



LUNDS
UNIVERSITET

Den fysiska boken som ett interaktivt och
multimodalt medium.

Har den en plats i den moderna utgivningen?

C-uppsats av Jonna Åhlin

Handledare: Sara Tanderup Linkis

Förlags- & Bokmarknadskunskap

Lunds universitet, VT, 2021

Abstract

At a time when books are being consumed more and more via digital aids and platforms, physical books have begun to take up less space in the market. Fortunately, technological development can offer the possibility to bring physical books into the future by adding interactive and multimodal elements to them. Is the traditional book in a stage of transformation to become something new? The combination of text with other types of media creates a unique reading experience. Multimodal books, as defined by Wolfgang Hallet, are a separate genre where the reader interacts not only with text, but also with other types of media such as photographs, handwritten letters and maps. In this essay, I focus on the interactive and multimodal aspects of this new physical book. I am partly investigating what place a printed book with multimodal and interactive elements has in the publishing world, but also what role the traditional text-oriented author has in a book of a more artistic kind and how this affects the spread of the book to a popular cultural readership.

Key words: interactivity, multimodality, narrative design, *Bats of the republic*, S., J.J. Abrams, Zachary Thomas Dodson, publishing industry

Nyckelord: interaktivitet, multimodalitet, narrativ design, *Bats of the republic*, S., J.J. Abrams, Zachary Thomas Dodson, förlagsmarknad

Innehållsförteckning

1. Inledning	4
2. Syfte och frågeställning	5
3. Material	6
4. Metod	7
5. Tidigare forskning	7
6. Teori	8
6.1. Definition av interaktiva/multimodala böcker	8
6.2. Definition av narrative design	10
7. Bakgrund	11
8. Undersökning/Analys	12
8.1. Bats of the republic: an illuminated novel	12
8.2. S.	15
8.3. Hur bjuder de in läsaren till interaktion?	20
8.4. Har de närvaro online?	20
8.5. Hur fungerar multimodala böcker i en digital miljö?	23
8.6. Multimodalitet och dess betydelse för förlagsbranschen	25
8.6.1. Kommersiella strategier och marknadsföring	27
9. Slutsatser av en sammanfattande karaktär	28
10. Källförteckning	31
11. Bilagor	35

1. Inledning

I en tid när böcker konsumeras mer och mer via digitala hjälpmedel och plattformar, har de fysiska böckerna börjat ta mindre plats på marknaden. Med denna teknologiska utveckling har även möjligheter att skapa nya typer av böcker bildats, såsom fysiska böcker med interaktiva och multimodala element. Är den traditionella boken i ett stadium av omvandling, på väg mot något nytt? Kombinationen av text med andra typer av media skapar en unik läsupplevelse. Wolfgang Hallet definierar multimodala böcker som en egen genre där läsaren integrerar med olika typer av media som exempelvis fotografier, handskrivna brev och kartor¹. I den här uppsatsen ställer jag den fysiska bokens interaktiva och multimodala aspekter i fokus. Jag försöker skapa mig en uppfattning om vilken plats den typen av böcker har i förlagsvärlden, men också hur stor betydelse författaren har för att en bok av ett mer konstnärligt slag skall nå ut till en populärkulturell läsekrets. Jag kommer främst fokusera på två titlar, *S.* av J.J. Abrams & Doug Dorst och *Bats of the republic: An illuminated novel* av Zachary Thomas Dodson. Dessa verk presenteras mer ingående i kapitel 8.1 och 8.2. Båda titlarna är på sitt eget sätt en hyllning till litteratur, böcker och den litterära konsten. Vi som förläggare måste kunna anpassa oss till de nya önskemål på teknologiska funktioner som finns och samtidigt bibehålla vår romantiserade bild av den traditionella bokens och den goda litteraturens betydelse. Istället för att med fruktan invänta "Bokens död" borde vi anamma allt vi kan från de framtida litterära upplevelser som teknologin presenterar för oss.

Titlarna jag har valt visar hur vi, både författare och förläggare, genom att använda ny teknik kan öppna upp böckernas potential och föra dem med oss in i en interaktiv framtid. Att älska böcker är kunna försvinna i dem, att få vara med och påverka och känna att man som läsare har en aktiv del i historiens utveckling. Bokens olika delar, till exempel sidorna, texten och pärmen har sett likadan ut sedan den moderna bokens uppkomst. Här finns en stor mängd möjligheter att utnyttja om man som författare är lite kreativ. Genom att använda de spatiala möjligheterna i boken kan man skapa fler bottenar i berättelsen, eller

¹ Hallet, W. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 2018, 26.

skapa ett litterärt pussel där man liksom en detektiv får plocka isär de olika ephemera² och dra egna paralleller och slutsatser.

Att använda multimodala och interaktiva ephemera i böcker inget nytt. I synnerhet barnböcker har genomsyrats av medieöverskridande detaljer med bland annat bilder, flikar, kartor och pop-up bilder. Det är dock sällan dessa fantasieggande ideer har använts för att lyfta litterära verk riktade till vuxna. Multimodala verk av den här typen riktade mot vuxna kräver en viss finess och konstnärlig fingertoppskänsla. För att uppnå detta raffinemanng krävs en budget som från förlagens sida är svår att möta då samhället har vant sig vid billiga böcker och kundkretsen endast utgörs av en liten skara litteraturfantaster. För att övertyga förlag att satsa på den här typen av böcker med en mer experimentell karaktär måste det finnas ett kommersiellt intresse eller möjligheter att utmärka sig i branschen. Att skapa böcker av den här typen är en kostsam affär vilket gör det svårt för förlag att se de ekonomiska möjligheter som multimodalitet kan erbjuda om man kan skapa rätt *buzz* kring titlarna. Även om det i nuläget är en dyr produktion så sjunker kostnaderna mer och mer i takt med att teknologin utvecklas. Förlag bör idag vilja ligga i framkant i den multimodala utgivningen av fysiska böcker då där finns stora möjligheter till att säkra försäljningen och generera nya läsare.

Vidare är den allmänna kännedomen om multimodala böcker för vuxna tyvärr begränsad, något som bör kunna överbryggas med rätt typ av marknadsföring.

2. Syfte och frågeställning

För att ta reda på hur den tryckta interaktiva och multimodala boken presenteras av förlagen och hur de konsumeras av läsarna har jag valt att fokusera på tre frågor som kompletterar varandra och möjliggör en helhetsbild av uppsatsens syfte.

- Hur är *S.* och *Bats of the republic: an illuminated novel* uppbyggda och på vilka sätt bjuder de in läsaren till att interagera med boken?
- Hur har böckerna marknadsförts och vilken betydelse har författarens status för marknadsföringen och för att boken skall nå ut till läsarna?

² Ephemera, är alla skriftliga eller tryckta ämnen som inte är avsedda att behållas eller bevaras. Ordet härrör från det grekiska *ephemeros*, vilket betyder "varar bara en dag, kortlivad". Some collectible ephemera are advertising, bookmarks, letters, pamphlets, postcards, posters or tickets. (<https://en.wikipedia.org/wiki/Ephemera>)

-
- Hur är utnyttjar förlagen läsarkulturen som är uppbyggd runt *S.* och *Bats of the republic: an illuminated novel*?

3. Material

Som tidigare nämnt har böckerna *S.* (J.J. Abrams & Doug Dorst, 2013) och *Bats of the republic: An illuminated novel* (Zachary Thomas Dodson, 2015) valts ut till hjälp för att besvara min frågeställning. Dessa är båda multimodala böcker med interaktiva moment, och har till skillnad från konstnärsböcker och litterära experiment för en mer avantgardistisk läsargrupp, publicerats med den stora massan i åtanke. De skulle kunna beskrivas som populärkulturella litterära experiment. Gemensamt för böckerna är att båda använder sig av bokens fysiska och spatiala möjligheter för att utöka den litterära upplevelsen. Det är deras paratextuella element³ som kommer analyseras genom att titta på marginalia och de lösa ephemera som finns instoppat mellan sidorna. Jag kommer även titta på hur marknadsföringen skiljer sig mellan de båda böckerna genom att analysera material som booktrailers, sociala plattformar och övrigt netnografiskt innehåll, samt hur författarna själva har främjat sina böckers försäljning. Trots att böckerna rör sig inom samma intermediala sfär är de resultatet av två olika författares ansträngning som från två olika artistiska håll har nått liknande resultat. *S.* är en idé av regissören och manusförfattaren J.J. Abrams vars historia inom bildberättande inkluderar filmer som *Star Wars: the Force Awakens* och den populära tv serien *Lost*. Zachary Thomas Dodson, som är författare till *Bats of the republic: an illuminated novel* är designer och konstnär med ett starkt litteraturintresse.

För att svara på fråga tre, kommer jag genom att titta på läsargenererat material, som bloggar, webbsidor, fanfiction och liknande försöka utröna hur läsarkulturerna ser ut runt titlarna.

³ Paratexter är de element i ett verk som inte hör till den centrala beskrivande/berättande texten. I publicerade verk består paratexter av saker som författarnamn, titlar, illustrationer, bindning, papperskvalitet, förord och baksidetexter. Enligt litteraturteoretikern Gérard Genette fungerar paratexten som en zon mellan texten och icke-texten, ett slags ramverk kring texten som påverkar läsarens förståelse av den (<https://sv.wikipedia.org/wiki/Paratext>)

4. Metod

Jag kommer genom att utföra en innehållsanalys på de båda titlarna bryta ned de interaktiva elementen och de multimodala aspekterna samt undersöka hur de har använt sig av narrativ design för att bygga upp läsarens känsla av delaktighet. Detta för att kunna jämföra både likheter och skillnader i deras utförande. Troligtvis kommer det finnas viss divergens mellan titlarna, främst i deras mottagande av den litterära publiken. Inte bara för att de är två olika böcker, men också för att de har olika förutsättningar. För att kunna undersöka både interaktionen och den sociala aspekten gällande böckerna så kommer jag även göra netnografiska nedslag i bloggar, hemsidor och sociala flöden för att undersöka de platser online där läsarna har påverkat och bidragit med både diskussioner och fanrelaterade verk. Detta kommer främst vara relevant gällande *S.* då den har en mycket starkare närvaro online än *Bats of the Republic: an illuminated novel*.

Stora delar av denna uppsats kommer diskutera de paratextuella aspekterna kring titlarna, då det är utnyttjandet av marginaler, illustrationer samt lösa objekt som utgör en stor del av min analys. Dessa lösa ephemera är en del av böckernas narrativa design och uppbyggnad, därför kommer jag jämföra titlarnas utformning och vilken betydelse de har för texten och bokens läsvänlighet.

5. Tidigare forskning

Multimodalitet och interaktivitet ett hett ämne i den litterära forskningsfären just nu, speciellt i förhållande till "Bokens död", och förflyttningen av litteraturen till det digitala planet. Det finns en kanon av multimodala böcker som uppmärksammats av flera olika litterära experter såsom N. Katherine Hayles, Alison Gibbons, Wolfgang Hallet och Danuta Fjellestad. Några av titlarna vars multimodala och interaktiva aspekter har analyserats av dessa experter är *House of leaves* (Mark Z. Danielewski, 2000), *Cathy's book* (Sean Stewart, Jordan K. Weisman, Cathy Brigg, 2006) och *Griffin and Sabine* (Nick Bantock, 1991). Analyserna kring dessa har främst fokuserat på användandet och kombinationen av olika typer av medium i en bok samt på vilka olika sätt medier omvandlas och hur de representeras i ett annat medium, exempelvis en skriftlig förklaring av en bild eller en strukturell imitation av ljud i texten⁴. Akademiska studier av multimodalitet går hand i

⁴ Eisenmann, M., & Meyer, M. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 2018, 5.

hand med utvecklingen av den digitala teknologi som gjort produktionen av dem både billigare och smidigare⁵.

Titlarna som jag nämnt ovan har många likheter med de två titlar som jag har valt att analysera för den här uppsatsen. Likt *House of leaves* är även *S.* en bok som har flera bottnar, men till skillnad från tidigare forskning så är jag också intresserad av att ta reda på hur böckerna har presenterats för sina tilltänkta läsare från ett förlagsperspektiv. Jag vill bilda mig en uppfattning hur de har marknadsfört och främjat fascinationen hos sina läsare. För att förstå detta går det inte att undvika att där finns gemensamma beröringspunkter i våra analyser. Läsarens roll i experimentella böcker och i populärkulturen är en viktig aspekt som har diskuterats av bland annat Henry Jenkins. Där är inte mycket som nämner dessa böcker utifrån ett förlagsperspektiv, en lucka jag hoppas kunna uppmärksamma.

6. Teori

Där finns ett brett teoretiskt material att välja från inom ämnet interaktiv och multimodal litteratur i den litterära forskarsfären. De författare som är mest relevanta för den här uppsatsen är de som forskat mycket om intermedialitet och den moderna litteraturen. Henry Jenkins diskussioner om deltagarkultur, *Convergence culture; where old and new media collide*, 2006, och Alison Gibbons teorier om multimodalitet i litteratur, *Reading S. across media - transmedia storyworlds*, 2017, är viktiga byggstenar till den här uppsatsens analys. Thomas Mantzaris som själv har skrivit mycket om just de här titlarna ger en god inblick i deras teoretiska uppbyggnad. Där finns en klar fascination och ett stort intresse för den här typen av böcker, och hur vi som läsare tar till oss en sådan speciell form av litteratur. Trots denna fascination så är det inom akademien fortfarande ett relativt nytt forskningsfält.

6.1. Definition av interaktiva/multimodala böcker

För att förtydliga mina frågeställningar skall jag först definiera hur jag tolkar begreppen interaktivitet och multimodalitet i denna uppsats. Begreppet interaktivitet används främst i digitala sammanhang. Nationalencyklopedin⁶ definierar ordet interaktivitet som "... i databehandlingssammanhang beteckning på program där människa och dator på ett

⁵ Gibbons, A. *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*, 2012, 8.

⁶ [interaktiv - Uppslagsverk](#)

dialogliknande sätt växelvis bidrar till att den önskade uppgiften utförs”. Skrivna verk finner vi bland annat från medeltiden i form av illustrerade politiska tryck från 15- och 1600-talen⁷. Dessa klassificeras som multimodala eftersom de innehåller multipla medier (i de här fallen bild och text). De behöver inte nödvändigtvis vara interaktiva, men en interaktiv bok behöver nästan alltid multimodala aspekter för läsaren att interagera med. Där finns undantag som exempelvis det litterära fenomenet där man själv får välja vad som händer i boken, *Choose your own path*. Ett koncept som populariserats i Netflixs’ långfilm *Bandersnatch*⁸ där man med jämna mellanrum får val som man kan navigera mellan med hjälp av en touch-screen. I samma anda har Bear Grylls också släppt en äventyrsserie på Netflix, *You vs. Wild*⁹. Dessa filmatiserade versioner av vad som från början var en litterär interaktiv bok visar att ny teknik har återupplivat gamla idéer. Till den här uppsatsen har jag valt att tolka interaktivt läsande som att läsaren på något sätt, via fysiska föremål, kan interagera med boken. *S.* bjuder exempelvis in läsaren till att lösa koder och problem i fotnoterna med hjälp av fysiska artefakter som är instoppade mellan sidorna. I *Bats of the republic* används kartor och diagram för att hjälpa läsaren att navigera genom olika tidslinjer. Jag kommer redogöra för dessa interaktiva egenskaper i kapitel 8.1 och 8.2.

Multimodalitet är helt enkelt en samexistens mellan flera semiotiska¹⁰ artefakter inom samma kontext. Vi upplever multimodalitet varje dag då vi använder alla våra sinnen för att bilda oss en uppfattning av vad som försiggår runt omkring oss. För att förtydliga de olika delarna som multimodalitet innefattar brukar man bryta ned begreppet i olika *modes*. Kategorierna inkluderar oftast följande *modes*: bilder, skriftliga tecken, talade tecken, gestikulering, ljud, musik, lukt, smak och känsel. Dessa är bra grundstenar att utgå från när man pratar om multimodalitet, men man måste komma ihåg att konceptet *mode* är mycket flytande och kan innefatta mer än bara dessa¹¹. Dessa spelar en viktig roll i den narrativa berättelsen där artefakterna i boken är olika *modes* som representerar semiotiska betydelser i berättelsens handling. Ofta rör sig dessa typer av multimodala artefakter inom den paratextuella dimensionen, i form av anteckningar i marginalerna, instoppade bilder mellan sidorna och andra tillbehör¹². Dessa instick av artefakter är där för att tillföra berättelsen

⁷ Eisenmann, M., & Meyer, M. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 5.

⁸ [Black Mirror: Bandersnatch](#)

⁹ [You vs. Wild](#)

¹⁰ Semiotik: Samlingsnamn för teorier om och studien av tecken.

¹¹ Gibbons, A. *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*, 10.

¹² Hallet, W. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 2018, 26.

något extra som kan vara svårt att förmedla verbalt. De ger läsaren en djupare förståelse för berättelsen och det är lättare för läsaren att skapa sin egen uppfattning. Collins har citerat Jenkins i sin artikel, där han säger: “Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated experience. Ideally, each medium makes its own contribution to the unfolding of the story.”¹³.

Skapandet av en multimodal eller interaktiv bok ställer också fler krav på läsarna. De behöver inte bara vara läskunniga, utan skall helst även kunna avkoda och förstå de artefakter som presenteras i samband med texten. Att kunna kombinera semiotisk tolkning med texten och hur de hör samman i berättelsens narrativa design kan vara en utmaning i sig.

6.2. Definition av narrative design

Narrativ design skiljer sig från multimodalitet och interaktivitet då detta är en praktisk teori som främst används inom speldesign. I stora drag handlar det om hur man genom designen av världen berättelsen utspelar sig i låter karaktärerna och omgivningen berättar en historia. Konstruktionen av världar är en viktig del i tv-speldesign, men även i litterära verk. Henry Jenkins skriver; “More and more, storytelling has become the art of world building, as artists create compelling environments that cannot be fully explored or exhausted within a single work or even a single medium.”¹⁴ Även om de två titlar jag jämför i denna uppsatsen försöker hålla sin historia inom ramarna av bokens fysiska pärm, så har, framförallt *S.*, byggt en värld så pass komplex och expansiv att boken inte kan hålla den. Speciellt idag när det finns en stor och aktiv deltagarkultur som spekulerar och utvecklar historien ytterligare. Narrativ design innebär inte längre att en text endast är en linjär text, författaren kan med hjälp av en ingående och väl genomtänkt visuell design skapa en *litterär upplevelse* som utmanar den traditionella boken. Då narrativitet har ändrat form under 2000-talet, så är det inte längre begränsat till endast ett medium. Nu måste man som författare och förläggare ha i åtanke hur en narrativ text - oavsett om det är film, spel eller litteratur mottas, konsumeras och förvaltas när läsaren har många fler valmöjligheter

¹³ Collins, J. *The use of Narrativity in Digital Cultures*, 2013, 643-644.

¹⁴ Jenkins, H. *Konvergenskulturen: Där nya och gamla medier kolliderar*, 2012, 114.

gällande formatet. Läsaren har idag valet att konsumera böcker på många olika sätt med hjälp av digitala plattformar som får plats i våra fickor. Narrativitet har nu med hjälp av teknologins framsteg, möjlighet att sträcka sig bortom bokens traditionella gränser¹⁵.

7. Bakgrund

Traditionellt sätt så är romanen en ordbaserad konstform med en linjär historia, där orden får representera karaktärer och händelser. Likaså tankar, känslor, och sinnesförmimmelser. Att integrera andra typer av visuella och fysiska objekt i narrativet i en roman är då inte ett långt steg att ta¹⁶. Det vi inte har djupare undersökningar på är hur läsaren tar till sig den utökade informationen som erbjuds. Multimodala och ibland även interaktiva böcker som ett koncept har funnits i olika former i den litterära historien. Men det är först nu, tack vare en ny, mer avancerad teknik, som multimodalitet och andra gränsöverskridande konstformer verkligen gjort sin framfart med exempelvis grafiska noveller, interaktiva läromedel och textbaserade TV-spel. Boken har avancerat ytterligare ett steg från att vara en text och bildyta skapad för att förmedla det skrivna ordet till att låta boksidan bli ett multimodalt verktyg i sig. Baldry och Thibault citeras av Wolfgang Hallet gällande skiftet av boksidas betydelse för romanen:

What was essentially a linguistic unit 100 years ago has now become primarily a visual unit. The page is no longer, as it was predominantly in the 19th century, simply a convenient division for the purposes of printing. In Western culture, it is increasingly looked upon as a textual unit in its own right¹⁷.

Som läsare har jag personligen alltid känt en vilja och längtan att involvera mig i bokens berättelse på något sätt. Att försöka påverka storyn eller att få hålla materiella objekt i mina händer som för bokens historia framåt. Den taktila effekten av att ha brev instoppade mellan sidorna eller att i bilderböcker känna olika typer av material under fingrarna ger en ökad inlevelse och förståelse för berättelsen.

¹⁵ Collins, J. *The use of Narrativity in Digital Cultures*, 642.

¹⁶ Hallet, W. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 25.

¹⁷ Hallet, W. *Anglistik: International Journal of English Studies*, 25.

8. Undersökning/Analys

I följande stycken kommer jag analysera de båda verken utifrån deras interaktiva och multimodala delar. Jag kommer bryta ned de olika delarna och diskutera deras funktioner för att föra berättelsen framåt. Samt peka ut de interaktiva detaljer där läsaren har möjlighet att delta och påverka.

8.1. Bats of the republic: an illuminated novel

[...]And I think design can also stage a text through typography, but also through things like margins or page layout that can give you a sense of what kind of text it is, if it's important or not. Or these are all these design-encoded languages that we just pick up from culture, and they can also pace things - kind of control the pace that you get in a narrative, and I am interested in that as well. [...] - Zachary Dodson¹⁸

Bats of the republic: an illuminated novel är ett litterärt experiment som präglas av en rad olika designelement i olika färg, experiment med flera typer av typografi, bilder och kartor. Samt ett förseglat brev längst bak i boken. Den är ett typexempel på en modern multimodal bok. Dodsons utnyttjande av sina kunskaper och erfarenheter som designer och konstnär får boken att leva ett liv som inte är begränsat av marginaler. Dodson väver en fascinerande historia runt två skilda tidslinjer. En i framtiden, år 2143, och en i det förflutna, år 1843. Bokens historia nystas sakta upp med hjälp av ett pappersspår bestående av gamla brev, noveller och, kartor. Dessa artefakter är drivande faktorer i historien.

Dodson har i sin bok använt sig av allt det utrymme som en boksida faktiskt erbjuder. Genom smarta och genomtänkta designval lyckas Dodson markera och skilja de olika tidslinjerna åt. Varje berättare har en stil, boksida, textur och individuella markörer. Exempelvis, Zeke Thomas, vars tidslinje är ligger i framtiden. Här är sidan designad till att se ut som boksidorna skall sitta i en pärm med två hål i toppen av varje sida. Den neongröna färgen i marginalerna och som återkommer i de markörer -“Dingbats”¹⁹ som Dodson väljer att kalla dem- som finns i hela texten för att skapa naturliga pauser. De markerar också textens takt och rytm vilket gör att läsaren omedvetet saktar ned på farten

¹⁸ Mantzaris, T. “‘A singular gesture’: Zachary Thomas Dodson on the potential of design in fiction”, 2020, 189-190.

¹⁹ Dingbat (från eng. dingbat), är ett ornament, en vinjett, symbol eller bild som används i text i dekorationsyfte. De speciella teckensnitt som endast består av sådana bilder eller ornament kallas dingbats ([Dingbat – Wikipedia](#)).

under läsningen. Under läsningen känns det som att dessa små instick representerar ett andetag, en paus. Det går inte att stressa sig igenom boken (se bilaga, figur 1). Den neongröna färgen ger också ett futuristiskt intryck som passar in i tidslinjen. Dodson använder i marginalerna även små handsymboler som har olika betydelser. Deras faktiska betydelse framkommer längre fram i boken. Genom dessa små symboler ger han läsaren förmimelsen av gestikuling och rörelse (se bilaga, figur 2).

Bats of the republic är en intressant blandning av historisk skildring av Texas, samt ett science fiction äventyr i riktig steampunk-anda. För att läsaren ska känna igen när narrativet växlar till en person eller historia som utspelar sig i dåtid, har Dodson låtit sidorna få en gulnad, brunaktig nyans liknande gamla böcker. Då den större delen av texten som är skriven under 1800-talet av karaktären Zadock Thomas, är antingen i brevform eller dagboksform, så har Dodson markerat sidorna genom att ange datum i sidans övre hörn. På så sätt kan man följa karaktärens resa även i tid.

Dagboken och breven är ibland skrivna i snirklig gammaldags skrivstil, där finns spår av bläckfläckar och ibland överstrukna ord. Känslan av reservoarpennans spets mot det gulnande pappret ger autenticitet till brevets tilltänkta ålder. Dock har Dodson insett att vi idag inte är lika skickliga på att tyda skrivstil som vi en gång var, och har en transkriberad version av breven på motsatta sidan (se bilaga, figur 3).

Ett annat exempel är utdrag av en novell, "*The sisters grey*" som följer handlingen hela historien igenom. Det spekuleras i vissa forum online om den här novellen är densamma som beskrivs i början av boken, där en kapten påstås ha haft novellen i bröstfickan när han blir skjuten. Boken skall då ha räddat hans liv. Spekulationerna kring detta är inte utan grund då boksidorna ser ut att vara perforerade av någon som skulle kunna vara en kula (se bilaga, figur 4). Genom sina utförliga diagram och illustrationer målar Dodson upp en framtidsvision som står i spännande kontrast till vår vardag. Det är en naturhistorisk upptäcktsfärd där läsarens upplevelse vävs in med vackra anatomiska illustrationer av olika arter av fladdermöss och andra djur som man stöter på, samt illustrationer av olika strukturer och byggnader. Ibland uppfattas boken mer som ett naturalistiskt uppslagsverk, precis som i boken *The Resurrectionist* (E.B. Hudspeth, 2013) vars anatomiska uppslagsverk av mytologiska monster föregås av en påhittad biografi av uppslagsverkets skapare²⁰.

²⁰ [The Resurrectionist: The Lost Work of Dr. Spencer Black](#)

För att ytterligare skilja på de olika tidslinjerna har Dodson valt att använda sig av inte bara olika typsnitt, utan också av olika färger. Boken är tryckt i trefärg; grönt, brunt och svart. Om man trots detta känner viss förvirring över vem/när man är i det narrativa flödet har Dodson satt in små signaturer i marginalerna som förtydligar var i bokens narrativ du är. Det föreligger en risk att en sådan här extravagant illustrerad bok, med så många olika detaljer i sin narrativa design kan stjälpa mer än hjälpa läsaren. Dodson lyckas dock med det motsatta. Varje detalj är mycket noggrant genomtänkt och tjänar ett syfte. Han använder den narrativa designen mer än den faktiska texten för att få läsaren att fortskrida i bokens berättelse.

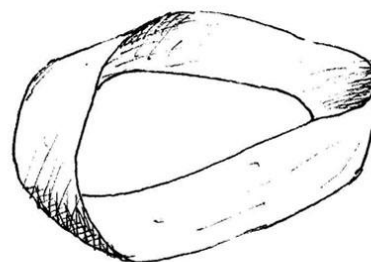
Till skillnad från i *S.* (se kapitel 8.2) finns där nästan inga lösa ephemera i *Bats of the republic*. Inga kort, kartor eller liknande instoppat mellan sidorna förutom ett kuvert med ett brev längst bak i boken. På kuvertet står det med stora svarta bokstäver "Do not read". Brevet är en viktig komponent i boken då det är den bindande faktorn mellan de två tidslinjerna. Dodson utmanar på så sätt läsarens nyfikenhet och självdisciplin. När man väl öppnar kuvertet och tar ut brevet så ser man att det är ett långt ark som är vikt i fyra sidor. Längs med kanterna i toppen och slutet av brevet finns instruktioner för vad du ska göra med brevet nu när du har öppnat det (se bilaga, figur 5). Instruktionen lyder:

"Unfold the letter, twist the end once, and fasten bat to bat and bird to bird.

Once fastened, bat and bird, read the letter in an endless loop."

Det man har skapat här är ett Möbiusband²¹ en symbol som representerar oändligheten. Detta är en antydning till bokens narrativa kontinuitet då de båda tidslinjerna i boken går ihop i slutet, vilket gör att historien börjar om igen som en loop.

Det märks tydligt att Dodson har skapat boken utifrån ett konstnärligt sinne. Hans struktur och visuella upplägg av boken är mycket väl genomtänkt. Varje sida slutar på exakt samma rad, där finns inga horungar eller



Figur 1: Illustration av Möbiusband²²

²¹ Möbiusband eller Möbius band är en lång rektangulär yta som vridits ett halvt varv med ändarna ihopsatta så att det längs sin nya bana har en sida och en kantlinje. Även en symbol för evigheten under antiken.

([Möbiusband – Wikipedia](#))

²² Figur tecknad av författaren (Jonna Åhlin, 2021)

blankrader i slutet av bokens sidor. Det var ett medvetet designval som kan vara svårt att genomföra praktiskt, då själva tryckprocessen kan påverka layouten. När boken testtrycktes, visade det sig nödvändigt att redigera texten för att radpositioneringen skulle bli densamma på varje sida. Detta visar också på att Dodsons prioritering, att hellre redigera textinnehållet än att ändra eller ta bort något i designen, gör att *Bats of the republic* kanske bör ses mer som ett avandgarde konstverk än ett litterärt verk.

Då Dodson inte ser sig själv som författare, utan som en designer som utforskar de visuella möjligheterna i ett narrativ öppnar *Bats of the republic* upp stora möjligheter för hur en text kan se ut. Han visar hur man med enkla och väl uttänkta visuella detaljer kan integrera textens historia med bokens utformning. Boken i sig berättar en historia, även utan texten. I en intervju med Thomas Mantzaris säger Dodson att design och text är väldigt nära kopplade, att det är genom att noga välja typsnitt och stil som han ger karaktärerna sina specifika röster, och att läsaren på ett omedvetet sätt uppfattar dessa röster i de visuella ledtrådarna som ges i typsnitten²³.

8.2. S.

“Boken är inte bara ett fysiskt sensuellt objekt utan också ett event.” - Sheena Calvert²⁴

S. är en bok med flera lager. Den är skriven av Doug Dorst och J.J. Abrams, 2015, och är menad som en hyllning till den analoga boken²⁵. De vill visa med *S.* vad en bok kan vara om man utnyttjar möjligheterna. J.J. Abrams fick idén när han hittade en bok på ett tåg med en lapp i där det stod att han efter att ha läst ut den gärna skulle skicka vidare boken till någon annan. Här föddes idén att två personer kan kommunicera i marginalerna på en bok samt använda sig av olika typer av attiraljer instoppade mellan sidorna för att förmedla en historia och ett mysterium.

²³ Mantzaris, T. “‘A singular gesture’: Zachary Thomas Dodson on the potential of design in fiction”, 2020, 187.

²⁴ Calvert, S. *Unbound: Beyond the Codex, the Book as Process/Experience/Event*. 2017, 47.

²⁵ Hill, L. *A Long Time Ago, in a Universe More Analog*, 2013, [JJ Abrams and Doug Dorst Collaborate on a Book, 'S.'](#)



Fig 2: Bild av *S.* i den svarta kartongboxen som den kommer i.²⁶

Boken säljs i en svart kartong med ett stiliserat “S” på framsidan. När man bryter förseglingen och drar ut själva boken så får man som läsare mycket information på en gång. Boken ser gammal ut, den är sliten i hörnen och i ryggen. Boken har till och med ett eget DDK, ett klassifikationsnummer för bibliotek som heter Dewey decimalklassifikation²⁷. Titeln, *Ship of Theseus* är präglad på framsidan tillsammans med den fiktiva författarens namn, V.M. Straka. Boken påstår sig vara utgiven på förlaget *Winged Shoe Press* i New York, 1949, ett förlag som också är fiktivt. Det framgår direkt i boken att V.M. Straka var en produktiv författare då det på försättsbladet är en lång lista på tidigare titlar som han har skrivit. På bokens smutssida är det stämplat “BOOK FOR LOAN” och stämplat på bokens försättsblad är en mörkröd stämpel där det står “Property of Laguna Verde H.S. Library” (se bilaga, figur 6). På insidan av den bakre pärmen finns också flera stämplor med datum som visar när boken blivit utlånad och returnerad. Direkt när man håller i boken känns den välläst. Ryggen är redan relativt mjuk, och boken är lätt att öppna. När man väl öppnar boken blir man direkt inkastad i det narrativa experimentet som gör *S.* så speciell. Redan på bokens försättsblad blir man en utomstående voyeur till en konversation mellan två personer som har skrivit till varandra i bläck, tusch och blyerts, konversationen fortsätter i marginalerna genom hela boken. Detta stärker intrycket av att boken är välanvänd, bokens sidor har till och med en föråldrad och gulaktig ton, vilket stärker känslan av bokens ålder.

Boken är uppbyggd i flera nivåer av narrativ som på ett eller annat sätt hör ihop.

²⁶ <https://www.hollywoodreporter.com/news/general-news/jj-abrams-doug-dorst-talk-660757/>

²⁷ Dewey Decimal Classification (DDC), på svenska *Dewey decimalklassifikation* (DDK), är ett klassifikationssystem för bibliotek. Med tiden har det blivit det mest spridda i världen. ([Dewey Decimal Classification – Wikipedia](#))

Det är ett mysterium samtidigt som det är en kärlekshistoria. Handlingen utspelar sig i och runt denna fiktiva bok. Thomas Mantzaris illustrerar bokens olika narrativa nivåer genom figuren nedan.

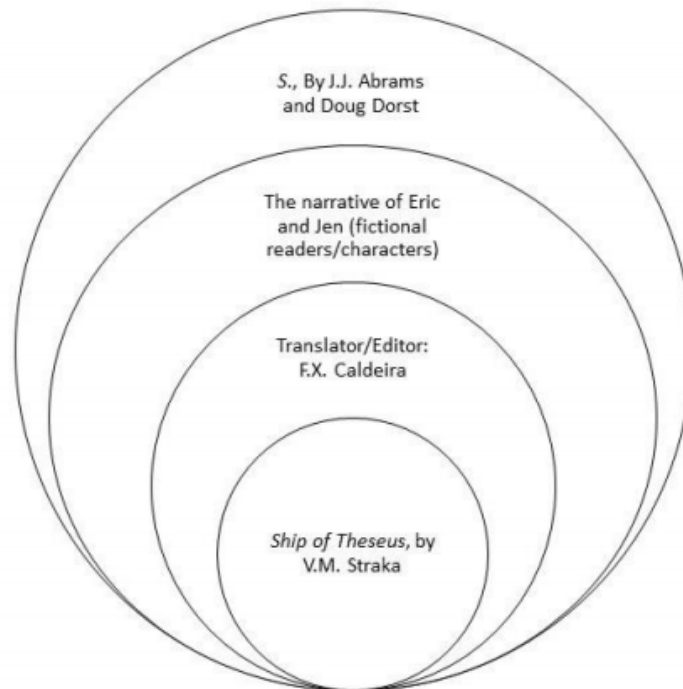


Fig 3: en illustration av *S.* narrativa nivåer²⁸

För att förtydliga bokens struktur går jag igenom de olika narrativa nivåerna var för sig. Den första nivån i *S.* är romanen *The ship of Theseus* som är skriven av den mystiska författaren V.M. Straka. Detta är hjärtat av historien runt *S.* då det är runt den här boken som de andra narrativen rör sig. *Ship of Theseus* är en enigmatisk äventyrshistoria med en huvudkaraktär som inte kan komma ihåg vem eller var han är. Det enda han har är ett vagt minne av en kvinna, Sola. Historien handlar främst om hans sökande efter Sola, som han tror har svaren på vem han själv är. På vägen stöter han på flera karaktärer som alla verkar vara i konflikt med samma organisation. Boken börjar med att *S.* flyter iland på en strand i en gammal stad som han inte känner till. I fickan har han ett skrynkligt papper med ett nu nästan helt utsuddat *S.* I hans jakt efter sin identitet och kvinnan Sola hamnar han på en

²⁸ Thomas Mantzaris. *Photography and the American Multimodal Novel: Exploring J.J. Abrams and Doug Dorst's S.*, 2018, 71.

båt. Båten, Theseus skepp, agerar som en filosofisk tankeställare relaterad till Ss egen situation; Om ett skepp har bytt ut alla sina delar, är det fortfarande samma skepp? Är en man som inte minns vem han var och som skapar en ny personlighet samma man som innan?

Inledningen till *Ship of Theseus* är skriven av F.X. Caldeira, också fiktiv, som har översatt *Ship of Theseus* från tjeckiska till engelska. Genom hela boken har hon också lagt till förklarande fotnoter. Genom dessa får man veta mer om Straka, hans tidigare verk och detaljer om hans liv, men de innehåller också kodade meddelanden till Straka själv. Det framkommer sakta att Caldeira försöker kommunicera med Straka, som är föremålet för Caldeiras obesvarade kärlek. Caldeira är tätt sammanlänkad med Straka och hans liv, och genom fotnoternas hemliga meddelanden försöker hon varna honom och förmedla viktig information till honom. Man får den distinkta uppfattningen att Straka har försvunnit och det enda sättet Caldeira hoppas kunna kommunicera med honom på är genom de paratextuella elementen av boken som hon själv har skrivit. Koderna i fotnoterna är obskyra och svåra för läsaren att själv lista ut och lösa. Det krävs nästan en viss kunskap och förståelse för dechiffring och kodlösning, men Jen och Eric kommer till läsarens hjälp, då de också hittar de här koderna och löser dem i marginalerna.

När historien expanderar utanför textens ramar tar den form i bokens paratextuella ytor. Jen och Eric är två karaktärer som lever i marginalerna av boken. Jen som är en förstaårselev vid Pollard State University hittar boken på en hylla i skolans bibliotek. När hon öppnar den märker hon att någon har skrivit i den, strukit under passager och gjort anteckningar i den. Hon bestämmer sig då för att läsa den och göra sina egna kommentarer som svar på de som redan finns där. Hon returnerar boken till samma plats i biblioteket. När hon senare tittar i den igen har den första personen svarat på hennes kommentarer och anteckningar. Detta är Eric som är en vanärad doktorand vid samma universitetet, de startar en konversation i bokens marginaler genom att ha boken en vecka i taget sedan ställa tillbaka den. Tillsammans hittar de ledtrådarna i texten som skall kunna avslöja V.M. Strakas riktiga identitet och kanske även vad som hänt med honom. Samtidigt som de försöker lösa mysteriet kring Straka utvecklas en romantisk historia mellan dem. Det är också Eric och Jen som är ansvariga för de artefakter som finns mellan sidorna. De lämnar vykort, brev, kartor och annan ephemera till varandra som ett sätt att lära känna varandra bättre på. Denna användning av de paratextuella ytorna höjer känslan av materialitet, ålder

och bokens fysiska tyngd. Doug Dorst citeras så här i en artikel av Sara Tanderup Linkis angående handstilens betydelse för att bygga en intimitet mellan läsaren och karaktärerna;

“We had been talking about the intimacies of books and about the intimacies that might come from sharing a book; these are two people who are building intimacy, and handwriting is another way that that intimacy can be developed and expressed.”²⁹

Handstil är ett uttryck för individualitet och associeras med individualitet och en känsla av äkthet. Jens och Erics konversation är en multifärgad dialog av bläck där de olika färgerna också representerar olika tidslinjer. De olika färgerna representerar också olika viktiga skeden i relationen mellan Jen och Eric (se bilaga, figur 7).


Kommentarernas färgkodning flyttar Jen och Eric närmare läsarens verklighet då de för varje lager flyttas till en tid som ligger närmare i tiden till läsarens egen tidpunkt, nuet, då vi kan förutsätta att de senaste kommentarerna bör ligga i topplagret.

Även ephemeran som är instoppad mellan sidorna är en viktig del i Jens och Erics kronologi, vissa är menade att bli lästa efter att ett visst event har skett i deras relation. Ett exempel är Eötövshjulet³⁰ (se bilaga, figur 10) som Eric lämnar till Jen då hon inte har ett. Detta händer tidigt i deras relation men nämns igen i senare skeden. Detta kan upplevas rörigt och svårt att hålla reda på, men höjer också mystiken kring boken när man likt en detektiv försöker koppla rätt sak till rätt tidslinje. Både Dorst och Abrams poängterar i intervjuer³¹ att det inte finns ett korrekt sätt att läsa boken. Hur man väljer att tackla den här unika litterära gåtan är helt och hållet upp till var och en. Tack vare Jen och Erics flitiga research runt Straka, hans tidigare böcker och litterära historiekunskaper lotsas läsaren närmare ett svar på vem Straka verkligen är.

Den yttersta eller högsta nivån av *S*. är den fysiska boken, inom vars pärmar de här olika personerna försöker kommunicera med varandra och vars historier i slutänden går ihop. Det är den nivå som innefattar Abrams och Dorsts syfte med boken och hur de aktivt byggt upp den för att vara en multimodal upplevelse.

²⁹ Tanderup Linkis, Sara, “*A scrapbook of you + me*”: *Intermediality and Bookish nostalgia in J. J. Abrams And Doug Dorst’s S*. Orbis Litterarum, 2017, 155.

³⁰ Eötövshjulet har två skivor som sitter ihop runt en mittaxel, som gör att skivorna går att rotera. Den undre/yttra skivan har koordinater för öst och väst. Den övre skivan/inre skivan har koordinater för norr och syd. Den övre delen har också en liten utskuren bit längs med hjulets radie, som gör att man kan läsa sifforna från den undre skivan.

³¹  J.J. Abrams: S. Book Interview

8.3. Hur bjuder de in läsaren till interaktion?

S. bjuder in läsaren till att interagera med paraphernalian i boken som exempelvis Eötvöshjulet, även om det aldrig framgår tydligt hur man skall använda det. Där finns diskussioner på *Sfiles22.com* om hur det är tänkt att det skall användas. I fotnoterna som F. X. Caldeira har skrivit gömmer sig också olika typer av kod som är lättare att lista ut, men det underlättar att låta Jen och Eric hjälpa till med det. Exempel på koder som förekommer i fotnoterna är exempelvis ett Playfair cipher³². Att läsa boken med en anteckningsbok bredvid sig när man vill lösa dessa rekommenderas. Även om läsaren kan välja att själv lösa koderna så är det inte ett måste för att förstå boken. Läsaren kan själv välja hur involverad den vill vara i historien.

Nackdelar med att ha så mycket lösa artefakter i en bok är i det här fallet den anakronistiska ordningen de har i förhållande till den narrativa berättelsen. Det försvårar läsningen markant och kan vara avskräckande för vissa. Att det också är lösa artefakter, och då syftar jag specifikt på *S.* ökar risken att de går förlorade. *Bats of the republic* löste det problemet genom att inte ha lösa artefakter. Men det är också en stor del av charmen med *S.* Det är en motsägelsefull insikt hur något som tillför unika materiella aspekter till en bok samtidigt kan vara en del av problemet. *Bats of the republic* har till skillnad från *S.* inga koder som läsaren skall försöka lösa, den har brevet i slutet som läsaren aktivt interagerar med, men multimodaliteten genomsyrar bokens hela struktur. Detta bjuder in till ett passivt deltagande av historien mer än ett aktivt deltagande som i *S.*

8.4. Har de närvaro online?

S. har en signifikant närvaro online medan *Bats of the republic* inte lagt sitt primära fokus på de digitala möjligheterna som finns för experimentella böcker av denna typ. Med största sannolikhet grundar sig denna diskrepans i vem som gett ut böckerna. Dodson är för majoriteten av den läsande befolkningen en så när som på okänd person. J.J. Abrams däremot, med serier som *Lost* och filmer som bland annat *Star Wars: The force awakens*, har redan en etablerad, stor och hängiven följarskara. Vi får dock inte glömma bort att det finns två skapare till *S.* Om Doug Dorst hade gett ut *S.* själv, utan Abrams stöd och marketingteam, skulle boken med största sannolikhet inte ha lyckats få samma genomslag.

³² The Playfair cipher or Playfair square or Wheatstone–Playfair cipher is a manual symmetric encryption technique and was the first literal digram substitution cipher. The scheme was invented in 1854 by Charles Wheatstone, but bears the name of Lord Playfair for promoting its use.

Abrams har låtit produktionen och publikationen av boken gå genom ett samarbete av bland annat film- och tv-bolaget *Bad robot* som ägs av Abrams, samt förlaget Mulholland books som ligger i New York.

Att ha ett eget produktionsbolag involverat i marknadsföringen av *S.* har onekligen gett Abrams och Dorst större utrymme att utveckla, intressera och fånga läsare. De släppte flera olika trailers till boken, teaser trailers³³³⁴ som inte avslöjade något alls om boken, men som fick Abrams fanbase att intressera sig. Vi ska inte förkasta betydelsen av en dedikerad fanbase, medieföretag av olika slag har börjat inse vikten av fans deltagande och det värde det kan ha. För att uppmuntra en större grupp dedikerade konsumenter vill man skapa en produkt där läsaren blir emotionellt involverad. Enligt Jenkins så kallas detta *Emotionellt kapital*. Därför skapar många medieföretag aktivt öppningar i historieskapandet där de bjuder in konsumenterna att delta³⁵. Detta lyckas Abrams och Dorst utmärkt med. I samband med bokens entré på marknaden skapades det ett flertal olika hemsidor och konton på sociala medieplattformar som på något sätt berörde boken. De flesta av dessa fokuserar på att försöka göra boken förståelig genom att ge tips på hur den skall läsas och fungerar som ett litet lexikon där man kan gå fram och tillbaka för att hitta lösningar till gåtorna som finns i fotnoterna. En av dessa hemsidor är den väl utformade *S.Files22*, som påstår sig vara helt fandriven. De understryker detta under fliken *About S.files22* "We are a bunch of J.J. Abrams / Bad Robot fans who love a good mystery." och fortsätter "We are not associated with Bad Robot Productions, J.J. Abrams or any other production company, we are just ordinary people who want to make the world a better place"³⁶, om detta är sant är svårt att utröna. Det går att anta att det är en sajt vars användning uppmuntras både av förlaget, författarna och medieföretaget Bad Robot. *S.Files22* är inte den enda hemsidan som är dedikerad till *S.*, en annan sida - *eotvoswheel.com*³⁷ är också dedikerad till boken och att lösa mysteriet om V.M. Straka's sanna identitet. *Eotvoswheel* är dock med allra största sannolikhet en paratextualitet till *S.* i digital form. På den här sidan, skapad av en J. W. Dominguez finns exempelvis bilder från brottsplatsen på ett hotell som Jen och Eric diskuterar i marginalerna av boken. Han påstår sig även ha köpt fyra volymer av Strakas

³³  Stranger

³⁴  S. (From J.J. Abrams and Doug Dorst - Bad Robot Productions)

³⁵ Jenkins, H. *Konvergenskulturen: Där nya och gamla medier kolliderar*, 2012, 179.

³⁶ <http://sfiles22.blogspot.com/p/about-sfiles22.html>

³⁷ <http://www.eotvoswheel.com/>

tidigare romaner (se bilaga, figur 11, 12). När Mulholland books valde att släppa ett "reading-kit" i samband med *S.* fanns dessa bilderna med i paketet. Vi kan därför inte utseluta att *eotvoswheel.com* är en produkt av förlaget.

Dessa sidor är bara exempel på de hemsidor som finns för läsare av *S.* Förutom dessa finns också en del fanfiction baserat på *S.*, vissa längre och vissa kortare. Men det mest kontroversiella är de olika versionerna av slutet till sista kapitlet. I boken framgår det att Straka aldrig skrev färdigt boken, sista kapitlet är skrivet av Caldeira. Detta har resulterat i att det nu finns flera alternativa slut online. På ett sätt så har Abrams och Dorst valt skriva ett halvöppet slut, vilket bjuder in till ett aktivt deltagande av sina fans. I slutet av oktober 2013 dök Jen och Eric upp på twitter, totalt skickar Eric 168 tweet, och 128 från Jen. De har runt 500 följare, vilka vi kan anta är läsare och fans till *S.* men de skriver och följer bara varandra³⁸. Följer man deras konversation på Twitter så får man information om deras förhållande och deras teorier som inte återfinns i boken (se bilaga, figur 8). Historien har på så sätt expanderat ut utanför bokens fysiska ramar och ut på sociala plattformar. När Dorst blir tillfrågad om vem som står bakom Jen och Erics Twitterkonton, erkänner han att även om han själv har skapat material som finns där ute på nätet, så är han inte ansvarig för Jens och Erics twitterkonton³⁹. Det är alltså inte klart vem/vilka som står bakom dem, och hur relevanta de då faktiskt är till historien som är *S.* Huruvida de är relevanta eller inte, så fungerar de båda twitterkontona som en typ av transfiktional expansion. Att de finns på en social plattform som existerar och används dagligen, och där läsarna själva kan välja att interagera med karaktärerna stärker illusionen av att Eric och Jen är verkliga personer⁴⁰. Denna expansion av bokens värld intensifierar läsarnas engagemang i *S.* och skapar ännu fler kanaler för förlagen att marknadsföra boken. Även om Abrams och Dorst inte är skyldiga till detta twitterfenomen så har de faktiskt skapat olika events som kräver ett aktivt deltagande från läsarna. De utlyser att de kommer lämna 10 signerade exemplar av böckerna runt om i landet, och ledtrådarna om var de finns kommer publiceras på Dorsts twitter feed. Detta är en aktiv inbjudan från skaparna till läsarna till att aktivera sig och delta i fenomenet som *S.* har blivit. Dessa är exempel på hur Mulholland books, Bad

³⁸ Gibbons, Alison, *Reading S. across Media: Transmedia Storyworlds, Multimodal fiction, and real readers*, Narrative, 2017, 327.

³⁹ Fjellestad, D. *Dancing with the Digital: Cathy's book and S.* 2016, 83.

⁴⁰ Gibbons, Alison, *Reading S. across Media: Transmedia Storyworlds, Multimodal fiction, and real readers*, Narrative, 2017, 328.


Robot samt författarna har utnyttjat sociala plattformar och sina fans villighet, fantasi och dedikation till att generera ett allt större och större intresse, ett litterärt “buzz” kring boken. Om inte annat så visar det här hur effektivt det är att låta läsarna involvera sig i boken och dess historia för att öka bokens försäljningsmöjligheter. Något som förlag borde bli bättre på att utnyttja och använda sig av.

Även *Bats of the Republic* har en boktrailer. Den är publicerad på förlagets, (Doubleday Publishing) youtubekanal⁴¹, där den har visats 4 739 gånger (13/08/2021). Utöver denna finns det inte mer material tillgängligt online. Om vi jämför antalet visningar för en av *S.s* boktrailers, som är publicerad på Waterstones youtubekanal⁴² och har 63 546 visningar, kan man konstatera att där finns en viss diskrepans i den digitala synligheten. Det vi ser här är vilken stor betydelse en stark digital närvaro har för en boks försäljningsmöjligheter. Om den närvaron är konstruerad av författaren eller förlaget spelar i grunden ingen roll så länge den uppmanar läsarna till att engagera sig i den sociala sfär som skapas bland de som har läst och köpt boken.

8.5. Hur fungerar multimodala böcker i en digital miljö?

I *Bats of the republic* stöter läsaren på en hyperlänk till ett brev på den angränsande sidan som man uppmanas att inte läsa. För de som vill bevara bokens integritet är hyperlänken ett praktiskt alternativ⁴³. Dodson har efter noga övervägande valt att addera en mediaöverskridande aspekt till en annars helt fysisk bok. En bok som är menad att vara komplett i sin tryckta form. Att hyperlänka brevet visar också på en viss praktikalitet och förutseende från författaren som verkar ha en förståelse för att lösa material i böcker tenderar till att försvinna efterhand. Trots Dodsons intentioner att boken skulle förbli en fysisk artefakt så är boken nu också tillgänglig som e-bok. Brevet som är en underliggande och viktig del i bokens narrativ förlorar sin effekt i den digitala versionen. Som nämnt tidigare så är tanken att när man plockar ut brevet ut kuvertet skall man skapa ett möbiusband, vilket gör att brevet fortsätter i en kontinuerlig loop. Den effekten har man gått miste om i e-boken⁴⁴. I e-boken kommer brevet i en PDF med ett tydligt början och slut, vilket effektivt reducerar brevet betydelse och läsarens förståelse för bokens narrativ.

⁴¹  Bats of the Republic by Zachary Thomas Dodson | On Sale October 6, 2015

⁴²  S. by J.J. Abrams and Doug Dorst - book trailer

⁴³ Mantzaris, T. *Multimodal Literature in the Age of Covid-19*, 2020, 142.

⁴⁴ Mantzaris, T. *Multimodal Literature in the Age of Covid-19*, 143.

Detta visar att, trots de digitala framsteg som vi tagit, så är ett elektroniskt bokformat fortfarande restriktivt, jämfört med vad man kan uppnå med en tryckt version. Dodson kommenterar till Mantzaris i en intervju om sin känsla av frustration när förlaget sade att de också skulle ge ut boken som e-bok;

Doubleday did as best as they could in the e-book format, but the e-book formats don't allow for a lot of design changes or fonts, you are kind of squeezing text into their format. They just don't allow for design. So, I was frustrated about that, because it destroyed a lot of the meaning I was trying to make with the book by cramming it into the e-book format⁴⁵.

Dodson tar upp en viktig punkt här. Om boken är skapad och designad med e-bokformatet redan i början av processen, då har man möjlighet att anpassa och designa även de digitala aspekterna av boken så de funkar i en digital kontext utan att förlora sitt syfte och sin innebörd. Att formatera en multimodal bok av den sort som *Bats of the republic* är till att passa i en läsplatta kommer oundvikligen resultera i att boken inte kommer uppnå samma effekt som i sitt tryckta format.

Även *S.* har publicerats som e-bok och som ljudbok trots att *S.* skall vara en hyllning till det analoga formatet. Hur romantisk denna tanke av att boken endast skall existera analogt än är, så är dagens marknad inte mottaglig för en så begränsad version av boken. När Dorst blir tillfrågad om vad han tycker om att detta multimodala verk skall formas om för att passa e-bokens format så kommenterade han, "Down the road, once the publisher got involved, it was pointed out to us that the publication of only a print version wasn't really a viable model in today's marketplace."⁴⁶. Det ligger mycket i detta, då det skapades en stor marknadsföringshype runt utgivningen av *S.*. Det hade därför inte varit realistiskt att begränsa publikationen till endast en fysisk bok. En konsekvens av detta är att den taktila upplevelsen av bokens olika lösa ephemera har försvunnit. E-boken har dock lyckats lösa en annan funktion, som inte kan göras i den tryckta versionen. I e-boken har du möjlighet att "plocka bort" de handskrivna kommentarerna i marginalerna. Detta gör det lättare att läsa. Speciellt om du vill läsa *Ship of Theseus* för sig, utan att bli distraherad av Jens och Eric's diskussioner. Boken blir då en klassisk linjär roman. När man sedan har läst

⁴⁵ Ibid., 143.

⁴⁶ Mantzaris, T. *Multimodal Literature in the Age of Covid-19*, 144

Ship of Theseus kan man "sätta på" kommentarerna igen och gå igenom dem efter hand. Att anpassa *S.* till en ljudbok känns näst intill omöjligt, då marginalian är essentiell för den narrativa utvecklingen. Hur skall uppläsaren differentiera mellan de olika karaktärerna och tidslinjerna samtidigt som man anpassar fotnoterna på ett sätt så läsaren kan följa med? Det blir mycket svårt. Vad som egentligen har släppts i ljudboksformat är *Ship of Theseus*, inte *S.*. Man har valt att bara göra en uppläsning av grundromanen som ett eget verk i sig. Utgivningen av ljudboken kom tillsammans med en liten kommentar från förläggaren;

In *S.*, J.J. Abrams and Doug Dorst conceived of a multi-layered novel-within-a-novel that involves handwritten notes in the margins and physical objects slipped between the pages. Because an audio edition is unable to recreate those innately visual pieces of the story and the intended experience of *S.*, the text of *Ship of Theseus* has been recorded here⁴⁷. (Mantzaris 2020, 145)

Det är i stort sett inte längre *S.* utan är nu en annan bok och en annan litterär upplevelse. Men det kan också vara ett hjälpmedel för läsaren att ha tillgång till båda versionerna, avskalade som de är. De underlättar för de som har svårt att fokusera på flera visuella signaler samtidigt men som fortfarande vill läsa boken.

Det som framgår av detta är, att omvandla en multimodal bok för att passa i en digital kontext är en komplicerad process där man riskerar att tappa viktiga element som bidrar till läsoplevelsen. Det framgår också att det idag inte går att utesluta en sådan stor potentiell marknad om man vill producera och förlägga en bok med stor spridning. Om denna typen av multimodala böcker skall kunna ta en större plats i utgivningen så krävs att man formger och designar boken på ett sätt som funkar både tryckt och digitalt, utan att tappa designen och läsoplevelsen.

8.6. Multimodalitet och dess betydelse för förlagsbranschen

I en modern värld där interaktivitet är en daglig företeelse, med telefoner och surfplattor, finns en marknad för läsare som vill interagera med sina böcker på ett mer tredimensionellt sätt. Trots att marknaden ser ut att vara idealisk från ett utomstående perspektiv så kan vi också se att multimodala böcker inte riktigt har tagit upp en markant del av utgivningen. En stor anledning till detta är kostnadsrelaterat, då produktionen av multimodala böcker i

⁴⁷ Ibid., 145.

tryckt form kräver mycket arbete för att färdigställa. De multimodala böcker som publiceras i tryckt form idag är främst barnböcker. Som exempelvis *Boken som inte ville bli läst* av David Sundin. Den låg på topplistorna för barnböcker i både augusti och september, 2020⁴⁸. De fysiska aspekterna av att vika upp, plocka, riva, lukta, flytta, känna på olika material är en viktig del av ett barns inlärningsprocess, vilket gör att det är en självklar del av barnboksutgivningen. Det skall dock inte förkastas att även äldre läsare kan se en charm med att dryga ut sin läsoplevelse med multimodala paraferalia som kan ge det där lilla extra. Multimodala böcker erbjuder en ny typ av underhållning, en som kan passa de läsare som inte kräver en linjär berättelse. Utan de som vill hitta olika kopplingar i historien på sin egen tid och genom eget arbete. Jenkins citerar Murray om de tre olika typer av konsumenter som finns till den här typen av underhållning;

“Murray notes, for example, that such works are apt to attract three very different kinds of consumers: "the actively engaged real-time viewers who must find suspense and satisfaction in each single episode and the more reflective long-term audience who look for coherent patterns in the story as a whole . . . [and] the navigational viewer who takes pleasure in following the connections between different parts of the story and in discovering multiple arrangements of the same material.”⁴⁹

Multimodala och interaktiva böcker är dock ett stort fenomen när det gäller kurslitteratur. Kurslitteratur för barn och unga ackompanjeras med stor majoritet av registreringsnycklar och koder som ger eleverna tillgång till bokens interaktiva läroplattform. Studentlitteratur, baserat i Lund, jobbar aktivt med att utveckla sina stora och populära läromedel för att elever i förskolan upp till årskurs nio ska ha en digital plattform. Här kan eleverna göra extra övningar, spela utbildande spel samt hitta olika nivåer på uppgifterna och inspelade filmer med föreläsningar som ska underlätta inläringen. Här tjänar interaktiviteten ett mer konkret syfte vilket saknas för romanerna som denna uppsats handlar om. Detta har resulterat i att det finns en stor diskrepans mellan de interaktiva aspekterna inom skönlitteratur och kurslitteratur.

Att producera en multimodal bok är ett mycket kostsamt projekt, detta inkluderar

⁴⁸ Friesen, A, V. *David sundin gör succé med 'Boken som inte ville bli läst'- Följer upp med ljudbok.* dec 2020

⁴⁹ Jenkins, H. *Konvergenskulturen: Där nya och gamla medier kolliderar.* 2012, 119.

även böcker med interaktiva plattformar online, även dessa skall först byggas och konstant underhållas. Om *S.* är en mycket invecklad bok med många olika visuella element, som skall formges och tryckas på olika typer av papper och material så har det aldrig varit så enkelt att genomföra som det är idag. Sara Tanderup Linkis diskuterar i sin artikel den paradoxala skapelsen av en bok som skall vara genuint "Bookish", men som utan de tekniska och digitala verktyg vi har idag inte hade kunnat uppnå samma effekter, hon skriver:

"Accordingly, the production of *S.* is characterized by a revered process of remediation: Originally digitally created, the text is made to appear handwritten afterwards - indeed, the bookish design of the book, the yellowing pages as well as the imitation of handwriting and the inserted ephemera are only possible to reproduce within a printed book because of digital media technologies"⁵⁰

Det är en intressant paradox som visar hur vi genom teknologisk utveckling, lättare kan imitera det gamla och det genuina. Dock är priset för en av dessa volymer, som man kan förstå, ganska högt, ca 377.- på Adlibris idag⁵¹ (18/8/21). Jämfört med vad vi är vana vid i Sverige där en oreglerad bokmarknad har pressat ned priserna signifikant. Men om vi tänker på vad vi faktiskt får för de knappa 400 kr så är det ingenting.

8.6.1. Kommersiella strategier och marknadsföring

Som nämnt tidigare så har skaparna till dessa två böcker valt två mycket olika strategier för att marknadsföra sina böcker. Men hur har förlagen ställt sig till en så speciell typ av böcker? Traditionellt sätt gör förlaget en marknadsanalys och anpassar sina marknadsföringsstrategier utifrån den. Marknadsföringens mittpunkt har definitivt förflyttat sig till att verka i den digitala sfären istället för den fysiska. Detta kan vara en fördel för mindre förlag som inte har den ekonomiska möjligheten att satsa en stor del av sitt kapital på marknadsföring. Det är enkelt och förhållande billigt att använda sig av de kanaler som finns tillgängliga online. Vidare ger de också möjligheten att nå en potentiellt bredare och mer global målgrupp än vad de hade kunnat nå med traditionella

⁵⁰ Tanderup Linkis, S, 2017, "A scrapbook of you + me": *Intermediality and Bookish nostalgia in J. J. Abrams And Doug Dorst's S.* 163.

⁵¹ [S. - JJ Abrams, Dorst Doug - övrigt \(9780857864772\)](#)

marknadsföringsknepp som exempelvis trycksaker⁵² (Murray 2016, s. 17). Någonstans måste man påminna sig om att ett förlag oavsett hur breda de vill vara i sin utgivning, i grund och botten är ett vinstdrivande företag. Att ge sig på stora marknadsföringskampanjer är dyrt och tidskrävande. Digitala möjligheter har då gett små förlag möjlighet att tävla med de stora förlagen om synlighet och att potentiellt kunna skapa ett "buzz" kring en ny titel. "Buzz" som är genererat av intressanta booktrailers och kanske även väl planerade och målinriktade blogg-turer kan absolut vara tillräckligt för att skapa ett växande intresse för en titel. För författare är det nästan som att ha ett "digitalt kapital" om man har ett brett och väletablerat digitalt socialt nätverk. Det är en tillgång som kan vara avgörande för huruvida ett förlag är villigt att ta sig an projektet och författaren. Om man då liksom Abrams och Dorst också involverar sina läsare mer aktivt kan det vara mycket effektivt. De här böckerna som är så pass speciella kan med rätt strategi nå ut till en mycket bred konsumentkrets. Problemet ligger senare i om läsarna faktiskt kommer köpa dem via förlaget eller om de kommer köpa dem på Amazon, för en kraftigt reducerad summa. Men den sätter förlagets namn på kartan, och är då om möjligt värd investeringen av produktionen.

9. Slutsatser av en sammanfattande karaktär

Bats of the republic och *S.* är två böcker som visar vad en bok kan vara om författarna med lite fantasi och stöd får tänja på de rigorösa gränser som författarskapet lever i. Genom att vara multimodala och interaktiva öppnar de upp de kreativa möjligheter som vi som förläggare borde ta till vara på då de är vägen fram. Böcker som dessa kräver lite extra av läsaren som vanliga, linjära böcker inte gör nämligen dedikation, nyfikenhet och en nostalgisk uppskattning för vad en bok kan vara.

För att jämföra de analyserade titlarna, inte bara utifrån den multimodalitet de representerar men också utifrån deras respektive mottagande av läsare runt om i världen, måste man diskutera betydelsen av skillnaderna i författarnas förutsättningar. Den mediacirkus som uppstod kring *S.* beror enbart på den skara av dedikerade J.J. Abrams-fans som redan finns. Bara det faktum att det är en bok som det har skrivits om, om och om igen visar att Abrams idé bar ett skimmer av nytänkande. Multimodala och

⁵² Murray, S. 'Selling' Literature: The cultivation of book buzz in the digital literary sphere, 2016, 18.

även interaktiva böcker finns överallt. Det mest nytänkande i det här fallet är att boken riktar sig till vuxna läsare och inte barn. För honom var det inget risktagande. *S.* är resultatet av en rolig idé som han fick när han plockade upp en bok vid en tågstation för 15 år sedan. Abrams insåg sina brister när det gäller författande och blev introducerad till Dorst som sedan skrev boken. Boken är sålunda i sin helhet Dorsts skapelse, vilket man lätt glömmer bort bland alla twitterkonton, trailers, och intervjuer med Abrams.

Att ge sig ut i okänt vatten, osäker på sin egen förmåga som författare, som Dodson, ger boken en starkare karaktär. Intrycket man får av boken är att den är “unik” i det att ingen annan verkar ha hört talas om den. Personligen var jag tvungen att leta mig igenom en hel del titlar som påminner om *S.* innan jag stötte på *Bats of the republic*. Att den inte är omtalad på samma sätt eller i lika hög grad som *S.* ger den vid första anblicken en mer avantgarde känsla. Lite Bourdieuskt känns det som bokens kulturella värde är högre då man tagit sig tiden att hitta och läsa något som är så pass speciellt. Den uppfattningen håller inte hela vägen. Det framgår tydligt att en bok är bara så bra som författaren är, och där är den svag.

För att förstå uppkomsten av *S.* måste vi differentiera mellan Abrams och Dorst och deras roller i skapandet av det litterära äventyr som de producerat. Denna kollaboration mellan två ganska vitt skilda personer, visar att sättet vi producerar böcker på har förändrats. Abrams är mannen med idén men det är Dorst som har gjort det mesta av arbetet. Abrams menar att han sett sig själv mer som en producent snarare än som en författare. Även Dodson är noga med att påpeka att hans starka sida inte är författarskapet, han säger igen och igen att han är en “book designer” inte författare. Dodsons intresse och styrka ligger i att han kan se hur en svag historia kan förstärkas genom att utnyttja de paratextuella möjligheterna. I en föreläsning på Malmö universitet 2016⁵³, nämner han att han gick på skrivkurs för att få ihop texten. Det han hade behövt var kanske någon att samarbeta med, någon som kunde skriva berättelsen efter att han pitchat den och Dodson skulle då kunna agera creative director. Kanske kommer framtidens litterära skapande vara mer kollaborativt. När det gäller manusskrivande till TV-serier så är det inte något ovanligt att flera författare hjälps åt att skriva. Likaså när det kommer till kompositörer och låtskrivare. Hur vi ser framtidens bokproduktion är inte nödvändigtvis så svart eller vitt, antingen digitalt eller analogt. Att arbeta intermedialt och kollaborera med andra aktörer

⁵³ [Bats of the Republic: The Making of an Illuminated Novel—Zach Dodson](#)

och att främja författarsamarbeten kan vara mer lukrativt, effektivt och givande. Som förläggare så är framtiden kanske inte enskilda författare, våran uppgift är att hitta bra innehåll som vi kan kultivera, utveckla och kanske skapa något som är mer än bara en bok. Här har vi möjligheten att samarbeta med konstnärer av all dess slag och skapa litterära upplevelser som sträcker sig över gränserna mellan de olika medierna.

Att böcker skulle bli mer multimodala i framtiden verkar vara sannolikt, då vi idag redan konfronteras med interaktiva och multimodala ytor varje dag i bland annat telefoner och läsplattor. Detta gör att vi har vanan att tolka och reflektera över sambanden mellan text och andra medieöverskridande objekt. Multimodalitet gör det möjligt att skapa historier och berättelser som är uppbyggda på flera plan både med visuella och taktila ephemera som eggjar fantasin. De kan locka läsaren att vilja dra egna paralleller, hitta luckor för att sedan fylla dem med egna teorier och möjligheter genom att sakta med säkert nysta upp de narrativa trådarna. Som nämnt ovan så kan de även i vissa fall uppmanas till att ta en mer aktiv roll i bokens historia av upphovsmakarna själva.

Vi har också sett hur stor vikt en trogen fanbase har för att en multimodal bok skall lyckas nå ut till bred och varierad publik. Att förringa betydelsen av *consumer generated buzz* är inte möjligt i den digitala världen vi lever i idag. Vi som förläggare, måste lära oss utnyttja dessa kanaler för marknadsföring på ett mer aktivt sätt än vad vi gör idag. Det är dags att ta ett steg till i bokens utveckling, inte bara att den skall bli helt digital, utan att fokusera på upplevelsen, att involvera flera sinnen.

10. Källförteckning

Primära källor:

Abrams, J. J., and Doug Dorst. 2013. *S.*, Mulholland Books/Little Brown, New York, 1 uppl.

Dodson, Zachary Thomas. 2015. *Bats of the Republic: An Illuminated Novel*. Doubleday Books, New York, 1 uppl.

Sekundära källor:

Calvert, Sheena. 2017. "Unbound: Beyond the Codex, the Book as Process/Experience/Event". *Book 2.0* 7 (1): 45–56.
<https://search-ebscohost-com.ludwig.lub.lu.se/login.aspx?direct=true&db=mzh&AN=201916517624&site=eds-live&scope=site>. (hämtad 2021-09-14).

Collins, Jim 2013, "The Use Values of Narrativity in Digital Cultures", *New Literary History*, vol. 44, no. 4, pp. 639–660,
<<https://search-ebscohost-com.ludwig.lub.lu.se/login.aspx?direct=true&db=edsjsr&AN=edsjsr.24542610&site=eds-live&scope=site>>. (hämtad 2021-09-14).

Eisenmann, Maria, and Meyer, Michael. 2018. "Introduction: Multimodality and multiliteracies." *Anglistik: International Journal of English studies* 29, no. 1 (March), Universitätsverlag, 5-23.

Fjellestad, Danuta. 2016. "Dancing with the Digital: Cathy's Book and S." *Gramma. Journal of Theory and Criticism*, January, 1–17.
<https://search-ebscohost-com.ludwig.lub.lu.se/login.aspx?direct=true&db=edsswe&AN=edsswe.oai.DiVA.org.uu.282632&site=eds-live&scope=site>. (hämtad 2021-09-14).

Gibbons, Alison. 2012. *Multimodality, Cognition, and Experimental Literature*. New York: Routledge.

Gibbons, Alison, 2017, *Reading S. across Media: Transmedia Storyworlds, Multimodal fiction, and real readers*, Narrative, vol 25, No 3, 321-341.

Hallet, Wolfgang. (2018) "Reading Multimodal Fiction: A Methodological Approach", *Anglistik*, 29(1), pp. 25–40. Available at:
<https://search-ebscohost-com.ludwig.lub.lu.se/login.aspx?direct=true&db=mzh&AN=2018872361&site=eds-live&scope=site> (hämtad 2021-09-14).

- Jenkins, Henry. 2012. *Konvergenskulturen: Där nya och gamla medier kolliderar*. Göteborg: Daidalos.
- Mantzaris, Thomas. 2020. "‘A Singular Gesture’: Zachary Thomas Dodson on the Potential of Design in Fiction." *Book 2.0* 10 (2): 187–99. doi:10.1386/btwo_00029_7 .
- Mantzaris, Thomas. 2020. "Multimodal Literature in the Age of Covid-19." *Ex-Centric Narratives: Journal of Anglophone Literature, Culture and Media*, no. 4 (December): 137–50. doi:10.26262/exna.v0i4.7921 .
- Mantzaris, Thomas. 2018. "Photography and the American Multimodal Novel: Exploring J.J. Abrams and Doug Dorst’s S." *Iperstoria*, no. 11 (June). doi:10.13136/2281-4582/2018.i11.284.
- Murray, Simone. 2021. "Selling’ Literature: The Cultivation of Book Buzz in the Digital Literary Sphere." *Logos (Netherlands)* 27 (1): 11–21. doi:10.1163/1878-4712-11112094 .
- Tanderup Linkis, Sara. 2017, "A scrapbook of you + me": *Intermediality and Bookish nostalgia in J. J. Abrams And Doug Dorst’s S*. Orbis Litterarum, 147-178. ISSN 0105-7510

Webbsidor:

- Adlibris, S. <https://www.adlibris.com/se/bok/s-9780857864772> (hämtad 2021-09-14)
- Hill, Logan. oct 2013. *A Long Time Ago, in a Universe More Analog*, The New York Times, <https://www.nytimes.com/2013/10/28/books/j-j-abrams-and-doug-dorst-collaborate-on-a-book-s.html> (Hämtad 2021-09-14)
- Eotvoswheel, <http://www.eotvoswheel.com/> (hämtad 2021-09-28)
- Friesen, Anna V. 2020. "David Sundin gör succé med Boken som inte ville bli läst – följer upp med ljudbok." *Boktugg*, 12 3, 2020. <https://www.boktugg.se/2020/12/03/david-sundin-gor-succe-med-boken-som-inte-ville-bli-last-foljer-upp-med-ljudbok/> (hämtad 2021-09-14)
- Nationalencyklopedin, *interaktiv*. <http://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/lang/interaktiv> (hämtad 2021-09-14)
- Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch*. <https://www.netflix.com/se/title/80988062> (hämtad 2021-09-14)

Netflix, *You vs Wild*. <https://www.netflix.com/se/title/80227574>
(hämtad 2021-09-14)

Sfiles22, *Examining the clues in the Novel by J.J. Abrams & Doug Dorst*,
<http://sfiles22.blogspot.com/p/about-sfiles22.html>
(hämtad 2021-09-15)

Twitter, <https://twitter.com/jentheundergrad>
(hämtad 2021-09-20)

Wikipedia, *Dewey Decimal Classification*.
https://sv.wikipedia.org/wiki/Dewey_Decimal_Classification
(hämtad 2021-10-10)

Wikipedia, *Dingbat*. <https://sv.wikipedia.org/wiki/Dingbat>
(hämtad 2021-09-14)

Wikipedia, *Ephemera*. <https://en.wikipedia.org/wiki/Ephemera>
(hämtad 2021-09-14)

Wikipedia, *Möbiusband*. <https://sv.wikipedia.org/wiki/M%C3%B6biusband>
(hämtad 2021-09-14)

Wikipedia, *Paratext*, <https://sv.wikipedia.org/wiki/Paratext>
(hämtad 2021-10-06)

Wikipedia, *Playfair Cipher*. https://en.wikipedia.org/wiki/Playfair_cipher
(hämtad 2021-09-14)

Youtube:

Anne Mavety, *J.J. Abrams: S. Book Interview*, 2014,
<https://www.youtube.com/watch?v=Adpb9Dn0PoM>
(hämtad 2021-09-14)

Bad Robot Productions, *Stranger*, 2013,
<https://www.youtube.com/watch?v=FWaAZCaQXdo&t=2s>
(hämtad 2021-09-14)

Bad Robot Productions, *S. (From J.J. Abrams and Doug Dorst - Bad Robot Productions)*,
2013, <https://www.youtube.com/watch?v=OuZfpt8nxtk>
(hämtad 2021-09-14)

Doubleday Publishing, *Bats of the Republic* by Zachary Thomas Dodson- on Sale October 6, 2015. 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=rPj96KvmVpw>
(hämtad 2021-09-14)

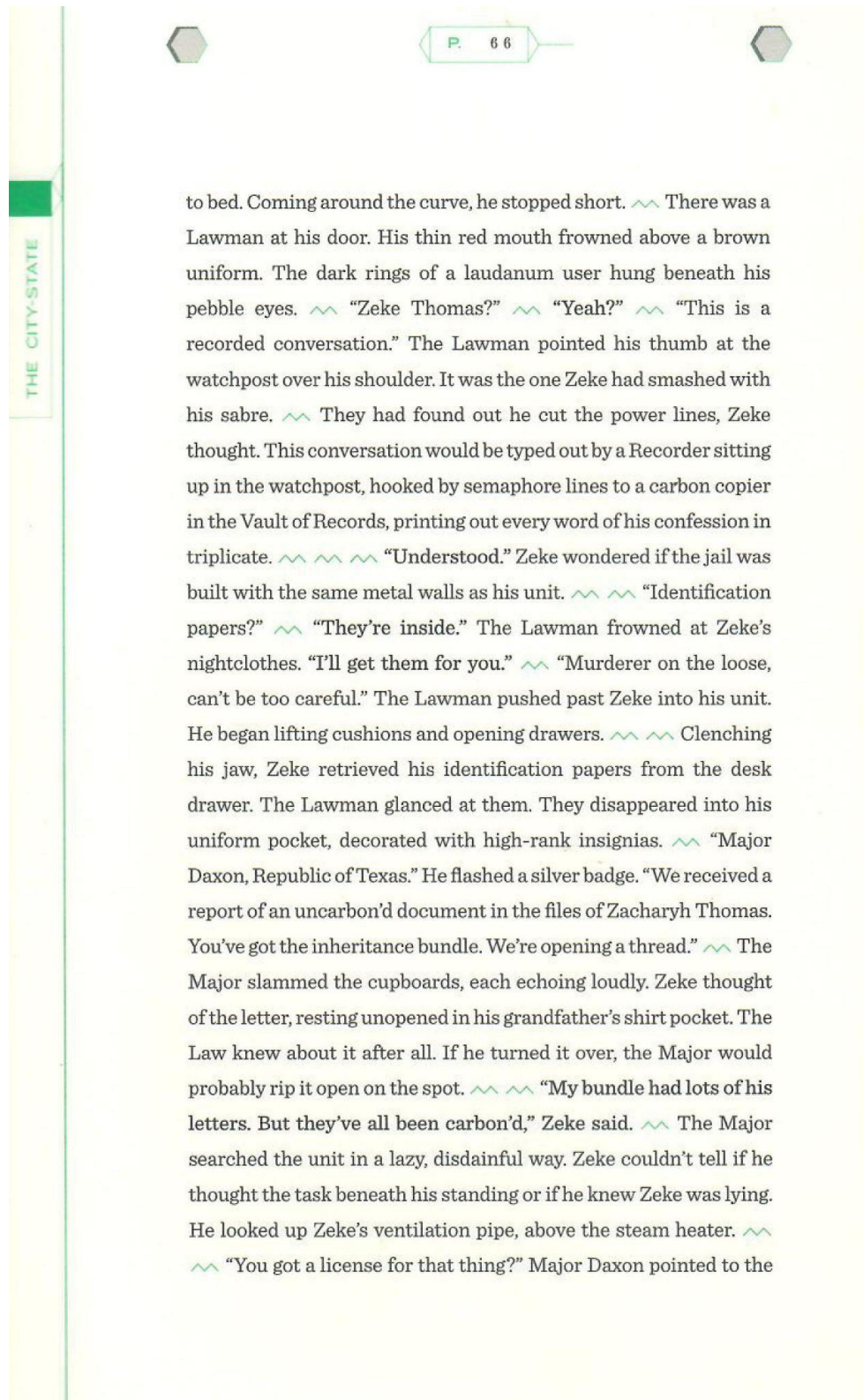
MedeaTV, *Bats of the Republic: The Making of an Illuminated Novel* - Zach Dodson, 2016, <https://www.youtube.com/watch?v=Gh8Iwdnl0pQ>.
(hämtad 2021-09-14)

Quirk books, *The Resurrectionist: The Lost Work of Spencer Black*, 2013, https://www.youtube.com/watch?v=_6bBAvpzGbY
(hämtad 2021-09-14)

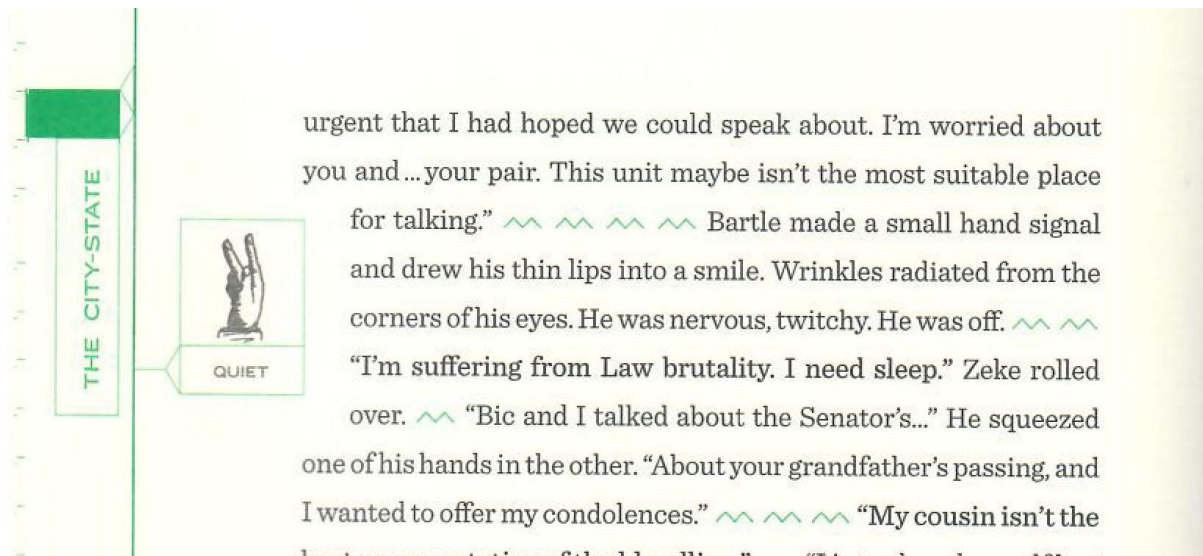
Waterstones, *S. by J.J. Abrams and Doug Dorst - Book Trailer*, 2013, <https://www.youtube.com/watch?v=kiJJ02RBEac>
(hämtad 2021-09-14)

11. Bilagor

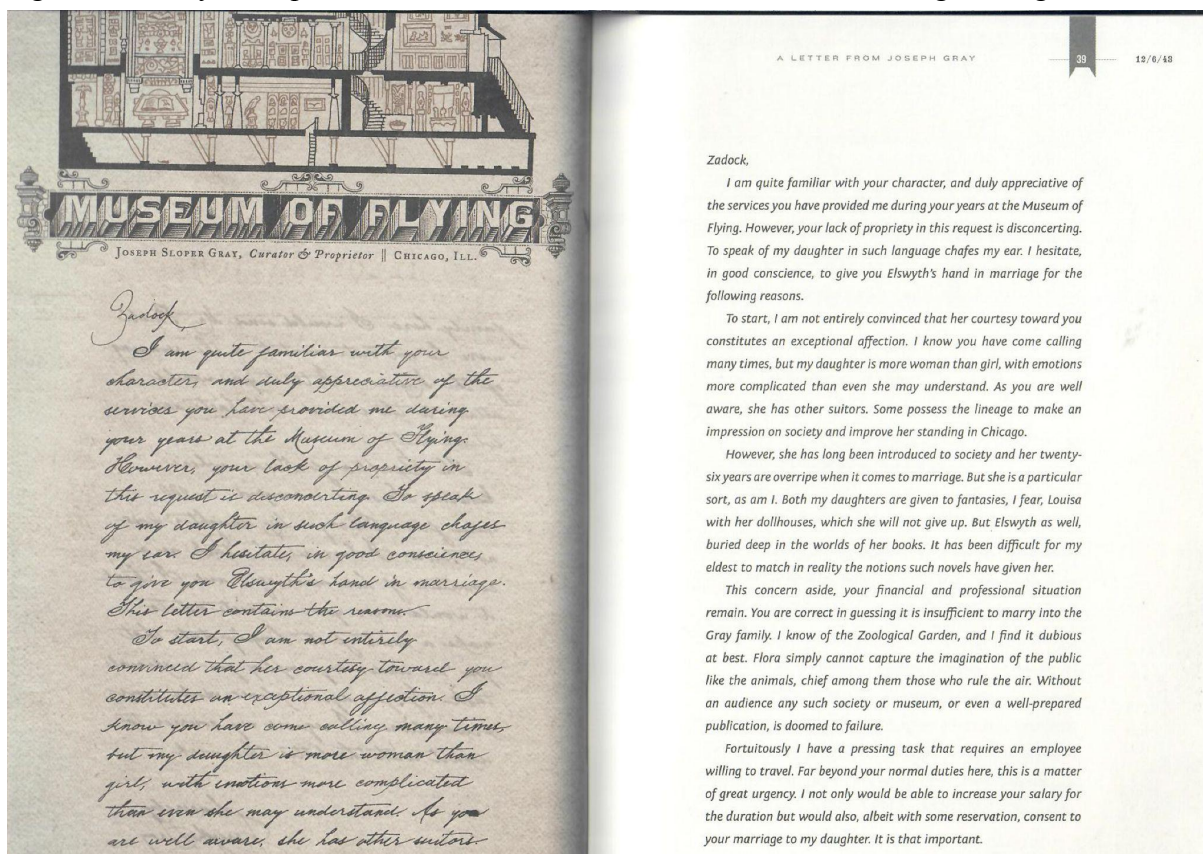
Alla bilder i bilagorna 1-10 är scannade av författaren (Jonna Åhlin, 2021).
Figur 1 - En sida i *Bats of the republic* som visar användningen av *dingbats*.



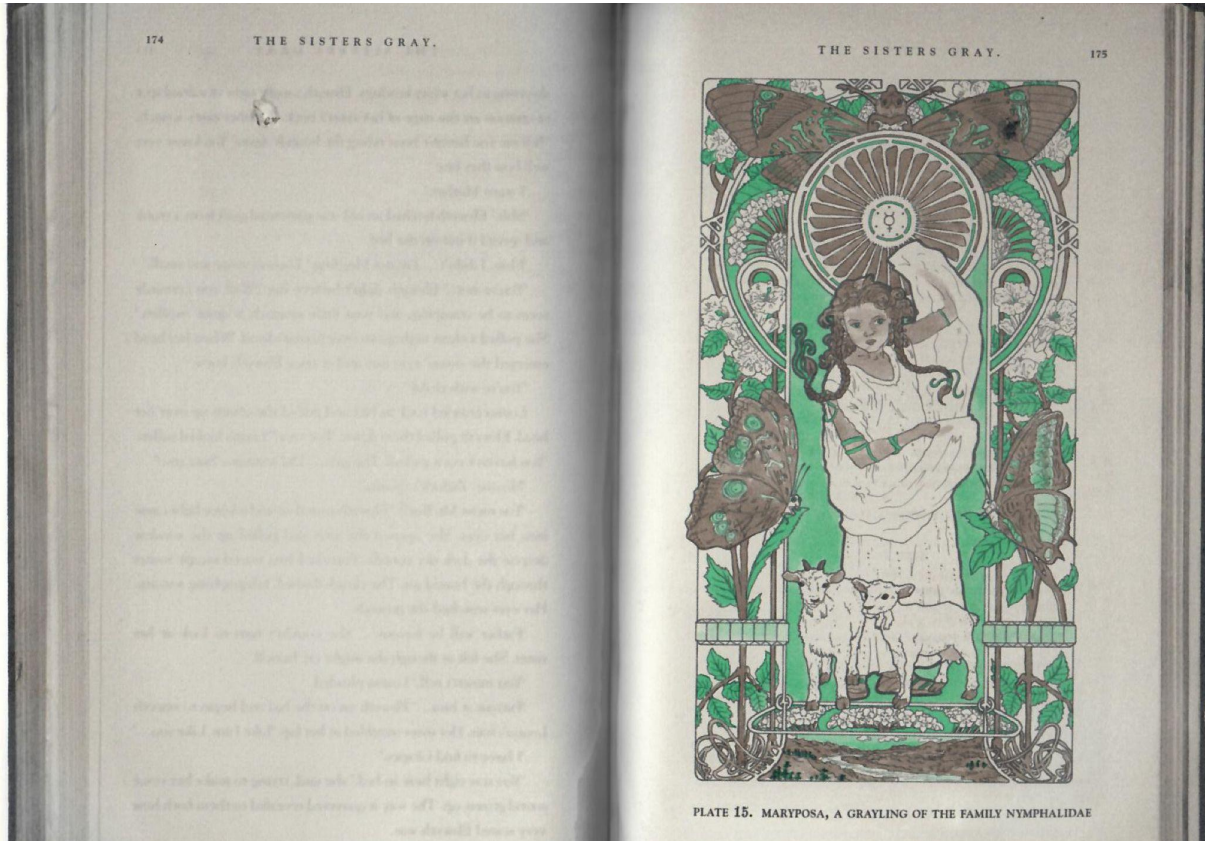
Figur 2 - *Bats of the republic* - handsignaler som illustreras i marginalerna.



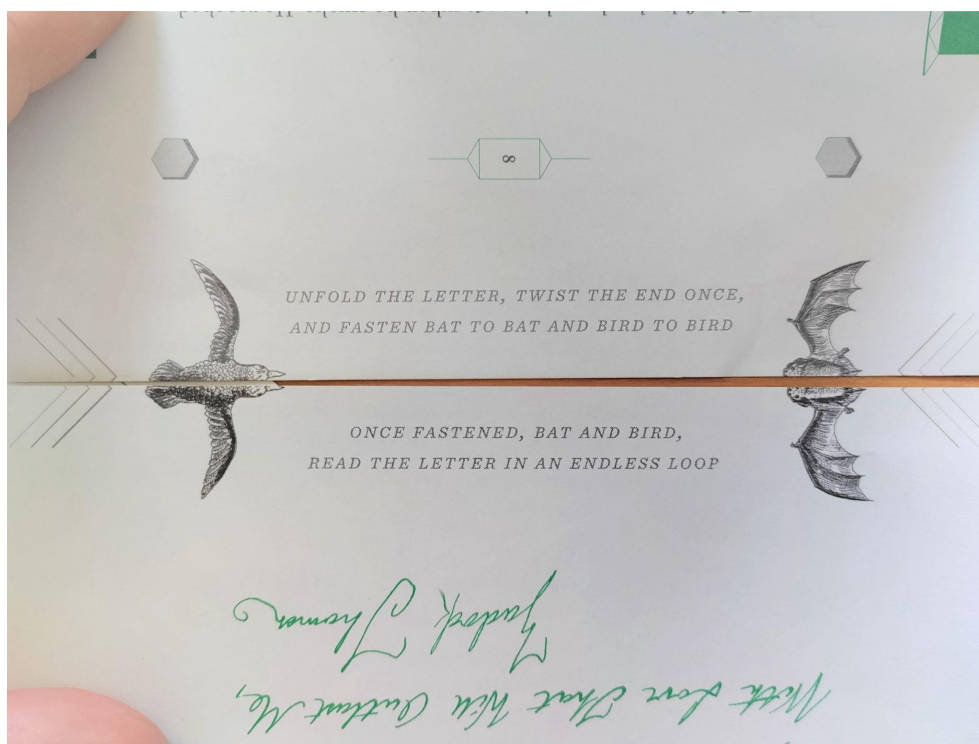
Figur 3 - *Bats of the republic*, Ett brev till vänster med dess transkribering till höger.



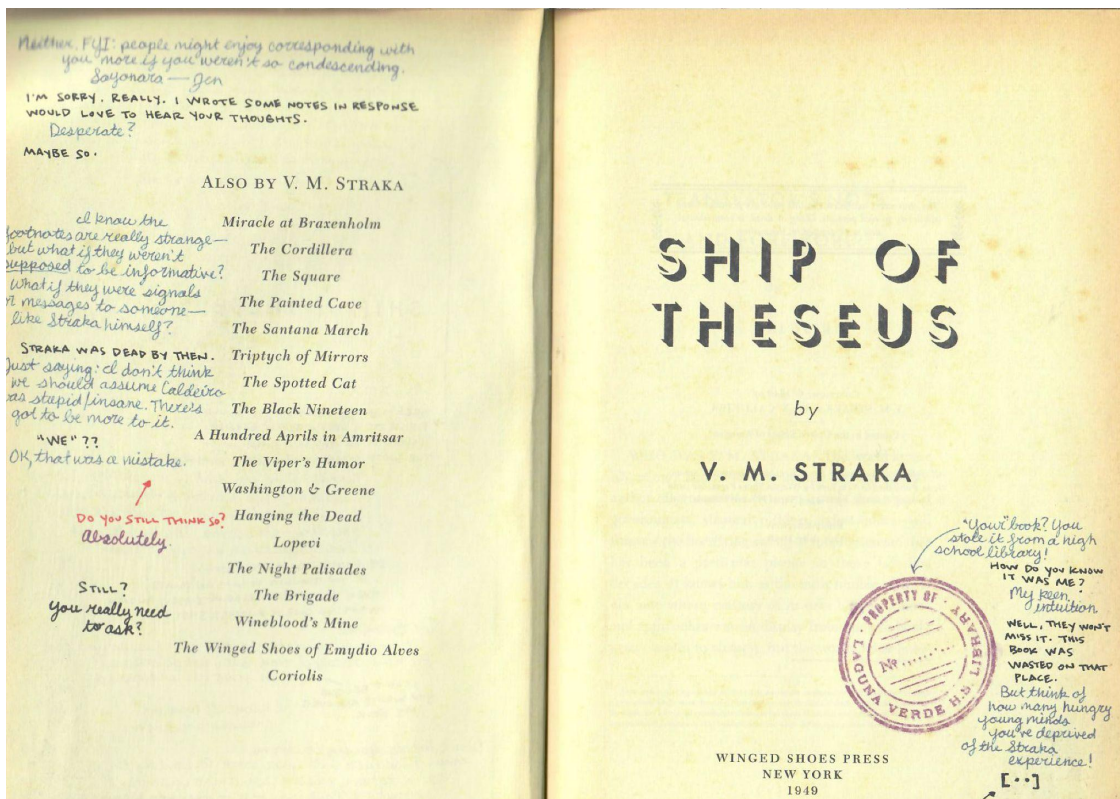
Figur 4 - *Bats of the republic*, En bild från boken i boken, *The Sisters Gray*, med kulhål genom sidorna.



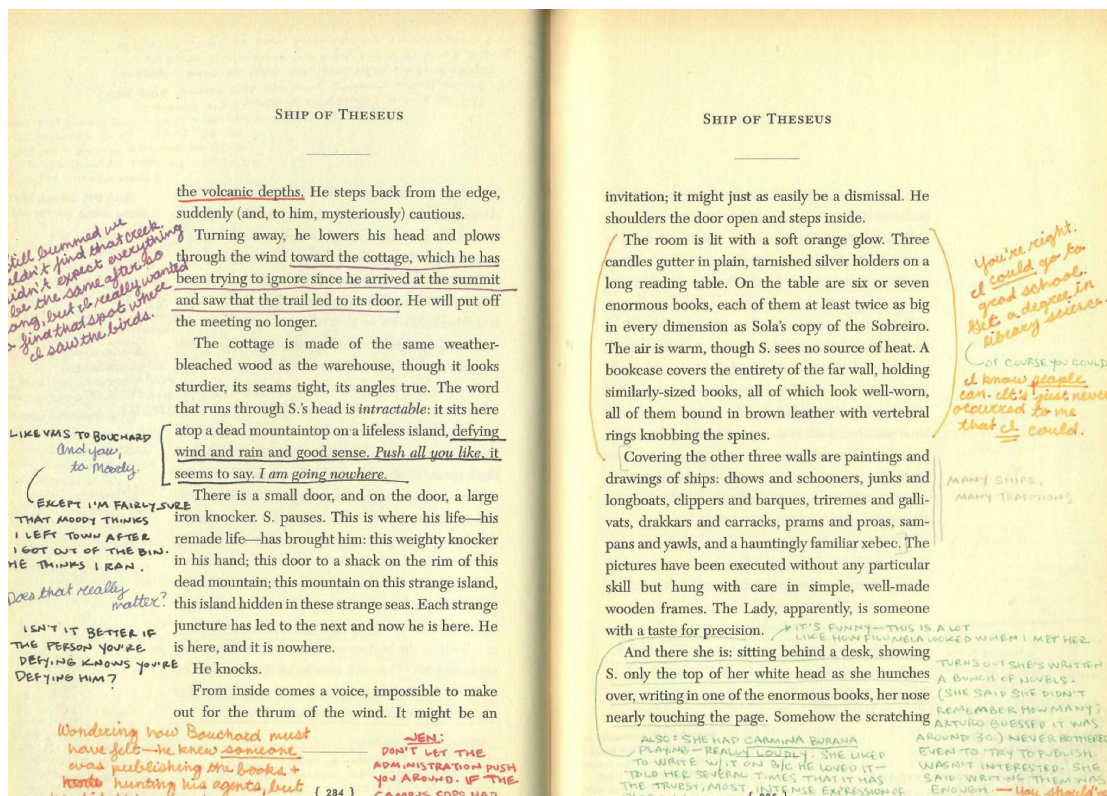
Figur 5 - *Bats of the republic*, ändarna av brevet som passar ihop så det skapas ett möbiusband.



Figur 6 - S.- Smutssidor som visar stämpel från bibliotek och början på Eric & Jens relation.



Figur 7- S., uppslag som visar hur Jen och Eric kommunicerar i olika färger.

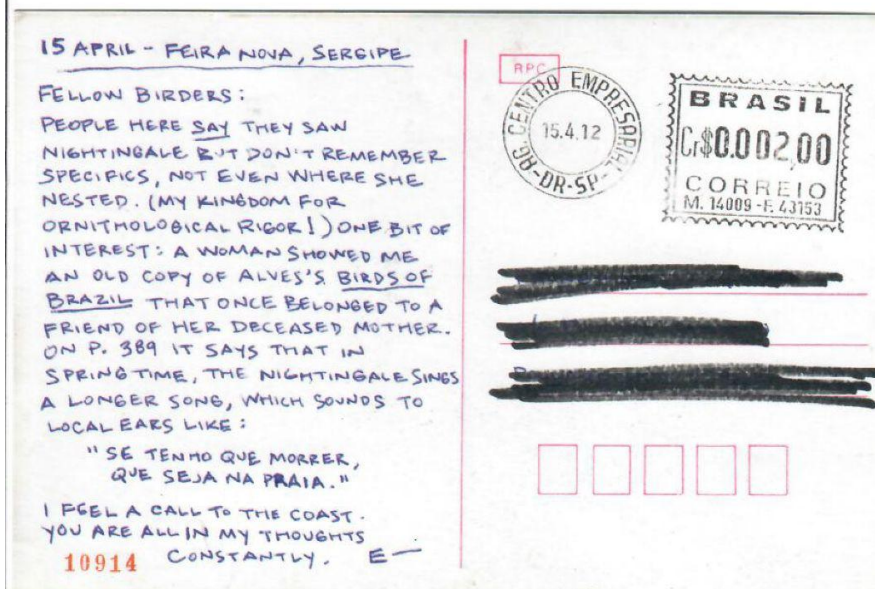
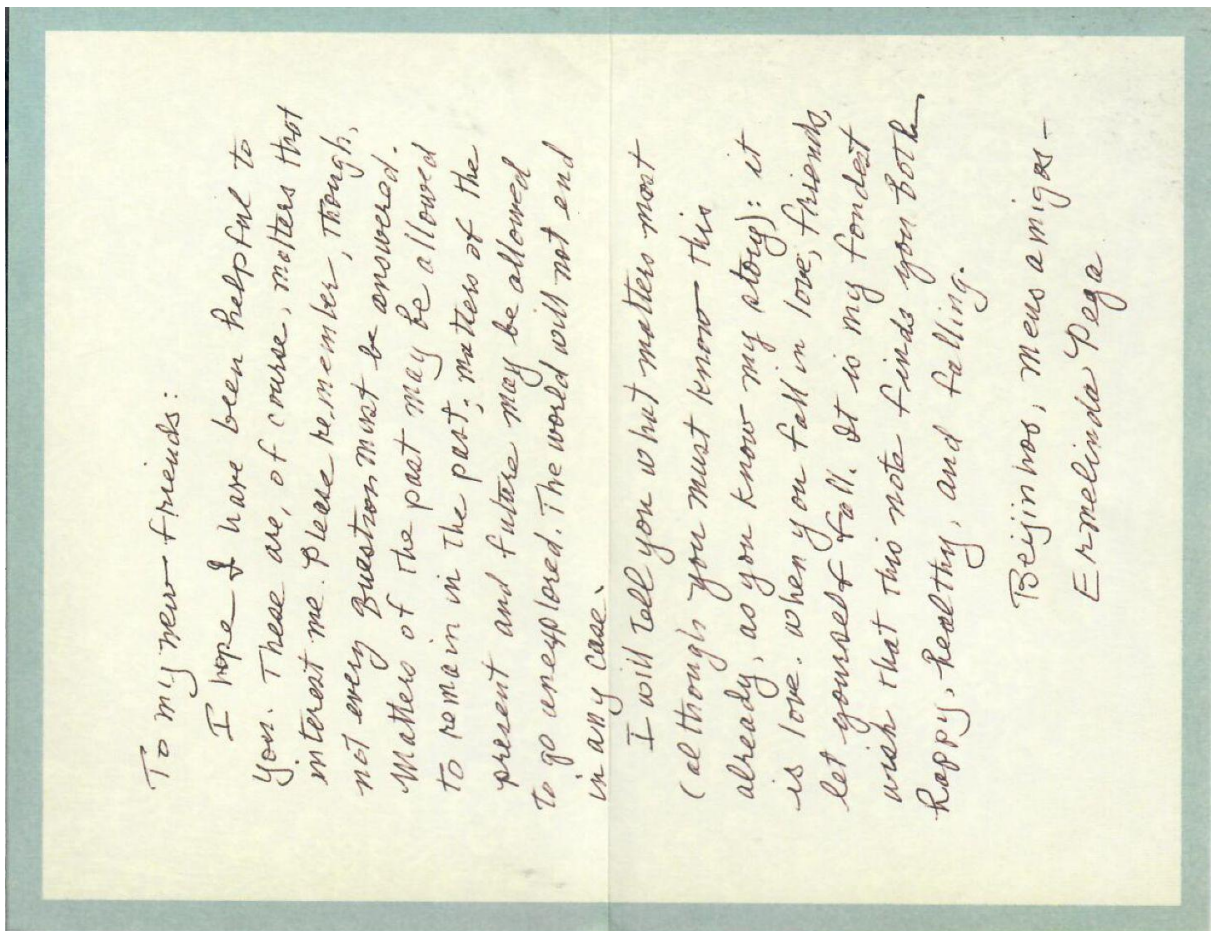


Figur 8

Screenshot från twitter. (<https://twitter.com/jentheundergrad>)



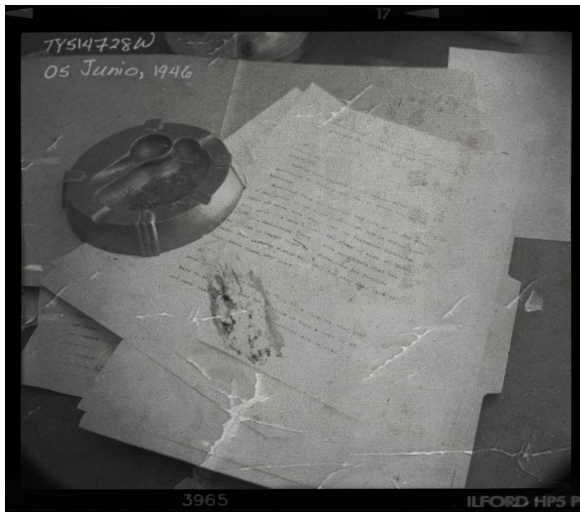
Figur 9 - S., ephemera som är instoppat mellan sidorna i boken, här ett vykort och ett brev.



Figur 10 - S., blandad ephemera från boken och *Eötvöshjulet*.



Figur 11 - Bilder från brottsplatsen på hotellet som diskuteras i marginalerna i S.
Hämtade från <http://www.eotvoswheel.com/> (2021-09-28)



Figur 12 - Omslag till två av V.M. Strakas andra titlar.
Hämtad från <http://www.eotvoswheel.com/> (2021-09-28)

