

ΑΝΤΑ ΚΑΤΣΙΚΗ-ΓΚΙΒΑΛΟΥ
(επιμέλεια)

ΧΟΡΗΓΟΙ

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων (ΥΠΕΠΘ)
Υπουργείο Πολιτισμού (ΥΠΠΟ) *Τμήμα Συνεδρίων και Εκδηλώσεων*
Σχολή Ι. Μ. Παναγιωτόπουλου
Εκδοτικός Οίκος *ΜΕΤΑΙΧΜΙΟ*
Εκδοτικός Οίκος *Εξάντας*
Εκδοτικός Οίκος *Ελληνικά Γράμματα*

Το εικαστικό του εξωφύλλου είναι λεπτομέρεια από το έργο του
Paul Klee *Stricken Place, 1922*

Copyright © 2004 ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ Α.Ε.
για την ελληνική γλώσσα σε όλο τον κόσμο

Η πνευματική ιδιοκτησία αποκτήσεται χωρίς καμιά διατύπωση και χωρίς την ανάγκη ρήτρας απαγορευτικής των πη-
σβολών της. Επισημαίνεται πάντως ότι κατά το Ν. 2387/20 (όπως έχει τροποποιηθεί με το Ν. 2121/93 και ισχύει σ-
μερα) και κατά τη Διεθνή Σύμβαση της Βέρνης (που έχει κυρωθεί με το Ν. 100/1975) απαγορεύεται η αναδημοσί-
ση, η αποθήκευση σε κάποιο σύστημα διάσωσης και γενικά η αναπαραγωγή του παρόντος έργου με οποιονδήποτε
τρόπο ή μορφή, τμηματικά ή περιληπτικά, στο πρωτότυπο ή σε μετάφραση ή άλλη διασκευή, χωρίς γραπτή άδει-
α του εκδότη.

Εκδόσεις ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ Α.Ε.
Εμμ. Μπενάκη 59, 106 81 Αθήνα. Τηλ.: 2103891800 - fax: 2103836658
www.ellinikagrammata.gr

Βιβλιοπωλεία

- Γ. Γενναδίου 6, 106 78 Αθήνα. Τηλ. - Fax: 2103817826
- Χρ. Λαδά 9Α, 105 61 Αθήνα. Τηλ. - Fax: 2103234797, 2103233628
- Στοά Ορφέως, Στοά Βιβλίου, Πεσμαζόγλου 5, 105 59 Αθήνα.
Τηλ.: 2103211246

Κεντρική διάθεση

- Ζωοδ. Πηγής 21 & Τζαβέλλα 1, 106 81 Αθήνα.
Τηλ.: 2103302033 - Fax: 2103817001
- Μοναστηρίου 183, 54 627 Θεσσαλονίκη.
Τηλ.: 2310500035 - Fax: 2310500034
- Μαιζώνος 1 & Καρόλου 32, 262 23 Πάτρα.
Τηλ.: 2610620384 - Fax: 2610272072

ISBN: 960-406-834-2

Η ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΣΗΜΕΡΑ ΟΨΕΙΣ, ΑΝΑΘΕΩΡΗΣΕΙΣ, ΠΡΟΟΠΤΙΚΕΣ

Πρακτικά Συνεδρίου Αθήνα 29, 30 Νοεμβρίου – 1 Δεκεμβρίου 2002

Γ' ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
με διεθνή συμμετοχή

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
Αθήνα 2004

Όταν η λογο-τεχνία συναντά την τεχνο-λογία: πολυμεσικά και υπερκειμενικά στοιχεία σε βιβλία για μικρά παιδιά

A. A. Γιαννικοπούλου

ABSTRACT

Although literature seems to face new technologies with suspiciousness, the logic of multimedia and hypermedia has already influenced it especially concerning children's literature. Apart from text and picture, verbal and visual code, children's picture book communicates its messages by other media, very common to multimedia. On the other hand, increasing emphasis is placed on the role of reader and the concept of *interactive reading* concerning the evaluation of children's books. However, the approach among children's literature and new technologies is mainly achieved when children's books dared to adopt hypertext. The new tendency that arises unassertively in children's literature becomes the challenge of children's books in the new era.

Με την πάροδο των χρόνων, το παιδικό βιβλίο άλλαξε πολλές φορές τη μορφή και το περιεχόμενό του. Ενσωμάτωσε κοινωνικές αλλαγές, απορρόφησε ιδεολογικούς κραδασμούς, καθρέφτισε παιδαγωγικές εξελίξεις, επηρεάστηκε από τις τεχνολογικές προόδους και αποτύπωσε με πρωτοφανή ενάργεια και δεκτικότητα μια πολυδιάστατη και ενδιαφέρουσα περιρρέουσα ατμόσφαιρα.

Η πρόοδος της τεχνολογίας κατέστησε πλέον πραγματοποιήσιμα εκδοτικά εγχειρήματα που αποτελούσαν, ακόμη και για το πολύ πρόσφατο παρελθόν, άπιαστα όνειρα. Μετά την πολύχρωμη εικονογράφηση, και η δυνατότητα πολυτροπικών μηνυμάτων έγινε επιπλέον με την ενσωμάτωση στοιχείων που χάρισαν στο βιβλίο ήχο, οπτικά εφέ, δυνατότητα οσφρητικών ερεθισμάτων, ή κίνησης των ηρώων (π.χ. δεξ «Κοκκινόσκουφίτσα» από τη σειρά Βιβλία με Κινούμενες Εικόνες) – γνωστότητας και δημοφιλέστατης στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών ως *animation*.

Ίσως, η κυριαρχία του ηλεκτρονικού υπολογιστή να είναι σε έναν πολύ μεγάλο βαθμό υπεύθυνη για την τάση του παιδικού βιβλίου να χρησιμοποιήσει, εκτός από τα κλασικά μέσα έκφρασης, που παραδοσιακά περιοριζόνταν σε κείμενο και εικόνα, και μια 'πολυμεσική' λογική, που μέχρι πρόσφατα απουσίαζε από το βιβλίο. Φωτάκια που αναβοσβήνουν, ήχοι που ξαφνιάζουν, κινούμενες φηγούρες χάρτινων ηρώων, τρισδιάστατα σκηνικά που ξεπηδούν εισβάλλουν πλέον στον κόσμο του βιβλίου μετατρέποντας την ανάγνωσή του σε μια πολυσιγνή και πολυδιάστατη εμπειρία.

Ακριβώς όμως σε αυτό το σημείο ελλοχεύει και ο πρώτος σκόπελος των πολυμεσικών βιβλίων που ακούει στο όνομα μάχη του εντυπωσιασμού. Πολλές από τις πολυτροπικές εκπλήξεις, οπτικές, ακουστικές, απτικές ακόμη και οσφρητικές, καταλήγουν να καταφέρνουν καίριο πλήγμα στην κατανόηση της ιστορίας καθώς το παιδί επιδίδεται σε ένα κινήγι ανακάλυψής τους με αποτέλεσμα τη διάσπαση της προσοχής του και την απομάκρυνσή του από τη λογοτεχνική εμπειρία. Όταν το παιδί πατά αδιακρίτως κουμπιά για να ανάψει φωτάκια, να ακούσει μελωδίες ή να δει να ξεπετάγονται απροσδόκητοι ήρωες, η προσοχή του εγκλωβίζεται στη φανταχτερή, χάρτινη πραγματικότητα, ενώ πλήττεται σοβαρά η ενότητα της ιστορίας.

Εκτός όμως από την ύπαρξη πολυμεσικών στοιχείων στο παιδικό βιβλίο, η μεγαλύτερη και ουσιαστικότερη προσέγγιση μεταξύ λογοτεχνίας και τεχνολογίας φαίνεται να έχει πλέον συντελεστεί στο χώρο της *διεπιδραστικής ανάγνωσης* και της αναβάθμισης του *ενεργού ρόλου του αναγνώστη/χρήστη*. Απέναντι στο παραδοσιακό βιβλίο που περιόριζε χοντρικά τον αναγνώστη, από άποψη ψυχολογίας, σε ένα απλό γύρισμα των σελίδων, ενώ αναφορικά με την σύλληψη του περιεχομένου,

εξαντλούσε τον ενεργητικό του ρόλο στην προσωπική ερμηνεία και κατανόηση ενός δεδομένου, και ίδιου για όλους, κειμένου (Iser, 1974, Rosenblatt, 1978), ο σημερινός αναγνώστης και ειδικότερα ο ανήλικος, αναλαμβάνει με τα νέα βιβλία μια ευρεία γκάμα πρωτοβουλιών, που αρχίζουν από το απλό πάτημα ενός κουμπιού για να ακουστεί το τραγούδι του τριζονιού και φτάνουν μέχρι τον πραγματικό καθορισμό της πλοκής της ιστορίας («Τα 88 ντολμαδάκια»).

Ο αναγνώστης των σύγχρονων παιδικών βιβλίων καλείται πλέον να σηκώσει 'παράθυρα' («Ο Σποτ πάει στο δάσος»), να ξεδιπλώσει σελίδες («Ένα ψαράκι μια φορά...»), να ανακαλύψει κρυμμένα κείμενα, να ολοκληρώσει εικόνες, να προσθέσει χρώμα, να προβεί σε ενέργειες σχεδόν ασύμβατες με το χώρο του βιβλίου, όπως για παράδειγμα την τακτοποίηση τρισδιάστατων, χάρτινων πιάτων σε ένα τραπέζι με φυσικές εγκοπές («Το μεγάλο βιβλίο του Τομ και της Λίας»), ή να εκτελέσει μια σειρά από εργασίες/ δημιουργικές δραστηριότητες («Η Κινέζα κούκλα»). Και πάνω από όλα, καθορθώνει να πραγματοποιήσει μια διεπιδραστική ανάγνωση βασισμένη στην εκμετάλλευση υπερκειμενικών και υπερμεσικών στοιχείων, που αρχίζουν πλέον δειλά να υιοθετούνται από το νεότερο, παιδικό βιβλίο.

Παρόλο που η γραμμική ανάγνωση δεν κυριαρχεί σε όλα τα αναγνώσματα – δεξ για παράδειγμα την ανάγνωση της εγκυκλοπαίδειας, του λεξικού ή του τηλεφωνικού καταλόγου – για πολύ καιρό ήταν μάλλον δεδομένη στο χώρο του λογοτεχνικού παιδικού βιβλίου. Η ιστορία άρχισε στην πρώτη σελίδα, διέτρεχε με τη σειρά όλες τις υπόλοιπες και, αναγκαστικά, ολοκληρωνόταν στην τελευταία. Επιπλέον, η συνηθέστερη οριακή αμφισβήτησή της με την προσθήκη υποσημειώσεων, πολύ διαδεδομένη και γνωστή σε μη λογοτεχνικά βιβλία ενηλίκων, απουσίαζε, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων (δες «Φρικαντέλα: Η μάγισσα που μισούσε τα κάλαντα» όπου η προσθήκη υποσημειώσεων λειτουργεί και ως ένα διαφημιστικό τρυκ για την προώθηση βιβλίων του ίδιου συγγραφέα) από το λογοτεχνικό παιδικό βιβλίο.

Η χρήση των υπερκειμένων φέρνει πλέον και στο χώρο της παιδικής λογοτεχνίας την κατάργηση της γραμμικής ανάγνωσης δίνοντας τη δυνατότητα στον αναγνώστη-χρήστη να επιδράσει πάνω στο κείμενο δημιουργώντας τη δική του ιστορία. Θυμίζοντας τις ηλεκτρονικές ιστορίες ελεύθερης πλοήγησης που εισήγαγαν στο χώρο των ηλεκτρονικών υπολογιστών την *διεπιδραστική λογοτεχνία (interactive fiction)* γνωστή με τα αρχικά *IF*, άρχισαν να εμφανίζονται και στην ελληνική αγορά τα πρώτα βιβλία που αμφισβητούν τη γραμμική ανάγνωση (Γιαννικοπούλου, 1998).

Η έκπληξη είναι μεγάλη, αφού αντίθετα με τη χρήση πολυμεσικών στοιχείων που η ανάπτυξη της τεχνολογίας καθιστά εύκολα πραγματοποιήσιμα, το υπερκείμενο, που χαιρέτιστηκε ως η αντίδραση στο «μονόλογο της τυπωμένης σελίδας» (Moulthrop, 1998: 5), θεωρήθηκε ότι απειλεί την φιλόδοξη αυτάρκεια του γραπτού κειμένου με την πληθώρα των μη εμφανών, λανθάνουσών εκδοχών του. Σε αντίθεση με το βιβλίο που θεμελιώθηκε «πάνω στις ιδέες του πυρήνα, του περιφερειακού, της ιεράρχησης, της γραμμικότητας» το υπερκείμενο εισήγαγε την έννοια των πολλαπλών επιλογών, των κόμβων, των συνδέσεων, των δικτύων, στοιχεία «εύκαμπτα» (Landow, 1997: 2), που προσοδεύουν στο «ρευστό, ψυχολογικό κείμενο που ο αναγνώστης αγωνίζεται να μορφοποιήσει» (Johnson-Eilola, 1997: 145).

Όμως, στην περίπτωση βιβλίων με υπερκείμενο το παιδικό λογοτεχνικό βιβλίο επιχειρεί να καταργήσει την 'ευθύγραμμη' παρουσίαση του κειμενικού υλικού, υιοθετεί τη χρήση υπερκειμένου και αναπαράγει τις γνωστές από τα υπερμέσα *ενεργές περιοχές (hotspots, hyperlinks)* που παρέχουν στον αναγνώστη τη δυνατότητα πολλαπλών επιλογών. Αρχίζοντας από βιβλία που παραχωρούν το δικαίωμα διαφορετικής πορείας μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις ή αναφορικά με παρενθετικά σημεία της αφήγησης, η χρήση υπερκειμένου γενικεύεται σε βαθμό που ο ίδιος ο αποδέκτης καθίσταται συγχρόνως και δημιουργός, διαρθρώνοντας τη δική του μοναδική και ανεπανάληπτη ιστορία.

Αρχικά, η όλη προσπάθεια φαίνεται να ξεκίνησε ως ένα ενδιαφέρον παιχνίδι, μια επιπλέον αναγνωστική πρόκληση, ένα πονηρό κλείσιμο του ματιού του συγγραφέα στον αναγνώστη του. Ο τίτλος των ιστοριών του Ροντάρι «Παραμύθια για να σπάτε κέφι» είναι ενδεικτικός της τάσης που

θεωρεί διασκεδαστικό το ξάφνιασμα του αναγνώστη όταν στο τέλος κάθε ιστορίας αντιλαμβάνεται ότι βρίσκεται μπροστά σε ένα 'αναγνωστικό τρίστηρο' αναζητώντας την εκδοχή που του ταιριάζει περισσότερο. Η δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε τρία διαφορετικά καταληκτικά γεγονότα της ίδιας ιστορίας αποτελεί την ύψιστη φιλοφρόνηση του συγγραφέα προς έναν αναγνώστη, που, ως διαφορετική προσωπικότητα, έχει το δικαίωμα να διαφωνεί και να επιλέγει.

Άλλες φορές πάλι, σε μια ιστορία που μπορεί άριστα να ολοκληρωθεί αν διαβαστεί γραμμικά, ο συγγραφέας προτιμά να διανθίσει τα κύρια σημεία της (*nodes*) με ορισμένα κομβικά (*links*) που λειτουργούν ως υπερκείμενο (*hypertext*). Ο αναγνώστης έχει τη δυνατότητα – αλλά όχι την υποχρέωση αφού η ιστορία είναι πλήρως κατανοητή και χωρίς την ανάγνωσή τους – να ανατρεξει σε αυτά και να τα διαβάσει, εμπλουτίζοντας ακόμη περισσότερο την εμπειρία μιας ενδιαφέρουσας ανάγνωσης.

Στο βιβλίο «Τα νέα γράμματα του Φέλιξ. Ένα μικρό λαγουδάκι ταξιδεύει στο παρελθόν» μια σειρά από επιστολές λειτουργούν ως 'ενεργές περιοχές' και περιμένουν τον αναγνώστη/χρήστη να 'κλικάρει' πάνω τους και να τις 'ανοίξει'. Μάλιστα, το ρήμα 'ανοίγω' χρησιμοποιείται διττά όχι μόνο όπως συνηθίζουμε να το συναντούμε στο χώρο των υπολογιστών, αλλά και με την κοινή σημασία του όρου, αφού ο αναγνώστης ανοίγει πραγματικά έναν φάκελο ενσωματωμένο στη σελίδα, παίρνει το χαρτί και διαβάζει το κείμενο/επιστολή.

Ο απερίσπαστος. Μια διαφορά, ένας φημισμένος όπτος μεταξύ στην ζωή του σχολείου. Η Σοφία τον αναγνώστη εμπνέει: «δίνω ο φίλος μου μουσική. Έχει ένα γραμμάτι 'από'».



Από την άλλη, η χρήση υπερκειμένων φτάνει στην πλήρη δικαίωσή της στα βιβλία εκείνα που ο αναγνώστης βρίσκεται κάθε φορά αντιμέτωπος με μια σειρά επιλογών ώστε να καταλήγει να ρυθμίζει ο ίδιος τη ροή της αφήγησης, ανακαλύπτοντας σε κάθε νέα ανάγνωση μια καινούργια, διαφορετική εκδοχή. Με αυτόν τον τρόπο, που πραγματικά αναπαράγει στο χώρο του βιβλίου τρόπους αφήγησης γνωστούς από τον οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή (π.χ. δεξ το λογισμικό «King of Space», με δύο αφηγηματικές επιλογές στο τέλος της οθόνης), ο ρόλος του αναγνώστη αναβαθμίζεται, αφού από αποδέκτης και ερμηνευτής λόγων άλλων μεταβάλλεται σε πραγματικό δημιουργό ιστοριών. Η γενικευμένη χρήση υπερκειμένων δίνει τη δυνατότητα στον αναγνώστη να ακολουθεί τη δική του πορεία και, καθώς διαβάζει δεδομένα κείμενα, να κατορθώνει, την ίδια στιγμή, να δημιουργεί ο ίδιος τις δικές του μοναδικές συνθέσεις.

Χαρακτηριστικό παράδειγμα ενός τέτοιου βιβλίου αποτελούν τα ιδιαίτερα δημοφιλή και πολυσυζητημένα «88 Ντολμαδάκια» του Ευγένιου Τριβιζά. Το βιβλίο εντάσσεται στη σειρά «Τα ΠΑΡΑΠΟΛΥΘΙΑ» και συνοδεύεται από τους διαδοχικούς, εύλαπτους υπότιτλους «Ένα μαγικό βιβλίο με χίλια παραμύθια κρυμμένα στο ίδιο παραμύθι. Ένα παράξενο και σπάνιο βιβλίο που το διαβάζεις ξανά και ξανά και κάθε φορά σου λέει μια άλλη ιστορία». Μάλιστα ο ιδιαίτερα επιμνηστικός και περιγραφικός υπότιτλος θεωρήθηκε απαραίτητος προκειμένου να εξαρθεί η νεοτερικότητα του εγχειρήματος και να υπογραμμιστεί η δυνατότητα απόλαυσης πολλαπλών ιστοριών που εξασφαλίζουν οι διαδοχικές αναγνώσεις του ίδιου βιβλίου.

Σε 160 και μία σελίδες ο συγγραφέας προσφέρει τον κειμενικό χώρο (*story space*), ενώ ο αναγνώστης ανακαλύπτει τα δικά του μονοπάτια (*story lines*) μέσα σε αυτόν. Ακολουθώντας σε κάθε νέα ανάγνωση μια άλλη πορεία, δημιουργεί μια σειρά διαφορετικών ιστοριών, πραγματώνοντας την εγγενή πρόκληση του βιβλίου για μη συμβατική ανάγνωση. Ενδεικτική η τελευταία σελίδα όπου σε μια εικόνα που παρουσιάζεται ο μικρός αναγνώστης να οδεύει, μεταφορικά και κυριολεκτικά, προς το τέλος του αναγνωστικού του ταξιδιού, αναγκάζεται να γυρίσει πάλι πίσω από μια πινακίδα που αναγράφει: «ΠΡΟΣΟΧΗ! ΠΡΟΣΟΧΗ! ΑΥΤΗ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΕΛΙΔΑ

ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ. ΑΛΛΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ».

Βιβλία σαν και αυτό που η προσθήκη υπερκειμένου παρέχει στον αναγνώστη τη δυνατότητα διαφορετικών, εναλλακτικών αναγνώσεων φαίνεται να αποτελούν μια μεγάλη πρόκληση στο χώρο του παιδικού βιβλίου και να δημιουργούν προβληματισμούς (Moulthrop, 1988), ανάλογους με εύστοχο τίτλο γνωστής μελέτης: «The End of Books – or Books without End?» (= Το τέλος των βιβλίων – ή Βιβλία χωρίς τέλος;) (Douglas, 2000). Καθώς το βιβλίο εμπλουτίζεται πλέον με νέους τρόπους έκφρασης και 'φλερτάρει' με τις νέες τεχνολογίες αρχίζει να πειραματίζεται σοβαρά με τη διαφορετικότητα των δικών του φωνών.

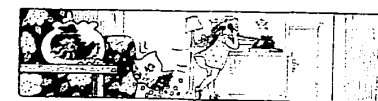
Πρακτικά, η κατάργηση της αναγκαστικής γραμμικής ανάγνωσης επιτυγχάνεται με την προσθήκη, στο τέλος κάθε σελίδας, δύο ή περισσότερων κειμενικών διαδρομών που αναγκάζουν τον αναγνώστη να συνεχίσει επιλέγοντας κάποια από τις προτεινόμενες εκδοχές. Αυτές πάλι με τη σειρά τους θα τον στείλουν να αναζητήσει τη συνέχεια της ιστορίας του σε άλλους δρόμους, αφού πάλι θα βρεθεί αντιμέτωπος με νέες εναλλακτικές προτάσεις. Και η ανάγνωση συνεχίζει να πραγματοποιείται με αυτόν τον τρόπο, δίνοντας στον αναγνώστη τη δυνατότητα να επιχειρεί αλληπάλληλες διαδρομές του ίδιου κειμενικού υλικού 'χιτίζοντας' κάθε φορά μια νέα ιστορία.

Και σε αυτό ακριβώς το σημείο, της εγγενούς δηλαδή δυνατότητας πολλαπλών ιστοριών, που θεωρητικά ταυτίζονται με τον αριθμό των αναγνώσεων, έγκειται η δύναμη και συνάμα η αδυναμία των λογοτεχνικών κειμένων με υπερκειμενική δομή. Είναι όλες οι ιστορίες που προκύπτουν σε κάθε ανάγνωση κείμενα με λογοτεχνικές αρετές και αξία, ή αποτελούν δημιουργήματα στα οποία το μόνο που έχει σημασία είναι το ευχάριστο παιχνίδι με λέξεις και παραμυθικούς ήρωες;

Δυστυχώς οι πρώτες ενδείξεις δείχνουν ότι ο αναγνώστης-συγγραφέας – ενδιαφέρων ο αγγλικός όρος *wreader*, που μολιάζει διακριτικά την έννοια του αναγνώστη *reader* με εκείνη του συγγραφέα *writer* – είναι τόσο δημιουργός όσο ποιητής είναι εκείνος που στηρίζει τα ποιήματά του στη ρίμα που προκύπτει από τη συσσώρευση υποκοριστικών (π.χ. Ήρθε το παιδάκι/ μέσα στο σπιτάκι/ να πει λίγο νεράκι). Δυστυχώς, πολλές από τις ιστορίες των «πολυ-ιστοριών» δεν θα εκδίδονταν και δεν θα διαβάζονταν ποτέ αν το νεότερικό στοιχείο της ύπαρξης υπερκειμένων δεν καθιστούσε ευχάριστο παιχνίδι την ενασχόληση μαζί τους.

Από την άλλη, φαίνεται ότι η εικόνα του ανικανοποίητου αναγνώστη οφειλόμενη κυρίως στη χαμηλή ποιότητα της προσφερόμενης κατ' όνομα λογοτεχνίας ενισχύεται σε μεγάλο βαθμό και από την αίσθηση του ανολοκληρωτού που δημιουργεί η προκατάληψη ότι κάτι σημαντικό έμεινε απέξω. Γι' αυτό και σε σχετικές έρευνες (Miall & Dobson, 2001) όπου αναγνώστες διαβάζοντας στην οθόνη του υπολογιστή τους ακριβώς την ίδια ιστορία, θεωρώντας ότι τη μια φορά περιδιαβαίνουν ένα γραμμικό κείμενο και την άλλη ένα φαινομενικά υπερκειμενικό, διακατέχονται από αισθήματα ανασφάλειας και δοκιμάζουν την πικρή γέυση του ανικανοποίητου – θεωρούν δηλαδή ότι η ιστορία ήταν καλύτερη των προσδοκίων τους αφού σίγουρα θα μπορούσαν να είχαν κάνει πιο εύστοχες επιλογές – μόνο στη δεύτερη περίπτωση.

Ο αναγνώστης-χρήστης βιώνει μια πρωτόγνωρη αναγνωστική σύγχυση καθώς νιώθει ότι παλινδρομεί στο μέσον ενός αδιαμόρφωτου κειμενικού υλικού, χωρίς συνείδηση της έκτασής του και με μηδαμινή εποπτεία της μορφής του. Αγνοώντας σε ποιο σημείο της αφήγησης βρίσκεται, δυσκολεύμενος να αξιολογήσει τη σπουδαιότητα επιμέρους πληροφοριών και φορτώνοντας αισθη-



ΕΠΙΛΕΞΕ ΜΗ ΠΡΟΣΕΧΕΙ	
Η ΑΝΑΒΛΑΣΗ Η ΠΡΟΚΑΛΗΤΗΣ ΕΛΠΙΣ	Διαλέξτε το επόμενο κεφάλαιο 17
ΕΝΑΣ ΑΠΟΤΕΛΕΣΤΕΣ ΚΑΡΩΣ ΜΕ ΒΡΑΝΙΑ ΚΟΜΜΑ	Διαλέξτε το επόμενο κεφάλαιο 18
Ο ΠΡΟΦΗΤΗΣ ΤΟΥ ΓΕΡΑΝΙΟΥ	Διαλέξτε το επόμενο κεφάλαιο 19
Ο ΠΡΟΦΗΤΗΣ ΤΟΥ ΓΡΑΦΗΜΑΤΙ	Διαλέξτε το επόμενο κεφάλαιο 20

τά περισσότερο τη βραχύχρονη μνήμη του, εγκαταλείπει γρηγορότερα και ευκολότερα την ανάγνωση από ότι ο αναγνώστης των γραμμικών προσεγγίσεων (Charney, 1994). Από την άλλη και η κατανόηση της ιστορίας δημιουργεί προβλήματα αφού είναι γνωστό εδώ και πολύ καιρό ότι η ένταξη ενός κειμένου σε ένα οικείο αφηγηματικό πλαίσιο μπορεί να βελτιώσει αισθητά την κατανόησή του (Poulsen, et al, 1979).

Φυσικά και με την πάροδο του χρόνου πολλά από τα μειονεκτήματα των ιστοριών με υπερκείμενο αντιμετωπίζονται επιτυχέστερα. Έτσι, για παράδειγμα, ο αρχικός *χάρτης (map)*, αντίστοιχος με τον πίνακα περιεχομένων των παραδοσιακών βιβλίων, φαίνεται να λειτουργεί ως πολύτιμη πυξίδα την ώρα της ελεύθερης πλοήγησης στο κείμενο (Monk, et al, 1988). Ιδιαίτερα βέβαια ευεργετούνται οι ανεξοικειωτοί αναγνώστες, που σαφώς αντιμετωπίζουν περισσότερες δυσκολίες στην προσέγγιση ενός υπερκειμενικού έργου από όσες κατά την ανάγνωση ενός γραμμικού κειμένου. Στη δεύτερη περίπτωση, υπάρχει πάντα ένα και μοναδικό μονοπάτι που ακόμη και ο πιο αδαής αναγνώστης μπορεί να ακολουθήσει για να προσπελάσει το κείμενο (Foltz, 1996).

Παρόλες όμως τις αντιρρήσεις και τις επιφυλάξεις είναι πλέον φανερό ότι καθώς περνά ο καιρός και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής κυριαρχεί όλο και περισσότερο στη ζωή και τη σκέψη μας, οι πράξεις μας, τα λόγια μας, τα βιβλία μας επηρεάζονται συνεχώς από τις νέες τεχνολογίες. Σήμερα, η λογική των υπερμέσων και πολυμέσων άρχισε να εισβάλλει στο χώρο της λογοτεχνίας για μικρά παιδιά δίνοντας νέα εικονογραφημένα παιδικά βιβλία όπου η λογο-τεχνία και η τεχνο-λογία επιχειρούν να γεφυρώσουν κάποιες από τις μεταξύ τους αντιθέσεις.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Charney D., "The effect of hypertext on processes of reading and writing", 238-263, In C. L. Selfe & S. Hilligoss (eds), *Literacy and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, New York, Modern Language Association, 1994.
- Γιαννικοπούλου Α.Α., «Η Αλίκη στη Χώρα των Πολυμέσων: Μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας», 209-225, Στο Ι.Ν. Βασιλαράκης (επιμ.) *Σύγχρονες οπτικές και προοπτικές της λογοτεχνίας για παιδιά και νέους*, Αθήνα, Τυπωθήτω / Γ. Δαρδανός, 1988.
- Douglas J.Y., *The End of Books – or Books without End? Reading Interactive Narratives*, Ann Arbor, University of Michigan Press, 2000.
- Foltz P.W., "Comprehension, coherence and strategies in hypertext and linear text", in J.F. Rouet, J.J. Levonen, A.P. Dillon, & R.J. Spiro (eds) *Hypertext and Cognition*, Hillsdale, NJ, Lawrence Erlbaum Associates, 1996.
- Iser W., *The implied reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*, Baltimore, Johns Hopkins University, 1974.
- Johnson-Eilola J., *Nostalgic Angels. Rearticulating Hypertext Writing*, Norwood, NJ, Ablex, 1997.
- Landow G.P., *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1997.
- Miall D.S. & Dobson T., *Reading Hypertext and the Experience of Literature*, <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i01/Miall/>, 2001.
- Monk A.F., Walsh P., & Dix A.J., "A comparison of hypertext, scrolling, and folding as mechanisms for program browsing", 421-435, in D. M. J. & R. Winder (eds), *People and Computers*, IV, Cambridge, Cambridge University Press, 1988.
- Moulthrop S., *Travelling in the Breakdown Lane: A Principle of Resistance for Hypertext*. www.ubalt.edu/wwwygcla/sam/essays/breakdown.html, 1998.
- Moulthrop S., "Containing the multitudes: The problem of closure in interactive fiction", *Association for Computers in Humanities Newsletter*, 10 (1988), 29-46.

- Poulsen D., Kintsch E., Kintsch W., & Premack D., "Children's comprehension and memory for stories", *Journal of Experimental Child Psychology*, 28 (1979), 379-403
- Rosenblatt, L.M., *The Reader, the Text and the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work*, Corbodal, Southern Illinois Press, 1978.

Παιδικά βιβλία

- Boy A., *Το μεγάλο βιβλίο του Τομ και της Λίας*, Αθήνα, Μεταίχμιο, 1991.
- Λάνγκεν Α. & Ντρούπ Κ., *Τα νέα γράμματα του Φέλιξ: Ένα μικρό λαγούδακι ταξιδεύει στο παρελθόν*, μτφρ. Κ. Γιαντζ, Κ. Μουρατίδου, Περιστερι, Ανεμόμυλος, 1998.
- Λάγγκλεϋ Τζ., *Η Κοκκινόσκουφίτσα*, μτφρ. Ε. Γαλιανοπούλου, Αθήνα, Καστανιώτης, 1996.
- Ροντάρι Τζ., *Παραμύθια για να σπάτε κέφι*, απόδοση Α. Ζέη, εικ. Σοφία Ζαραμπούκα, Αθήνα, Κέδρος, 1981.
- Τριβιζάς Ε., *Τα σιδόντα οχτώ ντολμαδάκια*, εικ. Ρ. Βαρβάκη, Αθήνα, Καλέντης, 1997.
- Τριβιζάς Ε., *Φρικαντέλα: Η μάγισσα που μισούσε τα κάλαντα*, Εικ. Μιχάλης Κουντούρης, Αθήνα, Άμμος, 1999.
- Τριβιζάς Ε., *Η Κινέζα κούκλα*, Ζωγρ. Ρ. Βαρβάκη, Καλλιτεχνική επιμέλεια Α. Κυριτσόπουλος, Αθήνα, Μίνωας, 2001.
- Φώκνερ Κ. & Λαμπέρ Τζ., *Ένα ψαράκι μια φορά...*, απόδοση Ρένα Ρώσση-Ζαΐρη, Αθήνα, Μίνωας, 1995.
- Χιλ. Ε., *Ο Σποτ πάει στο δάσος*, Αθήνα, Άμμος, 1995.