

Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας-Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Δημιουργική Γραφή»

Η Λογοτεχνία στην Εποχή των Νέων Μέσων: Ηλεκτρονική Λογοτεχνία

Διπλωματική Εργασία του
Γιώργου Ναλπαντίδη
ΑΜ: 53

Επόπτης καθηγητής: **Θεόδωρος Κασκάλης**
Επιβλέποντες Καθηγητές: **Σοφία Αναστασιάδου**
Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος

Αθήνα, Δεκέμβριος 2011

Ευχαριστίες

Οφείλω να ευχαριστήσω τον επόπτη μου κύριο Θ. Κασκάλη που δίχως την πολύτιμη βοήθειά του δεν θα μπορούσε να ολοκληρωθεί η εκπόνηση αυτής της εργασίας και τους επιβλέποντες κ. Τ. Κωτόπουλο και κα. Σ. Αναστασιάδου για τις πολύτιμες παρατηρήσεις τους. Επίσης την κα. Σ. Νικολαΐδου που οι παραδόσεις της αποτέλεσαν αφορμή για την ενασχόλησή μου με την ηλεκτρονική λογοτεχνία και οι παρατηρήσεις της ήταν εξαιρετικά χρήσιμες στα πρώτα στάδια του δημιουργικού μέρους της εργασίας. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Μ. Σουλιώτη και όλους τους καθηγητές μου στο ΠΜΣ «Δημιουργική Γραφή».

Περίληψη

Η εργασία αυτή ασχολείται με τη χαρτογράφηση του χώρου της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και την παρουσίαση της δημιουργίας μιας ηλεκτρονικής λογοτεχνικής κατασκευής, των *μικρο-ιστοριών*.

Στο πρώτο μέρος στόχος είναι η διερεύνηση της λογοτεχνίας που εμφανίζεται εντός –και υπό την προϋπόθεση– των «νέων μέσων», η κατανόηση των ιδιαιτεροτήτων της και ο εντοπισμός των τάσεων που φαίνεται να κυριαρχούν στη διάρκεια της σύντομης ιστορίας της. Για τον σκοπό αυτό, αφού οριοθετηθεί ο χώρος της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και παρατεθούν κάποια βασικά χαρακτηριστικά της ως τέχνης των νέων μέσων, ακολουθεί η ταξινόμηση των ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κατασκευών σε κατηγορίες: υπερκειμενική λογοτεχνία, διαδραστική αφήγηση, κινητική ποίηση, σύντομες αφηγήσεις και ολιγόλεκτη ποίηση, γεννήτριες κειμένου, υβριδικές μορφές. Από τη μελέτη των ειδών αυτών προκύπτει η συγγένεια της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας με προϋπάρχουσες πειραματικές μορφές λογοτεχνίας, η διαπίστωση της δυνατότητας δημιουργικής ενσωμάτωσης εικόνας και ήχου στο λογοτεχνικό «κείμενο», κάποιες αρνητικές όψεις της εξάρτησης της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας από την τεχνολογία, και μια πρώτη εικόνα των τάσεων που τείνουν να επικρατήσουν και να αναπτυχθούν περαιτέρω στο μέλλον.

Το δεύτερο μέρος αποτελείται από τις *μικρο-ιστορίες* (μια ηλεκτρονική λογοτεχνική κατασκευή) και τη διαδικασία δημιουργίας τους: Τη σύλληψη της ιδέας και την παρουσίαση του πλαισίου εντός του οποίου δημιουργήθηκαν, την προπαρασκευή μέσω του σχεδιαγράμματος δομής, του storyboard και του «πρωτότυπου», τη συγγραφή και επιλογή του πρωτογενούς υλικού, την τεχνική κατασκευή, τον έλεγχο επίτευξης των αρχικών στόχων, και τον μελλοντικό σχεδιασμό παρουσίασής τους. Τέλος, παρατίθενται κάποια συμπεράσματα που προέκυψαν από την εμπειρία της δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών*.

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες	iii
Περίληψη	v
<u>Α΄ Μέρος</u>	
1. Εισαγωγή	2
2. Ηλεκτρονική Λογοτεχνία: Ορισμός και Οριοθετήσεις	4
3. Τα «Νέα Μέσα»	6
4. Τα Είδη της Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας-Μία Απόπειρα Παρουσίασης	9
4.1 Υπερκειμενική Λογοτεχνία	12
4.1.1 Περιγραφή και Σύντομη Ιστορική Αναδρομή	12
4.1.2 Η Εξέλιξη της Υπερκειμενικής Λογοτεχνίας	13
4.1.3 Συγγένειες με την «Έντυπη Λογοτεχνία»	16
4.1.4 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι	17
4.2 Διαδραστική Αφήγηση	18
4.2.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι	20
4.3 Κινητική Ποίηση	21
4.3.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι	23
4.4 Flash και Twitter Fiction, SMS και Twitter Poetry	24
4.4.1 Προτεινόμενοι σύνδεσμοι	26
4.5 Γεννήτριες Κειμένου	28
4.5.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι	29
4.6 Υβριδικές μορφές	30
4.6.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι	31
5. Συμπεράσματα	32
5.1 Ηλεκτρονική Λογοτεχνία, Πειραματική Λογοτεχνία και Δάνεια από άλλες τέχνες	32
5.2 Τεχνολογία και Διαδίκτυο, Αρνητικές Όψεις	33
5.3 Το μέλλον της Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας	34

Β' Μέρος

6. Εισαγωγή	36
7. Η Ιδέα και το Πλαίσιο Δημιουργίας	37
7.1 Η ιδέα	37
7.2 Το Πλαίσιο Δημιουργίας	37
8. Προπαρασκευή και Ανάπτυξη	39
8.1 Δομή και Πλοήγηση	39
8.2 Storyboard	42
8.3 Το Πρωτότυπο	45
8.4 Το Πρωτογενές υλικό-Ανάπτυξη και Επιλογή	46
8.4.1 Η Ανάπτυξη των Κειμένων	46
8.4.2 Η Επιλογή των Εικόνων	47
9. Τα Κείμενα	49
9.1 Οι Εννέα Βασικοί Χαρακτήρες	49
9.2 Διαπλοκή των Ηρώων και Φινάλε	59
10. Οι Εικόνες	75
11. Η Τεχνική Κατασκευή	91
12. Έλεγχος	92
12.1 Το Ερωτηματολόγιο: Ερωτήσεις και Απαντήσεις	92
12.2 Αξιολόγηση των Απαντήσεων	96
13. Τρόπος Διάθεσης	98
14. Συμπεράσματα και Μελλοντικά Σχέδια	99
14.1 Συμπεράσματα	99
14.2 Μελλοντικά σχέδια	100
Βιβλιογραφία	102

Α΄ Μέρος

1. Εισαγωγή

Η επανάσταση των «νέων μέσων» και η κυριαρχία της ψηφιακής τεχνολογίας δεν έχει αλλάξει μόνο την καθημερινότητά μας, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και συνειδητοποιούμε τον εαυτό μας και τους γύρω μας. Στο χώρο του πολιτισμού και των τεχνών οι συντελούμενες αλλαγές είναι εκκωφαντικές. Σχετίζονται με τον τρόπο διάθεσης, αλλά και με τη διαδικασία κατασκευής των έργων τέχνης· είναι ορατές στην περιοχή της μορφής, αλλά και σε αυτήν του περιεχομένου του καλλιτεχνικού προϊόντος. Η περιοχή της λογοτεχνίας δεν αποτελεί εξαίρεση του κανόνα αυτού.

Η εργασία αυτή δεν πραγματεύεται τις αλλαγές στο πεδίο της παραδοσιακής, «έντυπης» λογοτεχνίας (πτώση του κόστους παραγωγής, ψηφιοποίηση, ηλεκτρονικό βιβλίο, print on demand κ.τ.λ.), αλλά τη λογοτεχνία που η ύπαρξή της είναι συνυφασμένη με τις νέες τεχνολογίες: την ηλεκτρονική λογοτεχνία. Ο στόχος είναι να εξερευνηθεί ο σχετικά νεότευκτος αυτός χώρος και να καταγραφούν οι νέες δυνατότητες –αλλά και τα μειονεκτήματα- που φέρνει η ψηφιακή τεχνολογία στην τέχνη του λόγου. Η εργασία ολοκληρώνεται με την κατασκευή των *μικρο-ιστοριών*, ενός ηλεκτρονικού λογοτεχνικού κειμένου.

Το πρώτο (και «θεωρητικό») τμήμα της εργασίας ασχολείται με την καταγραφή της πορείας και των τάσεων της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας στην εικοσιπεντάχρονη περίπου ιστορία της. Για την εξυπηρέτηση του σκοπού αυτού, οι ηλεκτρονικές λογοτεχνικές κατασκευές ταξινομήθηκαν κατά «είδη», ώστε να είναι πιο εύκολη η μελέτη τους.

Στο δεύτερο κεφάλαιο ορίζεται η έννοια της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και σκιαγραφείται η οριοθέτησή της σε σχέση με την έντυπη λογοτεχνία και τις άλλες τέχνες.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρατίθενται κάποια βασικά χαρακτηριστικά των «νέων μέσων», εντός των οποίων η ηλεκτρονική λογοτεχνία αναπτύσσεται.

Στο τέταρτο κεφάλαιο διευκρινίζονται τα κριτήρια με βάση τα οποία τα ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα ταξινομήθηκαν, και οι στόχοι που αυτή η ταξινόμηση προτίθεται να υπηρετήσει. Στη συνέχεια καταγράφονται έξι διαφορετικές κατηγορίες ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κειμένων· τα βασικά τους χαρακτηριστικά, η εξέλιξή τους στο χρόνο, και οι συγγενείς τους με την έντυπη λογοτεχνία.

Το πρώτο μέρος της εργασίας ολοκληρώνεται με το πέμπτο κεφάλαιο, όπου γίνεται μία απόπειρα εξαγωγής συμπερασμάτων σχετικά με την ηλεκτρονική λογοτεχνία στο σύνολό της και την πιθανή μελλοντική εξέλιξή της.

Το δεύτερο, «δημιουργικό» μέρος, αποτελείται από τις *μικρο-ιστορίες* (μία ηλεκτρονική λογοτεχνική «κατασκευή») και την καταγραφή της διαδικασίας δημιουργίας τους. Αναλύεται όλη η πορεία από την ιδέα μέχρι την τελική κατασκευή του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού κειμένου και παρατίθεται το πρωτογενές υλικό από το οποίο οι *μικρο-ιστορίες* αποτελούνται.

2. Ηλεκτρονική Λογοτεχνία: Ορισμός και Οριοθετήσεις

Ο όρος ηλεκτρονική λογοτεχνία περιέχει ένα πολύ ευρύ φάσμα λογοτεχνικών έργων (ή έργων συγγενών προς τη λογοτεχνία), τα οποία κατασκευάζονται με στόχο την παρουσίαση τους εντός των «νέων μέσων» (new media), συνηθέστερα μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή.

Οι πολύ μεγάλες διαφοροποιήσεις μεταξύ των έργων αυτών κάνουν δύσκολη τη διατύπωση του ορισμού της έννοιας «ηλεκτρονική λογοτεχνία», αλλά και την τοποθέτηση των ορίων που τη διαφοροποιούν από τη μη-ηλεκτρονική, «έντυπη» λογοτεχνία και άλλες μορφές τέχνης όπως η βιντεοτέχνη (video art) και η εικαστική εγκατάσταση (installation).

Οι εναλλακτικοί ορισμοί που προτείνονται δεν αποτελούν απλά διαφορετικές διατυπώσεις, αλλά σημαντικά διαφορετικές προσεγγίσεις και οριοθετήσεις του σε μεγάλο βαθμό ανεξερεύνητου αυτού τοπίου. Αυτές οι διαφορετικές προσεγγίσεις αντικατοπτρίζονται και στη διαφορετική ορολογία που υιοθετείται από διαφορετικούς ερευνητές: υπολογιστική, ψηφιακή, πληροφορική, ηλεκτρονική λογοτεχνία, κυβερνολογοτεχνία, κ.α.¹

Ο Raine Koskimaa θεωρεί «κυβερνοκείμενα» τα εγγενώς ψηφιακά κείμενα, τα οποία έχουν δημιουργηθεί με τρόπο τέτοιο, ώστε καθίσταται αδύνατη η παρουσίασή τους σε έντυπη μορφή.² Για άλλους ερευνητές η κυβερνολογοτεχνία περιλαμβάνει όλα τα διαθέσιμα στο διαδίκτυο κείμενα, «λογοτεχνικά» και μη.³ Για την Katherine Hayles το ηλεκτρονικό λογοτεχνικό κείμενο είναι ένα ψηφιακό αντικείμενο «πρώτης γενιάς», που έχει δημιουργηθεί μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή και (συνήθως) με την πρόθεση να αναγνωσθεί μέσω ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή.⁴

Η Τιτίκα Δημητρούλια προτάσσει τον ορισμό του Xavier Malbreil: «Η πληροφορική λογοτεχνία είναι μία λογοτεχνία υποστηριζόμενη από τον υπολογιστή, πολυμεσική και διαδραστική. Εμπλέκει τον συγγραφέα σε μια πρακτική συγγραφής πολύ διαφορετική από εκείνη κατά την οποία χειρίζεται μία φυσική γλώσσα, απαιτεί ειδικές τεχνικές γνώσεις, θέτει εκ των προτέρων ως στόχο της την παραγωγή ενός έργου που δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί με άλλον τρόπο. Η πληροφορική γραφή δεν

¹ Δημητρούλια, «Κυβερνολογοτεχνία, μια πρόκληση του μέλλοντος», *Σύγκριση/Comparaison* 17,

² Koskimaa, *Is There a Place for Digital Literature in the Information Society?*, 2003, σ. 2

³ Δημητρούλια, *Κυβερνολογοτεχνία*, σ. 95-96

⁴ Hayles, *Electronic Literature: What is it?*, 2007, σ. 3-4 (στο εξής: Hayles, *EL*)

είναι ποτέ μια υποκατάσταση μέσω των προκειμένου να επιτευχθούν ταυτόσημοι σκοποί με αυτούς της παραδοσιακής λογοτεχνίας. Απαιτεί, αντιθέτως, την απόκτηση μιας διαφορετικής τεχνολογίας – η οποία συνεπάγεται μια ειδική δημιουργική διαδικασία».⁵

Στο παρόν κείμενο δεν εκλαμβάνονται ως ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα τα «παραδοσιακά» λογοτεχνικά κείμενα που ψηφιοποιούνται είτε για να δημοσιευθούν στο διαδίκτυο είτε για να αναγνωσθούν σε ηλεκτρονική μορφή (e-book) στον ηλεκτρονικό αναγνώστη βιβλίων (e-book reader). Αλλά δεν αποκλείονται από το χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας κείμενα τα οποία θα μπορούσαν να δημοσιευθούν και σε έντυπη μορφή, όπως τα κείμενα flash fiction που δημοσιεύονται στο διαδίκτυο, η λογοτεχνία του twitter και η sms-poetry.

Υπό αυτό το πρίσμα, ηλεκτρονικό λογοτεχνικό προϊόν μπορεί να θεωρηθεί το λογοτεχνικό προϊόν (ή το καλλιτεχνικό προϊόν το οποίο προϋποθέτει σε σημαντικό βαθμό τη διαδικασία της ανάγνωσης για την προσέγγισή του) για το οποίο ο προνομιακός χώρος «ανάγνωσης» είναι κάποιο ψηφιακό ή «νέο» μέσο (συνήθως ο ηλεκτρονικός υπολογιστής).

Σε ό,τι αφορά την επιλογή του όρου «ηλεκτρονική», αυτός προτιμήθηκε και ως ακριβέστερη μετάφραση του όρου electronic (literature), ο οποίος τείνει να επικρατήσει· και ως ο όρος που αντανακλά στο βέλτιστο βαθμό την ανωτέρω οριοθέτηση.

⁵ Malbreil, στο: Δημητρούλια: *Κυβερνολογοτεχνία*, σ. 96

3. Τα «Νέα Μέσα»

Η ηλεκτρονική λογοτεχνία αποτελεί προϊόν της συνομιλίας της λογοτεχνίας με τα λεγόμενα «νέα μέσα». Διερευνώντας τις ιδιαιτερότητες των «νέων» αυτών μέσων και κατανοώντας τα βασικά χαρακτηριστικά τους, προσεγγίζουμε τον τεχνολογικό «χώρο» εντός του οποίου η ηλεκτρονική λογοτεχνία αναπτύσσεται και τις εν δυνάμει (ή υπαρκτές) διαφοροποιήσεις της από την «έντυπη».

Ο ευρύτατα χρησιμοποιούμενος όρος «νέα μέσα» (new media), αναφέρεται σε ένα ευρύ φάσμα «μέσων», που η ύπαρξή τους έγινε δυνατή μέσω της «ψηφιακής επανάστασης» των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η λέξη «νέα» υπονοεί ως «παλιά» (και μάλλον ξεπερασμένα) τα «αναλογικά» μέσα (αναλογική τηλεόραση, έντυπα, φιλμ κ.α.).

Η λογοτεχνία, από την επανάσταση της τυπογραφίας και μετά, δεν άλλαξε σε ό,τι αφορά τον τρόπο με τον οποίο διατίθεται στους αναγνώστες της. Η φωτογραφία και ο κινηματογράφος μπορεί να επηρέασαν το περιεχόμενο των λογοτεχνικών κειμένων - για παράδειγμα μειώνοντας την ανάγκη λεπτομερούς περιγραφής των χωρικών και χρονικών μεταβολών, απέναντι σε ένα εξοικειωμένο με την τεχνική του μοντάζ κοινό⁶ - αλλά το βιβλίο ως το μέσο διάθεσης του λογοτεχνικού έργου παρέμεινε απολύτως κυρίαρχο.

Η ψηφιακή επανάσταση φαίνεται πως επηρεάζει και τον τρόπο διάθεσης του λογοτεχνικού έργου στον αναγνώστη, μέσω του ηλεκτρονικού βιβλίου. Η σημαντικότερη όμως επίδρασή της είναι ορατή στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, όπου δεν αλλάζει μόνο το μέσο διάθεσης, αλλάζει το ίδιο το λογοτεχνικό «κείμενο» και ο τρόπος «συγγραφής» και «ανάγνωσής» του.

Στην προσπάθεια προσέγγισης αυτών των αλλαγών, εξαιρετικά χρήσιμη είναι η παράθεση των πέντε «αρχών» των νέων μέσων όπως αυτές διατυπώθηκαν από τον Lev Manovich, και τις οποίες σε μεγάλο βαθμό θα παρατηρήσουμε εξετάζοντας τα «ρεύματα» που έχουν αναπτυχθεί στο πεδίο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας:

α) Αριθμητική Αναπαράσταση (Numerical Representation). Όλα τα νεομεσικά αντικείμενα μπορούν να περιγραφούν μαθηματικά μέσω αριθμών και να διαφοροποιηθούν μέσω αλγορίθμων· κατά συνέπεια, κάθε νεομεσικό αντικείμενο είναι μετατρέψιμο μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή (programmable). Η υλική

⁶ Murphet και Rainford, *Literature and Visual Technologies: Writing After Cinema*, 2003, σ. 1-10

υπόστασή του, είτε πρόκειται για κείμενο, είτε για εικόνα ή ήχο, είναι ψηφιακός «κώδικας».

β) Αρθρωτή διάρθρωση (Modularity). Το νεομεσικό αντικείμενο αποτελείται από επιμέρους στοιχεία που διατηρούν την αυτονομία τους και που μπορούν να αποσπαστούν από αυτό και να επαναχρησιμοποιηθούν. Η ιδιότητα αυτή ισχύει για οποιοδήποτε τμήμα του νεομεσικού αντικειμένου: εικόνα, ήχος, κείμενο, χαρακτήρας, pixel, κώδικας κ.ο.κ.

γ) Αυτοματοποίηση (Automation). Η ψηφιακή υπόσταση του νεομεσικού αντικειμένου, η μετατρεψιμότητά του, και η αρθρωτή διάρθρωση των μερών του, δίνουν τη δυνατότητα αυτοματοποίησης της δημιουργίας, μετατροπής, και πρόσβασης σε αυτό. Ο ρόλος του υποκειμένου-δημιουργού συχνά περιορίζεται στην επιλογή και «τοποθέτηση» των στοιχείων που συναποτελούν το νεομεσικό προϊόν, και σε μεγάλο βαθμό καθορίζεται από τα τεχνολογικά «εργαλεία» που χρησιμοποιεί.

δ) Μεταβλητότητα (Variability). Το νεομεσικό αντικείμενο δεν έχει μία τελειωτική μορφή, αλλά μπορεί να υπάρχει σε πολλαπλές διαφορετικές εκδοχές. Στα «παραδοσιακά» μέσα η σειρά και η τοποθέτηση των στοιχείων του περιεχομένου ήταν δεδομένη. Στα διαδραστικά «νέα» μέσα η σειρά και η τοποθέτηση αποφασίζονται από τον ίδιο τον δέκτη, ο οποίος από θεατής/αναγνώστης γίνεται χρήστης (user).

ε) Διακωδικοποίηση (Transcoding). Η διακωδικοποίηση περιγράφει τη μετατροπή πολιτισμικών αντικειμένων από αναλογική σε ψηφιακή μορφή. Η μέσω της διακωδικοποίησης σταδιακά προκαλούμενη ψηφιακή αναπαράσταση της πραγματικότητας εντός του ηλεκτρονικού υπολογιστή, έχει ως αποτέλεσμα τη διαφοροποίηση του τρόπου με τον οποίο ο ανθρώπινος πολιτισμός την αντιλαμβάνεται. Παραδοσιακές πολιτισμικές κατηγορίες επαναδιατυπώνονται στο επίπεδο του νοήματος ή/και της γλώσσας υπό το πρίσμα της «νέας», ψηφιακής πραγματικότητας.⁷

Όλα τα παραπάνω χαρακτηριστικά θα μπορούσαμε να τα χρησιμοποιήσουμε και για να διαχωρίσουμε τα ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα από τα «παραδοσιακά», και θα τα συναντήσουμε εξερευνώντας τα είδη της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας όπως αυτά εμφανίζονται μέχρι σήμερα.

⁷ Manovich, *The Language of New Media*, 2001, σ. 27-48

Η πολύ περιορισμένη «αναγνωσιμότητα» της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας δημιουργεί αμφιβολίες για τη γονιμότητα της σύζευξης της λογοτεχνίας με την ψηφιακή τεχνολογία. Όπως θα δούμε όμως, οι νέες δυνατότητες που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία είναι σημαντικές και πολύπλευρες, και το πιθανότερο είναι πως ο ηλεκτρονικός αναγνώστης (e-book reader) του μέλλοντος θα έχει τη δυνατότητα να αναπαράξει και μη-συμβατικά λογοτεχνικά κείμενα.

Με αυτήν την έννοια, η χαρτογράφηση του νεότευκτου ηλεκτρονικού-λογοτεχνικού κόσμου θα μπορούσε να αποτελέσει και μία πρώτη προσέγγιση της λογοτεχνίας του μέλλοντος ή έστω τη διερεύνηση των πρώτων βημάτων ενός πολλά υποσχόμενου πειραματικού λογοτεχνικού είδους.

4. Τα Είδη της Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας-Μία Απόπειρα Παρουσίασης

Ο πλέον κατάλληλος τρόπος για να κατανοήσουμε το πεδίο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας είναι να προσεγγίσουμε τις μορφές με τις οποίες αυτή εμφανίζεται στα εικοσιπέντε περίπου χρόνια της ιστορίας της. Μέσα από τη διερεύνηση των διαφορετικών «ειδών», αποκαλύπτονται οι συγγένειες με προϋπάρχοντα (κυρίως πειραματικά) λογοτεχνικά ρεύματα, παρουσιάζονται οι νέες δυνατότητες που η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει στην τέχνη του λόγου, αλλά και οι περιορισμοί, τα μειονεκτήματα, και τα προβλήματα που προκύπτουν.

Η κατηγοριοποίηση των ηλεκτρονικών λογοτεχνικών «κειμένων» σε είδη προϋποθέτει έναν διαφορετικό τρόπο αντιμετώπισης από αυτόν που ακολουθείται στην περίπτωση της «παραδοσιακής» λογοτεχνίας. Οι διαφοροποιήσεις μεταξύ των «κειμένων» δεν προκύπτουν μόνο από τη διαδικασία πρόσληψης τους από τον αναγνώστη, αλλά και από τη δομή τους, τον κώδικα, και το λογισμικό που χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή τους.⁸

Επιπλέον, η ταξινόμηση παρουσιάζει σημαντικές δυσκολίες λόγω του φύσει πειραματικού χαρακτήρα των περισσότερων ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κειμένων. Πολλά ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα συνδυάζουν χαρακτηριστικά διαφορετικών ειδών, ενώ κάποια άλλα είναι μη ταξινομήσιμα. Μία πρώτη εικόνα της πολυμορφίας που χαρακτηρίζει τα ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα μπορεί κάποιος να σχηματίσει επισκεπτόμενος τις σελίδες: <http://www.wordcircuits.com/dir/authors.htm>, <http://collection.eliterature.org/1/>, <http://collection.eliterature.org/2/>, όπου φιλοξενούνται πολύ αξιόλογα και διαφορετικά μεταξύ τους «κείμενα».

Στην προσπάθεια κατηγοριοποίησης της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας λήφθηκαν υπόψιν οι εξής προϋπάρχουσες ταξινομήσεις:

α) Η Katherine Hayles παραθέτει εννέα διαφορετικά είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνίας:⁹

1. Υπερκειμενική μυθοπλασία.
2. Δικτυακή μυθοπλασία (Network Fiction), που περιλαμβάνει υπερκειμενικά λογοτεχνικά κείμενα όπου οι πιθανές «διαδρομές» που ο αναγνώστης μπορεί να επιλέξει δεν είναι διακριτές μεταξύ τους, αλλά αλληλοδιαπλέκονται.
3. Διαδραστική μυθοπλασία.

⁸ Hayles, *EL*, σ. 4-5

⁹ ό.π. σ. 4-18

4. Αφήγηση προσανατολισμένη σε συγκεκριμένο τόπο με τη χρήση της τεχνολογίας GPS (Locative Narratives).
5. Εικαστικές εγκαταστάσεις που περιέχουν λογοτεχνικά στοιχεία.
6. Λογοτεχνία του κώδικα (Codework), όπου εντός του «σώματος» του λογοτεχνικού κειμένου εμφανίζονται τμήματα ή το σύνολο του κώδικα που χρησιμοποιήθηκε για την κατασκευή του.¹⁰
8. Γεννήτριες κειμένου (Generative Art).
9. Flash ποίηση, όπου «flash» είναι το λογισμικό με το οποίο κατασκευάστηκε το ηλεκτρονικό ποίημα.

β) Στην ιστοσελίδα (<http://eliterature.org/about>) του Οργανισμού Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας (Electronic Literature Organization) κατονομάζονται τα εξής είδη:¹¹

1. Υπερκειμενική λογοτεχνία.
2. Κινητική ποίηση.
3. Εγκαταστάσεις computer art που εμπεριέχουν λογοτεχνικά στοιχεία.
4. Ψηφιακοί χαρακτήρες που συζητούν προσομοιάζοντας ανθρώπινους χαρακτήρες (chatbots).
5. Διαδραστική μυθοπλασία.
6. Αφηγήματα υπό μορφή ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, sms μηνυμάτων ή blogs.
7. Ποιήματα και αφηγήσεις που παράγονται από γεννήτριες κειμένου, είτε διαδραστικά, είτε με βάση κάποιους αρχικά δοσμένους περιορισμούς.
8. Κείμενα που έχουν συγγραφεί συλλογικά.
9. Διαδικτυακές λογοτεχνικές performance.

γ) Ο Jean Clement διακρίνει τρεις «οικογένειες» στην ψηφιακή λογοτεχνία, οι οποίες θεωρεί ότι μπορούν να συνδυαστούν:¹²

1. Συνδυαστική λογοτεχνία, που εμπεριέχει την υπερκειμενική λογοτεχνία και τις γεννήτριες κειμένου.
2. Κινούμενη ποίηση.
3. Μη γραμμική λογοτεχνία (όπου αναφέρεται κυρίως στη διαδραστική αφήγηση).

¹⁰ Memmott, *E_RUPTURE://Codework*. "Serration in Electronic Literature, χ.χ.

¹¹ Electronic Literature Organization, *About the ELO*, χ.χ.

¹² Δημητρούλια, *Κυβερνολογοτεχνία*, σ. 102

Η ταξινόμηση που ακολουθεί βασίστηκε στον ορισμό του χώρου της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, όπως αυτός περιγράφεται στο κεφάλαιο 2. Οι διαφορετικές κατηγορίες επιλέχθηκαν σε μία προσπάθεια να γίνουν σε γενικές γραμμές εμφανείς οι τάσεις της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, οι εναλλακτικές χρήσεις της ψηφιακής τεχνολογίας από αυτές, και η αντοχή και εξέλιξη τους στη διάρκεια του χρόνου. Με βάση τα κριτήρια αυτά, καταλήγουμε σε έξι είδη (ή κατηγορίες) ηλεκτρονικής λογοτεχνίας: Υπερκειμενική λογοτεχνία, διαδραστική αφήγηση, κινητική ποίηση, «σύντομες» αφηγήσεις και ολιγόλεκτη ποίηση, γεννήτριες κειμένου, υβριδική ηλεκτρονική λογοτεχνία.

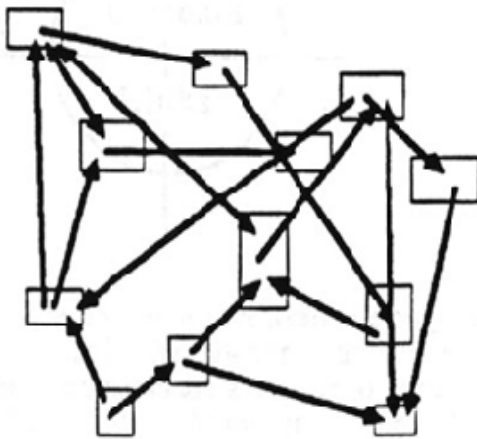
Η ταξινόμηση αυτή εξυπηρετεί τις ανάγκες του παρόντος κειμένου και δεν διεκδικεί την ορθότητά της σε σχέση με άλλες ταξινομήσεις που προτείνονται. Ο χώρος της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας άλλωστε, είναι ταχύτατα μεταβαλλόμενος, και η οποιαδήποτε προσπάθεια καταγραφής του, γρήγορα καθίσταται παρωχημένη.

4.1 Υπερκειμενική Λογοτεχνία

4.1.1 Περιγραφή και Σύντομη Ιστορική Αναδρομή

Το υπερκείμενο είναι ένα δίκτυο κειμένων που εκτίθεται στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή και που τα κείμενα που το συναποτελούν συνδέονται μεταξύ τους μέσω υπερδεσμών (συνήθως σημειωμένων με διαφορετικό χρώμα ή/και γραμματοσειρά). Όλοι μας είμαστε εξοικειωμένοι με τα υπερκειμενικά κείμενα μια και ο παγκόσμιος ιστός (World Wide Web), στην πραγματικότητα συνιστά ένα υπερκείμενο.

"ORDINARY" HYPERTEXT



(Εικόνα 1-Απλή μορφή υπερκειμένου)

Το υπερκείμενο εμφανίστηκε πριν την ανάπτυξη του διαδικτύου και ταυτόχρονα με την εμφάνιση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, χάρη στην αλματώδη ανάπτυξή των οποίων έφτασε στη σημερινή, ολοκληρωμένη μορφή του. «Πατέρας» του υπερκειμένου θεωρείται ο Vannevar Bush, ο οποίος σκόπευε να κατασκευάσει μία συσκευή που ονόμασε «memex». Ο χρήστης του memex θα μπορούσε να εκθέσει στην οθόνη δύο διαφορετικά κείμενα και να δημιουργήσει συνδέσεις μεταξύ τμημάτων των κειμένων αυτών. Ο Bush παρουσίασε το memex, το οποίο θα χρησιμοποιούσε το μικροφίλμ ως αποθηκευτικό μέσο, το 1945.¹³ Το memex δεν κατασκευάστηκε ποτέ, αλλά η ιδέα του υπερκειμένου πήρε σάρκα και οστά με την εμφάνιση των πρώτων ηλεκτρονικών υπολογιστών από τη δεκαετία του 50 και μετά.

¹³ Landow, *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, 2006, σ. 10-13

Ο Douglas Engelbart παρουσίασε το 1968 το NLS system, το οποίο υποστήριζε υπερκειμενικές δομές. Πρόθεση του NLS ήταν κυρίως να ενισχύσει τη συλλογική ερευνητική και πνευματική εργασία. Ο όρος υπερκείμενο (hypertext) επινοήθηκε από τον Theodore Nelson, ο οποίος επίσης πειραματιζόταν με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές από τη δεκαετία του εξήντα και δημιούργησε το δικό του σύστημα, το φιλόδοξο Xanadu, το οποίο αν και δεν κυριάρχησε, αποτέλεσε τη βάση της υπερκειμενικής δόμησης. Ο Nelson είναι και αυτός που συνέδεσε το υπερκείμενο με τη λογοτεχνία, οραματιζόμενος τη λογοτεχνία του μέλλοντος ως ηλεκτρονική, μη γραμμική, και διαδραστική.¹⁴

Η υπερκειμενική λογοτεχνία (Hypertext literature) έκανε την εμφάνιση της στα τέλη της δεκαετίας του ογδόντα κυρίως χάρη στο λογισμικό της εταιρείας Eastgate, «storyspace»¹⁵. Σήμερα συναντάμε υπερκειμενικά λογοτεχνικά κείμενα κατασκευασμένα απευθείας για το διαδίκτυο (σε κώδικα html), ή με τη βοήθεια άλλου λογισμικού (flash, word, κ.α.).

4.1.2 Η Εξέλιξη της Υπερκειμενικής Λογοτεχνίας

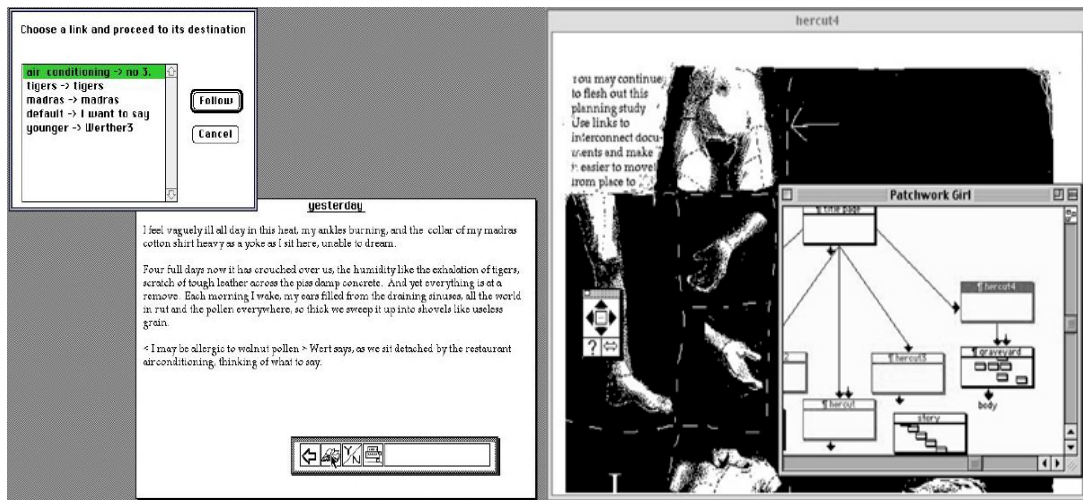
Η υπερκειμενική λογοτεχνία αποτελεί για πολλούς την καθαρότερη και πιο ελπιδοφόρα μορφή ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Το υπερκείμενο ήταν αρκετά δημοφιλές κυρίως κατά τη δεκαετία του ενενήντα και είναι ίσως το μόνο ηλεκτρονικό λογοτεχνικό είδος που έχει απασχολήσει κριτικούς και ερευνητές. Στα εικοσιένα χρόνια που μεσολάβησαν από τη «δημοσίευση» του πρώτου υπερκειμενικού μυθιστορήματος μπορούμε να παρατηρήσουμε πολύ σημαντικές αλλαγές σε ό,τι αφορά τη μορφή και το περιεχόμενο της υπερκειμενικής λογοτεχνίας. Στην προσπάθειά μας να αποτιμήσουμε αυτές τις αλλαγές, θα επικεντρωθούμε σε κάποιες κομβικές ή αντιπροσωπευτικές υπερκειμενικές λογοτεχνικές δημιουργίες.

Το πρώτο υπερκειμενικό μυθιστόρημα, το *Afternoon, a story* του Michael Joyce, που δημοσιεύθηκε το 1990, περιέχει μόνο κείμενα στα οποία ο αναγνώστης πλοηγείται με τη βοήθεια του λογισμικού «storyspace». Πολύ σύντομα στα κείμενα

¹⁴ Koskimaa, *Digital Literature From text to Hypertext and Beyond*, 2000, κεφ. 2 [το κείμενο είναι οργανωμένο με τη μορφή υπερκειμένου]

¹⁵ Mark Bernstein: «Storyspace: Hypertext and the process of writing», *Hypertext/hypermedia handbook*, 1991, 529-533

θα προστεθούν και εικόνες. Ένα χαρακτηριστικό και πολύ ενδιαφέρον παράδειγμα είναι το *Patchwork Girl* της Shelley Jackson, που δημοσιεύτηκε επίσης μέσω του storyspace, το 1995. Το 1998, στο *Grammatron* του Mark Amerika, πολύ σημαντικό ρόλο παίζει η ηχητική επένδυση που μαζί με τα κείμενα και την κινούμενη εικόνα (animated gifs) συνθέτει το υπερκείμενο. Με την εξέλιξη των δυνατοτήτων των ηλεκτρονικών υπολογιστών και την κατάλληλη χρήση εξελιγμένου και εύκολου στη χρήση λογισμικού, ένα σημερινό υπερκείμενο θα μπορούσε εύκολα να περιέχει (εκτός από κείμενο, εικόνες και ήχο) βίντεο και τρισδιάστατα γραφικά. Την τελευταία δεκαετία όμως η υπερκειμενική λογοτεχνία φθίνει, και τα ελάχιστα άξια λόγου έργα μιμούνται την αισθητική των κειμένων της δεκαετίας του ενενήντα, όπως για παράδειγμα το *Voyage Into the Unknown* του Roderick Coover (2008).



(Εικόνες 2-5: *Afternoon*, *Patchwork Girl*, *Grammatron*, *These Waves of Girls*)



Σε σχέση με τη χρήση της εικόνας και του ήχου, έχει αξία να σημειώσουμε ότι αυτή είναι γόνιμη όταν δεν λειτουργεί εικονογραφικά ή περιγραφικά σε σχέση με το

κείμενο. Πετυχημένη είναι η χρήση τους όταν λειτουργούν αντιστικτικά επανανοηματοδοτώντας και εμπλουτίζοντας το κειμενικό μέρος. Θετικό επίσης είναι το αποτέλεσμα όταν η εικόνα και ο ήχος είτε αντικαθιστούν πετυχημένα το κείμενο, είτε αποτελούν το πλαίσιο εντός του οποίου αυτό εμφανίζεται. Παραδείγματα δημιουργικής χρήσης της εικόνας και του ήχου συναντάμε στα: *Patchwork Girl*, *Grammatron*, *Voyage into the Unknown* που προαναφέρθηκαν, αλλά και στο *These Waves of Girls* της Caitlin Fisher (2001).

Εξελίξεις και διαφοροποιήσεις παρουσιάζονται και σε ό,τι αφορά στο «περιεχόμενο» του λογοτεχνικού υπερκειμένου. Στα πρώτα υπερκείμενα –όπως το *Afternoon* και το *Patchwork Girl*- κυριαρχεί η αφήγηση. Μέσω των υπερδεσμών, ο αναγνώστης επιλέγει το «μονοπάτι» ή τον αφηγητή που αυτός προτιμά. Το κείμενο μπορεί να διαβαστεί πολλές φορές, προσφέροντας διαφορετικές κάθε φορά εμπειρίες στον «αναγνώστη»: ο χώρος και ο χρόνος γίνονται μεταβαλλόμενα μεγέθη εντός της μη γραμμικής, διαδραστικής, υπερκειμενικής αφήγησης. Στο δεύτερο μισό της δεκαετίας του ενενήντα εμφανίζονται υπερκείμενα που απομακρύνονται από την αφήγηση. Σε κάποιες περιπτώσεις οι υπερδεσμοί μεταξύ των κειμένων πληθαίνουν και η συνολική δομή γίνεται «χαώδης», όπως στο *Hegirascope 2.0* του Stuart Moulthrop (1997). Σε άλλες το ίδιο το υπερκείμενο στέκεται κριτικά απέναντι στην ίδια την ηλεκτρονική λογοτεχνία και τη σατιρίζει, όπως στην περίπτωση του *The Unknown* των Scott Rettberg, William Gillespie, Dirk Stratton, Frank Marquardt (1999). Τέλος, εμφανίζεται το είδος της υπερκειμενικής ποίησης με χαρακτηριστικό παράδειγμα το *Rice* του Oscar Ferriero (1998).

Παρά το γεγονός ότι θεωρήθηκε πως θα αποτελέσει τη «λογοτεχνία του μέλλοντος» και την πολύπλευρη ανάπτυξη και εξέλιξη της, η υπερκειμενική λογοτεχνία παρουσιάζεται σήμερα φθίνουσα.¹⁶ Οι τίτλοι που δημοσιεύονται την τελευταία δεκαετία είναι πολύ λιγότεροι σε αριθμό, αλλά και πολύ κατώτεροι σε αξία, από τους αντίστοιχους της δεκαετίας του ενενήντα. Δεν είναι εύκολο να διευκρινιστούν οι αιτίες που συνετέλεσαν σε αυτό το αποτέλεσμα. Από τη μία πλευρά, η «λογοτεχνική κοινότητα» είτε σε ό,τι αφορά τους λογοτέχνες είτε στο αναγνωστικό κοινό, αγνόησε ή είδε με καχυποψία την υπερκειμενική λογοτεχνία. Πιθανότατα θα είχαμε πολύ ενδιαφέροντα –και ίσως περισσότερο δημοφιλή– αποτελέσματα, αν περισσότεροι λογοτέχνες είχαν έρθει σε επαφή με το συγκεκριμένο

¹⁶ Lafarge, *Why the book's future never happened*, 2011

είδος. Από την άλλη, η υπερκειμενική λογοτεχνία μοιάζει θύμα του ίδιου του μέσου το οποίο χρησιμοποίησε. Τα δαιδαλώδη στη δομή τους λογοτεχνικά υπερκείμενα, και η πρωτοποριακή, «μοντερνίστικη» γλώσσα που συνήθως υιοθετείται σε αυτά, μοιάζουν αποκρουστικά στον εθισμένο στη πληροφορία, βιαστικό αναγνώστη του διαδικτύου.

Παρά την κατακόρυφα πτωτική πορεία που παρατηρείται, θα ήταν βεβιασμένο το να θεωρήσουμε πως η υπερκειμενική λογοτεχνία είναι οριστικά «νεκρή». Ο ηλεκτρονικός αναγνώστης του (όχι μακρινού) μέλλοντος, πιθανότατα θα έχει τη δυνατότητα να αναπαράξει υπερκείμενα, και η εξέλιξη αυτή θα μπορούσε να αποτελέσει το έναυσμα για την αναγέννηση του συγκεκριμένου είδους.

4.1.3 Συγγένειες με την «Έντυπη Λογοτεχνία»

Απαραίτητο προαπαιτούμενο για την ύπαρξη της υπερκειμενικής λογοτεχνίας είναι το μέσο στο οποίο αυτή παρουσιάζεται, δηλαδή οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές. Προάγγελους όμως της εμφάνισής της βρίσκουμε σε «παραδοσιακά» έντυπα λογοτεχνικά κείμενα, που τα περισσότερα από αυτά θα μπορούσαν να ενταχθούν στο χώρο της πειραματικής λογοτεχνίας.

Το *Το Κουτσό* του Χούλιο Κορτάσαρ, η *Χλωμή Φωτιά* του Βλαντιμίρ Ναμπόκοφ, *Το Κάστρο των Διασταυρωμένων Πεπρωμένων* και οι *Αόρατες Πόλεις* του Ίταλο Καλβίνο, είναι κάποια από αυτά τα κείμενα.¹⁷ Ο λογοτέχνης που φαίνεται να επηρέασε περισσότερο τους σύγχρονους δημιουργούς λογοτεχνικών υπερκειμένων, είναι ο Χόρχε Λουίς Μπόρχες· κυρίως στον *Κήπο με τα Διχαλωτά Μονοπάτια* αλλά και τη *Βιβλιοθήκη της Βαβέλ* και το *Βιβλίο της Άμμου*, πολλοί δημιουργοί της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας διέβλεψαν τον πρώτο σχηματισμό της διακλαδωτής δομής και της αίσθησης της μη-ολοκλήρωσης που συναντάμε στην υπερκειμενική λογοτεχνία.¹⁸

Η συγγένεια του υπερκειμένου με προϋπάρχοντα λογοτεχνικά έργα, ενισχύει την απορία σχετικά με το γιατί το υπερκείμενο δεν απασχόλησε περισσότερους «μη-ηλεκτρονικούς» συγγραφείς, αλλά και προσφέρει ένα ακόμη επιχείρημα σε όσους πιστεύουν ότι στο μέλλον θα παρατηρήσουμε την περαιτέρω ανάπτυξή του.

¹⁷ Δημητρούλια, *Κυβερνολογοτεχνία*, σ. 101-102

¹⁸ Noah Wardin-Fruin και Nick Monfront, *New Media Reader*, 2003, σ. 29-34

4.1.4 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

Μία πολύ ενδιαφέρουσα συλλογή υπερκειμενικών λογοτεχνικών κειμένων συναντάμε στον ιστότοπο cyberarts web: <http://cyberartsweb.org/cpace/ht/htlitov.html>

Τα υπερκειμενικά λογοτεχνικά έργα που αναφέρθηκαν βρίσκονται (προς ανάγνωση ή αγορά) στις παρακάτω διευθύνσεις:

Afternoon, a story: <http://www.eastgate.com/catalog/Afternoon.html>

Patchwork Girl: <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html>

Grammatron: <http://www.grammatron.com/index2.html>

Voyage Into The Unknown:

http://collection.eliterature.org/2/works/coover_voyage/VoyageIntoTheUnknown/index.html

These Waves of Girls: <http://www.yorku.ca/caitlin/waves/navigate.html>

Hegirascope 2.0: <http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/hgs/>

The Unknown:

http://collection.eliterature.org/2/works/rettberg_the_unknown/index.html

Rice: http://collection.eliterature.org/1/works/geniwate_rice/riceindex.html

4.2 Διαδραστική Αφήγηση

Το δεύτερο είδος ηλεκτρονικής λογοτεχνίας με το οποίο θα ασχοληθούμε είναι η «διαδραστική αφήγηση» (Interactive fiction). Στο είδος αυτό ο αναγνώστης έχει ενεργή συμμετοχή στην εξέλιξη της ιστορίας μέσω λέξεων, φράσεων, και «εντολών» που πληκτρολογεί. Η δομή των κειμένων αυτών είναι παρόμοια με πολλών παιχνιδιών. Ο «αναγνώστης» καλείται να λύσει γρίφους και να αντιληφθεί τους κανόνες με τους οποίους το αφήγημα-παιχνίδι «παίζεται».¹⁹

Η διαφορά της διαδραστικότητας στη διαδραστική αφήγηση από την αντίστοιχη του υπερκειμένου έγκειται κυρίως στο γεγονός ότι ο αναγνώστης έχει άμεση συμμετοχή στην εξέλιξη της αφήγησης· το κείμενο αναπτύσσεται ανάλογα με τις δικές του εντολές.²⁰ Τα δύο είδη διαφοροποιούνται και σε ό,τι αφορά τη δομή τους. Στο υπερκείμενο υπάρχει ένα σημείο εκκίνησης της ανάγνωσης, αλλά δεν υπάρχει κάποιο συγκεκριμένο «κείμενο-τέλος». Στη διαδραστική αφήγηση –αν και αυτό τείνει να αλλάξει τα τελευταία χρόνια– οι διακλαδώσεις από το σημείο εκκίνησης έως το «φινάλε» μπορεί να είναι πολλές, αλλά το τέλος είναι συγκεκριμένο: ο «ήρωας» της ιστορίας-παιχνιδιού πετυχαίνει το στόχο του.

Η διαδραστική αφήγηση κατάγεται από το text-adventure, είδος ηλεκτρονικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε τη δεκαετία του ογδόντα, όταν οι δυνατότητες γραφικών των ηλεκτρονικών υπολογιστών ήταν ακόμη περιορισμένες. Το κριτήριο το οποίο μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε ώστε να διαχωρίσουμε ένα text-adventure από ένα διαδραστικό λογοτεχνικό αφήγημα, δεν μπορεί να είναι άλλο από το να αξιολογήσουμε τη «λογοτεχνικότητα» του κειμένου. Στη διαδραστική αφήγηση το κείμενο δεν είναι απλά περιγραφικό, διεκπεραιώνοντας το παιχνίδι, αλλά έχει αξία καθεαυτό· ο αναγνώστης-παίκτης προσπαθεί να βρει την κατάλληλη εντολή, και για να συνεχίσει να διαβάζει το κείμενο.

Σε ό,τι αφορά τη «λογοτεχνική» καταγωγή της διαδραστικής αφήγησης, αυτή μάλλον εντοπίζεται στους πειραματισμούς του κινήματος Oulipo (Ouvroir de Litterature Potentielle- Εργαστήριο Δυνητικής Λογοτεχνίας). Ο Paul Fournel και ο Jean -Pierre Énard στο *The Theater Tree: A Combinatory Play*, παρουσιάζουν ένα

¹⁹ Jessica Pressman, *Electronic Literature: An Introduction and an Invitation*, 2009

²⁰ Μυλωνακου-Κεκέ και Κεκές, «Διαδραστικές “Αφηγήσεις”»: Δυνατότητες και Εκπαιδευτικές Προεκτάσεις της Μοντελοποίησης Μη Γραμμικών Δυναμικών Συστημάτων στον Υπολογιστή», *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Τόμος Α', 2002, 766-767

θεατρικό έργο του οποίου την εξέλιξη μετά την πρώτη σκηνή αποφασίζουν οι ίδιοι οι θεατές.²¹ Συγγενική με τη διαδραστική αφήγηση (κυρίως με το text-adventure), είναι και η περίπτωση του βιβλίο-παιχνιδιού (gamebook), που ήταν δημοφιλές τις δεκαετίες του εβδομήντα και του ογδόντα. Στο βιβλίο-παιχνίδι ο αναγνώστης μεταφέρεται σε διαφορετικές σελίδες του βιβλίου, ανάλογα με τις «αποφάσεις» του.

Παρότι το text-adventure -ως είδος ηλεκτρονικού παιχνιδιού- θεωρούνταν ήδη ξεπερασμένο, η διαδραστική αφήγηση γνώρισε ιδιαίτερη άνθιση στις αρχές της προηγούμενης δεκαετίας. Η *Galatea* (2000) και το *Bronze* (2006) της Emily Short, το *Shade* (2000) του Andrew Plattkin και το *All Roads* (2001) του John Ingold, είναι κάποιοι τίτλοι που μένουν πιστοί στην απόλυτα κειμενική μορφή του text-adventure και που οφείλουμε να σημειώσουμε.

```
Back View
Copyright (c) 2000-4 by Emily Short. (First-time users should type 'help'.)
Release 3 / Serial number 040208 / Inform v6.15 Library 6/10

The Gallery's End
Unlit, except for the single spotlight; unfurnished, except for the defining
swath of black velvet. And a placard on a little stand.

On the pedestal is Galatea.

>■
```

(Εικόνες 6-8: *Galatea*, *Everybody Dies*, *Façade*)



²¹ Fournel και Énard, «The Theater Tree: A Combinatory Play», *Oulipo: A Primer of Potential Literature*, 1998, 159-162

Το αυστηρά «κειμενικό» είδος της διαδραστικής αφήγησης, δεν μπόρεσε να αποφύγει την εισβολή της εικόνας. Το *Everybody Dies* (2008) του Jim Munroe διακοσμείται από τα καλαίσθητα σκίτσα του Michael Cho. Δύο χρόνια νωρίτερα, το 2006, παρουσιάζεται το *façade*, των Michael Mateas και Andrew Stern, που μπορεί να χαρακτηριστεί διαδραστικό αφήγημα «δεύτερης γενιάς».

Στο *façade* ο «παίκτης» είναι καλεσμένος στο σπίτι των Grace και Trip, ενός φιλικού του ζευγαριού, όπου γίνεται μάρτυρας διαπληκτισμών μεταξύ τους. Από τη δική του «δράση» εξαρτάται η εξέλιξη της σχέσης του ζευγαριού. Το *façade* στηρίζεται σε τρισδιάστατα γραφικά, και η κάμερα ταυτίζεται με τη ματιά του «παίκτη», ο οποίος κινείται και παρεμβαίνει «μιλώντας» μέσω του πληκτρολογίου.²²

Το *façade* πιθανότατα μας δίνει τη μελλοντική εικόνα της διαδραστικής αφήγησης, και είναι αμφίβολο αν θα μπορούσαμε να εντάξουμε ηλεκτρονικές κατασκευές σαν και αυτή, στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Η κυριαρχία της εικόνας έναντι του κειμένου μάλλον τοποθετεί το *façade* στον οπτικοακουστικό χώρο. Πιθανότερη, και περισσότερο δημιουργική, φαντάζει μία σύζευξη της διαδραστικής αφήγησης με την υπερκειμενική λογοτεχνία, αν και δεν έχει κάνει ως τώρα την εμφάνιση της κάποια αξιόλογη τέτοια προσπάθεια.

4.2.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

Bronze: <http://web.archive.org/web/20070722010638/http://plover.net/~emily/Bronze/>

Shade: <http://www.ifiction.org/games/playz.php?cat=&game=297&mode=html>

Galatea: <http://nickm.com/if/emshort/galatea.html>

All Roads: http://collection.eliterature.org/1/works/ingold__all_roads.html

Facade: <http://www.interactivestory.net/download/>

Everybody Dies: <http://www.archive.org/details/EverybodyDies>

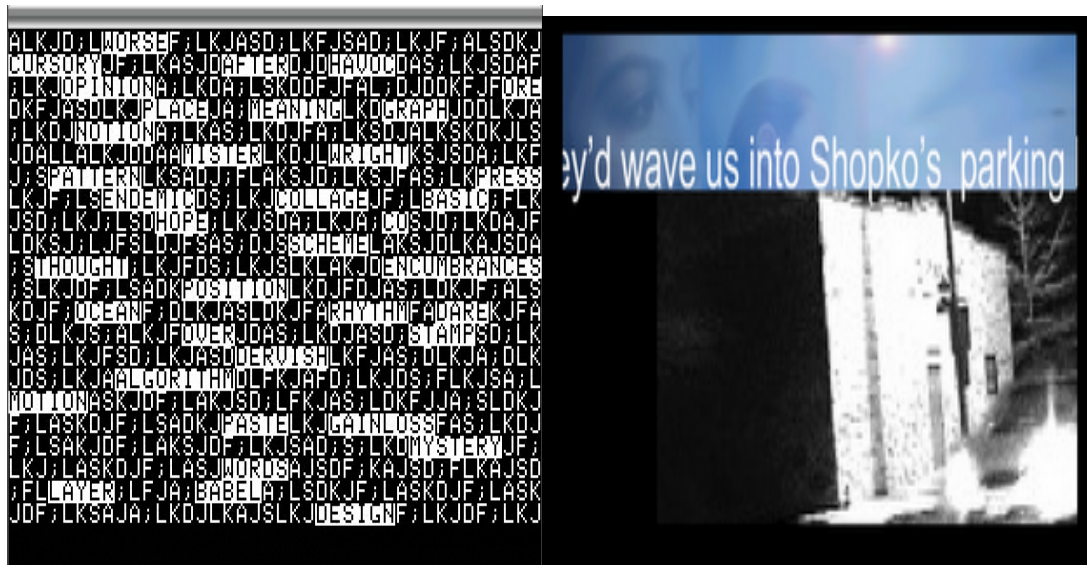
²² Mateas και Stern, *Facade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*, 2003

4.3 Κινητική Ποίηση

Την πρώτη δεκαετία του 21^{ου} αιώνα, η κινητική ποίηση (kinetic poetry) είναι αναμφισβήτητα το είδος που αντικατέστησε το υπερκείμενο ως ο κατεξοχήν εκπρόσωπος της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Στην κινητική ποίηση ο ποιητικός λόγος συνδυάζεται με την κινούμενη εικόνα και τον ήχο. Συχνά θα τη συναντήσουμε και με τον όρο flash poetry (από το λογισμικό flash το οποίο χρησιμοποιούν πολλοί «κινητικοί» ποιητές).

Σε γενικές γραμμές μπορούμε να διακρίνουμε δύο κατηγορίες κινητικών ποιημάτων, αν και πολλά συνδυάζουν χαρακτηριστικά και των δύο κατηγοριών. Η πρώτη αφορά αυτά στα οποία κυριαρχούν εικόνες που εναλλάσσονται στην οθόνη· το κείμενο –σε συνήθως απλή μορφή- εμφανίζεται παράλληλα με τις οπτικές εναλλαγές ή ακούγεται απαγγελόμενο. Στη δεύτερη κατηγορία το κινητικό ποίημα δεν περιέχει άλλη εικόνα παρά μόνο το ίδιο το ποιητικό κείμενο. Τα ποιήματα της δεύτερης κατηγορίας συχνά συνοδεύονται από μουσική.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι τα τελευταία χρόνια η κινητική ποίηση της δεύτερης κατηγορίας επανεμφανίζεται δυναμικά, όχι λόγω περιορισμένων τεχνολογικών δυνατοτήτων (όπως κατά την πρώτη περίοδο ανάπτυξής της), αλλά κατόπιν επιλογής των ίδιων των δημιουργών. Από το γκροτέσκο *Endemic Battle Collage* (1987) του Geof Huth, φτάνουμε στις σύγχρονες, λιτές, ασπρόμαυρες δημιουργίες των YOUNG-HAE CHANG HEAVY INDUSTRIES (Marc Voge και Young-hae Chang). Εξαιρετικά κινητικά ποιήματα βρίσκουμε και στην πρώτη κατηγορία, όπως για παράδειγμα το *While Chopping Red Peppers* (2000) και το *Cruising* (2001) των Ingrid Ankerson και Megan Sarnar. Πολύ ενδιαφέροντα κινητικά ποιήματα που δεν μπορούν με σαφήνεια να ενταχθούν σε μία από τις δύο κατηγορίες είναι το *ii — in the white darkness: about [the fragility of] memory* (2004) των Reiner Strasser and M.D. Coverley και το *Sleeping Glimpse* (2008) των Stephanie Strickland, Cynthia Lawson Jaramillo και Paul Ryan.



(Εικόνες 9-12: *Endemic Battle Collage*, *Cruising*, *ii* — *in the white darkness: about [the fragility of] memory*, YHCHI)



Στην κινητική ποίηση γίνονται εμφανή δύο χαρακτηριστικά που αφορούν την ηλεκτρονική λογοτεχνία στο σύνολό της. Το πρώτο έχει να κάνει με την «υλικότητα» που το κείμενο αποκτά στην ψηφιακή οθόνη. Ο συγγραφέας της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας οφείλει να λάβει υπόψιν του την «οπτική» διάσταση του κειμένου, μια και αυτή αποτελεί βασικό αισθητικό στοιχείο της δουλειάς του.²³ Το δεύτερο αφορά στη σύζευξη του κειμένου με την εικόνα και τον ήχο. Ο ήχος, αλλά κυρίως η εικόνα, εύκολα κυριαρχούν έναντι του κειμένου, ειδικά μάλιστα όταν αυτό παρουσιάζεται σε ένα κατεξοχήν οπτικοακουστικό μέσο όπως η οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στο διαδίκτυο συναντάμε σωρεία «κινητικών ποιημάτων», στα οποία με την

²³ Perloff, «screening the page/paging the screen: digital poetics and the differential text», *New media Poetics*, 2006, 143-164

υπερβολική και κοινότοπη χρήση τους, η ήχος και η εικόνα καταπίνουν το –συχνά αδιάφορο- ποιητικό κείμενο.

Την καταγωγή της κινητικής ποίησης μπορούμε να την εντοπίσουμε σε κινήματα της πειραματικής ποίησης (concrete poetry, L=A=N=G=U=A=G=E, PO-EX) όπου οι καλλιτέχνες έδιναν ιδιαίτερη σημασία στην οπτική παρουσίαση του ποιητικού κειμένου.²⁴ Προδρόμους όμως της κινητικής ποίησης μπορούμε να βρούμε και στο χώρο του πειραματικού κινηματογράφου· σε ταινίες όπως το *Anemic Cinema* (1926) του Marcel Duchamp ή το *So Is This* (1982) του Michael Snow.

Η πορεία της κινητικής ποίησης τα τελευταία χρόνια είναι εξαιρετικά ενθαρρυντική, και πολλά κινητικά ποιήματα παρουσιάζονται και εκτός του διαδικτύου, σε γκαλερί και μουσεία μοντέρνας τέχνης. Φαίνεται πως η φύσει σύντομη χρονική διάρκεια του είδους αυτού, βοηθά στο να διατηρείται η ποιότητα ταυτόχρονα με την «αναγνωσιμότητα» του.

4.3.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

Endemic Battle Collage:

http://collection.eliterature.org/2/works/huth_endemic_battle_collage.html

While Chopping Red Peppers:

<http://www.poemsthatgo.com/gallery/spring2000/redpeppers/start.htm#>

Cruising:

http://collection.eliterature.org/1/works/ankerson_sapnar_cruising.html

ii — in the white darkness: about [the fragility of] memory:

http://collection.eliterature.org/1/works/strasser_coverley_ii_in_the_white_darkness.html

Slipping Glimpse:

http://collection.eliterature.org/2/works/strickland_slippingglimpse.html

Η ιστοσελίδα των YHCHI: <http://www.yhchang.com/>

²⁴ Torres, *Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts*, 2005

4.4 Flash και Twitter Fiction, SMS και Twitter Poetry

Η σύντομη λογοτεχνική φόρμα προηγείται κατά πολύ της εμφάνισης της ψηφιακής τεχνολογίας, όπως εύκολα μπορούμε να αντιληφθούμε φέρνοντας στο μυαλό μας τους μύθους του Αισώπου ή τα Ιαπωνικά χαϊκού. Το γεγονός όμως ότι το διαδίκτυο (αλλά και το κινητό τηλέφωνο) μοιάζει να είναι προνομιακός χώρος για την ανάγνωση σύντομων αφηγήσεων και πολύ σύντομων ποιημάτων, τοποθετεί μια νέα γενιά αυτού του είδους των κειμένων στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας.

Στην κατηγορία του flash (εδώ η λέξη δεν σχετίζεται με το λογισμικό, αλλά τη συντομία) fiction ή micro-fiction ανήκουν οι σύντομες αφηγήσεις. Για την έντυπη λογοτεχνία τα κείμενα flash fiction συνήθως κυμαίνονται μεταξύ 300-1000 λέξεων, ενώ στο χώρο της ηλεκτρονικής ο αριθμός των λέξεων συχνά περιορίζεται μεταξύ 50-300.²⁵ Στο διαδίκτυο συναντάται πλειάδα τέτοιων κειμένων, δημοσιευμένων σε blog, forum, και ηλεκτρονικά περιοδικά. Μία επιλογή ιστότοπων που δημοσιεύουν flash ή micro-fiction, παρατίθεται στο τέλος του υποκεφαλαίου.

Το twitter είναι ένας πολύ δημοφιλής ιστότοπος κοινωνικής δικτύωσης. Ο χρήστης του twitter επικοινωνεί με άλλους χρήστες μέσω μηνυμάτων που δεν μπορούν να ξεπερνούν τους 140 χαρακτήρες, συμπεριλαμβανομένων των κενών. Ο περιορισμός αυτός λειτούργησε ως έναυσμα για πολλούς «λογοτέχνες» του διαδικτύου. Ο ενδιαφερόμενος αναγνώστης μπορεί με το κατάλληλο «hashtag», να αναζητήσει το είδος που προτιμά. Ψάχνοντας για #vss (very short stories) βρίσκει ιστορίες με λιγότερους από 140 χαρακτήρες. Με το #micropoetry ολιγόστιχα ποιήματα, και με το #haiku, χαϊκού. Ψάχνοντας για #sixwordstories, θα διαβάσει ιστορίες έξι λέξεων, φόρο τιμής στο περίφημο «μυθιστόρημα» έξι λέξεων του Έρνεστ Χέμινγουεϊ: «For sale: Baby shoes, never worn».²⁶

Η λογοτεχνική κοινότητα του twitter είναι μεγάλη, και κάποιιοι από τους συγγραφείς που την απαρτίζουν, εξαιρετικά δημοφιλείς. Ο William Brazil, έχει πάνω από 2.500 followers (άτομα που «ακολουθούν» τις δημοσιεύσεις του) στο λογαριασμό του @instantfiction. Ο Ben White (@midnightstories) 2.200· ο λογαριασμός του Sean Hill @VeryShortStory πάνω από 90.000. Η επιτυχία της λογοτεχνίας του twitter οδήγησε και στην «έκδοση» εξειδικευμένων λογοτεχνικών περιοδικών, όπως το «Nanoism, το «Seven by Twenty» και το «Cuento Magazine».

²⁵ Kotzin, *Flash Fiction: An Essay*, χ.χ.

²⁶ Gilead, *How few words can a short story have?*, 2008

Η sms poetry, έχει παρόμοιους περιορισμούς με τη λογοτεχνία του twitter. Στην περίπτωση αυτή οι ποιητές περιορίζουν το κείμενο τους στους 160 χαρακτήρες, ως όριο ενός sms μηνύματος. Το είδος αυτό εμφανίστηκε μαζί με τα κινητά τηλέφωνα, και με την πλήρη κυριαρχία της τεχνολογίας του διαδικτύου και μέσω των «έξυπνων» κινητών τηλεφώνων, φαίνεται πως δεν επιβίωσε ως τις μέρες μας. Το ενδιαφέρον στοιχείο αυτής της ποίησης είναι η χρήση συμβόλων και συντομογραφιών, που αποτελούν την «ιδιόλεκτο» των sms μηνυμάτων. Χαρακτηριστικά παραδείγματα αποτελούν τα ποιήματα που κέρδισαν το διαγωνισμό sms ποίησης της Βρετανικής εφημερίδας «Guardian» το 2001: (<http://books.guardian.co.uk/games/mobilepoems/0,9405,450649,00.html>)

και το 2002:

(<http://www.guardian.co.uk/technology/2002/dec/05/textpoetrycompetition2002.mobilephones>)

Ακολουθούν τα sms poems που κατέκτησαν το πρώτο βραβείο:

Hetty Hughes(2001)

txtin iz messin,
mi headn'me englis,
try2rite essays,
they all come out txtis.
gran not plsed w/letters shes getn,
swears i wrote better b4 comin2uni.
&she's african

Emma Passmore (2002)

I left my pictur on th ground wher u walk
so that somday if th sun was jst right
& th rain didnt wash me awa
u might c me out of th corner of yr i & pic me up

Όλα τα λογοτεχνικά κείμενα μικρής φόρμας που εξετάζουμε σε αυτό το υποκεφάλαιο, δεν εντάσσονται στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας λόγω της εξάρτησής τους από την ψηφιακή τεχνολογία σε ό,τι αφορά στη συγγραφή ή στην ανάγνωσή τους. Ο λόγος που χαρακτηρίζονται «ηλεκτρονικά» αφορά στη δημοφιλία τους εντός των «νέων μέσων», και κυρίως εντός του διαδικτύου. Ο ελάχιστος χρόνος που απαιτείται για την ανάγνωσή τους, ο οποίος προσιδιάζει στους ταχείς αναγνωστικούς ρυθμούς του διαδικτύου, είναι που κάνει τα κείμενα μικρής φόρμας «ηλεκτρονικά».

Είναι σίγουρο πως τα περισσότερα από τα κείμενα αυτά δεν είναι άξια ιδιαίτερης προσοχής, αλλά επίσης σίγουρο είναι πως η σύντομη φόρμα μοιάζει να είναι ο κυρίαρχος της λογοτεχνίας του διαδικτύου.

4.4.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

Ιστοσελίδες, blog, forum και περιοδικά που δημοσιεύουν flash και microfiction.

<http://www.springgunpress.com/>

<http://www.absurdist.cc/>

<http://microfiction.rumble.sy2.com/forms.html>

<http://www.storysthrough.com/fiction/>

<http://flashfictionforums.com/index.php?PHPSESSID=0e6b6bc046285eacfbclfc3aa3f43054&>

<http://micro-fiction.blogspot.com/>

<http://brokenpenwriter.wordpress.com/category/flash-micro-fiction/>

Ιστοσελίδες χρηστών-λογοτεχνών του twitter και «περιοδικών» της λογοτεχνίας του twitter.

<http://twitter.com/#!/InstantFiction>

<http://twitter.com/#!/midnightstories>

<http://twitter.com/#!/VeryShortStory>

<http://twitter.com/#!/7x20>

<http://twitter.com/#!/CuentoMag>

<http://twitter.com/#!/nanoism>

Η Ιστοσελίδα του «Guardian», όπου δημοσιεύονται οι νικητές των διαγωνισμών sms poetry του 2001 και του 2002.

<http://books.guardian.co.uk/games/mobilepoems/0,9405,450649,00.html>

<http://www.guardian.co.uk/technology/2002/dec/05/textpoetrycompetition2002.mobilephones>

4.5 Γεννήτριες Κειμένου

Στην περίπτωση των γεννητριών κειμένου ερχόμαστε αντιμέτωποι με το πλέον αυτοματοποιημένο είδος ηλεκτρονικής λογοτεχνίας. Στις γεννήτριες κειμένου ο συγγραφέας-δημιουργός φαίνεται να απουσιάζει και τη θέση του παίρνει ο ίδιος ο υπολογιστής, συχνά με τη βοήθεια του χρήστη-αναγνώστη. Γεννήτριες κειμένου συναντάμε και ως τμήμα ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κειμένων που ανήκουν στα είδη που προαναφέραμε (για παράδειγμα στο *façade*). Εδώ μας απασχολούν οι περιπτώσεις όπου η λογοτεχνική κατασκευή αποτελεί γεννήτρια κειμένου στο σύνολό της.

Υπάρχουν διάφορες παραλλαγές στις οποίες το είδος αυτό εμφανίζεται. Σε κάποιες περιπτώσεις το κείμενο «παράγεται» αυτόματα και εξολοκλήρου από τον υπολογιστή, όπως στην περίπτωση του *ppg265* (2008) του Nick Montfort. Σε άλλες το κείμενο προϋπάρχει στη βάση δεδομένων του υπολογιστή και αναπαράγεται με «τυχαία» σειρά -παράγοντας όμως «νοηματικό» αποτέλεσμα- όπως στα: *Storyland* (2002) της Nanette Wylde και το *This is how you will die* (2005) του Jason Nelson. Στα *The Electronic Muse*, *Sundays in the park*, και *Headline News* (2007) της Millie Niss, ο αναγνώστης καλείται να παρέμβει και να «συγγράψει» το κείμενο με τη βοήθεια του υπολογιστή.

Οι «μηχανικές» γεννήτριες κειμένου κατάγονται και αυτές από προγενέστερους λογοτεχνικούς πειραματισμούς. Στο *Stir Fry Texts* (1999) των Jim Andrews, Brian Lennon και Pauline Masurel, οι δημιουργοί μιμούνται την εμπνευσμένη από το κολάζ τεχνική «Cut-up» του William Burroughs, σύμφωνα με την οποία το λογοτεχνικό κείμενο τεμαχίζεται σε «κομμάτια» και επανασυντιθεται με τυχαίο τρόπο.²⁷ Στο κίνημα των Ουλίρο θα βρούμε το *Εκατό χιλιάδες εκατομμύρια ποιήματα* του Ραιημόντ Κενώ, όπου τα δέκα σονέτα δεκατεσσάρων στίχων που το αποτελούν είναι τυπωμένα με τέτοιο τρόπο, ώστε ο αναγνώστης μπορεί μετακινώντας τις τεμαχισμένες σελίδες να σχηματίσει διαφορετικά κείμενα.²⁸ Γεννήτρια κειμένου θυμίζει και η πρόταση του Tristan Tzara, ηγέτη του ντανταϊστικού κινήματος, για τη συγγραφή ενός ποιήματος. Ο επίδοξος ποιητής καλείται να τεμαχίσει σε λέξεις ένα

²⁷ Andrews, *Stir Frys and Cut Ups*, χ.χ.

²⁸ Ryan, *Narrative as Virtual Reality Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, 2001, σ. 184-85

άρθρο εφημερίδας, να ανακατέψει τα αποκόμματα μέσα σε μία σακούλα, να επιλέξει με τυχαία σειρά, και να αντιγράψει επιμελώς το αποτέλεσμα.²⁹

Οι γεννήτριες κειμένου είναι απίθανο να προσελκύσουν μεγάλη μερίδα αναγνωστικού κοινού. Η κατασκευή τους είναι συνήθως αποτέλεσμα διάθεσης πειραματισμού με τη γλώσσα, το κείμενο, και την πληροφορική τεχνολογία. Όντας το πλέον πειραματικό είδος της ούτως ή άλλως πειραματικής ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, οι γεννήτριες κειμένου θα απασχολήσουν σοβαρά τον μελλοντικό ερευνητή της.

4.5.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

ppg256: http://collection.eliterature.org/2/works/montfort_ppg256.html

Storyland: http://collection.eliterature.org/1/works/wylde_storyland/storyland2.swf

This is how you will die:

http://collection.eliterature.org/2/works/nelson_this_is_how/slotdeath.html

The Electronic muse:

http://collection.eliterature.org/1/works/niss_oulipoems/muse.html

Sundays in the Park:

http://collection.eliterature.org/1/works/niss_oulipoems/sundays.html

Headline News:

http://collection.eliterature.org/1/works/niss_oulipoems/headline.html

Stir Fry Texts:

http://collection.eliterature.org/1/works/andrews_stir_fry_texts/index.html

²⁹ Tzara, *How to Make a Dadaist Poem*, 1920

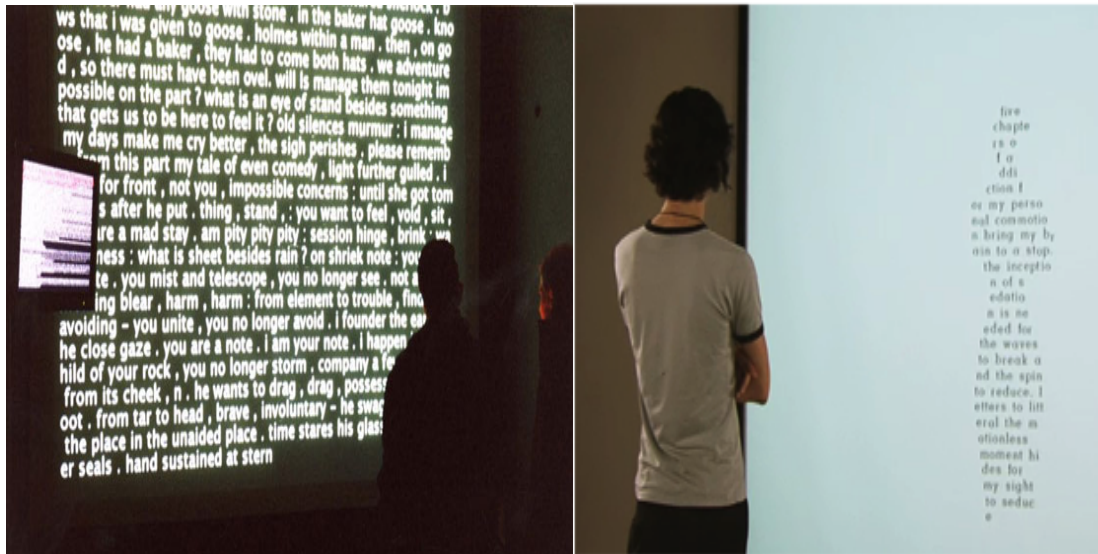
4.6 Υβριδικές Μορφές

Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται έργα τέχνης που συνδυάζουν την ηλεκτρονική λογοτεχνία με άλλες μορφές τέχνης· συνήθως τη βιντεοτέχνη (video art), την computer art, την performance και την εικαστική εγκατάσταση (installation). Οι κατασκευές αυτού του είδους βρίσκονται στα όρια της περιοχής της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και έχουν κάνει τη δυναμική εμφάνισή τους κυρίως την τελευταία δεκαετία. Ο φυσικός χώρος παρουσίασης των έργων αυτών είναι οι αίθουσες τέχνης, τα μουσεία μοντέρνας τέχνης, και τα φεστιβάλ της τέχνης των «νέων μέσων». Για να γίνει κατανοητή η μορφή και το περιεχόμενο της κατηγορίας αυτής, παρατίθενται κάποιες ενδεικτικές περιπτώσεις.

Το *Screen* (2003) των Noah Wardip-Fruin, Josh Carroll, Robert Coover, Shawn Greenlee, Andrew McClain και Benjamin “Sascha” Shine, δημιουργεί έναν τρισδιάστατο, διαδραστικό, κειμενικό «χώρο». Το «Screen» κατασκευάστηκε με το πρωτοποριακό «Cave», του Brown University, το οποίο συνδυάζει ηλεκτρονικούς υπολογιστές, βίντεο-προτζέκτορες, και ηχεία.³⁰ Στο *Poetry Machine* (2002), του David Link, ο θεατής εισέρχεται σε ένα σκοτεινό δωμάτιο όπου προβάλλεται και εκφωνείται το κείμενο που παράγει μία εξελιγμένη γεννήτρια κειμένου, και μπορεί να παρέμβει σε αυτό. Στο *Still Standing* (2005), των Bruno Nadeau και Jason Lewis, το κείμενο που προβάλλεται στην οθόνη της εγκατάστασης αντιδρά στις κινήσεις και τη θέση του σώματος του θεατή. Το *Plaintext Performance* (2006), του Bjorn Maghildoen, συνδυάζει τη γραφή μέσω πληκτρολογίου, την αλγοριθμική γραφή, και την οπτικοποίηση λειτουργιών του υπολογιστή μέσω χαρακτήρων ASCII, σε ζωντανό χρόνο. Στην κατηγορία των υβριδικών μορφών μπορούμε να εντάξουμε και τις performance όπου η ανάγνωση ποιημάτων συνοδεύεται από οπτικοακουστικό υλικό.

³⁰ Beard, *Writing's on the Wall in 3-D Cave*, 2003

(Εικόνες 13-14: *Poetry Machine, Still Standing*)



Σε αντίθεση με τα περισσότερα είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνίας που προαναφέρθηκαν, στην κατηγορία των υβριδικών μορφών η ποσότητα των έργων είναι σχετικά μικρή και η καλλιτεχνική τους αξία τουλάχιστον επαρκής. Η εξέλιξη των μορφών αυτών σίγουρα θα μας προσφέρει αξιόλογα καλλιτεχνικά αποτελέσματα και στο μέλλον, αλλά το πιθανότερο είναι πως αυτά θα απευθύνονται κυρίως στο κοινό των εικαστικών τεχνών και όχι σε αυτό της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας.

4.6.1 Προτεινόμενοι Σύνδεσμοι

Screen: http://collection.eliterature.org/2/works/wardripfruin_screen/screen/video/screen-SGI.mov

Poetry machine:

<http://www.youtube.com/watch?v=u2muCBXw-Z8>

Still Standing:

http://collection.eliterature.org/2/works/nadeau_still_standing/ss_960x540.mov

Plaintext Performance:

http://collection.eliterature.org/2/works/magnhildoen_plaintextperformance.html

Βίντεο από ποιητικές, ψηφιακές performance:

<http://vimeo.com/3080685>

<http://www.youtube.com/watch?v=UzajULFyUgQ>

5. Συμπεράσματα

Με την παράθεση των εναλλακτικών μορφών με τις οποίες η ηλεκτρονική λογοτεχνία εμφανίζεται, αποπειράθηκε η καταγραφή της εξέλιξής της στην πορεία της σύντομης ιστορίας της, η διερεύνηση των τάσεων της και των μεταξύ τους διαφορών, και η συσχέτισή της με προϋπάρχουσες πειραματικές μορφές της έντυπης λογοτεχνίας. Με βάση την παράθεση αυτή μπορούν να εξαχθούν συμπεράσματα σχετικά με τη φύση και τα χαρακτηριστικά της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας στο σύνολό της, τα θετικά και τα αρνητικά της εντός των νέων μέσων διάθεσής της, και την πιθανή μελλοντική πορεία της.

5.1 Ηλεκτρονική Λογοτεχνία, Πειραματική Πογοτεχνία και Δάνεια από Άλλες Τέχνες

Όπως είδαμε, οι σχέσεις της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας με την έντυπη, και συγκεκριμένα με την πειραματική λογοτεχνία, είναι πολύ στενές. Πολλά είδη της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας σε μεγάλο βαθμό βελτιώνουν και επεκτείνουν προϋπάρχουσες λογοτεχνικές πειραματικές απόπειρες. Αυτή η στενή σχέση της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας με τον πειραματισμό, θα μπορούσε να εξηγήσει και την περιορισμένη «δημοφιλία» της. Οι πειραματικές μορφές (κάθε) τέχνης προσελκύουν συνήθως μόνο ένα περιθωριακό, εξειδικευμένο κοινό. Από την άλλη πλευρά όμως, η συνάφεια της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας με την τεχνολογία των νέων μέσων, θα μπορούσε να βοηθήσει στο να γίνουν πιο προσιτοί οι πειραματισμοί της τέχνης του λόγου. Αυτό θα εξαρτηθεί σε μεγάλο βαθμό από το αν ο ηλεκτρονικό αναγνώστης του μέλλοντος (e-book reader), που αναπόφευκτα κάποια στιγμή θα κυριαρχήσει, θα μπορεί να αναπαράξει τέτοιου είδους κείμενα. Άλλωστε πολύ συχνά οι πειραματισμοί του παρελθόντος, αποτελούν τον κανόνα του μέλλοντος.

Η ηλεκτρονική λογοτεχνία συνομιλεί όμως και με άλλες τέχνες. Πολύ συχνά το ηλεκτρονικό λογοτεχνικό έργο συναποτελείται από εικόνα, κείμενο και ήχο. Στα έργα που παραθέσαμε κατά την παρουσίαση των ειδών της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας η συνομιλία αυτή αποδεικνύεται εξαιρετικά δημιουργική. Στο πλήθος όμως των κατασκευών που συναντά κάποιος κατά την πλοήγηση του στο διαδίκτυο, παρατηρείται μία υπερβολική χρήση κυρίως της εικόνας, αλλά και του ήχου, που

εκτός του ότι υποβαθμίζει το κείμενο, παράγει και ένα πολύ αδύναμο συνολικά, αισθητικό αποτέλεσμα. Το φαινόμενο αυτό θα μπορούσε και να αποτελεί την παιδική ασθένεια της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και των ασχολούμενων με αυτή. Πολλοί παρασύρονται από τη δύναμη της εικόνας, την ατμόσφαιρα που «εύκολα» δημιουργεί η μουσική, και τις εντυπωσιακές δυνατότητες του σύγχρονου ηλεκτρονικού υπολογιστή. Με αυτήν την έννοια, η τάση αυτή πιθανότατα θα εξασθενήσει.

Η λογοτεχνία των νέων μέσω των μέσων καλείται κατά την ενηλικίωσή της να καταφέρει να διατηρήσει τη λογοτεχνική ταυτότητά της ενσωματώνοντας ταυτόχρονα στοιχεία που κατάγονται από άλλες τέχνες και εκμεταλλευόμενη με τον πλέον δημιουργικό τρόπο τις δυνατότητες της τεχνολογίας στην οποία οφείλει την ύπαρξή της. Σε αυτόν το στόχο θα μπορούσε να συνεισφέρει η νέα γενιά, τεχνολογικά εγγράμματων λογοτεχνών, που πιθανότατα θα προσεγγίσει την ηλεκτρονική λογοτεχνία με δημιουργικό ενδιαφέρον.

5.2 Τεχνολογία και Διαδίκτυο, Αρνητικές Όψεις

Η πληροφορική τεχνολογία αποτελεί το υλικό με το οποίο η ηλεκτρονική λογοτεχνία αποκτά υπόσταση, και το διαδίκτυο είναι το συχνότερο μέσο μέσω του οποίου αυτή εκτίθεται. Η εξάρτηση όμως της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας από την ψηφιακή τεχνολογία, έχει και αρνητικές πλευρές.

Οι ταχύτατες εξελίξεις στην τεχνολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών πολλές φορές καθιστούν «μη-αναγνώσιμο» ένα ηλεκτρονικό λογοτεχνικό έργο. Αυτό συνήθως συμβαίνει γιατί το λογισμικό με το οποίο δημιουργήθηκε σταματά να εξελίσσεται, με αποτέλεσμα το έργο να μην «διαβάζεται» από έναν σύγχρονο ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το πρόβλημα αυτό ξεπερνιέται ορισμένες φορές χάρη στην προσπάθεια του ίδιου του δημιουργού ή κάποιου ερευνητή, αλλά δεν είναι ακόμη ορατή η οριστική λύση του.

Σε ότι αφορά το διαδίκτυο, τα προβλήματα που προκύπτουν δεν είναι τεχνικού χαρακτήρα. Το διαδίκτυο –αλλά και τα νέα μέσα γενικότερα– έχει δημιουργήσει νέες αναγνωστικές συνήθειες. Ο χρήστης του διαδικτύου είναι βιαστικός, έχει συνηθίσει τα επιφανειακά, πληροφοριακού χαρακτήρα κείμενα, και «μετακινείται» μεταξύ διαφορετικών ιστοσελίδων πολύ γρήγορα. Ακόμα και η γραφή εντός του διαδικτύου μοιάζει να διαφοροποιείται. Σύμφωνα με την έρευνα του John

Rigores η γλώσσα των μηνυμάτων ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και των blogs έχει χαρακτηριστικά ενδιάμεσα αυτής του γραπτού κειμένου, και του προφορικού λόγου.³¹

Τα περισσότερα κείμενα ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, και ιδιαίτερα η υπερκειμενική λογοτεχνία, απαιτούν την προσοχή και το χρόνο του αναγνώστη. Η γλώσσα μάλιστα που χρησιμοποιούν είναι συχνά αμφίσημη και τα αφηγηματικά επίπεδα πολλαπλά. Για να καταφέρει η ηλεκτρονική λογοτεχνία να επιβιώσει σε αυτό το παράδοξα εχθρικό περιβάλλον, θα πρέπει να κατοχυρώσει τον εαυτό της ως καλλιτεχνικό είδος που απαιτεί την προσοχή· όπως ένα «καλό» λογοτεχνικό βιβλίο. Διαφορετικά, θα αναγκασθεί να προσαρμοστεί, υποβιβασόμενη σε μία ακόμη εκδοχή καλλιτεχνικού υποπροϊόντος.

5.3 Το μέλλον της Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας

Είναι πολύ δύσκολο να προβλέψει κάποιος την πορεία της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας του μέλλοντος, η οποία σε μεγάλο βαθμό εξαρτάται και από τις εξελίξεις της τεχνολογίας, αλλά και της «έντυπης» λογοτεχνίας. Με βάση τα σημερινά δεδομένα μπορούμε να αρκεστούμε στην διαπίστωση της ύπαρξης δύο διαφορετικών, και αντίρροπων, τάσεων.

Από τη μία πλευρά έχουμε τα πιο «πειραματικά» κείμενα, που εκμεταλλεύονται την τεχνολογία με πρόθεση να εξελίξουν την ίδια την υπόσταση του λογοτεχνικού κειμένου με κύριο άξονα τη μη-γραμμικότητα. Παραδείγματα αυτού του είδους βρίσκουμε στο υπερκείμενο, αλλά και σε κάποιες γεννήτριες κειμένου.

Αντίθετα, στην περίπτωση της μικρής φόρμας συναντάμε κείμενα που θα μπορούσαν να υπάρχουν και εκτός των νέων μέσων, και τα οποία κυρίως λόγω του σύντομου χρόνου που απαιτείται για την ανάγνωση τους, καταφέρνουν να απευθύνονται σε ένα διευρυμένο «ηλεκτρονικό» αναγνωστικό κοινό.

Λογικά, οι δύο τάσεις θα συνεχίσουν να αναπτύσσονται αυτόνομα η μία από την άλλη, απευθυνόμενες σε διαφορετικών προτιμήσεων κοινό. Οι *μικρο-ιστορίες*, που αποτελούν το δημιουργικό μέρος αυτής της εργασίας, αποτελούν –ανάμεσα στα άλλα- και μία μικρή απόπειρα συγκερασμού των δύο αυτών τάσεων.

³¹ Rigores, *Cyberculture and New Media*, 2008, 23-42

Β΄ Μέρος

στη Millie Niss

6. Εισαγωγή

Το δεύτερο μέρος της εργασίας ασχολείται με τη διαδικασία κατασκευής του ηλεκτρονικού-λογοτεχνικού κειμένου *μικρο-ιστορίες*.

Στο έβδομο κεφάλαιο παρουσιάζεται η ιδέα και αναλύεται το πλαίσιο δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών*.

Στο όγδοο κεφάλαιο καταγράφεται η προπαρασκευή και οι απαραίτητες τεχνικές δοκιμές.

Στο ένατο και το δέκατο κεφάλαιο γίνεται παράθεση του πρωτογενούς υλικού και ανάλυση των κριτηρίων με βάση τα οποία αυτό δημιουργήθηκε ή συλλέχθηκε.

Το ενδέκατο κεφάλαιο αφορά στο τεχνικό μέρος της δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών*.

Στο δωδέκατο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο έλεγχος της επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί στο πλαίσιο δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών* και το δέκατο τρίτο ασχολείται με τον τρόπο διάθεσής τους.

Στο τελευταίο κεφάλαιο γίνεται μία προσπάθεια αποτίμησης της εμπειρίας που αποκομίστηκε από τη συνολική διαδικασία ανάπτυξης των *μικρο-ιστοριών* και η περιγραφή μελλοντικών στόχων που προέκυψαν από αυτή.

7. Η Ιδέα και το Πλαίσιο Δημιουργίας

7.1 Η Ιδέα

Η δημιουργία των *μικρο-ιστοριών* σε μεγάλο βαθμό οφείλεται στο *Morningdide Vector Space* (2007) της Millie Niss (βρίσκεται στην ηλεκτρονική διεύθυνση: http://collection.eliterature.org/1/works/niss__ouliipoems/vector.html) το οποίο εκμεταλλεύεται με εξαιρετικά ενδιαφέροντα τρόπο τις διαδραστικές δυνατότητες του λογισμικού Flash και παρουσιάζει 25 παραλλαγές μίας απλής ιστορίας που αναπτύσσονται εντός δύο υφολογικών αξόνων: απλό-επιτηδευμένο και κοινωνιολογικό-μελοδραματικό.

Επίσης, η παρατήρηση των κειμένων της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, έκανε ορατή τη διάκριση δύο βασικών κατευθύνσεων: Από τη μία πλευρά τα διαδραστικά κείμενα που αναπτύσσονται σε σύνθετες δομές, με πιο χαρακτηριστική περίπτωση αυτή του υπερκειμένου· από την άλλη τα κείμενα της σύντομης φόρμας, που φαίνεται να αποκτούν όλο και περισσότερους αναγνώστες στο χώρο του διαδικτύου.

Με βάση την παρατήρηση αυτή και ερέθισμα το *Morningside Vector Space*, γεννήθηκε η ιδέα των *μικρο-ιστοριών*. Η ιδέα αυτή εμπλουτίστηκε, οργανώθηκε και αναπτύχθηκε στηριζόμενη σε ένα πλαίσιο κατευθύνσεων και περιορισμών που παρουσιάζονται στη συνέχεια.

7.2 Το Πλαίσιο Δημιουργίας

Οι *μικρο-ιστορίες* είναι ένα ηλεκτρονικό λογοτεχνικό κείμενο που:

α) χρησιμοποιεί και εμπεριέχει διαφορετικά είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνίας (υπερκείμενο, flash-fiction, twitter-fiction).

Η συνολική δομή των *μικρο-ιστοριών* μιμείται την εξωτερική δομή του υπερκειμένου, αλλά τα κείμενα από τα οποία αποτελείται ανήκουν στο είδος του flash και του twitter fiction. Κατά συνέπεια αποτελεί ένα σύνολο, του οποίου όμως τα μέρη οφείλουν να έχουν μία αυτονομία, να μπορούν να «διαβαστούν» και μόνα τους.

β) υπακούει σε μαθηματικούς περιορισμούς κατά τη συγγραφή και ανάπτυξή του με δύο έννοιες:

β1) ποσοτικούς περιορισμούς σε ότι αφορά τον αριθμό των λέξεων ή των χαρακτήρων από τους οποίους αποτελούνται (ώστε τα κείμενα να εντάσσονται στα είδη των flash και twitter fiction).

β2) τα κείμενα κινούνται μέσα στο πλαίσιο που χωροθετούν δύο ειδολογικοί άξονες: Ρομάντζο³²-Θρίλερ και Φαντασία-Ρεαλισμός. Ο στόχος είναι να καλύψουν (όσο είναι δυνατό) το εύρος των αφηγηματικών παραλλαγών των ειδών αυτών.

Η επιλογή των σύντομων και «αυτόνομων» αφηγηματικών κειμένων (flash και twitter fiction) οφείλεται στο ότι μοιάζουν να είναι τα πλέον δημοφιλή είδη ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, παρά την μη διαφοροποίησή τους από τη «κλασική», έντυπη μορφή της.

Οι συγκεκριμένοι ειδολογικοί άξονες επιλέγονται επίσης με κριτήριο τη «δημοφιλία» τους, και την κυριαρχία τους στο χώρο της βιομηχανίας της μαζικής κουλτούρας· πιο συγκεκριμένα στη λαϊκή λογοτεχνία και τον εμπορικό κινηματογράφο.

γ) Στοχεύει στο να σχολιάσει την ίδια την αφήγηση (λογοτεχνική και μη) εντάσσοντας μέσα στα κείμενα αφηγηματικά και λεκτικά κλισέ, ευρύτατα διαδεδομένα στα υπό «εξέταση» λαϊκά αφηγηματικά είδη.

Με αυτήν την έννοια, το λογοτεχνικό κείμενο δεν παράγεται ως αποτέλεσμα της ελεύθερης «βούλησης» και «δημιουργικότητας» του συγγραφέα-υποκειμένου, ούτε ως αντανάκλαση της κοινωνικής πραγματικότητας όπως αυτή διαμεσολαβείται από αυτόν. Το κείμενο παράγεται με βάση τα ίδια αυτά κείμενα απέναντι στα οποία τοποθετείται κριτικά. Ο συγγραφέας προσπαθεί συνειδητά να δομήσει το κείμενό του με τα «υλικά» τους.

δ) Απευθύνεται σε όσους είναι στοιχειωδώς εξοικειωμένοι με τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών, την πλοήγηση στο διαδίκτυο, αλλά και τη λογοτεχνία. Η ανάγνωση των *μικρο-ιστοριών* θα μπορούσε να γίνει μέσω διαδικτύου, αλλά και στον προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή, ως αποθηκευμένο αρχείο.

³² Εντός των *μικρο-ιστοριών* επιλέχθηκε η γραφή της λέξης με τσ (ρομάντζο), ως αναφορά στο περιοδικό ποικίλης ύλης των δεκαετιών 60-80.

8. Προπαρασκευή και Ανάπτυξη

8.1 Δομή και Πλοήγηση

Στην πρώτη φάση ανάπτυξης των *μικρο-ιστοριών*, απαραίτητη ήταν η σχεδίαση της δόμησης των σελίδων-κειμένων που αποτελούν τις *μικρο-ιστορίες*, και η οργάνωση της πλοήγησης του αναγνώστη στις σελίδες αυτές.

Σε ό,τι αφορά τη δομή και την πλοήγηση, οι *μικρο-ιστορίες* χρησιμοποιούν την ιεραρχική δομή (hierarchical/branching structure)³³, μιμούμενες τη δομή του ηλεκτρονικού λογοτεχνικού είδους του «υπερκειμένου» στην πιο απλή εκδοχή του, αυτή που σε κάποιο βαθμό θυμίζει το τυπωμένο βιβλίο.

Ο στόχος δεν είναι η δημιουργία ενός σύνθετου ηλεκτρονικού λογοτεχνικού έργου όπου κάθε σύνδεσμος παραπέμπει σε νέους συνδέσμους, όπως συμβαίνει σε σημαντικά, χαώδη στην ανάπτυξή τους, υπερκειμενικά λογοτεχνικά έργα. Το ζητούμενο είναι ένα λιτό κείμενο, το οποίο προσαρμόζεται στις σύγχρονες συνήθειες του «βιαστικού» αναγνώστη του διαδικτύου, και το οποίο ταυτόχρονα αποπειράται να διασκεδάσει, αλλά και να σταθεί κριτικά απέναντι σε αυτές ακριβώς τις αναγνωστικές συνήθειες.

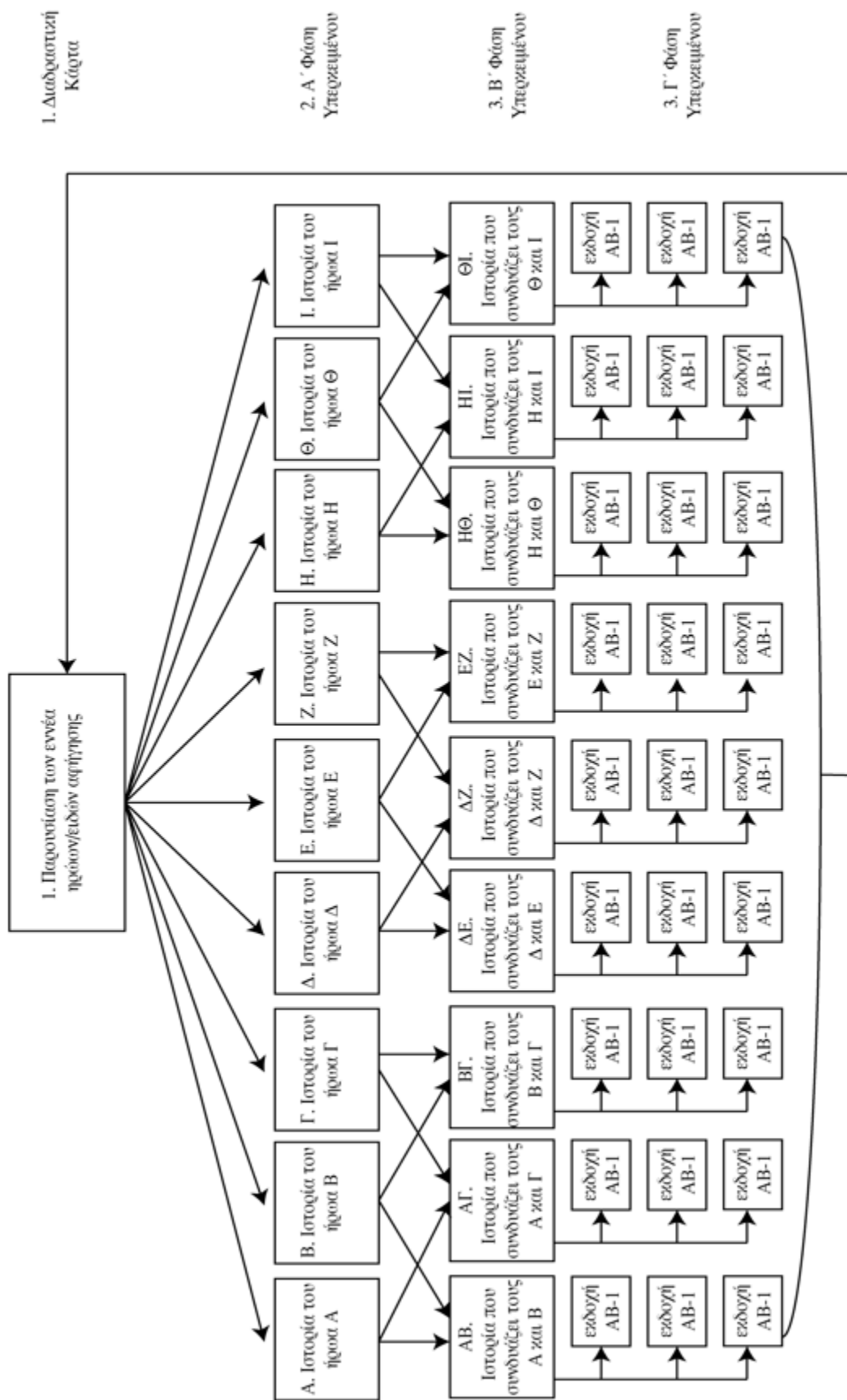
Κάθε σελίδα των *μικρο-ιστοριών* λειτουργεί ως κόμβος, εμπεριέχοντας 2,3 ή 9 υπερδεσμούς (συνήθως λεκτικούς ή φραστικούς) που οδηγούν σε μία άλλη σελίδα, ή σε νέα διαμόρφωση της ίδιας σελίδας. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργείται ένα ψευδο-διαδραστικό περιβάλλον. Διαδραστικό με την έννοια ότι ο αναγνώστης είναι αυτός που καλείται να επιλέξει την αφηγηματική του πορεία εντός των *μικρο-ιστοριών*: ψευδο-διαδραστικό γιατί οι επιλογές αυτές δεν είναι άπειρες, όντας ήδη προκαθορισμένες από τον συγγραφέα. Αυτή η ψευδο-διαδραστικότητα μάλιστα οφείλει να μην είναι κεκαλυμμένη, αλλά εμφανής στον αναγνώστη.

Λαμβάνοντας υπόψιν τους παραπάνω στόχους και το πλαίσιο δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών*, δημιουργήθηκε το σχεδιάγραμμα με βάση το οποίο θα αναπτυσσόταν το συνολικό κείμενο και που δίχως αυτό θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολη η περαιτέρω ανάπτυξή τους (Εικόνα 15).

³³ Garrand, *Writing for multimedia and the Web: a practical guide to content development for interactive media*, 2006, σ. 111-112

Μέσω της απεικόνισης της δομής των *μικρο-ιστοριών* αποσαφηνίστηκαν και οι σχέσεις μεταξύ των κειμένων και το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα αναπτυσσόταν η αφήγηση. Τα κείμενα παράχθηκαν αυστηρά πάνω στη βάση του σχεδιαγράμματος και με στόχο να το εξυπηρετήσουν.

Δομή (μικτή) των “μικροϊστοριών”



Εικόνα 15

8.2 Storyboard

Μετά τη σχεδίαση και την απεικόνιση της δομής των *μικρο-ιστοριών*, όπου αποσαφηνίστηκε η διάταξη των κειμένων στον ηλεκτρονικό «χώρο», ακολούθησε η σχεδίαση της οπτικής μορφής της κάθε μίας από τις σελίδες που τις απαρτίζουν και του τρόπου με τον οποίο οι σελίδες αυτές θα πρέπει να συνδέονται μεταξύ τους. Για την εξυπηρέτηση των σκοπών αυτών δημιουργήθηκε το storyboard των *μικρο-ιστοριών* (Εικόνες 16-19).

Το storyboard (πινάκιο εξιστόρησης) είναι μία ακολουθία εικόνων, σχεδίων ή φωτογραφιών, που με τη διαδοχή τους προ-αναπαριστούν ένα σενάριο κινηματογραφικής ταινίας ή παρουσιάζουν τη διαδραστική σχέση μεταξύ του χρήστη μιας πολυμεσικής εφαρμογής και της εφαρμογής αυτής.³⁴ Η τεχνική του storyboarding «εφευρέθηκε» από τους καρτούνιστες της εταιρείας του Walt Disney το 1928, ως μέρος της προετοιμασίας των ταινιών κινουμένων σχεδίου του γνωστού κινηματογραφικού στούντιο.³⁵ Εν συνεχεία χρησιμοποιήθηκε ευρέως στο χώρο του κινηματογράφου, ενώ στις μέρες μας αποτελεί μέρος και της προεργασίας για την κατασκευή ιστοσελίδων και πολυμεσικών εφαρμογών.

Κατά τη σχεδίαση του οπτικού τμήματος των *μικρο-ιστοριών* λήφθηκαν υπόψιν δύο κύριοι στόχοι:

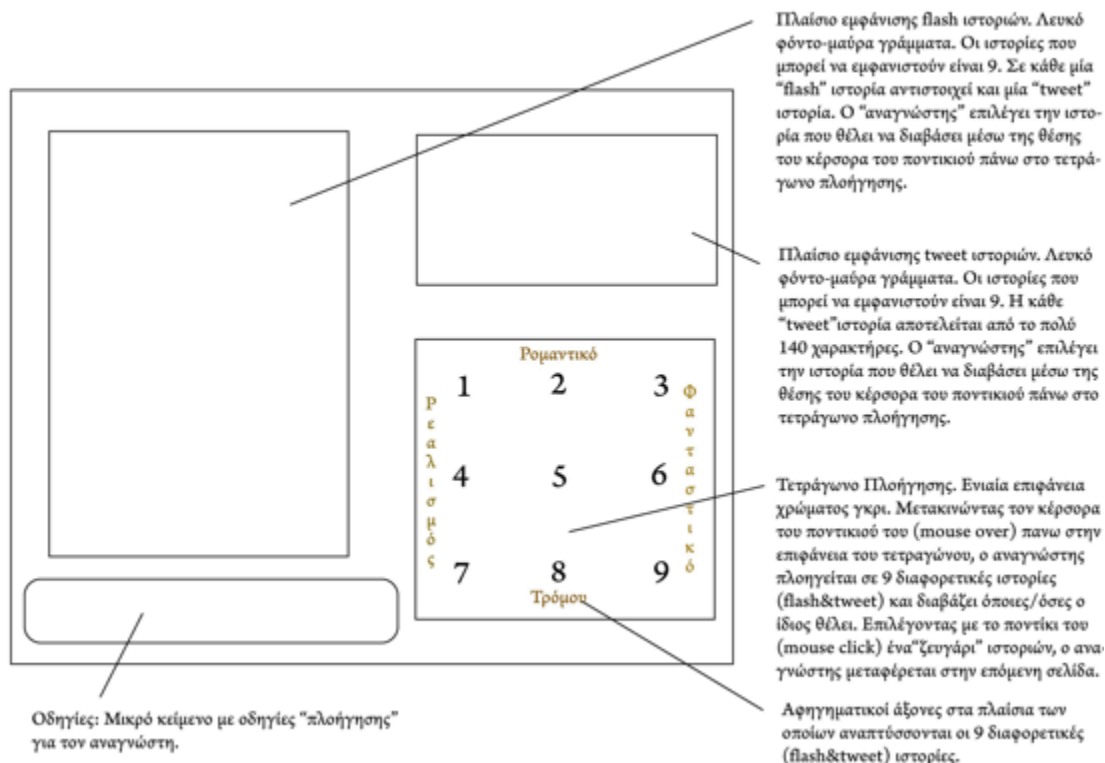
α) Το λογοτεχνικό κείμενο να έχει τον πρώτο λόγο, να δεσπόζει στην διαμόρφωση της σελίδας. Οι εικόνες που εμφανίζονται παίζουν συμπληρωματικό, ενισχυτικό ή σχολιαστικό ρόλο και σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να κυριαρχούν επί των κειμένων.

β) Η πλοήγηση του αναγνώστη στις διαφορετικές σελίδες των *μικρο-ιστοριών* πρέπει να γίνεται με πολύ απλό τρόπο και οι σύνδεσμοι να είναι ευκρινείς, έτσι ώστε ο αναγνώστης να μπορεί εύκολα να εστιάσει στο «λογοτεχνικό» περιεχόμενο.

³⁴ Curtis και Vertenley, *Storyboards and Sketch Prototypes for Rapid Interface Visualization*, , 1990, 16-18

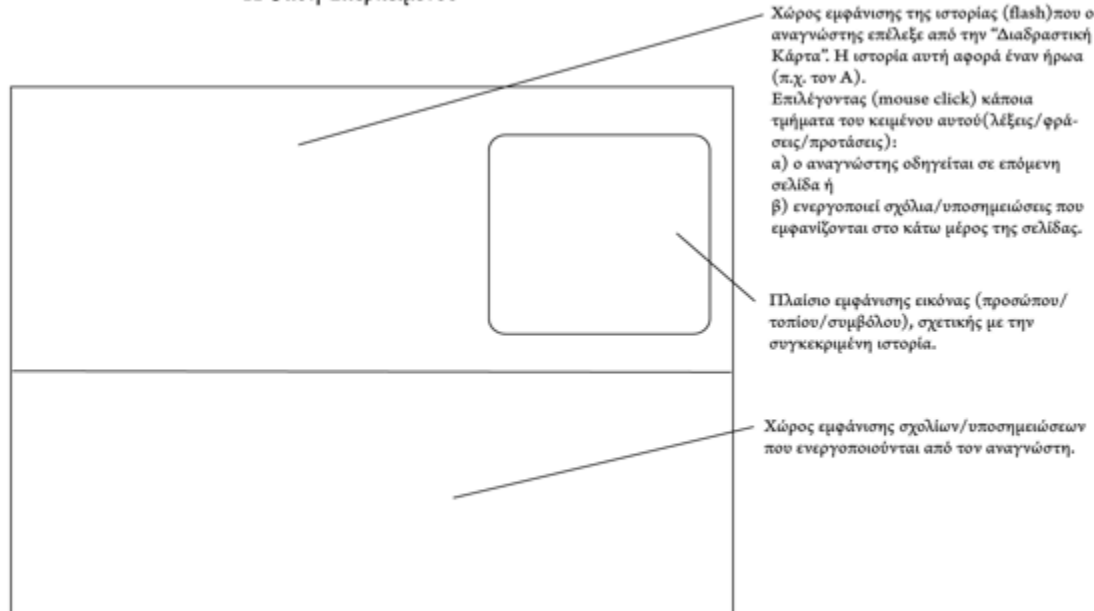
³⁵ Hoshino και Hoshino, *Intelligent Storyboard for prototyping Animation*, 2001

1. Διαδραστική Κάρτα (flash&tweet stories)



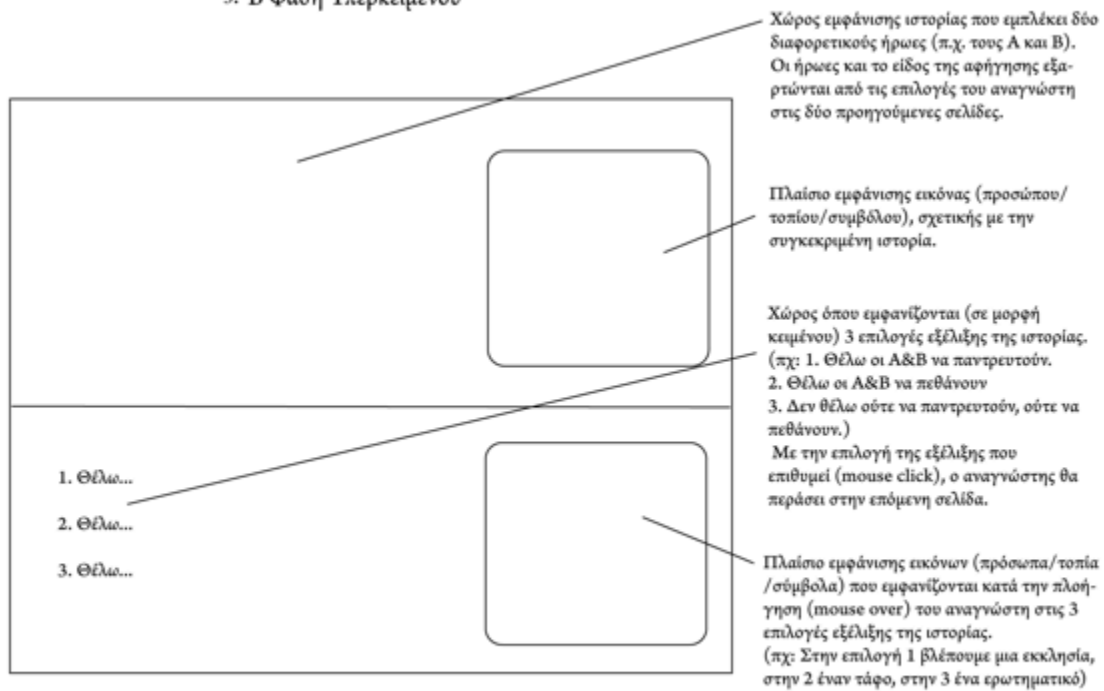
Εικόνα 16

2. Ά Φάση Υπερκειμένου



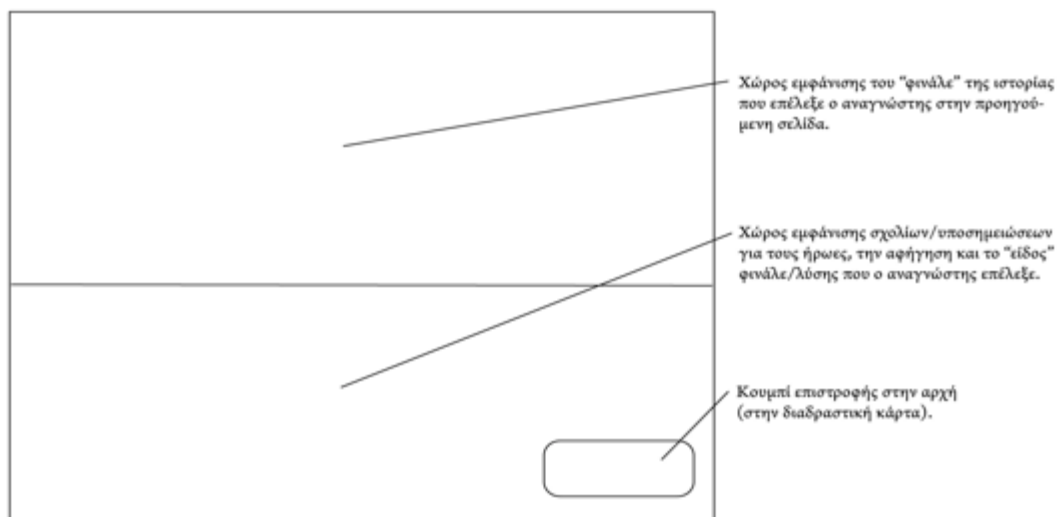
Εικόνα 17

3. Β Φάση Υπερκειμένου



Εικόνα 18

4. Γ Φάση Υπερκειμένου



Εικόνα 19

8.3 Το Πρωτότυπο

Αφού καθορίστηκε η δομή και οι σχέσεις μεταξύ των κειμένων και σχεδιάστηκε η οπτική μορφή των σελίδων που αποτελούν τις *μικρο-ιστορίες*, ακολούθησε η δημιουργία του πρωτότυπου, δηλαδή η δημιουργία ενός πολύ απλού δείγματος των *μικρο-ιστοριών*.

Το «πρωτότυπο» (Prototype) είναι ένα πρώτο δείγμα, ένα μοντέλο, που προσομοιάζει τις βασικές λειτουργίες μίας κατασκευής. Δεν οφείλει να έχει το περιεχόμενο του τελικού προϊόντος, αλλά να αναπαριστά τα δομικά του χαρακτηριστικά ώστε να ελεγχθούν οι λειτουργίες και η χρηστικότητα του.³⁶

Με την κατασκευή του πρωτότυπου και την δοκιμή του, βελτιώθηκε και οριστικοποιήθηκε ο τρόπος διασύνδεσης των διαφορετικών σελίδων που απαρτίζουν τις *μικρο-ιστορίες*. Επίσης, επιλέχθηκαν τα εργαλεία (λογισμικό) μέσω των οποίων κατασκευάστηκε το τελικό αποτέλεσμα. Τέλος, έγινε μία πρώτη απόπειρα συγγραφής κάποιων κειμένων, και μία πρώτη αναζήτηση των εικόνων ή φωτογραφιών που τα πλαισιώνουν.

³⁶ Caughlin, *An Integrated Approach to Verification, Validation, and Accreditation of Models and Simulations*, 2000

8.4 Το πρωτογενές υλικό-Ανάπτυξη και επιλογή

Κατά το τελευταίο στάδιο πριν την τελική κατασκευή των *μικρο-ιστοριών* συγγράφηκαν τα κείμενα και συγκεντρώθηκαν οι εικόνες και φωτογραφίες που αποτελούν το πρωτογενές υλικό το οποίο συνέθεσε τις *μικρο-ιστορίες*.

Τα κείμενα συγγράφηκαν υπό συγκεκριμένους περιορισμούς, και οι εικόνες που τα συνοδεύουν συμπληρώνοντάς τα, συλλέχθηκαν (ως επί το πλείστον) από το διαδίκτυο με βάση αντίστοιχα κριτήρια.

8.4.1 Η Ανάπτυξη των Κειμένων

Η συγγραφή των κειμένων έγινε λαμβάνοντας υπόψιν πολύ συγκεκριμένους περιορισμούς σε τρία επίπεδα:

α) Περιορισμούς σε ότι αφορά τον αριθμό των λέξεων ή των χαρακτήρων που αποτελούν το κάθε κείμενο. Τα κείμενα που ανήκουν στο είδος του “flash fiction” περιέχουν από πενήντα έως διακόσιες λέξεις. Τα κείμενα που προσομοιάζουν με μηνύματα του twitter έχουν εκατόν σαράντα χαρακτήρες, συμπεριλαμβανομένων των κενών, το πολύ.

β) Ειδολογικοί περιορισμοί: Όλα τα κείμενα τα οποία συναποτελούν τις *μικρο-ιστορίες* παρατάσσονται εντός δύο νοητών ειδολογικών αξόνων. Ο πρώτος είναι ο άξονας μεταξύ φαντασίας και ρεαλισμού, και ο δεύτερος αυτός μεταξύ ρομάντζου και θρίλερ. Ο στόχος μάλιστα είναι τα κείμενα να παρατάσσονται όσο το δυνατόν πιο αρμονικά στο νοητό χώρο που δημιουργούν οι δύο ανωτέρω άξονες.

γ) Η συγγραφή των κειμένων δεν γίνεται εντός του πλαισίου της ελεύθερης συγγραφικής έκφρασης ενός συγγραφέα-υποκειμένου. Η συγγραφική διαδικασία έχει ως στόχο τη δημιουργία κειμένων τα οποία συντίθενται από αφηγηματικά σχήματα και κοινότοπες φράσεις-κλισέ που χρησιμοποιούνται ευρέως στα λαϊκά μυθοπλαστικά είδη που αποτελούν τα άκρα των ειδολογικών αξόνων εντός των οποίων οι *μικρο-ιστορίες* αναπτύσσονται.

Ταυτοχρόνως, κυρίως μέσω υποσημειώσεων-σχολίων, αλλά και ευφάνταστων αφηγηματικών περιπλοκών, αποπειράται να κλονιστούν αυτά ακριβώς τα αφηγηματικά κλισέ και σχήματα που συνήθως συναντώνται στη λαϊκή λογοτεχνική και κινηματογραφική μυθοπλασία της βιομηχανίας της μαζικής κουλτούρας, και τα

οποία έχουν πλέον κατακλύσει και το χώρο του πραγματικού, κάνοντάς τον δύσκολα διακριτό από αυτόν της μυθοπλασίας.

Το γεγονός ότι τα κείμενα συγγράφηκαν υπό τους ανωτέρω προαποφασισμένους περιορισμούς, και το γεγονός ότι ο κύριος στόχος της συγγραφής τους ήταν ακριβώς αυτοί οι περιορισμοί, τοποθετεί (με μία ευρεία έννοια) τις *μικρο-ιστορίες* εντός του λογοτεχνικού ρεύματος της εννοιολογικής γραφής (Conceptual Writing).

Σύμφωνα με τον Αμερικανό ποιητή Kenneth Goldsmith: «Στην εννοιολογική γραφή η ιδέα (έννοια) είναι το σημαντικότερο τμήμα του έργου. Όταν λέμε ότι ο συγγραφέας χρησιμοποιεί την εννοιολογική διαδικασία γραφής, εννοούμε ότι ο σχεδιασμός και οι αποφάσεις έχουν προκαταβολικά παρθεί, και η εκτέλεση είναι μία αυτόματη διαδικασία. Η ιδέα (έννοια) γίνεται η μηχανή που κατασκευάζει το κείμενο».³⁷

8.4.2 Η Επιλογή των Εικόνων

Οι εικόνες που συνοδεύουν τα κείμενα επιλέχθηκαν υπό το πρίσμα της εξυπηρέτησης των στόχων των *μικρο-ιστοριών*. Ο ρόλος τους δεν είναι να «εικονογραφήσουν» την αφήγηση, αλλά ούτε και να έχουν αντιστικτικό ρόλο ώστε να την επανανοηματοδοτήσουν.

Ο σκοπός των εικόνων είναι να τονίσουν τη συγγένεια των κειμένων με τις αφηγήσεις της μαζικής κουλτούρας στον κινηματογράφο και τη λογοτεχνία και ειδικότερα στα είδη του ρομάντζου και του θρίλερ στις ρεαλιστικές και τις φανταστικές εκφάνσεις τους.

Ταυτοχρόνως, οι εικόνες δεν πρέπει να τραβούν την προσοχή του «αναγνώστη», ούτε να λειτουργούν ως αυτόνομα αφηγηματικά στοιχεία. Ο στόχος είναι να εμφανίζονται ως ευκόλως νοηματοδοτούμενα σύμβολα, που με την παρουσία τους και μόνο υπενθυμίζουν στον «θεατή» το αφηγηματικό πλαίσιο από το οποίο κατάγονται, και στο οποίο αναφέρονται.

Για την εξυπηρέτηση των ανωτέρω σκοπών προτιμήθηκαν εικόνες από το χώρο του κινηματογράφου, των κινουμένων σχεδίων, αλλά και υπαρκτών προσώπων

³⁷ Kenneth Goldsmith, *Paragraphs on Conceptual Writing*, 2001

που απέκτησαν «μυθοπλαστική» υπόσταση. Επίσης επιλέχθηκαν και κάποιες εικόνες-κλισέ, ως ευρύτατα χρησιμοποιούμενα σύμβολα.

9. Τα Κείμενα

Ακολουθούν τα κείμενα που συνθέτουν τις *μικρο-ιστορίες*, παρατιθέμενα (όσο είναι δυνατό) με τρόπο που βοηθά στην κατανόηση της δομής του τελικού αποτελέσματος και της λογικής υπό την οποία συγγράφηκαν.

9.1 Οι Εννέα Βασικοί Χαρακτήρες

Κατά την «είσοδό» του στις *μικρο-ιστορίες*, ο αναγνώστης καλείται να επιλέξει ανάμεσα σε εννέα χαρακτήρες, που ο καθένας τους έχει μία διαφορετική «θέση» στον δισδιάστατο χώρο που ορίζεται από τους άξονες: ρομάντζο-θρίλερ και φαντασία-ρεαλισμός. Η αφήγηση για τον κάθε ήρωα συνοδεύεται και από ένα «tweet», ενώ μετά την επιλογή του, ο «αναγνώστης» περνά σε δεύτερη σελίδα όπου το κείμενο που επέλεξε συνοδεύεται και από 3 «υποσημειώσεις».

Κάθε μία από τις υποσημειώσεις έχει διαφορετική λειτουργία. Μία έχει ψευδό-πραγματολογικό χαρακτήρα, μία προσφέρει μία υποπλοκή στην αφήγηση στην οποία αναφέρεται, και μία υπενθυμίζει την παρουσία του συγγραφέα ο οποίος σχολιάζει τα γραφόμενα.

Σε κάθε κείμενο οι λέξεις ή φράσεις που είναι σημειωμένες με κόκκινο χρώμα παραπέμπουν σε «υποσημείωση», ενώ οι φράσεις που είναι σημειωμένες με μπλε χρώμα αποτελούν συνδέσμους που οδηγούν σε επόμενη σελίδα των *μικρο-ιστοριών*.

Ο παρακάτω πίνακας βοηθά στην αναγνώριση της θέσης του κάθε χαρακτήρα στον δισδιάστατο χώρο εντός του οποίου αναπτύσσονται οι *μικρο-ιστορίες*.

Πίνακας «χωροθέτησης» των ηρώων

	Φαντασία			
Ρ ο μ ά ν τ σ ο	A1	A2	A3	Θ ρ ί λ ε ρ
	B1	B2	B3	
	Γ1	Γ2	Γ3	
	Ρεαλισμός			

Το Tweet του Thimar Gergo

Ονομάζομαι Thimar Gergo και είμαι βαμπίρ. Προτιμήστε με αν θέλετε να τρομάξετε. Κοιμάμαι σε φέρετρο και είμαι αθάνατος.

Thimar Gergo (A3)

Ο Thimar Gergo μετατράπηκε σε **βαμπίρ** στα δεκαοχτώ του χρόνια, χάρις στο δάγκωμα της θείας του, **Greta**. Ακολουθώντας τις οικογενειακές παραδόσεις μετακόμισε σε ένα μικρό κάστρο, τρία χιλιόμετρα έξω από την Τιμισοάρα, μαζί με τον Εγγλέζο μπάτλερ του, Frank Brown. Εκεί, περνούσε την ώρα του ταΐζοντας τους αγαπημένους οικόσιτους αρουραίους του, παίζοντας **Γερμανικό ουίστ** με τον Frank, και ανταλλάσσοντας επιστολές **με τους ανά τον κόσμο φίλους**. Όπως κάθε υγιής βρυκόλακας, ο Thimar μεταμορφωνόταν σε νυχτερίδα και τρεφόταν με ανθρώπινο αίμα, **δείχνοντας ιδιαίτερη προτίμηση σε γυναίκες νεαρής ηλικίας και λευκής σάρκας**.

Βαμπίρ: Μυθικό πλάσμα που τρέφεται με ανθρώπινο αίμα και πέρασε από τους λαϊκούς θρύλους στην λογοτεχνία και τον κινηματογράφο. Για κάποιους ψυχαναλυτές παραπέμπει στην απαγορευμένη «στοματική» ερωτική επιθυμία, για τον W.Herzog στην παρασιτική αριστοκρατία που ο καπιταλισμός κατέρριψε, και για αρκετούς serial killers αποτελεί πρότυπο και πηγή έμπνευσης.

Greta: Σκεφτόμουν να δώσω στην οικογένεια το επίθετο Garbo, αλλά φοβήθηκα ότι ο αναγνώστης θα το βρει υπερβολικό ή εξυπνακίστικο, ακόμη και μέσα στα πλαίσια ενός τέτοιου είδους κειμένου.

Γερμανικό Ουίστ: Παραλλαγή του χαρτοπαιγνίου Ουίστ, για δύο άτομα. Ο Frank είναι πολύ καλύτερος από το αφεντικό του στο παιχνίδι αυτό, αλλά πιστός στον επαγγελματικό του ρόλο, φροντίζει να χάνει 3 στις 4 παρτίδες.

To Tweet της Elizabeth Bathory

Είμαι η Κόμισσα Bathory και είμαι υπαρκτό πρόσωπο. Επιλέξτε με για την αριστοκρατική μου καταγωγή, και τα λουτρά αίματος που απολαμβάνω.

Elizabeth Bathory (B3)

Η κόμισσα Elizabeth Bathory γεννήθηκε στο Nyirbator της Ουγγαρίας, προϊόν του **αιμομικτικού γάμου** του βαρόνου George και της βαρόνης Anna Bathory. Η ιδιαίτερως γοητευτική, σύμφωνα με **ιστορικές μαρτυρίες**, κόμισσα, δεν μπορούσε να αποδεχτεί τη φθορά που ο χρόνος έφερνε στην ζηλευτή της επιδερμίδα. Πίστευε πως λουόμενη μέσα στο **αίμα νεαρών κοριτσιών**, θα μπορούσε να διατηρήσει τη νεότητα της· και πως η κοινωνική της θέση θα της εξασφάλιζε τη δυνατότητα να το κάνει **αυτό χωρίς συνέπειες**. Στην προσπάθεια αναζήτησης καλής ποιότητας αίματος μάλιστα, η Elizabeth είχε ιδρύσει και μια **σχολή καλής διαγωγής, για νεαρές δεσποινίδες**.

Αιμομικτικός γάμος : ο γάμος μεταξύ δύο προσώπων που συνδέονται με στενή συγγενική σχέση. Τα παιδιά-προϊόντα αιμομικτικών σχέσεων έχουν θεωρητικά μεγαλύτερες πιθανότητες να παρουσιάσουν γενετικές ανωμαλίες. Πολλοί εξηγούν με αυτόν τον τρόπο τις παρανοϊκές εμμονές και συνήθειες της Elizabeth Bathory.

Ιστορικές μαρτυρίες: Χρησιμοποιώντας τις δύο αυτές λέξεις, υπογραμμίζω την ιστορικότητα του προσώπου της κόμισσας Elizabeth Bathory, κάτι που πιστεύω πως προσφέρει στην αφήγηση μας ένα τουλάχιστον σταθερό, η ίσως ακόμα και στιβαρό, υπόβαθρο.

Αίμα νεαρών κοριτσιών: Εκτός από την ηλικία τους, που δεν θα έπρεπε να ξεπερνά τα 17 έτη, οι κοπέλες έπρεπε να είναι και «αμόλυντες», δηλαδή παρθένες. Πέραν του αίματός τους, η διαφθαρμένη κόμισσα χρησιμοποιούσε και το νεανικό τους σώμα, προσπαθώντας να ικανοποιήσει τις ακόρεστες ερωτικές ορέξεις της.

Το Tweet του Fulvio Norvaez

Είμαι ο Fulvio Norvaez και είμαι γνωστός ως ο «δαίμονας με το ανθρώπινο πρόσωπο». Ακολουθήστε με για να δείτε αν αξίζω τη φήμη μου.

Fulvio Norvaez (Γ3)

Ο Fulvio Norvaez γεννήθηκε στη φυλακή και μεγάλωσε με τη γιαγιά του, Μαρία. Η μητέρα του πέθανε στα 19 της χρόνια από υπερβολική δόση **ναρκωτικών**, και ο πατέρας του ήταν **άγνωστος**. Στα παιδικά του χρόνια διασκεδάζε βασανίζοντας αδέσποτα σκυλιά και κλέβοντας το χαρτζιλίκι των συμμαθητών του στο σχολείο. Ως έφηβος, **αποφοιτώντας από τις φυλακές ανηλίκων**, άρχισε να στραγγαλίζει ιερόδουλες και να βιάζει νεαρά αγόρια μέχρι **θανάτου**. Στα 21 του ήταν ήδη διάσημος ως ο «δαίμονας με το ανθρώπινο πρόσωπο», και **προκαλούσε τον τρόμο ακόμα και στους συγκρατούμενούς του**.

Ναρκωτικά: Χωρίς πατέρα, με την μητέρα του πρεζόνι και τη γιαγιά του να πλένει σκάλες το πρωί και να εκδίδεται το βράδυ για να τον ζήσει, ο Fulvio γίνεται ένας ντετερμινιστικά αναπτυσσόμενος ήρωας, και η διαμόρφωση του χαρακτήρα του υπακούει στις βασικές αρχές της λαϊκής ψυχολογίας.

Άγνωστος: Ο πατέρας του Fulvio δεν ήταν απλά άγνωστος για τον ίδιο, αλλά και για την ίδια του τη μητέρα, η οποία συνευρισκόταν με διάφορους άντρες δίχως να παίρνει προφυλάξεις· είτε υπό την επήρεια διάφορων ουσιών, είτε στην προσπάθειά της να εξασφαλίσει τη δόση της.

Θάνατος: Η κατάσταση κατά την οποία έχουν παύσει οι βιολογικές λειτουργίες ενός (πρώην) ζωντανού οργανισμού.

Το Tweet της Νεραΐδοπριγκίπισσας Λίλη

Είμαι η Λίλη, είμαι νεραΐδοπριγκίπισσα, και ανήκω στον χώρο του φανταστικού. Ακολουθείστε με αν σας αρέσουν τα παραμύθια.

Νεραΐδοπριγκίπισσα Λίλη (A1)

Η νεραΐδοπριγκίπισσα Λίλη γεννήθηκε και μεγάλωσε στη χώρα των θαυμάτων. Η μητέρα της ήταν η πιο όμορφη νεράιδα, και πατέρας της, ο μάγος του Οζ. Είχε γαλανά μάτια, ξανθά μαλλιά, κόκκινα χείλη, και έναν φτερωτό σκαντζόχοιρο, που τον φώναζε Tony. Ήξερε όλων των ειδών τα μαγικά και μιλούσε ενενήντα επτά γλώσσες. Όταν ενηλικιώθηκε, εκλέχτηκε από το συμβούλιο καλλονών ως η ομορφότερη νεράιδα του φανταστικού κόσμου. Στη Λίλη άρεσε πολύ να επισκέπτεται τη γη. Αγαπούσε τα φυτά, τα ζώα και τους ανθρώπους. Υποστήριζε πως όλοι οι άνθρωποι είναι κατά βάθος καλοί, και θα ήθελε πολύ να πειστούν για αυτό και οι γονείς της.

Η πιο όμορφη νεράιδα: Μετά την κόρη της, φυσικά. Η ηρωίδα μας ήταν τόσο καλόψυχη που ένοιωθε τύψεις απέναντι στις υπόλοιπες νεράιδες για την ξεχωριστή ομορφιά της. Αυτός ήταν ο λόγος που ντυνόταν όσο ατημέλητα επέτρεπε η υψηλή καταγωγή, και η εκλεπτυσμένη αισθητική της.

Κόκκινα χείλη: Τονίζοντας το έντονα κόκκινο χρώμα των χειλιών της νεραΐδοπριγκίπισσας, τείνω ένα χέρι φιλίας προς τους ερμηνευτές της κοκκινοσκουφίτσας που θεωρούν τη μύτη του λύκου φαλλικό σύμβολο.

Φτερωτός σκαντζόχοιρος: Είδος σκαντζόχοιρου που κατοικεί στην χώρα των θαυμάτων. Η μόνη του διαφορά με τον γήινο σκαντζόχοιρο είναι ότι έχει 2 μεγάλα φτερά στο πίσω μέρος της πλάτης του.

Το Tweet της Hortance Bonami

Ονομάζομαι Hortance και είμαι μία όμορφη, πλούσια, και γοητευτική ηρωίδα ρομάντσου. Διαλέξτε με για τη φινέτσα και το ερωτικό μου πάθος.

Hortance Bonami (B1)

Η Hortance Bonami γεννήθηκε στο **Παρίσι** και μεγάλωσε στην κοιλάδα του Λουάρ. Πέρασε τα παιδικά της χρόνια παίζοντας με τις πολύχρωμες πεταλούδες και χορεύοντας υπό τα κελαηδίσματα των πουλιών. Ήταν πανέμορφη, **σαν ανθισμένο τριαντάφυλλο**. Οι σπουδαιότεροι ζωγράφοι και ποιητές της εποχής ήταν **τρελά ερωτευμένοι μαζί της**, πρόθυμοι να **μονομαχήσουν** για μία της ματιά. Με την ανατροφή της να μην της επιτρέπει επιπόλαιες ή βιαστικές αποφάσεις σε ότι αφορά την επιλογή του συζύγου, η νεαρή Hortance αφιέρωνε τον ελεύθερο της χρόνο **στην ανάγνωση ιπποτικών μυθιστορημάτων** και την διοργάνωση εκδηλώσεων για την καταπολέμηση της φτώχειας και των μεταδοτικών ασθενειών.

Παρίσι: Για την Hortance ήταν πολύ σημαντικό το γεγονός ότι μεγάλωσε στο Παρίσι, και συστηνόταν ως βέρα παριζιάννα, παρότι πέρασε το μεγαλύτερο μέρος των παιδικών και των εφηβικών της χρόνων στην εξοχική βίλα των γονιών της 6 χιλιόμετρα έξω από την Τουρ.

Σαν ανθισμένο τριαντάφυλλο: Το προτίμησα από το «σαν τη θεά Αφροδίτη» που βρίσκω παλιομοδίτικο και υπερβολικό, και από το «σαν οπτασία», που είναι μάλλον κοινότοπο.

Μονομαχία: η σύγκρουση με όπλα μεταξύ δύο αντιπάλων σε προκαθορισμένο τόπο και χρόνο, με προκαθορισμένους κανόνες και παρουσία μαρτύρων· συνηθιζόταν στο παρελθόν για ζητήματα τιμής και, συχνά, κατέληγε στο θάνατο ενός από τους αντιπάλους.

Το Tweet της Κάτιας Σπίνου

Είμαι η Κάτια και το μόνο μου όπλο σ' αυτή τη ζωή, είναι η μελωδική μου φωνή. Θα τα καταφέρω άραγε να διακριθώ;

Κάτια Σπίνου (Γ1)

Η Κάτια Σπίνου γεννήθηκε σε ένα ορεινό χωριό της Κρήτης αλλά το έσκασε από το σπίτι μόλις εννέα ετών, για να γλιτώσει από τη **βάνουση συμπεριφορά** του μέθυσου και αυταρχικού της πατέρα. Μπόρεσε εύκολα να επιβιώσει στην Αθήνα χάρη στην υπέροχη φωνή της. Τραγουδούσε στον **πεζόδρομο της Ερμού**, και στους υπόλοιπους καλλιτέχνες δρόμου βρήκε την οικογένεια που ποτέ δεν είχε την ευκαιρία να γνωρίσει. Ο διάσημος ανιχνευτής ταλέντων **Γιώργος Μπάτης** δεν άργησε να την ανακαλύψει, και η χαρούμενη Κάτια ηχογράφησε τον πρώτο της δίσκο σε ηλικία δεκατριών ετών και οκτώ μηνών. Με τα χρήματα που κέρδιζε έχτισε σιγά-σιγά μία **αξιοζήλευτη συλλογή περιοδικών κόμικς**. Στόχος της τώρα ήταν να **εισέλθει στην «καλή κοινωνία»**, συναναστρεφόμενη με ανθρώπους που πάντα ζήλευε, και ήθελε να τους μοιάσει.

Βάνουση συμπεριφορά: Ο πατέρας της Κάτιας την χτυπούσε σε καθημερινή βάση, δίχως καμία απολύτως αιτία. Την ημέρα της φυγής της είχε αποπειραθεί να την βιάσει, αλλά ευτυχώς, η επιδέξια Κάτια, κατάφερε να τον απωθήσει.

Πεζόδρομος της Ερμού: Κεντρικός εμπορικό δρόμος της Αθήνας, πρωτεύουσας της Ελλάδας.

Γιώργος Μπάτης: Βρήκα χαριτωμένο το να δώσω το όνομα ενός ρεμπέτη σε έναν θαυμαστή του κλασσικού τραγουδιού.

Το Tweet του John Ross

Λέγομαι John Ross, αλλά και Captain Knight. Παρακολουθείστε τις ηρωικές περιπέτειες ή την μοναχική ζωή μου.

John Ross (A2)

Ο John Ross συνειδητοποίησε τις υπερφυσικές του ικανότητες έναν χρόνο πριν τελειώσει το σχολείο. Ένα Κυριακάτικο απόγευμα τον επισκέφτηκε **στο δωμάτιο του** η αρμόδια επιτροπή super-ηρώων για να του παραδώσει τη **στολή** του. Ο νεαρός John, που δεν είχε φίλους και **ήταν τρομερά αδέξιος με τις γυναίκες**, αποφάσισε να αφιερώσει τη ζωή του ως υπερήρωας στην προστασία των αδυνάτων, και την καριέρα του ως **ψυχίατρος-ψυχοθεραπευτής**, στην υποστήριξη των μοναχικών. Αφού αποφοίτησε από το πανεπιστήμιο του Stanford, **άνοιξε το γραφείο του στο νότιο Bronx** και δεχόταν τους φτωχούς ασθενείς του δωρεάν. Κανένας από τους γείτονες δεν θα μπορούσε να φανταστεί πως ο φιλήσυχος John ήταν στην πραγματικότητα ο διάσημος super-ήρωας Captain Knight.

Στο δωμάτιο του: Ο νεαρός υπερήρωας μας περνούσε ατέλειωτες ώρες μόνος στο δωμάτιο του, παίζοντας world of warcraft και ακούγοντας ηχογραφημένα ποιήματα του Jean Cocteau.

Στολή: Κάθε σούπερ ήρωας έχει την αποκλειστικά σχεδιασμένη για αυτόν στολή, που τον κάνει να ξεχωρίζει στις δημόσιες εμφανίσεις. Ο Captain Knight φορά αποκριάτικη μάσκα, ολόσωμη γαλάζια φόρμα που διακοσμείται με ένα κατάλευκο φτερωτό άλογο, και λευκό ναυτικό καπέλο.

Ψυχοθεραπευτής-ψυχίατρος: Αποφάσισα να τον κάνω ψυχίατρο γιατί θα ήθελα το επάγγελμα του να του προσδίδει κύρος, και οι ψυχολόγοι συχνά (αδίκως κατά τη γνώμη μου) αντιμετωπίζονται στην εποχή μας ως τσαρλατάνοι.

Το Tweet του Κύριου Κ

Είμαι ο Κύριος Κ. Δεν θα έλεγα πως η ζωή μου έχει μεγάλο ενδιαφέρον, αλλά πιστεύω πως αρκετοί ταυτίζεστε σε αυτό μαζί μου.

Κύριος Κ (B2)

Ο **κύριος Κ** ζει μόνος του σε ένα μικρό διαμέρισμα. Έχει κλείσει τα 44 και έχει φαλάκρα και «κοιλίτσα». Ο κύριος Κ αμφισβητεί την ύπαρξη του εαυτού του, και γι' αυτό κοιτάζεται στον **καθρέφτη** είκοσι τέσσερις φορές την ημέρα. **Στον κύριο Κ αρέσει πολύ να ταξιδεύει**. Στα ταξίδια του φοράει πάντα ένα πράσινο καπέλο και κρατάει ένα περίεργο μπαστούνι. Ο κύριος Κ είναι ευαίσθητος. Δυσφορεί με την μοναχική, δίχως νόημα ζωή του. **Γράφει τρία λυρικά, ερωτικά ποιήματα την ημέρα, τα οποία όμως δεν έχουν αποδέκτη**. Ο κύριος Κ σκέφτεται πολύ σοβαρά να **αυτοκτονήσει**, και μάλιστα με τον παραδοσιακό, γιαπωνέζικο τρόπο.

Κύριος Κ: Οποιαδήποτε ομοιότητα με τον άλλον κύριο Κ, πέραν του ονόματος φυσικά, είναι απολύτως συμπτωματική. Άλλωστε ο δικός μου κύριος Κ δεν εργάζεται ως χωρομέτρης και δεν ονομάζεται Jozef.

Καθρέφτης: Εξαιρετικά χρήσιμο αντικείμενο, στην λογοτεχνία, τον κινηματογράφο και την ψυχανάλυση του Λακάν. Πασίγνωστη περίπτωση ο καθρέφτης της κακιάς βασίλισσας στο παραμύθι της χιονάτης.

Αυτοκτονία: Οφείλουμε να ομολογήσουμε ότι δεν είναι και πολύ ευχάριστη η ζωή του κυρίου Κ. Βρίσκεται σε δύσκολη ηλικία, ζει μόνος του, και οι ερωτικές του σχέσεις παραμένουν μάλλον σε φαντασιακό επίπεδο. Η αυτοκτονία φαντάζει, σε αυτές τις περιπτώσεις, μία ικανοποιητική λύση.

Το Tweet του Chidi Onuora

Είμαι ο Chidi και είμαι ένας Νιγηριανός μετανάστης στο Λονδίνο. Είμαι αποφασισμένος να πετύχω στη ζωή μου.

Chidi Onuora (Γ2)

Ο Chidi Onuora γεννήθηκε στο **Enugu** της Νιγηρίας αλλά σε πολύ μικρή ηλικία μετανάστευσε στο Λονδίνο, όπου έβγαζε το μεροκάματο του ως **πορτοφολάς** στο μετρό. Μετά από **τρεις μήνες στις φυλακές ανηλίκων**, αποφάσισε να εκμεταλλευτεί με διαφορετικό τρόπο την επιδεξιότητα των χεριών του, εργαζόμενος ως επιδιορθωτής ηλεκτρονικών συσκευών. Ήταν τόσο ικανός που σύντομα άνοιξε **τη δική του δουλειά**, προσλαμβάνοντας μέσα σε ένα μόλις χρόνο, 37 υπαλλήλους. Ο Chidi απασχολούσε τα χέρια του ακόμα και στον ελεύθερο του χρόνο, αφιερώνοντας τον **στο μεγάλο του πάθος, την ξυλογλυπτική**.

Enugu: Τυχαία πόλη της Νιγηρίας που βρήκα ψάχνοντας στο διαδίκτυο.

Πορτοφολάς : Επάγγελμα που απαιτεί ιδιαίτερες δεξιότητες και συχνά το εξασκούν μικρά παιδιά. Περίφημο παράδειγμα, ο Artful Dodger.

Δική του δουλειά: Ο ήρωας μας ζει το αμερικάνικο όνειρο στο Λονδίνο. Όπως καταλαβαίνετε, σε μια δεκαετία το πολύ, ο Chidi Onuora θα είναι ένας πανίσχυρος επιχειρηματίας που θα ανεβοκατεβάζει ολόκληρες κυβερνήσεις, ή, έστω, θα μπορεί να χειρίζεται τους βασικούς τους υπουργούς.

9.2 Διαπλοκή των Ηρώων και Φινάλε

Ανάλογα με τη φράση-σύνδεσμο που ο αναγνώστης επιλέγει, οδηγείται σε επόμενη σελίδα όπου η αφήγηση εξελίσσεται μέσω της συνάντησης δύο (από τους συγκεκριμένους εννέα) χαρακτήρων.

Αφού διαβάσει το κείμενο, ο αναγνώστης καλείται να επιλέξει το φινάλε το οποίο επιθυμεί. Στο κάτω μέρος της σελίδας εμφανίζονται οι τίτλοι των τριών διαφορετικών πιθανών «λύσεων» της κάθε αφήγησης, και η κάθε μία συνοδεύεται και από μία αντίστοιχη εικόνα.

Ακολουθούν τα κείμενα· μετά από κάθε «αρχικό», οι τρεις διαφορετικές πιθανές εξελίξεις του.

Κύριος K και Thimar Gergo

Ο κύριος K και ο Thimar Gergo πρωτογνωρίστηκαν σε ένα συνέδριο λογοτεχνικών ηρώων στο Yoknapatawpha County των Ηνωμένων Πολιτειών, και από τότε επικοινωνούσαν τακτικά, δι' αλληλογραφίας. Μετά από αρκετές αποτυχημένες προσπάθειες να αυτοκτονήσει κάνοντας χαρακίρι, αλλά και με άλλους πιο ανώδυνους τρόπους, ο K σκέφτηκε τον Thimar, ως αυτόν που θα μπορούσε να τον βοηθήσει. Επικοινωνήσε λοιπόν μαζί του, ζητώντας του να τον φιλοξενήσει για λίγες ημέρες, δίχως να του εξηγήσει το λόγο. Ο Thimar εκτιμούσε ιδιαίτερα τον K, και χάρηκε για την επικείμενη επίσκεψη του. Έδωσε μία μακροσκελή λίστα βιβλίων στον μπάτλερ του, Frank, τα οποία θα έπρεπε αυτός να προμηθευτεί και να τοποθετήσει στα ράφια της μεγάλης βιβλιοθήκης, πριν την άφιξη του λάτρη της υψηλής λογοτεχνίας, K.

1. Ο Ευτυχισμένος Θάνατος

Μόλις έφτασε στο κάστρο των Gergo, ο κύριος K ευχαρίστησε τον φίλο του που τον δέχτηκε και του εξήγησε το λόγο της επίσκεψής του: Αφού ούτως ή άλλως δεν υπάρχω, ποιος ο λόγος να βασανίζομαι ζώντας; Επιζητώ τον θάνατο μου. Είμαι όμως δειλός για να το κάνω μόνος, και πιστεύω πως είσαι ο πλέον κατάλληλος για να με βοηθήσει. Ο Thimar στενοχωρήθηκε πολύ με τα λόγια του K. Τον καταλάβαινε όμως, γιατί πολλές φορές σκεφτόταν κι αυτός ακριβώς το ίδιο. Σηκώθηκε όρθιος, τον

πλησίασε, και με δάκρυα στα μάτια έμπηξε τα κοφτερά του δόντια του στο λαιμό του αγαπημένου του φίλου. Ο Κ πέθανε γρήγορα, κι έβλεπες ένα γλυκό χαμόγελο να έχει σχηματιστεί στο πρόσωπό του.

2. Ο Λάκκος με τα Ποντίκια

Μόλις έφτασε στο κάστρο των Gergo, ο κύριος Κ ευχαρίστησε τον φίλο του που τον δέχτηκε και του εξήγησε το λόγο της επίσκεψης του: Αφού ούτως ή άλλως δεν υπάρχω, ποιος ο λόγος να βασανίζομαι ζώντας; Επιζητώ τον θάνατο μου. Είμαι όμως δειλός για να το κάνω μόνος, και πιστεύω πως είσαι ο πλέον κατάλληλος για να με βοηθήσει. Ο Thimar θύμωσε πολύ με τα λόγια του Κ. Ήρθε ως εδώ για να με προσβάλλεις και να με εκνευρίσεις, του είπε. Νομίζεις πως μου είναι ευχάριστο να σκοτώνω ανθρώπους και να ζω με αυτόν τον τρόπο. Εσύ είσαι ένας αξιοπρεπέστατος ήρωας, κι εγώ ένα τρομαχτικό τέρας. Και το κυριότερο, μου απαγορεύουν αυτό που εσύ ζητάς, τον θάνατο μου. Θα πάρεις αυτό που θέλεις, με το δικό μου όμως τρόπο. Ο Thimar δεν καταδέχτηκε καν να πει το αίμα του Κ. Τον πέταξε ζωντανό στους πεινασμένους αρουραίους του, και αποφάσισε πως δεν του ταιριάζει να έχει φίλους.

3. Το Σπαθί του Παππού

Μόλις έφτασε στο κάστρο των Gergo, ο κύριος Κ ευχαρίστησε τον φίλο του που τον δέχτηκε και του εξήγησε το λόγο της επίσκεψης του: Αφού ούτως ή άλλως δεν υπάρχω, ποιος ο λόγος να βασανίζομαι ζώντας; Επιζητώ τον θάνατο μου. Είμαι όμως δειλός για να το κάνω μόνος, και πιστεύω πως είσαι ο πλέον κατάλληλος για να με βοηθήσει. Ο Thimar στενοχωρήθηκε πολύ με τα λόγια του Κ. Τον καταλάβαινε όμως, γιατί πολλές φορές σκεφτόταν κι αυτός ακριβώς το ίδιο. Σηκώθηκε όρθιος, τον πλησίασε, και με δάκρυα στα μάτια έμπηξε τα κοφτερά του δόντια του στον λαιμό του αγαπημένου του φίλου. Ο Κ πέθανε γρήγορα, κι έβλεπες ένα γλυκό χαμόγελο να έχει σχηματιστεί στο πρόσωπό του. Στη συνέχεια, ο Thimar, παραβιάζοντας τους τύπους, άρπαξε το μυτερό, ξύλινο σπαθί του παππού του, και το έμπηξε στο στήθος

του, προσφέροντας αιώνια γαλήνη στους κατοίκους της Τρανσυλβανίας και τον εαυτό του.

Κύριος Κ και Hortance Bonami

Σε ένα από τα ταξίδια του στο Παρίσι, ο κύριος Κ. είχε την ευκαιρία να δει από μακριά την Hortance Bonami, που έκανε την συνηθισμένη της βόλτα στον βοτανικό κήπο. Αμέσως ένοιωσε πως βρήκε αυτήν στην οποία απευθύνονται τα ερωτικά ποιήματά του. Η Hortance δεχόταν τουλάχιστον 20 ερωτικές επιστολές εβδομαδιαίως, συνήθως συνοδευόμενες από κόκκινα τριαντάφυλλα ή διαλεχτά σοκολατάκια. Τα ποιήματα του κυρίου Κ όμως, ξεχώριζαν για την αυθεντικότητά τους. Γι' αυτό και αποφάσισε να συναντήσει τον μυστηριώδη συγγραφέα τους. «Την Κυριακή στις έξι, στο Café de Flore», έγραφε το σημείωμα που έλαβε ο περιχαρής κύριος Κ.

1. Ο Θρίαμβος του Κ

Ο κύριος Κ είχε φορέσει τα καλά του και είχε ήδη καθίσει σε ένα απόμερο τραπεζάκι του Café de Flore, 45 λεπτά πριν από την καθορισμένη ώρα. Είχε τρομερή αγωνία, αλλά σκεφτόταν πως του αρκεί και μόνο το ότι θα την γνωρίσει. Η Hortance έφτασε στο καφέ στις έξι και είκοσι, και από μακριά κατάλαβε πως ο περίεργος κύριος που περίμενε μόνος του σε μια γωνία, ήταν σίγουρα ο κύριος Κ. Από την πρώτη στιγμή που τον είδε κατάλαβε πως, παρότι ο περίγυρος της θα δυσκολευόταν να καταλάβει τι βρήκε σ' αυτόν τον μονόχρωτο άνθρωπο, ο Κ έμελλε να γίνει σύζυγός της. Μετά τον λιτό γάμο τους, εγκαταστάθηκαν σε ένα άνετο διαμέρισμα της Boulevard des Capuchins, που στέγαζε για πολλά χρόνια τον παθιασμένο έρωτα τους. Έχοντας την Hortance στο πλευρό του, ο Κ γρήγορα καταξιώθηκε ως σημαντικότερος ποιητής, χρησιμοποιώντας το ψευδώνυμο Gijom Aroliner.

2. Η μοίρα του ποιητή

Ο κύριος Κ είχε φορέσει τα καλά του και είχε ήδη καθίσει σε ένα απόμερο τραπεζάκι του Café de Flore, 45 λεπτά πριν από την καθορισμένη ώρα. Είχε τρομερή αγωνία,

αλλά σκεφτόταν πως του αρκεί και μόνο το ότι θα την γνωρίσει. Η Hortance έφτασε στο καφέ στις έξι και είκοσι, και από μακριά κατάλαβε πως ο περίεργος κύριος που περίμενε μόνος του σε μια γωνία, ήταν σίγουρα ο κύριος Κ. Τον βρήκε τρομερά κακόγουστα ντυμένο και, κατά κάποιον τρόπο, τρομαχτικό. Θα μπορούσε κάλλιστα να είναι ένας από αυτούς τους μανιακούς δολοφόνους που εκείνη την εποχή κυκλοφορούσαν. Εξάλλου, δεν θα μπορούσε να καθίσει στο ίδιο τραπέζι με αυτόν τον άνθρωπο, σε ένα καφέ που σύχναζε όλος ο εκλεκτός περίγυρος της. Ο Κ συνέχισε να στέλνει τα ποιήματα του στην Hortance μέχρι τον θάνατο του, δίχως να τολμήσει ποτέ να αναφέρει τη μη εμφάνιση της στο ραντεβού, και δίχως, φυσικά, να λάβει οποιαδήποτε απάντηση στα γράμματα του.

3. Αύγουστος στον Σηκουάνα

Ο κύριος Κ είχε φορέσει τα καλά του και είχε ήδη καθίσει σε ένα απόμερο τραπεζάκι του Café de Flore, 45 λεπτά πριν από την καθορισμένη ώρα. Είχε τρομερή αγωνία, αλλά σκεφτόταν πως του αρκεί και μόνο που θα την γνωρίσει. Η Hortance έφτασε στο καφέ στις έξι και είκοσι, και από μακριά κατάλαβε πως ο περίεργος κύριος που περίμενε μόνος του σε μια γωνία, ήταν σίγουρα ο κύριος Κ. Από την πρώτη στιγμή που τον είδε κατάλαβε πως, παρότι ο περίγυρος της θα δυσκολευόταν να καταλάβει τι βρήκε σ' αυτόν τον μονόχρωμο άνθρωπο, ο Κ έμελλε να γίνει σύζυγός της. Μετά τον λιτό γάμο τους, εγκαταστάθηκαν σε ένα άνετο διαμέρισμα της Boulevard des Capuchins· τα πράγματα όμως δεν εξελίχθηκαν καλά, για τον άτυχο έρωτα τους. Σύντομα η κατάθλιψη κυριέυσε απόλυτα τον ήρωα μας, και βλέποντας τις απεγνωσμένες προσπάθειες της δυστυχισμένης Hortance να τον βοηθήσει, ο Κ μίσησε ακόμη περισσότερο τον εαυτό του. Ένα Αυγουστιάτικο πρωινό, έδεσε μια μεγάλη κόκκινη πέτρα στο λαιμό του, και πήδηξε στον ποταμό Σηκουάνα.

Hortance Bonami και Thimar Gergo

Η Hortance και ο Thimar γνωρίστηκαν σε μία ημερίδα αφιερωμένη στο έργο του Baldassare Castiglione. Η εκτυφλωτική ομορφιά και ο μακρύς, κατάλευκος λαιμός της Hortance, δεν άφησαν ασυγκίνητο τον Thimar. Το γοητευτικά

σκοτεινό βλέμμα και η ασυνήθιστη για τις περιστάσεις μοναχικότητα του Thimar, άσκησαν ακατανίκητη έλξη στην όμορφη Hortance. Μετά από την ανταλλαγή μερικών δεκάδων επιστολών, ο Thimar κατάφερε να την πείσει να τον επισκεφτεί στο «μοναχικό του κάστρο». Οι παραινέσεις της γκουβερνάντας της Hortance, Μαθίλδης, που διαισθανόταν την επικινδυνότητα αυτού του ταξιδιού, δεν επηρέασαν την σφόδρα ερωτευμένη νεαρή ηρωίδα.

1. Η Οχτακοσιοστή Εβδομηκοστή Τρίτη

Ο Frank Brown, υπηρέτης του Thimar Gergo, υποδέχτηκε την Hortance και την οδήγησε στην στολισμένη τραπεζαρία όπου την περίμενε ο διψασμένος για αίμα βρυκόλακας. Ζαλισμένη η, μη συνηθισμένη στο Τρανσυλβανικό κρασί, Hortance, είδε σαν σε όνειρο τον Thimar να σηκώνεται από την καρέκλα του και να την πλησιάζει· έκπληκτη ένοιωσε τα κοφτερά του δόντια στο λαιμό της. Οι κραυγές της ακούστηκαν μίλια μακριά, αλλά κανείς δεν θα τολμούσε να πλησιάσει το φοβερό κάστρο. Η Hortance Bonami ήταν το 873^ο θύμα του Thimar Gergo· του τρομερότερου βρυκόλακα μετά τον κόμη Δράκουλα.

2. Ένας Αιώνιος Έρωτας

Ο Frank Brown, υπηρέτης του Thimar Gergo, υποδέχτηκε την Hortance και την οδήγησε στην στολισμένη τραπεζαρία όπου την περίμενε ο ερωτευμένος βρυκόλακας. Τις ώρες που ακολούθησαν, ο Thimar της εξομολογήθηκε την τρομαχτική αλήθεια για τον εαυτό του και την οικογένεια του, αλλά και τον ειλικρινή, παθιασμένο έρωτα του. Της πρότεινε να ενωθούν, να δεχτεί το δάγκωμα στο λαιμό που θα έκανε τον έρωτα τους να ζήσει αιώνια. Η συντετριμμένη Hortance ζήτησε λίγο χρόνο για να σκεφτεί, αλλά μετά από μόλις μισή ώρα, με δάκρυα στα μάτια, αποδέχθηκε την πρόταση του. Οι δυο τους ζουν ευτυχισμένοι εδώ κι ενάμιση αιώνα στο μικρό μεσαιωνικό κάστρο. Μετά από πρωτοβουλία της Hortance, συνεργάζονται με την Ρουμανική αστυνομία, που παραδίδει στους αγαπημένους ήρωες μας φριχτούς κακοποιούς, οι οποίοι είναι και τα μόνα θύματα τους. Η Hortance καμάρωσε τον Thimar παγκόσμιο πρωταθλητή του Ουίστ, τον Ιούνιο του 2005.

3. Η επανάσταση του Frank Brown

Ο Frank Brown, υπηρέτης του Thimar Gergo, υποδέχτηκε την Hortance στην είσοδο του κάστρου. Θαμπώθηκε από την ομορφιά και γοητεύτηκε από το βλέμμα της. Αντίθετα με τις οδηγίες του αφεντικού του, την οδήγησε στο πιο απομακρυσμένο και φωτεινό δωμάτιο του πύργου, και την παρακάλεσε ευγενικά να περιμένει εκεί. Αποφασισμένος να μην επιτρέψει στον Thimar να προσθέσει αυτή την ξεχωριστή δεσποινίδα στην λίστα με τα θύματα του, ο Frank, άρπαξε μια μυτερή, ξύλινη βέργα απ' τον κήπο, και την έμπηξε με μίσος στην καρδιά του ανθρωπόμορφου τέρατος. Όπως συνήθως συμβαίνει σε αυτές τις περιπτώσεις, η Hortance ερωτεύτηκε τον θαρραλέο σωτήρα της. Παντρεύτηκαν την επόμενη άνοιξη και μετακόμισαν στη Νέα Υόρκη. Η Hortance έγινε διάσημη συγγραφέας αστυνομικών μυθιστορημάτων και ο Frank, μεγιστάνας του τύπου. Απέκτησαν 3 παιδιά. Η μεγαλύτερη τους κόρη, Diana, κέρδισε τον τίτλο της μισ υφήλιος το 1969 και εργάζεται στη NASA, ως αστροφυσικός. Το «κάστρο του τρομερού Thimar Gergo» λειτουργεί ως μουσείο, αυξάνοντας τους επισκέπτες της Τιμισοάρα κατά 150%.

Κάτια Σπίνου και Elizabeth Bathory

Η Κάτια Σπίνου ήξερε πως η κακή ανατροφή που είχε πάρει από τον πατέρα της, αλλά και μεγαλώνοντας στο δρόμο, δε θα τη βοηθούσε να συγχρωτιστεί με όσους επρόκειτο να συναναστραφεί ως επιτυχημένη τραγουδίστρια της όπερας. Αποφάσισε λοιπόν να φοιτήσει στη φημισμένη σχολή καλών τρόπων «the Fair Ladies» της Elizabeth Bathory. Η Elizabeth ενθουσιάστηκε με την αίτηση της Κάτιας, πιστεύοντας πως μία κοπέλα με τόσο ωραία φωνή δε θα μπορούσε παρά να έχει την καλύτερη δυνατή ποιότητα αίματος. Την έκανε αμέσως δεκτή, και ζήτησε από τους υπηρέτες να την οδηγήσουν μπροστά της, μόλις αφιχθεί στο Nyirbator.

1. Η Αφαίμαξη της Κάτιας

Η Elizabeth δέχθηκε στο καλό της σαλόνι την Κάτια. Αφού της προσέφερε γιαπωνέζικο τσάι και γαλλικά κουλουράκια, της ζήτησε να τραγουδήσει. Η έμπειρη από τη ζωή Κάτια, αναγνώρισε τον κίνδυνο στο σκοτεινό, διεισδυτικό

βλέμμα της Elizabeth, και πριν τελειώσει την άρια είχε ήδη αποφασίσει πως θα έπρεπε το γρηγορότερο, να αποχωρήσει. Ήταν όμως ήδη πολύ αργά. Η Elizabeth θεώρησε την Κάτια τόσο πολύτιμη που αποφάσισε να μην την σκοτώσει, όπως έκανε με τις υπόλοιπες κοπέλες, αλλά να την αιχμαλωτίσει. Το αίμα του άτυχου κοριτσιού, που εκλιπαρούσε την Elizabeth να την αφήσει ελεύθερη ή να την σκοτώσει, γέμισε τη μπανιέρα της κόμισσας δεκάδες φορές μέσα στα επόμενα 3 χρόνια. Η Elizabeth Bathory διέταξε τη δολοφονία της Κάτιας Σπίνου, όταν αυτή έκλεισε τα 17 και δεν ικανοποιούσε πλέον τα κριτήρια της.

2. Η Δύναμη της Τέχνης

Η Elizabeth δέχθηκε στο καλό της σαλόνι την Κάτια. Αφού της προσέφερε γιαπωνέζικο τσάι και γαλλικά κουλουράκια, της ζήτησε να τραγουδήσει. Η έμπειρη από τη ζωή Κάτια, ένοιωσε τη σκληρή καρδιά της Κόμισσας να μαλακώνει υπό την επήρεια του τραγουδιού της. Και πράγματι, αφού την άκουσε, η Elizabeth αποφάσισε πως δεν θα έπρεπε να πειράξει αυτό το κορίτσι. Διέταξε να έχει ιδιαίτερη μεταχείριση στη σχολή, και την παρακάλεσε ευγενικά να της δώσει κι άλλες φορές τη χαρά να απολαύσει τη φωνή της· κάτι που η Κάτια ευχαρίστως αποδέχθηκε. Η δημόσια αποφοίτηση της Κάτιας Σπίνου, ως αριστεύσασας μάλιστα, από την σχολή «My Fair Ladies», και η μετέπειτα απογείωση της καριέρας της, έριξαν εκατοντάδες αθώες κοπέλες στα δίχτυα της τρομερής κόμισσας Bathory.

3. Ο από Μηχανής Θεός

Η Elizabeth δέχθηκε στο καλό της σαλόνι την Κάτια. Αφού της προσέφερε γιαπωνέζικο τσάι και γαλλικά κουλουράκια, της ζήτησε να τραγουδήσει. Η έμπειρη από τη ζωή Κάτια, αναγνώρισε τον κίνδυνο στο σκοτεινό, διεισδυτικό βλέμμα της Elizabeth, και πριν τελειώσει την άρια είχε ήδη αποφασίσει πως θα έπρεπε το γρηγορότερο, να αποχωρήσει. Μόλις τελείωσε το τραγούδι όμως, η κόμισσα διέταξε την αφαίμαξη της. Οι υπηρέτες την φίμωσαν και την έδεσαν, αλλά πριν προλάβουν να προχωρήσουν, πάγωσαν ακούγοντας την περιφημη ιαχή του Captain Knight. Ο διάσημος υπερήρωας, αφού απελευθέρωσε την Κάτια, αιχμαλώτισε την κόμισσα και την φρουρά της, και τους παρέδωσε στην ουγγρική αστυνομία. Η Elizabeth Bathory καταδικάστηκε σε θάνατο και

εκτελέστηκε δι' απαγχονισμού. Η Κάτια αφιέρωσε στον Captain Knight τον επόμενο δίσκο της.

John Ross και Elizabeth Bathory

Σε μία από τις συχνές επισκέψεις της στη Νέα Υόρκη, και ενώ έπινε το αγαπημένο της γιαπωνέζικο τσάι στην τσαγερί «gokudo», η Elizabeth Bathory αποφάσισε να υποκύψει στις πιέσεις της μητέρας της και να επισκεφθεί κάποιον ψυχοθεραπευτή. Ο John Ross έμοιαζε να είναι ο πλέον κατάλληλος. Θεωρούνταν εξαιρετικός στη δουλειά του και απείχε από τους κοσμικούς κύκλους στους οποίους η κόμισσα σύχναζε. Ο John κέρδισε την εμπιστοσύνη της πολύ γρήγορα και στην τρίτη τους μόλις συνάντηση, η κόμισσα αποφάσισε να του εκμυστηρευτεί τη συνήθεια της να γεμίζει την μπανιέρα της με το αίμα ανήλικων κοριτσιών. Η Elizabeth γνώριζε άλλωστε ότι λόγω του ιατρικού απορρήτου, δεν κινδύνευε από τον γιατρό Ross. Δεν γνώριζε όμως ότι απέναντι της καθόταν ο διάσημος super-ήρωας Captain Knight.

1. Ο Θρίαμβος του Captain Knight

Ο John, όπως είναι φυσικό, έφριξε με τις διηγήσεις της Elizabeth. Την άκουγε να περιγράφει με ψυχραιμία τα στυγερά εγκλήματά της, και να αναπτύσσει τη θεωρία της για την ευεργετική επίδραση του νεανικού αίματος στην επιδερμίδα της. Φρόντισε βέβαια να την αφήσει να πιστεύει πως κι αυτός έβρισκε λογικά όσα έλεγε και δικαιολογημένα όσα έκανε. Αφού άφησε να περάσουν μερικές μέρες, ώστε να μην υποπτευθεί η Elizabeth την ταυτότητά του, φόρεσε την στολή του Captain Knight και επιτέθηκε στον πύργο των Bathory. Παρέδωσε την κόμισσα και τους συνεργούς της στην αστυνομία, σώζοντας μάλιστα την διάσημη τραγουδίστρια της όπερας Κατια Σπίνου, που η τερατώδης κόμισσα κρατούσε αιχμάλωτη για 3 χρόνια. Η Elizabeth Bathory οδηγήθηκε στην γκιλοτίνα δύο μήνες αργότερα. Το επόμενο καλοκαίρι, ο Captain Knight κέρδισε τις εκλογές για την προεδρία του σωματείου των σούπερ ηρώων, ξεπερνώντας σε ψήφους τον Captain America, την Wonder Woman και τον Batman.

2. Η Μετανοημένη Elizabeth

Ο John, όπως είναι φυσικό, έφριξε με τις διηγήσεις της Elizabeth. Την άκουγε να περιγράφει με ψυχραιμία τα στυγερά εγκλήματά της, και να αναπτύσσει τη θεωρία της για την ευεργετική επίδραση του νεανικού αίματος στην επιδερμίδα της. Ο έμπειρος ψυχίατρος μπόρεσε να δει πίσω από τις φριχτές πράξεις της θεραπευόμενης του, ένα μοναχικό, πονεμένο πλάσμα, που κατά κάποιον τρόπο, του έμοιαζε. Άλλωστε η Elizabeth τον είχε γοητεύσει από την πρώτη συνάντησή τους. Της είπε ξεκάθαρα πως όφειλε να απαλλαγεί από τις εμμονές της, και πως θα έπρεπε να ντρέπεται για τον πόνο που έχει προκαλέσει στα αθώα της θύματα· πως χρειάζεται βοήθεια και πως αυτός είναι διατεθειμένος να της την προσφέρει· πως θα την αγαπάει μια ζωή, αδιαφορώντας για τις ρυτίδες που θα μπορούσε κάποτε να αποκτήσει. Η συγκινημένη Elizabeth έπεσε στην αγκαλιά του John, και του υποσχέθηκε πως θα κάνει ότι αυτός ζητήσει. Έζησαν ευτυχισμένοι μαζί, έως τα βαθιά τους γεράματα. Ο John σταμάτησε την καριέρα του ως Captain Knight και αφοσιώθηκε εξολοκλήρου στην αγαπημένη του. Η μετανοημένη Elizabeth ίδρυσε την μη κυβερνητική οργάνωση: «ελεύθερες κορασίδες», και προσευχόταν κάθε βράδυ στο Θεό, παρακαλώντας τον να την συγχωρήσει.

3. Ένα Άδοξο Φινάλε

Ο John, όπως είναι φυσικό, έφριξε με τις διηγήσεις της Elizabeth. Την άκουγε να περιγράφει με ψυχραιμία τα στυγερά εγκλήματά της, και να αναπτύσσει τη θεωρία της για την ευεργετική επίδραση του νεανικού αίματος στην επιδερμίδα της. Φρόντισε βέβαια να την αφήσει να πιστεύει πως έβρισκε λογικά όσα έλεγε και δικαιολογημένα όσα έκανε. Αφού άφησε να περάσουν μερικές μέρες, ώστε να μην υποπτευθεί η Elizabeth την ταυτότητά του, φόρεσε την στολή του Captain Knight και επιτέθηκε στον πύργο των Bathory. Παρέδωσε την κόμισσα και τους συνεργούς της στην αστυνομία, και επέστρεψε χαρούμενος στην ήσυχη ζωή του ως John Ross. Το δικαστήριο όμως, αθώωσε την κόμισσα Elizabeth Bathory. Πάρα πολλές απόφοιτοι της σχολής της παρουσιάστηκαν στο δικαστήριο ως μάρτυρες υπεράσπισης πίνοντας νερό στο όνομα της, και σύσσωμη η Ευρωπαϊκή αριστοκρατία στάθηκε στο πλευρό της. Ο διεθνής τύπος χαρακτήρισε την όλη υπόθεση φιάσκο, και παρουσίασε τον άλλοτε δημοφιλή

Captain Knight, ως μυθομανή, και κοινό συκοφάντη. Το Δ.Σ. του σωματείου των υπέρ-ηρώων αποφάσισε να ζητήσει δημόσια συγγνώμη, και ο απογοητευμένος John Ross, υποχρεώθηκε να παραδώσει τη στολή του στην αρμόδια επιτροπή.

Κάτια Σπίνου και John Ross

Κάνοντας τον καθημερινό του περίπατο από το κτίριο του ιατρείου του μέχρι το πάρκο Soundview, ο John αντίκρουσε ξαφνικά μπροστά του την Κάτια Σπίνου, την διάσημη τραγουδίστρια που η φωνή της ήταν η κύρια συντροφιά του. Στην προσπάθεια του να την χαιρετίσει χωρίς να εμποδίσει το διάβα της, μπέρδεψε τα βήματα του, κι έπεσε κάτω φαρδύς-πλατύς. Η Κάτια έβαλε τα γέλια, και πλησίασε για να τον βοηθήσει. Της φάνηκε πολύ συμπαθητικός, ο ασυνήθιστα ντροπαλός αυτός κύριος. Βλέποντας τον από κοντά, η μαριώδης αναγνώστρια κόμικς Κάτια, τον αναγνώρισε: Αυτός είναι! Είναι ο Captain Knight, σκέφτηκε από μέσα της. Του πρότεινε να περπατήσουν μαζί στο πάρκο, και ενώ αυτός της μιλούσε για την ερμηνεία της στην Τόσκα, αυτή, δήθεν αθώα, τον ρώτησε: Ποια είναι η γνώμη σας για τους super-ήρωες;

1. Ο Ντροπαλός John

Ο John τα έχασε. Ένοιωσε πανικό, κάτι που είχε να του συμβεί από τα μαθητικά του χρόνια. Το πρόσωπό του ήταν κατάχλωμο και ήθελε να το βάλει στα πόδια. Ξέρω ποιος είσαι, του είπε η Κάτια. Όμως, μην ανησυχείς. Κανείς δε θα το μάθει. Λατρεύω τις ιστορίες σου. Είσαι ο αγαπημένος μου υπέρ-ήρωας, μετά την Wonder Woman. Ο John ηρέμησε κάπως, και αποφάσισε να την εμπιστευτεί. Συναντιόντουσαν καθημερινά τις επόμενες δυο βδομάδες. Στην τελευταία τους συνάντηση, προτού η Κάτια φύγει για περιοδεία στην Ευρώπη, ο John είχε πάρει την απόφαση να της εξομολογηθεί τον έρωτα του, και είχε κάνει και τις σχετικές πρόβες μπροστά στον καθρέφτη. Αποδείχθηκε όμως αδύνατο, για τον συνεσταλμένο John, να της εκφράσει τα συναισθήματά του. Μετάνοιωσε πολλές φορές για την αδυναμία του αυτή, στα υπόλοιπα, μοναχικά του χρόνια.

2. Ο John Τόλμησε

Ο John τα έχασε. Ένοιωσε πανικό, κάτι που είχε να του συμβεί από τα μαθητικά του χρόνια. Το πρόσωπό του ήταν κατάχλωμο και ήθελε να το βάλει στα πόδια. Ξέρω ποιος είσαι, του είπε η Κάτια. Όμως, μην ανησυχείς. Κανείς δε θα το μάθει. Λατρεύω τις ιστορίες σου. Είσαι ο αγαπημένος μου υπέρ-ήρωας, μετά την Wonder Woman. Ο John ηρέμησε κάπως, και αποφάσισε να την εμπιστευτεί. Συναντιόντουσαν καθημερινά τις επόμενες δυο βδομάδες. Στην τελευταία τους συνάντηση, προτού η Κάτια φύγει για περιοδεία στην Ευρώπη, ο John είχε πάρει την απόφαση να της εξομολογηθεί τον έρωτα του, και είχε κάνει και τις σχετικές πρόβες μπροστά στον καθρέφτη. Της εξομολογήθηκε με πάθος τον έρωτα του εκείνο το βράδυ, και εξουθενωμένος, περίμενε την απόκρισή της. Η Κάτια του εξήγησε πως τον βλέπει σαν φίλο· τον συμπαθεί πολύ, και την τιμούν τα ειλικρινή αισθήματά του, αλλά πως κατά τη γνώμη της δεν ήταν αυτή η κατάλληλη για αυτόν. Του πρότεινε μάλιστα να του γνωρίσει μία φίλη της, τη Lois, πετυχημένη δημοσιογράφος. Ο John αυτοκτόνησε το επόμενο απόγευμα.

3. One Night Stand

Ο John τα έχασε. Ένοιωσε πανικό, κάτι που είχε να του συμβεί από τα μαθητικά του χρόνια. Το πρόσωπό του ήταν κατάχλωμο και ήθελε να το βάλει στα πόδια. Ξέρω ποιος είσαι, του είπε η Κάτια. Όμως, μην ανησυχείς. Δεν θα το μάθει κανένας. Λατρεύω τις ιστορίες σου. Είσαι ο αγαπημένος μου υπέρ-ήρωας, μετά την Wonder Woman. Ο John ηρέμησε κάπως, και αποφάσισε να την εμπιστευτεί. Η Κάτια τον κάλεσε στο δωμάτιο της, στο ξενοδοχείο Casablanca, όπου πέρασαν μία αξέχαστη νύχτα, γεμάτη ερωτικό πάθος. Ο John δεν την ξαναείδε ποτέ, ούτε τόλμησε να την ενοχλήσει· δύο εβδομάδες αργότερα έμαθε πως η Κάτια παντρεύτηκε τον διάσημο τενόρο Felix Alejandro. Ο γιος της Κάτιας, Pedro Alejandro, είναι ο άνθρωπος που κρύβεται πίσω από τον θρυλικό Flash Gordon.

Νεραϊδοπριγκίπισσα Λίλη και Fulvio Norvaez

Στην προσπάθεια της να αποδείξει το καλό της ανθρώπινης φύσης, η νεραϊδοπριγκίπισσα αποφάσισε να επισκεφτεί τις φυλακές υψίστης ασφαλείας του Katingal, με σκοπό να συναντήσει τον περίφημο Fulvio Norvaez, τον «δαίμονα με το

ανθρώπινο πρόσωπο». Ο Fulvio κρατούνταν στην απομόνωση, αλυσοδεμένος τις περισσότερες ώρες της ημέρας και με τέσσερις φρουρούς αποκλειστικά υπεύθυνους για την φύλαξη του. Σύμφωνα με την απόφαση του δικαστηρίου, ο Fulvio θα οδηγούνταν στον θάλαμο αερίων 3 βδομάδες μετά τη συνάντησή του με τη Λίλη, δηλαδή στις 28 Φεβρουαρίου.

1. Ο Επικίνδυνος Fulvio

Ο Fulvio ήταν περισσότερο τρομαχτικός από ότι η Λίλη φανταζόταν. Αλυσοδεμένος όπως ήταν, θύμιζε άγριο ζώο. Επιπλέον, δεν ήταν διόλου συνεργάσιμος. Η Λίλη αποφάσισε να τον επισκέπτεται κάθε μέρα, αποφασισμένη να αναδείξει το καλό, που πίστευε πως κατοικούσε στα βάθη της ψυχής του φοβερού αυτού ανθρώπου. Κατά την διάρκεια της τρίτης της επίσκεψης, ο Fulvio κατάφερε να την πείσει να τον απαλλάξει για λίγο απ' τα δεσμά του. Μόλις αυτή το έκανε ο Fulvio όρμησε καταπάνω της, με την γνωστή αγριότητά του, αναγκάζοντας την να τον μεταμορφώσει σε βάτραχο. Ο Fulvio σήμερα κρατείται στον ζωολογικό κήπο του Αμβούργου.

2. Η Δυστυχισμένη Γιαγιά του

Ο Fulvio ήταν περισσότερο τρομαχτικός από ότι η Λίλη φανταζόταν. Αλυσοδεμένος όπως ήταν, θύμιζε άγριο ζώο. Επιπλέον, δεν ήταν διόλου συνεργάσιμος. Η Λίλη αποφάσισε να τον επισκέπτεται κάθε μέρα, αποφασισμένη να αναδείξει το καλό, που πίστευε πως κατοικούσε στα βάθη της ψυχής του φοβερού αυτού ανθρώπου. Οι τρεις βδομάδες που είχε στη διάθεσή της όμως, δεν έφταναν, και η Λίλη δεν ήθελε να αποτύχει. Αποφάσισε λοιπόν να ξεκινήσει μια εκστρατεία κατά της θανατικής ποινής, ισχυριζόμενη πως απέναντι σε έναν εγκληματία όπως ο Fulvio, όφειλε η ανθρωπότητα να αποδείξει τη μεγαλειότητά της. Η προσπάθεια της Λίλη βρήκε ελάχιστους υποστηρικτές, και ο Fulvio οδηγήθηκε στον θάλαμο αερίων στις 28 Φεβρουαρίου. Τις επόμενες δύο εβδομάδες η Λίλη τις αφιέρωσε στο να παρηγορεί την δυστυχισμένη γιαγιά του.

3. Νεραϊδοσωφρονισμός

Ο Fulvio ήταν περισσότερο τρομαχτικός από ότι η Λίλη φανταζόταν. Αλυσοδεμένος όπως ήταν, θύμιζε άγριο ζώο. Επιπλέον, δεν ήταν διόλου συνεργάσιμος. Η Λίλη αποφάσισε να τον επισκέπτεται κάθε μέρα, αποφασισμένη να αναδείξει το καλό, που πίστευε πως κατοικούσε στα βάθη της ψυχής του φοβερού αυτού ανθρώπου. Οι τρεις βδομάδες που είχε στη διάθεσή της, όμως, δεν έφταναν, και η Λίλη δεν ήθελε να αποτύχει. Αποφάσισε λοιπόν να ξεκινήσει μια εκστρατεία κατά της θανατικής ποινής, ισχυριζόμενη πως απέναντι σε έναν εγκληματία όπως ο Fulvio, όφειλε η ανθρωπότητα να αποδείξει τη μεγαλειότητά της. Η προσπάθεια της Λίλη βρήκε πάρα πολλούς υποστηρικτές, και η θανατική ποινή καταργήθηκε για πάντα. Μετά από τη μακροχρόνια θεραπεία της Λίλη, ο Fulvio μεταμορφώθηκε εντελώς, και η μέθοδος της, γνωστή ως «νεραϊδοσωφρονισμός», εφαρμόζεται πλέον από ειδικευμένο προσωπικό, οδηγώντας στην συρρίκνωση των σωφρονιστικών καταστημάτων.

Νεραϊδοπριγκίπισσα Λίλη και Chidi Onuora

Οι υπέροχες νεράιδες από ξύλο αγιούζ, που έφτιαχνε ο Chidi τα σαββατοκύριακα στον μικρό κήπο του σπιτιού του, τράβηξαν την προσοχή της Λίλη, σε μία από τις πτήσεις της πάνω από τα βόρεια προάστια του Λονδίνου. Συνηθισμένη καθώς ήταν να παίζει με τους ανθρώπους, εμφανίστηκε ξαφνικά μπροστά του και του είπε: αυτή εδώ είναι πάρα πολύ όμορφη, και μου μοιάζει! Θα έλεγε κανείς πως είναι αδερφή μου! Ο Chidi, ως παραδοσιακός Αφρικανός, πίστευε στα πνεύματα και δεν ταραχτήκε. Της είπε πως δεν θα μπορούσε ποτέ να φτιάξει μια τόσο όμορφη νεράιδα όπως αυτή που είχε μπροστά του· και της ζήτησε, ταπεινά, να ποζάρει βοηθώντας την προσπάθεια του. Η Λίλη δέχτηκε με χαρά.

1. Ο Chidi στην Χώρα των Θαυμάτων

Η Λίλη επισκεπτόταν πολύ συχνά τον Chidi στον κήπο του, και πόζαρε ώστε να τον βοηθήσει να φτιάξει «την πιο όμορφη γλυπτή νεράιδα του κόσμου». Σύντομα, μεταξύ του νιγηριανού επιχειρηματία-καλλιτέχνη και της όμορφης πριγκίπισσας

αναπτύχθηκε ισχυρή ερωτική έλξη. Ο Chidi αποφάσισε να επισκεφτεί τη χώρα των θαυμάτων για να ζητήσει το χέρι της αγαπημένης του από τους γονείς της. Ο μάγος του Οζ, αφού άκουσε την πρόταση, του ζήτησε να μιλήσουν οι δυο τους. Εξήγησε στον Chidi πως αυτό που ζητούσε ήταν αδύνατο και δεν επιτρεπόταν να γίνει. Του ζήτησε να αφήσει την κόρη του ήσυχη και μεταμορφωνόμενος για λίγα δευτερόλεπτα σε κινέζικο δράκο, έδειξε ένα μικρό δείγμα των δυνατοτήτων του στον Chidi, που αποχώρησε περίλυπος, αποχαιρετώντας με δάκρυα στα μάτια τη Λίλη.

2. Στις κορυφές των βουνών

Ο έρωτας αναπτύχθηκε με φυσικό τρόπο μεταξύ του Chidi και της Λίλη. Η Λίλη τον έπαιρνε απ' το χέρι και πετούσαν σε όλα τα μήκη και τα πλάτη της γης. Έκαναν έρωτα σε απόμερα φαράγγια και στις κορυφές των βουνών. Ο Chidi τη λάτρευε και όλοι έμεναν έκθαμβοι από την ομορφιά των νεραϊδών που έφτιαχνε σκαλίζοντας το ξύλο. Το μόνο τους πρόβλημα ήταν ότι όντας αυτός άνθρωπος κι αυτή νεράιδα, το να τεκνοποιήσουν, ήταν αδύνατο. Ο έρωτας τους ήταν όμως τόσο ισχυρός, που γρήγορα ξέχασαν αυτό το θέμα.

3. Το 8^ο Θαύμα του Κόσμου

Η Λίλη επισκεπτόταν πολύ συχνά τον Chidi στον κήπο του, και πόζαρε ώστε να τον βοηθήσει να φτιάξει «την πιο όμορφη γλυπτή νεράιδα του κόσμου». Σε μερικούς μήνες ήταν έτοιμο το αριστούργημά του, που φυσικά πήρε το όνομα «Νεραΐδοπριγκίπισσα Λίλη». Μέσα στα επόμενα τρία χρόνια, η «Νεραΐδοπριγκίπισσα Λίλη» είχε γίνει ταινία, βιβλίο, μπρελόκ, μπλουζάκι· είχε δώσει το όνομα της μέχρι και σε ζάντες ελαστικών. Το μεγαλύτερο μέρος, βέβαια, των τεράστιων κερδών, χρησιμοποιούνταν για φιλανθρωπικούς σκοπούς, κατ' απαίτηση της Λίλη. Η αξία του πρωτότυπου γλυπτού υπολογίζεται πως στις μέρες μας φτάνει τα 94.000.000.000 δολάρια και θεωρείται, επίσημα πια, το όγδοο θαύμα του κόσμου.

Όταν το έσκασε από τις φυλακές υψίστης ασφαλείας Katingal, ο Fulvio Norvaez ήξερε πως δεν θα μπορούσε να κρυφτεί στο σπίτι της γιαγιάς του, όπου η αστυνομία σίγουρα θα έψαχνε. Μόνη του επιλογή, λοιπόν, ήταν ο, πετυχημένος επιχειρηματίας πλέον, και φίλος του από τις φυλακές ανηλίκων, Chidi Onuora. Ο Chidi όφειλε πολλά στον Fulvio, ο οποίος τον είχε βοηθήσει να ανακαλύψει και να εξελίξει την εξαιρετική επιδεξιότητα των δακτύλων του. Επιπλέον, χάρη στον Fulvio που τον είχε προστατευόμενο του, ο Chidi ένοιωθε απολύτως ασφαλής τους 3 μήνες της κράτησης του.

1. Ο Διαβολικός Fulvio

Ο Chidi πήρε το ρίσκο να κρύψει τον παλιό συγκρατούμενό του τουλάχιστον για λίγες μέρες, «μέχρι να σκεφτώ τι θα κάνω», όπως ο Fulvio του είπε. Γιατί τα κάνεις όλα αυτά; Οι άνθρωποι σε μισούν. Ίσως κι εγώ να τους μισώ, απάντησε ο Fulvio μισογελώντας, και άρπαξε τον Chidi απ' το λαιμό, σκοτώνοντας τον μέσα σε κλάσματα του δευτερολέπτου. Χάρη στις διασυνδέσεις του στον υπόκοσμο, ο Fulvio έκανε τις απαραίτητες πλαστικές εγχειρήσεις, σκηνοθέτησε την υποτιθέμενή του αυτοκτονία, και πήρε την θέση του Chidi Onuora στη Λονδρέζικη κοινωνία.

2. Η Προδοσία

Ο Chidi πήρε το ρίσκο να κρύψει τον παλιό συγκρατούμενό του τουλάχιστον για λίγες μέρες, «μέχρι να σκεφτώ τι θα κάνω», όπως Fulvio του είπε. Γιατί τα κάνεις όλα αυτά; Οι άνθρωποι σε μισούν. Ίσως κι εγώ να τους μισώ, απάντησε ο Fulvio μισογελώντας. Ακούγοντας τα λόγια αυτά, ο Chidi πήρε την απόφαση του. Περίμενε ο Fulvio να κοιμηθεί, και κάλεσε την αστυνομία. Χάρη στην ογκωδέστατη χρηματική αμοιβή, ο Chidi Onuora μπόρεσε να αναπτύξει τάχιστα την επιχείρησή του.

3. Η Σωτηρία του Chidi

Ο Chidi πήρε το ρίσκο να κρύψει τον παλιό συγκρατούμενό του τουλάχιστον για λίγες μέρες, «μέχρι να σκεφτώ τι θα κάνω», όπως Fulvio του είπε. Γιατί τα κάνεις όλα

αυτά; Οι άνθρωποι σε μισούν. Ίσως κι εγώ να τους μισώ, απάντησε ο Fulvio μισογελώντας, και άρπαξε τον Chidi απ' το λαιμό, προσπαθώντας να τον σκοτώσει. Για καλή τύχη του Chidi, η φίλη του νεραϊδοπριγκίπισσα Λίλη πετούσε εκείνη την ώρα πάνω από τη γειτονιά, και ακινητοποίησε τον Fulvio με μια ελάχιστη κίνηση του μικρού της ραβδιού. Στη συνέχεια τον παρέδωσε στην αστυνομία. Ο Fulvio Norvaez οδηγήθηκε στον θάλαμο αερίων στις 28 Φεβρουαρίου.

10. Οι Εικόνες

Ακολουθούν οι εικόνες (φωτογραφίες, αφίσες, σκίτσα) που εμπεριέχονται στις *μικρο-ιστορίες*.



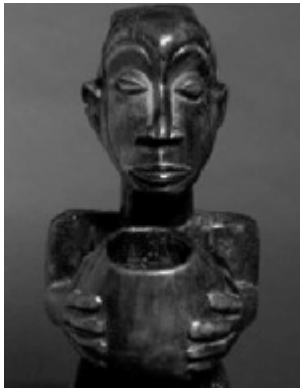
Ο Clark Kent, alter ego του Superman από τη γνωστή σειρά ταινιών. Στη συγκεκριμένη φωτογραφία τον υποδύεται ο Christopher Reeves. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία του John Ross.



Καρέ από το κόμικ *Flash Gordon*. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα του John Ross.



Ο ηθοποιός Sidney Poitier, ο πρώτος αфро-αμερικανός σταρ του Hollywood. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία του Chidi Onuora.



Φωτογραφία ξυλόγλυπτου αγαλματιδίου από τη Νιγηρία. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα του Chidi Onuora και επιλέχθηκε ως κοινότοπο σύμβολο του Αφρικανικού πολιτισμού.



Πίνακας που απεικονίζει την «αιματοβαμμένη κόμισσα» Elizabeth Bathory. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως «φωτογραφία» της Elizabeth Bathory.



Τμήμα φωτογραφίας κέρινου ομοιώματος που παριστά την Elizabeth Bathory με τα θύματά της. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα της Elizabeth Bathory.



Φωτογραφία του Charles Manson, ηγέτη της περίφημης σχέτας-οικογένειας Manson. Θεωρήθηκε υπεύθυνος για τη δολοφονία της Sharon Tate. Προβλήθηκε μέσω των media ως σχιζοφρενής δολοφόνος με ιδιαίτερες ηγετικές ικανότητες, και δεχόταν εκατοντάδες ερωτικά γράμματα από νεαρές θαυμάστριες κατά τη διάρκεια της φυλάκισης του. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία του Fulvio Norvaez.



Φωτογραφία λεπίδας μαχαιριού φωτισμένης όπως συχνά συνηθίζεται σε ταινίες δράσης και τρόμου. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα του Fulvio Norvaez.



Φωτογραφία της ηθοποιού Vivian Leigh ως Scarlett Ο'Ηαρα στην ταινία *Όσα Παίρνει ο Άνεμος*. Στις μικρο-ιστορίες εμφανίζεται ως φωτογραφία της Hortance Bonami.



Φωτογραφία ενός τριαντάφυλλου, ενός ευρύτατα χρησιμοποιούμενου «ρομαντικού συμβόλου». Στις μικρο-ιστορίες εμφανίζεται στη σελίδα της Hortance Bonami.



Σκίτσο του Chris Ware από τη γραφική νουβέλα *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*. Στις μικρο-ιστορίες εμφανίζεται ως φωτογραφία του κυρίου Κ.



Σκίτσο από το βιβλίο *Άκου, Ανθρωπάκο*, του Βίλχελμ Ράιχ. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα του κυρίου Κ.



Φωτογραφία της ηθοποιού Wendy Hiller ως Eliza Doolittle, από την ταινία *Πηγαλιών* (1938). Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία της Κάτιας Σπίνου.



Φωτογραφία πλατινένιου δίσκου. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα της Κάτιας Σπίνου.



Σκίτσο που απεικονίζει την Tinkerbell, νεράιδα που πρωτοεμφανίστηκε στο θεατρικό έργο *Πήτερ Παν* και «πρωταγωνίστησε» σε σειρά ταινιών κινουμένων σχεδίου των στούντιο Disney. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία της νεραϊδοπριγκίπισσας Λίλη.



Σκίτσο που απεικονίζει ένα μαγικό ραβδί, απαραίτητο αξεσουάρ μαγισσών και νεραϊδών. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται στη σελίδα της νεραϊδοπριγκίπισσας Λίλη.



Φωτογραφία του ηθοποιού Bela Lugosi ως κόμη Δράκουλα. Στις *μικρο-ιστορίες* εμφανίζεται ως φωτογραφία του Thimar Gergo.



Φωτογραφία νυχτερίδας-βαμπίρ, μίας από τις μεταμορφώσεις του κόμη Δράκουλα.
Στις μικρο-ιστορίες εμφανίζεται στη σελίδα του Thimar Gergo.



Σκίτσο από την εικονογράφηση της *Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων* του Lewis Carroll. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Chidi στη Χώρα των Θαυμάτων.



Τμήμα της αφίσας του μιούζικαλ *Mary Poppins*. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Στις Κορυφές των Βουνών.



Λεπτομέρεια από τη *Γέννηση της Αφροδίτης* του Μ. Μποτιτσέλι. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Το 8^ο Θαύμα του Κόσμου.



Φωτογραφία λιονταριού σε κλουβί. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Επικίνδυνος Fulvio.



Φωτογραφία θαλάμου αερίων, πιθανότατα των φυλακών San Quentin, στην Καλιφόρνια των ΗΠΑ. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Δυστυχισένη Γιαγιά του.



«Αναμνηστική» φωτογραφία κρατουμένων, όπου το γεγονός ότι πρόκειται για κρατούμενους γίνεται αντιληπτό από τις ριγέ στολές τους, και όχι από τη διάταξη τους κατά τη φωτογράφιση. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Νεραϊδοσωφρονισμός.



Καρέ της ταινίας *Superman*, όπου ο πρωταγωνιστής υπέρ-ήρωας ίπταται. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Θρίαμβος του Captain Knight.



Φωτογραφία μοναχής που προσεύχεται. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η μετανοημένη Elizabeth.



Απεικόνιση της δικαιοσύνης ως τυφλής θεάς. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ένα Άδοξο Φινάλε.



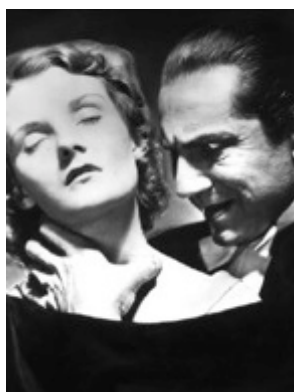
Σκίτσο του Daniel Clowes από τη γραφική νουβέλα *Wilson*. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Ντροπαλός John.



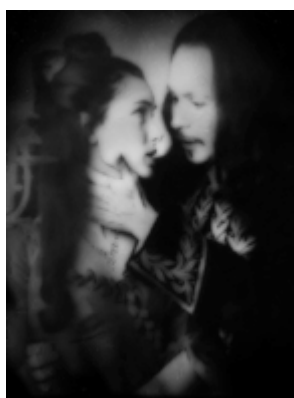
Καρέ από το «happy end» της ταινίας *Πυγμαλίων*. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο John Τόλμησε.



Καρέ από την ταινία *Η Αυτοκρατορία των Αισθήσεων* του Nagisa Osima. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: One Night Stand



Καρέ από την ταινία *Dracula*, με πρωταγωνιστή τον Bela Lugosi. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Οχτακοσιοστή Εβδομηκοστή Τρίτη.



Καρέ από τον *Δράκουλα* του F. F. Coppola. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Ένας Αιώνιος Έρωτας.



Φωτογραφία του Fidel Castro. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Επανάσταση του Frank Brown.



Φωτογραφία άγνωστης προέλευσης που απεικονίζει την πτώση ενός άντρα στο κενό. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Ευτυχισμένος Θάνατος.



Φωτογραφία «ποντικού που βρυχάται» από ταινία τρόμου. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Λάκκος με τα Ποντίκια.



Καρέ από την εξπρεσιονιστική ταινία *Nosferatu* του F.W. Murnau. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Το Σπαθί του Παπού.



Σκίτσο του Chris Ware από τη γραφική νουβέλα *Jimmy Corrigan, the Smartest Kid on Earth*, όπου ο άβουλος ήρωας μεταμορφώνεται σε υπέρήρωα. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Θρίαμβος του Κ



Φωτογραφία άγνωστης προέλευσης όπου κάποιος κοιτάζει «από την κλειδαρότρυπα». Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Μοίρα του Ποιητή.



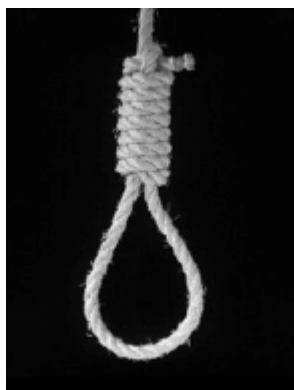
Φωτογραφία του πύργου του Άιφελ, συμβόλου της Γαλλικής πρωτεύουσας. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Αύγουστος στον Σηκουάνα.



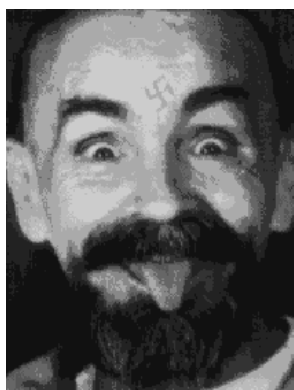
Καρέ από ταινία τρόμου β' διαλογής (B-movie). Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Αφαίμαξη της Κάτιας.



Πίνακας που απεικονίζει την Elizabeth Bathory και τα θύματά της. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Δύναμη της Τέχνης.



Αγχόνη. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο από Μηχανής Θεός.



Φωτογραφία του Charles Manson. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Ο Διαβολικός Fulvio.



Σκίτσο που απεικονίζει χειροπέδες. Στις μικρο-ιστορίες εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Προδοσία.



Εξώφυλλο του περιοδικού Life. Στις *μικρο-ιστορίες* εικονογραφεί το «φινάλε»: Η Σωτηρία του Chidi.

11. Η Τεχνική Κατασκευή

Για την κατασκευή των *μικρο-ιστοριών* χρησιμοποιήθηκε κυρίως το λογισμικό Flash CS5 της Adobe και η γλώσσα προγραμματισμού Actionscript 3.0. Για την επεξεργασία των εικόνων και του φόντου χρησιμοποιήθηκαν τα: Corel Painter XI, Adobe Photoshop CS5 και Graphic Converter X. Τα κείμενα σελιδοποιήθηκαν μέσω του Photoshop, και στη συνέχεια εισήχθησαν στο Flash ως εικόνες.

Ο κώδικας που χρησιμοποιήθηκε είναι πολύ απλός στη λογική του και για αυτό είναι και σχετικά ογκώδης, φτάνοντας τις περίπου 550 γραμμές (1003 συνυπολογίζοντας τις κενές γραμμές και τις «σημειώσεις» εκτός κώδικα). Πρόκειται ουσιαστικά για μία δομή οδηγιών που επαναλαμβάνεται δίνοντας την εντολή στο πρόγραμμα να εμφανίσει μία συγκεκριμένη σελίδα ανάλογα με την επιλογή του αναγνώστη. Θα μπορούσε πιθανώς να χρησιμοποιηθεί πιο σύνθετος και συνοπτικότερος κώδικας, αν το υλικό αντιμετωπιζόταν ως βάση δεδομένων. Θα προκαλούνταν όμως άλλου είδους περιπλοκές γιατί τα αντικείμενα (εικόνες, κείμενα, backgrounds, buttons) που χρησιμοποιούνται είναι περισσότερα από 160. Ο κυριότερος όμως λόγος που επιλέχθηκε αυτό το είδος εντολών είναι για να είναι άμεσα θεατή η κάθε πιθανή σελίδα των *μικρο-ιστοριών* κατά τη διάρκεια της κατασκευής τους.

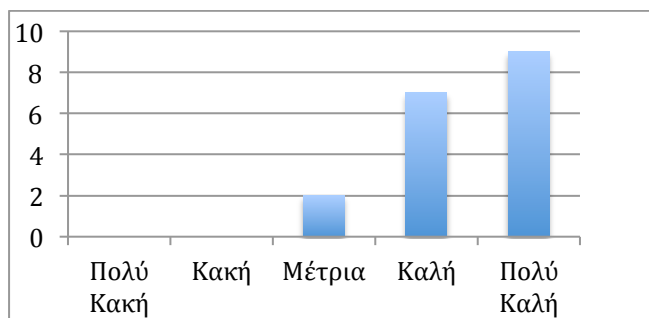
Ο χρόνος που χρειάστηκε για το καθαρά «τεχνικό» μέρος της δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών* έφτασε τις περίπου δύο εβδομάδες και περιλάμβανε την επεξεργασία των εικόνων και τη «σελιδοποίηση» των κειμένων, την τοποθέτηση τους στα αντίστοιχα frames εντός του flash, τη δόμηση και πληκτρολόγηση του κώδικα, και πολλές μικροδιορθώσεις και δοκιμές. Αξίζει να σημειωθεί πως ο χρόνος που θα απαιτούνταν θα ήταν κατά πολύ μεγαλύτερος αν δεν είχε προηγηθεί η κατασκευή του «πρωτότυπου».

12. Έλεγχος

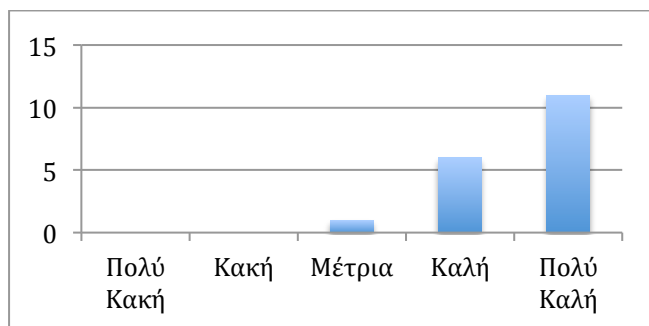
Μετά την ολοκλήρωση των *μικρο-ιστοριών*, το τελικό αποτέλεσμα στάλθηκε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου σε δεκαοκτώ άτομα, μαζί με ένα ερωτηματολόγιο δεκατριών ερωτήσεων, με στόχο να ελεγχθεί το κατά πόσο το τελικό αποτέλεσμα ικανοποιεί τους στόχους που αρχικά τέθηκαν, αλλά και η λειτουργικότητά του.

12.1 Το Ερωτηματολόγιο: Ερωτήσεις και Απαντήσεις

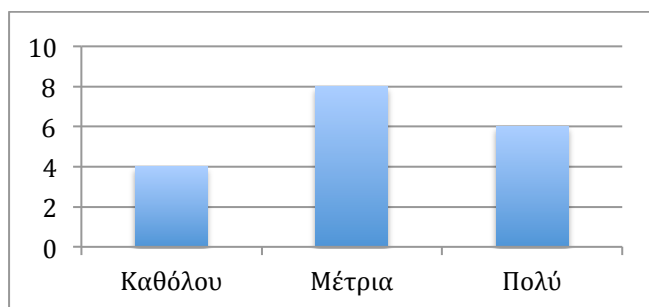
1. Ποια είναι η συνολική σας εντύπωση για τις *μικρο-ιστορίες*;



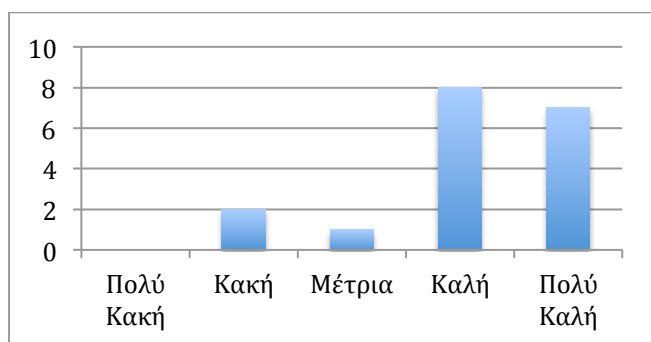
2. Ποια είναι η άποψή σας για τα κείμενα που απαρτίζουν τις *μικρο-ιστορίες*;



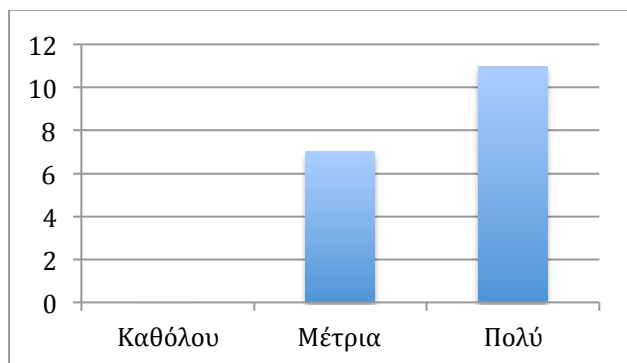
3. Πόσο εύκολη ήταν η πλοήγησή σας;



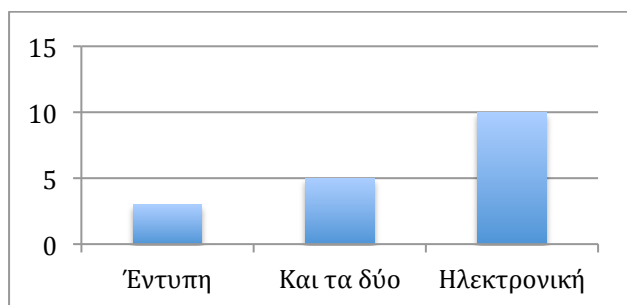
4. Πώς θα αξιολογούσατε το οπτικό μέρος (εικόνες, χρώματα, γραμματοσειρά, φόντο);



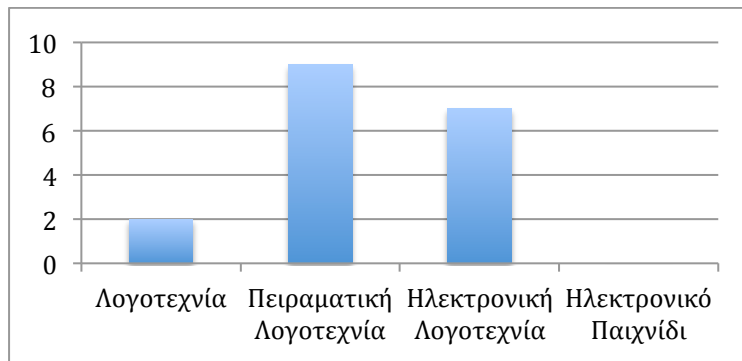
5. Πόσο πιστεύετε ότι ταιριάζει η συνολική μορφή των *μικρο-ιστοριών* με το περιεχόμενο των αφηγήσεων;



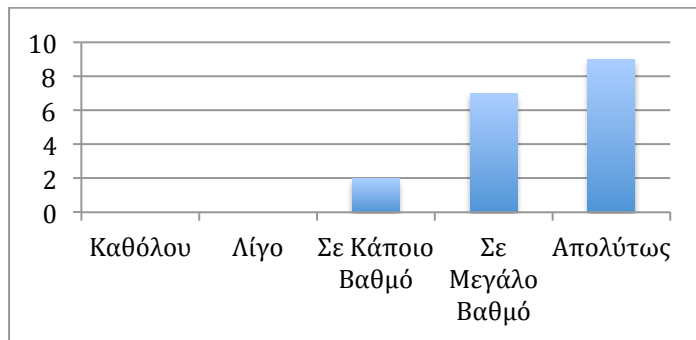
6. Βρίσκετε κατάλληλη την ηλεκτρονική παρουσίαση των κειμένων ή θα προτιμούσατε την έντυπη ανάγνωσή τους;



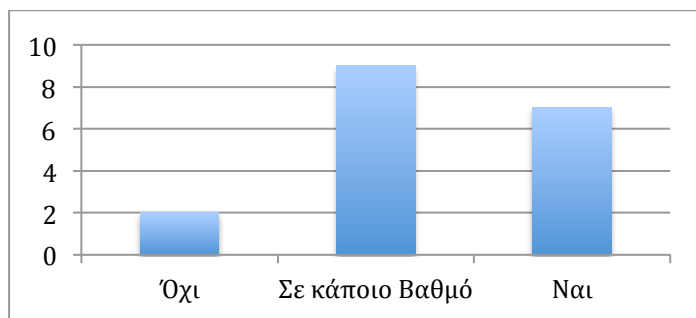
7. Σε ποιά είδος πιστεύετε ότι ανήκουν περισσότερο οι μικρο-ιστορίες:



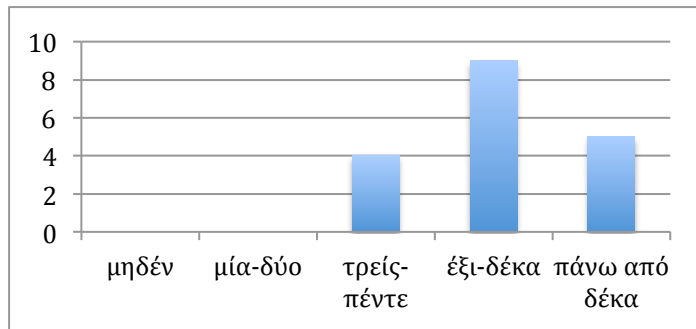
8. Θεωρείτε ότι η εξέλιξη των αφηγήσεων κινείται εντός των ειδολογικών αξόνων που έχουν τεθεί (ρομάντζο- θρίλερ,φαντασία-ρεαλισμός);



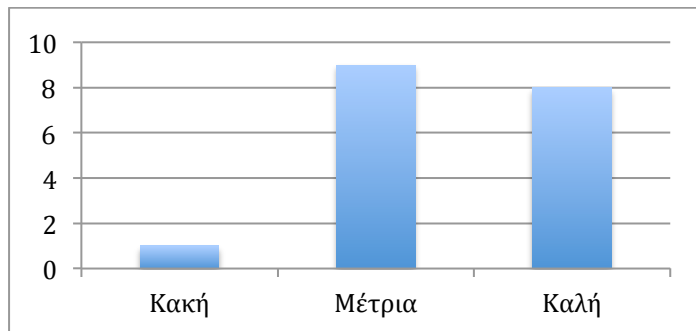
9. Σας θυμίζουν οι ιστορίες που διαβάσατε, άλλες ήδη γνωστές (απο την λογοτεχνία ή τον κινηματογράφο);



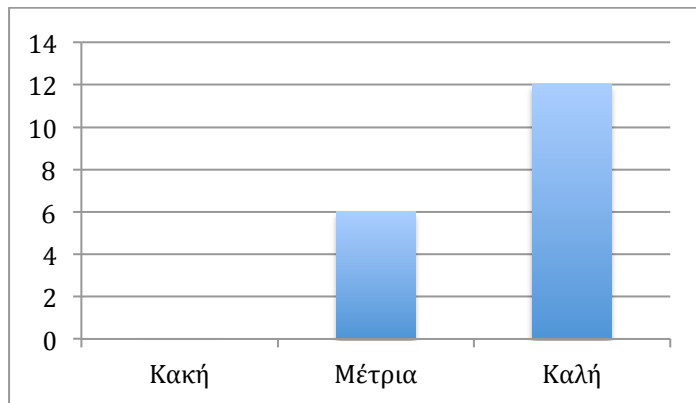
10. Πόσες μικρο-ιστορίες ολοκληρώσατε; (φτάνοντας στη σελίδα με την επιλογή: “Επιστροφή”)



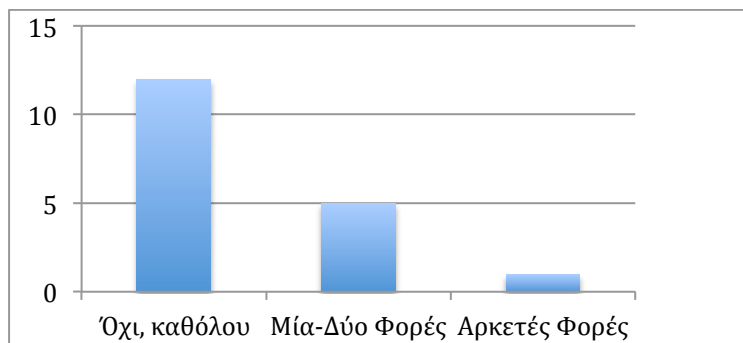
11. Ποια θεωρείτε ότι είναι η σχέση σας με τη λογοτεχνία;



12. Ποια είναι η σχέση σας με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές;



13. Έχετε διαβάσει στο παρελθόν κείμενα ηλεκτρονικής λογοτεχνίας;



7.2 Αξιολόγηση των Απαντήσεων

Το δείγμα κρίνεται κατάλληλο για τον έλεγχο, έχοντας κατά μέσο όρο σημαντική σχέση με τη λογοτεχνία και εξοικείωση με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Αρνητικά θα μπορούσε να αξιολογηθεί η ελλιπής επαφή των ερωτώμενων με κείμενα ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, αλλά το γεγονός αυτό μάλλον πρέπει να θεωρηθεί αναπόφευκτο, μια και το συγκεκριμένο είδος είναι ελάχιστα διαδεδομένο.

Η συνολική αξιολόγηση των *μικρο-ιστοριών* είναι πολύ θετική, αφού οι περισσότεροι αξιολογούν θετικά ή πολύ θετικά τα κείμενα, τις εικόνες, την παρουσίαση, αλλά και το γενικό σύνολο. Οι δεκατέσσερις από τους δεκαοκτώ μάλιστα, ολοκλήρωσαν πάνω από έξι αναγνώσεις του ηλεκτρονικού κειμένου.

Οι περισσότεροι εντάσσουν τις *μικρο-ιστορίες* στην πειραματική ή την ηλεκτρονική λογοτεχνία και προτιμούν την ηλεκτρονική ανάγνωση των αφηγήσεων, από την πιθανή έντυπη. Το στοιχείο αυτό είναι πολύ σημαντικό γιατί οι αναγνώστες ουσιαστικά αποδέχονται ότι υπάρχει αντικειμενική βάση για την ανάπτυξη ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κειμένων, και ότι η ηλεκτρονική λογοτεχνία αποτελεί ένα διακριτό λογοτεχνικό είδος.

Σε ό,τι αφορά τους στόχους οι οποίοι τέθηκαν σε σχέση με τη συγγραφή των κειμένων η συντριπτική πλειοψηφία των αναγνωστών θεωρεί ότι η αφήγηση κινείται εντός του δισδιάστατου ειδολογικού χώρου φαντασία-ρεαλισμός και ρομάντζο-θρίλερ. Δεν φαίνεται όμως να είναι εμφανώς διακριτή η συγγένεια των *μικρο-ιστοριών* με ήδη γνωστά στους αναγνώστες κινηματογραφικά ή λογοτεχνικά αφηγήματα.

Αρνητικά θα πρέπει να αξιολογηθούν οι *μικρο-ιστορίες* σχετικά με την ευκολία πλοήγησης σε αυτές. Αρκετοί αναγνώστες, παρότι τεχνολογικά επαρκείς, δηλώνουν πως συνάντησαν δυσκολίες στο ζήτημα αυτό. Ο πλέον κατάλληλος τρόπος για να λυθεί αυτό το πρόβλημα θα ήταν να προστεθεί στις *μικρο-ιστορίες* ένα εισαγωγικό βίντεο οδηγιών που θα προσανατολίζει τον αναγνώστη. Το βίντεο θα κατασκευαστεί με τη λογική των κινητικών ποιημάτων, ώστε να μην στηρίζει μόνο σε χρηστικό, αλλά και σε αισθητικό επίπεδο, τη συνολική κατασκευή.

13. Τρόπος Διάθεσης

Οι πιθανοί τρόποι διάθεσης των *μικρο-ιστοριών* είναι δύο. Η δημοσίευσή τους στο διαδίκτυο και η διάθεσή τους ως αρχείο προς λήψη, το οποίο ο αναγνώστης μπορεί να αποθηκεύσει στο σκληρό δίσκο του ηλεκτρονικού υπολογιστή του.

Ο δεύτερος τρόπος συνηθίζεται περισσότερο σε κατασκευές που φιλοδοξούν να παρουσιαστούν ως καλλιτεχνικές δημιουργίες, στις οποίες ο αναγνώστης καλείται να εστιάσει την προσοχή του και να επανέλθει στη μελέτη τους. Στην περίπτωση της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας αυτός ο τρόπος διάθεσης προτιμούνταν στην περίπτωση του υπερκειμένου, για το οποίο είχε δημιουργηθεί και το κατάλληλο λογισμικό ανάγνωσης (αλλά και κατασκευής υπερκειμένων), το «Storyspace»³⁸.

Η διάθεση μέσω διαδικτύου μοιάζει να αποτελεί την ενδεδειγμένη επιλογή για τις *μικρο-ιστορίες*. Οι *μικρο-ιστορίες* δεν φιλοδοξούν την αυτόνομη ύπαρξή τους ως καλλιτεχνικό προϊόν, αλλά την παρουσία τους εντός του πεδίου της μαζικής κουλτούρας την οποία αποπειρώνται να σχολιάσουν. Το γεγονός μάλιστα ότι αποτελούνται από σύντομα, «εύκολα» στην ανάγνωση κείμενα, είναι και αποτέλεσμα της πρόθεσης να δημιουργηθεί ένα προσβάσιμο στον «επιφανειακό» και βιαστικό αναγνώστη του διαδικτύου ηλεκτρονικό-λογοτεχνικό προϊόν. Οι *μικρο-ιστορίες* αποτελούν τμήμα, και φέρουν τα εξωτερικά χαρακτηριστικά, του πολιτισμικού περιβάλλοντος το οποίο φιλοδοξούν, κριτικά, να σχολιάσουν.

³⁸ Mark Bernstein: «Storyspace: Hypertext and the process of writing», *Hypertext/hypermedia handbook*, 1991, 529-533

14. Συμπεράσματα και Μελλοντικά Σχέδια

14.1 Συμπεράσματα

Η «περιπέτεια» της δημιουργίας των *μικρο-ιστοριών* έφερε ως αποτέλεσμα και την εξαγωγή κάποιων συμπερασμάτων, που μπορεί να φανούν χρήσιμα στον επίδοξο «συγγραφέα» ηλεκτρονικών λογοτεχνικών κατασκευών.

α) Προπαρασκευή. Η προετοιμασία της συγγραφής ενός λογοτεχνικού κειμένου, είναι μία διαδικασία που συνηθίζεται και είναι ιδιαίτερα ευεργετική, ιδίως στην περίπτωση του κειμένου μεγάλης έκτασης. Στην περίπτωση της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, το στάδιο της προπαρασκευής γίνεται απαραίτητο και κρίσιμο. Δεν αφορά μόνο το ίδιο το κείμενο, αλλά και τη δομή και διάταξη του εντός του τεχνολογικού μέσου στο οποίο θα παρουσιαστεί. Δίχως την κατάλληλη προετοιμασία, η ανάπτυξη ενός ηλεκτρονικού λογοτεχνικού έργου φαντάζει αδύνατη.

β) Λογισμικό και κώδικας. Το ηλεκτρονικό λογοτεχνικό κείμενο κατασκευάζεται μέσω κώδικα και εντός του περιβάλλοντος ενός λογισμικού. Έχει ιδιαίτερη σημασία η κατάλληλη επιλογή του λογισμικού που θα χρησιμοποιηθεί ανάλογα με τις προθέσεις και τις ιδιαιτερότητες της κάθε προσπάθειας. Ταυτόχρονα, η γνώση των δυνατοτήτων του λογισμικού και του κώδικα που χρησιμοποιείται μπορεί να λειτουργήσει δημιουργικά, προσφέροντας ιδέες βελτίωσης και εμπλουτισμού του τελικού αποτελέσματος. Η χρήση της τεχνολογίας συνεπάγεται κάποιους περιορισμούς, αλλά είναι και αυτή που προσφέρει στη λογοτεχνία διευρυμένες δυνατότητες.

γ) Μελέτη. Όπως και στην περίπτωση της «έντυπης» λογοτεχνίας, αλλά και σε κάθε μορφή τέχνης, έτσι και στην ηλεκτρονική λογοτεχνία είναι απαραίτητη η μελέτη προϋπάρχοντων δημιουργιών. Ο μελετητής θα αντιληφθεί τις πολύπλευρες δυνατότητες που η ψηφιακή τεχνολογία προσφέρει, θα αξιολογήσει θετικά ή αρνητικά τις επιλογές των διάφορων δημιουργών και θα αντιληφθεί το πλαίσιο εντός του οποίου καλείται να κινηθεί ως εν δυνάμει «ηλεκτρονικός» συγγραφέας. Η επαφή μόνο με τη λογοτεχνία, ή μόνο με την πληροφορική, δεν συνεπάγεται και επάρκεια για τη δημιουργία ηλεκτρονικών λογοτεχνικών «κατασκευών».

δ) Η «υλικότητα» του κειμένου. Το γεγονός ότι στην εποχή μας έχουμε συνηθίσει να γράφουμε και να διαβάζουμε κείμενο στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή, δεν σημαίνει πως έχουμε και σαφή αντίληψη των διαφορών μεταξύ του

«έντυπου» και του «ψηφιακού» κειμένου. Το κείμενο του βιβλίου παρουσιάζεται σε δεδομένες (συνήθως) φόρμες, και είναι ο πλήρης κυρίαρχος του μέσου στο οποίο εκτίθεται. Το κείμενο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας έχει διαφορετική, ψηφιακή υπόσταση. Αυτό το γεγονός οδηγεί –μεταξύ άλλων- σε δύο κύριες συνέπειες:

Ο τρόπος με τον οποίο το κείμενο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας θα εμφανιστεί στην οθόνη πρέπει να απασχολήσει τον συγγραφέα του. Δεν πρόκειται για την απλή παράθεση ενός κειμένου προς ανάγνωση· αλλά και για τον σχηματισμό μίας εικόνας που εμφανίζεται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη, και σε ένα μέσο που δεν έχει αποκλειστική αποστολή του την ανάγνωση.

Η δεύτερη συνέπεια (που είναι και αποτέλεσμα της πρώτης) συνίσταται στο ότι ένα κείμενο κατάλληλο για την ηλεκτρονική λογοτεχνία δεν είναι απαραίτητα επαρκές για την παρουσίασή του σε έντυπη μορφή, και αντιστρόφως. Για αυτό και τα κείμενα που προορίζεται να εκτεθούν εντός μίας ηλεκτρονικής λογοτεχνικής κατασκευής, πρέπει να κρίνονται (και ει δυνατόν να συγγράφονται) εντός του πλαισίου στο οποίο ανήκουν.

14.2 Μελλοντικά Σχέδια

Το στοιχείο που απουσιάζει –σε κάποιο βαθμό ηθελημένα- από τις *μικρο-ιστορίες*, είναι η (ειλικρινής) διαδραστικότητα. Μία ιδέα που θα μπορούσε να εξελίξει τις *μικρο-ιστορίες* είναι να δοθεί η δυνατότητα στον αναγνώστη- χρήστη να πλάσει τους δικούς του χαρακτήρες και να προσθέσει πλοκές και εναλλακτικά «φινάλε», τα οποία να αποθηκεύονται σε μία βάση δεδομένων και να είναι προσβάσιμα στους επόμενους αναγνώστες.

Μία ακόμη πιο φιλόδοξη ιδέα, είναι η κατασκευή μιας πλατφόρμας στην οποία ο χρήστης θα μπορεί να εισάγει εικόνες, κείμενα και ήχους, να καθορίσει τη σχέση μεταξύ τους, και να έχει επιλογές για τον τρόπο πλοήγησης στο τελικό αποτέλεσμα. Βάση για αυτή την εφαρμογή μπορεί να αποτελέσει το «ιστορικό» storyspace. Θα πρέπει όμως να είναι πολύ πιο εύχρηστη· και προσαρμοσμένη στις ανάγκες της εποχής, να παράγει αποτελέσματα που να μπορούν άμεσα να δημοσιευτούν στο διαδίκτυο.

Γενικότερα, η δημιουργία εύκολου στη χρήση λογισμικού το οποίο θα δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να κατασκευάσει ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα, θα

συνέβαλε στην ανάπτυξη της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας και στη διεύρυνση του αναγνωστικού της κοινού.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση

Δημητρούλια, Τίτικα, «Κυβερνολογοτεχνία, μια πρόκληση του μέλλοντος», *Σύγκριση/Comparaison 17*, Μεταίχμιο, Αθήνα, 2006, 94-113.

Μυλωνάκου-Κεκέ, Ηρώ και Κεκέ, Ιωάννης, «Διαδραστικές “Αφηγήσεις”: Δυνατότητες και Εκπαιδευτικές Προεκτάσεις της Μοντελοποίησης Μη Γραμμικών Δυναμικών Συστημάτων στον Υπολογιστή», *Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*, Τόμος Α', 2002, 765-774.

Ξενόγλωσση

Andrews, Jim, *Stir Frys and Cut Ups*, <http://vispo.com/StirFryTexts/text.html>, (10 Οκτωβρίου 2011), χ.χ..

Baard, Mark, *Writing's on the Wall in 3-D Cave*, (πρόσβ.: 7 Ιουλίου 2011), <http://www.wired.com/culture/lifestyle/news/2003/02/57334>, 2003.

Bernstein, Mark, «Storyspace: Hypertext and the process of writing», στο: Emily Berk, Joseph Devlin, *Hypertext/hypermedia handbook*, McGraw-Hill, Inc. Hightstown, New Jersey, 1991.

Caughlin, Don, *An Integrated Approach to Verification, Validation, and Accreditation of Models and Simulations*, http://delivery.acm.org/10.1145/520000/510503/p872-caughlin.pdf?ip=193.92.251.146&acc=ACTIVE%20SERVICE&CFID=53266797&CFTOKEN=54900080&_acm_ =1321103940_7b71f262141d629d4b4f6745eedc014f, (πρόσβ.: 7 Ιουλίου 2011), 2000.

Curtis, Gayle και Vertenley, Laurie, *Storyboards and Sketch Prototypes for Rapid Interface Visualization*, <http://ecologylab.net/courses/hcsi/hostedMaterials/curtisVertelneyChi90Storyboards.pdf>, (πρόσβ.: 7 Ιουλίου 2011), 1990.

Electronic Literature Organization, *About the ELO*, (πρόσβ.: 11 Δεκεμβρίου 2010), <http://eliterature.org/about> ,χ.χ.

Énard, Jean –Pierre και Fournel, Paul, «The Theater Tree: A Combinatory Play», στο *Warren F. Motte, Jr., Oulipo: A primer of Potential Literature*, Dalkey Archive Press, London, 1998.

Garrand, Timothy Paul, *Writing for multimedia and the Web: a practical guide to content development for interactive media*, Elsevier, Burlington (ΗΠΑ), 2006

Gilead, Amihud, *How few words can a short story have?*, <http://philo.haifa.ac.il/staff/gilead/Gilead-How-Few-Words-Can-a-Short.pdf>, (πρόσβ. 11 Οκτωβρίου 2011), 2008

Goldsmith, Kenneth, *Paragraphs on Conceptual Writing*, http://epc.buffalo.edu/authors/goldsmith/conceptual_paragraphs.html, (πρόσβ. 11 Οκτωβρίου 2011), 2001

Hayles, Katherine, *Electronic Literature: What is it?*, <http://eliterature.org/pad/elp.html>, (πρόσβ.: 11 Δεκεμβρίου 2010), 2007.

Hoshino, Junichi, Hoshino, Yumo, *Intelligent Storyboard for prototyping Animation*, <http://www.esys.tsukuba.ac.jp/lab/jhoshino/papers/ICMEstoryboard.pdf>, (πρόσβ.: 7 Ιουλίου 2011), 2001.

Kotzin, Miriam N., *Flash Fiction: An Essay*, <http://www.percontra.net/flashfiction.htm>, (πρόσβ.: 3 Νοεμβρίου 2011), χ.χ.

Koskimaa, Raine, *Is There a Place for Digital Literature in the Information Society?*, <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2003/issue/4/koskimaa/index.htm>, (πρόσβ. 7 Ιουλίου 2011), 2003.

Koskimaa, *Digital Literature From text to Hypertext and Beyond*, <http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>, (πρόσβ.: 7 Ιουλίου 2011), 2000.

Lafarg, Paul, *Why the book's future never happened*, http://entertainment.salon.com/2011/10/04/return_of_hypertext/, (πρόσβ.: 3 Νοεμβρίου 2011), 2011

Landow, George P., *Hypertext 3.0: critical theory and new media in an era of globalization*, The John Hopkins University Press, Maryland, 2006.

Manovich, Lev, *The Language of New Media*, The MIT Press, Cambridge, Massachusetts, London, England, 2001.

Mateas, Michael και Stern, Andrew, *Facade: An Experiment in Building a Fully-Realized Interactive Drama*, <http://www.interactivestory.net/papers/MateasSternGDC03.pdf>, (πρόσβ.: 12 Σεπτεμβρίου 2011), 2003.

Memmott, Talan, *E_RUPTURE://Codework". "Serration in Electronic Literature*, (http://talanmemmott.com/pdf/e_rupture.pdf) (πρόσβ. 12 Σεπτεμβρίου 2011). χ.χ..

Monfront, Nick και Wardin-Fruin, Noah (επιμ.), *The New Media Reader*, The MIT Press, Massachusetts, 2003.

Murphet, Julian και Rainford, Lydia, *Literature and Visual Technologies: Writing After Cinema*, Palgrave Macmillan, New York, 2003

Perloff, Marjorie, στο: «Screening the page/paging the screen: digital poetics and the differential text», *New media Poetics*, The MIT Press, Massachusetts, 2006.

Pressman, Jessica, *Electronic Literature: An Introduction and an Invitation*, [μεταγραφή της ομιλίας της Jessica Pressman που πραγματοποιήθηκε στο Εθνικό Μουσείο Σύγχρονης Τέχνης την Πέμπτη 19 Φεβρουαρίου 2009 στο πλαίσιο της έκθεσης Young-hae Chang Heavy Industries, Close Your Eyes], [104](http://fixit-</p></div><div data-bbox=)

emst.blogspot.com/2009/04/electronic-literature-introduction-and.html, (πρόσβ. 9 Ιουλίου 2011), 2009

Rigores, John, *Cyberculture and New Media*, Rodopi, Amsterdam, 2008.

Ryan, Marie-Laure, *Narrative as Virtual Reality*, The John Hopkins University Press, Maryland, 2001

Torres, Rui, *Digital Poetry and Collaborative Wreadings of Literary Texts*, <http://www.telepoesis.net/papers/dpoetry.pdf>, (πρόσβ.:7 Ιουλίου 2011), 2005.

Tzara, Tristan, *How to Make a Dadaist Poem*, <http://www.madsci.org/~lynn/juju/surr/games/dada-poem.html>, (πρόσβ. 6 Νοεμβρίου 2011), [1920]

