

Off Center Episode 1: Vi introduserer Center for Digital Narrative

Scott Rettberg med Jill Walker Rettberg

Podcast link: <https://spotifyanchor-web.app.link/e/N9B8Op5iUBb>

SR: Velkommen til Off Center, podkasten om digitale fortellinger. Mitt navn er Scott Rettberg, og jeg er leder for Senteret for digitale fortellinger ved Universitetet i Bergen.

JWR: Jeg heter Jill Walker Rettberg og er meddirektør for Senteret for digitale fortellinger.

SR: Ved Senteret for digitale fortellinger prøver vi å definere et nytt, uavhengig forskningsfelt med fokus på digitale fortellinger som integrerer ting som elektronisk litteratur, digital kultur, spillstudier, beregningsbaserte narrative systemer, kunstig intelligens, VR og andre nye felt innen digitale fortellinger. I denne podkastserien vil vi ha samtaler med forskere, kunstnere og forfattere som utforsker grensene for digital fortelling, samt eksperter innen felt som spillstudier, for å diskutere temaer som dukker opp rundt digitale fortellinger.

JWR: Scott, dette er den første episoden i podkastserien. Hvilke planer har du for den?

SR: Jeg har planer om å snakke med forskerne ved Senteret for digitale fortellinger om alt fra spillstudier til kunstig intelligens, VR og nye former for elektronisk litteratur som dukker opp i digitale medier. Jeg tror kanskje vi begge bør snakke litt om hvordan vi kom frem til digital fortelling som emne eller interesseområde, noe som til slutt førte til dette senteret. Kanskje du kan fortelle litt om dine tidlige erfaringer med hypertekst og ulike former for historiefortelling som du møtte.

JWR: Da jeg var liten på 80-tallet, var faren min programmerer, og jeg elsket å lese. Vi hadde en datamaskin hjemme, og jeg spilte *Zork*, og det gjorde vel du også på den tiden?

SR: Ja, det var faktisk det som fikk meg til å begynne å jobbe med datamaskiner, muligheten til å ha et dataspill som jeg kunne skrive til og som skrev tilbake til meg.

JWR: En måte å utforske historier og oppdage ting på. Jeg elsker de hintbøkene. Hadde du noen slike når du satt fast og ikke klarte å finne ut hvordan du skulle komme deg gjennom de kronglete små passasjene?

SR: Det hadde vi ikke. Men vi hadde rutenettpapir der vi kunne tegne kart over fangehullene og prøve å finne ut hvor vi befant oss og hvor Fjellkongens slott var.

JWR: Det gjorde vi også, og det er en helt annen måte å tenke om en historie på enn bare å lese en bok. Så fikk jeg tilgang til datamaskiner og Internett på universitetet jeg gikk på, og jeg oppdaget hypertekstfiksjon. Hvordan oppdaget du det?

SR: Det var litt morsomt, for jeg husker da jeg tok mastergraden min, og jeg husker faktisk den dagen jeg var i en time som fokuserte på skrivebordspublisering. Læreren kom inn og sa: "Dere må se hva de nettopp har gjort på University of Illinois," for jeg gikk på Illinois State University. Han viste oss Mosaic, den første nettleseren. Jeg hadde gjort ting med e-post og Fetch og sånt før, men da jeg så en nettleser og så at man kunne publisere tekst og bilder og distribuere dem over hele verden umiddelbart, tenkte jeg at dette er noe for meg. Dette er noe jeg vil jobbe med nå. Og så begynte jeg å jobbe for et internetselskap, faktisk veldig tidlig, med en nettside om forfattere. Opprinnelig begynte jeg å lage min egen nettside om litteratur, Books and Chains. Og så ble jeg ansatt av et nystartet internetselskapet for å lage en nettside om litteratur.

JWR: Det må ha vært spennende.

SR: Og jeg snublet på en måte inn i hypertekst via det, gjennom å lese om det og deretter skrive en historie om hypertekst. Og så sa jeg til en vennegjeng at jeg ville prøve å skrive en sånn.

JWR: Fordi vi begge studerte litteratur, selv om jeg studerte litteraturvitenskap, mens du studerte også kreativ skriving, ikke sant?

SR: Ja, og etter hvert også litteraturvitenskap. Og jeg tror det som var spennende for meg var forbindelsen til de typene historier jeg var interessert i å lese og skrive, som på en måte kom ut av postmodernismen. Det var en retning innen amerikansk skjønnlitteratur på 1980-, 1990- og 1970-tallet, der folk omorganiserte historier og revurderte innrammingen av historier, revurderte synsvinkler, revurderte rekkefølgen på historier, revurderte måter å fortelle historier på for å bryte strukturen og representere den. Og jeg så virkelig at hypertekst gjorde det.

JWR: Så jeg skrev masteroppgaven min om hypertekst i litteraturvitenskap. Deretter tok jeg en ph.d. om digitale fortellinger og kunst. Mens du var opptatt med å etablere Electronic Literature Organization.

SR: Ja, det stemmer. Etter at vi skrev *The Unknown*, en hypertekstroman om en bokturné, vant den en pris. Jeg møtte forfatteren Robert Coover og noen internettkapitalister på et rart arrangement der teknologer og forfattere møttes. Vi bestemte oss for å jobbe sammen og starte en ideell organisasjon med fokus på elektronisk litteratur, som nå er 24 år gammel. Jeg tror det daterer meg, men den er 24 år gammel, og den er fortsatt på en måte sentral i feltet. Og så underviste jeg på et program for nye mediestudier som jeg var med på å starte. Og så ble jeg lokket hit til Bergen av en kvinne jeg elsket.

JWR: Trodde du den gang at du skulle starte et senter for fremragende forskning for digitale fortellinger?

SR: På en måte overrasker det meg ikke så mye. Da jeg først kom hit til Bergen, organiserte vi et europeisk forskningsprosjekt kalt ELMCIP: elektronisk litteratur som en modell for kreativitet, innovasjon og praksis.

JWR: Du er alltid flink med akronymer.

SR: Det bare ruller av tungen. Men det var en samling europeiske forskere som samarbeidet om et forskningsprosjekt som samlet en rekke ulike perspektiver på digital

historiefortelling og digital poetikk, og som resulterte i en database som forble sentral for feltet, kunnskapsbasen for elektronisk litteratur. Og jeg har på en måte alltid tenkt på det du og jeg har gjort sammen i Digital Kultur programmet, hvor vi har hentet inn gjesteforskere, doktorgradsstudenter og ansatt folk som virkelig bringer inn ulike perspektiver på digitale fortellinger fra forskjellige felt. På en måte har jeg alltid tenkt at vi var i ferd med å bygge opp et senter. Så da vi fikk muligheten til å søke om å bli et senter for fremragende forskning, husker jeg at jeg tenkte at dette er et stort sjansespill, men hvorfor ikke? Hvorfor ikke prøve?

JWR: Jeg vet at du har forklart dette mange ganger før, men jeg er sikker på at noen av lytterne ikke vet hva elektronisk litteratur er.

SR: I bunn og grunn vil jeg si at elektronisk litteratur er nye former for litteratur som utnytter datamaskinens, nettverkets og den digitale kulturkontekstens muligheter til å skape nye former for litterære opplevelser, nye former for historiefortelling.

JWR: *Zork*, som vi spilte på 80-tallet, er et eksempel på elektronisk litteratur.

SR: *Zork* er altså et eksempel på elektronisk litteratur. Og man kan faktisk gå helt tilbake til datamaskinens beskjedne begynnelse. En av Alan Turings samtidige, Christopher Strachey, skrev Love Letter Generator, et lite dataprogram som genererte absurde kjærlighetsbrev. Vi har altså en ganske lang historie. Over 70 år med elektronisk litteratur, som har blitt mer utbredt de siste 20-30 årene. Jeg vil si at det er fortsatt et minoritetsfelt, i forhold til hva folk tenker på som den litterære hovedstrømningen, men det er et fascinerende og nyskapende felt.

JWR: Vi kom begge til digitale narrativer gjennom elektronisk litteratur, og litt gjennom dataspill, men hva tror du det å ha sans for digitale narrativer gir oss hvis det bare handlet om dataspill eller bare elektronisk litteratur?

SR: Vel, hør her, jeg tror at du på 1990-tallet, som du husker, var en av arrangørene av Digital Arts and Culture Conference.

JWR: -med Espen Aarseth, som var min veileder da jeg var doktorgradsstudent.

SR: Ja. En banebrytende teoretiker i feltet--

JWR: videospill, cybertekst--

SR: Ja, det stemmer. Etter hvert var han med på å grunnlegge feltet spillstudier. Og på den tiden klarte du å samle en konferanse med folk som studerte det digitale fra et kulturelt perspektiv, folk som studerte digital kunst, folk som studerte dataspill, folk som studerte elektronisk litteratur, folk som studerte internettet og hva som skjedde i kulturen der. Og du var i stand til å samle dem alle på ett sted for å utveksle ideer. Det som skjedde med tiden, var at disse feltene på en måte splittet seg opp og ble sine egne felt. Og på en måte har vi generert en enorm mengde kunnskap på alle disse feltene. Men det vi ønsker å gjøre, er å bringe disse feltene sammen igjen og fokusere spesifikt på spørsmålet om algoritmisk narrativitet.

JWR: Det er vel best vi forklarer det også?

SR: Ja, det burde vi.

JWR: Kaster du den tilbake til meg? Fortellinger er helt klart en av de viktigste måtene vi mennesker forstår verden på. Og av oss selv. Dette er en av forutsetningene for senteret. Og med den digitale teknologien er dette i stor endring. Måten vi forteller historier på er i endring. Det faktum at barn opplever historier i videospill eller i fanfiction og i sosiale medier, og ikke bare i bøker og filmer. Det utgjør en forskjell. Vi kaller det algoritmisk narrativitet fordi det er narrativt. Folk har fortalt historier siden steinalderen, eller lenge før steinalderen, vil jeg tro. Men nå påvirker disse algoritmene, KI av ulike slag, dette.

SR: Ja, ikke bare påvirker, men kanskje til og med strukturerer det. Noen teoretikere vil hevde at maskinene strukturerer tankene våre, ikke sant? Dette er noe teoretikeren Friedrich Kittler sa da han snakket om Nietzsches overgang fra håndskrevne manuskripter

til maskinskriving. Nietzsche sa at måten han skrev på endret seg som følge av den teknologiske utviklingen. Og nå ser vi jo bokstavelig talt på teknologier som fullstendig omstrukturerer språket. Uansett hva vi vil si om kunstig intelligens, så reagerer den på oss på en annen måte enn andre typer teknologi gjorde før. Men jeg tror også at vi kan tenke på algoritmisk narrativitet på en bredere måte. Hvis vi for eksempel ser på valgene vi har hatt de siste årene, og ser på hvordan visse narrativer har blitt spredt. Hvordan ble Donald Trump valgt, for eksempel? Og hva er dette QAnon? Jeg mener, det er et narrativ. Et omfattende, sprøtt og absurd narrativ som mange har kjøpt seg inn i og deretter endret sin politiske tilhørighet som et resultat av.

JWR: Ja, det stemmer. Og visse fortellinger har større sannsynlighet for å bli promotert i sosiale medier på grunn av måten anbefalingsalgoritmene fungerer på. Vi har folk som faktisk prøver å optimalisere det de legger ut på sosiale medier, slik at det blir lettere å spre.

SR: Ja, det stemmer. Og hvis du for eksempel tenker på memes, hvem hadde for 20 år siden trodd at dumme bilder med en tekst under skulle bli en av de mest fremtredende formene for politisk diskurs? Ja, det er helt sprøtt. Og likevel er det en form for digital fortelling.

JWR: Derfor studerer vi også memes ved Senteret for digitale fortellinger.

SR: Det kan absolutt være en av de formene vi tar i bruk når vi ser på hvordan ideer og fortellinger spres i sosiale medier. Og så er det selvsagt dataspill.

JWR: Ja, de er enorme.

SR: Det er en dominant uttrykksform, kanskje man kan si den dominerende uttrykksformen i vår tid, og i hvert fall en dominerende form for underholdning. En stor del av kulturen, hvis vi ser på generasjonen etter vår generasjon og i hvert fall generasjonen etter den, våre barns generasjon, eksisterer i et sosialt rom. Det er et underholdningsrom, men det er også et sted der folk møtes med vennene sine på samme måte som vi spilte

baseball da jeg var liten, eller lekte sisten eller Vietnamkrigen. Det var merkelig. Vi lekte faktisk--

JWR: Lekte du Vietnamkrigen?

SR: Det var en slags trist versjon av sisten. Jeg tror at et av prosjektene i senteret vårt kommer til å være Kristine Jørgensens separat finansierte prosjekt med Norges forskningsråd, Understanding Male Gamers. Dette prosjektet skal fokusere på hvordan spill former mannlig identitet, og hvordan unge menn på en måte formes av måten de spiller disse spillene på, og hvordan de interagerer med hverandre. Vi har ikke snakket om beregningsbaserte narrative systemer. Nick ville blitt skuffet.

JWR: Ikke vær redd. Vi kan snakke om dette. Kanskje vi bare skal snakke litt om hvordan senteret faktisk kommer til å se ut. Det skal være disse fem nodene. Akkurat. Scott, du kommer til å lede senteret til å begynne med, og du skal også lede en node--

SR: --om å utvide den digitale fortellingen--

JWR: Takk skal du ha. Jeg skal lede en node om fortellinger i sosiale medier. Nick Monfort skal lede en node om beregningsbaserte narrative systemer. Det handler altså om hvordan man kan programmere systemer som genererer fortellinger på ulike måter.

SR: Og Nick er professor ved MIT og 20 % professor hos oss, så vi er veldig heldige som har ham. Og selvfølgelig utvidelsen av digitale fortellinger. Vi kommer til å se på disse nye miljøene, som kunstig intelligens. Hvordan fungerer fortellinger i KI, som utvidede virkelighetsmiljøer, selv om metaverset kanskje snart er avleggs, men jeg synes likevel det er verdt å se nærmere på hvordan disse forbedrede sansemiljøene endrer måten vi opplever historier på, og også ting som samtalefortellinger. Tenk tilbake på våre tidlige opplevelser av *Zork*. Nå kan vi faktisk snakke til disse enhetene, og de svarer oss med en stemme som er veldig lik en menneskestemme, og det endrer grensesnittet i stor grad.

JWR: Og så har vi de to andre nodene også, som vi nevnte tidligere. En om dataspill, ledet av Kristine Jørgensen, og en om elektronisk litteratur, ledet av Joe Tabbi.

SR: Og for å gjenta noden om narrativ i sosiale medier som du leder.

JWR: Ja.

SR: Ok, flott. Jeg tror det er en god introduksjon til senteret når det gjelder omfanget av det. Ja, det er det.

JWR: Hvordan kommer det til å se ut?

SR: Vi kommer til å få vår egen bygning.

JWR: Ja, jeg vet det. Jeg har lyst til å ta med alle og vise dem bygningen.

SR: Ja, jeg også. Jeg ser frem til det. Vi må bygge det ut litt. Vi må sparke ut noen folk. Men noe av det som er fascinerende, er at dette kommer til å bli en av de eldste bygningene på campus som vi kommer til å tilpasse, oppdatere og tilføre noen laboratorier. Vi kommer til å ha en slags spilllaboratorium. Vi kommer til å ha rom for presentasjoner. Det kommer til å bli veldig samarbeidsorientert. Men enda viktigere enn det, tror jeg, er menneskene vi henter inn. I tillegg til disse lederne for nodene har vi 20 % professorer som jobber med hver node. Og disse spenner fra folk som Rafael Pérez y Pérez, som er ekspert på datanarrative systemer i Mexico City, og som har skrevet programmer som forteller historier, til Lai-Tze Fan, som har jobbet mye med elektronisk litteratur fra et feministisk perspektiv og sett på hvordan samtalegrensesnitt former oss.

JWR: Sammen med meg skal Lin Prøitz jobbe med fortellinger i sosiale medier. Hun er ekspert på visuelle fortellinger og sosiale medier her i Norge. Og Doris Rusch skal samarbeide med Kristine om spillnoden. Hun er ekspert på spillstudier i Sverige.

SR: I Sverige, ja. Og i Canada har vi Caitlin Fisher, som har jobbet lenge med historiefortelling i eksperimentelle miljøer som XR og VR.

JWR: Og så kommer vi til å ha doktorgradsstudenter og postdoktorer. Jeg har nettopp møtt den første doktorgradsstudenten vi har ansatt, Tegan Pyke. Jeg viste henne litt rundt i dag. Hun kom denne uken. Vi gleder oss veldig.

SR: Hun skal prøve å utvide rekkevidden til feltet elektronisk litteratur, spesielt for å få inn stemmer fra andre deler av verden. Vi kommer til å starte med åtte doktorgradsstudenter og to postdoktorer. I digitale narrativ-prosjektet vil vi ha med David Jhave Johnston, som er KI-ekspert og poet, og som faktisk gjennomførte et poesiprojekt med KI i 2017, der han trente opp et maskinlæringsystem med et korpus av tonnevis av poesi hentet fra Internett. Klassisk poesi. Hver måned i ett år publiserte han en bok med dikt som han redigerte ut fra resultatene fra disse programmene, en tolvbinds poesibok. Det er faktisk ganske bra.

JWR: Det må jeg si. Med tanke på den enorme utviklingen innen kunstig intelligens og store språkmodeller det siste halvåret, er det veldig spennende å starte et senter for digitale fortellinger akkurat nå.

SR: Ja, det er utrolig, for da jeg skrev det første XDN-forslaget, for det digitale fortellingsprosjektet for tre år siden, husker jeg at den første anmelderens kommentarer i avsnittet om kunstig intelligens var sirklet inn. Finnes det noen eksempler på dette?

JWR: De vil ikke betvile at det virkelig skjer.

SR: Kommer dette virkelig til å bli en greie? Eksplosjonen av aktiviteten på dette området og alle de ulike perspektivene på det akkurat nå er et lykketreff. Skal vi snakke litt om hva slags forskning vi kommer til å drive med?

JWR: Ja, jeg vet det. Men det kommer til å ta flere år å forklare alt dette.

SR: Omtrent ti.

JWR: Ja vel. Ja, det stemmer. Vi starter opp i sommer, sommeren 2023, og det er et tiårig senter, vi er finansiert i ti år. Vi har fått rundt 15 millioner euro fra Norges forskningsråd. Så ja, det kommer til å bli veldig spennende

SR: Det høres bedre ut i kroner.

JWR: Millioner, 155 000 000 kroner.

SR: Men uansett, forskningen vi kommer til å gjøre, spenner fra tradisjonell humanistisk forskning der vi faktisk bare leser verk og skriver om dem i en historisk litterær kontekst og sammenligner dem med konvensjonelle litterære sjangre, til fokusgrupper der vi studerer mannlige gamere med deres egne stemmer. Og en ting som jeg synes er veldig spennende, er eksperimentell forskning, der vi jobber med kreative forfattere og digitale kunstnere og utforsker potensialet i disse nye formene for historiefortelling, og ser hvordan de påvirker oss, hvordan de påvirker bevisstheten vår, sansene våre, opplevelsen av fortellinger og affekt på ulike måter. Det spenner fra kvalitative spørreundersøkelser til dokumentarisk forskning, databasebasert forskning, visualisering og kreativ eksperimentell forskning.

JWR: Noe av det senter for fremragende forskning skal gjøre, er å utdanne den nye generasjonen forskere og bygge opp et rom for humanistisk forskning som er basert på samarbeid, og som virkelig bruker humanioras mange århundrer og årtusener av kunnskap om fortellinger til å kaste lys over de nye digitale teknologiene. Jeg tror det kommer til å bli veldig spennende.

SR: Ja, jeg synes det er spennende og viktig, for når folk tenker på det digitale og på hva slags utdanning man kan ta innen det digitale, tenker de gjerne at det er informatikk. Folk har en tendens til å tenke at det er datavitenskap man utdanner seg til og forsker på beregninger. Og det er selvfølgelig veldig viktig, at vi har folk som kan jobbe med kode, som kan teoretisere nye måter å skrive dataprogrammer på. Men hvis vi mister perspektivet på hvordan det påvirker mennesker, hvordan vi samhandler som samfunn, hvordan vi

forteller hverandre historier og hvordan det påvirker måten vi tenker på, mister vi mye. Så jeg tror at det faktisk er et humanistisk og samfunnsvitenskapelig forskningscenter som fokuserer på det jeg kaller den menneskelige funksjonen--

JWR: Jeg er fortsatt ikke helt sikker på det, Scott--

SR: --i databasert kreativitet er svært viktig.

JWR: Ja, jeg tror at humaniora og samfunnsvitenskap har så mye å tilby, og det er helt klart at vi trenger dette aspektet. Så jeg håper virkelig at dette vil hjelpe oss med å bygge opp den neste generasjonen av forskere som har den kunnskapen og faktisk kan bruke kunnskapen vår i utviklingen og bruken av ny teknologi i samfunnet.

SR: I tillegg til hackere, selvfølgelig.

JWR: Ja visst. Dette er altså et forskningscenter. Vi har også snakket litt om forholdet til undervisning, for vi kommer til å jobbe med doktorgradsstudenter, postdoktorer og seniorforskere, men vi har også undervisningsprogrammer i digital kultur, og Kristine og kollegene hennes på Infomedia har også ulike programmer der.

SR: Ja, og vi er allerede i gang med å planlegge hvordan vi skal integrere forskningen vår i læreplanen. En av grunnene til at vi lager en podkast, er at det kommer til å være så mange eksperter på gjennomreise i byen som følge av senterets aktiviteter, og det skal vi utnytte til å integrere studentene våre i senterets arbeid. Vi har allerede masterstudenter som jobber som forskningsassistenter. Vi har allerede praktikanter fra andre europeiske land og gjesteforskere med doktorgrad. Vi kommer til å arrangere en sommerskole for ph.d.-studenter to ganger i året, både for våre studenter og for andre studenter fra hele verden. Så ja, jeg tror vi sa det i bevilgningen, men jeg tror virkelig det er sant at noe av det viktigste vi gjør, er å utdanne neste generasjon forskere innen digitale fortellinger, og det kommer til å bli en stor del av arven etter senteret.

JWR: Så dette er den første av en serie podkaster som du skal være vert for. Kan du si litt mer om hva du ser for deg fremover i podkastserien?

SR: Det jeg håper å gjøre, er å begynne med senterets hovedforskere, som alle er eksperter på ulike aspekter av digitale fortellinger. Så jeg skal snakke med Kristine om overskridende spill og om Understanding Male Gamers-prosjektet. Jeg skal snakke med Nick Montfort om historien til tekstgenereringssystemer og kanskje diskutere fordelene med ChatGPT kontra noen av systemene han har vært med på å utvikle opp gjennom årene. I samme tradisjon skal jeg snakke med Jason Nelson, en av våre kolleger som bruker dataspill som medium for digital poesi og digital fortelling. Jeg skal snakke med Joseph Tabbi om forbindelsene mellom elektronisk litteratur og tidligere tiders tradisjoner, som epikk og lyrikk. Hvordan kan vi sammenligne og kontrastere disse tingene? Vi kommer også til å snakke om databaser, om hvordan vi bygger opp infrastrukturen til et forskningsfelt, noe vi alle har vært dypt involvert i. I løpet av podcasten kommer vi til å møte en rekke forfattere og digitale kunstnere, folk som Rob Wittig, som har utviklet Netprov, en ny form for nettverksbasert improvisasjon der store grupper av mennesker skriver en roman sammen.

SR: Så det er i hovedsak det vi kommer til å gjøre. Jeg håper også at vi kommer til å svare på mange av de spørsmålene som dukker opp nå. Vi tenker selvfølgelig på kunstig intelligens, men neste gang det er valg, kommer vi sannsynligvis til å snakke om hvordan fortellingene formes der. Hver dag når jeg ser i avisen nå, er det en ny sak om digital kultur, og faktisk er det sikkert et dusin nye saker. Så mye av forskningen vi driver med nå, handler om den kulturelle påvirkningen som vi også opplever akkurat nå, og vi vil prøve å belyse dette. Den andre tingen jeg vil si, er at vi kaller podkasten Off Center, og grunnen til det er at jeg tror vi ofte ser på akademikere som på en måte utilgjengelige. Det jeg håper, er at vi skal kunne møte forskere og kunstnere som jobber på dette feltet som mennesker og se på den litt merkelige siden av digital kultur.

JWR: Den digitale kulturens merkelige side?

SR: Ja, det gjør jeg. Ting som vi vanligvis ikke tenker på eller snakker om i et akademisk miljø. Ting som morsomme memes, ikke sant? Og hvordan det former kulturen vår, men vi prøver å ha en litt annen innfallsvinkel til spørsmålene vi tar opp, og å presentere dem på

en annen måte enn vi gjør i for eksempel forskningsartikler eller på konferanser. Og det er i tråd med det vi prøver å gjøre på senteret, for eksempel gjennom utstillinger, der vi prøver å nå ut til et annet publikum enn du ville gjort hvis du bare publiserte fagfelleverderte tidsskriftartikler.

JWR: Og vi kommer til å ha et nyhetsbrev i programnotatene. Jeg er sikker på at det vil være en lenke til nyhetsbrevet der folk kan følge med på alle de forskjellige typene forskning og produkter som kommer ut av senteret.

SR: Jeg gleder meg. Det eneste jeg har gjort så langt, er å ansette folk og navigere gjennom universitetsbyråkratiet. Så det faktum at vi ansetter alle disse flinke folkene - jeg hadde nettopp noen intervjuer i dag med forskningsteknologer, og en av dem skal jobbe ved senteret. Men det er utrolig spennende å samle alt dette og ha en administrativ stab som kan håndtere noen av disse aspektene og virkelig fokusere på disse fascinerende spørsmålene, forskningen og nyskapingen vi skal drive med det neste tiåret.

JWR: Ja.

SR: Tusen takk, Jill, og jeg håper du kommer tilbake en annen gang, så vi kan fokusere mer eksklusivt og direkte på forskningen din, som det fascinerende maskinsynsprosjektet, ERC-prosjektet du nettopp har avsluttet. Og vi kommer tilbake neste gang med vår neste gjest, Joseph Tabbi, på Off Center.

Referanser i Episode 1: Vi introduserer Center for Digital Narrative

University of Bergen. n. d. "Center for Digital Narrative." <https://www.uib.no/en/cdn>.

Infocom. 1977. *Zork*. Personal Software. PDP-10 mainframe computer.

<https://www.pcjs.org/software/pcx86/game/infocom/zork1/>.

Gillespie, W., Rettberg, S., Stratton, D., & Marquadt, F. 1999. *The Unknown* [Hypertext fiction]. Web.

<http://unknownhypertext.com/>.

ELMCIP. n. d. "Electronic Literature Knowledge Base." <https://elmcip.net/>.

Strachey, Christopher. 1952. *M.U.C. Love Letter Generator*. HTML.

ELMCIP. n. d. "Digital Arts and Culture 1998 Conference." <https://elmcip.net/event/digital-arts-and-culture-1998-conference>.

Kittler, Friedrich, Dorothea von Mücke, and Philippe L. Simolon. 1987. "Gramophone, Film, Typewriter."

October 41: 101–18. <https://doi.org/10.2307/778332>.

Jhave Johnston, David. 2019. *ReRites*. Anteism Books, Montreal. <http://glia.ca/rerites/>.

Wittig, Rob. 2022. *Netprov: Networked Improvised Literature for the Classroom and Beyond*. Amherst College Press. <https://doi.org/10.3998/mpub.12387128>.
University of Bergen. n. d. "Machine Vision." <https://www.uib.no/en/machinevision>.