

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών
Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ
Κατεύθυνση ΠΜΣ «Ψηφιακά Μέσα Επικοινωνίας και
Περιβάλλοντα Αλληλεπίδρασης»
ακαδ. έτος 2013-2014

Νέα Μέσα και Λογοτεχνία

Ανάλυση νέων μέσων λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού

Άννα Γεωργιάδου
ageorgiad@yahoo.com

Επιβλέπων καθηγητής:
Μ. Μειμάρης

Διπλωματική Εργασία

Κατατίθεται ως μέρος των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών
Σπουδών στην Επικοινωνία και τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης

Πίνακας περιεχομένων

Κατάλογος εικόνων.....	ii
1. Εισαγωγή	1
2. Θεωρητικό πλαίσιο.....	4
2.1 Εννοιολογικές διερευνήσεις: Γραφή, Λογοτεχνία και Νέα Μέσα.....	4
2.2 Διακειμενικότητα και επαναδιαμεσολάβηση	18
2.3 Το Κείμενο ως Κόσμος και ο Κόσμος ως Κείμενο.....	20
2.4 Από την Αφήγηση στη Βάση Δεδομένων	21
3. Ανάλυση μέσων λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού	24
3.1 Medium	28
3.2 Small Demons	35
3.3 Goodreads.....	40
3.4 Movellas	47
3.5 Wattpad.....	51
3.6 Gimbal.....	55
3.7 Placing Literature.....	59
3.8 Inklewriter	63
3.9 Cowbird	67
3.10 Tapestry.....	73
4. Συγκριτική ανάλυση και συμπεράσματα	77
Βιβλιογραφικές παραπομπές.....	84

Κατάλογος εικόνων

Εικόνα 1: Σχέδιο της μηχανής Memex του Vannevar Bush στο περιοδικό Life.....	10
Εικόνα 2: Εξώφυλλο του βιβλίου Literary Machines του Ted Nelson	12
Εικόνα 3: Απεικόνιση οθόνης Medium.....	29
Εικόνα 4: Απεικόνιση τμήματος δημοσίευσης Medium.....	29
Εικόνα 5: Απεικόνιση γραφικής σύνθεσης στο Medium.....	30
Εικόνα 6: Απεικόνιση αριστερού μενού Medium.....	31
Εικόνα 7: Απεικόνιση οθόνης για τη δημιουργία ιστορίας στο Medium	33
Εικόνα 8: Απεικόνιση οθόνης Small Demons	35
Εικόνα 9: Απεικόνιση πάνω μενού Small Demons.....	37
Εικόνα 10: Απεικόνιση πάνω μενού Βιβλίων Small Demons	37
Εικόνα 11: Απεικόνιση οθόνης Goodreads	40
Εικόνα 12: Απεικόνιση πάνω μενού Goodreads	42
Εικόνα 13: Απεικόνιση αριστερής ενότητας περιεχομένου Goodreads.....	43
Εικόνα 14: Απεικόνιση δεξιάς ενότητας περιεχομένου Goodreads	44
Εικόνα 15: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Goodreads στο iPad.....	45
Εικόνα 16: Απεικόνιση οθόνης Movellas.....	48
Εικόνα 17: Απεικόνιση πάνω μενού Movellas.....	49
Εικόνα 18: Εικονίδια στην ενότητα ιστοριών του Movellas.....	49
Εικόνα 19: Εικονίδια στην ενότητα δραστηριοτήτων ομάδων του Movellas	50
Εικόνα 20: Απεικόνιση οθόνης Wattpad.....	51
Εικόνα 21: Απεικόνιση μενού ρυθμίσεων ιστότοπου Wattpad	52
Εικόνα 22: Απεικόνιση μενού επιλογών κινητής εφαρμογής Wattpad	53
Εικόνα 23: Απεικόνιση οθόνης ιστοσελίδας Gimbal	55
Εικόνα 24: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Gimbal	56

Εικόνα 25: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Let's Gimbal	57
Εικόνα 26: Απεικόνιση οθόνης Placing Literature.....	59
Εικόνα 27: Απεικόνιση οθόνης προσθήκης τοποθεσίας Placing Literature.....	60
Εικόνα 28: Απεικόνιση οθόνης πάνω μενού Placing Literature.....	61
Εικόνα 29: Απεικόνιση οθόνης Inklewriter	63
Εικόνα 30: Απεικόνιση οθόνης χάρτη ιστορίας Inklewriter	64
Εικόνα 31: Απεικόνιση εργαλειοθήκης Inklewriter	65
Εικόνα 32: Απεικόνιση οθόνης διαδικασίας συγγραφής ιστορίας Inklewriter.....	66
Εικόνα 33: Απεικόνιση οθόνης Cowbird	67
Εικόνα 34: Απεικόνιση οθόνης αριστερού μενού Cowbird	68
Εικόνα 35: Απεικόνιση οθόνης συγγραφής ιστορίας Cowbird	69
Εικόνα 36: Απεικόνιση οθόνης αριστερής στήλης συγγραφής ιστορίας Cowbird	70
Εικόνα 37: Απεικόνιση οθόνης δεξιάς στήλης συγγραφής ιστορίας Cowbird.....	71
Εικόνα 38: Απεικόνιση οθόνης Tapestry.....	73
Εικόνα 39: Απεικόνιση μενού Tapestry.....	74
Εικόνα 40: Απεικόνιση οθόνης συγγραφής ιστορίας Tapestry	75

1. Εισαγωγή

Σε αναζήτηση της σχέσης λογοτεχνίας και τεχνολογίας, η εργασία έχοντας ως αφετηρία τη διερεύνηση των συσχετίσεων και αλληλεπιδράσεων του σύγχρονου λογοτεχνικού κειμένου με τα νέα μέσα, το Διαδίκτυο και τα ψηφιακά μέσα συγγραφής, εξερευνά νέα μέσα λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού με σκοπό να αναλύσει, να ερμηνεύσει και να προσεγγίσει κριτικά τις κατευθύνσεις τους.

Στο πλαίσιο της εργασίας, ως νέα λογοτεχνικά και συγγραφικά μέσα θεωρούνται αφενός όσα νέα μέσα έχουν **λογοτεχνικό προσανατολισμό**, δηλαδή σχετίζονται με τη λογοτεχνία σε κάποια από τις λειτουργίες της και αφετέρου όσα σχετίζονται με **τη διαδικασία της συγγραφής** ιστοριών, όχι απαραίτητα μυθοπλαστικών. Ο λογοτεχνικός προσανατολισμός δεν περιορίζεται αποκλειστικά στην παραγωγή ή συγγραφή λογοτεχνικού περιεχομένου, αλλά επεκτείνεται σε μέσα που αναδιαμεσολαβούν την έννοια της προσωπικής εξιστόρησης ή την ήδη υπάρχουσα λογοτεχνική παραγωγή και ενδεχομένως συμβάλλουν στην παραγωγή νέου μεντιατικού περιεχομένου, δηλαδή συνδυάζουν, εμπλουτίζουν ή και αναδιαμεσολαβούν το κείμενο ή παράγωγά του, ενώ υφίστανται ως ιστότοποι ή ως εφαρμογές κινητής τηλεφωνίας ή λειτουργούν σε συσκευές tablet.

Ξεκινώντας από μία επισκόπηση των εννοιών της λογοτεχνίας και των ψηφιακών μέσων, η εργασία διερευνά τις έννοιες της υπερκειμενικότητας, της ψηφιοποίησης, της αφηγηματικότητας, της προσομοίωσης και της διαδραστικότητας και προσπαθεί να μελετήσει το λογοτεχνικό κείμενο ως μεντιατικό αντικείμενο, εντάσσοντάς το στο πλαίσιο των σπουδών νέων μέσων.

Στην εργασία διερευνώνται διαμέσου μελετών περίπτωσης νέα μέσα λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού, με στόχο την κριτική ανάλυση, σύγκριση και ερμηνεία τους, ειδικότερα σε σχέση με τον οπτικό σχεδιασμό και τις κύριες διεπαφές τους. Η μεθοδολογική ανάλυση δανείζεται στοιχεία από τη σημειολογία, την προσέγγιση του Manovich για τη γλώσσα των νέων μέσων, την ανάλυση των Bolter & Grusin για την επαναδιαμεσολάβηση, καθώς και τις μεντιατικές σπουδές, προκειμένου να εξετάσει τα εν λόγω μέσα. Η εργασία έχει ως αφετηρία την παραδοχή ότι οι ετερογενείς αναπαραστάσεις που υφίστανται διαμέσου του λογισμικού και των

διεπαφών χρήστη, δεν είναι ουδέτερες, αλλά δομούν και επαναδιαμεσολαβούν την επικοινωνία, φέροντας σημαίνουσες μεταφορές και παράγοντας πολλαπλές νοηματοδοτήσεις. Ο Ιστός, οι διαδικτυακές και οι κινητές υπολογιστικές εφαρμογές δεν θεωρούνται ως ένα τεχνολογικά ουδέτερο πλέγμα ανταλλαγής πληροφοριών αλλά ένας μεσοποιημένος χώρος στον οποίο αντικατοπτρίζονται πολλαπλές υφιστάμενες πολιτισμικές δομές, οι οποίες αναπτύσσονται, μεταξύ άλλων, από παροχές ψηφιακού περιεχομένου και παραγωγούς λογισμικού.

Η εργασία προσπαθεί να θέσει ορισμένα ερωτήματα: καθώς περιβαλλόμαστε από νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας, ποιες εννοιολογήσεις, αναπαραστάσεις, πολιτισμικές συμβάσεις και μεταφορές κυριαρχούν στα ψηφιακά μέσα που αφορούν τη λογοτεχνία, την ανάγνωση και τη συγγραφή; Με ποιον τρόπο απεικονίζονται πολιτισμικές συμβάσεις των παραδοσιακών μέσων στον άυλο χώρο των νέων λογοτεχνικών και συγγραφικών μέσων και πώς αναπαρίστανται στην οθόνη του υπολογιστή και του κινητού τηλεφώνου; Τι παρατηρήσεις μπορεί να μας βοηθήσει να πραγματοποιήσουμε η σημειωτική ανάλυση των ιστότοπων και των κινητών εφαρμογών λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού; Πώς απεικονίζεται η αναγνωστική εμπειρία και η διαδικασία της συγγραφής στα ψηφιακά μέσα υπό εξέταση; Ποια αφηγηματικά στοιχεία επαναλαμβάνονται και τι υποδηλώνουν για τον τρόπο αντίληψης και κατανόησης του κόσμου; Τι υποκρύπτουν οι οπτικές αναπαραστάσεις που είναι κυρίαρχες στον σημερινό κόσμο των ψηφιακών μέσων;

Στην τελευταία ενότητα η εργασία επιχειρεί να διακρίνει τις ομοιότητες των λογοτεχνικών και συγγραφικών ψηφιακών μέσων και να διαμορφώσει ορισμένες συμπερασματικές παρατηρήσεις για τις κοινές διεπαφές τους, αναλύοντας συγκριτικά τα υπό εξέταση μέσα και ανιχνεύοντας τους τρόπους με τους οποίους αναπαραστάσεις παλαιότερων μέσων επαναδιαμεσολαβούνται στα εν λόγω ψηφιακά μέσα. Μελετώντας τη λογοτεχνία, τη συγγραφική διαδικασία και τα ψηφιακά μέσα η εργασία δεν έχει σκοπό να συσχετίσει αιτιακά τον τρόπο με τον οποίο τα νέα μέσα αποτελούν ενδεχομένως αφετηρίες μεταλλαγών ή έχουν επιδράσεις στη λογοτεχνία, αλλά να τα χαρτογραφήσει προκειμένου να προσπαθήσει, στη συνέχεια, να αναλύσει κριτικά και να εξηγήσει τις υφιστάμενες κατευθύνσεις τους. Στόχος δεν είναι η ανάλυση της αξίας ή της λογοτεχνικότητας έργων, αλλά η διερεύνηση των κυρίαρχων

τάσεων των νέων λογοτεχνικών και συγγραφικών μέσων και η προσέγγισή τους ως μεντιατικά είδη.

Στο επόμενο κεφάλαιο εξετάζεται το θεωρητικό πλαίσιο και αναλύονται οι κύριες έννοιες, χαρακτηριστικά και ιδιότητες που χαρακτηρίζουν τα νέα μέσα, ιδιαίτερα σε συσχετισμό με τη λογοτεχνία και τη γραφή. Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για τη διερεύνηση και ανάλυση των νέων λογοτεχνικών και συγγραφικών μέσων, καθώς και οι μελέτες περιπτώσεων των μέσων λογοτεχνικού ή συγγραφικού προσανατολισμού. Στο τελευταίο κεφάλαιο επιχειρείται μία συγκριτική ανάλυση των μέσων και παρουσιάζονται ορισμένες συμπερασματικές παρατηρήσεις για το σύνολο των ψηφιακών μέσων που διερευνήθηκαν.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

2.1 Εννοιολογικές διερευνήσεις: Γραφή, Λογοτεχνία και Νέα Μέσα

Σύμφωνα με τον Bolter (2006), το Διαδίκτυο και ο Παγκόσμιος Ιστός απαρτίζουν έναν σύγχρονο χώρο για την εγγραφή, οργάνωση και παρουσίαση των κειμένων ο οποίος επαναπροσδιορίζει τους πρώιμους χώρους του παπύρου, του κυλίνδρου, του κώδικα και του έντυπου βιβλίου. Ο Bolter υποστηρίζει ότι πέρα από τον εκ νέου προσδιορισμό του κειμένου ο πολιτισμός μας επαναπροσδιορίζει τον οπτικό και εννοιολογικό χώρο της γραφής. Η χωρική μεταφορά για τη γραφή και την ανάγνωση είναι κυρίαρχη. Ένας χώρος γραφής δημιουργείται από την αλληλεπίδραση υλικών συστατικών, πολιτισμικών επιλογών και πρακτικών και αποτελεί παράλληλα έναν χώρο ανάγνωσης. Ο ίδιος ο χώρος της γραφής, σύμφωνα με τον Bolter, αποτελεί μια ισχυρή μεταφορά, ενώ υποστηρίζει ότι η γραφή συνιστά μια υλική πρακτική και θέτει το ερώτημα του τρόπου με τον οποίο ο χώρος της ηλεκτρονικής γραφής, δηλαδή η γραφή στην οθόνη του υπολογιστή, επαναπροσδιορίζει τον προκάτοχό του, τη γραφή σε άλλα μέσα, αλλά και την ανάγνωση, η οποία δεν παύει να αποτελεί μία πρακτική που είχε μέχρι πρότινος συνδεθεί κυρίως με το βιβλίο.

Από την άλλη πλευρά, οι ορισμοί της έννοιας της λογοτεχνίας τείνουν να είναι αυτοαναφορικοί ή να υποθέτουν ότι ο αναγνώστης γνωρίζει ήδη τι είναι λογοτεχνία. Η λογοτεχνία ορίζεται, πρωτίστως και κυρίως, ως ολόκληρο το σώμα των κειμένων της ανθρωπότητας, ενώ στα αγγλικά και στις λατινογενείς γλώσσες είναι παράγωγο της λατινικής λέξης *littera*¹. Επεκτείνοντας τον ορισμό, ως λογοτεχνία μπορεί να εννοείται ως το σώμα κειμένων που ανήκει σε μία συγκεκριμένη γλώσσα, ενώ η έννοια καταλήγει να περιλαμβάνει μεμονωμένα γραπτά έργα. Ωστόσο, η χρήση της λέξης «γραπτά» είναι ήδη παραπλανητική, καθώς υφίσταται επίσης προφορική λογοτεχνία.

1. Στα λατινικά, το γράμμα της αλφαβήτου.

Σύμφωνα με τον Δημαρά (1987), ο όρος λογοτεχνία κλείνει μέσα του το νόημα της τέχνης του λόγου, ωστόσο με μία ευρύτερη έννοια η λογοτεχνία περιλαμβάνει το σύνολο των γραπτών μνημείων, αλλά και έργα του **προφορικού λόγου**. Ο Δημαράς υποστηρίζει ότι «η λογοτεχνία είναι φαινόμενο κοινωνικό, σε στενό σύνδεσμο, σε κάθε του εκδήλωση, με την εποχή του». Κατά τον Κάλλερ (2011), η λογοτεχνική θεωρία είναι η συστηματική εξέταση της φύσης της λογοτεχνίας και των μεθόδων ανάλυσής της. Η λογοτεχνία είναι ιδιαίτερα δύσκολη έννοια να οριστεί για τον Williams (1983), εν μέρει διότι το συμβατικό σύγχρονο νόημά της φαίνεται εκ πρώτης όψεως τόσο απλό. Δεν υφίσταται η ίδια εμφανής δυσκολία ορισμών σε έννοιες όπως «ελληνική λογοτεχνία» ή «σύγχρονη λογοτεχνία», μέχρι να μας δοθεί η ευκαιρία να αναρωτηθούμε αν όλα τα βιβλία και τα γραπτά αποτελούν λογοτεχνία. Σύμφωνα με τον Williams, στην αγγλική γλώσσα η λέξη λογοτεχνία στην αρχή νοηματοδοτήθηκε ως η αίσθηση της «ευγενούς μάθησης» μέσω της ανάγνωσης, αργότερα στενά συνδεδεμένη με την ιδέα του τυπωμένου βιβλίου. Ο λογοτεχνικός άνθρωπος ή ο άνθρωπος των γραμμάτων αποτελούσε αυτό που σήμερα θα περιγράφαμε ως ο άνθρωπος που διαβάζει πολύ, με την ευρεία έννοια. Η λογοτεχνία κάποτε συνδεόταν με τη σύγχρονη έννοια του αλφαριθμητισμού, σε αντιδιαστολή με τον αναλφαριθμητισμό. Στην ελληνική γλώσσα, η αντιστοιχία της λογοτεχνίας θα ήταν με τη λέξη «εγγραμματισμός». Ωστόσο, αργότερα η κοινή έκφραση «αγγλική λογοτεχνία» αποτέλεσε μέρος μίας σημαντικής εξέλιξης: της αίσθησης ενός έθνους που έχει «μία λογοτεχνία», η οποία είναι κρίσιμη κοινωνική και πολιτισμική, ακόμα και πολιτική, διαφορά. Ο Cuddon (1999) αναφέρει ως λογοτεχνία την ασαφή και αόριστη έννοια η οποία συνήθως χαρακτηρίζει έργα που αποτελούν τα κυρίαρχα είδη της (δράμα, μυθιστόρημα, διήγημα ωδή, λυρικό, δραματικό, επικό). Περιγράφοντας ένα έργο ως «λογοτεχνικό», υποδηλώνουμε ποιοτικά χαρακτηριστικά που υπονοούν ότι το συγκεκριμένο έργο έχει ανώτερες ιδιότητες και είναι σαφώς πάνω από το μέσο όρο των γραπτών κειμένων. Αντίστοιχα, οι Childs & Fowler (2006), στο λήμμα «Λογοτεχνία», αναφέρουν τα εξής:

Στη σύγχρονη έννοια, ως λογοτεχνία νοούνται συνθέσεις που είναι φανταστικές, κυρίως έντυπες, αλλά στο παρελθόν (και σε μερικούς πολιτισμούς ακόμη και σήμερα) ήταν προφορικές, είτε δραματικές, είτε μετρικές (ποιητικές), είτε πεζές. Ωστόσο αυτή η αντίληψη της λογοτεχνίας είναι σχετικά πρόσφατη και έχει ευρεία αποδοχή στις ευρωπαϊκές γλώσσες από τον 19^ο αιώνα και μετά. Στις προηγούμενες οριοθετήσεις, η λογοτεχνία δεν ήταν τόσο στενά καθορισμένη, για παράδειγμα μπορούσε να

συμπεριλαμβάνει το σώμα κειμένων μίας γλώσσας, καλλιτεχνικής ή μη και ειδικότερα τη μελέτη ενός τέτοιου σώματος κειμένων.

Χωρίς αμφιβολία, χωρίς **κείμενο**, γραπτό ή προφορικό, δεν υφίσταται λογοτεχνία. Στις σπουδές των μέσων, ωστόσο, η έννοια του κειμένου σημαίνει περισσότερα από το γραπτό κείμενο. Αναφέρεται σε οποιοδήποτε προϊόν (π.χ. πρόγραμμα τηλεόρασης, ηλεκτρονικό παιχνίδι), ενέργεια ή επιτέλεση (π.χ. παράσταση χορού) που έχει δομή, συγκεκριμένες ιδιότητες, νόημα και μπορεί να αναλυθεί και να «διαβαστεί», ενώ ο όρος «κειμενικότητα» αναφέρεται στις ιδιότητες που διαθέτουν τα «κείμενα». Η έννοια του κειμένου στις σπουδές των μέσων συμπεριλαμβάνει οποιοδήποτε μεσικό προϊόν υπό ανάλυση, όπως οι ταινίες, τα βιβλία ή οι ιστότοποι. Το κείμενο έχει αφηγηματική δομή, επικοινωνεί νοήματα, υποδηλώνει αξίες και αναπαριστά και κατασκευάζει την πραγματικότητα. Η παραδοχή ότι κάθε κείμενο αποτελεί μια προσπάθεια περιγραφής ή αναπαράστασης του κόσμου, διαμέσου της επιλογής και της δόμησης των στοιχείων που παρουσιάζουν τις πλευρές της πραγματικότητας του δημιουργού του, αποτελεί την αφετηρία της κριτικής ανάλυσης των μέσων.

Σύμφωνα με τον Bolter (2006), τα νέα υπερκειμενικά μέσα και οι νέες μορφές ηλεκτρονικής γραφής επαναπροσδιορίζουν ή αναμορφώνουν τη μορφή και τα είδη της γραφής, ενώ η ανάπτυξη του Ιστού έχει φέρει στο προσκήνιο τη σχέση της λέξης με την εικόνα, με αποτέλεσμα η ιστορία της έντασης ανάμεσα στην προφορική και οπτική αναπαράσταση να αποκτά μεγαλύτερη σημασία από κάθε άλλη φορά. Ο Bolter υποστηρίζει ότι ο υπολογιστής οδηγεί μάλλον σε μια αυξανόμενη ένταση στην οπτική επικοινωνία, παρά σε ένα νέο είδος προφορικότητας και ονομάζει την εποχή μας «εποχή της ύστερης τυπογραφίας», κατ' αντιστοιχία της εποχής του ύστερου καπιταλισμού, υποστηρίζοντας ότι η επεξεργασία κειμένου, οι βάσεις δεδομένων, το ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ο Παγκόσμιος Ιστός και τα γραφικά του υπολογιστή παραγκωνίζουν την έντυπη επικοινωνία για διάφορους λόγους.

Η **γραφή** είναι ένας τρόπος επικοινωνίας στο οποίο η γλώσσα αναπαρίσταται διαμέσου της εγγραφής σημείων και συμβόλων. Σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής του Μανόλη Τριανταφυλλίδη, συγγραφέας ονομάζεται αυτός που ασχολείται με τη συγγραφή πνευματικών (επιστημονικών ή λογοτεχνικών) έργων, αλλά ειδικότερα ο λογοτέχνης που συγγράφει σε πεζό λόγο, σε αντιδιαστολή με τον ποιητή. Στις περισσότερες γλώσσες, η γραφή είναι συμπληρωματική της ομιλίας ή της ομιλούμενης

γλώσσας. Σε ένα γλωσσικό σύστημα, η γραφή βασίζεται σε πολλές από τις δομές της ομιλίας, όπως το λεξιλόγιο, η γραμματική και η σημασιολογία, αλλά σε αυτήν προστίθεται το σύστημα σημείων και συμβόλων, συνήθως με τη μορφή μιας αλφαβήτου. Το αποτέλεσμα της γραφής γενικά αποκαλείται κείμενο και ο αποδέκτης του κειμένου είναι ο αναγνώστης. Εργαλεία και υλικά γραφής έχουν αποτελέσει κατά τη διάρκεια της ιστορίας τα πέτρινα δισκία, οι πινακίδες από άργιλο, το ξύλο, το μέταλλο, ο χαλκός, οι κερωμένες πλάκες, ο γρανίτης, ο πάπυρος, η περγαμηνή, το χαρτί, οι πένες, τα στυλό, και φυσικά, μόλις πρόσφατα, η γραφομηχανή. Ο Bolter (2006) αναφέρει ότι η μηχανοποίηση της γραφής ξεκίνησε τον 15^ο αιώνα με το τυπογραφικό πιεστήριο που αποτέλεσε τον πρώτο «επεξεργαστή» κειμένου, την πρώτη τεχνολογία γραφής που ανατύπωνε τις λέξεις μαζικά, ενώ σημειώνει ότι στον «Γαλαξία του Γουτεμβέργιου», ο McLuhan αναγνωρίζει ότι η εφεύρεση της τυπογραφίας προσέφερε το πρώτο ομοιόμορφα αναπαραγόμενο βασικό εμπόρευμα, την πρώτη γραμμή συναρμολόγησης και την πρώτη μαζική παραγωγή. Για τον Bolter, ο υπολογιστής, με τη σειρά του, προσθέτει νέα ευελιξία στην ταχύτητα και αποδοτικότητα της τυπογραφίας και προτείνει έναν νέο ορισμό της μηχανής ως μιας περίπλοκης αλληλεξάρτησης λογικών μερών τα οποία επεξεργάζονται πληροφορίες, αντί να παράγουν ενέργεια, σε αντίθεση με την ατμομηχανή και τη γεννήτρια. Σύμφωνα με τον Bolter, αν το τυπογραφικό πιεστήριο ήταν η κλασική μηχανή γραφής, ο υπολογιστής αποτελεί μία τεχνολογία γραφής πέρα από τη μηχανοποίηση, μια μεταβιομηχανική μορφή γραφής, ενώ **η αρχαία και η σύγχρονη γραφή είναι τεχνολογίες, υπό την έννοια ότι αποτελούν μεθόδους ταξινόμησης ρηματικών ιδεών σε έναν οπτικό χώρο**. Ωστόσο, για τον Bolter (2006), η υλική υπόσταση της γραφής έχει την ίδια σημασία τόσο για την ηλεκτρονική γραφή, όσο και για τις προηγούμενες μορφές της και συνεχίζει:

Η τεχνολογία της αρχαίας γραφής δεν είναι μόνο ο πάπυρος, το μελάνι και οι τεχνικές κατασκευής κυλίνδρων. Είναι επίσης το ύφος και τα λογοτεχνικά είδη της αρχαίας γραφής, οι κοινωνικές και οι πολιτικές πρακτικές της αρχαίας ρητορικής. Η τεχνολογία της σύγχρονης γραφής συμπεριλαμβάνει όχι μόνο τις τεχνικές της γραφής, αλλά επίσης τις πρακτικές της σύγχρονης επιστήμης και γραφειοκρατίας, τις οικονομικές και κοινωνικές συνέπειες της έντυπης εγγραματοσύνης. Εάν οι προσωπικοί υπολογιστές και οι υπολογιστές παλάμης, τα προγράμματα πλοήγησης και οι επεξεργαστές

κειμένου αποτελούν μέρος της σύγχρονης τεχνολογίας της γραφής, το ίδιο ισχύει και για τις χρήσεις αυτού του υλικού και λογισμικού [...]

Ο γραμμικός χαρακτήρας της γραφής, σύμφωνα με τον Bolter, είναι το αποτέλεσμα της συνεχούς αλληλεπίδρασης ανάμεσα στις ιδιότητες του έντυπου βιβλίου και τις αποφάσεις που οι δυτικοί συγγραφείς και αναγνώστες έχουν πάρει σχετικά με τον τρόπο εκμετάλλευσης αυτών των ιδιοτήτων.

Η τεχνολογία αποτελεί, αντίστοιχα με τη λογοτεχνία, μία δύσκολη έννοια να οριστεί και να οριοθετηθεί. Ως τεχνολογία θα μπορούσε να οριστεί η εργαλειακή χρήση της επιστήμης, οι εφευρέσεις, η ανάπτυξη και η αξιοποίηση επιστημονικών γνώσεων και μεθόδων, ενώ είναι κοινώς χρησιμοποιούμενη για να περιγράψει κοινωνικά ή οικονομικά χρήσιμα αντικείμενα ή τεχνουργήματα και τις διαδικασίες που τα διαμορφώνουν, ή «εργαλεία» και μηχανές, όπως έχουν οριστεί από τον McLuhan, που επεκτείνουν τις δυνατότητες του ανθρώπινου σώματος. Ωστόσο η τεχνολογία δεν αποτελεί μόνο αντικείμενα, αλλά και μεθόδους ή διαδικασίες που συμπεριλαμβάνουν την κοινωνικά κατασκευασμένη γνώση που επιτρέπει στην τεχνολογία να λειτουργήσει. Τέλος, οι αλληλεπιδράσεις της τεχνολογίας με τα μέσα επικοινωνίας έχουν δημιουργήσει τις έννοιες των «νέων» ή/και «ψηφιακών» μέσων επικοινωνίας.

Οι Lister κ.α. (2003) υποστηρίζουν ότι κύρια **χαρακτηριστικά των νέων μέσων επικοινωνίας** είναι: **η ψηφιακή μορφή, η διαδραστικότητα, η υπερκειμενικότητα, η διασπορά και η εικονικότητα.**

Σε αντίθεση με τα προηγούμενα αναλογικά μέσα, τα ψηφιακά μέσα μπορούν είτε να μετατραπούν είτε να παραχθούν ως σειρές αριθμών, οι οποίες αποτελούν αντικείμενο χειρισμού από υπολογιστές στο δυαδικό σύστημα. Συνεπώς, οι διαδικασίες με τις οποίες τα μέσα παράγονται, μεταφέρονται από το συμβολικό επίπεδο της φυσικής ή της χημείας, στο συμβολικό επίπεδο των μαθηματικών. Από τη στιγμή της αριθμητικής τους κωδικοποίησης, τα εισαγόμενα δεδομένα στην παραγωγή ψηφιακών μέσων υπόκεινται άμεσα **στις μαθηματικές διαδικασίες της πρόσθεσης, αφαίρεσης, πολλαπλασιασμού και διαίρεσης**, διαμέσου αλγορίθμων που ενυπάρχουν στο λογισμικό. Στα αναλογικά μέσα, κάθε εισαγόμενο δεδομένο μετατρέπεται σε ένα άλλο φυσικό αντικείμενο. Επεξηγηματικά, το αναλογικό αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο μία σειρά φυσικών ιδιοτήτων αποθηκεύεται σε μία «ανάλογη» φυσική μορφή. Η διαδικασία της **ψηφιοποίησης** είναι ιδιαίτερα σημαντική καθώς μας επιτρέπει να

κατανοήσουμε με ποιον τρόπο οι πολλαπλές λειτουργίες της παραγωγής μεντιατικού κειμένου μεταφέρονται από το υλικό πεδίο της φυσικής, της χημείας και της μηχανικής **στο συμβολικό υπολογιστικό πεδίο**. Οι σημαντικές επιπτώσεις της ψηφιοποίησης συνίστανται στην **από-υλοποίηση των μεντιατικών κειμένων**, καθώς αποχωρίζονται από τη φυσική τους μορφή, στη συμπίεση των δεδομένων σε ελάχιστο χώρο, στη δυνατότητα πρόσβασης στα κείμενα με πολύ μεγάλη ταχύτητα και με μη γραμμικό τρόπο, καθώς και στη δυνατότητα χειρισμού των κειμένων-δεδομένων πολύ ευκολότερα, σε σχέση με τις αναλογικές μορφές.

Η **διαδραστικότητα**, σύμφωνα με τους συγγραφείς του New Media: A Critical Introduction (2003), αποτελεί μία έννοια που χρειάζεται περαιτέρω επεξήγηση ώστε να έχει κάποια αναλυτική αξία. Σε ιδεολογικό επίπεδο, η διαδραστικότητα αποτελεί ένα από τα χαρακτηριστικά «προστιθέμενης αξίας» των μέσων, ενώ κατά τον Aarseth (1997):

Το να ονοματίζεται ένα σύστημα «διαδραστικό» είναι σαν επικυρώνεται με μία μαγική δύναμη.

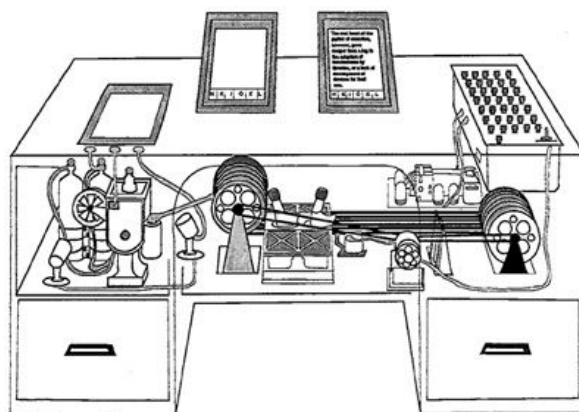
Η ιδεολογική αξία της διαδραστικότητας σε αυτήν την περίπτωση πηγάζει από τον δημόσιο λόγο του νεοφιλελευθερισμού, σύμφωνα με τον οποίο ο χρήστης αποτελεί, περισσότερο από όλα, έναν καταναλωτή. Στην περίπτωση της διαδραστικότητας, έναν καταναλωτή επιλογών.

Σε πρακτικό, λειτουργικό ή εργαλειακό επίπεδο, η διαδραστικότητα σχετίζεται με τη δυνατότητα του χρήστη να επεμβαίνει απευθείας και να τροποποιεί άμεσα τα κείμενα και τις εικόνες στα οποία έχει πρόσβαση. Το κοινό των νέων μέσων ονοματίζεται πλέον ως «χρήστης», αντί για του παλαιότερου «θεατής» ή «αναγνώστης». Τεχνικά, διαδραστικό είναι ό,τι επιτρέπει στον χρήστη να επέμβει στην υπολογιστική διαδικασία και να δει σε πραγματικό χρόνο τα αποτελέσματα αυτής της επέμβασης.

Κατά τη διάρκεια της υπερκειμενικής πλοήγησης, ο χρήστης πρέπει να χρησιμοποιήσει υπολογιστικές συσκευές προκειμένου να κάνει επιλογές σε μία βάση δεδομένων, ενώ η διαδραστικότητα «εγγραφής» αναφέρεται στις ευκαιρίες που προσφέρουν τα νέα μέσα στους χρήστες ώστε αυτοί να εγγράψουν στα μεντιατικά κείμενα τα δικά τους κείμενα.

Η **υπερκειμενικότητα** αποτελεί επίσης έναν όρο συχνά χρησιμοποιούμενο στα νέα μέσα, αλλά σπάνια οριοθετούμενο. Το υπερκείμενο αποτελεί ένα είδος γραφής,

υποβοηθούμενο από την τεχνολογία των υπολογιστών, στο οποίο έγγραφα ή μέρη των εγγράφων είναι συνδεδεμένα μεταξύ τους ώστε να επιτρέπουν στον αναγνώστη να ακολουθεί το δικό του μονοπάτι διαμέσου ενός σώματος πληροφοριών ή μιας αφήγησης. Το υπερκείμενο δημιουργήθηκε από τον Ted Nelson στη δεκαετία του 1960 και πηγάζει από τις ιδέες του Vannevar Bush κατά το τέλος του Δεύτερου Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Vannevar Bush στο δοκίμιό του “As We May Think” που δημοσιεύτηκε το 1945, προσπαθώντας να αντιμετωπίσει το πρόβλημα του πληροφοριακού κορεσμού, οραματίστηκε τη δημιουργία μιας μηχανής που ονόμασε Memex (Memory Extender), στην οποία τα δεδομένα μπορούσαν να αποθηκευθούν και να προσπελαστούν διαμέσου συσχετισμών, αντί διαμέσου των παραδοσιακών αλφαριθμητικών συστημάτων ευρετηρίασης των βιβλίων και των βιβλιοθηκών. Ο Bush διαπιστώνει ότι παρά τη θεαματική αύξηση του όγκου της ανθρώπινης γνώσης, ο τρόπος οργάνωσης, αποθήκευσης και προσπέλασης σε αυτήν παραμένει ίδιος για αιώνες, διαμέσου της **διαδικασίας της ευρετηρίασης**: αριθμητικοί ή αλφαριθμητικοί κατάλογοι αποτελούν τον κύριο τρόπο αναζήτησης των πληροφοριών. Λαμβάνοντας ως παράδειγμα τον τρόπο λειτουργίας του ανθρώπινου εγκεφάλου, ο οποίος λειτουργεί με νοητικούς συσχετισμούς, προτείνει την προσπάθεια συγκρότησης της αναζήτησης με βάση το παράδειγμα του ανθρώπινου νου.



Εικόνα 1: Σχέδιο της μηχανής Memex του Vannevar Bush στο περιοδικό Life

Σύμφωνα με τους Lister κ.α. (2003), ο Ted Nelson αναβιώνει τις ιδέες του Vannevar Bush, στο δοκίμιό του με τίτλο “A New Home for the Mind” (1982), το οποίο αναδεικνύει τα οφέλη των υπερσυνδέσμων και της μη γραμμικής γραφής, καθώς και

προβλέπει τη δημιουργία των διαδικτυακών ιστότοπων στο μέσο του Διαδικτύου. Το έργο Xanadu του Ted Nelson θα αποτελούσε έναν εναλλακτικό τρόπο δημοσίευσης των γραπτών κειμένων, λογοτεχνικών και μη λογοτεχνικών, ενώ αποτέλεσε το πρώτο υπερκειμενικό σχέδιο έργου του οποίου η βασική οργανωτική αρχή ήταν η διασύνδεση των πληροφοριών μέσω συνδέσμων. Στόχος του ήταν η δημιουργία ενός ψηφιακού αρχείου στο οποίο θα αποθηκευόταν ολόκληρη η λογοτεχνική παραγωγή, η οποία πλέον θα καθίστατο προσβάσιμη ηλεκτρονικά. Ο Nelson ορίζει το υπερκείμενο ως «μη γραμμική γραφή, κείμενο με διακλαδώσεις που προσφέρει επιλογές στον αναγνώστη και ιδανικά διαβάζεται σε μία διαδραστική οθόνη. Μπορεί να γίνει ευρέως κατανοητό ως τμήματα κειμένου που συνδέονται με συνδέσμους οι οποίοι προσφέρουν στον αναγνώστη διαφορετικές διαδρομές».

Το υπερκειμενικό μοντέλο αποτελεί τη βάση της οργάνωσης του Παγκόσμιου Ιστού. Κατά τους συγγραφείς του New Media: A Critical Introduction (2003), το υπερκείμενο, αποτελούμενο ταυτόχρονα μία πρακτική και ένα αντικείμενο μελέτης, έχει διττή ιστορία. Αφενός είναι συνδεδεμένο με την ακαδημαϊκή λογοτεχνική και αναπαραστατική θεωρία και αναφέρεται στον τρόπο με τον οποίο οποιοδήποτε έργο ή εικόνα αναφέρεται στα περιεχόμενα άλλων έργων ή εικόνων, δηλαδή στη διαδικασία της **διακειμενικότητας**. Για παράδειγμα, οι συμβατικοί τρόποι πλοήγησης ενός βιβλίου (υποσημειώσεις, περιεχόμενα, γλωσσάρια, βιβλιογραφίες) μπορούν να θεωρηθούν οι πρόγονοι (antecedents) του υπερκειμένου. Αφετέρου, στη γλώσσα της βιομηχανίας των υπολογιστών, οποιοδήποτε λεκτικό, οπτικό ή ακουστικό δεδομένο, το οποίο ενσωματώνει σύνδεσμο προς άλλα δεδομένα, μπορεί να ονομαστεί υπερκείμενο. Με αυτήν την έννοια, το υπερκείμενο μπορεί να ταυτιστεί με την ιδέα του υπερμέσου.



Εικόνα 2: Εξώφυλλο του βιβλίου Literary Machines του Ted Nelson

[Πηγή: <http://www.eastgate.com/catalog/LiteraryMachines.html>]

Το υπερκείμενο αποτελεί ένα ψηφιακό προϊόν, η ύπαρξη του οποίου βασίζεται στην **τεχνολογία**, ενώ ταυτόχρονα αποτελεί ένα πολιτισμικό προϊόν, ως παράγωγο του **λόγου**. Η διττή αυτή φύση του υπερκειμένου καταστά αναγκαία τη διεπιστημονική μελέτη του υπερκειμένου. Η προσθήκη ενός συνδέσμου στο κείμενο έχει τόσες σημαντικές συνέπειες, ώστε το υπερκείμενο να αναμορφώνει το κείμενο και να θεωρείται μία νέα τεχνολογία γραφής. Εκτός της διαδικασίας της ανάγνωσης, το μη γραμμικό κείμενο αναδιαμορφώνει επίσης τη διαδικασία της ίδιας της γραφής (βλ. παρακάτω ενότητα 3.8 για το Inklewriter).

Στο βιβλίο του S/Z, ο Roland Barthes, όπως αναφέρει ο Landow (2005), περιγράφει μία ιδανική κειμενικότητα η οποία αντιστοιχεί σε αυτό που ονομάζουμε σήμερα υπερκείμενο στον υπολογιστή: κείμενο που αποτελείται από τμήματα κειμένου (ή εικόνων) τα οποία συνδέονται ηλεκτρονικά διαμέσου πολλαπλών διαδρομών ή μονοπατιών σε μία ανοικτή, αενάως ατελή (χωρίς τέλος) κειμενικότητα και περιγράφεται με τους όρους σύνδεσμος, κόμβος, δίκτυο, ιστός και μονοπάτι. Ο Barthes αναφέρει ότι σε αυτό το ιδανικό κείμενο, τα δίκτυα είναι πολλά και αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, χωρίς το ένα να υπερκαλύπτει το άλλο. Το κείμενο είναι ένας γαλαξίας σημαινόντων σημαινόμενων και όχι μία δομή σημαινόμενων, δεν έχει αρχή και είναι αντιστρέψιμο, μπορούμε να εισέλθουμε σε αυτό από πολλαπλές εισόδους, ενώ καμία από αυτές δε μπορεί να ανακηρυχθεί ως η μοναδική είσοδος [...].

Τόσο η διαδραστικότητα, όσο και η υπερκειμενικότητα **θέτουν εν αμφιβόλω την ίδια τη φύση του κειμένου**. Από τους μεσαιωνικούς χρόνους, το σύνολο της ανθρώπινης γνώσης παράγεται και εγγράφεται με τη μορφή του βιβλίου, ενώ το έντυπο κείμενο έχει καθιερώσει ένα ολόκληρο σύστημα ταξινόμησης και κατηγοριοποίησης για τη διαχείριση και την παραγωγή της γνώσης (περιεχόμενα, ευρετήρια, συστήματα

αναφοράς, βιβλιοθηκονομίας, μέθοδοι παραπομπών κλπ.), το οποίο αναπτύσσεται, κατά κύριο λόγο, διαμέσου της γραμμικής ανάγνωσης και συγγραφής. Η μη γραμμικότητα ή η πολυ-γραμμικότητα μεταβάλλουν ριζικά την οργάνωση και παραγωγή της γνώσης, όπως τη γνωρίζαμε μέχρι σήμερα.

Τέλος, το χαρακτηριστικό της **εικονικότητας** διαθέτει δύο πλαίσια νοηματοδοτήσεων και αναφοράς. Η εικονικότητα σχετίζεται αφενός με τις διαδραστικές εμπειρίες που παρέχουν οι τεχνολογίες προσομοίωσης και αφετέρου με τους μεταφορικούς «τόπους» και «χώρους» που παράγονται από τα δίκτυα επικοινωνίας. Ο όρος «εικονικός» χρησιμοποιείται για να περιγράψει α) την εμπειρία ενός τεχνολογικά κατασκευασμένου περιβάλλοντος, στο οποίο ο χρήστης έχει ένα βαθμό συμμετοχής και διάδρασης, β) τον δυνητικό χώρο στον οποίο όλοι οι συμμετέχοντες σε ένα δίκτυο επικοινωνίας νιώθουν ότι βρίσκονται (για παράδειγμα ο «ενδιάμεσος» χώρος που βρισκόμαστε όταν μιλάμε στο τηλέφωνο) και γ) το τρισδιάστατο περιβάλλον των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών στο οποίο το ανθρώπινο σώμα βρίσκεται σε έναν φυσικό χώρο, αλλά μπορεί να έχει απομακρυσμένη πρόσβαση σε έναν άλλο φυσικό χώρο, διαμέσου υπολογιστικών συσκευών.

Ο Μανovich (2001) διακρίνει επίσης ορισμένες αρχές οι οποίες οριοθετούν το πεδίο μελέτης των νέων μέσων. Η πρώτη αρχή είναι η αρχή της **αριθμητικής αναπαράστασης (numerical representation)**, η οποία ορίζει ότι α) κάθε νεομεσικό αντικείμενο μπορεί να περιγραφεί με μαθηματικό τρόπο, με τη χρήση μιας μαθηματικής συνάρτησης και β) υπόκειται σε αλγοριθμικό χειρισμό και έτσι γίνεται προγραμματίσιμο. Η μετατροπή των αναλογικών δεδομένων διαμέσου της αριθμητικής αναπαράστασης ονομάζεται ψηφιοποίηση. Η δεύτερη αρχή της **αρθρωτή δομής (modularity)** ορίζει ότι τα νέα μέσα συναποτελούνται από στοιχεία ή τμήματα, όπως είναι η εικόνα, ο ήχος, το σχήμα ή η αναμενόμενη συμπεριφορά, που αναπαρίστανται ως συλλογές διακριτών τμημάτων (πίξελς, πολύγωνα, χαρακτήρες, σκριπτς) και ενώ συντίθενται σε μεγαλύτερα αντικείμενα, συνεχίζουν να διατηρούν τις διακριτές τους ιδιότητες. Για παράδειγμα, αν επιθυμούμε την αλλαγή ενός στοιχείου μιας ταινίας που έχει δημιουργηθεί στο λογισμικό Macromedia Director, δε χρειάζεται να αλλάξουμε την ίδια την ταινία, αλλά μόνο το στοιχείο που μας ενδιαφέρει. Το ίδιο ισχύει για τον Ιστό: η δομή του είναι σπονδυλωτή. Οι δύο αυτές αρχές, της αριθμητικής αναπαράστασης και της αρθρωτής δομής επιτρέπουν να αυτοματοποιηθούν πολλές λειτουργίες που εμπλέκονται στη

δημιουργία, τον χειρισμό, τη χρήση και την προσβασιμότητα των μέσων και συνιστούν την αρχή της **αυτοματοποίησης (automation)**. Η τέταρτη αρχή της **μεταβλητότητας (variability)** ορίζει ότι τα νεομεσικά αντικείμενα δεν είναι σταθερά, πάγια και καθορισμένα για πάντα, αλλά μπορούν να υφίσταται σε διαφορετικές και εν δυνάμει άπειρες εκδόσεις. Η πέμπτη αρχή της **διακωδικοποίησης (transcoding)** αποτελεί, σύμφωνα με τον Μανovich, τη σημαντικότερη συνέπεια της μετατροπής των μέσων σε υπολογιστικά δεδομένα, με αποτέλεσμα την τελική αναδιαμόρφωσή τους σε υπολογιστικά μέσα. Στη νεομεσική γλωσσική διάλεκτο, η διακωδικοποίηση είναι η μετατροπή σε άλλη μορφή. Η υπολογιστικοποίηση της κουλτούρας επιτυγχάνει σταδιακά μία παρόμοια διακωδικοποίηση σε σχέση με τις πολιτισμικές κατηγορίες και εννοιολογήσεις, οι οποίες αντικαθίστανται από αυτές που απορρέουν από την οντολογία, την επιστημολογία και την πραγματολογία των υπολογιστών. Συγκεκριμένα, ενώ τα υπολογιστικά μέσα διατηρούν μία οργάνωση που έχει νόημα για τους ανθρώπους (η εικόνα αναπαριστά αναγνωρίσιμα αντικείμενα, τα αρχεία κειμένου συγκροτούνται από γραμματικές προτάσεις, οι εικονικοί χώροι ορίζονται με βάση το σύστημα συντεταγμένων), η δομή των νέων μέσων ακολουθεί τις συμβάσεις της οργάνωσης των υπολογιστικών δεδομένων, όπως για παράδειγμα οι λίστες, οι εγγραφές και οι συστοιχίες δεδομένων, η αντικατάσταση όλων των σταθερών από μεταβλητές, ο διαχωρισμός μεταξύ αλγορίθμων και δομών δεδομένων, καθώς και η αρθρωτή δομή. Τα νέα μέσα, κατά τον Μανovich, μπορούν να θεωρηθούν ότι αποτελούνται από δύο διακριτά επίπεδα: το πολιτισμικό και το υπολογιστικό. Καθώς τα νέα μέσα δημιουργούνται σε υπολογιστές, διανέμονται από υπολογιστές και αρχειοθετούνται σε υπολογιστές, η λογική του υπολογιστή επιδρά σημαντικά στην παραδοσιακή πολιτισμική λογική των μέσων και συνεπώς είναι αναμενόμενο ότι το υπολογιστικό επίπεδο θα επηρεάζει το πολιτισμικό επίπεδο. Ο τρόπος με τον οποίο ο υπολογιστής μοντελοποιεί τον κόσμο, αναπαριστά τα δεδομένα, οι κύριες λειτουργίες του λογισμικού, οι συμβάσεις της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή, συνολικά αυτό που θα μπορούσε να ονομάζεται οντολογία, επιστημολογία και πραγματολογία του υπολογιστή επηρεάζει το πολιτισμικό επίπεδο των νέων μέσων, την οργάνωση, τα αναδυόμενα είδη τους και τα περιεχόμενά τους. Τα δύο επίπεδα, υπολογιστικό και πολιτισμικό, αλληλεπιδρούν και το ένα επηρεάζει το άλλο. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι αλληλοσυντίθενται. Σύμφωνα με τον Μανovich, το αποτέλεσμα της σύνθεσης είναι μία νέα υπολογιστική κουλτούρα, μία μίξη ανθρώπινων και υπολογιστικών

νοηματοδοτήσεων, των παραδοσιακών τρόπων με τον οποίων οι άνθρωποι μοντελοποιούν τον κόσμο και τρόπων αναπαράστασης του κόσμου από τους υπολογιστές. Επιπλέον, κατά την Hayles (2008), η αυξανόμενη περιθωριοποίηση της λογοτεχνίας στην κυρίαρχη κουλτούρα, μέσα στην οποία βρίσκονται συνεχώς σε ανταγωνιστικές θέσεις επικράτησης οι ταινίες-υπερπαραγωγές και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με τις τεράστιες πωλήσεις τους, αποτελεί μία ευκαιρία να ξανασκεφθούμε και να αναζητήσουμε το ρόλο της λογοτεχνίας στο σύγχρονο πολιτισμικό φαντασιακό. Για να κατανοήσουμε τον κόσμο, σύμφωνα με την Hayles, χρειαζόμαστε, εκτός των μαθηματικών συναρτήσεων, της προσομοίωσης και μοντελοποίησης, εξηγήσεις και αναλύσεις που προκύπτουν από τον Λόγο, όπως για παράδειγμα την ιστορία, τη φιλοσοφία και την πολιτισμική ανθρωπολογία, αλλά και τη λογοτεχνία. Η λογοτεχνία αποτελεί ιδιαίτερη περίπτωση καθώς διακρίνεται για τη δυνατότητα να δημιουργεί «πιθανούς κόσμους». Υπό αυτήν την οπτική, η λογοτεχνία λειτουργεί περισσότερο ως **προσομοίωση**, ιδιαίτερα σε σχέση με τις άλλες μορφές αναλύσεων που προκύπτουν από τον Λόγο, καθώς τα λογοτεχνικά κείμενα δημιουργούν φανταστικούς-εικονικούς κόσμους, οι οποίοι κατοικούνται από όντα σαν κι εμάς. Ωστόσο, συνεχίζει η Hayles, υφίστανται σημαντικές διαφορές μεταξύ προσομοίωσης και λογοτεχνικής κειμενικής παραγωγής. Με τον ίδιο τρόπο που ο υπολογισμός είναι απαραίτητος για την προσομοίωση πολύπλοκων φαινομένων, η αντίστοιχη λογοτεχνική διαδικασία είναι η **αφήγηση**, ιδιαίτερα στη σύγχρονη περίοδο στην οποία η κυρίαρχη λογοτεχνική μορφή είναι το μυθιστόρημα. Η αφήγηση σχετίζεται με την υποκειμενικότητα που παραμένει ριζωμένη στα ανθρώπινα αντιληπτικά συστήματα, όπως οι ανθρώπινες γλώσσες και κουλτούρες. Από την άλλη πλευρά, η προσομοίωση αφορά κυρίως αριθμητικούς υπολογισμούς και αλγορίθμους που λειτουργούν με αριθμητικές ποσότητες. Καθώς οι υπολογιστές είναι σε θέση να πραγματοποιούν τους επίπονους υπολογισμούς που χρειάζονται για την παραγωγή προσομοιώσεων, σε αντίθεση με τον ανθρώπινο νου, η προσομοίωση είναι στενά συνδεδεμένη με την εικονική πραγματικότητα και την τεχνητή νοημοσύνη. Η δυναμική αντίφαση και ένταση μεταξύ προσομοίωσης και αφήγησης παράγει μια διαλεκτική σχέση μεταξύ του ανθρώπινου βιωμένου κόσμου και του σχετικά μη ανθρώπινου κόσμου των μαζικών αριθμητικών υπολογισμών, **της αφήγησης και της προσομοίωσης.**

Η προσομοίωση μπορεί να οριστεί ως η μίμηση ή η αναπαράσταση της λειτουργίας μιας διαδικασίας που υφίσταται στον πραγματικό κόσμο. Παράλληλα η **αναφορικότητα** είναι ο τρόπος με τον οποίο οι αναπαραστάσεις αναφέρονται στον πραγματικό κόσμο, δηλαδή εικονοποιούν ή υποδηλώνουν ένα αντικείμενο ή ένα γεγονός που υφίστανται στον φυσικό κόσμο.

Για τον Ντε Σερτώ (2010), «κάθε αφήγηση [...] είναι πρακτική του χώρου», ενώ «οι αφηγήσεις [...] πραγματοποιούν ένα έργο που μετασχηματίζει αδιάκοπα τόπους σε χώρους ή χώρους σε τόπους²». Οι τόποι είναι αφηρημένες κατασκευές, εν δυνάμει θέσεις αφηγηματικών δράσεων, όσο οι τοποθεσίες δεν έχουν ακόμη εποικισθεί. Ο Ντε Σερτώ αναφέρει ότι ένας τόπος είναι μία στιγμιαία διαμόρφωση θέσεων, ενώ ο χώρος είναι διασταύρωση κινητών πραγμάτων, καθώς και ότι οι τόποι αποκτούν νόημα μέσα στην αφήγηση, μόνο από τη στιγμή που έρχονται σε επαφή με αφηγηματικές δράσεις. Εν αντιθέσει, οι χώροι είναι τόποι που έχουν ενεργοποιηθεί, εξερευνηθεί και αποικισθεί και καθίστανται τοποθεσίες αφηγηματικών γεγονότων:

Ο χώρος είναι για τον τόπο ό,τι γίνεται η λέξη όταν μιλιέται [...]

Ο χώρος για τον Ντε Σερτώ είναι ένας μέρος που επισκεπτόμαστε συχνά, μία διασταύρωση κινούμενων σωμάτων: οι πεζοί είναι αυτοί που μεταμορφώνουν έναν δρόμο (γεωμετρικά ορισμένο ως χώρο από τους πολεοδόμους) σε χώρο. Ο τόπος αποτελεί έναν συνδυασμό στοιχείων που συνυπάρχουν σε μία συγκεκριμένη σειρά, ενώ ο χώρος είναι η εμψύχωση αυτών των τόπων διαμέσου του κινούμενου σώματος: «Χώρος υπάρχει μόλις λάβουμε υπόψη διανύσματα διεύθυνσης, ποσά ταχύτητας και τη μεταβλητή του χρόνου και ο χώρος είναι ένας τόπος στην πρακτική του χρήση» και:

Η ανάγνωση είναι ο χώρος που παράγεται από την πρακτική του τόπου τον οποίο συγκροτεί ένα σύστημα σημείων – ένα γραπτό κείμενο.

Ο Ντε Σερτώ υποστηρίζει ότι με τη λέξη «γράψιμο» δηλώνουμε μια συγκεκριμένη δραστηριότητα, την κατασκευή σε έναν «ίδιο» χώρο, τη σελίδα, ένα κείμενο, που έχει εξουσία πάνω στην εξωτερικότητα από όπου αρχικά απομονώθηκε και ότι κάθε αφήγηση είναι πρακτική του χώρου.

2. Place: Τόπος, Space: Χώρος.

Αντίστοιχα, ο Αθανασόπουλος (2004), αναφέρει ότι **αφηγηματικότητα** θα μπορούσε να ονομαστεί

Η ανάγκη της προσομοίωσης του πραγματικού και η σχετική διαδικασία, στο επίπεδο της λογοτεχνίας [...]

καθώς και

το λογοτεχνικό ισοδύναμο της προσομοίωσης του υπαρκτού

ενώ διακρίνοντας τη ροπή του ανθρώπου προς την εικονικότητα, σημειώνει ότι το μοίωμα προσφέρεται στη φαντασίωση περισσότερο από το υπαρκτό.

Ο Αθανασόπουλος (2004) υποστηρίζει ότι

Η ιστορία αποτελεί αφηγηματική ανάλυση και άπλωση μιας εικόνας ή ενός συστήματος εικόνων, ενώ η εικόνα αποτελεί την ποιητική σύμπτυξη και συμπύκνωση μιας ιστορίας. Στην ποιητική εικόνα, επομένως, είναι δυνατό και εντοπίζεται μία συμπυκνωμένη αφηγηματικότητα, ενώ στην ιστορία μία αναλυμένη αφηγηματικότητα.

Ο Αθανασόπουλος (2004) αναφέρει ότι η βασική διάκριση των λογοτεχνικών γενών είναι εκείνη που τα χωρίζει **σε αφηγηματικά και μη αφηγηματικά**. Τα αφηγηματικά γένη διακρίνονται σε επιμέρους είδη, ανάλογα με ειδικότερα κριτήρια, όπως είναι αυτό του τρόπου με τον οποίο ένα αφηγηματικό έργο παρουσιάζεται στο κοινό. Σύμφωνα με αυτό το κριτήριο, υπάρχουν έργα που εκτελούνται (θεατρικό έργο, κινηματογραφική ταινία, όπερα) και έργα που γράφονται-τυπώνονται (μυθιστορήματα, διηγήματα, νουβέλες κ.α.). Η παρουσία της αφήγησης είναι κυρίαρχη στα αφηγηματικά είδη, ενώ η παρουσία της περιγραφής ή του επιχειρήματος είναι κυρίαρχη στα μη αφηγηματικά είδη. Συνεχίζοντας, ο Αθανασόπουλος υποστηρίζει ότι η αφήγηση είναι μία “ρητορική της αναπαράστασης” που περιέχει πλοκή και φανερώνει τα γεγονότα όχι μόνο στη χρονική, αλλά και στην αιτιακή τους σχέση. Τέλος, σύμφωνα με τον Αθανασόπουλο, στα αφηγηματικά έργα όπως το μυθιστόρημα, πέρα από την ύπαρξη πλοκής, χαρακτήρων και σύγκρουσης, η επινόηση του χώρου και του χρόνου είναι αυτή που δομεί τις συντεταγμένες του πραγματικού: για να δεχθούμε ότι κάτι συμβαίνει πραγματικά, πρέπει αυτό να συμβαίνει μέσα σε **έναν χώρο και έναν χρόνο**.

Η παραδοσιακή αφήγηση διακρίνεται σε είδη (μυθοπλαστική ή μη μυθοπλαστική) και μορφές (δράμα, πεζογραφία, ποίηση), ενώ αποτελείται από διάφορα στοιχεία, όπως για παράδειγμα οι χαρακτήρες, η ιστορία, οι σκηνές κτλ. Οι ορισμοί της έννοιας της αφήγησης ποικίλουν. Ωστόσο, θα μπορούσαμε να ορίσουμε ως αφήγηση ως:

- μία πράξη επικοινωνίας, προφορική ή γραπτή, που παρουσιάζει ένα γεγονός ή μια σειρά γεγονότων, πραγματικών ή μυθοπλαστικών,
- το περιεχόμενο της πράξης επικοινωνίας: η ιστορία, η διαδοχή των γεγονότων και οι ποικίλες σχέσεις που αναπτύσσονται μεταξύ τους
- το προϊόν, το αποτέλεσμα της αφηγηματικής διαδικασίας, δηλαδή το κείμενο
- την οργάνωση, με αφηγηματικό τρόπο, των εμπειριών του ανθρώπου.
- τη διαδοχή γεγονότων που λαμβάνει χώρα σε συγκεκριμένο χρόνο και τόπο.

Τέλος, αφήγηση αποτελεί η εκτύλιξη ενός μονοπατιού και η πλοήγηση σε ένα σύνολο σημείων διαμέσου μιας γλώσσας (οπτικής, φυσικής, απτικής, ακουστικής, κειμενικής κ.α.). Διαμέσου των ιδιοτήτων της μη γραμμικότητας και της διαδραστικότητας, το υπερκείμενο διαρρηγνύει κανόνες της παραδοσιακής αφήγησης και παράλληλα διαμορφώνει νέους ορισμούς για τα περιεχόμενά της.

2.2 Διακειμενικότητα και επαναδιαμεσολάβηση

Στο λήμμα «Μυθοπλασία» του Λεξικού Λογοτεχνικών Όρων (σελ. 126) αναφέρεται:

[...] το μυθοπλαστικό δεν εμφανίζεται ούτε ως αληθινό ούτε ως ψεύτικο, δεν είναι ούτε ταυτόσημο με το πραγματικό, αλλά ούτε ακριβώς το αντίθετό του. Η λογοτεχνία και ειδικότερα η αφήγηση, είναι ο χώρος όπου το πραγματικό συγχωνεύεται με το φανταστικό, το επινοημένο και το ψεύτικο, δημιουργώντας έτσι ένα μείγμα κυριολεκτικά αζεδιάλυτο.

Για τον Αθανασόπουλο, οι μυθιστορηματικοί χαρακτήρες κατοικούν σε μία περιοχή οντολογικά απροσδιόριστη, «πρόσωπα που υπήρξαν χωρίς να γεννηθούν και να πεθάνουν και που δεν κρίθηκαν ή θα κριθούν». Αυτή η περιοχή είναι ένα άγνωστος ενδιάμεσος χώρος ή κατάσταση, πέρα από τη ζωή ή το θάνατο, μια διακειμενική ζώνη.

Στη θεωρία της λογοτεχνίας, η διακειμενικότητα ενσωματώνει την έννοια ότι τα λογοτεχνικά κείμενα δεν αναφέρονται απαραίτητα στην εξωτερική πραγματικότητα, αλλά συχνά αναφέρονται σε άλλα κείμενα. Θα μπορούσαμε να παραλληλίσουμε και να

συσχετίζουμε την έννοια της διακειμενικότητας με την έννοια της επαναδιαμεσολάβησης των Bolter & Grusin (1999), σύμφωνα με την οποία κανένα μέσο δεν είναι απομονωμένο ή χωρίς επίδραση από άλλα μέσα και άλλες κοινωνικές και οικονομικές δυνάμεις. Σύμφωνα με τους Bolter & Grusin, το στοιχείο που είναι καινούργιο νέο στα νέα μέσα είναι ο ιδιαίτερος τρόπος με τον οποίο ανακατασκευάζουν τα παλαιά μέσα, όσο και ο ιδιαίτερος τρόπος με τον οποίο τα παλαιά μέσα αναδημιουργούνται, ανταποκρινόμενα στις προκλήσεις των νέων μέσων. Οι συγγραφείς του Remediation υποστηρίζουν ότι τα νέα ψηφιακά μέσα αμφιταλαντεύονται μεταξύ αμεσότητας και υπερδιαμεσολάβησης, διαφάνειας και αδιαφάνειας. Η ταλάντευση είναι το κλειδί για να κατανοήσουμε πώς αναδιαμορφώνονται τα παλαιά μέσα από τα νέα και από τα σύγχρονα. Για τους Bolter & Grusin, η αμεσότητα οδηγεί στην υπερδιαμεσολάβηση. Τα ψηφιακά μέσα δεν είναι εξωτερικοί παράγοντες που έρχονται να διαταράξουν τον πολιτισμό, αλλά αναδύονται από πολιτισμικά συμφραζόμενα, και ανακατασκευάζουν άλλα μέσα, τα οποία είναι ενσωματωμένα στο ίδιο ή σε άλλο πλαίσιο.

Η Hayles (2008) τονίζει ότι οι αλληλεπιδράσεις της φυσικής γλώσσας με τον υπολογιστικό κώδικα, του εντύπου με το ψηφιακό κείμενο και της αναλογικής με την ψηφιακή αναπαράσταση, διαμορφώνουν το κύριο ρεύμα της δυναμικής της **επαναδιαμεσολάβησης και επαναμεσοποίησης**, δηλαδή της πολύπλοκης διαδικασίας ανταλλαγής **μεταξύ κειμένων και μεταξύ μέσων**. Κατά την Hayles, οι επαναδιαμεσολαβητικές διαδικασίες ανατρέπουν τις υφιστάμενες ιδέες για τη γλώσσα, την υποκειμενικότητα, τα λογοτεχνικά αντικείμενα και την κειμενικότητα, σε όλες τις μορφές, έντυπες και ηλεκτρονικές του κειμένου, με συνέπεια να είναι αναγκαία α) η διαμόρφωση νέων θεωρητικών και ερμηνευτικών πλαισίων για την κατανόηση της **σχέσης μεταξύ γλώσσας και κώδικα**, β) η καθιέρωση νέων στρατηγικών για τη δημιουργία, ανάγνωση και ερμηνεία των κειμένων, γ) η δημιουργία νέων τρόπων σκέψης σχετικά με την **υλική υπόσταση των κειμένων** σε διαφορετικά μέσα και δ) η αναζήτηση νέων επιστημονικών μεθόδων που δεν παραλείπουν να συμπεριλάβουν λογοτεχνικές και πολιτισμικές θεωρήσεις. Στο πλαίσιο αυτό, οι γλώσσες προγραμματισμού και οι αλγόριθμοι, για παράδειγμα, δε μπορούν να μη αποτελούν μέρος της ανάλυσης του σύγχρονου θεώρησης του κόσμου.

Η Hayles υποστηρίζει ότι ο προφορικός λόγος, ο γραπτός λόγος και ο υπολογιστικός κώδικας συναποτελούν τρία διαφορετικά συστήματα παραγωγής λόγου.

2.3 Το Κείμενο ως Κόσμος και ο Κόσμος ως Κείμενο

Η Ryan (2001) στο βιβλίο της με τίτλο «Η Αφήγηση ως Εικονική Πραγματικότητα - Εμβύθιση³ και Διαδραστικότητα στη Λογοτεχνία και στα Ηλεκτρονικά Μέσα⁴», εξετάζοντας το κείμενο ως κόσμο διαπιστώνει ότι κατά την προσπάθεια περιγραφής του φαινομένου της εμβύθισης σε έναν εικονικό κόσμο από τους θεωρητικούς της εικονικής πραγματικότητας, η μεταφορά που παραμένει κυρίαρχη είναι η **μεταφορά της αναγνωστικής εμπειρίας**. Η έννοια της ανάγνωσης ως εμπειρία εμβύθισης βασίζεται σε μία αρχή που αναφέρεται και επανέρχεται τόσο συχνά στη λογοτεχνική κριτική, σε βαθμό να ξεχνιέται ότι η ίδια αποτελεί μεταφορά και είναι μεταφορικής φύσης, καθώς για να λάβει χώρα η εμπειρία της εμβύθισης, το κείμενο πρέπει να προσφέρει μία περιοχή εμβύθισης και αυτή η περιοχή δεν είναι ένας ωκεανός, αλλά ένας κειμενικός κόσμος. Η πρόσφατη ανάδυση άλλων αναλογιών για το λογοτεχνικό κείμενο, όπως το κείμενο ως παιχνίδι, ως δίκτυο ή ως μηχανική συναρμολογημένη κατασκευή, συνεχίζει η Ryan, θα πρέπει να μας θυμίζει ότι «το κείμενο ως κόσμος» αποτελεί μία από τις πολλές εννοιολογήσεις του κειμένου.

Το Κείμενο ως Μεντιατικό Είδος

Ο Manovich (2001) υποστηρίζει ότι το κείμενο αποτέλεσε το πρώτο υποκείμενο μαζικής ψηφιοποίησης. Στη δεκαετία του 1980, καθώς η χρήση των υπολογιστών και των επεξεργαστών κειμένου άρχισε να μαζικοποιείται, το κείμενο έγινε το πρώτο μέσο το οποίο ψηφιοποιήθηκε με μαζικό τρόπο. Ο Manovich θεωρεί το κείμενο ένα είδος μεντιατικού τύπου που διαδραματίζει πρωταγωνιστικό ρόλο στην υπολογιστική

3. Ο όρος εμβύθιση (immersion), αν και συνήθως αναφέρεται στην κατάσταση του να βρίσκεσαι κάτω από την επιφάνεια του νερού ή μέσα σε ένα υγρό περιβάλλον, στην παρούσα έννοια αναφέρεται στην εμπειρία του να βρίσκεσαι μέσα σε έναν κόσμο κατασκευασμένο από εικόνες. Οι εικόνες δημιουργούν έναν κόσμο που περιβάλλει τον χρήστη. Συνεκδοχικά, ο όρος χρησιμοποιείται για να περιγράψει την εμπειρία ενός χρήστη σε ένα μεντιατικό περιβάλλον στο οποίο το υποκείμενο χάνει την αίσθηση του εαυτού του ως ξεχωριστό από το μέσο ή από τον προσομοιωμένο κόσμο.

4. Δική μου μετάφραση του τίτλου του βιβλίου.

κουλτούρα, καθώς αφενός αποτελεί έναν μετακώδικα διαμέσου του οποίου όλα τα άλλα μέσα αναπαριστώνται και αφετέρου αποτελεί το πρωταρχικό μέσο επικοινωνίας μεταξύ του χρήστη και του υπολογιστή. Με δεδομένο ότι η χρήση του κειμένου-κώδικα είναι κυρίαρχη, οι πολιτισμικές διεπαφές των υπολογιστών κληρονομούν τις ιδιότητες της κειμενικής οργάνωσης της ανθρωπότητας, όπως η χρήση της σελίδας. Η **σελίδα**, ως ορθογώνια επιφάνεια που περιέχει μία περιορισμένη ποσότητα πληροφορίας, έχει σχεδιασθεί ώστε να προσπελαστεί διαμέσου μίας συγκεκριμένης σειράς, ενώ παράλληλα διαθέτει συσχέτιση με άλλες σελίδες. Πράγματι, **η μεταφορά και η διεπαφή της χάρτινης σελίδας** είναι κυρίαρχη στο σχεδιασμό υπολογιστικών διεπαφών, ήδη από τη δεκαετία του 1980, κατά την οποία η Apple παρουσίασε το γραφικό σύστημα διεπαφής στο οποίο οι πληροφορίες παρουσιάζονταν σε αλληλοεπικαλυπτόμενα «παράθυρα», ως να αποτελούσαν σελίδες ενός βιβλίου. Επιπλέον, οι ρίζες της εννοιολογικής ανάπτυξης της μεταφοράς της σελίδας στα υπολογιστικά μέσα μπορεί να εντοπιστεί σε ακόμη παλαιότερες μορφές, όπως για παράδειγμα στο ρολό παπύρου στην αρχαία Αίγυπτο, την αρχαία Ελλάδα και Ρώμη. Η εμφάνιση μιας σελίδας στον παγκόσμιο Ιστό, στην οποία η πρόσβαση στο περιεχόμενο γίνεται **διαμέσου μίας ράβδου κύλισης** είναι χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της χρήσης. Στα μέσα της δεκαετίας του 1990, συνεχίζει ο Manovich, μία τυπική ιστοσελίδα είχε πολλές ομοιότητες με τη σελίδα μιας τυπικής εφημερίδας, η οποία συνδυάζει κείμενο, φωτογραφίες, πίνακες, σχέδια και γραφικά, μαζί με παραπομπές σε άλλες σελίδες της εφημερίδας. Ωστόσο, το 1997 και το 1999, δύο προγράμματα πλοήγησης στον Ιστό που δημιουργήθηκαν από καλλιτέχνες, το Web Stalker και το Netomat, αμφισβήτησαν τη σύμβαση της τυπωμένης σελίδας και αντ'αυτής την υποκατέστησαν από δύο άλλες μεταφορές: τη μεταφορά της γραφικής παράστασης που παρουσιάζει τη δομή των συνδέσμων, στην περίπτωση του Web Stalker, και τη μεταφορά της ροής των μεντιατικών αντικειμένων, στην περίπτωση του Netomat.

2.4 Από την Αφήγηση στη Βάση Δεδομένων

Ο Manovich (2001) υποστηρίζει, επίσης, ότι η βάση δεδομένων, ως πολιτισμική μορφή, αναπαριστά τον κόσμο ως έναν κατάλογο αντικειμένων, ενώ ταυτόχρονα απορρίπτει την ιεραρχική διάταξη αυτού του καταλόγου. Αντίθετα, η αφήγηση δημιουργεί μία διαδρομή αιτίας και αποτελέσματος από μία φαινομενικά μη διατεταγμένη σειρά

αντικειμένων-γεγονότων. Συνεπώς, σύμφωνα με τον Manovich, **η βάση δεδομένων και η αφήγηση** αποτελούν «φυσικούς εχθρούς», ανταγωνιζόμενοι για την ίδια περιοχή ανθρώπινου πολιτισμού, ενώ η καθεμία διεκδικεί αποκλειστικά δικαιώματα νοσηματοδότησης του κόσμου. Στη συνέχεια, ο Manovich συγκρίνει τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με την αφήγηση: παρόλο που η αφήγηση, σε αντίθεση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, δεν χρειάζεται αλγορίθμους για να λειτουργήσει, ωστόσο ο αναγνώστης ενός μυθιστορήματος, καθώς διαβάζει, ανακατασκευάζει έναν **μεταφορικό αλγόριθμο** ο οποίος χρησιμοποιήθηκε από τον συγγραφέα για να δημιουργήσει τους χαρακτήρες, τα γεγονότα και την πλοκή της ιστορίας. Ως αποτέλεσμα του συλλογισμού, ο Manovich συμπεραίνει ότι οι **δομές δεδομένων** και οι αλγόριθμοι συνιστούν διαφορετικές πολιτισμικές μορφές της υπολογιστικής κουλτούρας: ορισμένα νέα μέσα, όπως οι δίσκοι οπτικής ανάγνωσης και οι ιστότοποι είναι οργανωμένοι ως βάσεις δεδομένων και αντιστοιχίζονται με τις δομές δεδομένων, ενώ άλλες, όπως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, αντιστοιχούν σε αλγορίθμους. Ο Manovich θέτει το ερώτημα: αν στον προγραμματισμό υπολογιστών είναι απαραίτητη η ύπαρξη τόσο των δομών δεδομένων, όσο και των αλγορίθμων, τι συμβαίνει στη σφαίρα του πολιτισμού; Σύμφωνα με τον συγγραφέα του *The Language of New Media*, η δημιουργία ενός νεομεσικού έργου μπορεί να παραλληλιστεί με τη **δημιουργία μίας διεπαφής σε μία βάση δεδομένων**: διαφορετικές διεπαφές μπορούν να δημιουργήσουν διαφορετικές εμπειρίες χρήσης του μέσου, ενώ ταυτόχρονα, το περιεχόμενο του έργου και η διεπαφή διαχωρίζονται, με αποτέλεσμα να είναι δυνατή η δημιουργία διαφορετικών διεπαφών για το ίδιο έργο. Αυτός ο συλλογισμός τοποθετεί σε διαφορετική βάση τον **ορισμό της αφήγησης**. Μία διαδραστική αφήγηση (που μπορεί, επίσης, σύμφωνα με τον Manovich, να ονομαστεί υπεραφήγηση, κατά το υπερκείμενο), μπορεί να γίνει κατανοητή ως το σύνολο των πολλαπλών δυνατών διαδρομών σε μία βάση δεδομένων, ενώ μία παραδοσιακή γραμμική αφήγηση αποτελεί μία μόνο από αυτές τις διαδρομές. Ωστόσο, μία αυθαίρετη σειρά εγγραφών σε μια βάση δεδομένων δεν αποτελεί από μόνη της μία αφήγηση. Προκειμένου να πληροί τις προϋποθέσεις ώστε να ονομαστεί αφήγηση πρέπει να περιέχει πρόσωπα και αφηγητή, κείμενο, ιστορία και μύθο, ενώ τα περιεχόμενά της θα πρέπει να είναι μία σειρά συνδεδεμένων γεγονότων που προκλήθηκαν ή βιώθηκαν από τα πρόσωπα της ιστορίας, σύμφωνα με τον λογοτεχνικό θεωρητικό Mieke Bal, όπως αναφέρεται στον Manovich (2001).

Ο Manovich χρησιμοποιεί τη **σημασιολογική θεωρία συντάγματος και παραδείγματος** για να περιγράψει τον τρόπο με τον οποίο η υπολογιστική κουλτούρα αναδιανέμει το βάρος μεταξύ της αφήγησης και της βάσης δεδομένων. Σύμφωνα με αυτήν τη θεωρία για τη φυσική γλώσσα, που διατυπώθηκε αρχικά από τον Ferdinand de Saussure και αργότερα επεκτάθηκε σε άλλα συστήματα σημείων από τον Roland Barthes, τα συστήματα σημείων μπορούν να τοποθετηθούν σε δύο άξονες: τον συνταγματικό και τον παραδειγματικό. Ο συνταγματικός άξονας αφορά τις «εν παρουσία» σχέσεις των στοιχείων που συνδυάζονται μεταξύ τους και ο παραδειγματικός αφορά τις «εν απουσία» σχέσεις των στοιχείων που μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά. Ο συνταγματικός άξονας είναι ρητός και κατηγορηματικός, ενώ ο παραδειγματικός άξονας είναι υπονοούμενος. Για τον Manovich, ο συνταγματικός άξονας είναι **πραγματικός**, ενώ ο παραδειγματικός είναι **εικονικός**. Οι λογοτεχνικές και οι κινηματογραφικές αφηγήσεις λειτουργούν με τον ίδιο τρόπο. Οι λέξεις, οι φράσεις, οι λήψεις και οι σκηνές που δημιουργούν την αφήγηση έχουν **υλική υπόσταση**, αλλά τα στοιχεία που διαμορφώνουν τον φανταστικό κόσμο του συγγραφέα ή το ιδιαίτερο λογοτεχνικό ή κινηματογραφικό στυλ, υφίστανται μόνο εικονικά. Με άλλα λόγια, η βάση δεδομένων των επιλογών από τις οποίες κατασκευάζεται η αφήγηση (ο παραδειγματικός άξονας) είναι υπονοούμενος, ενώ η πραγματική αφήγηση (ο συνταγματικός άξονας) είναι ρητή. Σύμφωνα με τον Manovich, τα νέα μέσα αντιστρέφουν αυτή τη σχέση διότι η βάση δεδομένων (το παράδειγμα) αποκτά φυσική υπόσταση, ενώ η αφήγηση (το σύνταγμα) αποϋλοποιείται.

3. Ανάλυση μέσων λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού

Μεθοδολογία ανάλυσης

Στις σύγχρονες δυτικές κοινωνίες η διαδικασία της μάθησης της γραπτής γλώσσας είναι κοπιώδης και μακροχρόνια, ωστόσο η αντίληψη και η κατανόηση των εικόνων και την συμβόλων αντιμετωπίζεται ως δεδομένη, με συνέπεια να υφίσταται ενός είδους εικονιστικής δυσλεξίας ή αδυναμίας ερμηνείας των υπόρρητων μεταφορών και εννοιολογήσεων που φέρει ο κόσμος των πολλαπλών γραφιστικών αναπαραστάσεων. Η γλώσσα των συμβόλων και των σημείων αποτελεί για τους περισσότερους ανθρώπους μία αχαρτογράφητη γλώσσα, η οποία δεν αποκωδικοποιείται. Η έκρηξη των ψηφιακών μέσων και των αναπαραστάσεων που τα συνοδεύουν, μέσω του γραφικού περιβάλλοντος και των διεπαφών χρήστη, προσφέρει ένα γόνιμο έδαφος για την ανάλυση των σημείων και των κυρίαρχων μεταφορών τους.

Βασιζόμενη σε αυτές τις παραδοχές, η διερεύνηση των νέων μέσων λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού που ακολουθεί βασίστηκε σε μελέτες περιπτώσεων, ιστότοπων και εφαρμογών, οι οποίοι αναλύθηκαν με βάση τη σημειωτική προσέγγιση στο σχεδιασμό διεπαφών. Η ανάλυση εντάχθηκε στο πλαίσιο της θεώρησης της γλώσσας των νέων μέσων του Manovich και χρησιμοποίησε το θεωρητικό πλαίσιο της επαναδιαμεσολάβησης των Bolter & Grusin.

Στο πρώτο στάδιο αναζητήθηκαν και καταγράφηκαν νέα μέσα που αφορούν τη λογοτεχνική παραγωγή ή τη συγγραφική διαδικασία, τα οποία υφίστανται ως ιστότοποι ή ως εφαρμογές κινητής τηλεφωνίας ή λειτουργούν σε συσκευές tablet.

Στη συνέχεια ακολούθησε η ανάλυση του κάθε μέσου χωριστά, όσον αφορά τις κύριες διεπαφές του και σε σχέση με τις αναπαραστάσεις, τις μεταφορές και νοηματοδοτήσεις που υποδηλώνονται σε αυτές. Η ανάλυση περιλαμβάνει την εξέταση της εικαστικής δομής της κύριας ιστοσελίδας του ιστότοπου ή της εφαρμογής και την ανάλυση των κύριων εικονιδίων-διεπαφών που περιέχονται

στον ιστότοπο ή την εφαρμογή. Στο τέλος της ανάλυσης του κάθε μέσου σημειώνονται ορισμένες παρατηρήσεις γενικού χαρακτήρα.

Στις μελέτες περίπτωσης συνδυάστηκαν τρεις μεθοδολογικές προσεγγίσεις. Καταρχάς, αντλήθηκαν στοιχεία από τη μεθοδολογία της **σημειωτικής ανάλυσης διεπαφών**, με στόχο να εξηγηθούν και να ερμηνευθούν τα κοινά στοιχεία που διαπνέουν τον σχεδιασμό των διεπαφών και οι υφιστάμενες πολιτισμικές συμβάσεις που ενσωματώνονται σε αυτά. Σύμφωνα με τον Mirzoeff (1999), η σημειωτική, ως επιστήμη των σημείων, αποτελεί ένα σύστημα που επινοήθηκε από τους γλωσσολόγους προκειμένου να αναλύσει τον γραπτό και προφορικό λόγο. Διαχωρίζει το σημείο σε δύο μέρη: το σημαίνον, ως μορφή που παίρνει το σημείο (αυτό που φαίνεται) και το σημαινόμενο, ως έννοια η οποία αναπαριστά (αυτό που εννοείται ή υπονοείται). Ο Mirzoeff θεωρεί ότι στη σύγχρονη μεταμοντέρνα κουλτούρα υπάρχει ένα χάσμα μεταξύ της πλούσιας οπτικής εμπειρίας και της ικανότητας να αναλυθεί αυτή η εμπειρία. Κατά τον Mirzoeff, υφίσταται μία αυξανόμενη τάση να οπτικοποιούνται στοιχεία που δεν είναι αυτά καθαυτά οπτικά, ενώ η οπτική κουλτούρα δεν εξαρτάται αυτή καθαυτή από τις εικόνες, αλλά από τη σύγχρονη τάση εικονοποίησης ή οπτικοποίησης της ύπαρξης. Ο Mirzoeff συνεχίζει υποστηρίζοντας ότι τα συστατικά στοιχεία της οπτικής κουλτούρας δεν ορίζονται τόσο από το μέσο, όσο από την αλληλεπίδραση μεταξύ του θεατή και του αντικειμένου θέασης, δηλαδή αυτού που θα μπορούσαμε να ονομάσουμε οπτικό γεγονός. Ως οπτικό γεγονός θεωρείται η διάδραση μεταξύ του οπτικού συμβόλου, της τεχνολογίας που επιτρέπει και διατηρεί την ύπαρξη αυτού του συμβόλου και του θεατή. Πέρα από την επιστήμη των σημείων, για τον Mirzoeff, η θέαση των πραγμάτων απαιτεί την ερμηνεία του οπτικού και η ερμηνεία του οπτικού γεγονόςτος είναι μία πολιτισμική πρακτική, καθώς το να βλέπεις δεν είναι το να πιστεύεις, αλλά το να ερμηνεύεις.

Ο Lev Manovich (2001) στο βιβλίο “The Language of New Media”, υποστηρίζει ότι η υπολογιστική εικόνα, συγκρινόμενη με την απλή εικόνα, αποκτά τον επιπρόσθετο ρόλο της εικόνας-διεπαφής, ο οποίος ανταγωνίζεται τον παλαιότερο αναπαραστατικό της ρόλο. Όντας συχνά συνδεδεμένη με άλλες εικόνες, κείμενα και μεντιατικά αντικείμενα, αντί να αποτελεί μία αυτοαναφορική οντότητα, κατευθύνει τον χρήστη προς κάτι άλλο και με αυτή την έννοια πραγματοποιεί την

ιδέα του Pierce για την «άπειρη σημείωση» και την έννοια που εισήγαγε ο Foucault περί «άπειρης αναβολής του νοήματος». Έτσι, στη σημειωτική ανάλυση ενσωματώθηκαν στοιχεία της ανάλυσης της γλώσσας των νέων μέσων που χρησιμοποιεί ο Manovich, ενώ η διερεύνηση των μέσων τοποθετήθηκε στο πλαίσιο της ιστορίας της σύγχρονης οπτικής και μεντιατικής κουλτούρας. Αναζητήθηκαν αφενός οι τρόποι με τους οποίους τα νέα λογοτεχνικά και συγγραφικά μέσα **βασίζονται σε παλαιότερες πολιτισμικές μορφές και γλώσσες** και αφετέρου εκείνες οι εκφράσεις των νέων λογοτεχνικών μέσων με τις οποίες **διαρρηγνύονται παλαιότερες συμβάσεις και δημιουργούνται νέες μορφές εκφράσεων**. Αναλυτικότερα, διερευνώνται οι μορφές με τις οποίες τα παλαιά λογοτεχνικά μέσα, όπως το βιβλίο, αλληλεπιδρούν με τα νέα επικοινωνιακά μέσα, και οι οπτικές εκφράσεις με τις οποίες τα νέα επικοινωνιακά μέσα αλληλεπιδρούν με τη σύγχρονη υπολογιστική κουλτούρα. Στους στόχους αυτής της ανάλυσης συμπεριλαμβάνεται η ανακάλυψη των κοινών στοιχείων που επαναλαμβάνονται στο σχεδιασμό φαινομενικά διαφορετικών ιστότοπων, εφαρμογών και διεπαφών και η αναζήτηση των στοιχείων που διαφοροποιούν τις αλληλεπιδραστικές διεπαφές τους από άλλα κυρίαρχα νέα μέσα. Ο Manovich δεν προτείνει μία στείρα επιστροφή στη σημειωτική προκειμένου να αναλυθούν τα νέα μέσα, αλλά χρησιμοποιεί την λέξη «γλώσσα» ώστε να σηματοδοτήσει τη διαφορετική εστίαση της διερεύνησής τους, με στόχο να αναδειχθούν **οι αναδυόμενες συμβάσεις, τα επαναλαμβανόμενα σχεδιαστικά πρότυπα και στοιχεία, καθώς και οι κυρίαρχες μορφές των νέων μέσων**. Επιπλέον, ο Manovich τοποθετεί τα νέα μέσα σε συσχετισμό με άλλες περιοχές του πολιτισμού, όπως η σύγχρονη οπτική και πληροφοριακή κουλτούρα, η τεχνολογία των υπολογιστών και άλλες παραδόσεις των τεχνών ή των μέσων. Ακόμη, χρησιμοποιεί την **έννοια της αναπαράστασης** λαμβάνοντας ως δεδομένο ότι οποιοδήποτε αντικείμενο νέων μέσων αναπαριστά κάποια εξωτερική αναφορά και παράλληλα βοηθάει στην κατασκευή της: για παράδειγμα η αναπαράσταση ενός υφιστάμενου φυσικού αντικειμένου ή ενός συστήματος κατηγοριοποίησης. Έτσι, κάθε πολιτισμική αναπαράσταση είναι αναπόφευκτα **μη ουδέτερη**. Οι διεπαφές του λογισμικού αποτελούν επίσης αναπαραστάσεις: καθώς οργανώνουν τα δεδομένα και εικονοποιούν τις λειτουργίες, ευνοούν ορισμένους συγκεκριμένους τρόπους θέασης του κόσμου και του ανθρώπου και περιθωριοποιούν άλλους.

Τέλος, στη μεθοδολογία συμπεριλήφθηκαν στοιχεία από τη θεωρία των Bolter & Grusin, ιδιαίτερα η θεώρηση για την επαναδιαμεσολαβητική λειτουργία των μέσων. Σύμφωνα με τους Bolter & Grusin (1999), η τεχνητή νοημοσύνη αναμόρφωσε τον υπολογιστή, τη δεκαετία του 1950 και 1960, από **μία απλή μηχανή υπολογισμών σε έναν επεξεργαστή συμβόλων**, ενώ αργότερα η εικονική πραγματικότητα αναμορφώνει τον υπολογιστή σε έναν επεξεργαστή αντιλήψεων ή εμπειριών. Για τους Bolter & Grusin, ο Ιστός επαναδιαμεσολαβεί πολλά προηγούμενα μέσα, όπως τον τηλεγράφο, την τηλεόραση, τα έντυπα μέσα, τη ζωγραφική, τη φωτογραφία, τη βιβλιοθήκη, τις επιστολές, τα βιβλία και τα περιοδικά, αλλά επίσης τον οπτικό δίσκο (cd ή dvd), το ραδιόφωνο και τον κινηματογράφο. Η εξέταση της οπτικής γλώσσας και η σημειωτική ανάλυση των κύριων οπτικών στοιχείων που απεικονίζονται στις διεπαφές που εξετάζονται πραγματοποιήθηκε με βάση αυτή τη θεώρηση της επαναδιαμεσολάβησης.

Στην τελευταία ενότητα της εργασίας επιχειρείται η ομαδοποίηση των κοινών επαναλαμβανόμενων οπτικών στοιχείων των υπό εξέταση μέσων, με στόχο τη συγκριτική ανάλυση και την κριτική ερμηνεία των κυρίαρχων τάσεων διαδραστικού σχεδιασμού στον Ιστό και στις εφαρμογές κινητών μέσων που έχουν λογοτεχνικό ή και συγγραφικό προσανατολισμό, καθώς και η διαμόρφωση ενός εννοιολογικού πλαισίου ερμηνείας.

Τα υπό εξέταση ψηφιακά μέσα λογοτεχνικού και συγγραφικού προσανατολισμού αναλύονται ως **εικονικοί τόποι** στους οποίους πολλαπλά σημεία και σύμβολα (γλωσσικά, γραφικά, λεκτικά πολιτισμικά, εικονιστικά) συναντώνται και κατασκευάζουν μεντιατικούς χώρους που αναπαρίστανται σε υπολογιστικές και κινητές οθόνες. Το πλαίσιο στο οποίο οι χρήστες καλούνται κυρίως να διαβάσουν και να γράψουν, αλλά και να «μοιραστούν», είναι το ορθογώνιο πλαίσιο της οθόνης (υπολογιστή, κινητού τηλεφώνου, tablet), το οποίο επαναδιαμεσολαβεί το πλαίσιο του πίνακα ζωγραφικής, της φωτογραφικής εικόνας, της κινηματογραφικής οθόνης και της τηλεοπτικής συσκευής. Παράλληλα, στις αναπαραστάσεις του πλαισίου της οθόνης απεικονίζονται πολιτισμικές συμβάσεις που προέρχονται από το χώρο των εντύπων μέσων επικοινωνίας, όπως της εφημερίδας, του περιοδικού και του βιβλίου. Στην ανάλυση των μέσων, θέτονται ερωτήματα σχετικά με τους νέους τρόπους με τους οποίους τα νεομεσικά αντικείμενα αναπαριστούν **τον χρόνο και τον τόπο** και τους τρόπους με τους οποίους συμβάσεις και τεχνικές των «παλαιών» μέσων λειτουργούν στα νέα μέσα.

3.1 Medium

Ο ιστότοπος Medium, στην εισαγωγική του δημοσίευση, αναφέρει:

*Το Medium αποτελεί ένα νέο **χώρο** στον Ιστό, στον οποίο οι άνθρωποι μπορούν να διαμοιραστούν ιδέες και ιστορίες που αποτελούνται από περισσότερους από 140 χαρακτήρες και δεν απευθύνονται μόνο σε φίλους⁵.*

Το Medium δημιουργήθηκε από τους συνιδρυτές της πλατφόρμας δημιουργίας ιστολογίων Blogger και της υπηρεσίας κοινωνικής δικτύωσης και μικροϊστολογίων Twitter. Καθώς είναι γνωστό ότι κάθε δημοσίευση περιεχομένου στο Twitter περιορίζεται στους 140 χαρακτήρες, ο Evan Williams, ένας εκ των συνιδρυτών του Medium, αναφέρει ότι το Medium αποτελεί μία πλατφόρμα δημοσίευσης περιεχομένου η οποία «έχει σχεδιαστεί για μικρές ιστορίες που κάνουν τον κόσμο καλύτερο και μανιφέστα που αλλάζουν τον κόσμο⁶», αλλά αποτελούνται από περισσότερους από 140 χαρακτήρες. Κατά τον Williams, το Medium διαφέρει από άλλα νέα μέσα, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους δημιουργούς περιεχομένου να «εστιάσουν στις λέξεις», αποτελώντας έναν ιδιαίτερα ελκυστικό χώρο για την ανάγνωση και τη συγγραφή ιστοριών, ενώ τα εργαλεία μορφοποίησης του κειμένου είναι τόσα όσα χρειάζονται, ώστε το κυρίως βάρος να δίνεται στο περιεχόμενο. Στο Medium εμφανίζεται ως υπότιτλος η φράση “A better place to read and write”.

Στην ιστοσελίδα «Σχετικά» του ιστότοπου, το Medium αναφέρεται ως εργαλείο συγγραφής το οποίο ενσωματώνει ένα πρόγραμμα επεξεργασίας WYSIWYG⁷, καθώς και συνεργατικές λειτουργίες, όπως ο σχολιασμός των δημοσιεύσεων-ιστοριών και ο διαμοιρασμός τους, κατ’ ανάλογο τρόπο του Twitter, δηλαδή με την επαναδημοσίευσή

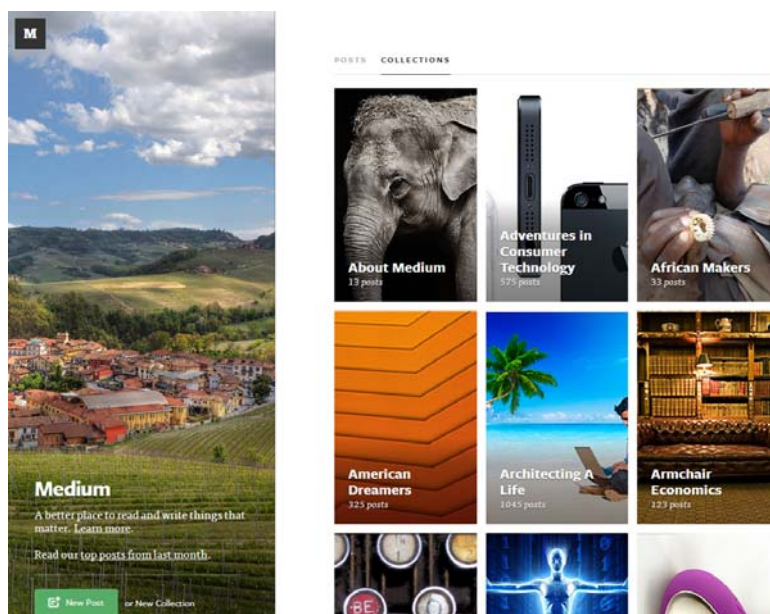
5. Πηγή: <<http://medium.com/about/9e53ca408c48>> (πρόσβαση 13/07/2013)

6. Πηγή: <<http://medium.com/about/9e53ca408c48>> (πρόσβαση 13/07/2013)

7. Ακρωνύμιο του What You See Is What You Get: διεπαφή και εφαρμογή στην οποία ο τρόπος εμφάνισης του περιεχομένου (κείμενο και γραφικά) που εμφανίζεται κατά τη διάρκεια επεξεργασίας αυτού, θα έχει παρόμοια μορφή στην τελική του έκδοση (είτε εκτυπωμένη στο χαρτί, είτε στην τελική ψηφιακή του αναπαράσταση σε οθόνη).

τους (retweeting). Ακόμη, το Medium ενσωματώνει και αναδιαμεσολαβεί λειτουργίες που έχουν χρησιμοποιηθεί σε άλλα νέα μέσα. Για παράδειγμα, χρησιμοποιεί τη δυνατότητα ιεράρχησης του περιεχομένου ανάλογα με τις ψήφους των χρηστών (έχει χρησιμοποιηθεί στο Digg και στο Reddit) και τη λειτουργία προσαρμογής θέματος στο περιεχόμενο. Οι δημοσιεύσεις κατηγοριοποιούνται ανά θεματική κατηγορία και όχι ανά συγγραφέα.

Ένας εγγεγραμμένος χρήστης έχει τη δυνατότητα πρόσβασης στο περιεχόμενο διαμέσου πολλαπλών διεπαφών. Αφενός, η κύρια ιστοσελίδα διαχωρίζεται σε δύο ενότητες: την ενότητα (αυτόνομων) Δημοσιεύσεων και την ενότητα Συλλογών.



Εικόνα 3: Απεικόνιση οθόνης Medium

Αφετέρου, κάθε δημοσίευση ανήκει σε μία ή περισσότερες κατηγορίες (*also found in*).



Εικόνα 4: Απεικόνιση τμήματος δημοσίευσης Medium

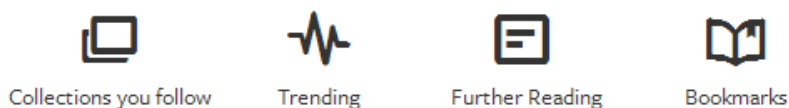
Επιπλέον, το Medium παρουσιάζει προσωποποιημένο περιεχόμενο για τους εγγεγραμμένους χρήστες, ανάλογα με τις αναγνωστικές τους προτιμήσεις και τα αναγνωστικά τους ενδιαφέροντα. Το προσωποποιημένο περιεχόμενο εμφανίζεται με βάση τις δημοσιεύσεις που έχει ήδη διαβάσει και βαθμολογήσει ο χρήστης, ενώ πηγάζει από τις συλλογές που ακολουθεί, από τους συσχετισμούς με ανάλογες δημοσιεύσεις, από το περιεχόμενο που έχει υποδείξει ως σημαντικό (σελιδοδείκτες), από το κατά περίπτωση δημοφιλές περιεχόμενο (trending), καθώς και από το πιο πρόσφατο περιεχόμενο. Τέλος, προσωποποιημένο περιεχόμενο παρέχεται και από το προτεινόμενο περιεχόμενο (featured).

Το Medium κατηγοριοποιεί το περιεχόμενο των Συλλογών του με δύο τρόπους: ο πρώτος τρόπος κατηγοριοποίησης, ο οποίος εμφανίζεται στο πάνω μέρος της σελίδας, είναι η ιεραρχική παρουσίαση των δημοσιεύσεων, ανάλογα με τον βαθμό δημοφιλίας τους (most recommended), ενώ ο δεύτερος τρόπος είναι σχετικός με τον χρόνο δημοσίευσης (latest) των ιστοριών (από πιο πρόσφατες, στο πάνω μέρος της σελίδας, προς τις λιγότερο πρόσφατες, στο κάτω μέρος της σελίδας). Πρόσβαση στο περιεχόμενο γίνεται, επίσης, διαμέσου των σελίδων των χρηστών.

POSTS COLLECTIONS

Welcome to Medium

Here are suggested posts for you from the following:



Εικόνα 5: Απεικόνιση γραφικής σύνθεσης στο Medium

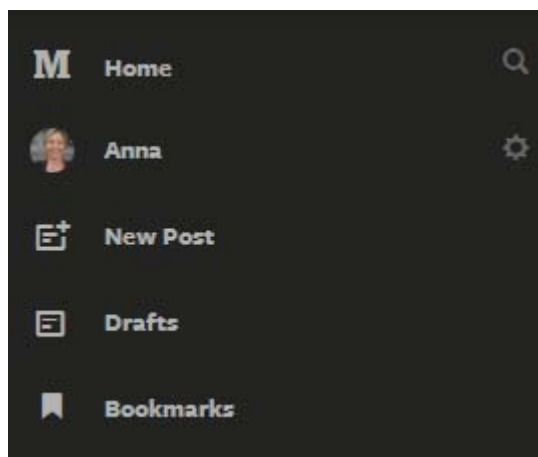
Στην εισαγωγική σελίδα του ιστότοπου εμφανίζεται ένα πλήθος εικονιδίων που απεικονίζουν χάρτινες σελίδες και προέρχονται από τον κόσμο των βιβλίων: τόσο η κατηγορία των Συλλογών, όσο των Σχετικών Αναγνωσμάτων και των Σελιδοδεικτών απεικονίζονται με γραφικά που παραπέμπουν στον κόσμο του **χαρτιού και του βιβλίου**.

Στο εικονίδιο-πλήκτρο των Συλλογών αναπαρίσταται μία **σελίδα** που βρίσκεται μπροστά από μία άλλη, τονίζοντας έτσι τη διασύνδεση και τη σχέση μεταξύ τους.

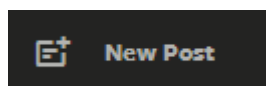
Στο εικονίδιο-πλήκτρο των Σχετικών Αναγνωσμάτων εμφανίζεται μία **σελίδα** στην οποία με αφαιρετικό τρόπο απεικονίζεται **γραφτό κείμενο**.

Τέλος, στο εικονίδιο των Σελιδοδεικτών, εμφανώς αναπαρίσταται ένα **ανοιχτό βιβλίο**, του οποίου η δεξιά σελίδα περιέχει έναν **σελιδοδείκτη**.

Στο κύριο αριστερό μενού του Medium μπορούν να διακριθούν, επίσης, μεταφορές που προέρχονται από τον έντυπο κόσμο των σελίδων και των βιβλίων. Δύο από τα εικονίδια-πλήκτρα (Νέα Δημοσίευση και Πρόχειρο) απεικονίζουν μία σελίδα που περιέχει γραπτό κείμενο, ενώ στο εικονίδιο “Σελιδοδείκτες” αναπαρίσταται η εικόνα ενός σελιδοδείκτη βιβλίου.



Εικόνα 6: Απεικόνιση αριστερού μενού Medium



“New Post” (Νέα Δημοσίευση)

Το εικονίδιο-πλήκτρο Νέας Δημοσίευσης αναπαριστά ένα τετράγωνο πλαίσιο, σε σκούρο γκρι φόντο, μέσα στο οποίο υπάρχουν δύο γραμμές και στην πάνω δεξιά γωνία του περιέχεται το σύμβολο και ο δείκτης της πρόσθεσης, ενώ παρατίθενται οι λέξεις “New Post” με ανοιχτά γκρι γράμματα σε σκούρο γκρι φόντο. Εικονίδιο που ξεχωρίζει από τα άλλα εικονίδια, αλλά και αποτελεί σύνολο με άλλα δύο εικονίδια: το

“Further reading” και το “Discover”, καθώς και μέρος του συνόλου εικονιδίων του πάνω μενού. Ο χαρακτήρας της νέας δημοσίευσης απεικονίζεται με το αριθμητικό σύμβολο της προσθήκης, δηλαδή επαναχρησιμοποιείται η κοινή σύμβαση του Διαδικτύου που συνδέει το σύμβολο της πρόσθεσης με την προσθήκη ψηφιακού υλικού.

Επιπλέον, παρατηρούμε την εμφάνιση ενός εικονιδίου που περιέχει την εικόνα ενός μεγεθυντικού φακού και ενός γραναζιού.



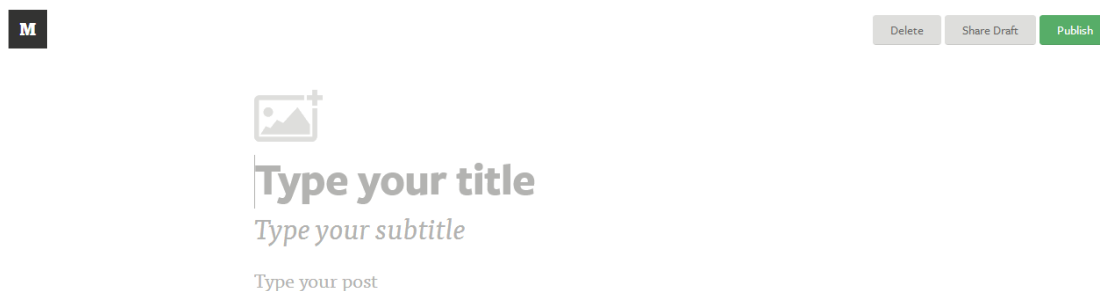
Μεγεθυντικός φακός

Ο μεγεθυντικός φακός απεικονίζει οπτικά τη λειτουργία της αναζήτησης ενώ συμπαραδηλώνει μια προσέγγιση επιστημονική ή επιστημολογική. Η χρήση ενός εργαλείου που προέρχεται από τις φυσικές επιστήμες μπορεί να ερμηνευθεί ως προσπάθεια να συνδεθεί το νόημα με στοιχεία ορθολογισμού. Μεταξύ της απεικόνισης του φακού και της λειτουργίας του εργαλείου, υποδηλώνεται η ανάγκη μεγέθυνσης για μια αποτελεσματική αναζήτηση του περιεχομένου.



Γρανάζι

Προερχόμενο από την επιστήμη της μηχανικής, το εικονίδιο αυτό χρησιμοποιείται στις διεπαφές του Ιστού, συνήθως σε συσχέτισμό με τις ρυθμίσεις σε έναν ιστότοπο ή μια εφαρμογή. Το γρανάζι είναι ένα περιστρεφόμενο μηχανικό μέρος, ο τροχός του οποίου είναι οδοντωτός και ως μέρος μηχανικού συνόλου χρησιμοποιείται για τη μετάδοση της κίνησης. Η συσχέτιση του γραναζιού με τις ρυθμίσεις ή τις επιλογές υποδηλώνει, όπως και στο μεγεθυντικό φακό, την αναγκαιότητα χρήσης ενός εργαλείου από τις φυσικές επιστήμες για την πραγματοποίηση μιας εικονικής λειτουργίας. Η χρήση της λειτουργίας ενός γραναζιού από τον «πραγματικό κόσμο» στον δυνητικό χώρο των υπολογιστικών λειτουργιών υποκρύπτει τη μεταφορά της μηχανής, την υπόρρητη σύγκριση ότι ρυθμίζοντας την αϋλη οντότητα του λογισμικού προγράμματος, ρυθμίζουμε ένα μηχανικό και υλικό μέρος μιας μηχανής, η οποία ενδεχομένως θέτει κάτι σε κίνηση.



Εικόνα 7: Απεικόνιση οθόνης για τη δημιουργία ιστορίας στο Medium



Η συγγραφή και δημιουργία ιστοριών βασίζεται στην πλατφόρμα δημοσίευσης περιεχομένου Marquee⁸. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας νέας δημοσίευσης στο Medium, παρατηρούμε ότι η διαδικασία προσθήκης εικόνας περιέχει την αναπαράσταση ενός ζωγραφικού πίνακα, στον οποίο απεικονίζεται σχεδιαστικά ένα **φυσικό τοπίο**. Επίσης, περιέχεται το σύμβολο της **πρόσθεσης**, το οποίο συσχετίζεται με τα μαθηματικά και συμπαραδηλώνει την προσθήκη αντικειμένου, προερχόμενο από τη μαθηματική πράξη της αριθμητικής πρόσθεσης. Ακόμη, το Medium **επαναδιαμεσολαβεί** τόσο το έντυπο περιοδικό, όσο και την εφημερίδα, όπως είναι εμφανές στη παράθεση του περιεχομένου σε **στήλες** και στην ύπαρξη πληθώρας **εικόνων**, μέσα από τις οποίες παρουσιάζονται οι Συλλογές. Τέλος, το περιεχόμενο που παράγεται από τους χρήστες είναι πρωτογενές, ενώ η δόμηση της μορφής εμφάνισης των δημοσιεύσεων δε διαφοροποιείται μεταξύ συλλογών.

Γενικές παρατηρήσεις

Στο Medium διακρίνονται τρεις κύριες επαναδιαμεσολαβήσεις μέσων: η επαναδιαμεσολάβηση του παραδοσιακού έντυπου περιοδικού, του ιστολογίου και του μικροϊστολογίου. Τα ιστολόγια (blogs) ή διαδικτυακά ημερολόγια (weblogs) αποτελούν ιστότοπους που συντίθενται από διακριτές δημοσιεύσεις περιεχομένου (posts) οι οποίες εμφανίζονται σε αντίστροφη χρονολογική σειρά (η νεότερη εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης), ενώ αποτελούνται από κείμενο,

8. Πηγή: <<http://marquee.by/>> (πρόσβαση: 18/09/2013)

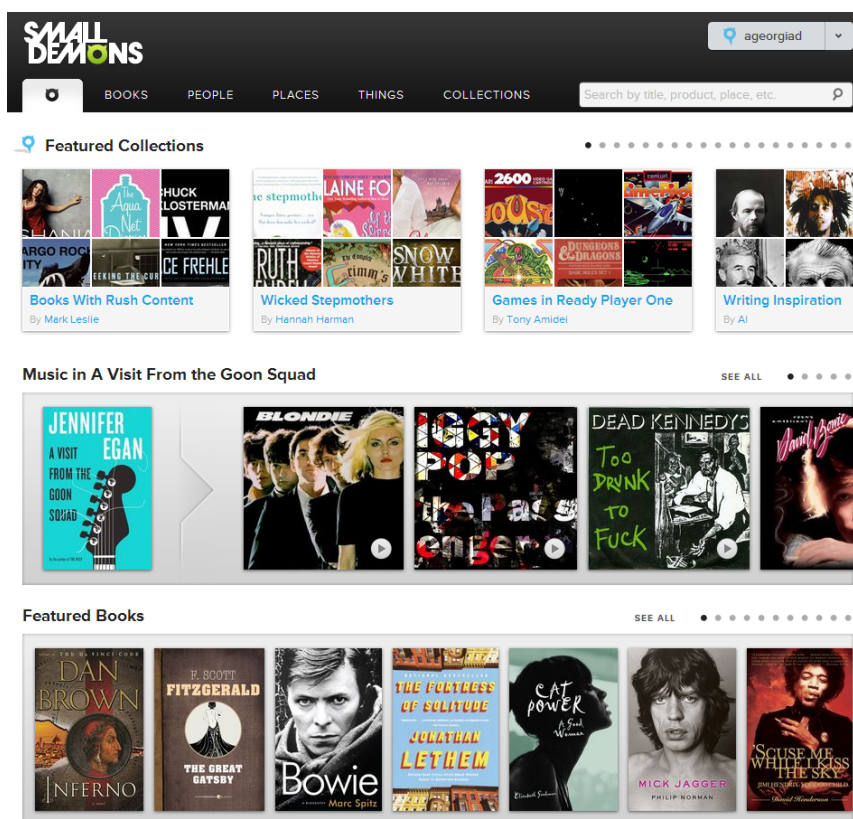
φωτογραφίες, συνδέσμους, βίντεο και άλλα. Η τυπική δομή ενός ιστολογίου επιτρέπει τις διαφοροποιήσεις της εμφάνισής του με βάση προϋπάρχοντα υποδείγματα. Τα μικροϊστολόγια ακολουθούν τη λογική των διαδικτυακών ημερολογίων, με τη διαφορά ότι οι δημοσιεύσεις περιεχομένου είναι πολύ μικρής έκτασης. Η δημιουργία και η ανάδυση του Twitter συνέβαλλε στο να αναδειχθούν τα μικροϊστολόγια ως πεδίο προσωπικού τρόπου έκφρασης, αλλά και ως πεδίο πειραματισμού για ιστορίες μικρής φόρμας. Στην περίπτωση του Medium, η προσωπική εξιστόρηση μικρής φόρμας αποκτά το δικό της διαδικτυακό μέσο, στο οποίο συνυπάρχει περιεχόμενο σχετικά με τη συγγραφή, τη σύγχρονη υπολογιστική κουλτούρα, τα νέα μέσα, τις νέες τεχνολογίες και άλλα θέματα, ενώ η μορφή και η λειτουργία του αποτελεί μία μίξη της μορφής του περιοδικού και του διαδικτυακού ημερολογίου.

3.2 Small Demons

Ο ιστότοπος Small Demons καλωσορίζει τον επισκέπτη με το παρακάτω μήτο:

“Welcome to the Storyverse.

The people, places and things from books, and everywhere they can take you.”



Εικόνα 8: Απεικόνιση οθόνης Small Demons

Η λέξη Storyverse συντίθεται από τις λέξεις Story (Ιστορία) και Verse (Εδάφιο ή Στίχος). Ετυμολογικά το verse προέρχεται από το λατινικό versus, δηλαδή τη μετοχή του ρήματος vertere (στρέφω προς μία κατεύθυνση). Στο εισαγωγικό βίντεο του Small Demons υποδηλώνεται ότι εισερχόμενοι στον ιστότοπο Small Demons, εισερχόμαστε σε έναν αυτόνομο κόσμο που έχει δημιουργηθεί με βάση πρόσωπα, τοποθεσίες και αντικείμενα που περιέχονται σε βιβλία. Η φράση “Everywhere they can take you”, υποδηλώνει ότι οι χρήστες πρόκειται να εισέλθουν σε κάποιον **τόπο**, δηλαδή ενσωματώνει μία **χωρική μεταφορά**.

Στη σελίδα «Σχετικά» του ιστότοπου αναφέρεται ότι η εταιρεία πιστεύει ότι «σημαντικά και ενδιαφέροντα πράγματα μπορούν να συμβούν όταν διασυνδέονται στοιχεία διαφορετικών βιβλίων», ενώ ο ιστότοπος είναι «το πρώτο βήμα για την επίδειξη του τι συμβαίνει όταν κάνετε ακριβώς αυτό»⁹. Η ονομασία Small Demons προκύπτει από ένα απόσπασμα του Jorge Luis Borges που αναφέρει ότι η ιστορία είναι «η γραφή που παράγεται από έναν μικρό θεό, προκειμένου να επικοινωνήσει με έναν δαίμονα», ενώ ο συνιδρυτής της εταιρείας εμπνεύστηκε από αυτή τη ρήση καθώς θεωρεί ότι μικροί θεοί είναι οι συγγραφείς, ενώ το πάθος για ανάγνωση και συγγραφή είναι οι δαίμονες, συνεπώς «μικροί δαίμονες» είναι ο διάβολος στις λεπτομέρειες¹⁰. Η έννοια αυτή απεικονίζεται στο ιδεόγραμμα¹¹ του Small Demons.

Το Small Demons προσπαθεί να αναδείξει ένα στρώμα πληροφοριών και στοιχείων που περιέχονται στα βιβλία και να αποκαλύψει τις συνδέσεις μεταξύ των βιβλίων, των ιστοριών τους, των ανθρώπων και των αντικειμένων. Η πρώτη εντύπωση που αποκομίζει ο επισκέπτης του ιστότοπου είναι ότι το Small Demons είναι «η Wikipedia των βιβλίων», ωστόσο ο τρόπος δόμησης και η οπτικοποίηση του περιεχομένου, καθώς και η έντονη χρήση φωτογραφιών και εικόνων, οι οποίες αποτελούν διεπαφές και περιέχουν συνδέσμους προς άλλο περιεχόμενο, διαφοροποιούν το Small Demons σε σχέση με άλλα γνωστά μέσα. Σημειώνεται ότι η προσθήκη των κυρίως αντικειμένων δε γίνεται από τους χρήστες, αλλά από την εταιρεία που διαχειρίζεται το Small Demons. Οι χρήστες μπορούν να δημιουργήσουν τις δικές του συλλογές αντικειμένων, αλλά όχι το κυρίως περιεχόμενο.

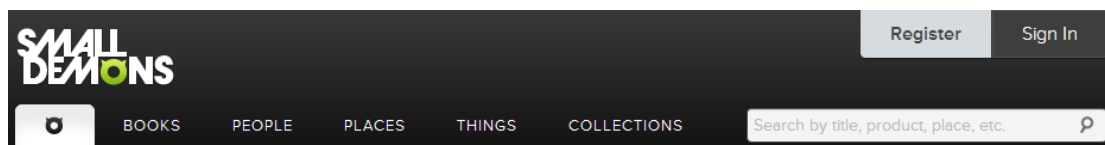
Ο ιστότοπος δομείται με βάση τις εξής κύριες κατηγορίες:

Βιβλία | Πρόσωπα | Τόποι | Αντικείμενα | Συλλογές

9. Πηγή: <<http://www.smalldemons.com/company/about>> (πρόσβαση 29/07/2013)

10. Πηγή: <<http://smalldemons.uservoice.com/knowledgebase/articles/166202-what-does-the-small-demons-name-mean->> (πρόσβαση 29/09/2013)

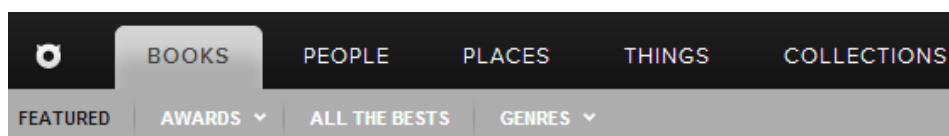
11. Ένα ιδεόγραμμα αναπαριστά μία ιδέα ή έννοια. Αντιστοιχεί το σημείο με ένα σύμβολο που συσχετίζεται με την ιδέα στην οποία αναφέρεται, ανεξαρτήτως οποιασδήποτε επίσημης σύνδεσης με αυτό.



Εικόνα 9: Απεικόνιση πάνω μενού Small Demons

Οι κατηγορίες (πλην των συλλογών) εμφανίζουν πληροφορίες για κάθε στοιχείο, προσομοιάζοντας τον τρόπο περιγραφής των εγκυκλοπαιδικών λημμάτων. Ο χρήστης του ιστότοπου μπορεί να δημιουργήσει συλλογές συγκεντρώνοντας βιβλία, πρόσωπα και αντικείμενα, εισάγοντάς τα σε μία αυτόνομη ομάδα-κατηγορία, στην οποία δίνει ένα όνομα και μία περιγραφή. Στη συνέχεια, πλοηγούμενος στον ιστότοπο, μπορεί να προσθέσει στη συλλογή στοιχεία από βιβλία, πρόσωπα, τόπους και αντικείμενα.

Η κύρια ιστοσελίδα των βιβλίων δομείται σύμφωνα με α) τις τελευταίες προσθήκες βιβλίων β) τις συλλογές χρηστών γ) τις σειρές βιβλίων δ) βιβλία που περιέχουν αναφορές στη μουσική ε) κινηματογραφικές ή θεατρικές μεταφορές βιβλίων, ενώ το κυρίως πάνω μενού της περιέχει τις εξής υποκατηγορίες: α) προτεινόμενα β) βραβευμένα γ) καλύτερα δ) διαχωρισμός ανά είδος (βιογραφία, κλασικοί, επιστημονική φαντασία κλπ).



Εικόνα 10: Απεικόνιση πάνω μενού Βιβλίων Small Demons

Με παρόμοιο τρόπο δομούνται και οι υπόλοιπες ιστοσελίδες των κυρίως κατηγοριών, δηλαδή παρέχοντας ένα επίπεδο αναπαράστασης στις κυρίως ιστοσελίδες των κατηγοριών και ένα άλλο επίπεδο αναπαράστασης στα κυρίως μενού τους. Τα κύρια εικονίδια που εμφανίζονται στον ιστότοπο Small Demons είναι ο μεγεθυντικός φακός, οι κουκκίδες, το σύμβολο της πρόσθεσης και το βέλος κατεύθυνσης.

Μεγεθυντικός φακός



Ο μεγεθυντικός φακός αποτελεί το βασικό εικονογραφικό σημείο που συνοδεύει το πλαίσιο αναζήτησης περιεχομένου. Η χρήση του στον Ιστό είναι πλέον τόσο μαζική ώστε να πλησιάζει την ισχύ ενός συμβόλου (βλ. Κεφ. 4).

Κουκκίδες



Οι κουκκίδες χρησιμοποιούνται ως ορόσημα για την σηματοδότηση του σημείου στο οποίο βρίσκεται ο χρήστης, σε σχέση με το λοιπό περιεχόμενο. Επίσης, λειτουργούν ως πλήκτρα πλοήγησης στο περιεχόμενο, δηλαδή αντιστοιχούν στο επόμενο και προηγούμενο.

Σύμβολο-δείκτης πρόσθεσης



Το σύμβολο της πρόσθεσης υποδηλώνει την προσθήκη.

Βέλος κατεύθυνσης



Το βέλος κατεύθυνσης υποδηλώνει χωρική μεταφορά, κίνηση και κατεύθυνση.

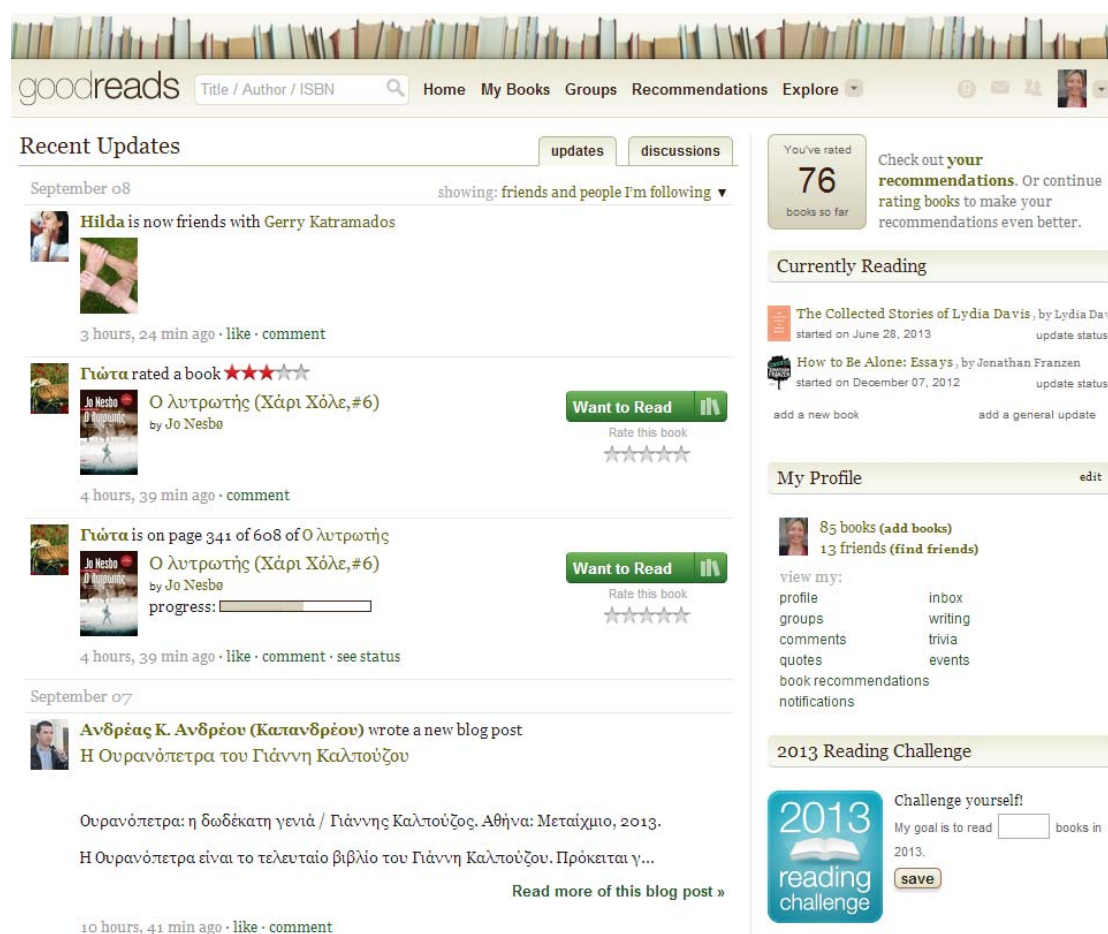
Γενικές παρατηρήσεις

Το Small Demons δομεί τις πληροφορίες με έναν αρκετά ιδιαίτερο τρόπο και είναι ενδιαφέρουσα η επιλογή του τρόπου συσχετισμού των δεδομένων μεταξύ τους. Η βασική διαφοροποίησή του συνίσταται στο ότι η δόμηση και η οργάνωση των πληροφοριών, καθώς και η διασύνδεση μεταξύ τους, πραγματοποιείται με έναν τρόπο που δεν έχει χρησιμοποιηθεί σε άλλα μέσα, αν και βασίζεται στο υπερκειμενικό

πρότυπο. Επιπλέον, στο Small Demons επαναδιαμεσολαβείται η ιδέα της εγκυκλοπαίδειας, αναλογικής και ψηφιακής. Το Small Demons παρέχει τόσο την πηγή της πληροφορίας, όσο και την ίδια την αναφορά της, συνδέοντας τον όρο που αναζητά ο χρήστης με τις αντίστοιχες ιστορίες, βιβλία, πρόσωπα, αντικείμενα ή φυσικούς χώρους, παρέχοντας συμφραζόμενα μεντιατικά στοιχεία. Επιπλέον, ο τρόπος οργάνωσης του περιεχομένου απομακρύνεται από τον παραδοσιακό τρόπο βιβλιοθηκονομικής αναπαράστασης και καταλογογράφησης, επιλέγοντας να διασυνδέει συγγραφείς, αντικείμενα, τίτλους, λέξεις-κλειδιά, αϋλα ή υλικά, φυσικά ή μεντιατικά προϊόντα, με έναν τρόπο συσχέτισης που δεν έχει χρησιμοποιηθεί άλλη φορά.

3.3 Goodreads

Το Goodreads αποτελεί έναν ιστότοπο που ξεκίνησε τη λειτουργία του τον Ιανουάριο 2007 και, σύμφωνα με τους δημιουργούς του, τον Ιούλιο 2013 διέθετε 20 εκατομμύρια μέλη τα οποία είχαν προσθέσει στον ιστότοπο 570 εκατομμύρια βιβλία και 24 εκατομμύρια κριτικές βιβλίων¹². Αποτελεί μία βάση δεδομένων που δημιουργείται από τους χρήστες και περιέχει βιβλία, κριτικές και σχόλια για αυτά.



Εικόνα 11: Απεικόνιση οθόνης Goodreads

12. Πηγή: <<http://www.goodreads.com/blog/show/425-goodreads-grows-to-20-million-readers>> (πρόσβαση 25/07/2013)

Η αποστολή του ιστότοπου, σύμφωνα με την εταιρεία, είναι «να βοηθήσει τους ανθρώπους να αναζητήσουν και να μοιραστούν βιβλία που αγαπούν». Εκτός από ψηφιακή κοινότητα και «κοινωνικό» μέσο, το Goodreads διαθέτει έναν μηχανισμό παραγωγής προσωποποιημένων συστάσεων, ο οποίος προτείνει στους αναγνώστες ποια βιβλία να διαβάσουν, σύμφωνα με όσα έχουν διαβάσει και βαθμολογήσει ήδη. Σημειώνεται, επίσης, ότι ο νέος ηλεκτρονικός αναγνώστης της Amazon (Paperwhite) περιέχει μία ενσωματωμένη έκδοση του Goodreads, καθώς η Amazon αγόρασε το Goodreads τον Απρίλιο 2013.

Το Goodreads προσφέρει μία διεπαφή στην οποία το περιεχόμενο εισάγεται κυρίως από τους χρήστες. Ο ιστότοπος δεν παράγει ο ίδιος πρωτογενές λογοτεχνικό περιεχόμενο, ωστόσο οι χρήστες και αναγνώστες του μπορούν να δημοσιεύσουν πρωτογενείς λογοτεχνικές κριτικές βιβλίων. Το Goodreads είναι διαθέσιμο, επίσης, ως εφαρμογή για κινητά.

Ο ιστότοπος και η αντίστοιχη εφαρμογή για κινητά οπτικοποιούν τον φυσικό χώρο μιας βιβλιοθήκης, ενώ στη διάταξη της οθόνης είναι εμφανής η επιρροή από τα στοιχεία σχεδιασμού διεπαφών των υφιστάμενων μαζικών «κοινωνικών» μέσων, όπως το Facebook.

Η κεντρική ιστοσελίδα του Goodreads, για έναν εγγεγραμμένο χρήστη, δομείται σε τρεις διακριτές ενότητες:

- Πάνω μενού, το οποίο περιέχει κατά μήκος του μία εικόνα που αναπαριστά ράχες βιβλίων και τέσσερα διακριτά τμήματα διεπαφών από κάτω της.
- Αριστερό κυρίως περιεχόμενο. Το κυρίως περιεχόμενο είναι τοποθετημένο στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Στο μεγαλύτερο μέρος της οθόνης κυριαρχούν οι ενημερώσεις των φίλων του χρήστη.
- Δεξιά ενότητα περιεχομένου, η οποία αποτελείται από τέσσερις υποενότητες: ενότητα πληροφοριών για τα βιβλία που έχει διαβάσει ο χρήστης και αντίστοιχη παραγωγή προσωποποιημένων συστάσεων, ενότητα βιβλίων που διαβάζει ο χρήστης, ενότητα προφίλ χρήστη και ενότητα διαγωνισμού ανάγνωσης.

Πάνω μενού

Το πάνω κυρίως μενού περιέχει μία αναπαράσταση βιβλίων και δομείται σε τέσσερις διακριτές ενότητες. Από αριστερά προς τα δεξιά, εμφανίζεται το λογότυπο του Goodreads, ένα πλαίσιο αναζήτησης, μία ενότητα πέντε λέξεων-διεπαφών και τέλος ένα μενού τεσσάρων εικονιδίων-λειτουργιών.

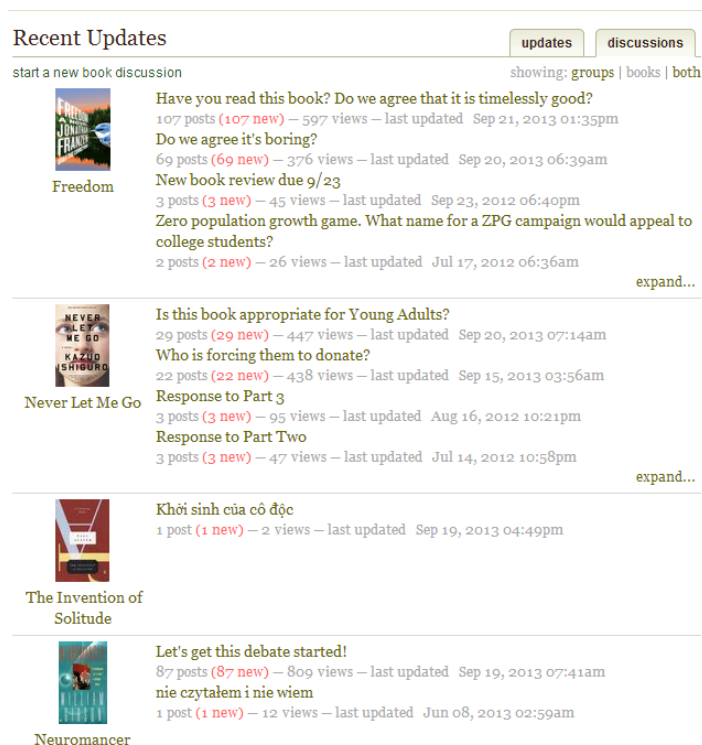


Εικόνα 12: Απεικόνιση πάνω μενού Goodreads

Το εικονίδιο-λογότυπο του Goodreads αποτελεί πλήκτρο λειτουργίας το οποίο οδηγεί στην αρχική σελίδα του ιστότοπου. Στο πλαίσιο αναζήτησης, ο χρήστης μπορεί να πληκτρολογήσει τον τίτλο ή τον συγγραφέα ενός βιβλίου ή τον αριθμό ISBN και στη συνέχεια, πατώντας τον μεγεθυντικό φακό να αναζητήσει το εν λόγω βιβλίο ή συγγραφέα. Δεξιά του πλαισίου αναζήτησης εμφανίζεται μία διακριτή ενότητα εικονιδίων-λέξεων, τα οποία επιτελούν λειτουργίες επιστροφής στην αρχική σελίδα, εμφάνισης των βιβλίων που έχει εισάγει ή/και βαθμολογήσει ο χρήστης, εμφάνισης των ομάδων στις οποίες ανήκει ο χρήστης, εμφάνισης των προσωποποιημένων συστάσεων, καθώς και εξερεύνησης των λοιπών λειτουργιών του ιστότοπου (αναζήτηση ανά είδος, δημοφιλή, παιχνίδια, κοινότητα κ.α.). Η τελευταία διακριτή ενότητα του πάνω κυρίως μενού απεικονίζει τέσσερα εικονίδια τα οποία αποτελούν, επίσης, πλήκτρα λειτουργιών. Στο πρώτο εικονίδιο απεικονίζεται το γράμμα g, το οποίο είναι το πρώτο γράμμα της λέξης Goodreads και οδηγεί στην εμφάνιση των ειδοποιήσεων που έχει ο χρήστης. Το δεύτερο εικονίδιο απεικονίζει έναν φάκελο και επιτελεί τη λειτουργία μετάβασης στα εισερχόμενα μηνύματα του χρήστη. Το τρίτο εικονίδιο αναπαριστά δύο ανθρώπινα πρόσωπα και είναι συνδεδεμένο με τη λειτουργία εμφάνισης των φίλων του χρήστη. Το τέταρτο εικονίδιο περιέχει την αναπαράσταση του χρήστη και ένα βέλος κατεύθυνσης με καταδυόμενο μενού που περιέχει τέσσερις διαφορετικές λειτουργίες: επεξεργασία προφίλ χρήστη, εμφάνιση φίλων, βοήθεια και αποσύνδεση από τον ιστότοπο.

Αριστερό κυρίως περιεχόμενο

Το αριστερό κυρίως περιεχόμενο είναι σχεδιασμένο με εμφανείς επιρροές από το τις κύριες λειτουργίες των μαζικών «κοινωνικών» δικτύων, όπως το Facebook, περιέχοντας αφενός αυτόματες ενημερώσεις από τους φίλους του χρήστη, σε αντίστροφη χρονολογική σειρά, αφετέρου συζητήσεις-σχόλια άλλων μελών από τις ομάδες στις οποίες συμμετέχει ο χρήστης και από τα βιβλία που έχει διαβάσει.



Εικόνα 13: Απεικόνιση αριστερής ενότητας περιεχομένου Goodreads

Δεξιά ενότητα περιεχομένου

Στη δεξιά ενότητα του ιστότοπου περιέχονται τέσσερα διακριτά τμήματα. Το πρώτο τμήμα εμφανίζει τις προσωποποιημένες συστάσεις βιβλίων και έχει κυρίαρχο ρόλο, καθώς συνδυάζεται με ένα εικονίδιο που παρουσιάζει τον αριθμό βιβλίων που έχει εισάγει ή/και αξιολογήσει ο χρήστης, ενώ δεξιά του προτείνει τη μετάβαση στη λειτουργία εμφάνισης των συστάσεων.

Ακριβώς από κάτω, εμφανίζεται η ενότητα των βιβλίων που διαβάζει επί του παρόντος ο χρήστης, με τη δυνατότητα να προσθέσει ένα βιβλίο ή να ενημερώσει για το status του.

Στη συνέχεια, η ενότητα του προφίλ του χρήστη περιέχει το εικονίδιο-avatar του χρήστη και παρέχει τις επιλογές λειτουργιών του.



Εικόνα 14: Απεικόνιση δεξιάς ενότητας περιεχομένου Goodreads

Στη δεξιά ενότητα περιεχομένου είναι εμφανές ότι δίνεται βάρος στον αριθμό βιβλίων που έχει προσθέσει και βαθμολογήσει ο χρήστης.

Η σημειολογία των εικονιδίων είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα στην κινητή έκδοση της εφαρμογής.



Εικόνα 15: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Goodreads στο iPad

Παρατηρούμε ότι οι περισσότερες αφαιρετικές αναπαραστάσεις των εικονιδίων – σημείων διεπαφής στην οθόνη αφής απεικονίζουν αντικείμενα από τον φυσικό κόσμο. Επίσης, απεικονίζονται πικτογράμματα, δηλαδή εικονογραφημένες αναπαραστάσεις που αντιπροσωπεύουν σύνθετες έννοιες διαμέσου εικόνων και όχι λέξεων.

Explore

Η λειτουργία “Explore” περιέχει ένα εικονίδιο στο οποίο ενσωματώνεται η μεταφορά του εξερευνητή και της εξερεύνησης διαμέσου της αναπαράστασης ενός αντικειμένου. Ο εξερευνητής ψάχνει ανεξερεύνητες και μακρινές τοποθεσίες, όπως ο επιστήμονας διερευνά και αποκαλύπτει τα μυστικά της φύσης. Πίσω από αυτή τη μεταφορά υποκρύπτεται η συσχέτιση με την εδαφική κατάκτηση, αλλά και την εκμετάλλευση άλλων πολιτισμών.

My Profile

Το εικονίδιο του προφίλ συνδέεται με μια εικόνα που αναπαριστά ένα είδος αστυνομικής ταυτότητας. Το προφίλ μας είναι συνδεδεμένο εδώ με ένα αντικείμενο του φυσικού κόσμου, στο οποίο περιέχεται η φωτογραφία μας και καταγράφονται προκαθορισμένα στοιχεία.

Settings

Οι ρυθμίσεις απεικονίζονται με το εικονίδιο του γραναζιού (βλ. Κεφ. 4)

Γενικές παρατηρήσεις

Το Goodreads συνδυάζει τις εξής λειτουργίες: αύλη καταγραφή και συσσώρευση των βιβλίων που έχουν διαβαστεί από τον χρήστη, ανάγνωση και συγγραφή κριτικών για βιβλία και κοινωνική δικτύωση. Αφενός αποτελεί ένα μέσο που επαναδιαμεσολαβεί το κυρίαρχο σήμερα «κοινωνικό» μέσο Facebook, αφετέρου φιλοδοξεί να μεταφέρει τα περιεχόμενα της φυσικής βιβλιοθήκης του χρήστη στον αύλο ψηφιακό χώρο και να αποτελεί μία δεξαμενή λογοτεχνικών κριτικών από τους μέχρι πρότινος «παθητικούς» αναγνώστες. Κύρια προτροπή του είναι η βαθμολόγηση και αξιολόγηση του περιεχομένου των βιβλίων, διαδικασία που τοποθετεί τον αναγνώστη σε θέση κριτή.

3.4 Movellas

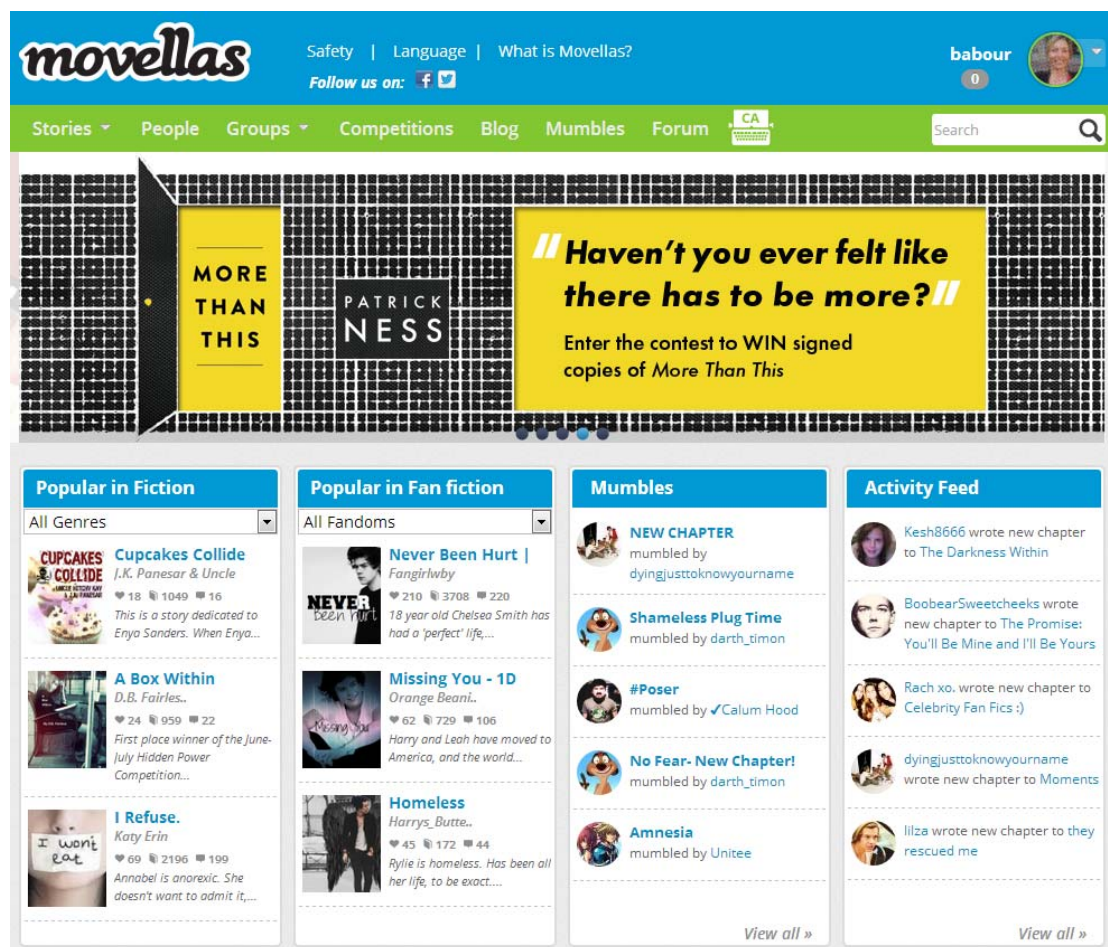
Το Movellas αποτελεί έναν ιστότοπο που δημιουργήθηκε το 2010 στον οποίο οι χρήστες μπορούν να δημοσιεύσουν τις δικές τους λογοτεχνικές ιστορίες, καθώς και να διαβάσουν και να μοιραστούν ιστορίες άλλων αναγνωστών-συγγραφέων, ενώ υφίσταται επίσης και ως εφαρμογή για κινητά. Ακόμη, δίνεται η δυνατότητα σχολιασμού των ιστοριών και επικοινωνίας με τους συγγραφείς.

Ο ιστότοπος είναι μία πλατφόρμα δημοσίευσης ιστοριών που αποτελεί προσαρμογή της ιδιαίτερα δημοφιλούς ιαπωνικής ιδέας “Keitai Shousetsu” («ιστορίες που διαβάζονται σε κινητό τηλέφωνο»). Στην Ιαπωνία, επτά στα δέκα μπεστ σέλλερ είναι ιστορίες που διαβάζονται σε κινητά τηλέφωνα. Η δανέζικη εταιρεία που έχει την ευθύνη λειτουργίας του ιστότοπου και της αντίστοιχης εφαρμογής προσάρμοσε αυτήν την ιδέα στο μοντέλο ePub¹³.

Το Movellas εστιάζει κυρίως στις ιστορίες μικρής φόρμας. Οι δημιουργοί του ονομάζουν τον ιστότοπο ως «κοινότητα διαμοιρασμού ιστοριών», στην οποία οι χρήστες μπορούν να διαβάσουν, να γράψουν και να μοιραστούν ιστορίες. Ο ιστότοπος καλωσορίζει τους χρήστες, αναφέροντας ότι μόλις εισήλθαν σε έναν κόσμο «συγγραφής, ανάγνωσης και διαμοιρασμού¹⁴». Επίσης, προσφέρει τη δυνατότητα δημιουργίας συνεργατικών ιστοριών, δηλαδή ιστοριών που γράφονται από διαφορετικούς χρήστες. Ακόμη, η εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα και tablet συσκευές παρέχει τη δυνατότητα συγγραφής ιστορίας από την αντίστοιχη συσκευή. Τέλος, η εταιρεία του Movellas διοργανώνει συχνά θεματικούς διαγωνισμούς ιστοριών με διάφορα βραβεία, όπως για παράδειγμα την προβολή των βραβευμένων ιστοριών στην πρώτη σελίδα του ιστότοπου, τη δημοσίευση σε έντυπα ή σε ηλεκτρονικά βιβλία κ.α.

13. ePub: Ανοικτό πρότυπο δημοσίευσης ηλεκτρονικών βιβλίων.

14. Πηγή: <<http://www.movellas.com/blog/show/201206211223590092/new-to-movellas>>
(πρόσβαση 25/07/2013)



Εικόνα 16: Απεικόνιση οθόνης Movellas

Ο ιστότοπος είναι δομημένος σε τρεις ενότητες: στην πρώτη ενότητα εμφανίζεται το πάνω κυρίως μενού, στη δεύτερη ενότητα παρουσιάζεται επιλεγμένο περιεχόμενο σε μορφή banner, ενώ η τρίτη ενότητα είναι διατεταγμένη σε στήλες, στις οποίες εμφανίζονται οι δημοφιλείς ιστορίες, ανά κατηγορίες, τα σχόλια και η ροή δραστηριοτήτων.



Εικόνα 17: Απεικόνιση πάνω μενού Movellas

Το πάνω κυρίως μενού αποτελείται από δύο οριζόντιες ενότητες, οι οποίες ξεχωρίζουν χρωματικά.

- Η πάνω ενότητα, σε γαλάζιο φόντο, αποτελείται από τρεις υποενότητες: το λογότυπο Movellas, τρία λεκτικά, εκ των οποίων το ένα συνθέτει μία φράση και από κάτω συνδέσμους προς κοινωνικά μέσα, ενώ στη δεξιά πλευρά της οθόνης εμφανίζεται η υποενότητα των ρυθμίσεων.
- Η κάτω ενότητα, σε πράσινο φόντο, διαθέτει μια σειρά πλήκτρων-λέξεων, ένα εικονίδιο γραφομηχανής, καθώς και ένα πλαίσιο αναζήτησης στη δεξιά πλευρά. Το εικονίδιο της **γραφομηχανής** επιτελεί τη λειτουργία μετάβασης στην ενότητα των συγγραφέων. Στην επιλογή αναπαράστασης αυτής της λειτουργίας με ένα παλαιότερο αντικείμενο το οποίο είχε μηχανοποιήσει μαζικά τη λειτουργία της συγγραφής (τη γραφομηχανή), διακρίνουμε την αναδιαμεσολάβηση της εικόνας ενός παλαιότερου μέσου σε ένα νέο μέσο.

Παράλληλα, σε πολλά σημεία διακρίνουμε βέλη κατεύθυνσης, τα οποία αποτελούν δείκτες που υποδηλώνουν την παρουσία καταδυόμενων μενού επιλογών.



Εικόνα 18: Εικονίδια στην ενότητα ιστοριών του Movellas

Στην τρίτη ενότητα του ιστότοπου εμφανίζονται σε στήλες τα τμήματα περιεχομένου που αφορούν τις ιστορίες. Σε κάθε ιστορία περιέχονται τρία εικονίδια τα οποία σχετίζονται με τα στατιστικά της. Συγκεκριμένα το πρώτο εικονίδιο αναπαριστά μια **καρδιά** και ο αριθμός που εμφανίζεται δίπλα του σχετίζεται με τον αριθμό των χρηστών που δήλωσαν ότι τους αρέσει η ιστορία. Το σύμβολο της καρδιάς που είναι συνδεδεμένο με την έννοια της αγάπης, εδώ συνδέεται με την αρέσκεια. Το δεύτερο εικονίδιο αναπαριστά ένα **βιβλίο**, ενώ ο αριθμός που εμφανίζεται αφορά τον αριθμό αναγνώσεων της ιστορίας. Το τρίτο εικονίδιο αναπαριστά ένα **συννεφάκι ομιλίας** και ο

αριθμός που εμφανίζεται αφορά τον αριθμό σχολίων που έχουν δημοσιευτεί για τη συγκεκριμένη ιστορία.



Εικόνα 19: Εικονίδια στην ενότητα δραστηριοτήτων ομάδων του Movellas

Σε άλλες στήλες που βρίσκονται χαμηλότερα, εμφανίζονται, επίσης, εικονίδια που συνοδεύονται από αριθμούς και σχετίζονται με στατιστικά (π.χ. αριθμός μελών σε ομάδα, αριθμός ιστοριών).

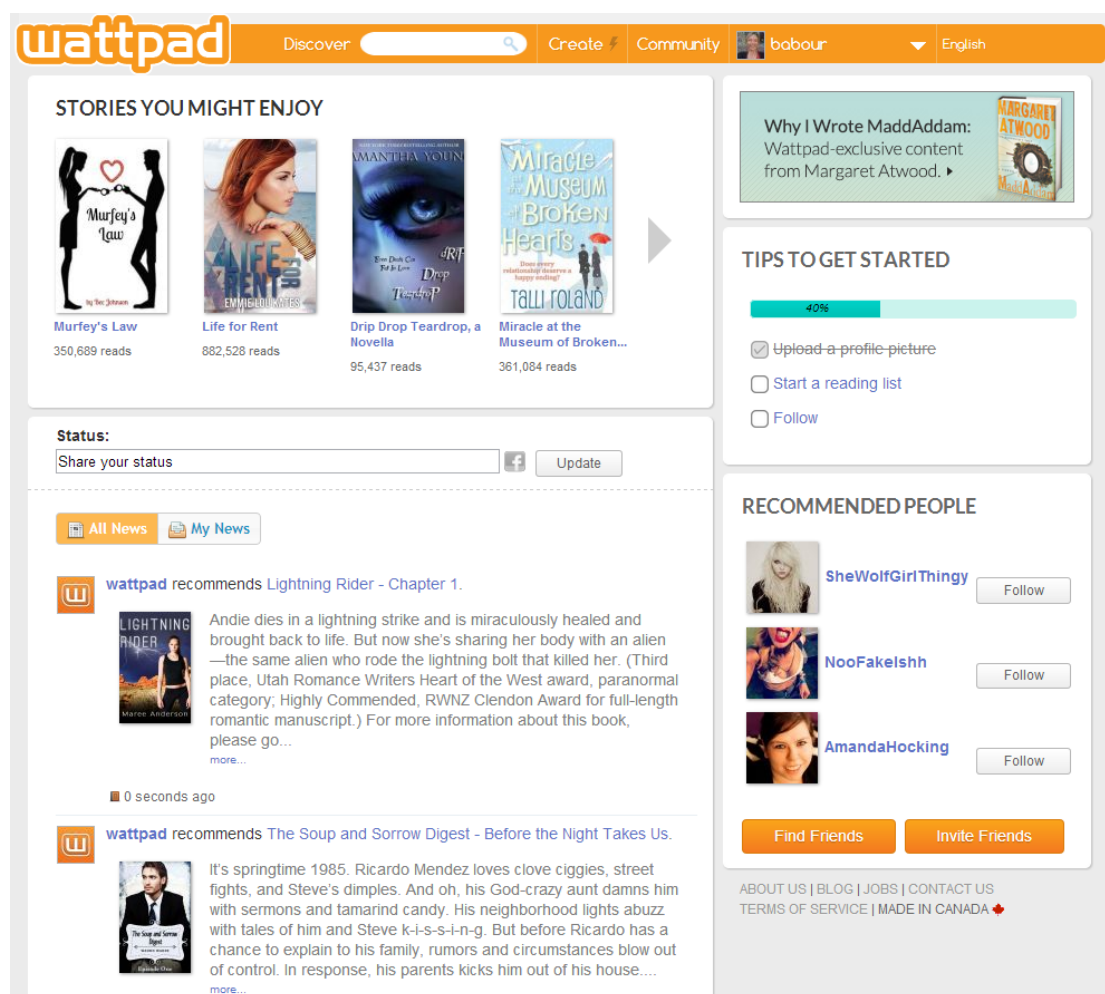
Παρατηρούμε ότι οι ποσοτικοί δείκτες αναδεικνύονται με έντονο γραφιστικό τρόπο στο Movellas, στοιχείο που υπογραμμίζει τη σημασία που δίνεται στην ποσότητα. Συνεκδοχικά, όσο μεγαλύτεροι είναι οι αριθμοί, τόσο καλύτερο θεωρείται ότι είναι το περιεχόμενο, δηλαδή υπάρχει μία τάση σύνδεσης του ποσοτικού με το σημαντικό.

Γενικές παρατηρήσεις

Στο Movellas είναι εμφανής η έντονη επιρροή του κοινωνικού δικτύου Facebook. Πέρα από την ανάγνωση και τη δημοσίευση λογοτεχνικών ιστοριών, ο ιστότοπος και η εφαρμογή είναι προσανατολισμένα στον λεγόμενο “διαμοιρασμό” (sharing), δηλαδή σε λειτουργίες που θεωρούνται ότι συνδέονται με τη σύγχρονη έννοια της εικονικής κοινότητας, η οποία πλέον ονομάζεται «κοινωνικό» μέσο ή αναφέρεται ως «κοινωνική δικτύωση». Ο σχεδιασμός του ιστότοπου και της εφαρμογής δεν περιέχει εικονίδια τα οποία να έχουν ιδιαίτερη σημειωτική αξία ανάλυσης, πέραν του εικονιδίου της γραφομηχανής, καθώς η πλειονότητα εμφανίζεται ήδη σε άλλα μέσα και διεπαφές (μεγεθυντικός φακός, βέλη κατεύθυνσης κ.α.). Ωστόσο, οι απεικονίσεις και οι αναπαραστάσεις που είναι διάσπαρτες στον γραφικό σχεδιασμό είναι εστιασμένες σε αριθμητικούς δείκτες (αριθμός αναγνώσεων, αριθμός σχολίων, κλπ), γεγονός που επισημαίνει τη σημασία που δίνεται στην ποσοτική αξιολόγηση του περιεχομένου και όχι στην ποιοτική του αποτίμηση.

3.5 Wattpad

Το Wattpad αποτελεί έναν ιστότοπο με κύρια λειτουργία την ανάγνωση και δημοσίευση λογοτεχνικών ιστοριών των χρηστών, ενώ υφίσταται επίσης ως εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα και tablets.



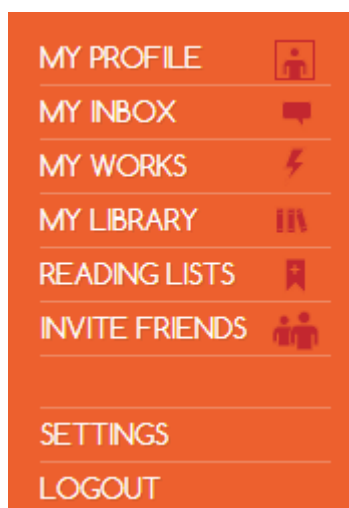
Εικόνα 20: Απεικόνιση οθόνης Wattpad

Η κεντρική ιστοσελίδα του Wattpad, για έναν εγγεγραμμένο χρήστη, τον Σεπτέμβριο του 2013, δομείται σε τρεις διακριτές ενότητες:

- Πάνω μενού, η οποία ξεχωρίζει χρωματικά από τις υπόλοιπες ενότητες, σε πορτοκαλί φόντο, αλλά παράλληλα έχει την ίδια χρωματική απόχρωση με ορισμένα εικονίδια-πλήκτρα που εμφανίζονται στην ιστοσελίδα.

- Αριστερό κυρίως περιεχόμενο. Το κυρίως περιεχόμενο είναι τοποθετημένο στην αριστερή πλευρά της οθόνης. Σε αυτό περιέχονται α) επιλεγμένο περιεχόμενο β) τμήμα “status update” γ) τμήμα ενημερώσεων / νέων.
- Δεξιά συμπληρωματική ενότητα περιεχομένου, η οποία περιέχει τέσσερις διακριτές υποενότητες: ένα banner που αποτελείται από μία εικόνα και έναν σύνδεσμο, την υποενότητα συμβουλών για τους χρήστες, την υποενότητα συστάσεων και την υποενότητα πληροφοριών για το Wattpad.

Στο μενού των ρυθμίσεων εμφανίζονται αρκετά εικονίδια που αποτελούν ένα ενιαίο σύνολο, καθώς διαθέτουν παρόμοιο γραφιστικό σχεδιασμό και την ίδια κόκκινη χρωματική απόχρωση σε πορτοκαλί φόντο, ενώ συνδέονται με διάφορες λειτουργίες του Wattpad.

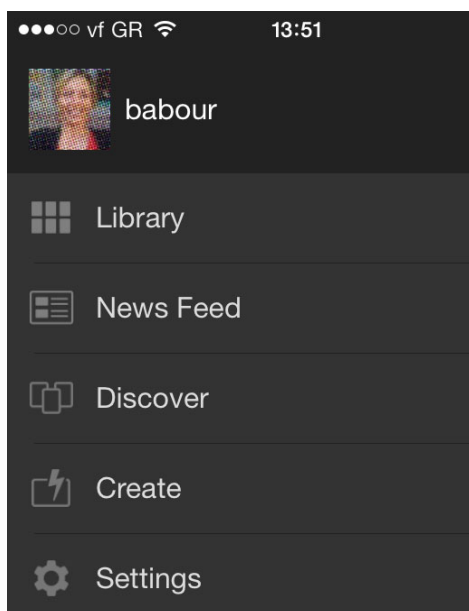


Εικόνα 21: Απεικόνιση μενού ρυθμίσεων ιστότοπου Wattpad

Παρατηρούμε ότι:

- Το προφίλ του χρήστη απεικονίζεται με ένα τετράγωνο πλαίσιο το οποίο περιέχει **το πάνω μέρος μίας ανθρώπινης μορφής**.
- Η λειτουργία πρόσβασης στο γραμματοκιβώτιο και τα εισερχόμενα μηνύματα απεικονίζεται με ένα **συννεφάκι ομιλίας**. Η μεταφορά προέρχεται από τις συμβάσεις των κόμικς (συννεφάκι κειμένου). Σημασιολογικά παραπέμπει σε προφορικό λόγο και ομιλία και αναπαριστά την έννοιες που κυριαρχούν στον Ιστό σήμερα, δηλαδή της δυνατότητας συνεχούς συνομιλίας, υποβολής σχολίων, επικοινωνίας, διάδρασης, συμμετοχής, «συμμετοχικότητας».

- Οι ιστορίες που έχει γράψει ο χρήστης απεικονίζονται με έναν **κεραυνό**. Ο κεραυνός αποτελεί ένα μετεωρολογικό φαινόμενο, ενώ αποτελεί μία **συμβολική αναπαράσταση της δημιουργίας**, καθώς είναι συνδεδεμένος με τον θεό Δία.
- Η βιβλιοθήκη αναπαρίσταται με ένα εικονίδιο που περιέχει **ράχες βιβλίων**.
- Οι λίστες ανάγνωσης με έναν **σελιδοδείκτη** που περιέχει έναν σταυρό, δηλαδή αναδιαμεσολαβείται το φυσικό αντικείμενο του σελιδοδείκτη το οποίο χρησιμοποιούμε στα βιβλία.
- Οι προσκλήσεις προς φίλους του χρήστη απεικονίζονται με ένα εικονίδιο που αναπαριστά **το πάνω μέρος δύο ανθρώπινων μορφών**.



Εικόνα 22: Απεικόνιση μενού επιλογών κινητής εφαρμογής Wattpad

Στην εφαρμογή για κινητά τηλέφωνα και tablets, ο σχεδιασμός της διεπαφής είναι διαφοροποιημένος σε σχέση με τον ιστότοπο. Παρατηρούμε ότι η γραμματοσειρά, η επιλογή των λειτουργιών και των χρωμάτων, καθώς και ο ίδιος ο σχεδιασμός των εικονιδίων διαφέρει σε πολύ μεγάλο βαθμό, με συνέπεια να φαίνεται σαν η κινητή εφαρμογή να αποτελεί διαφορετικό μέσο.

Διακρίνονται έξι επιλογές λειτουργιών: το προφίλ, η βιβλιοθήκη, η ροή δραστηριοτήτων, η ανακάλυψη ιστοριών, η δημιουργία ιστοριών και οι ρυθμίσεις.

- Το προφίλ χρήστη περιέχει την εικόνα ή τη φωτογραφία που έχει επιλέξει ο χρήστης, ενώ οδηγεί στην εμφάνιση του προφίλ του.
- Η βιβλιοθήκη αναπαρίσταται με έξι παραλληλόγραμμα, τα οποία συνθέτουν ένα εικονίδιο και επιτελούν τη λειτουργία εμφάνισης της βιβλιοθήκης που έχει δημιουργήσει ο χρήστης, προσθέτοντας ιστορίες στην εικονική του συλλογή.
- Η ροή δραστηριοτήτων απεικονίζεται με ένα εικονίδιο που περιέχει ένα τετράγωνο πλαίσιο μέσα στο οποίο περιέχονται δύο ανοιχτά γκρι τετράγωνα με τέσσερις αντίστοιχες ευθείες. Το εικονίδιο αυτό απεικονίζει με αφαιρετικό τρόπο τα τετράγωνα με τις **φωτογραφίες** και τις ευθείες γραμμές με τις **τυπωμένες σειρές**. Παρατηρούμε ότι εδώ αναδιαμεσολαβείται αφενός το μέσο της φωτογραφίας και του βιβλίου, αλλά διακρίνουμε ότι υφίσταται και η επιπρόσθετη ομοιότητα με την απεικόνιση και τη αναδυόμενη σύμβαση της ροής δραστηριοτήτων του κοινωνικού μέσου του Facebook.
- Η λειτουργία της ανακάλυψης ιστοριών απεικονίζεται με ένα εικονίδιο που περιέχει τρία συνδεδεμένα ορθογώνια παραλληλόγραμμα, τα οποία φαίνεται να αναπαριστούν **λευκές σελίδες**.
- Η δημιουργία ιστορίας συνδέεται με ένα τετράγωνο εικονίδιο στο πάνω μέρος του οποίου αναπαρίσταται ένας **κεραυνός** (βλ. παραπάνω).
- Οι ρυθμίσεις της εφαρμογής απεικονίζονται με ένα γρανάζι (βλ. Κεφ 4).

Γενικές παρατηρήσεις

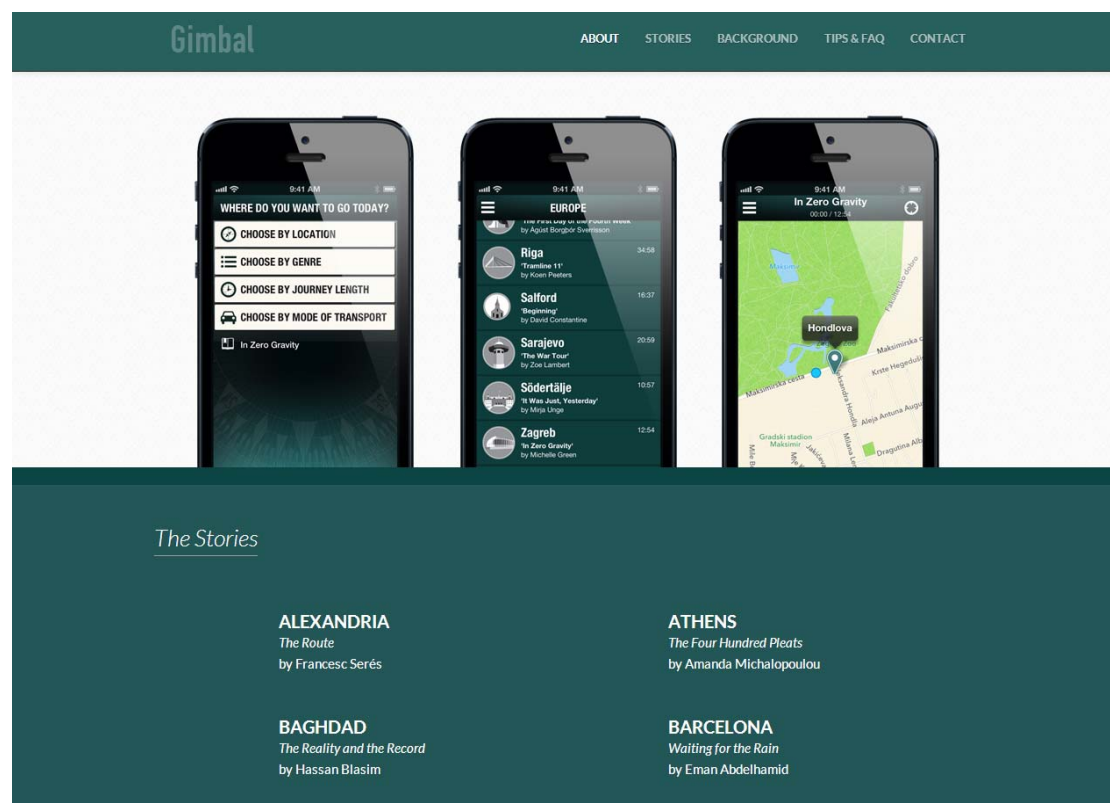
Στη διερεύνηση της δομής του ιστότοπου, η οποία έχει πολλές ομοιότητες με το Goodreads και το Movellas, είναι εμφανής η επιρροή από το χρονολόγιο του Facebook, επιρροή τόσο οπτική, όσο και από πλευράς περιεχομένου. Ο ιστότοπος είναι, όπως και το Movellas, προσανατολισμός στις λειτουργίες που κυριαρχούν στα “κοινωνικά” μέσα: προσθήκη φίλων, κοινότητα και συστάσεις. Παρατηρούμε ότι η αναπαράσταση του κεραυνού που συναντάμε στη διεπαφή του ιστότοπου και της κινητής εφαρμογής συνδέεται με τα έργα που έχει γράψει ο χρήστης. Η απεικόνιση ενός φυσικού μετεωρολογικού φαινομένου συνδέεται με τη μεταφορά της **δημιουργίας**.

3.6 Gimbal

Το Gimbal¹⁵ αποτελεί μία εφαρμογή για κινητά iPhone, η οποία παρουσιάζει σύντομες λογοτεχνικές ιστορίες οι οποίες διαδραματίζονται σε διαφορετικές πόλεις του κόσμου. Αποτελεί μία συνεργασία του εκδοτικού οίκου Comma Press, της πλατφόρμας Literature Across Frontiers και της εταιρείας Toru Interactive, ενώ υποστηρίζεται από το Arts Council της Μ. Βρετανίας. Η εφαρμογή διατίθεται μόνο σε κινητά τηλέφωνα και η ιστοσελίδα της εφαρμογής αναφέρει ότι η το Gimbal:

Προσφέρει έναν νέο τρόπο **ανάγνωσης της πόλης**.

Η εφαρμογή **πλοηγείται** καθώς **αφηγείται**.



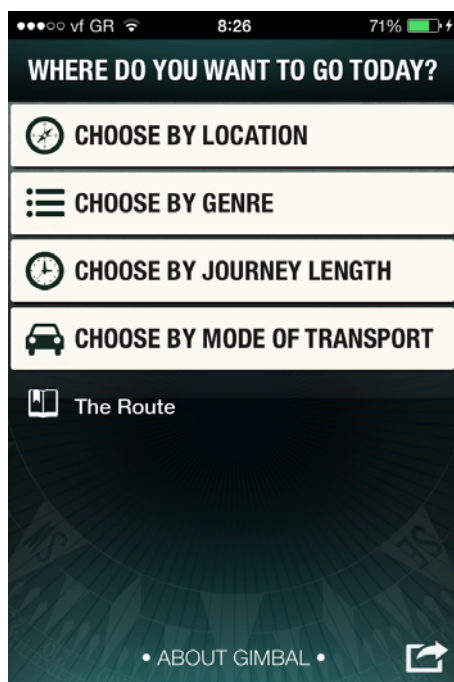
Εικόνα 23: Απεικόνιση οθόνης ιστοσελίδας Gimbal

15. Πηγή: <<http://www.lets Gimbal.com/>> (πρόσβαση 15/07/2013)

Οι σύντομες λογοτεχνικές ιστορίες έχουν δημιουργηθεί αποκλειστικά για το Gimbal, ενώ τόσο η ιδέα, όσο και η εφαρμογή της, δημιουργούν ένα μέσο που διαφοροποιείται σε σχέση με τα υπόλοιπα, λόγω τόσο της ιδέας του συσχετισμού λογοτεχνικών ιστοριών με τόπους, καθώς και του πρωτογενούς και αποκλειστικού περιεχομένου, όσο και της μορφής της οπτική του παρουσίασής. Το περιεχόμενο είναι προσβάσιμο είτε διαμέσου της ανάγνωσής του στην οθόνη, είτε διαμέσου της ηχητικής του αναπαραγωγής, καθώς οι ιστορίες έχουν επίσης ηχογραφηθεί.

Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να επιλέξει την ιστορία που θα διαβάσει με τέσσερις διαφορετικούς τρόπους:

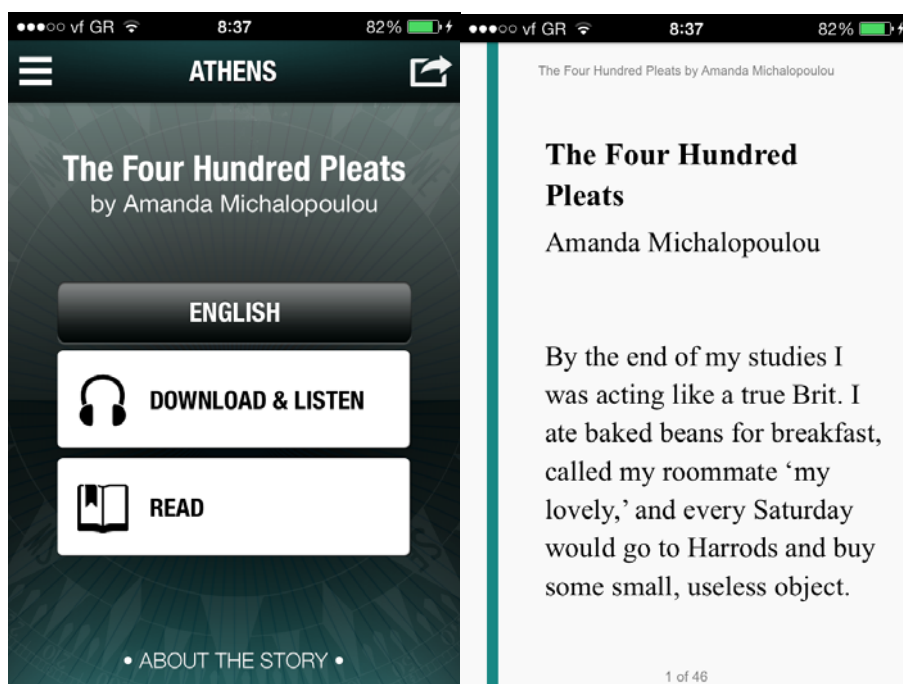
- ανάλογα με την πόλη
- ανάλογα με το είδος της ιστορίας (μυθιστορηματική, πολιτική, μυστηρίου, επιστημονικής φαντασίας, θρίλερ κ.α.)
- ανάλογα με τη διάρκεια της ιστορίας ή το χρόνο που έχει στη διάθεσή του ο αναγνώστης
- ανάλογα με το μεταφορικό μέσο που χρησιμοποιείται στην αφήγηση.



Εικόνα 24: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Gimbal

Τα εικονίδια που συνδέονται με αυτές τις επιλογές είναι:

- Μία **πυξίδα**, που αντιστοιχεί στην επιλογή της ιστορίας ανάλογα με την τοποθεσία (πόλη) στην οποία διαδραματίζεται. Ο τόπος αναπαρίσταται με το εικονίδιο μιας πυξίδας, η οποία είναι ένα όργανο προσανατολισμού του ανθρώπου στον χώρο, δείχνοντάς του την κατεύθυνση του βορρά.
- Ένα εικονίδιο αφαιρετικού σχεδιασμού που αποτελείται από τρεις **τετράγωνες κουκκίδες δίπλα σε τρεις γραμμές** και αντιστοιχεί στην επιλογή της ιστορίας ανάλογα με το είδος της.
- Ένα **ρολόι** που αντιστοιχεί στην επιλογή της ιστορίας ανάλογα με τη διάρκεια που απαιτεί η ιστορία για την ανάγνωσή της. Η αναπαράσταση του χρόνου πραγματοποιείται με την απεικόνιση του οργάνου το οποίο μετράει τον χρόνο και συνήθως χρησιμοποιείται για τη μέτρηση χρονικών διαστημάτων μικρότερων της μέρας, σε αντίθεση με τα ημερολόγια.
- Ένα **αυτοκίνητο** που αντιστοιχεί στην έννοια του μεταφορικού μέσου. Το εκάστοτε μεταφορικό μέσο που χρησιμοποιείται στην αφήγηση της ιστορίας έχει κεντρικό ρόλο στην αφήγηση.



Εικόνα 25: Απεικόνιση οθόνης κινητής εφαρμογής Let's Gimbal

Μετά την επιλογή της ιστορίας προς ανάγνωση εμφανίζονται τα παρακάτω εικονίδια στην οθόνη :

- Ένα εικονίδιο που περιέχει την απεικόνιση **ακουστικών** και επιτελεί τη λειτουργία της ηχητικής αναπαραγωγής της ιστορίας.
- Ένα εικονίδιο που αναπαριστά ένα **βιβλίο**, το οποίο στην αριστερή του σελίδα περιέχει έναν **σελιδοδείκτη** και επιτελεί τη λειτουργία ανάγνωσης στην οθόνη της ιστορίας.

Παρατηρούμε ότι όλα τα εικονίδια, εκτός του αφαιρετικού εικονιδίου με τις γραμμές και τις κουκκίδες, αναπαριστούν **αντικείμενα από τον φυσικό κόσμο**.

Γενικές παρατηρήσεις

Ενώ το Gimbal συνδυάζει και αναμειγνύει τις αμιγώς λογοτεχνικές ιστορίες με τοποθεσίες και πόλεις, δεν χρησιμοποιεί τη θέση του χρήστη, με συνέπεια να μη μπορεί να ενταχθεί στα μέσα δι' εντοπισμού, ούτε περιέχει αφηγήσεις εξαρτώμενες από τη θέση. Υπό αυτήν την έννοια θα μπορούσαμε να πούμε ότι απευθύνεται περισσότερο στο φαντασιακό του χρήστη-αναγνώστη. Ωστόσο είναι κυρίαρχη η σημασία του τόπου στον οποίο διαδραματίζονται οι ιστορίες. Παράλληλα, το Gimbal αποτελεί ίσως το μοναδικό νέο λογοτεχνικό μέσο το οποίο φαίνεται να περιέχει ιστορίες που δεν εντάσσονται, όπως το Movellas ή το Wattpad στην κατηγορία της εφηβικής λογοτεχνίας ή της κατ' επίφαση λογοτεχνίας. Οι μεταφορές που περιέχονται στις διεπαφές είναι κύριες μεταφορές που σχετίζονται με τον **χώρο** (η πυξίδα, το αυτοκίνητο), αλλά και τον **χρόνο** (το ρολόι). Στο Gimbal μπορούμε να διακρίνουμε την πρακτική εφαρμογή της θεώρησης του Ντε Σερτώ ότι οι «αφηγηματικές δομές λειτουργούν ως χωρικό συντακτικό και ότι κάθε αφήγηση είναι αφήγηση ταξιδιού και πρακτική του χώρου, διαμέσου των μεταφορών της». Το συμπέρασμα του Ντε Σερτώ ότι «Η ανάγνωση είναι ο χώρος που παράγεται από την πρακτική του τόπου τον οποίο συγκροτεί ένα σύστημα σημείων – ένα γραπτό κείμενο» εμπλουτίζεται στην περίπτωση του Gimbal με ένα πλήθος σημείων και εικονιστικών συμβόλων που αναφέρονται στις χωρικές, αλλά και χρονικές, μεταφορές .

3.7 Placing Literature

Το *Placing Literature: Where Your Book Meets the Map* αποτελεί, σύμφωνα με τους δημιουργούς του «Μία προσπάθεια συνδυασμού της τέχνης της λογοτεχνίας και της επιστήμης της γεωγραφίας», καθώς και

Μία βάση δεδομένων από τοποθεσίες λογοτεχνικών σκηνών, η οποία διαμορφώνεται από αναγνώστες και ερευνητές. Έχοντας δημιουργηθεί από έναν συγγραφέα, έναν γεωγράφο και έναν μηχανικό, ο σκοπός του *Placing Literature* είναι να διασυνδέσει τους αναγνώστες με τις λογοτεχνικές τοποθεσίες για τις οποίες διαβάζουν, αναδεικνύοντας τις νοηματοδοτήσεις, τις αξίες και τα συναισθήματα που είναι συνδεδεμένα με τον φυσικό χώρο ¹⁶.



Εικόνα 26: Απεικόνιση οθόνης *Placing Literature*

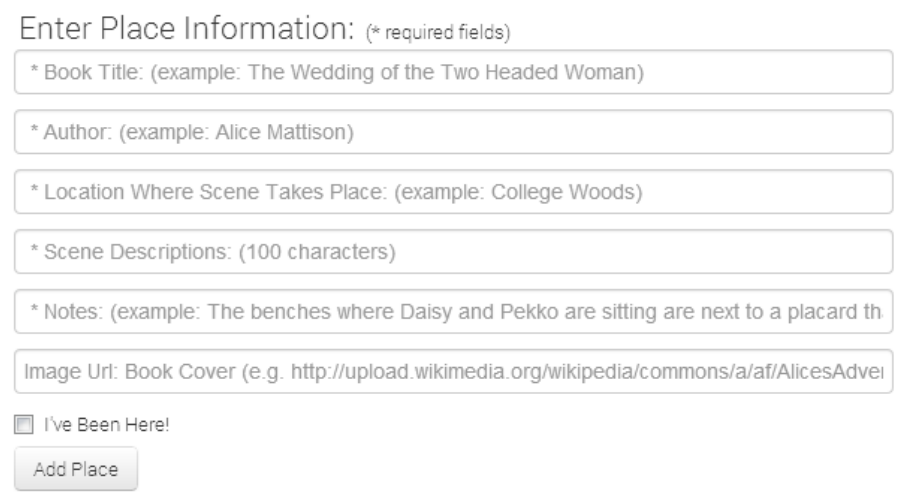
Στο *Placing Literature* χωροθετούνται σε έναν ψηφιακό χάρτη σημαντικά λογοτεχνικά ορόσημα, τα οποία εισάγονται με βάση τις αναφορές των χρηστών. Ο ιστότοπος δημιουργήθηκε μόλις τον Ιούνιο του 2013 και περιέχει περισσότερες από 1.500

16. Πηγή: <<http://www.placingliterature.com/>> (πρόσβαση 15/07/2013)

τοποθεσίες, ενώ χρηματοδοτήθηκε από το Διεθνές Φεστιβάλ Τεχνών και Ιδεών του Νιου Χέιβεν του Κονέκτικατ των Ηνωμένων Πολιτειών.

Στην κύρια ιστοσελίδα του Placing Literature, προσφέρονται στον χρήστη δύο επιλογές: 1) η χαρτογράφηση μίας σκηνής από ένα λογοτεχνικό βιβλίο και 2) η εξερεύνηση ενός τόπου διαμέσου λογοτεχνικών ορόσημων.

Στην πρώτη περίπτωση, ο χρήστης προσθέτει σε ένα σημείο του χάρτη το λογοτεχνικό ορόσημο, καταχωρώντας διάφορες πληροφορίες για την τοποθεσία, το λογοτεχνικό έργο, τον συγγραφέα, τον τίτλο, ενδεχόμενες περιγραφές σκηνών κ.α.



The image shows a web form titled "Enter Place Information: (* required fields)". It contains several input fields with placeholder text: "* Book Title: (example: The Wedding of the Two Headed Woman)", "* Author: (example: Alice Mattison)", "* Location Where Scene Takes Place: (example: College Woods)", "* Scene Descriptions: (100 characters)", and "* Notes: (example: The benches where Daisy and Pekko are sitting are next to a placard th". Below these is a field for "Image Url: Book Cover (e.g. http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/a/af/AlicesAdve". At the bottom, there is a checkbox labeled "I've Been Here!" and a button labeled "Add Place".

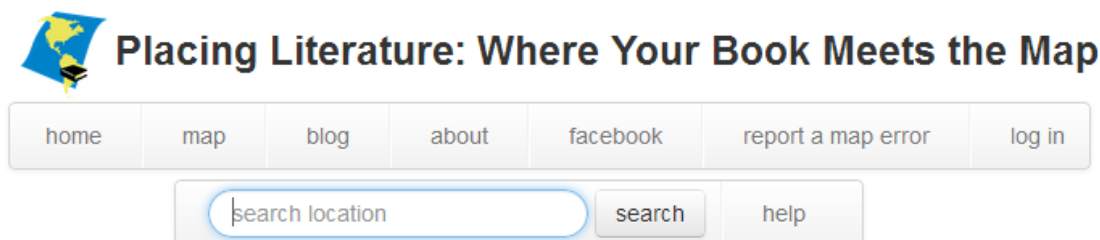
Εικόνα 27: Απεικόνιση οθόνης προσθήκης τοποθεσίας Placing Literature

Στη δεύτερη περίπτωση, ο χρήστης πλοηγείται στον χάρτη και επισκέπτεται τα σημεία που περιέχουν λογοτεχνικά ορόσημα και έχουν εισαχθεί από άλλους χρήστες. Επιπλέον, μπορεί να επισκεφθεί τη σχετική ιστοσελίδα του Goodreads που περιέχει κριτικές για το συγκεκριμένο βιβλίο.

Ωστόσο και στις δύο περιπτώσεις, η πλοήγηση γίνεται διαμέσου της διεπαφής του ψηφιακού χάρτη. Το πλαίσιο αναζήτησης που βρίσκεται πάνω από την χαρτογραφική απεικόνιση αποτελεί τη δεύτερη διεπαφή του Placing Literature. Επιπλέον, το μόνο εικονίδιο που περιέχεται στο Placing Literature είναι το εικονίδιο που απεικονίζει ένα βιβλίο και τοποθετείται σε εκείνο το σημείο του χάρτη στο οποίο διαδραματίζεται η ιστορία του βιβλίου.



Το εικονίδιο-πλήκτρο αποτελείται από μία ομάδα pixels που αναπαριστά ένα βιβλίο σε σκούρο γκρι χρώμα και επιτελεί τη λειτουργία μετάβασης σε ένα αναδυόμενο παράθυρο, το οποίο περιέχει πληροφοριακά στοιχεία για το βιβλίο, καθώς και έναν σύνδεσμο προς την αντίστοιχη σελίδα των κριτικών του βιβλίου στον ιστότοπο Goodreads. Στοιχεία για το βιβλίο αποτελούν ο τίτλος, οι κύριοι χαρακτήρες της ιστορίας, μία σύντομη περιγραφή του και ενδεχομένως σύμβολα που αναφέρονται σε αυτό. Επίσης, περιέχεται ο αριθμός επισκέψεων στη σελίδα και η ημερομηνία που προστέθηκε στη βάση δεδομένων.



Εικόνα 28: Απεικόνιση οθόνης πάνω μενού Placing Literature

Στο πλαίσιο αναζήτησης του ιστότοπου δεν περιέχεται κανένα εικονίδιο, εκτός από λεκτικά σημεία, πέραν της картоγραφικής αναπαράστασης του χάρτη.

Γενικές παρατηρήσεις

Μία σημαντική διαφοροποίηση του Placing Literature από τα υπόλοιπα υπό εξέταση νέα λογοτεχνικά μέσα είναι ότι δεν αποτελεί αυτόνομο ιστότοπο ή εφαρμογή αλλά χρησιμοποιεί και επεκτείνει υπάρχουσες εφαρμογές και μέσα, όπως το Google Maps, για να δημιουργήσει και να παρουσιάσει το περιεχόμενό του. Συνεπώς, το περιεχόμενο του Placing Literature είναι δευτερογενές και όχι πρωτογενές, ωστόσο αποτελεί πρωτότυπη ιδέα και εφαρμογή, κάνοντας χρήση των ήδη ευρέως χρησιμοποιούμενων μέσων και επαναδιαμεσολαβώντας υφιστάμενο μεντιατικό υλικό. Επιπλέον, όντας παράγωγο της λογοτεχνικής δημιουργίας, προσφέρει μία ενδιαφέρουσα οπτική ανάμειξης του εικονικού κόσμου, ως παράγωγο του ανθρώπινου νου, με τον «πραγματικό» κόσμο.

Στο Placing Literature παρατηρούμε ότι δύο εικονικοί χώροι αναπαράστασης συνδυάζονται σε ένα ψηφιακό χώρο, συνθέτοντας πολλαπλές επαναδιαμεσολαβήσεις. Αφενός οι ήρωες και οι τοποθεσίες εικονικών κόσμων από τη λογοτεχνική παραγωγή εισάγονται από τους χρήστες σε μία διεπαφή κατασκευασμένη για αυτό τον σκοπό, αφετέρου η γραφική επιφάνεια της γης που αναπαριστά μία πραγματικότητα φυσικού χώρου και περιβάλλοντος, απεικονίζει τα μοναδικά σημεία αυτών των αναφορών που υφίστανται στα λογοτεχνικά κείμενα. Η μίξη των αναπαραστάσεων στο Placing Literature είναι κριτικά ενδιαφέρουσα καθώς συνδυάζεται σε ένα νέο μέσο, στο οποίο η λογοτεχνική παραγωγή συνενώνεται με τη γεωγραφική αναφορά και τη σημασία της φυσικής της θέσης. Ωστόσο, διαπιστώνουμε μια σχεδόν παντελή έλλειψη εικονιδίων και αναπαραστάσεων, πέρα από την παρουσία του χάρτη και των σημείων-βιβλίων του. Ακόμη, είναι εμφανής η ολοένα αυξανόμενη σημασία και επιρροή της φυσικής θέσης και του φυσικού χώρου που καταλαμβάνει ο άνθρωπος στο σύγχρονο δυτικό κόσμο, όπως είναι φανερό και από την αυξανόμενη χρήση μέσων δι'εντοπισμού.

3.8 Inklewriter

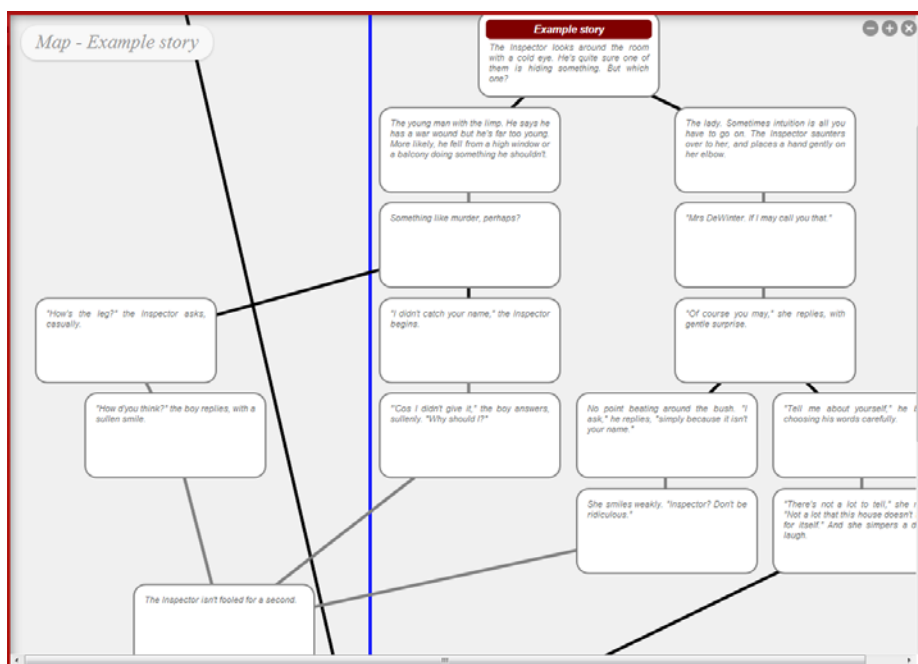
Το Inklewriter είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο συγγραφής και δημοσιοποίησης διαδραστικών ιστοριών. Το 2013 βραβεύτηκε από την “American Association of School Librarians” ως ο καλύτερος ιστότοπος για τη διδασκαλία και τη μάθηση. Σύμφωνα με το Inklewriter, κύριο χαρακτηριστικό μιας διαδραστικής ιστορίας είναι η δυνατότητα του αναγνώστη να πραγματοποιήσει επιλογές οι οποίες θα επηρεάσουν τη δράση του πρωταγωνιστή της ιστορίας, ενώ στις περισσότερες διαδραστικές ιστορίες ο αναγνώστης κατά κάποιο αναλαμβάνει εν μέρει το ρόλο του αφηγητή, καθώς ορίζει ποιες ενέργειες επιθυμεί να πραγματοποιήσει ο κύριος χαρακτήρας της ιστορίας, επηρεάζοντας με αυτόν τον τρόπο τη δράση.



Εικόνα 29: Απεικόνιση οθόνης Inklewriter

Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του Inkewriter είναι η δυνατότητα συγγραφής και δημιουργίας ιστοριών στο περιβάλλον του Ιστού, στην οποία ενσωματώνεται η δημιουργία και απεικονίζεται, εν τη γενέσει της, η διασύνδεση των διακλαδώσεων της διαδραστικής ιστορίας. Ακόμη, στο Inkewriter διατίθενται διαδραστικές ιστορίες προς ανάγνωση, ενώ προσφέρεται η δυνατότητα μετατροπής της ιστορίας σε μορφή ePub.

Επιπλέον, το Inkewriter προσφέρεται για τη δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού, διαγνωστικών εργαλείων, κουίζ, πλάνων μαθημάτων, σχεδίων σεναρίων και σεναρίων αλληλεπιδράσεων χρήστη-υπολογιστή, καθώς επιτρέπει με εύκολο τρόπο τη διαμόρφωση των μονοπατιών και των διακλαδώσεων της αφήγησης. Επίσης, στην ιστορία μπορούν να συμπεριληφθούν σύνδεσμοι, φωτογραφίες και βίντεο.

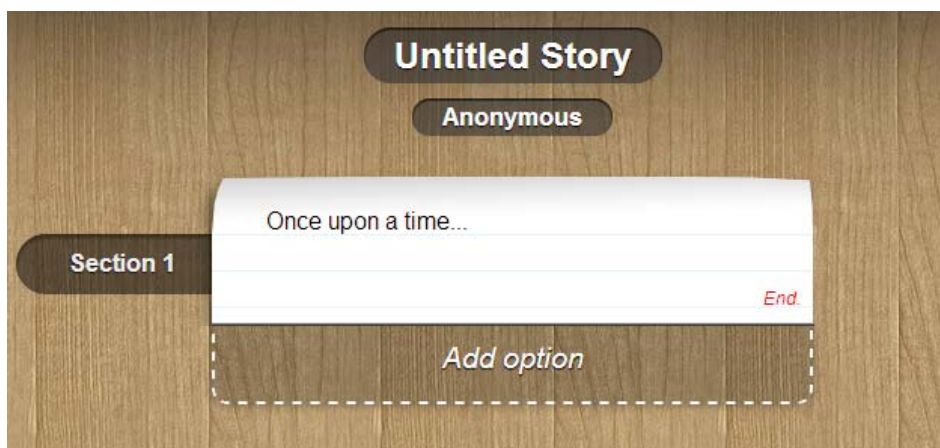


Εικόνα 30: Απεικόνιση οθόνης χάρτη ιστορίας Inkewriter



Εικόνα 31: Απεικόνιση εργαλειοθήκης Inklewriter

Η εργαλειοθήκη που εμφανίζεται στο Inklewriter κατά τη διάρκεια δημιουργίας μιας ιστορίας αποτελείται από 6 εικονίδια-πλήκτρα που επιτελούν έξι διαφορετικές λειτουργίες. Το πρώτο και το δεύτερο εικονίδιο απεικονίζουν γράμματα της αλφαβήτου, τα οποία είναι γνωστά από τα προγράμματα επεξεργασίας κειμένου και αντιστοιχούν σε λειτουργίες μορφοποίησης κειμένου. Το εικονίδιο-πλήκτρο **B** αντιστοιχεί στη λειτουργία μετατροπής του κειμένου σε έντονη γραφή, ενώ το εικονίδιο πλήκτρο *I* αντιστοιχεί στη λειτουργία μετατροπής του κειμένου σε πλάγια γραφή. Το τρίτο εικονίδιο-πλήκτρο απεικονίζει τρεις τελείες και αντιστοιχεί στη λειτουργία συνένωσης παραγράφων μεταξύ τους. Σε αυτό το εικονίδιο υποδηλώνεται ένας συσχετισμός μεταξύ της τελείας και της παραγράφου. Το τέταρτο εικονίδιο-πλήκτρο απεικονίζει το σύμβολο της πρόσθεσης μέσα σε ένα ημικύκλιο γκρι φόντο και επιτελεί τη λειτουργία της προσθήκης νέας συγγραφικής ενότητας. Στο πέμπτο εικονίδιο-πλήκτρο εμφανίζεται η λέξη *if* και επιτελεί τη διαδικασία ελέγχου λειτουργίας μίας υποθετικής συνθήκης που υφίσταται στην ιστορία. Τέλος, το έκτο-εικονίδιο πλήκτρο απεικονίζει μία εικόνα οροσειράς δίπλα σε έναν ήλιο, βρίσκεται μέσα σε ένα κάδρο και επιτελεί τη λειτουργία εισαγωγής μίας εικόνας μέσα στην ιστορία.



Εικόνα 32: Απεικόνιση οθόνης διαδικασίας συγγραφής ιστορίας Inklewriter

Γενικές παρατηρήσεις

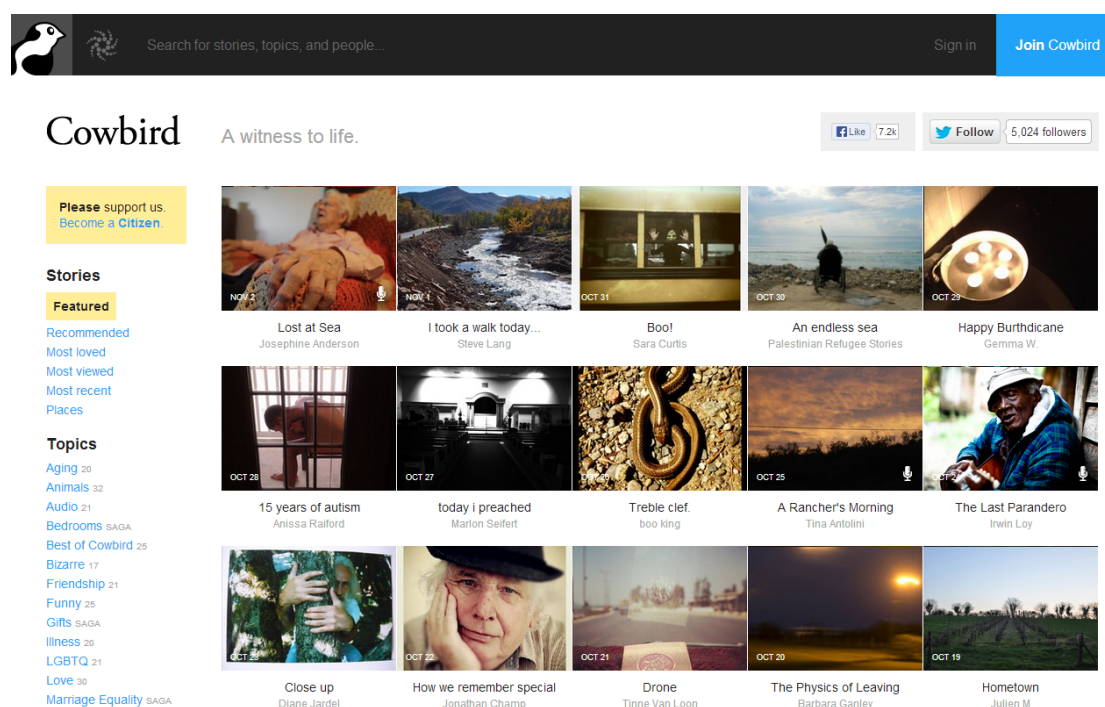
Το Inklewriter αποτελεί έναν ιστότοπο στον οποίο μπορεί να διακριθεί ο τρόπος με τον οποίο τα χαρακτηριστικά και οι ιδιότητες της υπερκειμενικότητας (ο υπερκειμενικός χαρακτήρας μη γραμμικότητας) της ανάγνωσης έχει επηρεάσει τη διαδικασία της συγγραφής. Συγκεκριμένα, προσφέρεται ένα εργαλείο το οποίο καθιστά εύκολη και προσιτή μια τεχνολογία γραφής η οποία είναι μη γραμμική, αρθρωτή και δίνεται η δυνατότητα να κωδικοποιηθεί με διαφορετικούς τρόπους. Είναι ενδιαφέρον ότι στο Inklewriter καθιστά ορατή την πραγματοποίηση ταυτόχρονης απεικόνισης της διαδικασίας της γραφής και της διαδικασίας της ανάγνωσης. Το φόντο πάνω στο οποίο απεικονίζεται η διαδικασία συγγραφής απεικονίζει το υλικό του ξύλου, το οποίο υποκρύπτει τη μεταφορά της κατασκευής ή ακόμη και του «μαστορέματος». Στη διαδικασία της συγγραφής, δεν υπάρχει εικονίδιο που να αναπαριστά με κάποιον τρόπο τη λειτουργία της συγγραφής, ωστόσο παρατηρούμε ότι στο διαδικτυακό περιβάλλον παρέχεται ένας κέρσορας που αναβοσβήνει, ο οποίος είναι γνωστός από το περιβάλλον επεξεργασίας κείμενων όπως το Word.

3.9 Cowbird

Το Cowbird περιγράφεται στην ιστοσελίδα του ως:

«Μία βιβλιοθήκη ανθρώπινων εμπειριών»

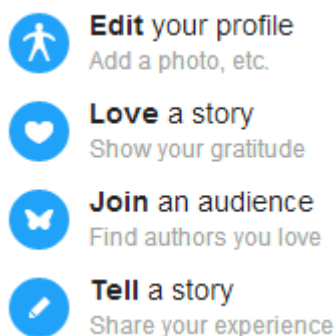
Προσφέρει «εργαλεία συγγραφής» που συνδυάζουν κείμενο, φωτογραφίες και ήχο.



Εικόνα 33: Απεικόνιση οθόνης Cowbird

Η παρουσίαση του ιστότοπου εστιάζει στην προβολή φωτογραφιών, οι οποίες οδηγούν στην εμφάνιση κειμένου ή σπανιότερα ηχογράφησης. Οι προσωπικές εξιστορήσεις είναι κατηγοριοποιημένες ανά θεματική, ανάλογα με τον αριθμό αναγνώσεων, την ημερομηνία δημοσίευσης, τη δημοτικότητα ή την τοποθεσία στην οποία διαδραματίζονται. Στο δεξί τμήμα της οθόνης εμφανίζονται οι φωτογραφίες, οι οποίες αποτελούν συνδέσμους προς τις ιστορίες.

Στους εγγεγραμμένους χρήστες, εμφανίζεται ένα μενού στα αριστερά της οθόνης, το οποίο περιέχει εικονίδια-πλήκτρα μαζί με σύντομες φράσεις που επιτελούν διάφορες λειτουργίες.



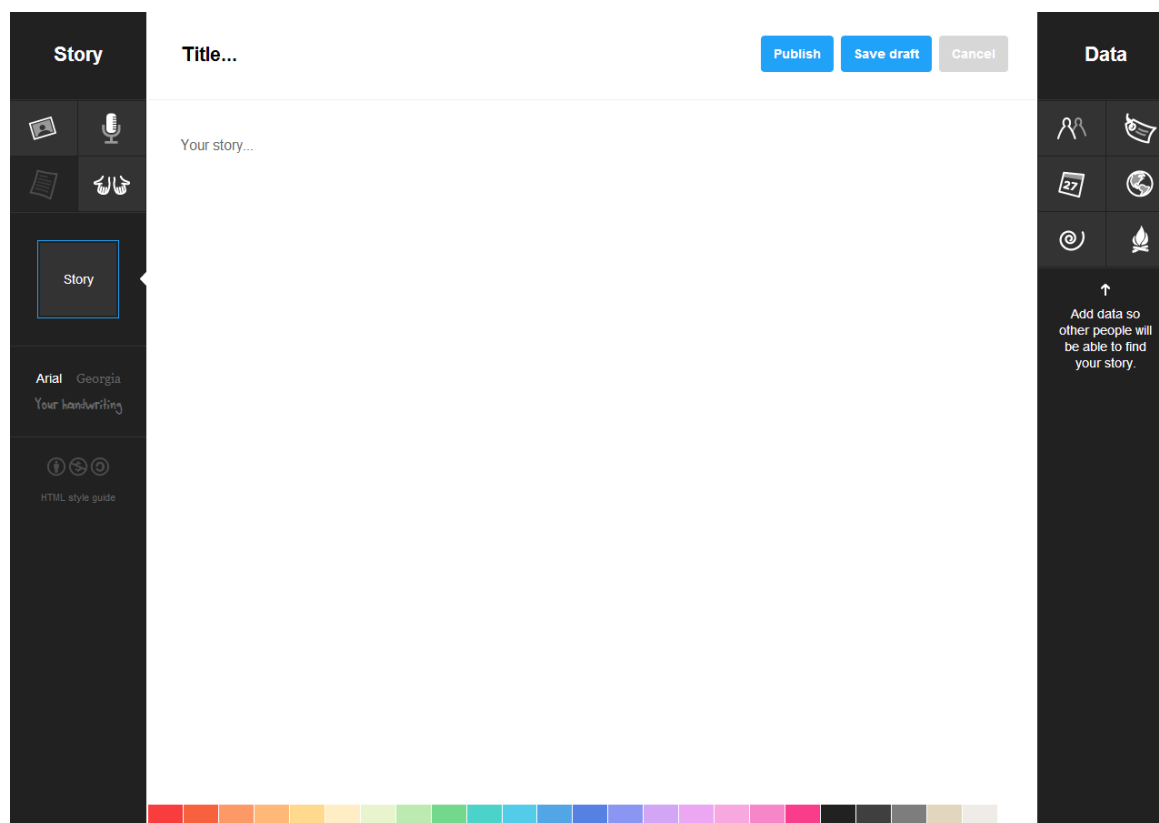
Εικόνα 34: Απεικόνιση οθόνης αριστερού μενού Cowbird

Η εμφάνιση του προφίλ του χρήστη συνοδεύεται από ένα εικονίδιο-πλήκτρο που αναπαριστά **μία ανθρώπινη μορφή**, ενώ η λέξη «Επεξεργαστείτε» είναι γραμμένη με έντονη γραφή, κάτι που ισχύει σε όλα τα ρήματα που εμφανίζονται στο μενού επιλογών. Σε αυτήν την επιλογή φαίνεται να ανταποκρίνεται μία τάση να δοθεί έμφαση στη δραστηριότητα του υποκειμένου (επεξεργαστείτε, αγαπήστε, συμμετάσχετε, εξιστορείτε).

Το εικονίδιο-πλήκτρο της **καρδιάς** συνδέεται με την έκφραση του χρήστη ότι μία ιστορία **του αρέσει**.

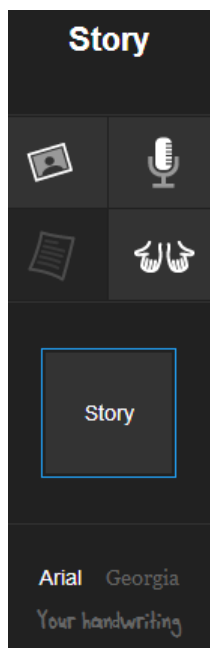
Το εικονίδιο-πλήκτρο της συμμετοχής σε μία κοινότητα, το οποίο επιτελεί τη λειτουργία **αναζήτησης συγγραφέων** που αρέσουν στον χρήστη αναπαρίσταται από μία **πεταλούδα**.

Τέλος, η λειτουργία **συγγραφής ιστορίας**, η οποία συνοδεύεται από το λεκτικό «Πείτε την ιστορία σας» αναπαρίσταται από την απεικόνιση ενός μολυβιού.



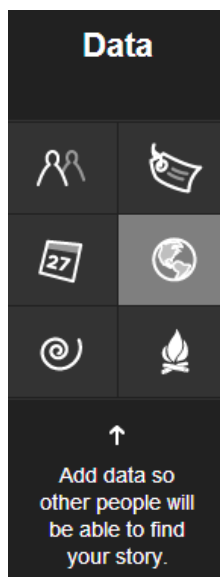
Εικόνα 35: Απεικόνιση οθόνης συγγραφής ιστορίας Cowbird

Η οθόνη της συγγραφής ιστορίας στο Cowbird αποτελείται από τρία τμήματα: το κεντρικό τμήμα, σε λευκό χρώμα, παρέχει τη λειτουργία πληκτρολόγησης-συγγραφής της ιστορίας, ενώ αριστερά και δεξιά του σε δύο στήλες, γκρι χρωματισμού, παρέχονται αφενός στην αριστερή που τιτλοφορείται “Ιστορία”, λειτουργίες σχετικά με τη συγγραφή της ιστορίας και αφετέρου στη δεξιά που τιτλοφορείται “Δεδομένα”, συμπληρωματικές επιλογές σχετικά με την ιστορία, όπως η δυνατότητα προσθήκης προσώπων, θεμάτων, χρονολογίας, τοποθεσίας, θεματικής κατηγορίας κ.α. Στο κεντρικό τμήμα εμφανίζονται τρία κουμπιά-πλήκτρα τα οποία επιτελούν τη λειτουργία της δημοσιοποίησης, τη λειτουργία της αποθήκευσης και τη λειτουργία της ακύρωσης.



Εικόνα 36: Απεικόνιση οθόνης αριστερής στήλης συγγραφής ιστορίας Cowbird

Το κεντρικό τμήμα της οθόνης αναπαριστά μία **λευκή σελίδα**. Η συγγραφή στον υπολογιστή δανείζεται τη **μεταφορά** της λευκής σελίδας, η οποία και αποτελεί το **υλικό αντικείμενο** του φυσικού κόσμου στο οποίο μπορούμε να γράψουμε. Κάτω από την απεικόνιση του χαρτιού εμφανίζεται μία ψηφιακή χρωματική παλέτα, η οποία φέρνει στο νου την παλέτα ενός ζωγράφου. Επιπλέον, η προσθήκη φωτογραφίας πραγματοποιείται μέσω του εικονιδίου-πλήκτρου που αναπαριστά μία **φωτογραφία** και η προσθήκη **ηχογράφησης** μέσω του εικονιδίου-πλήκτρου που αναπαριστά ένα **μικρόφωνο**. Παράλληλα, η προσθήκη σελίδας γίνεται διαμέσου του εικονιδίου-πλήκτρου που αναπαριστά μία **γραμμένη σελίδα**, ενώ η λειτουργία της αφιέρωσης της ιστορίας σε ένα πρόσωπο αναπαρίσταται μέσω του εικονιδίου-πλήκτρου που εμφανίζει δύο ανοιχτά **ανθρώπινα χέρια**, εικόνα που υποδηλώνει τη **μεταφορά της προσφοράς**.



Εικόνα 37: Απεικόνιση οθόνης δεξιάς στήλης συγγραφής ιστορίας Cowbird

Στη δεξιά στήλη, η οποία τιτλοφορείται *Δεδομένα*, εμφανίζονται τα εξής έξι εικονίδια πλήκτρα:

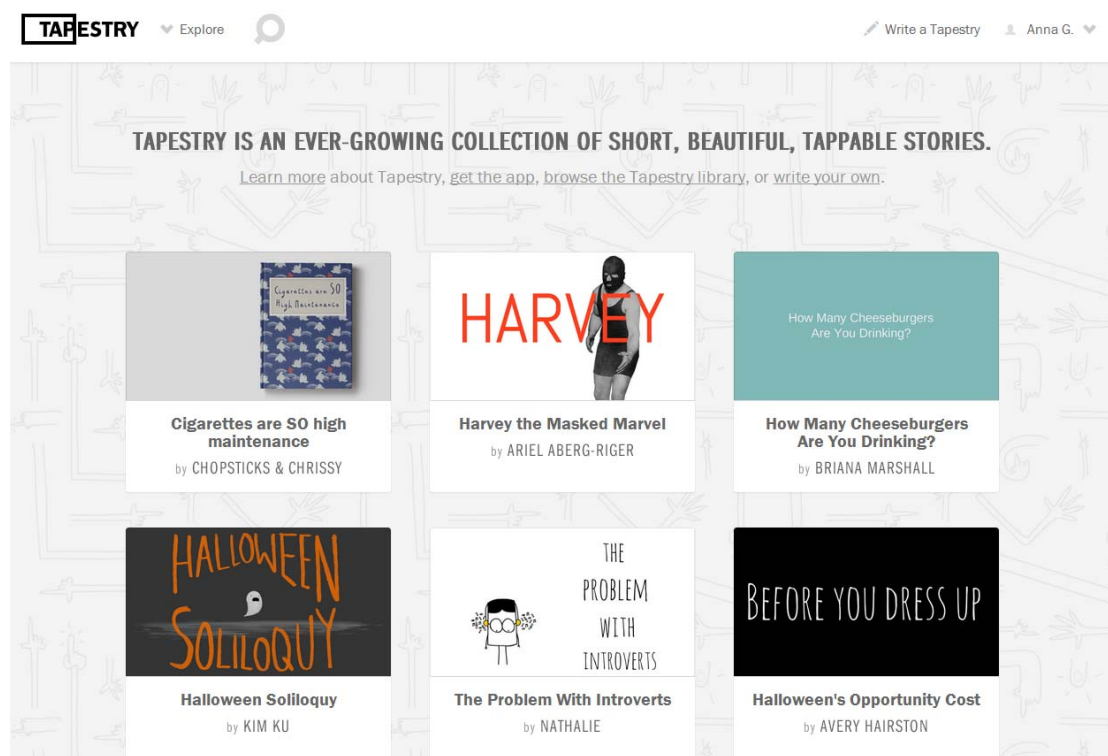
- **Who (Ποιος):** Αναπαράσταση δύο ανθρώπινων μορφών, από τις οποίες η μία είναι ενεργή, καθώς έχει λευκό χρώμα, ενώ η άλλη είναι ανενεργή, καθώς βρίσκεται στο φόντο και έχει γκρι χρώμα.
- **What (Τι):** Αναπαράσταση μίας ετικέτας που ανήκει σε φυσικό αντικείμενο (συνήθως αποσκευή) και ταυτοποιεί τον ιδιοκτήτη του. Πρόκειται για τη λειτουργία προσθήκης ετικέτας (λέξεις-κλειδιά) στην ιστορία.
- **When (Πότε):** Αναπαράσταση ενός ημερολογίου τοίχου ή γραφείου. Παρατηρούμε ότι η αναπαράσταση του χρόνου στο Cowbird συνδέεται με το αντικείμενο του ημερολογίου και όχι με το ρολόι, όπως συμβαίνει στο Gimbal.
- **Where (Που):** Αναπαράσταση της υδρογείου. Ο χώρος συνδέεται με την εικόνα της γης.
- **Sagas (Προσθήκη της ιστορίας σε κατηγορία):** Αφαιρετική αναπαράσταση μίας σπειροειδούς γραμμής.
- **Projects (Έργα-Συλλογές):** Αναπαράσταση μίας φωτιάς (ξύλα και φλόγα) σε εξωτερικό χώρο.

Γενικές παρατηρήσεις

Στο Cowbird είναι εμφανής η χρήση γραφικών που απεικονίζουν αντικείμενα από το φυσικό κόσμο με τα οποία έχουμε συνδέσει τις αντίστοιχες λειτουργίες των ενεργειών μας. Για παράδειγμα, η πραγματοποίηση μιας ηχογράφησης στον φυσικό κόσμο γίνεται με τη χρήση ενός μικροφώνου. Οι σχεδιαστές της γραφικής διεπαφής κάνουν χρήση του φυσικού αντικειμένου του μικροφώνου για την απεικόνιση της αντίστοιχης λειτουργίας στον δυνητικό κόσμο. Ακόμη, η απεικόνιση μιας λευκής σελίδας σε έναν υπολογιστή προέρχεται από τη μεταφορά από τον πραγματικό κόσμο του αντικειμένου στο οποίο πραγματοποιείται η συγγραφή, δηλαδή το χαρτί.

3.10 Tapestry

Το Tapestry αποτελεί μία συλλογή σύντομων ιστοριών, οι οποίες διαβάζονται τόσο σε οθόνη υπολογιστή, όσο και διαμέσου αυτόνομης εφαρμογής σε κινητά τηλέφωνα. Η διαφοροποίησή του έγκειται στο ότι οι ιστορίες έχουν μια μορφή κίνησης και ότι το κλικ του ποντικού (σε περίπτωση χρήσης υπολογιστή) ή το άγγιγμα της οθόνης αφής (σε περίπτωση χρήσης κινητού τηλεφώνου ή tablet) εξελίσσουν την ιστορία καθώς αντιστοιχούν στη λειτουργία του “επόμενου”, εξ ου και η ονομασία του μέσου (tap<tapestry).



Εικόνα 38: Απεικόνιση οθόνης Tapestry



Write a Tapestry Anna G.

Εικόνα 39: Απεικόνιση μενού Tapestry

Πάνω μενού

Στο πάνω μενού διακρίνονται:

Λογότυπο του Tapestry | Εικονίδιο-πλήκτρο εξερεύνησης | Εικονίδιο-πλήκτρο μεγεθυντικού φακού | Εικονίδιο-πλήκτρο συγγραφής | Εικονίδιο-πλήκτρο προφίλ.

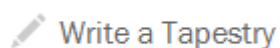
Σε κάθε εικονίδιο-πλήκτρο παρατίθεται μία λέξη. Στην περίπτωση του μεγεθυντικού φακού, όταν περάσει ο κέρσορας του ποντικιού από πάνω του εμφανίζεται η φράση “Search Tapestry, then press enter”.



Στο εικονίδιο-πλήκτρο Explore, αριστερά του λεκτικού περιέχεται ένα κάτω βέλος κατεύθυνσης το οποίο αποτελεί δείκτη.



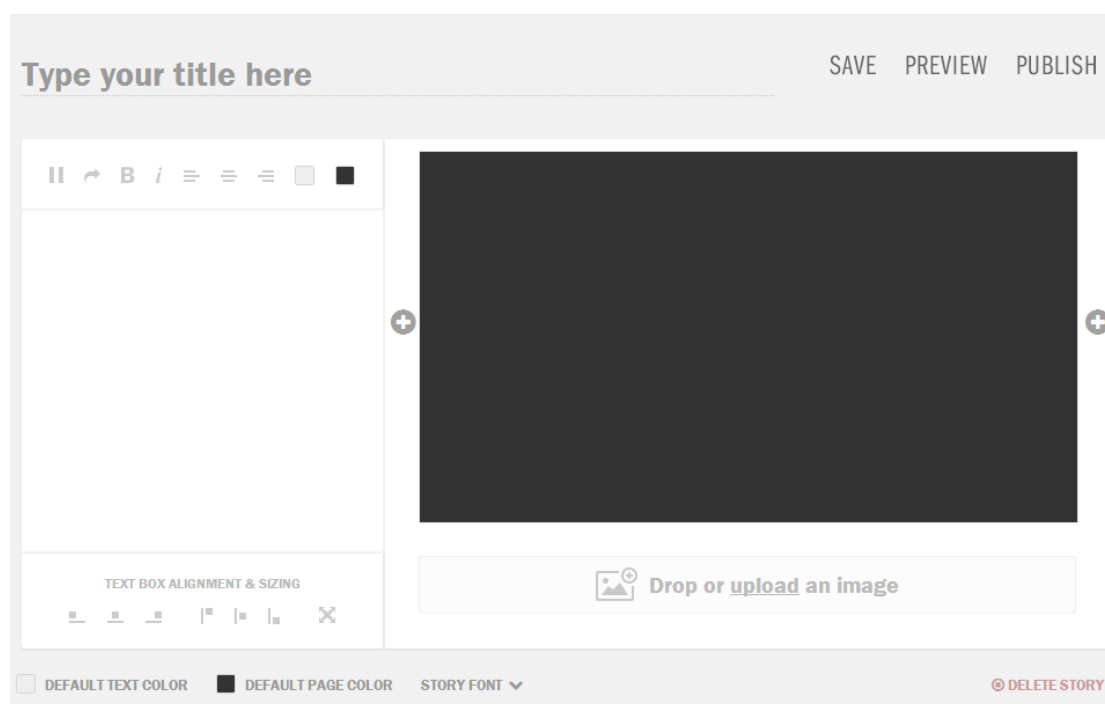
Το εικονίδιο εξερεύνησης απεικονίζεται με έναν μεγεθυντικό φακό.



Το εικονίδιο-πλήκτρο συγγραφής περιέχει την απεικόνιση ενός **μολυβιού**, δίπλα στις λέξεις “Write a Tapestry”. Παρατηρούμε ότι η λειτουργία αναπαρίσταται με το αντικείμενο του μολυβιού, με το οποίο μπορεί να πραγματοποιηθεί η συγγραφή στον φυσικό κόσμο. Είναι ενδιαφέρον να σημειωθεί ότι δεν απεικονίζεται το αντικείμενο του **πληκτρολογίου**, με το οποίο πραγματικά γράφουμε στον υπολογιστή και στο Tapestry.

 Anna G. 

Τέλος, το εικονίδιο-πλήκτρο που συνδέεται με τη λειτουργία εμφάνισης του **προφίλ χρήστη** και των ρυθμίσεων απεικονίζεται με το γραφικό του **πάνω μέρους ανθρώπινου σώματος** (κεφάλι και ώμοι) και παράλληλα παρατίθεται το όνομα χρήστη και ένα κάτω βέλος κατεύθυνσης.



Εικόνα 40: Απεικόνιση οθόνης συγγραφής ιστορίας Tapestry

Η λειτουργία της συγγραφής ιστορίας περιέχει εικονίδια τα οποία, ως επί το πλείστον, είναι οικεία από άλλα λογισμικά επεξεργασίας κειμένων, όπως για παράδειγμα η στοίχιση κειμένου, η πλάγια και η έντονη γραφή. Επίσης, στο πάνω δεξί τμήμα της οθόνης εμφανίζονται τρία εικονίδια-πλήκτρα τα οποία αφορούν τη λειτουργία της αποθήκευσης, της προεπισκόπησης και της δημοσίευσης.



Επιπλέον, διακρίνουμε το εικονίδιο-πλήκτρο της **παύσης**, το οποίο προσθέτει κενό διάστημα **χρόνου** στην αφήγηση της ιστορίας.



Η προσθήκη εικόνας αναπαρίσταται με το εικονίδιο-πλήκτρο που έχουμε συναντήσει και σε άλλα μέσα, δηλαδή την απεικόνιση ενός **ζωγραφικού πίνακα**.



Τα εικονίδια που περιέχουν το σύμβολο της **πρόσθεσης** επιτελούν τη λειτουργία της προσθήκης, όπως συμβαίνει και στα άλλα μέσα υπό ανάλυση.

Γενικές παρατηρήσεις

Παρατηρούμε ότι το Tapestry προσφέρει μία μορφή ψηφιακής εξιστόρησης η οποία είναι πλήρως γραμμική. Εν αντιθέσει με τις επιταγές της «διαδραστικότητας», η γραμμικότητα του Tapestry φαίνεται να ανταποκρίνεται σε έναν κορεσμό των «πολλαπλών επιλογών». Ακόμη, η χρήση του συμβόλου της παύσης προέρχεται από παλαιότερα μέσα. Το Tapestry για να απεικονίσει αυτή τη λειτουργία της παύσης της εξιστόρησης που σχετίζεται με την αναπαράσταση του χρόνου, επαναδιαμεσολαβεί μία σύμβαση που προέρχεται από το μέσο του μαγνητοφώνου, του κασετοφώνου και του βίντεο.

4. Συγκριτική ανάλυση και συμπεράσματα

Η παρούσα ενότητα επιχειρεί να διατυπώσει ορισμένα συμπεράσματα από όσα παρουσιάστηκαν και μελετήθηκαν στην προηγούμενη ενότητα της ανάλυσης των μέσων και αποτελείται από δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος ομαδοποιούνται τα κοινά οπτικά στοιχεία των μέσων που αναλύθηκαν στην προηγούμενη ενότητα προκειμένου να διαπιστωθούν οι κυρίαρχες τάσεις διαδραστικού σχεδιασμού, να ερμηνευθούν οι νοηματοδοτήσεις τους και να επιχειρηθεί μία ερμηνεία των κατευθύνσεων της σημερινής οπτικής κουλτούρας στα ψηφιακά μέσα υπό ανάλυση. Αναζητήθηκαν αφενός οι τρόποι με τους οποίους τα νέα λογοτεχνικά και συγγραφικά μέσα βασίζονται σε παλαιότερες πολιτισμικές μορφές και γλώσσες και αφετέρου εκείνες οι εκφράσεις των νέων λογοτεχνικών μέσων με τις οποίες διαρρηγνύονται παλαιότερες συμβάσεις και δημιουργούνται νέες μορφές εκφράσεων. Στο δεύτερο μέρος παρουσιάζονται ορισμένες γενικές συμπερασματικές παρατηρήσεις σχετικά με τα νέα μέσα συγγραφικού και λογοτεχνικού προσανατολισμού που αναλύθηκαν στην εργασία.

Ερμηνεία κοινών οπτικών στοιχείων στο σχεδιασμό διεπαφών

Μεγεθυντικός φακός

Ο μεγεθυντικός φακός συμπαραδηλώνει μία επιστημονική προσέγγιση στην αναζήτηση και η λειτουργία της αναζήτησης αποκτά κύρος, συνοδευόμενη από ένα εργαλείο της φυσικής επιστήμης. Στη μεταφορά του μεγεθυντικού φακού υπονοείται η αναγκαιότητα μεγέθυνσης για την αποτελεσματικότερη αναζήτηση του περιεχομένου. Το εικονίδιο του μεγεθυντικού φακού χρησιμοποιείται στην πλειονότητα των ψηφιακών μέσων, πέραν των όσων εξετάστηκαν στην εργασία, με συνέπεια να έχει αποκτήσει την ισχύ μιας κοινής σύμβασης για την απεικόνιση της συγκεκριμένης λειτουργίας.

Γρανάζι

Το γρανάζι, όπως αναφέρεται και στην ενότητα 3.1, προερχόμενο από την επιστήμη της μηχανικής, χρησιμοποιείται στις διεπαφές χρήστη σε συσχετισμό με τις ρυθμίσεις σε έναν ιστότοπο ή μια εφαρμογή. Η συσχέτιση του γραναζιού με τις ρυθμίσεις ή τις επιλογές υποδηλώνει, όπως και στο μεγεθυντικό φακό, την αναγκαιότητα χρήσης ενός

εργαλείου από τις φυσικές επιστήμες για την πραγματοποίηση μιας εικονικής λειτουργίας. Η χρήση της λειτουργίας ενός γραναζιού από τον «πραγματικό κόσμο» στον δυνητικό χώρο των υπολογιστικών λειτουργιών υποκρύπτει τη μεταφορά της μηχανής, την υπόρρητη σύγκριση ότι ρυθμίζοντας την αύλη οντότητα του λογισμικού προγράμματος, ρυθμίζουμε ένα μηχανικό και υλικό μέρος μιας μηχανής, η οποία ενδεχομένως θέτει κάτι σε κίνηση.

Βιβλία

Τα βιβλία απεικονίζονται με ποικίλους τρόπους στα συγγραφικά και λογοτεχνικά μέσα. Συγκεκριμένα, συναντώνται αναπαραστάσεις α) κλειστών βιβλίων (Placing Literature), β) βιβλίων που φαίνονται μόνο οι ράχες τους, όπως δηλαδή εμφανίζονται σε μία βιβλιοθήκη (Goodreads, Wattpad), και γ) ανοιχτών βιβλίων (Medium, Movellas).

Το χαρτί και η διαδικασία συγγραφής

Διακρίνουμε ότι στα μέσα που διαθέτουν λειτουργίες συγγραφής, καλούμαστε να γράψουμε σε ένα λευκό πεδίο. Το πεδίο αυτό απεικονίζει και προσομοιώνει το φυσικό αντικείμενο του χαρτιού, δηλαδή την **επιφάνεια** στην οποία γράφουμε. Στο φυσικό κόσμο γράφουμε σε χαρτί και στον ψηφιακό κόσμο η αναπαράσταση της διαδικασίας της γραφής πραγματοποιείται επίσης στο χαρτί. Παρατηρούμε ότι στο Movellas, στο Wattpad και στο Tapestry η διαδικασία συγγραφής αναδιαμεσολαβεί την οπτική εμφάνιση των επεξεργαστών κειμένου σε υπολογιστή, ενώ στο Cowbird και στο Inklewriter, η απεικόνιση πλησιάζει περισσότερο στη διαδικασία ζωγραφικής ή κατασκευής-μαστορέματος.

Μολύβι

Η απεικόνιση του μολυβιού στα μέσα που παρέχουν λειτουργίες συγγραφής συνδέεται με τη λειτουργία της δημιουργίας νέου κειμένου. Το μολύβι αποτελεί ένα βασικό εργαλείο γραφής (και ζωγραφικής) το οποίο πήρε, στην ελληνική γλώσσα, το όνομά του από το μόλυβδο, ενώ πλέον συνήθως αποτελείται από γραφίτη. Χρησιμοποιείται για να γράφουμε στην επιφάνεια του χαρτιού. Επιπρόσθετα, κείμενα γραμμένα με μολύβι μπορούν να διορθωθούν ή να σβηστούν. Είναι ενδιαφέρον ότι επιλέγεται το εργαλείο αυτό για την απεικόνιση της λειτουργίας της συγγραφής. Λίγες φορές αναπαρίσταται το αντικείμενο της γραφομηχανής, εξίσου αν όχι περισσότερο ξεχασμένο από το χαρτί, και σχεδόν ποτέ δεν απεικονίζεται η διαδικασία

πληκτρολόγησης, το πληκτρολόγιο, ή τα ανθρώπινα δάχτυλα που πραγματοποιούν αυτή τη διαδικασία στον υπολογιστή. Στο Cowbird, η απεικόνιση του μολυβιού συνοδεύεται από το λεκτικό “tell a story”. Σε λίγες περιπτώσεις (Medium), το σημείο που ξεκινάει η γραφή απεικονίζεται με έναν κέρσορα .

Βέλη κατεύθυνσης

Το βέλος αποτελεί ένα γραφικό σύμβολο το οποίο αποτελείται από μία γραμμή και ένα τρίγωνο που τοποθετείται στη μία άκρη της γραμμής. Τα βέλη κατεύθυνσης χρησιμοποιούνται κατά κόρον στις διεπαφές του Ιστού και των κινητών εφαρμογών για να υποδηλώσουν κατεύθυνση, κίνηση και υποδηλώνουν την ύπαρξη χώρου. Πέρα από σύμβολο αποτελεί και δείκτη που αναπαριστά πολλές διαφορετικές λειτουργίες, όπως για παράδειγμα τη μετακίνηση από μία απεικόνιση σε μία άλλη. Ακόμη, ανάλογα με την κατεύθυνση και την τοποθέτηση του βέλους, το νόήμά του μεταβάλλεται, με συνέπεια να αποτελεί έναν δείκτη που διακρίνεται από αμφισημία και πολυσημία. Στην κινητή εφαρμογή του Movellas χρησιμοποιείται για απεικόνιση της κατηγορίας «Πιο Δημοφιλή», αλλά και ως ένδειξη για ύπαρξη μενού, στο Goodreads και σε άλλα μέσα υποδεικνύει την ύπαρξη ενός καταδυόμενου μενού επιλογών, στην εφαρμογή tablet του Gimbal υποδηλώνει τη λειτουργία της μετάβασης στο προηγούμενο ή επόμενο σημείο του χάρτη, ενώ στο Small Demons η λειτουργία του βέλους αντιστοιχεί στην εμφάνιση της επόμενης σειράς καταλογογραφημένων αντικειμένων.

Ο χρήστης και το προφίλ του

Τα εικονίδια που αφορούν τον χρήστη ή/ και το προφίλ του είναι πανταχού παρόντα. Παρατηρούμε ότι τα περισσότερα τοποθετούνται στην πάνω δεξιά ενότητα της οθόνης. Η παρουσία τους επιβεβαιώνει την τάση να θεωρείται κυρίαρχος ο χρήστης, οντότητα η οποία έχει τον έλεγχο του ψηφιακού περιβάλλοντος, ενώ ταυτόχρονα απεικονίζεται ένας κατακερματισμός ανάλογα με τη λειτουργία των αντικειμένων. Τα εικονίδια που αφορούν τον χρήστη και το προφίλ του τοποθετούνται πάντα σε κομβικά σημεία.

Οι ομάδες

Η απεικόνιση ομάδων ανθρώπων συνδέεται με λειτουργίες εικονικής κοινότητας ή «κοινωνικών» μέσων. Τα εικονίδια αναπαριστούν με αφαιρετικό τρόπο ανθρώπινες μορφές οι οποίες συνθέτουν ομάδες. Σε όλες τις περιπτώσεις παρουσίας αυτού του

εικονιδίου, η γραφική αναπαράσταση παρουσιάζει το πάνω μέρος ανθρώπινης μορφής, δηλαδή το κεφάλι και τους ώμους.

Τετράγωνα πλαίσια

Εικονίδια που αναπαριστούν τετράγωνα πλαίσια στα οποία περιέχονται ευθείες γραμμές, απεικονίζουν τυπωμένες σειρές κειμένου από βιβλία, περιοδικά ή εφημερίδες. Σε αυτές τις απεικονίσεις είναι εμφανής η επαναδιαμεσολάβηση παλαιότερων μέσων.

Συμπερασματικές παρατηρήσεις

Στα περισσότερα μέσα που εξετάστηκαν είναι εμφανής η **τάση συνένωσης και μίξης της αναγνωστικής και της συγγραφικής διαδικασίας**. Στο Medium, το Movellas, το Wattpad, το Cowbird και το Tapestry παρέχεται ταυτόχρονα η δυνατότητα συγγραφής ιστοριών από τους χρήστες και ανάγνωσης ιστοριών από άλλους χρήστες. Στο Goodreads δίνεται η δυνατότητα τόσο ανάγνωσης, όσο και συγγραφής λογοτεχνικών κριτικών. Στο Inkewriter, προσφέρεται ίσως για πρώτη φορά με μαζικό τρόπο στον Ιστό η δυνατότητα εύκολης χρήσης υπερκειμενικών και διαδραστικών εργαλείων συγγραφής. Επιπλέον, σε ένα βαθμό, ο αναγνώστης-συγγραφέας μετατρέπεται σε χρήστη, στον οποίο παρέχονται λειτουργίες που έχουν συνδυαστεί σήμερα με την έννοια του «κοινωνικού μέσου». Στον χρήστη που μεταμορφώνεται σε αναγνώστη-συγγραφέα δίνονται επιλογές οι οποίες αφορούν τη μορφή αναπαράστασης του περιεχομένου, η οποία όμως είναι προκαθορισμένη στο εκάστοτε μέσο. Δύο από τα μέσα που αναλύθηκαν αντλούν το περιεχόμενό τους από την υπάρχουσα λογοτεχνική παραγωγή, ενώ μόνο ένα από αυτά προσφέρει πρωτογενές λογοτεχνικό περιεχόμενο από αναγνωρισμένους συγγραφείς (Gimbal). Στην περίπτωση του Placing Literature, οι χρήστες δημιουργούν το δευτερογενές περιεχόμενο, ενώ στην περίπτωση του Small Demons, το δευτερογενές περιεχόμενο εισάγεται κατά κύριο λόγο από την εταιρεία που λειτουργεί τον ιστότοπο. Και στις δύο περιπτώσεις το περιεχόμενο προέρχεται από τη μίξη και επαναδιαμεσολάβηση υφιστάμενου περιεχομένου. Επιπρόσθετα, διαφαίνεται μία τάση όσμωσης και μίξης διαφορετικών λογοτεχνικών ειδών και μεντιατικών αντικειμένων.

Στην ανάλυση των εικονιδίων και των διεπαφών των συγγραφικών και λογοτεχνικών μέσων παρατηρούμε έναν νατουραλισμό των γραφικών απεικονίσεων. Συγκεκριμένα,

οι έννοιες που αναπαρίστανται στις διεπαφές περιέχουν ποικίλες **χωρικές μεταφορές**, δηλαδή φυσικοποιούν την ιδέα ότι το λογισμικό δεν είναι απεικόνιση, αλλά χώρος. Όσον αφορά τις αναπαραστάσεις του χρόνου, η σύμβαση του συμβόλου της παύσης, που προέρχεται από τα πλήκτρα λειτουργίας μέσων όπως το μαγνητόφωνο, το κασετόφωνο και το βίντεο, μεταφέρεται αυτούσια στο Tapestry. Ακόμη, η πολλαπλότητα των αντικειμένων που μεταφέρονται από τον φυσικό περιβάλλον στον κόσμο των διεπαφών, φαίνεται να ανταποκρίνονται σε μία αναγκαιότητα να απεικονίζονται **άυλες διαδικασίες με υλικά στοιχεία και με εργαλεία που χρησιμοποιούμε στον φυσικό κόσμο**. Για παράδειγμα, η υλική υπόσταση του βιβλίου, διαμέσου των απεικονίσεων του χαρτιού, καθώς και της συγγραφής, διαμέσου των αναπαραστάσεων εργαλείων της, όπως το μολύβι, φαίνεται να είναι απαραίτητο να εικονοποιηθεί αναπαραστατικά στο λογισμικό. Προϋπάρχουσες οπτικές συμβάσεις παλαιότερων μέσων εμφανίζονται στα νέα μέσα. Επίσης, είναι εμφανής η κατεύθυνση **απομάκρυνσης από τα παραδοσιακά συστήματα και τρόπους ευρετηρίασης**, όπως για παράδειγμα διαπιστώνουμε στον ιστότοπο Small Demons, στον οποίο οι μέχρι πρότινος ανύπαρκτες διασυνδέσεις μεταξύ θεμάτων, αντικειμένων και μέσων αποτελούν το κυρίως περιεχόμενο στο οποίο πραγματοποιείται και η αναζήτηση. Παρατηρούμε, επίσης, μία έντονη επιρροή στον σχεδιασμό των διεπαφών από το κυρίαρχο, σήμερα, «κοινωνικό» μέσο του Facebook. Τόσο η προσωπική εξιστόρηση και το χρονολόγιο που εισήγαγε το Facebook, όσο και οπτικές αναπαραστάσεις, όπως η ροή νέων, έχουν αποτελέσει πρότυπα και στα λογοτεχνικά και συγγραφικά μέσα, τα οποία έχουν προσαρμόσει στις λειτουργίες τους. Παρατηρούμε, επίσης, μία αυξανόμενη τάση προς τη δημιουργία και την προβολή ιστοριών, ενώ φαίνεται να δίνεται ολοένα και μεγαλύτερο βάρος στην αφηγηματικότητα. Η ίδια τάση είναι εμφανής και σε άλλα πεδία, όπως αυτό της διαφήμισης ή του μάρκετινγκ. Η αφήγηση φαίνεται να αποκτά κεντρικό ρόλο στην επιχειρησιακή κουλτούρα και στην προβολή προϊόντων και υπηρεσιών, μία τάση που θα μπορούσε να ονομαστεί **«αφηγηματοποίηση»**. Τα περισσότερα μέσα λογοτεχνικού ή συγγραφικού προσανατολισμού που εξετάστηκαν φαίνεται να ανταποκρίνονται σε μία αναδυόμενη ανάγκη εξιστόρησης ή προσωπικής αφήγησης από τους χρήστες, η οποία συνδυάζεται με λειτουργίες δικτύωσης, ψηφιακής κοινότητας και συχνά υποστηρίζεται από διαδικασίες επιλογής του περιεχομένου που θα προβληθεί, ανάλογα με το βαθμό δημοφιλίας του. Η προβολή αναφορών σχετικά με τον αριθμό αναγνώσεων ή σχολίων,

σε μέσα όπως το Movellas, το Wattpad και το Cowbird, υποδεικνύει την ολοένα αυξανόμενη σημασία του **δημοφιλούς** ως κριτήριο επιλογής ή σημαντικότητας. Οι «κορυφαίες» δημοσιεύσεις (top posts) είναι πάντα αυτές που έχουν συσσωρεύσει τις περισσότερες αναγνώσεις, τα περισσότερα σχόλια ή τα περισσότερα “likes”. Επιπρόσθετα, είναι εμφανής η διαρκής μετατόπιση των **ορίων του ιδιωτικού και του δημοσίου**: ποτέ άλλοτε στο παρελθόν δεν ήταν τόσα στοιχεία αποκαλύψιμα δημοσίως, πόσω μάλλον προσβάσιμα δημοσίως. Η διαπίστωση αυτή προφανώς ισχύει γενικά για τα ψηφιακά μέσα, ενώ ειδικότερα για τα λογοτεχνικά και συγγραφικά μέσα, ισχύει αφενός για τη δημοσιοποίηση συγγραφικού περιεχομένου και αφετέρου για την αποκάλυψη συνηθειών που μέχρι πρότινος ήταν προορισμένα μόνο σε ένα στενό κύκλο φίλων (για παράδειγμα η δημοσιοποίηση των βιβλίων που διαβάζουμε στο Goodreads). Σχετικά με το περιεχόμενο των μέσων, οι Bolter & Grusin (1999) υποστηρίζουν ότι η τηλεόραση, παρακολουθώντας τόσο το κοινότυπο, όσο και το καταστροφικό, μεταμορφώνει το κοινότυπο σε γεγονός και το καταστροφικό γεγονός σε κοινότυπο. Υπό μία έννοια, ορισμένα λογοτεχνικά και συγγραφικά διαδικτυακά μέσα πραγματοποιούν κάτι παρόμοιο, συλλέγοντας και προβάλλοντας ιστορίες χρηστών οι οποίες συχνά δε διαθέτουν τίποτα το εξαιρετικό ή ακόμη μπορεί να αποτελούν πρωτόλεια δημιουργήματα. Η ευκολία με την οποία μία ιστορία γράφεται και δημοσιεύεται στα ψηφιακά μέσα έχει συχνά ως συνέπεια την παρουσία λαθών (γλωσσικών, ορθογραφικών, συντακτικών κ.α.), τα οποία σε παραδοσιακές έντυπες εκδόσεις εμφανίζονται σπανιότερα, καθώς η διαδικασία περιλαμβάνει κάποιου είδους έλεγχο και εκδοτική επιμέλεια. Ωστόσο στο Διαδίκτυο και στα ψηφιακά μέσα ο γραπτός λόγος φαίνεται κερδίζει ένα έδαφος που είχε χαθεί κατά την περίοδο της πρωτοκαθεδρίας του μέσου της τηλεόρασης. Παράλληλα παρατηρούμε ότι ο γραπτός λόγος υφίσταται μία **οπτικοποίηση** η οποία συνοδεύεται από την προσθήκη άλλων μεντιατικών αντικειμένων, όπως η φωτογραφία, ο ήχος και το βίντεο. Ο πολιτισμός της γραφής που μετεξελίχθηκε σε πολιτισμό της εικόνας φαίνεται να συντίθεται τώρα από μία πολλαπλότητα παλαιών και νέων μέσων επικοινωνίας. Επιπλέον, διαφαίνεται μία εισδοχή του προφορικού λόγου στον γραπτό κείμενο, η οποία δεν ισχύει αντιστρόφως. Ακόμη, η **ευμεταβλητότητα** του κειμένου, η δυνατότητα συνεχούς και αέναης διόρθωσης, προσθήκης και αφαίρεσης στο ψηφιακό περιεχόμενο, έρχεται σε ευθυγράμμιση με την αντίστοιχη τάση του λογισμικού να βρίσκεται συνεχώς υπό

ανανέωση¹⁷, υπό συνεχή φαινομενική βελτίωση, σε μια κουλτούρα η οποία δείχνει να ταυτίζει την πρόοδο με την γραμμική εξέλιξη.

Οι συγγραφείς και οι λογοτέχνες ήταν μέχρι πρότινος συνυφασμένοι με την «τεχνολογία» του βιβλίου. Τα ψηφιακά μέσα συγγραφικής ή λογοτεχνικής κατεύθυνσης που εξετάστηκαν σε αυτήν την εργασία, με αφετηρία την προσέγγιση της σημειωτικής ανάλυσης, σε συνδυασμό με τις αλλαγές που συντελούνται στο χώρο των εκδόσεων, όπως για παράδειγμα τα ηλεκτρονικά βιβλία, φαίνεται αφενός να εκφράζουν αλληλεπιδράσεις και μεταστροφές που πραγματοποιούνται στον χώρο της ψηφιακής επικοινωνίας και αφετέρου να εμπεριέχουν αρκετές μεταλλαγές στο δημοσιεύσιμο συγγραφικό περιεχόμενο. Ωστόσο, φαίνεται να είναι αρκετά νωρίς για να εκφραστούν οριστικά συμπεράσματα, καθώς δεν είναι ακόμα σαφές προς ποια κατεύθυνση θα κινηθεί η έννοια της «τεχνολογίας της σύγχρονης γραφής» που ονοματίζει ο Bolter και με ποιον τρόπο θα εκφραστεί στα νέα ψηφιακά μέσα επικοινωνίας. Παρ' όλα αυτά, η ανάλυση του σχεδιασμού του λογισμικού στον Ιστό και στα κινητά μέσα, αναδεικνύει ορισμένες οπτικές συμβάσεις που τείνουν να γίνουν καθολικές, ενώ εμπεριέχουν μη ουδέτερες νοηματοδοτήσεις. Καθώς τα νέα μέσα ψηφιοποιούνται, η απο-υλοποίησή τους διαμέσου αυτής της διαδικασίας φαίνεται να παράγει μία αναγκαιότητα συνεχούς εμφάνισης υλικών, σχεδόν «ενσώματων», απεικονίσεων, οι οποίες διαρκώς υπενθυμίζουν την υλικότητα του κόσμου που μας περιβάλλει. Το λογισμικό, μεντιατικό ή όχι, συνθέτει μία γλώσσα σημείων, η οποία συνήθως δεν αποκωδικοποιείται όπως η φυσική μας γλώσσα, δεν παύει όμως να ενσωματώνει υποθέσεις και παραδοχές που συσχετίζονται με τις εκάστοτε κυρίαρχες πολιτισμικές εκφράσεις και την ίδια τη διαδικασία του σχεδιασμού των διεπαφών, ενώ αποτελεί ένα τμήμα της κουλτούρας μας στον οποίο το νόημα δεν παράγεται εν κενώ, αλλά συντίθεται αλληλεπιδρώντας με όλες τις περιοχές του ανθρώπινου πολιτισμού.

17. "Upgrade culture".

Βιβλιογραφία

Βιβλία

Aarseth, E. (1997). *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Αθανασόπουλος, Β. (2004). *Οι Ιστορίες του Κόσμου. Τρόποι της Γραφής και της Ανάγνωσης του οράματος*. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Bolter, Jay David (2006). *Οι Μεταμορφώσεις της Γραφής: Υπολογιστές, Υπερκείμενο και Αναμορφώσεις της Τυπογραφίας*, Αθήνα: Μεταίχμιο.

Bolter, J. D. & Grusin, R. (1999). *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bush, V. (1945). As We May Think. *Atlantic Monthly*, 176(1): 101-108.

Childs, P. & Fowler, R. (2006). *The Routledge Dictionary of Literary Terms*. New York: Routledge.

Cuddon, J.A. (1999). *The Penguin Dictionary of Literary Terms and Literary Theory*. London: Penguin Books.

Δημαράς, Κ.Θ. (1987). *Ιστορία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Ίκαρος.

Hayles, N. Katherine (2008). *My Mother was a Computer: Digital Subjects and Literary Texts*. Chicago: University of Chicago Press.

Κάλλερ, Τ. (2011). *Λογοτεχνική Θεωρία. Μία Συνοπτική Εισαγωγή*. Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης.

Καλλίνης, Γ. (2005). *Εγχειρίδιο Αφηγηματολογίας. Εισαγωγή στην Τεχνική της Αφήγησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Landow, G. (2005). *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*, Baltimore: The Johns Hopkins University Press.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly K. (2003). *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge.

Manovich, Lev (2001). *The Language of New Media*, Massachusetts: MIT Press.

Mirzoeff N. (1999). *An Introduction to Visual Culture*. London: Routledge.

Ντε Σερτώ, Μ. (2010). *Επινοώντας την Καθημερινή Πρακτική. Η Πολύτροπη Τέχνη του Πράττειν*. Αθήνα: Σμιλή.

Παρίσης, Ι. & Παρίσης, Ν. (2010). *Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων*. Αθήνα: Πατάκης/ΟΕΔΒ

Ryan, Marie-Laure (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Parallax: Re-visions of Culture and Society. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Williams, R. (1983). *Keywords. A Vocabulary of Culture and Society*. London: Fontana Press.

Ιστότοποι / Κινητές Εφαρμογές

- Cowbird

Ιστότοπος δημοσίευσης προσωπικών εξιστορήσεων με τη χρήση φωτογραφιών, κειμένου και ήχου.

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

πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013

- Gimbal

Κινητή εφαρμογή που συνδυάζει λογοτεχνικές ιστορίες με πόλεις του κόσμου, διαθέτοντας την επιλογή της ανάγνωσης της ιστορίας ή της ακουστικής αναπαραγωγής της.

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

πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013

- Goodreads

Οι χρήστες συγκεντρώνουν τα βιβλία που έχουν διαβάσει και συγγράφουν βιβλιοκριτικές, διαμέσου του ιστότοπου και της κινητής εφαρμογής, ενώ συνυπάρχουν λειτουργίες κοινωνικής δικτύωσης.

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

πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013

- **Inklewriter**
Ιστότοπος στον οποίο παρέχεται η δυνατότητα συγγραφής διαδραστικών ιστοριών.
<<http://writer.inklestudios.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Medium**
Ιστότοπος δημοσίευσης εξιστορήσεων χρηστών με συνεργατικές λειτουργίες και λειτουργίες κοινωνικής δικτύωσης.
<<http://medium.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Movellas**
Ιστότοπος και κινητή εφαρμογή δημοσίευσης λογοτεχνικών ιστοριών με συνεργατικές λειτουργίες και λειτουργίες κοινωνικής δικτύωσης.
<<http://www.movellas.com>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Placing Literature**
Ιστότοπος που απεικονίζει σε ψηφιακό χάρτη λογοτεχνικά ορόσημα.
<<http://www.placingliterature.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Small Demons**
Ιστότοπος που διασυνδέει ιστορίες, πρόσωπα, αντικείμενα, φυσικούς χώρους βιβλίων.
<<http://www.smalldemons.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Tapestry**
Ιστότοπος και κινητή εφαρμογή στην οποία περιέχονται σύντομες ιστορίες οι οποίες εξελίσσονται γραμμικά με το κλικ του ποντικιού ή με το άγγιγμα της οθόνης αφής, αντίστοιχα.
<<http://readtapestry.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013
- **Wattpad**
Ιστότοπος και κινητή εφαρμογή δημοσίευσης λογοτεχνικών ιστοριών με συνεργατικές λειτουργίες και λειτουργίες κοινωνικής δικτύωσης.
<<http://www.wattpad.com/>> πρόσβαση: 01/06/2013- 10/11/2013

Λογισμικό

- ❑ Gimbal
- ❑ Goodreads
- ❑ Movellas
- ❑ Wattpad