



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ**

**ΠΟΛΥΤΕΧΝΙΚΗ ΣΧΟΛΗ**

Τμήμα Μηχανικών Η/Υ, Τηλεπικοινωνιών και Δικτύων

Διπλωματική Εργασία

**«Ζητήματα συγγραφής κειμένου σε  
υπολογιστικό περιβάλλον»**

**Έλενα Χρηστούλη**

elhristo@uth.gr

Επιβλέπουσα: Αικατερίνη Χούστη, Καθηγήτρια

Συνεπιβλέπων: Χαράλαμπος Καραγιαννίδης, Αναπληρωτής  
Καθηγητής

Βόλος, Μάρτιος 2013



## Ευχαριστίες

Πρώτα από όλα, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Χαράλαμπο Καραγιαννίδη, Αναπληρωτή Καθηγητή και επιβλέποντα της παρούσης Διπλωματικής εργασίας, για τη βοήθειά του και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε. Την κ. Αικατερίνη Χούστη, Καθηγήτρια και επίσης επιβλέπουσα της Διπλωματικής εργασίας για την καίρια συμβολή της στην ολοκλήρωσή της. Επιπλέον, τον κ. Παναγιώτη Πολίτη που με παρότρυνσή του παρακολούθησα το 6<sup>ο</sup> Διεθνές Συνέδριο Γραμματισμού(2009) και κατέληξα στο συγκεκριμένο θέμα.

Ακόμη, να ευχαριστήσω την οικογένειά μου για τη στήριξή της τόσα χρόνια και τη βοήθεια στην ολοκλήρωση των σπουδών μου.

Τέλος, πολλά πολλά ευχαριστώ στην Πέλη, Γιώτα, Χριστόφορο και Παρασκευά για τις ατέλειωτες ώρες διαβάσματος που περάσαμε μαζί καθ'όλη τη διάρκεια των σπουδών μας.

*Στους ανθρώπους μου,  
και ειδικά σε αυτούς που “λείπουν”*

## **Περιεχόμενα**

### **Κεφάλαιο 1- Εισαγωγή.....9-10**

1.1 Υφιστάμενη κατάσταση.....9

1.2 Σκοπός εργασίας.....9-10

### **Κεφάλαιο 2 - Η γραφή στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας.....11-21**

2.1 Η έννοια της γραφής.....11-13

2.2 Ηλεκτρονική γραφή.....13-14

2.3 Το μέλλον της τυπογραφίας.....14-16

2.4 Το παλαιό και το νέο στην ψηφιακή γραφή.....16-19

2.4.1 Επεξεργαστές κειμένου.....17

2.4.1.1 Ο επεξεργαστής κειμένου *Word*.....17-19

2.5 Ο χώρος της γραφής.....20-21

### **Κεφάλαιο 3 - Η γραφή ως τεχνολογία.....22-27**

3.1 Οι τεχνολογίες της γραφής και ο υλικός πολιτισμός.....22-27

### **Κεφάλαιο 4 - Το Υπερκείμενο.....28-56**

4.1 Η έννοια του υπερκειμένου.....	28-30
4.2 Αλληλεπίδραση υπερκειμένου.....	30-31
4.3 Η επεξεργασία κειμένου και η θεματική γραφή.....	31-34
4.4 Συνειρμικότητα και ιεραρχία στο υπερκείμενο.....	35-37
4.5 Διασυνδέσεις στο υπερκείμενο.....	38-40
4.6 Τοπογραφική γραφή.....	40-41
4.7 Η γραφή ως κατασκευή.....	41-43
4.8 Το παγκόσμιο υπερκείμενο.....	43-47
4.9 Το υπερκείμενο ως αναμόρφωση.....	48-53
4.10 Το παλαιό και το νέο υπερκείμενο.....	53-56

## **Κεφάλαιο 5-Η έκρηξη του οπτικού.....57-72**

5.1 Ο οπτικός πολιτισμός.....	57-61
5.2 Η ηλεκτρονική σελίδα.....	61-66
5.3 Το κείμενο στον κυβερνοχώρο.....	66-72
5.3.1 Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης( <i>chatrooms</i> ).....	67-69
5.3.2 <i>MUDs</i> και <i>MOOs</i> .....	69-72

## **Κεφάλαιο 6-Από τη σελίδα στην οθόνη.....73-81**

6.1 Το ηλεκτρονικό βιβλίο.....	73-75
--------------------------------	-------

6.2 Είδη κειμένων ηλεκτρονικής λογοτεχνίας.....	76-83
<b>Κεφάλαιο 7-Συμπεράσματα.....</b>	<b>83-84</b>
7.1 Η αξία της ηλεκτρονικής γραφής.....	83-84
7.2 Συνολικά συμπεράσματα.....	84
<b>Βιβλιογραφία.....</b>	<b>85-86</b>
<b>Παράρτημα Α.....</b>	<b>87</b>

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και η ηλεκτρονική γραφή που δημιούργηθηκε μέσω αυτών έχουν σημαντικά διαφοροποιήσει τις παραδοσιακές εκδοχές της γραφής.

Με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές το κείμενο γίνεται περισσότερο άμεσο, τμηματικό, ρευστό και προσφέρουν μεγαλύτερη δυνατότητα για ατομική συμμετοχή και αλληλεπίδραση. Η ηλεκτρονική γραφή περιλαμβάνει γραφή για ασύγχρονη διαπροσωπική επικοινωνία (όπως email, κατάλογοι αποστολής, ομάδες πληροφόρησης, ομάδες συζήτησης).

Στην παρούσα εργασία γίνεται μία συνοπτική παρουσίαση της εξέλιξης της γραφής και μια αναλυτική αναφορά στην έννοια του υπερκειμένου. Στη συνέχεια τονίζεται η έμφαση που έχει δοθεί πλέον στο οπτικό κομμάτι του γραπτού λόγου. Ακολουθεί μια σύντομη αναφορά στο ηλεκτρονικό βιβλίο.

Τέλος, παρατίθενται τα γενικά συμπεράσματα.



# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΗ

## 1.1 Υφιστάμενη κατάσταση

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές κερδίζουν μέρα με τη μέρα όλο και σημαντικότερο ρόλο στη ζωή μας. Έχουν ήδη αλλάξει ριζικά τον τρόπο που ζούμε και δουλεύουμε. Αποτελούν πλέον ένα σχεδόν απαραίτητο εργαλείο για κάθε άνθρωπο ο οποίος χρησιμοποιεί τον υπολογιστή για να διαβάσει, να γράψει, να ενημερωθεί, να μάθει, να διασκεδάσει.

Αποτέλεσμα των παραπάνω είναι να έχουν σημειωθεί τεράστιες αλλαγές στο χώρο της γραφής. Οι αλλαγές αυτές οφείλονται, σχεδόν εξ'ολοκλήρου, στην ανάπτυξη του Παγκόσμιου Ιστού (Internet).

Ο Ιστός έχει εξελιχθεί σε μια καθοριστική εφαρμογή ηλεκτρονικής επικοινωνίας. Ως ένα Παγκόσμιο υπερκειμενικό σύστημα, ο Ιστός έχει παράσχει τα πιο πειστικά στοιχεία σχετικά με τις δυνατότητες του ηλεκτρονικού υπολογιστή να αναμορφώσει την πρακτική της γραφής.

## 1.2 Σκοπός εργασίας

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής που αναπτύχθηκε στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα, είναι αδιαμφισβήτητα «προϊόν» της τεχνολογικής αλλά και της λογοτεχνικής κοινότητας. Εξέχοντες επιστήμονες όπως ο Bolter(1996), ο Heim(1987) και ο Ong (1983) θεωρούν ότι ο υπολογιστής είναι η πιο πρόσφατη ανακάλυψη της τυπογραφικής εποχής.

Σκοπός της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας είναι μια παρουσίαση της εξέλιξης της γραφής στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας , διερευνώντας τα όποια ζητήματα προκύπτουν κατά τη συγγραφή κειμένων σε υπολογιστικό περιβάλλον. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας σύντομης ιστορικής ανασκόπησης και με την παρουσίαση των καινούριων όρων που προκύπτουν.

Η κουλτούρα μας βλέπει τον ηλεκτρονικό υπολογιστή όχι μόνο ως μια τεχνολογία γραφής αλλά, επίσης, ως μια συσκευή για την παρουσίαση και επεξεργασία ήχου και εικόνας. Είναι τεράστιες οι οπτικοακουστικές δυνατότητες της ψηφιακής τεχνολογίας.

Πώς λοιπόν το υπερκείμενο και άλλες μορφές ηλεκτρονικής γραφής επαναπροσδιορίζουν ή αναμορφώνουν τη μορφή και τα είδη της γραφής;

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 – Η ΓΡΑΦΗ ΣΤΗΝ ΕΠΟΧΗ ΤΗΣ ΥΣΤΕΡΗΣ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑΣ

### 2.1 Η έννοια της γραφής

Με τον όρο γραφή εννοούμε ολόκληρο τον ορατό και αόρατο κόσμο τοποθετημένο μέσα σε γραμμές. Πρόκειται για μια τεράστια κατάκτηση του ανθρώπινου νου, μια μοναδική επινόηση που αποτέλεσε το σημαντικότερο γεγονός του ανθρώπου πάνω στη γη. Η γραφή χωρίζει την προϊστορία από την ιστορία και η έντονη ανάγκη εκμάθησής της ήταν που καθιέρωσε το θεσμό του σχολείου (Meister,1953).

Σε πρακτικό επίπεδο η λέξη **γραφή** προέρχεται από το ρήμα γράφω, που έχει την έννοια του ζωγραφίζω, σχεδιάζω, ιχνογραφώ με απλές γραμμές το αντικείμενο που θέλω να δηλώσω. *«Γραφή λοιπόν θα μπορούσε να ονομαστεί η τέχνη της χάραξης»* (Ellis,1995).

Η γραφή, στην πιο στενή της έννοια, είναι η μετατροπή της ηχητικής (ακουστικής) και γλωσσοκινητικής (στοματικής) εικόνας της λέξης σε γραφική εικόνα, δηλαδή είναι μια δεξιότητα που μπορεί να δώσει με ορατά γραφικά σύμβολα μια διαρκή έκφραση στη σκέψη (Καλαντζής,1985).

Η γραφή *«δεν γεννιέται στο χέρι αλλά στον εγκέφαλο»*. Το χέρι είναι απλά ένα εκτελεστικό όργανο.

Επίσης, η γραφή δεν είναι μια απλή συνήθεια που μαθαίνεται. Αντιθέτως, αντιπροσωπεύει μια περίπλοκη νευροαναπτυξιακή διαδικασία που σχετίζεται με πολλαπλούς μηχανισμούς (οπτικούς, κιναισθητικούς,

αυτόματης μηχανικής μνήμης και οπτικοποίησης) και συνδέεται με την εγκεφαλική κυριαρχία (Καραπέτσας,1993). Δεν είναι αυθόρμητη μάθηση, όπως ο προφορικός λόγος, αλλά είναι ένα κοινωνικό γεγονός που συμβαίνει σε συγκεκριμένο πλαίσιο.

Χαρακτηριστικό της γραφής είναι ο κώδικας γραπτών συμβόλων, ένα κωδικό σύστημα επικοινωνίας που υπακούει σε ειδικές αρχές, ενώ από την πλευρά του ατόμου μπαίνουν σε λειτουργία περισσότεροι και πολυπλοκότεροι μηχανισμοί.

Τη γραφή μπορούμε να τη συναντήσουμε με τις ακόλουθες μορφές:

- Ως μια απλή μηχανική ιχνογραφική ενέργεια, που είναι η αντιγραφή.
- Ως όργανο καταγραφής του προφορικού λόγου, όπως είναι η καθ' υπαγόρευση γραφή, που είναι προβαθμίδα της αυθόρμητης γραφής.
- Ως όργανο γραπτής ανακοίνωσης, που είναι η αυθόρμητη γραφή.

Η ικανότητα να επικοινωνούμε προφορικά και χρησιμοποιώντας σύμβολα αντιπροσωπεύει την ανθρώπινη φυλή. Η ομιλία βασίζεται στον ήχο, που είναι παροδικός, έχοντας σημασία μόνον όταν ολοκληρώνεται. Η προφορική γλώσσα περιορίζεται από τη μνήμη του ατόμου και είναι περισσότερο προσθετική, παρά συνολική, κυρίως αναλυτική και πλεονάζουσα.

Η γραφή επέτρεψε στις κοινωνίες όχι μόνο να επεκταθούν αλλά και να επικοινωνούν. Αν και δημιουργείται σύμφωνα με συστήματα συμβόλων/χαρακτήρων που βασίζονται σε κανόνες της προφορικής γλώσσας, απαιτεί γνώση ενός αλφαβητικού συστήματος.

Κύριο χαρακτηριστικό της γραφής είναι η διάρκεια/διαχρονικότητά της, καθώς κανείς μπορεί να ανατρέξει πίσω στο γραπτό κείμενο. Απαιτεί ένα κωδικοποιημένο μέσο για να μεταβιβάσει τη σημασία και χρησιμοποιεί ένα λεξιλόγιο.

Με την εφεύρεση της τυπογραφίας και την εκτύπωση των κειμένων έχουμε μονιμότητα της γραφής, διάρκεια και πολλαπλά αντίγραφα. Αυτή η μόνιμη φύση της γραφής οδήγησε στη διατήρηση της γλώσσας. Υπάρχει σταθερότητα και τυποποίηση του περιεχομένου των κειμένων.

## **2.2 Ηλεκτρονική γραφή**

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και η ηλεκτρονική γραφή που δημιουργήθηκε μέσω αυτών έχουν σημαντικά διαφοροποιήσει τις παραδοσιακές εκδοχές της γραφής.

Μερικοί προτιμούν τον όρο ψηφιακή γραφή αντί του ηλεκτρονική γραφή, με το σκεπτικό ότι η ψηφιακή μέθοδος αποτελεί την ουσία αυτών των νέων μορφών.

Ο όρος ηλεκτρονική (ή ψηφιακή) γραφή περιγράφει σήμερα μία ευρύτερη κατηγορία από το υπερκείμενο ή τα υπερμέσα.

Η ηλεκτρονική γραφή περιλαμβάνει την επεξεργασία κειμένου, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, τις ταχυδρομικές λίστες, τις αίθουσες συνομιλίας(chat rooms), τα εικονικά περιβάλλοντα MUDs και MOOs, κανένα από τα οποία δεν έχει τη δομή σύνδεσης του κλασσικού υπερκειμένου. Ωστόσο η ηλεκτρονική γραφή μοιράζεται σημαντικά

χαρακτηριστικά με το υπερκείμενο(ελαστικότητα, ρευστότητα, διαδραστικότητα), έτσι ώστε το υπερκείμενο, ακόμα μια φορά στη μορφή του Παγκόσμιου Ιστού, να λειτουργεί ως πρότυπο για την πολιτισμική μας εμπειρία με την ηλεκτρονική γραφή.

Η ηλεκτρονική τεχνολογία παρέχει πληθώρα νέων δυνατοτήτων , όταν οι δυνατότητες της τυπογραφίας μοιάζουν να έχουν εξαντληθεί. Καθώς στρέφουμε το βλέμμα μας από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή στα ράφια με τα βιβλία μας, ίσως παρασυρθούμε και αναρωτηθούμε «αν αυτό σκοτώσει το άλλο». Η ερώτηση δεν έχει οριστική απάντηση. Αυτό που αποτελεί το χαρακτηριστικό της εποχής της ύστερης τυπογραφίας είναι ότι θέτουμε το ερώτημα.

«Τα βιβλία δεν ασκούν πλέον τη δύναμη που ασκούσαν κάποτε. Ενόψει των νέων μέσων πληροφοριών και επικοινωνιών στα οποία θα έχουμε στο μέλλον, τα βιβλία δε θα κυριεύουν πλέον τη λογική μας και τις αισθήσεις μας» (ιστορικός Henri-Jean Martin,1993 παρατίθεται στον Chartier,1995).

Η μετατόπιση προς τον υπολογιστή ίσως κάνει τη γραφή πιο ευέλικτη, αλλά απειλεί επίσης τους ορισμούς της καλής γραφής και της προσεκτικής ανάγνωσης που έχουν αναπτυχθεί σε συνδυασμό με την τεχνική της εκτύπωσης.

## **2.3 Το μέλλον της τυπογραφίας**

*«Τα ηλεκτρονικά βιβλία του 21<sup>ου</sup> αιώνα θα διαθέτουν τεράστια πλεονεκτήματα, με εικόνες που θα μπορούν να κινούνται και να αλληλεπιδρούν με το χρήστη, πρότυπα αναζήτησης όλο και πιο*

*προωθημένα, περιβάλλοντα προσομοίωσης στα οποία ο χρήστης θα μπορεί να εισέλθει και να τα χρησιμοποιήσει, και τεράστιες ποσότητες προσβάσιμου υλικού. Ωστόσο, αυτό που θα καθιστούσε όντως απαρχαιωμένο το χάρτινο βιβλίο είναι το γεγονός ότι τα κύρια χαρακτηριστικά του χαρτιού και του μελανιού θα έχουν ταυτιστεί πλήρως. Το βιβλίο θα οδηγηθεί σε εξαφάνιση, αν και, εξαιτίας της μακροχρόνιας ιστορίας του και της τεράστιας απήχυσής του, θα καθυστερήσει για μερικές δεκαετίες, πριν περάσει στην αρχαιότητα.» (Raymond Kurzweil,1999).*

Μερικοί επικριτές της ηλεκτρονικής γραφής εξακολουθούν να επιμένουν στη διάκριση ανάμεσα στη λογοτεχνική και στην πραγματική επικοινωνία, να επιχειρηματολογούν ότι οι υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τεχνική επικοινωνία και για οικογενειακή διασκέδαση, αλλά η λογοτεχνία θα εξακολουθεί να γράφεται. Η μυθιστοριογράφος E.Annie Proulx υποστήριξε στην εφημερίδα New York Times ότι *«κανείς δε θα δεχτεί να διαβάσει ένα μυθιστόρημα σε μια μικρή οθόνη που τρεμοπαίζει. Ποτέ.»*(1994)

Αποτελεί η έλευση του υπολογιστή μια επανάσταση στη γραφή ή η αλλαγή δεν είναι τόσο σημαντική;

Τα ψηφιακά μέσα μπορεί επίσης να αμφισβητήσουν οποιαδήποτε μορφή της αλφαβητικής γραφής-σε τυπωμένο βιβλίο ή σε οθόνη υπολογιστή. Αν και τα τυπωμένα βιβλία, οι εφημερίδες και τα περιοδικά όντως συνδυάζουν γραφικά με κείμενο, τα νέα ψηφιακά μέσα συχνά ευνοούν τα γραφικά εις βάρος του κειμένου. Αν στη δεκαετία του '80 ο προσωπικός υπολογιστής ήταν επεξεργαστής κειμένου/κειμενογράφος, τώρα έχει μεταβληθεί σε επεξεργαστή εικόνας που μπορεί να χειριστεί και να παρουσιάσει γραφικά σε στατική μορφή, κινούμενα γραφικά και βίντεο (όπως και ήχο). Τα γραφικά των υπολογιστών

επαναπροσδιορίζουν τη συμβατική τηλεόραση και το φιλμ. Το ερώτημα είναι εάν το αλφαβητικό κείμενο μπορεί να ανταγωνιστεί αποτελεσματικά τον εικονικό και ακουστικό αισθητηριακό κόσμο που μας περιβάλλει. Και εάν η ίδια η πεζογραφία πιέζεται να επαναδιαπραγματευτεί τον πολιτισμικό της ρόλο, τότε το έντυπο βιβλίο έχει να αντιμετωπίσει μια διπλή πρόκληση. Δεν είναι μόνο ότι ο υπολογιστής ως υπερκείμενο μπορεί να αμφισβητήσει την τυπογραφία ως τρόπο γραφής. Είναι επίσης το γεγονός ότι το έντυπο βιβλίο συνδέεται τόσο στενά με τον προφορικό λόγο.

Η γραφή θα μπορούσε να έχει λαμπρό μέλλον αν μπορούσε να απαγκιστρωθεί από την έντυπη τεχνολογία.

## **2.4 Το παλαιό και το νέο στην ψηφιακή γραφή**

Στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας, η ψηφιακή γραφή μοιάζει να είναι ταυτόχρονα παλαιά και νέα. Αν και στη δεκαετία του '80 αρχίσαμε να χρησιμοποιούμε επεξεργαστές κειμένου και ηλεκτρονική φωτοσύνθεση για τη βελτίωση της παραγωγής των έντυπων βιβλίων και δακτυλογραφημένων εγγράφων, καθίσταται σαφές τώρα ότι μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τον υπολογιστή ως μέσο γραφής σε συνθήκες που διαφέρουν από αυτές της τυπογραφίας. Μια σελίδα του Παγκόσμιου Ιστού ήδη διαφέρει σε σημαντικό βαθμό από μια συμβατική έντυπη σελίδα.

Ο υπολογιστής δίνει την εντύπωση ενός μέσου εντελώς καινούριου και επαναστατικού, αφού, τουλάχιστον ως τεχνολογία γραφής, εξακολουθεί να έχει αρκετά κοινά σημεία με τους προκατόχους του. Η ηλεκτρονική



γραφή είναι μηχανική και ακριβής όπως η τυπογραφία, οργανική και εξελικτική όπως η διά χειρός γραφή , οπτικά εκλεκτική όπως τα ιερογλυφικά και η πικτογραφία (pictus=ζωγραφιστός). Από την άλλη μεριά, η ηλεκτρονική γραφή είναι σε μεγαλύτερο βαθμό ρευστή και δυναμική από τις προηγούμενες τεχνολογίες. Η εμφάνιση αυτής της νέας μορφής ουσιαστικά μας βοηθάει να κατανοήσουμε τις επιλογές και τις εξειδικεύσεις που τα πρώτα έντυπα βιβλία επέβαλαν.

#### **2.4.1 Επεξεργαστές κειμένου**

Οι επεξεργαστές κειμένου ήδη διαθέτουν την ευελιξία της ηλεκτρονικής γραφής με το να επιτρέπουν στους συγγραφείς να αντιγράφουν, να συγκρίνουν και να διαγράφουν κείμενα με το άγγιγμα λίγων πλήκτρων. Η μεταβολή αποτελεί τον κανόνα στους υπολογιστές , ενώ η σταθερότητα την εξαίρεση και, όπως έγινε αντιληπτό ήδη στη δεκαετία του '80, ο κανόνας μεταβολής καθιστά τον επεξεργαστή τόσο χρήσιμο. Από την άλλη πλευρά , πολλοί συγγραφείς έχουν δεχτεί με ενθουσιασμό τον επεξεργαστή κειμένου, ακριβώς γιατί δε θέτει υπό αμφισβήτηση τη συμβατική αντίληψή τους για τη γραφή. Ο επεξεργαστής κειμένου αποτελεί βοήθημα για τη δημιουργία ενός τέλειου αντίγραφου σε έντυπη μορφή: ο στόχος εξακολουθεί να παραμένει το μελάνι στο χαρτί. Όπως και στη φωτοσύνθεση με χρήση υπολογιστή, ο επεξεργαστής κειμένου δεν αποτελεί τόσο ένα εργαλείο γραφής όσο ένα εργαλείο τυπογραφίας.

### 2.4.1.1 Ο επεξεργαστής κειμένου Word

Σε αυτό το σημείο κρίνεται αναγκαίο να κάνουμε μια αναφορά στον πιο διαδεδομένο επεξεργαστή κειμένου, το γνωστό σε όλους μας πλέον **Word**.

Το Microsoft Word είναι ένα πρόγραμμα επεξεργασίας κειμένου που σχεδιάστηκε από τη Microsoft. Για πρώτη φορά κυκλοφόρησε το 1983 υπό την επωνυμία Multi-Tool Word για το λειτουργικό Xenix. Μεταγενέστερες εκδόσεις αργότερα γράφτηκαν για διάφορες άλλες πλατφόρμες, όπως DOS(1983), την Apple Macintosh (1984), Unix (1985), Atari ST(1986), SCO UNIX, OS/2 και τα Microsoft Windows(1989). Πρόκειται για ένα από τα στοιχεία του Microsoft Office αλλά πωλείται επίσης και ως αυτόνομο προϊόν και περιλαμβάνεται στο Microsoft Works Suite. Οι τρέχουσες εκδόσεις είναι το Microsoft Office Word 2010 για Windows και το Microsoft Word 2011 για Mac.

Ο επεξεργαστής αυτός παρέχει πληθώρα δυνατοτήτων που μπορούν να συνδεθούν άμεσα με την παραγωγή συνεχούς γραπτού λόγου,όπως:

- Μορφοποίηση χαρακτήρων
- Μορφοποίηση παραγράφου
- Εισαγωγή και μορφοποίηση πίνακα/καταλόγου
- Σελιδοποίηση κειμένου
- Εισαγωγή υποσημειώσεων
- Στοιχισή κειμένου
- Κοπή, αντιγραφή, επικόλληση χαρακτήρων, λέξεων, κειμένου
- Εισαγωγή εικόνας, φωτογραφίας, σκίτσου
- Εισαγωγή σχημάτων

- Προεπισκόπηση του κειμένου
- Αναζήτηση και αντικατάσταση χαρακτήρων, λέξεων, κειμένου
- Αποθήκευση κειμένου
- Αρχειοθέτηση κειμένου
- Εκτύπωση κειμένου
- Καταχώριση και αρχειοθέτηση πολλαπλών εκδοχών ενός κειμένου ή διαδοχικών σταδίων συγγραφής του (drafts)
- Κεφαλίδες και υποσέλιδα
- Δυνατότητα συγγραφής υπερκειμένου (hypertext)
- Δυνατότητα οργάνωσης πολυτροπικού κειμένου (με χρήση εικόνας κ.τ.λ.)
- Δυνατότητα συγγραφής κειμένου σε στήλες (κατά το παράδειγμα των επιφυλλίδων, των δημοσιογραφικών άρθρων κ.τ.λ.)
- Χρήση ορθογράφου
- Αρίθμηση λέξεων κ.ο.κ

Από τα προαναφερθέντα είναι φανερό ότι η δουλειά ενός πραγματικού συγγραφέα αλλά και ενός εν δυνάμει συγγραφέα - χρήστη του Microsoft Word γίνεται πολύ πιο απλή.

Τέλος ,αξίζει να αναφερθεί ότι υπάρχουν πολλοί επιπλέον επεξεργαστές κειμένου όχι τόσο διαδεδομένοι στο ευρύ κοινό.AbiWord, Calligra Words , KWord, Groff, LyX , LibreOffice ,Celtx ,Feng Office Community Edition , GNU TeXmacs, OpenOffice.org Writer είναι μερικοί από τους επεξεργαστές κειμένου που μπορεί να προμηθευτεί κανείς δωρεάν από το Internet. Η μεγάλη λίστα συμπληρώνεται από τα λογισμικά επεξεργασίας κειμένου τα οποία είναι περισσότερο εξειδικευμένα και πολύπλοκα και μπορεί να αγοράσει κανείς από διάφορες εταιρίες software ανάλογα με τις εκάστοτε απαιτήσεις του.

Ενδεικτικά αναφέρουμε τα παρακάτω : Apple Rages(Mac), Applix Word (Linux), Documents To Go(iOS, Android, Windows Mobile) κ.ά.

## 2.5 Ο χώρος της γραφής

Ο πολιτισμός μας επαναπροσδιορίζει επίσης τον οπτικό και εννοιολογικό χώρο της γραφής.

Κάθε χώρος της γραφής αποτελεί ένα υλικό και οπτικό πεδίο, οι ιδιότητες του οποίου καθορίζονται μέσα από μια τεχνολογία γραφής και τις χρήσεις της από μια κουλτούρα αναγνωστών και συγγραφέων. Ένας χώρος γραφής δημιουργείται από την αλληλεπίδραση υλικών συστατικών, πολιτισμικών επιλογών και πρακτικών.

Επειδή η γραφή χαίρει ιδιαίτερης εκτίμησης ως προσωπική ενέργεια και πολιτισμική πρακτική, ο ίδιος ο χώρος της γραφής αποτελεί μια ισχυρή μεταφορά. Στην πράξη της γραφής ο συγγραφέας εξωτερικεύει τις σκέψεις του. Ο συγγραφέας εισέρχεται σε μια αντανάκλαστική και ανακλαστική σχέση με τη γραπτή σελίδα, μια σχέση στην οποία ενσαρκώνονται οι σκέψεις. Η γραφή, ακόμα και η γραφή στην οθόνη του υπολογιστή, συνιστά υλική πρακτική και καθίσταται δύσκολο για μια κουλτούρα να κρίνει πού σταματά η σκέψη και πού αρχίζει η ουσιαστική η υλικότητα της γραφής, πού σταματά ο νους και πού αρχίζει ο χώρος της γραφής. Με οποιαδήποτε τεχνική της γραφής-σε πέτρα ή σε πηλό, σε πάπυρο ή σε χαρτί και στην οθόνη του υπολογιστή –ο συγγραφέας ενδέχεται να θεωρήσει τον ίδιο το νου χώρο γραφής. Η συμπεριφορά του χώρου της γραφής καθίσταται μια μεταφορά για τον ανθρώπινο νου, καθώς επίσης και για την κοινωνική αλληλεπίδραση των ανθρώπων.

Τέτοιες πολιτισμικές μεταφορές, γενικά, συνιστούν επαναπροσδιορισμούς παλαιότερων μεταφορών , έτσι ώστε όταν εξετάζουμε την ιστορία της γραφής σήμερα, θα πρέπει πάντα να θέτουμε το ερώτημα: Πώς αυτός ο χώρος γραφής επαναπροσδιορίζει τον προκάτοχό του; Με ποιον τρόπο ισχυρίζεται ότι θα βελτιώσει την ικανότητα της τυπογραφίας να κάνει ορατές τις σκέψεις μας και να συγκροτήσει τις γραμμές επικοινωνίας για την κοινωνία μας;

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – Η ΓΡΑΦΗ ΩΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ

### 3.1 Οι τεχνολογίες της γραφής και ο υλικός πολιτισμός

Η μηχανοποίηση της γραφής ξεκίνησε τον 15<sup>ο</sup> αιώνα με το τυπογραφικό πιεστήριο, που αποτέλεσε τον πρώτο επεξεργαστή κειμένου, την πρώτη τεχνολογία γραφής που ανατύπωνε λέξεις en masse(μαζικά). Αντικαθιστώντας τον αντιγραφέα χειρογράφων, που δημιουργούσε ένα γράμμα κάθε φορά, το πιεστήριο καταχώριζε αρκετές σελίδες κειμένου σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτιού με κάθε απρόσωπο τράβηγμα. Όπως αναγνώρισε ο McLuhan στο *The Gutenberg Galaxy*(1992), *«η εφεύρεση της τυπογραφίας[...] προσέφερε το πρώτο ομοιόμορφα αναπαραγόμενο βασικό εμπόρευμα, την πρώτη γραμμή συναρμολόγησης και την πρώτη μαζική παραγωγή»*.

Το βιβλίο απέκτησε μια διαφορετική και πιο μοντέρνα όψη ως τα τέλη του 18<sup>ου</sup> αιώνα. Στον 19<sup>ο</sup> και στον 20<sup>ο</sup> αιώνα, ο ατμός και τα ηλεκτρονικά πιεστήρια, όπως και η αυτόματη στοιχειοθετική μηχανή, οδήγησαν σε περαιτέρω μηχανοποίηση, απομακρύνοντας ακόμα περισσότερο την ανθρώπινη παρέμβαση από τη διαδικασία εκτύπωσης, και καθόρισαν τη βιομηχανική εποχή της τυπογραφίας. Ο υπολογιστής, με τη σειρά του, προσθέτει νέα ευελιξία στην ταχύτητα και αποδοτικότητα της τυπογραφίας. Η ικανότητα του υπολογιστή να προσαρμόζει το κείμενο στις ανάγκες του κάθε χρήστη, κάτι που δεν χαρακτηρίζει την κλασική βιομηχανική μηχανή, προέρχεται από τα μη μηχανικά υλικά της ηλεκτρονικής τεχνολογίας. Η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας [ΚΜΕ] ενός υπολογιστή δεν περιέχει γρανάζια ή μετακινούμενα εξαρτήματα,

πέρα από το επίπεδο των ηλεκτρονίων. Ακόμα και τα μηχανικά συστατικά ενός συστήματος ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπως οι μονάδες δίσκων και οι εκτυπωτές, χαρακτηρίζονται από ταχεία κίνηση και απόλυτο έλεγχο. Ο ψηφιακός υπολογιστής προτείνει ένα νέο ορισμό της μηχανής ως μιας περίπλοκης αλληλεξάρτησης λογικών μερών τα οποία, σε αντίθεση με την ατμομηχανή και τη γεννήτρια, επεξεργάζονται πληροφορίες αντί να παράγουν ενέργεια. Αν το τυπογραφικό πιεστήριο ήταν η κλασική μηχανή γραφής, ο υπολογιστής αποτελεί μια τεχνολογία γραφής πέρα από τη μηχανοποίηση, μια μεταβιομηχανική μορφή γραφής.

Η ανάπτυξη της μηχανικής τυπογραφίας, και πρόσφατα της γραφής μέσω υπολογιστή, έχει επηρεάσει την αντίληψή μας για τις προηγούμενες τεχνολογίες της γραφής. Το μεσαιωνικό χειρόγραφο, στολισμένο και δερματόδετο, ίσως να ξάφνιαζε κάποιον στην εποχή του Πλάτωνα ως μια περίπλοκη και έξυπνη συσκευή. Όταν, εντούτοις θαυμάζουμε το χειρόγραφο ως τέχνη, αυτό που θαυμάζουμε είναι η άρνηση της τεχνολογίας, το γεγονός ότι ο κώδικας δεν είναι τυπωμένο βιβλίο και συνεπώς δεν αποτελεί προϊόν μηχανής.

Στο Προφορικότητα και Εγγραμματοσύνη (1997) ο Walter Ong υποστηρίζει ότι έχουμε εσωτερικεύσει τη γραφή και η διαδικασία της εσωτερίκευσης καθιστά δύσκολο για εμάς να αναγνωρίσουμε τη γραφή ως τεχνολογία.

Η τεχνική μας σχέση με το χώρο της γραφής μας αφορά πάντοτε ως συγγραφείς και αναγνώστες. Η εγγραμματοσύνη έχει να κάνει, μεταξύ άλλων, με τη συνειδητοποίηση ότι η γλώσσα μπορεί να έχει οπτικές καθώς και ακουστικές διαστάσεις, το γεγονός ότι τα λόγια κάποιου

μπορούν να ηχογραφηθούν και να παρουσιαστούν σε άλλους που δεν είναι παρόντες, ή ακόμα και εν ζωή, την ώρα της ηχογράφησης.

Η Christina Haas(1996): *«Η γραφή εντάσσεται ποικιλοτρόπως στον υλικό κόσμο. Πάντοτε συντελείται σε ένα υλικό περιβάλλον, χρησιμοποιεί υλικά μέσα και καταλήγει σε υλικά τεχνουργήματα.»*. Το επιχείρημα επαναλαμβάνεται από τον Roger Chartier στο έργο του για την ιστορία του βιβλίου: *«Ανεξάρτητα από το αν είναι σε χειρόγραφο ή σε έντυπη μορφή, τα βιβλία είναι αντικείμενα των οποίων οι μορφές, αν δεν μπορούν να επιβάλλουν τη σημασία των κειμένων που φιλοξενούν, επιβάλλουν τουλάχιστον τις χρήσεις που τους ταιριάζουν[...] και τις ιδιοποιήσεις τις οποίες προσκαλούν. Έργα και λόγοι έχουν πραγματική υπόσταση μόνο όταν καθίστανται φυσικές οντότητες[...]. Αυτό σημαίνει ότι[...] χρειάζεται να δείξουμε ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τα τεχνικά, οπτικά και φυσικά μέσα που οργανώνουν την ανάγνωση της γραφής, όταν η γραφή γίνεται βιβλίο»(1994).*

Αυτό που ο Chartier υποστηρίζει για τα βιβλία και τα χειρόγραφα ισχύει σίγουρα για την ψηφιακή τεχνολογία (βλέπε και Duguid, 1996). Η υλική υπόσταση της γραφής έχει την ίδια σημασία τόσο για την ηλεκτρονική γραφή όσο και για τις προηγούμενες μορφές της. Η ηλεκτρονική γραφή εξακολουθεί να απαιτεί τη φυσική μας αλληλόδραση με γήινα υλικά-με το πληκτρολόγιο, το ποντίκι και την οθόνη του υπολογιστή.

Η ηλεκτρονική γραφή θα μπορούσε να είναι και δυνητική, ωστόσο όλες οι προηγούμενες τεχνολογίες της γραφής ήταν επίσης δυνητικές, υπό την έννοια ότι προσκαλούσαν συγγραφείς και αναγνώστες να συμμετάσχουν σε έναν αφηρημένο χώρο σημείων. Ο δυνητικός ή εννοιολογικός χώρος της γραφής δημιουργεί μια ενότητα με τον υλικό χώρο της γραφής:



Αποτελεί ταυτόχρονα απεικόνιση των σύγχρονων υλικών και τεχνικών και έκφραση των φιλοδοξιών της κουλτούρας μας για τη γραφή της.

Όπως ακριβώς τα νέα ψηφιακά μέσα αναδιαμορφώνουν τις υλικές συνθήκες της τυπογραφίας και της γραφής, έτσι και η εικονικότητα του υπολογιστή επαναπροσδιορίζει το χώρο της γραφής του έντυπου βιβλίου και του χειρογράφου. Ο χώρος της ηλεκτρονικής γραφής φαίνεται να αποκόπτεται από τον υλικό κόσμο με έναν τρόπο που δεν παρατηρείται στο χώρο της γραφής. Οι υποστηρικτές της ηλεκτρονικής γραφής συχνά εξαίρουν ως επαναστατικό τον δυναμικό και αυτόνομο χαρακτήρα της-το γεγονός ότι δικτυακές σελίδες και πολυμεσικές εφαρμογές έχουν τη δυνατότητα να δρουν και να αντιδρούν, επαναπροσδιορίζοντας την ίδια τους την υπόσταση με τρόπους που ούτε ο συγγραφέας ούτε ο αναγνώστης μπορούν απαραίτητα να προβλέψουν εκ των προτέρων. Ωστόσο, αυτές οι δράσεις και αντιδράσεις στηρίζονται στην τεχνολογία της Φυσικής και της Πληροφορικής και είναι το αποτέλεσμα συγκεκριμένων παρεμβάσεων εκ μέρους των συγγραφέων (ή προγραμματιστών) και των αναγνωστών (ή χρηστών). Ο εγγράμματος πολιτισμός μας απλώς χρησιμοποιεί τα νέα εργαλεία που περέχει η ψηφιακή τεχνολογία για να αναδιαμορφώσει τη σχέση ανάμεσα στις υλικές πρακτικές της γραφής και το ιδεώδες της γραφής που εκφράζουν αυτές τις πρακτικές. Για τον υπολογιστή, όπως και τις προηγούμενες τεχνολογίες, εξακολουθεί να ισχύει το ότι η υλικότητα της γραφής *«απαιτείται να αναγνωριστεί για να εκτιμηθεί πλήρως η φύση των εγγράμματων ενεργημάτων»*(Haas,1996).

Ο Chartier μας υπενθυμίζει ότι η γραφή δεν μπορεί να υπάρξει ποτέ σαν κάτι αφηρημένο:

*«Στην πραγματικότητα αναγνώστες και ακροατές ουδέποτε έρχονται αντιμέτωποι με αφηρημένα ή ιδανικά κείμενα, ζένα προς κάθε υλική υπόσταση. Χειρίζονται ή αντιλαμβάνονται αντικείμενα και μορφές των οποίων οι δομές και οι τροπισμοί διέπουν την ανάγνωσή τους (ή την ακοή τους) και εξαιτίας αυτού είναι εφικτή η κατανόηση του κειμένου που διαβάζεται (ή ακούγεται)»(1994).*

Το κοινό στοιχείο όλων των μέσων στις διάφορες μορφές τους για τον πολιτισμό μας είναι η υπόσχεση της αμεσότητας. Τα διαφανή μέσα υπόσχονται να εξαφανιστούν και να μας αφήσουν σε επαφή με έναν αδιαμεσολάβητο κόσμο, αν και είναι μια υπόσχεση που δεν μπορούν να πραγματοποιήσουν καθ'ολοκληρίαν. Τα υπερμεσικά μέσα παραιτούνται από την προσπάθεια να παρουσιάσουν έναν κόσμο πέραν του εαυτού τους. Αντίθετα, προσφέρουν τους εαυτούς τους ως άμεσες εμπειρίες. Όταν ένα μέσο επιχειρεί να αντικαταστήσει κάποιο άλλο, αυτό συμβαίνει με την πεποίθηση ότι κάτι καλύτερο γίνεται. Διεκδικεί να είναι καλύτερο στη διαφάνεια. Για παράδειγμα, η εικονική πραγματικότητα υπόσχεται να είναι το απόλυτο διαφανές μέσο, καλύτερο από τη ζωγραφική ή τη φωτογραφία, επειδή ο θεατής στην εικονική πραγματικότητα συμμετέχει στον εικονιζόμενο κόσμο. Ή το μέσο μπορεί να υποσχεθεί μια πιο πολύπλοκη υπερμεσικότητα, όπως συμβαίνει και με τους δικτυακούς τόπους που συνδυάζουν ζωγραφική, φωτογραφία, σχεδιασμό γραφικών, φιλμ, ήχο και βίντεο σε μια μορφή δημοφιλούς Gesamtkunstwerk (=συνολικό έργο τέχνης). Σε κάθε περίπτωση, το νέο μέσο προσπαθεί να μας πείσει ότι προσφέρει μεγαλύτερη αμεσότητα από τους προκατόχους του. Επειδή ο πολιτισμός μας σήμερα εγγενώς κορεσμένος, προβάλλονται συνεχώς αξιώσεις για μεγαλύτερη αμεσότητα, καθώς τα παλαιά και τα νέα μέσα συναγωνίζονται να τραβήξουν την προσοχή μας.

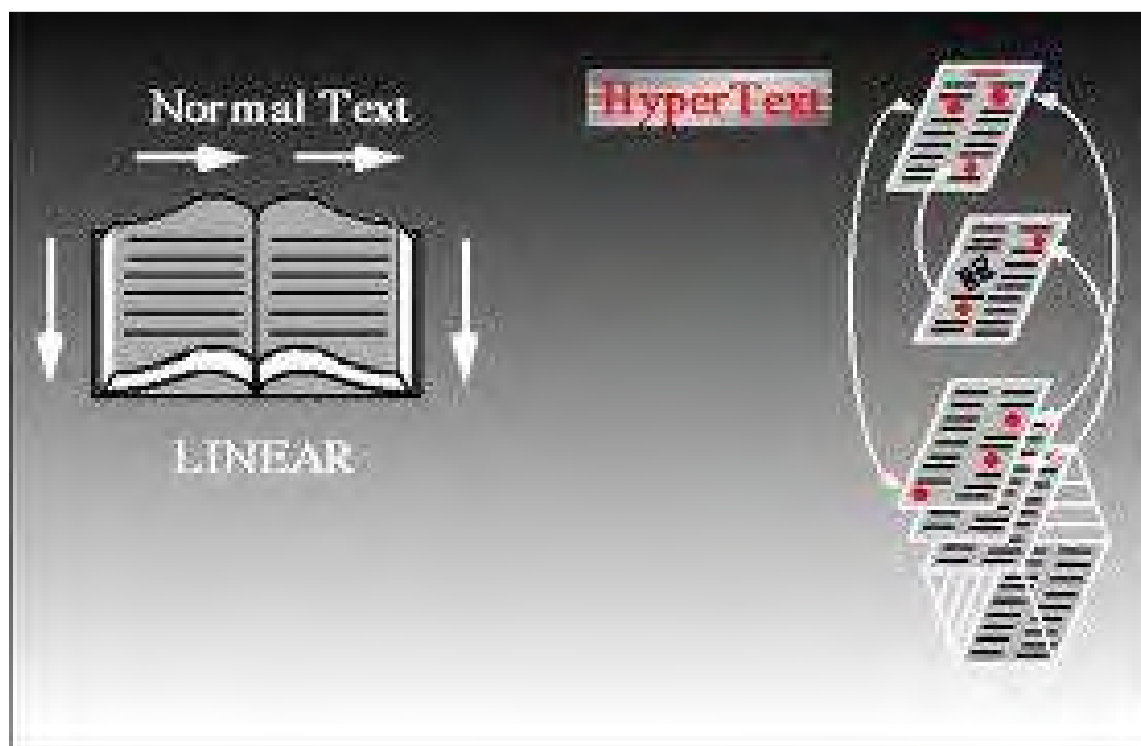
Οι αναμορφώσεις των τεχνολογιών γραφής μοιάζουν με αυτές των οπτικών μέσων , κυρίως με την περίπτωση των ψηφιακών μέσων όπου λέξεις και εικόνες συνδυάζονται και αλληλεπιδρούν τόσο ελεύθερα. Επιπλέον, καθ'όλη τη διάρκεια του 20ού και 21ου αιώνα, η τυπογραφία έχει εμπλακεί σε αγώνες αναμόρφωσης με τη φωτογραφία, το φιλμ και την τηλεόραση. Όλες αυτές οι οπτικές τεχνολογίες εξακολουθούν να αναμορφώνουν την τυπογραφία, ενώ οι ψηφιακές τεχνολογίες εμπλέκονται επίσης σε μια διαδικασία αναμόρφωσης. Ο καλύτερος τρόπος κατανόησης της ηλεκτρονικής γραφής σήμερα είναι να τη δούμε ως αναμόρφωση του έντυπου κειμένου, αναμόρφωση που επιδιώκει να μεταβάλει τη μορφή και τη θέση της ίδιας της αλφαβητικής γραφής. Τα χαρακτηριστικά που διαφοροποιούν την ηλεκτρονική γραφή από την τυπογραφία, η ευελιξία και η διαδραστικότητα, αποτελούν τη βάση των αξιώσεων που προβάλλουν οι υποστηρικτές της. ότι ο υπολογιστής μπορεί να βελτιώσει το έντυπο βιβλίο. Γι'αυτούς τα χαρακτηριστικά αυτά μπορούν να κάνουν την εμπειρία της ανάγνωσης μερικές φορές πιο ουσιαστική, μερικές φορές περισσότερο υπερμεσική αλλά σε κάθε περίπτωση πιο άμεση. Όπως θα δούμε, το να υποστηρίζουμε ότι η ηλεκτρονική γραφή είναι ευέλικτη και διαδραστική ισοδυναμεί με το να πούμε ότι είναι **υπερκειμενική**.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – ΤΟ ΥΠΕΡΚΕΙΜΕΝΟ

### 4.1 Η έννοια του υπερκειμένου

Η ηλεκτρονική γραφή, τόσο ως προς τη διαπροσωπική επικοινωνία online όσο και ως προς τη χρήση υπερκειμένου (hypertext) στο διαδίκτυο, από την ίδια της τη φύση αγνοεί τη γραμμικότητα.

Το υπερκείμενο το οποίο χρησιμοποιείται στο διαδίκτυο, είναι μια μη γραμμική γλώσσα, αλλά δυναμική και ανακόλουθη (=δεν ακολουθεί απαραίτητα κάποια σειρά) και συνδέει πληροφορίες μέσω κόμβων ή συνδέσεων.



Αν μια δεκαετία πριν η έννοια του υπερκειμένου ήταν κατανοητή μόνο στους μνημόνους, σήμερα με την αλματώδη ανάπτυξη του Παγκόσμιου

Ιστού, η έννοια, αν όχι το όνομα, αποτελεί πλέον κοινή πολιτισμική γνώση. Μια τυπική ιστοσελίδα περιλαμβάνει κείμενο και γραφικά, όπως μια σελίδα σε περιοδικό ή σε εικονογραφημένο βιβλίο. Ωστόσο, σε αντίθεση με το βιβλίο ή το περιοδικό, φράσεις του κειμένου ή τμήματα γραφικών της ιστοσελίδας μπορεί να είναι «θερμά/ενεργά» στοιχεία: ενεργοποιώντας τα, θα εμφανιστεί μια καινούρια ιστοσελίδα. Μια σελίδα μπορεί να συνδέεται ηλεκτρονικά με αρκετές άλλες. Υπό μία έννοια, η διασύνδεση αυτή αποτελεί το ηλεκτρονικό αντίστοιχο της υποσημείωσης που για πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα χρησιμοποιείται στα έντυπα βιβλία. Αντί να μεταφέρεται στο κάτω μέρος της σελίδας ή στο τέλος του βιβλίου, ο αναγνώστης τοποθετεί το δείκτη του ποντικιού και ο υπολογιστής ανακτά και απεικονίζει το αποτέλεσμα. Υπάρχει όμως η εξής σημαντική διαφορά: η δεύτερη ιστοσελίδα μπορεί να περιέχει συσχετιζόμενες φράσεις που με τη σειρά τους οδηγούν το αναγνώστη σε άλλες σελίδες. Η διαδικασία μπορεί να συνεχιστεί επ'άπειρον, καθώς ο αναγνώστης μετακινείται μέσα σε έναν κειμενικό χώρο που, στην περίπτωση του Παγκόσμιου Ιστού, μπορεί να επεκταθεί σε όλο το Διαδίκτυο. Αν και σε ένα έντυπο βιβλίο η συνεχής εγγραφή υποσημειώσεων θα μπορούσε να είναι μια ανυπόφορα σχολαστική διαδικασία, στον υπολογιστή αυτή η πολυεπίπεδη γραφή και ανάγνωση αποτελεί κάτι το σύνηθες. Επιπλέον η δεύτερη σελίδα δεν εξαρτάται απαραίτητως από την πρώτη. Μια συνδεδεμένη φράση μπορεί να οδηγήσει τον αναγνώστη σε μια μεγαλύτερη, με περισσότερες λεπτομέρειες, σελίδα. Όλες οι μεμονωμένες σελίδες μπορεί να είναι εξίσου σημαντικές σε όλο το κείμενο που μετατρέπεται σε ένα δίκτυο διασυνδεδεμένων γράφων.

Πολλοί επαινούν τη χρήση του υπερκειμένου, καθώς θεωρούν ότι είναι μια αντανάκλαση του τρόπου λειτουργίας του ανθρώπινου νου (με αλληλουχία & σύνδεση).

Το υπερκείμενο αλλάζει ριζικά τον παραδοσιακό τρόπο γραφής, όχι μόνο αφαιρώντας τη γραμμικότητα, αλλά και με την ουσιαστική αλλαγή που φέρνει σε σχέση με την κοινή γνώση και τους γραμματικούς κανόνες. Επιπλέον, στερείται σταθερότητας. Είναι πάντοτε ρευστό και ποτέ σταθερό. Παραμένει υποκείμενο στην αλλαγή και την τροποποίηση.

Η γραφή που περνάει στο διαδίκτυο σε μορφή υπερκειμένου δεν είναι ποτέ ολοκληρωμένη, καθώς μπορεί όχι μόνο να αναθεωρηθεί και ενημερωθεί, αλλά γενικά να αλλάξει.

## **4.2 Αλληλεπίδραση υπερκειμένου**

Η ηλεκτρονική φύση του υπερκειμένου απαιτεί έναν περισσότερο ενεργό ρόλο για τον χρήστη/αναγνώστη, που τον ωθεί να πάρει αποφάσεις για τον προορισμό και το περιεχόμενο.

Αυτή η διαδικασία περιλαμβάνει έναν συνεχή διάλογο ανάμεσα στον συγγραφέα του ηλεκτρονικού κειμένου και τον αναγνώστη. Κατά συνέπεια, όχι μόνο επιβάλλεται η αλληλεπίδραση, αλλά καταργούνται οι αποστάσεις και τα όρια μεταξύ παραδοσιακού συγγραφέα και αναγνώστη.

Η ηλεκτρονική γραφή δημιουργεί νέους περιορισμούς για τους συγγραφείς, οι οποίοι πρέπει να ενδιαφέρονται για θέματα σχεδιασμού και πλοήγησης, εκτός από αυτά της αφήγησης και του σκοπού.

Η οργάνωση του υλικού πρέπει να είναι οπτικά ελκυστική και να εκμεταλλεύεται τα μοναδικά διαλογικά χαρακτηριστικά του διαδικτύου.

Στην παραδοσιακή γραφή και δημοσίευση ο εκδότης κάνει το υλικό διαθέσιμο και οπτικά ελκυστικό. Στη γραφή στο διαδίκτυο, ο συγγραφέας έχει παράλληλα το ρόλο του εκδότη, του σχεδιαστή, του επιμελητή, του διανομέα.

### **4.3 Η επεξεργασία κειμένου και η θεματική γραφή**

Ο συγγραφέας που χρησιμοποιεί έναν επεξεργαστή κειμένου αναλύει αρκετό από το χρόνο του εισάγοντας γράμμα-γράμμα τις λέξεις με τον ίδιο τρόπο που γινόταν πριν από δύο δεκαετίες με τη γραφομηχανή. Οι δεύτερες διορθώσεις όμως των δοκιμίων είναι ένα διαφορετικό θέμα. Με τον επεξεργαστή κειμένου, οι συγγραφείς έχουν τη δυνατότητα διαγραφής και αντικατάστασης ολόκληρων λέξεων. Μπορούν να τονίσουν φράσεις, προτάσεις ή παραγράφους, να διαγράψουν μια πρόταση με το πάτημα ενός πλήκτρου, να επιλέγουν μια παράγραφο, να την αποσύρουν από την τρέχουσα θέση της και να την τοποθετήσουν κάπου αλλού, ακόμα και σε κάποιο άλλο κείμενο. Με τη χρήση αυτών των δυνατοτήτων ο συγγραφέας σκέφτεται και γράφει σε σχέση με λεκτικές μονάδες ή θεματικές ενότητες, η σημασία των οποίων υπερβαίνει τα συστατικά στοιχεία των λέξεων. Η ελληνική λέξη τόπος, που κυριολεκτικά σημαίνει έναν συγκεκριμένο χώρο, στην αρχαία ρητορική δήλωνε τους κοινούς τόπους, τις συμβατικές μονάδες ή τους

τρόπους σκέψης. Στην Αναγέννηση, τα θέματα έγιναν κεφαλίδες που τις χρησιμοποιούσαν για την οργάνωση οποιουδήποτε πεδίου γνώσης. Οι κεφαλίδες αυτές μερικές φορές απεικονίζονταν σε περίτεχνα διαγράμματα. Η αγγλική λέξη *topic* εξακολουθεί να είναι κατάλληλη για τον υπολογιστή επειδή η ετυμολογία της υπονοεί τον χωρικό χαρακτήρα της ηλεκτρονικής γραφής. Στο χώρο της γραφής υπάρχουν θέματα που δεν σχετίζονται με μία μόνο οπτική επιφάνεια αλλά και με μία δομή δεδομένων στον υπολογιστή. Οι προγραμματιστές που σχεδίασαν τους επεξεργαστές κειμένου αναγνώρισαν τη σπουδαιότητα της θεματικής γραφής με την παροχή λειτουργιών προσθήκης ή διαγραφής προτάσεων και παραγράφων ως ενοτήτων. Δεν προχώρησαν ωστόσο στο επόμενο βήμα, να επιτρέπουν στο συγγραφέα να συσχετίζει ένα όνομα ή ένα εικονικό σύμβολο με κάθε θεματική μονάδα, κάτι που προσέδιδε στη μονάδα εννοιολογική ταυτότητα.

Ένας τυπικός επεξεργαστής κειμένου, που μιμείται τη διάταξη της τυπωμένης σελίδας ισοπεδώνει το κείμενο και δεν προσφέρει αρκετή βοήθεια στο συγγραφέα ώστε να κατανοήσει την εξελισσόμενη δομή του. Αν και ο επεξεργαστής κειμένου επιτρέπει στο συγγραφέα να ορίσει μια λεκτική μονάδα ώστε να τη μετακινήσει ή να τη διαγράψει, ο ορισμός ισχύει μόνο έως ότου ολοκληρωθεί η διαδικασία. Αλλά εάν ο επεξεργαστής κειμένου προσφέρει στο συγγραφέα μόνο προσωρινή πρόσβαση στη δομή του, οι επεξεργαστές διάρθρωσης (*outline processors*) καθιστούν τη δομή μόνιμο χαρακτηριστικό του κειμένου. Ο συγγραφέας μπορεί να αντιληφθεί σφαιρικά το κείμενο, θεωρώντας τα θέματα ως σύμβολα και γράφοντας με τα σύμβολα αυτά με τον ίδιο τρόπο που κάποιος γράφει με λέξεις. Σε έναν επεξεργαστή διάρθρωσης, που συχνά συμπεριλαμβάνεται σε ένα πακέτο επεξεργασίας κειμένου, ο λόγος παραμένει αλλά περιβάλλεται από μια τυπική λειτουργική δομή.



Με τη χρήση του στυλό ή της γραφομηχανής, η γραφή κυριολεκτικά σήμαινε το σχηματισμό γραμμών στη σελίδα, και, μεταφορικά, τη δημιουργία λεκτικών δομών. Σε ένα σύστημα ηλεκτρονικής γραφής η εξεικονιστική διαδικασία μετατρέπεται σε κυριολεκτική πράξη. (Στην πραγματικότητα, μια επαναλαμβανόμενη στρατηγική στην ηλεκτρονική αναμόρφωση του χώρου της γραφής με τη χρήση γραφομηχανής και της τυπογραφίας έχει να κάνει με αυτή την αλλαγή του εξεικονιστικού σε κυριολεκτικό). Προσδιορίζοντας θεματικά σύμβολα, όπως τις κεφαλίδες σε μια διάρθωση, ο συγγραφέας, όπως ο προγραμματιστής ή ο μαθηματικός, αποσπά προσωρινά τον εαυτό του από τις λεπτομέρειες του λόγου. Η αξία αυτή της αφαίρεσης βρίσκεται στο ότι διαφαίνεται πιο καθαρά ο δομικός σκελετός του κειμένου.

Δεν είναι τυχαίο ότι ο υπολογιστής μπορεί να λειτουργήσει με τόση επιτυχία ως επεξεργαστής της διάρθωσης. Το μηχάνημα σχεδιάστηκε για τη δημιουργία και την παρακολούθηση τέτοιων τυπικών δομών, σημαντικών για τις διάφορες χρήσεις τους. Η μνήμη του υπολογιστή και η Κεντρική Μονάδα Επεξεργασίας αποτελούν περίπλοκες(δυσνόητες) ιεραρχίες ηλεκτρονικών εξαρτημάτων. Στρώματα λογισμικού μεταμορφώνουν με τη σειρά τους τον φυσικό χώρο των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων σε ένα χώρο με συμβολικές πληροφορίες. Ο ηλεκτρονικός χώρος της γραφής διαμορφώνεται από τα αντικείμενα που περιέχει: Ένας προγραμματιστής υπολογιστών διαμορφώνει το χώρο του γεμίζοντάς τον με στοιχεία και συνδέοντας αυτά τα στοιχεία σύμφωνα με τις απαιτήσεις του προγράμματος. Οποιοδήποτε σύμβολο στο χώρο μπορεί να παραπέμπει σε κάποιο άλλο σύμβολο, χρησιμοποιώντας την αριθμητική του διεύθυνση. Τέτοιοι δείκτες συνιστούν τη δομή των υπολογιστικών προγραμμάτων, έτσι ώστε ο ίδιος ο προγραμματισμός μπορεί να οριστεί ως η τέχνη δόμησης συμβολικών δομών στο χώρο που παρέχει ο

υπολογιστής –ένας ορισμός που καθιστά τον ίδιο τον προγραμματισμό ένα είδος γραφής.

Μια τέτοια δομή προγραμματισμού, με ιεραρχική αναπαράσταση, ονομάζεται δέντρο.

Ο ηλεκτρονικός χώρος της γραφής, που είναι εξαιρετικά εύπλαστος, μπορεί να διαμορφωθεί σε ένα δέντρο ή σε ένα δάσος από ιεραρχημένα δέντρα. Στο στατιστικό μέσο της τυπογραφίας, ο συγγραφέας πρέπει κανονικά να προσαρμοστεί σε μια ιεραρχία, μια σειρά θεμάτων, αν και μπορεί να διαπιστώσει ότι τα θέματα μπορούν να τακτοποιηθούν το ίδιο καλά, για παράδειγμα, σε τρεις κατηγορίες που αντιστοιχούν σε τρεις ηλεκτρονικές διαρθρώσεις. Σε αντίθεση με το χώρο του έντυπου βιβλίου, ο ηλεκτρονικός χώρος της γραφής μπορεί να αναπαριστά οποιεσδήποτε σχέσεις που μπορούν να προσδιοριστούν ως μια αλληλεπίδραση δεικτών και στοιχείων. Οι πολλαπλές σχέσεις δεν θέτουν ιδιαίτερο πρόβλημα, έτσι ένας δικτυακός τύπος, για παράδειγμα, μπορεί να εμπεριέχει τρεις διαφορετικές οργανώσεις, καθεμία από τις οποίες αντιπροσωπεύεται από τη δική της αρχική σελίδα με τη δική της διάρθρωση υπερσυνδέσμων. Ο δημιουργός του δικτυακού τύπου μπορεί να τροποποιήσει μια διάρθρωση διατηρώντας τις άλλες ανέπαφες. Μπορεί να τροποποιήσει όποιες από τις διαρθρώσεις επιθυμεί, χωρίς να αναθεωρήσει το κείμενο σε κάποιο από τα θέματα. Η δομή ενός ηλεκτρονικού κειμένου με αυτή την έννοια αποσπάται από τη λεκτική του έκφραση. Η πολλαπλότητα ήδη προτείνει για τον ηλεκτρονικό χώρο της γραφής ορισμένες πολιτισμικές χρήσεις διαφορετικές από αυτές που έχουμε στην τυπογραφία.

#### 4.4 Συνειρμικότητα και ιεραρχία στο υπερκείμενο

Μια κοινή στόχευση της γραφής που προορίζεται για έντυπη δημοσίευση είναι η δημιουργία της τέλει ιεραρχίας, όμως δεν είναι πάντα εύκολο να διατηρηθεί η συνέπεια μιας τέτοιας δομής. Όλοι οι συγγραφείς, κατά τη διάρκεια της γραφής, κατακλύζονται από ιδέες. Η άποψη ότι η πράξη της γραφής θα μπορούσε να ελευθερώσει ένα χείμαρρο ιδεών ήταν ρομαντική-η μια ιδέα οδηγούσε σε μια άλλη και σε μια επιπλέον, καθώς ο συγγραφέας αγωνιζόταν να τις καταγράψει πριν ξεφύγουν από τον έλεγχο της συνείδησής του. (Αυτή η έννοια του εσωτερικού ξεχειλίσματος υποτίθεται ότι ήταν το πρόβλημα του Coleridge στο ποίημά του *Xanadu*). Ίσως η έννοια του μέσου που προδίδει τις σκέψεις ήταν μια χαρακτηριστική αντίληψη που οι πολιτισμοί συνέδεαν με το χειρόγραφο, καθώς και την τυπογραφία. «*Το μόνο που θα επιθυμούσα θα ήταν να μπορούσα να γράφω με τα δυο μου τα χέρια*», σημείωνε η Αγία Τερέζα, «*έτσι ώστε να μην ξεχνώ κάποιο πράγμα ενώ σκέφτομαι κάποιο άλλο*». Ρομαντικοί, όπως ο Carlyle, θεμελίωσαν την ψυχολογία της λογοτεχνίας πάνω σε αυτή την εμπειρία. Ωστόσο, στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας, ανησυχούμε όχι μήπως έχουμε τόσα πολλά στο μυαλό μας που χρειάζεται να αποτυπωθούν στο χαρτί, αλλά μάλλον επειδή υπάρχουν πολλές πληροφορίες σε ηλεκτρονική μορφή για να μπορέσει να τις αποτυπώσει το μυαλό μας. Στη σημερινή εποχή δεχόμαστε ένα εξωτερικό παρά εσωτερικό κατακλυσμό (αυτή η έννοια κατακλυσμού αποτέλεσε πρόβλημα για τον Ted Nelson με την ηλεκτρονική του *Xanadu*).

Σήμερα εξακολουθεί να παρέχεται η δυνατότητα στο συγγραφέα να αρχίσει με έναν κυκεώνα λεκτικών ιδεών και μια αμυδρή αίσθηση για το

πώς θα συναρμολογηθούν όλες αυτές οι έννοιες. Μπορεί να αρχίσει τακτοποιώντας τα θέματα σε μια μορφή λιγότερο αυστηρή από αυτήν της διάρθρωσης: θα μπορούσε να ακολουθήσει μια συνειρμική μορφή οργάνωσης από αυτήν της αυστηρής υπόταξης. Δάσκαλοι της γραφής συχνά ενθαρρύνουν τους μαθητές τους να παρουσιάσουν ένα γενικό διάγραμμα των θεμάτων, συνδέοντάς τα συνειρμικά, μια δραστηριότητα που ονομάζεται προ-γραφή» Αυτό που οι μαθητές δημιουργούν σε αυτό το στάδιο είναι ένα δίκτυο στοιχείων. Ο υπολογιστής μπορεί να διατηρήσει ένα τέτοιο δίκτυο θεμάτων και να αντανακλά την πρόοδο του συγγραφέα καθώς ψαλιδίζει το δίκτυό του, αφαιρώντας συνδέσεις και δημιουργώντας υπόταξη μέχρι τη δημιουργία αυστηρής ιεραρχίας. Όταν ο στόχος είναι το έντυπο κείμενο, η συνειρμική γραφή δεν προηγείται της γραφής όπως ο όρος «προ-γραφή» δηλώνει. Κάθε κείμενο, άσχετα από την αυστηρή ιεραρχική του διάταξη, πρέπει να προκύψει μέσα από μέσα από συνειρμούς ήχων και ιδεών. Ακόμα και σε περίπτωση που ένας συγγραφέας αρχίζει και παραμένει πιστός σε κάποια διάρθρωση, το αποτέλεσμα είναι πάντοτε ένα δίκτυο λεκτικών στοιχείων. Η ιεραρχία (στη μορφή παραγράφων, τμημάτων και κεφαλαίων) αποτελεί μια προσπάθεια επιβολής τάξης σε λεκτικές ιδέες που είναι πάντοτε επιρρεπείς στην υπονόμηση αυτής της τάξης. Οι συνειρμικές σχέσεις ορίζουν εναλλακτικές οργανώσεις οι οποίες βρίσκονται κάτω από τη διάταξη των σελίδων και των κεφαλαίων που ένα έντυπο κείμενο προσφέρει στον αναγνώστη του. Οι επιλογές αυτές συνιστούν ανατρεπτικά κείμενα πίσω από άλλα κείμενα.

Προηγούμενες τεχνολογίες της γραφής δεν ήταν ωστόσο σε θέση να στεγάσουν τέτοιες επιλογές. Ο αρχαίος κύλινδρος του παπύρου, για παράδειγμα, ήταν έντονα γραμμικός στην παρουσίαση του κειμένου. Χρησιμοποιώντας πρώτα τον κώδικα και μετά το έντυπο βιβλίο,

συγγραφείς του ύστερου Μεσαίωνα και σύγχρονοι συγγραφείς έχουν κάνει καλύτερες προσπάθειες να συνδυάσουν το συνειρμό με την ιεραρχία. Σε ένα σύγχρονο βιβλίο ο πίνακας περιεχομένων (όπου απαριθμούνται κεφάλαια και κάποιες φορές τμήματα) ορίζει την ιεραρχία, ενώ τα ευρετήρια εγγράφουν συνειρμικές γραμμές σκέψεων που διαπερνούν το κείμενο.

Αν όλα τα κείμενα μπορούσαν τελικά να θεωρηθούν δίκτυα λεκτικών συστατικών, η ψηφιακή τεχνολογία καθιστά πολύ πιο εύκολη την καταγραφή και παρουσίαση των δικτύων αυτών σε συγγραφείς και αναγνώστες. Όπως ο επεξεργαστής επικεντρώνεται στην ιεραρχική μορφή του κειμένου, ο Παγκόσμιος Ιστός και άλλα υπολογιστικά συστήματα μπορούν να αναμορφώσουν το χώρο του κειμένου σε ένα γενικό δίκτυο ή υπερκείμενο. Εξαιτίας της κατανεμημένης του αρχιτεκτονικής ο παγκόσμιος Ιστός είναι σε μεγάλο βαθμό συσχετιστικός.

Ο Ιστός χαρακτηρίζεται από μια χαλαρή διαχειριστική οργάνωση και όχι από μια ελεγκτική θεωρητική ιεραρχία. Μερικές από τις επονομαζόμενες δικτυακές πύλες, όπως η Yahoo!([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com), 29 Ιανουαρίου 2000) προσφέρουν ad hoc πίνακες περιεχομένων για τον Παγκόσμιο Ιστό: οι δικτυακές πύλες παρέχουν μια ιεραρχία θεμάτων που συνεχώς μεταβάλλεται, όπως μεταβάλλεται ο ίδιος ο Ιστός. Ένας δικτυακός τόπος/μηχανή αναζήτησης όπως η Alta Vista ([www.altavista.digital.com](http://www.altavista.digital.com), 29 Ιανουαρίου 2000) λειτουργεί ως ισχυρό ευρετήριο για εκατομμύρια ιστοσελίδες-ένα ευρετήριο που δημιουργεί ο χρήστης αυτοστιγμεί ορίζοντας μια λέξη ή φράση ως αλφαριθμητικό αναζήτησης.

## 4.5 Διασυνδέσεις στο υπερκείμενο

Ο όρος υπερκείμενο επινοήθηκε στις αρχές της δεκαετίας του '60 από τον Ted Nelson. Χρησιμοποιώντας μεγάλα συστήματα υπολογιστών της εποχής εκείνης ο Nelson εκτίμησε τη δυνατότητα του υπολογιστή να δημιουργεί και να χειρίζεται κειμενικά δίκτυα για όλα τα είδη της γραφής. *«Η λογοτεχνία»*, έγραφε, *«αποτελεί ένα συνεχές σύστημα διασυνδεδεμένων εγγράφων»*. Με τον όρο λογοτεχνία δεν αναφερόταν μόνο στις ανθρωπιστικές σπουδές αλλά επίσης στην επιστημονική και τεχνική γραφή: οποιαδήποτε ομάδα κειμένων που αναφέρονται σε ένα σαφώς καθορισμένο θέμα. *«Μια λογοτεχνία είναι ένα σύστημα διασυνδεδεμένων γραφών. Δεν προσφέρουμε αυτό τον ορισμό ως δικό μας, αλλά ως γεγονός πραγματικό το οποίο ανακαλύψαμε»* (Conklin, 1987). Στην πραγματικότητα το «γεγονός» αυτό είχε ανακαλυφθεί ανεξάρτητα από και αρκετά πριν τον υπολογιστή, αλλά ο υπολογιστής παρείχε στον Nelson την τεχνολογία που θεωρούσε ότι απαιτείτο για να κατανοηθεί η γραφή ως δίκτυο. Πριν από τον Nelson, ο επιστήμονας και μηχανικός Vannevar Bush οραματίστηκε ένα υπερκειμενικό σύστημα ανάγνωσης και γραφής με τη χρήση ηλεκτρομηχανικής τεχνολογίας. Το 1945, στο περιοδικό *Atlantic Monthly*, ο Bush πρότεινε (αλλά δεν ανέπτυξε ποτέ) μια συσκευή, που ονόμασε **memex**, με την προοπτική να λειτουργήσει ως διαδραστική εγκυκλοπαίδεια ή βιβλιοθήκη. Ο αναγνώστης της memex είχε τη δυνατότητα απεικόνισης δύο κειμένων στην οθόνη και δημιουργίας δεσμών ανάμεσα σε τμήματα των κειμένων. Αυτοί οι δεσμοί θα αποθηκεύονταν στη συσκευή memex και θα ήταν διαθέσιμοι για μετέπειτα απεικόνιση και αναθεώρηση. Συγκεντρωτικά μπορούσαν να ορίσουν ένα δίκτυο διασυνδέσεων. Λόγω του ότι η ηλεκτρονική αποθήκευση υστερούσε σε χωρητικότητα και αξιοπιστία, ο Bush επέλεξε

το μικροφίλμ ως μέσο αποθήκευσης για τη memex. Ευτυχώς η ανάπτυξη των ηλεκτρομαγνητικών και οπτικών συσκευών έχει, ως προς αυτό, αχρηστεύσει το μικροφίλμ. Η τεχνολογία όμως των υπολογιστών είχε ήδη προχωρήσει αρκετά ώστε να αντιληφθεί ο Bush τις δυνατότητες του υπερκειμένου και να εξαγγείλει τίποτε λιγότερο από «μια νέα σχέση ανάμεσα στον σκεπτόμενο άνθρωπο και στο σύνολο της γνώσης», κατά τη διατύπωση του εκδότη του Atlantic Monthly (Bush, 1945).

Ο Bush και ο Nelson είχαν αναγνωρίσει τα κύρια χαρακτηριστικά του υπερκειμένου πολύ νωρίτερα από την ανάπτυξη πρακτικών συστημάτων. Είτε πραγματοποιείται σε μικροφίλμ είτε στη μνήμη του υπολογιστή, το υπερκείμενο αποτελείται από τα θέματα και τις διασυνδέσεις τους, όπου θέματα μπορεί να είναι παράγραφοι, προτάσεις, μεμονωμένες λέξεις ή ψηφιοποιημένα γραφικά και τμήματα βίντεο. Το υπερκείμενο μοιάζει με ένα τυπωμένο βιβλίο στο οποίο ο συγγραφέας έχει παρέμβει με ένα ψαλίδι και το έχει κόψει σε βολικά λεκτικά μεγέθη. Η διαφορά είναι ότι το ηλεκτρονικό υπερκείμενο δε διαλύεται απλά σε έναν ακατάστατο σωρό, αφού ο συγγραφέας ορίζει επίσης έναν συνδυασμό ηλεκτρονικών για να υποδηλώσει σχέσεις ανάμεσα στα διάφορα μέρη.

Οι διασυνδέσεις ενός υπερκειμένου συνιστούν μονοπάτια νοήματος για το συγγραφέα και τον αναγνώστη. Κάθε θέμα μπορεί να συμμετέχει σε διάφορα μονοπάτια και η σημασία του θα εξαρτηθεί από το ποια μονοπάτια έχει ακολουθήσει ο αναγνώστης ώστε να φτάσει στο συγκεκριμένο θέμα. Ενώ στην τυπογραφία μπορούν να προταθούν ή ακολουθηθούν λίγα μονοπάτια, στην ηλεκτρονική εκδοχή η υφή του κειμένου γίνεται πυκνότερη και τα μονοπάτια του μπορούν να εξυπηρετήσουν πολλές λειτουργίες. Στον ηλεκτρονικό χώρο της γραφής, ιεραρχική και συνειρμική μπορούν να συνυπάρχουν στη δομή του κειμένου επειδή ο υπολογιστής είναι σε θέση να φροντίσει για τη

διαδικασία διατήρησης και παρουσίασης των δικτύων και των δέντρων. Στην τυπογραφία, ο συγγραφέας μπορεί να χρησιμοποιήσει το ευρετήριο για να δείξει άλλες επιλογές, αλλά οι επιλογές αυτές πρέπει πάντα να υποστηρίζονται από τη σταθερή μορφή που έχουν οι σελίδες του βιβλίου. Αν και η κανονική τάξη ενός τυπωμένου βιβλίου ορίζεται από τη σελιδοποίηση, και οτιδήποτε άλλο έχει δευτερεύουσα σημασία, το υπερκείμενο δεν απαιτείται να ακολουθεί μια κανονική τάξη. Επειδή κάθε μονοπάτι μπορεί να προσδιορίζει μια εξίσου πειστική και κατάλληλη ανάγνωση, η πολλαπλότητα του υπερκειμένου(ή ο υπερπροσδιορισμός του) προτείνει μια αλλαγή στη σχέση ανάμεσα στον αναγνώστη και το κείμενο. Νέες ρητορικές σχέσεις είναι πιθανές κάτι που έχουν προτείνει ο Landow , ο Michael Joyce και αρκετοί άλλοι.

#### **4.6 Τοπογραφική γραφή**

Ένα κείμενο ως δίκτυο θα μπορούσε να μην έχει μονοσήμαντη σημασία. Μπορεί να παραμείνει μια πολλαπλότητα χωρίς την επιβολή της αρχής της κυριαρχίας. Στη θέση της ιεραρχίας έχουμε ένα χώρο γραφής που δεν είναι μόνο θεματικός [topical]. Θα μπορούσαμε να τον αποκαλέσουμε τοπογραφικό [topographic]. Η λέξη τοπογραφία [topography] αρχικά σήμαινε μια γραπτή περιγραφή ενός τόπου, που θα μπορούσε να δώσει κάποιος αρχαίος γεωγράφος. Μόνο αργότερα η λέξη αναφερόταν σε χαρτογραφήσεις ή γραφικές απεικονίσεις, δηλαδή σε μια μάλλον οπτική και μαθηματική παρά λεκτική περιγραφή. Η ηλεκτρονική γραφή μπορεί να είναι και οπτική και λεκτική περιγραφή. Δεν είναι η γραφή ενός τόπου αλλά η γραφή με τόπους ως χωρικά θέματα. Η τοπογραφική γραφή αμφισβητεί την (λογοκεντρική) έννοια ότι η γραφή θα πρέπει απλά να



είναι ο υπηρέτης της ομιλούμενης γλώσσας. Ο συγγραφέας και ο αναγνώστης μπορούν να δημιουργήσουν και να εξετάσουν δομές στην οθόνη ενός υπολογιστή που δεν έχουν εύκολη αντιστοιχία στην ομιλία. Το χαρακτηριστικό, που είναι εμφανές όταν το κείμενο είναι μια συλλογή εικόνων αποθηκευμένες σε έναν οπτικό δίσκο, ισχύει και για το αποκλειστικά προφορικό κείμενο που λειτουργεί ως ένα δέντρο ή ένα δίκτυο με θέματα και συνδέσεις. Η τοπογραφική γραφή ως τρόπος δεν περιορίζεται στον υπολογιστή, μια και είναι δυνατόν να γράψουμε τοπογραφικά για την τυπογραφία ή ακόμα και σε μορφή χειρογράφου. Όταν χωρίζουμε το κείμενό μας σε θέματα, οργανώνουμε αυτές τις μονάδες σε μια αλληλένδετη δομή και αντιλαμβανόμαστε αυτή την κειμενική δομή χωρικά και λεκτικά, γράφουμε τοπογραφικά. Πολλοί λογοτέχνες έχουν υιοθετήσει αυτό τον τρόπο γραφής στον 20<sup>ο</sup> και 21<sup>ο</sup> αιώνα.

#### **4.7 Η γραφή ως κατασκευή**

Ο ηλεκτρονικός χώρος γραφής είναι δεκτικός, ανοικτός σε πολλαπλά συστήματα αναπαράστασης. Η ηλεκτρονική γραφή δεν ενσωματώνει μόνο. Μπορεί επίσης όπως έχει επισημάνει ο Michael Joyce(1995), να είναι εποικοδομητική, επειδή ο ηλεκτρονικός συγγραφέας έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει, από τα παραδοσιακά στοιχεία, καινούρια. Το υπερκείμενο εξαρτάται από τη δυνατότητα του υπολογιστή να καθορίσει οποιαδήποτε μονάδα κειμένου ως καινούριο στοιχείο σε ένα διευρυμένο λεξιλόγιο συμβόλων. Ο συγγραφέας ενός υπερκειμένου δηλώνει αυτά τα σύμβολα ορίζοντας ένα σύνδεσμο (άγκυρα στον

Παγκόσμιο Ιστό ) από ένα στοιχείο σε κάποιο άλλο . Όταν συνδέει μια ιστοσελίδα με κάποια άλλη, στην ουσία δημιουργεί δύο νέα στοιχεία γραφής, καθένα από τα οποία μετατρέπεται σε ενωτικό σύμβολο. Οτιδήποτε άλλο αντιπροσώπευε το πρώτο στοιχείο(σελίδα στον Παγκόσμιο Ιστό) τώρα αποκτά μια επιπρόσθετη σημασία ως πηγή μιας σύνδεσης, ενώ το δεύτερο στοιχείο αποκτά τώρα σημασία ως προορισμός. Η σύνδεση διαμορφώνει αυτά τα δύο σύμβολα σε μια καινούρια πρόταση που δηλώνει: «Το στοιχείο αυτό (σελίδα) οδηγεί σε εκείνο». Ο αναγνώστης κατανοεί την πρόταση ακολουθώντας τη σύνδεση. Η κίνηση αυτή, που επιτυγχάνεται με τη μεσολάβηση του υπολογιστή, είναι η ανάγνωση της πρότασης. Εάν ο αναγνώστης επιλέξει να ακολουθήσει τη σύνδεση, αναμένει ότι η δεύτερη σελίδα θα σχολιάζει, θα αναπτύσσει λεπτομερέστερα και θα εξηγεί την πρώτη. Ο George Landow (1989) παρατηρεί ότι:

*«Οι σχεδιαστές υπερκειμένου και υπερμεσικών εφαρμογών αντιμετωπίζουν δύο συναφή προβλήματα: Το πρώτο έχει να κάνει με το πώς θα δηλωθεί ο προορισμός των συνδέσεων και το δεύτερο με το πώς θα γίνει η υποδοχή του χρήστη μόλις φθάσει στον προορισμό αυτό. Χρησιμοποιώντας την αναλογία του ταξιδιού, θα μπορούσε κάποιος να πει ότι το πρώτο πρόβλημα αφορά πληροφορίες που σχετίζονται με την έξοδο ή αναχώρηση και το δεύτερο πληροφορίες που σχετίζονται με την άφιξη ή είσοδο».*

Ο Landow επισημαίνει ότι η αναχώρηση και η άφιξη έχουν μια ρητορική διάσταση: η παρουσία μιας σύνδεσης από το στοιχείο Α στο στοιχείο Β κάνει τον αναγνώστη να υποθέσει ότι το Β εξηγεί κάπως το Α. Όπως συμβαίνει και σε μια αφηγηματική πρόταση, η ίδια η μετάβαση από το Α στο Β θεωρείται από τον αναγνώστη ρητορική χειρονομία. Η μετάβαση αποτελεί σημαντική αντιπαράθεση των δύο στοιχείων που έχουν

μετατραπεί σε σύμβολα στο υπερκείμενο. Υπάρχουν τόσο πολλά σύμβολα σε κάθε υπερκείμενο όσες αφετηρίες και προορισμοί υπάρχουν για τους δεσμούς. Οι συγγραφείς του υπερκειμένου δημιουργούν τα στοιχεία του δικού τους συστήματος γραφής, προσθέτοντας νέα σύνθετα στοιχεία στο αλφάβητο, γραφικά και εικόνες διαθέσιμα στον υπολογιστή τους. Η γραφή στο ηλεκτρονικό μέσο μπορεί να αποτελεί πρόκληση, ακριβώς επειδή οι συγγραφείς είναι υποχρεωμένοι να ορίσουν το δικό τους σύστημα καθώς προχωρούν. Η ανάγνωση στο ηλεκτρονικό μέσο μπορεί επίσης να αποτελεί πρόκληση, αφού και οι αναγνώστες καλούνται να αποκρυπτογραφήσουν το σύστημα κατά τη διαδικασία της ανάγνωσης.

#### **4.8 Το παγκόσμιο υπερκείμενο**

Αν και διεξάγονται πειράματα από τη δεκαετία του '60, εφαρμόσιμα συστήματα υπερκειμένου, όπως ο Παγκόσμιος Ιστός, είναι σχετικά πρόσφατα. Με την εμφάνιση των προσωπικών υπολογιστών και των σταθμών εργασίας το υπερκείμενο καθίσταται διαθέσιμο σε ένα μεγάλο κοινό από συγγραφείς και αναγνώστες. Αυτόνομα συστήματα, όπως το λογισμικό HyperCard, που σχεδιάστηκε από τον Bill Adkinson, είναι διαθέσιμα από τη δεκαετία του '80. Στα τέλη της δεκαετίας του '80 και στις αρχές της δεκαετίας του '90, η μελέτη του υπερκειμένου άρχισε να αποτελεί έναν αποδεκτό κλάδο στην επιστήμη των υπολογιστών και δημιουργήθηκαν καινοτόμα συστήματα, όπως: Notecards, Aquanet, Trellis και Seria. Ο Frank Halasz και άλλοι δημιούργησαν θεωρητικά μοντέλα, όπως το Dexter, για την κατανόηση των υπερκειμενικών συνδέσεων.

Η αρχή του υπερκειμένου υπέβασκε για δεκαετίες στον προγραμματισμό υπολογιστών. Αν ορίζαμε γενικά το υπερκείμενο ως μια δυναμική διασύνδεση μιας ομάδας συμβολικών στοιχείων, τότε αρκετές κατηγορίες εφαρμογών για υπολογιστές (βάσεις δεδομένων, προγράμματα προσομείωσης, ακόμα και προγράμματα τεχνητής νοημοσύνης) είναι υπερκειμενικές. Το υπερκείμενο δείχνει πως ο προγραμματισμός και η συμβατική γραφή μπορούν να συνυπάρξουν στο χώρο που προσφέρεται από τον υπολογιστή παρέχοντας στους συγγραφείς δομές δεδομένων που οι προγραμματιστές έχουν χρησιμοποιήσει για δεκαετίες. Θα μπορούσαμε επίσης να θεωρήσουμε τις δομές δεδομένων των προγραμματιστών τυποποιημένες εκδοχές των κειμενικών στρατηγικών που οι συγγραφείς έχουν για αιώνες αξιοποιήσει. Τέλος, το ίδιο τα διαδίκτυο αποτελεί μια φυσική έκφραση του υπερκειμένου: κάθε διακομιστής ή δρομολογητής απαρτίζει έναν κόμβο και οι υπερκειμενικές σχέσεις ανάμεσα σε αυτούς τους κόμβους ορίζονται από τα καλώδια, τα μικροκύματα ή τις δορυφορικές συνδέσεις.

Πάνω σε αυτή την αρχιτεκτονική πλατφόρμα του Διαδικτύου έχουν δημιουργηθεί δύο παγκόσμια συστήματα υπερκειμένου. Το πρώτο ήταν το σύστημα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου που χρονολογείται στη δεκαετία του '70, αν και το δίκτυο αυτό δεν αναγνωρίστηκε ποτέ κατηγορηματικά ως υπερκείμενο (Rheingold,1991). Συνδρομητές σε συστήματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, συνομιλητές σε ταχυδρομικές λίστες, ομάδες συζήτησης, γράφουν και διαβάζουν μηνύματα που δημιουργούνται από άλλους μέσα σε ένα τοπικό δίκτυο ή κάπου αλλού στο Διαδίκτυο. Τα μηνύματα του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου ακολουθούν ένα μονοπάτι μέσα στις επικοινωνιακές συνδέσεις έως ότου φτάσουν στον συγκεκριμένο προορισμό τους, ενώ τα μηνύματα σε ταχυδρομικές λίστες και ομάδες συζήτησης επεκτείνονται σε πολλούς

κόμβους στο δίκτυο ταυτόχρονα. Σε κάθε συγκεκριμένη στιγμή, το δίκτυο περιέχει ένα αχανές κείμενο αλληλενδέτων γραφών –την τομή εκατοντάδων χιλιάδων μηνυμάτων για χιλιάδες θέματα. Είναι ένα υπερκείμενο που κανείς αναγνώστης δεν μπορεί να ευελπιστεί ότι θα χειραγωγήσει, που μεταβάλλεται από στιγμή σε στιγμή με την προσθήκη και διαγραφή μηνυμάτων. Η γραφή για ένα τέτοιο δίκτυο είναι από τη φύση της τοπογραφική, με την έννοια ότι σχετικά μικρές μονάδες λόγου αποστέλλονται και λαμβάνονται. Το ίδιο το μέσο ενθαρρύνει τη συντομία και ακρίβεια του λόγου, μια και δύο άτομα μπορούν να στείλουν και να λάβουν αρκετά μηνύματα σε μία ημέρα. Οι διευθύνσεις των μηνυμάτων παρέχουν ένα πρωτόγονο σύστημα δεσμών. Για να απαντήσεις σε κάποιο συγκεκριμένο μήνυμα απαιτείται να συνδέσεις το κείμενό σου με αυτό, ενώ το μήνυμα και η απάντηση μπορούν να περιφέρονται για μέρες γύρω από το δίκτυο προκαλώντας άλλες απαντήσεις. Δεν είναι δεσμευτικό για κανένα χρήστη να διαβάσει ή να απαντήσει σε κάτι. Απεναντίας, κάθε μήνυμα μπορεί να παραπέμψει σε κάποιο άλλο ή να παραβλέψει όλα τα προηγούμενα μηνύματα και να ακολουθήσει μια καινούρια κατεύθυνση. Αυτό το δίκτυο επικοινωνίας είναι συνεπώς ένα υπερκείμενο όπου κανείς συγγραφέας ή αναγνώστης, δεν έχει σημαντικό έλεγχο, κανείς δεν έχει συλλογική ευθύνη. Η κατάσταση είναι διαφορετική για τα αυτόνομα συστήματα υπερκειμένου για προσωπικούς υπολογιστές, όπου υπάρχει ένας συγγραφέας και ένας αναγνώστης, και τα δίδυμα θέματα ελέγχου και υπευθυνότητας είναι υψίστης σπουδαιότητας.

Ο Παγκόσμιος Ιστός, από τη στιγμή που δημιουργήθηκε, αποτέλεσε ένα συγκεκριμένο υπερκειμενικό σύστημα. Ήδη από το 1989, ο Tim Berners-Lee είχε χαρακτηρίσει την πρότασή του για διαχείριση πληροφοριών ως υπερκείμενο. Όπως άλλα συστήματα υπερκειμένου, το σύστημα του Tim Berners-Lee χώρισε τις πληροφορίες σε θεματικές μονάδες, ορίζοντας

δεσμούς ανάμεσά τους και δίνοντας στο χρήστη τη δυνατότητα ελέγχου των μετακινήσεων από μια μονάδα σε κάποια άλλη (σε μια εμφανή αναμόρφωση της τυπογραφίας ή της γραφής με τη χρήση γραφομηχανής οι μονάδες αυτές ονομάστηκαν σελίδες). Η σημαντική καινοτομία του Παγκόσμιου Ιστού ήταν ο ορισμός ενός πρωτόκολλου ώστε το υπερκείμενο να γίνει παγκόσμιο. Στα αυτόνομα συστήματα υπερκειμένου της δεκαετίας του '80 οι δεσμοί μετακινούσαν τον αναγνώστη ανάμεσα σε κείμενα που είχε δημιουργήσει ο ίδιος ο συγγραφέας ή συγγραφείς και είχαν αποθηκευτεί σε μια δισκέτα ή CD-ROM. Επειδή μια άγκυρα σε μια ιστοσελίδα μπορεί να καθορίσει ένα δεσμό σε κάποιον άλλο διακομιστή στο Διαδίκτυο, τα υπερκείμενα στον Ιστό δεν περιορίζονται σε μέγεθος ή θέση. Μια ιστοσελίδα μπορεί να μεταφέρει τον αναγνώστη σε δεκάδες σελίδων ανά τον κόσμο και οι συγγραφείς αυτών των σελίδων προορισμών μπορεί να μην αντιληφθούν ποτέ την ύπαρξη των δεσμών αυτών. Ο Ιστός αποτελεί ένα απέραντο δίκτυο με δεσμούς σε σελίδες που μπορούν να παραμείνουν αμετάβλητες για πολλά χρόνια ή να εξαφανιστούν από τη μία στιγμή στην άλλη. Η απήχησή του σημαίνει ότι το υπερκείμενο αποτελεί αναπόσπαστο χαρακτηριστικό της γραφής και της ανάγνωσης στη σημερινή εποχή.

Η τεράστια απήχηση του Ιστού δεν χρονολογείται στη δεκαετία του '90 αλλά από την εισαγωγή του πρώτου προγράμματος πλοήγησης Mosaic, το 1993. Ο Berners-Lee έβλεπε τον Παγκόσμιο Ιστό ως ένα εργαλείο έρευνας για φυσικούς επιστήμονες και άλλους. Πίστευε ότι οι επιστήμονες χρειάζονταν εύκολη και σταθερή διασύνδεση για τη διανομή προσχεδίων, ανακοινώσεων και δεδομένων. Το πρόγραμμα πλοήγησης που χρησιμοποιούσε ήταν εξ ολοκλήρου κειμενικό, ανεξάρτητα από το γεγονός ότι δεδομένα και γραφικά μπορούσαν να μεταφερθούν και να ιδωθούν ξεχωριστά. Ωστόσο, το 1993, προγραμματιστές στο

Πανεπιστήμιο του Illinois δημιούργησαν το Mosaic με το οποίο τα γραφικά μπορούσαν να ενσωματωθούν στο κείμενο. Σχεδόν αμέσως, οι δυνατότητες για Παγκόσμιο υπερκείμενο διευρύνθηκαν τρομακτικά, καθώς οι σχεδιαστές και οι επιχειρηματίες προέβλεψαν ψυχαγωγικές και εμπορικές χρήσεις που δεν ήταν εμφανείς, όταν στην οθόνη του υπολογιστή υπήρχε μόνο κείμενο. Ο αριθμός χρηστών του Παγκόσμιου Ιστού, και κατ'επέκταση του Διαδικτύου, αυξήθηκε εξαιρετικά ραγδαία έως ότου στις αρχές του 2000, ένας υπολογισμός από την Computer Industry Almanac τοποθετεί τον συνολικό χρηστών παγκοσμίως σε περισσότερα από 250 εκατομμύρια. Το πρόγραμμα πλοήγησης Mosaic μεταμόρφωσε τον Παγκόσμιο Ιστό από υπερκείμενο σε υπερμέσα, στα οποία πολλαπλοί τρόποι αναπαράστασης απαρτίζουν τις μονάδες για τους υπερκειμενικούς δεσμούς. Αρχικά τα μέσα περιορίζονταν σε κείμενα και στατικά γραφικά, αλλά έως τα μέσα της δεκαετίας του '90 οι χρήστες είχαν τη δυνατότητα να αποκτήσουν πρόσβαση σε τμήματα βίντεο και ήχου μέσω υπηρεσιών του Διαδικτύου με τη συμβολή του Παγκόσμιου Ιστού. Αν και από τη δεκαετία του '80 υπήρχαν αυτόνομα υπερμεσικά συστήματα, ο Παγκόσμιος Ιστός έχει κάνει τα υπερμέσα πανταχού παρόντα πολιτισμικά. Στις μέρες μας, διευθύνσεις δικτυακών τόπων [URL] υπάρχουν παντού: σε διαφημιστικά ταμπλό, σε περιοδικά και εφημερίδες, στην τηλεόραση, στο ραδιόφωνο, ακόμα και στην εκπαίδευση. Εντωμεταξύ, τα πολυμέσα στο Διαδίκτυο βοηθούν στον επαναπροσδιορισμό που ήδη εφαρμοζόταν για δεκαετίες στο χώρο της γραφής του πολιτισμού μας.

## 4.9 Το υπερκείμενο ως αναμόρφωση

Έχουμε δυνατότητα να γράψουμε σε ένα υπερκειμενικό στυλ για εκτύπωση. Με αυτό εννοούμε ότι είναι δυνατόν να χρησιμοποιήσουμε την τυπογραφία ή το χειρόγραφο για να πετύχουμε πολλά από τα λογοτεχνικά ή ρητορικά εφέ του υπερκειμένου, όπως είναι δυνατόν να γράψουμε στον υπολογιστή χωρίς να εκμεταλλευτούμε τα πλεονεκτήματα των υπερκειμενικών δεσμών. Το συμβατικό κείμενο που προκύπτει από έναν επεξεργαστή κειμένου υπαινίσσεται και τη δυνατότητα συνειρμικής και ευέλικτης γραφής που συνδέεται με το υπερκείμενο. Ποια είναι τότε η σχέση ανάμεσα στην ψηφιακή τεχνολογία και το υπερκείμενο;

Μπορούμε να φανταστούμε το υπερκείμενο ως ένα είδος ή μια σειρά ειδών που συμπεριλαμβάνει διαδραστική μυθιστοριογραφία, εφαρμογές για την εκπαίδευση και για την ψυχαγωγία, δικτυακούς τόπους(οι οποίοι συνιστούν από μόνοι τους πολλά διαφορετικά είδη) κ.ο.κ. Αυτά τα είδη διαθέτουν δομές και συμβάσεις και δημιουργούν προσδοκίες στους συγγραφείς και στους αναγνώστες τους. Τα είδη συσχετίζονται με κάποιο συγκεκριμένο μέσο ή, μερικές φορές , με ένα σύνολο μέσων. Το υπερκείμενο συνδέεται στενά με την ψηφιακή τεχνολογία. Χωρίς την τεχνολογία αυτή, το υπερκείμενο δε θα αναγνωριζόταν ποτέ ως μια ομάδα ειδών. Ωστόσο, χωρίς τα είδη του υπερκειμένου, η ηλεκτρονική γραφή (που θα περιοριζόταν στην επεξεργασία κειμένου) δεν θα επιβαλλόταν της γραμμικής γραφής. Αυτό που καθορίζει το υπερκείμενο είναι ο τρόπος με τον οποίο διαφοροποιείται από τα πολλά είδη, και κυρίως αυτά της τυπογραφίας.



Το υπερκείμενο σε όλες τις ηλεκτρονικές του εκφάνσεις –τον Παγκόσμιο Ιστό καθώς και τα διάφορα αυτόνομα συστήματα-συνιστά την αναμόρφωση της τυπογραφίας. Συγγραφείς και σχεδιαστές προωθούν το υπερκείμενο ως τρόπο βελτίωσης του παλαιότερου μέσου, ή, για να είμαστε πιο ακριβείς, των ειδών που σχετίζονται με το μέσο της τυπογραφίας, όπως το μυθιστόρημα, οι τεχνικές εκθέσεις και το δοκίμιο στις ανθρωπιστικές σπουδές. Εκεί όπου τα έντυπα είδη είναι γραμμικά ή ιεραρχικά, το υπερκείμενο ανταποκρίνεται στο άγγιγμα του αναγνώστη. Ο αναγνώστης μπορεί να μετακινηθεί μέσα από το υπερκειμενικό έγγραφο επιλέγοντας διαφορετικούς τρόπους ανάγνωσης. Κατά πόσον η πολυγραμμικότητα και η διαδραστικότητα καθιστούν το υπερκείμενο καλύτερα από το τυπωμένο κείμενο είναι μια κρίση πολιτισμική. Το ερώτημα είναι: καλύτερο, υπό μία έννοια, για ποιο σκοπό, και, όπως διάφοροι σύγχρονοι κριτικοί θα ρωτούσαν αμέσως, για ποιου το οικονομικό όφελος; Αυτά είναι μια σειρά ερωτημάτων που μας απασχολούν στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας, καθώς προσπαθούμε να αναθέσουμε διάφορες πολιτισμικές λειτουργίες στο έντυπο υλικό και στις ψηφιακές μορφές. Οι υπερασπιστές του υπερκειμένου και οι υπερασπιστές της τυπογραφίας συνεχίζουν να αναζητούν την κατάλληλη ρητορική για να μας πάρουν με το μέρος τους. Κάθε ομάδα ισχυρίζεται πως ο δικός της χώρος γραφής είναι έναντι της εμπειρίας πιο φυσικός ή πιο αληθινός. Κάτι τέτοιο αποτελεί μια εκδοχή των διεκδικήσεων για αμεσότητα που βρίσκουμε ότι διατυπώνονται υπέρ ή εναντίον των ψηφιακών οπτικών μέσων. Ορισμένοι λάτρεις του υπερκειμένου, ή γενικά της πληροφορικής, θα διατυπώσουν επίσης το οικονομικό επιχείρημα ότι τα νέα μέσα σημαίνουν νέα ευημερία για την κοινωνία μας.

Οι υποστηρικτές του υπερκειμένου θα μπορούσαν ακόμη να ισχυριστούν ότι το υπερκείμενο αντανακλά την ίδια φύση του ανθρώπινου νου –ότι, αφού σκεπτόμαστε συνειρμικά και όχι γραμμικά, το υπερκείμενο μας επιτρέπει να γράφουμε όπως σκεπτόμαστε. Ο Vannevar Bush τιτλοφόρησε το άρθρο του «As We May Think» [«Όπως, ίσως, σκεπτόμαστε»] και για να αιτιολογήσει το memex σημείωσε ότι «[...]ο ανθρώπινος νους[...] λειτουργεί συνειρμικά. Με ένα στοιχείο στην κατοχή του μεταβαίνει, αστραπιαία, στο επόμενο που προτείνεται από την οργάνωση των σκέψεων, σύμφωνα με ένα περίπλοκο δίκτυο ιχνών(συνδέσεων)που μεταφέρονται από τα κύτταρα του εγκεφάλου»(Bush,1999). Ο Ted Nelson(1984) φαίνεται επίσης να πιστεύει ότι το υπερκείμενο είναι έμφυτο στο νου. Για παράδειγμα παρατήρησε ότι «[...]η δομή των ιδεών δεν είναι ποτέ σειριακή.Οι διεργασίες των σκέψεών μας σε μεγάλο βαθμό δεν είναι σειριακές. Σίγουρα, μόνο μερικές σκέψεις, σε κάποια δεδομένη στιγμή, περνούν μέσα από την κεντρική οθόνη του μυαλού, αλλά καθώς σκέφτεσαι ένα πράγμα, οι σκέψεις σου πηγαινοέρχονται συνεχώς, αναθεωρώντας πρώτα μια σύνδεση, μετά μιαν άλλη». Ορισμένες φορές ο Nelson υποστήριξε ότι το υπερκείμενο ήταν έμφυτο στον εγγράμματο πολιτισμό μας, όπως όταν ισχυρίστηκε πως ανακάλυψε το γεγονός ότι η λογοτεχνία είναι ένα σύστημα διασυνδεδεμένων γραφών. Με τη λογική αυτή, ειρωνικά, το υπερκείμενο μεταβάλλεται σε διάφανη μορφή που πράγματι συλλαμβάνει και αποκαλύπτει τη δομή της υποκείμενης(υποβόσκουσας) γραπτής μαρτυρίας. Οι υποστηρικτές της τυπογραφίας σε αυτή τη διαμάχη, όπως ο Birkerts(1997) και ο Slouka(1995) θα μπορούσαν να υποστηρίξουν τη φυσικότητα της τυπογραφίας με πολλούς τρόπους. Ορισμένες φορές υποστηρίζουν ότι η γραμμικότητα της τυπογραφίας εμπεριέχει την πραγματική φύση των ιστορικών, φιλοσοφικών ή επιστημονικών επιχειρημάτων ή ότι τα μυθιστορήματα απαιτείται να είναι γραμμικά.

Κάποιες φορές θα επικαλεστούν την απλότητα της τυπογραφίας και του βιβλίου. Τα βιβλία απεικονίζονται ως εγγύτερα στη φύση, επειδή κάποιος μπορεί να τα διαβάσει εκτός σπιτιού ή σε μέρη όπου είναι δύσκολη η λειτουργία των υπολογιστών. Οι υποστηρικτές της τυπογραφίας συσχετίζουν τον υπολογιστή με την υψηλή τεχνολογία, η οποία εξ ορισμού είναι μακριά από τη φύση ή τον άνθρωπο. Θα αμφισβητήσουν τον υπερκειμενικό ορισμό της διαδραστικότητας: επιτρέποντας στον αναγνώστη να επιλέξει τους δεσμούς που επιθυμεί, δίνει μόνο την ψευδαίσθηση του ελέγχου ο οποίος στην πραγματικότητα είναι ανύπαρκτος. Εάν οι συγγραφείς υποδεικνύουν δεσμούς, αρνούνται στον αναγνώστη την επιλογή να κάνει τους δικούς του συσχετισμούς, έτσι ώστε ένα μυθιστόρημα ή ένα δοκίμιο να παρέχουν πράγματι στον αναγνώστη μεγαλύτερη ελευθερία αλληλόδρασης με τις ιδέες που παρουσιάζονται. Αυτή η διαμάχη θέτει το ερώτημα: ποια μορφή είναι καλύτερη για τη σύσταση του πραγματικού, του αυθεντικού ή του φυσικού; Η αναμόρφωση είναι πάντα μια προσπάθεια για να επαναπροσδιοριστούν αυτές οι ουσιαστικές πολιτισμικές αξίες.

Μία τέτοια προσπάθεια προυποθέτει δήλωση υποτέλειας αλλά και αντιπαλότητα. Το ηλεκτρονικό υπερκείμενο αποτίει βεβαίως φόρο τιμής στο μέσο που επιδιώκει να επαναπροσδιορίσει. Ένα λογοτεχνικό υπερκείμενο συχνά αποτελείται από μονάδες λόγου, καθεμιά στο μέγεθος μιας παραγράφου ή μεγαλύτερο. Οι ιστοσελίδες, σε τελική ανάλυση, ονομάζονται σελίδες και συχνά έχουν ως πρότυπο τη γραφική διάταξη ενός περιοδικού ή μιας εφημερίδας. Τα υπερκείμενα παραμένουν γραμμικά και μοιάζουν με τα βιβλία σε αυτό το επίπεδο: αναμορφώνουν το έντυπο βιβλίο σαν να σχίζουν τις σελίδες του και τις ξαναβάζουν σε σειρά μπροστά στα μάτια του αναγνώστη. Η ιδέα της υπερκειμενικής ανάγνωσης και γραφής αρχίζει με την κατασκευή(επινόηση) του

αναγνώστη και του συγγραφέα όπως τους γνωρίζουμε στα 500 χρόνια της τυπογραφίας. Με αυτούς τους τρόπους, αναγνωρίζει το χρέος του στις ανταγωνίστριες έντυπες μορφές.

Στην αντιπαλότητά του με την τυπογραφία, το υπερκείμενο παρουσιάζεται ως μια ενδυνάμωση, μια υπερμεσολάβηση του παλαιότερου μέσου. Αντιθέτως, η τυπογραφία συχνά θεωρείται ένα μέσο που θα έπρεπε να εξαφανιστεί από τη συνειδητή ενασχόληση του αναγνώστη. Πράγματι, δύο επίπεδα μεσολάβησης πιστεύεται πως θα έπρεπε να εξαφανιστούν, η τυπωμένη σελίδα και η ίδια η γραφή. Στο παραδοσιακό μυθιστόρημα, ο αναγνώστης υποτίθεται πως πρέπει να ξεχάσει ότι διαβάζει και απλά να δει τα γεγονότα που περιγράφει ο συγγραφέας. Σε ένα δοκίμιο ή μία μονογραφία πρέπει να συγκεντρώνεται στο επιχείρημα-όχι στις λέξεις και βεβαίως όχι στη γραμματοσειρά ή στη διάταξη σελίδας. Αντιθέτως, οι πιο ένθερμοι υποστηρικτές του υπερκειμένου υποστηρίζουν ότι θέτει υπό την αισθητική της εξαφάνισης και απαιτεί να δώσει ο αναγνώστης προσοχή στη διαδικασία με την οποία παρουσιάζεται και ανανεώνεται το κείμενο στην οθόνη. Το υπερκείμενο είναι ταυτόχρονα μια διαδικασία και ένα προϊόν, όπως υποστηρίζει ο Michael Joyce(1995) μέσω της έννοιας του δομικού υπερκειμένου.

Στην έμφαση που δίνεται στη διαδικασία και στην κατανόηση του μέσου από τον αναγνώστη, το υπερκείμενο φαίνεται ότι ανήκει στη λογοτεχνική παράδοση του μοντερνισμού και πράγματι συγγραφείς του μοντερνισμού, όπως ο James Joyce, μπορούν να θεωρηθούν πρόδρομοι υπερκειμενικών συγγραφέων, όπως ο Michael Joyce. Οι πρώτοι μοντερνιστές στη λογοτεχνία και τις καλές τέχνες δημιούργησαν επίσης έργα αυτοαναφορικά, έργα που απαιτούσαν από τον αναγνώστη ή το θεατή να αναγνωρίσει την πραγματικότητα του είδους ή του ίδιου του

μέσου. Ο του υπερκειμενικού μυθιστορήματος *Afternoon* του Michael Joyce δεν χάνεται στο έργο: αυτό που τον κατακτά είναι η εμπειρία της περιπλάνησης μέσα στο έργο, ακολουθώντας μια τροχιά που προσδιορίζεται εν μέρει από τις δικές του επιλογές.

#### **4.10 Το παλαιό και το νέο υπερκείμενο**

Πολλοί ένθερμοι υποστηρικτές του υπερκειμένου μοιάζουν με τους συγγραφείς και καλλιτέχνες ως προς την αφοσίωσή τους στην αρχή της καινοτομίας. Χαρακτηρίζουν το υπερκείμενο ρήξη με το παρελθόν, επαναστατική μορφή γραφής, με τον ίδιο τρόπο που οι μοντερνιστές χαρακτηρίζουν τις μορφές της πεζογραφίας, της ποίησης και της ζωγραφικής επαναστάσεις στις αρχές του 20ού αιώνα. Για παράδειγμα, ο John Slatin(1991) γράφει ότι *«[...] το υπερκείμενο διαφέρει σε μεγάλο βαθμό από τις πιο παραδοσιακές μορφές κειμένου. Οι διαφορές είναι μια λειτουργία της τεχνολογίας και είναι τόσο ποικίλες, την ίδια στιγμή τόσο μικροσκοπικές και τόσο αχανείς, ώστε καθιστούν το υπερκείμενο ένα νέο μέσο σκέψης και έκφρασης- το πρώτο μέσο, μετά τις γλώσσες προγραμματισμού, που αναδύθηκε από την επανάσταση των υπολογιστών»*. Ο ίδιος ο Landow (1991) έχει γράψει ότι τα *«υπερμέσα που μεταβάλλουν τον τρόπο ύπαρξης των κειμένων και τον τρόπο με τον οποίο τα διαβάζουμε, απαιτούν μια νέα ρητορική και μια νέα υφολογία»*. Εάν οι υποστηρικτές παίρνουν το ρόλο των μοντερνιστών, οι επικριτές τους, όπως η Laura Miller στο *New York Times Book Review*(1998), μπορούν να υποδυθούν το ρόλο των υπερασπιστών της υγιούς παράδοσης και των απλών απολαύσεων ενάντια στις μπολσεβίκικες διεκδικήσεις του καινοφανούς:

*«Αναγνώστες σαν εμένα αντιστέκονται πεισματικά στις προσπάθειες της υπερμυθοπλασίας να τους απελευθερώσει από αυτό που ο [Robert] Coover αποκαλεί κυριαρχία του συγγραφέα [...] [H]υποταγή [...] και η οικειότητα που νιώθουμε όταν αφήνουμε να εισέλθει η φωνή ενός αγαπημένου συγγραφέα στα άδυστα του μυαλού μας, είναι αυτά που απλώς αναγνώστης ποθεί . Οι πρωταθλητές της υπερμυθοπλασίας δεν είναι οι πρώτοι αυτοκαλούμενοι επαναστάτες, που απειλούν να απελευθερώσουν άλλους ανθρώπους από τις απολαύσεις τους με τα ανίσχυρα επιχειρήματά τους. Το τέλος των βιβλίων θα επέλθει όταν οι αναγνώστες εγκαταλείψουν τα μυθιστορήματα για τις αποδομημένες αφηγήσεις του υπερκειμένου, και η έξοδος αυτή είναι απολύτως στη φαντασία τους».*

Καμία από τις δύο πλευρές δεν έχει επηρεαστεί από τα επιχειρήματα της άλλης σε αυτή τη διαμάχη που έχει να κάνει με το αν η υπερκειμενική γραφή διαφέρει ουσιαστικά και είναι καλύτερη από τη γραφή της τυπογραφίας.

Η κατανόηση του υπερκειμένου ως αναμόρφωση των έντυπων μορφών(και προηγούμενων τεχνολογιών και μορφών γραφής) μας επιτρέπει να αναδιατυπώσουμε τη διαμάχη. Η ηλεκτρονική γραφή γενικά και το υπερκείμενο ειδικότερα μπορεί να είναι ταυτόχρονα καινούρια και παλαιά (καινοτόμα και παραδοσιακή) επειδή η διαδικασία της αναμόρφωσης χρειάζεται να αναγνωρίσει τη σχέση τους με την τυπογραφία καθώς και τη διαφορά τους από αυτήν. Η ηλεκτρονική γραφή είναι καινούρια ακριβώς για τον ίδιο λόγο που κάθε νέο μέσο είναι καινούριο κατά την εμφάνισή του. Κάθε νέο μέσο ισχυρίζεται ότι παρέχει μια νέα στρατηγική-στη συγκεκριμένη περίπτωση η στρατηγική περιλαμβάνει τη διαδραστικότητα και την ενοποίηση κειμένου και γραφικών-για την επίτευξη μιας αυθεντικής εμπειρίας για τον αναγνώστη του. Υπερκείμενα όπως ο Παγκόσμιος Ιστός επαναπροσδιορίζουν τη

φωνή κειμένου από αυτήν που μας είναι γνωστή σε έντυπη μορφή και σε προηγούμενες τεχνολογίες της γραφής. Μετατρέπουν τη φωνητική γραφή σε χωρική γραφή. Η ένταση και η αμεσότητα του κειμένου δεν αποτελούν πλέον μια ακουστική εμπειρία, όπως ήταν όταν τα κείμενα βρίσκονταν σε χειρόγραφη μορφή και όπως είχε διατηρηθεί, έστω ανεκδήλωτη, στο έντυπο βιβλίο. Αντιθέτως, ο Παγκόσμιος Ιστός μας παρέχει την εμπειρία της μετακίνησης μέσα από έναν εικονικό και εννοιολογικό χώρο διαφορετικό από αυτόν του βιβλίου, αν και η εμπειρία αυτή εξακολουθεί να εξαρτάται από τη διαισθητική αντίληψη του προηγούμενου χώρου γραφής. Πράγματι, όταν πρόκειται να διαβάσουμε και να γράψουμε σε υπερκειμενική μορφή, εξαρτώμαστε, με διάφορους τρόπους, από τη γνώση που έχουμε για την τυπογραφία.

Αυτό που είναι εξ ορισμού νέο ως προς το ηλεκτρονικό υπερκείμενο είναι ότι χρησιμοποιεί το έντυπο βιβλίο ως το αντικείμενο αναμόρφωσης. Αξιολογούμε το υπερκείμενο απέναντι σε εκατοντάδες χρόνια εμπειρίας με την τυπογραφία. Ακόμα και το γεγονός ότι η ηλεκτρονική γραφή χρειάζεται να αντιμετωπίσει την παράδοση της τυπογραφίας, καθιστά την ηλεκτρονική γραφή διαφορετική από την τυπογραφία. Ο Παγκόσμιος Ιστός υποδύεται ρόλους που πριν από μερικά χρόνια είχαν ανατεθεί σχεδόν αποκλειστικά στην τυπογραφία, παρόλα αυτά δεν βιώνουμε τον Ιστό ως ένα τυπωμένο βιβλίο. Ο Ιστός φαντάζει διαφορετικός αν και στην πραγματικότητα ακριβώς επειδή-προσφεύγει στην τυπογραφία για τον ορισμό του. Τον 15<sup>ο</sup> αιώνα, το έντυπο βιβλίο εξαρτιόταν, για τον αυτοπροσδιορισμό του και τη στρατηγική αναμόρφωσης, από το χειρόγραφο κώδικα. Ωστόσο, η διαμάχη γι'αυτά τα δύο μέσα ήταν λιγότερο σφοδρή από την πρόσφατη διαμάχη σχετικά με την ηλεκτρονική γραφή, επειδή η αναμόρφωση του χειρόγραφου από το έντυπο βιβλίο υπήρξε ιδιαίτερα σεβαστή. Όμως το έντυπο βιβλίο ήταν

ταυτόχρονα νέο και παλιό στη διαδικασία αναμόρφωσης. Τα νέα μέσα είναι πάντα νέα στην αναδιάρθρωση και τον επαναπροσδιορισμό των προκατόχων τους.

Στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας, οι δύο τεχνολογίες (η τυπογραφία και η ηλεκτρονική γραφή), εξακολουθούν να χρειάζονται η μία την άλλη. Η τυπογραφία διαμορφώνει την παράδοση πάνω στην οποία στηρίζεται η ηλεκτρονική γραφή και η ηλεκτρονική γραφή είναι αυτή που επεκτείνεται πέρα από την τυπογραφία. Η τυπογραφία βασίζεται τώρα και στα ηλεκτρονικά μέσα, υπό την έννοια ότι το έντυπο υλικό αναγκαστικά συναγωνίζεται τις ψηφιακές τεχνολογίες για να διατηρήσει τους αναγνώστες του. Για το λόγο αυτόν, η τυπογραφία μπαίνει σε μια διαδικασία υπερμεσολάβησης, καθώς ενσωματώνει προφορικά είδη και χειρονομίες, σε μια προσπάθεια μίμησης και ανταγωνισμού των ηλεκτρονικών μέσων, κυρίως του Παγκόσμιου Ιστού. Αν και σε αυτή την πολιτισμική στιγμή η τυπογραφία φαντάζει ακόμη απλή και φυσική σε σύγκριση με το ηλεκτρονικό υπερκείμενο, ο ειρωνικός ισχυρισμός της τυπογραφίας ότι αποτελεί το φυσικό μέσο επικοινωνίας μάλλον δε θα διαρκέσει. Φαίνεται όλο και περισσότερο φυσικό να παρουσιάζουμε όλα τα είδη πληροφοριών ως υπερκείμενο στον Παγκόσμιο Ιστό. Εν ολίγοις, το ηλεκτρονικό υπερκείμενο δεν είναι το τέλος της τυπογραφίας. Είναι, αντιθέτως, η αναμόρφωση της τυπογραφίας.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 – Η ΕΚΡΗΞΗ ΤΟΥ ΟΠΤΙΚΟΥ

### 5.1 Ο οπτικός πολιτισμός

Σπάνια το υπερκείμενο υφίσταται ως αμιγές κείμενο, χωρίς καθόλου γραφικά. Σήμερα, το υπερκείμενο είναι συνήθως υπερμέσα, όπως βρίσκεται στον Παγκόσμιο Ιστό, και τα υπερμέσα είναι μια δεύτερη πρόκληση για το έντυπο βιβλίο. Τα ψηφιακά μέσα διατείνονται ότι επιτυγχάνουν μεγαλύτερη αμεσότητα και αυθεντικότητα ενσωματώνοντας εικόνες (και ήχο) με λόγο. Αν και τα έντυπα βιβλία μπορούν επίσης να παρέχουν εικόνες -η δυνατότητα αναπαραγωγής χαρτών, διαγραμμάτων και τελικά φωτογραφικών εικόνων με ακρίβεια ήταν μια από τις μεγαλύτερες επιτεύξεις της τυπογραφίας - παρόλα αυτά, το προφορικό κείμενο συνήθως περιείχε εικόνες που περιορίζονταν στην τυπωμένη σελίδα. Στον Παγκόσμιο Ιστό κυριαρχούν οι εικόνες. Στην παρουσίαση κινούμενων εικόνων και ψηφιοποιημένου βίντεο, μια ιστοσελίδα μπορεί να συμπληρώσει ή να παρακάμψει εξ ολοκλήρου το λόγο. Υπό αυτή την έννοια, τα υπερμέσα συμμετέχουν σε μια διαδικασία αναμόρφωσης που διαρκεί για περισσότερο από έναν αιώνα: πρόκειται για την απάντηση του λόγου στις οπτικές τεχνολογίες της φωτογραφίας, του κινηματογράφου και της τηλεόρασης. Η τυπογραφία σήμερα εξακολουθεί να αναδημιουργεί ώστε να συντηρεί την αξίωσή της ότι αναπαριστά την πραγματικότητα το ίδιο αποτελεσματικά με τις ψηφιακές και τις άλλες οπτικές τεχνολογίες. Η ανακατασκευή αυτή είναι από τα σημαντικά αποτελέσματα της τρέχουσας γοητείας που ασκούν τα υπερμέσα.

Μελετητές τόσο ριζικά διαφορετικοί στις ιδεολογίες τους όπως ο E.H.Gombrich, ο W.J.T.Mitchell και ο Frederich Jameson συμφωνούν ότι ζούμε σε έναν οπτικό πολιτισμό. Στο *Image and the Eye*(1982),ο Gombrich υποστηρίζει ότι «[ο πολιτισμός μας] είναι οπτικός πολιτισμός.Από το πρωί μέχρι το βράδυ βομβαρδιζόμαστε με εικόνες[...].Δεν είναι να απορεί κανείς με τον ισχυρισμό ότι εισερχόμαστε σε μια ιστορική εποχή όπου η εικόνα θα κυριαρχήσει του γραπτού λόγου». Ο Mitchell(1994) γράφει ότι «[...] ζούμε σε έναν πολιτισμό όπου κυριαρχούν οι εικόνες»,ενώ ο Jameson(1999) παρατηρεί ότι: «Η αίσθηση που έχω είναι ότι πρόκειται κατ'ουσίαν για κουλτούρα εικαστική, στενά συνδεδεμένη με τον ήχο-κουλτούρα, ωστόσο, όπου το γλωσσικό στοιχείο[...] χωλαίνει και ωχριά ,δίχως να έχει ελπίδες ενδιαφέρουσας ανάκαμψης ενόσω λείπουν η εφευρετικότητα, η τόλμη και τα σαφή κίνητρα». Εάν όλοι αυτοί οι διαφορετικοί θεωρητικοί συμφωνούν ότι η πολιτισμική στιγμή, που αποκαλούμε εποχή της ύστερης τυπογραφίας, είναι μάλλον οπτική παρά γλωσσική , θα πρέπει να αναρωτηθούμε τι συμβαίνει με την τεχνολογία της τυπογραφίας και με τη γραφή σε μια τέτοια στιγμή. Μια απάντηση είναι ότι η τυπογραφία και η γραφή αναλαμβάνουν να αναμορφώσουν στατικές και κινούμενες εικόνες όπως εμφανίζονται στη φωτογραφία , το φιλμ, την τηλεόραση και τον υπολογιστή. Η τυπογραφία και η γραφή έχουν υποστεί αναμόρφωση στο παρελθόν, αλλά το εγχείρημα είναι πιο δύσκολο σήμερα, ενόψει της πολιτισμικής επιτυχίας των αναλογικών και των σημερινών ψηφιακών οπτικών μέσων. Αυτό που συμβαίνει είναι μια αναπροσαρμογή της αναλογίας κειμένου-εικόνας στις διάφορες μορφές τυπογραφίας (βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες, διαφημιστικά ταμπλό) και μια αναμόρφωση της ίδιας της γραφής σε μια προσπάθεια να ανταγωνιστεί και να ενσωματώσει την οπτική εικόνα. Στην αναμόρφωση θα μπορούσε να

υπάρξει, και ίσως υπάρχει, πάντα μια αμοιβαία σχέση: παλαιότερες τεχνολογίες αναμορφώνουν πιο νέες από ενθουσιασμό και φόβο. Στην περίπτωση αυτή, η πρωτοτυπία και η τόλμη, στις οποίες αναφέρεται ο Jameson, εφαρμόζονται στην ενσωμάτωση οπτικών μέσων στην τυπογραφία, ενώ η ενθουσιώδης παρότρυνση προέρχεται από το φόβο ότι απειλείται η πολιτισμική σημασία των έντυπων βιβλίων και της ίδιας της γραφής.

Από την εφεύρεσή της η τυπογραφία έχει με αποτελεσματικό τρόπο θέσει την εικόνα υπό τον έλεγχο του λόγου. Τα πρώτα έντυπα βιβλία, υπό μία έννοια, δεν ήταν τόσο εκλεπτυσμένα οπτικά όπως και τα μεσαιωνικά χειρόγραφα και η τυπογραφία. Ίσως δεν πέτυχαν ποτέ τη ρευστή ισορροπία ανάμεσα στο γλωσσικό και το οπτικό, ισορροπία που χαρακτήριζε τη μεσαιωνική διακόσμηση. Τα διαγράμματα, οι εικονογραφήσεις και οι χάρτες διαδραμάτιζαν σημαντικό ρόλο στην επικοινωνιακή ικανότητα των έντυπων βιβλίων, κυρίως με την τελειοποίηση και την αυξανόμενη χρήση χαλκογραφιών στη χαρακτηριστική του 16<sup>ου</sup> αιώνα (Meggs, 1998). Παρόλα αυτά, στην παραδοσιακή τεχνολογία της τυπογραφίας, οι εικόνες περικλείονται από το κείμενο. Τυπογραφικά, η συγκράτηση αυτή οφειλόταν στο γεγονός ότι λέξεις και εικόνες παράγονταν με διαφορετικούς τρόπους. Αν και το κινητό στοιχείο εξυπηρετούσε τις λέξεις, οι εικόνες έπρεπε να δημιουργηθούν ξεχωριστά με τη χαρακτηριστική ή, αργότερα, τη λιθογραφία. Η λέξη και η εικόνα έτειναν να κατέχουν ξεχωριστούς οπτικούς, καθώς και τεχνολογικούς χώρους. Η αυξανόμενη αλφαβητική εγγραμματοσύνη ενίσχυε την αντίληψη πως ότι θεωρείτο σημαντικό έπρεπε να εμφανιστεί σε αλφαβητικό κείμενο και μετά θα μπορούσε να συμπληρωθεί με γραφικά. Συγγραφείς στην εποχή της τυπογραφίας ήλεγχαν το οπτικό ή το αισθητηριακό στοιχείο

εντάσσοντάς το στο ίδιο το κείμενο. Η καλλιτεχνική πεζογραφία και ποίηση το έπραξαν μέσω της μεταφοράς. Η δοκιμακή γραφή το έπραξε υποτάσσοντας το συγκεκριμένο στο αφηρημένο-τεχνικές που οι συγγραφείς κληρονόμησαν από αρχαίους και μεσαιωνικούς συγγραφείς και ανέπτυξαν περαιτέρω. Υπό μία έννοια, η ιστορία της δυτικής πεζογραφίας μπορεί να γίνει κατανοητή ως ένα σύστημα στρατηγικών για να τεθεί υπό έλεγχο το οπτικό και το αισθητηριακό.

Ως η κυρίαρχη τεχνολογία αναπαράστασης, η τυπογραφία έχει μετατραπεί σε έναν αδηφάγο αναμορφωτή από τον 15<sup>ο</sup> αιώνα, αναμορφώνοντας αρκετές από τις λειτουργίες του χειρογράφου, της προφορικής επικοινωνίας (κήρυγμα, επιστημονική διάλεξη ή διαμάχη, ευκαιριακή ομιλία) και των καλών τεχνών (μέσω της χαρακτηριστικής). Εξαρχής η τυπογραφία ήταν μια τεχνολογία μαζικής παραγωγής που παρήγαγε εκατοντάδες ή χιλιάδες πανομοιότυπα αντίτυπα και έτσι υποστήριξε την ομογένεια και ενίσχυσε την έννοια του συγγραφέα ως αυθεντίας. Από την άλλη πλευρά, η τυπογραφία μπορούσε να χρησιμοποιηθεί προς ενίσχυση της πολλαπλότητας καθώς και της ανομοιογένειας επειδή αυξάνει τον αριθμό κειμένων που κάποιος αναγνώστης μπορεί να συγκεντρώσει εξετάζοντας έτσι δείγματα διαφορετικών απόψεων. Στον 20<sup>ο</sup> αιώνα, η ψηφιακή τεχνολογία, στη μορφή της επιτραπέζιας (ηλεκτρονικής) έκδοσης εντύπων, και η φωτοσύνθεση, με τη χρήση υπολογιστών, επαναπροσδιόρισαν την πρακτική της τυπογραφίας και, σε σύγκριση με προηγούμενες μηχανικές τεχνικές, η ψηφιακή τυπογραφία φαίνεται να ενθαρρύνει την ανομοιογένεια τόσο στη μορφή όσο και στο περιεχόμενο. Ο ένας λόγος είναι ότι ο υπολογιστής «ανοίγει» τη διαδικασία εκτύπωσης σε μικρές ομάδες, ακόμα και σε μεμονωμένα άτομα. Ερασιτέχνες μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους αντίγραφο έτοιμο προς

φωτογράφιση [camera ready copy] και να κάνουν επιλεκτική χρήση ή να αγνοήσουν εντελώς τις τεχνικές των επαγγελματιών τυπογράφων. Αν και η παράβαση των κανόνων ενδέχεται να καταλήξει σε κακή τυπογραφική ποιότητα, μπορεί επίσης να προσφέρει στους σχεδιαστές μια νέα τυπογραφική ελευθερία. Για τους ερασιτέχνες και επαγγελματίες τυπογράφους τα ψηφιακά οπτικά μέσα προτείνουν νέες μορφές και λειτουργίες για τα έντυπα τεχνουργήματα καθώς υποχρεώνουν την τυπογραφία να δημιουργηθεί. Αυτή η πίεση για αναμόρφωση εκδηλώνεται τώρα με δύο σχετιζόμενους τρόπους. Τα έντυπα βιβλία, περιοδικά και εφημερίδες μεταβάλλονται τυπογραφικά και οπτικά, ενσωματώνοντας πιο εξεζητημένα γραφικά, ενώ την ίδια στιγμή ο λόγος επιχειρεί να δημιουργηθεί με σκοπό να απεικονίσει και να ανταγωνιστεί την πολιτισμική δύναμη της εικόνας.

## 5.2 Η ηλεκτρονική σελίδα

Στα παραδοσιακά τυπωμένα βιβλία η τυπογραφία αρχίζει με το γράμμα και ποτέ δεν πηγαίνει πολύ μακρύτερα. Από τη στιγμή που οι οικογένειες χαρακτήρων και η μορφή (και ίσως τα χρώματα του μελανιού) έχουν επιλεγεί για κάποιο βιβλίο, υπάρχουν σχετικά λίγες αποφάσεις που απομένουν να ληφθούν. Κάθε σελίδα θα είναι ένα παραλληλόγραμμο κείμενο που περιβάλλεται από έναν λευκό χώρο. Οι εικονογραφήσεις θα καταλαμβάνουν τμήματα προορισμένα για το σκοπό αυτό μέσα στο παραλληλόγραμμο, στα περιθώρια, ή ακόμα και σε διαφορετικές σελίδες, και, σε κάθε περίπτωση, οι εικονογραφήσεις θα είναι σχετικά σπάνιες σε σοβαρά βιβλία λόγου. Μολονότι η διαφήμιση και τα περιοδικά παρέχουν πολλές δυνατότητες για

δημιουργικό οπτικό σχεδιασμό, η διάταξη ενός βιβλίου είναι τόσο παραδοσιακή, όπως είναι η επιλογή γραμματοσειρών κατάλληλων για το βιβλίο. Αρκετοί τυπογράφοι θα συμφωνούσαν ότι οι αποφάσεις που σχετίζονται με τη σελιδοποίηση απορρέουν από το γράμμα. Έτσι το τυπογραφικό πιεστήριο στην ουσία είναι ένας επεξεργαστής επιστολών.

Κατά κάποιο τρόπο η χειρόγραφη σελίδα προσέφερε αρχικά περισσότερη ελευθερία σχεδιασμού από την τυπωμένη σελίδα. Ήδη στην καρολίγγεια εποχή οι αντιγραφείς χρησιμοποιούσαν μια διαφορετική γραφή [uncial] για να υποδεικνύουν τίτλους και να διαχωρίζουν τα μέρη του κειμένου. Έως τον 13<sup>ο</sup> αιώνα οι αντιγραφείς είχαν αναπτύξει έναν αριθμό εικονικών ενδείξεων, ώστε να βοηθούν τον αναγνώστη να εντοπίζει το κείμενο και να διατηρεί τον προσανατολισμό του. Τέτοιες ενδείξεις, όπως διαφορετικά στυλ, μεγέθη γραμμάτων και διαφορετικά χρώματα μελανιού εμφανίστηκαν πρώτη φορά στο Μεσαίωνα και τυποποιήθηκαν την εποχή της τυπογραφίας. Πιθανώς, η πιο σημαντική οπτική δομή στον μεσαιωνικό κώδικα ήταν οι σημειώσεις στο περιθώριο. Τα μεσαιωνικά κείμενα συχνά κατατάσσονταν σε δύο ή περισσότερα επίπεδα στη σελίδα: το κέντρο της σελίδας περιείχε το πιο αρχαίο και σεβαστό κείμενο, ενώ τα περιθώρια παρείχαν επεξηγήσεις και σχόλια που είχαν προσθέσει ένας ή περισσότεροι μελετητές. Με τη διάταξη αυτή, ήταν σχετικά εύκολη η μετακίνηση, μπρος και πίσω, ανάμεσα στο κείμενο και τις σημειώσεις, σίγουρα πιο εύκολη απ'ότι ήταν για τον αναγνώστη στον αρχαίο κόσμο να χρησιμοποιήσει με δεξιοτεχνία αρκετούς ρολούς παπύρου. Οι σημειώσεις του περιθωρίου έλεγαν στους αναγνώστες για το τι να αναζητήσουν παρέχοντάς τους συνεχή βοήθεια στο εγχείρημα. Πολλοί αναγνώστες, στην Αναγέννηση και αργότερα, βρήκαν εμπόδιο

τέτοιες σημειώσεις, το βάρος αιώνων παρανόησης του κειμένου και οι τυπογράφοι άρχισαν να απομακρύνουν αυτό το επεξηγηματικό υλικό από τη σελίδα , επιτρέποντας στο κείμενο να καταλαμβάνει ολόκληρο το χώρο γραφής και έτσι να μιλά για τον εαυτό του. Οι σημειώσεις μεταφέρθηκαν στο κάτω μέρος και , συχνά, στο τέλος του βιβλίου. Αλλά, εξορίζοντας τις σημειώσεις, οι σύγχρονοι τυπογράφοι έχουν θυσιάσει, εκτός από την αμεσότητα της παραπομπής, την έννοια του οπτικού και πνευματικού περιεχομένου που οι σημειώσεις στο περιθώριο παρείχαν στους μεσαιωνικούς αναγνώστες.

Στο σύγχρονο τυπωμένο βιβλίο, ο χώρος είναι απλός και καθαρός. Διαφορετικά κείμενα δεν ανταγωνίζονται σε παρακείμενους χώρους για την προσοχή του αναγνώστη, όπως εξακολουθεί να γίνεται σε ένα περιοδικό ή σε μια εφημερίδα. Σε ένα περιοδικό, το κείμενο διαιρείται σε τμήματα διαφόρων μορφών και μεγεθών και οι αναγνώστες μετακινούνται μπρος πίσω σε αυτά τα τμήματα . Η διάταξη της σελίδας αντανακλά τον θεματικό χαρακτήρα του υλικού –ένα συνδυασμό διαφημίσεων, σημειώσεων, μακροσκελών και σύντομων άρθρων. Ένα περιοδικό ή μια εφημερίδα είναι με αυτή την έννοια πιο κοντά στο πνεύμα του τοπογραφικού χώρου γραφής του υπολογιστή, όπου η τυπογραφία αντανακλά επίσης τον θεματικό χαρακτήρα του ίδιου του κειμένου. Μεγαλύτερα τμήματα κειμένου, μαζί με εικόνες, μπορούν να απομονωθούν στην οθόνη του υπολογιστή. Η οθόνη του υπολογιστή μετατρέπεται σε σελίδα περιοδικού, όπου οι ενότητες αναπροσαρμόζονται έτσι ώστε να ικανοποιούν διάφορες ανάγκες.

Στο περιβάλλον εργασίας διασύνδεσης γραφικών με το χρήστη, το παράθυρο αποτελεί το χαρακτηριστικό της τυπογραφίας του υπολογιστή. Το παράθυρο στον υπολογιστή είναι πλαίσιο που ορίζει ένα χώρο για μια συγκεκριμένη ενότητα κειμένου, γραφικών ή και των

δύο. Πλαισιώνει την αντίληψη του συγγραφέα ή του αναγνώστη σχετικά με το χώρο αυτόν, που αποτελεί μια ακαθόριστη δισδιάστατη επιφάνεια. Άλλα παράθυρα μπορεί να περιέχουν γραφικά ή βίντεο, έτσι ώστε ολόκληρος ο ηλεκτρονικός χώρος γραφής να απαρτίζεται από μια συλλογή επιστρωμένων ή στοιβαγμένων παραθύρων, καθένα από τα οποία είναι μια θέαση του λεκτικού ή του γραφικού χώρου. Το παράθυρο στον υπολογιστή θυμίζει τη σελίδα ενός βιβλίου, η οποία αποτελεί επίσης μια επίστρωση δισδιάστατων επιφανειών. Η σημαντική διαφορά είναι ότι οι τυπωμένες σελίδες παραμένουν σε μια ορισμένη διάταξη. Δουλεύοντας στον υπολογιστή, ο συγγραφέας ή ο αναγνώστης μπορεί να μετακινήσει ένα παράθυρο κάτω από αυτό. Μπορεί να επαναταξινομήσει τη στοίβα ανασύροντας ένα παράθυρο από κάτω και τοποθετώντας το σε πρώτο επίπεδο. Τελικά η μεταφορά του παραθύρου στο περιβάλλον εργασίας διασύνδεσης γραφικών με το χρήστη εξαρτάται τόσο από τη ζωγραφική όσο και από την τυπογραφία. Όπως η ζωγραφική με προοπτική προσφέρει στο χρήστη ένα παράθυρο στον κόσμο, κάθε παράθυρο στο περιβάλλον εργασίας διασύνδεσης γραφικών με το χρήστη περιέχει επίσης έναν κόσμο που μπορεί να είναι ένας κόσμος κειμένου, μια δισδιάστατη ή τρισδιάστατη εικόνα γραφικών ή μια ζωντανή ροή με βίντεο. Το περιβάλλον εργασίας διασύνδεσης γραφικών με το χρήστη παρουσιάζει ολόκληρο τον κόσμο της ψηφιακής πληροφορίας μέσα από ένα σύνολο τέτοιων μεταβαλλόμενων προβολών μέσω παραθύρων. Εάν στην ανάγνωση ενός βιβλίου σε έντυπη μορφή έχουμε μόνο μία όψη, μία σελίδα κάθε φορά, το περιβάλλον εργασίας διασύνδεσης γραφικών με το χρήστη αποτελεί έναν υπερμεσικό κόσμο όπου πολλαπλά παράθυρα προσφέρουν ταυτόχρονα ετερογενείς θεάσεις.



Όταν βλέπουμε ένα υπερκείμενο, τα παράθυρα αποκτούν επίσης μια δομική σημασία. Σε ένα υπερκείμενο, όπως στον Παγκόσμιο Ιστό, θα υπάρχουν λειτουργικοί δεσμοί από λεκτικά και γραφικά στοιχεία μέσα και ανάμεσα σε παράθυρα. Η ακολουθία ενός δεσμού μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση, εξαφάνιση και ανακατάταξη των παραθύρων. Ακόμα και μέσα σε ένα συγκεκριμένο παράθυρο, αντικείμενα (εικόνες και κείμενο) μπορούν να συσσωρευτούν: το κείμενο μπορεί να ολισθήσει κάτω από γραφικά ή το ίδιο το γραφικό μπορεί να μετακινηθεί ώστε να αποκαλύψει ένα επιπλέον γραφικό. Η διάταξη της οθόνης μπορεί να αλλάζει συνεχώς και ο αναγνώστης μπορεί να συμμετέχει στις αλλαγές αυτές. Όπως το ίδιο το κείμενο, η τυπογραφική εμφάνιση δεν καθορίζεται πριν από την ανάγνωση, αλλά είναι απεναντίας, μια εκδήλωση της πράξης της ανάγνωσης: αποτελεί μια όψη του διαδραστικού κειμένου. Η οθόνη εισέρχεται σε μια σειρά από απεικονίσεις και αυτή η εξελισσόμενη σειρά αποτελεί την οπτική έκφραση του ταξιδιού ενός συγκεκριμένου αναγνώστη μέσα στο κείμενο. Καμία απεικόνιση δεν μπορεί να είναι τόσο ελκυστική όσο η σελίδα που ένας επαγγελματίας τυπογράφος παράγει για εκτύπωση. Αλλά καμία απεικόνιση δεν διαρκεί πάρα πολύ. Είναι η μετάβαση από το ένα στο άλλο που κουβαλά το μεγαλύτερο μέρος του νοήματος σε ένα υπερκείμενο. Σε ένα συμβατικά τυπωμένο κείμενο ή χειρόγραφο, μολονότι η ματιά του αναγνώστη ακολουθεί τα γράμματα και μετακινείται πίσω μπρος ανάμεσα στις εικόνες, τα γράμματα και οι εικόνες παραμένουν στατικά. Στο ηλεκτρονικό κείμενο, εντούτοις, τόσο η ματιά του αναγνώστη όσο και η επιφάνεια γραφής μπορούν να βρίσκονται σε κίνηση. Έτσι, οι ηλεκτρονικοί αναγνώστες κινούνται παλινδρομικά ανάμεσα σε δύο τρόπους ανάγνωσης ή, καλύτερα, μαθαίνουν να διαβάζουν κατά τρόπο που ενσωματώνει λεκτική και εικονική ανάγνωση. Η αποστολή τους περιλαμβάνει ενεργοποίηση

σημείων πληκτρολογώντας και μετακινώντας το δρομέα και, μετά, κατανοώντας συμβολικά τις διαδρομές που παράγουν οι κινήσεις αυτές.

### **5.3 Το κείμενο στον κυβερνοχώρο**

Κατά κανέναν τρόπο το κείμενο δεν είναι απόν από τα ψηφιακά μέσα: ο Παγκόσμιος Ιστός από μόνος του περιέχει εκατομμύρια λέξεων κειμένου. Ωστόσο, σε αυτόνομα πολυμέσα και στον Ιστό, το κείμενο συχνά εκτοπίζεται υπέρ της γραφιστικής αναπαράστασης. Στα πολυμέσα, κυρίως σε εφαρμογές CD-ROM (ή DVD) αλλά και σε συγκεκριμένα είδη ιστοσελίδων, τα γραφικά κυριαρχούν στη οθόνη, ενώ οι λέξεις χρησιμοποιούνται είτε ως τίτλοι ή απλά για να προσδιορίζουν την ταυτότητα των κουμπιών. Στην πραγματικότητα, οι πολυμεσικές εφαρμογές χαρακτηρίζονται από το στυλ των κουμπιών. Πιέζοντας τα κουμπιά ή πατώντας το πλήκτρο του ποντικιού σε χάρτες εικόνων, εμφανίζονται νέες εικόνες ή ενεργοποιούνται βίντεο και αυτή η συνεχής αλυσίδα οπτικών και ακουστικών εφέ παίρνει τη θέση του γραπτού λόγου. Η τοποθέτηση περισσότερων από μίας ή δύο γραμμών κειμένου στην οθόνη, όταν έχουμε χρήση μορφοποιημένων κουμπιών συνιστά ομολογία αποτυχίας, γιατί ο σχεδιαστής πρέπει να είναι σε θέση να αναπτύσσει ένα γραφικό, ένα βίντεο ή πιθανόν ένα κομμάτι ήχου για τη μετάδοση οποιασδήποτε ιδέας. Μια παράγραφος κειμένου χρησιμοποιείται σε έσχατη ανάγκη, όταν ο σχεδιαστής εξαντλεί τις ιδέες, το χρόνο ή τους πόρους παραγωγής.

Η μορφή κουμπιών έχει να κάνει με τη γραφή που χρησιμοποιεί εικόνες αντί για λέξεις. Η ανάκληση της προηγούμενης παράδοσης γραφής από τα πολυμέσα συχνά καταλήγει σε παρωδία.

### **5.3.1 Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης(chatrooms)**

Το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης παραμένουν οι πιο ευρέως χρησιμοποιούμενες εφαρμογές του Διαδικτύου. Αν και οι εφαρμογές αυτές είναι καθαρά κειμενικές, δε θα παραμείνουν για πολύ έτσι, καθώς η τεχνολογία για τη μετάδοση γραφικών, ψηφιοποιημένου ήχου και βίντεο μέσω του δικτύου βελτιώνεται συνεχώς. Ακόμα και στην αμιγώς κειμενική μορφή, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και οι ομάδες συζήτησης αρχίζουν να παρουσιάζουν σημάδια της έκρηξης του οπτικού. Ένα από τα ιδιόρρυθμα χαρακτηριστικά της γραφής για το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και για τις διάφορες ομάδες συζήτησης είναι η χρήση χαρακτήρων ASCII για τη δημιουργία προσώπων με εικονίδια. Για παράδειγμα, η αλληλουχία :-) αντιπροσωπεύει ένα χαμογελαστό πρόσωπο (βλ.Πίνακα 1). Τέτοια εικονίδια αποσκοπούν στο να τοποθετήσουν το κείμενο σε ένα πλαίσιο συμφραζομένων, καθώς ο συγγραφέας επιδιώκει να επιβάλει μια μονοσήμαντη ερμηνεία σε λόγο που διαφορετικά είναι ανοικτός σε πολλές ερμηνείες. Η επιθυμία εξάρτησης από τα συμφραζόμενα με αυτό τον τρόπο δείχνει ότι αυτό το έμμεσο μοντέλο δεν είναι καθόλου

γραμμένο ή τυπωμένο κείμενο, αλλά αποτελεί πρόσωπο με πρόσωπο επικοινωνία ή πιθανόν τηλεφωνική επικοινωνία. Η χρήση εικονιδίων σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και ομάδων συζήτησης υποδηλώνει ότι οι σύγχρονοι ηλεκτρονικοί συγγραφείς δεν ενδιαφέρονται για την αποστασιοποίηση και την αμφισημία της γραφής αλλά, αντιθέτως, θέλουν να δώσουν στη γραφή την αμεσότητα μιας μοναδικής φωνής και, εάν είναι δυνατόν, ένα πρόσωπο. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας του Διαδικτύου είναι πιθανό το σύγχρονο και το ασύγχρονο βίντεο να αντικαταστήσει το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο για πολλές περιπτώσεις, ακριβώς επειδή το βίντεο προσφέρει στον οπτικό μας πολιτισμό την αμεσότητα και τη μονοσημία που δεν μπορεί να προσφέρει η γραφή. Το κείμενο δε χρειάζεται να εξαφανιστεί από την ηλεκτρονική επικοινωνία. Ωστόσο, πολλά είδη εγγράφων θα εξακολουθούν να μεταδίδονται, αλλά τα έγγραφα αυτά θα επισυνάπτονται σε μηνύματα βίντεο, με τον ίδιο τρόπο που προσαρτώνται σήμερα σε μορφή ASCII σε μηνύματα ηλεκτρονικού ταχυδρομείου. Σε αυτή την αναζήτηση αμεσότητας, το κείμενο θα περιθωριοποιηθεί περαιτέρω.

### Πίνακας 1.

Συναισθημογράμματα (Μιμικά Σύμβολα)	Σημασία
<b>Εικονίδιο ASCII</b>	<b>Αναπαράσταση</b>
: -)	Χαμογελαστό πρόσωπο
; -)	Ανοιγοκλείσιμο ματιού και χαμόγελο
: -D	Γέλιο
: -I	Αδιαφορία
: -0	Έκπληξη
: -(	Συνοφρύωση, λύπη
0: -)	Αγγελικό πρόσωπο
}: -)	Διαβολικό πρόσωπο
: -P	Βγάζω τη γλώσσα

#### 5.3.2 MUDs και MOOs

Τα κειμενικά δυναμικά περιβάλλοντα MUDs και MOOs συνιστούν μια πιο περίπλοκη περίπτωση. Συχνά αναφέρεται ότι τα MOOs και οι προκάτοχοί τους, τα διαδραστικά περιπετειώδη παιχνίδια, έχουν αρκετά κοινά στοιχεία με την υπερκειμενική μυθιστοριογραφία. Αν και τα MOOs σπάνια χρησιμοποιούν τις τεχνικές της αποστασιοποίησης και της αυτοαναφορικότητας που εντοπίζονται σε πλήρως αναπτυγμένες υπερκειμενικές μυθιστοριογραφίες, όπως στο έργο *Afternoon* (Joyce, 1990) και *Victory Garden* (Moulthrop, 1992), ένα MOO αποτελεί παρόλα αυτά ένα διαδραστικό κείμενο όπου ο αναγνώστης, ακολουθώντας ηλεκτρονικούς δεσμούς από οθόνη σε οθόνη, δημιουργεί το κείμενο κατά την αναγνωστική διαδικασία. Εξάλλου, εάν στην υπερκειμενική μυθιστοριογραφία ο αναγνώστης

αντιλαμβάνεται τον τεχνητό χαρακτήρα της ανάγνωσης και της μυθιστορηματικής γραφής, τα MOOs λειτουργούν πιο απλά. Εμπεριέχουν την προϋπόθεση της διαφάνειας: το να διαβάσεις ένα περιγραφικό ή αφηγηματικό κείμενο μοιάζει με το να κοιτάζεις μέσα από ένα παράθυρο σε έναν άλλο κόσμο. Με την ισχύουσα δικτυακή τεχνολογία ένα MOO αποτελεί παράδειγμα εκφράσεως, την προσπάθεια σύλληψης εικόνων σε λέξεις. Το ασυνήθιστο είναι ο συνεργατικός χαρακτήρας της εκφράσεως. Πολλοί συγγραφείς μπορούν να συνεργαστούν για τη δημιουργία του κειμενικού κόσμου ενός MOO, που συχνά νοείται ως κτίριο με ένα δωμάτιο για κάθε δραστηριότητα ή για κάθε χρήστη. Οι ίδιοι, αλλά και άλλοι, χρήστες καταλαμβάνουν μετά τα δωμάτια με συγχρονισμένο και ασυγχρόνιστο τρόπο αφήνοντας πίσω τα κειμενικά τους ίχνη. Σε ένα τυπικό MOO, κάθε χρήστης υιοθετεί μια περσόνα που αποτελείται από ένα όνομα και ένα σύνολο χαρακτηριστικών. Αν μια πρόταση πληκτρολογηθεί σε εισαγωγικά, η πρόταση αυτή εκπέμπεται ως λόγος σε άλλα πρόσωπα που βρίσκονται στο ίδιο δωμάτιο (και εμφανίζεται στις αντίστοιχες οθόνες των χρηστών). Το σχόλιο μετατρέπεται σε στοιχείο του διαλόγου σε μια συλλογική ιστορία που δημιουργείται από τους χρήστες του δωματίου.

Τα MOOs μπορεί να είναι ιστορίες, αλλά δεν είναι εκλεπτυσμένες μυθιστοριογραφίες, όπου ο αναγνώστης μετακινείται πίσω μπρος ανάμεσα σε μια επίγνωση του κειμένου ως κείμενο και στη διαδικασία περιπλάνησης στην υπόθεση. Οποιοδήποτε κείμενο μπορεί να θεωρηθεί όχι μόνο ως παράθυρο σε έναν άλλο κόσμο αλλά επίσης ως ρητορικό δημιούργημα υπαινιγμών και αναφορών –με τον ίδιο τρόπο που η ζωγραφική μπορεί να θεωρηθεί ως ένα παράθυρο στον κόσμο (αμεσότητα) ή ως ένα σύνολο κινήσεων του πινέλου σε έναν καμβά

(υπερμεσικότητα). Ο αναγνώστης ενδέχεται τότε να αμφιταλαντευτεί ανάμεσα στη θέαση της κειμενικής δομής και τη θέαση μέσω αυτής. Ωστόσο, τα περισσότερα MOOs δεν αμφιταλαντεύονται ανάμεσα στη ρητορική επίγνωση και στη λήθη. Δε ζητούν από τους χρήστες τους να δουν το κείμενο, αλλά να δουν μόνο μέσω αυτού τη σκηνή που περιγράφεται.

Το κειμενικό MOO είναι μια ηρωική προσπάθεια προσπάθεια να αναδημιουργηθεί στη γραφή αυτό που πολλοί, ίσως οι περισσότεροι , από τους χρήστες του θα προτιμούσαν να είναι μια αισθητηριακή εμπειρία. Για τους περισσότερους χρήστες ίσως αληθεύει το ότι οι λέξεις απλά εμποδίζουν. Όποιος παρακολουθεί τους συμμετέχοντες σε ένα MOO να πληκτρολογούν μανιωδώς στο πληκτρολόγιό τους μπορεί να κατανοήσει την έντονη εμπλοκή που μια τέτοια συμμετοχή απαιτεί. Το σύνδρομο μηχανικής καταπόνησης λόγω επαναληπτικής προσπάθειας είναι σχεδόν ένας επαγγελματικός κίνδυνος ανάμεσα στους χρήστες MOO, καθώς επιδιώκουν να διατηρούν τους ρυθμούς της οπτικής και ακουστικής αυταπάτης αποκλειστικά σε δακτυλογραφημένο λόγο. Έτσι, μαζί με το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο και τις ομάδες συζήτησης τα MOOs φαίνεται ότι είναι προορισμένα να αποτελέσουν εμπειρίες βίντεο. Το πρώτο γραφικό MOO είχε κάνει ήδη την εμφάνισή του στις αρχές της δεκαετίας του '90. Το The Palace αποτελεί ένα αρχικό παράδειγμα, αν και τοποθετεί μόνο απλά γραφικά σχέδια πίσω από τους δυσπόστατους χαρακτήρες ([www.thepalace.com](http://www.thepalace.com) , 17 Σεπτεμβρίου 1999). Ενδέχεται να μην υπάρχει αρκετό οπτικό βάθος ή κίνηση στο περιβάλλον αυτό, αλλά κάθε παίκτης αντιπροσωπεύεται τουλάχιστον από ένα εικονίδιο που έχει μορφή καρτούν και παρέχει στο χρήστη μια θέση στο χώρο του δωματίου. Μάλλον απρόσμενα, το The Palace αναμορφώνει το

έντυπο βιβλίο κόμικς: το σχέδιο είναι απλό και γεμάτο χρώματα, κάθε φόντο είναι στατικό και, όταν οι χαρακτήρες μιλούν, εμφανίζονται συννεφάκια πάνω από τα κεφάλια τους που περιέχουν τις λέξεις. Από τεχνική σκοπιά, η αναμόρφωση αυτή αποτελεί έξυπνη λύση, επειδή με τη μίμηση της στατικής μορφής του βιβλίου κόμικς το The Palace μπορεί να λειτουργήσει και σε σύνδεση με το χαμηλότερο εύρος ζώνης [bandwidth] του Διαδικτύου. Η πολιτισμική επίδραση ωστόσο, υποτάσσει ακόμα μια φορά το κείμενο, όπως τα βιβλία κόμικς ή τα αποκαλούμενα γραφικά μυθιστορήματα κάνουν στην τυπογραφία. Άλλα, πιο γραφικά εκλεπτυσμένα MOOs αναμφίβολα θα εκμεταλλευτούν τελικά την πλήρη κίνηση σε κινούμενες εικόνες και βίντεο και κατά τη διάρκεια της διαδικασίας, θα αναμορφώσουν τον κινηματογράφο και την τηλεόραση και θα μειώσουν επιπλέον το κύρος κάθε κειμένου που κάνει την εμφάνισή του σε αυτό το ηλεκτρονικό περιβάλλον. (Σχετικοί ορισμοί δίνονται στο Παράρτημα Α)



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 – ΑΠΟ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΣΤΗΝ ΟΘΟΝΗ

### 6.1 Το ηλεκτρονικό βιβλίο

Εδώ και μερικά χρόνια οι φορητοί υπολογιστές παρουσιάζονται ως νέα και βελτιωμένα βιβλία: ο γενικός όρος notebook αναφέρεται σε όλες αυτές τις συσκευές, ενώ η εταιρία Apple διέθεσε μοντέλα με την ονομασία **Powerbooks** και **iBooks**, και η Hewlett Packard έχει κυκλοφορήσει τα **Omnibooks**. Αυτοί οι ολοκληρωμένοι- πλήρως εξοπλισμένοι υπολογιστές είναι υβριδικά βιβλία στα οποία μπορούμε να διαβάσουμε και να γράψουμε κείμενα και να επεξεργαστούμε αριθμητικές πληροφορίες. Σε αυτό το σημείο, όπως και αλλού στην εποχή της ύστερης τυπογραφίας, βλέπουμε τη μετάβαση στην ετερογένεια και σε υβριδικές μορφές, συμπεριλαμβανομένης και της κατά βούληση εκτύπωσης [printing on demand] από ψηφιακές βάσεις δεδομένων, έντυπα βιβλία και περιοδικά που παραπέμπουν σε δικτυακούς τόπους, δικτυακούς τόπους που προβάλλουν και πωλούν βιβλία και τις επονομαζόμενες συσκευές πληροφοριών [information appliances] που συνδυάζουν τα χαρακτηριστικά βιβλίων, φορητών υπολογιστών και ημερολογίων.

Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν, ότι μια ομάδα συσκευών πληροφοριών είναι σαφώς σε θέση να αντικαταστήσει το σελιδοποιημένο βιβλίο: ένα παράδειγμα είναι το Rocket eBook. Όπως δηλώνει η διαφήμισή του στη σχετική ιστοσελίδα, το eBook οικειοποιείται και αναμορφώνει πολλά από τα φυσικά του χαρακτηριστικά, καθώς και τη διεπαφή ενός παραδοσιακού βιβλίου. Είναι ελαφρύ και μπορεί να μεταφερθεί

εύκολα. Ο αναγνώστης μπορεί να γράψει σημειώσεις στα περιθώριά του και να υπογραμμίσει αποσπάσματα, όπως θα μπορούσε να κάνει σε ένα τυπωμένο βιβλίο. Σε αντίθεση με τους επιτραπέζιους υπολογιστές, το eBook επιχειρεί να μιμηθεί τη φυσική παρουσία του κώδικα. Επιπλέον, παρέχει στους χρήστες κείμενα τα οποία έχουν ήδη κάνει την έντυπη εμφάνισή τους: ως επί το πλείστον βιβλία, αλλά ενδεχομένως και εφημερίδες, περιοδικά ή άλλο υλικό. Οι σχεδιαστές του eBook επεδίωξαν να δώσουν στους χρήστες ένα νέο τρόπο προσέγγισης της κληρονομιάς της τυπογραφίας. Ωστόσο, όπως σε κάθε αναμόρφωση το eBook χρειάζεται να υποσχεθεί κάτι επιπλέον από τη μορφή που αναμορφώνει: χρειάζεται κάτι που θα μπορούσε να κατανοηθεί ως πιο άμεση, πλήρης ή αυθεντική εμπειρία για τον αναγνώστη. Μια καινοτομία έχει να κάνει με το γεγονός ότι το eBook μετατρέπει οποιοδήποτε κείμενο σε υπερκείμενο, στο οποίο ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να αναζητήσει την εμφάνιση λέξεων και φράσεων σε ολόκληρο το έργο, έτσι ώστε ολόκληρο το κείμενο να είναι αυτομάτως διαθέσιμο στον αναγνώστη με τέτοιο τρόπο που δεν είναι δυνατόν να γίνει σε ένα τυπωμένο βιβλίο. Η δεύτερη και τελικά πιο σημαντική καινοτομία υπονοείται στην προτροπή *«άφησε το eBook να τοποθετήσει έναν κόσμο βιβλίων στην παλάμη του χεριού σου»*. Σε αντίθεση με ένα τυπωμένο βιβλίο, που μπορεί να περιέχει μόνο ένα συγκεκριμένο κείμενο, το eBook έχει σχεδιαστεί ώστε να ξανατροφοδοτείται με κείμενα. Επειδή τα κείμενά του «κατεβάζονται» από το Διαδίκτυο, το eBook συνδέεται με έναν αυξανόμενο όγκο πληροφοριών διαθέσιμων online. Το eBook δεν είναι τελικά μόνο μια αυτόνομη συσκευή αλλά και μια πύλη που οδηγεί το χρήστη στον κυβερνοχώρο. Στην πραγματικότητα, οι περισσότερες από τις νέες συσκευές πληροφοριών είναι δικτυωμένες ή θα δικτυωθούν: θα συνδέονται με το Διαδίκτυο, τουλάχιστον για τη λήψη ή την αποστολή

δεδομένων, και μετά θα αποσυνδέονται για τα διαστήματα προσωπικής χρήσης.

Οι σχεδιαστές του eBook επεδίωξαν να δημιουργήσουν μια συσκευή που θα ξεχώριζε ως καταναλωτικό αντικείμενο. Από την άλλη πλευρά η κυριαρχία του Διαδικτύου είναι πολιτισμικά και οικονομικά συνταρακτική. Οι σχεδιαστές και οι εταιρικοί τους θέλουν να συνδέουν σχεδόν κάθε ηλεκτρονική συσκευή με το Διαδίκτυο. Μια τέτοια σύνδεση λειτουργεί ενάντια στην ξεχωριστή ταυτότητα των ηλεκτρονικών μορφών του βιβλίου και των περιεχομένων τους. Έτσι τα ηλεκτρονικά βιβλία μετατρέπονται σε δομές πληροφοριών που επεκτείνονται σε άλλες δομές όχι μόνο μεταφορικά, όπως συνέβη με τα έντυπα βιβλία, αλλά και λειτουργικά. Ένα ηλεκτρονικό βιβλίο δεν μπαίνει δίπλα σε ένα άλλο, όπως συμβαίνει με τα τυπωμένα βιβλία όταν τα τοποθετούμε στο ράφι. Αντίθετα, με τη συγχώνευσή του στο δίκτυο του Παγκόσμιου Ιστού, το ηλεκτρονικό βιβλίο προσφέρει την εξερεύνηση ως μέρος ενός δικτύου κειμένων. Η «ανοικτότητα» τέτοιων δικτυωμένων συσκευών αντικατοπτρίζει την αυξανόμενη επιθυμία να γίνει η κατασκευή της γραφής με τέτοιο τρόπο ώστε να καταργηθούν οι παραδοσιακές διαχωριστικές γραμμές ανάμεσα στο βιβλίο και σε μεγαλύτερες μορφές όπως η εγκυκλοπαίδεια και η βιβλιοθήκη.

## 6.2 Είδη κειμένων ηλεκτρονικής λογοτεχνίας

Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα μια νέα μορφή κειμενικότητας, εκείνη που επικοινωνείται με τα νέα μέσα, κερδίζει συνεχώς έδαφος, ακόμα και σε χώρους που ως τώρα θεωρούνταν εχθρικοί. Η λογοτεχνία, αφού καταξιώθηκε στην προφορική και την έντυπη μορφή της, τώρα δοκιμάζεται και ως ηλεκτρονική ή κυβερνολογοτεχνία, με μια σειρά νέων κειμένων που παράγονται, δημοσιοποιούνται ή διαβάζονται με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα κείμενα της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας προϋποθέτουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, που όμως τον χρησιμοποιούν με διαφορετικό τρόπο, δημιουργώντας έτσι ένα ευρύτατο φάσμα στα οποία τα παραδοσιακά συστήματα ταξινόμησης(π.χ. ειδολογικά) καθίστανται ανεπαρκή και ανεφάρμοστα.

Αρχίζοντας από λογοτεχνικά κείμενα συμβατικής λογοτεχνίας, που όμως αντί να διαβάζονται στο βιβλίο χρησιμοποιούν διαδοχικές οθόνες(π.χ. ψηφιοποιημένη έντυπη λογοτεχνία), περνάμε σε μια λογοτεχνία πολυμεσική, όπου το κειμενικό μήνυμα δεν επικοινωνείται μόνο με το λόγο, γραπτό και προφορικό, αλλά και με την εικόνα, στατική και κινούμενη, τον ήχο(π.χ. μουσική) και την κίνηση, σε μια προσπάθεια να αποδοθεί καλύτερα μια πολυπρισματική πραγματικότητα και ένας πολυσχιδής κόσμος.Επιπλέον, υπάρχει και μια γηγενής ψηφιακή λογοτεχνία, διαφόρων ειδών η οποία, χωρίς να έχει καμία σχέση με τα e-books, δημιουργείται και εγγράφεται στον υπολογιστή, δε διαβάζεται ποτέ γραμμικά και εκμεταλλεύεται όχι μόνο τις πολυμεσικές δυνατότητες των νέων μέσων, αλλά και εγγενείς τους ιδιότητες του υπερκειμένου, τη συνδεσιμότητα και τη διαδραστικότητα, καθιστώντας έτσι αδύνατη την έντυπη δημοσίευση παρόμοιων κειμένων.

Σε καμία περίπτωση η κυβερνολογοτεχνία δεν αποτελεί έναν ενιαίο, αδιαφοροποίητο χώρο με κοινά χαρακτηριστικά και ομοιογενή στοιχεία, μια και τα κυβερνοκείμενα, ως νεοπαγείς, υβριδικές μορφές, δύσκολα κατατάσσονται σε ομοιογενείς, ευδιάκριτες και μη επικαλυπτόμενες κατηγορίες:

### **A) Ψηφιοποιημένη έντυπη λογοτεχνία**

Η απλούστερη μορφή μεταφύτευσης της λογοτεχνίας στον κυβερνοχώρο αφορά στη μεταφορά έντυπων κειμένων σε ηλεκτρονική μορφή και στη δημιουργία αρχεακού υλικού (π.χ. Project Gutenberg) με σκοπό τη συντήρησή του, την εύκολη πρόσβαση και τη χρησιμοποίησή του από ερευνητές (π.χ. δυνατότητα αναζήτησης μιας λέξης μεταξύ πολλών κειμένων). Τα ηλεκτρονικά βιβλία, στα οποία αναφερθήκαμε παραπάνω, αποτελούν μια λύση φιλική προς το περιβάλλον και μπορούν να διαβαστούν είτε στην οθόνη ενός κοινού υπολογιστή είτε από πιο εξειδικευμένες φορητές συσκευές ανάγνωσης (e-readers) όπως το BeBook και το Kindle.

### **B) Ψηφιακά δημοσιευμένη συμβατική λογοτεχνία**

Σε αυτή την κατηγορία θα μπορούσαν να ενταχθούν παραδοσιακά κείμενα, που αν και υπακούουν στις καθιερωμένες λογοτεχνικές συμβάσεις, η δημοσιοποίησή τους γίνεται με τη συνδρομή της ψηφιακής λογοτεχνίας. Οι δημιουργοί τους φαίνεται να προτιμούν την ηλεκτρονική δημοσίευση άλλοτε εφάπαξ (online novel π.χ. το ελληνικό Johnie Society) κι άλλοτε σε συνέχειες (π.χ. webserial, webcomic) είτε γιατί επιθυμούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες των νέων μέσων είτε απλώς επειδή γνώρισαν την απόρριψη των εκδοτών. Στην πρώτη κατηγορία ανήκει το Sphinx or Robot? (1996) της Leena Krohn, που η ψηφιακή δημοσίευσή του έκανε δυνατή την

ενσωμάτωση εικόνων υψηλής ανάλυσης, οι οποίες σε περίπτωση έντυπης μορφής θα ήταν απαγορευτικά ακριβές. Αντίθετα το επιτυχημένο Ημερολόγιο ενός Σπασίικλα γνώρισε την απόρριψη των εκδοτών πριν κυκλοφορήσει πρώτα στο Διαδίκτυο(2004) και αργότερα σε έντυπη μορφή (2007 στο εξωτερικό, 2009 στην Ελλάδα).

Ανάλογη κίνηση παρατηρείται και στα καθ'ημάς, αφού και οι Έλληνες δημιουργοί πρωτοδημοσιεύουν ή δημοσιεύουν αποκλειστικά σε ηλεκτρονική μορφή (δες και την περίπτωση του Θεσσαλονικιού έντυπων και ηλεκτρονικών κειμένων Θανάση Τριαρίδη). Από την άλλη, τα ηλεκτρονικά κείμενα επιτρέπουν τη δυνατότητα άμεσης ανταπόκρισης των αναγνωστών. Γι' αυτό το κείμενο ενδέχεται να επεκταθεί σε ένα πιο πολυσύνθετο αναγνωριστικό/πολιτισμικό γεγονός, καθώς εμπλουτίζεται και με άλλες δράσεις, όπως ανοιχτό λογοτεχνικό φόρουμ με συμμετοχές αναγνωστών (π.χ. Υπόγεια Πόλη των Πουλιών του Χρήστου Προσύλη).

Μάλιστα σε αρκετά από αυτά τα κείμενα, επειδή και όταν μεταφερθούν από την οθόνη στη σελίδα, παραμένουν εμφανείς οι επιρροές του ψηφιακού περιβάλλοντος που τα γέννησε. Το μυθιστόρημα του Mark Danielewski Σπίτι από φύλλα, που κυκλοφορεί και σε ελληνική μετάφραση, αφού επί δώδεκα χρόνια δημοσιευόταν σε συνέχειες στο διαδίκτυο, τώρα, αν και έντυπο πλέον, διατηρεί την επίδραση της ηλεκτρονικής καταγωγής του. Παιχνίδια με γραμματοσειρές, πλήθος τυπογραφικών τεχνασμάτων, συνεχείς παραπομπές, ανορθόδοξη τοποθέτηση λεκτικών τμημάτων (π.χ. ανάποδη ή διαγώνια τοποθέτηση φράσεων κ.α.) και κυρίως η ύπαρξη πολλαπλών αφηγητών που αλληλοεπιδρούν, αποτελούν κάποιες από τις κυριότερες καινοτομίες που διαφοροποιούν το συγκεκριμένο κείμενο από τα άλλα έντυπα.

### Γ) Διαμεσικές αφηγήσεις

Όταν η ιστορία δεν παρουσιάζεται αποκλειστικά σε ένα μέσον, ηλεκτρονικό ή έντυπο, αλλά χρειάζεται συνδρομή και άλλων, σε μια αφήγηση που καθίσταται δια-μεσική ο αναγνώστης-χρήστης παλινδρομεί ανάμεσα στο βιβλίο και τον υπολογιστή και κινείται διαδοχικά από τη σελίδα στην οθόνη. Πρόκειται για ένα είδος υβριδικό που συναιρεί δύο μέσα, τα οποία, αν και κάποτε θεωρήθηκαν ανταγωνιστικά συνδεόμενα με μια σχέση διαζευκτική (ή το ένα ή το άλλο), έχουν πλέον περάσει σε μία φάση σαφώς συνεργατική<sup>9</sup> και το ένα και το άλλο).

Παράδειγμα τα διαδραστικά εφηβικά μυθιστορήματα της σειράς των Stewart & Weisnam: *Cathy's Book*. If found call (650)266-8233(2006), *Cathy's key*(2008) και *Cathy's ring*(2009). Τα συγκεκριμένα βιβλία δεν προορίζονται μόνο για ανάγνωση, αλλά προχωρούν σε επικοινωνία ανάμεσα σε εξωκειμενικούς αναγνώστες και εσωκειμενικούς ήρωες στο κινητό τηλέφωνο, καθώς και σε αλληπάλληλες επισκέψεις στο σχετικό κόμβο του διαδικτύου. Εκεί οι αναγνώστες-χρήστες με την υποστήριξη μιας διαδικτυακής κοινότητας αναγνωστών, επιδίδονται σε δραστηριότητες απαραίτητες για την κατανόηση της ιστορίας(π.χ. συλλογή δεδομένων για συγκεκριμένα γεγονότα) ή παιγνιώδεις ενασχολήσεις που πηγάζουν από την ιστορία(κατ'αναλογία με ετεροχρονισμένα πορτρέτα της Cathy, φωτογραφίες που καταθέτουν οι αναγνώστες μεταφέρονται, με τη βοήθεια σχετικού προγράμματος, στο μέλλον, π.χ. πώς θα φαίνονται μετά από 10 χρόνια).

### **Δ) Λογοτεχνία των ιστολογίων(blogs)**

Καθώς στα νέα επικοινωνιακά περιβάλλοντα τα όρια ανάμεσα στο ιδιωτικό και το δημόσιο συναιρούνται, προσωπικά γραπτά βλέπουν πολύ συχνά το φως της δημοσιότητας. Είναι γνωστή η κατηγορία των ιστολογίων (blogs) που λειτουργούν ως ψηφιακά ημερολόγια (online diaries), με αρκετά από αυτά να εκδίδονται και ως βιβλία (blooks). Η νέα μορφή λογοτεχνίας γνωρίζει ιδιαίτερη άνθηση τα τελευταία χρόνια, ενώ έχει ήδη αποκτήσει και τη δική της ανώτερη τιμητική διάκριση, τα βραβεία Booker.

Το 2006 το βραβείο δόθηκε στο Julie and Julia: My Year of Cooking Dangerously, που πολύ γρήγορα μετανάστευσε από την οθόνη του υπολογιστή στη μεγάλη οθόνη. Η ιστορία ακολουθεί την πορεία δύο γυναικών με διαφορετικές ζωές αλλά με κοινή αγάπη για τη μαγειρική. Άξονας της ιστορίας είναι η απόφαση της Julie (ουσιαστικά πρόκειται για την Powel, τη συγγραφέα του ομώνυμου βιβλίου) να πειραματιστεί με το θρυκίλο βιβλίο μαγειρικής της Julia Child, Mastering The Art of French Cooking (2009/1961) ανεβάζοντας στο blog της τις καθημερινές της περιπέτειες στην κουζίνα.

Την ίδια χρονιά έγινε πραγματικότητα και η έκδοση των πρώτων ελληνικών blooks από τις εκδόσεις Μαραθιά. Τα έξι βιβλία που άνοιξαν το δρόμο σε μια διαφορετική εκδοτική λογική είναι τα: Πιτσιρίκος, Η Κουρούνα, Το χημείο του παρακράτους, Οι αστυνομικές ιστορίες της Vista, Τα μυστικά του κόλπου και A woman in this city. Οι κριτικοί πλην ελαχίστων εξαιρέσεων (Νέα, Έθνος) υποδέχθηκαν τα βιβλία ως παραλογοτεχνία, αδιάφορη και



αναμασημένη γραφή και ως κείμενα που έχασαν τη φρεσκάδα τους μόλις αποχωρίστηκαν την οθόνη.

Δίπλα όμως στα πραγματικά blogs στέκονται και εκείνα των μυθοπλαστικών χαρακτήρων, που ενώ παρουσιάζονται ως καταχωρήσεις των ηρώων, στην πραγματικότητα δημιουργήθηκαν από τους ίδιους τους συγγραφείς τους. Οι δεύτεροι προτίμησαν να διηγηθούν την ιστορία τους ηλεκτρονικά και με την πειθώ που επιβάλλει η καταγραφή απόψεων στο διαδίκτυο (κανένας δεν μπορεί να συμμετέχει αν προηγουμένως δεν υπάρχει) η ανάγνωση του κειμένου πήρε τη μορφή online επικοινωνίας, στην οποία μάλιστα ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα να καταθέσει και τη δική του άποψη.

Το 2008 ο γνωστός εκδοτικός οίκος Penguin λάνσαρε στη σειρά We Tell Stories έξι ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα γραμμένα από έξι διαφορετικούς συγγραφείς πάνω σε γνωστά παλιότερα κείμενα. Η δεύτερη ιστορία, εμπνευσμένη όσον αφορά την πλοκή της από το *The Haunted Dolls' House and Other Ghost Stories* του James, έχει τίτλο *Slice* και κινείται εξολοκλήρου σε εφαρμογές του διαδικτύου, αφού εκτυλίσσεται σε δύο blogs (*Slice's blog*, *Her parents' blog*), στο Flickr, μία σελίδα στο MySpace, δύο λογαριασμούς στο Twitter και μία ηλεκτρονική διεύθυνση. Έτσι, ο αναγνώστης-χρήστης καλείται να παρακολουθήσει την πλοκή κυρίως μέσα από τα blogs των ηρώων, να επικοινωνήσει μαζί του μέσω email, αλλά και να διαβάσει τα μηνύματά τους στο Twitter.

## **Ε) Λογοτεχνία στο κινητό τηλέφωνο**

Εφικτό στη σημερινή εποχή έγινε το ψηφιακό μυθιστόρημα που διανέμεται και διαβάζεται μέσω κινητών τηλεφώνων. Μάλιστα αποδείχθηκε ιδιαίτερα δημοφιλές κυρίως ανάμεσα στις γυναίκες και στους νέους αρχικά στην Ιαπωνία και αργότερα στην Κίνα. Συνήθως υπογράφεται με ψευδώνυμο, είναι αισθηματικού περιεχομένου και συχνά ενσωματώνει στοιχεία νεανικής γλώσσας και κουλτούρας(π.χ. Deep Love).

## **ΣΤ) Συλλογική ψηφιακή λογοτεχνία**

Η συλλογική λογοτεχνία όπου δύο ή περισσότεροι συγγραφείς αναλαμβάνουν τη συγγραφή μιας ιστορίας, σίγουρα δεν είναι γέννημα της σημερινής εποχής. Μια από τις πιο γνωστές περιπτώσεις φαίνεται να είναι η λεγόμενη λογοτεχνία των οπαδών(fan fiction fanfic, fic, FF) όπου οι φίλοι (fans) ενός γνωστού κειμένου, συνηθέστερα ερήμην του συγγραφέα του, γράφουν τις δικές τους ιστορίες που πηγάζουν από αυτό και τις δημοσιοποιούν στο διαδίκτυο. Στην ίδια κατηγορία ανήκουν και τα συλλογικά μυθιστορήματα, κείμενα ανοιχτά, που γράφονται με άξονα κάποιο συγκεκριμένο θέμα.

## **Ζ) Ηλεκτρονική ποίηση**

Σήμερα ο όρος ηλεκτρονική ποίηση (e-poetry) περιλαμβάνει όλες τις ποιητικές μορφές-π.χ. flash poetry, virtual poetry, computer poetry, click poetry, holopoetry, clip-poems, media poetry, code poetry, video poetry, programmed animated poetry-που γράφονται, δημοσιεύονται και διαβάζονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον. Το μεγαλύτερο μέρος αυτού του είδους των κειμένων δημιουργούνται από προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Flash(το επικρατέστερο), Quicktime, JavaScript.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7 – ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

### **7.1 Η αξία της ηλεκτρονικής γραφής**

Ένα μοναδικό χαρακτηριστικό της ηλεκτρονικής γραφής είναι ότι επιτρέπει στον καθένα που έχει πρόσβαση σε δικτυωμένο Η/Υ να δημοσιεύσει στο Internet. Το σημερινό, φιλικό προς τον χρήστη, λογισμικό καθιστά πιο εύκολο για τους συγγραφείς να δημοσιεύσουν τα γραπτά τους στο διαδίκτυο.

Με τη βοήθεια μηχανών αναζήτησης οι συγγραφείς του διαδικτύου έχουν τη δυνατότητα να προσεγγίσουν ένα μεγάλο μέρος του αναγνωστικού κοινού και η γραφή προς ένα αρκετά μεγάλο κοινό γίνεται δυνατότητα που σπάνια συναντάται και δίνεται σε συγγραφείς παραδοσιακούς (μη ηλεκτρονικούς).

Επιπρόσθετα, η ηλεκτρονική γραφή και δημοσίευση αποτελούν ένα εκτενές και δημοκρατικό μέσο, ελεύθερα διαθέσιμο σε πολλούς συγγραφείς και προσβάσιμο στους αναγνώστες, που καλύπτει μεγάλη ποικιλία θεμάτων.

Το δίκτυο καλύπτει όλες τις εξειδικευμένες μορφές γραφής, αλλά παράλληλα επιτρέπει στους συγγραφείς να δημιουργήσουν και νέες μορφές, μοναδικές στο διαδίκτυο.

## 7.2 Συνολικά συμπεράσματα

Οι υπολογιστές αποτελούν μια συνεχώς αναπτυσσόμενη τεχνολογία και η εξαγωγή οποιωνδήποτε συμπερασμάτων για την επίδραση της ηλεκτρονικής γραφής στα παραδοσιακά πρότυπα ποιότητας ίσως είναι ακόμη πρόωρη.

Το διαδίκτυο είναι ακόμη ένα μέσο που διαμορφώνεται και οι συγγραφείς βρίσκονται στη μοναδική θέση να σχηματίζουν και να επηρεάζουν την ανάπτυξη νέων προτύπων.

Δεν θα πρέπει να ξεχνάμε ότι το διαδίκτυο δημιουργήθηκε πιθανότατα από τεχνολογικές και διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις και επομένως πρέπει συνεχώς να προσπαθούμε να κατανοήσουμε τις έννοιες που είναι έμφυτες στην παραδοσιακή γραφή, για να μπορούμε να συμβάλλουμε στη συνέχεια στην ανάπτυξη της ηλεκτρονικής γραφής.

Υπάρχει η άποψη ότι η ηλεκτρονική γραφή δεν αποτελεί είδος γραφής, αλλά μια ιδιαίτερη μορφή προφορικού λόγου, διότι η γραφή στο διαδίκτυο εμφανίζει πολλά προφορικά χαρακτηριστικά της επικοινωνίας: διαφωνία και αντιπαράθεση απόψεων αντί για απλή έκθεση, ομαδική σκέψη αντί για ατομική και αλληλεπίδραση.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Bardini, T. (1997). Bridging the gulfs: from hypertext to cyberspace, *Journal of Computer-Mediated Communication*.

Barnes, S.B. (1996). Literacy skills in the age of graphical interface and new media, *Interpersonal Computing and Technology*.

Bolter, J. David (2001). *Writing space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*, Second Edition, Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates

Chartier, R.(1994). *The Order of Books : Readers Authors & Libraries in Europe between the 14th & 18th Centuries*, Tr. Cochrane, Stanford UP.

Ferris, S.P.(2002). *Writing Electronically: The Effects of Computers on Traditional Writing*, Available online <http://quod.lib.umich.edu/cgi/t/text/text-idx?c=jep;view=text;rgn=main;idno=3336451.0008.104>  
(Ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: Νοέμβριος 2012)

Heim, M. (1987). *The electric language*, New Haven, CT: Yale University Press.

Jones, J.C.,(2000). The Internet and Everyone, London: ellipsis London Ltd.

Joyce, M.(1987). Afternoon, a story (Λογισμικό), Watertown, MA:Eastgate Press

Landow G.P. (1997). Hyper/Text/Theory.Baltimore, MA:Johns Hopkins University Press

McLuhan, M. (1972). The Gutenberg Galaxy: The making of typographic man, Toronto: University of Toronto Press.

Miller, L.(1998). Available online: [www.claptrap.com](http://www.claptrap.com). New York Times Book Review

Mitchell, W.J.T.(1994). Picture Theory, Chicago: University of Chicago Press.

Nelson, T.H. (1984). Literary Machines, Theodor H. Nelson

Ong, W. J. (1982). Orality and literacy, New York: Routledge.

Proulx, E.X. (1994).Books on Top, New York Yimes

Website Wikipedia, Available online:  
<http://www.wikipedia.org/> (Ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: Οκτώβριος 2012)

Bush, V. (1945).As We May Think.Atlantic Monthly

## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α.**

**MUDs:** Ακρωνύμιο του Multi-User Dungeons-Κατακόμβες Πολλαπλών Χρηστών. Ένα εικονικό διαδικτυακό περιβάλλον που παρέχει τη δυνατότητα σε πολλούς χρήστες να συμμετέχουν ταυτόχρονα, σε πραγματικό χρόνο, στις περισσότερες περιπτώσεις δωρεάν, σε περιπετειώδη διαδραστικά παιχνίδια ρόλων με συγκεκριμένα θέματα. Το δίκτυο δωματίων και περασμάτων εκτός από τους άλλους παίκτες περιέχει δυνατότητες επικοινωνίας και πολύτιμα στοιχεία που βοηθούν στην αναζήτηση.

**MOOs:** Ακρωνύμιο του MUDs-Object Oriented-Αντικειμενοστραφές MUD. Παρόμοια με τα MUDs αλλά βασισμένα σε αντικειμενοστραφή γλώσσα με μεγαλύτερη έμφαση στον προγραμματισμό και λιγότερη στα παιχνίδια. Σήμερα, πολλά MUDs και MOOs χρησιμοποιούνται και για την ανταλλαγή ακαδημαϊκών πληροφοριών και για άλλους σκοπούς, πέρα από το αποκλειστικό παίξιμο ενός παιχνιδιού.