

Bibliotekarstudentens nettleksikon om litteratur og medier

Av Helge Ridderstrøm (førsteamanuensis ved OsloMet – storbyuniversitetet)

Sist oppdatert 02.08.19

Dette dokumentets nettsadresse (URL) er:

<https://www.litteraturogmedieleksikon.no/cm4all/uproc.php/0/hyperfiksjon.pdf>

Hyperfiksjon

(_sjanger, _digital) Engelsk: “hyperfiction”. Oppdiktete fortellinger utformet som hypertexter, f.eks. på Internett. “Klikkelitteratur”. Hyperfiksjon kan oppstå i og fra et digitalt medium som Verdensveven, uten først å ha eksistert på papir eller i en Word-fil. En hyperfiksjonstekst utgjør et “virtuelt narrasjonsrom” (Nünning og Nünning 2002 s. 232).

Fortellingene tematiserer (indirekte eller direkte) de intertekstuelle strukturene og rommet mellom tekst-fragmentene (Ortmann 2001 s. 54). Lesernes valg i en hyperfiksjonsfortelling kan få konsekvenser ikke bare for hvilken rekkefølge komponentene kommer i, men hvilke komponenter leseren får tilgang til. Mange hyperfiksjonsfortellinger er eksperimentelle og krever en leser som er åpen for selvreflekterende sansnings-, forståelses- og tolkningsprosesser, slik som i alle eksperimentell litteratur. Mange hyperfiksjonsfortellinger får sin spenning fra leserens utforskningsmuligheter og en struktur som minner om spill og gåter (Suter 1999 s. 22).

“Distributed narratives disregard the commodification of most literature, [...] opening up the formal and physical aspects of the work and spreading themselves across time, space and the network.” (Jill Walker i <http://jilltxt.net/txt/FeralHypertext.pdf>; lesedato 03.05.17) Tekst-topografi er vanligvis viktigere enn tekst-kronologi, dvs. at tidsdimensjonen i tradisjonelle historier i stor grad er avløst av et romlig struktureringsprinsipp (Suter 1999 s. 66).

“Hyperromanen är en fantasivärldens ättling i denna stora familj av sätt att ordna tankar, texter och böcker. Genom att lämna över navigeringen i texten till läsaren påminner den oss om att fantasin är ett nätverk av möjligheter, snarare än en korridor där tanken vandrar rakt fram från ingång till utgång. Den låter läsaren själv öppna dörrar, ströva runt fritt.” (Johan Svedjedal i http://www.littvet.uu.se/digitalAssets/85/85075_3densistaboken.pdf; lesedato 30.09.16)

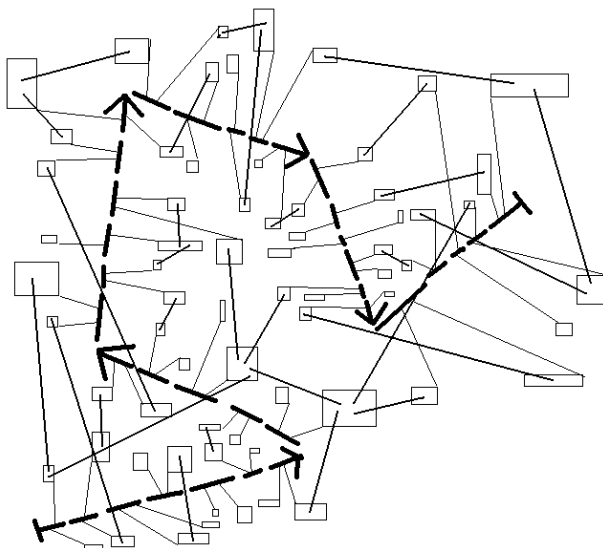
“One is never sure to what extent the sense that one makes of the story is the story’s own sense or the reader’s construction. Thus, experiencing the story may

actualize, may make more explicit, the kind of activity one normally engages in when one builds a picture of, constructs an understanding of, the world.” (Gaggi 1997 s. 126)

“There is no single story of which each reading is a version, because each reading determines the story as it goes. We could say that there is no story at all; there are only readings” (Jay David Bolter sitert fra Gaggi 1997 s. 125)

“Because we increasingly see the world and even our own identities as such complex, centerless, open-ended systems, we need a story environment that allows us to make sense of them by enticing us into exploring a dense narrative world from every possible perspective.” (Murray 2000 s. 181)

Kjernen kan være en fortelling, med mange noder med tilleggsinformasjon linket opp til kapitler i denne fortellingen (nedenfor viser strekene som utgjør de kraftige pilene hva som er noder i fortellingen, mens firkantene inneholder det som ikke direkte inngår i fortellingens forløp):



Det kan altså være et tydelig skille mellom “i fortellingen”-noder og “utenfor fortellingen”-noder. “Utenfor fortellingen”-nodene kan inneholde faktaopplysninger, personbeskrivelser, fortellerens kommentarer og lignende. Men mange hyperfiksjonsfortellinger består av narrative fragmenter uten en helt tydelig rød tråd, slik at skillet mellom “i” og “utenfor” ikke er så tydelig. Det kan også være blanding og overgangstilfeller av fiksjon og fakta (f.eks. ved at fortellingen som binder det hele sammen er fiksjon, mens nodene som er utenfor fortellingen inneholder fakta). Ofte kan leseren hoppe inn i og ut av fortellingen hvor som helst.

Leseren kan oppleve seg som eier av en kortstokk med tekster, der det er likegyldig om et par av kortene blir borte, og der leseren kan stokke kortene på sin egen måte og så lese gjennom dem, eller kaste alle opp i lufta og la dem falle ned før de leses i den rekkefølgen som leseren selv velger (Tobias Hülswitt gjengitt etter Porombka 2012 s. 148).

I noen hyperfiksjonsfortellinger kan leseren/brukeren føye til tekster som hun eller han selv har skrevet (dette er aktive eller interaktive systemer, i kontrast til passive systemer der alt tekst er ferdigskrevet av forfatteren på forhånd). I interaktive systemer kan altså leseren medskape tekstens innhold. Den codex-baserte konvensjonen at alle forfattere bør være identifiserbare, står for fall.

Espen Aarseth og Marie-Laure Ryan skiller mellom det utforskende og det ontologiske: “In the *exploratory* mode, the user is free to move around the database, but this activity does not make history nor does it alter the plot; the user has no impact on the destiny of the virtual world. In the ontological mode, by contrast, the decisions of the user send the history of the virtual world on different forking paths. These decisions are ontological in the sense that they determine which possible world, and consequently which story will develop from the situation in which the choice presents itself.” (fra Ryans artikkel “Beyond Myth and Metaphor”, her sitert fra Mahne 2007 s. 117).

I pioner-programmet Storyspace, utviklet av Michael Joyce, John Smith, Jay David Bolter og Mark Bernstein, kunne linker sperres ved såkalte “Guard Fields” og slik skjules inntil videre for leseren (Suter 1999 s. 55). I hyperfiksjon tas det i bruk mange måter å styre lesingen på, f.eks. såkalte “conditional links”: “links that are available only if certain nodes have been visited”.

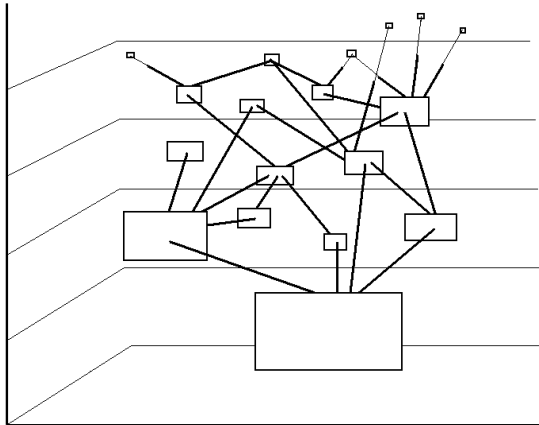
Pekerne som gir tilgang til de ulike delene av hele hyperfiksjonen, kan være lette å finne, eller skjulte slik at de må letes etter av leseren. Ofte er det et enormt antall forbindelser mellom nodene, slik at en kan bevege seg mellom dem på tusenvis av måter. Det blir et enormt antall leseveier, slik at helheten virker fragmentert. “Den strukturopløsningen vi finner i hyperfiksjoner kan sies å representere en *usikkerhetens estetikk*.” (Rustad 2008 s. 276) Hypertekster egner seg dermed godt til å gjengi en modernistisk og postmodernistisk opplevelse av manglende holdepunkter og fragmentarisk liv.

“Hyperfiction tends to obscure cause-and-effect relationships” (Paul 2015 s. 194). Linkene i en hypertekst kan gjøre fiksjonslitteratur mer intuitiv, samsvarer med en drømmende tilstand, der fantasien får leserne til å vandre fra en idé til en annen eller fra et ord til et bilde (Anne-Cécile Brandenburger gjengitt fra Clément 2002).

“I define poetic indirection as any literary device that, by manipulating the reader/textual interface, confounds linearity and increases a poem’s interpretative

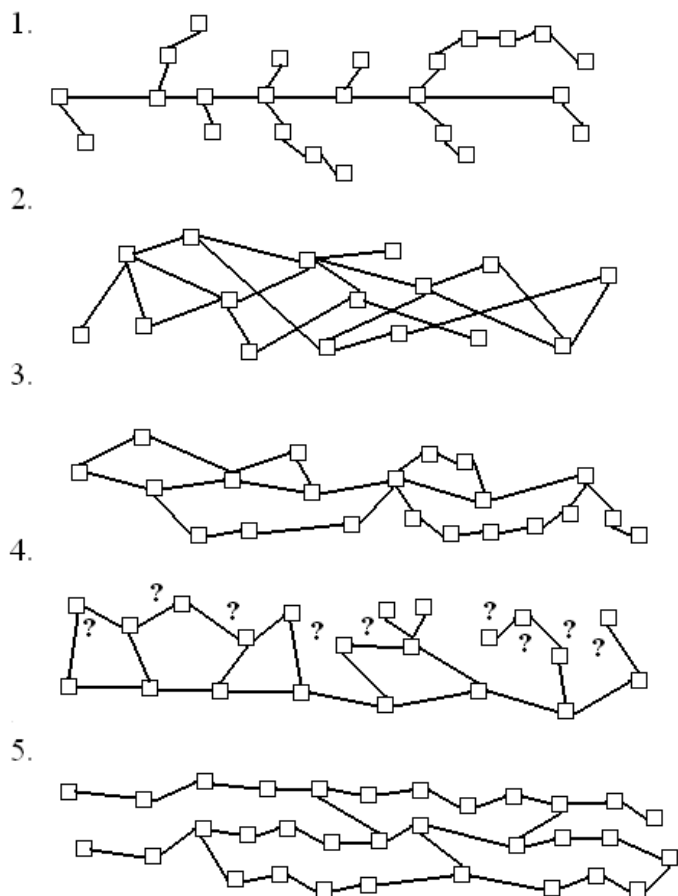
possibilities” (Farnoosh Fathi sitert fra <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/esthetiques-minimalistes-ii>; lesedato 15.02.19).

Leseren kan få inntrykk av at nodene/dokumentene befinner seg i et tredimensjonalt rom, noen nært og lett å finne, andre lenger unna og vanskeligere å få tilgang til:



En viktig oppgave er å skape nok narrativ koherens, dvs. fortelle-tråder som leser opplever at gir mening (Suter 1999 s. 58).

Bjarke Myrthu (2004 s. 34) gjengir disse modellene fra den amerikanske forskeren Marie-Laure Ryan:



De fem modellene er basert på Marie-Laure Ryans bok *Narrative as Virtual Reality*, gjengitt fra Myrthu 2004 s. 34, men er litt endret.

Det er altså fem ulike modeller for “interaktiv historiefortelling” eller digitale fortellemåter (enten det foregår på Verdensveven, cd-rom eller i et annet digitalt medium). Her er Myrthus forklaringer til hver av modellene:

Tre med grener:

Nr. 1 er en lineær fortelling med noen små sidegrener eller avstikkere (f.eks. fotografier, videoklipp, geografiske faktaopplysninger om landskapet der handlingen foregår og lignende).

Labyrint:

Nr. 2 er en fortelling der historiens struktur er et nettverk, og det narrative forløpet er dermed helt overlatt til leserens valg, dvs. hva brukeren velger å klikke på.

Retningsbestemt nettverk:

I nr. 3 kan brukeren velge forskjellige retninger for en historie, men fortelleren har forholdsvis stor kontroll over historiens forløp. Historien kan f.eks. slutte på samme måte uavhengig av hvilke valg brukeren tar.

Den gjemte historie:

Nr. 4 er en historie der leseren må løse oppgaver og finne opplysninger før leseren får tilgang til mer av historien. Fortelleren har altså stor kontroll over historiens forløp, men leseren kan velge å klikke seg rundt i del-forløpene før neste skritt i historien. En slags fortellerstemme kan eventuelt la det poppe opp vinduer som hjelper den leseren som ikke klarer oppgavene. En slik stemme kan også kommentere leserens løsningsforslag, eventuelt spotte leseren, som i en hyperfiksjonsteksten *Hjelp!* av tyskeren Susanne Berkenheger.

Det forgrenete plott:

Nr. 5 kan f.eks. være en historie med flere karakterer som leseren kan velge å følge i deres utvikling gjennom historien. De enkelte karakterer møter av og til hverandre, men har også sine atskilte historier.

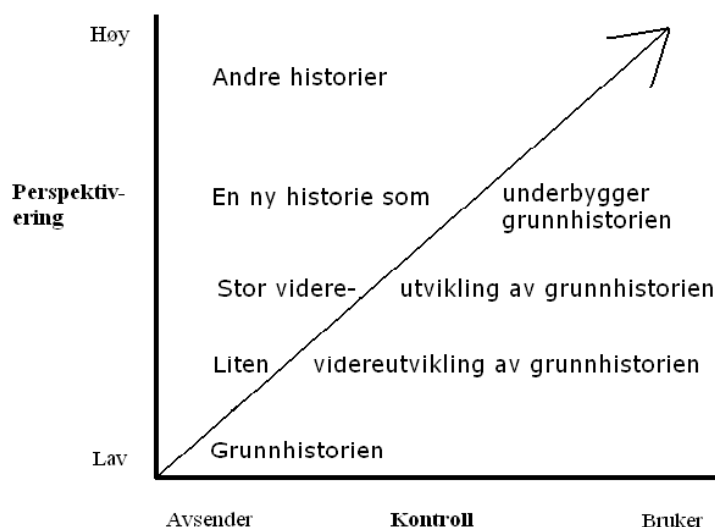
I tre-strukturen blir “maksimal interaktivitet kombinert med maksimal narrativitet” (Suter 1999 s. 58). Forfatteren kan skape “et virtuelt rom fullt av ubrukte narrative muligheter” (Suter 1999 s. 174).

“When there is no map provided, the reader must explore the text the way one explores a labyrinth, slowly building a mental map of the structure, or at least of a portion of it. Often the reader’s path loops back to paths already traveled, but the newer context may suggest different meanings. A description may seem at first to be related to a certain character; but when the same description is encountered in a later context the reader may realize that it might also apply to a different character and reading it this new way alters the interpretation of the story.” (Gaggi 1997 s. 122-123)

Den russiske kunstneren Olia Lialinas *My boyfriend came back from the war* (1996) er en nesten lineær hyperfiksjon (Simanowski 2002 s. 91).

Forskeren Beat Suter skiller mellom syntagmatiske linker som bærer handlingselementer og paradigmatiske linker som bare forbinder utfyllende informasjon (gjengitt etter Mahne 2007 s. 117). Et tilsvarende skille har Johanna Bucur med “plot relevant links” og “appositive, plot irrelevant links” (gjengitt etter Mahne 2007 s. 116).

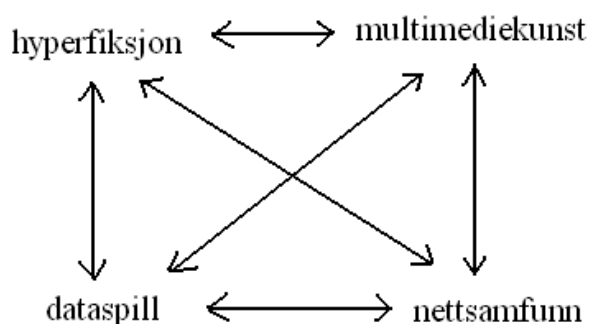
Kontrollsituasjonen illustrerer Bjarke Myrthu (2004 s. 37) slik (litt bearbeidet av HR):



Grafen skal vise hva en forteller må vurdere når hun skal planlegge den digitale fortellingen. Den horisontale x-aksen illustrerer hvem som har kontroll over fortellingen, om det er forfatteren eller leseren. Den vertikale y-aksen illustrerer hvor nær leseren er den grunnleggende historien i fortellingen. Pila mellom x- og y-aksen illustrerer at “jo lengere væk perspektivet ligger fra grunnhistorien, jo mindre kontroll har fortælleren over historien. Hvis en link eksempelvis fører til historier med en helt annen vinkel end grunnhistorien, har fortælleren helt mistet grebet om historien. Hvis et link kun fører til en utbygning af grunnhistorien (eksempelvis et foto eller lydclip), har fortælleren stadig stor kontroll” (Myrthu 2004 s. 37).

“Hyperfiksjonens dilemma er at den narrative spenningen ikke er forenlig med postulatet om tekstens åpenhet.” (Hilmar Schmundt i Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 62)

Hyperfiksjon står i nær sammenheng med annen kreativ bruk av digitale medier:



Forfattere har opplevd det som meningsløst å lage lineære historier, og valgt å skrive hyperfiksjon. Om sin digitale fortelling *I have said nothing* (1997) sa den amerikanske forfatteren J. Yellowlees Douglas: “It never worked as a print story:

it's to perverse for print, using thousands of words to arrive at the conclusion that you can't say anything about death and, moreover, that everything you've just said is not only contingent on all sorts of circumstances but is also deeply suspect, perhaps null.” (gjengitt etter Simanowski 2006 s. 10) *I Have Said Nothing* inneholder en dobbeltspiral (eller dobbel-heliks) som fungerer som navigasjonshjelp (Nünning og Nünning 2002 s. 232). Historien handler blant annet om en dødsulykke med bil. I tyskeren Frank Klötgens *Senvintervarme: En interaktiv krimi* (2004) beveger leseren seg gjennom teksten bl.a. ved horisontal scrolling og ved å klikke på fotspor (Giuriato, Stingelin og Zanetti 2006 s. 168). I 2007 ble Tor Åge Bringsværds og Tina Soli sin bildebok *Når to er sinte på hverandre* publisert på Verdensveven. Interaktiviteten bestod bl.a. i å velge om fortellerstemmen skulle være på norsk, kurdisk, urdu eller somali. En av linkene i fortellingen førte til et spill.

“Det finnes generativ litteratur og Twitterlitteratur og teksteventyrspill og mer. Noe elektronisk litteratur bruker hypertekstlenker, som web-versjonen av Tor Åge Bringsværds ordboksnovelle *Faen. Nå har de senket takhøyden igjen. Må huske å kjøpe nye knebeskyttere*. En av de mest populære sjangrene er kinetisk poesi, hvor ordene og bokstavene beveger seg, enten som en ren animasjon eller som respons på hva du som leser gjør: du klikker kanskje på et ord, eller du puster i mikrofonen eller kjærtegner skjermen på nettbrettet ditt. Ottar Ormstads *Svevedikt* og Morten Skoglys *Bokstavlek* er eksempler på kinetisk poesi, men det fins mange flere, som Jörg Piringers *abcdefghijklmnopqrstuvwxyz* for iPhone.” (Jill Walker Rettberg i <http://blogg.nrk.no/bok/2012/11/01/elektronisk-litteratur/>; lesedato 11.01.18)

Amerikaneren Michael Joyces *Afternoon* (1987) “follows in the tradition of the psychological novel: the story features a homodiegetic narrator, Peter, who – so the narrative suggests – has lost his son in a car accident. Peter is deeply disturbed by his personal bereavement, his feelings of guilt and failed responsibility, and his general inability to come to terms with his existential situation as well as his social environment. His overall confusion and the way it is portrayed by the various layers of hypertextuality are amongst the prime concerns of this hyperfiction, and the ultimate answer to the question of what actually did happen is left at the reader's discretion. [...] Peter is a technical writer, who has recently been divorced from his wife Lisa. One morning he witnesses the aftermath of a car accident, which becomes the focus of nightmarish musings pervading the whole novel. He believes he has seen his ex-wife and son Andy killed in the accident, and cannot stop reproaching himself for passing by without helping the injured. This neurotic state is borne out by the ever-recurring sentence “I want to say I may have seen my son die this morning” [...]. He is numbed by feelings of guilt, jealousy and inertia. Dream and reality merge, a phenomenon indicative of cyberspatial psychology. [...] The fragmentary character of *afternoon* is augmented by the unreliable narrator, who is rendered incapable of forming any conclusive thought. His stream of consciousness reveals a high degree of uncertainty, speculation and disorientation. This impression is reflected by the absence of clear navigation aids.”

(Astrid Ensslin i <http://directory.eliterature.org/node/309>; lesedato 14.02.11)

“Michael Joyce var inte den förste som skrev en digital hyperroman, men han var den som mest intelligent utnyttjade formens möjligheter – han gjorde för hyperromanen vad James Joyce gjorde för den inre monologen. Huvudpersonen i *afternoon* är en man, Peter, som tror sig ha sett sin fru och son förolyckas i en bilolycka. Berättelsen fungerar så att han försöker pussla samman sanningen om vad han har sett. Det sker genom fragment av samtal, minnesbilder och scener på nuplanet, allt skildrat med ett poetiskt förtätat språk, tätt av allusioner till litterära klassiker. En refräng är frasen “There is no simple way to say this”, och Peter (som är den huvudsaklige berättaren) gör det sannerligen inte enkelt för läsaren att få fram sanningen. Berättelsen består av 539 “innehållsfält” (på allt från ett ord till motsvarande en eller ett par boksidor), alla med länkar till andra fält – genom att exempelvis klicka på ett ord eller besvara en fråga tar läsaren sig vidare, men i regel utan att veta något om vart länken leder. Ideligen återvänder man till samma textställe, men omgivande innehållsfält laddar det ofta med nya innebörder. Läsaren svävar inte sällan i tvivelsmål om vem som egentligen för ordet i ett visst innehållsfält, och berättelsen tycks också ha flera varandra motsägande slut. Alltsammans leder till en känsla av osäkerhet och frustration. Vad hände egentligen under eftermiddagen? Varför är berättelsen ordnad så att läsaren inte kommer fram till sanningen? En mycket rimlig tolkning av berättelsen är att Peter själv har orsakat olyckan och att berättelsen, med alla dess utvikningar och motsägande besked, gestaltar hans egen kris. När berättelsen tycks falla sönder uttrycker det hans inre motstånd mot att få fram sanningen och upplösningen av hans personlighet. Hyperromanen *afternoon* är som en mekanisk labyrint där väggar klädda med speglar ständigt byter form och plats.” (Johan Svedjedal i http://www.littvet.uu.se/digitalAssets/85/85075_3densistaboken.pdf; lesedato 30.09.16)

“In *afternoon* the only indication readers have that they have read the whole story is that nodes begin reappearing.” (Jill Walker i <http://jilltxt.net/txt/FeralHypertext.pdf>; lesedato 03.05.17)

Joyce skrev selv om *Afternoon*: “The lack of clear signals isn’t an attempt to vex you, rather an invitation to read either inquisitively or playfully and also at depth. Click on the words that interest or invite you.” (her sitert fra Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 59)

Amerikaneren Sarah Smiths *The King of Space* (1991) er en science fiction- eller cyberpunk-roman som inneholder animasjonssekvenser og dataspill i en historie om mange intergalaktiske helter (Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 56). William Gibson, Dennis Ashbaugh et al. lagde i 1992 den “digitale boka” *Agrippa: (a book of the dead)*. I denne hyperteksten var det programmert innen et virus som skulle slette all tekst etter første gangs lesing (Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 63). Amerikaneren Deena Larsens *Marble Springs* (1993) handler om kvinner som lever i en liten by i fjellene i Colorado i årene 1853-1935. Verket er basert på historisk

kildegransking. Ved å klikke på hus eller gravsteiner kan leseren finne ut mer om levende og avdøde personer. Verket rommer også dikt. Leseren legger inn egne bidrag, f.eks. skrive egne tekster eller kommentere biografier om personer i Marble Springs (Klepper, Mayer og Schneck 1996 s. 54).

Den amerikanske kunstneren og kunstprofessoren Mark Amerikas *Grammatron* (1997) er “one of the first online hypertext novels, which tells the story of the creature Grammatron, a digital being encoded in a magic sorcerer-code called Nanoscript – the underlying code that transcribed the evolution of consciousness in a natural world. *Grammatron* aspires to be an electronic book of origins, a form of digital bible and consists of over a thousand text spaces, a soundtrack, as well as animated and still-life images.” (Paul 2015 s. 194)

Den australske hyperfiksjonen *I am singer* (1997) av Megan Heyward er “en cd-rom-fortelling om den fiktive popstjernen Isabelle Jones i det australske bandet “The Savage Beauties”. Isabelle har vært utsatt for en flyulykke og lider av amnesi. I hyperfiksjonen forteller Isabelle i jeg-form om ulykken og sin kamp for å gjenvinne hukommelse og sin identitet, hvilket utgjør tekstens hovedtematikk” (Rustad 2008 s. 19).

Tyskeren Stefan Maskiewicz’ *Qadrego* (2001) handler om en “multipel” person. Fortelleren er upålitelig, bl.a. fordi leserne ikke vet hvem de kan stole på av de dem fem figurene som hovedpersonen består av. Skjermen deles opp i kvadrater der de forskjellige figurene kan interagere med hverandre, f.eks. ved at et ansikt langsomt glir over til å bli et annet ansikt.

I briten Gavin Inglis’ hyperfiksjon *Same day test* (2002) “kommer tekstspillet agon [dvs. “strid”, “rivalisering”] til syne på grunn av dens ulike rivaliserende lesestier og narrative forløp. Hyperfiksjonen handler om hovedpersonen Tom som får vite at hans ekskjæreste er hiv-positiv. For å opprettholde progresjonen i fortellingen må leseren velge mellom lesestier som representerer ulike narrative forløp. Leseren får med få unntak presentert to valg i hver node, og pekerne gir eksplisitt informasjon om utfallet av leserens valg av pekere. For eksempel kan leseren velge å lese om at Tom tester seg for å finne ut om han er hiv-positiv, eller hun kan velge å lese om at han ikke gjør det. De valgene som leseren får ved den enkelte node, kan oppfattes som motsetninger og er ofte uforenlige fordi de innebærer to ulike veivalg for fortellingen. Lesingen medfører valg og realisering av motstridende hypoteser, narrative utviklinger og avslutninger.” (Rustad 2008 s. 79)

Jim Andrews’ hyperfiksjon *On Lionel Kearns* (2004) inneholder ulike sjangrer, f.eks. lyriske tekster og e-poster sendt til den kanadiske forfatteren Lionel Kearns. Tekstelementer i hyperfiksjonen er animerte, vender og snur på seg og tvinnes inn i hverandre på måter som delvis gjør dem uleselige (Rustad 2008 s. 87). Tyskeren Frank Klötgen har publisert en “Internetkrimi” kalt *Senvinterhete* (2004; *Spätwinterhitze*) med over 2000 noder. På begynnelsen får leseren korte tekster

plassert mellom skoavtrykk i snøen. Disse skoavtrykkene er klikkbare. Tyskeren Susanne Berkenheger har lagd hyperfiksjoner som *Tid for bomben* (1997) og *Hjelp! En hypertext fra fire struper* (1998). I den sistnevnte kommer linkene i småvinduer (pop-ups) som tilhører ulike personer i teksten.

Australske Megan Heywards *traces* (2006) er en blanding av en mobiltelefon-historiesamling og et kollektivt kunstprosjekt. “*traces* is a locative media work delivered on mobile phone, exploring the relationships of people, memory and place. In it, the environments we move through – the streets, buildings; the parks and bridges and alleyways of Sydney’s CBD – reveal themselves as sites rich with meaning, traced over with both personal and shared narrative. In *traces* several people will disclose a range of true stories, recounting vivid, intense personal experience that has occurred in a specific place in Sydney. A postcard map marking out specific sites will tie the experiences to the locations, allowing audiences to experience the stories on their mobile phones in the actual sites if they wish. Audiences will also be able to submit their responses to the stories, or send in their own vivid location based experiences via SMS, email or blog. The Opera House, Harbour Bridge, Circular Quay and other inner Sydney locations will be included as sites within the project.” (<http://www.dlux.org.au/mobilejourneys/meganhayward.html#>; lesedato 13.01.09)

Den amerikanske forfatteren Robert Coover “has taught workshops in hypertextual fiction at Brown [university]. His students have produced both individually authored works as well as collaborative works. Coover describes such an on-line collaboration: “[W]e in the workshop have also played freely and often quite anarchically in a group fiction space called “Hotel.” Here, writers are free to check in, to open up new rooms, new corridors, new intrigues, to unlink texts or create new links, to intrude upon or subvert the texts of others, to alter plot trajectories, manipulate time and space, to engage in dialogue through invented characters, then kill off one another’s characters or even to sabotage the hotel’s plumbing.... This space of essentially anonymous text fragments remains on line and each new set of workshop students is invited to check in there and continue the story of the Hypertext Hotel.” (“The End of Books,” 23)” (Gaggi 1997 s. 138)

Twine er navnet på en gratisk programvare utviklet av amerikaneren Chris Klimas for å lage “interactive fiction” på Verdensveven. “Twine games are games where the player navigates through a textual labyrinth, quite a lot like the Choose Your Own Adventure novels you read as a child. After some paragraphs, or sentences, sometimes just words, you get a choice regarding how to proceed through a word in the text that acts as a portal. The individual words serve as “paths” to new words.” (Monsen 2016)

“Empirical studies of hypertext novel reading involving actual readers are few and far between, and the studies that have been done tend to find that readers are frustrated, disoriented, confused and tend to get little pleasure from the reading

experience (Gee, 2001; Miall, 2004, 2012; Miall and Dobson, 2001). [...] Many commentators have drawn attention to this need to be transported. For example, David Miall (2012), writing from a literary and phenomenological perspective, stresses the need for what he calls ‘absorption’: “[W]hat hypertext sacrifices, through promoting the machinery of reader choice, is the absorption of the literary reader and its invitation to develop the feelings and self of the reader. A hypertext reader, in contrast, must be active in moving about the screen, clicking links, making decisions. The subtle and varying flow of attention typical of literary reading is likely to be thwarted from the outset by the disjunctive structure of the hypertext, with its emphasis on manipulation of screen objects.” (Miall, 2012: 203) If such absorption depends on non-action on the part of the reader, this alone puts hypertext at a disadvantage. A hypertext is not consumed in a form predetermined by its author and functions precisely by expecting the reader to ‘interfere’ in the work. In view of the way this expectation of an active manipulation of the text clashes with the reader’s expectations, it should come as no surprise that hypertext as a genre seems largely unknown to the general reading public.” (Anne Mangen og Adriaan van der Weel i <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856515586042>; lesedato 01.08.19)

“[T]he ergonomic affordances of the hardware (e.g. computer mouse and keyboard) tend to disrupt a reader’s immersion in a storyworld (e.g. Mangen, 2008; Ryan, 2001). These haptic aspects of hypertext reading seem to be largely incompatible with the kind of immersion typically aimed for in literary reading, whereas it is perfectly suited for a different kind of stimulus-driven absorption, namely, computer gameplay” (Anne Mangen og Adriaan van der Weel i <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856515586042>; lesedato 01.08.19).

“It appears that the hierarchical relationship between the author and a receptive, passive reader, despised by hypertext theoreticians, is really exactly what the reader of narrative fiction wants and expects. The reader, like the storytelling audience, actually *wants* to relinquish control and be at the receiving end of the author’s manipulations and wants to be confronted with someone else’s consistently and cogently presented point of view [...] hypertext thus plays havoc with the expected passivity of the reader, which is needed in order for the ‘transportation’ by an author in charge to take place. In addition, by contrast to the manipulative precision of the author-led narrative, aimed to sweep the reader along by unseen manipulations, reader-joined nodes will necessarily appear to lack cogency and be arbitrary.” (Anne Mangen og Adriaan van der Weel i <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1354856515586042>; lesedato 01.08.19)

Alle artiklene og litteraturlista til hele leksikonet er tilgjengelig på <https://www.litteraturogmedieleksikon.no>