

# Human IT

Tidskrift för studier av IT  
ur ett humanvetenskapligt perspektiv

## Dynamiske tekster og multimedial poetik

av [Steffen Knak-Nielsen](#)

---

### *Abstract*

*For at kunne diskutere multimedial poetik <sup>L</sup> meningsfuldt er det en forudsætning, at de begreber der anvendes er så entydige som muligt, og helst også at de tilhører samme videnskabelige ståsted – det vil sige, at begreberne kommer fra samme videnskabelige skole. En poetik, som et bidrag til den noget spredte, faglige diskussion om hvad multimedier er, bliver derfor en diskussion af de begreber, som er anvendelige til en forklaring, samt de eventuelle implikationer af brugen.*

*Informationsvidenskaben er en af de videnskabelige positioner, hvorfra multimedier diskuteres - stort set udelukkende ved anvendelse af semiotiske begreber.-Det er imidlertid et spørgsmål hvor rimeligt det er at anvende semiotiske termer og begreber til forklaring af en kommunikationsform, som grundlæggende ikke er verbalsproglig - i det mindste opstår der forklaringsproblemer, når kommunikationsformen er billedsproglig. Hverken enkeltstående billeder eller billedsproget i film tilhører som bekendt verbalsproget, men det er kommunikationsformer, som er en integreret del af et multimedialt sprog.*

*Det er vigtigt at have for øje, at der nok er grænser for hvor mange paralleller der kan trækkes mellem verbalsprog og multimediesprog.*

---

### **Innehåll**

[1. Datatese](#)

[2. Hypotese \(begreber og diskussion\)](#)

[2.1 Den interaktive tekst](#)

[2.2 Interaktivitet i spil](#)

[2.3 Ansvar for betydningsdannelsen](#)

[2.3.1 Interaktive multimedier](#)

[2.3.2 Integreerede ressource systemer](#)

[2.4 Multimedier](#)

[2.5 Betydningspotentiale og betydningsdannelse](#)

[Om forfatteren](#)

---

## 1. Datatese

Multimedial formidling er en sprogform, som først er blevet rigtig interessant ved fremkomsten af elektroniske multimedier, som vi fx finder på cd-rom og på Internettet. Disse medier er skabt i et rent praktisk og kreativt samarbejde mellem personer fra mange forskellige fagområder, uden fælles teoretisk ståsted, fx dataloger, mediefolk og pædagoger.

De eksisterende faglige diskussioner om formidlingsformen i multimedier bærer præg af, at multimedier er skabt af fagfolk med vidt forskellig videnskabeligt grundlag. Og bl.a. fordi der ikke er enighed, er det vigtigt at videreføre diskussionerne, for om muligt at få skabt en samlet, teoretisk forklaring på multimediers funktionsmåde.

Der har efterhånden vist sig en række beskrivelser og teorier, som fra forskellige positioner forklarer dele af multimediers virkemåde; og det burde være muligt at sammenstille dele af disse betragtninger, så de tilsammen viser et grundlæggende billede af multimediers poetik.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2. Hypotese (begreber og diskussion)

I modsætning til *kommunikation*, har *formidling* en hensigt - eller sagt på en anden måde: kommunikation kan foregå mellem to eller flere maskiner, mens formidling kun eksisterer i et samspil mellem mennesker ("nogen" ønsker at formidle "noget" til "nogen andre").

I medieret formidling er formidlingens kerne dialogen mellem forfatter og læser - forfatter her forstået som ophavsmand til betydningsbærende værker af enhver art uanset medie, og læser forstået som forbruger af det, forfatteren producerer<sup>2</sup>. Så bliver diskussionen af begrebet *tekst* central for forståelsen af samspillet.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2.1 Den interaktive tekst

I Danmark har Peter Bøgh Andersen m.fl. beskæftiget sig med tekstformer i elektroniske medier set fra et sprogvitenskabeligt synspunkt<sup>3</sup>. Grundlæggende definerer de en tekst som:

*- en rækkefølge af tegn, som læseren eller seeren kan og vil betragte som sammenhængende og meningsfyldt.*

Heraf kan man så udlede, at *betydningen* opstår ved *læserens opfattelse*.

For elektroniske teksters vedkommende skelner Bøgh Andersen m.fl. imellem *statiske* tekster og *dynamiske* tekster. I statiske tekster ligger tegnforløbet fast og kan ikke ændres – som vi kender det fra en trykt bog i traditionel udformning; her er læseforløbet lineært. I dynamiske tekster er læseforløbet derimod ikke lineært, for her kan tekstens tegnforløb ændres.

De dynamiske tekster findes bl.a. i elektroniske multimedier opbygget i hypertextkonceptet. For dynamiske teksters vedkommende skelner Bøgh Andersen m.fl. mellem to tekstformer: de interaktive tekster og de elastiske tekster:

*En tekst kaldes interaktiv*, hvis tegnforløbet fysisk kan påvirkes af læserens handling og denne handling *samtidig* er tolkelig indenfor det meningsunivers, teksten frembringer i læserens bevidsthed (ibid. side 5).

*En tekst kaldes elastisk*, hvis tegnforløbet fysisk kan påvirkes af læseren, men den deraf følgende påvirkning kun kan beskrives som en ren udtryksoperation, altså en handling som ikke kan tolkes *indenfor* det meningsunivers, teksten frembringer i læserens bevidsthed – som det fx vil være tilfældet hvis læserens handling svarer til bladrning i en bog (ibid. side 6-7).

Bøgh Andersen m.fl. ser altså to slags tekster i elektroniske medier

- 1) de statiske tekster og
  - 2) de dynamiske tekster
- herunder
- a) interaktive tekster
  - b) elastiske tekster

Det er værd at bemærke, at når Bøgh Andersen m.fl. kan tale om *interaktive tekster*, bliver interaktivitet en egenskab ved teksten.

Interaktive tekster er altså for Bøgh Andersen m.fl. en tekstform hvori læseren via sine handlinger kan blive aktiv deltager i udformning af tekstens betydning. Som Bøgh Andersen m.fl. skriver, kan man ikke kalde det lineære læseforløb i statiske tekster for interaktivt. Kun hvis teksten er dynamisk, kan vi meningsfuldt tale om interaktivitet.

Det er en vigtig implikation af det Bøgh Andersen m.fl. skriver, at man må kræve en indholdsmæssig konsekvens i påvirkningen af tekstens tegnforløb, for at kunne tale om interaktivitet. Ellers vil man komme ud for den meningsløshed, at en videofilm blev kaldt interaktiv, fordi man kan stoppe den på et vilkårligt sted og spole enten frem, eller tilbage i forløbet – i så fald bliver interaktivitet et ydre postulat.

Nogle af de tekster Bøgh Andersen m.fl. definerer som dynamiske, opleves faktisk som interaktive, mens der er nogle, der *ikke* opleves interaktive. Spørgsmålet er dog, om den ovenfor foreslåede skelnen mellem elastiske og interaktive tekster er dækkende. Et eksempel på en elastisk tekst er et elektronisk opslagsværk, fx en encyklopædi; den kan rent teknisk indskrives i hypertextkonceptet - og er altså dynamisk, men den er ifølge Bøgh Andersen m.fl. ikke interaktiv.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2.2 Interaktivitet i spil

Diskussionen om interaktivitet kunne supplerende inddrage overvejelser om, hvorledes spil fungerer, for der er næppe megen uenighed om, at computerspil er interaktive.

Det har Andy Cameron skrevet om på Internettet i *Dissimulations – illusions of interactivity*<sup>4</sup>. Hans tema er interaktivitet i spil; men hans systematik kan bruges bredere. Han skriver:

"Interactivity refers to the possibility of an audience actively participating in the control of an artwork or representation... interactivity means the ability to intervene in a meaningful way *within the representation itself*, not to *read* it differently. Thus interactivity in music would mean the ability to change the sound, interactivity in painting to change the colours, or make marks, interactivity in film the immersion of the spectator in the scene and the ability to change the way the movie comes out."

For Cameron er interaktivitet altså "en mulighed for at kunne gribe meningsfuldt ind i en repræsentation, indenfor rammerne af repræsentationen selv". Her er han enig med Bøgh Andersen m.fl.

Og Cameron fortsætter med at beskrive en interaktiv fortælling som en fortælleform, hvor i princippet alt er muligt, og alt kan ske, eksemplificeret i Jorge Luis Borges fortælling *Garden of Forking Paths*.

Interaktivitet i en fortælling implicerer skilleveje (forking paths), skriver Cameron, og hver skillevej og forgrening må beskrives og tilpasses fortællingens helhed. Jo flere skilleveje - og hertilhørende større oplevelsesfrihed for læseren - jo flere stier at gå ad, og des større arbejde for forfatteren. Antallet af mulige fortælleforløb i fortællingen, eller løse ender, vokser eksponentielt med antallet af skilleveje. Den oplevelse af frihed, som de mange valgmuligheder giver, er for Cameron nøje knyttet til interaktiviteten, og han fortsætter:

"How much interactivity does it take to make an interactive story?.. It is true that the number and complexity of forking paths could be increased until the reader experiences a large degree of freedom and control within the text. The limits of this freedom are achieved within a model that dispenses with the network of lines altogether, replacing it with a fictional space within which the reader can turn left or right, look up or look down, open a

door, enter a room, at any time they choose - synthetic or virtual reality. In the VR [Virtual Reality] model, although the reader/spectator enjoys seamless temporal and spatial freedom.."

Cameron giver her udtryk for to synspunkter, dels den opfattelse, at hvis valgmulighederne i en multi-lineær repræsentation bliver tilstrækkeligt mange, vil læseren opleve at have stor kontrol med tekstens forløb, dels at den mest interaktive formidlings-form findes i VR modeller, der tillader brugeren at opleve en (fiktiv) både tidsmæssig og rumlig frihed inden for modellens grænser.

Den danske forfatter Svend Åge Madsen har i romanen *Dage med Diam eller Livet om natten* skrevet en multi-lineær fortælling. Den opleves ikke som interaktiv. Det er en tekst, der fra ét udgangspunkt udvikler sig gennem 32 mulige - og forskellige - forløb. Romanen er bygget op, så alle fortælleforløbene *tilsammen* tegner et billede. Der er ikke i romanen lagt op til, at man som læser kan eller skal vælge sin individuelle vej igennem teksten. At vælge mellem på forhånd givne muligheder opleves ikke interaktivt.

Pointen med at trække Svend Åge Madsen frem her er at stille spørgsmålstegn ved Camerons påstand om, at dersom der er tilstrækkelige mange valgmuligheder i en multi-lineær repræsentation, vil den opleves som interaktiv <sup>5</sup>.

"If the sheer complexity of building an interactive narrative is problematic at the conceptual and technical level, there is another simpler and deeper problem. This is the question of what kind of representation an interactive representation is, if you like, the question of ontology. The change from a linear model to a multi-linear or spatio-temporal model is more than just the change from a simple line to a more complex diagram or space, it involves moving from one kind of representation to another...

The principal distinction to be made between an interactive representation (...) and narrative representations like those of the cinema and literature, lies in the representation of time. Narrative refers to the past. It is an account of events which have already taken place. Its temporal referent is once upon a time. This relationship to time is not affected by the verb tense - the present tense is often used to bring immediacy and drama to an account - nor does it depend on the reality of the events being described - fiction gives an account of things which happened, which is nonetheless untrue. This characteristic of narrative appears to be part of its very nature as representation, its ontology. The simulator on the other hand operates in the present. If in a narrative an event happened, in an interactive narrative, multi-linear or spatio-temporal, an event is happening, its temporal referent now. This ontological change has important consequences."

"A linear narrative exercises a textual authority which is dispersed by interactivity. In the linear narrative, the reader submits to the authority of the text. Only the author has the power to make decisions about the story line or point of view, and the invention of narrative events is his or her sole prerogative. The text is certain of itself."

Overordnet skelner Cameron mellem en narrativ repræsentation og en interaktiv repræsentation, og under den interaktive repræsentation ser han to former: den multi-lineære og den spatio-temporale.

I den narrative repræsentation - den lineære form - har formidleren, forfatteren eller instruktøren, lagt forløbet fast både tidsmæssigt og rumligt; mens forløbet kun delvis er bundet i den multi-lineære form. Den danner her rammen om et forløb, hvor udgangspunkt og slutpunkt måske, måske ikke er kendt og fikseret, og hvor mange forskellige veje fører til målet - ja, måske findes der endog flere mulige slutpunkter,

eller mål i forløbet. Ifølge Cameron er det de mange valgmuligheder, som giver interaktiviteten i den multi-lineære formidling. Oversigtlig opdeler Cameron altså repræsentationsformer i to grupper:

- 1) den narrative (lineære) repræsentation og
  - 2) den interaktive repræsentation
- herunder
- a) multilineær repræsentation
  - b) spatiotemporær repræsentation

Denne opdeling kan direkte sammenstilles med Bøgh Andersens opdeling af tekster som enten statiske eller dynamiske. Camerons narrative repræsentation svarer til Bøgh Andersens statiske tekst; mens Camerons interaktive repræsentation svarer til Bøgh Andersens dynamiske tekst. Uenigheden mellem dem vedrører opdelingen af de interaktive tekster, hvor Cameron mener, at *alle* dynamiske tekster (tekster med et ikke-lineært narrativt forløb) er interaktive; det mener Bøgh Andersen m.fl. ikke.

Her er jeg enig med Bøgh Andersen. Der er en væsentlig forskel på den multilineære og den spatiotemporære repræsentation.

Mens læsning af en multilineær tekst med et særdeles dækkende engelsk udtryk kan kaldes "puzzlesolving" er læsning af en spatiotemporær repræsentation en skabende læsning, hvor læseren har medindflydelse på betydningsdannelsen. Når man lægger et puslespil *skaber* man ikke et billede; man når frem til et på forhånd givet billede – der er ikke tale om en kreativ skabende proces. Derfor er den spatiotemporære repræsentation væsensforskellig fra de øvrige formidlingsformer.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2.3 Ansvar for betydningsdannelsen

En bedre strukturering kan vi finde hos Bo Fibiger, som i *Design af Multimedier*<sup>6</sup>, definerer to forskellige typer multimedier: interaktive multimedier og integrerede ressource systemer.

Definitionerne tager udgangspunkt i fortælleform og interaktivitet, og begge former bliver defineret som idealtyper eller grundgenrer:

### 2.3.1 Interaktive multimedier:

Et interaktivt medie<sup>7</sup> system er et kommunikationssystem, som skaber betydning ved hjælp af en flerhed af koder, f.eks. tekst, grafik, lyd, billede og film – en betydning som ikke kan skabes af de enkelte koder hver for sig. Yderligere skal den fysiske indflydelse på systemet være en intenderet og integreret del af betydningsdannelsen<sup>8</sup>.

Her ligger vægten i designprocessen på opbygningen af en skærmlade, hvor der



skabes et synergetisk forhold mellem de forskellige koder, og hvor interaktiviteten er en integreret del af selve bruger interfacet.

### 2.3.2 Integreerede ressource systemer:

Et integreret ressource system er et kommunikationssystem med adgang til forskellige koder, f.eks. tekst, grafik, lyd, billede og film. Disse koder kan være integreret enten ved hjælp af et netværk og/eller ved hjælp af computer.

Her ligger vægten i designprocessen på organiseringen af de tilgængelige data, og interaktiviteten skal understøtte valgmuligheder og umiddelbar access til de forskellige data og/eller kommunikationsformer.

Forskellen på de to typer er, at kun i de interaktive multimedier er læserens fysiske indflydelse på systemet en intenderet del af betydningsdannelsen.

Bortset fra påstanden om, at "... interaktiviteten skal understøtte valgmuligheder ..." er jeg helt enig med Bo Fibiger. Han tager fejl ved at kalde de integrerede ressource systemer for interaktive; men definitionerne finder jeg overbevisende og operationelle. Med det forbehold kan man så opdele multimediale tekster i to grupper:

1) de strukturerede tekster

- herunder

a) lineære tekster

b) multilineære tekster

2) de ikke-strukturerede tekster (jf. den spatiotemporære repræsentation) - og *kun* disse tekster er interaktive.

Man kan sige at mens Cameron forholder sig mediespecifikt til formidlingsformen i selve mediet, går Fibiger tættere på formidlingens kerne, nemlig dialogen mellem forfatter og læser. Det flytter fokus fra mediet og dets potentiale hen imod læserens oplevelse af teksten – hvad der medfører fornyede overvejelser om, i hvor høj grad interaktivitet må betragtes som en egenskab ved selve teksten, eller om det måske snarere er en bestemt måde at læse nogle bestemte tekster på. Hvem har det overordnede ansvar for tekstens betydning? Ligger det hos læseren, som receptionsteoretikere påstår, eller har en tekst visse af forfatteren forudbestemte egenskaber som (med)bestemmer, hvorledes den opfattes; og er der særlige forhold som gør sig gældende for multimedier?

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2.4 Multimedier

Multimedie er kort beskrevet betegnelsen for en bestemt kommunikationsform, der formidler ved samtidig brug af flere sprog. Multimedie er altså en genrebetegnelse, og

formidlingsformen "tegneserie" er et eksempel på et simpelt multimedie, for tegneserien formidler sit indhold ved hjælp af skriftsprog og billedsprog.

Ved læsning opstår tegneseriens betydning i kombinationen af skriftsproget, billedsproget, og selve samspillet (kombinationen) mellem tekst og billede. Alle tre elementer er nødvendige forudsætninger for at forstå tegneserien sammenhængende og meningsfyldt. Betydningen af en tegneserie dannes altså bl.a. ved erkendelse af det yderligere tekstindhold, som opstår i *samspillet* mellem skrift- og billedsproget. Man kan sige, at samspillet skaber en synergieffekt – en betydning, som rækker ud over betydningen af den samlede sum af skriftsproget og billedsproget.

Erkendelse af denne synergieffekt er ikke udelukkende en intellektuel proces. Forståelse af tegneserier baserer sig derfor i høj grad på en følelsesmæssig erkendelse af tekstens indhold. Derfor kunne man hævde, at tegneserien principielt er en skønlitterær genre<sup>8</sup>.

Der er et andet karakteristikum ved tegneserien som måske gør den skønlitterær. Det er, at en forholdsvis stor del af betydningsdannelsen i tegneserier må opstå ved læsning af billeder i narrativt forløb; og billedsproget er som bekendt hverken entydigt eller præcist, som fx skriftsproget er det. Læsning af billeder overlader en forholdsvis stor del af ansvaret for tolkningen til læseren, som også en skønlitterær tekst tillader læseren en forholdsvis stor indflydelse på tolkningen.

Hvis dette synspunkt skulle underbygges, kunne det måske præciseres ved at anvende betegnelserne *det udsagte*, om oraliteten, eller selve sproghandlingen, og *udsigelsen* om selve indholdet af teksten. Så kunne man med denne terminologi hævde, at udsigelsen i en tegneserie opstår i samspillet mellem tekst, billeder og læserens fortolkningsberedskab. Ansvaret for at give det udsagte i teksten betydning hviler så på læseren, og ikke på forfatteren – og det er vel netop karakteristisk for en skønlitterær tekst, at den rummer mere end den umiddelbart udsiger, og at tolkningen er læserens ansvar.

Synergieffekten er dog ikke i sig selv en tilstrækkelig begrundelse for at kalde et medieudtryk for skønlitterært, og mange elektroniske multimedier bruger da også billedsproget på en anden måde, end tegneserier. Billeder kan bruges dokumenterende, som virkelighedsreference i faglige sammenhænge, og brugt således er billedsproget ikke skønlitterært. Det er en billedbrug vi ser i en række elektroniske opslagsværker, og disse multimedier vil vist ingen kalde skønlitterære.

Som for tegneserier således også for elektroniske multimedier; også her er der tale om en formidlingsform, hvor indholdet formidles ved samtidig brug af flere sprog – tekst, billeder og lyd. Ved læsning af elektroniske multimedier opstår der også en synergieffekt, en slags elektronisk lexivisualitet; og synergieffekten implicerer, at læseren har medindflydelse på betydningsdannelsen. Det er en del af Bo Fibigers definition af interaktive multimedier.

Den anden del af hans definition vedrører kravet om at læseren skal have fysisk indflydelse på systemet, og at indflydelsen skal være en intenderet og integreret del af betydningsdannelsen.



Et af de mest enkle eksempler jeg kender på et interaktivt, elektronisk multimedie er "Det Virtuelle Museum". Det er en formidling, hvor man på en skærm kan vandre rundt i et kunstmuseum og kigge på malerier. Her kan man så frit gå til højre eller venstre rundt i salene og betragte kunstværkerne, klikke på dem og få uddybende forklaringer – men man kan ikke andet. Der er ikke nogen bestemt retning, man skal bevæge sig i; eller nogle bestemte malerier, man skal kigge på – valget er frit.

Det er det personlige nærvær, kropsligheden, eller illusionen af at være til stede i en anden verden (her museets), og det er glæden ved at kunne opleve konsekvensen af sine egne handlinger, når man klikker sig igennem de virtuelle rum, der fascinerer. Formidlingsformen er interaktiv fordi det overordnede ansvar for betydningsdannelsen overlades til læseren selv. Oplevelsen af at være til stede i et andet rum er et rent æstetisk element ved formidlingsformen, akkurat som tekstur er det for maleriet, eller som linjeperspektivet i europæisk billedkunst.

Man kan så sige, at multimedier er medieudtryk som er karakteriseret ved at udsigelsen i formidlingen er større end udsagnet selv; samt at interaktive medier er karakteriseret ved at læseren i denne formidlingsform får et medansvar for dialogens indhold.

([Åter](#) till början av artikeln)

## 2.5 Betydningspotentiale og betydningsdannelse

Filmsproget er analyserende i sin dialektik. Med sit billedvalg og sammenklip af forskellige udtrykselementer forklarer filmskaberens noget om den verden, filmen handler om. Dette er autoriteten i den lineære formidling - den kan udmærket give stof til eftertanke og igangsætte kreative tankeforløb, men i sin form er den analytisk. Det gælder for både faglitterære og skønlitterære film, og det gælder i både visuelle og verbale medieudtryk, når de er lineært strukturerede. Autoriteten ligger i strukturen.

I strukturerede medieudtryk er både *betydningspotentialet* og *betydningsdannelsen* styret af forfatteren. Det er tilfældet i de integrerede resourcesystemer. I interaktive multimedier er derimod kun *betydningspotentialet* styret; selve betydningsdannelsen overlades til læseren<sup>10</sup> – som et produkt af dennes sociale rum, personlige oplevelser og sproglige erfaringer

I forlængelse heraf må man så sige, at *nodes* og *links* i en hypertekst afgrænser og definerer betydningspotentialet i interaktive multimedier, mens læseren selv skaber betydningen i den interaktive dialog, disse medier tilbyder brugeren.

([Åter](#) till början av artikeln)

## Om författaren

Siden 1986 har Steffen Knak-Nielsen været heltids ansat ved Danmarks Biblioteksskole i København som assisterende fagleder inden for fagområdet Informationsbærende materialer. Specielt er han for tiden interesseret i at undersøge det formidlingsmæssige potentiale i elektroniske multimedier, for derved bedre at kunne stille kvalitetskrav til de såkaldte nye medier.

## Fotnoter

1. Ved multimedial poetik forstår jeg her: regler for multimediers funktion og virkemåde. [Åter till texten](#)
2. Se Erland Munch-Petersen: *Den faglitterære underholdningslitteratur*. Bogens Verden. Tidsskrift for litteratur og kultur nr. 5. Danmark, 1996. [Åter till texten](#)
3. Peter Bøgh Andersen m.fl.: *Interaktive tekster*. [trykt som kompendium]. Århus Universitet, 1995. Se også: Peter Bøgh Andersen, Berit Holmqvist og Jens F. Jensen: *The computer as medium*. Cambridge University Press. USA, 1993.  
Med denne sprogbrug kan en "tekst" så være fx en hel roman, et kapitel i en skriftlig fremstilling, en film, eller et billede. Det er en sprogbrug jeg finder særlig anvendelig når vi taler om elektroniske multimedier (hypermedier/hypertekster), og somer meget brugt i en litterær tradition. [Åter till texten](#)
4. Andy Cameron: *Dissimulations – illusions of interactivity*. In: <http://www.wmin.ac.uk/media/VD/Dissimulations.html> [1997]. [Åter till texten](#)
5. Se fx Knak-Nielsen, Steffen: CD-Rom - potentiale og skønlitterære tendenser i multimedier. I: Bogens Verden. *Tidsskrift for litteratur og kultur* nr. 6. Danmark, 1997. [Åter till texten](#)
6. Fibiger, Bo (red.): *Design af Multimedier*. Aalborg Universitetsforlag, 1997. S. 11-12. [Åter till texten](#)
7. Andet steds i bogen skriver Bo Fibiger, at en mere relevant term end "interaktive multimedier" kunne være "IT-baserede kommunikationsmidler". [Åter till texten](#)
8. Ifølge citatet må det være den fysiske indflydelse på systemet (med en intenderet og integreret konsekvens for betydningsdannelsen), som gør det interaktivt. Men det er uklart, hvorledes den fysiske aktion kan påvirke *betydningsdannelsen*. [Åter till texten](#)
9. Jeg ved ikke hvor vigtigt det er, men jeg finder det interessant. Måske kan man sige, at opfattelse/oplevelse af en tekst er en sammensat proces, som består dels af en intellektuel erkendelse af selve tekstens informative indhold (den deduktive del af processen), dels af en følelsesmæssige erkendelse af tekstens æstetiske kvaliteter og mulige implikationer (den induktive/kreative del af processen). I nogle tekster har det informative indhold overvægt, som fx i faglitterære tekster (som formidler fakta), og i nogle er de æstetiske kvaliteter ved teksten mest betydningsfulde, som fx i reklametekster, eller i skønlitterære tekster (som formidler fiktion). [Åter till texten](#)
10. Jeg er helt enig med Gunnar Liestøl, som skriver, at et udtrykselement, konstitueret af samme medietype, kan optræde i forskellige kontekster. Det betyder, at elementet ikke er "det samme" i hvert tilfælde, men materialiserer sig på forskellig måde og med varierende funktion og betydningspotentiale.  
Se: Gunnar Liestøl: *Tekstkulturen og den multimediale udfordring*. I: Ture Schwebs (red.): *Skjermtekster. Skriftkulturen og den elektroniske informationsteknologien*. Universitetsforlaget. Oslo, 1994. [Åter till texten](#)

