

5ο Διεθνές Συνέδριο Γραμματισμού

# Γραφή και Γραφές στον 21ο αιώνα

Η πρόκληση για την εκπαίδευση

## Πρακτικά Συνεδρίου

Επιμέλεια: Π. Παπούλια-Τζελέπη - Α. Φτερνιάτη



Συνεδριακό και  
Πολιτισμικό Κέντρο  
Πανεπιστημίου Πατρών

13-14 Νοεμβρίου 2009

Διοργάνωση:

Ελληνική Εταιρεία

Γλώσσας και Γραμματισμού

Greek Reading Association

affiliate of

International Reading Association

και

Παιδαγωγικό Τμήμα

Δημοτικής Εκπαίδευσης

Πανεπιστημίου Πατρών

Τομέας Παιδαγωγικής



ΧΟΡΗΓΟΙ  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ  
ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΑΤΡΩΝ



## *Από τη Σελίδ@ στην Οθόνη Είδη Κείμενων Ηλεκτρονικής Λογοτεχνίας*

*Αγγελική Γιαννικοπούλου  
Καθηγήτρια ΤΕΠΑΕΣ Πανεπιστημίου Αιγαίου  
Ελίτα Φώκιαλη  
Εκπαιδευτικός*

### **Περίληψη**

Στον εικοστό πρώτο αιώνα η έννοια της κειμενικότητας αλλάζει δραματικά, καθώς δίπλα στα έντυπα κείμενα προστίθενται και τα ηλεκτρονικά. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και το διαδίκτυο αρχίζουν να εισχωρούν ακόμη και σε περιοχές λιγότερο φιλικές προς τα νέα τεχνολογικά περιβάλλοντα, όπως είναι η λογοτεχνία, με αποτέλεσμα τη δημιουργία νέων κατηγοριών *κυβερνοκειμένων*. Τα νεότευκτα αυτά κείμενα, παρά το γεγονός ότι ως γνήσιες υβριδικές κατασκευές ανθίστανται σε κάθε ταξινομητικό σύστημα, θα μπορούσαν καταχρηστικά να θεωρηθούν ότι ανήκουν στις ακόλουθες κατηγορίες: Ψηφιοποιημένη έντυπη λογοτεχνία, ψηφιακά δημοσιευμένη συμβατική λογοτεχνία, διαμεσικές αφηγήσεις, λογοτεχνία των ιστολογίων (blogs) και των κινητών τηλεφώνων, λογοτεχνία των οπαδών (fan fiction), ηλεκτρονική ποίηση, υπερκειμενική λογοτεχνία και διαδραστική λογοτεχνία (interactive fiction).

**Λέξεις κλειδιά:** ηλεκτρονική λογοτεχνία, κυβερνολογοτεχνία, κειμενικότητα

### **Εισαγωγή**

Στον 21<sup>ο</sup> αιώνα, που ανέτειλε, μια νέα μορφή κειμενικότητας, εκείνη που επικοινωνείται με τα νέα μέσα, κερδίζει συνεχώς έδαφος, ακόμη και σε χώρους που ως τώρα θεωρούνταν εχθρικοί. Η λογοτεχνία, αφού καταξιώθηκε στην προφορική και την έντυπη μορφή της, τώρα δοκιμάζεται και ως *ηλεκτρονική* ή *κυβερνολογοτεχνία*, με μια σειρά νέων κειμένων που παράγονται, δημοσιοποιούνται ή διαβάζονται με τη βοήθεια των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Τα κείμενα της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας προϋποθέτουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, που όμως τον χρησιμοποιούν σε διαφορετικό βαθμό και με διαφορετικό τρόπο, δημιουργώντας έτσι ένα ευρύτατο φάσμα κειμένων στα οποία τα παραδοσιακά συστήματα ταξινόμησης (π.χ. ειδολογικά) καθίστανται ανεπαρκή και ανεφάρμοστα (Aarseth, 1997, Bolter, 2006, Ciccoricco, 2007, Hayles, 2008, Ryan, 2001, Δημητρούλια, 2007).



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

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

### **Ψηφιοποιημένη έντυπη λογοτεχνία**

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

### **Ψηφιακά δημοσιευμένη συμβατική λογοτεχνία**

Σε αυτήν την κατηγορία θα μπορούσαν να ενταχθούν ‘παραδοσιακά’ κείμενα, που αν και υπακούουν στις καθιερωμένες λογοτεχνικές συμβάσεις, η δημοσιοποίησή τους γίνεται με τη συνδρομή της ψηφιακής τεχνολογίας. Οι δημιουργοί τους φαίνεται να προτιμούν την ηλεκτρονική δημοσίευση, άλλοτε εφ’ άπαξ (*online novel*, π.χ. το ελληνικό *Johnnie Society*) κι άλλοτε σε συνέχειες (π.χ. *webserial*, *webcomic*) είτε γιατί επιθυμούν να εκμεταλλευτούν τις δυνατότητες των νέων μέσων είτε απλώς επειδή γνώρισαν την απόρριψη των εκδοτών. Στην πρώτη κατηγορία ανήκει το *Sphinx or Robot?* (1996) της Leena Krohn, που η ψηφιακή δημοσίευσή του έκανε δυνατή την ενσωμάτωση εικόνων υψηλής ανάλυσης, οι οποίες σε περίπτωση έντυπης μορφής θα ήταν απαγορευτικά

ακριβές. Αντίθετα το ιδιαίτερα επιτυχημένο *Ημερολόγιο ενός Σπασίκλα* γνώρισε την απόρριψη των εκδοτών πριν κυκλοφορήσει πρώτα στο διαδίκτυο (2004) και αργότερα σε έντυπη μορφή (2007 στο εξωτερικό, 2009 στην Ελλάδα).

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

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

### Διαμεσικές αφηγήσεις

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

Παράδειγμα τα διαδραστικά εφηβικά μυθιστορήματα της σειράς των Stewart & Weisnam: *Cathy’s Book. If found call (650)266-8233* (2006), *Cathy’s Key* (2008) και *Cathy’s Ring* (2009). Τα συγκεκριμένα βιβλία δεν προορίζονται μόνο για ανάγνωση, αλλά προχωρούν σε επικοινωνία ανάμεσα σε εξωκειμενικούς αναγνώστες και εσωκειμενικούς ήρωες στο κινητό τηλέφωνο, καθώς και σε αλληπάλληλες επισκέψεις στο σχετικό κόμβο του διαδικτύου. Εκεί οι αναγνώστες-χρήστες, με την υποστήριξη μιας διαδικτυακής κοινότητας αναγνωστών,

επιδίδονται σε δραστηριότητες απαραίτητες για την κατανόηση της ιστορίας (π.χ. συλλογή δεδομένων για συγκεκριμένα γεγονότα) ή παιγνιώδεις ενασχολήσεις που πηγάζουν από την ιστορία (κατ' αναλογία με τα ετεροχρονισμένα πορτρέτα της Cathy, φωτογραφίες που καταθέτουν οι αναγνώστες μεταφέρονται, με τη βοήθεια σχετικού προγράμματος, στο μέλλον, π.χ. πώς θα φαίνονται μετά από 10 χρόνια).

Διαφορετικά, αλλά εξίσου ενδιαφέροντα είναι τα δέκα βιβλία της σειράς *Τα 39 Στοιχεία* –το πρώτο *Ο Λαβύρινθος των Σκελετών* ήδη μεταφράστηκε και στα Ελληνικά– που διηγούνται την ιστορία ομάδων επίδοξων κληρονόμων οι οποίοι αγωνίζονται να συλλέξουν 39 στοιχεία που θα τους οδηγήσουν στη λύση του γρίφου και τη μεγάλη κληρονομιά. Σε αυτόν τον αγώνα όμως μπορούν να συμμετέχουν και οι αναγνώστες, αφού με τη βοήθεια του υπολογιστή οργανώνεται ένα *Παιχνίδι Εναλλακτικής Πραγματικότητας (ARG, Alternative Reality Game)*.

Το *Skeleton Creek* (Carman/ Scholastic Press, 2009) αφορά δύο εφήβους, το Ryan και τη Sarah, που διερευνούν το μυστήριο που κρύβει ένα εγκαταλελειμμένο ορυχείο χρυσού. Το κείμενο εκθέτει δύο διαφορετικές απόψεις για τα ίδια συμβάντα, σε δύο διαφορετικά μέσα: α) σε ένα βιβλίο με μορφή ημερολογίου που αποτελεί την καταγραφή του Ryan και β) σε μια σειρά από βιντεάκια που μεταφέρουν την άποψη της Sarah και τα οποία ο αναγνώστης μπορεί να παρακολουθήσει στο διαδίκτυο με τη βοήθεια των κωδικών πρόσβασης (passwords) που βρίσκει στο βιβλίο.

Τέλος το *Amanda Project* αποτελεί μια πολλά υποσχόμενη συμμετοχική διαμεσική σειρά μυστηρίου που σηματοδοτεί μια επαναστατική εξέλιξη της εφηβικής λογοτεχνίας για κορίτσια όχι μόνο επειδή *επεκτείνει την παραδοσιακή αφήγηση στο διαδραστικό περιβάλλον της κοινωνικής δικτύωσης αλλά και επειδή γράφεται εν μέρει από τους αναγνώστες*. Με αφορμή την εξαφάνιση της Amanda, το μυστήριο της εύρεσης ξετυλίγεται σε οκτώ βιβλία, στα οποία θα συμβάλλουν και οι αναγνώστες, και έναν διαδικτυακό κόμβο που παρέχει στον αναγνώστη τη δυνατότητα: α) να συγκεντρώσει πληροφορίες και να διατυπώσει τη δική του άποψη για την εξαφάνιση της ηρωίδας, β) να 'ανεβάσει' καλλιτεχνικό υλικό, γ) να ενημερώνεται συνεχώς για θέματα σχετικά με την ιστορία, δ) να ανταλλάξει απόψεις με άλλους αναγνώστες, ε) να αγοράσει προϊόντα αλλά και να σχεδιάσει ρούχα και accessories εμπνευσμένα από την ιστορία, στ) να συμμετάσχει σε online διαγωνισμούς και παιχνίδια, και ζ) να γράψει ένα τμήμα της ιστορίας, το οποίο είναι πιθανόν να περιληφθεί στα επόμενα βιβλία της σειράς.

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

Καθώς στα νέα επικοινωνιακά περιβάλλοντα τα όρια ανάμεσα στο ιδιωτικό και το δημόσιο συναιρούνται, προσωπικά γραπτά βλέπουν πολύ συχνά το φως της δημοσιότητας. Είναι γνωστή η κατηγορία των *ιστολογίων (blogs)* που

λειτουργούν ως ψηφιακά ημερολόγια (*online diaries*), με αρκετά από αυτά να εκδίδονται και ως βιβλία (*books*). Η νέα μορφή λογοτεχνίας γνωρίζει ιδιαίτερη άνθηση τα τελευταία χρόνια, ενώ έχει ήδη αποκτήσει και τη δική της ανώτερη τιμητική διάκριση, τα βραβεία Booker. Για το 2007 το βραβείο απονεμήθηκε στο βιβλίο *My War: Killing Time In Iraq* του Colby Buzzell, που διατηρούσε blog για τον πόλεμο του Ιράκ. Μάλιστα το συγκεκριμένο βιβλίο ενδεχομένως να είναι το τελευταίο των *πολεμικών ιστολογίων* (*milblogs, warblogs*), μια και οι στρατιωτικές αρχές απαγορεύουν στους στρατιώτες να γράφουν σε blogs χωρίς προηγούμενη άδεια.

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

Την ίδια χρονιά έγινε πραγματικότητα και η έκδοση των πρώτων ελληνικών books από τις εκδόσεις Μαραθιά. Τα έξι βιβλία που άνοιξαν το δρόμο σε μια διαφορετική εκδοτική λογική είναι τα: *Πιτσιρικός, Η Κουρούνα, Το χημείο του παρακράτους, Οι αστυνομικές ιστορίες της Vista, Τα μυστικά του κόλπου, και A woman in this city*. Οι κριτικοί, πλην ελαχίστων εξαιρέσεων (Νέα, Έθνος) υποδέχθηκαν τα βιβλία ως παραλογοτεχνία, αδιάφορη και αναμασημένη γραφή και ως ‘κείμενα που έχασαν τη φρεσκάδα τους μόλις αποχωρίστηκαν την οθόνη’.

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

Πρόσφατα (2008) ο γνωστός εκδοτικός οίκος Penguin λάνσαρε στη σειρά *We Tell Stories* έξι ηλεκτρονικά λογοτεχνικά κείμενα, γραμμένα από έξι διαφορετικούς συγγραφείς πάνω σε γνωστά παλιότερα κείμενα. Η δεύτερη ιστορία, εμπνευσμένη όσον αφορά την πλοκή της από το *The Haunted Dolls' House and Other Ghost Stories* του James, έχει τίτλο *Slice* και κινείται εξολοκλήρου σε εφαρμογές του διαδικτύου, αφού εκτυλίσσεται σε δύο blogs (*Slice's blog, Her parents' blog*), στο Flickr, μία σελίδα MySpace, δύο λογαριασμούς στο



Twitter και μία ηλεκτρονική διεύθυνση. Έτσι, ο αναγνώστης-χρήστης καλείται να παρακολουθήσει την πλοκή κυρίως μέσα από τα blogs των ηρώων, να επικοινωνήσει μαζί τους μέσω email, αλλά και να διαβάσει τα μηνύματά τους στο Twitter.

### Λογοτεχνία στο κινητό τηλέφωνο

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

Γνωστότερο αποδείχθηκε το *Koizora* (*Ουρανός αγάπης*) που δημοσιοποιείται σε συνέχειες και σημειώνει τεράστια επιτυχία (25.000.000 Ιάπωνες αναγνώστες). Σε σχετικό άρθρο μάλιστα στην *Ελευθεροτυπία* (Γσιώρου, 2008) περιγράφεται η ‘συγκλονιστική’, όπως χαρακτηρίζεται, εικόνα Γιαπωνέζων αναγνωστών στα μαζικά μέσα μεταφοράς: χιλιάδες άνθρωποι κρεμασμένοι με το ένα χέρι από τις χειρολαβές, διαβάζουν στο κινητό τους το ρομαντικό (και περιορισμένων αξιώσεων σύμφωνα με τους κριτικούς) *keitai shosetsu* (*μυθιστόρημα κινητού*), που διηγείται τη σχέση δύο εφήβων, της Mika και του Higo, εμπλουτισμένη με γερές δόσεις προβλημάτων όπως αντιζηλίες, βιασμούς, ανεπιθύμητες εγκυμοσύνες, αρρώστιες, θανάτους. Το *Koizora* κυκλοφόρησε επίσης σε βιβλίο, γυρίστηκε ταινία και τηλεοπτική σειρά και φυσικά έγινε μάνγκα, (γιαπωνέζικο κόμικς). Λέγεται χαρακτηριστικά, ότι δεν υπάρχει Γιαπωνέζα ηλικίας 15 έως 25 χρόνων που να μην έχει διαβάσει το βιβλίο και να μην έχει δει την ταινία ή την τηλεοπτική σειρά.

### Συλλογική ψηφιακή λογοτεχνία

Η συλλογική λογοτεχνία όπου δύο οι περισσότεροι συγγραφείς αναλαμβάνουν τη συγγραφή μιας ιστορίας, σίγουρα δεν είναι γέννημα της σημερινής εποχής. Αρχίζοντας από τους παιγνιώδεις πειραματισμούς των ντανταϊστών και της Ουίμπο, η συνεργατική δημιουργία περνά από αρκετές μορφές και στάδια μέχρι να φτάσει στην ψηφιακή της μορφή.

Μια από τις πιο γνωστές περιπτώσεις *ηλεκτρονικής συλλογικής λογοτεχνίας* φαίνεται να είναι η λεγόμενη *λογοτεχνία των οπαδών* (*fan fiction fanfic, fic, FF*), όπου οι φίλοι (fans) ενός γνωστού κειμένου, συνήθεστερα ερήμην του συγγραφέα του, γράφουν τις δικές τους ιστορίες που πηγάζουν από αυτό (π.χ. για μεμονωμένα περιστατικά, χαρακτήρες ή τη συνέχειά του) και τις δημοσιοποιούν στο διαδίκτυο σχηματίζοντας μια βεντάλια (fan) αφηγήσεων στηριζόμενες όλες σε

ένα συγκεκριμένο κείμενο. Παρόλο που προδρομικές κινήσεις και, τηρουμένων των αναλογιών, ομοιότητες υπήρξαν πριν την ύπαρξη του διαδικτύου, την εποχή ακόμη της προφορικής λογοτεχνίας, π.χ. ο ομηρικός κύκλος ή οι ιστορίες του βασιλιά Αρθούρου, η πρακτική γνώρισε διεθνώς (FanFiction.Net) μια πραγματική έκρηξη στη σημερινή εποχή, ενώ έχει ήδη κάνει την εμφάνισή της και στην Ελλάδα (<http://greekfanfiction.blogspot.com>).

Στην ίδια κατηγορία της συλλογικής ψηφιακής λογοτεχνίας ανήκουν και αρκετά συλλογικά μυθιστορήματα, κείμενα ανοιχτά, που γράφονται με άξονα κάποιο συγκεκριμένο θέμα, συνήθως μετά από πρωτοβουλία ενός προσώπου που ξεκινά την ιστορία και καλεί τους αναγνώστες να τη συνεχίσουν. Ένα σύγχρονο, συνεργατικό συγγραφικό project είναι το πρώτο θρίλερ σε συνέχειες (*chain thriller*) *AirBorne* με το δημοφιλή συγγραφέα James Patterson να γράφει το πρώτο και το τελευταίο κεφάλαιο και με 28 αναγνώστες να επιλέγονται για τη συγγραφή των υπολοίπων.

Ως συλλογικό ψηφιακό έργο μπορεί να θεωρηθεί και το έργο της Λουκίας Ρικάκη *Κράτησέ με*, με ηρωίδα μια παραγωγό ραδιοφώνου που χάνει ξαφνικά τον πατέρα της και αποφασίζει να δημιουργήσει μια ιστοσελίδα με άξονα την απώλεια για να φιλοξενήσει τις ιστορίες των αναγνωστών. Οι συμμετοχές των χρηστών στην ανάλογη ιστοσελίδα που δημιούργησε η σκηνοθέτις απετέλεσαν το σενάριο της ομώνυμης ταινίας.

## Ηλεκτρονική ποίηση

Σήμερα ο όρος *ηλεκτρονική ποίηση (e-poetry)* περιλαμβάνει όλες τις ποιητικές μορφές –π.χ. *flash poetry*, *virtual poetry*, *computer poetry*, *click poetry*, *holopoetry*, *clip-poems*, *media poetry*, *code poetry*, *video poetry*, *programmed animated poetry*– που γράφονται, δημοσιεύονται και διαβάζονται σε ηλεκτρονικό περιβάλλον (Ikonen, 2003). Το μεγαλύτερο μέρος αυτού του είδους των κειμένων δημιουργούνται από προγραμματιστικά περιβάλλοντα τύπου Flash (το επικρατέστερο), QuickTime, JavaScript.

Φαίνεται ότι η κίνηση του γραπτού ποιητικού κειμένου πάνω στην οθόνη αποτελεί την κυριότερη παράμετρο της ηλεκτρονικής ποίησης, η οποία καθίσταται κυριολεκτικώς δυναμική. Καθώς η γραπτή γλώσσα αξιοποιείται όχι μόνο ως σημασιολογικό περιεχόμενο, αλλά και ως οπτικό υλικό που ενέχει μια εγγενή ποιητικότητα, η ίδια η μορφή των γραμμάτων, το φαίνεσθαι, περνάει από το χώρο του παρακειμένου στο κείμενο και από μέσο καθίσταται το ίδιο... το ποίημα. Σαν τους στίχους-σκοινιά του Dan Waber που επιτρέπουν σε μια παλλόμενη γραμμή που παλνδρομεί ανάμεσα σε δύο πόλους τη μινιμαλιστική οπτικοποίηση της έντασης μιας διαφωνίας, από το *yes* (ναι) στο *no* (όχι), κάνοντας τις γραμμές γράμματα, τα γράμματα λέξεις και τις λέξεις διαφωνία (*argument* από τη συλλογή *String*). Γι' αυτό ως πρόδρομοι, όχι ιδιαίτερα μακρinoί, της κυβερνο-



ποίησης μπορούν να θεωρηθούν τα καλλιγράμματα του Apollinaire και τα έργα φουτουριστών και ντανταϊστών.

Τα νέα μέσα ως πολυμεσικές εφαρμογές κάνουν εύκολα πράξη το όνειρο των νεωτεριστικών κινήματων της λογοτεχνίας για ένα κείμενο που θα αντιδρά στην ομοιομορφία της σελίδας, θα ενσωματώνει την κίνηση, τα χρώματα και τη μαγεία των ήχων. Στα κυβερνο-ποιήματα τα γράμματα αποκτούν βαρύνουσα οπτική υπόσταση και στροβιλίζονται σαν χορευτές πάνω στη σελίδα ζώντας το απόλυτο όνειρο ενός για αιώνες κομπάρσου που ξαφνικά γίνεται πρωταγωνιστής (δες τον ενδεικτικό τίτλο στο ποίημα του Brian Kim Stefan *The Dreamlife of Letters*). Συχνά τα ηλεκτρονικά ποιήματα συνταιριάζουν λέξεις και εικόνες, ήχους και κίνηση και προσεγγίζουν μια γλώσσα που μοιάζει κινηματογραφική. Όπως το *While Chopping Red Peppers* της Ingrid Ankersen, που ως συνδυασμός κινούμενων λέξεων και εικόνων δημιουργεί στον αναγνώστη μια πολυεπίπεδη αισθητική εμπειρία.

Στην κατηγορία της δυναμικής ηλεκτρονικής ποίησης ανήκει η δουλειά του ομογενούς από την Αυστραλία Κομνηνού Ζερβού που χρησιμοποιεί ήχους και κινούμενη τυπογραφία (*kinetic typography*) για να δώσει πολλαπλές διαστάσεις στα ποιήματά του. Στο ποίημά του *Beer*, για παράδειγμα, κυριαρχούν η κίνηση και η αλλαγή. Υπακούοντας σε μια γραφιστική χορογραφία, τα γράμματα αποκτούν όγκο και καθώς μετακινούνται στο χώρο της οθόνης αυξομειώνονται, εμφανίζονται και εξαφανίζονται, μετασχηματίζονται και τελικά χάνουν την αναγνωρίσιμη μορφή τους. Σε αντίθεση με το στατικό κείμενο όπου κάθε γράμμα έχει τη δική του ευδιάκριτη και μόνιμη ταυτότητα, τα ‘μεθυσμένα’ τρισδιάστατα γράμματα του Ζερβού μπορούν να μεταμορφωθούν και να αποκτήσουν νέες ταυτότητες αντανakλώντας τη ρευστότητα της μπίρας αλλά και της οθόνης.

Και ενώ φαίνεται ότι τα περισσότερα ποιήματα, ως προϊόντα μιας πολυμεσικής αισθητικής, εκμεταλλεύονται τη δυνατότητα που προσφέρει ο υπολογιστής για μια πολυεπίπεδη οπτικοακουστική εμπειρία, σε κάποιες περιπτώσεις δεν αρκούνται μόνο σε αυτό, αλλά, καθώς καθίστανται περισσότερο διαδραστικά, προκαλούν τον αναγνώστη-χρήστη να συμμετάσχει στη δημιουργία τους. Ένα σύμπλεγμα από μη γραμμικές συνδέσεις καταλήγει σε μια ποίηση υπερκειμενική και παρέχει στον αναγνώστη το κειμενικό υλικό για να το μορφοποιήσει στο προσωπικό του ποίημα (π.χ. *Where every luminous landscape* της Judith Malloy).

Με τη βοήθεια ειδικών προγραμμάτων ο αναγνώστης συνδυάζει λέξεις και φράσεις και μέσω μιας τυχαίας επιλογής δημιουργεί τα δικά του κείμενα. Άλλωστε ηλεκτρονικά παραγόμενα ήταν και τα πρώτα πειράματα κυβερνολογοτεχνίας (1959) στο Πολυτεχνείο της Στουτγάρδης όταν με τη βοήθεια μηχανής σχηματίστηκαν φράσεις με τις πρώτες εκατό λέξεις του *Πύργου* του Κάφκα. Ενεργός είναι ο ρόλος του αναγνώστη στο ποίημα *Seattle Drift* (Andrews, 1997) καθώς βρίσκεται μπροστά σε τρεις επιλογές. Κλικάροντας το ‘Do the

text' οι λέξεις αρχίζουν να κυλούν στην οθόνη – καθεμιά σε δική της πορεία και με τη δική της ταχύτητα. Επιλέγοντας τη φράση 'Stop the text' στην οθόνη αποτυπώνεται μια εντελώς νέα χωρική κατανομή των λέξεων και ουσιαστικά ένα καινούριο ποίημα. Τέλος, με ένα κλικ στην επιλογή 'Discipline the text' το κείμενο 'πειθαρχεί' και οι λέξεις επιστρέφουν στην αρχική τους θέση. Μάλιστα η τάση αυτή ενδέχεται να ενταθεί και να κλιμακωθεί ώστε να συμπεριλάβει κείμενα στα οποία ο αναγνώστης όχι μόνο 'παίζει' με ένα προκατασκευασμένο κείμενο, αλλά μπορεί να εγγράψει και τη δική του συμβολή σε αυτό. Σε αυτήν την περίπτωση πιο πολύ και από το ίδιο το δημιουργήματα σημασία αποκτά αυτή καθαυτή τη διαδικασία της δημιουργίας.

### Υπερκειμενική πεζογραφία (hypertextual fiction)

Από τα τέλη της δεκαετίας του '80, λογισμικά (software) κυβερνολογοτεχνικής γραφής, όπως τα Storyspace, χρησιμοποιούνται για τη δημιουργία ενός νέου είδους πολυεπίπεδων, μη γραμμικών κειμένων που διαβάζονται σε οθόνη υπολογιστή καταργώντας τη σειριακή, δομικά στέρεη, ανάγνωση. Δίνοντας έμφαση στη διαδικασία της δημιουργίας, αυτά τα ηλεκτρονικά περιβάλλοντα παρέχουν στο συγγραφέα 'χώρους' για να καταγράψει γεγονότα και ιδέες, να ενσωματώσει λέξεις, ήχο, εικόνα, στατική και κινούμενη, και να δημιουργήσει εκτενή και σύνθετα λογοτεχνικά υπερκείμενα. Ο έλεγχος της δομής ανήκει στον αναγνώστη, ο οποίος συνεχώς, τα (ανα)κατασκευάζει, πλοηγούμενος ανάμεσα σε υπερδεσμούς και χαράζοντας μια κάθε φορά διαφορετική αναγνωστική διαδρομή και κατασκευάζοντας ένα καινούργιο λογοτεχνικό κείμενο (Bolter 1990, Landow 1992, Ryan 1999).

Η πλειοψηφία των λογοτεχνικών υπερκειμένων ανήκει στο είδος του μυθιστορήματος και περιλαμβάνει:

- α) έργα που γεννήθηκαν πριν τη δημιουργία του Παγκόσμιου Ιστού (pre-Web) στο προγραμματιστικό περιβάλλον του Storyspace (*Afternoon: a story*, *Patchwork Girl*, *Victory Garden*). Οι 'κλασικές' αυτές υπερκειμενικές μυθοπλασίες της πρώτης γενιάς (1989-1995) αποτελούν τον κανόνα στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας (Pressman, 2009).
- β) έργα βασισμένα στη διαδικτυακή τεχνολογία (Internet-based) (*The Unknown*, *These Waves of Girls*, κ.α).

Το πρώτο λογοτεχνικό υπερκείμενο *Afternoon, a story*, το οποίο μελετήθηκε ιδιαίτερα από θεωρητικούς της (ηλεκτρονικής) λογοτεχνίας (Bolter 2001, Aarseth 1997, Yellowlees-Douglas 1999, Landow 1997, Walker 1999) δημιουργήθηκε το 1987 από το Michael Joyce ως demo του λογισμικού Storyspace και το 1990 εκδόθηκε από την Eastgate, ως αυτόνομο λογοτεχνικό έργο σε μορφή δισκέτας.

Γραμμένο για να διαβαστεί αποκλειστικά σε οθόνη υπολογιστή, το

*Afternoon*, παρέχει, μέσω 951 υπερσυνδεσμών (*links*), στον αναγνώστη μια δεξαμενή 539 σύντομων αποσπασμάτων (*lexias*) που αφηγούνται ταυτόχρονα μία και πολλές ιστορίες, ανάλογα με την αναγνωστική διαδρομή που θα ακολουθήσει η κάθε ανάγνωση. Εσωκειμενικοί ήρωες και εξωκειμενικοί αναγνώστες, καθένας σε άλλο επίπεδο, αντιμετωπίζουν ένα μυθοπλαστικό σύμπαν, πολυσχιδές, πολυδαίδαλο και ως εκ τούτου διαφορετικά κατανοήσιμο από διαφορετικούς ανθρώπους, συμπεριλαμβανομένων τόσο των φανταστικών όσο και των πραγματικών.

Και καθώς ο αναγνώστης διαβάζει για κάποιον Peter, ο οποίος, επειδή φοβάται ότι τα δυο νεκρά σώματα στο έδαφος μπορεί να ανήκουν στην πρώην γυναίκα του και το γιο του, προσπαθεί να συλλέξει στοιχεία, κυρίως μέσα από μια σειρά αλλόφρονων τηλεφωνημάτων, αντίστοιχα και αυτός προσπαθεί μέσα από ένα χαώδες κειμενικό υλικό μη γραμμικά διατεταγμένο να βρει το δρόμο του στην ιστορία και να δώσει απάντηση στα δικά του ερωτήματα. Άλλοτε δακτυλογραφώντας Ναι ή Όχι, κάθε φορά που ερωτάται αν ενδιαφέρεται να ψάξει στοιχεία προς μια ορισμένη κατεύθυνση, άλλοτε 'κλικάροντας' πάνω σε συγκεκριμένες ενεργές λέξεις του κειμένου, και άλλοτε μέσα από διαδοχικά RETURN, η πάλη του αναγνώστη με το κείμενο αντικατοπτρίζει τον αγώνα του ήρωα με τα γεγονότα σε μια μορφή λογοτεχνίας σαφώς αυτοαναφορικής.

Με το Storyspace ως εργαλείο υπερκειμενικής γραφής ακολούθησαν στη συνέχεια και άλλα έργα με σημαντικότερα:

Το *Victory Garden* (Moulthrop, 1992), με εμφανές διακείμενο το Borges και το *The Garden of Forking Paths*, εκτυλίσσεται την εποχή του πολέμου του κόλπου και στερείται κεντρικού πρωταγωνιστή καθώς όλες οι ιστορίες λέγονται από την οπτική κάποιου συγκεκριμένου χαρακτήρα. Τόσο η πλοκή όσο και το τέλος της ιστορίας, επειδή αποτελούν αποτέλεσμα των αναγνωστικών επιλογών κάθε αναγνώστη, αλλάζουν από ανάγνωση σε ανάγνωση. Από την άλλη το *Patchwork Girl* (1995) της Shelley Jackson διηγείται μια ιστορία χωρισμένη σε πέντε ενότητες, που πρέπει να 'συρραφούν' μεταξύ τους (από εδώ και το *patchwork*) συνδυάζοντας εικόνες γυναικείου σώματος και λεκτικά κείμενα.

Από τα λογοτεχνικά υπερκείμενα της δεύτερης γενιάς ξεχωρίζει το βραβευμένο (Electronic Literature Award, 2001) πολυστρωματικό, υπερμεσικό μυθιστόρημα *These Waves of Girls* (Fisher, 2001) που ισορροπεί ανάμεσα στη λεκτική και την εικονιστική-ηχητική αναπαράσταση, την αυτοβιογραφία και την υπερκειμενική αφήγηση, τις προσωπικές και τις κοινωνικές σχέσεις, τη μυθοπλασία και την πραγματικότητα (Koskimaa 2004). Το έργο ξεκινά με ένα χάρτη πλοήγησης και αφηγείται ιστορίες ενηλικίωσης στις οποίες κυριαρχούν το παιχνίδι, η αφύπνιση της σεξουαλικότητας αλλά και η σκληρότητα της παιδικής ηλικίας. Πρόκειται ουσιαστικά για ένα *pastiche* αναμνήσεων που λειτουργεί ως αυτοβιογραφία-εξομολόγηση γυναικείων παιδικών αναμνήσεων κυρίως αναφορικά με την ανάδυση μιας 'ύποπτης' (λεσβιακής) σεξουαλικότητας καλά



προστατευμένης μέσα στους δαιδαλώδεις λαβυρίνθους του υπερκειμένου. Η ριζωματική δομή του έργου προσφέρει στον αναγνώστη επιλογές ανάμεσα στην οπτική ενός τετράχρονου, ενός δεκάχρονου, ενός δωδεκάχρονου κοριτσιού. Μόνο που εκείνος δεν μπορεί να είναι σίγουρος ότι πρόκειται για το ίδιο κορίτσι σε διαφορετικές ηλικίες ή διαφορετικά κορίτσια που αφηγούνται το καθένα και μια άλλη ιστορία. Και καθώς οι (σεξουαλικές) εμπειρίες των μυθοπλαστικών γυναικών προστατεύονται από την αδιακρίσια των καταδικαστικών βλεμμάτων μέσα στα αμέτρητα μονοπάτια ενός δαιδαλώδους υπερκειμένου, μια αίσθηση αβεβαιότητας αλλά και πλουραλισμού ενισχύεται τόσο από το ηχητικό μέρος του έργου, όσο κυρίως από το οπτικό. Οι εικόνες όχι μόνο είναι διαφορετικές σε κάθε σελίδα και στα επί μέρους πλαίσια, αλλά καθίστανται και ελαφρώς ‘διαδραστικές’, αφού κάθε φορά που περιπλανιέται πάνω τους ο *δρομέας (cursor)*, σε οριζόντιο ή κάθετο άξονα, τις κάνει να κινούνται ελαφρά, όχι χωρίς κάποια σχετική παραμόρφωση. Σαν τις ίδιες τις εμπειρίες των γυναικών που η οπτική φαίνεται να κρίνει όχι μόνο την ομορφιά αλλά και την αλήθεια των αφηγήσεων.

Το μοναδικό ελληνικό λογοτεχνικό υπερκείμενο είναι η διαδικτυακή έκδοση του μυθιστορήματος της Σοφίας Νικολαΐδου *Πλανήτης Πρέσπα* (κυκλοφορεί και το ομώνυμο μυθιστόρημα), όπου το κείμενο είναι σκηνοθετημένο ακολουθώντας τη λογική των υπερδεσμών. Ο αναγνώστης κλικάρει σε μία από τις εικόνες επτά πλανητών και προχωρά επιλέγοντας την αναγνωστική του διαδρομή.

### **Διαδραστική λογοτεχνία (interactive fiction, IF)**

Ο επιθετικός προσδιορισμός *διαδραστική (interactive)* που συνοδεύει τη *λογοτεχνία*, εκφράζει την αλληλεπίδραση ανάμεσα στο κείμενο και τον αναγνώστη. Μέσω προσομοίωσης δημιουργείται ένα εικονικό περιβάλλον και ο αναγνώστης-χρήστης συμμετέχει ενεργά ακόμη και στην τελική σύνθεση του πολιτισμικού προϊόντος. Στο χώρο της ηλεκτρονικής λογοτεχνίας, ο όρος *interactive fiction* αποτελεί ‘ομπρέλα’ για διάφορες μορφές ηλεκτρονικής αφήγησης που συνδυάζουν, σε διαφορετικές ποσότητες, τη μυθοπλασία με το παιχνίδι. Μάλιστα τα όρια μεταξύ παιχνιδιού και λογοτεχνικού κειμένου είναι τόσο ρευστά και επισφαλή, ώστε ακόμη κι, όταν δεν εντάσσονται στην IF, θεωρούνται συγγενή πρώτου βαθμού, ηλεκτρονικά παιχνίδια περιπέτειας (*Adventure* και *Zork*), και ρόλων RPGs (όπως το *Dungeons & Dragons*, όπου κάθε παίχτης ‘μεταλλάσσεται’ σε ένα χαρακτήρα και μαζί του ζει περιπέτειες μέσα σε έναν κόσμο φανταστικό).

Όμως, και στο χώρο του έντυπου βιβλίου υπήρξαν κείμενα που κατάφεραν να συγκεράσουν τη μαγεία του αφηγηματικού κειμένου με τη χαρούμενη διάθεση του παιχνιδιού σε μια ιστορία που επιτρέπει στον αναγνώστη να συμμετέχει σε αυτήν διαμορφώνοντάς την. Τα *βιβλία-παιχνίδια (gamebooks)* συνήθως γράφονται σε δεύτερο πρόσωπο (εσύ) και φέρνοντας συνεχώς τον

αναγνώστη-παίχτη μπροστά σε επιλογές του τύπου ‘αν θέλεις α πήγαινε στη σελίδα χ, αν θέλεις β στη σελίδα ψ), τον καλούν να αποφασίσει εκείνος τι θέλει να συμβεί στη συνέχεια. Το αποτέλεσμα: εφόσον σε κάθε ανάγνωση οι επιλογές είναι διαφορετικές, καθεμία από αυτές καταλήγει σε μια διαφορετική ιστορία. Εξαιρετικά δημοφιλής είναι η σειρά *Choose Your Own Adventures*, ενώ δεύτερη σε προτιμήσεις αναγνωστών έρχεται η σειρά *Fighting Fantasy*, που απαιτεί και τη χρήση ζαριού, ώστε με τη βοήθεια του να λύνονται κάποια από τα διλήμματα που θέτει η πλοκή, που θυμίζει επιτραπέζιο παιχνίδι της λογικής ‘ψάξε και μάζεψε κάποια αντικείμενα ώστε να οδηγηθείς στην επίτευξη ενός σκοπού’.

Και ενώ η *διαδραστική λογοτεχνία* φαίνεται να πλησιάζει υπερβολικά το παιχνίδι, καθώς ακροβατεί μεταξύ συμβατικής λογοτεχνίας και ηλεκτρονικών παιχνιδιών, κάποιες φορές με εντελώς ασαφή τη διαχωριστική γραμμή ανάμεσά τους, θα λέγαμε ότι η ειδοποιός διαφορά έγκειται στο γεγονός ότι στην κυβερνολογοτεχνία, το στοιχείο του παιχνιδιού υπάγεται πάντα στη μυθοπλαστική αφήγηση, σε αντίθεση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που η υποτυπώδης αφήγηση δε συνιστά απαραίτητα μια συγκροτημένη ιστορία (π.χ. το ηλεκτρονικό παιχνίδι περιπέτειας με μυθολογικό περιεχόμενο *track7games*).

Στην κατηγορία της IF ανήκει το *Façade* (1995) των Michael Mateas και Andrew Stern που κυκλοφόρησε τον Ιούλιο του 2006. Το *Façade* δεν είναι ένα παιχνίδι με τη συμβατική έννοια του αλλά οριοθετείται στο χώρο της διαδραστικής λογοτεχνίας (αναφέρεται ως *interactive drama*) σε σχέση με εκείνο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι δημιουργοί του *Façade*, επηρεασμένοι από το θεατρικό *Ποιος φοβάται τη Βιρτζίνια Γουλφ* έστησαν την ιστορία τους: σε ένα μοναδικό σκηνικό (το διαμέρισμα των ηρώων), δύο πρωταγωνιστές (Grace και Trip, παντρεμένο ζευγάρι γύρω στα τριάντα), μια βασική σύγκρουση (η κρίση του γάμου τους) και ένα περιορισμένο χρονικό πλαίσιο (ένα βράδυ). Ο αναγνώστης, με την πραγματική του ταυτότητα (όνομα, φύλο), ‘υποδύεται’ τον οικογενειακό φίλο που επισκέπτεται ύστερα από πρόσκληση το ζευγάρι και καταλήγει να εμπλακεί σε έναν ιδιαίτερα σοβαρό καβγά τους.

Ο επισκέπτης μπορεί να κυκλοφορήσει στο διαμέρισμα, να επιδράσει πάνω σε κάποια αντικείμενα που βρίσκονται σ’ αυτό (π.χ. να πάρει ένα ποτήρι και να πει), αλλά και να μιλήσει στους ήρωες, γράφοντας ό,τι θέλει χρησιμοποιώντας το πληκτρολόγιο. Οι δυνατότητες επικοινωνίας είναι ασύλληπτες: μπορεί να διακόψει τις συζητήσεις των δύο πρωταγωνιστών, να τους ρωτήσει οτιδήποτε (φτάνει να είναι σχετικό με την υπόθεση), να πάρει το μέρος της μιας ή της άλλης πλευράς κλπ. Οι ήρωες απαντούν με κανονικές προτάσεις σε μια φυσική γλώσσα, όπως σε μια πραγματική συνομιλία, χάρη σε μια νέα γλώσσα προγραμματισμού, που μιμείται με απόλυτο ρεαλισμό τις ανθρώπινες αντιδράσεις και ανταποκρίνεται ‘συναισθηματικά’ στις λέξεις που εισάγει ο χρήστης. Μέχρι το τέλος του μονόπρακτου η παρέμβαση του αναγνώστη θα έχει καθορίσει τις επιλογές (και τις ζωές) της Grace και του Trip, γεγονός που καταγράφεται και αναπαράγεται

σε τυχόν επανάληψη της ιστορίας-παιχνιδιού-παράστασης.

Η ιστορία του *Fanade* μοιάζει να συμβαίνει σε πραγματικό τόπο και χρόνο. Σε ένα γεμάτο ένταση σκηνικό, κατηγορίες αλληλοεκτοξεύονται, μέτωπα δημιουργούνται και αποφάσεις πρέπει να ληφθούν. Σε ένα κείμενο που είναι συγχρόνως θέατρο και παιχνίδι, ένα οικογενειακό δράμα εξελίσσεται μπροστά στα μάτια του αναγνώστη-χρήστη –*interactor* σύμφωνα με το Montfort– που είναι συγχρόνως συν-δημιουργός μιας ιστορίας, εξωκειμενικός παρατηρητής, αλλά και εσωκειμενικός χαρακτήρας σε ρόλο πρωταγωνιστικό.

Καθώς τα κείμενα μετακινούνται από τη σελίδα στην οθόνη και τα νέα μέσα έρχονται να επαναπροσδιορίσουν τη λογοτεχνία, η ίδια έννοια της κειμενικότητας φαίνεται να αλλάζει. Ο αιώνας που ήρθε δείχνει να μεταβάλλει τα κείμενα ακόμη και σε χώρους που θα αναμενόταν να επιδείξουν τις μεγαλύτερες αντιστάσεις.

### Βιβλιογραφικές αναφορές

- Aarseth, Espen (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins UP.
- Bolter, J. D. (2006). *Οι Μεταμορφώσεις της Γραφής: Υπολογιστές, Υπερκείμενο και Αναμορφώσεις της Τυπογραφίας*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Bolter, J. D. (2001). *Writing Space: Computers, Hypertext, and the Remediation of Print*. Lawrence Erlbaum
- Bolter, J. D. (1990). Literature in the Electronic Writing Space. In Myron Tumon (Ed.), *Literacy Online: The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers*(pp19-42). Pittsburgh: Pittsburgh University.
- Borges, J. L.(1941). The Garden of Forking Paths. *Ellery. Queen's Mystery Magazine* August 1948. Ανακτήθηκε 13 Οκτωβρίου 2009, από το [http://courses.essex.ac.uk/lt/lt204/forking\\_paths.htm](http://courses.essex.ac.uk/lt/lt204/forking_paths.htm)
- Buzzell, C. (2005). *My War: Killing Time in Iraq*. London, New York: Penguin Group.
- Carman, P. (2009). *Skeleton Creek*. New York: Scholastic Press.
- Child, J. (2009/ 1961). *Mastering the Art of French Cooking*. Vols 1 & 2. San Francisco: Knopf.
- Ciccoricco, D. (2007) *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa: U. Alabama Press.
- Γιαννικοπούλου, Α. & Φώκιαλη, Ε. (υπό έκδοση). Το εφηβικό μυθιστόρημα στην ηλεκτρονική εποχή. Στο Μ. Κανατσούλη (επιμ.) *Σύγχρονη εφηβική Λογοτεχνία*. Πατάκης.
- Douglas, J. Y. (1999). *The End of Books or Books Without End?* Ann Arbor, Michigan: University of Michigan Press.
- Danielewski, Z. M. (2006). *Σπίτι από Φύλλα*. Μτφ. Α. Δημητριάδου. Αθήνα: Πόλις.



- Δημητρούλια, Τ. (2007). ΚυβερνολογOTEχνία: Μια πρόκληση του μέλλοντος. Ανακτήθηκε 3 Σεπτεμβρίου 2009, από το <http://www.e-poema.eu/dokimio.php?id=46&pid=14>
- Hayles, K. (2008). *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press.
- Ikonen, T.(2003). Moving text in avant-garde poetry. Towards a poetics of textual motion. *Newsletter* 4(5). Ανακτήθηκε 13 Σεπτεμβρίου 2009 από το <http://www.dichtung-digital.com/2003/4-ikonen.htm>.
- Jackson, Sh. (1993). *Patchwork Girl*. Watertown, MA: Estgate Systems.
- Joyce, M. (1987). *Afternoon, a Story*. Watertown, MA: Eastgate Systems.
- Kafka, F. (2005/ 1925). *Ο Πύργος*. Μτφ. Β. Πατέρας. Αθήνα: Ροές.
- Κίνι, Τζ. (2009). *Το Ημερολόγιο ενός Σπασίικλα*. Τομ., 1, 2 & 3. Μτφ. Χαρά Γιαννακοπούλου. Αθήνα: Ψυχογιός.
- Koskimaa, R. (2004). These waves of memories: A hyperfiction by Caitlin Fisher. Ανακτήθηκε 10 Οκτωβρίου 2009, από το <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/3/Koskimaa/index.htm>.
- Κούρτοβικ, Δ.(2006, 17 Ιουνίου). Ηλεκτρονικός ρομαντισμός. Εφ. *Τα Νέα*, Βιβλιοδρόμιο.
- Landow, G. (1997). *Hyper/Text/Theory*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins UP.
- Landow, G.(1992). Hypertext. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology.Baltimore: The John Hopkins UP.
- Lennon, S. (2009). *The Amanda Project: Invisible I*. New York: HarperCollins Children's Books.
- Montfort, N. (2003). *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press.
- Moulthrop, S. (1991). *Victory Garden*. Watertown, MA: Estgate Systems.
- Νικολαΐδου, Σ. (2002). *Πλανήτης Πρέσπα: Μια Μεγάλη Ιστορία*. Αθήνα: Κέδρος.
- Powell, J. (2005). *Julie and Julia: My Year of Cooking Dangerously*. New York: Little, Brown and Company.
- Pressman, J. (2009, February). *Electronic Literature: An introduction and an invitation*. Lecture presented at the National Museum of Contemporary Art, Athens.
- Riordan, R. (2009). *Τα 39 Στοιχεία. Ο Λαβύρινθος των Σκελετών*. Μτφ. Μ. Αγγελίδου. Αθήνα: Άγκυρα.
- Ryan, M.-L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: The Johns Hopkins UP.
- Ryan, M.-L. (1999). Cyberspace, Virtuality and the Text. In Marie-Laure Ryan (Ed), *Textuality, Computer Technology and Literary Theory* (pp78-107). Bloomington: Indiana UP.

- Stewart, S. & Weisman, J. (2008). *Cathy's key*. London: Bloomsbury Publishing.
- Τσιώρου, Β. (2008, 26 Νοεμβρίου). Ψηφιακό μυθιστόρημα μέσω κινητών! Εφ. *Ελευθεροτυπία*.
- Φώσκολος, Γ. (2006, 12 Μαΐου). Προσωπικά ημερολόγια σε κοινή θέα στο Ίντερνετ. Εφ. *Έθνος*.
- Walker, J.(1999). Piecing Together and Pulling Apart: Finding the Story in afternoon. Paper presented at the tenth ACM Conference on Hypertext and hypermedia : returning to our diverse roots. Darmstadt, Germany. Ανακτήθηκε 5 Οκτωβρίου 2009, από το [Http://doi.acm.org/10.1145/294469.294496](http://doi.acm.org/10.1145/294469.294496)
- Wiesberger, L. (2004). *Ο Διάβολος Φοράει Prada*. Μτφ. Σ. Μαριάτου. Αθήνα: Λιβάνης-Νέα Σύνορα.

Όλα τα κείμενα ηλεκτρονικής λογοτεχνίας που αναφέρονται είναι διαθέσιμα στο διαδίκτυο.