

Κυβερνολογοτεχνία: μια πρόκληση του μέλλοντος

Κυβερνολογοτεχνία, ηλεκτρονική, ψηφιακή, πληροφορική, δυνητική, δικτυακή λογοτεχνία, υπερλογοτεχνία: πολυάριθμοι, συναφείς όροι που αποπειρώνται να ορίσουν μια αναδυόμενη υπολογιστική λογοτεχνία,¹ το κύριο χαρακτηριστικό της οποίας είναι ότι η παραγωγή και η πρόσληψή της έχουν ως προϋπόθεση τη μηχανή, τον υπολογιστή, την τεχνολογία. Νεότευκτη, η λογοτεχνία αυτή χαρακτηρίζεται από εξαιρετική ρευστότητα τόσο στο επίπεδο της συγκρότησης, της τυπολογίας, όσο και της μελέτης και της κριτικής της, μια ρευστότητα που ήδη κατοπτρίζεται, όπως είδαμε, και στην ίδια την ονομασία της.²

Ο κάθε όρος που επιχειρεί να την προσεγγίσει αναφέρεται σε μια διαφορετική πτυχή της τεχνολογίας, η οποία αποτελεί τον πυρήνα της. Η ηλεκτρονική και η πληροφορική λογοτεχνία παραπέμπουν στον υπολογιστή, στο υλικό και το λογισμικό· στη μητρική πλακέτα, στο πληκτρολόγιο και το ποντίκι, στη μνήμη, στην οθόνη,³ που επιτρέπει την οπτικοποίηση των δεδομένων της, κειμενικών και οπτικών, όπως επίσης και της διαδρομής που ο αναγνώστης ακολουθεί ανασυστήνοντας, ή παραβιάζοντας, το αρχικό σχέδιο του συγγραφέα.⁴ Η ψηφιακή λογοτεχνία εστιάζει στη διαδικασία της ψηφιοποίησης, στον δυαδικό κώδικα που παρεμβάλλεται ανάμεσα στον άνθρωπο και το γραπτό του⁵ και χαράσσεται και αυτός με τη σειρά του σε δίσκους επιχρισμένους με μαγνητικό υλικό, ώστε να επηρεάζονται από τον ηλεκτρισμό. Αναφέρεται στον προγραμματιστικό κώδικα-πηγή, που καταργεί τον κώδικα-codex και επαναφέρει τον κυλινδρικό πάπυρο, ο οποίος εκδιπλώνεται στην οθόνη, παραπέμπει στη διαμεσολάβηση. Η υπερκειμενική λογοτεχνία και η υπερλογοτεχνία ταυτίζουν τη λογοτεχνία με το υπερκείμενο, ένα δίκτυο από στοιχεία που ενώνονται μεταξύ τους με δεσμούς, με τρόπο ριζωματικό. Η δυνητική λογοτεχνία είναι ένας όρος με μικρότερη σχετικά διάδοση, προφανώς λόγω της σύγχυσης που επικρατεί σε ένα μεγάλο κομμάτι της κοινής γνώμης ως προς τον όρο «δυνητικός» (virtual, virtuel), που συχνά ταυτίζεται όχι μόνο με το άυλο αλλά και με το ψευδές. Στην πραγματικότητα όμως είναι ένας από τους πλέον κατάλληλους όρους για να δηλωθεί η υπολογιστική λογοτεχνία, εφόσον στο πλαίσιο της η συγγραφή συνδέεται με την ανάγνωση, αν όχι περισσότερο, τουλάχιστον με πιο συγκεκριμένο τρόπο σε σχέση με τα έργα της έντυπης λογοτεχνίας: ο αναγνώστης είτε παράγει το έργο,

στις περιπτώσεις γεννητριών με συνδυαστική και τυχαία παραγωγή κειμένου, είτε το συνδιαμορφώνει διαδραστικά, αποφασίζει για την πορεία της πλοκής και παρεμβαίνει ποικιλοτρόπως σ' αυτήν. Παραπέμποντας στον Αριστοτέλη, και στους όρους «δυνάμει» και «ενεργεία» προφανώς δεν πρωτοτυπούμε.⁶ Οι αριστοτελικές αυτές έννοιες εντούτοις μπορούν πράγματι να θεωρηθούν από πολλές πλευρές ένα από τα αρχαιότερα ερείσματα της κυβερνολογοτεχνίας, και ειδικά της δένδροειδούς υπερμυθοπλασίας με αληθείς διακλαδώσεις,⁷ που μπορεί να θεωρηθεί ότι βρίσκεται στο επίκεντρο της καινοτομίας της, αλλά και της υπολογιστικά παραγόμενης λογοτεχνίας εν γένει.

Η δικτυακή λογοτεχνία αναδεικνύει την κυρίαρχη θέση των δικτύων στην παραγωγή και τη δεξίωση της νέας αυτής λογοτεχνίας. Το δίκτυο νοείται με την έννοια των υλικών και άυλων δικτύων που δομούν τις σύγχρονες κοινωνίες, του Διαδικτύου, αλλά και του υπερκειμένου, ως δικτύου (αστερισμού, ριζώματος) συνδέσμων που, συνενώνοντας δεδομένα κειμένου, ήχου και εικόνας (πολυμέσα / υπερμέσα), συναποτελούν έναν αναδρομικό βρόχο.⁸ Τέλος, η κυβερνολογοτεχνία παραπέμπει στην κυβερνητική και στις θεωρίες των σκαπανέων της, όπως ο Norbert Wiener, για τη μετάδοση πληροφοριών μεταξύ έμβιων και τεχνητών συστημάτων. Παράλληλα ο όρος είναι προσανατολισμένος σε ένα ολόκληρο πεδίο που έχει διαμορφωθεί γύρω από την έννοια του κυβερνοχώρου, την οποία πρώτος εισηγήθηκε ο συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας και πρωτοπόρος κυβερνοπάνκ William Gibson στον *Νευρομάντι*⁹ του.

Ένα πρόβλημα που αφορά όλους τους όρους, ωστόσο, είναι η διάκριση ανάμεσα στην ψηφιοποιημένη και την ψηφιακή λογοτεχνία. Σύμφωνα με ορισμένους μελετητές, η κυβερνολογοτεχνία περιλαμβάνει «όλα τα κείμενα που είναι διαθέσιμα στο Διαδίκτυο (στον παγκόσμιο ιστό)»· όλες τις νέες, άτυπες ρητορικές που αναπτύσσονται στο περιθώριο ή στις παρυφές της λογοτεχνίας και ενδεχομένως διευρύνουν την έννοια της λογοτεχνικότητας, όπως ο λόγος των bloggers – ιστολόγων, η fanfiction¹⁰ ή ορισμένα λογοκεντρικά παιχνίδια ρόλων, και τα κυβερνοκείμενα, «λογοτεχνικά κείμενα δηλαδή πιο σύνθετης δομής, που εκμεταλλεύονται ποικίλες υπερκειμενικές λύσεις αλλά και πολύπλοκα πολυμεσικά κυβερνοκείμενα» (Piret Viires). Αντιθέτως ο Raine Koskimaa, με τον οποίο θα συμφωνήσουμε, σε ένα πρόσφατο κείμενό του προβαίνει σε διάκριση μεταξύ ψηφιοποιημένης και «γηγενούς ψηφιακής λογοτεχνίας» (natively digital literature), η οποία περιλαμβάνει «τα έργα που χρησιμοποιούν το δυναμικό των προγραμματιστικών μέσων με τρόπους που καθιστούν αδύνατη την έντυπη δημοσίευσή τους. Τα έργα αυτά τα ονομάζω κυβερνοκείμενα».¹¹

Το αντικείμενο της παρούσας εργασίας είναι αυτή η «γηγενής ψηφιακή

λογοτεχνία». Μια λογοτεχνία που γεννήθηκε μαζί με την πληροφορική, παρότι οι πρακτικές και οι φιλοδοξίες της απηχούν παλαιότερα εγχειρήματα που ξεκινούν από την Αναγέννηση, τον Καρτέσιο και τον Leibniz και καταλήγουν στη «λογοτεχνία των δεσμεύσεων» του Εργαστηρίου Δυνητικής Λογοτεχνίας (OULIPO). Μια λογοτεχνία που προσφεύγει, για τη νομιμοποίησή της, σε θεωρίες σύγχρονες της διαμόρφωσής της, όπως ο δομισμός και η αποδόμηση (αξίζει να σημειώσουμε ότι ταυτόχρονα σχεδόν με τον Nelson το υπερκείμενο το επινόησε και ο Gérard Genette, στην αφηγηματολογία του οποίου αναφέρονται όλοι σχεδόν οι θεωρητικοί για να αξιολογήσουν εντέλει τη λογοτεχνικότητα των κυβερνοκειμένων). Ο Xavier Malbreil δίνει έναν απλό και σαφή ορισμό της: «Για να συνοψίσουμε, η πληροφορική λογοτεχνία είναι μια λογοτεχνία υποστηριζόμενη από τον υπολογιστή, πολυμεσική και διαδραστική. Εμπλέκει το συγγραφέα σε μια πρακτική συγγραφής πολύ διαφορετική από εκείνη κατά την οποία χειρίζεται μια φυσική γλώσσα, απαιτεί ειδικές τεχνικές γνώσεις, θέτει εκ των προτέρων ως στόχο της την παραγωγή ενός έργου που δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί με άλλο τρόπο. Η πληροφορική γραφή δεν είναι ποτέ μια υποκατάσταση μέσω των προκειμένων να επιτευχθούν ταυτόσημοι σκοποί [με αυτούς της παραδοσιακής λογοτεχνίας]. Απαιτεί, αντιθέτως, την απόκτηση μιας διαφορετικής τεχνολογίας – η οποία συνεπάγεται μια ειδική δημιουργική διαδικασία».¹²

Στην παρούσα εργασία, το σύνολο των κυβερνοκειμένων θα δηλώνεται με τον όρο «κυβερνολογοτεχνία», για τις αναφορές του όρου στην κυβερνητική και τον κυβερνοχώρο. Ανάλογη είναι και η άποψη που διατυπώνει ο γάλλος θεωρητικός Jean Clément: «[...] ηλεκτρονική λογοτεχνία, ψηφιακή γραφή, κυβερνοκείμενο, κυβερνολογοτεχνία. Έχω μια αδυναμία στην τελευταία αυτή λέξη για πολλούς και διάφορους λόγους. Κατ' αρχάς η κυβερνητική, τη θεωρία της οποίας διατύπωσε ο Norbert Wiener στη δεκαετία του '40, παραπέμπει σε διαδικασίες επεξεργασίας της πληροφορίας και στη λειτουργία ενός συγκεκριμένου τύπου αυτομάτων. Από αυτή την άποψη, οι έρευνες για την αυτόματη παραγωγή κειμένου εμπίπτουν όντως σε μια μορφή της κυβερνητικής. Αλλά η κυβερνητική ενδιαφέρθηκε, από τις απαρχές της ήδη, για τα σύνθετα συμπλέγματα της έμβιας ύλης και για το φαινόμενο της ανάδρασης. Η πληροφορική λογοτεχνία μπορεί λοιπόν να χαρακτηριστεί κυβερνητική όταν θεωρεί, στα υπερκείμενα ή σε κάθε άλλη μορφή διαδραστικής λογοτεχνίας, τη λειτουργία της σχέσης “συγγραφέας-κείμενο-αναγνώστης” ως ένα σύστημα στο οποίο ο αναγνώστης είναι σε θέση να “κυβερνήσει” το κείμενο που υπόκειται στην ανάγνωση. Η κυβερνολογοτεχνία, τέλος, περιλαμβάνει και εκείνη τη λογοτεχνία που η δημιουργία, η

διάδοση και η πρόσληψή της λαμβάνουν χώρα στο Διαδίκτυο, τον κυβερνοχώρο, όπως τον ονομάζουν [...]».¹³

Σύντομη ιστορική αναδρομή

Τα πρώτα πειράματα κυβερνολογοτεχνίας¹⁴ γίνονται στο Πολυτεχνείο της Στουτγάρδης. Ο Max Bense, που δίδασκε φιλοσοφία της τεχνολογίας, θεωρία της επιστήμης και μαθηματική λογική, κατηύθυνε το φοιτητή του Theo Lutz προς τη δημιουργία μιας γεννήτριας¹⁵ που θα συνδύαζε τις πρώτες εκατό λέξεις από τον *Πύργο* του Kafka και θα παρήγαγε αυτόματα φράσεις. Το Δεκέμβριο του 1959, ο Lutz δημοσίευσε στο περιοδικό του Max Bense *Augenblick* κάποια κείμενα κατασκευασμένα με γεννήτρια σε υπολογιστή ZUSE Z 22, με τίτλο «Στοχαστικά κείμενα» (Stochastische Texte), τα οποία ονόμαζε, με αρκετή ελευθερία, *autopoem*.

Δεν θα εξετάσουμε αναλυτικά την ιστορία της κυβερνολογοτεχνίας, δεδομένου ότι τα εγχειρήματα και οι προσπάθειες στον συγκεκριμένο τομέα έχουν ήδη επανειλημμένως και αναλυτικά καταγραφεί.¹⁶ Σημειώνουμε απλώς ότι σε όλο το διάστημα κατά το οποίο οι υπολογιστές ενισχύουν τις δυνατότητές τους, σμικρύνοντας παράλληλα το υλικό τους, δεν λείπουν οι σχετικές προσπάθειες, κυρίως στο πεδίο της ποίησης. Μπορούμε να αναφέρουμε τις δοκιμές του Nanni Balestrini *Text Mark I* και *Text Mark II* (1961 και 1963 αντίστοιχα), που ανασυνθέτουν με τυχαίο τρόπο προηγούμενα κείμενα υπό μορφή στροφών, τη *Musica* του Emmett Williams το 1965, ένα ποίημα φτιαγμένο από τις 101 πιο συχνά εμφανιζόμενες λέξεις της *Θείας Κωμωδίας* του Δάντη κ.ά. Με το υπερκείμενο, στη δεκαετία του 1960, εμφανίστηκαν οι παράμετροι της διασύνδεσης και της κατάργησης της σταθερής δομής. Οι καταβολές του υπερκειμένου εντοπίζονται στα μέσα της δεκαετίας του '40, όταν ο Vannevar Bush εξέτασε στο άρθρο του «As we may think»¹⁷ τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να διασυνδεθούν οι διάφορες γνώσεις, κατά τη συνειρμική αλληλουχία με την οποία λειτουργεί το ανθρώπινο πνεύμα, και πρότεινε μια συσκευή, το Memex, που θα λειτουργούσε κατά τον τρόπο αυτό.¹⁸ Εμπνευσμένος από τις ιδέες του Bush, ο Ted Nelson, ο οποίος είχε σπουδάσει φιλοσοφία, δημιουργεί το νεολογισμό «υπερκείμενο» το 1965, εννοώντας ένα τεράστιο δίκτυο δεσμών που θα συνδέουν δεδομένα κάθε μορφής, κειμενικά, ηχητικά, εικονικά, και στο οποίο θα έχει πρόσβαση διαδικτυακά οποιοσδήποτε. Απώτερος στόχος του, η δημιουργία του απόλυτου αρχείου όλων των γνώσεων της ανθρωπότητας, το οποίο ονομάζει Xanadu.¹⁹ Τέλος, ο Tim-Bernes Lee έκανε πράξη, το 1989 πια, τα όνειρα των

δύο προηγούμενων, όταν συνέδεσε το υπερκείμενο με το Διαδίκτυο και επινόησε ένα εύχρηστο σύστημα διευθυνσιοδότησης των κειμένων, το σημερινό URL/URI (Unified Resource Locator/Uniform Resource Identifier).²⁰ Αυτή ήταν η ληξιαρχική πράξη γέννησης του Παγκόσμιου Ιστού (World Wide Web), που θα αναπτυχθεί και θα διαδοθεί μια πενταετία αργότερα. Στο χρονικό αυτό σημείο τοποθετείται και η έκρηξη της κυβερνολογοτεχνίας, η οποία διαθέτει πλέον επαρκή και ισχυρά υπολογιστικά εργαλεία, την κατεξοχήν μορφή της, το υπερκείμενο, αλλά και έναν νέο *τόπο*, το Διαδίκτυο, ιδεώδη για την ανάπτυξη της. Δεν θα πρέπει δε να παραλείψουμε να τονίσουμε επίσης την καταγωγή της από τα λογοκεντρικά παιχνίδια περιπέτειας τύπου «Dungeons and Dragons», τα οποία κάνουν την εμφάνισή τους αμέσως μόλις οι μικροϋπολογιστές διαδίδονται, στις αρχές της δεκαετίας του '80, με πολύ περιορισμένες, φυσικά, δυνατότητες γραφικών.²¹ Όπως και τον έντονο κοινοτισμό μέσα στον οποίο αναπτύσσεται, τουλάχιστον στη Γαλλία, η νέα αυτή κίνηση, με ενώσεις και περιοδικά, ένα κλίμα που διατηρείται ως σήμερα.²²

Θα κλείσουμε σημειώνοντας ότι η πορεία της κυβερνολογοτεχνίας είναι σε ένα βαθμό κοινή με αυτή της Αυτόματης Μετάφρασης, με δεδομένη την κοινή ενασχόλησή τους με τη γλώσσα.²³ Οι εφαρμογές δε της αυτόματης μετάφρασης, η οποία αναπτυσσόταν εκ παραλλήλου και με τις πρώτες απόπειρες ηλεκτρονικής κειμενικής ανάλυσης²⁴ από το 1949, σχετίζονται άμεσα με τα πρώτα κυβερνολογοτεχνικά πειράματα. Ο Jean Baudot, επιφανής μηχανικός, ο οποίος εξέδωσε το βιβλίο *La machine à écrire (Mise en marche et programmée par Jean A. Baudot)* με υπότιτλο: «Η πρώτη συλλογή ελεύθερων στίχων που παρήχθησαν με ηλεκτρονικό υπολογιστή», είναι ένας από τους πρωτεργάτες στο πεδίο της γλωσσικής τεχνολογίας. Μια σφαιρική θεώρηση της ιστορίας και της θεωρίας της μετάφρασης και της λογοτεχνίας στη σχέση τους με τον υπολογιστή, η οποία λείπει, θα μπορούσε λοιπόν να οδηγήσει σε πολύ ενδιαφέροντα συμπεράσματα.

Ορισμοί και κατηγοριοποιήσεις

Όποιος θέλει σήμερα να αποκτήσει μια εποπτεία της κυβερνολογοτεχνίας, θα πρέπει αναγκαστικά να περάσει από δύο ιστοσελίδες οι οποίες συγκεντρώνουν έναν μεγάλο αριθμό κυβερνοκειμένων. Η πρώτη είναι η ιστοσελίδα των «σοβαρών υπερκειμένων» της εταιρείας Eastgate²⁵ (www.eastgate.com). Τονίζοντας τη σοβαρότητα των έργων που διαθέτει, η Eastgate αφενός παραπέμπει, εκ του αντιθέτου, στην καταγωγή της υπερκειμενικής μυθοπλασίας από τα προαναφερθέντα παιχνίδια, τα λογοκεντρικά παιχνίδια ρόλων και τους εικονικούς

κόσμους των Multi Users Dimensions ή Multi-Users Dungeons, όπου ο καθένας επιλέγει μια ταυτότητα και περιφέρεται εντός τους συνάπτοντας σχέσεις, συνομιλώντας, παίζοντας, κ.λπ., και αφετέρου απηχεί τη φοβία των πρώτων κυβερνολογοτεχνών μήπως τα έργα τους θεωρηθούν παιχνίδια και αμφισβητηθεί η λογοτεχνικότητά τους. Οπότε η Eastgate, για να διευκολύνει τη δεξίωση της κυβερνολογοτεχνίας και να διαλύσει τις παρεξηγήσεις, έκανε εξ αρχής λόγο για «σοβαρά υπερκείμενα» – με κίνδυνο βέβαια να δημιουργήσει άλλες συγχύσεις: από τη μια επειδή εξίσου σοβαρά είναι και πολλά μη λογοτεχνικά υπερκείμενα, όπως οι εγκυκλοπαίδειες και τα λεξικά,²⁶ και από την άλλη, επειδή σήμερα το ζήτημα της σχέσης της κυβερνολογοτεχνίας με το παιχνίδι τίθεται και πάλι επί τάπητος, με την ανάπτυξη της παιγνιολογίας (ludology, ludologie)²⁷ και με πολλά σχετικά άρθρα από μελετητές-δημιουργούς, όπως ο Markku Eskelinen²⁸ ή ο Viires,²⁹ που εξετάζουν το παίγνιο υπό ποικίλες οπτικές γωνίες, ρητορικές, αισθητικές, φιλοσοφικές. Δεν είναι τυχαία η άποψη ότι κάποια από τα μελλοντικά υπερκείμενα θα είναι machinima.³⁰ Το σημαντικότερο όμως είναι ότι σε πολλά θεωρητικά κείμενα περί κυβερνολογοτεχνίας ο παιγνιώδης χαρακτήρας θεωρείται όχι μόνο αποδεκτός αλλά και ευκαίριος, θεωρείται παράγοντας ανατροπής, ενώ πολύ συχνά κάποια παιχνίδια περιπέτειας συνεξετάζονται με την υπερκειμενική λογοτεχνία λόγω των κοινών που παρουσιάζουν.³¹

Η δεύτερη ιστοσελίδα είναι αυτή του Οργανισμού Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας (<http://www.eliterature.org>), η οποία διαθέτει μια μεγάλη βάση κυβερνοκειμένων (<http://directory.eliterature.org>), με υπεύθυνο τον ποιητή Robert Kendall.³² Στην εν λόγω ιστοσελίδα υπάρχει η εξής ταξινόμηση:

- Υπερκειμενική πρόζα και ποίηση στον παγκόσμιο ιστό και έξω από αυτόν.
- Κινητική ποίηση σε Flash και άλλες πλατφόρμες.
- Εγκαταστάσεις computer art που ζητούν από τους θεατές να τις διαβάσουν ή διαθέτουν άλλες λογοτεχνικές πλευρές.
- Προγράμματα συζήτησης (chatbots).³³
- Διαδραστική μυθοπλασία.
- Μυθιστορήματα υπό μορφή ηλεκτρονικών μηνυμάτων, SMS ή blogs.
- Ποιήματα και ιστορίες που παράγονται από γεννήτριες, είτε διαδραστικά είτε με παραμέτρους που έχουν δοθεί εκ των προτέρων.
- Σχέδια συλλογικής συγγραφής που επιτρέπουν στους αναγνώστες να συνεισφέρουν στο κείμενο ενός έργου.
- Διαδικτυακές λογοτεχνικές περφόρμανς που αναπτύσσουν νέους τρόπους γραφής.

Η ταξινόμηση αυτή μας δίνει μια πρώτη ιδέα για τα σύγχρονα κυβερνοκείμενα, αλλά δημιουργεί και ερωτηματικά: πρώτον, τα περισσότερα κυβερνοκείμενα δεν μπορούν εύκολα να ενταχθούν σε κάποια ή μόνο σε μια από αυτές τις κατηγορίες, γεγονός κοινώς αποδεκτό, καθώς το κύριο χαρακτηριστικό του πεδίου είναι η ανοιχτότητα και ο υβριδισμός. Και δεύτερον, διαφαίνεται μια τάση σύγχυσης της κειμενικότητας με τη λογοτεχνική κειμενικότητα, με τα *chatbots* λόγου χάρη. Γι' αυτόν το λόγο θα προσφύγουμε στην ταξινόμηση του Jean Clément,³⁴ που προσεγγίζει τα κυβερνοκείμενα με βάση την εσωτερική δομή και λειτουργία τους:

«Μπορούμε να διακρίνουμε τρεις οικογένειες στην ψηφιακή λογοτεχνία (*littérature numérique*):

- η Συνδυαστική διατρέχει τη λογοτεχνία από τις απαρχές της. Μυστικιστική, μαθηματική, παιγνιώδης ή ποιητική, μαρτυρεί τη γοητεία που ασκούν οι αριθμοί, οι νόμοι του πεπρωμένου ή της τύχης, μια ποιητική της γέννησης [...]. Ο υπολογιστής, εξαντλώντας τις συνδυαστικές δυνατότητες, προσφέρει επιτέλους έναν αναγνώστη στα απείρως ποικιλόμορφα αυτά κείμενα. [...] Από το κολάζ και το μοντάζ στην αυτόματη παραγωγή κειμένων, η συνδυαστική είναι στην καρδιά όλων των προγραμμάτων συγγραφής κειμένου.
- Η κινούμενη ποίηση ευνοεί την οπτική (και / ή την ηχητική) διάσταση των γλωσσικών σημείων, ασχολείται περισσότερο με το σημαίνον, τη μορφή. Σε σχέση με την αναγνωσιμότητα (*lisibilité*) των κειμένων προτιμά την ορατότητα (*visibilité*)· παλιά παράδοση που συναρπεί το κείμενο με την εικόνα, από τα *carmina figurata* της καρολίγγειας περιόδου ως τα *Calligrammes* του Apollinaire. Στην ηχητική ή χωρική ποίηση, ο υπολογιστής προσδίδει νέες δυνατότητες, τη δυνατότητα του χρόνου και της κίνησης.
- Η μη-γραμμική λογοτεχνία επιζητεί κατ' αρχάς το διάλογο με τον αναγνώστη.

Αυτές οι τρεις οικογένειες μπορούν να συνδυαστούν, και τα είδη που προκύπτουν εμπλουτίζονται αμοιβαία».

Από την ταξινόμηση του Clément προκύπτουν ορισμένα γενικά χαρακτηριστικά της κυβερνολογοτεχνίας, τα οποία μάλιστα αναδεικνύουν και την καταγωγή της από λογοτεχνικά γένη και είδη του παρελθόντος. Ο συνδυασμός είναι ένα από τα σημαντικότερα γνώρίσματα της κυβερνολογοτεχνίας, δομικό γνώρισμα του υπερκειμένου, το οποίο ορίζεται θαυμάσια ως «επιστήμη των σχέσεων και της διαχείρισης των σχέσεων αυτών».³⁵ Ο συνδυασμός νοείται έτσι ως δικτύωση και διασύνδεση διαφορετικών γραμμών της πλοκής και αποτελεί τον πυρήνα της υπερμυθοπλασίας ή υπερκειμενικής μυθοπλασίας (*hyperfiction*, *hypertextual fiction*) αλλά και της κυβερνοποίησης (και του συνδυασμού τους). Αυτή ακριβώς η διασύνδεση εμπλέκει τον αναγνώστη στη δημιουργία του κειμένου, καθώς οι επιλογές του το διαμορφώνουν αναλόγως. Και αυτή ακριβώς η

δυνατότητα συνέργειας του αναγνώστη οδήγησε στους αφορισμούς περί επιβεβαίωσης του θανάτου του συγγραφέα – αφορισμούς ερειδόμενους στις θέσεις του Roland Barthes, όπως ακριβώς οι διακηρύξεις για την κατάργηση της γραμμικότητας και την ανάγνωση ως δημιουργία απηχούν θέσεις τόσο του Barthes και του Genette όσο και του Jacques Derrida. Η μη-γραμμικότητα όμως ταυτίζεται με το υπερκείμενο, είναι η θεμελιακή του ιδιότητα, αλλά και μια ιδιότητα που προϋπήρχε στη λογοτεχνία. Και ο Derrida και πάλι ορίζει την ίδια τη λογοτεχνικότητα σε συνάρτηση με τη διάδραση κειμένου-αναγνώστη, όταν διατείνεται ότι «η λογοτεχνικότητα δεν είναι μια φυσική ουσία, μια εγγενής ιδιότητα του κειμένου» αλλά προκύπτει «από τη διάδραση του κειμένου με τον αναγνώστη».³⁶ Μπορεί λοιπόν η ταξινόμηση του Clément να αναφέρεται στη λειτουργία της κυβερνολογοτεχνίας, εγείρει όμως ένα άλλο ερώτημα: η κυβερνολογοτεχνία αποτελεί απλή υλοποίηση αρχαιότατων αιτημάτων με τη βοήθεια του υπολογιστή; Ή είναι πραγματικά μια «άλλη επικοινωνιακή εγγραφή της λογοτεχνίας» (Balpe);

Στη συγκεκριμένη περίπτωση, οι προσπάθειες νομιμοποίησης του νέου είδους με αναγωγές στο παρελθόν, θεωρητικές και λογοτεχνικές, μοιάζουν λοιπόν να έχουν τα αντίθετα από τα προσδοκώμενα αποτελέσματα. Η συνδυαστική, οι δεσμεύσεις, η διάδραση, η μη-γραμμικότητα και η λαβυρινθική δομή, η συλλογικότητα, η ανοιχτότητα, ο υβριδισμός είναι στοιχεία που πράγματι τα συναντούμε σε μια σειρά από πρώτο-πληροφορικά κείμενα (Ertzscheid), πρωτοϋπερκείμενα (Koskimaa) ή κυβερνοκείμενα (Aarseth)³⁷ πολύ πριν από την κυβερνολογοτεχνία. Τα συγκεκριμένα κείμενα μάλιστα αποτελούν, πάλι κατά τον Aarseth, δείγματα της «εργοδικής λογοτεχνίας», απαιτούν δηλαδή από τον αναγνώστη μια αυξημένη, μη προβλέψιμη (non trivial) προσπάθεια για να τα προσεγγίσει, και λυδία λίθος τους είναι ο μηχανισμός τους και όχι το μέσο και το υπόστρωμα της γραφής.³⁸ Τα παραδείγματα είναι πάρα πολλά: οι *Δειπνοσοφιστές* του Αθήναιου του Ναυκρατίτη, το *I-Τσιγκ*, το κινεζικό *Βιβλίο των αλλαγών*, οι *Λιτανείες της Παρθένου* του Jean Meschinot (1420-1491), ένα συνδυαστικό κειμενικό σύστημα που επέτρεπε την παραγωγή 36864 λιτανειών, ο *Τρίσταμ Σάντν* του Laurence Sterne, τα ντανταϊστικά και σουρεαλιστικά εγχειρήματα, λεκτικά παίγνια, συναίρεση των τεχνών, αυτόματη γραφή, συλλογική δημιουργία, η *Χλομή φωτιά* του Bladimir Nabokov και το *Λεξικό των Χαζάρων* του Milorad Pavic, ο James Joyce που στον *Οδυσσέα* ενθέτει τα πρόχειρά του όπως ο André Gide το ημερολόγιό του στους *Κιβδηλοποιούς*, ολόκληρο σχεδόν το έργο του Jorge Luis Borges, και ειδικότερα ο εμβληματικός *Κήπος με τα διακλαδωτά μονοπάτια*, το *Ένα παραμύθι όπως το θέλετε* και τα *Εκατό χιλιάδες εκατομμύρια ποιήματα* του Raymond Queneau, όλη η παραγωγή του Εργαστηρίου Δυνητικής

Λογοτεχνίας εν γένει, που πέραν των δεσμεύσεων είχε πολύ νωρίς εκδηλώσει ενδιαφέρον για τον υπολογιστή, το *Αν μια νύχτα τον χειμώνα* του Italo Calvino, το *Κοντσό* του Julio Cortazar και η *Συμφωνία αρ. 1* του Marc Saporta... Ο κατάλογος είναι πολύ μακρύς. Για να μην αναφερθούμε τέλος στην άποψη ότι ο αναγνώστης είναι έτσι κι αλλιώς συνδημιουργός και στην έντυπη λογοτεχνία, εφόσον διαβάσει αυτό που *γνωρίζει*, η ανάγνωση είναι δηλαδή κάθε φορά μια απολύτως υποκειμενική λειτουργία με βάση προϋπάρχουσες προσλαμβάνουσες, μοναδική και συγκροτητική για το έργο – αντίληψη που κυριαρχεί ειδικότερα στη θεωρία της πρόσληψης. Με αυτά τα δεδομένα, λυδία λίθος για τον ορισμό του κυβερνοκειμένου δεν μπορεί να είναι άλλη από τη θέση που κατέχει ο προγραμματισμός στη δημιουργία του και ο κώδικας στο ίδιο το σώμα του έργου. Αυτή η παράμετρος άλλωστε είναι κριτική για τον επανακαθορισμό όχι μόνο του κειμένου αλλά και του συγγραφέα και του αναγνώστη.

Υπολογιστικά υποστηριζόμενη λογοτεχνία

Υπάρχουν κάποιες κατηγορίες κυβερνοκειμένων που απλώς υποστηρίζονται από την τεχνολογία και τον υπολογιστή. Οι δημιουργοί τους δηλαδή εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες του υπολογιστή, των δικτύων, του υπερκειμένου, ως μέσα ενίσχυσης της εμβέλειας του έργου τους. Τα έργα αυτά μπορεί να είναι από πολύ απλά έως και πολύ σύνθετα, ατομικά ή συλλογικά. Τυπικό παράδειγμα είναι τα συλλογικά μυθιστορήματα, τα πρώτα κείμενα της κυβερνολογοτεχνίας που έκαναν την εμφάνισή τους στο Διαδίκτυο, τα οποία γράφονται είτε με άξονα ένα συγκεκριμένο θέμα ή γύρω από ένα συγκεκριμένο πρόσωπο, που ξεκινά ένα κείμενο και καλεί κάποιους άλλους να το συνεχίσουν. Εδώ θα πρέπει ίσως να θυμίσουμε ότι η συλλογικότητα αποτελεί έναν από τους πυλώνες της οργάνωσης του Διαδικτύου, η ελεύθερη και ανοιχτή ανάπτυξη του οποίου είναι συνυφασμένη με κάθε λογής³⁹ ομάδες και κοινότητες, που στηρίζονται στην αλληλεγγύη και την ανιδιοτελή ανταλλαγή⁴⁰ και στο πλαίσιο των οποίων αναπτύσσονται και νέες ρητορικές. Στα συλλογικά έργα συνεργάζεται μεγάλος αριθμός συγγραφέων, τα κείμενα όλων είναι ανοιχτά σε όλους, και από τη συναίρεσή τους προκύπτουν έργα πολλαπλών διαδρομών. Θα μπορούσαμε να χρησιμοποιήσουμε ως παράδειγμα το πρωτοτυπικό σχέδιο συλλογικής γραφής που παρουσιάστηκε στο πλαίσιο της έκθεσης «Les immatériaux», το 1985 στο Μπωμπούρ, στο Παρίσι – έμπνευση του Jean-François Lyotard, ο οποίος τη συντόνισε και κατάφερε να παρουσιάσει την ψηφιακή τέχνη και τον αντίκτυπο των νέων μέσων και υλικών στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανό-

μαστε τον κόσμο. Τριάντα συγγραφείς, είκοσι έξι στην πορεία, λογοτέχνες, δοκιμιογράφοι, επιστήμονες, έγραφαν επί ένα εξάμηνο σε μια κεντρική τράπεζα δεδομένων ορισμούς και σύντομα κείμενα σχετικά με τα θέματα της έκθεσης. Τα κείμενα ήταν ανοιχτά σε όλους, προς συζήτηση και τροποποίηση. Ο αναγνώστης είχε επίσης πρόσβαση, στη διάρκεια της έκθεσης, στο υπερκείμενο αυτό, στο οποίο μπορούσε να παρέμβει. Εκτός μουσείου, τα κείμενα ήταν διαθέσιμα μέσω Μινιτέλ.⁴¹ Έκτοτε η συλλογική γραφή πολλαπλασιάστηκε στο Διαδίκτυο, αν και κατά κανόνα οι μορφές που παίρνει, εκτός εξαιρετικών πειραμάτων, είναι πολύ πιο απλές, με πιο δημοφιλή πλέον τα blognovels, μυθιστορήματα που γράφονται στα ιστολόγια, τα blogs,⁴² και μπορεί να είναι τόσο συλλογικά όσο και ατομικά. Να αναφέρουμε επίσης τα συλλογικά μυθιστορήματα με ανταλλαγή ηλεκτρονικών μηνυμάτων ή SMS, ή αυτά που φιλοξενούνται σε έναν κόμβο που διαχειρίζεται τις συνεισφορές των συμμετεχόντων και φροντίζει για τη δημοσίευση του κειμένου. Ανάλογα παραδείγματα είχαμε και στη χώρα μας (Αλέξης Σταμάτης, Σώτη Τριανταφύλλου).⁴³ Αυτά τα κείμενα ο Cicconi,⁴⁴ στην ταξινόμησή του των κυβερνοκειμένων, από τις πλέον ουσιαστικές, τα χαρακτηρίζει ως «ηλεκτρονικές μεταφράσεις παραδοσιακών αφηγηματικών έργων».

Πολύ πιο σύνθετα είναι τα κείμενα που χρησιμοποιούν τη συνδυαστική για τη συγγραφή υπερμυθοπλασίας και κυβερνοποίησης.⁴⁵ Τα κείμενα αυτά χρησιμοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες του υπολογιστή για να οικοδομήσουν ιστορίες με πολλαπλές διαδρομές, τόσο πολλές που συχνά ένας μεμονωμένος αναγνώστης δεν μπορεί να τις παρακολουθήσει όλες. Έργα συλλογικά ή ατομικά, οι υπερμυθοπλασίες αυτές επιτρέπουν τη διάδραση, ο αναγνώστης δηλαδή επιλέγει το μονοπάτι που θα ακολουθήσει. Τις περισσότερες φορές το εν λόγω μονοπάτι, αλλά και ολόκληρη η διακλαδωτή διαδρομή, οδηγεί στην επίτευξη ενός στόχου, κατά το πρότυπο των βιντεοπαιχνιδιών. Τα εν λόγω κείμενα, παρά την πολυπλοκότητά τους, δεν επιτρέπουν στην πραγματικότητα στον αναγνώστη να παρέμβει στο κείμενο, το οποίο έχει οργανωθεί και δομηθεί εκ των προτέρων. Ο Michael Joyce⁴⁶ ονομάζει τις αφηγήσεις αυτές «εξερευνητικές» και ο Cicconi «δενδροειδείς υπεραφηγήσεις με ψευδείς διακλαδώσεις». Ο συγγραφέας διατηρεί άθικτη την εξουσία του και ο αναγνώστης έχει την ψευδαίσθηση ότι είναι συν-συγγραφέας, ότι αυτός ορίζει την εξέλιξη της πλοκής. Η κοινή γραμμή καταγωγής των έργων αυτών, που μετέχουν στη λογοτεχνία των δεσμεύσεων, με τα παραδοσιακά έργα, όπως ο *Κήπος με τα διακλαδωτά μονοπάτια* και το *Ένα παραμύθι όπως το θέλετε*, είναι αδιαμφισβήτητη. Εξίσου αδιαμφισβήτητη παραμένει εντούτοις και η συνδρομή του μέσου, χάρη στο οποίο καταργούνται τα

προβλήματα αποθήκευσης και δημοσίευσης, οι φραγμοί του χώρου και του χρόνου, και η φιλοδοξία της συνδυαστικής λογοτεχνίας πραγματώνεται πλήρως. Είναι δε άξιο παρατήρησης ότι ένα τέτοιο κυβερνοκείμενο, όταν τυπώνεται, μοιάζει τελικά με ένα σύνθετο μοντερνιστικό κείμενο.⁴⁷

Στην ίδια αυτή κατηγορία κυβερνοκειμένων, τέλος, την «υπολογιστικά υποστηριζόμενη λογοτεχνία», θα εντάξουμε και την κινούμενη ποίηση, που εκπορεύεται σαφέστατα από την οπτική και τη συγκεκριμένη ποίηση.⁴⁸ Πολυμεσική τις περισσότερες φορές, δεν μπορεί να μεταφερθεί στην τυπωμένη σελίδα, αλλά ούτε επιτρέπει την παρέμβαση του αναγνώστη.

Υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία

Η υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία διαφέρει από την υπολογιστικά υποστηριζόμενη λογοτεχνία ως προς τη βαρύτητα που έχει το μέσο στη δημιουργία των κειμένων και το βαθμό αυτοματισμού των διεργασιών τους. Η υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία δημιουργεί μια δυαδική σχέση ανάμεσα στο κείμενο, το οποίο δεν προϋπάρχει, και τον αναγνώστη, ο οποίος το παράγει με τις εντολές του. Αυτό ισχύει για όλα τα παραδοσιακά είδη λόγου. Στην ποίηση, λόγου χάρη, γεννήτριες παράγουν ποιήματα συνδυάζοντας, με βάση συγκεκριμένες ρουτίνες, λέξεις και φράσεις, και φτάνουν έως και να μιμούνται το ύφος ενός ποιητή.⁴⁹ Ο Michael Joyce χαρακτηρίζει ως μόνη εκδοχή της υπολογιστικά παραγόμενης λογοτεχνίας την «κατασκευαστική» μυθοπλασία (constructive hyperfiction), στην οποία ο αναγνώστης παρεμβαίνει και αλλάζει τα αντικείμενα ή τα μοντέλα του κειμένου. Με τον τρόπο αυτό μετατρέπει το «δυνάμει» σε «ενεργεία», γεννά το κείμενο. Κατά τον Cicconi πάλι, δύο είναι τα είδη της υπολογιστικά παραγόμενης λογοτεχνίας: οι υπεραφηγήσεις, που παράγονται, όπως ακριβώς και η ποίηση, με γεννήτριες,⁵⁰ οι οποίες μπορούν θεωρητικά να παράγουν άπειρο αριθμό κειμένων, και οι «δενδροειδείς υπεραφηγήσεις με αληθείς διακλαδώσεις» (Cicconi), που διακλαδώνονται διαρκώς, δημιουργώντας μια «πολλαπλή μυθοπλασία» (Stuart Moulthrop).⁵¹

Η ιδιαιτερότητα της κυβερνολογοτεχνίας

Εάν εξετάσουμε μια σειρά από κυβερνοκείμενα όλων των υποκατηγοριών και υποσυνόλων, καταλήγουμε ότι η ιδιαιτερότητα της κυβερνολογοτεχνίας προκύπτει αφενός από την ενίσχυση κάποιων παραδοσιακών ιδιοτήτων της λογοτεχνίας γενικώς, όπως η διαδραστικότητα, και της πειραματικής λογοτεχνίας ειδι-

κότερα, όπως η συνδυαστική και οι δεσμεύσεις, και αφετέρου από τη χωροχρονική οργάνωση της σχέσης γραφής-ανάγνωσης, συγγραφέα-αναγνώστη.

Όσον αφορά τις δεσμεύσεις και τη συνδυαστική, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι οι δυνατότητες του υπολογιστή τις φτάνουν στα όριά τους, τα οποία όμως δύναμει ταυτίζονται με το άπειρο. Ακόμα και στις περιπτώσεις των γεννητριών κειμένου όμως, το πρόσωπο του συγγραφέα παραμένει ισχυρό, αφ' ης στιγμής αυτός επιλέγει τις λέξεις από τις οποίες θα παραχθούν τα κείμενα, δίνοντας έτσι μια έμμεση εικόνα του κόσμου του (Balpe). Η απειρία των συνδυασμών δεν καταλύει την πρωταρχική αυτή συνθήκη, παρότι ισχύει το γεγονός ότι το κείμενο δεν προϋπάρχει και δημιουργείται τη στιγμή της ανάγνωσης. Αυτό ισχύει τόσο για την πεζογραφία όσο και για την ποίηση.

Τα όρια αυτής της διάδρασης δεν μπορεί παρά να εξαρτώνται από τη βαρύτητα που έχει ο συγγραφέας στη διαδικασία δημιουργίας του κειμένου και το ρόλο που επιφυλάσσει στον αναγνώστη. Είδαμε ότι ο συγγραφέας παραμένει ισχυρός σε όλες τις μορφές κυβερνοκειμένων, εφόσον, στην έσχατη περίπτωση, ελέγχει τουλάχιστον το προς διαχείριση υλικό. Μπορεί να υπάρξουν συνδυασμοί που θα τον αποδυναμώνουν περαιτέρω, όπως η χρήση γεννήτριας και συλλογικής συγγραφής με βάση το παραχθέν κείμενο, και πάλι όμως το υποκείμενο της γραφής, της συγγραφής, παραμένει, παρά τους διχασμούς και τους πολλαπλασιασμούς του. Πολλές λοιπόν από τις διακηρύξεις που κάνουν λόγο για κατάργηση του συγγραφέα και αναγωγή του αναγνώστη σε συγγραφέα μάλλον αποτελούν θεωρητικές κατασκευές – παρότι θα χρειαζόταν ένα ειδικό άρθρο, πιθανόν και περισσότερα του ενός, για την τεκμηρίωση της άποψης αυτής, η οποία ενισχύεται περαιτέρω όταν διερευνούμε το ρόλο και τη λειτουργία του αναγνώστη.

Κατά τον Aarseth, ο αναγνώστης των κυβερνοκειμένων επιτελεί τέσσερις λειτουργίες: ερμηνεύει, διαπλέει, διαμορφώνει και γράφει.⁵² Είναι αυτονόητο ότι η ερμηνεία χαρακτηρίζει κάθε ανάγνωση. Η ερμηνεία προϋποθέτει την πλοήγηση στο υπερκείμενο. Η διαμόρφωση αναφέρεται στη μερική τροποποίηση του κειμένου βάσει επιλογών εκ των προτέρων σχεδιασμένων. Μόνο η γραφή, λογοτεχνική και προγραμματιστική, θα μπορούσε να αναγάγει τον αναγνώστη σε συν-συγγραφέα. Η περίπτωση αυτή όμως είναι σπάνια. Έτσι, στην καλύτερη περίπτωση, ο αναγνώστης είναι συναφηγητής (Koskimaa), συνδιαμορφώνει την αφήγηση, χωρίς να παρεμβαίνει μάλιστα καν στην αφηγηματική φωνή, της οποίας η φύση ορίζεται από το συγγραφέα. Η παρέμβαση του αναγνώστη μπορεί απλώς να υπογραμμίσει τη σύγχυση σε επίπεδο φωνής, λόγου χάρη, όταν πράξεις και λεγόμενα μπορούν να αποδοθούν σε περισσότερα του

ενός υποκείμενα. Η πλοήγηση όμως μας μεταφέρει ήδη ως λέξη στο χώρο (space), τον οποίο διατρέχει ο αναγνώστης ακολουθώντας μονοπάτια (paths) – από τα οποία εξάλλου ο Aarseth ονόμασε «εργοδική» τη λογοτεχνία των «μη αφηγηματικών κειμένων» που απαιτούν ιδιαίτερη προσπάθεια για να διαβαστούν.

Ο χώρος της κυβερνολογοτεχνίας είναι κατ' αρχάς ο χώρος της οθόνης, η σελίδα / οθόνη. Δεύτερον, είναι ο κυβερνοχώρος (ως *τόπος* και *ουτοπία*), στο βαθμό που το κυβερνοκείμενο γράφεται στο Διαδίκτυο. Ο κυβερνοχώρος επίσης μπορεί να αποτελέσει και μέρος του κυβερνοκειμένου, όταν αυτό ανοίγεται με εξωτερικούς δεσμούς, με δεσμούς δηλαδή που δεν παραπέμπουν σε εσωτερικά στοιχεία του αλλά σε ιστοσελίδες και υπερκείμενα που υπάρχουν ανεξαρτήτως του έργου. Τρίτον, ο χώρος της κυβερνολογοτεχνίας είναι αυτός του υπερκειμένου-κυβερνοκειμένου, οι διαδρομές και ο λαβύρινθός τους (η πιο συνήθης αλλά και πιο φορτισμένη συνδηλωτική μεταφορά της υπερμυθοπλασίας). Ο χώρος του υπερκειμένου είναι πολλαπλός και πολυδιάστατος και, θεωρητικά, τείνει στο άπειρο, στην περίπτωση της υπολογιστικά παραγόμενης μυθοπλασίας στην οποία ο αναγνώστης γίνεται συν-συγγραφέας. Ο χάρτης, ως μεταφορά, που περιλαμβάνεται ωστόσο πραγματικά σε ορισμένα έργα όπως το *Victory Garden*, τονίζει τη χωρική / λαβυρινθική διάσταση της κυβερνολογοτεχνίας, ορατή και αισθητή στην ανάγνωση. Η χωρική αυτή διάσταση των κειμένων όμως συνδέεται άρρηκτα με τη χρονικότητα των κυβερνοκειμένων, η οποία εντοπίζεται σε τρία διαφορετικά επίπεδα: του κειμένου, της ανάγνωσης και της παραμονής του κειμένου στην οθόνη.

Η χρονικότητα του κειμένου δεν ταυτίζεται με αυτή της ανάγνωσης. Η πρώτη συνδέεται με τη χωρικότητα της γλώσσας, φυσικής και φορμαλιστικής, και τον αφηγηματικό χώρο, τη δομή, τις δεσμεύσεις και την παραμετροποίησή του. Η δεύτερη σχετίζεται με την εκάστοτε διαδρομή του αναγνώστη. Σε μια μόνο περίπτωση τείνουν, υπό μια έννοια, να ταυτιστούν: στην υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία, όταν το κείμενο παράγεται κατ' εντολήν του αναγνώστη. Όσο για τις δεσμεύσεις, χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα του *Hegirascope*⁵³ του Moulthrop, στο οποίο το κείμενο παραμένει στην οθόνη, μαζί με τις επιλογές δεσμών για την ανάγνωσή του, μόνο για 30 δευτερόλεπτα. Ανάλογο και μαζί διαφορετικό είναι το *Grammatron*⁵⁴ του Mark Amerika, ένα από τα πιο ενδιαφέροντα πειράματα στο πεδίο της κυβερνολογοτεχνίας, στην εισαγωγή του οποίου μπορεί κανείς να επανέλθει κατά βούληση, αλλά δεν μπορεί να παρέμβει σ' αυτήν. Τέλος, η πλέον καινοτόμος περίπτωση διαχείρισης του χρόνου είναι το ποίημα του William Gibson *Agrippa*, το οποίο μπορούσε, υποτίθεται, να διαβαστεί μια μόνο φορά και μετά η δισκέτα αυτοκαταστρεφόταν. Κανείς δεν γνωρί-

ζει ωστόσο αν αυτή η μυθική άπαξ ανάγνωση συντελέστηκε ποτέ. Οι εν λόγω δεσμεύσεις, μαζί και με άλλες όπως η χρονοκαθυστέρηση στην ανάγνωση, το να μπορεί κανείς να διαβάσει ένα κείμενο μόνο σε συγκεκριμένες χρονικές στιγμές ή να παρακολουθεί ένα εξελισσόμενο, ζωντανό κείμενο που διαρκώς μεταβάλλεται, αποτελούν μια ιδιαίτερος ενδιαφέρουσα πτυχή των κυβερνοκειμένων που δεν μπορεί σίγουρα να αναπαραχθεί στον έντυπο λόγο. Ορισμένες από αυτές τις δεσμεύσεις μάλιστα έχουν αποτελέσματα παρόμοια με αυτά των τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται στην κινούμενη ποίηση, όπως το flash.

Μετά είκοσι έτη

Είκοσι χρόνια μετά τις πρώτες συστηματικές δοκιμές κα μόλις δέκα μετά την έκρηξη της κυβερνολογοτεχνίας, η κατάσταση σήμερα διαμορφώνεται ως εξής: τα σοβαρά εγχειρήματα μειώνονται, ή μετατοπίζονται αφενός προς την net art και αφετέρου προς το ευρύ πεδίο της μη λογοτεχνικής κειμενικότητας. Δεν είναι τυχαίο ότι οι σταθμοί της υπερμυθοπλασίας ανήκουν στο παρελθόν· η ποίηση επιμένει, με αξιόλογα αποτελέσματα, προσβλέποντας προφανώς στο απόλυτο έργο μέσα από τη συναίρεση των τεχνών. Αυξάνεται, λόγω της απλούστευσης του λογισμικού, η συγγραφή παραδοσιακών κειμένων σε νέες μορφές, όπως τα blogs. Στο διαδίκτυο, από την άλλη, κυκλοφορούν πολλά κείμενα που μόνο ως παρωδία μπορούν να εκληφθούν. Έτσι, κάποιοι μελετητές αναρωτιούνται ανοιχτά αν και κατά πόσο υπάρχει θέση για την κυβερνολογοτεχνία στην κοινωνία της πληροφορίας.⁵⁵ Η κατάσταση ωστόσο δεν είναι τόσο σκοτεινή όσο φαίνεται. Η εμπειρία της Αυτόματης Μετάφρασης μπορεί να δώσει μια ερμηνεία του φαινομένου, η οποία φυσικά ούτε δεσμευτική είναι ούτε προοιωνίζεται τις μελλοντικές εξελίξεις στην κυβερνολογοτεχνία.

Η Αυτόματη Μετάφραση ξεκίνησε με τρομερό ενθουσιασμό και δημιούργησε τεράστιες προσδοκίες. Τα προβλήματα υποτιμήθηκαν και τα επιτεύγματα υπερτιμήθηκαν. Η διαχείριση της σημασιολογίας από τον υπολογιστή, που αποδείχτηκε σχεδόν ανέφικτη, υπήρξε το Βατερλώ των μεγαλόπνοων σχεδίων που επίσης ξεκίνησαν από τον αγγλοσαξονικό/αμερικανικό χώρο. Την τεράστια ευφορία της πρώτης δεκαετίας τη διαδέχτηκαν οι σκοτεινοί χρόνοι της δεκαετίας του '60. Αντιθέτως, οι πιο μετρημένοι στόχοι της Ευρώπης, που εστίαζε στον αυτοματισμό στην τεκμηρίωση, την ορολογία και τη λεξικογραφία, απέδωσαν καρπούς, οδηγώντας στη Μετάφραση με Μηχανική Υποστήριξη και στον επαναπροσδιορισμό της Αυτόματης Μετάφρασης, προς το παρόν τουλάχιστον και με βάση τις τρέχουσες δυνατότητες.

Κάτι ανάλογο συμβαίνει σήμερα και με την κυβερνολογοτεχνία, στην ανάπτυξη της οποίας δεν ελήφθησαν σοβαρά υπόψη μια σειρά παράγοντες: το ψηφιακό χάσμα, που δεν χωρίζει απλώς τις αναπτυγμένες από τις αναπτυσσόμενες χώρες, αλλά υφίσταται και λειτουργεί και μεταξύ των αναπτυγμένων χωρών και εντός τους, η γενική μείωση του ενδιαφέροντος για τη λογοτεχνία, πόσο μάλλον την πειραματική και την εργοδική, και, κυρίως, η λογοτεχνικότητα των κειμένων καθαυτή, που συχνά δεν μοιάζει να απασχολεί τους δημιουργούς. Όπως σωστά υπογραμμίζει ο Balpe: «η πληροφορική λογοτεχνία, όπως εγώ την αντιλαμβάνομαι, δεν έχει καμία σχέση με μια φιλολογία των μηχανικών. Το πρώτο και κύριο μέλημά της είναι να είναι λογοτεχνία... και τίποτα άλλο. Αρνείται την περιχαράκωση στον υπολογιστή-μηχανή, μια περιχαράκωση καθησυχαστική για το κοινό των αναγνωστών που δεν θέλει να χάσει τις βεβαιότητές του. Αρνείται την ψευδο-διαφάνεια της τεχνικότητας. Και κατ' αυτό τον τρόπο, επειδή δεν δέχεται την τοποθέτησή της στην πλευρά του παιχνιδιού και της δεξιότητας [...] διεκδικεί πλήρως το καθεστώς της λογοτεχνίας».⁵⁶

Ο Balpe, στο ίδιο κείμενο, έθετε επίσης τα εξής ερωτήματα: «ποία η χρησιμότητα μιας λογοτεχνίας την οποία δεν μπορεί κανείς να πάρει μαζί του όταν ταξιδεύει, να τη δώσει στα παιδιά του, να την ξαναδιαβάσει, να τη συζητήσει με τους φίλους του, να την κρατήσει στη βιβλιοθήκη του ή στο κομοδίνο του: μια λογοτεχνία η οποία δραπετεύει στο άυλο και η οποία, έτσι, προκαλεί επίμονα τόσο τη μνήμη όσο και την εξήγηση, ανατρέποντας την έννοια του χρόνου και της ανταλλαγής;». Η κυβερνολογοτεχνία προς το παρόν παραμένει ένα είδος με περιορισμένη σχετικά εμβέλεια, που περιορίζεται συχνά στα ακαδημαϊκά ιδρύματα και αναζητά την ιδιαίτερη φυσιογνωμία του. Λόγω των σημαντικών ζητημάτων που θέτει, όμως, είναι βέβαιο ότι μετά την υπερτίμηση και την κάμψη θα επέλθει η ισορροπία και ότι οι τεχνολογικές εξελίξεις, με τις συνακόλουθες κοινωνικές αλλαγές, μας επιφυλάσσουν ευχάριστες εκπλήξεις όσον αφορά την κυβερνολογοτεχνία στο μέλλον. Χωρίς να διαφαίνεται πάντως στον ορίζοντα το τέλος της έντυπης κουλτούρας.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1 Προτείνουμε τον όρο «υπολογιστική λογοτεχνία» κατ' αναλογία προς την «υπολογιστική γλωσσολογία», που σχετίζεται άμεσα με την Αυτόματη/Μηχανική Μετάφραση.

2 Ο νεόκοπος χαρακτήρας του εγχειρήματος δίνει το έναυσμα για έναν πολλαπλασιασμό των νεολογισμών, που με την πολυμορφία και τη ζωντάνια τους παρουσιάζουν μεγάλο ενδιαφέρον: η συγγραφική ονομάζεται συγγραφανάγνωση (*écriture-Pedro Barbosa*), ο αναγνώστης, αναγνώδημιουργός (*lauteur – Bernard Magné*), δικτυοαναγνώστης (*wreader – Christopher Keep*), το κείμενο, συλλογική δημιουργία διαβαθμιζόμενης ανωνυμίας (*création-collective-à-anonymat-gradué – Jean-Louis Weissberg*) κ.λπ.

3 Για τη λειτουργία της οθόνης, βλ. Luc Dall' Armellina, «Support fluide, espace virtuel: l'écran agi. Autour de dispositifs texte-image en mouvement». Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: <http://lucdall.free.fr/publicat/ecagi.pdf> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06). Ο Dall' Armellina χαρακτηρίζει την οθόνη πολιτισμικό παράθυρο, τεχνικό υπόστρωμα και γνωσιακό σύστημα.

4 Ο Philippe Bootz ονομάζει αυτό το δυνάμει κείμενο «γραπτό κείμενο» (*texte écrit*), ενώ το κείμενο που εμφανίζεται στην οθόνη με την παρέμβαση του αναγνώστη, «προς ανάγνωση/προς θέαση κείμενο» (*texte à lire/à voir*).

5 Όπως υπογραμμίζει ο Xavier Malbreil, ιδρυτής της ιστοσελίδας www.e-critures.org, δεν γράφουμε αυτό που βλέπουμε.

6 Ένας από τους φιλοσόφους που κατεξοχήν αναφέρεται στον Αριστοτέλη, και συγκεκριμένα στο *Περί ψυχής*, είναι ο Pierre Lévy. Βλ. *L'intelligence collective*.

Pour une anthropologie du cyberspace, Paris, éd. de la Découverte, 1995, και *Δινητική πραγματικότητα*. μετ. Μ. Καραχάλιος, Αθήνα, Κριτική, 1999 και άλλα.

7 Τον όρο εισηγείται ο Sergio Cicconi, «The shaping of hypertextual narrative», σσ. 21-43, στο: *The integrated media machine: a theoretical Framework*, Helsinki, Université de Lapland, 2000. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: <http://www.cisnet.com/cisnet/writing/essays/essay.htm> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης, 20/05/2006).

8 Η θεωρία της πολυπλοκότητας, που έχει ήδη βρει εφαρμογή στις ανθρωπιστικές επιστήμες, μπορεί μετά βεβαιότητας να σταθεί δίπλα στο δομισμό και την αποδόμηση στην κριτική της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Ο Jean Clément έχει αναφερθεί στο συγκεκριμένο ζήτημα στο άρθρο του: «Hypertexte et complexité». Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα: http://cv.uoc.es/~04_999_01_u07/clement5.html#_ftnref1: «το υπερκείμενο εργαλείοποιεί την πολυπλοκότητα. Με άλλα λόγια, η ανάδυση του υπερκειμένου, που είναι σύγχρονη με εκείνη της επιστημολογικής έννοιας της πολυπλοκότητας, μοιάζει από κάποιες σκοπιές σαν απάντηση στη δυσκολία που θέτει η ορμητική εισβολή της πολυπλοκότητας στο πεδίο της σκέψης και του λόγου» (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

9 Στα ελληνικά, μετ. Δημήτρης Σταματιάδης, εκδ. Αίολος, 1998.

10 Ο όρος σημαίνει τη συνέχιση της ιστορίας ενός βιβλίου, κυρίως όμως ενός κινηματογραφικού έργου, συχνά με σημαντικές τροποποιήσεις.

11 Raine Koskimaa, «Is There a Place for Digital Literature in the Information Society?», στο ηλεκτρονικό περιοδικό www.dichtung-digital.org. Διαθέσιμο στην ιστο-

σελίδα: <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2003/issue/4/ko-skimaa/index.htm> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

12 Xavier Malbreil, «Qu'est-ce que la littérature informatique?», Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: www.0m1.com/Theories/La_litterature_informatique.doc (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

13 Clément J., «De la pédagogie à l'écriture», *Le Monde* (24 Οκτωβρίου 2001). Συνέντευξη στην Marlène Duret, διαθέσιμη στην ιστοσελίδα του δικτύου *Ερμηνεία (Hermeneia)* για την προαγωγή των λογοτεχνικών σπουδών με την υποστήριξη του υπολογιστή και της κυβερνολογοτεχνίας: http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/sala_de_lectura/entrevista_jean_clement.htm (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/2006).

14 Βλ. Carol Spearin McCauley, *Computers and creativity*, New York, Preager Publications, 1974.

15 Για να τόνισουν την τεχνολογική διάσταση της κυβερνολογοτεχνίας, οι μελετητές-δημιουργοί της αναφέρονται στα προγράμματα παραγωγής κειμένου με τον ειδικό όρο της πληροφορικής «γεννήτρια» (generator, générateur). Την πρώτη περιγραφή γεννήτριας τη συναντάμε στα *Ταξίδια του Γκιούλιβερ* του Jonathan Swift, στο τρίτο μέρος («Ταξίδι στη Λαπούτα»), κεφάλαιο 5.

16 Βλ. μεταξύ άλλων: Carol Spearin McCauley, *Computers and creativity*, ο.π., Chris Funkhouser, «Poetry digital media and cybertext», διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: web.njit.edu/~funkhous/SP/hypertext/POETRYDIGITALMEDIACYBERTEXT2.doc (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06), Jacques Donguy, «Poésie et ordinateur», διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: [\[docks/DOCKS-datasf/forumsf/theory_f/DONGUY_f/donguy.html\]\(http://docks/DOCKS-datasf/forumsf/theory_f/DONGUY_f/donguy.html\), \(ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06\).](http://www.sitec.fr/users/akenaton-</p>
</div>
<div data-bbox=)

17 *Atlantic Monthly* 176 (1), 1945, σσ. 101-108. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: <http://www.theatlantic.com/doc/194507/bush> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

18 «Επιλογή με συνειρμό, και όχι με ευρετήρια, ακόμα και μηχανοποιημένα. Δεν μπορεί κανείς να ελπίζει ότι θα επιτύχει την ταχύτητα και την ευελιξία με την οποία το μυαλό ακολουθεί μια συνειρμική ακολουθία, αλλά σίγουρα μπορεί κανείς να ξεπεράσει σημαντικά το μυαλό όσον αφορά τη μονιμότητα και τη σαφήνεια των αποθηκευμένων αντικειμένων που ανασύρονται. [...] Το memex είναι μια συσκευή στην οποία ένα άτομο αποθηκεύει όλα τα βιβλία, τους δίσκους, τις επικοινωνίες του, και είναι μηχανοποιημένη έτσι ώστε κανείς να τη συμβουλευτεί με ταχύτητα και ευελιξία. Είναι μια διευρυμένη, φιλική προσθήκη της μνήμης του».

19 Ο Ted Nelson χρησιμοποίησε τον όρο ήδη το 1965, σε μια παρέμβαση του στο συνέδριο της Παγκόσμιας Ομοσπονδίας Τεκμηρίωσης η οποία περιλαμβάνεται στα σχετικά πρακτικά. Αυτό αναφέρεται σε μια βιβλιογραφική σημείωση του περίφημου πια έργου του *Dream machines*, επανέκδ. αναθεωρημένη και συμπληρωμένη, Microsoft, 1987. Στην πράξη, όμως, η συζήτηση για το υπερκείμενο άρχισε να γενικεύεται με το εν λόγω βιβλίο.

20 Για περισσότερες πληροφορίες, βλ. Tim Berners-Lee, *Υφαίνοντας τον Παγκόσμιο ιστό*, μετ. Νεκτ. Καλαϊτζής, πρόλογος Μιχάλης Δερτούζος, Αθήνα, Γκοβόστης, 2002.

21 Η ιστοσελίδα <http://www.ifiction.org/> φιλοξενεί μια σειρά τέτοιων παιχνιδιών.

22 Όπως το Εργαστήρι Λογοτεχνίας με την Υποστήριξη των Μαθηματικών και του υπολογιστή (ALAMO – Atelier de Littérature Assistée par les Mathématiques et l'Ordinateur), το οποίο ίδρυσαν τα μέλη του OULIPO Paul Brafford και Jacques Roubaud το 1982, και λειτούργησε ως πυρήνας για τις πρώτες κυβερνοδοκιμές. Επίσης η ομάδα «Ανάγνωση, Τέχνη, Καινοτομία, Έρευνα, Γραφή» (L.A.I.R.E. – Lecture, Art, Innovation, Recherche, Écriture), την οποία σύστησαν οι Tibor Papp και Philippe Bootz το 1988 και δημιούργησε το περιοδικό alire (http://motsvoir.free.fr/alire_tout.htm), εστία και πυρήνα και των νέων αυτών πρακτικών κ.ά.

23 Για την προϊστορία και την ιστορία της μεταφραστικής τεχνολογίας, βλ. Τιτίκα Δημητρούλια, *Μεταφραστική: ο λόγος περί μετάφρασης στην εποχή της ψηφιοποίησης*. Διδακτορική διατριβή. Πάντειο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Επικοινωνίας, Μέσων και Πολιτισμού.

24 Τιτίκα Δημητρούλια, «Λογοτεχνικές σπουδές και νέες τεχνολογίες», ό.π.

25 Η μόνη εμπορική εταιρεία που έχει ασχοληθεί ως σήμερα με την έκδοση κυβερνοκειμένων. Υπάρχουν φυσικά και κάποιες εκδόσεις από πανεπιστήμια και ιδρύματα, αλλά είναι δυσεύρετες.

26 Βλ. και τον ορισμό του κυβερνοκειμένου κατά τον Aarseth.

27 Βλ. ενδεικτικά τις σχετικές μελέτες στην ιστοσελίδα: www.ludology.org και <http://incident.net/users/gregory/wordpress/categories/ludologie/> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

28 Markku Eskelinen, «Six Problems in Search of a Solution. The challenge of cybertext theory and ludology to literary theory». Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: <http://www.brown.edu/Research/dichtung->

digital/2004/3-Eskelinen.htm (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

29 Ό.π.

30 Machinima είναι μια νέα μορφή κινηματογραφικής δημιουργίας που χρησιμοποιεί την τεχνολογία των βιντεοπαιχνιδιών για τη δημιουργία ταινιών στη δυνητική πραγματικότητα μιας παιχνιδιομηχανής.

31 Βλ. το συσχετισμό που κάνει ο Jean-Pierre Balpe στο «Technologies numériques et construction du savoir». Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα: <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Technonum.html> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

32 Η βάση ωστόσο μοιάζει να μην έχει ενημερωθεί τα τελευταία δύο τουλάχιστον χρόνια.

33 Chatterbots, προγράμματα συζήτησης, ονομάζονται κάποια προγράμματα που προσομοιώνουν τις δομές της συζήτησης μεταξύ ανθρώπων και συζητούν με αυτούς.

34 Jean Clément, «De la littérature informatique». Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: <http://www.ciren.org/ciren/colloques/131198/clement.html> (τελευταία ημερομηνία πρόσβασης 20/05/06).

35 Tomás Isakowitz, Edward Stohr, P. Balasubramanian. «RMM: A Methodology for Structuring Hypermedia Design», *Communications of the ACM (CACM – Association for Computing Machinery)*, 38, 8 (Αύγουστος 1995), σσ. 34-44. Αναφέρεται και στο: L. Carr, W. Hall, P. H. Lewis, D. De Roure, «The significance of Linking», στο: *ACM Computing Surveys* 31, 4 (Δεκέμβριος 1999). Διαθέσιμο ηλεκτρονικά στην ιστοσελίδα: http://www.cs.brown.edu/memex/ACM_HypertextTestbed/papers/20.html (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

36 Jacques Derrida, *Acts of literature*, Routledge, 1992.

37 Aarseth Espen J., *Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature*, Baltimore, John Hopkins University Press, 1997.

38 Είναι προφανές ότι συμφιλιώνοντας την κυβερνολογοτεχνία με την ιστορία της λογοτεχνίας ο Aarseth φτάνει στο άλλο άκρο. Διότι η συμβολή του μέσου στον καθορισμό της φυσιογνωμίας των κειμένων είναι αδιαμφισβήτητη.

39 Βλ. σημ. 9.

40 Βλ. McKenzie Wark, *Ένα μανιφέστο των χάκερ*, μετ. Νεκτάριος Κалаϊτζής, εκδ. Scirpta, 2006.

41 Για την ιστορία του σχεδίου, τα προβλήματα που αντιμετώπισε, τα αποτελέσματά του, μπορεί κανείς να ανατρέξει στην ιστοσελίδα: http://www.wikiartpedia.org/index.php?title=Les_Immateriaux.

42 Το Oxford English Dictionary ορίζει προσωρινά το weblog ή blog ως εξής: «Μια ιστοσελίδα που ενημερώνεται συχνά, αποτελείται από προσωπικές παρατηρήσεις, παραθέματα προερχόμενα από άλλες πηγές κ.λπ.» την ευθύνη της την έχει συνήθως ένα άτομο και συνήθως περιέχει δεσμούς με άλλες ιστοσελίδες. Διαδικτυακό ημερολόγιο». Ιστολόγιο, στα ελληνικά.

43 Έχει ενδιαφέρον η εμπειρία του Jean-Pierre Balpe, ο οποίος παράγει με γεννήτριες κείμενα και τα μεταβιβάζει μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε αναγνώστες που τα αναδιαμορφώνουν, συνθέτοντας μυθιστορήματα – μόνο που η συμβολή των αναγνωστών, μέχρι στιγμής, δεν τον έχει καθόλου ενθουσιάζει, αφού αναπαράγει συνήθως τα πιο κοινότοπα τηλεοπτικά στερεότυπα!

44 Sergio Cicconi, ό.π.

45 Ενδεικτικά σημειώνουμε το έργο του Jim Rosenberg (<http://www.well.com/user/jer/>), του Robert Kendall (<http://www.wordcircuits.com/kendall/>), του Xavier Malbreil (http://www.0m1.com/10_poemes_en_4_dimensions/index.htm), της Ainize Tchoritea (<http://www.cyberpoetry.net>) και την ολογραφική ποίηση του Eduardo Kac (<http://www.ekac.org>) (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

46 Συγγραφέας του *Afternoon. A Story* (1987), το οποίο θεωρείται το πρώτο υπερκειμενικό μυθιστόρημα. Πρόκειται για μια υπερκειμενική ιστορία που αποτελείται από 539 χωρία και 951 δεσμούς, για έναν άνθρωπο που βλέπει ένα τροχαίο ατύχημα πηγαίνοντας στη δουλειά του και φοβάται ότι τα θύματα είναι η πρώην γυναίκα του και ο γιος του.

47 Βλ. το *Σπίτι από φύλλα*, του Mark Z. Danielewski, μετ. Αθηνά Δημητριάδου, εκδ. Πόλις, 2005.

48 Για την ελληνική κυβερνοποίηση, βλ. www.costis.org, την ιστοσελίδα του καλλιτέχνη των νέων μέσων και ποιητή Κωστή Τριανταφύλλου, με βιογραφικά και έργα και ελλήνων καλλιτεχνών. Για το έργο του Δημοσθένη Αγραφιώτη, βλ. <http://www.dianagallery.gr/artists/agraf>. Όσον αφορά την ελληνική βιβλιογραφία περί κυβερνολογοτεχνίας, βλ. ενδεικτικά Τερέζα Γιακουμάτου, «Η λογοτεχνία μεταναστεύει στο διαδίκτυο: Ανοιχτά ερωτήματα και νέα δεδομένα». Ανακοίνωση στο 3ο Πανελλήνιο συνέδριο «Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας στην εκπαίδευση», Ρόδος, 26-29/9/2002. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: http://www.netschoolbook.gr/epimorfosi/conferences/s4_e-literature_Rhodes_2002.pdf (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06). Επίσης, Τερέζα Γιακουμάτου – Σοφία Νικολαΐδου, «Η λογοτεχνία μπροστά στην πρό-

κλήση του διαδικτύου. Μια μελέτη της αναγνωστικής συμπεριφοράς του κοινού απέναντι σε ένα λογοτεχνικό υπερκείμενο». Ανακοίνωση στο Γ' Πανελλήνιο συνέδριο «Η λογοτεχνία σήμερα: όψεις, αναθεωρήσεις, προοπτικές», Αθήνα 29-30/11/2002. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα: http://www.netschoolbook.gr/epimorfosi/conferences/s6_prespa_AthUOA_2002.pdf (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

49 Για τη λεπτομερειακή περιγραφή μιας γεννήτριας και ενός συγκεκριμένου πειράματος, βλ. <http://hypermedia.univ-paris8.fr/Jean-Pierre/articles/Creation.html> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

50 Ο Cicconi τις ορίζει ως «οιονεί ηλεκτρονικούς συγγραφείς».

51 Άλλα γνωστά λογοτεχνικά υπερκείμενα είναι τα: *Califia* (M. D. Coverley), *Marble Springs* (Deena Larsen), *A life set for two* (Robert Kendall and Richard Smyth) κ.ά. Βλ. επίσης μια συνέντευξη

του Jean-Pierre Balpe σχετικά με την υπολογιστικά παραγόμενη λογοτεχνία, και ειδικά το έργο του *Trajectoires*. Διάθεσιμη στην ιστοσελίδα: http://www.manuscrit.com/Edito/invites/Pages/MarsMulti_TrajectoiresBalpe.asp.

52 Interpretation, navigation, configuration, writing.

53 <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/hgs/> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

54 <http://www.grammatron.com> (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

55 Βλ. σημ. 12.

56 Jean-Pierre Balpe, «Pour une littérature informatique: un manifeste...», στο: Alain Vuillemin – Michel Lenoble, *Littérature et informatique: la littérature générée par ordinateur*, Artois Presses Université, 1995, σσ. 19-32. Διαθέσιμο στην ιστοσελίδα http://www.uoc.edu/in3/hermeneia/sala_de_lectura/balpe_pour_une_litterature_informatiqu.htm (ημερομηνία τελευταίας πρόσβασης: 20/05/06).

S O M M A I R E

TITIKA DIMITROULIA: Cyberlittérature: un enjeu pour l'avenir

L'article se propose de traiter la rencontre de la littérature et de l'informatique et plus précisément la naissance de la cyberlittérature. Il examine son histoire, sa nature, ses formes et repère la reconfiguration que celle-ci introduit en ce qui concerne les notions du texte, de l'auteur et du lecteur, du temps et de l'espace. En suivant le trajet de cette littérature computationnelle, l'article essaie de démontrer sa dynamique, qui va sans doute s'affirmer dans un avenir très proche.