserier, osv. Alan Bigelow

er et godt eksempel på en forfatter eller producent af Flashfilm der i det meste af Flashs levetid har forsøgt at skabe »stories for the web« eller »webyarns« som han også benævner dem.²² Begge betegnelser anerkender åbent et forhold til traditionelle genrer og medier og indikerer at vi har med eksempler på remediering at gøre. Både fortælling (»story«) og skrøne (»yarn«) udgør traditionelle narrative former og henviser endvidere til traditionelle medier – fortællingen som enten skrift- eller talebaseret og skrønen som først og fremmest men ikke udelukkende et mundtligt fænomen. Men det der kendetegner Alan Bigelows fiktion på nettet er ofte et problematisk forhold til traditionelle fortællinger i skrift og tale. Gang på gang får man den opfattelse at hans Flashfiktion netop ikke udviser de specielle narrative træk som vi kender fra fortællinger og krønikker, og det er derfor bemærkelsesværdigt, at de alligevel sammenstilles med dem.

På Alan Bigelows webside finder man hans Flashfilm præsenteret side om side. Hver Flashfilm er repræsenteret ved et ikon der både er reaktivt og interaktivt. Ikonet reagerer når man bevæger cursoren hen over det ved at udløse et specifikt lyd billede for hver fil ligesom filens titel og en kort beskrivelse af den manifesterer sig. Ved at klikke på ikonet åbnes den specifikke Flashfil. For eksempel, ved at bevæge cursoren hen over ikonet der gengiver omridset af et ansigt eller en buste på en lyserød baggrund, udløses en sekvens af fire taktslag af elektronisk musik der gentager sig så længe cursoren berører ikonet. Samtidigt viser der sig en tekstboks der angiver titlen »Because You Asked« og opfordringen »help to create my digital portrait, and then erase it...« efterfulgt af angivelsen af årstallet for uploadningen af filen, i dette tilfælde 2006. Kombinationen af lyd, skrift og billede på det paratekstuelle plan tyder selvfølgelig på, at vi har at gøre med en multimedia tekst. Desuden får man det indtryk, at filen trækker på flere jævnbrydige tegnsystemer for en optimal afkodning. Det virker ikke som

om at tegnsystemerne er underordnet hinanden. Denne treenighed af musik, tekst og billede tror jeg er ret unik for denne type tekster. Det tætteste man kommer på dette fænomen er vel traileeren fra filmens verden, hvor lyd, billede og tale (voice over) kombineres. Men i den unikke og nye paratekstuelle kombination af musik, skrift og billede finder man spor af traditionelle kommunikationsformer. Ikke bare har vi åbenbart at gøre med en skrøne eller fortælling. Titlen »Because You Asked« synes at antyde, at vi har en samtalelignende situation – en situation hvor spørgsmål og svar udveksles mellem et jeg og et du, der både kan være ental og flertal. Desuden er referencen til portrætgenren læsset med literære og kunstneriske associationer til tekster i traditionelle medier, for eksempel *A Portrait of the Artist as a Young Man* og *Künstler* romanen, eller Rembrandt og selvportrættet.

Ved at klikke på ikonet åbnes endnu et paratekstuellet niveau i et nyt vindue.²³ Her finder vi spørgsmålet, »Is Your Computer's Sound On?« og omgrænset af et par skarpe parenteser invitationen »[Begin]«. Spørgsmålet er selvfølgelig ikke et rigtigt spørgsmål man skal besvare bekræftende eller afkræftende. Spørgsmålet har i stedet karakter af en performativ - en opfordring til at tænde for lyden på computeren, hvis den er slukket. Ordet »[begin]«, der fungerer interaktivt, har karakter af en invitation eller ordre. På dette paratekstuelle niveau er det også indlysende, at brugen af performativer og invitationer er et unikt træk ved denne tekst. Det er ikke noget vi forventer af en fortælling eller skrøne i andre medier.

På det paratekstuelle plan foretages en adskillelse af gamle og nye medier. Paratekstens strategi, brugen af elektronisk musik, billede og skrift er et unikt træk ved Flash. På den anden side fremmanes traditionelle medier og genrer på en måde der skaber den tætteste mulige sammenkobling af gammelt og nyt så vi får »webyarn« og »digital portrait«.

På tekstplanet, altså selve Flashvideoen eller filen, fortsættes denne dissociative proces af

gamle og nye medier. Ved at efterkomme invitationen og klikke på knappen »[Begin]« dukker den kortfattede, beskrivende invitation »Help to create my digital portrait, and then erase it...« op igen efterfulgt af billedet af hovedet og lyden af den elektroniske musik vi stiftede bekendtskab med på det øverste paratekstuelle niveau. Neden under hovedet findes ti forskellige ikoner: et hus, et vækkeur, en kop kaffe, en pille, et øje, grønne pengesedler, en svensk nøgle, to mennesker, en antenne og en golfbold. Ikonerne er interaktive, og ved at klikke på dem frembringer hver en kort lexia, bestående af en sætning på højst tolv ord i både tale og skrift. Manifesteret som lydtegn gentages sætningerne igen og igen indtil alle ti er aktiveret. Vi får altså et forløb hvor op til ti sætninger gentages oven i hinanden i takt med at læseren aktiverer knap efter knap. I kontrast hertil manifesterer skrifttegnene sig under hovedet, men kun en lexia eller sætning af gangen. Ved at klikke på en ny knap udskiftes den foregående lexia med en ny. Endvidere bruges skrifttegnene ikke kun som symbolske tegn der danner ord og sætninger med konventionelle betydninger. De fungerer også som en slags billedtegn, der sammen skaber billedet af et ansigt. Helt bogstavligt forvandles det skriftbaserede portræt, de ti lexias, til et visuelt portræt. Symbolske tegn bliver til ikoniske tegn i Peirce's terminologi. Tegn der betyder via konventioner og fortolkningsvaner omdannes til tegn der betyder via lighed. Denne transformeringssegenskab hos symbolske tegn er unik for Flash. Skriften har altid undersøgt sine visuelle betydningsmuligheder ikke kun i form af ekfrasen men også i det grafiske udtryk. Men med Flash bliver det muligt at dramatisere skrifttegnet forvandling til billede og tabet af skriftlighed. Ved at lade de talte lexias danne ekko på ekko i løbet af videoens udstrækning og ved at iscenesætte skrifttegnet som flygtigt og underordnet de ikoniske tegn er det som om »Because You Asked« inverterer forholdet mellem tale- og skriftsprog. Talesproget får gennem gentagelseseffekten et træk af

permanens tilført, også selv om det kun er et ekko, og skriften fremtræder som en ustabil og flygtig substans.

Dette indtryk videreføres i tekstens forløbsstruktur. Her ser vi at »Because You Asked« bryder med traditionelle narrative mønstre. Således afviger teksten meget fra fænomenet plot i traditionelle medier. Eftersom hvert ikon producerer én og kun én lexia, bestemmer aktiveringsrækkefølgen den rækkefølge de ti lexias fremviser. Selv om de ti lexias optræder i en rækkefølge fra venstre mod højre, er der intet der tilsiger at læseren skal aktivere dem i den eller en anden ideal rækkefølge. Teksten selv synes ikke at foretrække én rækkefølge frem for en anden. Antallet af mulige rækkefølger er derfor næsten astronomisk. Det er således op til læseren selv at aktivere ikonerne i en eller anden rækkefølge. Og selvom læseren igennem aktiveringen af knapperne skaber en given orden og rækkefølge mellem de ti lexias, er der intet der tyder på at rækkefølgen har betydning. Selvfølgelig er det altid således at en modtagers indtryk af et budskab ændres når rækkefølgen af budskabets dele ændres. Selv en liste har tendens til at hierarkisere. Det man nævner først er ofte mere betydningsfuldt end det efterfølgende. Det bedste billede på tekstens struktur eller mangel på samme er måske en indkøbsseddel, hvor man har listet alle de ting man mangler i vilkårlig eller i hvert fald ubevidst rækkefølge som de popper op i bevidstheden. Men anskuer vi rækkefølgeproblematikken ud fra en traditionel narrativ synsvinkel, er det indlysende at vi ikke kan opstille en kronologi eller en relation mellem årsag og virkning. Med hensyn til varighed og frekvens er indtrykket det samme. Gentagelse anvendes ikke til at fremhæve betydningen af et lexia frem for et andet, og varigheden af hvert af de ti lexias er næsten identisk. Hvad vi har at gøre med er en liste af udsagn, ikke en fortælling eller skrøne i traditionel forstand.

Dette indtryk gør sig også gældende i forhold til det visuelle portræt. Her er rækkefølgen også ligeegyldig. Selvom det er umuligt at

gennemprøve samtlige kombinationsmuligheder, kan man godt konkludere efter nogle gennemløb af teksten, at det er det samme portræt som skabes hver eneste gang uafhængigt af den rækkefølge de aktiveres i.

Når læseren har interageret med alle ti ikoner og Allan Bigelows portræt er færdigdannet, fremkommer en ny invitation, »Now you can erase me«. Man efterkommer invitationen til at viske portrættet ud ved at bevæge sin cursor frem og tilbage over portrættet. Hvordan man bruger cursoren som viskelæder, skal læseren selv finde ud af. Mens læseren er i færd med at udviske portrættet, forsvinder også de ti talte lexias der hele tiden har optrådt som ekkoer i lydbilledet. Når portrættet helt er udvisket fremkommer titlen, »Because You Asked«, igen, men i en større font og skråt henover midten af skærmen.

Som konsumerer af litterære eller andre kunstneriske tekster i andre medier, er vi ikke vant til at udradere værker, eller til at få dem til at forsvinde på andre måder. På den anden side er det jo indlysende at det digitale portræt aldrig forsvinder rigtigt. Det kan dannes igen og igen, så længe du ikke sletter selve den kodede Flashfil. Selve koden er forudsætningen for den portrætudslettende handling. Som den korte invitation indledningsvist antydede (»Help to create my digital portrait and then erase it...«), så er det netop denne proces der gentager sig hver gang læseren aktiverer Flashfilen. Vi har altså at gøre med et cyklusagtigt forløb hvor skabelse (i ti trin hvis rækkefølge, varighed og frekvens er uvæsentlig) altid efterfølges af en udviskning eller udslettelse lige så ofte som læseren gider. Dette gentagelsesaspekt signaleres måske af lydsidens elektroniske musik, hvis fire taktslag gentages ad infinitum.

Med sin reaktive og interaktive kombination og brug af musik, tale, skift og video udviser »Because You Asked«, som tekst og paratekst, nogle af de træk der er unikke og specifikke for Flashfiktion. Anskuet som digital tekst deler Alan Bigelows Flashfiktion selvfølgelig egen-

skaber med andre elektroniske medier. Men det er iøjnefaldende at parateksten også appellerer til traditionelle genrer og medier – til fortællingen, til skrønen, til portrættet. Det er svært at forsvare henvisningerne til de traditionelle medier og genrer. Det der er slående er jo at vi netop ikke genfinder træk fra fortællinger eller skrøner eller portrætter i ret stort omfang. Paratekstens inddragelse af dem er ikke læsevejledende. Det er ikke produktivt at læse teksten som en fortælling. Vi leder forgæves efter fortællingens grundtræk. Inddragelsen af dem tror jeg derfor har en helt anden funktion. Ved at alludere til kendte tekstformer fra traditionelle medier trækker Flashteksten på den kulturelle kapital som disse typer af tekster har opsparet gennem de traditionelle mediers historie. Ved at appellere til for eksempel det narrative projekt, et projekt som mange er enige om er centralt i menneskets forsøg på at skabe betydning, gør Flashfiktionen sig relevant og interessant, prøver at trække os ind i dens unikke tekstunivers. Der kan også være en supplerende forklaring. Som et elektronisk og netbaseret medium er Flash dermed også et flygtigt medium. Og livet som fil på W3 er fyldt med farer. Filer tages ned, links dør og hjemmesider angribes af virus. Måske er referencerne til de gammelkendte medier og genrer er slags besværgelse der skal beskytte mod flygtigheden og skabe permanens.

Konklusion

I denne artikel har jeg forsøgt at vise at fiktion i Flash er fiktion i et medium med nye spilleregler. Der er en række faktorer der adskiller Flashfiktion fra den trykte. Jeg har fremhævet at Flashfiktion er multimedial og kombinerer skrift, tale, lyd, billede, video. Men det er også væsentligt at fremhæve at Flash tilbyder forfatteren særlige forhold, hvor produktionen af tekster understøttes af Adobeplatformen. Og det er vigtigt at fremhæve at Flash er Internetbaseret og fiktion derfor distribueres via hjemmesider

uden om det litterære felts traditionelle ledvogtere direkte til brugerne ved deres computere. Dermed knyttes konsumtionen til computeren. Kun på en computer med Internet adgang kan filerne afspilles.

I mine nærlæsninger af eksempler på Flashfiktion og deres paratekster har jeg fokuseret på to slags, adaptationen og den »originale« tekst, som jeg mener er repræsentative for brugen af Flash på Internettet. Begge mine nærlæsninger viste, hvordan Flashteksterne er indskrevet i et modsigelsesfyldt forhold til fiktion i trykte og talte medier. Min analyse af Flashadaptationen af begyndelsen af *The PowerBook* viste, at den sagtens kan anskues som mere end det *akkompagnement* som parateksten forsøger at reducere den til. De to tekster adskiller sig tematisk så meget fra hinanden, at det ikke giver mening at fastholde den ene i et underordnet forhold til den anden og anskue Flashfilen som en reklame for romanen. Det er unødvendigt at fastholde *The PowerBook* som ophav og destination for Flashadaptationen, der fungerer fint som selvstændig tekst på både formelle og tematiske niveauer. Samme forhold findes udtrykt ved andre anvendelser af Flash på W3. Også de orienterer sig kraftigt mod den trykte bogs verden som udspring og mål. Dette gælder for eksempel for det »interview«²⁴ der blev lagt ud på John le Carrés hjemmeside²⁵ i anledning af udgivelsen af romanen *A Most Wanted Man* i 2008. Selvom der ikke optræder en interviewer, kan man vel godt kategorisere Flashfilmen som et interview. I hvert fald taler John le Carré meget om sin roman på Flashfilmens lydside. Han introducerer de centrale personer, plottet og de basale politiske, følelsesmæssige og etiske temaer i romanen. Men oftest taler han om romanens steder – for eksempel Hamborg, *Hotel Atlantic*, kontoret for menneskerettighedsorganisationen *Flucht Punkt*, den trappe hvorpå romanens klimaks finder sted. Dette fokus på romanens steder understøttes til en vis grad af Flashfilmens videoside der dokumenterer stederne gennem billeder. Men videosiden går et skridt videre og

dramatiserer romanens overvågningstematik i de mange optagelser af overvågningsudstyr, og i sit overvågningsagtige formsprog. Billederne af mennesker og gader i Hamburg giver indtryk af at være optaget med overvågningsudstyr. Flashfilmen bliver derved til langt mere end et interview. Den bliver til et lille kunstværk i sig selv hvor formen afspejler indholdet. Men denne autonomi nedtones i forhold til le Carrés roman, hvortil den er at regne som en slags trailer. Det nære forhold til den trykte bog er også fremherskende i eksemplerne på fan fiktion i Flash. Andy og Tristan Campells *Capped* ledsages således af kommentaren, »The piece was inspired by John Christopher's 'Tripods' trilogy«. ²⁶ Og websiden beskriver sig selv som indeholdende »[...] a fusion of writing and atmospheric new media that explores digital storytelling, imaginary memories and dream-inspired states« ²⁷, en beskrivelse der reducerer det nye til en stemningsmættende funktion.

Min analyse af et eksempel på en original Flashtekst fastslog samme forhold mellem nye og gamle medier. Læsningen af Alan Bigelows »Because You Asked«, viste at her indskrives Flashteksten som skrøne og portræt i gammelkendte forestillingsverdner, et forhold der virker så meget desto mere bemærkelsesværdigt, når vi nu har at gøre med en tekst der hylder det digitale muligheder. Forløbet med skabelse og udradering, som er angivet i Flashtekstens undertitel, »Help to create my digital portrait and the erase it«, fremhæver de specifikke muligheder en digital tekst har når koden forbliver uafhængig af tekstens overfladeniveau i modsætning til traditionelle fortællinger og skrøner begrænsninger.

Flashtekster som Bigelows har tendens til at ende i arkiver som for eksempel *Dreaming Methods* ²⁸, *Poems that GO* ²⁹, *Electronic Literature Organization* ³⁰ og *Literatronic* ³¹. Et arkiv giver naturligvis beskyttelse mod den flygtig-

hed der er indbygget i et Internetbaseret medium. Men det er også muligt at anskue forkærligheden for arkiver som endnu et symptom på Flashs tætte tilknytning til traditionelle medier. Når Flashfilm klumper sig sammen på websider som var de bøger på et bibliotek ligner det en værdiproducerende gestus. Og jeg mener det er et generelt træk ved Flashfiktion at der appelleres til for eksempel bogens kendte verden i et forsøg på at generere værdi og betydning. Mine egne læsninger af eksemplerne på Flash har også været udført med de briller jeg læser trykt litteratur med. Det var tilfældet med såvel Wintersons som Bigelows tekster, at jeg fandt at de udviste autonomi, at de var selvstændige værker, hvor form og indhold gik hånd i hånd. Men det er jo netop en forestilling der er indlejret i den trykte bogs kultur.

Det er imidlertid ikke sikkert at den trykte bogs verden er det bedste sted at orientere sig mod for fiktion i Flash eller brugen af den. I sit kapitel om Flash nævner Ryan, at »[i]t is difficult to predict where narrative is headed in the age of Flash«. ³² Ifølge hende er Flash kun i stand til at producere relativt korte tekster der ikke kan leve op til det narrative potentiale vi kender fra andre medier. ³³ Flash har appelleret til modsatrettede impulser i produktionen af fortællinger og har været brugt til både traditionelle fortællinger og postmoderne antinarrative eksperimenter. ³⁴ Dette forhold får hende til at spørge om Flash kan bruges til at producere tekster der både er innovative og læsbare. Hun synes at besvare spørgsmålet med et tøvende »ja«. Men det fremsætter hun kun fordi hun kan finde eksempler på Flash tekster, hvor form og indhold går hånd i hånd. ³⁵ Men Flash kunne også vælge at orientere sig mod andre steder, og så at sige tage W3s flygtighed på sig i stedet for at modarbejde den. Så ville Flash for alvor blive et nyt medie.

- 1 Michael Hart, »Gutenberg: The History and Philosophy of Project Gutenberg«, http://www.gutenberg.org/wiki/Gutenberg:The_History_and_Philosophy_of_Project_Gutenberg_by_Michael_Hart, 1992. Sidst tilgået 15/9 2009.
- 2 Strengt taget er Flash et program eller et stykke software der benytter sig af computeren og Internettet som medier. Om det kan kvalificere som et selvstændigt medium er usikkert. Ryan vakler mellem på den ene side at betegne Flash som et program og på den anden som et selvstændigt medium. Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006, s. 156 f. I denne artikel benytter jeg for nemheds skyld betegnelsen medium om Flash. Et kompromis kunne være »submedium« som foreslås af Ryan om computerbaserede fænomener som e-mail, hypertext og chat på Internettet (Ibid., 2006, s. 29).
- 3 Jay David Bolter, »Digital Essentialism and the Mediation of the Real«, i Heidi Philipsen & Lars Qvortrup (red.), *Moving Media Studies: Remediation Revisited*, Frederiksberg C: Samfundslitteratur Press, 2007, s. 201.
- 4 Jeg antager i det efterfølgende, at også et af fiktionens formål er at være virkelighedsgengivende i forhold til nogle kulturelle koder eller standarder.
- 5 Marie-Laure Ryan, *Avatars of Story*, 2006, s. 148–80.
- 6 Ibid., s. 148.
- 7 Jonathan Gay, »The History of Flash«, http://www.adobe.com/macromedia/events/john_gay/, 2001. Sidst tilgået 15/9 2009.
- 8 Ibid.
- 9 Ryan, *Avatars of Story*, 2006, s. 156.
- 10 For eksempel fremhæver hun rumoplevelsen i Flash, og specielt det forhold at Flash har en evne til at skabe et indtryk af dybde gennem en opbygning af lag der er uafhængige af hinanden (2006: s. 158). Jeg tror ikke denne mulighed for tredimensionalitet var indbygget fra starten. Den er udtryk for en bestemt version, snarere end et indbygget aspekt ved Flash.
- 11 I praksis er det dog ret umuligt som ikke-Flash-producernede lægmand at skabe sig et brugbart overblik over hvilke udtryksmuligheder en given version tilbyder.
- 12 Ryan, *Avatars of Story*, 2006, s. 157.
- 13 Adobe, »Adobe Flash Platform«, <http://www.adobe.com/flashplatform/?promoid=DRHWS>. Sidst tilgået 14/8 2009.
- 14 Michael Mateas og Andrew Sterns interaktive drama *Facade* der ved hjælp af kunstig intelligens ændre sit forløb efter det input som brugeren giver, tog ifølge forfatternes eget udsagn fem år at programmere (Michael Mateas og Andrew Stern, *Facade*, <http://www.interactivestory.net/>, Sidst tilgået 17/9 2009).
- 15 Jeanette Winterson, *The PowerBook*, London: Vintage, 2000, s. 1.
- 16 Ibid., s. 3.
- 17 Jeanette Winterson, »The PowerBook«, <http://www.jeanettewinterson.com/pages/content/index.asp?PageID=525>. Sidst tilgået 15/9 2009.
- 18 En websiden kan bedst konceptualiseres som den paratekst der formidler Flash filmene til læseren. Som Genette skriver, så udgør parateksten en tærskel til teksten – en tærskel som er med til at kontrollere tekstens afkodning (Genette 1997: 1 f). I skriftbaserede medier udgøres parateksten af en peritekst og en epitekst som er de træk og konventioner henholdsvis indenfor og udenfor bogen der er styrer ende for vores læsning. I det følgende har jeg valgt at anskue websiden som en paratekst.
- 19 Måske er dette endnu mere underligt når man tænker på at Winterson faktisk ejer en butik, der godt nok sælger frugt og grønt, med navnet »Verde«.
- 20 Kroneksemplet er selvfølgelig Saussures formulering af det sprogliges tegn andet princip – hvad han kalder signalets lineære natur. Saussure fortsætter, »The linguistic signal, being auditory in nature, has a temporal aspect, and hence certain temporal characteristics: (a) it occupies a certain temporal space, and (b) this space is measured in just one dimension: it is a line.« (Ferdinand de Saussure, »The Object of Study«, i David Lodge (red.), *Modern Criticism and Theory: A Reader*, anden udgave, London: Longman, 2000, s. 13) Fordi det ene ord følger det andet i det talte sprog, er skriften blevet konceptualiseret efter samme temporale logik. Når vi læser, hører vi faktisk ifølge denne tradition.
- 21 Pedalo, »Portfolio«, <http://www.pedalo.co.uk/portfolio.asp>. Sidst tilgået 17/9 2009.
- 22 Alan Bigelow, *Webyarns.com: Stories for the Web*, <http://www.webyarns.com>. Sidst tilgået

- 14/8 2009.
- 23 Alan Bigelow, »Because You Asked«, <http://www.webyarns.com>. Sidst tilgået 14/8 2009.
- 24 John le Carré, »The John le Carré Interview«, <http://www.johnlecarre.com/mostwantedman.php>, Sidst tilgået 16/9 2009.
- 25 John le Carré, *John le Carré*, <http://www.johnlecarre.com/>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 26 Andy & Tristan Cambell, »Production Notes«, http://www.dreamingmethods.com/uploads/dm_archive/objects/html/c_object_391299_316726.html. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 27 Dreaming Methods, *New Forms of Fiction*, <http://www.dreamingmethods.com/default.asp?idno=1>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 28 Dreaming Methods, *Archive*, <http://www.dreamingmethods.com/archive.html>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 29 Poems that GO, <http://www.poemsthatgo.com/>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 30 Electronic Literature Organization, <http://www.eliterature.org/>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 31 Literatronic, <http://www.literatronic.com/src/initium.aspx?ForumID=o>. Sidst tilgået 16/9 2009.
- 32 Ryan, *Avatars of Story*, 2006, s. 158.
- 33 Ibid., s. 158 f.
- 34 Ibid., s. 159.
- 35 Ibid., s. 159 f.

Nyckelord: Adobe Flash, fiktion, elektroniske tekster, den trykte bog

Keywords: Adobe Flash, fiction, electronic texts, print books

Summary

Fiction in Flash

With the arrival of the electronic media, the limits and possibilities for writers of prose fiction changed fundamentally. Writers, who had had to depend on the linearity of the signifier in the printed media for the production and consumption of their fiction, were offered new patterns of signification suggested by the computer-based media. And, since the 1990s, multimedia platforms and the W₃ have appeared, allowing writers to manipulate all kinds of text—video as well as audio, written as well as spoken—in an almost endless variety of ways. My paper takes a look at what happens to prose-fiction when it moves from the world of the printed book to the screen. I am interested, first and foremost, in the work of contemporary writers who are using the multimedia platform FLASH in their attempts at »adapting« fiction already in print for the computer screen, for example Jeanette Winterson, or who have moved beyond hard copy fiction and are producing multimedia events instead, such as Alan Bigelow. I show how Flash fiction is inscribed in a problematic relationship with its print twin.

Jens Kirk

Institut for Sprog og Kultur

Aalborg Universitet

i12jk@hum.aau.dk

