

**Από την «κινέζα κούκλα» στα «88 ντολμαδάκια» και τα «33 ρουμπίνια»:
η λογική των υπερκειμένων στον παράλογο κόσμο των παραμυθιακών
κειμένων**

Αγγελική Γιαννικοπούλου

Καθώς τα χρόνια περνούν και η τεχνολογία καθιστά πραγματοποιήσιμα ορισμένα από τα πιο φιλόδοξα όνειρα, το παιδικό βιβλίο, με συνεχείς μεταβολές στη μορφή και το περιεχόμενό του, κατορθώνει να αφομοιώσει πολλές από τις εκπαιδευτικές, πολιτισμικές και ιδεολογικές αλλαγές που συμβαίνουν στην κοινωνία. Στην εποχή της τηλεόρασης, στην κυριαρχία της εικόνας, το βιβλίο ανέδειξε την εικονογράφηση σε πρωταγωνιστική θέση δίνοντας τη δυνατότητα στην εικόνα, άλλοτε σε συνδυασμό με το λόγο και άλλοτε χωρίς αυτόν, να διηγείται μια ιστορία. Στη σημερινή εποχή των ηλεκτρονικών υπολογιστών, των πολυμέσων και των υπερμέσων, της διαδραστικής ανάγνωσης και της αναβάθμισης του ενεργού ρόλου του αναγνώστη, το παιδικό βιβλίο πάλι φαίνεται να αποτυπώνει, με πρωτοφανή ενάργεια, μια πολυδιάστατη και ενδιαφέρουσα περιρρέουσα ατμόσφαιρα (Dresang 1999, Dresang & McClelland 1999).

Η λογική των πολυμέσων σε συνδυασμό με την ανάπτυξη της τεχνολογίας καθιστά το κείμενο σαφώς πολυτροπικό, αφού όλο και περισσότερες τροπικότητες συνεργάζονται πλέον στη μετάδοση ενός μηνύματος (Kress & van Leeuwen 1996, 2001). Κοντά στο γνωστό από παλιά γραπτό λόγο και την εικόνα ήρθαν να προστεθούν ήχοι, οπτικά εφέ, οσφρητικά ερεθίσματα ή ακόμη και η μερική εμψύχωση των χάρτινων, παραμυθιακών ηρώων με δυνατότητα μετακίνησή τους (animation), σε μια αιφνιδιαστική κίνηση 'μπολιάσματος' του παραδοσιακού βιβλίου με μια πολυμεσική διάσταση (Γιαννικοπούλου 2004).

Η μεγαλύτερη όμως προσέγγιση ανάμεσα στις ετυμολογικά συναφείς λογο-τεχνία και τεχνο-λογία φαίνεται να έχει πλέον συντελεστεί στο χώρο της *διαδραστικής ανάγνωσης* και της αναβάθμισης του *ενεργού ρόλου του αναγνώστη/ χρήστη*. Απέναντι στο παραδοσιακό βιβλίο που περιορίζει χοντρικά τον αναγνώστη, από άποψη φυσιολογίας, σε ένα απλό γύρισμα των σελίδων, ενώ αναφορικά με την σύλληψη του περιεχομένου, εξαντλεί τον ενεργητικό του ρόλο στην προσωπική ερμηνεία και κατανόηση ενός δεδομένου, και ίδιου για όλους, κειμένου (Iser 1974, Rosenblatt 1978), ο σημερινός αναγνώστης, και ειδικότερα ο ανήλικος, αναλαμβάνει με τα νέα βιβλία μια ευρεία γκάμα πρωτοβουλιών, που αρχίζουν από την απλή παρατήρηση της εικόνας με προτροπές όπως «Μπορείς να βρεις τον Κινέζο με τα κρεμαστά μουστάκια και το πράσινο κιμονό με τους κίτρινους ήλιους;» (*Η Κινέζα Κούκλα*), και φτάνουν μέχρι τον πραγματικό καθορισμό της πλοκής της ιστορίας (*88 Ντολμαδάκια*). Η δημοφιλής πλέον από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές *διάδραση (interaction)* ή *διαδραστική ανάγνωση (interactive reading)* συναντάται ευρέως και στο χώρο του παιδικού βιβλίου με προεξέχουσα τη σειρά *Οι Μυστικές Περιπέτειες της Δανάης* των εκδόσεων Μίνωα από όπου κυκλοφορεί η *Κινέζα Κούκλα* και έπεται συνέχεια με τα *Μαγικά Μελομακάρονα*, τον *Εξάισιο Ουρανοζύστη* και τη *Μυστική Νοσοκόμα*.

Η Κούκλα διηγείται τη σωτηρία μιας μαγεμένης Κινέζας πριγκίπισσας προσφέροντας στοιχεία της αφήγησης, ορισμένες φορές, με τρόπο κρυπτογραφικό (δες το λησμονημένο αριθμό από το σχετικό ξόρκι που αναδύεται με τη βοήθεια του παιδιού-αναγνώστη-χρήστη με τρόπο ‘μαγικό’ πάνω στο χαρτί). Άλλοτε επαναλαμβάνοντας σχολικές γνώσεις, όπως προτροπές για αναγραφή λέξεων, φωνολογική εξάσκηση (π.χ. το ζαχαροπλαστέιο που πουλάει γλυκά από κ ή το μανάβικο που εκθέτει φρούτα από μ), ή μαθηματικές ασκήσεις (π.χ. ο αναγνώστης καλείται να λύσει μια σειρά προσθέσεων προκειμένου να βρει το χαϊδευτικό όνομα της πριγκίπισσας), και άλλοτε μέσα από χαρούμενα, διασκεδαστικά παιχνίδια (η εύρεση του κατάλληλου κλειδιού για μια δεδομένη κλειδαριά), ο αναγνώστης-χρήστης ενός νεοτερικού στη σύλληψη βιβλίου, την ίδια στιγμή που απολαμβάνει μια ιστορία, κινητοποιείται στην επίλυση σχολικών, μα σαφώς μη βαρετών ασκήσεων, και συγχρόνως διασκεδάει με πρωτότυπες σπαζοκεφαλιές.

Σα μια μεγάλη φιλοφρόνηση εκ μέρους των δημιουργών του βιβλίου προς τους μικρούς τους αναγνώστες η παροχή ζωτικού χώρου τούς καλεί να συμβάλουν ορατά στην ολοκλήρωση της αφήγησης. Λευκά, άγραφα τμήματα πάνω στη σελίδα προορίζονται ειδικά για τα παιδιά, για να αποτυπώσουν τη δική τους συμβολή στην εξέλιξη της ιστορίας συμμετέχοντας και αυτά πραγματικά, μαζί με την ομώνυμη, παραμυθική πρωταγωνίστρια, στο ξεδίπλωμα της αφήγησης και στην ανεύρεση του μαγεμένου κοριτσιού.

Επεκτείνοντας μια παλιότερη τακτική του Τριβιζά που σταθερά επιζητεί τη δημιουργική ενασχόληση των παιδιών με το βιβλίο, και η οποία συνήθως υλοποιείται με την προσθήκη του παραρτήματος ΚΑΙ ΤΩΡΑ Η ΔΙΚΗ ΣΟΥ Η ΣΕΙΡΑ (π.χ. δες τη σειρά *Παραμύθια Ντορεμύθια* από τα Ελληνικά Γράμματα), η Κινέζα Κούκλα επιτρέπει στους μικρούς αναγνώστες της να αφήσουν την προσωπική τους γραπτή κατάθεση πάνω στο ίδιο το βιβλίο. Ο αναγνώστης παύει πλέον να καθίσταται απλός θεατής και ακροατής μιας διήγησης που άλλοι έχουν ολοκληρώσει και αναλαμβάνει ενεργητικό ρόλο. Άλλοτε συνταυτίζεται με τη μικρή Δανάη (όπως στην περίπτωση των τριών ερωτήσεων-δοκιμασιών που της υποβάλλει ο μυστικός απεσταλμένος), και άλλοτε ακούει τη φωνή του αφηγητή να του μιλά σε δεύτερο πρόσωπο, καθιστώντας έτσι τον εξωκειμενικό αναγνώστη εσωκειμενικό παράγοντα.

Είναι φανερό ότι η εμπλοκή του παιδιού-αποδέκτη αποτελεί πάντα ένα ζητούμενο για το δημιουργό Τριβιζά. Η τάση αυτή όμως φτάνει στο ανώτερο σημείο της στα κλασικά πλέον 88 *Ντολμαδάκια*, στα νεότερα 33 *Ροζ Ρουμπίνια* και στους αναμενόμενους 66 *Εξωγήινους Ξιφομάχους*, όπου υιοθετείται μια σαφώς υπερκειμενική λογική. Για αυτό και τα δύο βιβλία καλούνται από τους ίδιους τους δημιουργούς τους *παρα- πολυ- μύθια* ή *πολύκλινα παραμύθια*, ενώ συνοδεύονται από διαδοχικούς, εύγλωττους υπότιτλους όπως: «Ένα μαγικό βιβλίο με χίλια παραμύθια κρυμμένα στο ίδιο παραμύθι. Ένα παράξενο και σπάνιο βιβλίο που το διαβάζεις ξανά και ξανά και κάθε φορά σου λέει μια άλλη ιστορία».

Η νεοτερικότητα του εγχειρήματος –δείγματα της οποίας συναντώνται και στις Διακοπές με τον Ευγένιο Τριβιζά στο *Νησί των Πυροτεχνημάτων* ή σε βιβλία άλλων συγγραφέων όπως το *Πώς να τα βγάζεις πέρα με τους φίλους σου* του Π. Κόρει-έγκειται στη δυνατότητα απόλαυσης πολλαπλών ιστοριών που εξασφαλίζουν οι

διαδοχικές αναγνώσεις του ίδιου βιβλίου, επιτρέποντας στον αναγνώστη να αποδομεί και να αναδομεί το κείμενο διαρθρώνοντας κάθε φορά μια διαφορετική παραμυθική διήγηση. Σε 161 και 212 σελίδες αντίστοιχα, τόσο τα 88 *Ντολμαδάκια* όσο και τα 33 *Ρουμπίνια* προσφέρουν τον κειμενικό χώρο (*story space*), ενώ ο αναγνώστης ανακαλύπτει τους δικούς του δρόμους (*story lines*) μέσα σε αυτόν. Ακολουθώντας σε κάθε νέα ανάγνωση μια άλλη πορεία, δημιουργεί μια σειρά διαφορετικών ιστοριών, πραγματώνοντας την εγγενή πρόκληση του βιβλίου για μη συμβατική ανάγνωση. Ενδεικτική η τελευταία σελίδα του πρώτου βιβλίου, που μερικώς επαναλαμβάνεται και στο δεύτερο, όπου σε μια εικόνα στην οποία ο μικρός αναγνώστης παρουσιάζεται να οδεύει, μεταφορικά, προς το τέλος του αναγνωστικού του ταξιδιού, αναγκάζεται να γυρίσει πάλι πίσω από μια πινακίδα που αναγράφει: «ΠΡΟΣΟΧΗ! ΠΡΟΣΟΧΗ! ΑΥΤΗ ΦΑΙΝΕΤΑΙ ΟΤΙ ΕΙΝΑΙ Η ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ. ΑΛΛΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ ΔΕΝ ΕΙΝΑΙ».

Πρακτικά, η κατάργηση της αναγκαστικής γραμμικής ανάγνωσης επιτυγχάνεται με την προσθήκη, στο τέλος κάθε σελίδας, δύο ή περισσότερων επιλογών που αναγκάζουν τον αναγνώστη να συνεχίσει σε κάποια από τις προτεινόμενες εκδοχές. Αυτές πάλι με τη σειρά τους θα τον στείλουν να αναζητήσει τη συνέχεια της ιστορίας του σε άλλους δρόμους, αφού θα βρεθεί εκ νέου αντιμέτωπος με καινούργιες εναλλακτικές προτάσεις. Και η ανάγνωση συνεχίζει να πραγματώνεται με αυτόν τον τρόπο, παρέχοντας στον αναγνώστη τη δυνατότητα να επιχειρεί αλληπάλλληλες διαρθρώσεις του ίδιου υλικού 'χτίζοντας' κάθε φορά μια νέα ιστορία.

Με την κατάργηση της 'ευθύγραμμης' παρουσίασης του κειμενικού υλικού, το παιδικό βιβλίο υιοθετεί τη χρήση υπερκειμένου και αναπαράγει τις γνωστές από τα υπερμέσα ενεργές περιοχές (*hotspots*, *hyperlinks*) που επιτρέπουν στον αναγνώστη τις πολλαπλές επιλογές. Ο συγγραφέας, αντί της κυρίαρχης πλοκής, προτιμά να διανθίσει τα κύρια αφηγηματικά σημεία (*nodes*) με ορισμένα κομβικά (*links*) που λειτουργούν ως υπερκείμενο (*hypertext*). Το υπερκείμενο, ως μια πλουραλιστική εγγραφή που απεχθάνεται το μονόδρομο, αντιτίθεται σε κανονιστικές υποδείξεις ενδεδειγμένης αναγνωστικής πορείας. Κάθε κειμενικό μονοπάτι οδηγεί σε μια διαφορετική διαδρομή, πραγματοποιώντας μίαν άλλη ανάγνωση.

Βέβαια, δεν είναι η πρώτη φορά που επιχειρείται η εμπλοκή του αναγνώστη στην κειμενική κατασκευή. Η ιδιαίτερα δημοφιλής *OuLiPo*, αποτελεί την πλέον χαρακτηριστική περίπτωση ενός τέτοιου εγχειρήματος. Για το λόγο αυτό άλλωστε το υπερκείμενο θεωρήθηκε 'κατά βάση το ίδιο πείραμα αλλά με καινούργια εργαλεία' (Γιακουμάτου 2002α: 3). Από την άλλη «η ίδια η ιδέα της *υπερκειμενικής λογοτεχνίας* (*hyperfiction*) θεωρείται η ενσάρκωση όλων των λογοτεχνικών θεωριών για τον ενεργητικό αναγνώστη» (Rau 2000: 1). Η κατάργηση της γραμμικότητας της ανάγνωσης καταλήγει σε μία δομική ρευστότητα που αποδεσμεύει τον αναγνώστη από τις συνηθισμένες κειμενικές νόρμες και τον εμπλέκει σε μια διαρκή προσπάθεια αναζήτησης εξόδου από έναν κειμενικό λαβύρινθο. Μάλιστα, για τους περισσότερους αισιόδοξους, η έννοια του λαβύρινθου δίνει τη θέση της σε εκείνη του λούνα πάρκ όπου μια σειρά ευχάριστων εκπλήξεων περιμένουν τον αναγνώστη σε κάθε του περιπλάνηση στον κειμενικό χώρο (Douglas-Yelloweas 1997).

Αξίζει εδώ να σημειώσουμε ότι η μη γραμμική ανάγνωση δεν ήταν εντελώς ξένη στο χώρο του βιβλίου. Συγκεκριμένα αναγνώσματα, όπως για παράδειγμα η εγκυκλοπαίδεια, το λεξικό ή ο τηλεφωνικός κατάλογος, ποτέ δε διαβάζονταν ξεκινώντας από την πρώτη σελίδα και τερματίζοντας στην τελευταία. Από την άλλη, η προσθήκη υποσημειώσεων, ιδιαίτερα διαδεδομένη σε μη λογοτεχνικά βιβλία ενηλίκων, χωρίς όμως να απουσιάζει εντελώς και από τα παιδικά λογοτεχνικά (δες για παράδειγμα τη *Φρικαντέλα*, που λειτουργεί και ως ένα διαφημιστικό τρυκ για την προώθηση βιβλίων του ίδιου συγγραφέα) αποτελεί μια μορφή αμφισβήτησης της γραμμικής ανάγνωσης, αφού λειτουργούν ως ενεργές περιοχές που οδηγούν σε αναγνωστικές παρακάμψεις.

Παράλληλα, το υπερκείμενο, ακόμη και αν φαίνεται ανοίκειο στην έννοια του βιβλίου, δεν είναι ξένο στην ίδια τη διαδικασία της ανάγνωσης. Η υπερκειμενική δομή, εξαιτίας της δικτυακής της μορφής, ως μιας σειράς διακλαδώσεων, κόμβων και συνδέσεων, «προσομοιάζει στη νοητική διαδικασία του μυαλού» (Dryden 1994: 285) και στο «ρευστό, ψυχολογικό κείμενο που ο αναγνώστης αγωνίζεται να μορφοποιήσει» (Johnson-Eilola 1997: 145). Το πλέγμα των αλληλοσυνδεόμενων δεσμών της υπερλογοτεχνίας φαίνεται να λειτουργεί σχηματικά ως εξομοιωτής των συνειρμών του εγκεφάλου, αφού κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης πολλά σημεία του κειμένου λειτουργούν ως *ενεργές περιοχές* για τον αναγνώστη που θα σκεφτεί, θα θυμηθεί, θα ονειρευτεί ή θα χαθεί στους δικούς του συλλογισμούς.

Και ενώ κανείς δεν μπορεί να υποστηρίξει ότι η αναγνωστική πράξη ακολουθεί στο μυαλό του αναγνώστη αυστηρά καθορισμένη ευθύγραμμη πορεία, η μεγάλη διαφορά της νοητικής λειτουργίας με το λογοτεχνικό υπερκείμενο έγκειται στο είδος, την ποιότητα και την τοποθέτηση των συνδέσεων. Σε καμία περίπτωση οι συνδέσεις του αφηγηματικού υλικού, που ήδη έχει γίνει προσπάθεια να κατηγοριοποιηθούν σε μια σειρά γεωμετρικών μοτίβων (Bernstein 1998), δεν συμπίπτουν με αυτές στις οποίες θα προέβαινε το ανθρώπινο μυαλό κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης. «Οι συνδέσεις του συγγραφέα δεν είναι αυτές του αναγνώστη» (Miall & Dobson 2001: 7), ενώ «η αντίληψη του συγγραφέα για τη σχετικότητα των συνδέσεων δεν ταυτίζεται με εκείνη του αναγνώστη», με αποτέλεσμα το προσφερόμενο πλέγμα δεσμών και κόμβων, κάποιες φορές, αντί να βοηθά τον αναγνώστη, να του δημιουργεί σύγχυση (Dobrin 1994: 310).

Για το λόγο αυτό ο αναγνώστης ξαφνιάζεται ευχάριστα όταν ο συγγραφέας ανταποκρίνεται στις ιδιαιτερότητές του, νιώθει την ιδιοσυγκρασία του και μέσα στις δαιδαλώδεις περιπλανήσεις του στον κόσμο του υπερκειμένου προσφέρει κειμενικές διαδρομές που ταιριάζουν στην προσωπικότητά του. Διαβάζοντας ως ενήλικη αναγνώστρια τα *Ρουμπίνια* του Τριβιζά, στο σημείο των άθλων για την κατάκτηση της βασιλοπούλας από τον υποψήφιο μνηστήρα, θεώρησα μάλλον ατυχή τη δυνατότητα επιλογής, ανάμεσα σε λέπια ασημένιου δράκου, κατακόκκινα ρουμπίνια, και την επιθυμία για το ... νοστιμότερο γλειφιτζούρι του κόσμου. Δεν ταίριαζε ούτε με την ηλικία της πριγκίπισσας ούτε με τη λογική των παραμυθιών, ενώ σαφώς υπολειπόταν σε αξία. Διαβάζοντας όμως το βιβλίο σε μικρά παιδιά, με μεγάλη μου έκπληξη, διαπίστωσα ότι το γλειφιτζούρι θεωρήθηκε παμνηφεί το καλύτερο, το χρησιμότερο και το πιο επιθυμητό δώρο. Η ύπαρξη εναλλακτικών επιλογών και η αμφισβήτηση του

μονόδρομου της αναγκαστικής πορείας προς τα εμπρός αποτελεί μια μεγάλη πρόκληση για κάθε δημιουργό· κυρίως όμως για έναν συγγραφέα παιδικών βιβλίων που απευθύνεται σε ένα πολύ ιδιαίτερο ακροατήριο.

Αξίζει εδώ να σημειωθεί ότι η φυγόκεντρη δύναμη του κειμένου που ωθεί τον αναγνώστη να επιθυμεί να κινηθεί διαρκώς προς τα εμπρός, σε μια ευθύγραμμη πορεία που οδηγεί προς το τέλος του βιβλίου και της αναγνωστικής εμπειρίας, δεν είναι η μόνη φορά που αμφισβητείται από το παιδικό βιβλίο. Το εικονογραφημένο βιβλίο αντιτάσσεται σοβαρά σε αυτήν την ροπή, αφού με τον εμπλουτισμό της εικόνας με ποικίλα, ενδιαφέροντα και ουσιαστικά για την αφήγηση στοιχεία, αναστέλλει την προωθητική διάθεση του κειμένου με μια κεντρομόλο αντίδραση παραμονής στην ίδια σελίδα. Το αποτέλεσμα είναι η προσωρινή, έστω, ανακοπή του ρου της ανάγνωσης και η αναστολή της αναγνωστικής ροπής προς το 'τέλος', μιας κατάκτησης που θα σημάνει το τέρμα-στόχο της αναγνωστικής διαδρομής.

Σε αυτήν ακριβώς την έννοια του τέλους της ιστορίας και της διαδικασίας της ανάγνωσης έγκειται και μια μεγάλη διαφορά ανάμεσα σε ένα γραμμικό κείμενο λογοτεχνίας και μια υπερκειμενική εκδοχή. Καθώς το τέλος απουσιάζει από τη λογική του δευτέρου –αφού το υπερκείμενο αποτελείται από αρχεία κειμένου οργανωμένα σε μη σειριακή μορφή και συνδεδεμένα μεταξύ τους με υπερδεσμούς, παρέχοντας, δυναμικά τουλάχιστον, τη δυνατότητα σε κάθε σημείο ή κάθε κόμβο να συνδεθεί με οποιονδήποτε άλλο– η αγωνία του παραδοσιακού αναγνώστη, ανεξάρτητα από την αναγνωστική διαδρομή που θα επιλέξει, για το πότε το κείμενο τελειώνει (Douglas-Yellowees, 1994) δημιουργεί προβληματισμούς (Moulthrop, 1988) ανάλογους με τον εύστοχο τίτλο γνωστής μελέτης: «The End of Books – or Books without End?» (=Το τέλος των βιβλίων – ή Βιβλία χωρίς τέλος;) (Douglas-Yellowees 2000).

Η λογοτεχνία που επιτρέπει στον αναγνώστη να πλοηγείται ελεύθερα σε μια κειμενική πρώτη ύλη δεν αρχίζει στην πρώτη σελίδα, δεν διατρέχει με τη σειρά όλες τις υπόλοιπες και φυσικά δεν ολοκληρώνεται αναγκαστικά στην τελευταία. Όπως συμβαίνει και στο κλασικό πλέον δείγμα *διαδραστικής λογοτεχνίας*, το *Afternoon* του Michael Joyce, που περιλαμβάνει 539 κειμενικά αποσπάσματα και 951 υπερδεσμούς, σε μια πολυεστιακή αφήγηση τριών προσώπων –Πήτερ, Λολίτα και ο ίδιος ο συγγραφέας– η υπερκειμενική λογοτεχνία δεν τερματίζει την ανάγνωσή της στη γραμμή του τέλους. Ακόμη και όταν υπάρχει «η ράχη του βιβλίου» και έχουμε τη δυνατότητα να εικάσουμε «το μέγεθος του υπερκειμένου» (Γιακουμάτου, 2002α: 5), κάτι που σαφώς απουσιάζει στο ηλεκτρονικό βιβλίο, αλλά είναι εκεί στα τριβιζικά *Ντολμαδάκια* και *Ρουμπίνια*, η αναγνωστική εμπειρία δεν ολοκληρώνεται όταν εμφανιστεί η τελευταία σελίδα, αφού ακόμη και σε αυτήν την περίπτωση, ακολουθεί η υπενθύμιση ότι στην πραγματικότητα δεν πρόκειται για τέτοια.

Είναι προφανές ότι στην περίπτωση των δύο βιβλίων του Τριβιζά, *Ντολμαδάκια* και *Ρουμπίνια*, η μυθοπλαστική διαδικασία αποτελεί αντικείμενο της συνείδησης και βρισκόμαστε ενώπιον μιας σαφούς περιπτώσεως μεταμυθοπλασίας (McCallum 1999, Waugh 1984). Παρόλο που σε κανένα από τα δύο βιβλία η διαδικασία της μυθοπλασίας δεν είναι το θέμα της διήγησης, όπως συμβαίνει αλλού (π.χ. *Η Χριστογενεϊνάτικη Ιστορία* του Μπουλώτη), τα βιβλία ενδεχομένως αποτελούν «άλλο ένα μεταμοντέρνο αστείο» (Γιακουμάτου 2002α: 3), αφού η έλλειψη βεβαιότητας που προβάλλεται από

την υπερκειμενική δομή ως μοναδική βεβαιότητα παραπέμπει απευθείας στο μεταμοντερνισμό.

Στη θέση μιας κυρίαρχης κειμενικής εκδοχής βρίσκονται λογοτεχνικά παιχνίδια που δρουν άλλοτε ανταγωνιστικά και άλλοτε υποστηρικτικά στην κατασκευή του νοήματος. Και στα δύο βιβλία οι ιστορίες είναι αυτοαναφορικές και ουσιαστικά ‘αυτογέννητες’ (Πολίτης 2002) ή ‘αυτογενείς’ (Καλογήρου 1992), μεταφράζοντας έτσι τον όρο ‘self-begetting’ (Kellman 1980), αφού δημιουργούνται από προϋπάρχοντα ασύνδετα κομμάτια που ο αναγνώστης ενώνει αναλαμβάνοντας ένα ρόλο σαφώς ενεργητικό. «Ένα μεταμυθοπλαστικό κείμενο δεν είναι πια ένα ‘αισθητικό’ αντικείμενο αλλά μια ‘ανοιχτή’ κατάσταση, μια σύνθετη αναγνωστική διαδικασία που απαιτεί από τον αναγνώστη να προσαρμόσει ή να αναθεωρήσει την αναγνωστική του στάση και να γίνει, τελικά, συνδημιουργός του» (Πολίτης 2004: 113).

Παρόμοια εγχειρήματα κινούνται στο χώρο της *διεπιδραστικής λογοτεχνίας* (*interactive fiction* γνωστή με τα αρχικά *IF*) που ως *υπερλογοτεχνία* (*hyperliterature*), *ηλεκτρονική λογοτεχνία* (*e-literature*) ή *κυβερνολογοτεχνία* (*cyberliterature*) βρίσκει προσφιλές εκφραστικό καταφύγιο στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Η μεταφορά της υπερκειμενικής λογικής της λογοτεχνίας στο χαρτί ίσως να εντάσσεται σε μια γενικότερη ‘νοσταλγία της στατικότητας της σελίδας και της δισδιάστατης, επίπεδης αναπαράστασης’, απόηχος της οποίας είναι οι μεταφορικές περιγραφές του ηλεκτρονικού υπερκειμένου με όρους *τοπογραφικούς* (*topographical metaphors*), καθώς και οι αναφορές σε *σελίδες* (*pages*), *μονοπάτια* (*lines*), *κόμβους* (*webs*) με εμφανή την προσπάθεια να διανθιστεί το υπερκείμενο με μια *εικονική υλικότητα* (*virtual physicality*) (Kendall 1999).

Ανεξάρτητα από τα κίνητρα του Τριβιζά, που υποστηρίζει ότι, παρά την ειδολογική συνάφεια δεν ήταν στις προθέσεις του να γράψει ένα ‘κυβερνολογοτεχνικό’ έργο σε βιβλίο αντί του αναμενόμενου cd rom (περ. *Διαβάζω* 1998, τευχ. 382), η μεταφορά στο χώρο της σελίδας ενός γραψίματος ‘ποτισμένου’ με τη λογική ενός άλλου μέσου αποτελεί μια άκρως ενδιαφέρουσα προσπάθεια συμβιβασμού όσων εκ πρώτης όψεως φαντάζουν ασυμβίβαστα. Η έκδοση και του δεύτερου βιβλίου και ο προγραμματισμός ενός ακόμη πιστοποιεί πανηγυρικά τη θερμή ανταπόκριση του κοινού στη μετάβαση από τα bytes στο χαρτί.

Η υπερκειμενική γραφή, λειτουργώντας σε αντιδιαστολή με την ιεραρχική δόμηση του βιβλίου, φέρνει ένα νέο ήθος που αγωνίζεται να καθιερωθεί ως απελευθερωτικό, πλουραλιστικό και, γιατί όχι (;), δημοκρατικό. Καθώς το υπερκείμενο αντιτίθεται στην κεντρομόλο στρατηγική της οριοθέτησης, της αναγκαστικής πορείας, και της αυθεντίας, αποτελεί απειλή για την φιλόρεσκη αυτάρκεια του γραπτού κειμένου με την πληθώρα των μη εμφανών λανθανουσών εκδοχών του εκφράζοντας παράλληλα «την αντίθεση στο μονόλογο της τυπωμένης σελίδας» (Moulthrop 1998: 5).

Εισάγοντας την έννοια των πολλαπλών επιλογών, των κόμβων, των συνδέσεων, των δικτύων, στοιχεία «εύκαμπτα» (Landow 1997a: 2), το υπερκειμενικό γράψιμο προβάλλεται ως ένα κειμενικό δίκτυο που επιτρέπει στον αναγνώστη να εισέρχεται σε αυτό από διάφορες εισόδους, από τις οποίες καμία δεν είναι εξουσιοδοτημένη ως η κεντρική. Σε ένα κειμενικό σύμπαν που όλες οι αναγνωστικές περιπλανήσεις

καθίστανται εξίσου αποδεκτές, ο αναγνώστης, με στάτους συνδημιουργού, αποκτά ουσιαστικό ρόλο στη μορφοποίηση του αφηγηματικού υλικού.

Από την άλλη, το βιβλίο που θεμελιώθηκε «πάνω στις ιδέες του πυρήνα, του περιφερειακού, της ιεράρχησης, της γραμμικότητας» (Landow 1997a: 2) θεωρήθηκε ότι «δημιουργεί μια προκατάληψη υπέρ της ιεραρχικής δομής και του μονολόγου» (Moulthrop, & Kaplan 1994: 222) «καθώς υπάρχει μια σοβαρότητα, ένας σεβασμός στο κέντρο της τυπωμένης λογοτεχνίας ... εξαιτίας της μονιμότητας της γραπτής σελίδας» (Bolter 1992: 130). Μάλιστα η αντίληψη αυτή έχει εγγραφεί σε διάφορες καθημερινές εκφράσεις ή προσφιλείς ρήσεις, όπως «τα γραπτά μένουν» ή το ανεκδιήγητο «πού το 'χεις δει γραμμένο;», μεγιστοποιώντας με αυτόν τον τρόπο τον απόλυτο σεβασμό που οφείλουμε στο γραπτό λόγο, αφού μόνον αυτός διεκδικεί καθ' ολοκληρία την αντικειμενικότητα και την αλήθεια.

Αντίθετα, η ύπαρξη ενός πολυγραμμικού κειμένου καθιστά την ορθή εξήγηση, ένα εγγενώς ατυχές ζητούμενο, πολύ συνηθισμένη στα συμβατικά κείμενα. Όμως, παρόλο που η υπερκειμενική λογική ξεφεύγει από την τυραννία της ενδεδειγμένης ερμηνείας και το κυνήγι του σωστού, κάτι που ενδέχεται να χαιρετιστεί ως μια στάση απελευθέρωσης του λογοτεχνικού κειμένου από μια 'σχολική' νοοτροπία, τίθεται το ερώτημα σε ποιον βαθμό παραμένει δημιουργικός ο αναγνώστης, ο οποίος φιλάρεσκα πλέον αποκαλείται *wreader*, όρος που μπολιάζει διακριτικά την έννοια του αναγνώστη *reader* με εκείνη του συγγραφέα *writer*.

Δεν θα πρέπει να παραγνωριστεί ότι πολλές φορές η ελευθερία του αναγνώστη περιορίζεται στην επιλογή προκαθορισμένων κειμενικών εκδοχών. Στο *Afternoon* για παράδειγμα, κλασικό δείγμα υπερκειμενικής γραφής, εξασφαλίζεται η δυνατότητα θετικής ή αρνητικής απάντησης και όχι η παραγωγή συνεχούς λόγου. Παρόμοιες δυνατότητες παρέχονται και σε άλλα κείμενα, είτε εκτίθενται στην οθόνη του υπολογιστή (π.χ. δες το λογισμικό *King of Space*, με δύο αφηγηματικές επιλογές στο τέλος της οθόνης), είτε στις σελίδες των βιβλίων.

Από την άλλη, δεν θα ήταν παράδοξο να ισχυριστούμε ότι η δυνατότητα επιλογών δεν περιορίζεται αποκλειστικά στην κυβερνολογοτεχνία. Σε κάθε «αφήγημα ο αναγνώστης υποχρεώνεται κάθε στιγμή να κάνει επιλογές. Πράγματι, η υποχρέωση της επιλογής υπάρχει ακόμα και στο επίπεδο της ίδιας της πρότασης – τουλάχιστον κάθε φορά που παρουσιάζεται ένα μεταβατικό ρήμα. Όποτε ο ομιλητής κοντεύει να τελειώσει μία πρόταση, εμείς ως αναγνώστες ή ακροατές στοιχηματίζουμε (αν και ασυνείδητα): προβλέπουμε την επιλογή του ή αναρωτιόμαστε με αγωνία ποια θα είναι η επιλογή (τουλάχιστον στην περίπτωση δραματικών φράσεων, όπως «Χτες τη νύχτα στο νεκροταφείο του πρεσβυτερίου είδα...»)» (Eko 1994: 18).

Ανεξάρτητα όμως από τη δυνατότητα του αναγνώστη να διανοίξει ο ίδιος καινούργιους κειμενικούς δρόμους ή να περιπλανηθεί ανάμεσα σε αφηγηματικούς παράδρομους, η υπερκειμενική λογοτεχνία τον φέρνει αντιμέτωπο με ένα «συνεχώς μεταλλασσόμενο, χαμαιλέοντιο κείμενο που διαρκώς αρνείται την ορθή εξήγηση» (Lanham 1993: 7). Σε αυτό συντείνει και η μεγάλη ευκολία των αναθεωρήσεων, αφού πλέον την ακινησία της τυπωμένης σελίδας έρχεται να αντικαταστήσει η δυνατότητα διαρκούς αλλαγής στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Αυτή η διαρκής αναθεώρηση, η αέναη ανανέωση δημιουργεί την υστερία του πρόσφατου, «τον φετιχισμό του φρέσκου» (Marsh 2001: 15). Και αξίζει να σημειωθεί ότι αυτή δεν είναι η πρώτη φορά που η κριτική της παιδικής λογοτεχνίας εκφράζεται με όρους ... λαχανικών. Έτσι, ενώ στις παλιές εποχές του διδακτισμού η δημοφιλής προτροπή 'διάβασέ το θα σου κάνει καλό' –σαφείς οι ομοιότητες με τα όχι ιδιαίτεως εύγεστα αλλά πολύ υγιεινά πράσινα λαχανικά– αντικαθίσταται σήμερα από το εξίσου επιτακτικό 'διάβασέ το, είναι φρέσκο', φανερώνοντας την εμμονή της ηλεκτρονικής εποχής στην αναθεώρηση και την ανανέωση.

Μάλιστα, η συγκεκριμένη τάση φαίνεται να οδεύει προς την κατάργηση της ίδιας της έννοιας του λογοτεχνικού έργου και της εγκυρότητά του. Η αναθεώρηση του κειμένου που επιτρέπεται μετά την κατάργηση της έννοιας της έγκυρης έκδοσης οδηγεί και στην κατάργηση της αυθεντίας του ίδιου του σημαντικού έργου (Lanham 1993). Σε αυτό συντείνει και η εκμηδένιση της απόστασης ανάμεσα στη συγγραφή και τη δημοσίευση που στερεί το ίδιο το έργο από την εγκυρότητα της κρίσης: 'Τουλάχιστον ήταν αρκετά καλό ώστε να δημοσιευτεί'.

Μάλιστα η τάση αυτή συμπαρασύρει στην απαξίωση και μια ακόμη αυθεντία' εκείνη της κριτικής, αφού η ευμετάβολη φύση του κειμένου της στερεί ένα σαφώς οριζόμενο αντικείμενο (Lanham 1997b). Η ρήση του R. Barthes ότι «ιστορικά, η βασιλεία του Συγγραφέα υπήρξε επίσης και η βασιλεία του Κριτικού, αλλά και το ότι η κριτική (ακόμα και αν λέγεται 'νέα') έχει, σήμερα κλονισθεί, μαζί με τον Συγγραφέα» (Barthes 1988: 142) αποδεικνύεται ιδιαίτερα εύστοχη, αφού το λογοτεχνικό προϊόν εξαιτίας της απροσδιοριστίας της μορφής του λειτουργεί πλέον ως κινούμενος στόχος. Φαίνεται λοιπόν ότι η υπερκειμενική λογοτεχνία, με κυριότερη την υπερμεσική της μορφή, προσιδιάζει περισσότερο στην προσωρινότητα μιας παράστασης παρά στην αδιαμφισβήτητη μονιμότητα του γραπτού κειμένου (Marsh 2001: 11- 17).

Γι' αυτό και ξαφνιάζει ο ρόλος της εικονογράφησης στα δύο τριβιζικά παραπολυμύθια. Ασπρόμαυρη, αν και ενδιαφέρουσα, λειτουργεί περισσότερο ως πεδίο παρέμβασης του αναγνώστη πάνω στο βιβλίο –μάλιστα ο χρωματισμός των εικόνων συμπεριλαμβάνεται στις προτάσεις των δημιουργών– και λιγότερο αντικατοπτρίζει τη θέση της οπτικής τροπικότητας στο χώρο της κυβερνολογοτεχνίας. Σε αυτήν την περίπτωση το μέσον φαίνεται να είναι καθοριστικό. Η ηλεκτρονική γραφή καταξιώνει την εικονιστική εκδοχή σε επίπεδα παρόμοια της κειμενικής εκφοράς, σε βαθμό τέτοιο ώστε έχει ήδη υποστηριχθεί ότι, μετά την καταπίεση που γνώρισε η εικόνα στην εγγράμματη κοινωνία, η ηλεκτρονική γραφή την επαναφέρει στη σπουδαιότητα που κατείχε πριν την κυριαρχία της γραφής, (δες τα εικονογραφημένα χειρόγραφα) (Lanham 2000).

Και ενώ θα μπορούσαν πολλοί να διαφωνήσουν αναφορικά με τον υποβαθμισμένο ρόλο της εικόνας στην έντυπη επικοινωνία –ιδιαίτερα αναφορικά με πολυτροπικά είδη, όπως το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο, ή η διαφήμιση– σίγουρα κανείς δεν θα αρνιόταν τον πρωταρχικό ρόλο της στη μη γραμμική γραφή και την έντονη οπτική διάσταση της υπερκειμενικής και υπερμεσικής λογικής. «Η ηλεκτρονική γραφή αποτελεί συγχρόνως μια οπτική και μια λεκτική περιγραφή, αφού δεν αποτελεί γραφή σε ένα χώρο άλλα δημιουργία με χώρους, με το υπερκείμενο να στηρίζεται σε χωρικούς διακριτά θέματα» (Bolter 1992: 25).

Παρά τις λεκτικές συγγένειες και τη στενή ετυμολογική συνάφεια της λέξης *text* (κείμενο) και *technical* (τεχνικό) (Marsh 2001: 8-9), που στα ελληνικά καθρεπτίζεται στο λεκτικό δίδυμο *τεχνο-λογία λογο-τεχνία*, η σχέση λογοτεχνίας και υπερκειμένου καθίσταται, εκ πρώτης όψεως, προβληματική, με αποτέλεσμα προσπάθειες συμφιλίωσής τους, όπως αυτή του Τριβιζιά, να ξαφνιάζουν ευχάριστα. Απέναντι στους 'τεχνολάτρεις' που χειροκροτούν κάθε εξέλιξη της τεχνολογίας, όπου κι αν την συναντήσουν, στέκονται και οι απαισιόδοξοι του κόσμου τούτου που θεωρούν ότι στη σημερινή, ψηφιακή εποχή η λογοτεχνία, που πολύ απέχει από το να είναι ένα δίκτυο δεσμών και κόμβων, αντιμετωπίζει σοβαρά προβλήματα σε βαθμό που να απειλείται η ίδια η υπόστασή της (Kerman 2001, Μπίρκετς 1998). Για μια ακόμη φορά φαίνεται να αναβιώνει ο τρόμος του μακρινού Αιγυπτίου απέναντι σε ένα νέο πολιτισμικό απόκτημα: ένας φόβος που ταυτίζεται με τη βαθιά ανησυχία του ανθρώπου μήπως αυτή η νέα εξέλιξη εξαλείψει μια αιώνια, αυθεντική αξία (Πλάτων, *Φαίδρος*, 275b).

Όμως, ακόμη κι αν η ίδια η λογοτεχνία δεν φαίνεται να κινδυνεύει από την εισβολή των νέων τεχνολογιών (Γιαννικοπούλου 1998), δεν θα πρέπει να παραγνωρίζουμε το γεγονός ότι κάτω από τη δομική και μορφική ρευστότητα του υπερκειμένου καλύπτονται αφηγήσεις που υστερούν πολύ ποιοτικά. Δυστυχώς, πολλές από τις ιστορίες των 'πολυ-ιστοριών' δεν θα εκδίδονταν και δεν θα διαβάζονταν ποτέ αν το νεότερο στοιχείο της ύπαρξης υπερκειμένων δεν καθιστούσε ευχάριστο παιχνίδι την ενασχόληση μαζί τους. Όμως, μια τέτοια παρατήρηση πολύ απέχει από το να εκτιμηθεί *a priori* απαξιωτικά κάθε έργο που η δυναμική του τού στερεί την στατικότητα της παγιωμένης μορφής.

Έχει μάλιστα γίνει προσπάθεια, τηρουμένων βεβαίως των αναλογιών, να ανιχνευτούν κοινά στοιχεία ανάμεσα στον υπερκειμενικό αναγνώστη και τον ομηρικό ραψωδό. Όπως οι αρχαίοι ραψωδοί, έτσι και ο αναγνώστης του υπερκειμένου δομεί την αφήγησή του επιλέγοντας από το σώμα των ραψωδικών/ υπερκειμενικών αφηγήσεων μία αφηγηματική διαδρομή που θα του επιτρέψει να οικοδομήσει το νόημά του, παρέχοντάς του συγχρόνως το δικαίωμα «να δείξει τον προσωπικό του τρόπο προσέγγισης του υλικού με επινοήσεις που αποτελούν μέρος της τέχνης του» (Γιακουμάτου 2002β: 7-8).

Χωρίς να παραβλέπουμε το γεγονός ότι η λογοτεχνία με υπερκείμενο απαριθμεί κυρίως πειραματικές προσπάθειες που αγωνίζονται να βρουν την ταυτότητά τους, αφού παρόμοια έργα, είτε συναντώνται στην οθόνη του ηλεκτρονικού υπολογιστή, είτε στις σελίδες του βιβλίου, βρίσκονται ακόμη σε εμβρυακή μορφή, είναι σαφές ότι μια σειρά διαφορετικών κριτηρίων θα χρειαστεί για να αξιολογηθούν. Το κείμενο παύει να είναι στατικό και αποκτά ένα δυναμικό χαρακτήρα, ενώ η αντικατάσταση της γραμμικής ανάγνωσης από μια υπερμεσική λογική ωθεί παρόμοιες *εγκαταστάσεις* (installations), που ενδεχομένως εμπλέκουν λογοτεχνία, βίντεο, ζωγραφική, να επιζητούν μια νέα ποιητική που οφείλει να είναι δια-ειδολογική (*cross-genre*), δια-μεσική (Marsh, 2001: 6). Μάλιστα, οι υπερμεσικές εγκαταστάσεις απαιτούν συγχρόνους έναν θεατή, όπως το θέατρο, ο κινηματογράφος ή το βίντεο, αλλά και έναν αναγνώστη όπως το βιβλίο (Marsh 2001: 9).

Από την άλλη, στην υπερκειμενική λογοτεχνία η προσπάθεια αξιολόγησης των σχετικών έργων δεν πρέπει, και δεν γίνεται, να στηρίζεται αποκλειστικά στην ποιότητα της ιστορίας, η οποία αρνείται πεισματικά να λάβει μια παγιωμένη μορφή,

προσιδιάζοντας περισσότερο με κινούμενη άμμο παρά με σταθερή αφηγηματική κατασκευή. Έτσι, κατά καιρούς επισημαίνονται και διάφοροι άλλοι παράγοντες που η κριτική οφείλει να λάβει υπόψη της, όπως, για παράδειγμα, ο ρυθμός, που διαφέρει από τους συνηθισμένους των συμβατικών, γραμμικών λογοτεχνημάτων. Σε ένα υπερκειμενικό έργο ο ρυθμός καθορίζεται από στοιχεία για τα οποία ευθύνεται άλλοτε ο δημιουργός του και άλλοτε ο αναγνώστης του, αφού και ο δεύτερος καθορίζει το ρυθμό της δικής του αναγνωστικής περιδιάβασης, κάποτε επιχειρώντας ήσυχους, νωχελικούς περιπάτους και άλλες φορές διατρέχοντας με γρήγορα βήμα το κειμενικό υλικό. Σε αυτούς τους δύο θα πρέπει να προστεθεί και η ιδιαιτερότητα της ίδιας της διαδικασίας της ανάγνωσης, αφού επανεμφανιζόμενοι κόμβοι διαδέχονται άλλους που προσπελάζονται για πρώτη φορά δημιουργώντας έναν ιδιότυπο, εσωτερικό ρυθμό, που ορίζεται από τη διαφορά ανάμεσα στην αργοπορία της ανάγνωσης ενός άγνωστου κειμένου και την ταχύτητα του πρόχειρου κοιτάγματος (skimming) ενός ξαναδιαβασμένου κομματιού (Kendall 1999).

Στο δημιουργό ανήκει η ευθύνη για το μέγεθος των κόμβων (nodes) οι οποίοι, καθώς εναλλάσσονται, κατά τη διάρκεια της αφηγηματικής περιήγησης, δημιουργούν ένα ρυθμικό μοτίβο που ενισχύεται ηχητικά και από το κλικ του ποντικιού ή το γύρισμα της σελίδας. Μικροί κόμβοι οδηγούν σε γρήγορο, στακάτο ρυθμό, ενώ η αιφνίδια αλλαγή των μέχρι τότε εκτενών κόμβων από άλλους που σταδιακά γίνονται πιο συνοπτικοί, καταλήγει σε αυξανόμενη ένταση και κλιμάκωση της αφήγησης. Στο ίδιο αποτέλεσμα της κλιμάκωσης ενδέχεται να οδηγήσει και η αιφνίδια αύξηση του αριθμού των δεσμών (links) που σε συνδυασμό με το περιεχόμενό τους –όσο πιο διαφορετικές μεταξύ τους οι εκδοχές τόσο περισσότερο χρόνο επιλογής απαιτούν– πρακτικά ισοδυναμούν με απότομη ανακοπή της αναγνωστικής πορείας δημιουργώντας την αίσθηση του σασπένς ή της ‘γόνιμης’ σιωπής πριν την κλιμάκωση και το ‘μεγάλο’ γεγονός (Kendall 1999). Σαν τα γνωστά παιχνίδια του λούνα πάρκ που σταματούν απότομα δίνοντας στους επιβαίνοντες μερικά δευτερόλεπτα βασανιστικής ηρεμίας πριν επιχειρηθούν ιλιγγιώδεις καταβάσεις ή φρενήρη στριφογυρίσματα, η απορία του αναγνώστη μπροστά σε κειμενικά σταυροδρόμια επιβάλλει μια παύση για να προετοιμάσει μια θεαματικότερη κλιμάκωση.

Θα είχε πράγματι μεγάλο ενδιαφέρον να διευκρινιστεί τι ακριβώς ευθύνεται όχι τόσο για την εκδοτική επιτυχία του εγχειρήματος του Τριβιζά όσο για τα ενθουσιώδη σχόλια των μικρών αναγνωστών που ξαφνιάστηκαν ευχάριστα από το βιβλίο. Σκόρπιες κρίσεις δείχνουν ότι η επιλογή του βολικού σχήματος του βιβλίου αντί του υπολογιστή εξυπηρέτησε πρακτικές ανάγκες. Το βιβλίο πάντα αποτελεί μια εύκολη λύση για μεταφορά. Μάλιστα μικροί μαθητές, όταν ερωτήθηκαν, ισχυρίστηκαν ότι τα *Ντολμαδάκια* αποτελούν την καλύτερη λύση για τις διακοπές, αφού με μικρό βάρος στις αποσκευές δίνει τη δυνατότητα απόλαυσης μιας ατέλειωτης σειράς ιστοριών.

Κρατώντας στα χέρια του ο αναγνώστης τα βιβλία του Τριβιζά, απελευθερώνεται από την κυριαρχία της γραμμικής ανάγνωσης, ακόμη και αν τυγχάνει να είναι ψηφιακά αναλφάβητος (*computer illiterate*). Βιβλία σαν και αυτά που η προσθήκη υπερκειμένου παρέχει στον αναγνώστη τη δυνατότητα διαφορετικών, εναλλακτικών αναγνώσεων, αποτελούν μια μεγάλη πρόκληση στο χώρο του παιδικού βιβλίου, που ‘φλερτάρει’

πλέον ανοιχτά με τις νέες τεχνολογίες και πειραματίζεται με την διαφορετικότητα των δικών του φωνών.

Όμως σε καμία περίπτωση δεν θα πρέπει να μην υπολογιστούν τα προβλήματα που δημιουργεί η υπερκειμενική λογοτεχνία στο κοινό της ιδιαίτερα όταν τους προσφερθεί στη διαδικτυακή μορφή. Συχνά οι αναγνώστες παραπονιούνται για την αίσθηση του ανολοκλήρωτου που δημιουργεί η προκατάληψη ότι κάτι σημαντικό έμεινε απέξω. Σε σχετική έρευνα (Miall & Dobson 2001), όπου αναγνώστες διαβάζουν στην οθόνη του υπολογιστή τους ακριβώς την ίδια ιστορία, θεωρώντας ότι τη μια φορά περιδιαβαίνουν ένα γραμμικό κείμενο και την άλλη ένα φαινομενικά υπερκειμενικό, διακατέχονται από αισθήματα ανασφάλειας και δοκιμάζουν την πικρή γεύση του ανικανοποίητου – θεωρούν δηλαδή ότι η ιστορία ήταν κατώτερη των προσδοκιών τους αφού σίγουρα θα μπορούσαν να είχαν κάνει πιο εύστοχες επιλογές– μόνο στη δεύτερη περίπτωση.

Ο αναγνώστης-χρήστης βιώνει μια πρωτόγνωρη αναγνωστική σύγχυση, καθώς νιώθει ότι παλινδρομεί στο μέσον ενός αδιαμόρφωτου κειμενικού υλικού χωρίς συνείδηση της έκτασής του και με μηδαμινή εποπτεία της μορφής του. Αγνοώντας σε ποιο σημείο της αφήγησης βρίσκεται, δυσκολευόμενος να αξιολογήσει τη σπουδαιότητα επιμέρους πληροφοριών και φορτώνοντας αισθητά περισσότερο τη βραχύχρονη μνήμη του, εγκαταλείπει γρηγορότερα και ευκολότερα την ανάγνωση από ότι ο αναγνώστης των γραμμικών προσεγγίσεων (Charney 1994).

Από την άλλη, ένα άλλο σημείο που φαίνεται να διαφοροποιεί αισθητά την υπερκειμενική από την ‘άλλη’ λογοτεχνία φαίνεται να είναι ο τρόπος με τον οποίο την αντιμετωπίζει ο ίδιος ο αναγνώστης. Σε σχετική έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην Ελλάδα με δείγμα ενήλικους αναγνώστες διαδικτυακής λογοτεχνίας εκτιμήθηκε ότι «ο ηλεκτρονικός αναγνώστης περιηγείται στο κείμενο πιο συχνά με όρους τηλεοπτικού ζάπινγκ και αραιότερα με όρους εμβάπτισης σε ένα συγγραφικό σύμπαν» (Γιακουμάτου & Νικολαΐδου 2002: 10).

Ίσως, η μεταφορά της υπερκειμενικής λογοτεχνίας από την οθόνη του υπολογιστή στη σελίδα να αποδυναμώνει ορισμένα από τα μειονεκτήματα των ιστοριών με υπερκείμενο. Όπως μπορούμε να δούμε στα δύο βιβλία του Τριβιζά, ο αναγνώστης, εικάζοντας από το μέγεθός τους έχει σαφή εικόνα για την έκταση του αφηγηματικού υλικού, ενώ ενημερώνεται για την ιδιαιτερότητά τους από το οπισθόφυλλο και τις σημειώσεις του συγγραφέα. Παρόμοια υποστήριξη δέχεται και ο ηλεκτρονικός αναγνώστης από τον αρχικό *χάρτη* (*map*), κάτι αντίστοιχο με τον πίνακα περιεχομένων των παραδοσιακών βιβλίων, που φαίνεται να λειτουργεί ως πολύτιμη πυξίδα την ώρα της ελεύθερης πλοήγησης στο κείμενο (Monk, et al. 1988). Ιδιαίτερα φαίνεται να ευεργετούνται οι ανεξοικειωτοί αναγνώστες, που σαφώς αντιμετωπίζουν περισσότερες δυσκολίες στην προσέγγιση ενός υπερκειμενικού έργου από όσες κατά την ανάγνωση ενός γραμμικού κειμένου. Στη δεύτερη περίπτωση, υπάρχει πάντα ένα και μοναδικό μονοπάτι, που ακόμη και ο πιο αδαής αναγνώστης μπορεί να ακολουθήσει για να προσπελάσει το κείμενο (Foltz 1996).

Σε αυτό ακριβώς το σημείο αναφύεται ένα ακόμη πρόβλημα: Κατά πόσον παρόμοια κείμενα μπορούν να απευθύνονται σε παιδιά; Οι ‘ανώριμοι’ αναγνώστες αρέσκονται σε παραδοσιακά σχήματα και ‘κλειστότερα’ συστήματα, καθώς ‘βολεύονται’ ευκολότερα στην ασφάλεια της ‘πεπατημένης’. Πώς τα παιδιά θα αντιμετωπίσουν την

πολλαπλότητα του νοήματος, τη ματαίωση των συμβατικών προσδοκιών, τις προκλήσεις της υπερκειμενικής λογοτεχνικής πραγματικότητας; Ιδιαίτερα, όταν είναι γνωστό εδώ και πολύ καιρό ότι η ένταξη ενός κειμένου σε ένα οικείο αφηγηματικό πλαίσιο μπορεί να βελτιώσει αισθητά την κατανόησή του (Poulsen et al. 1979).

Όμως, η θερμή υποδοχή των βιβλίων του Τριβιζά από το αναγνωστικό κοινό των νεαρών ανηλίκων δείχνει ότι ακόμη και οι μικρότεροι από αυτούς διασκεδάζουν με το δημιουργικό παιχνίδι που τους προσφέρεται καθώς επαναπροσδιορίζουν τη σχέση τους με τη λογοτεχνία. Όπως επισημαίνει ο ίδιος ο συγγραφέας, παρέχεται στον αναγνώστη η ευκαιρία «να απολαύσει το παιχνίδι των εναλλακτικών εκδοχών μιας περιπέτειας, και μάλιστα ‘εκ του ασφαλούς’, επειδή πάντα έχει τη δυνατότητα να επιστρέφει στην αρχή και να δίνει διαφορετική συνέχεια ή τέλος στην ιστορία» (περ. *Διαβάζω*, 1998, τευχ. 382: 18). Προσπαθώντας να κατανοήσουν παρόμοια κείμενα τα παιδιά-αναγνώστες ωριμάζουν αναγνωστικά και κατανοούν ότι η ανάγνωση είναι μια πρόκληση, ένα παιχνίδι με ατέλειωτες δυνατότητες, που ίσως θα έφτανε μέχρι τη δημιουργία πολύκλωνων παραμυθιών από τους ίδιους τους μικρούς αναγνώστες τέτοιων αφηγήσεων.

Καθώς περνά ο καιρός και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής κυριαρχεί όλο και περισσότερο στη ζωή και τη σκέψη μας, οι πράξεις μας, τα λόγια μας, τα βιβλία μας επηρεάζονται συνεχώς από τις νέες τεχνολογίες. Σήμερα, η λογική του υπερκειμένου άρχισε να εισβάλλει στο χώρο της λογοτεχνίας δίνοντας νέα παιδικά βιβλία, όπου η λογο-τεχνία και η τεχνο-λογία επιχειρούν να γεφυρώσουν κάποιες από τις μεταξύ τους αντιθέσεις τους, με πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα.

Βιβλιογραφία

- Barthes, R. (1988). ‘Ο θάνατος του συγγραφέα’, στο *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο* (Προλ. Γ. Βέλτσος, μτφρ. Γ. Σπανός), Αθήνα, Πλέθρον, σσ. 137-143.
- Bernstein, M. (1998). ‘Patterns of Hypertext’, in *Proceedings of Hypertext ’98*. ACM.
- Bolter, D. J. (1992). *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*, Lawrence Erlbaum, Hillsdale, NJ.
- Charney, D. (1994). ‘The effect of hypertext on processes of reading and writing’, in C. L. Selfe & S. Hilligoss (eds.), *Literacy and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, Modern Language Association, New York, pp. 238-263.
- Dobrin, D. N. (1994). ‘Hype and Hypertext’, in C. L. Selfe & S. Hilligoss (eds), *Literacy and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, Modern Language Association, New York, pp. 305-315.
- Douglas-Yellowees, J. (1992). ‘What hypertexts do that print narratives cannot’, *The Reader* 42, pp. 1-23.
- Douglas-Yellowees, J. (1994). ‘Tell me when to stop: Closure and indeterminacy in interactive narratives’, in G. Landow (ed.), *Hyper/ Text/ Theory*, Hopkins University Press, Baltimore, pp. 159-188.
- Douglas-Yellowees, J. (1997). ‘Will the most reflexive relativist please stand up? Hypertext, argument, and relativism’, in I. Snyder (ed.), *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Age*, Routledge, New York, pp. 144-162.

- Dresang, E. T. & McClelland, K. (1999). Radical change: Digital age literature and learning. *Theory into Practice* 38 (3), pp. 160-167.
- Dresang, E. T. (1999). *Radical Change: Books for Youth in a Digital Age*, The H. W. Wilson Company, New York, Dublin.
- Dryden, L. M. (1994). 'Literature, student-centered classrooms, and hypermedia environments', in C. L. Selfe & S. Hilligoss (eds.), *Literary and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology*, Modern Language Association New York, pp. 292-304.
- Foltz, P. W. (1996). 'Comprehension, coherence and strategies in hypertext and linear text', <http://www-psych.nmsu.edu/~pfoltz/reprints/Ht-Cognition.html>.
- Iser, W. (1974). *The Implied Reader: Patterns of Communication in Prose Fiction from Bunyan to Beckett*, John Hopkins University, Baltimore.
- Johnson-Eilola, J. (1997). *Nostalgic Angels. Rearticulating Hypertext Writing*, Ablex, Norwood, NJ.
- Kellman, S. G. (1980). *The Self-Begetting Novel*, Mcmillan, London.
- Kendall, R. (1999). 'Time: The Final Frontier', *SIGWEB Newsletter*, 8 (3), http://www.wordcircuits.com/comment/htlit_6.htm. Ανακτήθηκε στις 29/5/2007.
- Kerman, A. (2001). *Ο Θάνατος της Λογοτεχνίας*, Αθήνα, Νεφέλη.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*, Routledge, London.
- Kress, G. & van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal Discourse: The Models and Media of Contemporary Communication*, Arnold, London.
- Landow, G. P. (1997a). *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, John Hopkins University Press, Baltimore.
- Landow, G. P. (1997b). 'What's a critic to do?: Critical theory in the age of hypertext', in G. P. Landow (ed.), *Hyper/ Text/ Theory*, John Hopkins University Press, Baltimore, p. 308.
- Lanham, R. A. (1993). *The Electronic Word: Democracy, Technology, and the Arts*, The University of Chicago Press, Chicago.
- Lanham, R. A. (2000). 'The audit of virtuality: Universities in the attention economy', <http://www.ron.umontreal.ca>.
- Marsh, B. (2001). 'Reading time: For a poetics of hypermedia writing', *Currents in Electronic Literacy* 5, pp. 1-17. <http://cwrl.utexas.edu/currents/fall01/marsh/marsh.html>.
- McCallum, R. (1999). Very advanced texts: Metafiction and experimental works (pp. 138-150), in P. Hunt (ed), *Understanding Children's Literature*, Routledge London.
- Miall, D. S. & Dobson, T. (2001). 'Reading Hypertext and the Experience of Literature', <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v02/i01/Miall/>. Ανακτήθηκε στις 29/5/2007.
- Monk, A. F., Walsh, P., & Dix, A. J. (1988). A comparison of hypertext, scrolling, and folding as mechanisms for program browsing, in D. M. J. & R. Winder (eds.),

- People and Computers, IV, Cambridge University Press, Cambridge (pp. 421-435).
- Moulthrop, S. & Kaplan, N. (1994). 'They became what they beheld: The futility of resistance in the space of electronic writing', in C. Selfe & S. Hillgloss (eds.), Literacy and Computers: The Complications of Teaching and Learning with Technology, Modern Language Association, New York, pp. 220-237.
- Moulthrop, S. (1988). 'Containing the multitudes: The problem of closure in interactive fiction', Association for Computers in Humanities Newsletter 10, pp. 29-46.
- Moulthrop, S. (1988). 'Travelling in the Breakdown Lane: A Principle of Resistance for Hypertext', www.ubalt.edu/wwwygcla/sam/essays/breakdown.html.
- Poulsen, D., Kintsch, E., Kintsch, W., & Premack, D. (1979). 'Children's comprehension and memory for stories', Journal of Experimental Child Psychology 28, pp. 379-403
- Rau, A. (2000). 'Wreader's Digest – How to appreciate hyperfiction', Journal of Digital Information, <http://jodi.ecs.soton.ac.uk/Articles/v01/i07/Rau/>. Ανακτήθηκε στις 29/5/2007.
- Rosenblatt, L. M. (1978). The Reader, the Text and the Poem: The Transactional Theory of the Literary Work, Southern Illinois Press, Carbondale.
- Waugh, P. (1984). Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction, Routledge, London.
- Γιακουμάτου, Μ. Τ. (2002β). 'Η λογοτεχνία μεταναστεύει στο διαδίκτυο: Ανοιχτά ερωτήματα και νέα δεδομένα', εισήγηση στο 3^ο Πανελλήνιο Συνέδριο 'Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην Εκπαίδευση', Παν/μιο Αιγαίου, Ρόδος 26-29/ 9/ 2002, www.netschoolbook.gr/rhodesconf.htm.
- Γιακουμάτου, Μ.Τ., & Νικολαΐδου, Σ. (2002). 'Η λογοτεχνία μπροστά στην πρόκληση του διαδικτύου. Μια μελέτη της αναγνωστικής συμπεριφοράς του κοινού απέναντι σε ένα λογοτεχνικό υπερκείμενο', εισήγηση στο Συνέδριο «Η Λογοτεχνία Σήμερα: Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές» Αθήνα 29, 30/ 11, 1/ 12/ 2002, <http://www.netschoolbook.gr/prespaonnoa.pdf>.
- Γιακουμάτου, Τ. (2002^α). 'Δίκτυα και οθόνες – Βήματα προς μια νέα σχέση με τον γραπτό λόγο', <http://www.netschoolbook.gr/diktyafilologos.pdf>.
- Γιαννικοπούλου, Α. Α., (1988). 'Η Αλίκη στη Χώρα των Πολυμέσων: Μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας', στο Ι. Ν. Βασιλαράκης (επιμ.), Σύγχρονες Οπτικές και Προοπτικές της Λογοτεχνίας για Παιδιά και Νέους, Αθήνα, Τυπωθήτω. Γ. Δαρδανός, σσ. 209-225.
- Γιαννικοπούλου, Α. Α. (2004). 'Όταν η λογοτεχνία συναντά την τεχνολογία: Πολυμεσικά και υπερκειμενικά στοιχεία σε βιβλία για μικρά παιδιά', στο Α. Κατσίκη-Γκίβαλου (επιμ.), Η Λογοτεχνία Σήμερα: Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα, σσ. 362-367.
- Έκο, Ου (1994²). Έξι Περιπλανήσεις στο Δάσος της Αφήγησης (μτφρ. Α. Παπακωνσταντίνου), Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.
- Καλογήρου, Τζ. (1999²). Τέρψεις και Ημέρες Ανάγνωσης: Μελετήματα για τη Διδασκαλία της Λογοτεχνίας στο Δημοτικό Σχολείο, Αθήνα, Ι. Μ. Παναγιωτόπουλος.

- Κόρει, Π. (1996). Πώς να τα Βγάζεις Πέρα με τους Φίλους σου (μτφρ. Μ. Μαμαλίγκα, εικ. Μ Μπράουν), Αθήνα, Πατάκης.
- Μπίρκετς, Σ. (1998). Οι Ελεγείες του Γουτεμβέργιου. Η Μοίρα της Ανάγνωσης στην Ηλεκτρονική Εποχή, Αθήνα, Καστανιώτης.
- Μπουλώτης, Χρ. (1991). 'Η Χριστουγεννιάτικη Ιστοριούλα που γράφτηκε από μόνη της', από τη συλλογή Επτά Ιστοριούλες Γιορτινές και Παράξενες, Αθήνα, Γνώση.
- Πολίτης, Δ. (2004). 'Μεταμυθοπλασία και λογοτεχνία για παιδιά', στο Α. Κατσίκη-Γκίβαλου (επιμ.), Η Λογοτεχνία Σήμερα: Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα, σσ. 112-118.
- Τριβιζάς, Ε. (1995). Διακοπές με τον Ευγένιο Τριβιζά στο Νησί των Πυροτεχνημάτων, Α' Δημοτικού, Α' Τεύχος, Αθήνα, Πατάκης.
- Τριβιζάς, Ε. (1997⁷). Τα Ογδόντα Οχτώ Ντολμαδάκια, (εικ. Ρ. Βαρβάκη), Αθήνα, Καλέντης.
- Τριβιζάς, Ε. (1998). 'Ένα βιβλίο πολύ υγιεινό', Συνέντευξη, Διαβάζω 382, σσ. 18-19.
- Τριβιζάς, Ε. (1999). Φρικαντέλα. Η Μάγισσα που Μισούσε τα Κάλαντα (εικ. Μ. Κουντούρης), Αθήνα, Άμμος.
- Τριβιζάς, Ε. (2001). Η Κινέζα Κούκλα, (ζωγρ. Ρ. Βαρβάκη, καλλιτεχνική επιμέλεια Α. Κυριτσόπουλος), Αθήνα, Μίνωας.
- Τριβιζάς, Ε. (2003). Τα Τριάντα Τρία Ροζ Ρουμπίνια (εικ. Ρ. Βαρβάκη), Αθήνα, Καλέντης.
- Τριβιζάς, Ε. Παραμύθια Ντορεμύθια (σειρά), Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα.