

## Koherens og sjanger på skjerm

Hans Kristian Rustad

*Tekstspill i hypertekst – koherensopplevelse og sjangergjenkjenning i lesing av multimodale hyperfiksjoner*

Fakultet for humaniora og pedagogikk, Universitetet i Agder 2008

Lesing er en aktivitet – og en kultur – i endring. Mens den trykte teksten i lang tid har vært nærmest enerådende som lesemedium, leser nå de fleste av oss i løpet av en dag minst like mye, og ofte mer, på skjerm enn på papir. Dette gjelder i hvert fall så lenge vi snakker om annen lesing enn lesing av fiksjonsfortellinger, dikt og drama – eller det vi vanligvis forbinder med litteratur. Vi søker på Google i stedet for å bla opp i den trykte utgaven av Aschehougs og Gyldendals Store Norske, og i enkelte videregående skoler har e-bøker (også kalt digitale lesebrett) begynt å erstatte de trykte lærebøkene. Flere har antydnet at vi nå står foran e-bokas definitive gjennombrudd også for litteraturlesingens del – et drøyt tiår etter at den forrige lanseringen mislyktes. Og kanskje har våre teknologiske og materielle preferanser endret seg tilstrekkelig til at tiden nå er moden for skjerm litteraturens utbredelse i stor skala – i Japan har de jo visstnok begynt å lese romaner på mobiltelefonen. Enn så lenge ser det imidlertid ut til at de langt fleste av oss fortsetter å sverge til (den trykte) boka når vi søker litterære opplevelser, og lar elektronisk litteratur forbli et esoterisk fenomen som litteratur- og medievitere kan få ha i fred.

Elektronisk litteratur er fortellinger som er produsert for å leses på PC – som oftest i form av et nettsted, eller som CD-ROM eller DVD. Som estetisk uttrykksform har elektronisk litteratur eksistert en god stund – begynnelsen dateres gjerne til 1990 og utgivelsen av Michael Joyces *afternoon – a story*. Og mens denne typen litterære og estetiske uttrykksformer langt på vei er etablerte – og også til en viss grad anerkjente – i land som USA, Australia og England, spiller sjangeren (eller, kanskje bedre, sjangrene) en temmelig marginal rolle her i Norge. Det samme kan sies om forskningen på elektronisk litteratur. De norske forskningsmiljøene er få og små, og foreløpig er det kun en håndfull doktoravhandlinger som er skrevet om emnet.

Imidlertid vil den elektroniske litteraturen snart kunne slå igjennom også her hjemme, om vi skal tro Hans Kristian Rustad. Han disputerte ved Universitetet i Agder i fjor med avhandlingen *Tekstspill i hypertext – koherensopplevelse og sjangergjenkjennelse i lesing av multimodale hyperfiksjoner*. Her hevder han blant annet at den ringe utbredelsen av elektronisk litteratur, som han altså kaller hyperfiksjoner, blant annet kan tilskrives at hypertext-teoretikere i all hovedsak konkluderer med at dette er en type tekster som nærmest uten unntak oppleves som frustrerende og forvirrende for leseren. Ikke den beste reklamen, med andre ord – kanskje med mindre man er litteraturviter med forkjærlighet for tekstspill og mer eller mindre forståelige stilistiske eksperimenter. Og det kan man ikke beskyldes Rustad for å være – i hvert fall bygger hans forsvar for hyperfiksjonen på solid og ikke minst forståelig teoretisering og argumentasjon. Han hevder at inntrykket av hyperfiksjoner som generelt frustrerende blant annet bunner i at hypertext-teoretikere i altfor liten grad har basert seg på en grunnleggende forståelse av og kunnskap om lesing generelt, og av hvilke betingelser for lesingen som ligger i ulike typer (litterære) tekster.

Med sin avhandling ønsker Rustad å fokusere på aspekter ved lesingen av hyperfiksjoner som han hevder er underteoretisert, først og fremst de betingelsene for lesingen som er knyttet til leserens opplevelse av koherens og av sjangergjenkjennelse. Hyperfiksjoner har flere egenskaper som vi naturlig nok ikke finner i trykte fiksjoner, og som i ulik grad og på ulike måter vil spille inn under lesingen. Rustad fokuserer på to av de mest framtrædende tekniske dimensjonene, nemlig hyperfiksjonens hypertextualitet (dvs. lenkestruktur) og dens multimodalitet (dvs. bestående av flere modaliteter – tekst, lyd, stillbilde, video). Hans teoretiske utgangspunkter – semiotikk og resepsjonsteori – er både velkjente og velbrukte; imidlertid trekker Rustad fram mindre kjente deler av Wolfgang Iser's teoretiske produksjon. Tidlige hypertext-teoretikere var ivrige etter å vise hvordan Iser's teori om den potensielle (eller virtuelle; ubestemte) litterære teksten som blir aktualisert og konkretisert av leseren (formulert i hans hovedverker *The Implied Reader* [1974] og *The Act of Reading* [1978]) angivelig fikk sin helt konkrete manifestasjon med hypertext. Etter hvert som hypertext-forskningen har blitt voksen, og samtidig mindre dominert av poststrukturalistisk tankegods, har de fleste teoretikere erkjent svakhetene ved denne analogien. Rustad orienterer seg i stedet mot Iser's tekstspillteori, som utvikles i verkene *Prospecting: From Reader Response to Literary Anthropology* (1989) og *The Fictive and the Imaginary: Charting Literary Anthropology* (1993). Her utvikler Iser sin teori om tekstspillstrukturer i litterære tekster, og viser hvordan spillkategorier hentet fra en av spillforskningens nestorer, Roger Caillois (*Les jeux et les hommes* [1958] – engelsk overs. *Man, Play, and Games* [1961]) kan overføres på spillet av bestemtheter og ubestemtheter i litterære tekster. Iser viser hvordan spillkategoriene *agon*, *alea*, *mimicry* og *ilinx* kan gjenfinnes som tekstspillstrukturer i litterære tekster. Disse kategoriene indikerer hvordan tekster på ulike måter framstår som overveiende bestemte og bekreftende (*agon* og *mimicry*), eller ubestemte og undergravende (*alea* og *ilinx*), for leserens forventninger, koherensopplevelse og sjangergjenkjennelse, og for kulturelle normer, konvensjoner og lese-mønstre for øvrig.

Kort fortalt innebærer en tekstspillstruktur der *agon* dominerer, at de mulige utfallene av handlingen er organiserte og oversiktlige – motsetningene i det fiktive universet, og i teksten, er klart og tydelig definerte. I en hyperfiksjon vil dette eksempelvis kunne vise seg i en oversiktlig lenkestruktur med pekere som fungerer som eksplisitte ledetråder til den optimale lesestien gjennom hyperfiksjonen. En slik tekstspillstruktur legger ifølge Rustad opp til det Iser kaller en *semantisk* lesemåte, der leseren først og fremst er ute etter å konstruere en mening – en mening som også teksten legger opp til og bygger opp under; en slik lesemåte karakteriseres som «trygg» og bekreftende med tanke på leserens egne verdier og disposisjoner.

Spillkategorien *alea* betegner tekster dominert av det uforutsette, med mange ulike og motstridende meningspotensialer som kan bidra til at fortolkningen stadig skifter retning. Her er det ingen lesestier som framstår som mer konvensjonalserte enn andre; derimot legges det opp til tilfeldige valg og kombinasjoner – og leserens oppgave, og opplevelse, består i å utforske disse. Alea legger dermed opp til en i høy grad *utforskende* lesemåte, som til forskjell fra den sematiske lesemåten undergraver leserens forventninger, tidligere erfaringer og (evt. hyper-)litterære kompetanse.

Den tredje spillkategorien kalles *mimicry*, og som navnet antyder, handler den om etterligning – hyperfiksjonen framstiller en verden eller en karakter som så virkelig at leseren for en stund tror på dem som virkelige; leseren gjenkjenner elementer i teksten som realistiske og i tråd med sin virkelighetsoppfatning, og tolker dem slik hun ville ha tolket dem i virkeligheten. Den tilhørende lesemåten er *selvrefleksiv* – leseren speiler seg i den fiktive verden som framstilles i teksten.

Den siste spillkategorien til Caillois er *ilinx*; denne betegner en form for svimmelhet og desorientering. Som tekstspillstruktur bidrar *ilinx* til at teksten domineres av absolutte og uforenlige motsetninger og ubestemtheter, av uforenlige noder og motstridende semiotiske ressurser som stilles opp mot hverandre, og det blir en umulig oppgave for leseren å forene dem. Resultatet er, angivelig, et lesingens motsvar til svimmelhet. Leserens tvinges ifølge Rustad inn i mellomrommene mellom nodene; det primære ved en slik lesing er nettopp å bli «fanget» i disse ulikhetene – lesemåten er *absorberende*, og innebærer ikke å fylle igjen gapene mellom tekstelementer, men «å bli i gapene». Det er en «selvutslettende lesing [...] som konstitueres av ulikheter som gjøres absolutte i og av teksten [...]», der leseren må «slette seg selv som referanseramme» (s. 97–98).

Med disse tekstspillstrukturene og lesemåtene som utgangspunkt og ledetråder, analyserer Rustad to hyperfiksjoner av vidt forskjellig karakter, australske Megan Heywards *I am a singer* (1997) og Anne Bang-Steinsviks *I mellom tiden* fra 2001. Førstnevnte er en prisbelønnet fortelling på CD-ROM om en popstjerne som har vært utsatt for en flyulykke og lider av amnesi. Hyperfiksjonen handler om hennes kamp for å gjenvinne hukommelsen og finne tilbake til sin identitet. Den norske hyperfiksjonen *I mellom tiden* er publisert på Internett (<http://imellomtiden.no/>), og kretser om temaer som venner, familie og elskere. Der førstnevnte framstår som et overveiende narrativt verk, er sistnevnte mer å betrakte som poetisk. Rustads analyse konkluderer med at Heywards hyperfiksjon legger til rette for sterk koherensopplevelse gjennom å bygge opp under en følelse av kontinuitet mellom nodene og konsonans i det multimodale samspillet. Tekstspillet agon er framhevet, dermed dominerer den semantiske lesemåten. Dette har – ikke overraskende – sammenheng med den underliggende narrative strukturen i *I am a singer*. Til sammenligning oppleves *I mellom tiden* som langt mer ubestemt og uforutsigbar; den tilkjennegir ingen opplagte eller konvensjonaliserte lesestier, og guider dermed leseren i liten grad. Ifølge Rustad kan de dominerende tekstspillstrukturene i Steinsviks hyperfiksjon sies å være alea, med innslag av mimicry; *I mellom tiden* legger til rette for en overveiende utforskende lesemåte. Og dersom leseren ikke er med på disse premissene, er sjansen stor for at hyperfiksjonen kan oppleves som frustrerende.

Rustads teoretiske redegjørelser og semiotiske analyser bidrar til en sårt tiltrengt utvidelse og nyansering av forskningen på elektronisk litteratur. Hans mål er å utvikle et metoderedskap som vil kunne brukes i tilknytning til empiriske studier av lesing av hyperfiksjoner. Det eksisterer svært lite empirisk forskning på hyperfiksjonslesing og på faktiske lesere. Og ifølge Rustad er det en åpenbar svakhet ved disse studiene at leserne som oftest ikke har noen erfaring med denne litteraturformen – de mangler såkalt «hyperlitterær kompetanse». For at slike studier skal kunne gi et riktigere og mer nyansert bilde av i hvor stor grad og på hvilke måter hyperfiksjoner leses og oppleves annerledes enn konvensjonelle typer litteratur, mener Rustad at man må ta høyde for at det er stor variasjon mellom hyperfiksjoner – mens noen faktisk framstår som temmelig oversiktlige, sammenhengende og forutsigbare, inviterer andre i langt større grad til utforskning av et tilsynelatende forvirrende og komplekst tekstunivers.

Ett av Rustads hovedpoenger i avhandlingen er fokuset på kontekstuelle faktorer som spiller en rolle i lesingen. Dette påpekes som en vesentlig mangel ved eksisterende forskning. Dette er, som man gjerne sier, en sannhet med modifikasjoner. Dersom vi hever blikket og ser på hva som eksisterer av forskning på hypertekst-lesing utenfor litteratur- og medievitenskapen, finner vi at disipliner som faller inn under det som kalles «literacy studies» (fag som lesevitenskap, psykologisk pedagogikk, lese-psykologi) i høyeste grad fokuserer på situasjonelle og kontekstuelle forhold.

Her har nettopp sosiokulturell teori blitt det dominerende paradigmet i den senere tid, og fokus på sosiale og kulturelle dimensjoner ved faktiske lesepraksiser i hverdagen har overtatt for rent kogni-tive tilnærminger som lenge var dominerende. Etter min mening hadde hyper-tekst-forskningen tjent på at litteraturvitere, med sine nærsynte (i positiv for-stand) tekst-lesinger, og sosiokulturelt orienterte leseforskere møttes på halvveien og kunne utfylle hverandre. Det er en uheldig teoretisk-metodisk kløft i leseforskningen mellom på den ene siden litteratur- og medievitere som har en tendens til å ende med teoretiserende tolkninger og analyser av enkelt-tekster, og på den andre siden forskning på hypertext-lesing i «literacy studies» der kon-tekstuelle aspekter kan gå på bekostning av den individuelle leseren og teksten. De førstnevnte driver i liten grad med empiriske studier av faktiske hypertext-lesinger – i likhet med Rustad konsentrerer de fleste seg om impliserte lesere, dvs. om leseren og lesingen som teoretisk konstruksjon skapt av/i teksten. Og innen de sistnevnte disipliner pågår det i svært liten grad forskning på fiksjons-lesing; dersom det gjør det, er gjerne tekstene enten skrevet spesielt for det enkelte eksperimentet eller studien, eller de er av en svært enkel type og dermed lite «[fiksjons]virkelighetsnære».

Et uttalt mål for Rustad er nettopp å bidra til å berede grunnen for mer empiriske studier av hyperfiksjonslesing. Dette er et betimelig mål. Dagens mangfoldige medielandskap innbyr til empiriske studier av fiksjonsopplevelser gjennom ulike teknologiske plattformer og grensesnitt. Det er hevet over tvil at ulike medier, med tilhørende tekniske, materielle, psykomotoriske og sosiokulturelle dimensjoner, i ulik grad og på ulike måter innvirker på vår opplevelse av innholdet. Dette gjelder både når vi leser for å finne spesifikk informasjon om et emne, og når vi leser for å leve oss inn i et fiksjonsunivers. Empiriske studier av litteraturlesing som utfoldes i ulike medier, med ulike teknologiske plattformer og ulike grensesnitt, byr på interessante muligheter for både psykologer og for litteratur-, medie- og leseforskere. Ved universitetet i Alberta, Canada, har psykologiprofessor Don Kuiken og professor i litteraturvitenskap David S. Miall etablert et forskningsmiljø for nettopp empiriske studier av litterær respons/opplevelse (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading/index.htm>). Metoder hentes fra både psykologi og kognitive studier, og fra humanistiske fagtradisjoner. Analogt med lab-eksperimenter og empiriske studier av læringsprosesser innen kognitiv psykologi og pedagogikk, ønsker Miall og Kuiken å observere, kartlegge og forstå prosesser og responser som er knyttet til estetiske opplevelser og til de former for fantasi, følelsesmessig innlevelse og forestillingsevne som oppstår, og som vi oppsøker, når vi leser fiksjon/litteratur. Foreløpig har de gjort få studier av hyperfiksjonslesing, men på bakgrunn av de foreliggende eksperimentene mener Miall og Kuiken å kunne hevde at det ser ut til at det er noe unikt ved den litterære teksten i trykt format: «it provides an experience that we can get in no other way, whether from other kinds of reading or from other media, such as movies, television, or video games» (<http://www.ualberta.ca/~dmiall/reading/overview.htm>). De vil dermed neppe være så optimistiske som Rustad når det gjelder hyperfiksjonens framtid som litterære opplevelser for folk flest.

I kraft av å være interaktive, både krever og tilbyr hyperfiksjoner opplevelser ut over dem vi er vant til fra boka – vi må klikke for å ta del i fiksjonen, og museklikket blir en dimensjon ved lesingen på en helt annen måte enn det å bla om i ei bok. Marie-Laure Ryan er blant dem som har skrevet mye om nettopp dette forholdet mellom (sansemotorisk og kognitiv/følelsesmessig) interaktivitet og innlevelse i et fiksjonsunivers, og også hun synes å være mer skeptisk enn Rustad hva gjelder hyperfiksjonens potensial. Ryan påpeker det faktum at mens litteratur i trykt versjon er både masse- og elitemedium, sliter såkalt seriøs elektronisk litteratur med å rekruttere lesere utenfor academia eller kunstner- og forfattermiljøer. I sin siste bok *Avatars of Story* (2006) spør Ryan seg derfor hva som er poenget med å forsøke å gjenskape narrative fortellinger i interaktive teknologier som nettopp utfordrer linearitet og kausalitet, plottets byggesteiner: «Wouldn't it be simpler to redirect digital textuality toward other types of meaning, such as those we find in animated visual poetry, code poetry, theoretical fiction, browser art, and self-transforming artworks operated by hidden algorithms, all areas of fecund activity?» (xxiv).

Rustad hevder at årsaken til frustrasjonen i møtet med hyperfiksjoner kan skyldes at leseren har en forventning om at litterære hyperfiksjoner i hovedsak er narrative, og at denne forventningen igjen kan skyldes at forskere på hyperfiksjoner har hatt større fokus på narrative hyperfiksjoner enn på poetiske hyperfiksjoner. Dette bildet er nå i ferd med å endre seg, skriver Rustad – flere hypertekst-forskere synes å være mer opptatt av poetiske kvaliteter enn av fortellende tekster. Jeg spør meg imidlertid om dette ikke like gjerne kan skyldes at det ikke lenger produseres overveiende narrative hyperfiksjoner i noen særlig grad, nettopp fordi utfordringen ved å få den digitale teknologien til å spille på lag med fortellingens forløp overstiger det estetiske og følelsesmessige utbyttet – for både forfatter og leser. Derfor finner jeg også grunn til å sette spørsmålstejn ved Rustads spådom om hyperfiksjonens snarlige gjennombrudd for litteraturlesere flest. Det er meget mulig at de digitale lesebrettene, hvor man kan laste ned tusener av litterære tekster som pdf-filer til en og samme e-bok, på sikt vil kunne utgjøre et reelt alternativ til den trykte papirboka (skjønt jeg er slett ikke overbevist om dette heller). Dette er imidlertid en annen type tekst-teknologi, som både tilbyr og krever andre lese-måter, enn hyperfiksjoner med varierende grad og type interaktivitet. Forhåpentligvis vil vi i overskuelig framtid få en rekke empiriske studier av fiksjons- og hyperfiksjonslesing, slik at det evinnelige spørsmålet om hvorvidt (den trykte) bokas framtid er utfordret også for romanlesingens del, i hvert fall kan antydes – vel å merke på bakgrunn av solid forskningsdokumentasjon.

**Anne Mangen**, Lesesenteret,  
Universitetet i Stavanger.