

JYVÄSKYLÄN YLIOPISTO

Tiedekunta	HUMANISTINEN	Laitos	kirjallisuuden laitos
Tekijä	Mari Heiska		
Työn nimi	Teksti ja lukijuus murroksessa		
Oppiaine	kirjallisuus	Työn laji	Pro Gradu -tutkielma
Aika	28.3.2001	Sivumäärä	78
<p>TIIVISTELMÄ – ABSTRACT</p> <p>Elämme digitaalistuvan kulttuurin aikaa, jonka tuotteista yksi on hypertekstimuotoinen romaani. Hyperteksti on uudella tavalla rakentunut teksti, ja sen suhde perinteiseen tekstiin ja kirjallisuuteen kaikkineen on osoittautunut osin hankalaksi määrittellä. Suhtautuminen hypertekstiteoksiin onkin ollut kirjavaa, ja vaikka siitä on tehty useita teorioita, vasta norjalaisen Espen Aarsethin kybertekstin teoria yhtenäisti hajanaista tutkimuskenttää. Aarsethin mukaan teksti syntyy lukijan, luettavien merkkien ja median yhteisvaikutuksessa, ja hänen kehittämiensä typologisen mallin avulla näiden kolmen tekijän toiminta voidaan seitsemää muuttujaa käyttäen määrittellä missä tahansa tekstissä.</p> <p>Aarsethin typologinen malli ei kuitenkaan toimi aivan aukottomasti. Muuttujissa ei ole huomioitu kaikkia digitaalisille teksteille ominaisia tai mahdollisia piirteitä, joissain teksteissä muuttujilla taas on useita mahdollisia arvoja. Esimerkiksi Sean Cohenin ja Stuart Moulthropin kaunokirjallisen hypertekstin <i>The Color of Television</i> luokittelu ei ole täysin ongelmaton.</p> <p>Kaunokirjallisen hypertekstin lukeminenkaan ei tosin aina ole niin suoraviivaista tai lineaarista kuin väitetään. Tekijät väittävät <i>The Color of Televisionia</i> loogiseksi ja sen kertomuksia perinteisen narratiivisiksi, mutta tarkempi teoksen luenta osoittaa, että teoksen yksittäisten tarinoiden lineaarinen lukeminen on hankalaa.</p> <p>Tekstikäsityksen laajentumisen myös hypertekstit käsittäväksi on katsottu vaativan lukijaltakin jotain enemmän kuin tavallisen tekstin lukeminen. Vaikka lukijan on parhaimmillaan nähty jopa ottavan kirjailijan roolin tai ainakin lähentyvän sitä, on hypertekstinkin lukijalla kuitenkin samanlaiset pyrkimykset kuin perinteisen tekstinkin lukijalla: tavoitteena on muodostaa lukemastaan sidosteinen kokonaisuus.</p> <p>Periaatteessa lukeminen on siis edelleenkin samanlaista toimintaa kuin ennenkin, mutta lukutaidon käsite on vain laajempi. Ihmisen on ymmärrettävä ja osattava käyttää</p>			
Asiasanat	hyperteksti, lukijuus, digitaalinen kulttuuri		
Säilytyspaikka			
Muita tietoja			

TEKSTI JA LUKIJUUS MURROKSESSA

Mari Heiska

Pro Gradu -tutkielma
Jyväskylän yliopiston
kirjallisuuden laitoksessa
Kevät 2001

SISÄLTÖ

JOHDANTO.....	3
1 TEKSTISTÄ HYPERTEKSTIKSI	
1.1 Pergamentilta näytölle.....	8
1.2 Hyperteksti ja sen keskeiset käsitteet.....	9
1.3 Hypertekstikäsitteitä.....	13
2 KYBERTEKSTI	
2.1 Aarsethin kybertekstin teoria ja typologinen malli.....	16
2.2 Aarsethin teorian kommentointia.....	20
3 KAUNOKIRJALLINEN HYPERTEKSTI: <i>THE COLOR OF TELEVISION</i>	
3.1 <i>The Color of Televisionin</i> rakenne.....	24
3.2 <i>The Color of Televisionin</i> monta tarinaa.....	29
3.3 <i>The Color of Television</i> ja lukemisen lineaarisuus.....	32
3.4 Lukija <i>The Color of Televisionin</i> labyrintissä.....	36
3.5 <i>The Color of Television</i> Aarsethin typologiassa.....	40
4. KIRJALLISUUS MURROKSESSA	
4.1 Kulttuurin murros.....	44
4.2 Narratologia ja ergodinen kirjallisuus.....	48
4.3 Hyperteksti ja kirjallisuuden vastaanoton tutkimus.....	53
4.4 Lukija kirjailijana.....	55
4.5 Kohti uutta lukijuutta?.....	59
PÄÄTÄNTÖ.....	65
LÄHTEET.....	69

JOHDANTO

Tietoverkkojen syntyminen ja yleistymisen on tarjonnut lukuisten muiden mahdollisuuksiensa lisäksi myös kirjallisuudelle uuden tavan olla olemassa. Digitaalistuva kulttuuri helpottaa tallenteiden siirtämistä ja käsittelyä ja tuottaa medialle jatkuvasti uusia muotoja. Kuitenkin, vaikka tietokone mediana mahdollistaakin sen, että tekstiin voidaan helposti ja ilman kummempia kustannuksia liittää kuvia, liikettä ja ääntä tai että teksti voidaan rakentaa kokonaan uusia rakenteita käyttäen, ei suuri osa digitaalisesta kirjallisuudesta hyödynnä näitä tietokoneen mahdollistamia monipuolisia ilmaisutapoja. Verkkokirjallisuus on tässä työssä yläkäsite kaikelle internetissä olevalle kaunokirjallisuudelle ja pitää sisällään niin painettujen romaanien kaltaiset tekstit kuin internetin verkkomaista rakennetta hyödyntävätkin tekstit.

Tietoverkossa on siis kirjallisuutta monessa muodossa. *Kalevalan* runot¹ on esimerkiksi julkaistu verkossa sellaisenaan; verkkokalevala noudattaa painetun kirjan estetiikkaa eikä tietokone mediana tuo teokseen tai sen lukemiseen mitään näkyvää lisäarvoa painettuun nähden. Ei ole uusi ilmiö, että jotain mediaa imitoidaan toisessa mediassa, kuten verkkokalevalassa paperia tietokoneen näytöllä; olivathan ensimmäiset elokuvatkin yhdellä liikkumattomalla kameralla kuvattuja teatteriesityksiä. Vasta myöhemmin elokuva oppi hyödyntämään erilaisia kuvauksen keinoja, kuten kameroiden liikettä ja vaihtelevia kuvakulmia, ja eriytyi teatterista selkeämmin omaksi taiteenlajikseen.

Raine Koskimaa on kuitenkin huomauttanut, että kun teksti laitetaan verkkoon, siitä tulee silloin osa laajempaa verkostoa — se voidaan linkittää osaksi toista teosta ja se on helposti kopioitavissa. Koko teksti tai osia siitä voidaan leikata ja liimata osaksi muuta tekstiä tai sitä voidaan manipuloida, tekstistä voidaan tehdä myös sana- ja fraasihakuja ja niin edelleen, eli kyllä verkkoon sellaisenaankin siirretyn tekstin luonne joka tapauksessa muuttuu aika merkittävästi. (Koskimaa 2000b.)

Painetusta muodosta suoraan verkkoon siirretyn kirjallisuuden lisäksi on tosin jo olemassa tietoverkkoa tehokkaammin hyödyntävää kirjallisuutta. Toinen internetissä oleva tekstityyppi ovat erilaisilla viitteillä ja faktoilla höystetyt tekstit,

¹ *Kalevalan* runoja verkossa: <http://www.finlit.fi/kalevala/teksti/>

esimerkiksi Jane Austenin teos *Pride and Prejudice*², jossa perustekstin lisäksi on hakutoimintoja ja lisätietoja, kuten kartta tapahtumapaikoista, henkilöhakemisto ja bibliografisia tietoja Austenista. Kolmas verkkotekstityyppi on vuorovaikutuksessa painetun tekstin kanssa, tällainen on esimerkiksi Leevi Lehdon verkkoon suunniteltu vaihe vaiheelta muuntuva runoteos *Ääninen*³, jolla on rinnakkaisteoksena painettu, samanniminen romaani, jonka tematiikka ja sanasto ovat runoteoksen kanssa samat. Nimenomaan tietoverkkoa varten suunniteltua kirjallisuutta on esimerkiksi Michael Joycen luoma verkkokirjallisuuden klassikko *Twelve Blue*⁴, joka ei etene suoraviivaisesti alusta loppuunsa, vaan se on luettavissa usealla konkreettisesti erilaisella tavalla, johon lukija itse vaikuttaa.

Twelve Blue jäljittelee Internetin verkkomaista rakennetta; se on hyperteksti. Tällä alunperin Theodore Nelsonin käsitteellä tarkoitetaan tekstikokonaisuutta, joka rakentuu tekstikatkelmista eli tekstin "paloista" ja näiden välisistä yhteyksistä, linkeistä. Hypertekstin lukija yhdistelee lukemisen aikana paloista kokonaisen tekstin linkkien avulla. Tätä palojen yhdistelemistä voisi verrata vaikka Legopalikoilla rakentamiseen: lukija poimii palan kerrallaan ja liittää sen jo rakentamaansa (lukemaansa) kokonaisuuteen. Koska hyperteksti on rakenteeltaan verkkomainen, sen osilla ei ole hierarkiaa ja palojen yhdistämisen mahdollisuuksia on siten tietysti useita, kuten samoilla Legoillakin voi rakentaa useita erilaisia kokonaisuuksia. Sama teksti voi siis kertoa hyvinkin erilaisen tarinan eri yhdistelmillään. Tosin legorakennelmissa on kiinteyttä ja materiaalisuutta, joka hypertekstirakenteesta puuttuu, periaatteiltaan rakentuminen kuitenkin on samanlaista.

Tekstin rakentamisen myötä lukijan roolin nähdäänkin kasvavan tietoverkossa. Tosin rooli ei välttämättä ole aina niin merkittävä kuin ensi katsomalta näyttäisi, sillä hypertekstikirjailijoilla on omat keinonsa halutessaan ohjailla lukijoiden valintoja enemmän tai vähemmän hienovaraisesti. Lukijan rooli on aktiivinen, mutta usein vain kirjailijan määrittelemissä rajoissa. Interaktiivisuus on paljon sanottu monen tekstin kohdalla.

Hypertekstiin on sen lyhyen historian aikana suhtauduttu melkoisen kirjavasti. Uusi media ja uusi kommunikointikanava vaikutti kirjallisuuteen hyvin pian

² *Pride and Prejudice*: <http://www.pemberley.com/janeinfo/pridprej.html#toc>

³ *Ääninen*: <http://www.substanssi.fi/aaninen>

⁴ *Twelve Blue*: <http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Welcome.html>

synnyttyään ja alkoi siten implisiittisesti vaatia uusien, ilmiöihin sopivien metodien kehittämistä. Lukuisat teoreetikot tarttuivat uuteen haasteeseen, mutta alkuvaiheen teoriahahmotelmat olivat hajanaisia, eikä yksikään monista näkökulmista saanut riittävästi jalansijaa noustakseen muiden yläpuolelle ja sitä kautta yhtenäiseksi pohjaksi hypertextitutkimukselle. Hypertekstiä ja siihen liittyviä näkemyksiä ja teorioita esitellään luvussa 1.

Tutkimuksen kenttää yhtenäisti norjalaisen Espen Aarsethin väitöskirjan pohjalta kirjoitettu kirja *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* (1997). Se on ensimmäinen kattava teoria uusista tekstuaalisuuden muodoista. Aarsethin käsitys tekstistä on laaja: jokainen sellainen objekti, jonka ensisijainen tarkoitus on välittää verbaalista informaatiota, on teksti (Aarseth 1997, 62). Oma tekstikäsitelmäni ei ole niin laaja kuin Aarsethilla, joka sisällyttää myös tekstipohjaiset tietokonepelit tekstin käsitteeseen. Tässä työssä tekstillä tarkoitetaan ensisijaisesti kokonaisuuden muodostavaa kappaletta kirjoitettua tekstiä. Laajennetun tekstikäsitelmän tutkimiseen Aarseth esittää ratkaisuksi kybertekstin teoriansa, joka on hänen mukaansa ennemminkin näkökulma tekstuaalisuuteen kuin sen kategoria (1997, 24). Kyberteksti on typologinen malli, jossa on kysymys nimenomaan lukijan ja erilaisten tekstityyppien suhteesta.

Kybertekstin teorian mukaan teksti syntyy lukijan, median (esim. kirjan tai tietokoneen) ja verbaalisen merkkijonon kolmiyhteydessä. Näiden kolmen elementin väliset rajat ovat liukuvia, sillä elementit voivat muuttua Aarsethin määrittelemien muuttujien rajoissa. Tästä johtuen mahdollisten tekstityyppien määrä on suuri; Aarsethin typologian avulla voidaan tarkastella tekstin organisoitumisen rakennetta ja mikä tahansa teksti voidaan profiloita muuttujien perusteella johonkin jopa 576 genreasemasta. (1997, 62—65.) Esittelen Aarsethin muuttujat luvussa 2.1.

Huolimatta kybertekstin teorian antamasta sysäyksestä ja suunnasta digitaalisten tekstien tutkimukselle, Aarsethin typologia ei välttämättä palvele käytäntöä parhaalla mahdollisella tavalla. Raine Koskimaa on väitöskirjassaan *Digital Literature. From Text to Hypertext and Beyond* selventänyt, että typologian mahdollistamista 576 genreasemasta vain korkeintaan tusinaa on tähän mennessä käytetty ja että osa niistä tulee säilymään puhtaasti teoreettisina (Koskimaa 2000, 41). Typologia tosin on ensisijaisesti heuristinen väline, jonka avulla on mahdollista löytää sellaisia genrepositioita, joita ei välttämättä ole käytännössä kokeiltu; siten on vain luonnollista että osa positioista on teoreettisia. Empiirinen malli on siinä mielessä, että

kaikille Aarsethin seitsemän muuttujan yhteensä 18 arvolle on esittää esimerkki, kuten luvusta 2.1 näkee.

Tutkimuksessani testaan Aarsethin typologian toimivuutta määrittelemällä valitsemani kaunokirjallisen hypertekstin funktionaaliset taipumukset Aarsethin typologian avulla, eli sijoitan tekstin johonkin 576 genreasemasta. Tarkastelen siis käytännössä, kuinka hyvin Aarsethin mallin avulla voidaan tekstejä profiloida. Tekstien profiloiminen Aarsethin määrittelemien muuttujien mukaan ei välttämättä suju ongelmitta, ja hypoteesini on, että eri muuttujien mahdolliset arvot eivät välttämättä ole ollenkaan mahdollisia kaikkien tekstien kohdalla tai että jollain tekstin muuttujalla voi olla useita mahdollisia arvoja.

Apunani typologian toimivuuden testaamisessa on Stuart Moulthropin ja Sean Cohenin hypertekstiromaani *The Color of Television*. *The Color of Television* on teos, joka kertoo useita toisiinsa liittymättömiä tarinoita. Tarinat on jaettu pieniin tekstikappaleihin ja erotettu toisistaan väreihin. Eriväriset tekstikatkelmat näkyvät tilkkutäkkimäisesti internetselaimen sivuilla, ja lukija voi liikkua sivuilla valitsemalla tekstin joukossa olevia linkkejä. Vaikka hypertekstejä yleensä pidetään "epälineaarisenä" tai "ei-jatkuvana" tekstilajina, *The Color of Television* tuntuu usean juonensa vuoksi vielä sirpalemaisemmalta kuin kaunokirjalliset hypertekstit keskimäärin. Tarkempi tutustuminen teokseen paljastaa kuitenkin sen muodostavan useita koherentteja kokonaisuuksia lukutapahtumassa.

Uskon Moulthropin ja Cohenin teoksen sisältävän tekijöitä, jotka eivät sovellu tekstitypologian kategorioihin ongelmitta. Pysin kuvaamaan näitä ongelmia ja osoittamaan siten mallin epäkohtia. Tarkastelen *The Color of Televisionia* työssäni myös esimerkkinä hypertekstifiktiosta. Esittelen teoksen rakennetta ja sisältöä ja etenkin sitä, minkälaisien ongelmien eteen lukija teoksessa joutuu ja mitä keinoja hänellä on selviytyä hajanaisessa useiden tekstien kudelmassa. Suurin syy siihen, miksi valitsin *The Color of Televisionin* tutkimuskohteekseni on silti sen monikasvoisuus ja moniäänisyys. Useista tutustumistani verkkoteoksista se on se, joka jaksaa useankin lukukerran jälkeen kiinnostaa minua.

Nykypäivänä vallitsee kulttuurinen moniarvoisuus. Kirjallisten objektien kenttä on pirstaleinen, eikä pienemmistä osasista konstruoitavia tekstejä voi nähdä irrallisena lukijasta. Jotkut hypertekstiteoreetikot ovat jopa väittäneet, että hypertekstin lukija saa kirjailijan roolin rakentaessaan tekstikappaleista omaa kokonaisuuttaan. Lukijan roolista on väännetty kättä ja väännetään edelleenkin. Muun

muassa varhainen hypertekstiteoreetikko George Landow edustaa lukijan valtaa korostavaa ääripäätä. Hänen mukaansa lukijan rooli lähenee kirjailijan roolia tarinan rakentamisessa. (Landow 1992, 71.) Vastakkaista näkemystä edustaa ainakin Aarseth, joka korostaa hyper- ja kybertekstien lukemisen ja perinteisen, painetun kirjallisuuden lukemisen samanlaisuutta. Lukijan ja kirjailijan suhdetta tarkastellaan lähemmin luvussa 4.

Jos hypertekstin lukijan jonkinasteinen osallisuus kertomuksen rakentumiseen tunnustetaan, lähestytään narratologiaa, joka tutkii tekstin kerronnallisia elementtejä. Kovinta debattia on käyty nimenomaan verkkokirjallisuuden ja narratologian suhteesta (Aarseth, Eskelinen), mutta hyperteksti asettaa myös lukijalähtöiset tutkimussuuntaukset uuden tarkastelun kohteeksi. Verkkokirjallisuuden ja perinteisten kirjallisuudentutkimuksen suhdetta käsitellään samoin luvussa 4.

Tärkeimmät tutkimuskysymykseni ovat kiteytetysti: Mikä on hyperteksti ja millä tavalla se suhtautuu perinteiseen tekstikäsitelyyn? Esittelen myös Aarsethin kybertekstin teoriaa, etenkin siinä esitettyä typologista mallia. Onko Aarsethin typologinen malli käyttökelpoinen tekstikoneiston kuvaaja? Mitä haasteita ja uudistuksia digitaalinen tuo kulttuurille, kirjallisuudelle, kirjallisuudentutkimukselle, lukijalle ja lukemiselle?

Hypertekstitutkimuksen historia ei vielä ole järin pitkä eikä tutkimusta ole määrättömästi. Siksikin tartun mielelläni siihen mahdollisuuteen, että voin käyttää tässä työssäni lähteinä *kaikkia* keskeisiä hypertekstitutkijoita aina sen varhaisista tutkijoista kuten David Bolter ja George Landow tutkimuksen suunnanmuuttajaan Espen Aarsethiin ja tietenkin Stuart Moulthropiin unohtamatta kotimaisia aiheeseen ansioituneita tutkijoitamme Raine Koskimaata ja Markku Eskelistä.

Kaikki mainitut tutkijat ovat eri painotuksin mutta kuitenkin laaja-alaisesti määritelleet elektronista kirjallisuutta ja hypertekstiä suhteessa perinteiseen kirjallisuuteen, ja heidän määritelmiensä varaan hypertekstin tutkimus nykyään rakentuu. Heidän näkemyksiään esittelen ja kommentoin kautta tämän tutkimuksen, mutta etenkin sen ensimmäisessä, hypertekstiä ja sen määritelmiä koskevassa luvussa. Toinen luku *Kyberteksti* keskittyy teorian luojaan, Espen Aarsethin, näkemyksiin.

Moulthropin ja Cohenin verkkoteosta *The Color of Television* ei ole tutkittu aiemmin. Apunani ja osin esimerkkinäkin teoksen esittelyssä ja sen lukijuuden kuvauksessa käytän eri tutkijoiden muista teoksista tekemiä analyyseja, kuten Koskimaan artikkelia "Protohypertekstit — painetun kirjallisuuden äärirajoilla"

(1999) ja Lisbeth Klastrupin tutkimusta *Hyperizons* (1997). Suomentokset ovat omiani, ellei toisin mainita.

1. TEKSTISTÄ HYPERTEKSTIKSI

1.1 pergamentilta näytölle

Kirjoituksella (kirjoitetulla tekstillä) on ollut oma teknologinen kehityksensä. Ensimmäinen virstanpylväs oli tietysti kirjoitustaidon keksiminen eri aikoina useissa muinaisissa kulttuureissa ja suullisesen kulttuurin täydentyminen kirjallisella.

Yksi suurimmista muutoksista oli siirtyminen pergamenteista kirjoihin. Kirjoja alettiin järjestää systemaattisesti sisällön ja varta vasten luotujen indeksien ja luetteloiden mukaan. Käyttöön otettiin kokonainen sarja lajittelukriteereitä, joita yhä noudatamme niin tieteellisissä julkaisuissa kuin satukirjoissakin. Koodijärjestelmä mahdollisti myös viittaamisen toisiin kirjoihin, eli pergamenteista kirjoihin siirtymisen voidaan sanoa helpottaneen ja nopeuttaneen tiedonhakuja. Seuraava suuri askel oli kirjapainotaidon kehittyminen. Se nopeutti kirjojen leviämistä ja vaikutti siten myös lukutaidon yleistymiseen. Muutos oli lähinnä tuotannollinen, mutta kirjapaino ja irtokirjasimet muuttivat myös kirjoituskonventioita, esimerkiksi välimerkitys otettiin tässä vaiheessa käyttöön. Walter Ong on sanonut, että "kirjapainotekniikan keksiminen asetti sanat tilaan" (Ong 1982, 123). Tätä tilaa, eli kirjan sivujen ulkoasua, kirjallisuus ei kuitenkaan alkanut käyttää hyväkseen yhtenä ilmaisukeinona, vaan kirjan materiaalisuus pyrittiin häivyttämään. Brian McHalen mukaan tähän pyrittiin säännönmukaistamalla sivujen ulkoasu siten, että tila muuttuu näkymättömäksi. Tekstirivit alettiin järjestellä tasareunaisiksi laatikoiksi sivuille, ja tilan käytöstä tuli lyriikan tunnusmerkki. (McHale 1987, 181.)

Parhailtaan elämme tekstin seuraavaa suurta muutosta. Teksti on levinnyt kirjoista tietokoneen näytölle ja tuntemamme tekstin rinnalle on syntynyt uudenlainen tekstilaji, hyperteksti. Kirjallisuuden digitalisoituminen on vain yksi muutosvaihe sen lähes viisituhantisen historian aikana. Kuitenkin tämä muutos on radikaalimpi kuin esimerkiksi kirjapainotaidon syntyminen, koska hyperteksti muuttaa paitsi tekstin levittämisen keinoja, myös kirjoitetun tekstin teknologiaa. Jo postmoderni kirjallisuus lakkasi häivyttämästä teoksen ulkoasua taustalle ja käytti tilaa kirjan materiaalisuutta kohostavana tekijänä, ja sama suuntaus on jatkunut hypertekstikirjallisuudessa. Eri

väristen tekstien käyttö, kuvat, tekstiin liitetyt video tai ääni ovat tekstin keinoja hajottaa lukijan huomio muuallekin kuin itse tarinaan. Toisaalta nämä huomiota kiinnittävät seikat ovat itsekin osa tarinaa. Tällaisella kirjojen teknologian huomioivalla suuntauksella on eittämättä vaikutuksensa paitsi vallitsevaan kulttuuriin, myös lukemiseen.

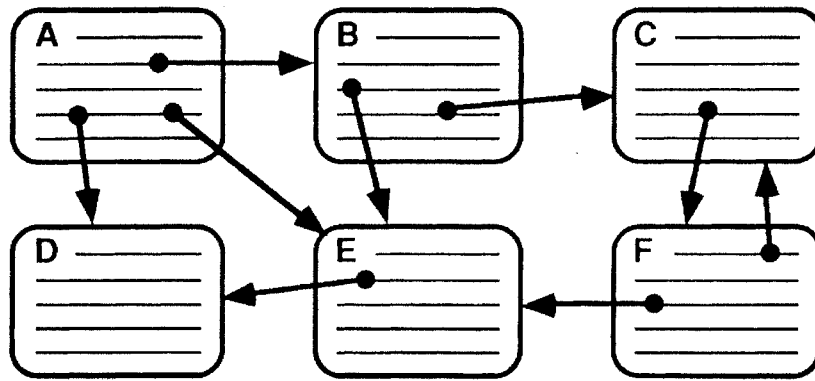
1.2 Hyperteksti ja sen keskeiset käsitteet

Arkikielessä sana 'hyper' ilmaisee normaalisti suurta määrää tai liioittelua. Sanaa käytetään, kun halutaan ilmaista jonkun olevan erikoisen jotain. Eloisa lapsi on joidenkin mielestä hypervilkas, suunnaton ruokakauppaa sanotaan hypermarketiksi. Sanan on tarkoitus olla myyvä ja jännittävä. Mikä sitten on sanan 'hyper' funktio, kun se liitetään sanaan 'teksti'? Tarjoaako hyperteksti lukijalleen suuria elämyksiä, viihdettä ja eksotiikkaa?

Theodore Nelsonin lanseeraamasta hyperteksti-termistä voisi virheellisesti päätellä sen tarkoittaman asian olevan jotain enemmän kuin pelkkä teksti. Sana 'hyper' ei ainakaan vähennä näitä virhepäätelmiä, vaan tuntuu suorastaan ruokkivan scifististä ajatusta siitä, että tietokone itsessään olisi aktiivinen merkitysten tuottaja. Hyperteksti ei ole millään tavalla "enemmän" kuin pelkkä teksti, todellisuudessa asian voidaan ajatella olevan päinvastoin; 'teksti' on yläkäsite 'hypertekstille'. Toisaalta Nelson on itse todennut, että "hyperteksti on kaikkein perustavanlaatuisin kirjoituksen muoto" (Nelson 1981, 3); esimerkiksi lauseet voidaan ajatella hypertekstuaalisesti rakentuneiksi, sanoiksi ja niiden välisiksi (semanttisiksi ja syntaktisiksi) linkeiksi.

Hyperteksti ei ole teksti siinä merkityksessä, josta kirjallisuudessa yleensä puhumme, eikä siis toimi lainkaan merkityksen tasolla. Hyperteksti on ennemminkin tekninen termi, joka kuvaa tekstikokonaisuuden rakentumisen tapaa, joskin hyperfiktio on niin omaleimainen tekstilajinsa, että tekstin rakenne ei yksin erota sitä perinteisestä kirjallisuudesta.

Hyperteksti on siis tietyllä tavalla rakentunut teksti. Kuvio 1 selventää tätä tekstin rakentumisen tapaa:



[Kuvio 1: Hyperteksti]

Kun lukija lukee hypertekstiä tietokoneen näytöltä, hänellä on nähtävänä yksi tekstikatkelma, leksiä, kerrallaan. Luettuaan leksian, lukija näpäyttää hiirellä näytöllä näkyvää linkkiä ja etenee sitä pitkin seuraavaan leksiään. Kuvion 1 yksinkertaistetussa hypertekstissä on kuusi leksiää ja yhdeksän linkkiä. Kuten kuvioista näkyy, yhdessä leksiässä voi olla monia linkkejä, jotka kaikki johtavat eri leksioihin ja vievät siten tekstiä eri suuntiin. Faktuaalisissa hyperteksteissä on myös selkeän loogisia yhteyksiä leksioiden välillä, ja leksioista voidaan muodostaa useita erilaisia loogisia kombinaatioita, mutta hypertekstifiktiossa näin ei suinkaan aina ole. Loogisten yhteyksien puuttuminen leksioiden väliltä antaa hypertekstin lukijalle useita vaihtoehtoisia järjestyksiä tekstipalojen lukemiselle. Käytännössä hypertekstin lukija konkreettisesti rakentaa tekstin lukemisensa aikana.

Leksia on alunperin Roland Barthesin termi. Teoksessaan *S/Z Barthes analysoi Sarrasinea* jakamalla novellin mielivaltaisiin lukemisen yksiköihin, leksioihin. leksioihin jaon perusteena Barthes on käyttänyt yksiköiden soveltuvuutta tulkintaan: jako sallii merkityssuonien seuraamisen mahdollisimman monessa ilmaisun kohdassa. Leksioihin jaon jälkeen Barthes tarkastelee merkitysten liikettä lukijan oman kokemusmaailman kautta. (Barthes 1970, 190.) George Landow lainasi termin Barthesilta kuvaamaan yhtä hypertekstikatkelmaa. Linkillä taas tarkoitetaan konkreettista yhteyttä kahden leksian välillä. Linkki on ankkuroituneena johonkin määrättyyn kohtaan leksiässä, ja tätä kohtaa hiirellä näpäyttämällä lukija siirtyy linkin toisessa päässä olevaan leksiään. Ankkurikohdat erottuvat usein selvästi leksiasta, usein ne ovat esimerkiksi alleviivattuja sanoja, jotka ovat toisenvärisiä kuin muu teksti, mutta linkki voi olla ankkuroituneena myös kuvaan tai mihin tahansa leksiässä.

Olennaista on, että linkit löytyvät liikuttamalla hiirtä näytöllä; kun hiiren kursori (näytöllä näkyvä symboli, joka osoittaa hiiren kohdistimen paikan) esimerkiksi muuttuu nuolesta kädeksi, ollaan linkin kohdalla. Yleensä linkit ovat helposti nähtävillä, mutta on myös tekstejä, joissa osan linkeistä voi huomata vasta, kun liikuttaa kursorin sen yli. Lukija olettaa helposti, että linkki osoittaa leksioiden välisen merkityksellisen suhteen ja pyrkii siksi luomaan luomaan niiden välille viittaussuhteita. Näin linkit määrittävät käsitteellisestikin leksioiden välisiä suhteita.

Hypertekstin lukijalla on siis vaikutusta siihen, missä järjestyksessä hän leksiä lukee; saman tekstin voi lukea usealla eri tavalla. Periaatteessa tämä ei tuo lukemiseen mitään uutta, sillä eihän mikään estä lukemasta painettuakaan kirjaa näsäviisaasti, vapaavalintaisessa järjestyksessä. Jos luen *Anna Kareninan* siten, että aloitan kirjan keskeltä ja luen luvut mielivaltaisessa järjestyksessä, onko se silloin hyperteksti?

Hypertekstin rajat ovat mielestäni kuitenkin selkeät, eikä sikin sokin luettu *Anna Karenina* ole hyperteksti. Hyperteksti koostuu paitsi leksioista, joilla voi olla useita mahdollisia lukemisen järjestyksiä (*Anna Kareninassa* leksioita voisivat edustaa kirjan luvut), myös niitä yhdistävistä linkeistä. *Anna Kareninassa* ei ole mitään vaihtoehtoisia linkkejä tai niihin verrattavia tekijöitä, jotka loisivat siltoja teoksen lukujen välille ja tarjoaisivat useita vaihtoehtoisia lukemisen järjestyksiä. Tokihan voin silti lukea *Anna Kareninaa* missä järjestyksessä haluan, mutta se ei tee siitä hypertekstiä. Sieltä täältä lukemisessa ei sitä paitsi ole teoksen kohdalla muutenkaan järkeä, sillä *Anna Kareninaa* tuskin on suunniteltu siten, että se muodostaa järkeviä merkityksellisiä kokonaisuuksia myös eri järjestyksissä luettuna.

Olennainen ero epäjärjestyksessä luetun *Anna Kareninan* ja hypertekstin välillä on myös se, että painetun kirjan lukija on hypertekstin lukijaa tietoisempi sijainnistaan tekstissä: kirjan luvut on numeroitu, ja siirtyessään esimerkiksi luvun 31 jälkeen lukemaan lukua 21 lukija implisiittisesti tietää, että tapahtumat siinä on kerrottu ennen luvun 31 tapahtumia. Hypertekstileksiasta lukija sen sijaan voi nähdä siitä lähtevät linkit, mutta ei sitä, minne ne johtavat. Edes näpäytettyään hiirellä linkkiä ja siirryttyään lukemaan sen toisessa päässä olevaa leksiaa, ei lukija automaattisesti heti tiedä, missä suhteessa sen tapahtumat ovat edeltävään tekstiin. *Anna Kareninan* lukeminen epäjärjestyksessä saattaa siis joiltain osin muistuttaa hypertekstin lukemista, mutta on aina tietoisempaa.

Hyperteksti on siis tekstin rakentumisen teknologiaan liittyvä termi eikä sisällä mitään oletusta siitä, että tekstin täytyy olla nimenomaan digitaalisessa muodossa.

Kokeilevaa kirjallisuutta on ollut olemassa jo ennen tietokoneitakin ja osa painetuista teksteistä muistuttaa hypertekstejä huomattavan paljon. Raine Koskimaa esittelee väitöskirjassaan eräänlaisia painettuja hypertekstejä, jollainen on esimerkiksi Marc Saportan jo vuonna 1962 kirjoittama fiktiivinen teksti *Composition No. 1*. Teos koostuu sadasta irrallisesta lehdestä, jotka on tarkoitus sekoittaa keskenään ennen jokaista lukemiskertaa. Tällaisia tekstejä, joilla on useita lukemisen järjestyksiä ja jotka selvästi ovat digitaalisten hypertekstien edeltäjiä, Koskimaa kutsuu protohyperteksteiksi. (Koskimaa 2000, 18.)

Sekä Koskimaa että Aarsethkään eivät pidä protohyperteksti-termiä täysin ongelmattomana. Hankalinta termissä on mielestäni sen assosioituminen hypertekstiin, sillä vaikka jokaisessa Koskimaan esittelemässä protohypertekstissä lukija päättää itse lukemiensa tekstikappaleiden järjestyksen, linkkejä ei näissäkään ole, eli toinen puoli hypertekstin määritelmästä jää täyttämättä. Toisaalta esimerkiksi Vladimir Nabokovin protohypertekstissä *Pale Fire* (1962) on kommentaariosuus, joka toimii linkkimäisesti: runoelman jokainen rivi on numeroitu ja kommentaariosassa runon kohtiin viitataan numeroilla. Kuitenkin protohyperteksteissä tekstin lukemisjärjestyksessä on kyse enemminkin puhtaasti satunnaistekijöistä kuten Saportankin teoksessa. Protohypertekstit todistavat kuitenkin sen, että hypertekstin syntymä ei ole yhtäkkinen tai ainoastaan tietokoneen takia syntynyt tekstin ja kulttuurin muoto.

Protohypertekstit ovat hyvä esimerkki ergodisesta kirjallisuudesta. Espen Aarseth lainasi termin 'ergodinen' käyttöönsä fysiikasta ja esittelee sen väitöskirjassaan *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Ergodinen kirjallisuus on sellaista, jossa: "- - non-trivial effort is required to let the reader traverse the text." Ei siis riitä, että lukija pelkästään kääntelee sivuja ja liikuttaa silmiään tekstiriveillä (Aarseth 1997, 1). Marc Saportan *Composition No. 1* lukijan on sekoitettava teoksen irralliset sivut — tai olla sekoittamatta, mikä sekin on lukijan itsensä tekemä ratkaisu. Olennaista ergodisessa kirjallisuudessa on se, että lukijalla on jotain vaikutusta tekstiin, *Composition No. 1*:n tapauksessa vaikutus kohdistuu sivujen lukemisjärjestykseen.

Perinteinen narratologia on lähes aina pitänyt lineaarisuutta kertomakirjallisuuteen kiinteästi kuuluvana ominaisuutena. Toisin sanoen, perinteisessä kirjassa on yksi sivunumeroiden määrittämä selkeä järjestys, jossa kirja on järkevää lukea. George Landow on nimittänyt tältä pohjalta hypertekstejä

multilinearisiksi (Landow 1992, 4); yksi ainoa hypertextikokonaisuus on mahdollista lukea useissa eri järjestyksissä, eli mahdollisia keskenään rinnakkaisia kertomuksia on enemmän kuin yksi. Multilinearisuus ei silti sekään ole mahdollon piirre painetulle tekstille, esimerkiksi Julio Cortázarin romaani *Hopscotch* voidaan lukea ainakin kahdessa järjestyksessä, sillä romaania edeltävässä käyttöohjeessa sanotaan: "Tässä kirjassa on tavallaan monta kirjaa, mutta ennen kaikkea kaksi kirjaa. Ensimmäinen voidaan lukea normaaliin tapaan ja se päättyy lukuun 56... Toinen on luettava alkaen luvusta 73 ja noudattaen sitten joka luvun lopussa ilmoitettua järjestystä..."

1.3 Hypertextinkäsityksiä

Kuten todettua, hypertexti on teknologinen termi. Usein hypertextiä pyritään kuitenkin määrittelemään suhteessa painettuun kirjallisuuteen. Sinänsä tämä on luonnollista, sillä mihinpä muuhun uusia ilmiöitä verrattaisiin kuin jo olemassa oleviin. Osa kirjallisuudentutkijoista sulkee hypertextin kokonaan kirjallisuuden ulkopuolelle ja väittää niiden muistuttavan enemmän pelejä kuin perinteisiä kaunokirjallisia tekstejä. Aarseth sanookin, että ergodiset tekstit ovat pelejä ja perustelee tätä sillä, että ne vaativat lukijalta muutakin kuin tulkintaa (Aarseth 1997, 5). Hän kuitenkin pitää hypertextikirjallisuutta kirjallisuuden kenttään kuuluvana, koska ne tuottavat verbaalisia rakenteita esteettisen vaikutelman aikaansaamiseksi kuten mikä tahansa kirjallinen teksti (Aarseth 1997, 3)

Lisäksi hän perustelee hypertextin kuulumista kirjallisuuteen sillä, että mikään muukaan teksti ei ole samanlainen jokaisella lukemiskerroilla ja että kaikkien tekstien lukijoiden on tehtävä valintoja saadakseen tekstiin järkeä (Aarseth 1997, 2). Aarseth pyrkii todistamaan painetun ja digitaalisen kirjallisuuden samankaltaisuutta vielä vakuuttamalla, että *Composition No. 1*:n kaltaiset vanhan tyyppin ergodiset tekstit ovat hyvin paljon samankaltaisia kuin uuden tyyppin digitaaliset tekstit. Hänen mukaansa tietokone ei kelpaa selitykseksi niiden erilaisuuksille. (1997, 17.)

Erojakin hypertextin ja perinteisen tekstin välillä toki on, mutta vertailu harvoin on hedelmällistä — varsinkin kun hypertextin vertailukohtaksi otetaan usein 1800-luvun romaani, joka vertautuu hypertextiin suunnilleen yhtä näppärästi kuin sanomalehteen. Ei sovi ummistaa silmiä siltä, että kaunokirjalliset hypertextit ovat

selkeässä jatkumossa perinteiseen kirjallisuuteen. Selkein ja monessa tapauksessa myös ainoa hypertekstin ja perinteisen painetun tekstin välinen ero on nimenomaan rakenteellinen. Uskoakseni kaunokirjallisen teoksen sisältö, siinä välittyvä maailmankuva ja rakenne ovat yleensä johdonmukaisessa yhteydessä toisiinsa ja kirjallisuuden uudet muodot syntyvät lukijakuntansa tarpeisiin. Kirjallisuuden lajien formaaliset määrityskeinot vanhenevat ja kirjallisuus sulauttaa itseensä yhä uudenlaisia teostyyppejä. Kaikki uusi on kuitenkin jatkumossa vanhaan, ja myös uudet kirjallisuuden lajit heijastavat aikaansa ja aikansa ihmisten maailmankuvaa aiheillaan, rakenteillaan ja esitystavallaan.

Mikään materialistinen, kuten tilan puute, ei rajoita esineetöntä tekstiä, siksi hypertekstiin voi olla liittyneenä rajoittamaton määrä muita tekstejä. Esimerkiksi Raine Koskimaan väitöskirjan verkkoversio sisältää linkkejä, joista pääsee seuraamaan erilaisia työn sisäisiä "sivujuonia"; Koskimaan muita tekstejä, jotka käsittelevät samoja teemoja eri yhteyksissä. Myös useisiin väitöskirjassa mainittuihin muihin töihin on tekstistä suora linkki. Niinpä rajan vetäminen siihen, mikä kaikki kuuluu Koskimaan väitöskirjan verkkoversioon, ei ole välttämättä helppoa; varsinkin kun monista Koskimaan väitöskirjaan linkitetyistä töistä on linkkejä edelleen muihin teksteihin ja niistä taas edelleen muihin.

Koskimaa kuitenkin huomauttaa väitöskirjansa esipuheessa että, hänen väitöskirjansa painettua versiota lukeva henkilö ei menetä mitään olennaista (Koskimaa 2000, 4). Verkkoväitöskirjaan linkitetyt testit ovat yhtä lailla painetun version lukijan saatavilla, tosin niiden käsille saaminen vaatii suuremman vaivan kuin muutaman hiiren käyttämiseen vaadittavan lihaksen liikuttamista. Lähteisiinsä linkitetty verkkoväitöskirja säästää siihen tutustuvilta henkilöiltä nimenomaan vaivaa. Kuten Markku Eskelinen on sanonut, "[verkko]kirja voi sisältää kritiikkinsä ja tutkimuksensa ja vastata niihin, tutkia vastaanottoaan, näyttää lähteensä, lainansa, sitaattinsa ja parodiansa kohteet sellaista tahtoville" (Eskelinen 1997, 24—25).

Hypertekstiä on verrattu useissa yhteyksissä labyrinttiin (Moulthrop 1991, 120; Aarseth 1997, 7). Sekä labyrintissä että hypertekstissä on useita mahdollisia reittivaihtoehtoja, jotka voivat ristetä toisiaan. Mahdotonta ei ole, että lukija käy samassa paikassa (samassa leksiassa) useita kertoja, eikä se, että lukija alkaa kiertää kehää. Tokihan perinteistä painettua kirjaakin voi lukea hyppäämällä joidenkin tekstikappaleiden yli tai palaamalla jo luettuun, eli periaatteessa tässäkin kyse ei ole mistään radikaalista uudesta lukemisen mahdollisuudesta. Perinteinen lukija on

esimerkiksi kirjassa taaksepäin palatessaan aina kuitenkin hypertekstilukijaa tietoisempi lukemisensa reiteistä. Vanha metafora tekstistä labyrinttinä saa hypertekstin kohdalla aivan uuden ulottuvuuden, kun lukija etenee leksiasta leksiaan tietämättä tarkkaa sijaintiaan tekstissä ja saattaa vaikka päätyä kiertämään kehää.

Toinen paljon käytetty ja myöskin spatiaalinen hypertekstin metafora on rihmasto. Ranskalaiset poststrukturalimin ja postmodernismin teoreetikot Gilles Deleuze ja Felix Guattari esittelevät psykoanalyysin alaan kuuluvassa, mutta monelle tieteenalalle leviävässä teoksessaan *Mille plateaux. Capitalisme et Schizophrenie* (1980) rihmaston⁵ käsitteen. Useat hypertekstin teoreetikot viittaavat Deleuzeen ja Guattariin; rihmasto näyttää sopivan hyvin hypertekstin metaforaksi, joskin tämä edellyttää Deleuzen ja Guattarin määritelmän rankkaa yksinkertaistamista. Käsitteellä on kuitenkin ollut suuri vaikutus yrityksiin kehittää ja määritellä hypertekstiä (ks. esim. Moulthrop 1994, 301 tai Järvinen 1999, 88).

Radikaaleimpia käsityksiä hypertekstistä ovat esittäneet sen varhaisimmat tukijat Jay David Bolter ja George P. Landow, jotka molemmat ovat tutkineet 1990-luvun alussa elektronista kirjallisuutta ja hypertekstiä runsaasti sekä teoriassa että käytännössä. Bolter keskittyy pääteoksessaan *Writing Space* (1990) lähinnä tekstin uudenlaiseen rakentumiseen ja tuntuu toivovan, että mahdollisuus valita lukemisen reitti vapauttaisi lukijan "monologisesta lukemisesta". Hän olettaa elektronisten tekstien ja etenkin hypertekstin suorastaan syrjäyttävän painetun kirjallisuuden (Bolter 1990, 2). Landow taas pohtii teoksessaan *Hypertext* (1992) hypertekstin mahdollisuuksia yliopistokoulutuksessa. Näkemystensä utopistisuudesta huolimatta heidän teoriansa ovat olleet hyvä pohja hypertekstikeskustelulle.

Kaikki kirjallisuuden teoreetikot eivät ole ottaneet hypertekstiä yhtä hurmioituneina vastaan. Toista ääripäätä edustaa John Slatin, joka pyrkii artikkelissaan "Reading Hypertext: Order and Coherence in a New Medium" (1990) luokittelemaan kaunokirjallisen hypertekstin kokonaan erilliseksi tekstimuodoksi painettuun kirjallisuuteen verrattuna. Hänelle hyperteksti on uusi media, joka sisältää niin paljon uutuuselementtejä, että vaatii oman teoriansa; tämän luomiseen Slatin myös artikkelissaan pyrkii. (Slatin 1990, 153.)

⁵ Ranskankielinen sana 'rhizome' on suomennettu rihmastoksi, vaikka se on oikeastaan juurimukula. Juurimukulan avulla kasvi leviää ja on yhteydessä muihin.

Kaksi edellä esiteltyä hypertekstitutkimuksen näkökulmaa ovat rajatapauksia ja valtaosa muista teорияhahmotelmista, myös Aarsethin luoma, sijoittuu niiden väliin. Tämänlaajuisessa työssä ei ole kuitenkaan mieltä lähteä yksilöimään useampia varsinaisia teorioita ja niiden vivahteita tarkemmin, ääripäiden lyhyt esittely sekä tarkempi kuvaus Aarsethin kybertekstin teoriasta riittää antamaan ne raamit, joiden välissä hypertekstifiktio nykytutkimus liikkuu. Pääsääntöisesti kirjallisuudentutkijat ovat pitäneet kuitenkin hypertekstiä yhtenä kirjallisuuden lajina, tämä suuntaus on ollut vallalla etenkin Aarsethin pääteoksen ilmestyttyä.

2. KYBERTEKSTI

2.1 Aarsethin Kybertekstin teoria ja typologinen malli

Milan Kunderan mukaan romaani "etsii yhä uusia olemassaolon aspekteja"⁶. Digitaalistuva kulttuuri on myötävaikuttanut näiden uusien "olemassaolon aspektien" syntymistä, ja useat yritykset määritellä kirjallisuus alkavat tuntua liian kapeilta. Espen Aarseth on luonut kybertekstin teoriansa (cybertext) palvelemaan laajentunutta kirjallisuuden käsitystä ja ulottamaan sen koskemaan mitä tahansa tekstejä. Aarsethin mukaan kyberteksti todellakin on "näkökulma kaikkeen kirjallisuuteen". Paitsi *perspektiivi* kaikkien tekstien tutkimiseen, kyberteksti on yläkäsite hypertekstille: osassa digitaalisia tekstejä lukija saattaa itsekin esimerkiksi kirjoittaa tai muuten muokata lukemaansa, eli kyse on enemmästä kuin hypertekstiin kuuluvasta liikkumisesta leksiasta toiseen linkkejä pitkin (1997, 18).

Kybertekstin teoria keskittyy tekstuaalisten ilmiöiden kirjalliseen ilmaisuun. Kybertekstin teoria onkin syntynyt tarpeesta tutkia ergodisia tekstejä siten, että olennainen niissä ei karsiudu. Teoria ei kuitenkaan rajoitu pelkästään ergodisiin teksteihin, vaan soveltuu yhtä hyvin käytettäväksi myös painettuihin teksteihin. Kuitenkin, kuten Koskimaa huomauttaa, kybertekstuaalisia keinoja käytetään eniten digitaalisissa teksteissä, koska digitaalinen muoto mahdollistaa useampia tapoja tekstin toimimiselle kuin painettu kirjallisuus (Koskimaa 2000, 39).

Aarseth näkee tekstin koneena, ei metaforisesti, vaan konkreettisesti mielessä (1997, 21). Se on tuotantoyksikkö, joka koostuu merkkijonoista, mediasta

⁶ Kundera, Milan, 1987. *Romaanin taide*. Suom. Jan Blomstead ja Riikka Stewen

(esimerkiksi kirja tai tietokone) ja lukijasta. Ne muodostavat koneiston, jonka osien keskinäisessä vuorovaikutuksessa teksti realisoituu. Näiden kolmen elementin väliset rajat ovat liukuvat ja muuttuvat, ja jokainen niistä vaikuttaa paitsi lopputulokseen, myös toisiinsa: jokaisen tekijän voi määritellä kahden muun ehdoilla (Aarseth 1997, 21). Jokaisessa tekstissä nämä kolme tekijää asettuvat johonkin suhteeseen toisiinsa nähden, ja tämän typologisen asetelman avulla voidaan tutkia tekstin kirjallista ilmaisua ja sen tekstuaalista kommunikointia.

Tekstikoneiston kolme elementtiä siis luovat tekstin mekaanisen rakenteen. Vaikka Aarseth ei näekään tietokonetta radikaalisti erilaisena mediana tekstille kuin esimerkiksi kirja, ei hän kuitenkaan usko median olevan neutraali "sisällön" kantaja (1997, 19). Kirja tai tietokone ei siis ole pelkkä tarinan kertomisen väline, vaan osa sitä. Media vaikuttaa viestiin, mutta ei kybertekstin teoriassa kuitenkaan ole yhtä kuin viesti.

Median lisäksi huomio on lukijassa ja luettavassa tekstissä. Ergodisten tekstien kohdalla mitään varsinaista tutkittavaa tekstiä ei ole oikeastaan edes olemassa ilman lukijaa, koska lukija nimenomaan on se, joka rakentaa lukemastaan tekstin. Tästä syystä Aarseth käsittelee lukijaa tekstiin integroituneena tekijänä, elimellisempänä osana tekstiä kuin lukijalähtöiset teoriat ovat lukijaa pitäneet. (1997, 1.)

Tehdäkseen keskustelun erilaisista tekstityypeistä ylipäätään mahdolliseksi Aarseth määrittelee ja jopa luo muutamia peruskäsitteitä, jotka soveltuvat tekstikoneiston tarkastelemiseen. Aarsethiläinen tekstikäsitys on sangen laaja: hänelle teksti merkitsee "mitä tahansa objektia, jonka ensisijainen funktio on välittää verbaalista informaatiota" (1997, 62). Yksittäisiä merkkijonoja tekstissä Aarseth nimittää *tekstoneiksi*. Tekstoni voi olla esimerkiksi yksi leksia tai esimerkiksi Saportan *Composition No. 1:n* yksi muista irrallinen sivu. Tekstonien mahdolliset yhdistelmät ovat *skriptoneita*. (1997, 62.) Toisin sanoen tekstonit ovat merkkijonoja sellaisena kuin ne esiintyvät tekstissä, skriptonit sellaisina, kuin ne tulevat lukijan luettaviksi

Aarseth esittelee väitöskirjassaan seitsemän muuttujaa, joiden perusteella voidaan tarkastella minkä tahansa tekstin koneistoa sen tekstonien ja skriptonien organisoitumisen kautta. Seuraavassa esitellään nämä muuttujat ja niiden mahdolliset arvot:

Dynamiikka: Jos skriptonit ovat muuttumattomia, teksti on staattinen. Esimerkiksi perinteinen painettu romaani on staattinen, koska se voidaan lukea vain yhdessä järjestyksessä (ellei lueta näsäviisaasti), joka on aina sama. Jos skriptonien sisältö muuttuu tekstonien lukumäärän pysyessä samana, teksti on tekstonien sisäisesti dynaaminen. Jos tekstonien lukumäärä (ja sisältö) vaihtelevat, teksti on tekstonisesti dynaaminen.

Määräytyneisyys: Jos olisi teksti, jonka jokaisessa leksiassa olisi yksi linkki seuraavalle sivulle, ja jokaisella lukukerralla kaikki seuraavat sivut olisivat aina samoja, teksti on ennakoitava. Jos teksti ei lukijan samanlaisesta käyttäytymisestä huolimatta olisi jokaisella lukukerralla sama, vaan seuraava sivu valikoituisi satunnaisesti, teksti olisi ennakoimaton. Painettu kirja on ennakoitava, koska teksti näyttääytyy joka lukemiskerralla samanlaisena.

Aika: Aika on tekstilähtöinen, jos lukijan ei tarvitse tehdä mitään saadakseen skriptonit näkyviin, vaan pelkkä ajan kulumisen riittää. Esimerkiksi Moulthropin hypertekstiteoksessa *Hegirascope* leksiät vaihtuvat automaattisesti 30 sekunnin välein, eikä lukijan siis tarvitse valita tai näpäyttää ainuttakaan linkkiä. Lukijalähtöinen aika on silloin, jos teksti ei ilman lukijan osallistumista (esim. linkkien valitsemista, sivujen kääntelyä) aktivoidu lainkaan.

Perspektiivi: Jos tekstin lukijalla on strateginen rooli tekstin maailmassa ja sen tapahtumissa eli hän pystyy toimimaan henkilönä tai muuna aktiivisena toimijana tekstin maailmassa (pystyy esim. puhuttelemaan muita tekstin henkilöitä), perspektiivi on henkilökohtainen. Muussa tapauksessa, esimerkiksi painetuissa kirjoissa, perspektiivi on ulkopuolinen.

Saatavuus: Jos lukijalla on koko ajan vapaa pääsy tekstin kaikkiin tekstoneihin, teksti on saatavuudeltaan rajoittamaton. Hyvä ja Aarsethinkin mainitsema esimerkki tästä on painettu kirja. Muussa tapauksessa tekstin saatavuus on rajoitettu. Tällöin kaikkiin tekstin osiin ei välttämättä pääse käsiksi kulkematta ennalta määrättyjä reittejä pitkin. Esimerkiksi Peter Berlichin hypertekstiromaanissa *CORE* on vain yksi lukemisen reitti, jota lukijan on orjallisesti seurattava, jos mielihii päästä

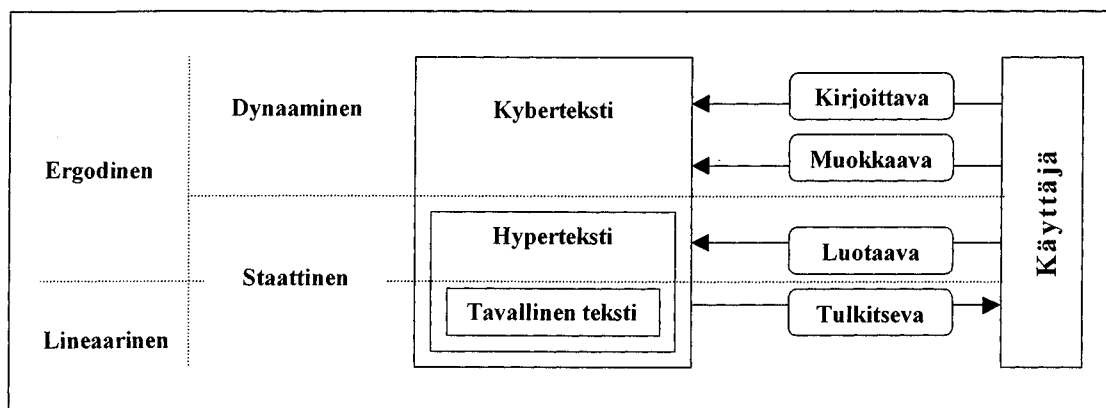
tekstin loppuun saakka. Lukija siis ei voi siirtyä alkusivuilta suoraan selailemaan tekstin loppua menemättä jokaisen sivun kautta.

Linkitys: Linkitys on avoin, jos kaikki linkit ovat leksioissa koko ajan näkyvillä. Ehdollinen linkitys on silloin, jos linkit (tai osa niistä) toimivat vain tietyissä olosuhteissa, esimerkiksi kun lukija on lukenut jonkin muun osan tekstiä ensin. Tietenkin teksti voi olla myös linkitön.

Käyttötapa: Tämä muuttuja kuvaa lukijan tekstiin osallistumisen tapaa. Kaikissa teksteissä lukijalla on ainakin tulkinnallinen funktio; kaikki tekstit vaativat lukijaa tekemään tulkintoja ja päätelmiä. Lukija voi sen lisäksi saada lisäfunktioita: luotaava, jolloin lukijalla on vaikutusta lukemisansa reitteihin, muokkaava, jolloin lukija pääsee esimerkiksi lisäämään tekstiin omia linkkejään tai vaihtamaan kappaleiden paikkaa, ja kirjoittava, jolloin lukija voi kirjoittaa tekstiin omaa ohjelmakoodia, lisätä omia kappaleitaan tai muuttaa tekstin sisältöä ja tapahtumien kulkua.

Näillä seitsemän muuttujan arvoilla on yhteensä 576 erilaisen kombinaation mahdollisuutta, joita Aarseth nimittää *mediapositioiksi* tai *genreasemoiksi*, sillä jokainen niistä voidaan ajatella tavallaan omaksi tekstilajikseen.

Muuttujista tutkijoiden keskuudessa suurinta huomiota on herättänyt viimeinen muuttuja, joka kuvaa lukijan ja tekstin välistä suhdetta. Harmittavan yleinen on käsitys, että kaikki verkkokirjallisuus tai ergodisen kirjallisuus on interaktiivista kirjallisuutta, jossa lukijasta tulee kirjailija, kun hän kommunikoi tietokoneen kanssa. Aarseth on määritellyt muuttujalleen neljä mahdollista arvoa, jotka hän esittää seuraavan kuvion avulla (Aarseth 1997, 64.)



[Kuvio 2 Aarsethin typologian käyttäjäfunktiot]

Käyttäjän ja tekstin välillä menee nuolia, jotka kuvaavat informaation kulkusuuntaa. Tavalliseen, painettuun tekstiin ei lukijan kannalta sisälly pakollisen tulkinnallisen funktion lisäksi mitään lisäfunktioita, ja nuolesta voidaan siis päätellä, että tekstin vaikutus lukijaan jää yksipuoliseksi. Lukijan mahdollisuuksien voima kuitenkin kasvaa kuviossa ylempiin käyttäjäfunktioihin siirryttäessä ja hypertekstissä lukija pääsee itsekin jo vaikuttamaan lukemaansa tekstiin luotaavan funktion kautta. Interaktiivisuudesta voidaan kuitenkin puhua vain hyvin rajatussa mielessä, sillä vaikka lukija vaikuttaakin itse lukemisansa reitteihin valitessaan eri linkkien väliltä, ei hän silti *luo* tekstiä yhdessä tietokoneen kanssa. Monipuolisempi interaktiivisuus on mahdollista vasta muokkaavan ja kirjoittavan käyttäjäfunktion myötä, joita hyperteksti ei voi saavuttaa. Paitsi lukijan ja tekstin välisiä suhteita, kuvio siis selventää myös painetun ja digitaalisen kirjallisuuden tyypillisiä eroja.

2.2 Aarsethin typologian toimivuus

Aarseth sisällyttää väitöskirjassaan kybertekstin elimelliseksi osaksi kirjallisuuden kenttää. Kuitenkin hänen laajan tekstikäsityksensä vuoksi kyberteksti sulkee sisäänsä paljon myös selkeästi ei-kirjallisuudellisia aineksia, kuten tekstipohjaiset pelit. Koskimaa huomauttaa väitöskirjassaan, että vaikka digitaalisista teksteistä osa muistuttaakin paljon painettuja tekstejä, on ero painetun ja digitaalisen kirjallisuuden välillä kuitenkin suurempi kuin Aarseth uskoo (Koskimaa 2000, 24).

Suurimmaksi puutteeksi Aarsethin typologisessa mallissa Koskimaa näkee sen, että se ei kiinnitä juuri lainkaan huomiota digitaalisten tekstien lukemistaan

kontrolloiviin ominaisuuksiin. Nämä ominaisuudet ovat Koskimaan mukaan nimenomaan vieläpä sellaisia, jotka muodostavat merkittävimmät erot painetun ja digitaalisen kirjallisuuden välille. (Koskimaa 2000, 24.) Kysymys on digitaalisten, usein Internetissä olevien tekstien mahdollisuuksista kontrolloida omaa lukemistaan, joita painetulla kirjalla ei voi olla — painettua kirjaa voi lukea milloin vain, missä vain ja sillä nopeudella kuin itse haluaa, mutta digitaalisen tekstin on helpompi esittää vaikeasti tavoitettavaa.

Koskimaa esittelee digitaalisten tekstien neljä mahdollista tapaa kontrolloida omaa lukemistaan. Tapoja Koskimaa nimittää 'ajallisen manipulaation mahdollisuuksiksi'. Tekstissä voi olla lukemiseen käytettyä aikaa rajoittavia tekijöitä kuten Moulthropin *Hegirascope*, joka siirtyy automaattisesti seuraavaan leksiaan 30 sekunnin välein huolimatta siitä, onko lukija ehtinyt lukea kaikkea tekstiä vai ei. Samasta ilmiöstä on kysymys myös joissain julkisten rakennusten yleisötietokoneissa, joiden maksimikäyttöaika on säädetty esimerkiksi puoleen tuntiin. Kun käyttäjä menee koneelle, ilmestyy näytön ala- tai yläreunaan pieni aikaa 30 minuutista alaspäin mittaava kello, joka kertoo, kuinka paljon käyttäjällä on aikaa siihen, että kone sammuttaa itsensä.

Toiseksi on lukemista jarruttavia tekijöitä, jollainen voisi esimerkiksi olla se, että kun tekstin kertoja kertoisi ottavansa jossain välissä 15 minuutin torkut, täytyisi lukijan odottaa sama aika päästäkseen jatkamaan lukemista. Kolmas kontrollikeino on lukemisen ajankohdan rajaaminen. On mahdollista tehdä tekstejä, jotka olisivat luettavissa ainoastaan tiettyinä päivinä vuodessa tai tiettyyn vuorokaudenaikaan. Neljäntenä tyyppinä Koskimaa esittelee vielä "aikaansa seuraavat" tekstit, jollainen on esimerkiksi Matti Niskasen *Leporauha*⁷, josta on linkkejä muun muassa Iltalehden ja eri tv-kanavien kotisivulle. Näiden sivujen sisältö muuttuu päivittäin ja on aina ajankohtainen (Koskimaa 2000, 24—25.)

Jotta eri tekstuaalisten medioiden väliset yhtäläisyydet ja erot tulisivat selvemmin esille, pitäisi Koskimaan esittelemien tekstien ajallisen manipulaation mahdollisuuksien olla osa typologista mallia. Nämä rajoitukset koskevat ilmeisistä syistä lähes ainoastaan digitaalisia tekstejä, kuten suurin osa 576 positiosta, mutta vastausta vaille jää kysymys, kuinka monta niistä voidaan toteuttaa painetussa tekstissä.

⁷ Niskanen, Matti 1998: *Leporauha*. URL: <http://www.rutina.com/>

"Ajallisuus" ei silti sovi ainakaan sellaisenaan kahdeksanneksi muuttujaksi eivätkä neljä Koskimaan esittelemää ajallisuuden tapaa sen mahdollisiksi arvoiksi. Jos teksti esimerkiksi siirtyy automaattisesti puolen minuutin välein leksiasta toiseen, saa se jo Aarsethin kolmannen muuttujan (Aika) kohdalla arvon 'tekstilähtöinen'; määriteltäisiinkö tämä aivan sama piirre sitten toistamiseen ajallisuus-muuttujan kohdalla, jossa teksti saisi arvon 'lukemiseen käytettyä aikaa on rajoitettu'?

Lähes samasta asiasta on kyse lukemisen jarruttamisessa: jos lukija joutuu odottamaan tekstin lukemisen jatkamista 15 minuuttia sillä välin kun teoksen kertoja on torkuilla, tulee tämä piirre määriteltyksi jo saatavuus-muuttujan kohdalla. Tekstin saatavuus saa siinä arvon 'rajoitettu', koska käyttäjällä ei, kuten Aarseth ilmaisee, "koko aikaa ole vapaa pääsy kaikkialle tekstiin" (Aarseth 1997, 64). Ajallinen rajoittuneisuus ei tosin ole aivan sitä, mitä Aarseth tarkoittaa saatavuus-muuttujassa. Toisaalta lukemisen jarruttaminen liittyy, joskaan ei aukottomasti, myös aika-muuttujaan, koska "ajan kulumisen riittää tuomaan skriptonit esiin".

Koskimaan esittelemät ajallisen manipulaation mahdollisuudet täydentäisivät typologiaa tärkeällä tavalla, mutta uusien muuttujien ja arvojen liittäminen valmiiseen malliin ei ole yksinkertaista. Ajallisuus-muuttujan mahdolliset arvot menevät päällekkäin ja lomittain aika- ja saatavuus-muuttujien kanssa, ja uuden muuttujan mukaantulo vaikuttaisi todennäköisesti myös niiden mahdollisiin arvoihin.

Jos kahdeksas muuttuja tulisi, kohoaisi genreasemien määrä entisestään. Ilman muutoksiakin Aarsethin typologiassa on 576 mahdollista genreasemaa, ja jos uudella muuttujalla olisi vaikka viisi mahdollista arvoa⁸, olisi genreasemia huikeat 2880 (576 x 5). Jo 576 kuulostaa paljolta, mutta on huomioitava, että käytännössä luku ei ole aivan näin huima: Koskimaa huomauttaa, että tähän mennessä ainoastaan korkeintaan tusinaa genreasemaa on ylipäätään käytetty. Hän lisää vielä, että osa genreasemista on puhtaasti teoreettisia. (Koskimaa 2000, 41.)

Tästä syystä typologian muuttaminen siten, että eri genreasemia olisi 2880, kuulostaa järjettömältä. On selvää, että puhtaasti teoreettisten genreasemien osuus suhteessa niihin, joilla olisi edes mahdollisuus toteutua, nousisi entisestään. Kun huomioidaan vielä se, että pienimmät kahden eri genreaseman väliset erot saattavat olla hyvinkin pieniä eivätkä välttämättä edes näyttäytyä teksteihin satunnaisesti

⁸ Koskimaan esittelemän neljän muuttujan lisäksi täytyy tietysti mukaan ottaa viideskin arvo, joka sopii mm. painettujen tekstien määrittelyyn, esim. 'pysyvä'.

tutustuvalla lukijalla, ei tieto siitä, mihin genreasemaan mikäkin teksti kuuluu, välttämättä ole olennainen tekstiä määrittävä seikka. Typologian tarkoituksenmukaisuutta voidaan pohtia viimeistään silloin, jos typologiaan otettaisiin mukaan Eskelisen laatimat kymmenen aikamallia (Eskelinen 1998, luku 5: "Preliminary typology of ergodic time") muokkaavaa parametria, jotka tuottavat noin 30 000—30 000 000 mahdollista arvoa lisää — ja nämä sijoittuvat lähes jäännöksettä tekstilähtöisen ajan eri variaatioiksi.

Koskimaa ei itse ole ehdottanut kahdeksannen muuttujan liittämistä Aarsethin typologiaan; hänen tarkoituksenaan on ollut esimerkkien avulla osoittaa kirjallisuuden muuntuminen suljetusta ja staattisesta tekstistä alati muuttuvaksi ja kehittyväksi ameebaksi. Koskimaa on kuitenkin ehdottanut yhtä muutosta typologian viimeiseen eli käyttötapaa koskevaan muuttujaan. Aarsethin porrastuksessa tulkitseminen on osa kaikkea lukemista, jonka lisäksi lukijan osallisuus tekstiin voi saada lisäfunktioita. Näistä ensimmäinen on luotaava funktio, jossa lukijalla siis on jo vaikutusta lukemisensa polkuihin. Koskimaa ehdottaa, että tulkinnan funktion jälkeen seuraavaksi askelmaksi ennen luotaavaa funktiota tulisi *valitseva* funktio, sillä vaikka luotaava funktio käytännössä tarkoittaa valintaa erilaisten mahdollisuuksien väliltä, sen herättää mielikuvan loputtomasta määrästä vaihtoehtoja. Valitseminen sen sijaan on Koskimaan mukaan selkeästi rajatumpaa ja kuvaa useissa yhteyksissä luotaamista tarkemmin, mistä on kysymys. (Koskimaa 1999, 336—337.)

Äsken huomasimme, että jos Aarsethin typologiaan yritetään lisätä muuttuja, sen tasapaino järkkyy helposti eikä päällekkäisyyksiltä voida tekstin ominaisuuksien luokitteluissa välttyä. Ilman mitään lisäyksiä tai muutoksia Aarsethin typologian eri muuttujien mahdollisten arvojen pitäisi periaatteessa olla toisensa poissulkevia, tekstin kuin tekstin pitäisi siis selkeästi sopia aina yhteen yhden muuttujan arvoista ja olla sopimatta muihin. Kun teksti näin määriteltäisiin muuttuja kerrallaan, ei "oikean" genreaseman määrittämisen 576 vaihtoehdon joukosta luulisi olevan vaikeaa. Sekä Koskimaa että Eskelinen ovat kuitenkin epäilleet typologian aukottomuutta.

Koskimaa huomauttaa, että muuttujien luokitteluun voisi olla parempiakin vaihtoehtoja ja että on tekstejä, jotka eivät sovi helposti Aarsethin kategorioihin (Koskimaa 2000, 41). Eskelinen on artikkelissaan "Omission Impossible: The Ergodics of Time" tarkastellut Moulthropin kaunokirjallista hypertekstiä *Hegirascope* muun muassa Aarsethin typologian kautta ja todennut sen osin liian askarruttavaksi, että se asettuisi yksiselitteisesti kaikkiin muuttujiin. Eskelinen huomauttaa, että

Hegirascope on ajallisesti sekä lukijalähtöinen että tekstilähtöinen. Kuten aiemmin olen maininnut, *Hegirascope* siirtyy automaattisesti seuraavaan leksiaan 30 sekunnin välein. Tekstin joukossa on kuitenkin myös linkkejä, joita lukija voi näpäyttää (ennen kuin 30 sekuntia on täynnä ja sivu automaattisesti vaihtuu) ja joita pitkin hän voi siirtyä tekstissä eteenpäin. (Eskelinen 1998, luku 2.) *Hegirascope* on siis hyvä esimerkki siitä, kuinka Aarsethin muuttujat eivät sulje toisiaan pois: teksti on Eskelisen termiä käyttäen *hybridi*, eli välillä yhdessä genrepositiossa, välillä toisessa (Eskelinen 1999, 359).

Aarsethin luomat seitsemän muuttujaa siis kuvaavat tekstin koneistoa määrittämällä lukijaa, luettavia merkkejä ja mediaa sekä niiden välistä suhdetta. Ei ole kuitenkaan oleellista eikä edes mahdollista erotella, mitkä muuttujat määrittelevät mitään kolmesta elementistä, aivan kuin ei ole mahdollista erottaa tekstiä ja sen lukemisprosessia. Tekstillä saati sen elementeillä ei ole selkeitä rajoja ja tapa, jolla teksti on organisoitunut vaikuttaa lukijan strategiseen lähestymistapaan. Typologian avulla lukija asetetaan osallistumisen tason mukaiseen suhteeseen tekstiin nähden, ja näin tekstin koneiston rakenne tulee määritellyksi. Tulkinnallisena avaimena typologiaa ei sen sijaan voi, kuten ei ole tarkoituskaan, käyttää. Typologia toimii kuten narratologiakin muodollisena analyysinä, joka on lähtökohtana tulkinnalle — tekstin tulkinta on hataralla pohjalla, jos sen toimintaperiaatteita ei ole kunnolla selvitetty.

3. KAUNOKIRJALLINEN HYPERTEKSTI: *THE COLOR OF TELEVISION*

3.1 *The Color of Televisionin* rakenne

Kun kirjoittaa *The Color of Televisionin* (tästedes *COTV*) internetosoitteen⁹ internetselaimen osoiteruutuun, saa ensiksi nähtäväkseen teoksen kansisivun, joka muistuttaa hieman painettujen kirjojen kantta — sivun keskellä on teoksen nimi suurella ja tekijöiden nimi hieman pienemmällä. Nimien ylä- ja alapuolella on ornamenttimaisia kuvioita. Näpäyttämällä hiirellä teoksen nimeä, pääsee varsinaisen teoksen ensimmäiseen leksiaan. Myös tekijöiden, Moulthropin ja Cohenin, nimiä voi kansisivulla näpäyttää, tällöin saa luettavakseen molemman kirjoittajan lyhyen

⁹ http://raven.ubalt.edu/features/media_ecology/lab/96/cotv/

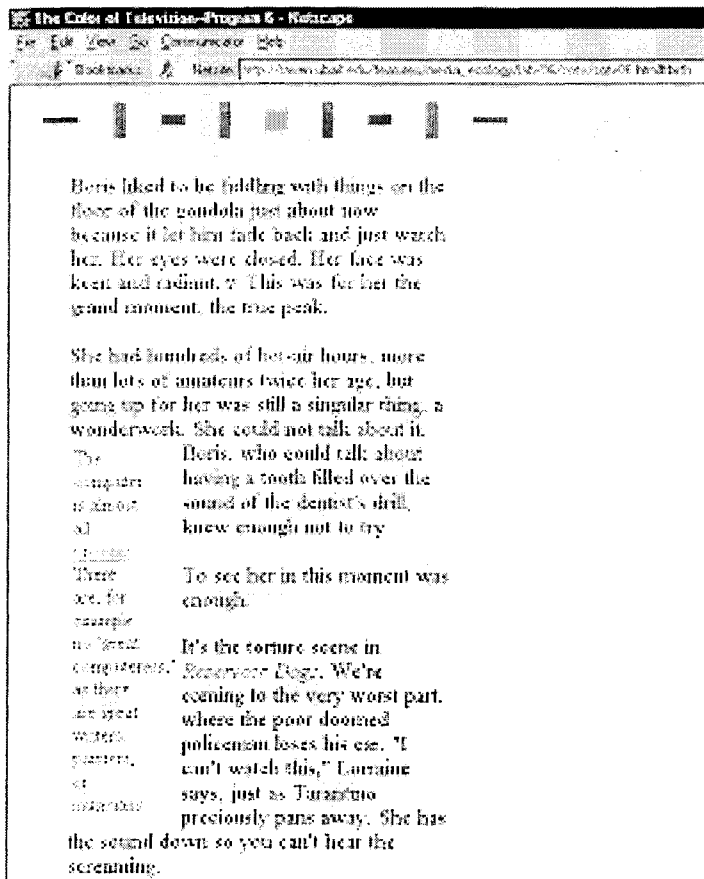
esittelyyn. Ornamenteissa taas on linkki teoksen rakennetta ja toimintamallia kuvaavaan selitykseen, joka on siis eräänlainen esipuhe; varsinaisen teoksen lukemisessa ainakin on avuksi, jos on lukenut selitystekstin. Itse teoksesta ei ole linkkejä kirjailijoiden esittelyyn tai esipuheeseen, joten ne on syytä lukea ennen varsinaiseen teokseen menemistä. Esipuheessaan Moulthrop ja Cohen kertovat, että *COTV* on "sanojen ja kuvien muodostama kollaasi, joka kertoo useita tarinoita - - huolellisesti järjestetyllä sattumanvaraisuudellaan".

Juonia *COTV*:ssä on todellakin useita, ja toisiinsa liittymättömistä juonista muodostuu monisäikeinen kudelman, jonka säikeet, eli eri tapahtumasarjat on erotettu toisistaan väreillä. Moulthropin ja Cohenin mukaan *COTV*:ssä on kahdenlaisia tekstejä: "kertomuksia" ja "dokumenteja"¹⁰. "Kertomukset" ovat tarinamaisia, ne vievät kukin eteenpäin jotain teoksen useista juonista ja luovat kuvia paikoin surrealistisistakin tapahtumista jotakuinkin perinteisen kaunokirjallisen teoksen keinoin. Eri "kertomukset" on erotettu toisistaan väreillä, näin lukija tietää aina, mihin tapahtumasarjaan mikäkin tekstikatkelma kuuluu. Värikoodien käyttö tekstissä ei silti ole mikään hypertekstin myötä syntynyt mahdollisuus — värikoodeja on painetussa kirjallisuudessa käyttänyt esimerkiksi Michael Ende, jonka fantasiateoksessa *Neverending Story* on useita toisistaan väreillä eroteltuja teemoja.

"Dokumentit" ovat kutoutuneena "kertomusten" joukkoon. Lineaarisiin tarinoihin nähden "dokumentit" vaikuttavat ensisilmäyksellä olevan toisarvoisessa asemassa: ne on kirjoitettu pienemmällä fontilla, ja yleensä ne on aseteltu kapeiksi nauhamaisiksi tekstipalstoiksi "kertomusten" reunoille. "Dokumentit" ovat pääosin asiatyylisiä huomioita tekstin tulkitsemisesta tai lukemisesta tai ne muun muassa käsittelevät yhteiskunnallisia asioita (kuten aseiden myyntiä alaikäisille), esittävät tilastotiedoin rydytetyjä faktoja ja kannanottoja tai pohtivat tietokoneita ja interaktiivisuutta. Moulthropin ja Cohenin esipuheen mukaan "dokumenteillakin" on oma värien mukainen ryhmittelynsä, mutta ryhmittely tuntuu hieman hahmottomalta: "dokumenteja" on viittä eri väriä, eikä jokainen väri keskity kommentoimaan ainoastaan yhtä aihepiiriä. Aiheittain "dokumenttien" värejä ei ainakaan ole ryhmitelty.

¹⁰ Tekstikatkelmien kaksi päätyyppiä ovat lainausmerkeissä, jotta "kertomukseksi" nimetty tekstikatkelma ei sekoittuisi kertomus-sanaan silloin, kun sitä käytetään sen varsinaisessa merkityksessä, synonyyminä tarinalle.

Sekä "kertomukset" että "dokumentit" on jaettu paloihin, jotka yhdistyvät toisiinsa linkein. Jos siis haluaa lukea esimerkiksi vain vihreän tekstin kertomaa tarinaa, on koottava tarinan hajallaan olevat kappaleet valitsemalla linkkejä. Yhdessä leksiassa saattaa olla kaikkiin tai vain muutamaaan "kertomukseen" liittyviä tekstikappaleita — lomittain, rinnakkain tai peräkkäin, jotka kaikki kertovat omaa muista riippumatonta tarinaansa. Palojen väliset linkit näkyvät tekstin seassa pieninä graafisina kuvioina, esimerkiksi kolmioina, neliöinä ja palloina. Esipuheessaan Cohen ja Moulthrop sanovat linkkien värin kertovan, minkä väriseen tekstiin sitä näpäyttämällä päädytään. Näpäyttämällä siis esimerkiksi sinisen tekstin seassa olevaa sinistä kolmiota, lukijan pitäisi päätyä leksiaan, jossa on samanväristä jatkoa kyseiselle tekstipalalle. Samalla sivulla oleva viininpunainen pallo sen sijaan vie aivan eri leksiaan; sellaiseen, joka jatkaa viininpunaisen tekstin tarinaa. Samalla sivulla olevat eri linkit voivat siis hyvinkin kaikki johtaa aivan eri leksioihin. "Dokumentteihin" viittaavat linkit ovat aina harmaita. "Dokumenteissa" on graafisten linkkien lisäksi alleviivattuja sanoja, jotka ovat linkkejä joko muihin dokumenttikatkelmiin tai johonkin kertomuksista. Kuvio 3 havainnollistaa *COTV*:n ulkoasua:



[Kuvio 3: Osa tyypillisestä leksiasta teoksessa Moulthrop & Cohen: *The Color of Television*.¹¹]

Tekstikatkelmien eri värit eivät mustavalkoisessa kuviossa valitettavasti näy, mutta sivun yläreunan kappaleet, jotka alkavat: "*Boris liked...*", "*She had...*" ja "*To see her...*" ovat kaikki ruskeita. "*To see her...*" -kappaleen jälkeen tekstin väri vaihtuu, ja seuraavan kappaleen "*It's the torture...*" teksti on sinistä. Vaikka sininen teksti näyttäisikin olevan jatkoa ruskealle, se kertoo kuitenkin eri tarinaa kuin ruskea teksti.

Suunnilleen "*She had...*" -kappaleen puolivälissä, tekstin vasemmalla puolella alkaa mustatekstin "dokumentti" oman jutustelunsa: kapeana palstana se muistuttaa, että tietokone lähinnä käsittelee asioita ja että ei ole olemassa "suuria tietokoneita" samalla tavalla kuin on suuria kirjailijoita, maalareita tai muusikkoja. Kuviossa näkyvien sinisen tai ruskean tekstien maailmoihin tämä "dokumentti" ei tunnu liittyvän millään tavalla, ainakaan teksti ei tarjoa mitään apua mahdollisen yhteyden

¹¹ Sivun suora osoite on: http://raven/ubalt.edu/features/media_ecology/lab/96/cotv/cotv06.html

löytämiseksi, ja mikäli näiden kahden tekstin välillä on jokin yhteys, jää sen löytäminen lukijalle.

Kuviossa 3 on nähtävillä myös kaksi linkkiä. "*Boris liked...*" -kappaleen viidennellä rivillä sanan 'radiant' jälkeen tekstin seassa on pieni ruskea kolmiapilaa muistuttava kuvio, jota klikkaamalla lukija pääsee toiseen leksiään. Toinen linkki on dokumentissa: ensimmäisen lauseen sana 'process' on alleviivattu, ja siinä on linkki. Kaikkien dokumenttien kaikki alleviivatut sanat eivät kuitenkaan ole linkkejä, eikä niitä pysty näpäyttämään. Tämä saattaa hämmentää Internetiä ennenkin käyttänyttä lukijaa, joka on tottunut siihen, että kaikki alleviivatut sanat ovat linkkejä.

Leksiat ovat muodoltaan pitkulaisia eivätkä siksi mahdu näkymään tietokoneen näytöllä kokonaisina. Kuviossa 3 näkyy esimerkiksi vain noin neljäsosa leksiasta. Lukija voi kuitenkin rullata sivua ylös- ja alaspäin näytöllä liikuttamalla hiirellä ruudun oikeassa reunassa näkyvää palkkia ja silmäillä koko leksiää. Koska leksiä ei näy tietokoneen näytöllä kokonaisena, voi samassa leksiassa olla kaksi tai useampikin katkelma samanväristä tekstiä lukijan sitä huomaamatta. Jos lukija siis seuraa esimerkiksi vihreää juonta, ja jonkin katkelman luettuaan klikkaa siinä olevaa vihreää linkkiä, saattaa linkki hyvinkin liikuttaa häntä vain saman leksian eri kohtaan, jossa on jatkoa hänen juuri lukemalleen tekstille.

COTV ei ole pelkästään tekstien kollaasi, vaan tekstin joukossa on myös enemmän tai vähemmän tekstiin liittyviä valokuvia ja piirroksia, sekä erilaisia vilkkuvia koristereunuksia esimerkiksi kuvaruudun yläreunassa (ks. esim. kuvio 3). Brian McHale nimittää *skitsoideiksi* tekstejä, jotka käyttävät kahta mediaa (tässä kuvaa ja tekstiä) rinnakkain. Skitsoidisuudella McHale viittaa siihen, ettei lukijalle ole ole olemassa tietoa siitä, missä järjestyksessä kuvaa ja tekstiä luetaan. McHalen mukaan ihannetilanteessa tekstiä ja kuvaa luettaisiin *simultaanisesti*, yhtä aikaa. (McHale 1987, 190—193.) Kuvat eivät varsinaisesti auta lukemista tai tekstin ymmärtämistä, mutta eivät myöskään johdattele lukijaa harhaan. Tekstin ja kuvien suhde on välillä käsittämätön, ja joissain tapauksissa niillä on yhteistä tematiikkaa. Kuvitus on joka tapauksessa niin vähäistä, että lukijan päähuomio on ilman muuta tekstissä.

3.2 *The Color of Televisionin* neljä tarinaa

Kaunokirjallisen teoksen analyysi lähtee usein liikkeelle juonen tai tarinan esittelystä. *COTV:n* ja muidenkin hypertekstien tapauksessa yksittäisen tarinan konstruoiminen ei ole kovinkaan yksinkertaista; teoriassa tekstistä on löydettävissä niin monta tarinaa kuin on erilaisia mahdollisia järjestyksiä lukea teksti. Useiden mahdollisten lukemisen järjestysten lisäksi *COTV:n* moniulotteisuutta lisää se, että siinä on useita juonia. Teos ei kerro vain yhtä tapahtumien sarjaa (missä järjestyksessä kukakin sen sitten lukee) vaan monia toisiinsa liittymättömiä tapahtumaketjuja. *COTV* kertoo neljä toisiinsa millään tavalla liittymätöntä tarinaa, joiden lisäksi mukana ovat vielä "dokumentit". Jokainen tarina on kirjoitettu omalla värillään, jotta lukija tietäisi, mihin "kertomukseen" mikäkin tekstikatkelma kuuluu.

Sininen teksti kertoo Harry ja Lorraine Melmothista. Melmothit ovat kovin keskiverto amerikkalaisaviopari, jonka elämässä kaikki vaikuttaa kovin tavalliselta:

a mortgage broker and systems analyst from Marietta, Georgia. Homeowners, nonsmokers, Presbyterians, aged 43 and 38, married six years and seven months next Thursday. One child (his, non-resident, by a previous marriage). Three-bedroom two-bath Colonial in a nice seventies development convenient to schools, churches, and the mall.

Melmothit katsovat paljon televisiota, Lorraine tuntee tästä hieman syyllisyyttä, mutta pariskunnan elämä muuttuu, kun heidän televisionsa alkaa elää omaa elämäänsä. Se alkaa hehkua outoa valoa, vaikka on suljettuna, ja leijailee pikkuhiljaa ulos koko talosta ja kohoaa taivaalle kuin ilmapallo hehkun koko ajan voimistuessa. Seuratessaan televisionsa menoa katseellaan Lorraine ja Harry huomaavat, ettei heidän televisionsa ole ainoa; leijuvia televisioita on muuallakin taivaanrannassa. Sinisen tekstin tarina päättyy sen siihen, kun Melmothit tuijottavat korkeuksiin. Varsinkin Harry tuntuu vapautuneelta, ikään kuin televisio olisi jotenkin vanginnut häntä, ja hän suunnittelee jo pokeri-iltaa "poikien kanssa", kun taas Lorraine haikailee leijuvassa televisiossa näkyvän ohjelman perään. Harryn mainitessa pokeri-illan hänen vaimonsa kummeksuu: "Which would be when?" johon Harry vastaa: "Any day now." Harry ei selvästikään ole aiemmin käynyt juuri missään, mutta television kaikottua asioihin on heti tulossa muutos. Tekstin tunnelmat tuntuvat ristiriitaisilta, toisaalta Harryssa ja Lorrainessa on havaittavissa huojennusta, toisaalta luopumisen

tuskaa. He jäävät seisomaan paikoilleen katse suunnattuna ylös loitontuviin televisioihin:

All around the world they are ascending, each and every one making its way into the sky. From where Lorraine and Harry are standing the night is wound all round in a rippling veil of lights, a shroud as big as the sky, a radiant inverse flood pouring off the planet forever.

In all of human memory there has been no sight like this. There will never be another.

Viininpunainen teksti taas kertoo Saulista, joka hoitaa isältään perinnöksi saamaansa pientä kirjakauppaa. Saulin päivä ei ala hyvin: huonosti nukutun yön jälkeen aurinkoinen sää ärsyttää häntä ja aamiaisella hän nielaisee vahingossa torakan. Kirjakaupan sisäänkäynti on vilkkaalle aukiolle päin, jossa suositut ihmiset puhellen kiirehtivät eteenpäin. Saul sen sijaan on yksinäinen hämärässä kaupassaan, ja hän katsoo ja joskus jopa valokuvaa näitä ihmisiä kirjakauppansa ikkunan läpi.

Kunniallisen kirjojen myynnin lisäksi Saul tekee sivussa laitontakin kauppaa, myy varaosasilmiä. Saulin kauppaan tulee nainen, joka tietää silmien ostamiseen tarvittavan salasanan: nainen kysyy, onko Saulilla myynnissä kirjaa *Prostitution in Avignon 1200–1300*. Kun Saulin epäluulot silmänostajan suhteen vihdoin hälvenevät, saa nainen luvan valita silmäkuvastosta haluamansa laiset silmät. Hän haluaa ehdottomasti tulisena leimuavat silmät, ja Saul pyytää häntä asettumaan makuulle laavalampuin valaistun kellarihuoneiston alttarimaiselle leikkauspöydälle silmien asennusta varten. Käsikirja apunaan Saul vaihtaa naisen silmät uusiin:

He watches her knees buckle and flop, then returns to his job. He goes and holds her head still, throwing the old eyes into the recycling bin, where one pops. He ties the new eyes in with a ball of twine and waits for her to stop twitching.

Nainen ei saa silmiä ilmaiseksi, ja rahapulassa hän maksaa silmistä seksillä. Saul on innoissaan saadessaan kauniin naisen sänkyynsä. Kiihkeänä hän ei riisu naiselta ainoastaan vaatteita, vaan myös tämän ihon, sitten lihakset ja lopulta myös sisäelimet. Luurangoksi riisuttu nainen on yllättynyt ja hämillään. Saulin lopetettua hän pukee häpeissään ihon ja kaikki löytämänsä kehon osat päälleen niin hyvin kuin osaa ja häipyy hehkuvine silmineen. Saul tietää menneensä liian pitkälle eikä estele naista. Omituisia tapahtumia ei tässäkään tarinassa sen kummemmin selitellä.

Ruskea teksti on kertomus Natashasta, jolla on slaavilaiset juuret, ja Boriksesta, joka on amerikkalainen, mutta jonka kommunismimyönteiset vanhemmat antoivat pojalleen venäläisen nimen. Rakastuneen parin venäläiset nimet ovat tekstin mukaan vain omituinen yhteensattuma, sillä se, mikä Borista ja Natashaa todella yhdistää, on yhteinen intohimo, lentäminen.

Blowing stage kisses to the absent crowd, Boris and Natasha shoved out the last of the ballast and rose without delay into the darkling sky. He checked watch and gauges while she fed heat carefully to the envelope. The ground was nicely sunbaked but the air had taken a chill in the last few hours. "Dynamic flying weather," Natasha called it.

Ruskeaa tekstiä ei ole läheskään niin paljon kuin sinistä Melmotheista kertovaa tai viininpunaista Saulista kertovaa tekstiä, ja tästä syystä ruskean tekstin tarinakin jää lyhyemmäksi. Mitään käännteitä tai huippukohtia Boriksen ja Natashan tarina ei sisällä, ruskean tekstin tarina on yksinkertaisesti kuvausta siitä, kuinka pariskunta lentää kuumailmapallolla jossain määrittelemättömässä paikassa. Jossain vaiheessa lentoa Natasha sanoo Borikselle: "We go down now, Boris", ja jatkaa vielä, "so as to faithfully execute Fearless Leader's master plan." Missään vaiheessa tarinaa ei käy kuitenkaan ilmi, kuka tai mikä on Natashan mainitsema Peloton Johtaja ja mikä on tämän johtajan suunnitelma, jonka pariskunta aikoo toteuttaa. Sinisistä ja viininpunaisista teksteistä voidaan rekonstruoida tarinat, jotka tuntuvat kokonaisilta, mutta ruskea teksti vaikuttaa olevan vain osa Boriksen ja Natashan tarinan kertovasta kokonaisuudesta.

Yhtä vähän tai jopa vielä vähemmän tarttumapintaa tuntuu olevan neljännessä, vihreässä tekstissä. Se on kuvaus ilmavoimien majuri Dennis DiManesin ajatuksista ja muistoista tämän istuessa hävittäjässään matkalla pudottamaan pomminsa määrättyyn kohteeseen. Koneen kello näyttää, kuinka paljon pommien pudottamiseen on enää aikaa, mutta jossain vaiheessa hävittäjän tietokone antaa koodin, jonka DiManes tietää tarkoittavan operaation keskeyttämistä. Hän pohtii syitä komentoon, mutta ei ensin käänny takaisin vaan jatkaa alkuperäiseen suuntaansa. Vihreänkin tekstin tarina tuntuu jäävän hieman kesken, koska lukijalle ei aukottomasti selvitetä, kääntyykö DiManes todella vai jatkaako hän kohti pommituksen kohdetta:

The Q-ship dips, wobbles, then settles into an uncharacteristically linear glide. DiManes blanks his visor and

settles his hands on the control grips, bringing the ship neatly back on course.

If they'd said Oprah, he might have stopped.

3.3 *COTV* ja lukemisen lineaarisuus

Esipuheessaan Moulthrop ja Cohen kertovat *COTV*:n kertomusten olevan vahvasti lineaarisia. He sanovat, että on mahdollista lukea kutakin juonta alusta jonnekin, joka voisi olla loppu, mutta he myöntävät, ettei se välttämättä ole helppoa. Jos tekstiä lukee perinteisen mallin mukaan sivu (leksia) kerrallaan, ei teos tosin tunnu kovin lineaariselta: kuten kuvio 3 osoittaa, tyypillinen *COTV*:n leksia koostuu useasta eri kertomuksiin kuuluvista tekstikatkelmista ja dokumenteista, eikä katkelmilla ole havaittavaa juonellista yhteyttä toisiinsa. Perinteisellä tavalla eli sivu kerrallaan etenevä lukija tulee siis lukeneeksi useita lyhyitä toisiinsa liittymättömiä tekstikappaleita. Tällaisesta lukemisesta tulee helposti samanlainen tunne kuin televisiokanavien nopeasta edestakaisesta selaamisesta, jota monet ihmiset varsinkin mainostauoilla tekevät — kanavaa vaihdetaan muutaman sekunnin välein, ja kokonaisuus, joka muodostuu, on sarja toisiinsa liittymättömiä kohtauksia tai osia niistä. Erona televisiokanavien selaamisen ja *COTV*:n leksia kerrallaan lukemisen välillä on vain se, että *COTV*:ssa samaan tarinaan palattaessa se jatkuu siitä, mihin se viimeksi jäi, kun taas televisiokanavilla ohjelma ei pysähdy siksi aikaa, kun katsoja käy muilla kanavilla. *COTV*:n lukijan on toisin sanoen unohdettava sivu kerrallaan lukeminen ja opeteltava hieman uudenvuodenlainen tyyli lukea.

Lineaarisuus ilmenee Moulthropin ja Cohenin tekstissä tekijöidensä mukaan silloin, kun lukija seuraa yhtä juonta kerrallaan, eli lukee yhdestä leksiasta ainoastaan esimerkiksi viininpunaisen tekstin ja sen lisäksi valitsee ainoastaan viininpunaisia linkkejä. Tällä tavalla lukija voi esipuheen mukaan lukea yhden juonen kerrallaan alusta loppuun hyppelöimättä kertomuksesta toiseen. Moulthrop ja Cohen kuitenkin varoittavat, ettei *COTV*:n lukijan kokemus ei tule olemaan vapaa eikä tietoinen, jollaista hypertekstin isä Ted Nelson on joskus toivonut hypertekstin lukijan kokemuksen esipuheen mukaan olevan. Moulthrop ja Cohen vertaavat *COTV*:n luentaa ennemminkin vuorikiipeilyyn kuin huolettomaan kuutamointiin, mutta väittävät silti, että teoksen voi lukea täysin lineaarisestikin. Seuraavassa kuvaan

yksityiskohtaisesti erästä *COTV*:n luentaani, jotta selviäisi, onko teoksen lineaarinen lukeminen kuutamouintia vai vuorikiipeilyä.

Leksia 01:n yläreunassa on sinistä tekstiä, ja päätän alkaa lukea sen kertomaa "tarinaa". Leksian 01 sininen tekstikatkelma esittelee Melmothin pariskunnan. Teksti kuvaa heidän elämäänsä, autoaan ja taloan, kaikesta tulee sellainen mielikuva, että Melmothit ovat aivan tavallisia ihmisiä. Viimeinen lause antaa kuitenkin ymmärtää, että tavallisuuteen on tulossa poikkeus: "In just a little while their lives will be changed beyond recognition." Näen juuri lukemani tekstin joukossa pienen sinisen kolmion ja näpäytän sitä hiirellä.

Uuden leksian osoitekentästä havaitsen olevani sivulla 03. En kuitenkaan ymmärrä, mistä kohdasta minun pitäisi jatkaa tekstin lukemista. Näytöllä näkyvässä leksian osassa on kyllä sinistäkin tekstiä, mutta sinisen tekstikappaleen alkuun päästäkseni minun on rullattava leksiaa ylöspäin. Olo tuntuu epävarmalta, näinköhän tämän nyt oli tarkoitus mennä? Miksi linkki ei vienyt minua sinisen tekstikappaleen alkuun vaan keskelle? Kappale tuntuu kuitenkin alusta luettuna luontevalta jatkolta aiemmin lukemalleni: siinä Harry lukee Wall Street Journalia ja Lorraine kiroaa oikkuilevaa kaapelitelevisiota, mutta saa sen sitten toimimaan. Näpäytän jälleen sinistä kolmiota, jonka olen havainnut tekstissä, ja päädyn leksiaan 06.

Leksiassa 06 Lorraine katsoo Reservoir Dogs -elokuvan kidutuskohtausta, televisio on säädetty äänettömälle, jottei hän kuulisi kirkumista. Harry kohottaa hajamielisenä katseensa sanomalehdestään Lorrainein ruvetessa nukkumaan. Harry selailee makuuasennossa hetken eri kanavia, kunnes sammuttaa television ja rupeaa itsekin nukkumaan. Luettuani sinisen tekstin, etsin siitä samanväristä linkkiä — turhaan. Koko sinisessä tekstikappaleessa ei ole yhtään minkäänväristä linkkiä. No, ajattelen, esipuheessahan sanottiin vain, että linkin väri kertoo, minkäväriseen tekstiin se johtaa, eikä linkkien sijainnista ollut mitään mainintaa. Rullaan leksiaa 06 ylös ja alas yrittäen löytää sinistä linkkiä, mutta sitä ei vain löydy. Koko leksiassa ei ole ainuttakaan sinistä linkkiä.

Tietämättä mitä muutakaan voisin tehdä näpäytän hiirellä sivun vasemmassa ylänurkassa olevaa back-nappia ja palaan takaisin leksiaan 03. Tarkoitukseni on etsiä, olisiko siellä useampi sininen linkki kuin, se jota jo käytin. Selatessani leksiaa alaspäin huomaan, että sen alaosassa on toinenkin sininen tekstikappale kuin se, jonka jo aiemmin luin. Mielessä käy pieni epätietoisuus siitä, olisiko tämä katkelma pitänyt lukea jo aiemmin tässä leksiassa vieraillessani, mutta hylkään ajatuksen heti

muistettuani, että sivunumerot eivät ole tässä tekstissä tärkeitä. Tyytyväisenä siihen, että löysin uutta sinistä tekstiä, päätän jatkaa lukemistani tästä.

Leksian 03 toisessa sinisessä tekstikatselmassa kerrotaan, että Melmothin perheessä mies ei olekaan se, joka puoliksi halvaantuneena istuu tuolissaan ja pujottelee televisiokanavalta toiselle. Melmothin perheessä Lorraine hallitsee kaukosäädintä. Teksti kuvaa television katsomista elävästi ja eläytyvästi. Paitsi että se kertoo, mitä Lorraine kulloinkin televisiosta katsoo, se kertoo myös, mitä hän ajattelee. Kanavapujottelua kuvataan luettelemalla, mitä milläkin kanavalla näkyy: lukijan tunne on hyvin lähellä sitä, mikä oikeastakin kanavapujottelusta tulee (varsinkin, jos kaukosäädin on jollain toisella, ja itse vain katselee): hajanainen ja keskittymätön:

The Secretary of Commerce condemns Japanese trade barriers. Car loan rates may never be low again. Swimsuit models with silicone chests star in lifeguard drama. Rolling highway reflected in country singer's dark shades seen through tour bus window: Hon-ey... Robert Urich feeds his dog all meat by products. Leno welcomes Dr. Ruth. - - Paying no attention, Lorraine wonders about a rose bush that needs pruning, a birthday card for her sister, a possible bug in some Java code. It's late, she thinks, but there are a dozen things she could be doing now instead of zoning out with the tube.

Sinisen tekstin vierellä kulkee kapeana nauhana "dokumentti", jossa puhutaan siitä, kuinka teollinen vallankumous muuttaa ihmisen ympäristöä ja elämäntapoja ja että pikkuhiljaa ihminen itsekin alkaa muuttua. Periaatteessahan "dokumenttien" pitäisi muodostaa omat kokoelmansa, eikä esipuheessa ainakaan ole sanottu, että niillä olisi jokin yhteys "kertomuksiin", joiden reunamilla ne kiemurtelevat. On kuitenkin vaikea uskoa, että juuri ihmisten elämäntapojen muuttumisesta kertovaa "dokumenttia" ei olisi tarkoituksellisesti laitettu Lorraineen tv-narkomaniaan havainnollistavan tekstin viereen. Yhteyden huomaaminen saa epäilemään, että kaikkien tekstien välillä on jonkinlainen temaattinen yhdistävä tekijä, mutta sellaista ei tunnu löytyvän; muiden "kertomusten" aiheet tuntuvat kaikki olevan kovin kaukana toisistaan.

Tässä tekstissä on onneksi jälleen sininen linkki. Näpäytän sitä, mutta se johtaa jälleen leksian 06 siniseen tekstiin, jonka olen jo lukenut ja jossa ei ole edelleenkään yhtään sinistä linkkiä, josta jatkaa. Turhauttaa olla taas samassa umpikujassa, ja päätän lopettaa lukemisen tähän. Epäselväksi jää, kuinka minun olisi pitänyt toimia, että olisin saanut luettavakseni myös tarinan jatkoa: luin leksioista vain

sinisen tekstin ja valitsin sinisiä linkkejä, mutta jouduin silti umpikujaan. Oliko samaan umpikujaan joutuminen vielä toiseenkin kertaan sitä, mitä Moulthrop ja Cohen tarkoittivat sanoessaan *COTV*:n lukemisen olevan kuin vuorikiipeilyä? *COTV*:tä aiemminkin lukeneena tiedän lukeneeni vain pienen osan koko tarinasta. Vaikka lineaarisen tarinan hahmottaminen sinisestä tekstistä on tekstin sirpaleisesta rakenteesta huolimatta mahdollista, en silti allekirjoita väitettä, että itse tekstin lukeminen olisi kovin lineaarista.

Brian McHale on tutkinut postmodernien kirjojen ontologiaa, eli tekstien olemisen tapaa, ja erityisesti niiden konkreettisia rakenteita. Hän lähtee liikkeelle ingardenilaisesta väitteestä, että materiaallinen kirja muodostaa tekstille jonkinlaisen ontologisen pohjan. McHalen mukaan *COTV*:n kaltaisissa epätavanmukaisesti asetelluissa teksteissä lukijan keskittyminen itse tarinaan keskeytyy koko ajan, kun tulemme kiinnittäneeksi huomiota erivärisiin teksteihin, sekavaan typografiaan ja käsittämättömään kuvitukseen. *COTV*:n lukeminen tosiaan keskeytyy tämän tästä, kun lukijan on etsittävä tekstistä oikeanvärisiä linkkejä tai linkkejä ylipäättään, eikä aina ole edes selvää, minne mikäkin linkki tarkoittaa lukijan viedä. Sivujen latautumistakin täytyy yleensä hetken verran odottaa.

Eräs *COTV*:n "dokumentti" sanoo:

No interruptions. Reading should be a seamless and uninterrupted experience. Its choices proceed from the expression of possibilities as a narrative medium, and depend upon the complicity of the reader in the creation of a narrative. Reading is a design enacted.

McHale on tarkastellut myös hypertekstille ominaista katkonaisuutta. Hän puhuu kilpailevien todellisuuksien taistelusta, kun tekstissä on monia lukijan huomiosta kilpailevia piirteitä, jotka vaativat lukijaa improvisoimaan järjestyksen, jossa hän lukee. (McHale 1987, 180.) *COTV*:ssa näitä kilpailevia todellisuuksia useiden tarinoiden lisäksi ovat myös kuvat.

Typografinen katkonaisuus ei ole juurikaan tyypillistä perinteiselle kirjan muotoon tuotetulle kirjallisuudelle joitain 1900-luvun postmodernistisia kokeiluja lukuunottamatta. Romaanin lukija pääsee uppoutumaan teoksen maailmaan huomattavasti hypertekstin lukijaa paremmin. Lukemisen järjestykseen ei tarvitse kiinnittää huomiota erikseen, sen kun lukee peräkkäin olevia lauseita peräkkäisiltä sivuilta. Katkokset ja keskeytykset hypertekstin luennassa aiheuttavat sen, että lukija

tiedostaa koko ajan omat toimintonsa tekstin äärellä. Lukija ei siis pääse eläytymään tekstiin yhtä helposti, kun huomiota täytyy hajauttaa myös kerronnan edistymiseen.

3.4 Lukija *The Color of Televisionin* labyrintissa

Juonen "loppu" on *COTV*:ssä, kuten useissa muissakin hypertekstifiktioissa, suhteellinen käsite. Koko teoksessa ei lukija aikansa luettuaan saavuta mitään erillistä "viimeistä" leksiaa, vaan aina on linkkejä, joista jatkaa. Käytännössä esimerkiksi viininpunaisia tekstikatkelmia on tietenkin rajallinen määrä, ja kun teosta on lukenut aikansa, saavuttaa pisteen, jolloin huomaa, ettei uusia leksioita ei enää tule eteen. Mitään varmuutta lukija ei kuitenkaan saa siitä, ettei mitään uutta luettavaa ole, on vain tunne, että kaikki leksiat ja niiden väliset yhteydet on koluttu. Lukija vain lukee teosta seurailemalla haluamiaan juonenkäännteitä, ja teos on luettu, kun lukijasta tuntuu siltä.

Linkit eivät siis aina johda uusiin leksioihin, vaan saattavat palauttaa lukijan jo aiemmin luettuun. Jo luetun leksian latautuminen näytölle voi aiheuttaa lukijalle paikallaanpolkemisen tunteen. Jill Walkerin hyperteksti-konferenssiesitelmä "Piecing together and tearing apart: finding a story in *Afternoon*" kutsuu jo luettuun palaamista *niezscheläiseksi toistoksi*. Vaikka tekstipala onkin sanasta sanaan sama kuin edellisellä lukemiskerralla, voidaan sitä oikeastaan nimittää uudeksi luennaksi, koska se on nyt uusissa yhteyksissä. Walkerin mukaan jo luetusta tekstistä on mahdollista tehdä uudenlaisia tulkintoja, kun teksti suhteutetaan uusiin yhteyksiinsä. (Walker 1999, kappale "Nietzschean repetition?") Tämä toisto epäilemättä tympäännyttää lukijaa, jonka tarkoituksena on saada lisätietoa teoksen tapahtumista eikä kerrata jo luettua. Toisaalta toiston voidaan katsoa auttavan lukijaa juuri siinä mielessä, että sen avulla voidaan saada uutta näkökulmaa teoksen tapahtumiin.

COTV alkaa aina samalla leksiällä. Tietokoneen näytön yläreunassa näkyvässä sivun URL-osoitekentässä¹² on leksian tarkka internetosoite: www.raven.ubalt.edu/features/media_ecology/lab/96/cotv/cotv01. Se on muuten sama kuin (lähdeluettelossakin oleva) kansisivun osoite, mutta sen perässä on sivun oma

¹² URL = Uniform Resource Locator

tunnus: [cotv01]¹³. Yleisesti ottaen mitä enemmän oikealle osoitteessa siirrytään, sitä yksityiskohtaisempaa tietoa internetsivun sijainnista tietoverkossa saadaan. Alkupää osoitteesta määräytyy sen mukaan, mitä kautta sivujen tekijä on tietoverkkoon kytketty¹⁴, esimerkiosoitteessa 'ubalt' tulee sanoista University of Baltimore, 'edu' taas tulee sanasta education ja on yleinen pääte koulujen ja oppilaitosten URL-osoitteissa Suomessakin.

Internetsivun tekijä voi itse määritellä osoitteen loppuosan. *COTV*:n ensimmäisen leksian osoitteen lopusta voidaan huomata, että *COTV*:n tekijät eivät ole perinteiseen tapaan antaneet jokaiselle teoksen leksialle omaa nimeä (kuten tavallista), joka esimerkiksi kertoisi jotain sen sisällöstä, vaan he ovat *numeroineet* leksiat. Jokaisella lukukerralla ensimmäisenä avautuvan sivun osoitteen lopussa on teksti /cotv01, muiden *COTV*:n leksioiden URL-osoitteet ovat muuten samanlaisia kuin ensimmäisen sivun osoite, mutta joka sivulla on oma numeronsa, jonka Moulthrop ja Cohen ovat sille tekovaiheessa antaneet. Kun lukija siirtyy valitsemaansa linkkiä pitkin seuraavaan leksiaan, näyttää osoitekenttä koko ajan, minkä numeroisella sivulla ollaan.

Mikä tarkoitus sivujen numeroimisella sitten tekijöiden mielestä onkin, saattaa numerojen näkyminen vaikuttaa siihen, missä järjestyksessä lukija pyrkii tekstiä lukemaan. Kun ensimmäiseltä sivulta esimerkiksi näpäyttää ensimmäistä mahdollista linkkiä, joka on sininen kolmio, joutuu leksiaan 03. Tämä saattaa ärsyttää sivuja numerojärjestyksessä lukemaan tottunutta lukijaa niin paljon, että hän käyttää internetselaimen takaporttia, *back*-toimintoa. Tätä kautta lukija pääsee takaisin leksiaan, josta äsken lähti, ja voi käydä vaikka kaikki siinä olevat linkit läpi löytääkseen linkin, josta pääsisi leksiaan 02.

Tietysti lukija voi siirtää hiiren cursorin suoraan internetselaimen osoitekenttään, muokata osoitetta itse vaihtamalla leksian numeron haluamukseen ja painaa Enteriä, mikä on kaikkein yksinkertaisin tapa edetä sivuja numerojärjestyksessä. Tehdessään näin lukija pyrkii lukemaan hypertekstiä perinteisellä tavalla ja unohtaa, että leksiat liittyvät toisiinsa linkein, eikä lineaarisin mahdollinen järjestys ole sivunnumeroittainen. Toisaalta, ehkä numerojärjestys on

¹³ Hakasulkeet eivät kuulu osoitteeseen, vaan olen käyttänyt niitä erottamaan osoitteesta irrotettua osaa.

¹⁴ Esimerkiksi kaikki Jyväskylän yliopiston Internetsivujen osoite alkaa: www.jyu.fi - - ; *www* viittaa *World Wide Web*iin, siis koko tietoverkkoon, *jyu* on lyhenne *jyväskylä university*stä, *fi* sanasta Finland.

osoitus järjestyksestä, jossa sivut on *tehty* (tätä on mahdotonta spekuloida), ja palvelee merkityksen muodostamista pyrkimällä hahmottamaan teoksen tekijöiden ajatuskulkua.

Se, että internet-selain näyttää *COTV*:n sivunnumerot, herättää kysymyksen siitä, missä teoksen rajat menevät. Kuuluuko selain osaksi teosta ja onko sivut numeroitu siksi, että sivut on selainta käyttäen mahdollista lukea järjestyksessä? Jos ajatellaan Aarsethin näkemyksen mukaista tekstin synnyttävää konetta, *COTV*:n sivujen numeroiden näkyminen internet-selaimen osoitekentässä ei ole osa teosta, mutta kuitenkin osa tekstiä. Aarsetin tekstikoneessa teksti koostuu luettavien merkkien (itse teksti), median (tietokone; internet-selain osoitekenttineen) ja lukijan yhteisvaikutuksessa. Näin ajateltuna teoksen ja internet-selaimen rajat ovat siis selvät, vaikka molemmilla on oma osuutensa tekstin rakentumisessa.

COTV:n leksioissa liikkuminen osoitekenttää muokkaamalla ei ole tarkoituksenmukaista eikä reilua hypertekstin rakennetta kohtaan — lukemistapahan jättää kokonaan huomiotta hypertekstirakenteen olennaisen osan, linkit. Tällaisen lukemisen voidaan ajatella olevan tavallaan fuskaamista, eivätkä *COTV*:n tekijät varmastikaan tarkoittaneet tekstin lukemista oiottavan tällä tavalla.

COTC:n lukijan on hankala keskittyä yhteen asiaan kerrallaan: vaikka seuraisikin vain yhtä "kertomusta", myös muut kolme ovat koko ajan läsnä. Muu kuin oikean värinen teksti hajaannuttaa lukijan huomiota. Lisäksi ovat "dokumentit", jotka sijaitsevat yleensä kertomusten reunoilla, ja ne häiritsevät kertomusta lukevaa lukijaa vielä enemmän. Vasemmalta oikealle liikkuva katse ei voi välttää lukemasta vahingossa ainakin muutamia viereisen tekstin sanoja.¹⁵

Asiatyyliset dokumentit tuntuvat jo tyyliänsäkin puolesta kaunokirjalliseen maailmaan kuulumattomilta. Niitä pitää helposti kirjailijoiden tekeminä, tekstiin liittyvinä huomioilta tai tekstin herättämiltä ajatuksilta — ikään kuin kirjailijan tekemiltä muistiinpanoilta — joita ei oikeastaan ole tarkoitettu lukijan silmille, mutta jotka ovat unohtuneet sivun reunoille.

"Dokumentit" tuntuvat usein viitteellisesti liittyvän kertomukseen, jonka yhteydessä ne ovat, vaikeivat Moulthrop ja Cohen vihjaakaan mitään tällaisesta

¹⁵ Tekstin asettelemista muuten kuin totutulla tavalla (tasareunaiseksi laatikoksi sivulle) on kokeiltu aiemmin postmodernissa painetussa kirjallisuudessa, ks. esim. Raymond Federmanin *Take It or Leave It*.

yhteydestä. "Dokumentit" kommentoivat, kyseenalaistavat tai jatkavat kertomuksen ajatuksia. Ne siis ikään kuin keskustelevat kertomusten kanssa (saamatta kertomuksilta vastauksia kysymyksiinsä). Seuraava esimerkki on sinisestä tekstistä *COTV*:n leksiassa 8. "Kertomuksessa" Harry Melmoth katsoo väkivaltaista elokuvaa televisiosta:

Harry lays aside his paper and shifts to get a better view. His face falls into a thick scowl, but he watches without blinking. "Kids could see this", he mutters.

Tekstikatkelman oikealla puolella kiemurtelee kapeana nauhana "dokumentti", joka sanoo:

You are terrified of your children, since they are natives in a world where you will always be immigrants. Because you fear them, you entrust your bureaucracies with parental responsibilities.

"Dokumentit" paitsi keskeyttävät lukemisen, ne myös puhuttelevat lukijaa teoksen fiktiivisen maailman ulkopuolella ainakin kahdella eri tavalla: ensinnäkin ne kyseenalaistavat kysymyksillään lukijan suhteen kerronnan rakenteisiin ja toiseksi ne kommentoivat tekstin kehittymistä vetämällä kirjailijoiden omat ajatukset ja mahdolliset intertekstuaaliset yhteydet päivänvaloon. Lukija etäännyy "dokumenttien" myötä tarkastelemaan kertomusten maailmaa ja tapahtumia.

"Dokumentit" vähentävät selvästi *COTV*:n viihteellisyyttä; ne eivät anna lukijan pelkästään seurata "kertomusten" tapahtumia, vaan kiinnittävät huomion asiaan liittyviin ilmiöihin ja niiden vaikutuksiin jokapäiväiseen elämään. Jos lukija kiinnostuu tekstipalojen välisestä keskustelusta, saattaa hän hyvinkin osallistua siihen ajatuksissaan. Osallistuessaan keskusteluun lukija joutuu katsomaan teosta uusin silmin, tietoisempana sen olemuksesta.

Myös kuvat irrottavat lukijan huomiota itse tekstistä, *COTV*:n kuvat ovat tekstipalojen keskellä, vierellä tai lopussa. Osa kuvista herättää assosiaatioita samassa yhteydessä olevaan tekstikatkelmaan, ja ne joko luovat mielikuvan tilanteen tunnelmasta tai antavat jonkun tapahtumiin tai henkilön persoonaan liittyvää informaatiota. Kun esimerkiksi sinisen "kertomuksen" televisionarkomaani Lorraine avaa tarinan alussa television, on kuvituksena viemärin kansi. Kuvan ja tekstin yhteys on epäsuora, mutta television avaaminen assosioituu kuvan vuoksi helposti hukkaan heitetyn ajaksi. Juuri tällainen epäsuora yhteys kuvan ja tekstin välillä aiheuttaa sen, että kuvat tuntuvat kommentoivan tekstiä. Kaikki *COTV*:n kuvat eivät kuitenkaan ole

näin epäsuoria, vaan osa niistä havainnollistaa tilannetta perinteisellä tavalla. Esimerkiksi viininpunaisen tekstin Saulin vaihtaessa naiselle tulta leimuavia silmiä, on tekstin tuntumassa useita kuvia lieskoista ja yksi roihua sammuttavasta palomiehestä.

Enemmän kuin kaunokirjallista tekstiä, *COTV* muistuttaa *peiliä*, jota lukija pelaa, Aarseth nimittääkin kybertekstejä "pelimaailmaksi" ja "maailmapeliksi" (Aarseth 1997, 14): tekstissä on sääntöjä, jotka lukijan täytyy ensinnäkin itse selvittää kyetäkseen sukkuloimaan sivuilla järkevästi. Jos jalkapallokentällä on pelaaja, joka ei tiedä, että tarkoitus on yrittää saada pallo vastustajan päässä olevaan maaliin, hänen roolinsa pelissä ei ole tarkoituksenmukainen. Samaten sellainen *COTV*:n lukija, joka esimerkiksi pitää tekstin osien erilaisia värejä yhden tekevinä, on merkityksen muodostumisen kannalta hieman hakoteillä.

Ted Nelson on sanonut:

Imitating paper on a computer screen - - as almost all consumer-applications presently do - - is like tearing the wings off a 747 and using it as a bus on a highway.¹⁶

Ensimmäiset hypertekstiromaani kieltämättä muistuttivat näytölle siirrettyjä kirjoja, niin samankaltaisilta ne näyttivät. *The Colour of Televisionia* voi helposti verrata television katsomiseen. Eri juonet ovat kuin eri kanavia, joiden välillä lukija/katsoja jatkuvasti liikkuu. En sitten tiedä, mitä ajastamme kertoo se, että kirjallinen teos omaksuu piirteitä televisiolta

3.5 *The Color of Television* Aarsethin typologiassa

Aarsethin typologiaa esittelevässä kappaleessa esittelin Aarsethin luomat käsitteet: tekstonit ja skriptonit, joita tarvitaan, kun ryhdytään tarkastelemaan tekstin koneistoa. Tekstonilla Aarseth tarkoittaa tekstin yhtä osaa tai rakennuspalaa, jollainen hypertekstien tapauksessa on esimerkiksi leksiä. Skriptonit ovat tekstonien mahdollisia yhdistelmiä. (Aarseth 1997, 62.) Seuraavassa käytän näitä Aarsethin

¹⁶ Viitettä tähän toteamukseen on Nelsonin itsensäkin mukaan hankala antaa, sillä hän käyttää lausahdustaan puheissaan usein esimerkkinä.

käsitteitä ja yritän määritellä *COTV*:n kuuluvaksi johonkin hänen typologiansa 576 genreasemasta.

1. Dynamiikka

Koska *COTV*:n skriptonien määrä ja sisältö eivät vaihtele, eli samasta linkistä tulee aina esiin sama leksia, teksti on staattinen. *COTV*:tä voisi helposti erehtyä pitämään tekstonien sisäisesti dynaamisenakin, koska sen leksioita voi lukea eri järjestyksissä. Kuitenkin teksti on tästä huolimatta dynamiikaltaan staattinen, kunnes tapahtuu muutoksia leksioiden määrässä ja sisällössä — näin käy esimerkiksi toisessa Moulthropin hypertekstiromaanissa *Reagan Libraryssa*, jossa samaan leksiaan palaaminen tuo näkyville enemmän tekstiä kuin edellisellä kerralla.

COTV:n yksittäisissä leksioissa ei siis tapahdu mitään muutoksia sitä mukaa, kun lukija valitsee linkkejä, eivätkä joitain tiettyjä juonenkäänteitä sisältävät leksiat siirry lukijan ulottumattomiin, vaikka tämä tekisi millaisia valintoja tahansa. Linkit ovat myös pysyviä, eivätkä katoa sen jälkeen, kun niitä on käytetty, kuten joissain hyperteksteissä. Lukijan ulottuvilla olevien leksioiden lukumäärä on siis alusta loppuun sama (26), ja ne kaikki ovat jokaisella lukukerralla samalla tavalla tavoitettavissa.

2. Määräytyneisyys

Tämä muuttuja koskee tekstin muuntuvuuden luonnetta. *COTV*:n linkit ovat jokaisella lukukerralla samanlaisia ja ankkuroituneet aina samoihin leksioihin eli tekstin rakenne on siten stabiili (aina samanlainen), hahmottuu *COTV* epäilemättä ennakoitavaksi tekstiksi. Määräytyneisyytensä puolesta *COTV* siis muistuttaa paljolti painettua tekstiä; teksti näyttäytyy jokaisella lukemiskerralla samanlaisena.

3. Aika

COTV:n aika on lukijalähtöinen, eli teksti vaatii lukijan osallistumista aktivoituakseen eikä vieri omaa tahtiaan näytöllä. Lukijan on valittava linkki päästäkseen jatkamaan lukemista aivan kuten painetun kirjan lukijan on käännettävä itse sivua halutessaan saada lisää tekstiä silmiensä eteen.

4. Perspektiivi

Koska *COTV*:n lukija ei voi millään tavalla vaikuttaa siihen, mitä teoksen henkilöhahmoille teoksessa tapahtuu, tekstin perspektiivin voidaan sanoa olevan ulkopuolinen. Lukijalla ei ole painetun kirjan lukijaa enemmän valtaa puuttua teoksen tapahtumiin tai muuttaa juonen kulkua, vaan lähinnä hän on katselijan roolissa.

Aarsethin määritelmässä olennaista on nimenomaan se, joutuuko käyttäjä ottamaan strategisen vastuun henkilöahmostaan vai ei, eli tässä mielessä *COTV* on perspektiiviltään kiistattomasti ulkopuolinen. Muuttujan sama arvo on kiistaton, mutta sen ulkopuolella voidaan lukijan osallisuutta tapahtumien kulkuun kuitenkin tarkastella näsäviisaasti: onhan lukematta jättäminen tekstin tapahtumien kulkuun puuttumista. Koska *COTV*:n lukija päättää itse, mikä on viimeinen leksia eli milloin verkkomaisesti rakentunut teksti hänen lukemanaan "loppuu", joitain juonien käänteitä saattaa jäädä kokonaan lukematta.

Koska *COTV* on teoriassa päättymätön teksti, on hankala sanoa, milloin sen lukija on keskeyttänyt tekstin lukemisen (aivan kuten painetun kirjan lukemisen voi keskeyttää heti alkuunsa ja olla vaikka koskaan lukematta loppuun) ja milloin hän on lukenut tekstin "loppuun". "Loppuminen" lienee *COTV*:n tapauksessa yhtä kuin lukijan tuleminen siihen tunteeseen, että tekstillä ei ole enää mitään annettavaa. Entä jos lukija tulee tähän tunteeseen luettuaan vasta kolmasosan kaikista mahdollisista leksioista ja lopettaa lukemisen? Tällöin hänen ei voida sanoa keskeyttäneen lukemista, mutta koska *COTV*:n kaikkien neljän "kertomuksen" ulkopuolelle jää tässä tapauksessa paljon potentiaalisia tapahtumia, eikö lukijalla tällöin ole vaikutusta siihen, mitä teoksen henkilöiden maailmassa tapahtuu — tai tarkennettuna: mitä heille jää tapahtumatta? Kuitenkin sen valinta, lukeeko jonkin kohdan vai ei, tapahtuu tekstimaailman ulkopuolella, eli se ei ole strateginen rooli tekstin maailmassa.

5. Saatavuus

Jos teosta lukee niin, kuin sitä on tarkoitettu luettavan, eli seuraamalla linkkejä, *COTV* on saatavuudeltaan rajoitettu. Kussakin leksiassa lukijalla on niin monta mahdollista seuraavaa leksiaa kuin siinä on linkkejä. Muihin leksioihin lukija voi päästä vain ennalta määrättyjä reittejä pitkin, ehkä useidenkin linkkien kautta. Toisaalta se seikka, että *COTV*:n URL-osoitekentässä näkyvät teoksen leksioiden numerot, tekee *COTV*:stä yhtä rajoittamattoman kuin painettu kirja on — lukijahan voi siirtyä milloin

tahansa juuri sille sivulle kuin haluaa välittämättä lainkaan siitä, mihin leksiään mikäkin linkki on ankkuroitunut. Koska 'rajoitettu' ja 'rajoittamaton' ovat toistensa vastakohtia, ei *COTV* voi samanaikaisesti saada molempia arvoja — muutenhan se kuuluisi kahteen eri genreasemaan, mitä Aarseth ei missään vaiheessa esittele yhtenä mahdollisuutena. Kuitenkin, lukija voi yhden lukukerran aikana lukea teosta sekä seurailemalla linkkejä että välillä siirtyä leksiasta toiseen muokkaamalla selaimen osoitekenttää.

6. Linkitys

COTV on linkitykseltään avoin: kaikki linkit ovat siis kaiken aikaa näkyvillä, eikä osa muutu näkyviksi esimerkiksi sitten, kun joku toinen osa tekstiä on ensin luettu. Teosta voidaan kuitenkin lukea myös täysin linkittömästi, kun kirjoitetaan halutun leksian numero suoraan URL-osoitekenttään. Typologian kannalta tästä ei aiheudu kuitenkaan mitään ongelmaa, koska jos teoksessa on tavallisia linkkejä, se on avoin linkitykseltään.

7. Käyttötapa

Kaikissa teksteissä käyttäjällä on sisäänrakennettuna tulkinnallinen funktio, *COTV* saa vielä lisäfunktion luotaava. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että lukija saa itse valita linkkejä, toisin sanoen luovia tekstiverkossa haluamaansa reittiä. Jos lukijan mahdollisuus kulkea URL-osoitekenttää manipuloimalla otetaan huomioon, on lukijalla silloin kaksi erilaista tapaa luodata tekstiä. Nämä kaksi luotaamisen tapaa voivat tietenkin yhdistyä samalla lukukerralla, jos lukija välillä siirtyy leksiasta toiseen valitsemalla linkkejä ja välillä muokkaamalla internetselaimen osoitekenttää edetäkseen tekstissä.

Yhteenvetona *COTV*:n sijoittamisesta Aarsethin typologiseen malliin voidaan todeta teoksen olevan tekstonien sisäisesti dynaaminen, määräytyneisyydeltään ennakoitava, ajallisesti lukijalähtöinen, perspektiiviltään jostain henkilökohtaisen ja ulkopuolisen väliltä, saatavuudeltaan joko rajoittamaton tai rajoitettu, linkitykseltään avoin ja käyttötavaltaan tulkitsevan lisäksi joko luotaava tai muokkaava.

Tällainen vaihtoehtoisuus joidenkin muuttujien saamissa arvoissa todistaa sen, mitä Koskimaa ja Eskelinen ovat jo aiemmin huomanneetkin, eli että Aarseth ei ole

typologiassaan ottanut lainkaan huomioon väliaikaisuuden näkökulmaa (ks. esim. Koskimaa 2000, 43 ja Eskelinen 1999, 359). Jotkut muuttujat saavat useita arvoja samassa tekstissä saman lukukerran aikana, mikä aiheuttaa hämmennystä silloin, kun yrittää määritellä tekstin johonkin 576 genreasemasta.

Eskelinen on perehtynyt kybertekstikerronnan aikasysteemeihin, ja hän esittelee kymmenen aikaan liittyvää muuttujaa¹⁷, joita Aarseth ei omassa typologiassaan ole huomionnut lainkaan, vaikka erilaiset ajalliset muutokset ovat kyberteksteille mahdollisia. Yksi Eskelisen muuttujista on hybridiys; hybridi teksti voi yhtä aikaa kuulua useampaan kuin yhteen Aarsethin genreasemista. (Eskelinen 1999, 359). Saatavuutensa, linkityksensä ja käyttötapsansa suhteen *COTV* saa Eskelisen typologiassa arvon *simultaanihybridi*, koska siinä erilaiset genreasemat ovat samanaikaisesti olemassa ja tarjolla.

4. KIRJALLISUUS MURROKSESSA

4.1 Kulttuurin murros

Elämme myöhäismodernia aikaa, jolle modernin tavoin on leimallista usko kehitykseen ja globaalistuminen; historiaan tämä aika tulee jäämään digitaalistumisen aikana. Digitaaliset tallenteet ovat olemassa bittimuodossa, mikä mahdollistaa niiden nopean siirtämisen ja käsittelemisen. Bittejä on helppo muunnella, eli ne voidaan esittää monessa eri muodossa — tietokoneelta voi katsella elokuvia tai kuunnella musiikkia, Internetiinkin voi päästä television kautta ja matkapuhelimella voi maksaa pysäköintimaksun tai vaikka tarkastaa pankkitilin saldon. Selkeimmin digitaalisuus näkyy mediassa, ja vanhojen kommunikaatiomuotojen yhdistelemisen lisäksi uusia tulee koko ajan lisää.

Erilaisia digitaalisuuden muotoja alkaakin olla pilvin pimein, toisaalta sillä ei ole käytännössä suurta merkitystä — kaikki muodot voivat kuitenkin toimia samassa verkossa. Digitaalistuminen siis toisaalta eriyttää kulttuuriamme mahdollistamalla niin useita informaation muotoja, toisaalta yhdistää, koska kaikki voivat kuitenkin toimia samassa verkossa. Tietoyhteiskunta yhdenmukaistaa kulttuuriamme

¹⁷ Eskelisen muuttujat koskevat kerronta-aikaa, kertomuksen aikaa, tekstin aikaa (tekstin olemassaoloaika) ja lukemisen aikaa (kuinka kauan tai kuinka usein lukijalla on pääsy teokseen tai johonkin sen osaan).

maailmanlaajuisesti, joskin digitalisoituminen on maantieteellisesti keskittyntä. Todellisuuskuvamme muodostuu yhä enemmän medioiden kautta.

Kirjallisuuden kannalta ajatellen digitaalustumisella on vaikutusta kaunokirjallisuuden tuotantoon ja jakeluun. Kaunokirjalliset teokset ainakin tallennetaan digitaaliseen muotoon, osa jopa tuotetaan siihen suoraan. Internetin kirjakaupoissa myydään paitsi perinteisiä kirjoja, myös ainoastaan digitaalisessa muodossa julkaistavia teoksia. Bittimuodossa ostettava kirja ladataan verkosta suoraan lukijan tietokoneelle, ja lukija voi lukea teosta joko näytöltä tai halutessaan tulostaa sen paperinippuversioksi. Tähän mennessä suurinta verkkokirjoihin liittyvää mediajulkisuutta on saanut osakseen Stephen King, jonka vuoden 2000 maaliskuussa ilmestynyt teos *Riding the Bullet* ilmestyi ainoastaan verkossa. Teoksen ilmestyttyä verkkoon sitä myytiin muorokaudessa enemmän kuin mitään hänen aiemmista kirjoistaan samassa ajassa, ja samanlaista suosiota odotettiin hänen uudelle verkkoromaanilleen *The Plant*, joskaan se ei menestynyt niin hyvin kuin Kingin edellinen teos. Internet ei kuitenkaan ole pelkkä jakelukanava, se myös mahdollistaa kirjallisuudelle uusia, itseensä sidottuja ilmaisutapoja, jollainen esimerkiksi hyperteksti on.

Kingin *Riding the Bullet* ja *The Plant* on julkaistu digitaalisessa muodossa, mutta teokset noudattavat painetun kirjan estetiikkaa eivätkä käytä bittimuodon tarjoamia mahdollisuuksia hyväkseen: teoksiin olisi ollut helppo lisätä esimerkiksi kuvaa, ääntä, videonpätkiä tai tehdä juonesta monihaarainen hypertekstirakennetta käyttäen. Kingin syy julkaista teoksensa verkossa onkin liittynyt enemmän tuotantoon kuin uusien ilmaisutapojen kokeiluun. Kirjan tuotantoketjusta jäävät kustantaja, paino ja kauppa kokonaan pois, ja kirjan tekijä voi jakaa tekstiään suoraan lukijoille kohtuulliseen hintaan.

Internetin mahdollisuuksien kokeilu alkaa pikkuhiljaa kiinnostaa muitakin kirjailijoita. Kotimaisena lippulaivana oli Markku Eskelinsen teos *Interface*, jolla on sekä painettu että digitaalinen olomuotonsa. *Interface* on kolmiosainen teos, mutta vain osat 1 ja 2 on painettu kirjana ja on kaikille lukijoille yhteinen, "julkinen osa" teosta. Kolmannesta osasta lukija voi muokata itselleen mieleisen version, tähän muokkausvaiheeseen myös kirjailija on sitoutunut osalliseksi. Käytännössä kolmas osa syntyy siten, että lukijat antavat kirjailijalle sähköpostitse ohjeita, joiden mukaan tämä tuottaa tekstiä. Lukijat voivat pyytää kirjailijaa esimerkiksi syventämään jotain tiettyä teemaa, kirjoittamaan jotain tiettyä tapahtumasarjaa selittävän lisäluvun tai

vaikka lisäämään tekstiin haluamansa henkilöhahmon. Muutokset koskevat vain kunkin lukijan omaa kappaletta, joten jokaisella lukijalla on mahdollisuus luoda teoksesta itselleen yksityinen ja henkilökohtainen versio, aivan uudenlainen uniikkikappale. Eskelisen kotisivuilla¹⁸ *Interfacea* kutsutaankin osuvasti täsmäfiktioksi.

Myös jännityskirjailija Ilkka Remes suunnittelee romaania, joka voidaan laajentaa digitaaliseksi teokseksi. Kyse ei ole Kingin tapaisesta pelkän verkkoversion julkaisemisesta, vaan kyseessä on painetussa muodossa julkaistavan teoksen juonelle rakentuva dramaturgia, johon on kirjoitettu mahdollisuus erilaisten vaihtoehtoisten juonipolkujen ja näkökulmien käyttöön. Verkkoversioon on rakennettu mahdollisuus päätyä painetun teoksen kanssa joko samaan tai eri lopputulokseen. Remes suunnittelee sijoittavansa verkkoversioon perustarinan lisäksi myös fakta-aineistoja ja erilaisia pelejä. Kokeilu on ainakin kotimaisissa puitteissa uusi, mutta saa varmasti käyttäjiä niistä painetun kirjan lukeneista, jotka eivät haluaisi päästää irti teoksen maailmasta. Onnistuessaan verkkoversio rohkaisee taatusti muitakin kirjailijoita kokeilemaan ja kehittämään vastaavia painetun kirjan oheistuotteista tai pelkästään digitaalisia tekstejä.

Eskelisen ja Remeksen kokeilut ovat selvästi lukutaidon laajenemisen tuotteita. Julkisten palvelujen siirtyminen verkkoon on muuttanut funktionaalista lukutaitoa suuntaan, jossa toiminta korostuu. Internet jäsentää asioita eri tavalla kuin perinteinen kirja, traditionaalisen lukutaidon ohella on osattava kuvien, äänten ja erilaisten merkkiyhdistelmien kieltä niin lukijana kuin kirjoittajanakin. Lukijan tai käyttäjän mahdollisuuksien lisääntymisen myötä informaatio ei enää ole yksisuuntaista, vaan me haluamme itse valita mitä, missä ja milloin, ja informaatiolla on paineita tähän suuntaan. Kirjallisuus ilmiönä heijastaa paitsi aiheillaan myös rakenteillaan ja esitystavallaan aikaansa, ja uudet kirjallisuuden muodot syntyvät lukijakuntansa tarpeisiin. Eskelinen on sanonut, että

Digitaalinen proosa sopii kaoottisten, epävakaiden, päällekkäisten ja samanaikaisten tapahtumasarjojen kuvaamiseen paljon paremmin kuin kansiin kanavoitu edeltäjänsä (Eskelinen 1997, 13).

¹⁸ URL: www.kolumbus.koti.fi/~mareske

Muutos tavassa kuvata ja käsitellä asioita osoittaa muutosta kulttuurisissa koodeissa, joihin tekstin "sisäisen" logiikan toiminta Barthesin mukaan perustuu (ks. esim. Barthes 1970, 190).

Kulttuurikoodien muutos ei näy ainoastaan kirjallisuudessa. Kun 50-luvulla kuluttajien tarpeet ja säännöt esimerkiksi kotitaloustavaroiden suhteen saneltiin ylhäältäpäin, kuluttaja määrittelee nyt itse, mitä tarvitsee ja mihin. Valinnan vapaus on ajallemme ominaista; käyttötavaroiden muotoilu tarjoaa sen käyttäjälle vaihtoehtoja, eikä ole tavatonta, että maljakkoa voidaan pitää paitsi astiana kukille, myös kannuna juomalle. Kuluttaja on viime kädessä itse tuotteen designer, joka viimeistelee tuotteen.

Kirjallisuustieteelle ominainen kulttuurintutkimus lähtee yhä voimakkaasti liikkeelle tekstin tutkimisesta. Tekstikeskeinen lähestymistapa ei kuitenkaan sellaisenaan tarjoa riittävästi jalansijaa kulttuurintutkimukselle, koska yhteyksistään laboratorio-olosuhteisiin irroitettu teksti ei voi antaa informaatioita historiallisista ja yhteiskunnallisista sidonnaisuuksistaan. Tutkimusalan laajentaminen tekstikeskeisestä lähestymistavasta kannattaa, koska sitä kautta kirjallisuustiede voi lisätä yhteiskunnallista relevanssiaan. Tarkastelemalla digitaalista kirjallisuutta ei ainoastaan ilmönä vaan myös tekstinä, kirjallisuudentutkimus voi samalla vahvistaa siteitään mediakulttuuriin.

Digitaalisesta kirjallisuudesta on kautta sen lyhyehkön historian ajan oltu kiinnostuneita, joskin sitä tarkastelleet kirjallisuudentutkijat ovat usein, varsinkin ennen Aarsethin pääteosta, pitäytyneet vallitsevissa teorioissa ja menetelmissä, jotka on laadittu hieman toisenlaisia tekstejä silmällä pitäen. Vanhat välineet eivät ole paras keino uudentyypisen materiaalin käsittelemiseen, koska ne eivät välttämättä pysty huomioimaan uuden materiaalin kaikkia ominaisuuksia.

Kirjallisuudentutkimus ei tätä nykyä hevillä tunnusta digitaalista kirjallisuutta osaksi kirjallisuuden kenttää. Perinteiselle kirjallisuudelle vierailta tuntuvien ominaispiirteidensä lisäksi kirjallisuudentutkimus karsastaa tietokonekirjallisuuden populaarisuutta: elitistisyys kirjallisuustieteen taustaideologiana vaikuttaa luonnollisesti myös tutkimuskohteisiin. Kaunokirjallisten hyper- ja kybertekstien myötä kirjallisuudentutkimuksen kohteiden suhteellisen selkeiden rajojen voidaankin sanoa alkaneen hämärtyä, ja näiden rajoja on tietysti syytä tarkistaa. Aarseth on huolestunut siitä, että kybertekstuaalisuuden myötä kirjallisuudentutkimuksen pohja ei

laajene, vaan kybertekstuaalisuuteen sovelletaan vanhoja kirjallisuudentutkimuksen metodeja eikä kehitetä omia.

4.2 Narratologia ja ergodinen kirjallisuus

Uusi teknologia avaa tarinankerronnalle aivan uusia mahdollisuuksia. Aarseth tekee kuitenkin jyrkän eron ergodisten ja narratiivisten tekstien välille. Hänen mukaansa ergodisten tekstien lukeminen vaatii muutakin kuin pelkkää sivujen kääntämistä, kun taas narratiivisen tekstin lukija on tekstin edessä voimaton. Aarseth vertaa narratiivisen tekstin lukijaa jalkapallopelein katsojaan — katsoja voi kyllä kommentoida peliä, arvailla sen lopputulosta ja spekuloida pelin etenemistä, mutta hän ei silti pysty vaikuttamaan peliin. Hypertekstin lukija sen sijaan saa pelaajan mielihyvää tekstiin vaikuttamisesta, hypertekstiromaaniin kuten *COTV*:n tapauksessa tekstiin vaikuttaminen on linkkien valitsemista. (Aarseth 1997, 4). Aarseth näkee ergodiset tekstit peleiksi, joissa ei ole kertomusta, vaikka ne joitain kerronnallisia elementtejä saattavatkin sisältää; lukija luo pelistä kokonaisuuden lähinnä omien toimintojensa kautta (Aarseth 1997, 5.)

Muiden muassa Koskimaa on kritisoinut narratiivisten ja ergodisten tekstien kuulumista kahteen toisistaan erilliseen kategoriaan. Hän lieventää Aarsethin jyrkkää jakoa sanomalla, että narratiivisuus voi esiintyä hypertekstinkin ominaisuutena, mutta emme silti saisi virheellisesti pitää hypertekstiä itsessään narratiivisena. Koskimaa jatkaa vielä sanomalla olevansa periaatteessa Aarsethin kanssa samaa mieltä, mutta että hän uskoo ergodisten ja narratiivisten tekstien väliin jäävän harmaan alueen, jossa niillä on erilaiset tasapainoasemat. (Koskimaa 2000, 34). Koskimaa kaipaa ergodisen kirjallisuuden tutkimiseen uusia välineitä ja ehdottaa, että narratologista analyysiä voisi paikallisesti käyttää niiden tutkimiseen (Koskimaa 2000, 45.)

Shlomith Rimmon-Kenan määrittelee narratiivisen tekstin tekstiksi, joka koostuu yhdestä tai useammasta tapahtumasta. Hän esittelee Genetteen pohjautuen kolme kertovan tekstin kriteeriä, jotka ovat *tarina*, *teksti* ja *kerronta*. Tarina on yhtä kuin tekstissä kerrotut tapahtumat kronologiseen järjestykseen palautettuna, teksti on puhuttu tai kirjoitettu diskurssi, joka kertoo tarinan. Kerronnalla tarkoitetaan tekstin sisäistä kerrontaa; se on ennemminkin kuvitteellinen kertoja, joka puhuu kuvitteelliselle yleisölle, kuin kirjailijan tuotosprosessi. (Rimmon-Kenan 1983, 9.)

Nämä kolme kertomakirjallisuuden elementtiä ovat toisiinsa nähden samanlaisessa suhteessa kuin Aarsethin tekstin koneiston kolme osatekijää (luettavat merkit, lukija ja media, josta luetaan), eli jokainen kolmesta aspektista on määriteltävissä vain kahden muun kautta.

Rimmon-Kenanin esittelemien kolmen kertomakirjallisuuden aspektin avulla voidaan siis esimerkiksi *COTV*:stä löytää narratiivisuutta. *COTV*:stä voi rekonstruoida yhtä monta kronologista *tarinaa* kuin siinä on eri värisiä *tekstejä*. *Kerronnasta* vastaa genetteläinen tekstin sisäinen ekstradiegeettinen kertoja, joka esiintyy kaikissa teksteissä samanlaisena. Tekevätkö nämä piirteet sitten *COTV*:stä kertomakirjallisuutta, kuten Rimmon-Kenaniin vedoten olisi perusteltua väittää, vai onko kyse pelkästään Koskimaan kuvaamista narratiivisista elementeistä, on hankala kysymys. *COTV* täyttää toki Rimmon-Kenanin kertovan tekstin vaatimukset, mutta toisaalta se taas sisältää piirteitä, jotka hankaloittavat sen kutsumista narratiiviseksi tekstiksi.

Yksi tällainen piirre, johon hypertextien narratiiviseksi kutsumista vastustavat teoretikot usein vetoavat, on se, että useilla kaunokirjallisilla hypertexteillä ei ole olemassa varsinaista loppua. Narratologit ovat yleensä pitäneet kerrontaa lineaarisena: sillä on selkeä alkupiste ja loppupiste, ja niiden välissä kulkee kerronta suoraviivaisesti. Hypertextiä on vastaavasti pidetty nonlineaarisenä, eli siinä ei ole suoraviivaista tarinaa eikä mitään yksittäistä kohtaa siinä voida yleensä pitää tarinan loppuna.

COTV on juuri tällainen "loputon" hypertexti: sen lukemista voi jatkaa niin pitkään kuin haluaa. Mitään konkreettista loppua ei saavuteta, jokaisella sivulla on linkkejä, joita näpäyttämällä pääsee siirtymään jonnekin eteenpäin. Fyysisesti *COTV*:ssä on tietenkin rajallinen määrä sivuja, eli käytännössä lukemistaan jatkava lukija saa luettavakseen sellaisia sivuja, jotka on aiemmin jo lukenut. Eihän *COTV*:n lukeminen kuitenkaan ole nonlineaarista, sillä vaikka suoraa janaa tarinan alusta sen tapahtumien kautta tarinan päätepisteeseen ei pystytäkään piirtämään, lukija pystyy kuitenkin lukemaan vain yhtä juonen haaraa ja yhtä sivua kerrallaan. Vaikka hypertextit ovat tekstuaalisen rakentumisen tasolla epälineaarisia ja sellaisina erilaisia kuin painetut tekstit, lukeminen on kuitenkin aina välttämättä lineaarista.

Täytyykö kertovilla teksteillä välttämättä ylipäätään olla loppu ollakseen kertova? Narratologisten teorioiden mukaan kyllä, mutta onhan meillä toisaalta televisiosarjoja kuten *Kauniit ja rohkeat*, joka tuntuu jatkuvan loputtomasti ilman että

mitään merkkejä "lopusta" on havaittavissa, ja silti sitä pidetään kerronnallisena tv-sarjana. Yksiselitteinen loppu ei ole tyypillinen hypertekstiromaaneille, mutta suuri osa niiden lukijoista odottaa implisiittisesti tulewansa jonkinlaiseen päätepisteeseen tai ainakin saavansa tietää, jos uusia luettavia sivuja ei enää ole. Tämä on luonnollisesti perinteisen kirjallisuuden vaikutusta.

Jane Yelloweels Douglas esittää, että vaikka kaunokirjallisen hypertekstissä ei koskaan tullakaan niin yksiselitteiseen loppuun kuin painetussa kirjassa, lukija ennakoi loppua hieman samalla tavalla kuin hän ennakoi teoksen tapahtumiakin lukiessaan. Tärkeintä Douglasin mukaan on se, että kokee tulleen loppuun tekstin lukemisessa. Tähän loppuun tulemme hänen mukaansa silloin, kun onnistumme yhdistämään kerronnallisia elementtejä mahdollisimman johdonmukaiseksi kokonaisuudeksi ja minimoimaan moniselitteisyydet. Hänen mukaansa *COTV:n* kaltaisten "loputtomien" tekstien lukemista Douglas pitää havainnollisena Douglasin pääväite kuitenkin on, että sekä perinteisen että hypertekstimuotoisen teoksen lukijalla on samantaiset tavoitteet. Hypertekstiromaania lukemalla voi hänen mukaansa havainnollistaa itselleen, mitä lopetukselta vaatii — riittääkö, että esimerkiksi tietää lukeneensa kaikki leksiät ja kaiken tekstin? (Douglas 1994, 184—185.)

Hypertekstin "loppuminen" on eräänlainen prosessi, johon lukija osallistuu. Toisin sanoen teos loppuu, kun lukija joko kyllästyy siihen tai romaani on sellaisessa pisteessä, johon on lukijan mielestä hyvä lopettaa. Tällainen lukijan määräämä loppu ei tunnu koskaan samantaiselta lopulta, kuin painetun romaanin viimeinen sivu. Lukijaa saattaa jäädä vaivaamaan epä tietoisuus siitä, olisiko päätös voinut olla toisenlainen ja jäikö kenties joitain tekstin osia kokonaan lukematta. Keskeiseksi kysymykseksi tässä kuitenkin nousee se, sulkeeko selkeän lopun puuttuminen hypertekstit pois narratologisen tutkimuksen piiristä. Jos ei, niin voidaanko sanoa olevan kahdenlaista narraatiota, loppujen kanssa ja ilman?

Narratologian ja ergodisen kirjallisuuden väliset suhteet on kiinnostanut muitakin tutkijoita. Markku Eskelinen on pyrkinyt risteyttämään aarsethiläisen kybertekstin ja klassisen narratologian (Chatman, Genette, Prince). Eskelisen lähtökohta vaikuttaa varsin tarkoituksenmukaiselta ja järkevältä; hänen tavoitteenaan on yrittää kartoittaa uusien kerronnan mahdollisuuksien kenttää sekä laajentamalla vanhoja jäsennyksiä että tuomalla mukaan joitain aivan uusia. (Eskelinen 1999, 355.) Eskelinen esittää Koskimaan tavoin, että kaikissa kyberteksteissä esiintyy kerronnallisia rakenteita, jotka ainakin johonkin rajaan saakka ovat jäsennehtävissä

narratologian avulla (Eskelinen 1999, 356.) Kybertekstin ja perinteisen narratiivisen tekstin suurimmaksi eroksi ja risteytetyn teorian suurimmaksi haasteeksi Eskelinen näkee, että kun perinteisessä tekstissä tapahtuvat muutokset liittyvät joko juonenkäänteisiin tai ovat tekstin temaattista kehittelyä, ei kyberteksti vaihtelee pelkästään tekstin tasolla, vaan muutos on perusta koko tekstisysteemille (Eskelinen 1999, 357.)

Ollakseen narratiivinen vaatii tarina yleensä jonkinlaisen ajallisen jatkumon. Olemme tottuneet siihen, että vaikka perinteisessä kirjallisuudessa tapahtumat eivät aina etene kronologisesti, on "todellinen" tapahtumajärjestys kuitenkin osoitettu selvästi. Romaanissa voi olla takaumia ja ennakoiteja, mutta ne on yleensä osoitettu erilaisilla aikaa jäsentävillä ilmauksilla, kuten "edellisenä päivänä" tai "siitä hänen mieleensä tulivat sotaa edeltäneet vuodet".

COTV:ssa ei ole samanlaisia vihjeitä siitä, miten mikäkin liittyy ajallisesti muihin tapahtumiin. Lukija saattaa esimerkiksi alkaa seurata jotain juonta sen keskivaiheilta, kunnes jossain vaiheessa jokin linkki viekin saman juonen alkuun. Lukija pyrkii kuitenkin implisiittisesti liittämään sen jatkoksi jo lukemalleen ja täyttää tekstikatkelmien aukkoja tähän tarkoitukseen sopivalla tavalla. Jossain vaiheessa lukija saattaa huomata "lukeneensa väärin", jolloin hänen tulkintansa eittämättä kääntyy pääläelleen. Hypertekstin tapahtumien sijoittaminen kronologiseen järjestykseen vaatii lukijaltaan enemmän päättelyä kuin sellainen teksti, jossa tapahtumien aikasuhteet on osoitettu. Mielestäni tähän päättelyyn kuitenkin tottuu, ja lukija osaa tekstiä eteenpäin lukiessaan automaattisesti ottaa huomioon ajassa siirtymisen ilmausten puuttumisen hahmotellessaan tapahtumien kronologisia suhteita.

Ajallisten ilmausten puuttuminen ei ole ainoastaan hypertekstille ominainen piirre, vaan myös painetussa kirjallisuudessa käytetty. Esimerkiksi Joni Skiftesvikin romaanissa *Yli tuulen ja sään* on varsinaiseen tarinaan upotettu takaumia päähenkilöiden elämästä, mutta kerronnassa niitä ei millään tavalla osoiteta takaumiksi. Kukaan tuskin silti väittää, että Skiftesvikin teos olisi jotain muuta kuin narratiivinen, vaan takaumien upottamistapaa pidetään epäilemättä kerronnallisena tyyliittelyinä. Ajan ilmausten puuttuminen on hypertekstirakenteen sanelema pakko, sillä lukijalla on monta mahdollista järjestystä lukea teksti, jolloin eri leksioiden ajalliset suhteet voivat vaihdella paljonkin.

Lukija saattaa, kuten olen aiemmin todennutkin, ajautua joihinkin leksioihin useita kertoja, jolloin hänen lukemaansa tekstiin tulee jo kerrotun toistoa. Toisto ei kuitenkaan ole pelkästään ergodiseen kirjallisuuteen liittyvä piirre, vaan myös tärkeä perinteisten narratiivisten tekstien piirre — tarinan kannalta sama tapahtuma saatetaan kertoa teoksessa useita kertoja, esimerkiksi eri henkilöiden näkökulmista tai jossain muussa eri valossa. Siinä missä painetun kirjan lukija lukee toistetut tapahtumat yhtä monta kertaa kuin ne on toistettu tekstissä, hypertekstin lukija saattaa lukea kerran kerrotun tapahtuman useita kertoja (tullessaan jo luettuun leksiaan) tai toisaalta lukea vain kerran sellaisen tapahtuman, joka tekstissä oikeasti on kuitenkin kerrottu useita kertoja (tapauksissa, joissa tiettyjen linkkien valitseminen sulkee kokonaan pääsyn joihinkin leksioihin).

Hypertekstiromaanin vaihtoehtoisia luentoja voidaan periaatteessa ajatella vaihtoehtoisiksi kertomuksiksi. Koskimaa ehdottaakin, että periaatteessa voisimme sanoa, että jokainen hypertekstin luenta on verrannollinen yhteen yksittäiseen kirjaan tai kertomukseen (Koskimaa 2000, 80). Näin ajatellen jokaista yksittäistä hypertekstiluentaa voitaisiin tutkia narratologian menetelmin. Tämä ei kuitenkaan ole niin yksinkertaista kuin näyttäisi: Koskimaa esittää väitteen, että linkkien vuoksi lukija saattaa lukea osia useista rinnakkaisista poluista toisistaan riippumattomassa järjestyksessä (Koskimaa 2000, 76.) Useisiin eri kokonaisuuksiin liittyvät palat eivät välttämättä siis muodosta mitään sidoksista kokonaisuutta, jossa olisi rimmonkenanilainen tarina.

Toisaalta myös perinteisessä romaanissa saattaa olla useampi kuin yksi tarina, ja yleensä onkin. Teoksissa on sivujuonia ja tarinaan liittymättömiä osia, takautumia, kirjan henkilöiden haaveita ja unia. Monitarinaisuus on varsin tyypillinen piirre edelleen myös televisiosarjoille. Perinteisen kirjan lukijan tai televisiosarjaa seuraavan henkilön ei kuitenkaan epäillä pyrkivän muodostamaan kaikesta lukemastaan tai näkemästään ainoastaan yhtä tarinaa, niinpä minun on helppo yhtyä Koskimaan näkemykseen, että myös hypertekstin lukija tajuaa enimmäkseen lukevansa useita kertomuksia samanaikaisesti (Koskimaa 2000, 77.)

Hypertekstin narratologiasta on mahdotonta sanoa vain yhtä totuutta, koska narratiivisten elementtien määrä vaihtelee teksteissä paljonkin. Yksi pääsääntö voidaan kuitenkin muodostaa Aarsethin väitteestä narratiivisten ja ergodisten tekstien kuulumisesta eri kategorioihin: mitä enemmän tekstissä on narratologisia elementtejä, sitä vähemmän siinä on ergodisia ja päinvastoin. Mitä enemmän teksti edistää tarinaa

kerronnan keinoilla, sitä vähemmän lukijalla on siihen vaikutusvaltaa ja sitä merkityksettömämpiä lukijan toiminnot ovat. Olen siis Koskimaan kanssa samaa mieltä siitä, että raja narratologisten ja ergodisten tekstien välillä ei ole selvä.

4.3 Hyperteksti ja kirjallisuuden vastaanoton tutkimus

Narratologisten aineiden lisäksi hypertekstikriitikot ovat etsineet hypertekstistä usein myös muita perinteisen kirjallisuuden piirteitä. Vaikka hyperteksti onkin jatkumossa perinteiseen kirjallisuuteen, ei se kuitenkaan välttämättä sovi vanhoihin kaavoihin sellaisenaan, ja pahimmillaan hypertekstin tutkiminen voi olla sen erilaisuutta ja leimallisimpia piirteitä ylenkatsovaa. Toisaalta perinteiset kirjallisuudentutkimuksen menetöt ja käsitteet näyttävät saavan aivan uusia merkityksiä, kun niitä käytetään kaunokirjallisen hypertekstin avaamiseen. Narratologian lisäksi hyperkirjallisuudella on nähty yhteys kirjallisuuden vastaanoton tutkimukseen, joskaan tätä yhteyttä ei ole tarkasteltu niin laajassa mittakaavassa kuin hypertekstin suhdetta narratologiaan.

Bolter on sanonut, että

When Stanley Fish and Wolfgang Iser argue that reader constitutes the text in the act of reading, they are describing hypertext. When the deconstructionists emphasize that a text is unlimited, that it expands to include its own interpretation — they are describing a hypertext. (Bolter 1991, 24.)

Hyperteksti tuntuu siis rakenteillaan tekevän useiden kirjallisuuden vastaanottoa koskevien teorioiden näkemykset konkreettisesti tosiksi. Perinteisten lukijalähtöisten tekstintutkimusmenetelmien taustalla on usein vaikea kysymys siitä, kuinka merkitykset syntyvät ja mikä on lukijan osuus merkityksen muodostumisessa. Fenomenologia vaikutti merkittävästi lukemista koskevaan teoretisointiin, se tähdensi inhimillisen subjektin tärkeyttä merkityksen muodostumisessa. Niinpä kirjalliset teokset ovat kyllä objekteja, mutta vasta lukeminen tekee niistä jotain muutakin kuin vain merkkejä paperilla. Tekstistä siis tulee kirjallinen teos vasta kun se luetaan. Samanlainen lähtökohta on myös Wolfgang Iserillä: vasta lukija luo mustista merkeistä esteettisen objektin (Iser 1978: 28). Hypertekstiä ajatellen tämä näkemys on todellakin yllättävänkin konkreettinen: ei ole tarinaa, mitä tutkia, ennen kuin lukija sen lukiessaan tuottanut.

Iserin perusajatus on, että lukija luo lukiessaan teoksen. Hän uskoo, että sama teksti saa lukijan hahmottamaan erilaisia konteksteja eri yhteyksissä. Siis jos näemme esimerkiksi jonkun talon portilla kyltin "Vahtikoiria", muodostamme kyltille ja sen sisältämälle viestille toisenlaisen kontekstin, kuin jos sama kyltti olisi eläinkaupan ikkunassa. Tällainen ajatus voisi hyvinkin olla taustalla, jos lähdettäisiin tutkimaan, millä tavalla lukija konkretisoi hypertekstin maailmaa lukiessaa toisiinsa joskus hyvin hajanaisesti liittyviä leksioita. Iserin ajatukseen pohjautuen voitaisiin tarkastella myös, kuinka lukijoiden hahmottamat tekstin maailmat vaihtelevat ja kuinka paljon he käsityksiään tekstin edetessä joutuvat korjaamaan, kun he saavat hypertekstin leksioita eteensä eri lukemisjärjestyksissä. Kun hypertekstilukija saa uusia leksioita luettavakseen, suhtautuu hän niihin aina sen mukaan, mitä leksioita hän on jo lukenut ja millainen käsitys hänellä niiden muodostamasta kokonaisuudesta on.

Iser näkee lukemisen dynaamisena prosessina. Lukija ei voi olla passiivinen, vaan hän hyväksyy tai hylkää kaiken aikaa tekstissä olevia elementtejä muodostaen näin tekstile merkityksen, joka voi olla hyvinkin yksilöllinen. (Iser 1978, 21.) Iserin ajattelutapa sopii kuvaamaan myös hypertekstin lukijan tapoja rakentaa kokonaisuus lukemastaan. Muiden muassa Jay David Bolter on kiinnittänyt huomiota lukijalähtöisen teorian (osittaisesta) sopivuudesta hypertekstiä koskevaksi ja hän huomauttaa, että vaikka Iserin teoria puhuu *kuvainnollista* kieltä sanoessaan, että lukija muodostaa tekstile kuin tekstile merkityksen sen rakenteista ja omista ajatuksistaan, on se *sananmukaisesti* totta hypertekstin ollessa kyseessä. (Bolter 1991, 158.)

Teoksessaan *S/Z* Roland Barthes kuvailee lukemista "toiminnaksi" ja "työksi", se on merkitysten löytämistä ja nimeämistä, missä keskeistä on systemaattisuus (Barthes 1970, 17.) *S/Z*:ssa Barthes analysoi *Sarrasinea* jakamalla novellin mielivaltaisiin lukemisen yksiköihin, *leksioihin*. Jakoperusteena on nimenomaan tekstikappaleen soveltuvuus tulkintaan. Leksioihin jaon jälkeen Barthes tarkastelee merkitysten liikettä viiden koodin avulla lukijan oman kokemusmaailman kautta. Barthes sanoo, että tekstien sisäisen logiikan toiminta perustuu näihin kulttuurisiin koodeihin, lukijan tehtäväksi jää merkityksen muodostaminen (Barthes 1970, 190). Barthesin koodit voisivat joiltain osiltaan sopia hypertekstien sisäisen logiikan tutkimiseen, hypertekstit on vieläpä jaettu valmiiksi leksioihin.

4.4 Lukija kirjailijana

Koska hypertekstin lukijalla siis on totuttua suurempi rooli tekstin merkityksen muodostumiselle, voidaanko lukijan ajatella jopa olevan kirjailijaan rinnastettava tekijä tarinan muodostamisen kannalta? George Landow sanoo hypertekstin lukijan ja kirjoittajan lähentyneen toisiaan useilla tavoilla, vaikkeivät ne olekaan täysin sulautuneet toisiinsa. Kahden melko erilaisen tekijän roolit ovat hänen mukaansa yhä enemmän toistensa kaltaisia. Landow'n mielestä tämä lähentyminen syö kirjailijalla perinteisesti ollutta valtaa ja siirtää sitä lukijalle. (Landow 1992, 71.)

Jos siis esimerkiksi Punahilkka-sadusta otetaan sanoja pois sieltä täältä ja annetaan lapselle tehtäväksi täydentää aukkokohtat oman mielensä mukaan, onko tämä lapsi silloin kirjailija? Käytännössähän se, mitä hän tekee — rakentaa oman ajattelunsa avulla epätäydellisistä lauseista kokonaisen kertomuksen — on samaa, mitä hypertekstin lukija tekee. Toisaalta, voidaanko ajatella, että Grimmin veljekset ovat lapsen täydentämän kertomuksen kirjailijoita? Onko satua täydentävän lapsen toiminta kirjailijuutta jossain uudessa mielessä vai vain aktiivista lukemista? Lukemisen ja kirjoittamisen erottaminen toisistaan tuntuu hypertekstiympäristössä vaikealta.

Ajattelullaan hypertekstin lukijan ja kirjailijan roolien lähenemisestä Landow lähenee Barthesin ajatusta, jonka mukaan lukeminen on aktiivista uudelleenkirjoittamista. Tällä Barthes tarkoittaa, että lukeminen aktiivisesti etsii jo kirjoitetun tekstin uudelleenkirjoittamisen tapaa. (Barthes 1993, 166.) Barthes tarkoittaa tällä tosin kaiken kirjallisuuden lukemista. Tällaisesta lukijan osallisuudesta tekstiin on käytetään termiä 'interaktiivisuus'. Termin lähtökohtana on lukijan aktiivinen osallistuminen tekstin merkityksen muodostamiseen, sama asia, jota Barthes aktiivisella uudelleenkirjoittamisella tarkoittaa.

Interaktiivisuus on jostain syystä leimautunut nimenomaan keskusteluun digitaalisesta kirjallisuudesta, ja usein kuulee väitettävän, että kaikki tietokoneelta koettu kirjallisuus on interaktiivista ja että tietokoneelta lukija "ottaa kirjailijan roolin ja muodostaa tekstin interaktiivisessa suhteessa tietokoneen kanssa"¹⁹ Periaatteessahan tämä on totta, kuten se on totta minkä tahansa tekstin lukemisessa: on vaikea löytää tekstiä, jolla ei olisi minkäänlaista vaikutusta lukijaansa.

Monien muiden kirjallisten termien lisäksi kuitenkin myös 'interaktiivinen' on muuttunut konkreettisemmaksi tarkoittaessaan hypertekstiä, mikä lisää termin käytön ongelmallisuutta. Hypertekstikeskustelussa interaktiivisuus näyttää vakiintuneen tarkoittamaan lukijan konkreettista toimintaa tekstin luomisessa. Vastoin tätä luuloa hypertekstin lukeminen on interaktiivista ainoastaan silloin, kun lukija voi osallistua tekstin kirjoittamiseen tai kirjoittaa uutta ohjelmakoodia. Ei siis riitä, että lukija pääsee valitsemaan linkkejä tai edes että hän pääsee lisäämään tekstiin omia linkkejään. Toisin sanoen Aarsethin neljästä käyttäjäfunktiosta vasta neljännessä (kirjoittavassa) toteutuu se, mitä interaktiivisuudella digitaalisessa kirjallisuudessa tarkoitetaan.

Vaikka Aarsethin käyttäjäfunktiot toimivat nimenomaan tekstin luonteen määrittelemisessä ja sen sijoittamisessa johonkin 576 genreasemasta, ei interaktiivisuuden voida ajatella digitaalisessakaan kirjallisuudessa olevan *tekstin*, vaan lukijan ominaisuus. On kovin yksisilmäistä väittää, että teksti, jolla on kirjoittava käyttäjäfunktio, on interaktiivinen, jos tekstin lukija ei käytä tekstin tarjoamaa mahdollisuutta osallistua sen kirjoittamiseen. Osa digitaalisen kirjallisuuden lukijoista on joka tapauksessa vain päämäärättömiä selaajia, jotka lukevat tekstiä sieltä täältä tai tarkoituksenhakuisia käyttäjiä, jotka tutkivat tekstiä tai etsivät tietoa, mutta eivät tartu osallistumisen mahdollisuuteen.

Kaikki digitaaliset tekstit eivät siis ole interaktiivisia, eikä lukija muutu kirjailijaksi lukiessaan tekstiä tietokoneelta. Aarsethin mukaan lukijan kirjailijuudellinen suhde ei synny jatkuvan ja epäjatkuvan tekstuaalisuuden takia sen enempää kuin siitäkään, luetaanko tekstiä painetusta kirjasta tai tietokoneen näytöltä. Hänen mielestään lukija lähenee kirjailijaa silloin, kun hänellä on kyky antaa tekstille toisenlainen merkitys kuin se, mitä kirjailija oli ajatellut tai edes kuvitellut mahdolliseksi. (Aarseth 1997, 184.) Näin ollen hypertekstin lukeminen ei aarsethilaisessa mielessä eroa millään tavalla perinteisen kirjallisuuden lukemisesta. Kuten Aarseth sanoo, kirjailijuus ei siten "...ole ainoastaan 'poeettisten' elementtien kontrolloimista, vaan kykyä luoda uusia" (Aarseth 1997, 184).

Toisaalta, mitä enemmän tekstissä on aukkoja, sitä enemmän lukijan täytyy antaa ja muodostaa tekstille merkityksiä, ja mitä aukkoisempi teksti on, sitä suuremmalla todennäköisyydellä lukijan tekstille antama merkitys on toisenlainen

¹⁹ Asiasta ovat tuhtuneet ainakin Aarseth (ks. esim. Aarseth 1997, 15) ja Koskimaa (esim. Koskimaa

kuin se, mitä kirjailija itse oli tullut ajatelleeksi. Koska hyperteksti on aukkoinen teksti, voidaan sen lukijan näin ollen ajatella olevan lähempänä kirjailijaa kuin perinteisen, ei niin aukkoisen tekstin lukijan. Tämän väitteen Aarseth kuitenkin kiistää, ja hän painottaa perinteisen tekstin ja hypertekstin lukemisen identtisyttä, vaikka väite voidaankin osoittaa päinvastaiseksi hänen omien perustelujensa kautta. Aarsethin mukaan siis Punahilkka-sadun aukkokohtia täydentävä lapsi lähenee kirjailijaa, tässä tapauksessa Grimmin veljeksiä, mutta ei kuitenkaan saa kirjailijan roolia.

Aarsethin väitettä hypertekstin lukemisen ja painetun tekstin lukemisen samankaltaisuudesta murentaa myös se, että hän näkee narratiiviset ja ergodiset tekstit toisistaan erillisiksi lajeiksi. Hän kuvaa narratiivisen tekstin lukijaa voimattomaksi sivustakatsojaksi, kun taas kybertekstin lukija pystyy on manipuloimaan lukemaansa tekstiä (Aarseth 1997, 4). Kybertekstit ovat Aarsethille pelimaailma tai maailmapeli, ja osalla hänen tekstikäsitykseensä kuuluvista teksteistä (tekstipohjaiset tietokonepelit) on hyvin vähän narratiivisia elementtejä. Toki painetun kirjan lukijan ja seikkailupelin pelaajan toiminnoissa on paljon samankaltaisuutta, mutta on silti hankala yhtyä Aarsethin väittämään siitä, että ne olisivat samaa toimintaa.

Voitaisiin ajatella, että hypertekstin lukijan rooli olisi jotain kirjailijan ja perinteisen kirjan lukijan väliltä. Koskimaa listaa tarinan kerronnan aspekteja, jotka perinteisesti ovat kuuluneet kertojalle. Tällaisia ovat: 1) tarina, eli mitä tapahtuu, 2) tapahtumisjärjestys, 3) kerrontajärjestys ja 4) kerrontatapa. Hypertekstin lukijalla on osaan näistä kerronnallisista aspekteista pääsy — hänellä saattaa esimerkiksi olla vaikutusta kertomuksen tapahtumiin ja kerrontajärjestykseen — ja Koskimaa ehdottaa, että puhuttaisiin lukijasta *kanssakertojana (reader as (co)narrator)* sen sijaan, että puhuttaisiin lukijasta kirjailijana. (Koskimaa 2000, 80.) Lukijalla siis on jonkinasteinen vaikutus tarinan syntymiseen, mutta hän ei niin paljoa, että hän saisi kirjailijan roolin. Koskimaa jatkaa vielä, että 'kanssakertoja' on sekin hieman harhaanjohtava termi, koska lukijan vaikutusvalta rajoittuu koskettamaan vain osaa kertojan toiminnoista (Koskimaa 2000, 83.)

Lisbeth Klastrup käsittelee hypertekstin interaktiivista lukemista ja lukijuutta tutkielmassaan "Hyperizons" (1997). Tutkimus on toteutettu tapaustutkimuksena Michael Joycen hypertekstiromaanista *Afternoon: a story* ja Moulthropin tekstistä

Victory Garden. Klastrupin mukaan *Afternoonin* kohdalla on hieman kyseenalaista, kuinka paljon lukija loppujen lopuksi tarinan rakentamiseen osallistuu, ja välillä on jopa aivan mahdotonta sanoa, onko tekstissä kuljettu reitti valittu itse vai onko se kirjailijan valitsema. Vaikka jostain leksiasta saattaakin olla useita linkkejä eteenpäin, on hyvin mahdollista, että ne kaikki johtavat samaan paikkaan. Jopa kohdissa, joissa hypertekstin lukijalla on valittavana "kyllä-" tai "ei"-linkki, vievät molemmat vaihtoehdot samaan leksiaan. Samaten Klastrup huomioi, että tekstin sekaan sirotellut tekstikatkelmat ja kirjailijan ironiset kommentit ohjaavat implisiittisesti lukijaa tiettyihin suuntiin, valitsemaan tietyt linkit. (Klastrup 1997, luku 2. *Afternoon: lost in the funhouse of the author.*)²⁰ Vaikka lukija siis uskoo itse valitsevansa linkin ja samalla suunnan tarinalle, on valinta *Afternoonin* tapauksessa vain näennäinen; seuraava leksia on joka tapauksessa se, minkä Joyce on jo etukäteen päättänyt. Samanlaista näennäistä vapautta lukijalla on useissa muissakin hypertekstiromaaneissa.

Eikö sen huomaaminen, että omiin lukureitteihin tällä tavalla pyritään vaikuttamaan, muuta lukijan suhtautumista tekstiin? Jos hypertekstin juju piilee juuri siinä, että lukija nauttii päästessään osallistumaan tekstin synnyttämiseen, aiheuttaa valintojen ohjailun huomaaminen vastustusta. Jay David Bolter on sitä mieltä, että "...tällaisessa tapauksessa lukijasta saattaa hyvinkin tulla kirjailijan vastustaja, joka pyrkii jatkamaan tekstiä kirjailijan ennakoimattomiin suuntiin..." (Bolter 1991, 154.) Lukijan huomio kiinnittyy itse tekstin ja sen tulkinnan sijaan helposti pelkästään omiin lukemisen reitteihin ja linkkien valintojen tekemiseen, toisin sanoen tekstin koneiston toimintaan. Tällaisessa tapauksessa kirjailijan rooli on lähellä perinteistä, eli hän määrää kaikista Koskimaan esittelemistä kerronnan aspekteista; lukijan kuitenkin annetaan kuvitella, että hänen toimillaan ja valinnoillaan on vaikutusta kerrontaan.

Bolter sijoittaa silti hypertekstin lukijan roolin kirjailijan ja perinteisen lukijan väliin. Hän huomioi, että lukija ja kirjailija saattavat muutenkin olla hyvin erilaisessa suhteessa toisiinsa tekstin esittämistavasta riippuen. Esimerkkinä hän mainitsee draaman, jossa joukko tekstin lukijoita (näyttelijät) tulkitsee tekstiä yleisön edessä.

²⁰ Määrittelen viitteen Klastrupin työhön luvun numeron ja siinä olevan väliotsikon avulla, koska minulla ei ole työstä sivuttain numeroitua paperikopiota, vaan teksti on minulla ainoastaan digitaalisessa muodossa.

Omalla tavallaan tietokonekin tuo yleisön ja tekstin väliin uuden tulkinnan tason. (Bolter 1991, 158.)

Digitaalinen kirjallisuus ei aiheuta muutosta ainoastaan lukijassa, vaan se muuttaa kirjailijankin työtä: hänen on suunniteltava teksti siten, että se toimii monenlaisessa leksioiden lukemisjärjestyksessä. Hypertekstikirjailijan rooli lähenee science-fictionin traditioita, hänen tehtävänsä on toisin sanoen rakentaa maailmoja, joissa lukija voi seikkailla monella eri tavalla. Jos lukijaa vain ohjataan ympäriinsä suunnittelemattomassa linkkiviidakossa, hän pettyy eikä luota kirjailijaan. Lukijan ja kirjailijan roolien lähentymisen tai niiden erilaisten yhdistelmien sijaan olisi parempi kuitenkin puhua lukijan uudesta perspektiivistä, jota Koskimaa kutsuu kanssakertojuudeksi. Kysymys on siis ennemminkin lukijan ja *kertojan* roolien sekoittumisesta.

4.5 Kohti uutta lukijuutta?

Vaikka hypertekstiromaanin rakenne saattaa tuntua sirpaleiselta perinteisiin romaaneihin verrattuna, on fiktiivisen hypertekstin lukijalla lukiessaan silti samanlainen tavoite kuin muillakin kaunokirjallisen tekstin lukijoilla: lähtökohtana on pyrkimys sidosteisen tarinan muodostaminen lukemastaan. Timo Parkkolan mukaan

Jos lukija on tehnyt johtopäätöksen, että hänen kädessään oleva teksti on nimenomaan kertomus, on hänen mielessään joukko ennakkoluuloja ja ajatuksia, jotka tekstin hänen mielestään tulisi täyttää. Yksi näistä odotuksista on vaatimus, jonka mukaan kertomuksesta on voitava konstruoida selkeä tarina. (Parkkola 1994, 102—103.)

Koska hyperteksti on tavallaan joukko itsenäisiä tekstin kappaleita, joiden välillä ei ole välttämättä loogisia yhteyksiä, voidaanko ylipäätään puhua *juonesta* tai *tarinasta* hypertekstissä? Saako lukija konstruoida selkeää tarinaa hajanaisesta tekstistä, jolla ei välttämättä ole edes selkeää loppua? Useat hypertekstiromaanit todellakin ovat "loputtomia" kuten *COTV*: kin, yksiselitteistä päätöstä ei ole, vaan lukija lopettaa silloin, kun tuntee saaneensa tarpeekseen.

John Slatin esittää hypertekstin epäjatkovana prosessina, joka on luonteeltaan assosioivaa kuten ajattelukin ja sellaisena vaikeammin seurattavaa kuin perinteinen teksti (Slatin 1991, 158). Tarinan konstruointi hypertekstistä vaatii siis lukijalta

suurempaa aktiivisuutta kuin yhtenäisyyden luominen perinteiseen tekstiin — tosin liittyhän myös perinteisten tekstien vastaanottamiseen tulkintaa: tarinan konstruointi Herman Melvillen *Moby Dick* -romaanista vaatii myös lukijaa erottamaan olennaisen epäolennaisesta.

Slatin kuvaa merkityksen muodostumista hypertekstissä metatekstuaaliseksi toiminnoksi. Kun siis perinteisen tekstin lukija tekee lukiessaan oletuksia ja ennakoiteja tekstin tulevista tapahtumista ja juonenkäänteistä, ennakoi hypertekstilukija pääosin sitä, millaiseksi itse luettava materiaali seuraavaksi on muuttumassa (Slatin 1990, 155). Kun esimerkiksi vaikkapa salapoliisiromaanin lukija tekee lukiessaan arvailuja siitä, kuka murhaaja on tai minkä käänteen tapahtumat seuraavaksi saavat, ennakoi hypertekstin lukija sitä, mihin juonen haaraan mikäkin linkki seuraavana vie ja mitä mahdollisia vaihtoehtoisia lukemisen reittejä hän saa luettavakseen eri linkkejä valitsemalla.

Stuart Moulthrop kiinnittää samaan lukemisen ennakointien muutokseen huomiota. Hän toteaa, että hypertekstin lukija voi helposti alkaa seurata oman lukemisensa juonta tekstin juonen sijaan (Moulthrop 1990, 128). Kuitenkin, jos hypertekstiromaanin lukija tekee lukemisensa aikana huomioita pelkästään tekstin rakenteesta ja ennakoi pelkästään sen etenemisen vaihtoehtoja, ei hänen toimintansa muistuta perinteisen kaunokirjallisuuden lukemista lainkaan. Tällainen lukeminen ei tuota minkäänlaista esteettistä elämystä, vaan muistuttaa enemmän rakenteellisen analyysin tekoa. Väitän, että hypertekstin lukija *paitsi* seuraa oman lukemisensa juonta, tekee oletuksia *myös* tarinan juonen kulusta. Luettavan tekstin sisällön ennakointi kuuluu mielestäni olennaisesti lukemiseen kuin lukemiseen, eikä sulkeudu pois, vaikka (hypertekstin) lukija tekisi lisäksi ennakoiteja itse tekstin etenemisestä. Kuten Bolter asian pääteoksessaan sanoo, kaikki lukeminen on valitsemista ja seuraamista (Bolter 1991, 108.)

Osin satunnaisen tapahtumien kertomisen järjestyksen vuoksi hypertekstit ovat aukkoisempia kuin perinteiset tekstit yleensä. Tekstin aukko kohta on informaatiokatkos, joka on saatu aikaan siirtämällä jokin kerrottuun kuuluva asiasisältö pois sen luontaiselta (järjestyksenmukaiselta) esiintymispaikalta. Lykkäys, aikaistaminen tai vaikka tapahtuman kokonaan kertomatta jättäminen luo aukkoja. Aukot katkovat kerrontaa ja tuovat siihen epäjatkuvuutta, joka puolestaan synnyttää moniselitteisyyttä. Hyvä esimerkki aukkojen tekstiin tuomasta moniselitteisyydestä on Michael Joycen hypertekstiklassikko *Afternoon*, joka voidaan hypertekstille

tyypillisesti lukea useassa eri järjestyksessä, eikä lukijalle ole aina selvää, missä järjestyksessä kertomuksen tapahtumat todella tapahtuvat. Koska mikään teksti ei voi kertoa kaikkea, aukottomuus on mahdotonta, ja niiden täyttäminen on osa esteettisen elämyksen syntyä lukijassa. Aukot vaativat luovaa tulkintakykyä, eivät oikeiden vastausten löytämistä; juuri siksi *Afternoon* on moniselitteinen hypertekstiromaani parhaimmillaan.

Suurimmassa osassa hypertekstejä tekstikatkelmien lukemisen järjestyksen muuttuminen ei kuitenkaan muuta itse tarinan tapahtumien järjestystä. Sama tekstikatkelma saattaa eri lukemiskerroilla olla vaikka joko ennakointi, takauma tai jopa tapahtumien toistumista riippuen siitä, mitä tekstikatkelmia sitä ennen on luettu. Eräällä tavalla hypertekstit ovat siis "koottavia tekstejä", joiden lukijalla on enemmän tai vähemmän tietoinen vaikutus siihen, millaisen kokonaisuuden hän rakentaa.

Yleensä kaikessa esittämisessä pyritään häivyttämään media niin näkymättömäksi kuin mahdollista mahdollisimman kokonaisvaltaisen elämyksen saamiseksi. Median häivyttämisellä tarkoitetaan juuri todellisuudentunnon ja eläytymisen mahdollisuuksien kasvattamista. Esimerkiksi elokuvateatterissa on pimeää siksi, että kankaalle heijastettu kuva ei näyttäisi himmeältä, mutta myöskin siksi, että katsojan ympäristö häivytyisi mahdollisimman paljon. Tämä edesauttaa katselijaa eläytymään elokuvan tapahtumiin. Kankaalle heijastuva kuva on rajattu samasta syystä huolellisesti — eikö elokuvan tunnelma olisikin pilalla, jos romanttisimman takkatulikohtauksen aikana kuvassa näkyisi hetken aikaa sankariparin lisäksi myös pari kameramiestä ja elokuvan ohjaaja?

Taideteoksen tekovaihe pyritään siis siirtämään taka-alalle, jotta pystyttäisiin eläytymään mahdollisimman hyvin itse taideteokseen. Kirjallisuudessa olemme moderneja ja postmoderneja typografisia kokeiluja lukuunottamatta tottuneet siihen, että teksti on järjestetty sivuille tasareunaisiksi riveiksi, emmekä kiinnitä tekstin asetteluun juuri mitään huomiota; ainakaan asettelu ei häiritse keskittymistämme itse tekstiin ja sen tapahtumiin.

Hypertekstissä kuitenkin pyritään usein *korostamaan* mediaa (Slatin 1990, 157—158). Lukijan eläytyminen tekstiin keskeytyy tuon tuosta, kun hänen täytyy valita uusi linkki ja odottaa uuden sivun latautumista. Teksti ei etene, ellei lukija itse siihen aktiivisesti vaikuta. Lukijaa etäännyttää tekstistä myös tietoisuus siitä, että tarinalla on muitakin etenemisen mahdollisuuksia. Utelias lukija voi palata tarinassa aina välillä taaksepäin ja jatkaakin lukemista eri linkistä saadakseen selville, mitä

kaikkia mahdollisuuksia tekstissä on. Kaikki hypertekstin leksiät eivät välttämättä myöskään ole samalla hierarkian tasolla, mikä vaikeuttaa merkityksen muodostamista etenkin, jos ja kun hierarkkisia vaihteluita on runsaasti (Järvinen 1999, 53).

Kuten aiemmin olen jo todennut, hypertekstissä kuljetaan linkkejä pitkin. Linkki ei kuitenkaan ole pelkästään yhteys tekstikappaleiden välillä, vaan tekstin elimellinen osa, joka tekee hypertekstistä merkityssuhteiden verkon. Slatinin mielestä linkit simuloivat eli jäljittelevät sekä hypertekstin kirjoittajan että sen lukijan mielenliikkeitä. Juuri tämä simulointi herättää Slatinin mukaan jälleen kysymyksen tekstin rakentumisesta ja koherenssista. Slatin on sitä mieltä, että suuri määrä linkkejä tekstissä haittaa merkityksen muodostumista etenkin laajoissa hyperteksteissä, joissa varsinaiseen tekstiin liittyy moninkertainen määrä sivuja. (Slatin 1990, 161—162.)

Lukeminen on eittämättä saanut digitaalisella aikakaudella uusia muotoja. Lukemisen itsessään ei silti voida sanoa olevan jotain "uutta" — eikö lukija periaatteessa edelleen liikuta katsettaan tekstiriveillä ja pyri ymmärtämään lukemansa? Vaikka yhden hypertekstikappaleen lukemisen jälkeen olisi kuinka monta mahdollista "seuraavaa kappaletta" tahansa, siis useita jatkamisen mahdollisuuksia, lukija voi kuitenkin valita kerrallaan niistä ainoastaan yhden. Hypertekstiä määritellään usein termillä epäjatkuva, mutta onko hypertekstin lukeminenkin epäjatkovaa?

Lukeminen tietokoneen näytöltä ei kuitenkaan ole käytännössä sama asia kuin painetun kirjan lukeminen. Yksi suuri ero on näytöltä luettavan tekstin esineettömyys. Verkkotekstiin syventyvä lukija ei saa ulottuvilleen fyysistä kirjaa, jossa on sivuja, joita voi käänellä ja tunnustella. Painettu kirja on kansissa oleva selkeä kokonaisuus, mutta hypertekstiromaani elää näkymättömänä bittivirrassa. Enää digitaalisessa muodossa oleva romaani ei tosin ole sidottu tietokoneeseen, vaan on olemassa eräänlaisia sähkökirjoja tai lukulaitteita, jotka ovat kirjan kokoisia ja painoisia (elleivät kevyempiäkin) ja joihin voidaan ladata vaikka tekstejä tietoverkosta. Sähköistä kirjaa voi siis lukea myös sängyssä.

Hypertekstiromanina lukiessa ei ole mahdotonta se, että lukija käy samassa paikassa (samassa leksiassa) useita kertoja, eikä se, että lukija alkaa kiertää kehää. Tokihan perinteistä painettua kirjaakin voi lukea hyppäämällä joidenkin tekstikappaleiden yli tai palaamalla jo luettuun, eli periaatteessa kyse ei ole mistään radikaalista uudesta lukemisen mahdollisuudesta. Perinteinen lukija on esimerkiksi kirjassa taaksepäin palatessaan aina kuitenkin epämääräisesti toisiinsa liittyvien

tekstikappaleiden seassa samoilevaa hypertekstilukijaa tietoisempi lukemisensa reiteistä. Vanha metafora tekstistä labyrinttinä saa hypertekstin kohdalla aivan uuden ulottuvuuden.

Vaikka hyperteksti on useimmiten edelleen mielletävissä kokonaisuudeksi, tämä "kokonaisuuden" käsite kaipaa kuitenkin uudelleemäärittelyä. Painetun kirjan voi poimia kirjahyllystä ja silmäillä aluksi sen sisältöä, katsoa miten paljon siinä on sivuja ja arvioida sillä perusteella, kuinka kauan sen lukeminen mahdollisesti kestää. Hypertekstin lukija sen sijaan luovii tekstiviidakossa eteenpäin ilman tietoa tekstin rajoista tai omasta sijainnistaan tekstissä. Tämä vaikuttaa lukijan tekstistä tekemiin ennakoiteihinkin: painetun salapoliisromaaniin lukija tietää tapahtumien saavan pian ratkaisunsa, kun kirjan sivut alkavat käydä vähiin. Kun kirjaa on ehkä enää luvun verran jäljellä, lukijalla saattaa olla jo selkeä aavistus siitä, kuinka teos tulee päättymään. Tottakai saman romaanin verkkoversiotakin lukeva lukija tekee ennakoiteja loppuratkaisusta, mutta hänelle voi aivan hyvin käydä niinkin, että kun hän uskoo kirjan tapahtumien olevan jo lopuillaan, siinä alkaakin aivan uusi, pitkä tapahtumaketju, ja vasta sen jälkeen päästään loppuratkaisuun.

Painettua kirjaa ei ole pakko lukea kerralla. Lukemisen voi välillä keskeyttää ja jatkaa sitä sitten taas kun huvittaa. Verkkoiteosta on hankala jättää kesken ja "jatkaa myöhemmin", koska seuraava lukukerta alkaa väistämättä alusta, jos internetselain on välillä suljettu. Uskoakseni tästä syystä useimmat varta vasten tietoverkkoon luodut kaunokirjalliset teokset eivät ole niin pitkiä, etteikö niitä voisi yhdeltä istumalta lukea. Aikaa lukemiseen ei aina ole rajattomasti, ja on ärsyttävää, kun ei tiedä, onko kirjaa jäljellä vain niin vähän, että sen jaksaa ja ehtii hyvin lukea, vai onko tekstiä jäljellä vielä esimerkiksi yli puolet.

Tosin verkkoteoksenkin jatkaminen myöhemmin on muuttumassa mahdolliseksi. Esimerkiksi Michael Joycen verkkoteos *The Sonatas of Saint Francis* osaa jo nyt tallettaa lukukohdan, johon lukija voi myöhemmin palata. Myös lukulaitteissa ja -ohjelmissa on kirjanmerkki-toiminto. Saattaa siis hyvinkin olla, että kaunokirjalliset hypertekstit muuttuvat pikkuhiljaa "oikeiden" teosten mittoihin. Siihen, jaksako hypertekstiromaania lukea kokonaan, vaikuttaa tietysti sekin, mitä teokselta odottaa. Joitain lukijoita saattavat hermostuttaa pitkät eepiset jaksot ilman mahdollisuutta päästä valitsemaan linkkejä tai toimimaan muuten. Usein tietokoneelta koettu kirjallisuus vaatii osallistumismahdollisuutta, jotta lukijat jaksaisivat siihen keskittyä.

Uusia tekstilajeja syntyy koko ajan, ja ne saattavat edellyttää lukijalta jotain enemmän tai jotain erilaista kuin perinteinen lukutaito. Siinä missä Aleksis Kiven pääteoksen seitsemän veljestä aikanaan tavoittelivat lukutaidon avulla sivistystä, on lukutaito edelleen sivistyksen mittari. Perinteinen lukutaito ei kuitenkaan enää riitä, vaan sen rinnalle tarvitaan medialukutaitoa ja kykyä selviytyä nykYTEKNOLOGIAN kanssa. Perinteinen lukutaito on kuitenkin pohjana uusille, ja sekä nykyajan informaatiotulvassa että vastaisuuden uusissa lukutaidon vaatimuksissa on tärkeää kokonaiskäsitteen nopea luominen, luovuus, kriittisyys ja itsenäisyys, joihin hypertekstien lukeminen meitä valmentaa.

Uusien teknologioiden myötä lukutaito on laajentunut ja monipuolistunut painetun tekstin lukemisesta sähköisten monimediaisten verkkotekstien käyttöön tiedon etsimisessä, arvioinnissa ja uudelleenjäsentämisessä sekä formaaleissa oppimis- ja työympäristöissä että vapaa-ajan harrastusten, viihteen ja viestinnän välineenä. Laaja monimediainen lukutaito rakentuu vankan perinteisen peruslukutaidon varaan.

Opetushallituksen Tietoyhteiskunnan lukutaidot -työryhältä valmistui keväällä 2000 loppuraportti. Muistio *Suomi (o)saa lukea* tarkastelee perinteisen luku- ja kirjoitustaidon tilaa sekä sen laajentamismahdollisuuksia medialuku- ja kirjoitustaidoksi. Muistiossa lukutaidon kuvataan olevan yksilön taitoa

ymmärtää, käyttää ja arvioida erilaisia tekstejä ja mediatekstejä saavuttaakseen omia tavoitteitaan, kehittääkseen tietojaan ja mahdollisuuksiaan sekä osallistuakseen aktiivisesti yhteiskunnan toimintaan. (*Suomi (o)saa lukea 2000, 21*).

Uusien medioiden käytössä tarvittavia taitoja nimitetään *uusiksi lukutaidoiksi*, näitä uusia lukutaitoja Opetushallituksen muistio esittelee peräti yhdeksän kappaletta. Laajennetussa lukutaidon käsitteessä otetaan huomioon se, että digitaalisten tekstien lukeminen vaatii lukijalta teknisiä taitoja, kykyä käyttää tekstien lukemiseen tarvittavia koneita ja ohjelmia. Teknisiin taitoihin viitataan usein *tietokonelukutaidon* käsitteellä. Opetushallituksen muistiossa tietokonelukutaito esitelläänkin yhtenä yhdeksästä uudesta lukutaidosta, ja sillä tarkoitetaan "kykyä saada selvää kyseisen median käyttämistä symboleista". Käsite jää hieman suppeaksi, mutta sen lisäksi esitellään teknologialukutaito, joka tarkoittaa kykyä "- - selviytyä jokapäiväisistä teknologiaa koskevista ongelmatilanteista", sekä verkkolukutaito, eli

"teknologian käytön avaintaidot sekä tietoverkoissa navigoinnin, tiedon ja uusien kokemusten etsiminen ja kommunikointi. (*Suomi (o)saa lukea* 2000, 21—22).

Osa Opetushallituksen työryhmän yhdeksästä lukutaidon määritelmästä tuntuu hieman lomittaisilta, mutta on totta, että informaation lisääntyminen vaatii lukijalta yhä laajempaa kykyä tehdä kriittisiä ja tietoisia valintoja. Nähtäväksi jää, totutuuko ajatus lukijasta, joka rakentaa merkityksellisiä kokonaisuuksia yhä laajempaa mediavalikoimaa käyttävistä teoksista ja laajeneeko lukutaito tosiaankin uusien medioiden myötä.

PÄÄTÄNTÖ

Hyperteksti ei ole perinteiseen painettuun tekstiin verrattuna erilaisen rakentumisensa takia vielä vakuuttanut kaikkia siitä, että se kuuluu kirjallisuuden kenttään. Osasyynä tähän aseman vakiintumattomuuteen on se, että hypertekstiromaaneissa kertomus ei ole valmiina yhtenäisessä muodossa, vaan tekstikappaleet ovat liittyneet linkeillä verkkomaiseksi rakenteeksi, jota lukija voi yhdistellä itse. Hypertekstiä kritisoidaan jäsentymättömäksi tekstisilpuksi ja sen lukemista verrataan peleihin, koska lukijan täytyy lukemisensa aikana itse "ratkaista" useista vaihtoehdoista, kuinka teksti jatkuu.

Alkuperäisen suunnitelman mukaan tämän tutkimukseni tarkoitus oli selvittää, mitä uusia haasteita kirjallisuuden kentän laajeneminen myös kaunokirjalliset hypertekstit käsittäväksi tuo lukijuuteen. Työn edetessä minulla kuitenkin koko ajan vahvistui käsitys siitä, mitä lukeminen on: tekstilajista tai tyylistä riipumatta lukijan ensisijainen pyrkimys on hahmottaa tekstistä sen osasten muodostama looginen kokonaisuus. Kirjallisen teoksen lukeminen ja sen merkityksen etsiminen on kaikissa tapauksissa assosioivaa, eli lukija on joka tapauksessa itse viime kädessä se, joka hahmottaa tekstistä kokonaisuuden. Kokonaisuuden hahmottaminen on konkretisoitunut paljonkin digitaalistumisen myötä, mutta esitänkin, että pinnan alla kyse on edelleen samasta toiminnasta.

Vaikka tekstissä olisikin useita mahdollisia lukemisen reittejä, kuten hyperteksteissä on katsottu olevan, ei lukija kuitenkaan *voi* lukea useampaa kuin yhtä juonta kerrallaan. Tällä tekstin moniulotteisuudella ei siis käytännössä ole mitään vaikutusta itse lukemiseen. Hypertekstin varsinaiset muutokset kohdistuvatkin enemmän lukijaan kuin lukemiseen. Hypertekstissä on olennaisena, joskaan ei

painetullekaan kirjallisuudelle aivan vieraana piirteenä sen ergodisuus: teksti vaatii lukijaltaan aikaisempaa suurempaa osallistumista tekstin koostamiseen. Kun perinteisessä painetussa kirjallisuudessa teksti on valmiina kokonaisuutena, josta lukija lukiessaan on tulkitsemalla rakentanut oman luentansa, joutuu hypertekstin lukija tulkitsemisen lisäksi myös itse räätälöimään luettavan tekstin tilkuista kokonaisuudeksi. Käytännössä tämä tarkoittaa usein linkkien valitsemista ja näpäyttämistä.

Hyperteksti on uusi tekstityyppi kirjallisuuden kentässä ja sitä vähätellään suotta. Tässä tutkimuksessani olen pitänyt hypertekstin syrjimisestä syinä sen erilaisuuden lisäksi sen underground-leimaa. Hypertekstin tutkimus on alkanut kirjallisuudentutkimuksen marginaalista, eikä sieltä käsin ole helppo saada tunnustusta tutkimuksellisista ansioistakaan.

Ansioituneista hypertekstin tutkijoista olen tutkielmassani esitellyt keskeisimmän, eli Espen Aarsethin. Aarseth on koonnut digitaalisen kirjallisuuden tutkimuksen kenttää teoksensa *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature* avulla. Tässä työssäni olen esitellyt Aarsethin teokselle keskeisen typologisen mallin, jonka avulla minkä tahansa tekstin käyttäjästä, mediasta ja luettavista merkeistä muodostuva koneisto voidaan määritellä.

Typologia koostuu seitsemästä tekstin ominaisuuksia erittelevästä muuttujasta, joista kullakin on kahdesta neljään mahdollista arvoa. Vaikka Aarsethin typologia tuntuu yksiselitteiseltä, se ei sitä kuitenkaan ole. Tutkimuksessani testasin typologian toimivuutta pyrkimällä luokittelemaan sen avulla Stuart Moulthropin ja Sean Cohenin kaunokirjallisen hypertekstin *The Color of Television*. Luokitteluvaiheessa kävi ilmi, etteivät eri muuttujien mahdolliset arvot olekaan yksiselitteisesti toisensa poissulkevia ja että joissakin muuttujissa tekstillä voi olla kaksikin mahdollista arvoa joko samaan aikaan tai vuorotellen.

Typologian esittelemisen yhteydessä olen esitellyt myös sen saamaa kritiikkiä. Sekä Raine Koskimaa että Markku Eskelinen ovat myös todenneet typologian osittaisen toimimattomuuden ja sen puuttet, ja molemmat ovat leikitelleet ajatuksella mahdollisten lisämuuttujien liittämistä Aarsethin typologiaan. Vaikka Koskimaan että Eskelisen lisäykset typologiaan monipuolistaisivatkin Aarsethin mallia, on kovin monilla lisämuuttujilla myös varjopuolensa: Nykyisellään Aarsethin typologisessa mallissa tekstillä on peräti 576 mahdollista genreasemaa, joista suurin osa on puhtaasti teoreettisia. Jo muutaman muuttujan lisääminen tekstiin nostaisi

mahdollisten genreasemien määrä useisiin tuhansiin ja typologian teoreettisuus lisääntyisi entisestään.

Aarsethin typologia on osin puutteellinen, mutta siitä huolimatta väitän työssäni, että se on kuitenkin ensimmäinen ja toistaiseksi ainoa heuristinen malli, joka kiinnittää huomiota median, lukijan ja luettavien merkkien suhteiden merkitykseen tekstille, eikä sen merkitystä myöhemmälle tutkimukselle voida kiistää.

Olen tarkastellut typologian testaamisessa apuna käyttämäni Moulthropin ja Cohenin verkkotekstiä myös muilta osin. Teoksen rakenne on erikoinen: siinä on neljä toisiinsa täysin liittymätöntä juonta, jotka on erotettu toisistaan väreillä ja joiden katkelmat on siroteltu toistensa lomaan. Olen valottanut teoksen maailmaa paitsi sen rakenteen, myös sisällön kautta. Yksikään neljästä juonesta ei ole tyypillinen perinteisen kirjallisuuden juoni, vaan tarinoille on omaleimaista absurdius ja loppuratkaisujen avoimuus.

The Color of Televisionin maailma on kuin labyrintti. Vaikka Moulthrop ja Cohen vakuuttava teoksensa esipuheessa teoksen loogisuutta, saattaa se jäädä lukijalta huomaamatta. Havainnollistaakseni, mitä *The Color of Televisionin* lukeminen on, olen tässä työssäni esitellyt teosta myös lukijan näkökulmasta ja todennut, että lupaukset teoksen lineaarisesta lukemisesta ovat paikoin katteettomia.

Puhuttaessa merkityksen muodostumisesta hypertekstissä nousee esille myös kysymys lukijan ja kirjailijan välisestä suhteesta. Tässä tutkimuksessani olen esittänyt näkemyksen siitä, että lukija ei suinkaan ole muuttunut kirjailijaksi, vaikka valitseekin itse sen, mitä linkkejä seuraa ja kuinka teksti etenee. Kysymys on lukijan perspektiivin muutoksesta ennemminkin kuin lukijan ja kirjailijan roolien sulautumisesta.

Kulttuurin kentän moniarvoisuus näkyy paitsi laajenevana kirjallisuuden käsitteenä, myös laajenevana lukutaidon käsitteenä. Tätä aihetta olen käsitellyt aivan tutkimukseni lopussa, vaikka asia ei suinkaan ole vähäpätöinen. Hyperteksti on ergodista ja vaatii lukijaltaan aktiivisempaa osallistumista merkityksen muodostamiseen kuin perinteinen teksti. Perinteinen lukutaito ei kuitenkaan missään tapauksessa syrjäydy, vaan se on pohjana uusille.

Digitaaliset kirjallisuuskokeilut ovat vielä kokeiluasteella, eivätkä uuden lukijuuden vaatimukset ole välttämättä vielä täysin muotoutuneet. Kaunokirjallisuuskäsitteenä on vasta pikkuhiljaa heräämässä kokeilemaan uusia ilmaisukeinoja; pelkästään digitaalisten kirjailijoiden lisäksi vasta muutama

perinteinen kirjailija on lähtenyt kartoittamaan uusia mahdollisuuksia. Suomalaisten tuntemista kirjailijoista tällaisia ovat Stephen King ja Ilkka Remes, joiden kokeiluluontoisista digitaalisista projekteista olen tässä työssäni myös kertonut.

LÄHTEET

Aarseth, Espen, 1997. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.

Barthes, Roland, 1993. *Tekijän kuolema, tekstin syntymä* (suom. Rojola, Lea ja Thorel, Pirjo). Tampere: Vastapaino.

Barthes, Roland, 1970. *S/Z* (Transl. Richard Miller). New York: Hill & Wang.

Bolter, Jay David, 1991. *Writing space. The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.

Douglas, Jane Yellowlees, 1994: "How Do I Stop This Thing?" in Landow, George (ed.): *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Eskelinen, Markku, 1997. *Digitaalinen avaruus*. Juva: WSOY

Eskelinen, Markku 1998. "Omission Impossible: The Ergodics of Time".
URL: <http://www.kolumbus.fi/mareske/>

Eskelinen, Markku 1999. "Kybertekstin narratologia, taso 1". *Parnasso* 3/1999, 355—364.

Iser, Wolfgang, 1978. *The Act of Reading. A Theory of Aesthetic Response*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Järvinen, Aki, 1999. *Hyperteoria. Lähtökohtia digitaalisen kulttuurin tutkimukselle*. Jyväskylän yliopisto: Nykykulttuurin tutkimusyksikön julkaisuja 60.

Klastrup, Lisbeth, 1997. *Hyperizons. A Study of Interactive Reading and Readership in Hyperfiction Theory and Practice, with an Outlook to Hyperfiction's Future Inspired by the Reading of Sophie's World and the Padora Directive*.

URL: <http://www.itu.dk/people/klastrup/Disindex.html>

Koskimaa, Raine, 1999. "Protohypertekstit — painetun kirjallisuuden äärirajoilla". *Parnasso* 3/1999, 336—344.

Koskimaa, Raine, 2000a. *Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond*. Tohtorinväitöskirja, University of Jyväskylä.

Koskimaa, Raine 2000b. Yksityinen sähköpostiviesti 16.10.2000

Landow, George, 1992. *Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

McHale, Brian, 1987. *Postmodernist Fiction*. London & New York: Routledge.

Moulthrop, Stuart, 1991. "Reading from the Map: Metonymy and Metaphor in the Fiction of 'Forking Paths' ", in Delany and Landow (eds.), *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge and London: Massachusetts Institute of technology, 119—132.

Moulthrop, Stuart, 1994. "Rhizome and Resistance: Hypertext and the Dreams of a New Culture", in Landow, George (ed.), 1994. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore & London: Johns Hopkins University Press.

Moulthrop, Stuart and Cohen, Sean, 1996. *The Color of Television*. Electronic text: URL: http://www.raven.ubalt.edu/features/media_ecology/lab/96/cotv/

Nelson, Theodore H, 1981. *Literary Machines*. Sausalito, CA: Mindfull Press.

Ong, Walter, 1982. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London: Routledge.

Parkkola, Timo, 1994. "Tekstin ulkoinen hallinta ja toisin määräytyvä juoni", teoksessa Virtanen, Keijo (toim.), *Katkelma ja kokonaisuus. Postromanttisia kirjoituksia*. Jyväskylä: Jyväskylän yliopisto, kirjallisuuden laitoksen julkaisu.

Rimmon-Kenan, Shlomith, 1983. *Narrative Fiction: Contemporary Poetics*. London & New York: Methuen

Slatin, John, 1991. "Reading Hypertext: Order and Coherence on a New Medium", in Delany and Landow (eds.), *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge and London: Massachusetts Institute of technology, 153—170.

"Suomi (o)saa lukea", 2000. Tietoyhteiskunnan lukutaidot -työryhmän linjaukset 4/2000. Opetusministeriön työryhmien muistioita. Helsinki.

Walker, Jill, 1999. "Piecing together and tearing apart: finding the story in *afternoon*", konferenssisitelmä Bergenin yliopistossa Norjassa.