

Marte Kvaal

Digitaliseringen som fikk tegneserien til å tenke utenfor boksen

En kvalitativ medieestetisk tekstanalyse av den digitale tegneserien «Homestuck» og dens leseropplevelse

Bacheloroppgave i Medievitenskap

Veileder: Marit Kathryn Corneil

Mai 2021

Marte Kvaal

Digitaliseringen som fikk tegneserien til å tenke utenfor boksen

En kvalitativ medieestetisk tekstanalyse av den digitale tegneserien «Homestuck» og dens leseropplevelse

Bacheloroppgave i Medievitenskap
Veileder: Marit Kathryn Corneil
Mai 2021

Norges teknisk-naturvitenskapelige universitet
Det humanistiske fakultet
Institutt for kunst- og medievitenskap



Kunnskap for en bedre verden

Forord

Denne bacheloroppgaven er skrevet i den avsluttende delen av bachelorutdanningen min i medievitenskap fra NTNU. Oppgaven er et produkt av inngående kunnskap om selvvalgt tema, gjennomføring av et vitenskapelig arbeid, frustrasjon og utvikling for å produsere en bacheloroppgave. Oppgaven utforsker en selvvalgt medievitenskapelig problemstilling som er et resultat av en nysgjerrighet for mindre belyste temaer.

Jeg retter med dette en takknemlighet til mine medstudenter, forelesere og min veileder Marit for tanker og samtaler rundt å skrive en bacheloroppgave. Gode tilbakemeldinger har vært med å forbedre oppgaven forbi det jeg hadde klart å gjøre på egenhånd. En ekstra takk til mine medstudenter igjennom studieløpet Julie, Pia, Helle og Hillevi for en fantastisk god studietid. Til slutt vil jeg takke kjæresten min Truls for støtten og troen på meg igjennom det hele.

Innholdsfortegnelse

Forord	0
Sammendrag	3
1.0 Introduksjon	4
2.0 Teori	5
2.1 Tegneserie.....	5
2.2 Multimodalitet	6
2.3 Remediering.....	6
2.3.1 Hypermediacy og Immediacy	7
2.4 Digital remediering.....	7
2.4.1 Game comics.....	8
2.4.2 Infinite Canvas	9
3.0 Metode og datainnsamling	9
3.1 Innsamling av empiri	10
3.2 Medieestetikk.....	10
3.3 Validitet og kritikk.....	11
4.0 Kvalitativ medieestetisk tekstanalyse	11
4.1 La meg introdusere Homestuck	11
4.2 Det første møtet med «Homestuck»	12
4.2.1 Plattformen til «Homestuck»	12
4.2.2 Side 1: «Homestuck»	13
4.2.3 Side 2: «Enter name.» & side 3: «Try again.»	14
4.2.4 Side 4: «Examine room.».....	15
4.3 Hvilke medieerfaringer aktiveres?.....	16
4.3.1 Internettside.....	16
4.3.2 Hybridmedium	17
4.4 Formidlingens materialitet og teknologi.....	17

4.4.1	Remediert fra nettleseren	17
4.4.2	Remediert fra videospill.....	18
4.4.3	Bestemme lesehastigheten	19
4.4.3	Multimodalitet og Hypermediacy	19
5.0	Drøfting	20
5.1	Hvordan framstår «Homestuck»?	21
5.2	Forsvinner tegneserien i digitaliseringen?	21
5.3	Fallgruver ved digitalisering.....	22
5.4	Flere mulige leseropplevelser	23
6.	Oppsummering og konklusjon.....	23
7.	Referanseliste	25

Sammendrag

Tema for denne oppgaven er digitale tegneserier og deres leseropplevelse med følgende problemstilling: Hvordan kan digitale tegneserier utgjøre en ny leseropplevelse? Målet med oppgaven skal være om digitalisering er med på å forsterke eller redusere leseropplevelsen, og om disse digitale aspektene er med på å forsterke tegneserien eller om det endres til et nytt medium. For å svare på følgende er det brukt teori om digitale tegneserier, webcomics, multimodalitet, remediering, game comics og infinite canvas. Dette er brukt sammen med et medieestisk perspektiv i analysen for å trekke ut hvordan «Homestucks» uttrykksformer spiller en rolle for hvordan tegneserien formidles. Analysen inneholder en objektiv framstilling av tegneserien for å se på hva som gjør en forskjell for formidling. Drøftingen tar for seg spørsmålene om hvordan «Homestuck» framstår. For så å snakke om tegneserien forsvinner i digitaliseringen og hva den gjør å opprettholde sin leseropplevelse som tegneserie. Avsluttende kommer oppgaven fram til at «Homestuck» er en sammensatt digital tegneserie, bestående av nye og gamle funksjoner som styrker tegneserien selv om oppleves den som kompleks og omfattende. Leseropplevelsen forsterkes i den digitale tegneserien og endrer med seg med det ikke til et nytt medium, men den mister på den andre siden den rett fram og mindre komplekse leseropplevelsen ved mange trykte tegneserier.

1.0 Introduksjon

Denne bacheloroppgaven skal ta for seg temaet digitalisering av tegneserier. I 2014 mente Kukkonen (s.523) at man på slutten av 90-tallet ventet seg en revolusjon innenfor hvordan vi leser tegneserier på grunn av digitaliseringen. Så langt mente hun at de fleste tegneseriene ikke tar for seg fordelene ved digitaliseringen (Kukkonen, 2014, s. 521). Bolter og Grusin (1999, s.5) mente allerede i 1999 at vi er i en unik posisjon på grunn av den raske utviklingen av nye digitale medier, og dens nesten like raske respons fra tradisjonelle medier. Tegneserier er et tradisjonelt medie som de fleste av oss forstår uten teoretisk bakgrunn, (Carrier, 2000, s. 2) Allikevel er det ikke skrevet like mye om i akademia. Det er også nesten ikke er skrevet om hvilke konsekvenser som kommer i leseropplevelsen av digitale tegneserier (Dittmar, 2012, s. 83). Det er nå syv år siden Kukkonens uttalelse i 2014, om en ventet revolusjon. Med digitale medier i en stadig endring kan dette landskapet endre seg raskt.

Jeg vil med dette bruke min oppgave til å se på hvordan tegneserien kommer igjennom digitaliseringsprosessen, og hvilke aspekter som kan legge grunn for en ny omvending av hvordan vi leser tegneserier i dag. På bakgrunn av observasjonen på manglende forskning på digitaliseringens innvirkning vil oppgaven se på om leseropplevelsen av tegneserier har endret seg i digitaliseringen. Problemformuleringen min blir følgende: Hvordan kan digitale tegneserier utgjøre en ny leseropplevelse?

For å besvare problemstillingen skal oppgaven først gi en introduksjon til digitale tegneserier. Så trekke inn relevant teori om dens medialitet, og tidligere forskning for å gi en plassering i fagfeltet. Deretter trekke ut remediering og modes som relevante begreper som blir anvendt i en videre drøfting. Videre skal oppgaven forklare valg av metode som skal egne seg til innsamling av empiri til besvarelse av problemstillingen. Dette skal bygge grunnlaget mitt for å videre kunne analysere den digitale tegneserien «Homestuck», og drøfte den digitale tegneseriens nye aspekter og dens leseropplevelse. Avslutningsvis til jeg oppsummere det viktigste fra oppgaven som igjen skal brukes til å svare på problemstillingen, sette det inn i et større perspektiv og muligheter for oppfølging. Målet med oppgaven er å forske mer på digitale tegneserier for å få mer kunnskap om deres digitale aspekter og leseropplevelse.

2.0 Teori

Igjennom teoridelen skal oppgaven plasseres i et overordnet teoretisk rammeverk, og si noe om hvilken medietradisjon oppgaven skriver seg inn i. Teoridelen skal redegjøre, vise forståelse for og aktualisere de spesifikke teoriene som er valgt, sammen med begrepene remediering og multimodalitet som er valgt å beskrive digitale tegneseriers medialitet.

2.1 Tegneserie

For å legge grunnlaget for oppgavens tematikk vil det være en god start med en definisjonsavklaring på hva en tegneserie er. Scott McCloud (1994) har utviklet en enkel definisjon. En tegneserie er “Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer” (McCloud, 1994, s. 20). En tegneserie er bildesekvenser som skal kommunisere informasjon for å lage en estetisk respons til seer. En tegneserie er derfor en form for et visuelt medium som bruker en samling av paneler til å fortelle sin historie. Sekvensene inneholder bilder, ikoner, illustrasjoner, tekst for å oppnå en kunstnerisk effekt (Kukkonen, 2013 s. 5). Denne sekvensielle fortellingsmåten kan sies å ha sine røtter fra tidligere hulemalerier og egyptiske hieroglyfer og maya piktogrammer (McCloud, 1994, s. 11). Vi kan si at tegneserier er en kombinasjon av historiefortelling og bilder, som skal ta leseren igjennom en sammenvevd estetisk fortelling i et visuelt rom.

Oppgaven tar videre for seg Dr. Lukas R. A. Wilde (2015, s. 2) sin definisjon av hva som ligger i det digitale aspektet i digitaliseringen av tegneserien. Han jobber ved Instituttet for Medievitenskap ved universitetet i Tübingen, og han deler begrepet inn i tre ulike deler: «Webcomic», «eComics» og «Scans og Scanlations». Oppgaven skal se nærmere på Webcomics, fordi disse i hovedsak er tegneserier som er produsert og distribuert digitalt (Kukkonen, 2014, s. 521). Den kan også bli skissert først på papir, også får et digitalt ledd ved senere redigering som skyggelegging eller uthevninger. Videre blir webcomics distribuert og lest eksklusivt på nettet, fordi det avhenger av digitale aspekter for å bli lest. Tegneseriene blir hovedsakelig publisert, distribuert og lest igjennom internett. De er ofte individuelle, uprofesjonelle og av uavhengige aktører. Oppgaven skal videre se på webcomics, fordi tegneserien blir laget med digitale verktøy som i større grad vil ta for seg digitale aspekter som kan forme innholdet og leseropplevelsen.

2.2 Multimodalitet

Oppgaven skal videre se på flere måter digitaliseringen har åpnet opp for å endre form og funksjon til tegneserien. Tegneserier forteller sin historie igjennom ulike bilder, ikoner, illustrasjoner og tekst som eksempler på ulike «modes» (Kukkonen, 2013, s. 5). En «mode» er en sosialt formet og kulturelt gitt semiotisk resurs for meningsdannelse, slik som et bilde, skrift, utforming, musikk, bevegelse, tale, bevegelige bilder, lydklipp, og 3D objekter (Wilde, 2015, s. 3 og Kress, 2012, s. 84). Modes blir brukt for å representere kommunikasjon og er det virkemiddelet mediet forteller igjennom. Tegneserier er med andre ord en sammensatt tekst av flere modaliteter som inneholder semiotikk og tegnsystemer for å fortelle sin historie. For tegneseriens del er modes satt sammen av det visuelle, det verbale og det sekvensielle, som skaper et multimodalt uttrykk ifølge Kukkonen (2013, s. 75). Et panel inneholder som regel et bilde sammen med bildetekster, med flere paneler er ordnet i en sekvens på en side (Kukkonen, 2013, s. 5). Mediumet meningsdannelse og kommunikasjon skjer igjennom det multimodale uttrykket, og er derfor viktig å belyse for å få fram tegneseriens leseropplevelse. Wilde (2015, s. 5) mener så at tegneserien ikke defineres av hvilke nye modes som brukes, men hvilke den tar med seg eller bygger på av teknikker og gjenkjennelige trekk fra andre medier. Skal vi følge Wildes forslag er det ikke de nye egenskapene som definerer mediet, men å identifisere de gjenkjennelige trekkene som mediet bygger på fra andre medier.

2.3 Remediering

For å identifisere gjenkjennelige trekk som et medium bygger på fra andre medier kan vi anvende remedieringsbegrepet. Digitaliseringen av tegneserien har ført til at tegneserien kan utvide sin multimodalitet og tilegne seg nye egenskaper for kommunikasjon igjennom remediering. McLuhan skriver at «The «content» of any medium is always another medium.» (1997, s. 8). Innholdet og egenskapene til medier oppstår med andre ord ikke bare av seg selv, men heller blir tilgjengelige. Denne medieevolusjonistiske måten å se på medieutvikling introduserer remedieringsbegrepet til Bolter og Grusin (1999), som er en videreføring av McLuhans tankegang. De ser på forholdet og sammenhengen mellom eldre og nye medier.. Bolter og Grusin (1999, s. 15) begynner med observasjonen at ingen medier i dag ser ut til å utfolde seg i isolasjon fra andre medier. Skal man oppleve et medium som noe fundamentalt nytt, må det skje en stor forandring i selve sanseuniverset som vi har i dag (Mitchell, 2015, s. 120). Skal vi se etter «nye egenskaper» i et medium vil man oppdage at de bygger på, og er en

fortsettelse av andre medieformer Hva som er nytt med nye medier kommer fra hvilke spesielle måter de omformer eldre medier på (Bolter & Grusin, 1999, s. 15). Remediering beskriver alle de forskjellige forholdene av samarbeid, konkurranse, likheter, forskjeller og kan omfatte både form og innhold av ulike medier (Bolter, 2014, s. 427). En representasjon av et medium i et nytt medium er en remedieringsprosess, og kan brukes til å finne trekk et medium bygger på fra eldre medier.

Bolter og Grusin (1999, s. 50) mener at det som er særegent for digitale medier var at disse i første rekke var remedierings medier. Digitaliseringen muliggjør også en remediering av medieestetikk og egenskaper fra andre medieformer. Digitale tegneserier kan derfor remediere estetikken til både analoge tegneserier, men også digital grafikk, spillefilm, nettlesere, eller spillfunksjoner. Dette kaller Bolter (2014, s. 428) «Cross-media» eller «transmedia» som vil bli oversatt til hybridmedier videre i oppgaven. Remedieringsperspektivet kan derfor også brukes til å finne ut om digitale tegneserier har remedierte fra andre medier enn sine forgjengere.

2.3.1 Hypermediacy og Immediacy

Remediering kan foregå igjennom to logikker ifølge Bolter og Grusin (1999, s. 21), under «immediacy» og «hypermediacy». Remediering igjennom hypermediacy handler om prosessen av mediering med synlighet og bevissthet av selve mediumet. Hypermediacy spiller på den oppmerksomheten mot at noe blir presenter ved å representere et mangfold av budskaper i samme bilde. En framvisning av flere medier og hvordan man bruker dette, for å få fram en kompleks informasjonsutveksling gjennom et helhetlig multimodalt uttrykk. Uttrykket vil gi en opplevelse av større oversikt ved å gi mest mulig informasjon i et og samme uttrykk (Bolter & Grusin, 1999, s. 31-34). I motsetning til logikken til immediacy der medieringen sikter mot umiddelbarhet og transparens, ved å viske ut oppmerksomheten rundt mediet (Bolter, 2014, s. 428).

2.4 Digital remediering

Digitalisering har ført til en utvidelse av tegneseriens multimodalitet, ved å kunne remediere estetikk fra etablerte medier. Skal vi følge Bolter og Grusin (1999) er ikke dette nye egenskaper som tegneserien tilegner seg, men de er remedierte. Oppgaven skal se nærmere på denne digitale remedierte estetikken som en utvidelse av tegneseriens medialitet.

2.4.1 Game comics

Ettersom tegneserier går fra å kunne leses fra trykk til skjerm ser vi en fremvekst av hybridformer. Goodbrey (2015, s. 3) mener at det er i digitaliseringen sammensmeltningen mellom medier skjer og skaper hybridmedier. Goodbrey (2015) har sett på hybridiseringen og utviklingen av de to mediene tegneserier og spill. De har forskjellige type kryssinger både visuelt og narrativt der spill har lenge tatt med tegneseriens estetikk slik som «Cuphead» (StudioMDHR, 2021) og «The Wolf Among Us» (Telltale, 2021). Vi ser videre at digitaliseringen av tegneserier har ført til at de to mediene deler samme plattform for bruk og distribusjon, som åpner for fremveksten av hybridformen mellom tegneserier og videospill (Goodbrey, 2015, s. 12). Goodbrey definerer «gamecomics» «...as a game that takes the underlying structure and language of comics as the basis for its gameplay» (2015, s. 3). Så en hybrid av de to mediene må inneholde hovedtrekk ved begge sider. Både å sette sammen mekanismene med å spille og karakteristikene av tegneseriereformen i spillingen (Goodbrey, 2015, s. 12). Den visuelle kryssingen går også begge veier, tegneserien låner egenskaper fra spill og spill tar til seg estetikk fra tegneserien. Oppgaven skal i analysen se på hvordan en digital tegneserie kan låne egenskaper fra spill.

For å kunne se på en gamecomic er det viktig å belyse det underliggende konseptet til videospill og dens nøkkelegenskaper. Videospillteoretiker Jesper Juul (2005, s. 36) identifiserer videospill inn i seks hovedtrekk. Han deler spill inn i:

- 1) Regler: Et regelbasert system.
- 2) Variabelt kvantifiserbart utfall: Spill har varierende mulige utfall.
- 3) Verdiforskjeller av utfall: De mulig forskjellige resultatene som kan komme av spillet er tilordnet forskjellige verdier, noen er positive og andre negative.
- 4) Spiller innsats: Spilleren gjør en innsats for å påvirke resultatet.
- 5) Spilleren er følelsesmessig knyttet til utfallet: I den forstand at en spiller vil være vinneren og være lykkelig i et tilfelle av et positivt resultat, i motsetning til en taper av spillet i et negativt resultat.
- 6) Konsekvensene av spillingen kan velges: Det samme spillet med de samle regelsettet, kan spilles med eller uten å få konsekvenser i virkeligheten. Slik som spill der du gambler penger, du kan velge å satse ekte eller falske penger.

De fleste spill inneholder alle disse seks kriteriene, men modellen til Juul (2005, s. 36) åpner også til å bli brukt til karakterisering av hybridformer som har deler av de grunnleggende karakteristikkene mener Goodbrey (2015, s. 47). Analysedelen kommer til å ta med seg denne tilnærmingen ved å ta med grunnleggende egenskaper fra digitale tegneserier og videospill vurdere de som et sett med et sett nøkkelegenskaper.

2.4.2 Infinite Canvas

«Infinite canvas» er definert av Scott McCloud (2000, s. 222 & 215) som et begrep for å forklare digitale tegneserier der skjermen ikke fungerer som en side, men som et midlertidig vindu på en del av hele fortellingen. Panelsekvenser kan eksistere utenfor skjermen, og bildene kan også bli plassert ubegrenset ved siden av hverandre, fordi den ikke trenger å passe inn på en side (McCloud, 2000, s. 222). Kukkonen (2014, s. 523) forklarer at infinite canvas tegneserier ikke har noe skjæringspunkt slik som panelsekvensene i trykte tegneserier. Skal man lese en digital tegneserie som bruker infinite canvas, må man derfor scrolle og ikke bla slik man leser trykte tegneserier på. Det er en designstrategi basert på å behandle skjermen som et vindu istedenfor en side. Det grunnleggende premisset er at det ikke er noen grunn til at tegneserier må deles opp i paneler og sider når de flyter på nettet. (McCloud, 2000, s. 222). Det å bruke nettsiden som ut uendelig lerret bygger på internetts gamle «hypertekst». Der dokumenter på nettet er koblet sammen igjennom internettet. Slik kan også individuelle paneler kobles sammen i en interaktiv «matrix» av narrative valg (McCloud, 2000 s. 214).

Infinite canvas er en remediert mode gjort tilgjengelig av digitaliseringen, som tegneserien kan tilegne seg.

3.0 Metode og datainnsamling

Metodedelen skal vise framgangsmåte for datainnsamling av empiri, og drøfting av validitet og kritikk. En godt egnet framgangsmåte til å se på digitale tegneserier vil være en kvalitativ tekstanalyse, der tekstbegrepet vil ha en utvidet forståelse (Østbye mfl., 2007, s. 61). Valg av metode begrunnes med at tekstanalyser stiller spørsmål til teksten, i et ønske om å vite mer om en bestemt tekst eller en type tekster. En kvalitativ studie går så gjerne i dybden på et enkeltfenomen (Østbye mfl., 2007, s. 57). Ettersom oppgaven skal ta for seg en enkelt analyse av en tegneserie vil dette egne seg som metode. I en tekstanalyse er det nærhet mellom teori, begreper, perspektiv og prosedyre for analyse av konkrete tekster (Østbye mfl., 2007, s. 58).

Tekstanalysen vil derfor suppleres med medieestetikk som perspektiv sammen med teori, begreper og problemstillingen som gir retning til analysen.

3.1 Innsamling av empiri

Oppgaven skal samle inn data i form av skjermdumper av den digitale tegneserien, og beskrivelse av medieerfaringer. Skjermdumpene skal brukes som illustrasjoner for å vise estetikken og bruk av digitale aspekter. Disse viser på den andre siden ikke leseropplevelsen, flyten og de interaksjonene leseren har med den digitale tegneserien. Østbye (mfl., 2007, s. 11) mener vi kjenner til budskap mediene formidler fra hverdagslivet og gjør oss erfaringer ved å være mottakere av budskapene. Det vil derfor bli gjort beskrivelser av egne medieerfaringer som skal svare på den analytiske interessen for de uttrykksmessige aspektene. Samlet vil skjermdumper og beskrivelse av medieerfaringer utgjøre en del av oppgavens empiri.

3.2 Medieestetikk

Medieestetikk skal så bli brukt som en betraktningssmåte og forskningstilnærming sammen med den kvalitative analysen for innsamling av data. Dette gjøres fordi «Tekstanalyse og medieestetikk kan i visse tilfeller utfylle hverandre.» ifølge Liv Hausken (2009, s. 9), som er førsteamanuensis ved Institutt for medier og kommunikasjon ved universitetet i Oslo. Hun stiller spørsmålet om hvordan mediets uttrykksformer spiller en rolle for hva som formidles. Medieestetikken er opptatt av «mediets betydning for hvordan noe framstår» (Hausken, 2009, s. 9). Ved å utvikle en generell estetikk som tar for seg det erfaringsmessige aspektet ved medieteknologier og formidlingsformer (Hausken, 2009, s. 8). Analysedelen skal derfor se på formidling, mediering, hvilke medieerfaringer den spiller på og formidlingens materialitet og teknolog i et konkret undersøke et estetisk møte (Hausken, 2009, s. 9). Medieestetikk som analysemetode vil egne seg til å besvare problemstillingen fordi den belyser et møte med den digitale tegneserien, og ser på hvilke uttrykk og medieerfaringer som blir skapt som former leseropplevelsen. Der analysens hovedformål vil være å konkretisere dette perspektivet og bidra til å klargjøre problemstillingen (Hausken, 2009, s. 163). Metoden skal sammen med relevant teori og ulike spørsmål til empiri samlet kunne svare på problemstillingen.

3.3 Validitet og kritikk

Det er viktig å belyse gjennomføring, styrker og svakheter ved medieforskning (Østbye mfl., 2007, s. 5). På bakgrunn av dette vil oppgavens validitet bestå av hvorvidt oppgaven svarer på problemstillingen, dens transparens og forfatterens grunnlag for kritisk vurderingsevne og analytiske ferdigheter i resepsjon av medietekster. For å få en generaliserende forskning trengs det også et større mangfold av analyser (Østbye mfl., 2007, s. 13-14). Metoden vil derfor bli brukt både som framgangsmåte for å gi svar på problemstillingen, samtidig som den vil sikre kvalitet i svaret. Mediestetikk som metode tar i bruk medieerfaringer fra et subjekts erfaring, og det er kjent at forskerens perspektiv er avgjørende for hva som blir observert. I denne oppgaven vil ikke bli sett på som en feilkilde, men en utviklet tradisjon for å inkludere subjektets posisjon som en del av forskningsobjektet (Hausken, 2009, s. 18). Man kan ikke generalisere ut ifra sine egne erfaringer, men kan på den andre siden fortelle sin subjektive oppfatning av noe (Hausken, 2009, s. 19). Konklusjonene som blir trukket ut av oppgaven må derfor ikke bli sett på som én universell leseropplevelse, men en mulig leseropplevelse på bakgrunn av oppgavens validitet og ifra forfatterens egne medieerfaringer.

4.0 Kvalitativ medieestetisk tekstanalyse

I denne delen skal oppgaven ta for seg en kvantitativ tekstanalyse av webcomicen «Homestuck» ved hjelp av et medieestetisk perspektiv. Den kvalitative tekstanalysen skal gå inn å se nærmere på hvilke digitale egenskaper tegneserien tilegner seg som følge av digitaliseringen. Ved å trekke inn teori og trekke ut konkrete egenskaper vil det samlet kunne undersøke endringer i den estetiske opplevelsen av tegneserieformen.

4.1 La meg introdusere Homestuck

«Homestuck» er en webcomic laget av Andrew Hussie mellom 2009 og 2016 (Glazer, 2021, s. 96). Tegneserien har hatt stor innflytelse og samarbeid fra sine lesere i å forme innhold, med ideer og tilbakemeldinger (Homestuck Official, 2016). Den digitale tegneserien er et unikt og massivt internettbasert narrativt verk, bestående av over 8000 sider og inneholder ulike variasjoner av medieformer (Glaser, 2021, s. 96). Tegneserien defineres som en webcomic fordi den bruker disse variasjonene av medieformer, og derfor kun er tilgjengelig på nett. «Homestuck» tar også for seg egenskaper og estetikk fra videospill, som gjør at tegneserien kan

ses på som en gamecomic. De digitale aspektene i tegneserien gir et unikt digitalt uttrykk for historiefortellingen og den visuelle presentasjonen. «Homestuck» egner seg derfor godt som analyseobjekt, fordi bruken av digitale modes eventuelt kan endre en leseropplevelse. «Homestuck» er som nevnt massivt og komplekst, så en medieestetisk analyse av hele tegneserien vil kreve en adskillig større oppgave. Derfor vil analysen ta utgangspunkt i de fire første medieerfaringene ved introduksjonen i de første panelene

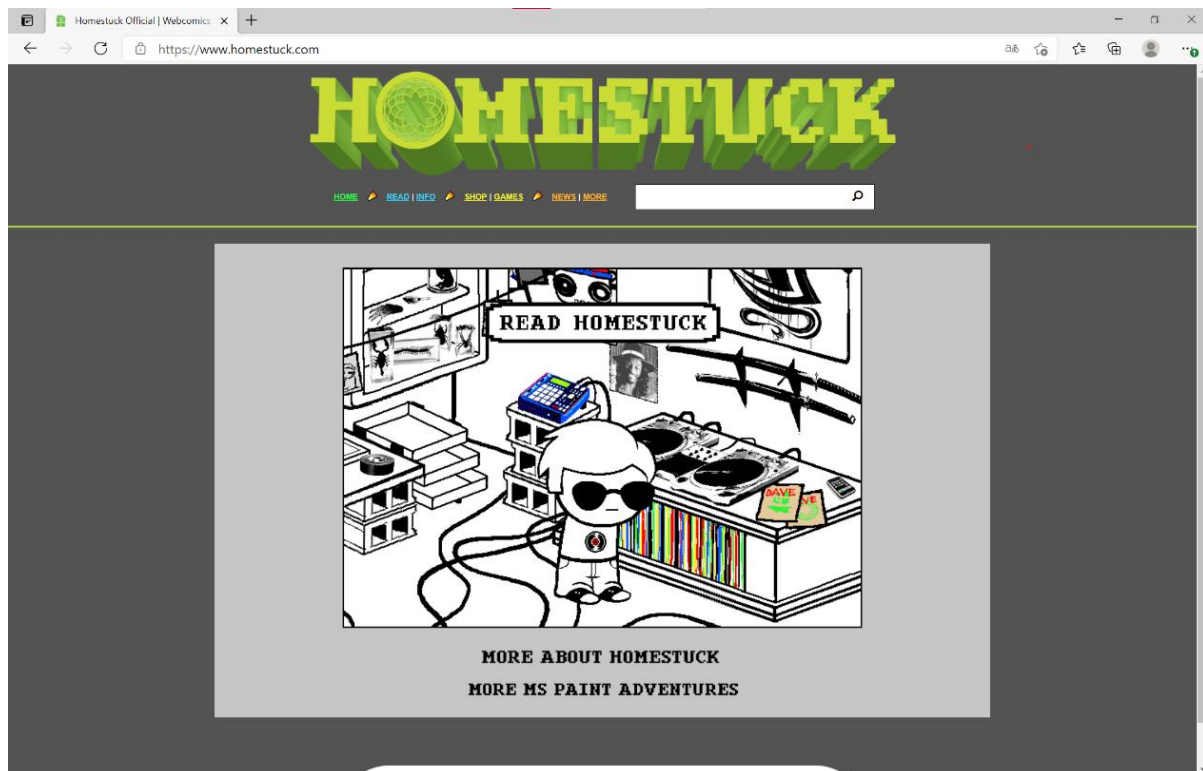
«Homestuck» sin historie handler om John Egbert og hans venner som skal spille et videospill. Det bursdagen hans og videospillet «Sburb» trigger en apokalypse. John og vennene hans må vinne spillet sammen for å gjøre verden normal igjen. Webcomicen tar deg igjennom et tankevridd og sjangerutforderende eventyr (Hussie, 2018b). «Homestuck» ligger i en sjanger mellom fantasi, science-fiction og horror. Samlet framstår «Homestuck» som en episk saga som inkluderer en nesten uendelig kamp mot det gode og det onde, med jordens skjebne i fare (Glaser, 2021, s. 98).

4.2 Det første møtet med «Homestuck»

Analysen skal starte med et konkret møte med «Homestuck», for å se på hvordan tegneserien er bygget opp. Det skal være en objektiv beskrivelse av hvordan mediet framtrer i form av representerende egenskaper relevant til problemstillingen. For å analysere estetikken til «Homestuck» skal vi se på det som et narrativt verk, med en unik kryssning av digital og analoge medieformer.

4.2.1 Plattformen til «Homestuck»

For å kunne lese «Homestuck» må du gå inn på nettsiden til tegneserien (Hussie, 2018a, se skjerm bilde 1). Tegneserien inngår i en nettside med flere muligheter for å lese «Homestuck» og klikke seg videre. Du kan blant annet lese flere tegneserier fra forfatteren, få informasjon om tegneserien, handle artikler og lese en blogg fra Hussie. Det er en scrollebar på høyre side som muliggjør å flytte siden opp og ned. Tegneserien utspiller seg i et panel sentret midt på siden. Øverst på panelet er det en knapp som det står «Read Homestuck», som starter lesingen av tegneserien.



Skjerm bilde 1. Hussie (2018c) *Homestuck sin forside*, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/> (Hentet: 02. mai 2021).

4.2.2 Side 1: «Homestuck»

Når man klikker på «Read Homestuck» beholder siden rammene av nettsiden, der panelet hvor tegneserien utspilles endres. Skjerm bildene vil videre derfor kun være et utklipp av der panelet der tegneserien utspilles (Se skjerm bilde 2). Det første panelet av «Homestuck» starter med en åpning som ligner den første interaksjonen i mange rolle- og eventyrspill, ved å presentere hovedpersonen og situasjonen som utspilles. På den første siden av blir man også oppmerksom på at det ikke bare er et stillbilde, men en bevegelse i form av en gjentakende animasjon. Det er bevegelsene i øynene til karakteren som skifter fra å se rett på leseren, blunke og se rundt i rommet. Den navnløse gutten står alene foran en dør ved siden av en kake, uten hender til å gjøre noe og som tydelig venter på en spillerinngang. Nederst på siden får leseren muligheter til å navigere i tegneserien, med «Save Game», «Auto Save», «Load game» og «Delete Game Data». Videre kan du klikke på «>Enter name.» nederst på siden, som tar deg til neste panel. Teksten ser ut som en hyperlink uthevet med understrekning og blå farge.



Skjerm bilde 2. Hussie (2018d) *Homestucks første panel*, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/1>

(Hentet: 02. mai 2021)

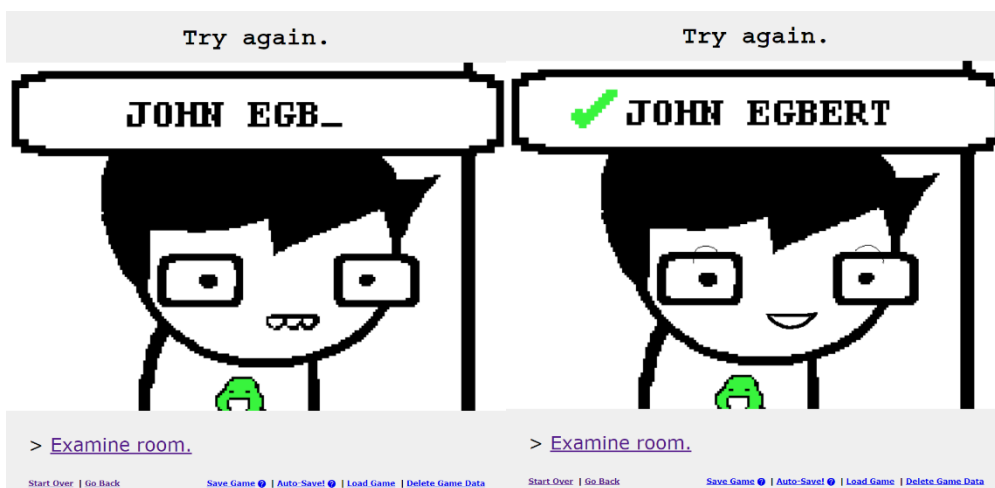
4.2.3 Side 2: «Enter name.» & side 3: «Try again.»

Når du kommer til det neste panelet av «Homestuck» minsker panelets størrelse (Se skjerm bilde 3). Panelet zoomer inn på John sitt ansikt som har en ny repeterende animasjon av et navn som tastes inn. Teksten «Zoosmell Pooplord» (Hussie, 2018a, s. 2) kommer opp. Karakteren får en negativ reaksjon på navnet sammen med teksten «Try again, smartass» (Hussie, 2018a, s. 2) i rød skrift. John gir en respons på at navnet ikke er riktig. Som om noen blir hindret i å gi karakteren et vitsete navn, eller at karakteren selv ikke ønsker det. Ved å klikke på hyperlinken «>Try again.» kommer neste panel opp. Panelet beholder samme estetikk med bilde av John sitt ansikt (Se skjerm bilde 5), og «John Egbert» (Hussie, 2018a, s. 3) blir foreslått som nytt navn. Karakteren uttrykker et smil og navnet får et grønt sjekkmerke. Animasjonen skaper med dette en sammenheng og flyt mellom panelene (Se skjerm bilde 3-6). Nederst i venstre hjørne kommer det opp to nye knapper med teksten «Start Over», og «Go Back», med mindre skriftstørrelse og samme hyperlink estetikk.



Skjerm bilde 3. Hussie (2018e) Homestucks andre panel, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/2> (Hentet: 02. mai 2021).

Skjerm bilde 4. Hussie (2018f) Homestucks andre panel 2, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/2> (Hentet: 02. mai 2021).



Skjerm bilde 5. Hussie (2018g) Homestucks tredje panel, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/3> (Hentet: 02. mai 2021).

Skjerm bilde 6. Hussie (2018h) Homestucks tredje panel 2, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/3> (Hentet: 02. mai 2021).

4.2.4 Side 4: «Examine room.»

Ved å klikke seg videre i tegneserien på «>Examine room.» endres bilde til et gutterom (Se skjerm bilde 7). John står fortsatt armløs foran døra og har ikke beveget seg. Vi kjenner igjen kaken og plakaten fra det første panelet (Se skjerm bilde 2). Det er ingen animasjoner i dette bildet, men noen elementer er uthevet med farger. Teksten slutter med «What will you do?» (Hussie, 2018a, s. 4), som henvender seg til en ny interaksjon fra leseren, men hyperlinken med «>John: Quickly retrieve arms form drawer.» (Hussie, 2018a, s. 4) gjør slik at leseren blir fortalt hva John skal gjøre, som neste sekvens av tegneserien. Som leser står du ikke helt fritt til å bevege deg rundt i rommet, men du kan trykke deg videre i tegneserien ved å klikke på hyperlinkene nederst på siden.



Skjerm bilde 7. Hussie (2018i) Homestucks fjerde panel, Tatt fra: <https://www.homestuck.com/story/2> (Hentet: 02. mai 2021).

4.3 Hvilke medieerfaringer aktiveres?

Etter en objektiv framstilling av «Homestuck» skal det bli trukket ut kjennetegn som aktiverer eller forutsetter andre medieerfaringer, sett i lys av teori om digitale tegneserien og tidligere erfaringer med tilsvarende medier.

4.3.1 Internettside

For å lese «Homestuck» må du gå inn på tegneseriens internettside som gir en forståelsen av tegneserien som digital. «Homestuck» forutsetter medieerfaringer om nettsidens interaksjoner, fordi man må klikke seg videre for å kunne lese tegneserien. For å få opp flere valgmuligheter og informasjon må du også scrolle på siden (Se skjerm bilde 1). Tekstene du skal klikke på for å komme til et nytt panel er også på hyperlinker som krever en medieerfaring for å skjønne at der er der man skal klikke. Slik som avisartikler, der disse blir satt inn for å vise til videre lesing eller tidligere dekning av saken. «Homestuck» spiller på og aktiverer medieerfaringer til interaksjonsmuligheter til nettsiden.

4.3.2 Hybridmedium

«Homestuck» skaper også en medieerfaring av en hybridisering mellom tegneserier og spill. Det som gjør at «Homestuck» får medieerfaringer til tegneseriesjangeren er det visuelle og det sekvensielle. Der tegneserien får sin meningsdannelse og kommunikasjon igjennom sammensetningen av tekst og bilde i sekvensielle paneler. Det er også en videre kobling til videospillsjangeren med aspekter i medieestetikken som minner om videospill. Noen elementer i paneler er uhevet med farger slik det er i typiske eventyrspill, som gjøres for å vise hvilke elementer som er viktige for interaksjonsmulighetene i et videospill. «Homestuck» tar også for seg bevegelse i tegneserien, der John i første panel blunker og ser seg rundt i rommet. Dette minner om små bevegelser som skjer med avataren i spill når man ikke interagerer med spillet en periode. Tegneserien tar også for seg et par nøkkelegenskaper fra videospill som, interkasjon, og at det er regelbasert. Dette gjør «Homestuck» til en gamecomic. Videospillet har formet historiefortellingen av «Homestuck» både i estetikk, deltagelse og sjanger. Sammen med medieerfaringer av trykte tegneserier i det visuelle og det sekvensielle, skaper «Homestuck» en medieerfaring som et hybridmedium mellom tegneserier og spill.

4.4 Formidlingens materialitet og teknologi.

Videre skal analysen trekke ut hvilke formidlingsfunksjoner og former som gjør en særlig forskjell for hvordan tegneserien framtrer. Oppgaven skal også se på hvilke paralleller som finnes mellom andre mediers formidlingsformer.

4.4.1 Remediert fra nettleseren

Nettsiden er en formidlingsfunksjon som gjør en forskjell for hvordan tegneserien framtrer. Den gir en plattform og en ramme til «Homestuck» som former tegneserien. «Homestucks» ulike paneler har sin egen internettsadresse, og oppdateres etter hvert som man trykker seg videre på hyperlenkene. Scrollebaren gir også muligheten til å navigere seg videre på et større lerret, som er en parallell med nettleserens formidlingsformer. «Homestuck» remedierer både dens funksjoner, og nettsiden lager en infinite canvas til tegneserien som gir en ny estetikk. Skal man lese en digital tegneserie som bruker infinite canvas må man scrolle og ikke bla slik man leser gamle tegneserier. «Homestuck» har et annet skjæringspunkt enn panelsekvensene i trykte tegneserier. Sammen med en tilnærming til infinite canvas der tegneserien presenterer hvert panel på hver sin nettside. Man må klikke seg videre som en tilnærming til å bla i en

side, dette gjør at hvert panel får sin egen infinite canvas. I «Homestuck» er det sekvensielle over flere sider som skaper en spesiell formidlingsfunksjon.

McCloud (2000, s. 222) mener at det er flere fordeler ved å fortelle på et enkelt bildeplan. Tegneserieforfattere inngår en konstant serie av kompromisser i tempo og design for å fylle historiene inn på sider forteller McCloud (2009). Uten slike restriksjoner kan alle disse valgene utelukkende tas på vegne kun av historiens behov. «Homestuck» tar for seg fordelene av den dynamiske rekkevidden. Hussie (2018a) kunne legge til eller trekke linjene til en sekvens til det føles riktig. Så tempoet i historien kommer naturlig og blir ikke hindret av den trykte siden. Sideoppsettet i «Homestuck» er ikke paneler ordnet i en sekvens på en side, den har remediert nettsidens infinite canvas som en formidlingsfunksjon. Dette gjør at «Homestucks» paneler er uavhengige og formet etter historiens behov. Tegneserien oppfattes som sekvensiell til tross for at den ikke er på et sideoppsett, fordi historien utspilles sekvensielt over flere sider. Infinite canvas er praktisk for å formidle etter historiens behov, og bidrar til en leseropplevelse der historiens bruddpunkter er formet etter tegneseriens fortelling.

4.4.2 Remediert fra videospill

«Homestuck» har en kobling til videospillsjangeren med aspekter i medieestetikken og interaktivitet. Tegneserien remedierer videospill fordi den tar for seg regler og spillerinnsats inn i tegneserien. Det er en lekende tilnærming til videospills interaktivitet når du skal klikke deg videre i historien. Spillerinnsatsen som kommer fra leseren, ser vi i en større grad også senere i «Homestuck», da leseren må klikke og dra objekter til en inventarboks (Hussie, 2018a, s. 6, 18, & 25). «Homestuck» skaper en illusjon av en fullt interaktiv opplevelse på et stort underliggende logisk videospillsystem. Der tegneserien ser ut som et spill og legger opp til interaksjon. Så oppstår det en gjentagende frustrasjon fordi man ønsker å interagere med tegneserien slik man gjør med like videospill. Sekvensen i panel 2-3 inviterer til interaksjon igjennom estetikken, for så å dempe det ønsket ved å vise en animasjon av interaksjonen. I «Homestuck» har du altså ikke den samme innflytelsen på det du oppnår i spillet, fordi historien er allerede bestemt. Du følger og skaper ikke historien og fortjenestene slik som i videospill. Det som er felles for mange moderne videospill er at spillerne i spill med progresjon må utføre forhåndsdefinerte sekvenser av handlinger for å komme videre gjennom spillet (Goodbrey, 2015, s. 5). I «Homestuck» utfører du ikke de forhåndsdefinerte sekvensene, men du følger dem ved at du leser det i et tegneserieformat. Ved å remediere perspektivene, estetikken og reglene

hentet fra videospill skaper fortsatt «Homestuck» en verden som er oppfinnsom og åpen, og det oppstår en leseropplevelse knyttet til videospill. Disse nye modsene fra videospill skaper tid, rom, semiotikk og nye sanseinntrykk som endrer leseropplevelsen til tegneserien så det framtrer som et hybridmedium.

4.4.3 Bestemme lesehastigheten

«Homestuck» beholder fortsatt sin medieestetikk som tegneserie fordi formidlingens materialitet remedierer teknikker og gjenkjennelige funksjoner fra trykte tegneserier. Nederst på panelet får leseren etter hvert muligheter til å klikke på «Save Game», «Auto Save», «Load game» og «Delete Game Data» (Se skjermbilde 7). Som bygger på en medieerfaring om videospills interaksjonsmuligheter. Dette ligner på en meny som kommer opp på videospill der du kan lagre, laste og slette progresjonen din. Disse funksjonene gir leseren en mulighet til å bokmerke hvor lagt man har kommet i tegneserien, samt lese tegneserien på nytt. En digitalisering av eseløret. Dette er spillfunksjoner som gir muligheten til at leseren kan interagere med tegneserien for å kontrollere lesehastighet slik man leser trykte tegneserier. Navigeringsverktøyene til tegneserien er en sammensmeltning av scrolling og klikking. Dette kan distrahere leseropplevelsen om det er uferdige hybridformer av trykte sideformer (McCloud, 2009). I «Homestuck» er det ikke en remediering av trykte sideformer, men av funksjoner i spill som kontrollerer leserhastigheten. Dette tar leseropplevelsen over til et hybridmedium av videospill og tegneserier, istedenfor trykte sideformer. Tegneserien beholder fortsatt de fleste formelle funksjonene til å kontrollere lesehastighet. Dette gir derfor en leseropplevelse lik trykte tegneserier fordi tempoet tegneserien blir lest i kommer fra leseren. De eneste pausene som oppstår er de som passer til historiens naturlige bruddpunkter, og de som kommer far leseren selv. «Homestuck» beholder en medieerfaring som tegneserie fordi den opprettholder en lesehastighet som kommer fra leseren selv.

4.4.3 Mutlimodalitet og Hypermediacy

Digitaliseringen av tegneserien er en remediering til mediene. «Homestuck» er her et unikt og massivt inernettbasert narrativt verk bestående av modes fra gamle tegneserier og nye modes som utspiller seg på en nettside. Dette er en remediering av tegneserien igjennom hypermediacy. «Homestuck» remedierer modes av trykte tegneserier i det visuelle og det sekvensielle, der meningsdannelsen og kommunikasjonen til tegneserien skjer igjennom det

multimodale. Tegneserien bli remediert i et digitalt uttrykk som også åpner muligheten for å utvide modaliteten fra andre medieformer. «Homestuck» øker egenskapene sine for multimodal kommunikasjon ved å ta til seg digitale aspekter som animasjon, og senere flere modes som musikk og videoklipp (Hussie, 2018a, s. 72 og s. 82). De nye digitale modesene åpner opp for nye måter å oppleve tegneseriens multimodale uttrykk. Den økende modaliteten styrker bruken av multimodalitet som et karaktertrekk i tegneserier. «Homestuck» får med andre ord økt modalitet fra digitaliseringen, og blir et hybridmedium med remediering av egenskaper og estetikk fra nettleseren og videospill.

Den økte multimodaliteten øker tegneseriens grad av hypermediacy. Den økende graden gjør mediet mer synlig og leseren blir mer bevisst på at der er et tegneseriemedium som blir presentert. Den økte modaliteten skaper også et mangfold av budskaper i samme bilde som gir «Homestuck» muligheten til å utfolde seg med flere modes for meningsdannelse og kommunikasjon. Et panel blir en sammensetning av modes som gir et større helhetlig multimodalt uttrykk. Der hver mode kommuniserer en del av historien og meningsdannelsen ligger i sammensmeltningen av disse. «Homestuck» fortelles derfor igjennom en kompleks informasjonsutveksling. Tegneserien gir ut mer informasjon i et bilde og gir en opplevelse av større oversikt og forståelse. «Homestuck» utspiller seg av bilde og animasjon sammen med teksten og interaksjon som legger til mening i tegneserien. Denne mangfoldigheten av modes skaper et samlet hypermediacy-uttrykk som gir tegneserien en multimodal og hybrid leseropplevelse mellom videospill og tegneserier.

5.0 Drøfting

Oppgaven skal videre komme med refleksjoner over betydninger av det som er observert, sammen med empiriske funn i analysen. Diskusjonen skal være om digital remediering er med på å forsterke eller redusere leseropplevelsen, og på den andre siden om disse digitale aspektene er med på å forsterke tegneseriens medialitet eller endrer seg til et nytt medium. Ut ifra teorien som er gjengitt er det hentet ut positive fordeler ved digitaliseringen, men det er også noen fallgruver som skal bli drøftet.

5.1 Hvordan framstår «Homestuck»?

«Homestuck» framstår etter hvilke medieerfaringer den aktiverer dens formidlingsformer, som en remediering av aspekter fra den trykte tegneserien, nettleserens infinite canvas og videospill. Hussie (2018a) har en leken tilnærming til de mulighetene som webcomics og videospill har og lage med det et multimodalt hybridmedium. Han bruker mediekompetanse, sjangerforventninger og publikumsdeltagelse til å forme hybridmediet. «Homestuck» tar til seg nye digitale modes og bruker videospill som materiale til å utvide forståelsen av hva webcomics er, og hvordan de kan utvikle seg. «Homestuck» framstår som et komplekst multimodalt digitalt hybridmedium, som tar til seg digitaliseringens muligheter for å utvide tegneseriens materialitet.

5.2 Forsvinner tegneserien i digitaliseringen?

Betegnelsen på hva som utgjør tegneseriens multimodale kommunikasjon har også utviklet seg med digitaliseringen. Det som skiller digitale og trykte tegneserier ligger ikke kun i digitaliseringsprosessen, men også innhold, fortellerteknikker og formater. Tegneseriebegrepet har utvidet seg ved å ta til seg flere modes som lydeffekter, animasjon og bevegelser og øker derfor det multimodale aspektet (Wilde, 2015, s. 4). Et stort skille er bruken av bevegelse og dirkede lyd i form av deres egenskaper til å skape tid, rom og sanseintrykk, som også gir en annen semiotikk (Wilde, 2015, s. 5, & Goodbrey, 2015, s. 6). Dittmar (2012, s. 83) mener at dette endrer leseropplevelsen når tegneserien har fått tilgang til nye digitale egenskaper. Han stiller spørsmålsteget om digitale tegneserier som har tatt for seg digitale modes kan ses på som en tegneserie, eller et nytt medium (Dittmar, 2012, s. 89).

Digitaliseringen av tegneserien har ført til at «Homestuck» kan utvide sin multimodalitet og tar for seg i de første panelene animasjon som gir medieerfaringer til videospill. Dette gjør at tegneserien skaper en annen semiotikk som et hybridmedium. Du blir også satt i en større posisjon som en leser enn en spiller ved at du selv ikke bestemmer handlingens gang i tegneserien, men heller blir presentert et narrativ som du ved interaksjon skal følge. «Homestuck» framstår derfor fortsatt som en tegneserie etter McClouds (1993, s. 20) definisjon, fordi den inneholder sammensatte bilder i en rekkefølge for å formidle informasjon. I videospill, som «Homestuck» skaper en medieerfaring til, er det spilleren som bestemmer hvordan handlingen skal utspille seg, slik er det ikke i «Homestuck». Der følger du en skrevet historie og bildene blir presentert i hvert sitt panel. Forskjellen ligger i at det ikke utfolder seg

på en side, men på en infinite canvas. Dette vil kun styrke tegneseriens narrativ ved at det er uavhengig av den trykte sidens rammer. «Homestuck» gir også et estetisk svar til betrakteren ved å kommunisere igjennom et multimodalt uttrykk. Som kun økes igjennom en digitalisering fordi de digitale aspektene er med på å forsterke tegneseriens multimodalitet. For å svare på spørsmålet til Dittmar (2012, s. 89) så kan tegneserier som tar til seg digitale modes bli sett på som en tegneserie, om modsene er med på å forsterke medialiteten. Den digitale tegneserien må bare fortsatt ha de grunnleggende premissene ved å lese en tegneserie. Slik som meningsdannelse og kommunikasjon igjennom multimodale bildesekvenser slik som «Homestuck»

5.3 Fallgruver ved digitalisering

Dittmar (2012, s. 89) og Goodbrey (2015, s. 6) mener at en tegneserie skal bli lest med et tempo, flyt og en rekkefølge som kommer og bestemmes fra leseren selv. De digitale aspektene skal kun forsterke en leseropplevelse og ikke føre den. Skal digitale tegneserier fortsatt oppleves som en tegneserie må historien utspilles fra leserens eget tempo (Goodbrey (2015 s. 6). Et digitalt aspekt «Homestuck» tar til seg i hybridiseringen er spilleelementer som gjør at leseren bestemmer lesehastigheten. Dette gjøres ved at du selv bestemmer når du vil klikke deg videre på hyperlenken til neste panel. Denne bestemmelsen av lesehastigheten gir en erfaring om at du leser en tegneserie, samtidig som du bestemmer dette i form av funksjoner som spiller på en videospilleestetikk. Spillfunksjonene endrer heller ikke på den narrative strukturen på fortellingen. Historien er allerede skrevet, det er ikke du som lager historien, men du følger den i eget tempo.

Om historien tar for seg modes slik som filmklipp med eller uten lydklipp, er det ikke lenger en tegneserie argumenterer Dittmar (2012, s. 89), men da er det en animert film eller et multimedium. Wilde (2015, s. 6) mener at bevegelsen i seg selv ikke er det avgjørende problemet, men kontrollen over den. Så en webcomic som tar med seg animasjon kan fremdeles plasseres som tegneserie. Bruk av animasjon er derfor ikke avgjørende for om «Homestuck» kan ses på som en digital tegneserie eller ikke. Leseren er fortsatt i stand til å skrolle i animasjonen, klikke seg fram og tilbake i det narrative etter leserens ønske om tempo og rekkefølge.

Dittmar (2012, s. 84) har flere argumenter ved digitaliseringen. Fordi når en tegneserie har mistet sin trykte side mister den også sin narrative og dramaturgiske måte å fortelle på. Wilde (2015, s. 7) svarer på denne kritikken ved å si at det avbruddet av den kontinuerlige strømmen av lesing og den nødvendigheten der er å bla i en side, kan på den andre siden forsås som en teknisk tilstand som blir pålagt tegneserien ved trykk. Historisk ble fortellingene fortalt på søyler eller store vegger som inne i pyramidene, som ikke stoppet den narrative fortellingen (McCloud, 2000, s. 218, & s. 220). «Homestuck» har tilegnet seg formatet og konseptet med infinite canvas og fjerner med dette en tilnærming til den trykte siden. Tegneserien har fortsatt paneler og bildesekvenser bare den utfolder seg på flere nettsider. Dette gjør at leseropplevelsen til tegneserien opprettholdes uten den trykte siden. Den narrative og dramaturgiske måten å fortelle på forsvinner heller ikke, men får heller lov til å utfolde seg på et uendelig lerret på premissene til historien og ikke den trykte sidens begrensninger.

5.4 Flere mulige leseropplevelser

Tegneserien kan ha flere mulige leseropplevelser ut ifra når den ble lest. Fordi «Homestuck» ble i starten produsert og skrevet sammen med de som leste historien, igjennom interaksjon og påvirkning fra leserne. Dette kan gi en følelse av at historien er «live» mens den skapes, og da man i teorien kan være med å påvirke historiens retning. Leseropplevelsen som en spiller i fortellingen med direkte innflytelse er begrenset når det ikke er noe videre produksjon av tegneserien. Leseropplevelsen kan derfor være avhengig av når man har lest tegneserien.

6. Oppsummering og konklusjon

Medieerfaringene som blir aktivert i det første møtet med tegneserien, skaper forståelsen av «Homestuck» som et hybridmedium. Det er en remediering av internettsiden, videospill og tegneserie som gir en unik leseropplevelse. Digitaliseringen åpner opp for remediering som gir tegneserien egenskaper til å bestemme lesehastighet igjennom spillfunksjoner, øke det multimodale aspektet og tegneseriens hypermediacy. «Homestuck» er et digitalt multimodalt hybridmedium, men fortsatt en tegneserie fordi tegneserie aspektet ikke forsvinner i digitaliseringen. Den forsterker kun tegneseriens multimodale meningsdannelse og kommunikasjon, ved å få et bredere spekter i bruk av digitale modes. Hybridiseringen sammen med videospill gjøres også på premissene av å beholde tegneseriens lesehastighet.

Leseropplevelsen til tegneserien oppleves selv om som en seksåring som har gått lov til å velge fritt i en lekebutikk. Digitaliseringen åpner opp for remediering der forfatteren kan få velge fritt til å utfolde sin historie, uavhengig av begrensninger fra den trykte siden. «Homestuck» er et digitalt multimodalt hybridmedium, som sier noe om omfanget og kompleksiteten til tegneserien. Aspektene forsterket kun tegneseriens medialitet, men fjerner også det aspektet ved tegneserien som generelt mindre litterært og kognitiv kompleks, det som gir tegneserien en mindre forvirende leseropplevelse (Kukkonen, 2013, s. 85).

Digitaliseringen har vært betydelig for å styrke tegneseriemediet. På den ene siden så opprettholder tegneserien en leseropplevelse igjennom det sekvensielle i bilder og tekst, de formelle funksjonene ved lesehastighet og tempo. På den andre siden er digitale tegneserier et medium i utvikling og utvidelse. Digitale og trykte tegneserier vil kanskje utvikle seg sammen og etterligne hverandre på noen måter, og avvike fra andre måter. Det er nå i hvert fall en plass til begge, fordi de skaper forskjellige opplevelser og lar skaperne velge det mediet de er mest komfortable med. Vi kommer til å lese trykte tegneserier for den leseropplevelsen det gir og lese digitale tegneserier når man leter etter en ny opplevelse som strekker lerret like langt som fantasien. Forsalg til videre forskning vil for det første være en mer omfattende analyse av digitale tegneseriers digitale aspekter. Slik som den institusjonelle infrastrukturen som forsvinner i en større grad i digitaliseringen. Som gjør at webcomics ofte er uavhengige aktører, hva gjør dette med tegneserien?

7.0 Referanser

- Bolter, J. D., 2014. Remediation. I: M. Ryan, L. Emerson & B. J. Robertson, red. *Jhon Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, pp. 427-429.
- Bolter, J. D. & Grusin, R., 1999. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.
- Carrier, D., 2000. *The aesthetics of comics*. University Park, Pa: Pennsylvania State University Press.
- Dittmar, J. F., 2012. Digital Comics, *Scandinavian journal of comic art*, 1(2), s. 82-91.
- Glaser, T., 2021. Homestuck as a game: A webcomic between playful participation, digital technostalgia, and irritating inventory systems. I: A. Rauscher, D. Stein & J. N. Thon, red. *Comics and Videogames: From Hybrid Medialities to Transmedia Expansions*. London, New York: Routledge, pp. 96-112.
- Goodbrey, D. M., 2015. Game Comics: an analysis of an emergent hybrid. *Journal of graphic Novels and Comics*, Issue 1, pp. 3-14.
- Hausken, L., 2009. *Medieestetikk: studier i estetisk medieanalyse*. Oslo: Scandinavian Academic Press.
- Homestuck Official, 2016. *Credits*. [Video] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=rMZU89jY2j8&t=35s> [Funnet 05 mai 2021].
- Hussie, A., 2018a. *Homestuck*. [Internett] Available at: <https://www.homestuck.com/> [Funnet 23 mars 2021].
- Hussie, A., 2018b. *Info*. [Internett] Available at: <https://www.homestuck.com/info-story> [Funnet 23 mars 2021].
- Juul, J., 2005. *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge, MA: MIT Press Cambridge.

- Kress, G., 2012. *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. Abingdon: Routledge.
- Kukkonen, K., 2013. *Studying comics and graphic novels*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Kukkonen, K., 2014. Web Comics. I: M. Ryan, L. Emerson & B. J. Robertson, red. *John Hopkins Guide to Digital Media*. Baltimore: Jhon Hopkins University Press, pp. 521-524.
- McCloud, S., 1994. *Understanding Comics*. New York: HarperPerennial.
- McCloud, S., 2000. *Reinventing Comics*. New York: HarperCollins Books.
- McCloud, S., 2009. *The "Infinite Canvas"*. [Internett] Available at: <http://www.scottmccloud.com/4-inventions/canvas/index.html> [Funnet 17 Mars 2021].
- McLuhan, M., 1997 [1964]. The Medium is the Message. I: M. McLuhan, red. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: The MIT Press, pp. 7-21.
- Mitchell, W. J. T., 2015. Media aesthetics. I: M. W. J. T, red. *Image science*. Chicago: University of Chicago Press, pp. 111-124.
- StudioMDHR, 2021. *Studio MDHR*. [Internett] Available at: <http://studiomdhr.com/> [Funnet 10 Mai 2021].
- Telltale, 2021. *The wolf among us*. [Internett] Available at: <https://www.telltale.com/the-wolf-among-us/> [Funnet 10 mai 2021].
- Wilde, L.R.A., 2015. Distinguishing Mediality: The problem of Identifying Forms and Features of Digital Comics. *Networkning Knowledge*, 8(4), s. 1-14.
- Østbye, H., Helland, K., Knapkog, K. & Larsen, L. O., 2007. *Metodebok for mediefag*. 3 red. Bergen: Fagbokforlaget.

