



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
Τμήμα Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

Διπλωματική εργασία

ΔΙΑΜΕΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΙΣΤΟΡΙΩΝ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ – ΑΝΑΛΥΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΚΑΙ ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΗΣ

Βασίλειος Ευδοκιάς
ΑΜ: 511/2007009

Επιβλέπων καθηγητής:

Παναγιώτης Κυριακούλάκος

Μέλη Εξεταστικής Επιτροπής:

Βοσινάκης Σπύρος
Σταυράκης Μόδεστος

Ερμούπολη, Σύρος
Οκτώβριος 2016

Stories are basic to all human cultures. The basic means by which we structure, share and make sense of our common experiences.

-Henry Jenkins

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά όσους με βοήθησαν και στάθηκαν δίπλα μου σε όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της διπλωματικής εργασίας.

Τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Παναγιώτη Κυριακουλάκο για την καθοδήγηση, την υποστήριξη και την εμπιστοσύνη που μου έδειξε.

Τα μέλη της επιτροπής κ. Βοσινάκη Σπύρο και κ. Σταυράκη Μόδεστο για την συμμετοχή τους στην εξεταστική διαδικασία.

Την οικογένεια μου για την απεριόριστη υπομονή, επιμονή και αγάπη τους.

Τους φίλους μου για όλα όσα έχουν κάνει, και συνεχίζουν να κάνουν για μένα.

Όσους έχασα αλλά και όσους βρήκα στην πορεία.

Πάνω από όλα τον παππού μου. Οι ιστορίες που μου χάρισε θα με συνοδεύουν για πάντα.

Το κάλεσμα μόλις ακούστηκε και είμαι ευγνώμων που σας έχω όλους πλάι μου στο ταξίδι.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	6
Λόγοι επιλογής του θέματος.....	6
Σκοπός της εργασίας	6
Στόχοι της εργασίας	6
Μεθοδολογία έρευνας.....	7
Δομή της εργασίας	8
Κεφάλαιο 1: Η κουλτούρα της σύγκλισης.....	9
Σύγκλιση των μέσων.....	9
Συμμετοχικός πολιτισμός.....	13
Συλλογική νοημοσύνη	16
Κεφάλαιο 2: Γενική επισκόπηση των διαμεσικών αφήγησηων.....	19
Ιστορική αναδρομή	19
Ορισμός	20
Συναφείς έννοιες.....	25
Πρόσθετη κατανόηση.....	25
Εγκυκλοπαιδική ικανότητα	25
Αρνητική δυνατότητα.....	26
Αποδημητικά σήματα.....	28
Ριζοσπαστική διακειμενικότητα.....	29
Πολυμεσική, crossmedia και διαμεσική αφήγηση	30
Διαφορές της διαμεσικής επέκτασης με την διασκευή	32
Κατηγορίες διαμεσικών αφηγήσεων	34
Κεφάλαιο 3: Η δόμηση μιας διαμεσικής ιστορίας.....	38
Ο μυθοπλαστικός κόσμος	39
Η σημασία του μυθοπλαστικού κόσμου στην αφήγηση διαμεσικών ιστοριών.....	39
Ορισμός	40
Θεμελιώδη συστατικά του μυθοπλαστικού κόσμου	41
Η ιστορία	43
Ορισμός	43
Δομή	45
Πολυαφηγηματικός σχεδιασμός.....	47
Μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών.....	52
Οι χαρακτήρες	56

Ορισμός	56
Η σημασία των αρχετύπων	58
Το διαμεσικό Ταξίδι του Ήρωα	61
Κεφάλαιο 4: Μεθοδολογίες ανάλυσης διαμεσικών αφηγήσεων	68
Η διεπιστημονική προσέγγιση της Elizabeth Strickler και οι ερωτήσεις επέκτασης του Geoffrey Long	68
Η αναλυτική θεώρηση της Renira Gambarato	71
Παρουσίαση μεθοδολογίας ανάλυσης διαμεσικών αφηγήσεων	75
Κεφάλαιο 5: Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση του διαμεσικού έργου Matrix.....	79
Συμπεράσματα	111
Ερευνητικά αποτελέσματα	111
Δυσκολίες κατά την έρευνα	112
Νέες κατευθύνσεις έρευνας	113
Νέες μεθοδολογικές προσεγγίσεις	113
Μελλοντικές προοπτικές.....	113
Βιβλιογραφία	114
Κατάλογος σχημάτων	117
Κατάλογος πινάκων	118
Γλωσσάριο	119

Εισαγωγή

Λόγοι επιλογής του θέματος

Οι λόγοι που οδήγησαν στην επιλογή του θέματος της διαμεσικής αφήγησης ιστοριών είναι:

- Το γενικότερο ενδιαφέρον για τον τομέα της αφήγησης ιστοριών, καθώς και για τον τρόπο που χρησιμοποιείται από τις νέες τεχνολογίες και μέσα επικοινωνίας, μέσω της δικτύωσης που επιτρέπουν.
- Η παρατήρηση ότι ένα σημαντικό ποσοστό της σύγχρονης πολιτισμικής βιομηχανίας παράγει έργα με μειωμένο ενδιαφέρον στην αφηγηματική τους διάσταση. Η ιστορία είναι τις περισσότερες φορές δευτερευούσης σημασίας, καθώς το ενδιαφέρον έχει μετατοπιστεί στην οπτική και τεχνική αρτιότητα του έργου.
- Η μελέτη των διαμεσικών αφηγήσεων μέσω της σχεδιαστικής προσέγγισης, η οποία είναι ένας από τους λόγους που οδήγησαν στην ανάπτυξη τους ως γνωστικό αντικείμενο.

Σκοπός της εργασίας

Ο σκοπός της εργασίας είναι η θεωρητική και αναλυτική προσέγγιση της διαμεσικής αφήγησης ιστοριών.

Στόχοι της εργασίας

Οι στόχοι της διπλωματικής εργασίας σε σχέση με το αντικείμενο μελέτης είναι:

- Η κατανόηση του γνωστικού αντικειμένου των διαμεσικών αφηγήσεων.
- Η καταγραφή των εννοιών και των στοιχείων που έχουν αναπτυχθεί στο πλαίσιο του συγκεκριμένου αντικειμένου.
- Η ένταξη των ευρημάτων της καταγραφής στη δημιουργία μεθοδολογίας για την ανάλυση διαμεσικών αφηγήσεων.
- Η εφαρμογή της μεθοδολογίας στη μελέτη ενός διαμεσικού έργου.

Μεθοδολογία έρευνας

Η έρευνα για την εκπόνηση της διπλωματικής εργασίας είχε αρχικά βιβλιογραφικό χαρακτήρα. Έγινε κυρίως προσπάθεια εντοπισμού των βασικών εννοιών καθώς και εργασιών της ακαδημαϊκής κοινότητας πάνω στο αντικείμενο. Στη συνέχεια αναζητήθηκε εξειδικευμένη αρθρογραφία σχετικά με το θέμα. Μόλις συγκεντρώθηκε ένας ικανοποιητικός αριθμός άρχισε η μελέτη της αρθρογραφίας, ξεκινώντας από τα συχνότερα αναφερόμενα άρθρα στο σύνολο του θεωρητικού υλικού. Έγινε προσπάθεια αναζήτησης πηγών από διαφορετικά επιστημονικά πεδία (θεωρία μέσω επικοινωνίας, αφήγησης και κινηματογράφου, ψυχολογία κ.ά.) για την διεύρυνση του γνωστικού αντικείμενου, καθώς η μονόπλευρη αντιμετώπιση θα μπορούσε να οδηγήσει σε λανθασμένα συμπεράσματα.

Παράλληλα με την μελέτη θεωρητικών κειμένων, πραγματοποιήθηκε έρευνα σε έργα τα οποία αναφέρονταν στη βιβλιογραφία, προκειμένου να κατανοηθούν οι θεωρητικές έννοιες σε πρακτικό επίπεδο. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργήθηκε ένα σώμα έρευνας που αποτελείται από άρθρα, βιβλία, διπλωματικές εργασίες, διαμεσικά έργα και συνεντεύξεις. Κατά τη διάρκεια της έρευνας και της μελέτης έγινε προσπάθεια για την σταδιακή εστίαση στην αφηγηματική διάσταση του επιλεγμένου θέματος της διπλωματικής εργασίας.

Έπειτα από την επεξεργασία των θεωρητικών αποτελεσμάτων της έρευνας και την παρουσίαση μια σειράς μεθοδολογιών, σχεδιάστηκε μια νέα μεθοδολογία, η οποία εστιάζει στον αφηγηματικό τομέα του γνωστικού αντικείμενου των διαμεσικών αφηγήσεων. Στη συνέχεια επιλέχθηκε ένα από τα έργα που είχαν παρουσιαστεί στο πλαίσιο της έρευνας, το *Matrix*, προκειμένου να αναλυθεί σύμφωνα με την προτεινόμενη μεθοδολογία.

Δομή της εργασίας

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας ορίζεται ο ευρύτερος προβληματικός χώρος της σύγκλισης των μέσων και οι σχέσεις του με το συμμετοχικό πολιτισμό και τη συλλογική νοημοσύνη.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται η έρευνα γύρω από τις διαμεσικές αφηγήσεις μέσω ορισμών, εννοιών και κατηγοριοποιήσεων όπως εντοπίστηκαν στη σχετική βιβλιογραφία. Επίσης αποσαφηνίζονται οι έννοιες της πολυμεσικής και crossmedia αφήγησης σε σχέση με την διαμεσική αφήγηση (transmedia¹ storytelling) και οι διαφορές της διαμεσικής επέκτασης με την διασκευή.

Στο τρίτο κεφάλαιο επιχειρείται εστίαση στην αφηγηματική διάσταση του γνωστικού αντικειμένου των διαμεσικών αφηγήσεων. Παρουσιάζεται η δόμηση μιας διαμεσικής ιστορίας μέσω της ανάλυσης του μυθοπλαστικού κόσμου, της ιστορίας και των χαρακτήρων της.

Στο τέταρτο κεφάλαιο της εργασίας αναπτύσσεται μεθοδολογία για την μελέτη διαμεσικών αφηγήσεων, ύστερα από την παρουσίαση αναλυτικών και διεπιστημονικών προσεγγίσεων.

Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο επιλέγεται και αναλύεται το διαμεσικό έργο *Matrix* σύμφωνα με την προτεινόμενη μεθοδολογία.

¹ Ο όρος “transmedia” εκλαμβάνεται ως επίθετο, προσδιοριστικό του ουσιαστικού «αφήγηση» (storytelling). Το πρόθεμα «trans» σημαίνει δια μέσου, μέσα από.

Κεφάλαιο 1: Η κουλτούρα της σύγκλισης

Τα μέσα ανεξαρτήτως παλαιότητας, δεν εξαφανίζονται, σε αντίθεση με τα εργαλεία που χρησιμοποιούμε για να αποκτήσουμε πρόσβαση στο περιεχόμενο τους. Οι μελετητές των μέσων επικοινωνίας ονομάζουν τα συγκεκριμένα εργαλεία, κανάλια διανομής. Ο ηχογραφημένος ήχος είναι το μέσο. Το βινύλιο, η κασέτα, το CD, και το MP3 είναι κανάλια διανομής. Τα κανάλια διανομής γίνονται παρωχημένα και αντικαθίστανται, τα μέσα αντιθέτως εξελίσσονται.

Η σημαντικότητα ενός μέσου μπορεί να αυξηθεί ή να μειωθεί και το περιεχόμενο του μπορεί να αλλάξει, όταν όμως εδραιωθεί η δυνατότητα του να ικανοποιεί μια βασική ανθρώπινη ανάγκη, τότε θα συνεχίσει να λειτουργεί στο πλαίσιο του ευρύτερου επικοινωνιακού συστήματος.

Κάθε παλαιό μέσο συνυπήρξε κάποια εποχή με τα συνεχώς αναδυόμενα. Η θεωρία της σύγκλισης είναι ένας τρόπος κατανόησης αυτών των αλλαγών που έχουν επέλθει στο χώρο των μέσων επικοινωνίας τις τελευταίες δεκαετίες. Με την θεώρηση αυτού του ευρύτερου προβληματικού χώρου θα γίνει αντιληπτό το πλαίσιο μέσα στο οποίο εντάσσεται και διαμορφώνεται η διαμεσική αφήγηση ιστοριών.

Σύμφωνα με τον θεωρητικό των μέσων Henry Jenkins η θεωρία αυτή μπορεί να γίνει σαφής μέσω των σχέσεων της σύγκλισης, του συμμετοχικού πολιτισμού και της συλλογικής νοημοσύνης (Jenkins, 2006).

Σύγκλιση των μέσων

Για να κατανοηθεί το φαινόμενο της σύγκλισης των μέσων, κρίνεται απαραίτητη η αρχική κατανόηση της έννοιας του μέσου. Η ιστορικός Lisa Gitelman αναπτύσσει ένα μοντέλο υποστηρίζοντας την δυϊκή του φύση. Σε πρώτο επίπεδο ένα μέσο είναι ένα πλήθος τεχνολογιών που προσφέρουν την δυνατότητα επικοινωνίας, ενώ σε δεύτερο επίπεδο είναι τα πρωτόκολλα και οι κοινωνικές-πολιτιστικές πρακτικές που έχουν αναπτυχθεί γύρω από αυτές τις τεχνολογίες (Gitelman, 2006). Οι τεχνολογίες αποτελούν αναλώσιμα συστήματα διανομής που συνεχώς αντικαθίστανται, ενώ τα πρωτόκολλα και οι κοινωνικές-πολιτιστικές πρακτικές αποτελούν στοιχεία μιας

πολύπλοκτη ψυχαγωγική και πληροφορική δομή που συνεχώς επαναπροσδιορίζεται.

Το φαινόμενο της σύγκλισης των μέσων επομένως, δεν ενέχει τόσο την έννοια μιας τεχνολογικής αλλαγής στη σχέση των συστημάτων διανομής που αλληλοεπιδρούν και συνεργάζονται, όσο μιας πολιτιστικής διαδικασίας που αλλάζει τον τρόπο παραγωγής και κατανάλωσης πολιτισμικού περιεχομένου.

Ο πολιτικός επιστήμονας του MIT Ithiel de Sola Pool μπορεί να θεωρηθεί ως ο προφήτης της σύγκλισης των μέσων καθώς ήταν ο πρώτος που προσδιόρισε την ιδέα της σύγκλισης σαν μια δύναμη αλλαγής της βιομηχανίας των μέσων επικοινωνίας. Ο Pool αναφέρει την “σύγκλιση των λειτουργιών” ως μια διαδικασία που θολώνει τις σχέσεις μεταξύ των μέσων και υποστηρίζει τον εκφυλισμό της ένα προς ένα σχέσης μεταξύ του μέσου και της χρήσης του (Pool, 1983).

Αν και ο Pool είναι ο πρώτος που ασχολείται με την έννοια της σύγκλισης των μέσων, ως πολιτικός επιστήμονας ερευνά την έννοια υπό το αντίστοιχο πρίσμα. Για τον λόγο αυτό, στο πλαίσιο της εργασίας η σύγκλιση των μέσων θα συνάδει με την ανάλυση του Henry Jenkins, ο οποίος καθορίζει την συγκεκριμένη θεωρία σε σχέση με την επίδραση που έχει στη βιομηχανία των μέσων επικοινωνίας και εντάσσει στο πλαίσιο της το φαινόμενο της διαμεσικής αφήγησης.

Με τον όρο σύγκλιση ο Jenkins εννοεί:

“τη ροή περιεχομένου ανάμεσα σε διαφορετικές πλατφόρμες, τη συνεργασία μεταξύ πολλαπλών πολιτισμικών βιομηχανιών και την αποδημητική συμπεριφορά του κοινού, το οποίο μπορεί να πάει σχεδόν οπουδήποτε για να βιώσει το είδος της ψυχαγωγικής εμπειρίας που επιζητά.” (Jenkins, 2006)

Η σύγκλιση διαφορετικών μέσων για την αφήγηση ιστοριών είναι μια πρακτική που συναντάται ανά τους αιώνες. Οι παραδοσιακές μορφές προφορικής αφήγησης δεν σταμάτησαν να υπάρχουν με την εμφάνιση της γραφής, ούτε ακόμα και μετά την έλευση της τυπογραφίας. Το θέατρο και τα βιβλία συνυπάρχουν με την τηλεόραση και τον κινηματογράφο. Ακόμα και όταν η τηλεόραση πήρε το ρόλο του ραδιοφώνου ως κυρίαρχο μέσο ενημέρωσης και ψυχαγωγίας, το ραδιόφωνο δεν σταμάτησε να υπάρχει. Αντιθέτως, επαναπροσδιόρισε τις λειτουργίες του, ανέπτυξε καινούριες και αναζήτησε νέο κοινό.

Αρκετά συχνά, παλαιά και νέα μέσα αλληλοενισχύονται. Με αυτόν τον τρόπο βιβλία εμπνέουν ταινίες, οι οποίες στην συνέχεια τονώνουν την κυκλοφορία των βιβλίων, η τηλεόραση βοηθάει στην διατήρηση ενός ιστορικού αρχείου κινηματογραφικών ταινιών και οι εφημερίδες, η τηλεόραση και οι ταινίες ανακαλύπτουν νέες τακτικές για να χρησιμοποιήσουν και να εξαπλώσουν το εύρος τους στον παγκόσμιο ιστό.

Εστιάζοντας μόνο στον ανταγωνισμό και τις προστριβές που δημιουργούνται, υπάρχει πιθανότητα να αγνοηθούν υβριδικές και συνεργατικές μορφές που αναδύονται σε μεταβατικές περιόδους για τα μέσα επικοινωνίας.

Οι Thorburn και Jenkins στο βιβλίο τους *Rethinking media change: the aesthetics of transition* (2004) αναφέρουν ως παραδείγματα το υφαντό της Bayeux (Bayeux tapestry). Το υφαντό της Bayeux (c. 1067-1077), ένα κεντημένο ύφασμα μήκους σχεδόν 70 μέτρων και ύψους 50 εκατοστών, αναπαριστά τα γεγονότα που οδήγησαν στην κατάληψη της Αγγλίας από τους Νορμανδούς. Τα κείμενα και οι εικόνες που το απαρτίζουν παρουσιάζονταν στο κοινό κατά την διάρκεια θρησκευτικών ομιλιών και κηρυγμάτων, καθιστώντας το υφαντό μια “πολυμεσική γέφυρα” μεταξύ της προφορικής παράδοσης των αγροτών και τον εγγράμματο πολιτισμό των μοναστηριών (Thorburn & Jenkins, 2004). Μια ενδιαφέρουσα προσθήκη στο παράδειγμα των Thorburn και Jenkins είναι η περαιτέρω ανάγνωση του υφαντού της Bayeux και η μεταφορά του σε έργο ψηφιακής κινηματογραφίας από τους David Newton και Marc Sylvan, με τίτλο *The Animated Bayeux Tapestry* (2010). Οι κινηματογραφιστές κρατάνε ανέπαφο το κείμενο, τις εικόνες και την γενική μορφή του υφαντού. Εμπυχώνοντας ωστόσο τους χαρακτήρες και προσθέτοντας ήχο και κίνηση, προσφέρουν μια καινούρια ανάγνωση στο έργο. Η “πολυμεσική γέφυρα” επεκτείνεται με την βοήθεια της τεχνολογίας και των νέων μορφών ψηφιακής αφήγησης, καθιστώντας το υφαντό άξιο αναφοράς ως παράδειγμα εξέλιξης και αρμονικής συνεργασίας παλαιού και καινούριου μέσου.

Στις αρχές της δεκαετίας του ενενήντα αρχίζουν να εντοπίζονται από την Marsha Kinder οι πρώτες σύγχρονες πρακτικές της πολιτισμικής βιομηχανίας που εντάσσονται στα πλαίσια του φαινομένου της σύγκλισης. Η Kinder παρατηρεί ότι τα μέσα επικοινωνίας που παράγουν περιεχόμενο απευθυνόμενο κυρίως σε παιδικές ηλικίες, μπορούν να μελετηθούν ως ένα πεδίο πειραματισμού και ως το έδαφος που νέοι καταναλωτές εκπαιδεύονται στις απαιτήσεις και επηρεάζουν την διαμόρφωση της κουλτούρας της σύγκλισης όπως ονομάστηκε το 2006 από τον Henry Jenkins. Έργα όπως το *Teenage Mutant Ninja Turtles* (1984), *Super Mario Bros.* (1985) και *Pokemon* (1996), εκπαιδεύουν το κοινό νεαρής ηλικίας να ακολουθεί τους χαρακτήρες σε διαδοχικά μέσα, να προσαρμόζεται αρμονικά στο συνεχώς μεταβαλλόμενο

περιβάλλον τους και να συμμετέχει ενεργά στην διαμόρφωση περιεχομένου. Πιο συγκεκριμένα αξίζει να αναφερθεί ότι το *Teenage Mutant Ninja Turtles* ξεκίνησε σαν αυτοεκδηδόμενο τεύχος comic το 1984 από τους Kevin Eastman και Peter Laird με σκοπό την διακωμώδηση γνωστών χαρακτήρων αντίστοιχων εκδοτικών οίκων της εποχής. Στην συνέχεια όμως οι χαρακτήρες του comic εξαπλώθηκαν σε σειρά κινουμένων σχεδίων, ταινίες, επιτραπέζια, φιγούρες δράσης και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Παρόμοια πορεία ακολούθησε το *Super Mario Bros.* και *Pokemon* με ημερομηνίες πρώτης κυκλοφορίας το 1985 και 1996 αντίστοιχα.

Το νεανικό κοινό όχι μόνο δεν δυσκολεύεται να ακολουθήσει το “ταξίδι” των χαρακτήρων στα διάφορα μέσα αλλά σε πολλές περιπτώσεις συμμετέχει ενεργά στην επίτευξή του. Η σύγκλιση ανάγεται σε μια διαδικασία που δεν αναφέρεται μόνο στη συγχώνευση των μέσων, αλλά και στο θόλωμα των ορίων μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας, δημιουργίας και κατανάλωσης, πολιτισμικής και εμπορικής παραγωγής.

Το φαινόμενο της σύγκλισης των μέσων αλλάζει τις σχέσεις μεταξύ των υπαρχουσών τεχνολογιών, των βιομηχανιών, των αγορών και του κοινού. Προσφέρει μια νέα λογική μέσω της οποίας η πολιτισμική βιομηχανία λειτουργεί και οι καταναλωτές επεξεργάζονται την ενημέρωση και ψυχαγωγία τους.

Η σύγκλιση απαιτεί από την πολιτισμική βιομηχανία να αναθεωρήσει πεπαλαιωμένες υποθέσεις ως προς τις καταναλωτικές πρακτικές του κοινού τους. Εάν το κοινό συνήθιζε να καταναλώνει παθητικά, περιμένοντας τον εκάστοτε εκπρόσωπο της πολιτισμικής βιομηχανίας να του προσφέρει ψυχαγωγικό-ενημερωτικό περιεχόμενο, πλέον δρα ενεργά για να βιώσει το είδος της ψυχαγωγικής εμπειρίας που αναζητά. Εάν οι παλαιοί καταναλωτές συμπεριφέρονταν προβλέψιμα και ήταν αφοσιωμένοι στο πρόγραμμα ενός δικτύου της προτίμησής τους, οι νέοι έχουν υιοθετήσει μια αποδημητική συμπεριφορά και συνηθίζουν να αναζητούν πληθώρα διαφορετικών πληροφοριών και περιεχομένου. Εάν οι καταναλωτές θεωρούνταν απομονωμένοι ιδιώτες, πλέον πρέπει να αντιμετωπίζονται ως ομάδες, συνδεδεμένες με πλήθος μέσων κοινωνικής δικτύωσης. Εάν το κοινό συνήθιζε να είναι αθόρυβο και αόρατο, πλέον δεν διστάζει να εκφράσει την άποψή του, καθιστώντας τις προτιμήσεις του και τις δυσαρέσκειες του δημοσίως γνωστές.

Τότε	Τώρα
Παθητικοί	Ενεργητικοί
Προβλέψιμοι και αφοσιωμένοι	Αποδημητικοί με μειωμένη αφοσίωση
Απομονωμένοι ιδιώτες	Κοινωνικά δικτυωμένοι
Αθόρυβοι και αόρατοι	Δημόσια έκφραση άποψης

Πίνακας 1: Η αλλαγή στις συνήθειες των καταναλωτών επικοινωνιακών μέσων.

Συμμετοχικός πολιτισμός

Η κουλτούρα της σύγκλισης σηματοδοτεί μια πολιτισμική αλλαγή στον τρόπο που το κοινό καταναλώνει κειμενικό περιεχόμενο. Η ενεργή συμμετοχή του κοινού καθιστά σε μεγάλο βαθμό δυνατή την επιτυχημένη ροή περιεχομένου σε περισσότερα από ένα μέσα επικοινωνίας.

Ο συμμετοχικός πολιτισμός (participatory culture) αναφέρεται στην αλληλεπίδραση των καταναλωτών με τα μέσα και το περιεχόμενό τους, με τους δημιουργούς των έργων αλλά και μεταξύ τους, εκμεταλλευόμενοι τις δυνατότητες που έχουν προκύψει από τις αλλαγές στο σύγχρονο τοπίο των μέσων (Jenkins, 2006). Οι ομάδες που εντάσσονται σε αυτό το πλαίσιο αλληλεπίδρασης παρέχουν στα μέλη τους ισχυρή υποστήριξη για τη δημιουργία και τη διαμοίραση περιεχομένου και μια ανεπίσημη δομή διδασκαλίας καθώς τα πιο έμπειρα μέλη παρέχουν γνώση σε όποιον την αναζητήσει. Οι συγκεκριμένες ομάδες χαρακτηρίζονται από μέλη που πιστεύουν στη συνεισφορά τους και τους ενώνει ένα αίσθημα συλλογικότητας.

Στην προσπάθειά τους να καθορίζουν με μεγαλύτερη ακρίβεια την έννοια του συμμετοχικού πολιτισμού οι Jenkins, Purushotma, Weigel, Clinton και Robison (2009), εντοπίζουν ορισμένες εκφάνσεις του.

- Διασύνδεση: Η συνδρομή (membership), επίσημη ή ανεπίσημη, σε διαδικτυακές κοινότητες όπως στο Facebook, στο Instagram, στο YouTube, στο Snapchat ή σε κοινότητες παιχνιδιών (game clans).
- Δημιουργική έκφραση: Η παραγωγή καινοτόμων μορφών έκφρασης, όπως η δημιουργία πρωτότυπου περιεχομένου για υπάρχοντα ηλεκτρονικά παιχνίδια

(modding), η παραγωγή κινηματογραφικών ταινιών, συνήθως μικρού μήκους που αναφέρονται και επεκτείνουν υπάρχοντα έργα (fan videos), η λογοτεχνία οπαδών (fan fiction).

- Συνεργατική επίλυση προβλημάτων: Η ομαδική παραγωγή γνώσης και περιεχομένου όπως η Wikipedia.
- Διακίνηση περιεχομένου: Η διαμόρφωση της ροής περιεχομένου, όπως τα podcasts και τα blogs.

Εκτός από τις συλλογικότητες των οπαδών, οι δημιουργοί και παραγωγοί των έργων υποστηρίζουν επίσης προσπάθειες δημιουργίας και ροής περιεχομένου από το κοινό, καθώς με αυτόν τον τρόπο προσδίδεται μια βιωματική διάσταση στο έργο και ενισχύεται σε μεγαλύτερο βαθμό η σχέση του κοινού με αυτό. Οι δημιουργοί της σειράς *Pokemon* έχουν συνθέσει ένα πολύπλοκο “δίκτυο παραπομπών” που αποτελείται από ηλεκτρονικά παιχνίδια, παιχνίδια συλλεκτικών καρτών, σειρές κινουμένων σχεδίων, manga και το οποίο η Mizuko Ito (2008) ονομάζει “μιντιακό μίγμα”. Χρησιμοποιώντας αυτή την τακτική οι δημιουργοί προτρέπουν το κοινό να καταναλώσει, να δημιουργήσει, να ανασυνθέσει και να ανταλλάξει γνώση και υλικό ενισχύοντας έτσι την αλληλεπίδραση των ενδιαφερόμενων ομάδων και ενδυναμώνοντας την αίσθηση συλλογικότητας και συμμετοχής. Το κειμενικό περιεχόμενο του έργου είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να ενθαρρύνει την “ενεργητική” κατανάλωση. Για να αποκτήσει το κοινό την προσδοκώμενη γνώση και να γίνει μέλος της συγκεκριμένης κοινότητας, παροτρύνεται να αναζητήσει πληροφορίες και καινούριο υλικό και στην πορεία της διαδικασίας να έρθει σε επαφή με αντίστοιχα άτομα (Buckingham & Sefton-Green, 2004). Οι νέοι καταναλωτές έχουν μετατραπεί σε κυνηγούς και συλλέκτες πληροφοριών, αντλώντας ευχαρίστηση με τον εντοπισμό του παρελθόντος χαρακτήρων, την αναζήτηση σημείων κλειδιών της υπόθεσης και ενώνοντας το διάσπαρτα τοποθετημένο περιεχόμενο.

Αρκετές κοινότητες οπαδών που έχουν προκύψει σαν απόρροια της εμφάνισης του συμμετοχικού πολιτισμού, έχουν υπολογίσιμο αριθμό μελών και η άποψη τους έχει τη δυναμική να επηρεάσει σημαντικό πλήθος ενδιαφερομένων καταναλωτών καθώς και την πορεία αγορών και εταιριών της βιομηχανίας των μέσων. Αντιμέτωπη με μια αντίστοιχη κοινότητα βρέθηκε το 2016 η εταιρία ηλεκτρονικών παιχνιδιών Blizzard Entertainment, όταν αποφάσισε να τερματίσει την λειτουργία ενός πολύ δημοφιλούς ανεπίσημου server που είχε φτιαχτεί από μια ομάδα οπαδών, για μια παλαιότερη έκδοση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού *World of Warcraft* (2004). Το συγκεκριμένο

παιχνίδι ανήκει στα “μαζικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων πολλαπλών παικτών” (MMORPG), όντας ένα από τα διασημότερα της κατηγορίας και για να μπορέσει κάποιος χρήστης να το παίξει πρέπει να συνδεθεί σε έναν αντίστοιχο server στο διαδίκτυο, όπου αφού γίνει μέλος, συνυπάρχει και συνεργάζεται με έναν μεγάλο αριθμό άλλων παικτών.

Όταν η Blizzard Entertainment, όπως και οι υπόλοιπες αντίστοιχες εταιρίες παραγωγής ηλεκτρονικών παιχνιδιών, δημιουργεί καινούριο περιεχόμενο, προσφέρει στην αγορά νέες εκδόσεις του παιχνιδιού και ανανεώνει τους server στους οποίους οι χρήστες πρέπει να συνδεθούν για να παίξουν το παιχνίδι. Επακόλουθο αυτής της διαδικασίας είναι ότι εάν ένας οπαδός θέλει να παίξει μια παλαιότερη έκδοση του παιχνιδιού, πρέπει να συνδεθεί σε έναν παλαιότερο server, γεγονός που δεν υποστηρίζεται από τις περισσότερες εταιρίες, στρέφοντας τον παίκτη σε ανεπίσημους servers δημιουργημένους από οπαδούς, όπως ο προαναφερθείς.

Η απόφαση της Blizzard Entertainment να τερματίσει την λειτουργία του server αυτού, συνάντησε την μαζική αντίδραση των αφοσιωμένων παιχτών, οι οποίοι ένοιωσαν ότι τους στερείται η δυνατότητα να απολαύσουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, από την ίδια εταιρία που το δημιούργησε. Την ημέρα που θα έκλεινε ο server πλήθος παικτών συνδέθηκε στο διαδικτυακό κόσμο του παιχνιδιού και πραγματοποίησε μια πολυπληθή πομπή για να “θρηνήσει” το προσφιλές του παιχνίδι. Μετά τον τερματισμό του server, ακολούθησε ένα μεγάλο κύμα δυσαρέσκειας από τους οπαδούς, οι οποίοι εξέφρασαν την άποψη τους δημόσια σε κανάλια επικοινωνίας όπως το YouTube, προσπαθώντας με αυτό τον τρόπο να ενημερώσουν και να επηρεάσουν και άλλους χρήστες.

Γίνεται αντιληπτό μέσω του ανωτέρω γεγονότος, ότι ο πολιτισμός της συμμετοχής που έχει εμφανιστεί τις τελευταίες δεκαετίες έχει αλλάξει την σχέση μεταξύ του κοινού, των υπάρχουσών τεχνολογιών, των βιομηχανιών και των αγορών και την λογική που το κοινό αντιλαμβάνεται και καταναλώνει περιεχόμενο.

Οι παραγωγοί και καταναλωτές, αντί να εκλαμβάνονται ως δύο αντίθετες έννοιες μπορούν να θεωρηθούν συμμετέχοντες σε μια κοινή διαδικασία που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Πλέον, μέσω του νέου πολιτισμικού πλαισίου, ο κάθε συμμετέχων, είτε ως παραγωγός είτε ως καταναλωτής έχει πιο ενεργό ρόλο στο περιεχόμενο που δημιουργείται.

Συλλογική νοημοσύνη

Όπως γίνεται κατανοητό μέσω του συμμετοχικού πολιτισμού, η σύγκλιση είναι μια νοητική διαδικασία που πραγματοποιούν οι καταναλωτές σε ατομικό και συλλογικό επίπεδο με την κοινωνική τους διάδραση. Η υπερπληροφόρηση, χαρακτηριστικό γνώρισμα της σύγχρονης κοινωνίας της πληροφορίας, καθιστά αδύνατη την ολοκληρωμένη γνώση ενός ατόμου πάνω σε ένα θέμα. Το φαινόμενο αυτό δίνει κίνητρο στους συμμετέχοντες στον πολιτισμό της σύγκλισης να συγκροτήσουν ομάδες, να συζητήσουν για το περιεχόμενο των μέσων που καταναλώνουν, και να δημιουργήσουν δεξαμενές πληροφοριών για την κοινή άντληση γνώσης. Η κατανάλωση παύει να αποτελεί ατομική συνήθεια, αποτελώντας μια συλλογική διαδικασία (Jenkins, 2006).

Ο όρος “συλλογική νοημοσύνη” (collective intelligence) επινοήθηκε από τον Pierre Levy, Γάλλο φιλόσοφο και ακαδημαϊκό των μέσων επικοινωνίας. Στο βιβλίο *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace* αναφέρει χαρακτηριστικά: “Κανείς δεν ξέρει τα πάντα, όλοι ξέρουν κάτι, το σύνολο της γνώσης υπάρχει στην ανθρωπότητα” (Levy, 1997). Το γεγονός αυτό παρακινεί τα άτομα στην δημιουργία μιας διανοητικής κυψέλης, μια “κοσμοπαίδεια” (cosmopedia), που στόχο έχει την ερμηνεία νοημάτων και την διάδοση πληροφοριών σχετικά με προϊόντα της σύγχρονης κουλτούρας. Παράλληλα η συλλογική νοημοσύνη αποτελεί για τον Levy μια “εφικτή ουτοπία”, η οποία μπορεί να δημιουργηθεί καθώς οι κοινότητες θα αρχίσουν να συνειδητοποιούν τις προοπτικές του νέου περιβάλλοντος των μέσων επικοινωνίας. Η εξέλιξη του πολιτισμού της σύγκλισης θα οδηγήσει στην εξοικείωση του κοινού με τη συλλογική νοημοσύνη, η οποία θα αρχίσει να χρησιμοποιείται για την εκμετάλλευση των μέσων ως πηγή γνώσης.

Η συλλογική νοημοσύνη συνδέει το φαινόμενο του συμμετοχικού πολιτισμού με τις δυνατότητες κοινωνικής δικτύωσης που προσφέρει το Web 2.0 (Jenkins, 2006). Οι διάφορες πλατφόρμες επικοινωνίας που προσφέρονται όπως τα blogs, τα forums και οι διαδικτυακές κοινότητες, αποτελούν πεδία πειραματισμού όπου οι χρήστες δημιουργούν “γνωσιακές κοινότητες”. Κατά τον Levy οι κοινότητες αυτές έχουν την δυνατότητα να αξιοποιούν συνδυαστικά τις ειδικές γνώσεις των μελών τους.

Στο παράδειγμα της σειράς *Pokémon*, οι πληροφορίες για τα διάφορα είδη είναι διασκορπισμένες, με αποτέλεσμα το κοινό να συνδυάζει πληροφορίες που έχει συλλέξει από διαφορετικά μέσα. Κάθε οπαδός της σειράς κατέχει ένα κομμάτι γνώσης

για το περιεχόμενο του έργου, αλλά για να μπορέσει να αποκτήσει μια ολοκληρωμένη κατανόηση, ενθαρρύνεται να ενταχθεί σε γνωσιακές κοινότητες όπου μπορεί να μοιραστεί και να ανταλλάξει πληροφορίες με τα υπόλοιπα μέλη.

Οι γνωσιακές κοινότητες (knowledge culture) αναδύονται, καθώς η γνώση σταδιακά ανάγεται στην νέα κοινωνική δομή και οι δεσμοί με τις παλαιότερες μορφές κοινωνικής συνοχής αρχίζουν να φθίνουν. Αυτές οι νέες κοινότητες αποτελούν την “αόρατη” και “άυλη” κινητήρια δύναμη για τη διακίνηση και ανταλλαγή αγαθών και συγκρατούνται ενωμένες μέσω της παραγωγής και διάδοσης γνώσης.

Ο Levy πραγματοποιεί ένα σαφή διαχωρισμό ανάμεσα σε κοινή γνώση και συλλογική νοημοσύνη, στο πλαίσιο μιας γνωσιακής κοινότητας. Η κοινή γνώση αποτελείται από πληροφορίες που το σύνολο της κοινότητας κρίνει ως κοινώς αποδεκτές. Είναι πληροφορίες που η κοινότητα χρειάζεται για να διατηρήσει την ύπαρξη της και να επιτύχει τους στόχους της. Αντιθέτως η συλλογική νοημοσύνη συντίθεται από το συνολικό άθροισμα των πληροφοριών που κατέχει ανεξάρτητα το κάθε μέλος της κοινότητας. Οι πληροφορίες αυτές είναι διαθέσιμες σε απάντηση κάποιας συγκεκριμένης ερώτησης. Πιο συγκεκριμένα αναφέρει: “Το σύνολο της γνώσης μιας γνωσιακής κοινότητας δεν αποτελεί πλέον κοινή γνώση, καθώς είναι αδύνατο για ένα άτομο ή ακόμα και μια ομάδα ατόμων, να κατέχει όλη τη γνώση, να τελειοποιήσει όλες τις δεξιότητες.” (Levy, 1997).

Τα μέλη μιας γνωσιακής κοινότητας έχουν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με το περιεχόμενο ενός έργου, με αμέτρητους, μη ελεγχόμενους και σε ορισμένες περιπτώσεις άναρχους τρόπους (Murray, 1997). Η δύναμη και ταυτόχρονα η αδυναμία που χαρακτηρίζει την συλλογική νοημοσύνη είναι αυτή η άναρχη φύση της, η έλλειψη πειθαρχίας και η δυσκολία να τιθασευτεί με συγκεκριμένους κανόνες. Οι γνωσιακές κοινότητες οφείλουν να εξετάζουν εξονυχιστικά κάθε πληροφορία πριν εισαχθεί στο πλαίσιο της κοινής τους γνώσης, καθώς η παραπληροφόρηση μπορεί να οδηγήσει σε ένα συνεχώς αυξανόμενο αριθμό παρανοήσεων.

Στα πλαίσια του πολιτισμού της σύγκλισης αλλά και του γνωσιακού πολιτισμού που αναδύεται από την ανάπτυξη αυτής της “εφικτής ουτοπίας”, οι διαφοροποιήσεις μεταξύ συγγραφέων και αναγνωστών, παραγωγών και θεατών, δημιουργών και αποδεκτών, γίνονται λιγότερο ξεκάθαρες. Κάθε ένας από τους συμμετέχοντες εργάζεται ως προς την “διατήρηση των δράσεων” των υπολοίπων, δημιουργώντας ένα ενιαίο δίκτυο έκφρασης (Levy, 1997).

Η τέχνη σε αυτό το περιβάλλον της συλλογικής νοημοσύνης λειτουργεί ως "πολιτιστικός ελκυστής" (cultural attractor) έλκοντας ομοϊδεάτες ώστε να δημιουργήσουν γνωσιακές κοινότητες (Levy, 1997). Η πρόκληση και ο στόχος σε αυτήν τη διαδικασία είναι η δημιουργία έργων με τέτοιο βάθος περιεχομένου ώστε να δικαιολογούν αντίστοιχες προσπάθειες. Ο Jenkins εκτός από τον όρο του πολιτιστικού ελκυστή που υιοθετεί, αναπτύσσει και τον όρο του "πολιτιστικού ενεργοποιητή" (cultural activator) (Jenkins 2006), εννοώντας οτιδήποτε ενεργοποιεί τη γνωσιακή κοινότητα να δράσει στα πλαίσια του πολιτιστικού έργου στο οποίο έχει ήδη προσελκυσθεί.

Παράδειγμα πολιτιστικού ενεργοποιητή αποτελούν τα κομμάτια του χάρτη που εμφανίζονται για λίγα δευτερόλεπτα στο τέλος κάθε επεισοδίου της σειράς κινουμένων σχεδίων *Gravity Falls* (2012). Με αυτό τον τρόπο δίνεται κίνητρο στους συσπειρωμένους οπαδούς σε γνωσιακές κοινότητες, να κάνουν λήψη στιγμιότυπων των κομματιών του χάρτη, να τα μοιραστούν στο διαδίκτυο, να τα συνδυάσουν για να δημιουργήσουν το συνολικό χάρτη, καθώς και να χρησιμοποιήσουν την συλλογική νοημοσύνη της κοινότητας για να αποκρυπτογραφήσουν τα σύμβολα και να προσδιορίσουν το περιεχόμενό τους.

Κεφάλαιο 2: Γενική επισκόπηση των διαμεσικών αφηγήσεων

Ιστορική αναδρομή

Οι διαμεσικές αφηγήσεις (transmedia storytelling) αποτελούν ένα νέο τρόπο αντίληψης της ροής περιεχομένου μεταξύ διαφορετικών μέσων. Αναπτύσσεται και εντάσσεται στο πλαίσιο της σύγκλισης, του συμμετοχικού πολιτισμού και της συλλογικής νοημοσύνης. Σύμφωνα με τον Jenkins η διαμεσική αφήγηση λειτουργεί ως κειμενικός ενεργοποιητής (Jenkins, 2007), όπως η τέχνη αποτελεί για τον Levy πολιτιστικό ελκυστή (Levy, 1997), θέτοντας σε κίνηση την παραγωγή και δημιουργία περιεχομένου και προσκαλώντας σε ενεργό συμμετοχή τις γνωσιακές κοινότητες.

Η Marsha Kinder στο βιβλίο της *Playing with Power in Movies, Television, and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles* (1991) αναφέρεται σε “εμπορικά υπερσυστήματα διαμεσικής διακειμενικότητας” (“commercial supersystems of transmedia intertextuality”), εισάγοντας με αυτόν τον τρόπο τη “διαμεσικότητα” στον ακαδημαϊκό χώρο. Η έννοια της διαμεσικής αφήγησης χρησιμοποιείται πρώτη φορά από τον Henry Jenkins το 2003 σε ένα άρθρο του στο MIT Technology Review με τίτλο “Transmedia Storytelling”. Το 2006 επεκτείνει την θεωρία του, στο βιβλίο *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Τα επόμενα χρόνια αρκετοί ερευνητές ασχολούνται με το φαινόμενο, η συνεισφορά μερικών εκ των οποίων γίνεται ευρέως αποδεκτή όπως της Christy Dena και του Geoffrey Long. Η πιο επίσημη αναγνώριση του φαινομένου της διαμεσικής αφήγησης γίνεται το 2010, καθώς η Ένωση Παραγωγών της Αμερικής (PGA), αποδέχεται την ιδιότητα του “διαμεσικού παραγωγού”, ο οποίος πλέον μπορεί να εισαχθεί στους τίτλους τέλους ταινιών του Hollywood.

Η έννοια της διαμεσικής αφήγησης μπορεί να θεωρείται νέα και επαναστατική, όμως οι πρακτικές που περιγράφει έχουν τις ρίζες τους στους αιώνες. Οι Ελληνικοί μύθοι αναπαρίσταντο με πλήθος καλλιτεχνικών μέσων, όπως η γλυπτική, η αρχιτεκτονική, η αγγειογραφία, τα έπη. Οι βιβλικές ιστορίες, λόγω του υψηλού ποσοστού αναλφαβητισμού στο Μεσαίωνα, διανέμονταν με βιβλία, κηρύγματα, θεατρικά δρώμενα (αναπαραστάσεις των παθών του Χριστού), εικονογραφήσεις, αγιογραφίες, βιτρό κ.α. Αυτό το είδος διαχείρισης ιστοριών χρησιμοποιείται για αφηγήσεις που θεωρούνται θεμελιώδεις και καθορίζουν την ταυτότητα μιας ομάδας (Ryan, 2013).

Σε πιο σύγχρονα παραδείγματα, ο συγγραφέας βιβλίων φαντασίας J.R.R. Tolkien με τους πειραματισμούς στην ριζοσπαστική διακειμενικότητα (radical intertextuality) και ο Walt Disney με την επιμονή του στην δημιουργία μιας διαμεσικής εικόνας για την εταιρεία του και την πραγματοποίηση της Disneyland, μπορούν να χαρακτηριστούν προπομποί του φαινομένου της διαμεσικής αφήγησης.

Την εποχή της σύγκλισης, του συμμετοχικού πολιτισμού και της συλλογικής νοημοσύνης, μεγάλες κοινότητες οπαδών συγκεντρώνονται γύρω από ιστορίες όπως το *Star Wars* (1977), το *Lord of the Rings* (2001) και το *Matrix* (1999), αφηγήσεις που υπερβαίνουν εθνικά και θρησκευτικά σύνορα (Ryan, 2013).

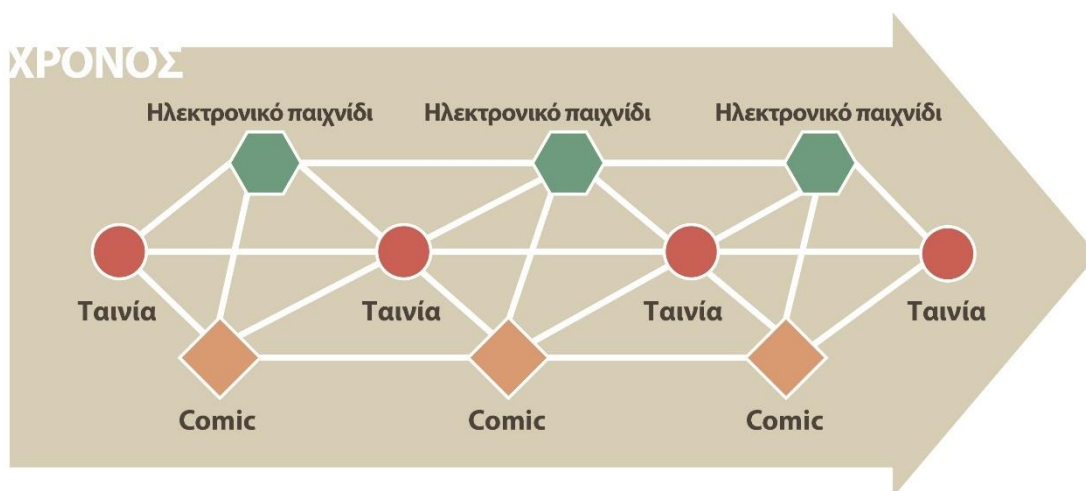
Ορισμός

Η θεωρητική προσέγγιση των διαμεσικών αφηγήσεων εμπεριέχει αρκετά εμπόδια, βασικότερο εκ των οποίων είναι η έλλειψη ενός κοινώς αποδεκτού ορισμού. Η Marsha Kinder χρησιμοποιεί τον όρο “εμπορικά υπερσυστήματα διαμεσικής διακειμενικότητας” (Kinder, 1991), για να καθορίσει την διαμεσικότητα ως ένα συγκεκριμένο είδος αφήγησης, αναφερόμενη στον τρόπο με τον οποίο ορισμένα franchises διανέμονται σε διάφορες πλατφόρμες επικοινωνίας (Gambarato, 2013).

Ο πρώτος που προσπαθεί να ορίσει με σαφήνεια το φαινόμενο της διαμεσικής αφήγησης είναι ο Henry Jenkins, αρχικά το 2003 με ένα άρθρο στο MIT Technology Review με τίτλο “Transmedia Storytelling”, τρία χρόνια αργότερα με το βιβλίο *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) και σε μεγαλύτερη έκταση στο blog του *Confessions of an Aca-Fan*. Πιο συγκεκριμένα, στο άρθρο “Transmedia Storytelling 101” του blog, αναφέρει:

“Η διαμεσική αφήγηση αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία αναπόσπαστα στοιχεία μιας ιστορίας διασκορπίζονται συστηματικά σε πολλαπλά κανάλια διανομής, με σκοπό την δημιουργία μια ενοποιημένης και συντονισμένης ψυχαγωγικής εμπειρίας. Ιδανικά, κάθε μέσο δημιουργεί μια διακριτή και πολύτιμη συνεισφορά στην αφήγηση της ιστορίας.” (Jenkins, 2007)

Ο ορισμός του Jenkins μπορεί να αναπαρασταθεί γραφικά με την παρακάτω απεικόνιση.



Σχήμα 1: Γραφική απεικόνιση του ορισμού του Henry Jenkins για την διαμεσική αφήγηση, βασισμένη σε σχήμα του Geoffrey Long (Long, 2007:15).

Σύμφωνα με τον Jenkins τα διάφορα μέσα θα πρέπει να χρησιμοποιούνται στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Μια ιστορία μπορεί να παρουσιαστεί αρχικά μέσω ταινιών και να επεκταθεί με τηλεοπτικές σειρές, βιβλία ή comics και ο κόσμος της μπορεί να εξερευνηθεί μέσω ηλεκτρονικών παιχνιδιών ή να παρουσιαστεί βιωματικά στο κοινό μέσω θεματικών πάρκων (Jenkins, 2006).

Ο Carlos Scolari ορίζει την διαμεσική αφήγηση ως “μια αφηγηματική δομή που επεκτείνεται μέσω διαφορετικών γλωσσών επικοινωνίας (προφορική, οπτική, κ.ά.) και μέσων (ταινίες, comics, τηλεοπτικές σειρές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κ.ά.)” (Scolari, 2009:587). Η Christy Dena επισημαίνει πως η διαμεσική αφήγηση αφορά την εξέλιξη του κόσμου μιας ιστορίας μέσω πλήθους πλατφορμών επικοινωνίας (Dena, 2009) και ο Geoffrey Long παρατηρεί ότι είναι η τέχνη της κοσμοπλασίας² (Long, 2007). Η Renira Rampazzo Gambarato προτείνει τον όρο “διαμεσική αφήγηση” ως αναφορά σε ολοκληρωμένες μεντιακές εμπειρίες που πραγματοποιούνται σε πλήθος πλατφορμών.

² Ο όρος κοσμοπλασία (worldbuilding) χρησιμοποιείται μόλις τα τελευταία χρόνια στην Ελλάδα. Η έννοια της σύνθετης λέξης (κόσμος και πλάθω) περιλαμβάνει αφενός τη διαδικασία με την οποία κατασκευάζεται ένας μυθοπλαστικός κόσμος, αφετέρου όλες τις λεπτές διεργασίες οι οποίες θέτουν τους κανόνες που διέπουν τον κόσμο, καθώς και τη μεταξύ τους σύνδεση.

“Η διαμεσική ιστορία αποτελεί μια ενιαία αφήγηση, προσελκύνοντας το ενδιαφέρον του κοινού. Δεν αφορά την αναπαραγωγή του ίδιου περιεχομένου σε διαφορετικές πλατφόρμες, αλλά την εμπειρία της κοσμοπλασίας, την επέκταση και την δημιουργία των δυνατοτήτων για την εξέλιξη της ιστορίας με νέο περιεχόμενο” (Gambarato, 2013:3).

Το 2010, με την προσπάθεια δημιουργών διαμεσικών έργων του Hollywood όπως ο Jeff Gomez, η Ένωση Παραγωγών της Αμερικής (PGA) αναγνωρίζει την ιδιότητα του διαμεσικού παραγωγού. Η απόφαση αυτή τονίζει τις αλλαγές και την εξέλιξη του νέου τοπίου των μέσων. Στον ορισμό της, η Ένωση Παραγωγών της Αμερικής αναφέρει:

“Ένα έργο διαμεσικής αφήγησης πρέπει να περιέχει τουλάχιστον τρεις αφηγηματικές πλοκές που να λαμβάνουν μέρος στον ίδιο φανταστικό κόσμο και να είναι διαθέσιμες σε κάποιες από τις ακόλουθες πλατφόρμες: κινηματογράφος, τηλεόραση, μικρού μήκους ταινία, internet, έντυπο, comics, κινούμενο σχέδιο, κινητά τηλέφωνα, θεματικά πάρκα, DVD/Blu-ray/CD-ROM, προωθητικές δράσεις και δρώμενα, και λοιπές τεχνολογίες. Αυτές οι αφηγηματικές επεκτάσεις δεν πρέπει να ανακυκλώνουν ή να διασκευάζουν το ίδιο σενάριο σε άλλη πλατφόρμα, αλλά πρέπει να είναι συμπληρωματικές της κεντρικής αφήγησης.” (PGA, 2012)

Ο ορισμός της Ένωσης Παραγωγών της Αμερικής φαίνεται να έχει επηρεαστεί σημαντικά από τον Jeff Gomez και τα οκτώ χαρακτηριστικά που προτείνει ως βασικά για μια διαμεσική παραγωγή. Τα χαρακτηριστικά αυτά είναι:

1. Το περιεχόμενο προέρχεται από έναν ή από μικρό αριθμό παραγωγών.
2. Η επέκταση του περιεχομένου στις διάφορες πλατφόρμες σχεδιάζεται στο αρχικό στάδιο του κύκλου ζωής του έργου.
3. Το περιεχόμενο διανέμεται σε τρεις ή περισσότερες πλατφόρμες.
4. Το περιεχόμενο κάθε πλατφόρμας είναι μοναδικό, χρησιμοποιεί το μέγιστο των δυνατοτήτων της και δεν ανακυκλώνεται ή διασκευάζεται για χρήση στην επόμενη.
5. Το περιεχόμενο ακολουθεί ένα κοινό όραμα για τον μυθοπλαστικό κόσμο.
6. Πρέπει να πραγματοποιούνται συντονισμένες προσπάθειες για την συνολική συνοχή της αφήγησης.

7. Μεταξύ εταιρείας, κατόχων αδειών και τρίτων, η εταιρεία διατηρεί τον κύριο έλεγχο της παραγωγής και διαχείρισης του έργου. (*effort is vertical across company, third parties and licensees*)
8. Παρουσίαση στοιχείων του έργου που ενισχύουν τη συμμετοχικότητα, όπως ιστοσελίδες, σελίδες κοινωνικής δικτύωσης και κατευθυνόμενη από την ιστορία παραγωγή περιεχομένου από το κοινό. (*storyguided user-generated content*) (PGA, 2007)

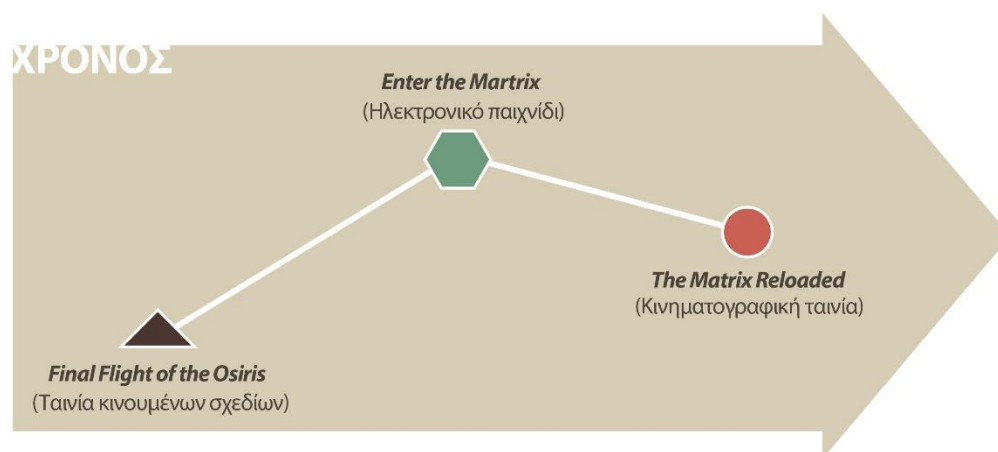
Πέρα από την εννοιολογική σύγχυση και την αδυναμία αυστηρής οριοθέτησης του φαινομένου, η πλειοψηφία των μελετητών, όπως και ο Jeff Gomez, στην προσπάθεια της να κατανοήσει τον όρο συγκλίνει σε ένα σύνολο κριτηρίων που χαρακτηρίζουν τις διαμεσικές αφηγήσεις. Το κειμενικό περιεχόμενο επεκτείνεται σε διαφορετικά μέσα και η πλοκή κατευθύνει το κοινό σε αυτά. Δίνεται η δυνατότητα παραγωγής νέου περιεχομένου στο αφηγηματικό σύνολο, μεταβολής της οπτικής χαρακτήρων της ιστορίας και εμπλουτισμού της πλοκής χρησιμοποιώντας τις επιμέρους πλατφόρμες και κανάλια διανομής. Μέσω της διαμεσικής αφήγησης ένα έργο μπορεί να υπάρξει ως μια ιστορία κατευθυνόμενη από έναν κοινό στόχο διανεμημένο στα διάφορα κανάλια, μέσω μιας ολοκληρωμένης και συντονισμένης παραγωγής. Το κάθε μέσο έχει διακριτή συνεισφορά στην εξέλιξη της ιστορίας και χρησιμοποιείται στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Η είσοδος στον αφηγηματικό κόσμο του έργου μπορεί να πραγματοποιηθεί από πολλαπλά σημεία, προσελκύοντας συνεχώς νέες ομάδες οπαδών. Η συμβολή των διάφορων ιστοριών, που παρουσιάζονται μέσω διαφορετικών καναλιών διανομής στο αφηγηματικό σύνολο του έργου, παροτρύνει την συλλογική πράξη και την εμπύθιση στο κειμενικό περιεχόμενο, έναντι της παθητικής κατανάλωσης (Jenkins 2006, Gambarato 2013, Φώκιαλη 2014).

Παράδειγμα αξιοποίησης πολλαπλών καναλιών για την αφήγηση διάφορων ιστοριών διασυνδεδεμένων σε έναν κοινό μυθοπλαστικό κόσμο αποτελεί το *Matrix*. Ο Henry Jenkins το επιστρατεύει σαν παράδειγμα διαμεσικής αφήγησης καθώς αποτελείται από τρεις ταινίες μεγάλου μήκους (*The Matrix*, *The Matrix Reloaded*, *The Matrix Revolutions*), εννέα ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους (*The Animatrix*), μία σειρά κόμικς (*The Matrix Comics*), ηλεκτρονικά παιχνίδια (*Enter the Matrix*, *Matrix online*), βιβλία, ιστότοπους κ.ά.

Στην ταινία κινουμένων σχεδίων *Final Flight of the Osiris* (2003), η πρωταγωνίστρια, ο κυβερνήτης και το πλήρωμα του πλοίου *Osiris* θυσιάζονται, προσπαθώντας να παραδώσουν ένα μήνυμα στην πόλη *Zion*, το οποίο περιέχει πληροφορίες για την

επικείμενη επίθεση των μηχανών. Η πρώτη αποστολή που πρέπει να ολοκληρώσουν οι παίκτες του ηλεκτρονικού παιχνιδιού *Enter the Matrix* (2003), είναι η ανάκτηση του συγκεκριμένου μηνύματος και η παράδοση του στους πρωταγωνιστές της ταινίας. Αντίστοιχα στη δεύτερη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Reloaded* (2003), η αρχική σκηνή δείχνει τους χαρακτήρες να συζητάνε περί του “τελευταίου μηνύματος του πλοίου Osiris”. Ενώ για τους θεατές της ταινίας η φύση του μηνύματος παραμένει άγνωστη, για το κοινό που έχει συμμετάσχει στην διαμεσική εμπειρία του έργου, το περιεχόμενο και η παράδοση του μηνύματος αποτελούν σημαντικά στοιχεία της αφήγησης, καθώς το έχουν ακολουθήσει σε τρία διαφορετικά μέσα.

Η ιστορία του μηνύματος αποτελεί μία από τις “καθαρότερες” μορφές διαμεσικής αφήγησης, καθώς το πρώτο κεφάλαιο της ιστορίας δίνεται στο κοινό μέσω κινουμένων σχεδίων, το δεύτερο μέσω ηλεκτρονικού παιχνιδιού και το τρίτο μέσω κινηματογραφικής ταινίας. Το κάθε μέσο συνεισφέρει το μέγιστο των δυνατοτήτων του στο σύνολο της αφήγησης, επιδεικνύοντας την δύναμη μιας συντονισμένης διαμεσικής εμπειρίας.



Σχήμα 2: Γραφική απεικόνιση της διαμεσικής ιστορίας του μηνύματος στο έργο *Matrix*, βασισμένη σε σχήμα του Geoffrey Long (Long, 2007:43).

Παρόμοιο παράδειγμα αποτελεί ο χαρακτήρας του The Kid, ο οποίος συστήνεται στο κοινό σε μια ακόμα ταινία κινουμένων σχεδίων του *Animatrix*. Στο *The Kid's Story* (2003) ο κεντρικός χαρακτήρας ανακαλύπτει την αλήθεια για το *Matrix*, καθώς ο Neo και το πλήρωμα του Nebuchadnezzar προσπαθούν να τον σώσουν από τους πράκτορες των μηχανών. Στην ταινία *The Matrix Reloaded* οι πρωταγωνιστές συναντάνε ξανά τον χαρακτήρα του The Kid, όπου και τους εκλιπαρεί να τον κάνουν μέλος του πληρώματος επικαλούμενος καταστάσεις που είχαν συμβεί στην ταινία

κινουμένων σχεδίων. Αν και ο χαρακτήρας στη συνέχεια θα παίξει σημαντικό ρόλο στη πλοκή της ταινίας *The Matrix Revolutions* (2003), δεν εισάγετε με τον παραδοσιακό τρόπο στην ιστορία, καθώς οι δημιουργοί του διαμεσικού έργου έχουν διασκορπίσει σημαντικά στοιχεία του μυθοπλαστικού κόσμου σε διάφορα μέσα και παρακινούν το κοινό να τα αναζητήσει ενεργά.

Συναφείς έννοιες

Πρόσθετη κατανόηση

Τον όρο πρόσθετη κατανόηση (additive comprehension) εισήγαγε ο σχεδιαστής παιχνιδιών Neil Young, αναφερόμενος στους τρόπους με τους οποίους κάθε νέο κείμενο προσθέτει πληροφορίες που ωθούν τον χρήστη να αναθεωρήσει την κατανόηση για το σύνολο του μυθοπλαστικού κόσμου (Davidson et al., 2010).

Ο Young φέρνει ως παράδειγμα την director's cut, έκδοση της κινηματογραφικής ταινίας *Bladerunner* (1992). Στην συγκεκριμένη έκδοση, η οποία κυκλοφόρησε δέκα χρόνια μετά την αρχική κυκλοφορία της ταινίας, προστίθεται μια σκηνή στην οποία ο πρωταγωνιστής βλέπει ένα ολιγόλεπτο όνειρο με έναν origami μονόκερο. Με την προσθήκη αυτής της μικρής πληροφορίας οι δημιουργοί της ταινίας προκαλούν τους θεατές σε μια νέα ανάγνωση, καθώς πλέον γίνεται ασαφές εάν ο πρωταγωνιστής είναι άνθρωπος ή ρέπλικα.

Εγκυκλοπαιδική ικανότητα

Σύμφωνα με την Janet Murray, η εγκυκλοπαιδική ικανότητα (encyclopedic capacity) μιας αφήγησης συνίσταται στα στοιχεία εκείνα που καθιστούν τον φανταστικό κόσμο συνεχώς επεκτάσιμο και αληθοφανή, παρακινώντας το κοινό να τον εξερευνήσει περαιτέρω (Murray, 1999). Στην εγκυκλοπαιδική φύση ενός έργου αναφέρεται και ο Umberto Eco³, τονίζοντας ότι η ύπαρξη ενός ευρέος φάσματος πληροφοριών προκαλεί και εξάπτει την φαντασία του αφοσιωμένου κοινού (Eco, 1986).

³ (1932 - 2016)

Στην ικανότητα αυτή οφείλεται το πάθος που παρακινεί τους οπαδούς έργων όπως το *Star Wars* (1977), να αναλύουν γενεαλογικά δέντρα και ιστορικά γεγονότα και να δημιουργούν περιεχόμενο, όπως χάρτες και βάσεις δεδομένων, ενεργοποιώντας την συλλογική νοημοσύνη των γνωσιακών κοινοτήτων που έχουν σχηματίσει (Jenkins, 2006).

Οι ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους, τα comics και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια του *Matrix*, λειτουργούν με παρόμοιο τρόπο, προσθέτοντας πληροφορίες και περιγράφοντας κομμάτια του αφηγηματικού κόσμου, που στις ταινίες υπονοούνται. Παράδειγμα αυτής της τεχνικής αποτελεί η ταινία κινουμένων σχεδίων *The Second Renaissance* (2003), ένα χρονικό των περιστατικών που οδήγησαν στα γεγονότα της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας *Matrix*. Στο αφηγηματικό σύμπαν του *Matrix* το *The Second Renaissance* αποτελεί μια ταινία διεκπεραίωσης, που δημιουργήθηκε από την υπηρεσία πληροφοριών των μηχανών, με σκοπό την ενημέρωση των υπολοίπων για τον θρίαμβο τους επί των ανθρώπων. Η ταινία είναι σημαντική, καθώς παρέχει ένα χρονοδιάγραμμα για τον μυθοπλαστικό κόσμο του *Matrix*, δίνοντας λεπτομέρειες για σημαντικά γεγονότα που συχνά αναφέρονται στα διάφορα κείμενα του έργου.

Αρνητική δυνατότητα

Η αρνητική δυνατότητα (negative capability) αποτελεί την τέχνη του χτισίματος στρατηγικών κενών σε μια αφήγηση, με στόχο την αφύπνιση μιας ευχάριστης αίσθησης “αβεβαιότητας, μυστηρίου ή αμφιβολίας” στο κοινό (Long, 2007). Η έννοια της αρνητικής δυνατότητας αναφέρεται πρώτη φορά από τον ποιητή John Keats το 1817 ως “η ικανότητα του ανθρώπου να βρίσκεται στην αβεβαιότητα, το μυστήριο και την αμφιβολία, χωρίς να ανατρέχει στα γεγονότα και τη λογική”.

Η ιδέα της αρνητικής δυνατότητας στο πλαίσιο της διαμεσικής αφήγησης εισάγεται από τον Geoffrey Long, ο οποίος παρατηρεί ότι με την τοποθέτηση απλών αναφορών σε χαρακτήρες, γεγονότα ή μέρη εκτός του πλαισίου αφήγησης, οι δημιουργοί παρέχουν υπαινιγμούς για το παρελθόν των χαρακτήρων και του ευρύτερου μυθοπλαστικού κόσμου της ιστορίας. Η Catherine Tosenberger (2007) τονίζει ότι ο όρος “αρνητική δυνατότητα” αναφέρεται σε “κενά” στο κειμενικό περιεχόμενο, όχι με την έννοια των

ελλείψεων, αλλά των δυνατοτήτων που το έργο παρέχει στους οπαδούς⁴. Αυτή η τεχνική δίνει την δυνατότητα στο κοινό να γεμίσει τα αφηγηματικά κενά με την φαντασία του, αφήνοντας ταυτόχρονα ένα αίσθημα περιέργειας για περισσότερες πληροφορίες και περιεχόμενο.

Η Sara Gwenllian-Jones στο δοκίμιο “Virtual Reality and Cult Television” αναφέρεται στις υπονοούμενες πτυχές του αφηγηματικού κόσμου, οι οποίες καθίστανται σαφείς στην φαντασία του κοινού, τα κενά συμπληρώνονται και οι ασυνέπειες αποκαθίστανται μέσω πιθανών επεξηγήσεων, σύμφωνες με την εσωτερική λογική του κόσμου (Gwenllian-Jones, 2004).

Ακαδημαϊκοί όπως η Janet Murray και η Sara Gwenllian-Jones συνδέουν την αρνητική δυνατότητα με την εγκυκλοπαιδική ικανότητα που παρουσιάζουν οι φανταστικοί αφηγηματικοί κόσμοι. Καθώς το κοινό καταναλώνει και αναλύει πληροφορίες προσεγγίζοντας το έργο από διαφορετικά σημεία εισόδου, κατασκευάζει βάσεις δεδομένων για να συνδέσει κάθε νέο κομμάτι με ότι έχει ήδη βιώσει. Κάθε φορά που έρχεται αντιμέτωπο με έναν υπαινιγμό για το παρελθόν ενός χαρακτήρα ή για κάποιο γεγονός του μυθοπλαστικού κόσμου εκτός του πλαισίου αφήγησης, ανατρέχει στις διαθέσιμες βάσεις για να γεμίσει τα κενά που εντέχνως έχουν δημιουργηθεί στην αφήγηση.

Στην περίπτωση του *Star Wars*, αφηγηματικές αναφορές και υπαινιγμοί στην πρώτη κινηματογραφική τριλογία του 1977 (*A New Hope*, *The Empire Strikes Back*, *Return of the Jedi*) για γεγονότα όπως ο Πόλεμος των Κλώνων, η Παλιά Αυτοκρατορία και η πτώση των Jedi, ρίζωσαν στη συνείδηση των οπαδών και έδωσαν έναυσμα για την δημιουργία πλήθους περιεχομένων όπως comics, βιβλία, ηλεκτρονικά παιχνίδια και τηλεοπτικές σειρές. Αποτέλεσμα του πλούσιου μυθοπλαστικού κόσμου που είχε δημιουργηθεί και της μεγάλης απήχησης του έργου, ήταν η δημιουργία μιας νέας κινηματογραφικής τριλογίας από τον George Lucas το 1999, με σκοπό να αφηγηθεί τα γεγονότα που υπαινίσσονταν η πρώτη τριλογία, να συμπληρώσει τα “κενά” και να δημιουργήσει καινούρια. Ο πλούτος του αφηγηματικού κόσμου και η αφοσίωση των οπαδών καθιστούν το έργο από τα μακροβιότερα της σύγχρονης πολιτιστικής βιομηχανίας, το οποίο συνεχίζει να εμπλουτίζει το περιεχόμενο του με νέες επεκτάσεις.

⁴ http://henryjenkins.org/2007/06/gender_and_fan_studies_round_f_1.html

Αποδημητικά σήματα

Τα αποδημητικά σήματα (migratory cues) εισήγαγε στον ακαδημαϊκό χώρο ο Marc Ruppel, αναφερόμενος “στα σήματα προς άλλα μέσα, στον τρόπο με τον οποίον αφηγηματικές πλοκές επισημαίνονται από τους δημιουργούς και εντοπίζονται από το κοινό” (Ruppel, 2005). Τα αποδημητικά σήματα συνδέονται άμεσα με την αρνητική δυνατότητα, καθώς ένα έντεχνο κενό στην αφήγηση που έχει σκοπό την εκμετάλλευση της αρνητικής δυνατότητάς, είναι ταυτόχρονα και αποδημητικό σήμα για την μετάβαση σε διαφορετικό κειμενικό περιεχόμενο του έργου. Τα κενά που έχουν δημιουργηθεί με την τεχνική της αρνητικής δυνατότητας δεν είναι απαραίτητο να οδηγούν από την αρχή σε κάποιο κείμενο. Η χρησιμότητα τους έγκειται στην οριοθέτηση αφηγηματικών περιοχών για την μελλοντική ανάπτυξη αποδημητικών σημάτων.

Για την ενοποίηση των δύο εννοιών ο Long προτείνει ότι οποιαδήποτε αναφορά σε χαρακτήρες, τοποθεσίες ή γεγονότα εκτός του πλαισίου αφήγησης, κάνει χρήση της αρνητικής δυνατότητας με στόχο την δημιουργία πιθανών αποδημητικών σημάτων, τα οποία θα πραγματοποιηθούν όταν θα είναι διαθέσιμες οι επεκτάσεις τους. Ο δημιουργός της διαμεσικής αφήγησης πρέπει να κάνει σποραδικές αναφορές σε στοιχεία του μυθοπλαστικού κόσμου κατά τη διάρκεια της αφήγησης, προκειμένου να προκαλέσει τη φαντασία του κοινού μέσω της αρνητικής δυνατότητας, αλλά και να δημιουργήσει δυνητικά ανοίγματα για αποδημητικά σήματα που θα οδηγήσουν σε άλλα κείμενα (Long, 2007).

Οι δημιουργοί της τηλεοπτικής σειράς *Heroes* (2006), τοποθετώντας τον πρωταγωνιστή Hiro πίσω στον χρόνο για να ερωτευθεί την σερβιτόρα Charlie, ενεργοποιούν την τεχνική της αρνητικής δυνατότητας, καθώς η σχέση των δύο χαρακτήρων παραμένει αρχικά ανεξερεύνητη. Το αφηγηματικό κενό στην ιστορία καλύπτεται με την δημιουργία ενός μυθιστορήματος με τίτλο *Saving Charlie* (2007), το οποίο επεκτείνει τον κόσμο της σειράς. Η σχέση των δύο χαρακτήρων δημιουργεί ένα αποδημητικό σήμα το οποίο ενεργοποιείται όταν εισάγεται στο διαμεσικό έργο του *Heroes* η επέκταση του μυθιστορήματος.

Ο Ruppel χρησιμοποιεί το “τελευταίο μήνυμα του πλοίου Osiris” του έργου *Matrix*, η πορεία του οποίου αναφέρθηκε νωρίτερα, ως παράδειγμα αποδημητικού σήματος. Όταν το μήνυμα αναφέρεται στην αρχή της δεύτερης κινηματογραφικής ταινίας, ο Ruppel ισχυρίζεται ότι αποτελεί αποδημητικό σήμα για τους θεατές, ώστε να ανατρέξουν στις ταινίες κινουμένων σχεδίων *Animatrix* και στο ηλεκτρονικό παιχνίδι

Enter the Matrix για περαιτέρω πληροφορίες (Ruppel, 2005). Ωστόσο το περιεχόμενο των δύο αυτών μέσων είναι πιθανό να αγνοηθεί από μεγάλο αριθμό του κοινού. Χάρη στην αρνητική δυνατότητα όμως, η ιστορία συνεχίζει να έχει συνοχή και νόημα χωρίς οι θεατές να έχουν βιώσει την διαμεσική πορεία του μηνύματος, καθώς μπορούν χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους να δώσουν τη δική τους απάντηση στο ερώτημα της προέλευσης του. Η επιλογή να ψάξουν και να εντοπίσουν το μήνυμα και την ιστορία του, παραμένει στην διακριτική τους ευχέρεια. Εγκαθιδρύοντας αντίστοιχα αποδημητικά σήματα στις επεκτάσεις, οι δεσμοί μεταξύ των κειμένων των διαφορετικών μέσων ενισχύονται και η αξία της διαμεσικής εμπειρίας του έργου γίνεται περισσότερο εμφανής στο κοινό.

Ριζοσπαστική διακειμενικότητα

Υπάρχουν περιπτώσεις κίνησης μεταξύ κειμενικών περιεχομένων που βρίσκονται στο ίδιο μέσο. Για παράδειγμα οι εκδοτικοί οίκοι comics DC και Marvel έχουν δημιουργήσει μυθοπλαστικά σύμπαντα μέσα στα οποία εντάσσουν όλα τα έργα που εκδίδουν. Οι πλοκές συνυπάρχουν σε αυτό το σύμπαν και οι χαρακτήρες μετακινούνται και εμφανίζονται σε διάφορους τίτλους comics. Σε τακτά χρονικά διαστήματα δημιουργούνται σημαντικά γεγονότα που επηρεάζουν το σύνολο του αφηγηματικού σύμπαντος, στα οποία συμμετέχει μεγάλος αριθμός έργων comics της εκδοτικής. Σε περιπτώσεις όπως το *Marvel Civil Wars* (2006-2007) το κοινό έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει το ίδιο γεγονός από την οπτική διαφορετικών χαρακτήρων, μέσω του περιεχομένου διαφορετικών comics.

Το φαινόμενο αυτό της μετανάστευσης φανταστικών στοιχείων ενός αφηγηματικού κόσμου σε διαφορετικά κείμενα του έργου όταν αυτά μοιράζονται το ίδιο μέσο, ονομάζεται από τον Henry Jenkins ριζοσπαστική διακειμενικότητα (radical intertextuality) (Jenkins, 2011). Περιπτώσεις όπως το *Battlestar Galactica* (2004) και το *Star Wars* θα μπορούσαν να θεωρηθούν παραδείγματα ριζοσπαστικής διακειμενικότητας, εάν το περιεχόμενό τους παρέμενε σε ένα μέσο. Ο χαρακτηρισμός τους ως έργα διαμεσικής αφήγησης έγκειται στο γεγονός της επέκτασης του περιεχομένου τους σε διάφορα μέσα (τηλεοπτικές σειρές, ηλεκτρονικά παιχνίδια, comics, κινηματογραφικές ταινίες κ.ά.), που αποτελούν μέρος μιας ενοποιημένης και συντονισμένης εμπειρίας.

Πολυμεσική, crossmedia και διαμεσική αφήγηση

Λόγω της μη ύπαρξης ενός κοινά αποδεκτού ορισμού για την έννοια της διαμεσικής αφήγησης, συγχέεται αρκετές φορές με συναφή φαινόμενα. Για τον λόγο αυτό κρίνεται θεμιτή η αποσαφήνιση των εννοιών της πολυμεσικής και crossmedia αφήγησης σε σχέση με την διαμεσική, όπως νοείται στα πλαίσια της παρούσας εργασίας.

Η πολυμεσική αφήγηση αναφέρεται στην χρήση διάφορων μέσων για την παρουσίαση μιας μεμονωμένης ιστορίας. Ο όρος πολυμεσικότητα χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά το 1966 από τον Bob Goldstein για την προώθηση ενός δρώμενου στο Long Island της Αμερικής, που συνδύαζε μουσική και εικόνα. Από το 1990 και μετά η πολυμεσικότητα αναφέρεται στον συνδυασμό κειμένου, εικόνας και ήχου για την παρουσίαση μιας μεμονωμένης αφήγησης μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Αντιθέτως, η διαμεσικότητα σχετίζεται με την παρουσία πολλαπλών αυθύπαρκτων αφηγήσεων και διαφορετικών μέσων σε ένα κοινό νοηματικό περιβάλλον (Φώκιαλη, 2014).

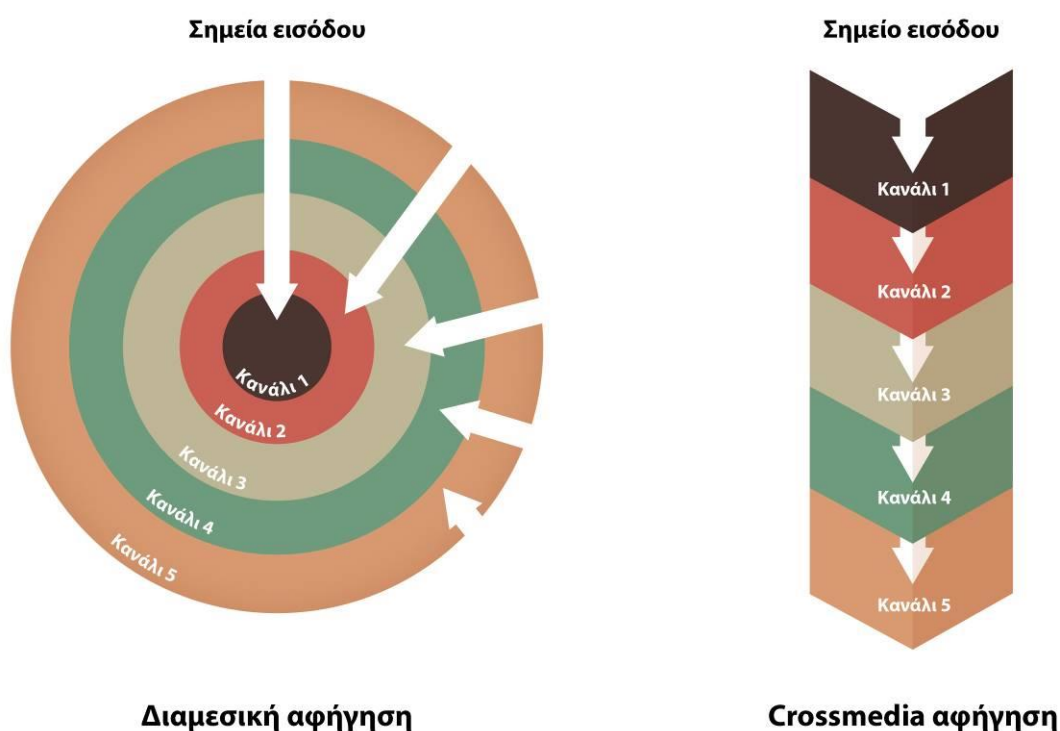
Σύμφωνα με την Anja Bechmann Petersen ο όρος crossmedia αφήγηση αναφέρεται στην περιγραφή έργων που σχεδιάζονται εξ αρχής ώστε να χρησιμοποιούν παραπάνω από ένα κανάλι διανομής και όπου το κοινό έχει ενεργό ρόλο στην κατανάλωση τους (Petersen, 2008). Η Monique de Haas τονίζει ότι η crossmedia αφήγηση κατευθύνει τον χρήστη από το ένα μέσο στο επόμενο (Hannele et al., 2004). Το στοιχείο της κατεύθυνσης αποτελεί αναπόσπαστο χαρακτηριστικό της συγκεκριμένης αφήγησης, καθώς το κάθε κανάλι δεν επεκτείνει το μυθοπλαστικό κόσμο της ιστορίας όπως στην περίπτωση της διαμεσικής αφήγησης, αλλά το συνεχίζει “προς τα εμπρός”. Για την ομαλή παρακολούθηση της αφήγησης ο χρήστης πρέπει να παρακολουθήσει από την αρχή τη ροή της ιστορίας, καθώς η είσοδος στον αφηγηματικό κόσμο πραγματοποιείται από συγκεκριμένα κανάλια.

Τηλεοπτικές σειρές ή διαφημίσεις, η εκπομπή των οποίων διακόπτεται απότομα, παρέχουν στον θεατή την ηλεκτρονική διεύθυνση ενός ιστότοπου για περαιτέρω εξερεύνηση της ιστορίας και συνιστούν παραδείγματα crossmedia αφήγησης. Χαρακτηριστική περίπτωση είναι η διαφήμιση *Mitsubishi Super Bowl XXXVIII*22 (2004)⁵, η οποία αποτελείται από τρεις ταινίες διάρκειας τριάντα δευτερολέπτων που παρουσιάζουν δύο διαφορετικά αυτοκίνητα κάθε φορά να πραγματοποιούν επικίνδυνες δοκιμασίες. Την κρίσιμη στιγμή που οι οδηγοί είναι έτοιμοι να χάσουν τον

⁵ <http://cargocollective.com/JasonElm/Mitsubishi-SeeWhatHappens-com>

έλεγχο η διαφήμιση σταματάει, παροτρύνοντας το κοινό να επισκεφτεί την ιστοσελίδα seewhathappens.com για να ανακαλύψει το τέλος της ιστορίας. Όταν ο θεατής ακολουθήσει το νήμα της ιστορίας στον ιστότοπο ξαναβλέπει την διαφήμιση, ολοκληρωμένη αυτή τη φορά και στη συνέχεια του παρουσιάζονται τα χαρακτηριστικά των αυτοκινήτων της εταιρείας Mitsubishi που έχουν υποβληθεί σε αντίστοιχες δοκιμασίες, ενώ μπορεί να επικοινωνήσει με την κοντινότερη αντιπροσωπεία για να τα δοκιμάσει και ο ίδιος.

Οι διαφορές στις σχέσεις της διαμεσικής και crossmedia αφήγησης μπορούν να παρατηρηθούν γραφικά στην παρακάτω απεικόνιση.



Σχήμα 3: Γραφική απεικόνιση της διαμεσικής και crossmedia αφήγησης, βασισμένη σε σχήμα της Μαρίας Τζημάκα (Τζημάκα, 2011:18).

Τα κανάλια διανομής της διαμεσικής αφήγησης επεκτείνουν το κειμενικό περιεχόμενο έχοντας διακριτή συνεισφορά στην ιστορία και παρέχοντας διαφορετικά σημεία εισόδου. Η έννοια της κατεύθυνσης δεν συναντάται στην περίπτωση της διαμεσικής αφήγησης, καθώς το κοινό έχει τη δυνατότητα να εισαχθεί στην ιστορία από κανάλι της επιλογής του και στη συνέχεια να την παρακολουθήσει σε οποιοδήποτε άλλο, ανάλογα με τον βαθμό που επιθυμεί να επεκτείνει τη γνώση του για τον μυθοπλαστικό κόσμο. Η επέκταση της ιστορίας πραγματοποιείται με την χρήση διάφορων μέσων (όπως

κινηματογραφικές ταινίες, ηλεκτρονικά παιχνίδια, comics κ.ά.), που απευθύνονται και προσελκύουν διαφορετικές ομάδες κοινού (Φώκιαλη, 2014).

Αντιθέτως, στην περίπτωση της crossmedia αφήγησης γίνεται εμφανές το στοιχείο της κατεύθυνσης. Το κάθε κανάλι συνεχίζει την ιστορία στο επόμενο σειριακά, μέχρι ο χρήστης να οδηγηθεί στο τέλος της ιστορίας. Στην crossmedia αφήγηση το σημείο εισόδου στο έργο είναι μοναδικό και ο χρήστης παροτρύνεται να παρακολουθήσει ενεργά την ροή της ιστορίας που του επιδεικνύεται ακολουθώντας τα διάφορα κανάλια.

Τα κύρια χαρακτηριστικά της διαμεσικής σε σχέση με την πολυμεσική και την crossmedia αφήγηση είναι τα εξής:

- Η πολυμεσική αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε ένα κανάλι διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων.
- Η crossmedia αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε πολλά κανάλια διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων, τα οποία την προωθούν σειριακά και κατευθύνουν το κοινό που συμμετέχει ενεργά στην εξέλιξη της.
- Η διαμεσική αφήγηση παρουσιάζει πολλαπλές ιστορίες σε πολλά κανάλια διανομής, ενταγμένες σε έναν μυθοπλαστικό κόσμο με την χρήση διάφορων μέσων, τα οποία επεκτείνουν την αφήγηση που το κοινό βιώνει ενεργά.

Διαφορές της διαμεσικής επέκτασης με την διασκευή

Η έννοια της διασκευής αναφέρεται στην επαναδιήγηση μιας ιστορίας από ένα μέσο στο άλλο, ενώ ο βασικός στόχος της διαμεσικής επέκτασης είναι η διεύρυνση της κατανόησης του αφηγηματικού κόσμου του έργου με την κίνηση από μέσο σε μέσο, προσθέτοντας σε αυτόν νέα στοιχεία σχετικά με το παρελθόν και την οπτική των διάφορων χαρακτήρων, την οικοδόμηση του κόσμου και τις πτυχές της πλοκής (Long 2007, Jenkins 2011). Ο Carlos Scolari ορίζει την διαμεσική επέκταση ως μια φυγόκεντρο διαδικασία με σημείο εκκίνησης το μητρικό κείμενο που οδηγεί σε έναν αφηγηματικό κόσμο διαρκώς εμπλουτιζόμενο από το περιεχόμενο που παράγουν οι δημιουργοί και οι οπαδοί (Scolari, 2009).

Οι επεκτάσεις μπορούν να προσφέρουν πλήθος λειτουργιών σε μια διαμεσική αφήγηση. Στην περίπτωση του *Star Wars*, η σειρά κινουμένων σχεδίων *Star Wars: The Clone Wars* (2008) δημιουργήθηκε για να καλύψει τα έντεχνα κενά στην αφήγηση

μεταξύ των γεγονότων του *Star Wars Episode II* (2002) και *Star Wars Episode III* (2005). Στο διαμεσικό έργο *The Blair Witch Project* (1999) οι παραγωγοί χρησιμοποίησαν την επέκταση περιεχομένου για να προκαλέσουν μεγαλύτερη αίσθηση ρεαλισμού στην εμπειρία του κοινού, δημιουργώντας μια ιστοσελίδα με ψεύτικα στοιχεία και ταινίες καταγραφής που ενίσχυαν την υπόθεση της κινηματογραφικής ταινίας περί ύπαρξης μαγισσών (Jenkins, 2007).

Οι δύο έννοιες παρουσιάζουν ορισμένα κοινά στοιχεία, κυρίως στην δημιουργία νέων σημείων εισόδου στον αφηγηματικό κόσμο με τη χρήση διαφορετικών μέσων, όμως στην περίπτωση της διασκευής δεν υπάρχει διακριτή συνεισφορά στον αφηγηματικό κόσμο του έργου, κύριο χαρακτηριστικό της διαμεσικότητας.

Ορισμένοι ακαδημαϊκοί υποστηρίζουν ότι η τεχνική της διασκευής περιεχομένου δεν είναι περιττή και δεν αποτελεί απλή επανάληψη μιας ιστορίας. Τα διαφορετικά μέσα συνεισφέρουν ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους στην δημιουργία του αφηγηματικού κόσμου με αποτέλεσμα το τελικό διασκευασμένο έργο να έχει αρκετές διαφορές από το πρωτότυπο (Dena, 2009). Οι κινηματογραφικές ταινίες *Lord of the Rings* (2001) για παράδειγμα, δεν αποτελούν ακριβή μεταφορά των πρωτότυπων μυθιστορημάτων του J.R.R. Tolkien τα οποία διασκευάζουν. Χαρακτήρες αφαιρέθηκαν από το σενάριο των ταινιών λόγω περιορισμένου χρόνου και γεγονότα παραποιήθηκαν για την εκμετάλλευση του θεάματος και των ειδικών εφέ που έχει τη δυνατότητα να προσφέρει το μέσο (Long, 2007).

Κάθε διασκευή αποτελεί μια επανερμηνία της ιστορίας, καθώς ακόμα και εάν ο σκελετός της είναι κοινός και σε γενικά πλαίσια τα γεγονότα και οι πράξεις των χαρακτήρων παραμένουν ίδιες, το τελικό αποτέλεσμα επηρεάζεται από τα χαρακτηριστικά του εκάστοτε μέσου. Η διασκευή σηματοδοτεί την δημιουργία νέων εμπειριών για το κοινό και την προσθήκη περιεχομένου στο αφηγηματικό σύμπαν της ιστορίας. Παράδειγμα της συγκεκριμένης λογικής είναι η κατασκευή του κάστρου Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry για την κινηματογραφική διασκευή των βιβλίων *Harry Potter* της J. K. Rowling. Το κάστρο παίζει σημαντικό ρόλο στα γεγονότα της ιστορίας και η δημιουργία του για τις ανάγκες μιας κινηματογραφικής απεικόνισης ανάγκασε τους παραγωγούς να σκεφτούν και να σχεδιάσουν εξονυχιστικά όλες τις λεπτομέρειες που το απαρτίζουν, προσθέτοντας στοιχεία και επεκτείνοντας με αυτόν τον τρόπο το μυθοπλαστικό κόσμο της αφήγησης.

Ο Jenkins τοποθετεί τα φαινόμενα της διαμεσικής επέκτασης και της διασκευής στους δύο πόλους ενός φάσματος, το οποίο συνθέτει τον μυθοπλαστικό κόσμο μιας

διαμεσικής αφήγησης (Jenkins, 2011). Οι δύο πόλοι αποτελούν θεωρητικές πιθανότητες και είναι χρήσιμοι μόνο ως σημεία οριοθέτησης, καθώς το σύνολο των ιστοριών πραγματοποιείται στον ενδιάμεσο χώρο. Κάθε κειμενικό περιεχόμενο εντάσσεται στο συγκεκριμένο φάσμα και η θέση του εξαρτάται από το βαθμό πρόσθετης κατανόησης που προσδίδει, μέσα από προσθήκες ή παραλείψεις, στην αντίληψη για τον συνολικό κόσμο της αφήγησης.



Σχήμα 4: Ενδεικτική γραφική απεικόνιση του φάσματος του μυθοπλαστικού κόσμου μιας διαμεσικής αφήγησης σύμφωνα με τον Henry Jenkins.

Κατηγορίες διαμεσικών αφηγήσεων

Η ακαδημαϊκή κοινότητα στην προσπάθεια κατανόησης και ανάλυσης των διαμεσικών αφηγήσεων έχει δημιουργήσει ένα εύρος κατηγοριοποιήσεων του γνωστικού αντικειμένου. Περισσότερο διαδεδομένη είναι η διάκριση με κριτήριο τον τρόπο της αρχικής τους σχεδίασης. Ο Long παρατηρεί ότι υπάρχει σημαντική διαφορά μεταξύ των στέρεων (“hard”) διαμεσικών αφηγήσεων που σχεδιάστηκαν εξ αρχής με γνώμονα την διαμεσικότητα και των ευμετάβλητων (“soft”) που η ανάγκη για διαμεσικότητα προέκυψε στην πορεία (Long, 2007).

Η Marie-Laure Ryan στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διάκρισης αναφέρεται στο φαινόμενο της “χινοσστιβάδας” (“snowball” effect) (Ryan, 2013). Μια ιστορία αποκτάει τόσο μεγάλη δημοτικότητα ή γίνεται τόσο κυρίαρχη πολιτισμικά που παράγει “αυθόρμητα” πλήθος επεκτάσεων σε διάφορα μέσα. Στην συγκεκριμένη περίπτωση όλες οι επεκτάσεις έχουν ως σημείο αναφοράς το κεντρικό κείμενο. Τα λογοτεχνικά έργα *Lord of the Rings* (1954) και *Harry Potter* (1997) αποτελούν παράδειγμα του φαινομένου της “χινοσστιβάδας”, καθώς δημιουργήθηκαν ως βιβλία από έναν

συγγραφέα και στην συνέχεια λόγω μεγάλης δημοτικότητας επεκτάθηκαν σε κινηματογραφικές ταινίες, κινούμενα σχέδια, ηλεκτρονικά παιχνίδια κ.ά.. Ένα έργο που εντάσσεται σε αυτήν την κατηγορία αποτελείται από τρεις τύπους κειμενικού περιεχομένου (Φώκιαλη, 2014):

1. Τον κειμενικό πυρήνα της ιστορίας (στην περίπτωση των *Lord of the Rings* και *Harry Potter* τα λογοτεχνικά βιβλία).
2. Τις επίσημες επεκτάσεις της ιστορίας, όπως τις κινηματογραφικές ταινίες που παράγονται από πολιτισμικές βιομηχανίες, στις οποίες έχουν παραχωρηθεί τα πνευματικά δικαιώματα εκμετάλλευσης του έργου.
3. Τις ανεπίσημες επεκτάσεις περιεχομένου, που παράγονται από το κοινό, όπως η λογοτεχνία των οπαδών (στην περίπτωση του *Harry Potter* το κοινό έχει δημιουργήσει περιεχόμενο, κυρίως σε μορφή λογοτεχνικού κειμένου, που επεκτείνει τον κόσμο της ιστορίας, αλλάζει τις σχέσεις των χαρακτήρων και εισάγει νέους, χωρίς όμως να αναγνωρίζεται επίσημα από τους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων του έργου).

Στον αντίποδα του φαινομένου της “χιονοστιβάδας” η Ryan παραθέτει την δημιουργία αφηγήσεων που σχεδιάζονται εξ αρχής με άξονα την διαμεσική τους λειτουργία.

Παρόμοια είναι η κατηγοριοποίηση του Drew Davidson, ο οποίος διακρίνει τις διαμεσικές αφηγήσεις σε “προσχεδιασμένες” (pro-active) και “αναδρομικές” (retro-active) (Davidson et al., 2010). Οι αναδρομικές αφηγήσεις βασίζονται σε ένα επιτυχημένο έργο, που στην συνέχεια επεκτείνεται σε διάφορα μέσα χωρίς να έχει προϋπάρξει αντίστοιχος σχεδιασμός. Οι προσχεδιασμένες διαμεσικές αφηγήσεις, όπως δηλώνει και το όνομα τους, έχουν σχεδιαστεί εξ αρχής με τρόπο ώστε οι διάφορες επεκτάσεις να χρησιμοποιούν διαφορετικά μέσα και να είναι συντονισμένες στην δόμηση ενός κοινού μυθοπλαστικού κόσμου.

Ο Long έχοντας αναφερθεί στις στέρες και ευμετάβλητες, προσθέτει τις ευέλικτες (“chewy”) διαμεσικές αφηγήσεις (Long, 2007). Στην κατηγορία των ευέλικτων ο Long τοποθετεί αφηγήσεις που οι δημιουργοί τους αποφασίζουν να επεκτείνουν συντονισμένα μετά την επιτυχία κάποιου κειμενικού περιεχομένου, ακολουθώντας το παράδειγμα των στέρων. Ένα “δεύτερο κύμα” επεκτάσεων που γίνονται αναδρομικά, αλλά σχεδιάζονται ως στέρες-προσχεδιασμένες διαμεσικές αφηγήσεις.

Το διαμεσικό έργο *Matrix* μπορεί να θεωρηθεί ότι ανήκει σε αυτή την κατηγορία, καθώς οι δημιουργοί άρχισαν να σχεδιάζουν την ιστορία του κόσμου ως μια στερεή-

προσχεδιασμένη διαμεσική αφήγηση μετά την επιτυχία της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix* (1999). Θα ήταν λοιπόν άτοπη μια διαμεσική ανάλυση της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας, αφού οι δημιουργοί είχαν τη θέληση να επεκτείνουν διαμεσικά την αφήγηση σε διάφορα μέσα, αλλά δεν γνώριζαν εάν θα τους δινόταν αυτή η δυνατότητα, λόγω εμπορικών και οικονομικών κριτηρίων. Μια αντίστοιχη ανάλυση είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί στο σύνολο του περιεχόμενου, λαμβάνοντας υπόψιν την ιδιαιτερότητα της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας, αναλύοντας τα μέσα στα οποία επεκτείνεται το διαμεσικό έργο και μελετώντας τη χρήση της αρνητικής δυνατότητας για την ενεργοποίηση αποδημητικών σημάτων και το βαθμό πρόσθετης κατανόησης που προσδίδει στο συνολικό κόσμο του έργου.

Μια διαφορετική κατηγοριοποίηση παρουσιάζει η Andrea Phillips, η οποία στα πλαίσια της αμερικάνικης πολιτισμικής βιομηχανίας αναφέρεται στην διαμεσική αφήγηση Δυτικής και Ανατολικής Ακτής. “Η διαμεσική αφήγηση τύπου Δυτικής Ακτής, που συνήθως ονομάζεται διαμεσική αφήγηση Hollywood ή franchise διαμεσική αφήγηση, αποτελείται από μεγάλα σε μέγεθος έργα, όπως κινηματογραφικές ταινίες και ηλεκτρονικά παιχνίδια.” (Phillips,2012). Οι μεμονωμένες ιστορίες είναι ελαφρώς συνδεδεμένες μεταξύ τους, έτσι ώστε να μπορούν να καταναλωθούν με ανεξάρτητο τρόπο από το κοινό. Παράδειγμα διαμεσικής αφήγησης τύπου Δυτικής Ακτής αποτελεί το *Star Wars*, όπου πλήθος κινηματογραφικών ταινιών, ηλεκτρονικών παιχνιδιών, βιβλίων, τηλεοπτικών κινουμένων σχεδίων και comics συνδυάζονται για να εξιστορήσουν μια ενιαία αφήγηση.

Η διαμεσική αφήγηση τύπου Ανατολικής Ακτής τείνει να σχεδιάζεται με άξονα την διαδραστικότητα και την επικέντρωση σε διαδικτυακές εφαρμογές. “Οι διαμεσικές αφηγήσεις αυτού του τύπου χρησιμοποιούν κατά κόρον τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, και συνήθως έχουν συγκεκριμένη χρονική διάρκεια σε αντίθεση με της αφηγήσεις τύπου Δυτικής Ακτής.” (Phillips,2012). Οι αφηγήσεις αυτές απαιτούν την ενεργή και συνεχή συμμετοχή του κοινού κατά την χρονική περίοδο που λαμβάνουν χώρα. Οι ιστορίες των διάφορων μέσων είναι στενά συνδεδεμένες μεταξύ τους και η έλλειψη κάποιας πληροφορίας μπορεί να μειώσει το επίπεδο κατανόησης της συνολικής αφήγησης. Παράδειγμα διαμεσικής αφήγησης αυτού του τύπου αποτελεί το έργο *Why So Serious*⁶ (2007), που έχει άμεση σχέση με την κινηματογραφική ταινία του Christopher Nolan *The Dark Knight* (2008).

⁶ <http://www.whysoseriousredux.com>

Παρόμοια κατηγοριοποίηση με την Phillips χρησιμοποιεί και ο Robert Pratten, ο οποίος αναφέρεται στις franchise, portmanteau⁷ και σύνθετες διαμεσικές αφηγήσεις. Οι franchise διαμεσικές αφηγήσεις συμφωνούν με τον ορισμό της Phillips περί διαμεσικών αφηγήσεων Δυτικής Ακτής, ενώ οι portmanteau με τις αντίστοιχες Ανατολικής Ακτής. Συγκεκριμένα ο Pratten αναφέρει: “Οι portmanteau διαμεσικές αφηγήσεις αποτελούνται από πολλαπλά κανάλια διανομής που συνεισφέρουν στην δημιουργία μιας ενιαίας εμπειρίας.” (Pratten, 2011). Κάθε μέσο συνδυάζεται από το κοινό σαν κομμάτι ενός παζλ για να συμπληρωθεί η ιστορία της διαμεσικής αφήγησης. Η Gambarato αναφέρει ως παράδειγμα portmanteau διαμεσικής αφήγησης το έργο *The Beast* (2001), άμεσα συνδεδεμένο με την κινηματογραφική ταινία του Steven Spielberg *A.I. Artificial Intelligence* (2001).

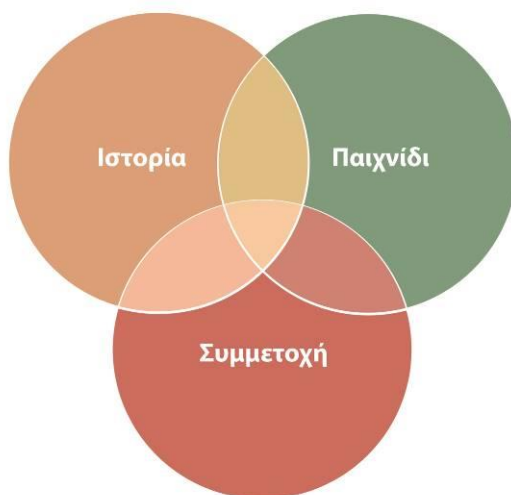
Η τρίτη κατηγορία που προσθέτει ο Pratten, οι σύνθετες διαμεσικές αφηγήσεις, συνδυάζουν τις ιδιότητες των δυο προηγούμενων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το διαμεσικό έργο *The Tulse Luper Suitcases* (2003) που δημιουργήθηκε από την Βρετανό κινηματογραφίστη Peter Greenaway. Η αφήγηση ακολουθεί το ταξίδι του πρωταγωνιστή Tulse Luper καθώς και τις ενενήντα δύο βαλίτσες που έχει συλλέξει κατά τη διάρκεια της ζωής του. Το διαμεσικό έργο αποτελείται από τρεις κινηματογραφικές ταινίες μεγάλου μήκους, ενενήντα δύο DVD, τηλεοπτικές σειρές, βιβλία, ιστοσελίδες, blogs και διαδικτυακούς διαγωνισμούς. Στο πλαίσιο των κινηματογραφικών ταινιών παρουσιάζεται μια σειρά μεμονωμένων ιστοριών που αφορούν έναν ενιαίο μυθοπλαστικό κόσμο, χαρακτηριστικό των franchise διαμεσικών αφηγήσεων. Τα σημαντικότερα γεγονότα της αφήγησης όμως συμβαίνουν στα υπόλοιπα μέσα, δημιουργώντας μια περίπλοκη αλληλουχία από διάφορα παζλ που τελικά οδηγούν το κοινό στην επίλυση του μυστηρίου, χαρακτηριστικό των portmanteau διαμεσικών αφηγήσεων.

⁷ Η Γαλλική λέξη *portmanteau* μεταφράζεται επίσημα ως ταξιδιωτική βαλίτσα, χρησιμοποιείται όμως επιπρόσθετα για να προσδιορίσει δύο νοήματα ενσωματωμένα σε μία λέξη, όπως ο όρος *brunch* (breakfast + lunch) ή ο όρος *podcast* (*iPod* + *broadcast*). Αυτή η έννοια δόθηκε στη λέξη *portmanteau* από τον Lewis Carroll στο μυθιστόρημα *Through the Looking Glass* (1871).

Κεφάλαιο 3: Η δόμηση μιας διαμεσικής ιστορίας

Το σύνολο της ακαδημαϊκής κοινότητας, στην προσπάθεια θεωρητικής και αναλυτικής προσέγγισης των διαμεσικών αφηγήσεων, αναγνωρίζει το μεγάλο εύρος και την πολυπλοκότητα του φαινομένου.

Ο Jenkins στον ορισμό του επισημαίνει ότι η διαμεσική αφήγηση αναφέρεται σε μια διαδικασία με σκοπό την δημιουργία μιας εντοπιζόμενης και συντονισμένης ψυχαγωγικής εμπειρίας. Τον ρόλο της εμπειρίας τονίζει και ο Robert Pratten (Pratten, 2011), ο οποίος ορίζει τους τρεις τομείς μιας διαμεσικής εμπειρίας, όπως παρουσιάζονται στο Σχήμα 5.



Σχήμα 5: Η ανατομία μιας διαμεσικής εμπειρίας, βασισμένη σε σχήμα του Robert Pratten (Pratten, 2011:7).

Σχετικά με το σχήμα, ο Pratten αναφέρει ότι για την δημιουργία μιας διαμεσικής εμπειρίας δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη και των τριών στοιχείων, αλλά είναι θεμιτή η παρουσία τουλάχιστον δύο εξ αυτών. Όσον αφορά την έννοια του “Παιχνιδιού”, ο συγγραφέας επισημαίνει ότι αναφέρεται κυρίως στους μηχανισμούς των παιχνιδιών, οι οποίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να προκαλέσουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον του κοινού. Σημαντικά στοιχεία της διαμεσικής εμπειρίας, όπως η παρότρυνση του κοινού να μεταβεί σε άλλο κανάλι διανομής, καθώς και η ανταμοιβή του για αυτήν την μετακίνηση, μπορούν να βοηθηθούν από αντίστοιχους μηχανισμούς.

Ο Pratten επίσης σχολιάζει ότι η “Συμμετοχή” κυμαίνεται από “παθητική”, (απλή κατανάλωση περιεχομένου) μέχρι “ενεργητική” (συνδημιουργία) (Pratten, 2011).

Οι συγκεκριμένοι τομείς είναι ιδιαίτερα χρήσιμοι για την στόχευση της έρευνας του ευρύτερου φαινομένου της διαμεσικής αφήγησης. Η παρούσα εργασία επικεντρώνεται στον τομέα της “Ιστορίας” όπως εντοπίζεται από τον Pratten. Οι τομείς του “Παιχνιδιού” και της “Συμμετοχής”, αν και ιδιαίτερα σημαντικοί για το φαινόμενο, δεν θα αναφερθούν στην παρούσα ανάλυση, η οποία θα εστιάσει στην αφηγηματική προσέγγιση του φαινομένου.

Ο μυθοπλαστικός κόσμος

Η σημασία του μυθοπλαστικού κόσμου στην αφήγηση διαμεσικών ιστοριών

Οι διαμεσικές ιστορίες τις περισσότερες φορές δεν βασίζονται σε συγκεκριμένους χαρακτήρες ή πλοκές αλλά σε πολύπλοκους μυθοπλαστικούς κόσμους, οι οποίοι μπορούν να υποστηρίξουν πολλαπλούς αλληλοσχετιζόμενους χαρακτήρες και τις ιστορίες τους (Jenkins, 2007). Η έννοια του μυθοπλαστικού κόσμου αποτελεί κύριο στοιχείο της διαμεσικής αφήγησης, καθώς συγκρατεί την πληθώρα των επεκτάσεων του κειμενικού περιεχομένου σε ένα ενιαίο συνεκτικό σύνολο. Η ικανότητα δημιουργίας ενός κόσμου, ή πιο συγκεκριμένο η δυνατότητα της αφήγησης να εμπνεύσει τη νοητική αναπαράσταση ενός κόσμου, είναι η κύρια προϋπόθεση για το χαρακτηρισμό της ως διαμεσικής (Φώκιαλη, 2014).

Η διαδικασία οικοδόμησης μυθοπλαστικών κόσμων σχετίζεται άμεσα με την εγκυκλοπαιδική ικανότητα που προσφέρεται στα πλαίσια των διαμεσικών αφηγήσεων. Οι διαμεσικοί κόσμοι έργων όπως το *Matrix*, και το *Star Wars* καλούνε κοινό και δημιουργούς να τους χαρτογραφήσουν και να τους εξερευνήσουν εκτενώς, με την χρήση διάφορων μέσων. Το κοινό για να βιώσει στο έπακρο την ψυχαγωγική εμπειρία ενός μυθοπλαστικού κόσμου, καλείται να γίνει κυνηγός και συλλέκτης, αναζητώντας κομμάτια της ιστορίας στα διάφορα μέσα, συγκρίνοντας πληροφορίες και συμμετέχοντας σε γνωσιακές κοινότητες. Η παραγόμενη εμπειρία είναι πολύ διαφορετική από αυτήν που προκύπτει με την παρακολούθηση μιας κλασικά δομημένης αφήγησης, όπου ο θεατής γνωρίζει όλα τα στοιχεία που χρειάζεται για να κατανοήσει την συγκεκριμένη ιστορία μετά το τέλος της (Jenkins, 2007).

Τα παραμύθια αποτελούν παράδειγμα κλασικών αφηγήσεων που απουσιάζει η εν λόγω διαμεσική διάσταση. Τονίζοντας ιδιαίτερα την πλοκή, καθιστούν σχεδόν αδύνατη την περαιτέρω εξέλιξη των χαρακτήρων μετά το τέλος των γεγονότων της ιστορίας (Φώκιαλη, 2014). Εξαιρέσεις αποτελούν έργα που έχοντας σαν αφηγηρία την αρχική ιστορία του παραμυθιού κατάφεραν να υπερβούν τα γεγονότα και να υποστηρίξουν νέες ιστορίες όπως η κινηματογραφική ταινία *Hansel & Gretel: Witch Hunters* (2013) και η ταινία κινουμένων σχεδίων *Shrek* (2001).

Ο Jenkins στο βιβλίο *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* αναφέρει τα λεγόμενα ενός έμπειρου σεναριογράφου, τα οποία συνοψίζουν εύστοχα την αλλαγή στον τρόπο αφήγησης ιστοριών:

“Όταν άρχισα, θα πρότεινες μια ιστορία, γιατί χωρίς μια καλή ιστορία, δεν μπορούσε να υπάρξει ταινία. Αργότερα, όταν άρχισαν να εμφανίζονται τα sequels, θα πρότεινες έναν χαρακτήρα, γιατί ένας καλός χαρακτήρας μπορεί να υποστηρίξει πολλές διαφορετικές ιστορίες. Σήμερα, προτείνεις έναν κόσμο, γιατί ένας κόσμος μπορεί να υποστηρίξει πολλούς χαρακτήρες και πολλές ιστορίες σε διάφορα μέσα.” (Jenkins, 2006)

Ορισμός

Η έννοια του μυθοπλαστικού κόσμου χρησιμοποιείται σε μεγάλο βαθμό από κριτικούς λογοτεχνίας και κοινό, καθώς είναι εύκολο να κατανοηθεί διαισθητικά. Ωστόσο, η θεωρητική προσέγγιση του όρου παρουσιάζει ιδιαίτερη δυσκολία. Σε μια προσπάθεια αποσαφήνισης του όρου ο ακαδημαϊκός David Herman αναφέρεται στον μυθοπλαστικό κόσμο ως τον κόσμο που υπονοείται έμμεσα ή άμεσα από μια αφήγηση (Herman, 2009).

Υπό αυτόν τον ορισμό ο μυθοπλαστικός κόσμος αποτελεί μια νοητική αναπαράσταση που δημιουργείται στο επίπεδο αντίληψης του κοινού κατά τη διαδικασία παρακολούθησης κάποιου κειμενικού περιεχομένου, η οποία του επιτρέπει να προβεί σε συμπεράσματα σχετικά με τους χαρακτήρες, τα γεγονότα και τις καταστάσεις που αναφέρονται στην αφήγηση. Αυτή η προσέγγιση υποστηρίζεται από ένα μυθοπλαστικό κόσμο στο επίπεδο του έργου, που όπως επισημαίνει η Ryan δεν είναι μια “στατική δεξαμενή” για τα αντικείμενα που αναφέρονται στην ιστορία, αλλά ένα δυναμικό

νοητικό μοντέλο των διαρκώς μεταβαλλόμενων καταστάσεων της αφήγησης (Ryan, 2013).

Ο Peter von Stackelberg και η Ελισάβετ Φώκιαλη αναφέρουν ότι ο μυθοπλαστικός κόσμος αποτελεί τη δομή μέσα στην οποία υπάρχουν οι ιδέες, τα αντικείμενα, οι χαρακτήρες, οι πτυχές της πλοκής καθώς και οι δεσμοί και οι κανόνες με τους οποίους θα πρέπει να συμμορφώνονται όλα τα ανωτέρω για την οικοδόμηση μιας αφήγησης (von Stackelberg 2011, Φώκιαλη 2014). Ο κύριος ρόλος του μυθοπλαστικού κόσμου είναι η δημιουργία ενός σύμπαντος, το οποίο υποστηρίζει πολλαπλές ιστορίες και περίπλοκα δίκτυα διασυνδέσεων μεταξύ τους.

Η οικοδόμηση ενός κόσμου σύμφωνα με τον von Stackelberg θα πρέπει να προσεγγίζεται συστηματικά και συντονισμένα, με στόχο τη δημιουργία ενός καλά προσδιορισμένου και ενιαίου οράματος (von Stackelberg, 2011). Από την διαδικασία αυτή εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό η επιτυχία μιας διαμεσικής αφήγησης.

Θεμελιώδη συστατικά του μυθοπλαστικού κόσμου

Η ανάπτυξη μιας κατανοητής και συνεκτικής δομής για την μελέτη και οικοδόμηση κόσμων είναι σημαντική για την περαιτέρω εξέλιξη των διαμεσικών αφηγήσεων. Θεωρητικοί όπως ο von Stackelberg, η Ryan, ο Herman, η Lisbeth Klastrup και η Susana Tosca έχουν παρουσιάσει προσεγγίσεις η φύση των οποίων βοηθάει προς αυτήν την κατεύθυνση. Στην παρούσα εργασία υιοθετείται η αναλυτική προσέγγιση του von Stackelberg με την προσθήκη στοιχείων όπως έχουν παρουσιαστεί από την Ryan, την Klastrup και την Tosca.

Οι “τελεστές” (existents), τα “γεγονότα” (events) και το “υπόβαθρο” (settings) αποτελούν τα θεμελιώδη συστατικά ενός μυθοπλαστικού κόσμου (von Stackelberg, 2011). Η δυνατότητα δημιουργίας πλήθους ιστοριών που ανήκουν στον ίδιο μυθοπλαστικό κόσμο καθώς και η συμβατότητα τους, εξαρτάται από την ύπαρξη αυτών των συστατικών.

Οι “τελεστές” είναι το σύνολο των βασικών χαρακτήρων και των σημαντικών αντικειμένων ενός κόσμου (Ryan, 2013). Ένα αντικείμενο μπορεί να διαδραματίζει ιδιαίτερο ρόλο στην πλοκή μιας ιστορίας ή να είναι σημαντικό για κάποιον χαρακτήρα. Τα αντικείμενα έχουν ένα σύνολο φυσικών χαρακτηριστικών (μέγεθος, βάρος, εμφάνιση κ.ά.) και κάποιου είδους αξία για τους χαρακτήρες. Η αξία

μπορεί να είναι εγγενής (χρηματική, όπως λεφτά, θησαυρός κ.ά.), αξία δύναμης (προσδίδει στον χαρακτήρα μαγική, πολιτική ή κάποια άλλη μορφή δύναμης) ή συμβολική (πνευματική, συναισθηματική κ.ά.).

Τα “γεγονότα” αποτελούν μεταβολές που συμβαίνουν στους τελεστές και στο υπόβαθρο του μυθοπλαστικού κόσμου. Ένα γεγονός μπορεί να είναι εσωτερικό, εννοώντας την ψυχολογική μεταβολή ενός χαρακτήρα ή εξωτερικό. Ως εξωτερικό γεγονός ορίζεται η μεταβολή της ιστορίας, είτε είναι αποτέλεσμα των πράξεων κάποιου χαρακτήρα, είτε ανεξάρτητη από αυτόν. Κοινό χαρακτηριστικό του συνόλου των γεγονότων είναι η χρονική τους διάσταση. Κάθε ένα έχει διακριτή αρχή και τέλος και καταλαμβάνει συγκεκριμένη διάρκεια στον χρόνο του μυθοπλαστικού κόσμου. Επίσης υπάρχει η δυνατότητα ένα γεγονός να παρουσιάζεται εμφωλευμένα στο πλαίσιο ενός άλλου γεγονότος. Για παράδειγμα μια μάχη μπορεί να αποτελέσει ένα εμφωλευμένο γεγονός εντασσόμενο στα πλαίσια ενός πολέμου. Η χρήση αυτής της ιδιότητας έχει τη δυνατότητα να παράγει πλήθος ιστοριών με κοινό άξονα ένα κύριο γεγονός, οι οποίες εάν στη συνέχεια διασκορπιστούν συστηματικά σε πολλαπλά κανάλια διανομής μπορούν να δημιουργήσουν μια ενοποιημένη διαμεσική εμπειρία.

Ως “ υπόβαθρο ” νοείται το πλαίσιο πάνω στο οποίο δομείται μια αφήγηση, χωρίς να περιορίζεται στα φυσικά χαρακτηριστικά του μυθοπλαστικού κόσμου. Τα τρία θεμελιώδη συστατικά του πλαισίου σύμφωνα με τις Klasturp και Tosca είναι ο Μύθος, ο Τόπος και το Ήθος (Klasturp & Tosca, 2004).

- Ο Μύθος αναφέρεται στις συγκρούσεις και στις μάχες, στους χαρακτήρες και στα πλάσματα, στις ιστορίες και στους θρύλους του μυθοπλαστικού κόσμου (Klasturp & Tosca, 2004). Αποτελεί το υπόβαθρο όλων των ιστοριών που λαμβάνουν χώρα, τις οποίες το κοινό πρέπει να γνωρίζει προκειμένου να ερμηνεύσει επιτυχώς τα γεγονότα που συμβαίνουν στο κόσμο της αφήγησης.
- Ο Τόπος αποτελεί το σκηνικό του μυθοπλαστικού κόσμου σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο και γεωγραφική περιοχή. Εκτός από τα φυσικά χαρακτηριστικά, ο Τόπος αναφέρεται στους φυσικούς νόμους που ισχύουν στον κόσμο (για παράδειγμα εάν υπάρχει μαγεία, εναλλακτικές πραγματικότητες, ταξίδια στο χωροχρόνο κ.ά.).
- Το Ήθος σχετίζεται με τις κοινωνικές συμβάσεις, τις αξίες και τους ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς όπως τη φιλία και τα ιδανικά. Το Ήθος παρέχει την απαραίτητη γνώση προκειμένου το κοινό να ξέρει ποια συμπεριφορά θεωρείται αποδεκτή και ποια ανάρμοστη στα πλαίσια του συγκεκριμένου κόσμου.

Η ιστορία

Ορισμός

Οι διάφορες ιστορίες ενός διαμεσικού έργου προκύπτουν από την αλληλοσυσχέτιση των τελεστών, των γεγονότων και του υπόβαθρου του μυθοπλαστικού κόσμου. Σύμφωνα με τον θεωρητικό Robert McKee η ιστορία είναι μια σειρά κλιμακούμενων πράξεων, με την τελική πράξη να φέρνει μια απόλυτη και μη αναστρέψιμη αλλαγή στον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα (McKee, 1997).

Μια πιο γενική θεώρηση υιοθετείται από τους Καλαμπάκα Βαγγέλη και Κυριακουλάκο Παναγιώτη, οι οποίοι στο βιβλίο "Η οπτικοακουστική κατασκευή" (2015) ορίζουν την ιστορία ως ένα αφηγηματικό σύνολο, το οποίο περιλαμβάνει τα γεγονότα που παρουσιάζονται ρητά στο κειμενικό περιεχόμενο (δηλαδή αυτά που ακούει και βλέπει το κοινό) και τα γεγονότα που εικάζει το κοινό ότι έχουν συμβεί. Η ιστορία αποτελεί συμπερασματικά ένα γενικό και σύνθετο αφηγηματικό οικοδόμημα που προκύπτει από την επεξεργασία του κειμενικού περιεχομένου από το κοινό. Την ιδιότητα αυτή των ιστοριών έχουν προσπαθήσει να εκμεταλλευτούν στο έπακρο αρκετοί συγγραφείς όπως ο Franz Kafka, ο H.P. Lovecraft, ο Philip K. Dick, και ο Ernest Hemingway, δημιουργώντας αφαιρετικές ιστορίες. Παράδειγμα αποτελεί η φράση: "For sale: baby shoes, never worn." που λέγεται ότι γράφτηκε από τον Hemingway και η οποία έχει χαρακτηριστεί ως ιστορία έξι λέξεων, καθιστώντας την ένα ακραίο παράδειγμα ελλειπτικής αφήγησης.

Όσο πιο αφαιρετική είναι η αφήγηση ενός έργου, τόσο πιο ενεργή και δημιουργική είναι η συμμετοχή του κοινού στην κατασκευή της ιστορίας. Ειδικά στην περίπτωση των διαμεσικών έργων όπου η συμμετοχή και η βιωματική εμπειρία του κοινού αποτελούν σημαντικό κομμάτι της επιτυχίας, οι δημιουργοί χρησιμοποιούν στο έπακρο αυτές τις ιδιότητες των ιστοριών, ενεργοποιώντας τεχνικές όπως η εγκυκλοπαιδική ικανότητα, η αρνητική δυνατότητα και τα αποδημητικά σήματα.

Πολύ συχνά η έννοια της ιστορίας (story) χρησιμοποιείται λανθασμένα ως ταυτόσημη με την έννοια της πλοκής (plot). Ως πλοκή ορίζεται το σύνολο των στοιχείων που αποτελούν το κειμενικό περιεχόμενο του έργου, είτε αυτά περιλαμβάνουν τα ρητά αναπαριστώμενα γεγονότα είτε επιπρόσθετο μη-αφηγηματικό υλικό, οπτικό ή ακουστικό που επηρεάζει τον τρόπο που το κοινό αντιλαμβάνεται την ιστορία (μουσική,

ηχητικά εφέ, voice-over, τίτλοι, γραφιστικά στοιχεία κ.ά.) (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015).



Σχήμα 6: Γραφική απεικόνιση εννοιολογικών διακρίσεων ιστορίας και πλοκής (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015:92).

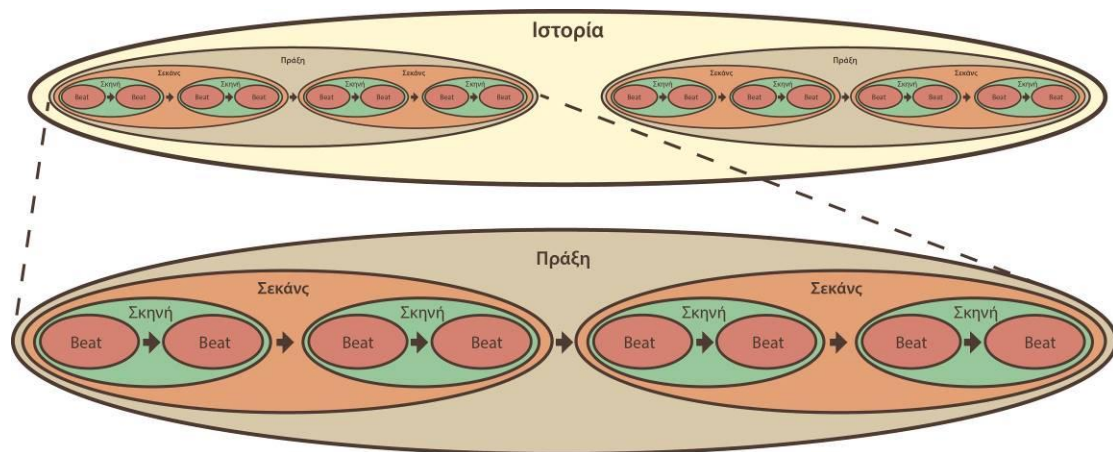
Ο McKee αναφέρει μια σειρά στοιχείων που οργανώνονται ιεραρχικά στα πλαίσια μιας ιστορίας και τα οποία είναι η πράξη, η σεκάνς, η σκηνή και το συμβάν.

Το “συμβάν” (beat) είναι το μικρότερο δομικό στοιχείο μιας ιστορίας και αποτελεί μια συμπεριφορά δράσης-αντίδρασης μεταξύ χαρακτήρων (McKee, 1997). Η φυσική αλληλουχία συμβάντων εξελίσσει την ιστορία και προκαλεί την αλλαγή των σκηνών.

“Σκηνή” (scene) ονομάζεται το τμήμα της δράσης ενός έργου που λαμβάνει χώρα σε συγκεκριμένο χώρο και χρονικό διάστημα και αλλάζει τις συνθήκες ζωής ενός χαρακτήρα με εμφανή τρόπο (McKee, 1997).

Ως “σεκάνς” (sequence) ή αλληλουχία σκηνών ορίζεται ένα σύνολο σκηνών που αποτελούν μια γενική ενότητα χώρου, χρόνου ή δράσης (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015).

“Πράξη” (act) ονομάζεται ένα σύνολο σεκάνς, η κορύφωση της οποίας προκαλεί μια ραγδαία μεταβολή στην ιστορία (McKee, 1997).



Σχήμα 7: Γραφική απεικόνιση των στοιχείων που αποτελούν μια ιστορία. (von Stackelberg, 2011:96).

Δομή

Η δομή μιας ιστορίας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην κατανόηση της από το κοινό. Ελέγχοντας την σειρά και τον τρόπο με τον οποίο οι πληροφορίες παρουσιάζονται, ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να ελέγξει τον βαθμό συμμετοχής και αντίληψης του κοινού σχετικά με τα γεγονότα και τους χαρακτήρες της ιστορίας (Hodgins, 2001).

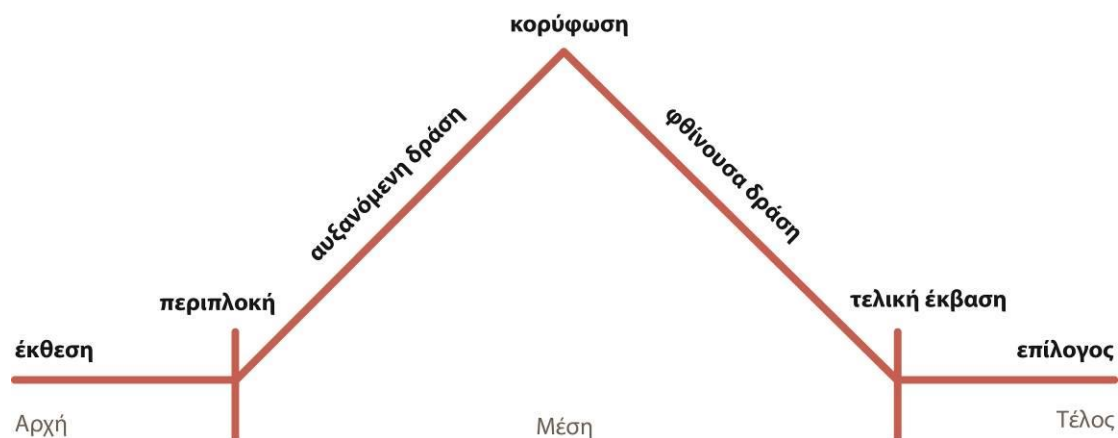
Στην πλειονότητα τους οι θεωρητικοί που έχουν ασχοληθεί με τη δόμηση ιστοριών, όπως ο Syd Field, ο Robert McKee και ο Gustav Freytag, αναφέρονται στην “Ποιητική” του Αριστοτέλη, ο οποίος ορίζει την τραγωδία ως εξής:

“Ἔστιν οὖν τραγωδία μίμησις πράξεως σπουδαίας καὶ τελείας, μέγεθος ἐχούσης ἡδυσμένῳ λόγῳ, χωρὶς ἐκάστῳ τῶν εἰδῶν ἐν τοῖς μορίοις, δρώντων καὶ οὐ δι’ ἀπαγγελίας, δι’ ἐλέου καὶ φόβου περαίνουσα τὴν τῶν τοιοῦτων παθημάτων κάθαρσιν”.

Ο χαρακτηρισμός της τραγωδίας ως “τελείας” καθορίζει την ύπαρξη συγκεκριμένης αφηγηματικής δομής με αρχή μέση και τέλος ενώ το “μέγεθος” της, η διάρκεια δηλαδή, θα πρέπει να είναι τόσο ώστε να γίνεται αντιληπτό και να είναι εύκολα μνημονεύσιμο από τον θεατή.

Ο Αριστοτέλης θεωρείται ο πρώτος που πρότεινε μια βασική δομή τριών μερών, που κατά τη διάρκεια των αιώνων εξελίχθηκε σταδιακά. Μια από τις ευρύτερα χρησιμοποιημένες δομές αναπτύχθηκε από τον θεωρητικό του θεάτρου Gustav Freytag στο βιβλίο *Die Technik des Dramas* του 1863. Βασισμένος στην τρίπρακτη

δομή του Αριστοτέλη διέκρινε τα κοινά στοιχεία στην πλοκή των ιστοριών και ανέπτυξε ένα πενταμερές σχήμα για να τα αναλύσει, προτείνοντας αυτό που σήμερα είναι γνωστό ως τρίγωνο του Freytag ή πυραμίδα του Freytag.



Σχήμα 8: Πυραμίδα του Freytag (Freytag, 1863).

Οι 3 γωνίες του τριγώνου αναπαριστούν την αρχή τη μέση και το τέλος της ιστορίας, την οποία ο Freytag χωρίζει σε πέντε βασικά μέρη, την έκθεση (exposition), την αυξανόμενη δράση (rising action), την κορύφωση (climax), τη φθίνουσα δράση (falling action) και την τελική έκβαση (resolution) (Freytag, 1900).

- Η έκθεση παρουσιάζει τον τόπο, τον χρόνο, τους χαρακτήρες και την σύγκρουση. Το πρώτο αφηγηματικό μέρος εγκαθιδρύει τους χαρακτήρες και τις μεταξύ τους σχέσεις καθώς και όλα τα βασικά στοιχεία που απαιτούνται για την κατανόηση της ιστορίας. Η έκθεση τελειώνει με την περιπλοκή (inciting incident), το γεγονός που υποκινεί την δράση και εισάγει την βασική σύγκρουση που θα επιτρέψει την περαιτέρω ανάπτυξη της ιστορίας. Η περιπλοκή συναντάται στην βιβλιογραφία και ως ανατροπή (plot point), σκανδάλη (trigger), “κάλεσμα στην περιπέτεια” (call to adventure), αγκίστρι (the hook) ή καταλύτης (catalyst) (Kallas-Καλοδεροπούλου, 2006).
- Η αυξανόμενη δράση αναπτύσσει και περιπλέκει την βασική σύγκρουση καθώς εισάγονται δευτεροβάθμιες συγκρούσεις, εμπόδια και προκλήσεις που σκοπό έχουν την ματαίωση της προσπάθειας του πρωταγωνιστικού χαρακτήρα να πραγματοποιήσει το στόχο του.
- Η κορύφωση (ή κρίσιμη καμπή) είναι η στιγμή της μεγαλύτερης έντασης στην ιστορία. Αποτελεί το πιο κρίσιμο σημείο και οδηγεί προς το τέλος της ιστορίας

και την λύση της σύγκρουσης. Επιφέρει μια σημαντική αλλαγή, προς το καλύτερο ή το χειρότερο, στην μέχρι τώρα κατάσταση του πρωταγωνιστή.

- Η φθίνουσα δράση σηματοδοτεί το επερχόμενο τέλος της ιστορίας. Παρουσιάζονται αναπάντεχα γεγονότα που καθιστούν την τελική έκβαση της σύγκρουσης αμφίβολη. Στο τέλος του συγκεκριμένου αφηγηματικού μέρους η σύγκρουση λύνεται από τον πρωταγωνιστικό ή κάποιον άλλο χαρακτήρα. Ανάλογα με το είδος της ιστορίας η λύση μπορεί να έχει θετική ή αρνητική έκβαση.
- Η τελική έκβαση αποτελεί το τέλος της ιστορίας. Ανάλογα με το είδος της ο πρωταγωνιστής επιτυγχάνει ή αποτυγχάνει το στόχο του. Όλες οι ερωτήσεις απαντώνται και όλα τα προβλήματα λύνονται. Η τελική έκβαση μπορεί να ακολουθηθεί από ένα επίλογο, ο οποίος δίνει απάντηση σε επιπρόσθετες απορίες και θέτει προβληματισμούς ή μελλοντικές πιθανότητες για τους χαρακτήρες.

Πολυαφηγηματικός σχεδιασμός

Για ένα διαμεσικό έργο το φαινόμενο του πολυαφηγηματικού σχεδιασμού αναφέρεται στην ύπαρξη πολλαπλών αλληλεξαρτώμενων ιστοριών, οι οποίες εξελίσσονται στο ίδιο χρονικό αλλά σε διαφορετικό χωρικό πλαίσιο. Τα κομμάτια της ιστορίας είναι συστηματικά διασκορπισμένα σε διάφορα κανάλια διανομής, προκαλώντας το κοινό να τα αναζητήσει. Η εμφάνιση των διαμεσικών αφηγήσεων προσθέτει ένα επιπλέον επίπεδο στο δομικό κατασκεύασμα μιας ιστορίας. Ο McKee εύστοχα αναφέρει πως μια ιστορία, αν και αποτελείται από πολλά μικρότερα γεγονότα, μπορεί να θεωρηθεί ως ένα μεγάλο γεγονός, το οποίο εξετάζει τις καταστάσεις που αλλάζουν τη ζωή ενός χαρακτήρα (McKee, 1997). Η ιδέα αυτή καθιστά εφικτή την ένταξη μιας ιστορίας σε μια “μακρο-ιστορία”, η οποία παρακολουθεί την συνολική εξέλιξη του μυθοπλαστικού κόσμου και αποτελείται από πολλαπλές ιστορίες που πραγματοποιούνται σε πολλά κανάλια διανομής (von Stackelberg, 2011).

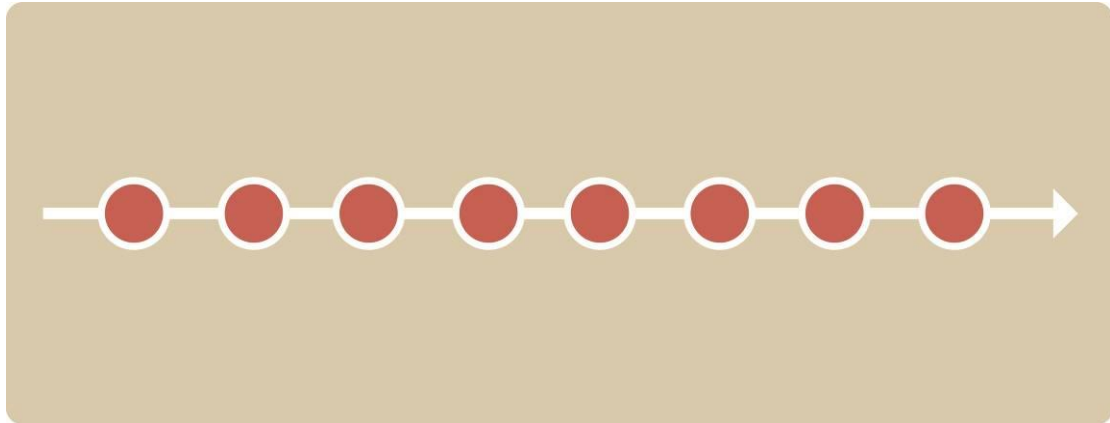
Ο θεωρητικός Porter Abbott αναφέρει ότι ένα καθοριστικό χαρακτηριστικό της αφήγησης είναι η αίσθηση προ-ύπαρξης των γεγονότων. Τα γεγονότα έχουν ήδη συμβεί και η αφήγηση τα εξιστορεί προκειμένου να γίνουν γνωστά στο κοινό (Abbott, 2005). Συνεπώς, η μακρο-ιστορία αποτελεί τον κύριο άξονα πάνω στον οποίο

δημιουργούνται μικρότερες αφηγήσεις με σκοπό την εξιστόρηση των γεγονότων της μεγαλειώδους ιστορίας του μυθοπλαστικού κόσμου. Τα διάφορα κανάλια διανομής επιτρέπουν στο κοινό να βιώσει την εμπειρία των αφηγήσεων και να ανακαλύψουν σταδιακά την ιστορία του κόσμου.

Παράδειγμα της ανωτέρω λογικής είναι το *Star Wars*, ο κόσμος του οποίου αποτελεί κοιλίδα διάφορων αφηγήσεων. Η αρχική κινηματογραφική τριλογία (*Star Wars: Episode IV-VI*) υπονοεί την ύπαρξη πολλαπλών γεγονότων που προ-υπάρχουν της αφήγησης, τα οποία στη συνέχεια θα εξιστορηθούν στην επόμενη κινηματογραφική τριλογία (*Star Wars: Episode I-III*) που έχει την μορφή prequel. Οι κινηματογραφικές ταινίες αφηγούνται μόνο μια ιστορία (το έπος της οικογένειας Skywalker) από το σύνολο που απαρτίζει τον μυθοπλαστικό κόσμο του *Star Wars*.

Όλες οι ιστορίες του μυθοπλαστικού κόσμου ενός έργου έχουν σχέση αιτιότητας μεταξύ τους και ο πολυαφηγηματικός σχεδιασμός εξυπηρετεί την εξιστόρηση της μακρο-ιστορίας και την κατανόηση της από το κοινό. Στο παράδειγμα του *Star Wars* η τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων *Star Wars: The Clone Wars* εισάγει τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα της Ahsoka Tano σαν μαθητευόμενη Jedi του Anakin Skywalker. Ο χαρακτήρας της Ahsoka Tano επανεμφανίζεται σε αρκετές ιστορίες σε διάφορα μέσα (τηλεοπτική σειρά, ηλεκτρονικό παιχνίδι, διήγημα κ.ά.) και η σχέση της με τον Anakin Skywalker βοηθάει το κοινό να κατανοήσει καλύτερα την εξέλιξη του χαρακτήρα του όπως αυτή συμβαίνει στις κινηματογραφικές ταινίες. Παράλληλα η ιστορία της Ahsoka Tano συνεισφέρει στην εξιστόρηση της μακρο-ιστορίας του μυθοπλαστικού κόσμου του *Star Wars*, την αιώνια μάχη της Light side (Jedi) με την Dark side (Sith).

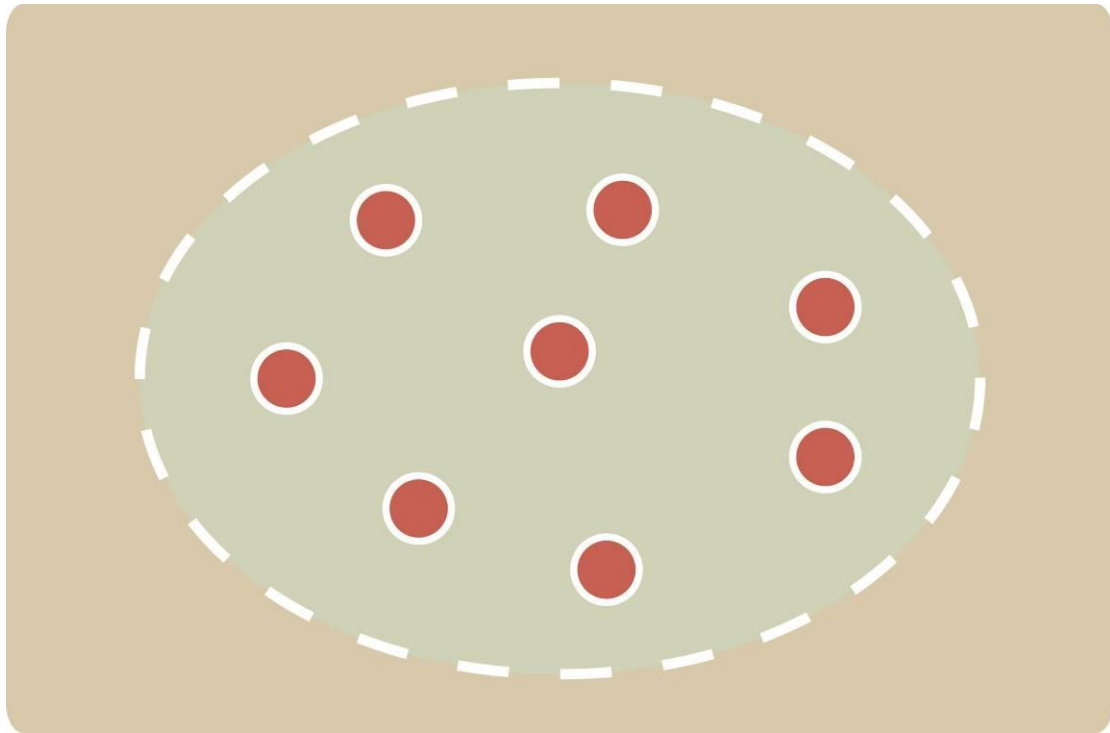
Η παραδοσιακή μορφή αφήγησης παρουσιάζει γραμμικό χαρακτήρα, καθώς η δόμηση της έχει βασιστεί στην εξιστόρηση διαδοχικών γεγονότων. Η ευελιξία της διαμεσικής αφήγησης καθιστά δυνατή την παρουσίαση μιας ιστορίας με οποιαδήποτε χρονική σειρά, υιοθετώντας με αυτόν τον τρόπο ένα μη γραμμικό χαρακτήρα. Ωστόσο, η διατάραξη της γραμμικότητας της αφήγησης μπορεί να επηρεάσει το βαθμό κατανόησης της ιστορίας από το κοινό.



Σχήμα 9: Γραφική απεικόνιση γραμμικής αφήγησης, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:81).

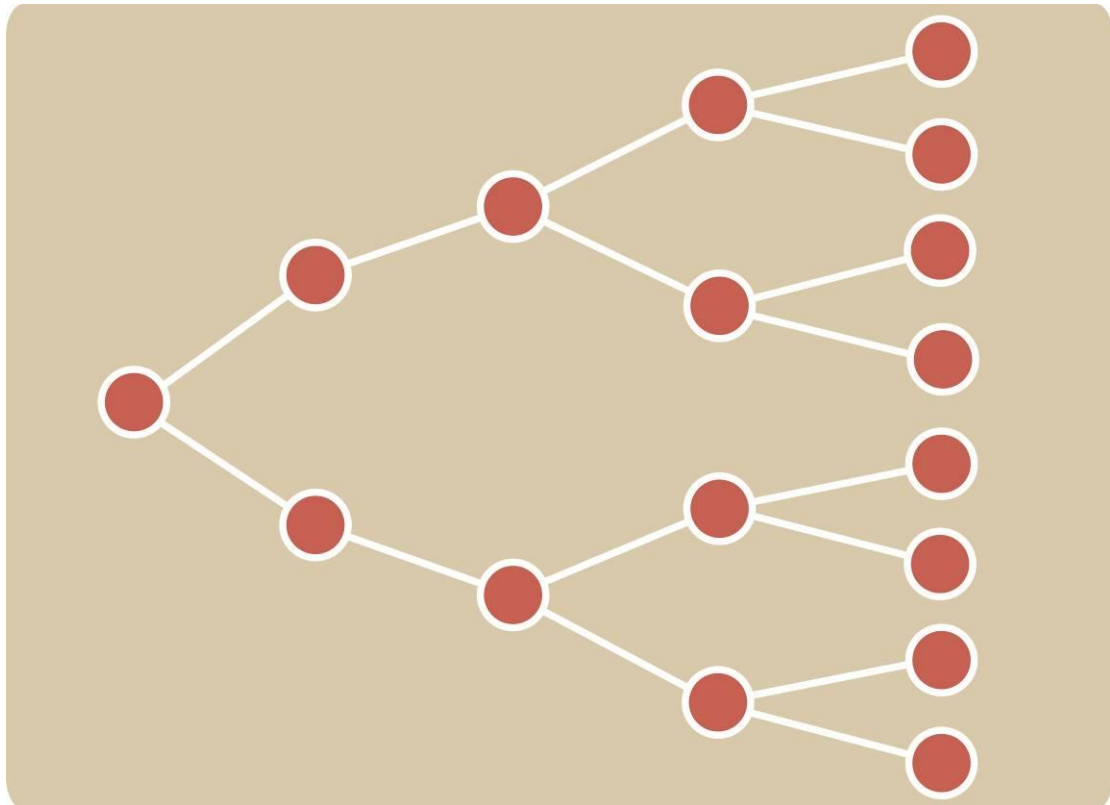
Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες μη γραμμικής αφήγησης, οι αφηγήσεις ανοιχτού κόσμου (open world) και οι αφηγήσεις διακλάδωσης (branching) και συναντώνται συχνά όταν γίνεται χρήση του μέσου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (McIntosh, Cohn, & Grace, 2010).

Στις μη γραμμικές αφηγήσεις κατηγορίας ανοιχτού κόσμου ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να ανακαλύψει διάφορα κομμάτια της κύριας ιστορίας ή μικρότερων ανεξάρτητων ιστοριών με όποια σειρά εκείνος επιθυμεί. Αφηγήσεις τέτοιου τύπου χρησιμοποιούνται συχνά σε ηλεκτρονικά παιχνίδια ρόλων (Role Playing Games), όπου υπάρχει πληθώρα αποστολών που μπορούν να ολοκληρωθούν με οποιαδήποτε σειρά.



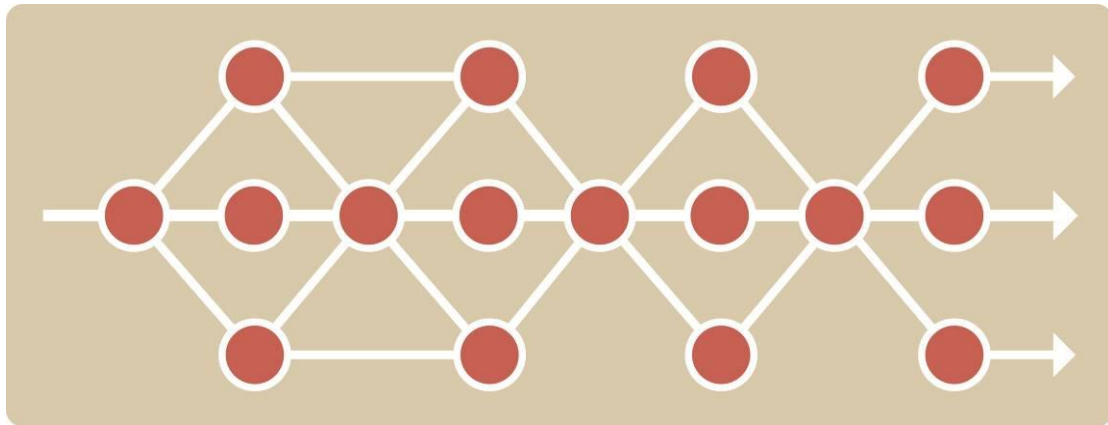
Σχήμα 10: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας ανοιχτού κόσμου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).

Οι μη γραμμικές αφηγήσεις κατηγορίας διακλάδωσης χωρίζονται σε δύο τύπους, τις δενδροειδείς και τις παράλληλες (McIntosh, Cohn, & Grace, 2010). Οι δενδροειδείς αφηγήσεις αποτελούνται από πλήθος σημείων απόφασης στα οποία ο χρήστης μπορεί να επιλέξει να αλλάξει την ροή της ιστορίας. Αφηγήσεις τέτοιου τύπου είναι δύσκολο να εφαρμοστούν καθώς η αύξηση των σημείων απόφασης, αυξάνει ραγδαία τα εναλλακτικά τέλη της ιστορίας, δημιουργώντας σημαντικές προκλήσεις σχεδιαστικού, προγραμματιστικού και διαχειριστικού χαρακτήρα.



Σχήμα 11: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας διακλάδωσης δενδροειδούς τύπου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).

Οι μη γραμμικές αφηγήσεις διακλάδωσης παράλληλου τύπου παρουσιάζουν πολλά διαφορετικά σημεία πλοκής που συγκλίνουν και αποκλίνουν από την κεντρική ιστορία, σαν παράλληλοι δρόμοι που οδηγούν στην ίδιο προορισμό. Όπως και στην περίπτωση των αφηγήσεων δενδροειδούς τύπου, παρέχουν στους χρήστες πλήθος επιλογών, όμως είναι πολύ πιο εύκολα διαχειρίσιμες καθώς όλες οι επιλογές οδηγούν ανά τακτά χρονικά διαστήματα σε συγκεκριμένα σημεία πλοκής της ιστορίας. Με αυτόν τον τρόπο ο αριθμός των πιθανών εκδοχών της ιστορίας και των εναλλακτικών τελών είναι ελεγχόμενος.



Σχήμα 12: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας διακλάδωσης παράλληλου τύπου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).

Παρόλες τις δυνατότητες μη γραμμικότητας που προσφέρει η αφήγηση διαμεσικών ιστοριών, ο Jenkins αναφέρει ότι ο στόχος ενός δημιουργού πρέπει να είναι η εξοικείωση του κοινού με τον μυθοπλαστικό κόσμο και την ιστορία του. Εάν ο σκοπός είναι να αφηγηθεί μια ιστορία ενός κόσμου με την χρήση διάφορων μέσων, ίσως χρειαστεί να ακολουθήσει μια περισσότερο γραμμική πορεία. Η γνωριμία του κοινού με τον κόσμο μπορεί να γίνει μέσω ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού και στη συνέχεια μέσω μιας κινηματογραφικής ταινίας ή μιας τηλεοπτικής σειράς. Πρέπει δηλαδή να δημιουργηθεί σταδιακά μια σχέση του κοινού με τον κόσμο (Jenkins, 2006).

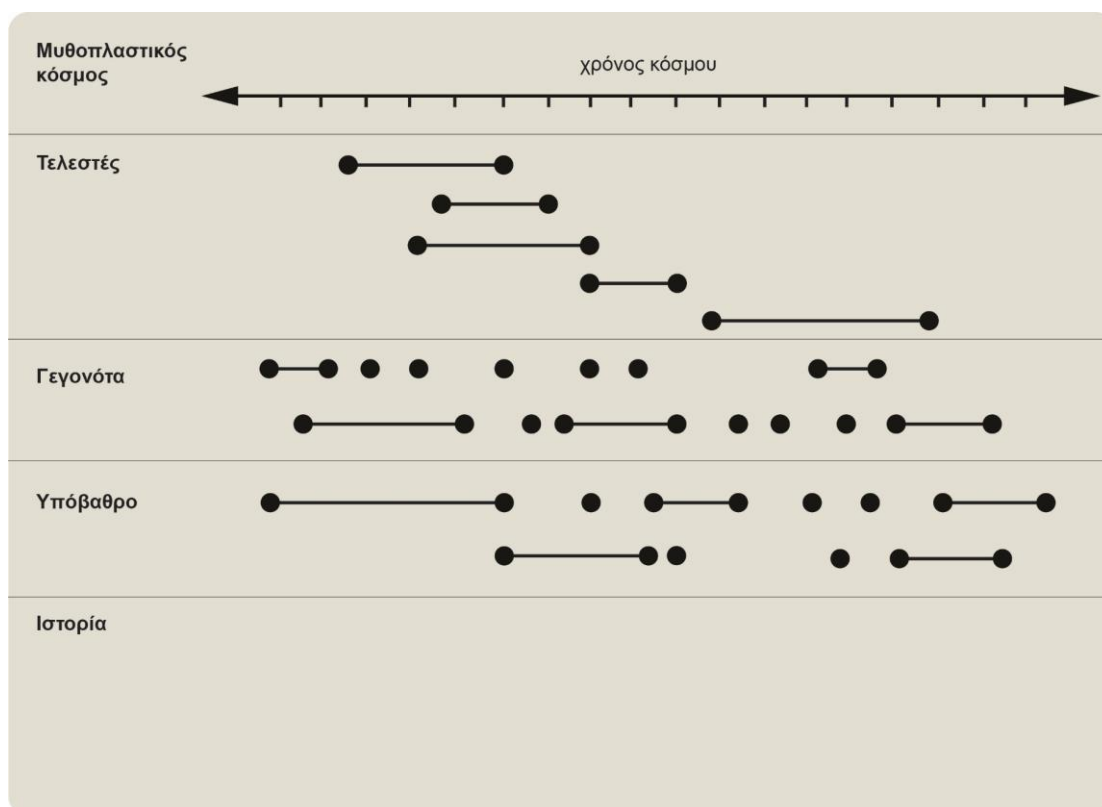
Ο έλεγχος της ροής πληροφορίας θεωρείται σημαντικό στοιχείο στην δημιουργία επιτυχημένων διαμεσικών έργων. Όταν το κοινό αποφασίζει ελεύθερα τη σειρά που θα βιώσει την διαμεσική αφήγηση και δεν του παρέχονται σαφώς σχεδιασμένα αποδημητικά σήματα, ο δημιουργός χάνει την δυνατότητα ελέγχου της ροής της ιστορίας. Οι διάφορες κορυφώσεις και τα κρίσιμα σημεία πρέπει να συμβαίνουν σε προκαθορισμένα χρονικά διαστήματα, προκειμένου η ιστορία να έχει το επιθυμητό αντίκτυπο στο κοινό. Δίνοντας επαρκή κίνητρα και συντονισμένες πληροφορίες, ο δημιουργός μπορεί να προσφέρει στο κοινό την καλύτερη δυνατή διαμεσική εμπειρία.

Μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών

Όπως παρουσιάστηκε ανωτέρω, ο μυθοπλαστικός κόσμος αποτελείται από τρία θεμελιώδη συστατικά, τους τελεστές, τα γεγονότα και το υπόβαθρο, από την αλληλοσυσχέτιση των οποίων προκύπτει η ιστορία. Ο Peter von Stackelberg στη

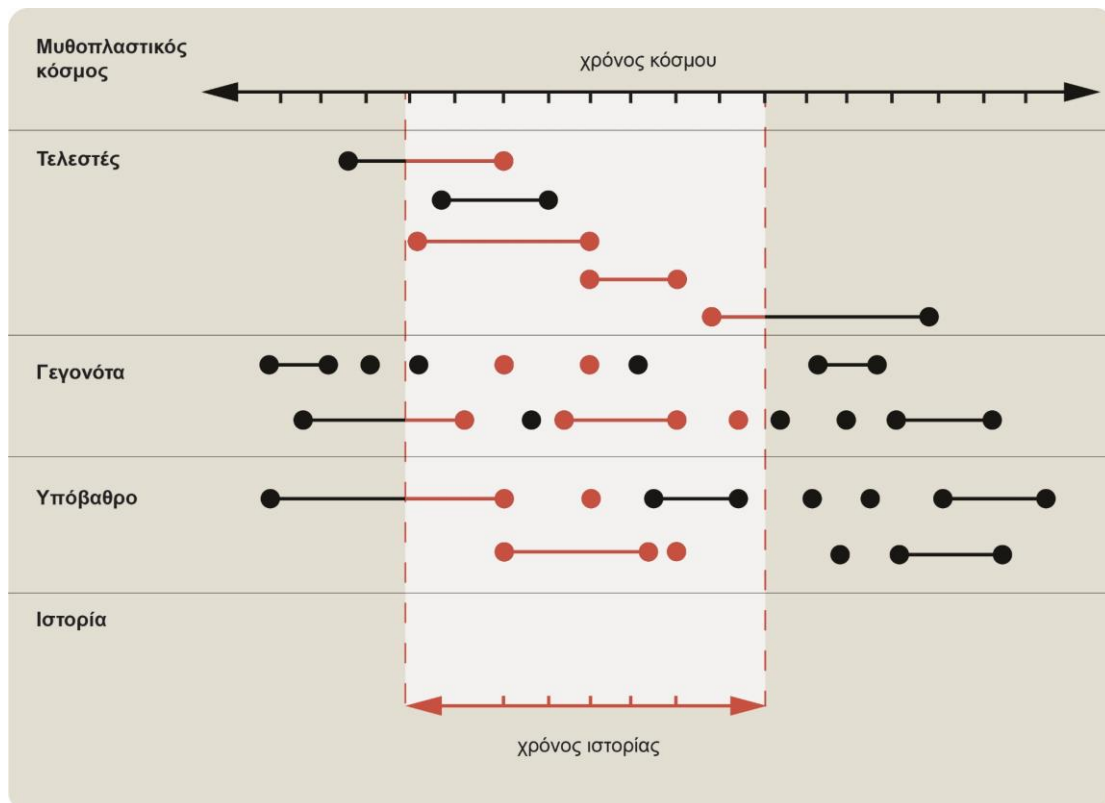
διδακτορική του διατριβή για τις διαμεσικές αφηγήσεις και τη δόμηση τους, αναπτύσσει ένα μοντέλο οργάνωσης χρησιμοποιώντας αυτά τα στοιχεία, τοποθετώντας τα σε μια χρονική διάσταση. Η χρήση του χρόνου είναι σημαντική στην οργάνωση πληροφορίας της ιστορίας και το χρονολόγιο βοηθάει στην οργάνωση των διάφορων στοιχείων του κόσμου (von Stackelberg, 2011:185). Η παρούσα εργασία βασίζεται στην ανάλυση του von Stackelberg, για την ανάπτυξη ενός μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών.

Το κύριο χαρακτηριστικό του μοντέλου είναι η ύπαρξη της διάστασης του χρόνου πάνω στην οποία οργανώνονται όλα τα στοιχεία του διαμεσικού έργου. Ορίζεται αρχικά η χρονική διάσταση του μυθοπλαστικού κόσμου (χρόνος κόσμου), η οποία περιλαμβάνει το σύνολο των συστατικών, των πληροφοριών και του κειμενικού περιεχομένου που θα αναφερθούν στο διαμεσικό έργο. Οι τελεστές, τα γεγονότα και το υπόβαθρο τοποθετούνται στο χρονολόγιο του μυθοπλαστικού κόσμου με την απαραίτητη σειρά. Τα σημεία στο σχήμα δηλώνουν την εμφάνιση των στοιχείων στην ιστορία του κόσμου (μακρο-ιστορία). Στην περίπτωση που κάποιο στοιχείο παρουσιάζει χρονική διάρκεια ορίζεται η αρχή και το τέλος του και ενώνεται με μια ακμή (Σχήμα 13).



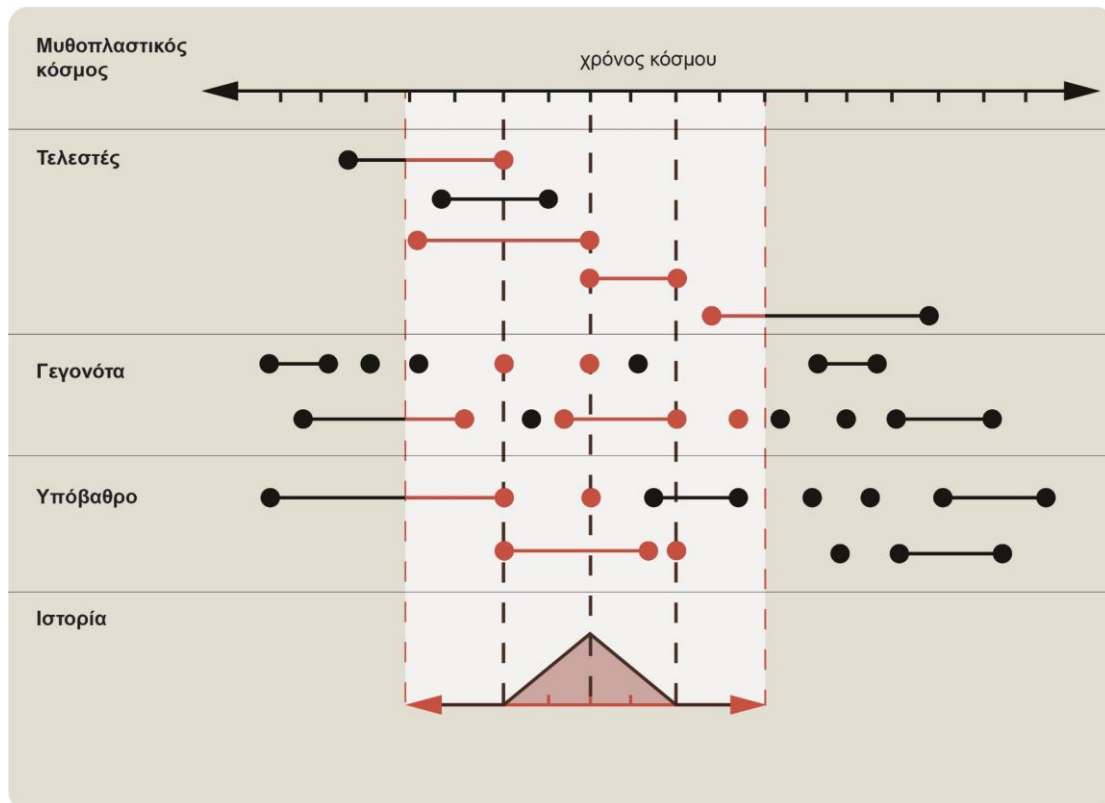
Σχήμα 13: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένο σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:179). Αρχική παρουσίαση στοιχείων μοντέλου.

Η ιστορία παρουσιάζει τη δική της χρονική διάσταση (χρόνος ιστορίας) και εντάσσεται στον χρόνο του κόσμου. Μια ιστορία περιέχει έναν διακριτό αριθμό υπαρχόντων, γεγονότων, και στοιχείων πλαισίου που την απαρτίζουν και συνεισφέρουν στην εξέλιξη της. Υπάρχει η πιθανότητα στοιχεία του μυθοπλαστικού κόσμου που συμπίπτουν με την χρονική περίοδο της ιστορίας, να μην περιέχονται σε αυτή. Γίνεται χρήση χρωματικής κωδικοποίησης για την γραφική απεικόνιση των στοιχείων από την αλληλοσυσχέτιση των οποίων προκύπτει η ιστορία (Σχήμα 14).



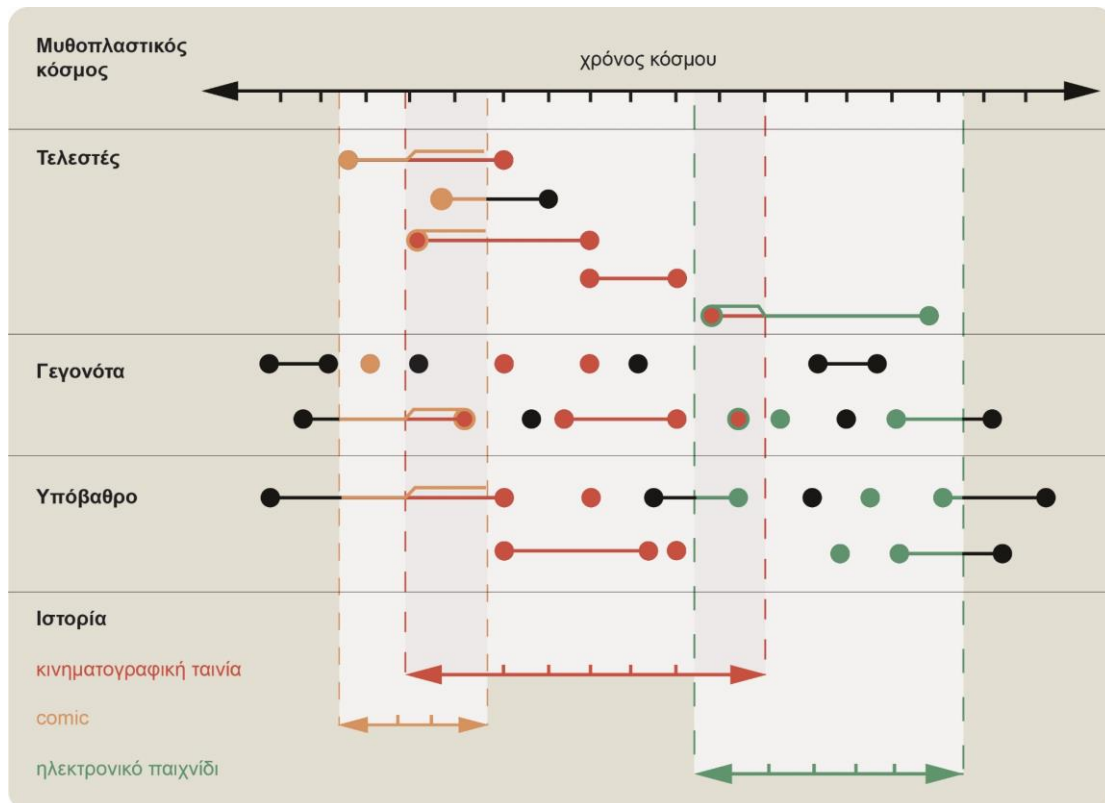
Σχήμα 14: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:180). Παρουσίαση μιας ιστορίας και των στοιχείων (τελεστές, γεγονότα, υπόβαθρο) που την απαρτίζουν

Η δομή μιας ιστορίας έχει τη δυνατότητα να αναπαρασταθεί με το συγκεκριμένο μοντέλο. Για παράδειγμα, μπορεί να γίνει απεικόνιση της πυραμίδας του Freytag που αναλύθηκε σε προηγούμενο υποκεφάλαιο. Τα διάφορα σημεία του σχήματος που αντιστοιχούν στην εμφάνιση συγκεκριμένων τελεστών, γεγονότων και στοιχείων του υπόβαθρου καθορίζουν τα βασικά μέρη της δομής της ιστορίας (έκθεση, αυξανόμενη δράση, κορύφωση, φθίνουσα δράση, τελική έκβαση) (Σχήμα 15).



Σχήμα 15: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:183). Παρουσίαση της δομής (πυραμίδα Freitag) μιας ιστορίας σε σχέση με τα στοιχεία που την απαρτίζουν.

Πολλαπλές ιστορίες που εξελίσσονται σε διαφορετικά μέσα μπορούν να τοποθετηθούν κατάλληλα στο χρόνο του κόσμου, με στόχο την αφήγηση μιας ενιαίας διαμεσικής ιστορίας. Η κεντρική ιστορία για παράδειγμα, μπορεί να αναπτυχθεί στο πλαίσιο μια κινηματογραφικής ταινίας, ενώ μικρότερα κομμάτια της παρουσιάζονται μέσω comic και ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Οι ιστορίες που παρουσιάζονται σε διαφορετικό μέσο απεικονίζονται με διαφορετικό χρώμα, όπως και τα στοιχεία του μυθοπλαστικού κόσμου που τις απαρτίζουν. Στην περίπτωση που κάποιο στοιχείο περιέχεται σε παραπάνω από μια ιστορία, απεικονίζεται με τα αντίστοιχα χρώματα.



Σχήμα 16: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:184). Παρουσίαση πολλαπλών ιστοριών που εξελίσσονται σε διαφορετικά μέσα.

Οι χαρακτήρες

Ορισμός

Οι χαρακτήρες αποτελούν βασικό στοιχείο μιας αφήγησης καθώς και του μυθοπλαστικού κόσμου που κατοικούν. Ο Stackelberg τους ορίζει ως νοήμονα όντα με την ικανότητα να αισθάνονται και να έχουν υποκειμενικές εμπειρίες (Stackelberg, 2011). Ένας διαμεσικός χαρακτήρας σύμφωνα με τον Paolo Bertetti είναι ένας φανταστικός ήρωας, οι περιπέτειες του οποίου εξιστορούνται σε διαφορετικά κανάλια διανομής, προσφέροντας επιπλέον πληροφορίες για την ζωή του (Bertetti, 2014).

Η είσοδος του κοινού στον μυθοπλαστικό κόσμο ενός έργου γίνεται συχνά με όχημα έναν χαρακτήρα, με τον οποίο ταυτίζεται συναισθηματικά (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015). Η δύναμη ενός κόσμου και κατ' επέκταση ενός έργου, καθώς και ο βαθμός αποδοχής του από το κοινό, εξαρτάται σε πολλές περιπτώσεις από τους

χαρακτήρες του. Χωρίς αυτούς, μια αφήγηση μετατρέπεται σε σειριακή αναφορά γεγονότων.

Σύμφωνα με τους συμβατικούς αφηγηματικούς κώδικες, τους οποίους υιοθετούν συχνά οι διαμεσικές αφηγήσεις, οι χαρακτήρες παίζουν βασικό ρόλο στην προώθηση της πλοκής και τοποθετούνται στο πλέγμα αιτιωδών σχέσεων της αφήγησης ως καταλύτες της δράσης (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015). Στην περίπτωση των διαμεσικών αφηγήσεων οι χαρακτήρες, εκτός από τις μεμονωμένες ιστορίες, οφείλουν να παρουσιάζουν σχέσεις αιτιότητας και με την μακρο-ιστορία, προκαλώντας αλλαγές στον μυθοπλαστικό κόσμο που δρουν.

Οι επιλογές και οι αποφάσεις των χαρακτήρων τροφοδοτούνται από τα ιδιαίτερα γνωρίσματα τους, τα οποία καθορίζουν τους ίδιους καθώς και τις πράξεις τους. Τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά μπορούν να αναχθούν σε ορισμένες κατηγορίες (Stackelberg, 2011).

- Σωματικά χαρακτηριστικά: Η εξωτερική εμφάνιση του χαρακτήρα και οι σωματικές τους δυνατότητες.
- Ψυχολογικά χαρακτηριστικά: Τα συναισθήματα, οι αξίες, οι αμφιβολίες του χαρακτήρα και οποιαδήποτε άλλη εσωτερική δύναμη παρακινεί τις πράξεις του. Το σύνολο αυτών των χαρακτηριστικών καθορίζουν την “εσωτερική ζωή” του χαρακτήρα.
- Συμπεριφορικά χαρακτηριστικά: Η εμφανής συμπεριφορά του χαρακτήρα. Ο τρόπος με τον οποίον αντιδρά στα εξωτερικά ερεθίσματα που τον περιβάλλουν. Τα συμπεριφορικά χαρακτηριστικά απαρτίζουν την “εξωτερική ζωή” του χαρακτήρα. Συγκρινόμενα με τα ψυχολογικά χαρακτηριστικά και την εσωτερική ζωή, μπορούν να προσθέσουν βάθος στον χαρακτήρα και στην ιστορία που παίρνει μέρος.
- Κοινωνικά χαρακτηριστικά: Οι διαπροσωπικές σχέσεις του χαρακτήρα, καθώς και ο τρόπος που αλληλεπιδρά με τους υπόλοιπους χαρακτήρες του μυθοπλαστικού κόσμου.

Η σημασία των αρχετύπων

Σε αντίθεση με την διεξοδική ανάλυση των χαρακτήρων που πραγματοποιείται σε ένα μυθιστόρημα, οι χαρακτήρες μιας διαμεσικής αφήγησης συνήθως αποκτάνε υπόσταση με την προσθήκη στοιχείων της προσωπικότητάς τους που παρουσιάζονται σε διάφορα μέσα. Το κοινό ενθαρρύνεται να αναζητήσει επιπλέον πληροφορίες για τους αγαπημένους του χαρακτήρες μέσα από ιστοσελίδες, blogs, e-mails ή χρησιμοποιώντας σελίδες κοινωνικής δικτύωσης (Facebook, Twitter, Instagram κ.ά.), στις οποίες έχουν δημιουργηθεί προφίλ των φανταστικών χαρακτήρων.

Κατά συνέπεια, σε αρκετές περιπτώσεις οι χαρακτήρες διαμεσικών έργων δεν χρειάζεται να παρουσιάζονται εξ αρχής στο κοινό με κάθε νέα επέκταση περιεχομένου, καθώς μπορεί να τους έχει γνωρίσει σε κάποιο προηγούμενο μέσο. Ο Jenkins σημειώνει ότι εάν ο πρωταγωνιστής ή ο ανταγωνιστής αποτελεί αρχέτυπο, ή έχει αντίστοιχα στοιχεία, αναγνωρίζεται άμεσα (Jenkins, 2006). Η ικανότητα του κοινού να αναγνωρίζει άμεσα έναν χαρακτήρα θεωρείται πλεονέκτημα, το οποίο οι διαμεσικές αφηγήσεις χρησιμοποιούν προς όφελος τους.

“Το *Matrix* χρησιμοποίησε αρχετυπικούς χαρακτήρες τόσο από δημοφιλή ηλεκτρονικά παιχνίδια (ο hacker πρωταγωνιστής, η υπόγεια αντίσταση, οι μυστηριώδεις μαυροφορεμένοι άντρες), όσο και από αρχαίες μυθολογικές πηγές (ο Μορφέας, η Περσεφόνη, η προφήτης). Η συγκεκριμένη τεχνική των αρχετύπων χρησιμοποιείται συνήθως στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και είναι ιδιαίτερως σημαντική, καθώς υπάρχει ελάχιστος χρόνος για παρουσίαση της ιστορίας προτού ο παίκτης αρχίσει να εξερευνά τον κόσμο.” (Jenkins, 2006)

Σύμφωνα με τον ψυχίατρο Carl G. Jung τα αρχέτυπα είναι συνεχώς επαναλαμβανόμενοι χαρακτήρες ή ενέργειες που παρουσιάζονται στα όνειρα των ανθρώπων και στους μύθους όλων των πολιτισμών. Ο Jung αναφέρει ότι τα αρχέτυπα αντανakλούν διαφορετικές όψεις της ανθρώπινης συμπεριφοράς, με τις διάφορες προσωπικότητες να παίρνουν τη μορφή συγκεκριμένων χαρακτήρων. Παρατήρησε μια ισχυρή αντιστοιχία μεταξύ των ονειρικών μορφών των ασθενών του, με τους χαρακτήρες που συναντώνται στις μυθολογικές ιστορίες ανά τον κόσμο. Αυτή η παρατήρηση τον οδήγησε στην υπόθεση ότι τα αρχέτυπα είναι ριζωμένα βαθιά μέσα στην ανθρώπινη ύπαρξη, προερχόμενα από αυτό που ονόμασε “συλλογικό ασυνείδητο” των ανθρώπων (Jung, 1969).

Αρκετοί θεωρητικοί έχουν προσπαθήσει να δημιουργήσουν λίστες με αρχετυπικούς χαρακτήρες, στην προσπάθεια κατηγοριοποίησης και κατανόησης τους. Στη συνέχεια παρατίθενται ενδεικτικές λίστες της Victoria Lynn Schmidt όπως παρουσιάζονται στο βιβλίο “45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters” (Schmidt, 2001).

Ήρωας	Ανταγωνιστής
Επιχειρηματίας (<i>Businessman</i>)	Προδότης (<i>Traitor</i>)
Προστάτης (<i>Protector</i>)	Μονομάχος (<i>Gladiator</i>)
Ερημίτης (<i>Recluse</i>)	Μονομάχος (<i>Gladiator</i>)
Τρελός (Αφελής) (<i>Fool</i>)	Παρίας (<i>Derelict</i>)
Εραστής (<i>Woman's man</i>)	Ερωτύλος (<i>Seducer</i>)
Μεσσίας (<i>Messiah</i>)	Τιμωρός (<i>Punisher</i>)
Καλλιτέχνης (<i>Artist</i>)	Βασανιστής (<i>Abuser</i>)
Βασιλιάς (<i>King</i>)	Δικτάτορας (<i>Dictator</i>)

Πίνακας 2: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων ήρωα / ανταγωνιστή (Schmidt, 2001).

Ηρωίδα	Ανταγωνίστρια
Μούσα (<i>Seductive Muse</i>)	Femme Fatale
Αμαζόνα (<i>Amazon</i>)	Γοργόνα (<i>Gorgon</i>)
Πιστή κόρη (<i>Father's Daughter</i>)	Προδότρια (<i>Backstabber</i>)
Στοργική μητέρα (<i>Nurturer</i>)	Υπερπροστατευτική μητέρα (<i>Over Controlling Mother</i>)
Μητριάρχισσα (<i>Matriarch</i>)	Περιφρονημένη γυναίκα (<i>Scorned Woman</i>)
Μεσσίας (<i>Female Messiah</i>)	Καταστροφέας (<i>Destroyer</i>)
Παρθένα (<i>Maiden</i>)	Προβληματική έφηβος (<i>Troubled Teen</i>)

Πίνακας 3: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων ηρωίδας / ανταγωνίστριας (Schmidt, 2001).

Φίλοι του πρωταγωνιστή	Μάγος (<i>Magi</i>)
	Μέντορας (<i>Mentor</i>)
	Αδερφικός φίλος (<i>Best Friend</i>)
	Εραστής (<i>Lover</i>)
Ανταγωνιστές του πρωταγωνιστή	Φαρσέρ (<i>Joker</i>)
	Γελωτοποιός (<i>Jester</i>)
	Νέμεσις (<i>Nemesis</i>)
	Ερευνητής (<i>Investigator</i>)
	Απαισιόδοξος (<i>Pessimist</i>)
	Μέντιουμ (<i>Psychic</i>)
Σύμβολα	Σκιά (<i>Shadow</i>)
	Χαμένη Ψυχή (<i>Lost Soul</i>)
	Διπλότυπο (<i>Double</i>)

Πίνακας 4: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων δευτεραγωνιστή (Schmidt, 2001).

Ο Vladimir Propp, που έχει ερευνήσει πλήθος επαναλαμβανόμενων μοτίβων στα παραμύθια της ρωσικής παράδοσης, σημειώνει πως τα αρχέτυπα μπορούν να αναλυθούν όχι ως σταθεροί χαρακτήρες, αλλά ως λειτουργίες και συμπεριφορές που υιοθετούν οι διάφοροι χαρακτήρες, για να επιτευχθούν τα διάφορα γεγονότα μιας ιστορίας (Propp, 1968). Κάθε χαρακτήρας μπορεί να παρουσιάσει χαρακτηριστικά πολλαπλών αρχετύπων ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε ιστορίας.

Ο Christopher Vogler τονίζει ότι υπάρχουν τόσα αρχέτυπα, όσες είναι και οι ανθρώπινες ιδιότητες και ότι ανάλογα με το είδος της ιστορίας παρουσιάζονται και αντίστοιχα αρχέτυπα. Στην προσπάθεια του να κατηγοριοποιήσει τα πιο συχνά

επαναλαμβανόμενα μοτίβα που συναντώνται, κατέληξε στην παρακάτω λίστα αρχετυπικών χαρακτήρων (Vogler, 2007).



Ο ήρωας



Ο μέντορας



Ο φύλακας του
κατωφλιού



Ο αγγελιοφόρος



Ο χαρακτήρας που
αλλάζει “μορφές”



Η σκιά



Ο σύμμαχος



Ο απατεώνας

Το διαμεσικό Ταξίδι του Ήρωα

Αντίστοιχη λογική με αυτήν του Jung ακολουθεί ο Joseph Campbell, ο οποίος στο βιβλίο “The Hero with a Thousand Faces” αναδεικνύει την επαναλαμβανόμενη θεματική του μύθου του ήρωα στο σύνολο της προφορικής και καταγεγραμμένης πολιτισμικής παράδοσης (Campbell, 1949). Ερευνώντας πλήθος ιστοριών από διάφορους πολιτισμούς ο Campbell ανακάλυψε ότι μοιράζονται τα ίδια κοινά στοιχεία και τους ίδιους αρχετυπικούς χαρακτήρες (όπως τον ήρωα-πρωταγωνιστή). Αυτό το επαναλαμβανόμενο μοτίβο ονομάζεται “μονομύθος” (monomyth) ή “ταξίδι του ήρωα” (hero journey) και αποτελεί μια παγκόσμια αφηγηματική σταθερά ακόμα και εάν παρουσιάζεται σε άπειρες παραλλαγές.

Το ταξίδι του ήρωα αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα χαρακτηρο-κεντρικής δομής αφήγησης και έχει επηρεάσει σημαντικά τον μυθοπλαστικό κινηματογράφο, κυρίως της βιομηχανίας του Hollywood. Καταξιωμένοι σκηνοθέτες όπως ο George Lucas και ο

Steven Spielberg, έχουν αναγνωρίσει την επιρροή του μονομύθου στα έργα τους, με πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα την περίπτωση του *Star Wars*.

Λόγω της ταύτισης του κοινού με τους χαρακτήρες, το ταξίδι του ήρωα προσφέρεται για την αφήγηση διαμεσικών ιστοριών. Η παρουσία πολλών αρχετυπικών χαρακτήρων εκτός του πρωταγωνιστή επιτρέπει στο κοινό να τους ακολουθήσει με ευκολία κατά την διάρκεια της ιστορίας. Κάθε χαρακτήρας έχει τη δυνατότητα να παρουσιάζεται μέσα από το δικό του ταξίδι, χρησιμοποιώντας διαφορετικά μέσα και κανάλια διανομής. Το τέχνασμα αυτό επιτρέπει στους δημιουργούς να θέσουν αποδημητικά σήματα βασισμένα σε χαρακτήρες, που το κοινό θα θελήσει να ακολουθήσει.

Ο Vogler αναλύει το ταξίδι του ήρωα σε 12 στάδια ομαδοποιημένα σε 3 πράξεις, βασισμένος στην κλασική δραματουργική δομή που παρουσιάστηκε ανωτέρω (Vogler, 2007) (Σχήμα 17).



Σχήμα 17: Γραφική απεικόνιση του ταξιδιού του ήρωα, βασισμένη σε σχήμα του Christopher Vogler (Vogler, 2007:9).

- Πράξη I: Διαχωρισμός

1. Κοινός κόσμος

Παρουσιάζεται ο ήρωας και η καθημερινότητα του, την οποία συνήθως αντιλαμβάνεται ως πεζή και αδιάφορη. Ο “κοινός κόσμος” θα έρθει σε έντονη αντίθεση με τον θαυμαστό καινούριο κόσμο που θα συναντήσει ο ήρωας στην πορεία της ιστορίας (ιδιαίτερος κόσμος).

2. Κάλεσμα στην περιπέτεια

Παρουσιάζεται στον ήρωα ένα πρόβλημα, μια πρόκληση ή μια περιπέτεια που δεν μπορεί να αγνοήσει. Το κάλεσμα κάνει προφανείς τους στόχους του ήρωα (να βρει τον θησαυρό, να κερδίσει την/τον αγαπημένο/η, να πάρει εκδίκηση, να λύσει το μυστήριο κ.ά.) και εισάγει την περιπλοκή στην ιστορία.

Σε ένα διαμεσικό έργο το κάλεσμα στην περιπέτεια είναι σημαντικό κομμάτι της αφήγησης. Συνήθως παρουσιάζεται αρχικά στον κειμενικό πυρήνα της ιστορίας και στη συνέχεια επαναλαμβάνεται στα υπόλοιπα μέσα για να τονίσει τη σημασία του ταξιδιού του ήρωα. Για παράδειγμα, σε μια διαμεσική αφήγηση με κυρίως κείμενο μια κινηματογραφική ταινία, το κάλεσμα μπορεί να αποτελέσει την εισαγωγή ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού ή ενός comic (Giovanoli, 2011).

Εκτός από τον ήρωα, το κάλεσμα απευθύνεται άμεσα και στο κοινό, προκαλώντας το ενδιαφέρον του και παρακινώντας το να ακολουθήσει το έργο στα διάφορα κανάλια και μέσα. Είναι επίσης το πρώτο σημείο που ο δημιουργός έχει τη δυνατότητα να παρακινήσει το κοινό να συνεργαστεί, να δημιουργήσει γνωσιακές κοινότητες και να ανταλλάξει πληροφορίες σχετικά με το έργο.

3. Άρνηση του καλέσματος

Αντιμέτωπος με τον φόβο του αγνώστου ο ήρωας πολλές φορές διστάζει να ανταποκριθεί στο κάλεσμα. Η αδυναμία του ήρωα, αν χρησιμοποιηθεί σωστά από τους δημιουργούς, μπορεί να ενισχύσει την ταύτιση του κοινού.

4. Συνάντηση με το Μέντορα

Ο ήρωας συναντάει κάποιον που θα τον προετοιμάσει σωματικά και ψυχολογικά για να αντιμετωπίσει τα εμπόδια που τον περιμένουν. Θα του δώσει συμβουλές, οδηγίες και ειδικά αντικείμενα για να τον βοηθήσουν στο ταξίδι του. Σε ορισμένες περιπτώσεις ο Μέντορας είναι αυτός που δίνει την τελική ώθηση στον ήρωα για να ξεκινήσει την περιπέτεια. Το αρχέτυπο του Μέντορα είναι από τα πιο συνηθισμένα στην μυθολογία και παρουσιάζει πολλές συμβολικές αξίες. Συμβολίζει το δεσμό μεταξύ πατέρα και παιδιού, δασκάλου και μαθητή, γιατρού και ασθενή, θεού και ανθρώπου (Vogler, 2007).

Στις διαμεσικές αφηγήσεις ο Μέντορας μπορεί να απευθυνθεί ταυτόχρονα στον ήρωα και στο κοινό, προκαλώντας και καθοδηγώντας τη διαμεσική του εμπειρία (Giovagnoli, 2011).

5. Πέρασμα του κατωφλιού

Ο ήρωας παίρνει την απόφαση να ξεκινήσει το ταξίδι και να μπει για πρώτη φορά στον “ιδιαιτέρο κόσμο” της ιστορίας, αφού έχει δεχτεί την καθοδήγηση του Μέντορα.

Σε ένα διαμεσικό έργο το πέρασμα του κατωφλιού θεωρείται σημαντικό σημείο της ιστορίας, καθώς όπως ο ήρωας αρχίζει το ταξίδι του, έτσι και το κοινό ξεκινάει ουσιαστικά την διαμεσική του εμπειρία. Ο ιδιαίτερος κόσμος της ιστορίας μπορεί να μεταφραστεί σε πλήθος καναλιών διανομής και μέσων, τα οποία το κοινό έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει, για να ακολουθήσει το ταξίδι του ήρωα στο πλαίσιο μιας διαμεσικής αφήγησης.

- Πράξη II (A): Κάθοδος

6. Προκλήσεις, σύμμαχοι και εχθροί

Μετά το πέρασμα του κατωφλιού ο ήρωας και το κοινό ξεκινάνε το ταξίδι τους και συναντάνε πλήθος δυσκολιών και προκλήσεων από μέσο σε μέσο. Σε αυτό το σημείο ο ήρωας αρχίζει να μαθαίνει τους κανόνες που διέπουν τον ιδιαίτερο κόσμο στον οποίον εισήλθε και νέοι φίλοι και εχθροί εισάγονται στην ιστορία.

7. Προσέγγιση στην ενδότατη σπηλιά

Ο ήρωας μαζί με τους νέους συμμάχους που απέκτησε προετοιμάζονται να εισέλθουν σε ένα επικίνδυνο μέρος, μέσα στο οποίο βρίσκεται ο στόχος του ταξιδιού. Πολλές φορές αυτό το μέρος είναι το αρχηγείο του ανταγωνιστή του ήρωα, το πιο επικίνδυνο σημείο του ιδιαίτερου κόσμου, η “ενδότατη σπηλιά”. Στην μυθολογία η ενδότατη σπηλιά απεικονίζει σε αρκετές περιπτώσεις τη γη των νεκρών. Ο ήρωας πρέπει να κατέβει στην κόλαση για να σώσει την αγαπημένη του (Ορφέας) ή να μπει στον λαβύρινθο για να αντιμετωπίσει το τέρας (Θησέας).

- Πράξη II (B): Μύηση

8. Δοκιμασία

Σε αυτό το σημείο ο ήρωας έρχεται σε απευθείας αντιπαράθεση με τον μεγαλύτερο του φόβο. Αντιμετωπίζει την πιθανότητα του θανάτου σε μια μάχη με εχθρικές δυνάμεις. Αποτελεί ιδιαίτερος σημαντικό σημείο της ιστορίας, στο οποίο ο ήρωας πρέπει να πεθάνει ή να εμφανίζεται ότι πεθαίνει, έτσι ώστε να αναγεννηθεί με την νίκη του. Κάθε ιστορία χρειάζεται μια παρόμοια σκηνή καθώς από αυτήν πηγάζει σε μεγάλο βαθμό η δύναμη του μονομύθου. Το κοινό ακολουθώντας το ταξίδι του ήρωα και τις περιπέτειες του, έχει ταυτιστεί με αυτόν. Η Δοκιμασία αποτελεί την πιο σκοτεινή στιγμή για το κοινό, γεμάτη ένταση και αγωνία, καθώς δεν ξέρει αν ο ήρωας ζει ή πέθανε. Αυτό το οδυνηρό συναίσθημα θα ενισχύσει το αίσθημα ενθουσιασμού και χαράς, που θα προκληθεί από την αναγέννηση του ήρωα με τη νίκη του επί των εχθρικών δυνάμεων.

9. Ανταμοιβή

Ο ήρωας βγαίνει νικητής από την Δοκιμασία και έχοντας επιβιώσει επιτυγχάνει τον στόχο για τον οποίο έκανε το ταξίδι. Ανταμείβεται με κάποιο ειδικό αντικείμενο (μαγικό σπαθί, ελιξίριο κ.ά.). Σε αρκετές περιπτώσεις το “αντικείμενο” είναι γνώση και εμπειρία, που οδηγεί σε ανώτερη κατανόηση και συμφιλίωση με τις εχθρικές δυνάμεις. Ο ήρωας σε αυτό το σημείο μπορεί να συμφιλιωθεί με κάποιον γονέα, θεό ή με το αντίθετο φύλο. Σε πολλές ιστορίες ο στόχος του ήρωα είναι να

κερδίσει ή να σώσει τον αγαπημένο/η του και σε αυτό το σημείο υπάρχει μια ερωτική σκηνή για να γιορτάσει την νίκη του. Σε κάθε περίπτωση ο κεντρικός χαρακτήρας κέρδισε επάξια τον τίτλο του “ήρωα” αντιμετωπίζοντας τον μεγαλύτερο του φόβο.

Σε αυτό το στάδιο μιας διαμεσικής αφήγησης ο δημιουργός μπορεί να ανταμείψει εξίσου το κοινό, προσφέροντας του προσωπικά δώρα ή επιπρόσθετο περιεχόμενο, επιβραβεύοντας την συμμετοχή του στο έργο (Giovagnoli, 2011).

- Πράξη III : Επιστροφή

10. Δρόμος του γυρισμού

Ο ήρωας δεν έχει επιστρέψει ακόμα σε ασφαλή εδάφη. Αρχίζουν να εμφανίζονται οι συνέπειες της αναμέτρησης του κατά τη διάρκεια της Δοκιμασίας. Εάν δε συμφιλιώθηκε με τον γονέα, θεό, αντίθετο φύλο ή τις εχθρικές δυνάμεις, μπορεί αυτές να στραφούν εναντίον του. Μερικές από τις καλύτερες σκηνές καταδίωξης εμφανίζονται σε αυτό το σημείο. Η καταδίωξη του Luke Skywalker και της Leia από τον Darth Vader καθώς διαφεύγουν από το Death Star (*Star Wars: Episode IV*) και η πτήση με ποδήλατο υπό το φως της σελήνης του Elliot και του E.T. (*E.T. the Extra-Terrestrial*) είναι δύο χαρακτηριστικές σκηνές που εντάσσονται σε αυτό το στάδιο του ταξιδιού του ήρωα. Σε αυτό το σημείο ο ήρωας αντιλαμβάνεται ότι οφείλει να επιστρέψει στον κοινό κόσμο, καθώς και ότι υπάρχουν ακόμα κίνδυνοι και δοκιμασίες που πρέπει να ξεπεράσει.

11. Ανάσταση

Πριν επιστρέψει στον κοινό κόσμο ο ήρωας πρέπει να νικήσει μια τελευταία φορά τις εχθρικές δυνάμεις, αφού βρεθεί ξανά αντιμέτωπος με τον θάνατό του. Το στάδιο της Ανάστασης αποτελεί μια επανάληψη της Δοκιμασίας του ήρωα με ότι αυτό συνεπάγεται για αυτόν και το κοινό. Κάθε τέτοια δοκιμασία μεταμορφώνει τον ήρωα, ο οποίος αφού βγει νικητής από αυτές τις καταστάσεις ζωής ή θανάτου θα επιστρέψει στον κοινό κόσμο αναγεννημένος, με κερδισμένη διορατικότητα και γνώση. Σε αρκετές μυθολογικές ιστορίες και αρχαίες περιόδους οι κυνηγοί και οι μαχητές επέστρεφαν στη φυλή τους μετά από κάποια

αποστολή ματωμένοι και σημαδεμένοι και έπρεπε να εξαγνιστούν πριν τους επιτραπεί η είσοδος. Ο ήρωας που επισκέφτηκε το βασίλειο των νεκρών πρέπει να αναγεννηθεί και να εξαγνιστεί με μια τελευταία Δοκιμασία θανάτου και Ανάστασης πριν επιστρέψει στον κοινό κόσμο των ζωντανών (Vogler, 2007).

12. Επιστροφή με το Ελιξίριο

Το στάδιο αυτό αποτελεί τον επίλογο της ιστορίας. Ο ήρωας επιστρέφει στον κοινό κόσμο, αλλά το ταξίδι θα ήταν άκαρπο αν δεν έχει επιτύχει το στόχο του. Το Ελιξίριο συμβολίζει την επίτευξη του στόχου. Μπορεί να είναι ένας σπουδαίος θησαυρός, ένα αγαπημένο πρόσωπο ή η γνώση που ο ήρωας θα μπορέσει να εφαρμόσει για να βοηθήσει την κοινότητα του. Η εμπειρία του ταξιδιού πολλές φορές είναι το ίδιο το ελιξίριο, καθώς και η συνειδητοποίηση ότι ο ιδιαίτερος κόσμος υπάρχει και μπορεί να εξερευνηθεί. Εάν ο ήρωας δεν καταφέρει να κερδίσει κάτι από την Δοκιμασία στην ενδότατη σπηλιά, είναι καταδικασμένος να επαναλάβει το ταξίδι με το ίδιο άκαρπο αποτέλεσμα. Πολλές κωμικές ιστορίες χρησιμοποιούν αυτό το τέλος, καθώς ένας αφελής χαρακτήρας επαναλαμβάνει τα ίδια λάθη που προκάλεσαν τα γεγονότα της ιστορίας, χωρίς να έχει κερδίσει κάποια γνώση από την εμπειρία του ταξιδιού (Vogler, 2007). Στην περίπτωση των διαμεσικών έργων η επιστροφή του ήρωα αποτελεί την κατάλληλη στιγμή για να συσπειρωθεί το κοινό μια τελευταία φορά, προκειμένου να ανταλλάξει πληροφορίες και απόψεις από την εμπειρία του.

Κεφάλαιο 4: Μεθοδολογίες ανάλυσης διαμεσικών αφηγήσεων

Αρκετοί ακαδημαϊκοί έχουν προτείνει μεθοδολογίες για την αναλυτική προσέγγιση των διαμεσικών αφηγήσεων, αναγνωρίζοντας την ανάγκη ύπαρξης σχεδιαστικών εργαλείων για την κατανόηση και την ανάλυση των διαμεσικών έργων. Βασικός άξονας για την δημιουργία της μεθοδολογίας που παρουσιάζεται από την παρούσα εργασία, αποτελεί η αναλυτική θεώρηση της Gambarato (2013, 2014). Το μοντέλο που προτείνει, αναγνωρίζει το γνωστικό αντικείμενο των διαμεσικών αφηγήσεων στο σύνολο του και εστιάζει στην ανάλυση διαμεσικών έργων για την υποβοήθηση της οργάνωσης αντίστοιχων εμπειριών. Για την δημιουργία του μοντέλου, υιοθετεί στοιχεία από αναγνωρισμένους ακαδημαϊκούς και η προσέγγιση της συνάδει με την έως τώρα θεωρητική επισκόπηση της εργασίας και την συμπληρώνει.

Η διεπιστημονική προσέγγιση της Elizabeth Strickler και οι ερωτήσεις επέκτασης του Geoffrey Long

Η Gambarato για να δομήσει την αναλυτική της θεώρηση, βασίστηκε κυρίως στις παρατηρήσεις της Elizabeth Strickler και τις προτάσεις του Geoffrey Long. Η Strickler αναπτύσσει ένα σύστημα δέκα κατηγοριών-ερωτήσεων που λαμβάνουν υπόψιν διαμεσικά και αφηγηματικά χαρακτηριστικά ενός έργου (Strickler, 2012).

1. Υπόθεση και σκοπός

- 1.1. Ποια είναι η βασική υπόθεση του διαμεσικού έργου; Ποια στοιχεία της την καθιστούν συναρπαστική; Μπορούν να συνοψιστούν σε μία πρόταση;
- 1.2. Ποιος είναι ο κύριος σκοπός του έργου; Να ψυχαγωγήσει, να διδάξει να ενημερώσει, να προκαλέσει γέλιο; Να διαφημίσει ένα προϊόν;

2. Κοινό και αγορά

- 2.1. Ποιο είναι το απευθυνόμενο κοινό;
- 2.2. Τι είδους ψυχαγωγία προτιμά η απευθυνόμενη ομάδα ατόμων; Ποιος είναι ο βαθμός εξοικείωσης τους με την τεχνολογία;
- 2.3. Για ποιο λόγο θα τους φανεί ελκυστικό στο συγκεκριμένο διαμεσικό έργο;
- 2.4. Υπάρχουν άλλα παρόμοια έργα και πόσο καλά επιτυγχάνουν τον στόχο τους;

3. Μέσα, κανάλια διανομής και είδος

- 3.1. Τι μέσα χρησιμοποιεί το διαμεσικό έργο (κινηματογραφική ταινία, βιβλίο, comic, ηλεκτρονικό παιχνίδι, τηλεοπτική σειρά κ.ά.); Ποιες είναι οι δυνατότητες και οι περιορισμοί του κάθε μέσου; Πως θα αξιοποιήσει το έργο αυτές τις δυνατότητες και πως θα ελαχιστοποιήσει τους περιορισμούς;
- 3.2. Τι κανάλια διανομής (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κονσόλα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, DVD, CD, tablet, smartphone, κ.ά.) απαιτούνται για την παρακολούθηση του έργου από το κοινό;
- 3.3. Ποια είδη (δράση, περιπέτεια, μυστήριο, φαντασία, επιστημονική φαντασία κ.ά.) παρουσιάζονται στο έργο;

4. Αφήγηση / Μηχανισμοί παιχνιδιών

- 4.1. Το διαμεσικό έργο περιέχει αφηγηματικά στοιχεία (πλοκή, χαρακτήρες κ.ά.); Μπορεί να γίνει μια περίληψη της πλοκής του; Ποια είναι τα βασικά γεγονότα ή προκλήσεις που πρέπει να αντιμετωπίσει το κοινό κατά την διάρκεια της αφήγησης;
- 4.2. Το έργο περιέχει μηχανισμούς παιχνιδιών; Μπορεί να γίνει περιγραφή τους; Με ποιον τρόπο μπορεί το κοινό να κερδίσει ή να χάσει;

5. Ο ρόλος του κοινού και η οπτική γωνία αφήγησης

- 5.1. Τι χαρακτήρα ή ρόλο παίζει το κοινό στο διαμεσικό έργο;
- 5.2. Πως επηρεάζουν οι πράξεις του κοινού το τελικό αποτέλεσμα του έργου;
- 5.3. Μέσω ποιας οπτικής γωνίας αφήγησης παρουσιάζεται ο μυθοπλαστικός κόσμος στο κοινό; Οπτική πρώτου προσώπου, τρίτου ή ένα μείγμα των δύο;

6. Χαρακτήρες

- 6.1. Ποιοι είναι οι NPC (Non player characters) του διαμεσικού έργου;
- 6.2. Τι ρόλο διαδραματίζουν στην ιστορία (σύμμαχοι, βοηθοί, ανταγωνιστές); Να γίνει μια περιγραφή τους.

7. Δομή και διεπαφή

- 7.1. Ποιο είναι το σημείο εκκίνησης της εμπειρίας του κοινού και ποια είναι τα πιθανά τέλη;
- 7.2. Πως δομείται το διαμεσικό έργο;

- 7.3. Πως ελέγχει το κοινό το περιεχόμενο του διαμεσικού έργου; Πως μπορεί να αντιληφθεί την πρόοδο του; Χρησιμοποιεί το έργο εικονίδια, χάρτες και άλλα στοιχεία διεπαφής;

8. Μυθοπλαστικός κόσμος και πλαίσιο

- 8.1. Ποιος είναι ο μυθοπλαστικός του διαμεσικού έργου;
- 8.2. Ποια είναι τα γεωγραφικά όρια του κόσμου; Ποιες είναι οι βασικές περιοχές που τον απαρτίζουν και ποιες είναι οι μεταξύ τους διαφορές;
- 8.3. Τι προκλήσεις, κίνδυνοι και ανταμοιβές υπάρχουν σε αυτόν τον κόσμο;

9. Ενεργή συμμετοχή κοινού

- 9.1. Τι προκαλεί την εμπλοκή του κοινού με το διαμεσικό έργο;
- 9.2. Ποιος είναι ο βασικός στόχος που προσπαθεί να επιτύχει το κοινό κατά την διάρκεια του έργου;
- 9.3. Τι θα προκαλέσει το κοινό να ξοδέψει χρόνο για την επίτευξή του συγκεκριμένου στόχου;
- 9.4. Ποιες είναι οι ανταγωνιστικές δυνάμεις που το κοινό πρέπει να αντιμετωπίσει;
- 9.5. Τι αυξάνει την ένταση της εμπειρίας; Υπάρχει το στοιχείο του χρόνου στο έργο;
- 9.6. Υπάρχουν στοιχεία αλληλεπίδρασης στο έργο; Επηρεάζουν σημαντικά την ροή της αφήγησης;

10. Αισθητική

- 10.1. Τι τεχνικές οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται στο διαμεσικό έργο (εικονογράφηση, κινούμενο σχέδιο, γραφιστικά στοιχεία, φωτογραφίες, βίντεο, μικτή τεχνική κ.ά.);
- 10.2. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα είναι ρεαλιστικό ή αναφέρεται σε φανταστικό περιβάλλον;
- 10.3. Πως λειτουργεί ο ήχος στο έργο; Γίνεται χρήση ήχων περιβάλλοντος (βροχή, αέρας κ.ά.), ηχητικών εφέ ή μουσικής;

Αναφερόμενος στις επεκτάσεις ενός διαμεσικού έργου ο Long τονίζει ότι πρέπει να ακολουθούν τους κανόνες του μυθοπλαστικού κόσμου στον οποίο ανήκουν (Long, 2007). Με αυτόν τον τρόπο το σύνολο του κειμενικού περιεχομένου παρουσιάζει συνοχή και ενισχύει την ψυχαγωγική εμπειρία του κοινού. Επιπλέον, επισημαίνει την αξία της αρνητικής δυνατότητας για την δημιουργία πλούσιων μυθοπλαστικών

κόσμων. Ένας δημιουργός έχει τη δυνατότητα να κρατήσει το ενδιαφέρον του κοινού αμείωτο για μεγάλο χρονικό διάστημα, με την τοποθέτηση υπαινιγμών και ερωτήσεων σχετικά με τον κόσμο και τους χαρακτήρες μιας ιστορίας.

Ο Long προτείνει μια σειρά τεσσάρων ερωτήσεων για την αξιολόγηση των επεκτάσεων του κειμενικού περιεχομένου της διαμεσικής αφήγησης (Long, 2007:92).

1. Ποιες από τις επεκτάσεις είναι επίσημες (canonical) και ποιες ανεπίσημες; (Ποιες επεκτάσεις παράγονται από πολιτισμικές βιομηχανίες που έχουν τα πνευματικά δικαιώματα εκμετάλλευσης του έργου και ποιες παράγονται από το κοινό;)
2. Οι επεκτάσεις παρουσιάζουν συνοχή με τον μυθοπλαστικό κόσμο της διαμεσικής αφήγησης; (Ταιριάζει ο τόνος και τα στοιχεία που εισάγει η επέκταση, με το υπάρχον κειμενικό περιεχόμενο;)
3. Οι επεκτάσεις απαντάνε ερωτήσεις που άφησε αναπάντητες το υπόλοιπο κειμενικό περιεχόμενο; (Προστίθενται νέες πληροφορίες που καλύπτουν τα έντεχνα κενά της αφήγησης, τροφοδοτώντας με αυτόν τον τρόπο τις βάσεις δεδομένων που έχουν δημιουργήσει οι γνωσιακές κοινότητες;)
4. Οι επεκτάσεις δημιουργούν νέες ερωτήσεις; (Γίνεται χρήση της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας για την δημιουργία πιθανών αποδημητικών σημάτων, τα οποία θα οδηγήσουν το κοινό σε νέες επεκτάσεις;)

Η αναλυτική θεώρηση της Renira Gambarato

Ο στόχος του μοντέλου που προτείνει η Gambarato είναι η επισήμανση των βασικών στοιχείων της σχεδιαστικής διαδικασίας για την δημιουργία διαμεσικών έργων (Gambarato, 2013, 2014). Με αυτόν τον τρόπο μπορεί να δημιουργηθεί μια αντικειμενική αναλυτική θεώρηση για την υποβοήθηση των γνωσιακών κοινοτήτων στην ερευνητική διαδικασία της μελέτης του φαινομένου της διαμεσικής αφήγησης.

1. Υπόθεση και Σκοπός (Premise and purpose)

- 1.1. Ποια είναι η βασική υπόθεση του διαμεσικού έργου;
- 1.2. Το έργο βασίζεται στον πραγματικό κόσμο, στον φανταστικό ή σε ένα μείγμα των δύο;
- 1.3. Ποιος είναι ο βασικός σκοπός του έργου; Έχει ψυχαγωγικό, ενημερωτικό, διδακτικό ή διαφημιστικό χαρακτήρα;

2. Αφήγηση (Narrative)

- 2.1. Ποια είναι τα αφηγηματικά στοιχεία (πλοκή, θέμα⁸, χαρακτήρες κ.ά.) του έργου;
- 2.2. Ποια είναι η περίληψη της ιστορίας του έργου;
- 2.3. Ποια είναι η χρονική περίοδος που εξελίσσεται η ιστορία;
- 2.4. Ποια είναι τα βασικά γεγονότα ή προκλήσεις που παρουσιάζει η αφήγηση;
- 2.5. Το έργο περιλαμβάνει στοιχεία και μηχανισμούς παιχνιδιών; Δίνεται στο κοινό η δυνατότητα να κερδίσει ή να χάσει;
- 2.6. Ποιες είναι οι στρατηγικές του έργου για την επέκταση της διαμεσικής αφήγησης;
- 2.7. Γίνεται χρήση της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας και των αποδημητικών σημμάτων;
- 2.8. Μπορούν να εντοπιστούν αναφορές της διαμεσικής αφήγησης σε άλλα έργα;

3. Οικοδόμηση μυθοπλαστικού κόσμου (Worldbuilding)

- 3.1. Πότε λαμβάνει χώρα η ιστορία;
- 3.2. Ποιος είναι ο βασικός κόσμος στον οποίο εξελίσσεται η ιστορία του διαμεσικού έργου;
- 3.3. Ο κόσμος του έργου είναι ο πραγματικός, ένας φανταστικός ή ένα μείγμα των δύο;
- 3.4. Πως παρουσιάζεται η γεωγραφία του κόσμου;
- 3.5. Είναι ο μυθοπλαστικός κόσμος αρκετά μεγάλος έτσι ώστε να μπορεί να υποστηρίξει διαμεσικές επεκτάσεις;

⁸ Το θέμα ενός μυθοπλαστικού κόσμου αποτελεί την κεντρική του ιδέα και τον συναισθηματικό του πυρήνα. Όσο πιο καθολικό είναι το θέμα του κόσμου τόσο μεγαλύτερες οι προοπτικές επέκτασης που παρουσιάζει, καθώς το νέο κειμενικό περιεχόμενο έχει τη δυνατότητα να παρουσιάσει ανεξερεύνητες πτυχές του. Όλες οι ιστορίες του μυθοπλαστικού κόσμου ακολουθούν το ίδιο θέμα, εξασφαλίζοντας με αυτόν τον τρόπο την συνοχή του διαμεσικού έργου (van Wyngaarden, 2014).

4. Χαρακτήρες (Characters)

- 4.1. Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές και οι δευτεραγωνιστές της ιστορίας;
- 4.2. Έχουν δημιουργηθεί δευτερογενή έργα⁹ (spin-off) βασισμένα πάνω στις υπάρχουσες ιστορίες της διαμεσικής αφήγησης;
- 4.3. Μπορεί να θεωρηθεί ο μυθοπλαστικός κόσμος βασικός χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;
- 4.4. Μπορεί να θεωρηθεί το κοινό χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;

5. Επεκτάσεις (Extensions)

- 5.1. Πόσες επεκτάσεις περιεχομένου παρουσιάζει το έργο;
- 5.2. Οι επεκτάσεις μπορούν να θεωρηθούν διασκευές ή διαμεσικές επεκτάσεις του περιεχομένου της αφήγησης σε διαφορετικά μέσα;
- 5.3. Οι επεκτάσεις είναι επίσημες; Εμπλουτίζουν την ιστορία της διαμεσικής αφήγησης;
- 5.4. Οι επεκτάσεις διασκορπίζουν αποτελεσματικά τα αναπόσπαστα στοιχεία της ιστορίας; Παρέχουν τη δυνατότητα στο κοινό να εξερευνήσει σε βάθος την διαμεσική αφήγηση;

6. Μέσα, Κανάλια διανομής και Είδος (Media platforms and genres)

- 6.1. Τι μέσα (κινηματογραφική ταινία, βιβλίο, comic, ηλεκτρονικό παιχνίδι, τηλεοπτική σειρά κ.ά.) χρησιμοποιούνται από το έργο;
- 6.2. Τι κανάλια διανομής (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κονσόλα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, DVD, CD, tablet, smartphone, κ.ά.) απαιτούνται για την πρόσβαση στο έργο από το κοινό;
- 6.3. Με ποιο τρόπο συμμετέχει και συνεισφέρει το κάθε μέσο στο σύνολο του έργου;
- 6.4. Ποια είναι η χρησιμότητα του κάθε μέσου στο έργο;
- 6.5. Ποια είναι η στρατηγική κυκλοφορίας καινούριου κειμενικού περιεχομένου στα διάφορα μέσα;

⁹ Τα δευτερογενή έργα είναι έργα (τηλεοπτικές σειρές, comics, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κ.ά.) το κειμενικό περιεχόμενο των οποίων βασίζεται σε ιστορίες που παρουσιάζονται σε άλλα μέσα. Το χαρακτηριστικό στοιχείο ενός spin-off έργου είναι ότι ο πρωταγωνιστής της ιστορίας εμφανίζεται στην ιστορία ενός άλλου μέσου ως δευτεραγωνιστής μικρής σημασίας για την πλοκή, προσδίδοντας με αυτόν τον τρόπο νέα στοιχεία στον συνολικό μυθοπλαστικό κόσμο.

6.6. Ποια είδη¹⁰ παρουσιάζονται στο έργο;

7. Κοινό και αγορά (Audience and market)

- 7.1. Ποιο είναι το απευθυνόμενο κοινό του διαμεσικού έργου;
- 7.2. Τι είδους “θεατές”¹¹ (θεατές πραγματικού χρόνου, αναδρομικοί θεατές, θεατές πλοήγησης) προσελκύει το έργο;
- 7.3. Υπάρχουν άλλα παρόμοια έργα; Επιτυγχάνουν τον στόχο τους;
- 7.4. Ποιο είναι το επαγγελματικό μοντέλο του έργου;
- 7.5. Το έργο στέφτηκε με οικονομική επιτυχία;

8. Ενεργή συμμετοχή (Engagement)

- 8.1. Μέσω ποιας οπτικής γωνίας αφήγησης βιώνει το κοινό τον μυθοπλαστικό κόσμο; Αφήγηση πρώτου, δεύτερου, τρίτου προσώπου ή μια μίξη των τριών;
- 8.2. Ποιος είναι ο ρόλος του κοινού στο διαμεσικό έργο;
- 8.3. Ποιος είναι ο βαθμός αλληλεπίδρασης του κοινού με το έργο;
- 8.4. Το έργο ενθαρρύνει την συμμετοχή του κοινού;
- 8.5. Το έργο λειτουργεί ως πολιτιστικός ελκυστής / ενεργοποιητής;
- 8.6. Παράγει το κοινό περιεχόμενο σχετικό με την ιστορία του διαμεσικού έργου (παρωδίες, συνόψεις, λογοτεχνία οπαδών κ.ά.);
- 8.7. Το έργο προσφέρει στο κοινό τη δυνατότητα εμπύθισης στον μυθοπλαστικό κόσμο;
- 8.8. Το έργο προσφέρει στο κοινό τη δυνατότητα να υιοθετήσει στοιχεία της ιστορίας στην καθημερινή του ζωή;
- 8.9. Υπάρχει σύστημα ανταμοιβών και ποινών;

¹⁰ Με τον όρο είδος (genre) νοούνται οι διάφορες κατηγορίες αφηγήσεων (δράση, περιπέτεια, μυστήριο, φαντασία, επιστημονική φαντασία κ.ά.) που υιοθετεί το διαμεσικό έργο. Ανάλογα με το είδος του, ένα έργο δημιουργεί συγκεκριμένες προσδοκίες και απαιτήσεις στις αντίστοιχες κοινότητες οπαδών. Κάθε είδος διέπεται από συμβάσεις και κανόνες που προσδιορίζουν τα αφηγηματικά στοιχεία που χρησιμοποιεί το έργο. Όλες οι επεκτάσεις του έργου εντάσσονται στο ίδιο είδος, εξασφαλίζοντας με αυτόν τον τρόπο, σε συνδυασμό με το θέμα, την συνοχή του (van Wyngaarden, 2014).

¹¹ Η Janet Murray αναφέρει πως ένα διαμεσικό έργο απευθύνεται σε τρεις κατηγορίες θεατών. Τους ενεργούς θεατές πραγματικού χρόνου, που παρακολουθούν την αφήγηση και την κυκλοφορία νέου κειμενικού περιεχομένου, τους αναδρομικούς θεατές, που ενδιαφέρονται για τη συνοχή της ιστορίας στο σύνολο της και συνήθως την παρακολουθούν ετεροχρονισμένα και τους θεατές πλοήγησης, που εκτιμούν τις συνδέσεις μεταξύ των πολλαπλών κομματιών της ιστορίας στα διάφορα μέσα (Murray, 1997).

9. Δομή (Structure)

- 9.1. Πότε ξεκίνησε η διαμεσική σχεδίαση του έργου; Ανήκει στις σταθερές στις μεταβλητές ή στις ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις;
- 9.2. Μπορεί να κατηγοριοποιηθεί το έργο ως franchise, portmanteau ή σύνθετη διαμεσική αφήγηση;
- 9.3. Λειτουργούν οι διάφορες επεκτάσεις περιεχομένου ως ξεχωριστό σημείο εισόδου στην διαμεσική αφήγηση;
- 9.4. Ποια είναι τα πιθανά τέλη της ιστορίας της διαμεσικής αφήγησης;
- 9.5. Πώς οργανώνεται το σύνολο του διαμεσικού έργου; Θα μπορούσε να παρουσιαστεί ένας χάρτης¹² του μυθοπλαστικού κόσμου του έργου;

10. Αισθητική (Aesthetics)

- 10.1. Ποιες τεχνικές οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται στο έργο (εικονογράφηση, κινούμενο σχέδιο, γραφιστικά στοιχεία, φωτογραφίες, βίντεο, μικτή τεχνική κ.ά.);
- 10.2. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα είναι ρεαλιστικό ή αναφέρεται σε φανταστικό περιβάλλον;
- 10.3. Μπορεί να εντοπιστεί ένα συγκεκριμένο σχεδιαστικό ύφος στο έργο;
- 10.4. Πώς λειτουργεί ο ήχος στο έργο; Γίνεται χρήση ήχων περιβάλλοντος (βροχή, αέρας κ.ά.), ηχητικών εφέ ή μουσικής;

Παρουσίαση μεθοδολογίας ανάλυσης διαμεσικών αφηγήσεων

Έπειτα από την θεωρητική ανάλυση του ευρύτερου προβληματικού χώρου της σύγκλισης των μέσων, τη γενική επισκόπηση των διαμεσικών αφηγήσεων και την εστίαση στην αφηγηματική διάσταση του φαινομένου, θα παρουσιαστεί μια μεθοδολογία για την αναλυτική προσέγγιση της διαμεσικής αφήγησης ιστοριών.

Η δόμηση του μοντέλου της Gambarato, στο οποίο βασίστηκε η μεθοδολογία, στηρίζεται σε μια σειρά ομαδοποιημένων ερωτήσεων, σύμφωνα με την αντίστοιχη προσέγγιση της Strickler. Ο συγκεκριμένος τρόπος οργάνωσης καθιστά δυνατή την τροποποίηση του μοντέλου με την προσθήκη ή αφαίρεση κατηγοριών ή ερωτήσεων,

¹² Παραδείγματα αντίστοιχων οπτικοποιήσεων παρουσιάζονται από τον Geoffrey A. Long (Long, 2012: 15, 18, 33, 41, 43, 159) και τον Gary Hayes (Hayes, 2012).

με τρόπο ώστε να προσεγγίζει με μεγαλύτερη εστίαση το επιλεγμένο αφηγηματικό πεδίο έρευνας, στο πλαίσιο του ευρύτερου διαμεσικού φαινομένου.

Η μεθοδολογία υιοθετεί την δομή της θεώρησης της Gambarato, τονίζοντας παράλληλα τα αφηγηματικά στοιχεία που εντοπίστηκαν στο τρίτο κεφάλαιο της εργασίας. Η εστίαση σε αυτόν τον τομέα του γνωστικού αντικείμενου των διαμεσικών αφηγήσεων υπαγορεύει την προσθήκη ορισμένων ερωτήσεων και την αφαίρεση δύο κατηγοριών. Πιο συγκεκριμένα οι κατηγορίες “Κοινό και αγορά” και “Ενεργή συμμετοχή” απουσιάζουν από την παρούσα μεθοδολογία, καθώς αν και ιδιαίτερα σημαντικές για ένα διαμεσικό έργο, δεν συνάδουν με το επιλεγμένο πεδίο έρευνας. Επίσης προστίθενται ερωτήσεις στις κατηγορίες “Μυθοπλαστικός κόσμος”, “Ιστορία”, “Χαρακτήρες”, “Επεκτάσεις” και “Δομή”.

1. Υπόθεση και Σκοπός

- 1.1. Ποια είναι η βασική υπόθεση του έργου;
- 1.2. Ποιος είναι ο βασικός σκοπός του έργου; Έχει ψυχαγωγικό, ενημερωτικό, διδακτικό ή διαφημιστικό χαρακτήρα;

2. Μυθοπλαστικός κόσμος

- 2.1. Ποιο είναι το θέμα του διαμεσικού έργου;
- 2.2. Είναι το έργο βασισμένο στον πραγματικό κόσμο, σε έναν φανταστικό ή σε ένα μίγμα των δύο;
- 2.3. Ποιο είναι το υπόβαθρο του μυθοπλαστικού κόσμου του έργου; Ποιος είναι ο Μύθος, ο Τόπος και το Ήθος του;
- 2.4. Είναι ο μυθοπλαστικός κόσμος αρκετά μεγάλος έτσι ώστε να μπορεί να υποστηρίξει διαμεσικές επεκτάσεις;

3. Ιστορία

- 3.1. Ποια είναι η περίληψη της μακρο-ιστορίας του μυθοπλαστικού κόσμου;
- 3.2. Ποια είναι τα βασικά γεγονότα που παρουσιάζει η αφήγηση;
- 3.3. Μπορεί να αναλυθεί η μακρο-ιστορία ή οι επιμέρους ιστορίες με βάση το σχήμα της πυραμίδας του Freytag;
- 3.4. Ποιες είναι οι στρατηγικές του έργου για την επέκταση της διαμεσικής αφήγησης;

- 3.5. Γίνεται χρήση της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας και των αποδημητικών σημάτων;
- 3.6. Μπορούν να εντοπιστούν αναφορές της διαμεσικής αφήγησης σε άλλα έργα;

4. Χαρακτήρες

- 4.1. Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές και οι δευτεραγωνιστές της διαμεσικής αφήγησης;
- 4.2. Χρησιμοποιούνται αρχέτυπα στην αφήγηση; Μπορεί να γίνει αναγωγή των χαρακτήρων στα αρχετυπικά τους αντίστοιχα;
- 4.3. Γίνεται χρήση του “ταξιδιού του ήρωα” για την δόμηση της ιστορίας του πρωταγωνιστή-ών;
- 4.4. Μπορεί να θεωρηθεί ο μυθοπλαστικός κόσμος βασικός χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;
- 4.5. Μπορεί να θεωρηθεί το κοινό χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;

5. Επεκτάσεις

- 5.1. Πόσες επεκτάσεις περιεχομένου παρουσιάζει το έργο;
- 5.2. Ποιες από αυτές είναι επίσημες και ποιες ανεπίσημες;
- 5.3. Οι επεκτάσεις παρουσιάζουν συνοχή με τον μυθοπλαστικό κόσμο της διαμεσικής αφήγησης;
- 5.4. Οι επεκτάσεις απαντάνε ερωτήσεις που άφησε αναπάντητες το υπόλοιπο κειμενικό περιεχόμενο;
- 5.5. Οι επεκτάσεις δημιουργούν νέες ερωτήσεις;
- 5.6. Οι επεκτάσεις διασκορπίζουν αποτελεσματικά τα αναπόσπαστα στοιχεία της ιστορίας; Παρέχουν τη δυνατότητα στο κοινό να εξερευνήσει σε βάθος την διαμεσική αφήγηση;
- 5.7. Στο φάσμα του μυθοπλαστικού κόσμου της διαμεσικής αφήγησης, το οποίο κυμαίνεται από την διασκευή μέχρι την διαμεσική επέκταση, πού μπορούν να τοποθετηθούν οι συγκεκριμένες επεκτάσεις περιεχομένου;

6. Μέσα και Κανάλια διανομής

- 6.1. Τι μέσα (κινηματογραφική ταινία, βιβλίο, comic, ηλεκτρονικό παιχνίδι, τηλεοπτική σειρά κ.ά.) χρησιμοποιούνται από το έργο;

- 6.2. Τι κανάλια διανομής (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κονσόλα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, DVD, CD, tablet, smartphone, κ.ά.) απαιτούνται για την πρόσβαση του κοινού στο έργο;
- 6.3. Με ποιο τρόπο συμμετέχει και συνεισφέρει το κάθε μέσο στο σύνολο του έργου;
- 6.4. Ποια είναι η χρησιμότητα του κάθε μέσου στο έργο;
- 6.5. Ποια είναι η στρατηγική κυκλοφορίας καινούριου κειμενικού περιεχομένου στα διάφορα μέσα;

7. Δομή

- 7.1. Πότε ξεκίνησε η διαμεσική σχεδίαση του έργου; Ανήκει στις στέρεες στις ευμετάβλητες ή στις ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις;
- 7.2. Μπορεί να κατηγοριοποιηθεί το έργο ως franchise, portmanteau ή σύνθετη διαμεσική αφήγηση;
- 7.3. Λειτουργούν οι διάφορες επεκτάσεις περιεχομένου ως ξεχωριστό σημείο εισόδου στην διαμεσική αφήγηση;
- 7.4. Η διαμεσική αφήγηση παρουσιάζει γραμμικό ή μη γραμμικό χαρακτήρα;
- 7.5. Ποια είναι τα πιθανά τέλη της ιστορίας της διαμεσικής αφήγησης;
- 7.6. Πως οργανώνεται το σύνολο του διαμεσικού έργου; Θα μπορούσε να παρουσιαστεί σύμφωνα με το μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών;

8. Αισθητική

- 8.1. Τι τεχνικές οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται στο έργο (εικονογράφηση, κινούμενο σχέδιο, γραφιστικά στοιχεία, φωτογραφίες, βίντεο, μικτή τεχνική κ.ά.);
- 8.2. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα είναι ρεαλιστικό ή αναφέρεται σε φανταστικό περιβάλλον;
- 8.3. Μπορεί να εντοπιστεί ένα συγκεκριμένο σχεδιαστικό ύφος στο έργο;
- 8.4. Πώς λειτουργεί ο ήχος στο έργο; Γίνεται χρήση ήχων περιβάλλοντος (βροχή, αέρας κ.ά.), ηχητικών εφέ ή μουσικής;

Δημιουργείται επομένως μια μεθοδολογία ανάλυσης, η οποία εστιάζει στα αφηγηματικά στοιχεία ενός διαμεσικού έργου. Η μεθοδολογία αυτή θα χρησιμοποιηθεί στο επόμενο κεφάλαιο για την ανάλυση του διαμεσικού έργου *Matrix*.

Κεφάλαιο 5: Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση του διαμεσικού έργου *Matrix*

Το διαμεσικό έργο *Matrix* επιλέχθηκε για την παρούσα ανάλυση, λόγω του ανεπτυγμένου μυθοπλαστικού κόσμου και της δομημένης αφήγησης που το χαρακτηρίζει. Το πλήθος των επεκτάσεων παρουσιάζονται στο κοινό με την χρήση διάφορων μέσων και καναλιών διανομής, με στόχο τη δημιουργία μιας ενοποιημένης ψυχαγωγικής εμπειρίας. Η εστίαση στην αφηγηματική διάσταση του έργου όπως πραγματοποιείται από την συγκεκριμένη μεθοδολογία, καθιστά δυνατή την ανάλυση των αντίστοιχων στοιχείων, στο πλαίσιο του γνωστικού αντικειμένου των διαμεσικών αφηγήσεων.

1. Υπόθεση και Σκοπός

1.1. Ποια είναι η βασική υπόθεση του έργου;

Η βασική υπόθεση του διαμεσικού έργου *Matrix*, αφορά μια συνθετική πραγματικότητα στην οποία ζουν οι άνθρωποι μέχρι να αφυπνιστούν και να ανακαλύψουν μια δυστοπία του μέλλοντος (Δεληνικόλας, 2016).

1.2. Ποιος είναι ο βασικός σκοπός του έργου; Έχει ψυχαγωγικό, ενημερωτικό, διδακτικό ή διαφημιστικό χαρακτήρα;

Το έργο *Matrix* παρουσιάστηκε αρχικά στο κοινό ως κινηματογραφική ταινία μυθοπλαστικού χαρακτήρα. Ύστερα από την εμπορική της επιτυχία επεκτάθηκε σε διάφορα μέσα και σε δύο ακόμα κινηματογραφικές ταινίες, δημιουργώντας έναν πλούσιο μυθοπλαστικό κόσμο. Σκοπός των παραγωγών του έργου ήταν η δημιουργία μιας ψυχαγωγικής εμπειρίας η οποία όμως θα προβληματίσει το κοινό και θα του προκαλέσει ερωτήματα τόσο για τον κόσμο του έργου όσο και για το δικό του.

2. Μυθοπλαστικός κόσμος

2.1. Ποιο είναι το θέμα του διαμεσικού έργου;

Ο θολός διαχωρισμός μεταξύ ανθρώπων και μηχανών και η πίστη στη μοίρα σε αντιδιαστολή με την δύναμη της ελεύθερης βούλησης,

αποτελούν το συναισθηματικό πυρήνα του *Matrix* και τα βασικά θέματα που επεξεργάζεται.

Το έργο τοποθετεί τους ανθρώπους εναντίον των μηχανών σε μια μάχη με σαφώς ορισμένα στρατόπεδα. Ταυτόχρονα όμως αποκαλύπτει ότι άνθρωποι και μηχανές μοιράζονται κοινά χαρακτηριστικά. Παράδειγμα του συγκεκριμένου θέματος αποτελούν οι χαρακτήρες του ανθρώπινου πρωταγωνιστή Neo και βασικού ανταγωνιστή Agent Smith, ο οποίος είναι ένα πρόγραμμα των μηχανών. Ο Neo αρχικά εμφανίζεται εκδηλωτικός και αβέβαιος για τις δυνατότητες του, σταδιακά όμως αποκτάει αυτοπεποίθηση και αρχίζει να συμπεριφέρεται με μηχανική ακρίβεια. Την αντίθετη πορεία ακολουθεί ο Agent Smith, ο οποίος ενώ αρχικά παρουσιάζεται ήρεμος και ακριβής στις κινήσεις και τις εκφράσεις του, σταδιακά γίνεται περισσότερο εκδηλωτικός εκφράζοντας συναισθήματα που χαρακτηρίζουν ανθρώπινες συμπεριφορές.

Η μοίρα και η ελεύθερη βούληση είναι το δεύτερο δίπολο που χαρακτηρίζει το διαμεσικό έργο του *Matrix*. Όταν οι χαρακτήρες καλούνται να διαλέξουν μεταξύ του μπλε και του κόκκινου χαπιού, ουσιαστικά επιλέγουν μεταξύ της μοίρας και της ελεύθερης βούλησης. Μέσα στην συνθετική πραγματικότητα του *Matrix* η μοίρα κυριαρχεί και όλες οι αποφάσεις είναι προκαθορισμένες. Στο δυστοπικό κόσμο εκτός του *Matrix* οι άνθρωποι έχουν τη δύναμη να καθορίσουν τη μοίρα τους και την ελεύθερη βούληση να επιλέξουν τις πράξεις και το μέλλον τους.

- 2.2. Είναι το έργο βασισμένο στον πραγματικό κόσμο, σε έναν φανταστικό ή σε ένα μίγμα των δύο;

Η ιστορία του διαμεσικού έργου εξελίσσεται στο φανταστικό κόσμο ενός δυστοπικού μέλλοντος, στον οποίον έχει δημιουργηθεί μια σύνθετη πραγματικότητα ονόματι *Matrix*, με σκοπό τον έλεγχο του ανθρώπινου είδους.

2.3. Ποιο είναι το υπόβαθρο του μυθοπλαστικού κόσμου του έργου; Ποιος είναι ο Μύθος, ο Τόπος και το Ήθος του;

Ο Μύθος του μυθοπλαστικού κόσμου αναφέρεται στα γεγονότα, στους χαρακτήρες και στους θρύλους του κόσμου. Στοιχεία που εντάσσονται στο Μύθο είναι:

- a. Ο πόλεμος των ανθρώπων με τις μηχανές και τα γεγονότα που οδήγησαν σε αυτόν.
- b. Ο λόγος ύπαρξης του Matrix και ο τρόπος λειτουργίας του.
- c. Τα προγράμματα, οι Agents και η λειτουργία τους.
- d. Η προφητεία για τον εκλεκτό και η λειτουργία της στην διατήρηση της συνθετικής πραγματικότητας του Matrix.
- e. Η πόλη των μηχανών και οι φονικοί φρουροί Sentinels.
- f. Η τελευταία πόλη των ανθρώπων Zion.

Ο Τόπος αναφέρεται στα φυσικά χαρακτηριστικά και στους φυσικούς νόμους που ισχύουν στο μυθοπλαστικό κόσμο σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο και γεωγραφική περιοχή. Στοιχεία που εντάσσονται στον Τόπο είναι:

- a. Η χρονική περίοδος του 1999 (εντός του Matrix) και του 2199 (εκτός του Matrix), στην οποία διαδραματίζεται η ιστορία.
- b. Η συνθετική πραγματικότητα του Matrix και η πραγματικότητα εκτός αυτού.
- c. Η συνθετική τοποθεσία του Construct, ενός προγράμματος που δημιουργήθηκε από τους ανθρώπους για την εκπαίδευση και την προετοιμασία τους στον πόλεμο εναντίον των μηχανών και του Matrix.
- d. Η πόλη Megacity εντός του Matrix και οι πόλεις των μηχανών και των ανθρώπων (Zion), εκτός αυτού.
- e. Οι ιδιαίτερες δυνατότητες ορισμένων χαρακτήρων εντός του κόσμου του Matrix (όπως του Neo, της Trinity και των Agents).

Το Ήθος σχετίζεται με τις κοινωνικές συμβάσεις και τις συμπεριφορές του συγκεκριμένου κόσμου. Στοιχεία που εντάσσονται στο Ήθος είναι:

- a. Η ύπαρξη ανθρώπινων συναισθημάτων όπως η αγάπη και η φιλία ακόμα και σε αυτό το περιβάλλον βίας και πολέμου (Neo και Trinity).
- b. Η στρατιωτική πειθαρχία και συμπεριφορά των ελεύθερων κατοίκων της Zion.
- c. Το συναίσθημα της υπακοής στους ιεραρχικά ανώτερους (το μεγαλύτερο ποσοστό των κυβερνητών πλοίων και των μελών τους).
- d. Η πίστη σε ένα καλύτερο μέλλον (Morpheus).

2.4. Είναι ο μυθοπλαστικός κόσμος αρκετά μεγάλος έτσι ώστε να μπορεί να υποστηρίξει διαμεσικές επεκτάσεις;

Ο μυθοπλαστικός κόσμος του έργου αποτελείται από πλήθος ιστοριών και χαρακτήρων, καθώς και από μια μακρο-ιστορία που καταλαμβάνει μεγάλη χρονική περίοδο. Η συνέπεια με την οποία έχει δημιουργηθεί ο μυθοπλαστικός κόσμος και οι χαρακτήρες του, καθιστούν δυνατή την υποστήριξη επεκτάσεων για τη δημιουργία μιας ενοποιημένης διαμεσικής εμπειρίας.

3. Ιστορία

3.1. Ποια είναι η περίληψη της μακρο-ιστορίας του μυθοπλαστικού κόσμου;

Η μακρο-ιστορία παρουσιάζει ένα δυστοπικό μέλλον στο οποίο οι άνθρωποι βρίσκονται φυλακισμένοι έπειτα από ένα χαμένο πόλεμο με τις μηχανές. Το σώμα τους βρίσκεται σε καταστολή, ενώ η πραγματικότητα όπως την αντιλαμβάνονται αποτελεί ένα συνθετικό κατασκεύασμα ονόματι “the Matrix” ελεγχόμενο από τις μηχανές. Ο προγραμματιστής Neo μαθαίνει την αλήθεια και συμμετέχει στην επανάσταση εναντίων των μηχανών μαζί με άλλους ανθρώπους που έχουν ελευθερωθεί από τον κόσμο του Matrix.

3.2. Ποια είναι τα βασικά γεγονότα που παρουσιάζει η αφήγηση;

Η αφήγηση του διαμεσικού έργου *Matrix* παρουσιάζει πλήθος βασικών γεγονότων, τα οποία επηρεάζουν τη ροή της ιστορίας. Η εκτενής

παράθεση τους είναι δυνατή, αλλά λόγω μεγάλης έκτασης δεν θα αναφερθούν στην παρούσα ανάλυση.

3.3. Μπορεί να αναλυθεί η μακρο-ιστορία ή οι επιμέρους ιστορίες με βάση την πυραμίδα του Freytag;

Η ιστορία του διαμεσικού έργου έχει τη δυνατότητα να αναλυθεί με βάση την πυραμίδα του Freytag. Ενδεικτικά θα γίνει προσπάθεια ανάλυσης της δομής της ιστορίας της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας.

Η έκθεση παρουσιάζει τον πρωταγωνιστή Neo και μια ομάδα επαναστατημένων ανθρώπων με αρχηγό τον Morpheus, στην προσπάθεια τους να τον εντοπίσουν και να τον ελευθερώσουν από τα δεσμά της συνθετικής πραγματικότητας στην οποία ζει. Η έκθεση τελειώνει με την περιπλοκή, στην οποία ο πρωταγωνιστής Neo μαθαίνει ότι είναι ο εκλεκτός που θα ελευθερώσει το ανθρώπινο είδος από τον κόσμο του Matrix και τις μηχανές.

Η αυξανόμενη δράση αναπτύσσει τη σύγκρουση μεταξύ της ομάδας επαναστατών και ενός είδους προγραμμάτων του Matrix ονόματι Agents. Οι Agents απαγάγουν τον Morpheus απειλώντας να του αποσπάσουν πληροφορίες σημαντικές για την επιβίωση των ανθρώπων.

Στην κορύφωση της ιστορίας ο Neo με την βοήθεια της Trinity απελευθερώνουν τον Morpheus. Έπειτα από μια καταδίωξη, ο Agent Smith αιφνιδιάζει τον Neo και φαινομενικά τον σκοτώνει.

Στην φθίνουσα δράση ο Neo αναγεννάται με την βοήθεια ενός φίλιού της Trinity και κερδίζοντας νέα γνώση και ιδιότητες καταφέρνει να νικήσει τον Agent Smith και τους υπόλοιπους Agents.

Η τελική έκβαση παρουσιάζει τον Neo πλήρως συνειδητοποιημένο στο ρόλο του εκλεκτού. Είναι έτοιμος να οδηγήσει τους επαναστατημένους ανθρώπους κατά των μηχανών για την τελική σωτηρία του ανθρωπίνου είδους.



3.4. Ποιες είναι οι στρατηγικές του έργου για την επέκταση της διαμεσικής αφήγησης;

Το έργο του *Matrix* επεκτείνει το περιεχόμενο του σε διάφορα μέσα συμπεριλαμβανομένων κινηματογραφικών ταινιών, ταινιών κινουμένων σχεδίων, comics, ηλεκτρονικών παιχνιδιών κ.ά. Το κοινό καλείται να ερευνήσει το μυθοπλαστικό κόσμο του έργου και να ανακαλύψει στοιχεία για την ιστορία του καθώς και για την ιστορία των χαρακτήρων της αφήγησης.

3.5. Γίνεται χρήση της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας και των αποδημητικών σημάτων;

Προκειμένου να κατευθύνουν το κοινό στα διάφορα μέσα οι δημιουργοί του *Matrix* κάνουν χρήση της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας και των αποδημητικών σημάτων. Δημιουργούνται έντεχνα κενά στην ιστορία, με σκοπό την ενεργοποίηση της φαντασίας του κοινού, αλλά και την επισήμανση αφηγηματικών πλοκών από μέσο σε μέσο.

3.6. Μπορούν να εντοπιστούν αναφορές της διαμεσικής αφήγησης σε άλλα έργα;

Οι παραγωγοί του διαμεσικού έργου έχουν επηρεαστεί από πλήθος άλλων στην δημιουργία του. Σημαντικές αναφορές γίνονται στην ιαπωνέζικη πολιτιστική βιομηχανία παραγωγής κινουμένων σχεδίων. Πιο συγκεκριμένα το *Matrix* περιέχει αναφορές σε ταινίες κινουμένων σχεδίων όπως το *Akira* (1988) και το *Ghost in the Shell* (1995). Πλήθος άλλων ταινιών έχουν επηρεάσει τη δημιουργία του έργου, όπως το *Dark City* (1998) και το *Terminator* (1984-2015).

Οι δημιουργοί του έργου εμπνεύστηκαν και χρησιμοποίησαν εικόνες και ιδέες από πλήθος μυθολογικού, θρησκευτικού και φιλοσοφικού περιεχομένου. Η ελληνική μυθολογία, η αναλογία της σπηλιάς του Πλάτωνα, ο Βουδισμός, ο Ταοϊσμός, το βιβλίο του Jean Baudrillard *Simulacra and Simulation* (1981) καθώς και το βιβλίο *Introducing Evolutionary Psychology* (1999) του Dylan Evans αποτελούν μερικές από τις αναφορές του έργου.

Ο ιδιότητα του πρωταγωνιστή ως hacker στο πλαίσιο ενός δυστοπικού μέλλοντος, αναφέρεται στο βιβλίο *Neuromancer* (1984) του William Gibson. Στους διαλόγους του έργου εντοπίζονται αναφορές στο βιβλίο *Alice in Wonderland* (1865) του Lewis Carroll. Τέλος το έργο παρουσιάζει σημαντικές αναφορές στο comic του Grant Morrison *The Invisibles* (1994-2000).

4. Χαρακτήρες

4.1. Ποιοι είναι οι πρωταγωνιστές και οι δευτεραγωνιστές της διαμεσικής αφήγησης;

Πρωταγωνιστής της διαμεσικής αφήγησης θεωρείται ο Neo (το όνομα με το οποίο τον αποκαλούν μέσα στο *Matrix* είναι Thomas A. Anderson) καθώς μέσω αυτού το κοινό εισάγεται στον μυθοπλαστικό κόσμο του *Matrix*. Αρκετοί χαρακτήρες τον θεωρούν τον εκλεκτό (the One) που θα τους απελευθερώσει από τα δεσμά των Μηχανών. Ο Neo είναι φανερά ο πρωταγωνιστής των κινηματογραφικών ταινιών του διαμεσικού έργου. Ακόμα όμως και αν στα υπόλοιπα μέσα οι ιστορίες παρουσιάζουν διαφορετικούς χαρακτήρες, τα σημαντικότερα γεγονότα

της διαμεσικής αφήγησης περιστρέφονται γύρω από τον Neo και την προφητεία του εκλεκτού.

Οι υπόλοιποι βασικοί χαρακτήρες της διαμεσικής αφήγησης είναι ο Morpheus, η Trinity, ο Cypher, ο Agent Smith και η Oracle.

Ο Morpheus είναι ο κυβερνήτης του πλοίου Nebuchadnezzar. Είναι υπεύθυνος για την απελευθέρωση του Neo από τον κόσμο του Matrix καθώς πιστεύει ότι αυτός είναι ο εκλεκτός στον οποίο αναφέρεται η προφητεία της Oracle.

Η Trinity είναι βασικό μέλος του πληρώματος του Nebuchadnezzar. Αποτελεί αντικείμενο πόθου για τον πρωταγωνιστή και μαζί με τον Morpheus είναι οι σημαντικότεροι σύμμαχοι του Neo στην αποστολή του.

Ο Cypher είναι επίσης μέλος του πληρώματος του Nebuchadnezzar. Ο χαρακτήρας του Cypher προδίδει τα υπόλοιπα μέλη του πληρώματος στις μηχανές, προκειμένου να επιστρέψει στη συνθετική πραγματικότητα του Matrix.

Ο Agent Smith είναι ένα πρόγραμμα των μηχανών που υπάρχει στο Matrix για να το προστατεύει από τυχόν ανωμαλίες. Η συνάντησή του με τον Neo επηρεάζει τον Agent Smith, η συμπεριφορά του οποίου σταδιακά αποκτάει ανθρώπινα χαρακτηριστικά, εκφράζοντας δυσπιστία, απέχθεια, θυμό και μίσος για τους ανθρώπους. Στην πορεία του διαμεσικού έργου του *Matrix* ο Agent Smith μετατρέπεται στον βασικό ανταγωνιστή του πρωταγωνιστή Neo.

Η Oracle είναι ένα πρόγραμμα των μηχανών υπεύθυνο για την δημιουργία της προφητείας του εκλεκτού. Αποτελεί καθοδηγητικό χαρακτήρα για τον Neo καθώς τον βοηθάει να κατανοήσει το εύρος των δυνατοτήτων του και την αληθινή φύση της αποστολής του.

- 4.2. Χρησιμοποιούνται αρχέτυπα στην αφήγηση; Μπορεί να γίνει αναγωγή των χαρακτήρων στα αρχετυπικά τους αντίστοιχα;

Το διαμεσικό έργο *Matrix* υιοθετεί την χρήση αρχετυπικών χαρακτήρων για την αφήγηση της ιστορίας του μυθοπλαστικού του κόσμου. Η χρήση αρχετύπων διευκολύνει το κοινό στην άμεση αναγνώριση του πλήθους

των χαρακτήρων, οι οποίοι συμμετέχουν σε αρκετές ιστορίες διασκορπισμένες σε διάφορα μέσα. Όπως έχει αναφερθεί στο 3^ο κεφάλαιο της εργασίας, κάθε χαρακτήρας μπορεί να παρουσιάσει χαρακτηριστικά διαφορετικών αρχετύπων ανάλογα με τις ανάγκες της εκάστοτε ιστορίας. Αυτή τη προσέγγιση υιοθετεί και το διαμεσικό έργο του *Matrix*. Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν τα αρχέτυπα όπως εμφανίζονται στην αφήγηση, σύμφωνα με την ανάλυση του Vogler.

Ο πρωταγωνιστής της αφήγησης Neo εντάσσεται στο αρχέτυπο του ήρωα. Η βασική αξία αυτού του αρχετύπου έγκειται στην πρόθεση του να θυσιάσει τις ανάγκες και τις επιθυμίες του (σε ακραίο βαθμό ακόμα και τη ζωή του) για το κοινό καλό. Στη αφήγηση του *Matrix* ο Neo θεωρείται ο εκλεκτός που θα λήξει τον πόλεμο μεταξύ ανθρώπων και μηχανών. Στο τέλος της τρίτης κινηματογραφικής ταινίας ο Neo θυσιάζεται για να νικήσει τον τελικό του αντίπαλο και να φέρει ειρήνη στον μυθοπλαστικό κόσμο του έργου.

Το αρχέτυπο του μέντορα εμφανίζεται στο έργο με τη μορφή του Morpheus της Trinity και της Oracle. Αυτοί οι τρεις χαρακτήρες καθοδηγούν και εκπαιδεύουν τον πρωταγωνιστή. Οι γνώσεις και η πληροφορίες που του δίνουν είναι πολύτιμες και βοηθάνε τον Neo να ολοκληρώσει την αποστολή του.

Ο φύλακας του κατωφλιού εκφράζει το πρώτο σημαντικό εμπόδιο που συναντάει ο ήρωας στο ταξίδι του για την εκπλήρωση της αποστολής του. Στο διαμεσικό έργο του *Matrix* ο Agent Smith παίρνει αυτόν τον ρόλο.

Οι χαρακτήρες του Morpheus, της Trinity και της Oracle αναφέρονται εκτός από το αρχέτυπο του μέντορα και σε αυτό του αγγελιοφόρου. Ο αγγελιοφόρος προειδοποιεί τον πρωταγωνιστή για επικείμενες αλλαγές και προσφέρει το απαραίτητο κίνητρο για να ξεκινήσει την περιπέτεια του σε συνδυασμό με το μέντορα (Vogler, 2007). Στο έργο του *Matrix* η Trinity προειδοποιεί τον Neo για τον επικείμενο κίνδυνο των Agents (“The Matrix has you...”) και ο Morpheus του ανακοινώνει ότι είναι ο εκλεκτός. Ο χαρακτήρας της Oracle δίνει στον Neo περαιτέρω πληροφορίες για την αποστολή και τη φύση του εκλεκτού και τον ενημερώνει για μελλοντικές δοκιμασίες.

Το αρχέτυπο του χαρακτήρα που αλλάζει μορφές εμφανίζεται στο έργο του *Matrix* με την μορφή του Agent Smith, της Oracle και της Trinity. Η ιδιότητα αυτού του αρχετύπου έγκειται στην αλλαγή της εμφάνισης, των χαρακτηριστικών και της διάθεσης. Πολλές φορές συναντάται σε χαρακτήρες αντίθετου φύλου από τον πρωταγωνιστή, που αποτελούν το αντικείμενο του πόθου. Ο χαρακτήρας της Trinity ταιριάζει σε αυτήν την περιγραφή καθώς αρχικά η στάση της απέναντι στον Neo είναι τυπική ενώ στη συνέχεια τα συναισθήματα της γίνονται εκδηλωτικά. Μια ακόμα έκφανση του συγκεκριμένου αρχετύπου παρουσιάζεται όταν ο πρωταγωνιστής και το κοινό δεν μπορούν να αποφασίσουν για την φύση ενός χαρακτήρα. Η Oracle αποτελεί παράδειγμα της συγκεκριμένης έκφανσης του αρχετύπου. Επίσης κατά τη διάρκεια της αφήγησης ο χαρακτήρας της αλλάζει μορφή ενισχύοντας την αναγωγή της σε αυτό το αρχέτυπο. Ο Agent Smith έχει την δυνατότητα να αφομοιώνει ανθρώπους για να πολλαπλασιάζει τον εαυτό του αλλά και να εμφανίζεται στη θέση κάποιου ανθρώπου μέσα στον κόσμο του *Matrix*, ιδιότητες που συνάδουν με το συγκεκριμένο αρχέτυπο. Επίσης ο χαρακτήρας του αλλάζει σταδιακά συμπεριφορά, διάθεση και ρόλο στην αφήγηση του διαμεσικού έργου.

Το αρχέτυπο της Σκιάς συμβολίζει τα αρνητικά χαρακτηριστικά του πρωταγωνιστή. Τις εκφάνσεις της προσωπικότητας του που έχει καταπιέσει ή απορρίψει. Αυτή η αρνητική ενέργεια προβάλλεται συνήθως στους ανταγωνιστές και τους αντιπάλους του πρωταγωνιστή (Vogler, 2007). Στην περίπτωση του *Matrix* το αρχέτυπο της Σκιάς υιοθετείται από τον χαρακτήρα του Agent Smith. Η Oracle αναφέρει χαρακτηριστικά στον Neo “He is you, your opposite, your negative”.

Οι χαρακτήρες του Morpheus και της Trinity εντάσσονται επίσης στο αρχέτυπο του συμμάχου. Οι σύμμαχοι είναι χαρακτήρες βοηθητικοί για τον πρωταγωνιστή. Μια από τις σημαντικότερες λειτουργίες αυτού του αρχετύπου είναι ότι μέσω αυτού ο πρωταγωνιστής γίνεται περισσότερο προσιτός για το κοινό και προστίθενται επιπλέον επίπεδα στην προσωπικότητα του (Vogler, 2007). Η Trinity ως σύντροφος και ο Morpheus ως πιστός φίλος, βοηθάνε το κοινό να ταυτιστεί με τον Neo και αναδεικνύουν σημαντικές πλευρές τις προσωπικότητας του.

Τέλος, ο χαρακτήρας του Cypher αντιστοιχεί στο αρχέτυπο του απατεώνα. Ο απατεώνας επιδρά αρνητικά στην αυτοπεποίθηση του πρωταγωνιστή και σε ορισμένες περιπτώσεις επαναφέρει αυτόν και το κοινό στην πραγματικότητα. Στο έργο του *Matrix*, ο Cypher είναι από τα λίγα μέλη του πληρώματος του Nebuchadnezzar που δεν πιστεύει στον Neo και στην πιθανότητα ότι είναι ο εκλεκτός. Επίσης επιλέγει να προδώσει τους συμμάχους του, προκειμένου να του επιτρέψουν οι μηχανές πρόσβαση στον κόσμο του Matrix. Με αυτόν τον τρόπο παρουσιάζεται στο κοινό μια διαφορετική πραγματικότητα από αυτή που βιώνουν ο Neo, ο Morpheus και η Trinity. Γίνεται αντιληπτό ότι αρκετοί από τους ανθρώπους θα προτιμούσαν την εύκολη ζωή μέσα στο Matrix από την πάλη για επιβίωση της πραγματικότητας.

- 4.3. Γίνεται χρήση του “ταξιδιού του ήρωα” για την δόμηση της ιστορίας του πρωταγωνιστή-ών;

Ο πρωταγωνιστής του έργου (Neo) αποτελεί παράδειγμα αρχετυπικού χαρακτήρα που ακολουθεί τον μονομύθο όπως τον περιέγραψε ο Campbell. Θα γίνει προσπάθεια περιγραφής του ταξιδιού του ήρωα όπως ακολουθείται από τον πρωταγωνιστή στα μέσα που εμφανίζεται τα οποία αποτελούνται από τρεις κινηματογραφικές ταινίες (*The Matrix*, *The Matrix Reloaded*, *The Matrix Revolutions*) και δύο ηλεκτρονικά παιχνίδια (*The Matrix Online*, *The Matrix: Path of Neo*).

- Πράξη I: Διαχωρισμός

Η πρώτη εμφάνιση του Neo γίνεται στην κινηματογραφική ταινία *The Matrix*, η οποία αποτελεί και την πρώτη πράξη του ταξιδιού του ήρωα.

1. Κοινός κόσμος

Η συνθετική πραγματικότητα του Matrix μέσα στην οποία ζει ο χαρακτήρας είναι ο κοινός του κόσμος. Στην καθημερινότητα του είναι γνωστός ως Thomas A. Anderson, ταλαντούχος προγραμματιστής σε μια επιτυχημένη πολυεθνική εταιρία. Η δουλειά αυτή του φαίνεται αδιάφορη όπως και η καθημερινότητα του. Μένει μόνος του και περνάει πολλές ώρες στον υπολογιστή χρησιμοποιώντας το ψευδώνυμο Neo για τις νυχτερινές

παράνομες δραστηριότητες του ως hacker. Λόγω των επανειλημμένων καθυστερήσεων του στη δουλειά δέχεται επιπλήξεις από τους ανωτέρους του.

Ο χαρακτήρας της Trinity οδηγεί τον Neo σε ένα νυχτερινό μαγαζί προτρέποντας τον να ακολουθήσει το "White Rabbit" και τον προειδοποιεί ότι βρίσκεται σε κίνδυνο.

2. Άρνηση του καλέσματος

Την επόμενη μέρα κατά τη διάρκεια ενός κυνηγητού και υπό την καθοδήγηση του Morpheus, ο Neo επιλέγει να υποταχθεί στους διώκτες του.

3. Συνάντηση με το Μέντορα

Η συνάντηση αποτελείται από δύο στάδια στο έργο του *Matrix*. Αρχικά ο Neo συναντάει τον Morpheus ο οποίος τον ενημερώνει ότι είναι ο εκλεκτός ("you are the One, Neo") και επιλέγοντας το κόκκινο χάπι αντί του μπλε "ξυπνάει" από τον κόσμο του Matrix και αντικρίζει για πρώτη φορά την δυστοπία στην οποία έχει μετατραπεί ο πραγματικός κόσμος. Στη συνέχεια ο Morpheus παρέχει στον Neo όλη την απαραίτητη γνώση και εκπαίδευση για να μπορέσει να αναδείξει τις πραγματικές του δυνατότητες. Ταυτόχρονα με τον πρωταγωνιστή ο χαρακτήρας του Morpheus απευθύνεται στο κοινό παρέχοντας πολύτιμες πληροφορίες για την φύση του Matrix.

Το δεύτερο στάδιο είναι η συνάντηση του Neo με την Oracle. Κατά τη διάρκεια της συνάντησης η Oracle ενημερώνει τον Neo για μια επικείμενη σημαντική επιλογή και θα του δώσει την απαραίτητη ώθηση για να αντιμετωπίσει τις επικείμενες δοκιμασίες.

4. Πέρασμα του κατωφλιού

Ο Neo σε αυτό το σημείο έρχεται αντιμέτωπος με την επιλογή για την οποία τον είχε ενημερώσει η Oracle (να σώσει τον Morpheus ή τον εαυτό του). Η επιλογή του να σώσει τον Morpheus οδηγεί στην σύγκρουση με τον Agent Smith, ο οποίος αντιπροσωπεύει

στην συγκεκριμένη περίπτωση το αρχέτυπο του φύλακα του κατωφλιού. Είναι η πρώτη φορά που το κοινό γίνεται μάρτυρας των πραγματικών δυνατοτήτων του Neo. Η αναμέτρηση των δύο αντιπάλων καταλήγει με τον προσωρινό θάνατο του Neo, ο οποίος αναγεννάται με νέες δυνατότητες και καταφέρνει να νικήσει τον Agent Smith. Ύστερα από την αναμέτρηση αυτή ο ήρωας έχοντας αποκτήσει αυτοπεποίθηση και νέα γνώση για τον πραγματικό του σκοπό ξεκινάει το πραγματικό του ταξίδι.

Το πέρασμα του κατωφλιού σηματοδοτεί το τέλος της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix*, που αποτέλεσε το πρώτο κειμενικό περιεχόμενο του διαμεσικού έργου που κυκλοφόρησε στο κοινό. Κατά συνέπεια η αρχή του ταξιδιού του ήρωα στον ιδιαίτερο κόσμο της ιστορίας συνάδει με την αρχή της διαμεσικής εμπειρίας που έχει τη δυνατότητα να βιώσει το κοινό στο πλαίσιο του έργου.

- Πράξη II (A): Κάθοδος

Η δεύτερη πράξη του ταξιδιού του ήρωα πραγματοποιείται στην δεύτερη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Reloaded*. Υπάρχει η δυνατότητα να πραγματοποιηθεί ανάλυση με βάση τη δομή του “ταξιδιού του ήρωα” για κάθε κειμενικό περιεχόμενο ξεχωριστά, εξετάζοντας το σύνολο των πράξεων του μονομύθου. Υπενθυμίζεται ότι η παρούσα ανάλυση γίνεται στο σύνολο της κινηματογραφικής τριλογίας, καθώς και σε δύο ηλεκτρονικά παιχνίδια.

5. Προκλήσεις, σύμμαχοι και εχθροί

Αρκετές προκλήσεις και δυσκολίες λαμβάνουν χώρα σε αυτό το στάδιο της ιστορίας και ο Neo αποκτάει περισσότερες πληροφορίες για την δυστοπική πραγματικότητα εκτός του *Matrix*, τον ιδιαίτερο κόσμο που έχει εισέλθει. Μαθαίνει ότι οι μηχανές έχουν στείλει ένα στρατό από φρουρούς Sentinels για να καταστρέψουν την πόλη των ανθρώπων Zion και πως ο μόνος τρόπος για να την σώσει είναι να ολοκληρώσει την αποστολή του εκλεκτού, η οποία σύμφωνα με την Oracle είναι να επιστρέψει στην πηγή Source. Η Oracle τον ενημερώνει επίσης για άλλη μια

επικείμενη δύσκολη απόφαση που θα πρέπει πάρει (να σώσει την Trinity ή την Zion).

Ταυτόχρονα, σε αυτό το σημείο εισάγονται νέοι σύμμαχοι όπως η Niobe, ο Ghost, ο Kid, ο Seraph και ο Keymaker και νέοι εχθροί όπως ο Merovingian και η Persephone. Επανεμφανίζεται επίσης ο Smith έχοντας χάσει την ιδιότητα του Agent, ο οποίος σταδιακά μεταμορφώνεται στον βασικό ανταγωνιστή του Neo.

6. Προσέγγιση στην ενδοτατη σπηλιά

Ο Neo μαζί με αρκετούς από τους νέους του συμμάχους εισβάλλει στο κτήριο όπου σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουν λάβει βρίσκεται η είσοδος για την Source, το τέλος δηλαδή της αποστολής του εκλεκτού. Μέσα στο κτήριο αντιμετωπίζει για άλλη μια φορά τον Smith και αφού καταφέρνει να του ξεφύγει με τη βοήθεια των συμμάχων του, ανοίγει την πόρτα που φαινομενικά θα τον οδηγήσει στη Source.

- Πράξη II (B): Μύηση

7. Δοκιμασία

Η πόρτα αντί για την Source τον οδηγεί στον Architect, τον δημιουργό του Matrix. Η Δοκιμασία στο έργο του *Matrix* έχει πνευματικό χαρακτήρα, αφού σε αυτό το σημείο ο Neo μαθαίνει την αλήθεια για την συνθετική πραγματικότητα του Matrix, για την προφητεία του εκλεκτού αλλά και για τον εαυτό του. Σε αυτό το σημείο εμφανίζεται η επιλογή για την οποία είχε ενημερώσει τον Neo η Oracle, καλείται δηλαδή ο πρωταγωνιστής να διαλέξει μεταξύ της σωτηρίας του ανθρώπινου είδους και της Trinity.

Το θέμα της μοίρας σε αντιπαραβολή με την ελεύθερη βούληση γίνεται φανερό σε αυτήν την σκηνή ("The problem is choice") όπου ο ήρωας επιλέγει να σώσει την αγαπημένη του, σπάζοντας με αυτόν τον τρόπο τον κύκλο της προφητείας του εκλεκτού.

8. Ανταμοιβή

Η ανταμοιβή του ήρωα είναι διπλή στον μονομύθο του Neo. Αρχικά εμφανίζεται με την μορφή της ερωτικής ανταπόκρισης της

Trinity την οποία ο Neo κατάφερε να σώσει από βέβαιο θάνατο. Στην συνέχεια εμφανίζετε με την μορφή πρόσθετης γνώσης την οποία κέρδισε ο ήρωας με το τέλος της Δοκιμασίας. Τη γνώση αυτή χρησιμοποιεί ο Neo για να καταστρέψει μια ομάδα Sentinels και να μπει στο κόσμο του Matrix χωρίς να συνδεθεί με τον συνηθισμένο τρόπο σε αυτόν.

Η ανταμοιβή του ήρωα συνοδεύεται και από την ανταμοιβή του κοινού, καθώς οι δημιουργοί του διαμεσικού έργου συντόνισαν την κυκλοφορία της δεύτερης κινηματογραφικής ταινίας με την κυκλοφορία πλήθους επεκτάσεων περιεχομένου, συμπεριλαμβανομένου του ηλεκτρονικού παιχνιδιού *Enter the Matrix*, της ανθολογίας ταινιών κινουμένων σχεδίων *The Animatrix* και του comic *The Matrix Comics Volume 1*.

- Πράξη III : Επιστροφή

Το μεγαλύτερο κομμάτι της τρίτης πράξης του ταξιδιού του ήρωα πραγματοποιείται στην τρίτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions*, με μικρότερες πληροφορίες να προστίθενται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια *The Matrix Online* και *The Matrix: Path of Neo*.

9. Δρόμος του γυρισμού

Ο Neo στην αρχή της τρίτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix Revolutions* εμφανίζεται παγιδευμένος σε ένα σταθμό τραίνου μεταξύ του κόσμου του Matrix και της πόλης των μηχανών, συνέπεια της χρήσης των νέων δυνάμεων που κέρδισε από την Δοκιμασία. Αφού καταφέρνει να βγει από τον σταθμό με τη βοήθεια της Trinity, ο Neo επισκέπτεται την Oracle για τρίτη φορά. Η Oracle εξηγεί στον Neo τις καινούριες του δυνάμεις και κάνει ξεκάθαρο το στόχο του ταξιδιού του. Πρέπει να νικήσει τον Smith που πλέον έχει αναδειχθεί στον βασικό ανταγωνιστή του ήρωα. Μόνο με αυτόν τον τρόπο θα μπορέσει να λήξει ο πόλεμος μεταξύ ανθρώπων και μηχανών.

Προκειμένου να πραγματοποιήσει τον στόχο του ο Neo αποφασίζει να πάει στην πόλη των μηχανών και να

διαπραγματευθεί τη λήξη του πολέμου αν καταφέρει να νικήσει τον Smith. Ο ήρωας αντιλαμβάνεται ότι αυτή η απόφαση θα τον οδηγήσει πιθανότατα στο θάνατο και για αυτόν τον λόγο είναι αρχικά διστακτικός. Μετά την επίσκεψη του στην Oracle και τις νέες πληροφορίες που αποκτάει παίρνει την τελική του απόφαση και κατευθύνεται προς την πόλη των μηχανών. Ο αρχικός δισταγμός αλλά και η τελική του απόφαση καθιστούν τον Neo έναν ηρωικό χαρακτήρα με τον οποίο το κοινό μπορεί να ταυτιστεί.

10. Ανάσταση

Το στάδιο της Ανάστασης όπως έχει προαναφερθεί αποτελεί μια επανάληψη της Δοκιμασίας, όπου ο ήρωας πρέπει να αντιμετωπίσει μια τελευταία φορά τις εχθρικές δυνάμεις και να έρθει αντιμέτωπος με το θάνατο του. Ενώ η Δοκιμασία έχει πνευματικό χαρακτήρα στο έργο του *Matrix*, η Ανάσταση εκφράζεται με καθαρά σωματικό τρόπο.

Ο Neo πρέπει να νικήσει τον Smith, ο οποίος εμφανίζεται παντοδύναμος, έχοντας αφομοιώσει την Oracle. Μετά από μια εντυπωσιακή μάχη ο Neo χρησιμοποιώντας τη γνώση που έχει αποκτήσει από τη Δοκιμασία συνειδητοποιεί ότι ο μόνος τρόπος να νικήσει είναι να παραδώσει τον εαυτό του και να αφομοιωθεί από τον Smith.

Μετά την θυσία του Neo ο Smith ολοκληρώνει τον σκοπό του σαν πρόγραμμα (να σκοτώσει τον Neo) και όπως ο ίδιος είχε δηλώσει “Without purpose we cannot exist”. Με την πράξη του να αφομοιώσει τον Neo, ο Smith αναιρεί τον σκοπό της ύπαρξης του και επομένως δεν μπορεί να υπάρξει στον συνθετικό κόσμο του *Matrix*, όπου κάθε στοιχείο πρέπει να έχει ένα προκαθορισμένο σκοπό.

Με αυτόν τον τρόπο ο Smith καταστρέφεται και οι μηχανές τιμάνε την συμφωνία που έκαναν με το τον Neo σταματώντας τις εχθροπραξίες.

11. Επιστροφή με το Ελιξίριο

Ο στόχος του ταξιδιού του ήρωα επιτεύχθηκε και το ελιξίριο που έφερε ο Neo είναι η εποχή ειρήνης μεταξύ ανθρώπων και μηχανών που πραγματοποιήθηκε μέσα από τη θυσία του.

Σε αυτό το σημείο τελειώνει η τρίτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions*. Στο ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix Online* η χαρακτήρας της Oracle αφήνει να εννοηθεί ότι ο Neo δεν πέθανε στη μονομαχία με τον Smith, αλλά διασκόρπισε τον εαυτό του σε πολλά κομμάτια μέσα στον κόσμο του Matrix, ξέροντας ότι είναι απαραίτητος για την μελλοντική βοήθεια των ανθρώπων. Περαιτέρω πληροφορίες για το χαρακτήρα του Neo και το διαμεσικό του ταξίδι δεν έχουν δοθεί στο κοινό.

Μια ενδιαφέρουσα αλλαγή στο ταξίδι του Neo πραγματοποιείται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo* που κυκλοφόρησε δύο χρόνια μετά την τρίτη κινηματογραφική ταινία και επτά μήνες μετά το *The Matrix Online*. Το παιχνίδι ακολουθεί την ιστορία του πρωταγωνιστή των κινηματογραφικών ταινιών, αναπαριστώντας διάφορες σκηνές, δίνοντας στο κοινό τη δυνατότητα να παίξει το χαρακτήρα του Neo. Η μόνη διαφορά που παρουσιάζει η ιστορία του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, είναι η τελική μάχη με τον Smith (όπως παρουσιάζεται και στο τέλος της τρίτης κινηματογραφικής ταινίας) όπου αντί να θυσιαστεί, ο Neo βγαίνει ζωντανός και κερδισμένος. Οι δημιουργοί του διαμεσικού έργου του *Matrix* εξηγούν ότι το μαρτυρικό τέλος της κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix Revolutions* δεν θα ταίριαζε σε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Θεώρησαν ότι ήταν προτιμότερο να δώσουν στον παίκτη τη δυνατότητα να βγει νικητής από την αναμέτρηση με τον τελικό αρχηγό.

4.4. Μπορεί να θεωρηθεί ο μυθοπλαστικός κόσμος βασικός χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;

Ο μυθοπλαστικός κόσμος αποτελεί σημαντικό χαρακτήρα της διαμεσικής αφήγησης, καθώς η ιστορία του έργου βασίζεται στην ύπαρξη του δυστοπικού μέλλοντος και της σύνθετης πραγματικότητας του Matrix. Η σημασία του μυθοπλαστικού κόσμου αποδεικνύεται σε

μικρό βαθμό από την επιλογή των τίτλων όλων των επιμέρους κειμενικών περιεχομένων (όλες οι επεκτάσεις περιεχομένου του έργου περιέχουν τη λέξη Matrix) και επίσης από τον τρόπο που οι δημιουργοί προώθησαν το έργο πριν την κυκλοφορία της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας. Το βασικό στοιχείο της διαφημιστικής εκστρατείας συνοψιζόταν στη λακωνική ερώτηση “what is the Matrix” προκαλώντας με αυτόν τον τρόπο την περιέργεια του κοινού.

Άλλο ένα στοιχείο που αναδεικνύει τη σημαντικότητα του μυθοπλαστικού κόσμου είναι η ύπαρξη κειμενικού περιεχομένου για την ανάπτυξη της ιστορίας του κόσμου χωρίς να δίνεται σημασία σε κάποιον άλλον χαρακτήρα της αφήγησης.

4.5. Μπορεί να θεωρηθεί το κοινό χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης;

Το κοινό μπορεί να θεωρηθεί χαρακτήρας της διαμεσικής αφήγησης του *Matrix*, αλλά ο ρόλος του έγκειται κυρίως στην αναζήτηση και το συνδυασμό πληροφοριών σχετικά με το μυθοπλαστικό κόσμο και τους χαρακτήρες που τον κατοικούν. Η ενεργή συμμετοχή στην αφήγηση του έργου πραγματοποιείται κυρίως στην περίπτωση της επέκτασης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών *Enter the Matrix* και *The Matrix Online*.

Στην περίπτωση του *Enter the Matrix* το κοινό παίρνει τον έλεγχο δύο χαρακτήρων και πραγματοποιεί αποστολές που στη συνέχεια επηρεάζουν τη μακρο-ιστορία του μυθοπλαστικού κόσμου. Παρόμοιο ρόλο έχει το κοινό στο παιχνίδι *The Matrix Online*, συμμετέχοντας σε γεγονότα που συνεχίζουν την μακρο-ιστορία του κόσμου όπως αυτή διαμορφώθηκε μετά το τέλος της τρίτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix Revolutions*.

5. Επεκτάσεις

5.1. Πόσες επεκτάσεις περιεχομένου παρουσιάζει το έργο;

Το έργο παρουσιάζει πλήθος επεκτάσεων περιεχομένου, αλλά ως αφηγηματικός πυρήνας μπορούν να θεωρηθούν οι τρεις κινηματογραφικές ταινίες *The Matrix*, *The Matrix Reloaded* και *The Matrix Revolutions*. Ακολουθεί η λίστα των επεκτάσεων περιεχομένου του διαμεσικού έργου με σειρά κυκλοφορίας.

- a) 1 x 136' κινηματογραφική ταινία *The Matrix*, (1999, 31 Μαρτίου).
- b) 3 x webcomics με τίτλους *The Matrix Comics Series 1* (1999), *The Matrix Comics Series 2* (2000-2002) και *The Matrix Comics Series 3* (2002-2003).
- c) 1 x 138' κινηματογραφική ταινία *The Matrix Reloaded*, (2003, 15 Μαΐου).
- d) 1 x ηλεκτρονικό παιχνίδι *Enter the Matrix*, (2003, 15 Μαΐου).
- e) 9 x ταινίες κινουμένων σχεδίων *The Animatrix*, (2003, 3 Ιουνίου).
- f) 1 x comic *The Matrix Comics Volume 1*, (2003, 1 Οκτωβρίου).
- g) 1 x 129' κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions* (2003, 5 Νοεμβρίου).
- h) 1 x comic *The Matrix Comics Volume 2*, (2004, 1 Δεκεμβρίου).
- i) 1 x ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix Online* (2005, 22 Μαρτίου).
- j) 1 x ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo* (2005, 7 Νοεμβρίου).
- k) Πλήθος forums, blogs, ταινιών και λογοτεχνίας οπαδών.

5.2. Ποιες από αυτές είναι επίσημες και ποιες ανεπίσημες;

Όλες οι επεκτάσεις είναι επίσημες εκτός από την τελευταία καταχώρηση της ανωτέρω λίστας, η οποία αναφέρεται σε κειμενικό περιεχόμενο που δημιουργείται από οπαδούς του διαμεσικού έργου.

5.3. Οι επεκτάσεις παρουσιάζουν συνοχή με τον μυθοπλαστικό κόσμο της διαμεσικής αφήγησης;

Λόγω του άρτια δομημένου μυθοπλαστικού κόσμου και των καθολικών θεμάτων που επεξεργάζεται η διαμεσική αφήγηση, οι περισσότερες επεκτάσεις παρουσιάζουν συνοχή με τον κόσμο του έργου. Για το αποτέλεσμα αυτό ευθύνεται επίσης η συμμετοχή των δημιουργών στην παραγωγή των περισσότερων επεκτάσεων. Η μοναδική επίσημη επέκταση που αποκλίνει σε μικρό βαθμό από τα θέματα και την ιστορία του μυθοπλαστικού κόσμου του διαμεσικού έργου, είναι το ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo* στο οποίο όπως προαναφέρθηκε έχει παραποιηθεί το τέλος της ιστορίας όπως παρουσιάζεται στην κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions*.

- 5.4. Οι επεκτάσεις απαντάνε ερωτήσεις που άφησε αναπάντητες το υπόλοιπο κειμενικό περιεχόμενο;

Οι περισσότερες επεκτάσεις προσθέτουν νέες πληροφορίες για τον μυθοπλαστικό κόσμο της διαμεσικής αφήγησης καθώς και για τους χαρακτήρες της.

Για παράδειγμα η ιστορία Bits and Pieces of Information από το comic *The Matrix Comics Series 1* και οι ταινίες κινουμένων σχεδίων *The Second Renaissance Part I* και *Part II* από την ανθολογία κινουμένων σχεδίων *The Animatrix*, δίνουν στο κοινό νέες πληροφορίες για τη συνθετική πραγματικότητα του *Matrix* και την ιστορία της δημιουργίας του.

- 5.5. Οι επεκτάσεις δημιουργούν νέες ερωτήσεις;

Ένα από τα πιο επιτυχημένα στοιχεία του διαμεσικού έργου του *Matrix* είναι η δημιουργία ερωτήσεων (“It’s the questions that drive us”). Παράδειγμα χρήσης της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας για την δημιουργία νέων ερωτήσεων αλλά και την δημιουργία πιθανών αποδημητικών σημάτων, αποτελεί ο χαρακτήρας της Niobe.

Οι δημιουργοί εμφανίζουν τον χαρακτήρα της Niobe πρώτη φορά στη δεύτερη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Reloaded* και αρχίζουν να τη χρησιμοποιούν στην αφήγηση χωρίς να τη συστήσουν στο κοινό. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούνται ερωτήσεις σχετικά με το χαρακτήρα και το παρελθόν του αλλά και πιθανά αποδημητικά σήματα που θα οδηγήσουν τους θεατές σε διαφορετικό κειμενικό περιεχόμενο. Το κοινό μπορεί να απαντήσει τα ερωτήματα που του έχουν δημιουργηθεί εάν ακολουθήσει το αποδημητικό σήμα στο ηλεκτρονικό παιχνίδι *Enter the Matrix*, όπου ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας είναι η Niobe.

- 5.6. Οι επεκτάσεις διασκορπίζουν αποτελεσματικά τα αναπόσπαστα στοιχεία της ιστορίας; Παρέχουν τη δυνατότητα στο κοινό να εξερευνήσει σε βάθος την διαμεσική αφήγηση;

Οι διάφορες επεκτάσεις του διαμεσικού έργου του *Matrix* επιτυγχάνουν στο συστηματικό διασκορπισμό των αναπόσπαστων στοιχείων της ιστορίας σε πολλαπλά κανάλια διανομής. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι οι πρώτες πληροφορίες για τον μυθοπλαστικό κόσμο, τα γεγονότα

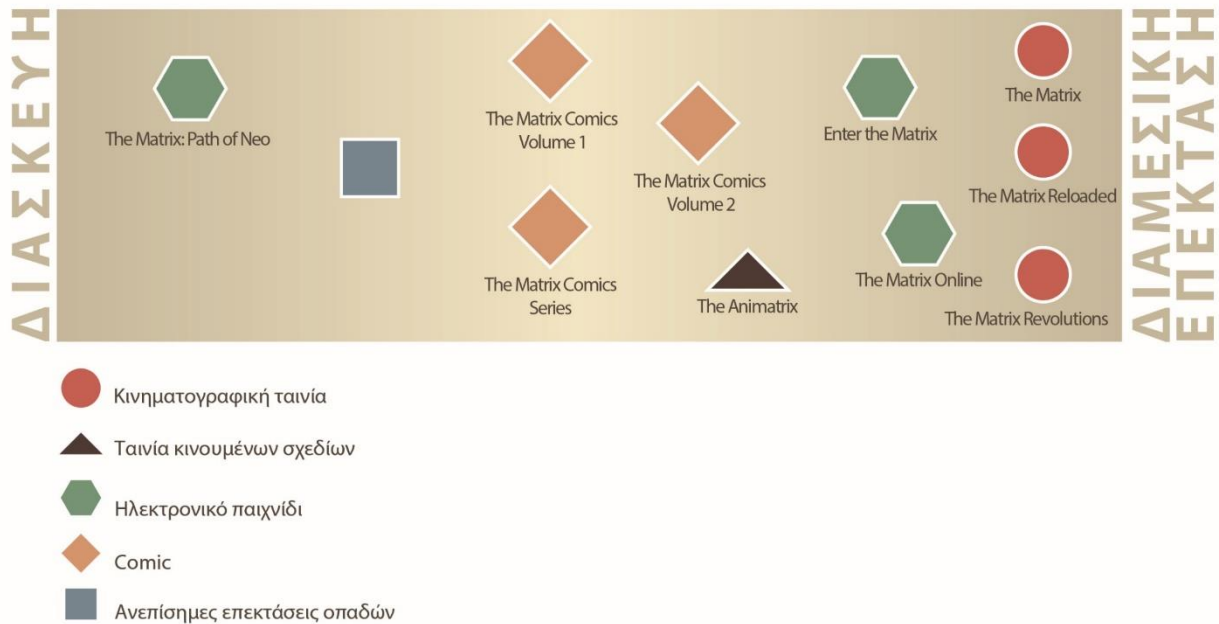
και τους χαρακτήρες του, παρουσιάζονται στο κοινό μέσω της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix*. Για την περαιτέρω έρευνα και αναζήτηση στοιχείων το κοινό προτρέπεται (μέσω της τεχνικής της αρνητικής δυνατότητας και των αποδημητικών σημμάτων) να ακολουθήσει την ιστορία σε νέες επεκτάσεις. Αυτή η σταδιακή αναζήτηση και ανακάλυψη στοιχείων ενισχύει τη βιωματική εμπειρία του κοινού και το προσκαλεί να εξερευνήσει σε βάθος το μυθοπλαστικό κόσμο της διαμεσικής αφήγησης.

- 5.7. Στο φάσμα του μυθοπλαστικού κόσμου της διαμεσικής αφήγησης, το οποίο κυμαίνεται από την διασκευή μέχρι την διαμεσική επέκταση, πού μπορούν να τοποθετηθούν οι συγκεκριμένες επεκτάσεις περιεχομένου;

Οι περισσότερες επίσημες επεκτάσεις περιεχομένου τοποθετούνται κοντά στον πόλο της διαμεσικής επέκτασης καθώς κάθε κειμενικό περιεχόμενο αυξάνει το βαθμό πρόσθετης κατανόησης, προσθέτοντας νέες πληροφορίες που ωθούν το κοινό να αναθεωρήσει την αντίληψη του για το σύνολο του έργου. Η μόνη επίσημη επέκταση που πλησιάζει τον πόλο της διασκευής είναι το ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo*, καθώς η ιστορία του επαναλαμβάνει την ιστορία των τριών κινηματογραφικών ταινιών με την προσθήκη μερικών γεγονότων αλλά και τη ραγδαία αλλαγή της τελικής έκβασης της ιστορίας του Neo.

Οι επεκτάσεις που δημιουργούνται από οπαδούς τοποθετούνται πλησιέστερα στον πόλο της διασκευής. Το διαμεσικό έργο του *Matrix* και οι δημιουργοί του θεωρούν τις συγκεκριμένες επεκτάσεις ανεπίσημες και επομένως δεν επηρεάζουν την ροή της αφήγησης. Παρόλα αυτά ορισμένες από τις ανεπίσημες επεκτάσεις αυξάνουν το βαθμό πρόσθετης κατανόηση του κοινού. Παράδειγμα αντίστοιχων επεκτάσεων αποτελούν φιλοσοφικά βιβλία, δοκίμια και βίντεο που αναλύουν στοιχεία του διαμεσικού έργου, όπως το *Like a Splinter in Your Mind: The Philosophy Behind the "Matrix" Trilogy* του Matt Lawrence (2004), το *Jacking In to the Matrix Franchise: Cultural Reception and Interpretation* του Matthew Kapell (2004) και το *The*

"Matrix" and Philosophy: Welcome to the Desert of the Real του William Irwin (2002).



Σχήμα 18: Γραφική απεικόνιση της τοποθέτησης των επεκτάσεων περιεχομένου του διαμεσικού έργου *Matrix* στο φάσμα του μυθοπλαστικού του κόσμου.

6. Μέσα και Κανάλια διανομής

- 6.1. Τι μέσα (κινηματογραφική ταινία, βιβλίο, comic, ηλεκτρονικό παιχνίδι, τηλεοπτική σειρά κ.ά.) χρησιμοποιούνται από το έργο;

Το διαμεσικό έργο του *Matrix* κάνει χρήση κινηματογραφικών ταινιών, ταινιών κινουμένων σχεδίων, comics και ηλεκτρονικών παιχνιδιών για την αφήγηση της μακρο-ιστορίας του μυθοπλαστικού του κόσμου.

- 6.2. Τι κανάλια διανομής (ηλεκτρονικός υπολογιστής, κονσόλα ηλεκτρονικών παιχνιδιών, DVD, CD, tablet, smartphone, κ.ά.) απαιτούνται για την πρόσβαση του κοινού στο έργο;

Για να έχει πρόσβαση το κοινό στο έργο χρειάζεται DVD ή VHS των κινηματογραφικών ταινιών και των ταινιών κινουμένων σχεδίων καθώς και την αντίστοιχη συσκευή για την αναπαραγωγή τους (DVD player, VHS player ή ηλεκτρονικό υπολογιστή). Επίσης χρειάζεται να έχει στην κατοχή του έντυπη ή ψηφιακή μορφή των comics καθώς και την

απαραίτητη συσκευή προβολής τους (στην περίπτωση της ψηφιακής μορφής θα χρειαστεί ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, ένα tablet, ένα smartphone κ.ά.). Τέλος για να έχει πρόσβαση στα ηλεκτρονικά παιχνίδια το κοινό θα χρειαστεί CD ή DVD του παιχνιδιού καθώς και την απαραίτητη κονσόλα (PlayStation 2, GameCube, Xbox, ηλεκτρονικός υπολογιστής).

- 6.3. Με ποιο τρόπο συμμετέχει και συνεισφέρει το κάθε μέσο στο σύνολο του έργου;

Το διαμεσικό έργο απευθύνεται σε κάθε μέσο στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Η πρώτη κινηματογραφική ταινία παρουσιάζει το μυθοπλαστικό κόσμο του έργου, την ιστορία και τους χαρακτήρες του. Οι υπόλοιπες κινηματογραφικές ταινίες συνεχίζουν την αφήγηση της ιστορίας των χαρακτήρων που παρουσιάστηκαν στην πρώτη ταινία, εισάγοντας παράλληλα νέες πληροφορίες για τον κόσμο του έργου. Τα comics και οι ταινίες κινουμένων σχεδίων προσθέτουν πληροφορίες για το μυθοπλαστικό κόσμο και τη μακρο-ιστορία του, καθώς και για τους χαρακτήρες του έργου. Τέλος, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επιτρέπουν στο κοινό να εξερευνήσει τον κόσμο του έργου και να αποκτήσει μια βιωματική σχέση με την ιστορία.

- 6.4. Ποια είναι η στρατηγική κυκλοφορίας καινούριου κειμενικού περιεχομένου στα διάφορα μέσα;

Η κυκλοφορία κειμενικού περιεχομένου άρχισε με την προβολή του επίσημου trailer της πρώτης ταινίας *The Matrix* κατά τη διάρκεια του αμερικάνικου πρωταθλήματος ποδοσφαίρου Super Bowl στις 31 Ιανουαρίου 1999. Το βίντεο διάρκειας 30" παρακινούσε τους θεατές να αναζητήσουν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με το Matrix στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου WhatIsTheMatrix.com¹³.

Η πρώτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix* προβλήθηκε σε παγκόσμια πρεμιέρα στις 31 Μαρτίου του 1999 και στην συνέχεια άρχισαν να κυκλοφορούν σταδιακά μια σειρά webcomics, από το 1999 έως το

¹³ Η ιστοσελίδα WhatIsTheMatrix.com είναι πλέον ανενεργή και οδηγεί στην ιστοσελίδα της εταιρίας παραγωγής του έργου Warner Bros..

2003 (*The Matrix Comics Series 1-3*) στην επίσημη ιστοσελίδα του έργου.

Η δεύτερη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Reloaded* προβλήθηκε στις 15 Μαΐου του 2003. Την ίδια ημερομηνία κυκλοφόρησε το ηλεκτρονικό παιχνίδι *Enter the Matrix*.

Το 2003 κυκλοφόρησαν για πρώτη φορά στην ιστοσελίδα του έργου, τέσσερις από τις ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους της ανθολογίας *The Animatrix*. Η ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους *Final Flight of the Osiris* προβλήθηκε στις κινηματογραφικές αίθουσες μαζί με την κινηματογραφική ταινία *Dreamcatcher* (2003). Το σύνολο των εννιά ταινιών κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους κυκλοφόρησε στις 3 Ιουνίου του 2003 ως ανθολογία με τον τίτλο *The Animatrix* σε VHS και DVD.

Την 1^η Οκτωβρίου του ίδιου έτους κυκλοφόρησε η συλλογή comics *The Matrix Comics Volume 1* σε έντυπη μορφή, η οποία συλλέγει έντεκα ιστορίες από τα webcomics *The Matrix Comics Series 1-3*.

Η τρίτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions* προβλήθηκε στις 5 Νοεμβρίου του 2003, κλείνοντας με αυτόν τον τρόπο την κινηματογραφική τριλογία του διαμεσικού έργου του *Matrix*.

Η δεύτερη συλλογή comics σε έντυπη μορφή *The Matrix Comics Volume 2* κυκλοφόρησε την 1^η Δεκεμβρίου του 2004.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix Online* κυκλοφόρησε στις 22 Μαρτίου του 2005. Το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν τύπου MMORPG (massively multiplayer online role-playing game) και συνέχιζε τη μακρο-ιστορία του μυθοπλαστικού κόσμου του *Matrix* από το σημείο που είχε σταματήσει η τρίτη κινηματογραφική ταινία. Είχε αρκετούς ενεργούς παίκτες και συνέχιζε να αφηγείται την ιστορία του *Matrix* μέχρι τις 31 Ιουλίου του 2009, όπου και σταμάτησε τη λειτουργία του.

Το τελευταίο επίσημο κειμενικό περιεχόμενο ήταν το ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo*, το οποίο κυκλοφόρησε στις 7 Νοεμβρίου του 2005.

7. Δομή

- 7.1. Πότε ξεκίνησε η διαμεσική σχεδίαση του έργου; Ανήκει στις στέρεες, στις ευμετάβλητες ή στις ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις;

Το έργο του *Matrix* εντάσσεται στις ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις, καθώς όπως προαναφέρθηκε στο 2^ο κεφάλαιο της εργασίας, η διαμεσική του σχεδίαση ξεκίνησε μετά την κυκλοφορία της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας *The Matrix*. Έπειτα από την επιτυχία της πρώτης ταινίας οι δημιουργοί είχαν τη δυνατότητα να επεκτείνουν το έργο συντονισμένα, ακολουθώντας το παράδειγμα των στέρεων διαμεσικών αφηγήσεων. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο, ύστερα από την κυκλοφορία της δεύτερης κινηματογραφικής ταινίας, παρατηρείται μια διαμεσικά σχεδιασμένη επέκταση του έργου με την χρήση διάφορων μέσων και καναλιών διανομής, προκειμένου να δημιουργηθεί μια συντονισμένη ψυχαγωγική εμπειρία για το κοινό.

- 7.2. Μπορεί να κατηγοριοποιηθεί το έργο ως franchise, portmanteau ή σύνθετη διαμεσική αφήγηση;

Το έργο ανήκει στην κατηγορία των franchise διαμεσικών αφηγήσεων. Αποτελείται από μεγάλα σε μέγεθος έργα, όπως κινηματογραφικές ταινίες και ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία συνδυάζονται για να εξιστορήσουν μια ενιαία αφήγηση.

- 7.3. Λειτουργούν οι διάφορες επεκτάσεις περιεχομένου ως ξεχωριστό σημείο εισόδου στην διαμεσική αφήγηση;

Οι επεκτάσεις περιεχομένου του έργου αφηγούνται ιστορίες οι οποίες είναι ελαφρώς συνδεδεμένες μεταξύ τους. Με αυτόν τον τρόπο παρέχουν διαφορετικά σημεία εισόδου στην διαμεσική αφήγηση.

- 7.4. Η διαμεσική αφήγηση παρουσιάζει γραμμικό ή μη γραμμικό χαρακτήρα;

Μετά την κυκλοφορία της πρώτης κινηματογραφικής ταινίας οι δημιουργοί σχεδίασαν το διαμεσικό έργο του *Matrix* σύμφωνα με τις στερεές διαμεσικές αφηγήσεις, με όλες τις δυνατότητες μη γραμμικότητας που αυτό συνεπάγεται. Στόχος των δημιουργών ήταν η ομαλή ένταξη του κοινού στο μυθοπλαστικό κόσμο του *Matrix* και η συνέχιση της ιστορίας όπως είχε παρουσιαστεί στην πρώτη κινηματογραφική ταινία, με τη χρήση διαφορετικών μέσων. Για αυτόν το

λόγο η διαμεσική αφήγηση του *Matrix* παρουσιάζει μια περισσότερο γραμμική πορεία, δημιουργώντας έτσι μια σταδιακή σχέση του κοινού με την ιστορία και το μυθοπλαστικό κόσμο. Δεν παρέχονται στο κοινό επιλογές για να αλλάξει την ροή της ιστορίας ούτε παρουσιάζονται παράλληλοι δρόμοι που οδηγούν στον ίδιο προορισμό. Το κοινό όμως έχει τη δυνατότητα να παρακολουθήσει χαρακτήρες σε διάφορα μέσα, οι δράσεις των οποίων επηρεάζουν τα γεγονότα της ιστορίας του μυθοπλαστικού κόσμου.

7.5. Ποια είναι τα πιθανά τέλη της ιστορίας της διαμεσικής αφήγησης;

Η ιστορία της διαμεσικής αφήγησης παρουσιάζει ένα τέλος, την θυσία του εκλεκτού Neo για τη επίτευξη ανακωχής μεταξύ ανθρώπων και μηχανών και την ελπίδα ενός λιγότερο βίαιου και δυστοπικού μέλλοντος. Το τέλος αυτό παρουσιάστηκε στην τρίτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix Revolutions*. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix Online* συνέχισε την μακρο-ιστορία του μυθοπλαστικού κόσμου, αλλά καθώς η λειτουργία του σταμάτησε πριν προλάβει να την ολοκληρώσει, ως τέλος θεωρείται αυτό της κινηματογραφικής ταινίας.

Το μοναδικό εναλλακτικό τέλος εντοπίζεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι *The Matrix: Path of Neo*, όπου ο Neo νικάει τον Smith χωρίς να θυσιαστεί. Επέρχεται δηλαδή το ίδιο αποτέλεσμα με το τέλος της τρίτης κινηματογραφικής ταινίας, χωρίς όμως το φαινομενικό θάνατο του πρωταγωνιστή. Αυτή η επιλογή των δημιουργών να αλλάξουν το τέλος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού, βασίστηκε κυρίως στην φύση του μέσου και στην προσπάθεια τους να εκμεταλλευτούν το μέγιστο των δυνατοτήτων του, και λιγότερο στην θέληση τους για την δημιουργία μη γραμμικότητας στην αφήγηση.

7.6. Πως οργανώνεται το σύνολο του διαμεσικού έργου; Θα μπορούσε να παρουσιαστεί σύμφωνα με το μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών;

Η παρουσίαση της οργάνωσης του συνόλου του διαμεσικού έργου σύμφωνα με το μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης είναι δυνατή, αλλά δεν θα αναφερθεί στην παρούσα ανάλυση, καθώς το μέγεθος της θα ήταν απαγορευτικό για τα δεδομένα της εργασίας. Αντ' αυτού θα γίνει μια ενδεικτική παρουσίαση της οργάνωσης της διαμεσικής

ιστορίας του τελευταίου μηνύματος του πλοίου Osiris, το οποίο παρουσιάζεται στο κοινό με την χρήση τριών διαφορετικών μέσων, μιας ταινίας κινουμένων (*Final Flight of the Osiris*, μέρος της ανθολογίας *The Animatrix*), ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού (*Enter the Matrix*) και μιας κινηματογραφικής ταινίας (*The Matrix Reloaded*). Η ιστορία του μηνύματος του Osiris είναι σημαντική για την μακρο-ιστορία του Matrix καθώς μέσω αυτού ενημερώνονται οι άνθρωποι για την επικείμενη επίθεση των μηχανών στη Zion.

Στο σχήμα που ακολουθεί δίπλα από κάθε στοιχείο (τελεστές, γεγονότα, υπόβαθρο) της ιστορίας εμφανίζεται ένας αριθμός προκειμένου να γίνει κατανοητή η ανάλυση του μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης.

Οι τελεστές που παρουσιάζονται αναφέρονται στους παρακάτω χαρακτήρες και αντικείμενα της ιστορίας.

Βασικοί χαρακτήρες της ιστορίας

1. Jue: Ένα από τα βασικά μέλη του πληρώματος του πλοίου Osiris.
2. Thadeus: Ο κυβερνήτης του πλοίου Osiris.
3. Robbie: Ο χειριστής του πλοίου Osiris.
4. Niobe: Η κυβερνήτης του πλοίου Logos
5. Ghost: Βασικό μέλος του πλοίου Logos
6. Agent Johnson: Πρόγραμμα των μηχανών το οποίο λειτουργεί μέσα στον συνθετικό κόσμο του Matrix.
7. Agent Jackson: Πρόγραμμα των μηχανών το οποίο λειτουργεί μέσα στον συνθετικό κόσμο του Matrix.
8. Morpheus: Ο κυβερνήτης του πλοίου Nebuchadnezzar και βασικός χαρακτήρας του διαμεσικού έργου του *Matrix*.
9. Neo: Ο βασικός πρωταγωνιστής του διαμεσικού έργου.
10. Agent Thomson: Πρόγραμμα των μηχανών το οποίο λειτουργεί μέσα στον συνθετικό κόσμο του Matrix

Σημαντικά αντικείμενα της ιστορίας

11. Μήνυμα: Το τελευταίο μήνυμα που κατέγραψε ο κυβερνήτης Thadeus του πλοίου Osiris, προειδοποιώντας τους ανθρώπους για την επίθεση των μηχανών.

12. Osiris: Το πλοίο του κυβερνήτη Thadeus.

13. Logos: Το πλοίο της κυβερνήτη Niobe.

Το μοντέλο πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών απεικονίζει τα παρακάτω γεγονότα.

1. Το πλοίο Osiris εντοπίζεται από τα Sentinels, τα οποία το κυνηγάνε μέχρι να το καταρρίψουν.
2. Ο κυβερνήτης Thadeus καταγράφει το μήνυμα που προειδοποιεί τη Zion για την επίθεση των μηχανών.
3. Η Jue συνδέεται στο Matrix και καταφέρνει να στείλει το μήνυμα.
4. Το πλοίο Osiris καταστρέφεται από τα Sentinels.
5. Πεθαίνει ο Thadeus.
6. Πεθαίνει η Jue.
7. Πεθαίνει ο Robbie.
8. Το πλοίο Logos αποστέλλεται από την Zion για να εντοπίσει και να ανακτήσει το μήνυμα του πλοίου Osiris.
9. Ο Ghost εισέρχεται στον κόσμο του Matrix και εισχωρεί στο ταχυδρομείο. Καταφέρνει να ανακτήσει το μήνυμα.
10. Ο Ghost και η Niobe καταδιώκονται από τους Agents Johnson και Jackson. Καταφέρνουν να ξεφύγουν και να αποσυνδεθούν από το Matrix.
11. Η Niobe και ο Ghost καταφθάνουν στην συγκέντρωση που έχει συγκληθεί στους υπονόμους του Matrix.
12. Η Niobe ενημερώνει τους υπόλοιπους κυβερνήτες περί του μηνύματος του Osiris.
13. Καταφθάνουν στη συγκέντρωση ο Morpheus και ο Neo.
14. Εμφανίζονται οι Agents Johnson, Jackson και Thomson και ο Neo τους αντιμετωπίζει για να δώσει χρόνο σε όλους τους κυβερνήτες και πληρώματα να φύγουν από την συγκέντρωση. Ο Neo κερδίζει τη μάχη εναντίων τους.
15. Όλοι οι κυβερνήτες και τα πληρώματα φεύγουν από την συγκέντρωση.

Τα στοιχεία του υποβάθρου που απεικονίζονται στο σχήμα είναι τα παρακάτω.

Στοιχεία που εντάσσονται στο Μύθο:

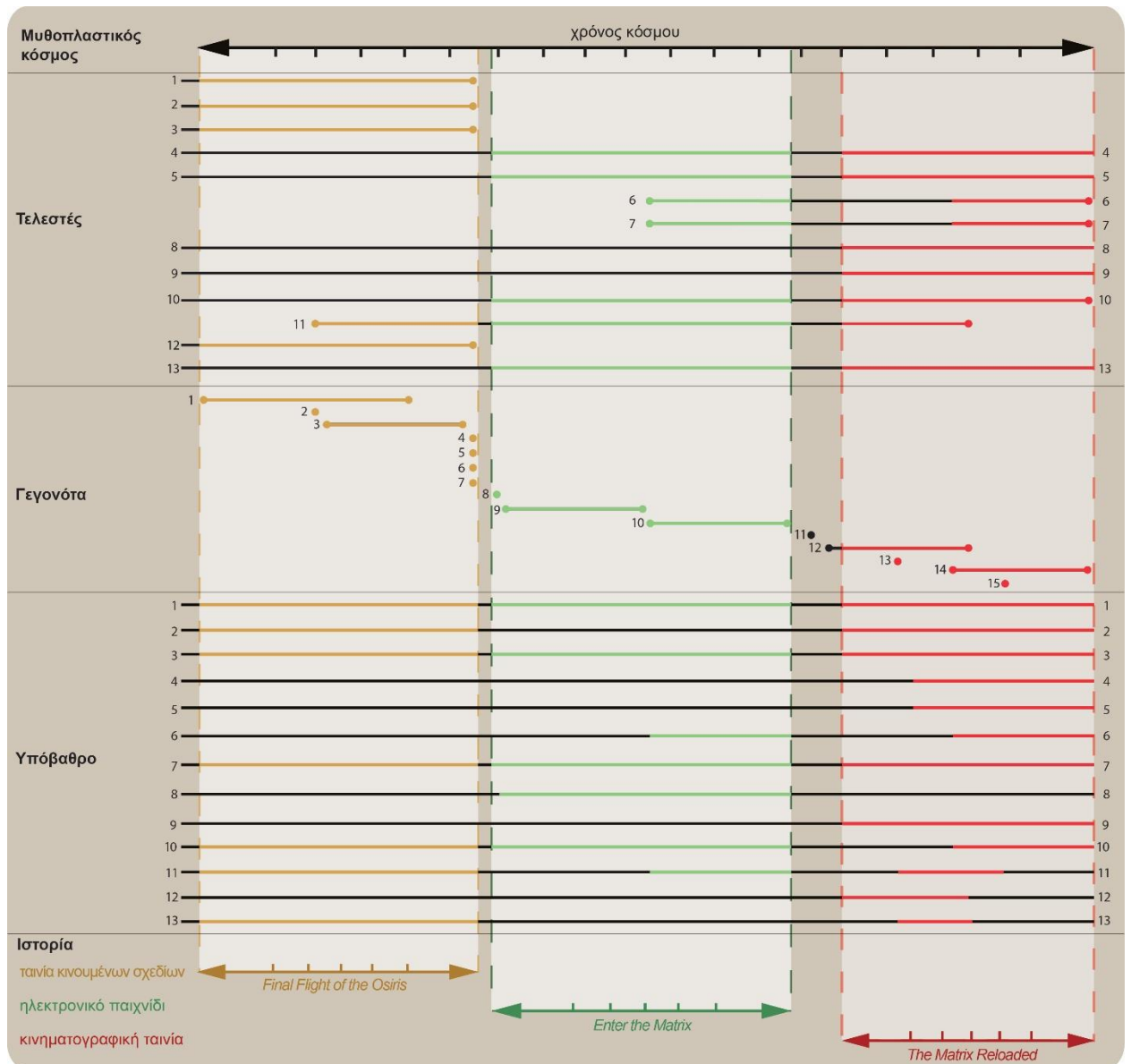
1. Η φύση του Matrix και ο πόλεμος ανθρώπων και μηχανών.
2. Οι μηχανές και οι φονικοί φρουροί Sentinels.
3. Η τελευταία πόλη των ανθρώπων Zion.
4. Ο χαρακτήρας της Oracle και οι ιδιαίτερες ιδιότητες της.
5. Η προφητεία για τον εκλεκτό.
6. Τα προγράμματα Agents και η λειτουργία τους.

Στοιχεία που εντάσσονται στον Τόπο:

7. Η συνθετική πραγματικότητα του Matrix και η πραγματικότητα εκτός αυτού.
8. Η περιοχή του ταχυδρομείου στην οποία εισέρχεται ο Ghost.
9. Οι υπόνομοι μέσα στους οποίους πραγματοποιείται η συνάντηση των κυβερνητών και των πληρωμάτων τους.
10. Οι ιδιαίτερες δυνατότητες ορισμένων χαρακτήρων εντός του κόσμου του Matrix (όπως της Jue, του Neo και των Agents).

Στοιχεία που εντάσσονται στο Ήθος:

11. Η ύπαρξη ανθρώπινων συναισθημάτων όπως η αγάπη και η φιλία ακόμα και σε αυτό το σκληρό περιβάλλον βίας και πολέμου όπως εκφράζεται από τον Thadeus και την Jue.
12. Το συναίσθημα της υπακοής στους ιεραρχικά ανώτερους, όπως εκφράζεται από την Niobe και το μεγαλύτερο ποσοστό των κυβερνητών.
13. Η πίστη σε ένα καλύτερο μέλλον όπως εκφράζεται από τον Morpheus.



Σχήμα 19: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών. Παρουσίαση της ιστορίας του τελευταίου μηνύματος του πλοίου Osiris και των στοιχείων (τελεστές, γεγονότα, υπόβαθρο) που την απαρτίζουν.

8. Αισθητική

- 8.1. Τι τεχνικές οπτικοποίησης χρησιμοποιούνται στο έργο (εικονογράφηση, κινούμενο σχέδιο, γραφιστικά στοιχεία, φωτογραφίες, βίντεο, μικτή τεχνική κ.ά.);

Το διαμεσικό έργο *Matrix* χρησιμοποιεί πλήθος μέσων για να αφηγηθεί την ιστορία του μυθοπλαστικού του κόσμου. Από κινηματογραφικές ταινίες και ταινίες κινουμένων σχεδίων μέχρι comics και ηλεκτρονικά

παιχνίδια, με κάθε μέσο να χρησιμοποιεί διαφορετική τεχνική οπτικοποίησης.

Παραδείγματος χάριν τα comics του *Matrix* χρησιμοποιούν την τεχνική της εικονογράφησης και των φωτογραφιών ενώ οι ταινίες κινουμένων σχεδίων το κινούμενο σχέδιο και τα γραφιστικά στοιχεία. Αντίστοιχη χρήση γίνεται και στα υπόλοιπα μέσα του διαμεσικού έργου.

- 8.2. Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα είναι ρεαλιστικό ή αναφέρεται σε φανταστικό περιβάλλον;

Το συνολικό αισθητικό αποτέλεσμα του έργου αναφέρεται ξεκάθαρα σε ένα φανταστικό περιβάλλον με σαφείς επιρροές από την παράδοση των comics, των Γιαπωνέζικων κινουμένων σχεδίων (anime) και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

- 8.3. Μπορεί να εντοπιστεί ένα συγκεκριμένο σχεδιαστικό ύφος στο έργο;

Το *Matrix* δημιούργησε ένα μοναδικό σχεδιαστικό ύφος εύκολα αναγνωρίσιμο από το κοινό. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η δημιουργική χρήση της τεχνικής του “slow motion”, η οποία έγινε δημοφιλής λόγω του *Matrix* και ονομάστηκε από τους παραγωγούς “bullet time”. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του John Gaeta, υπεύθυνου οπτικών εφέ του έργου του *Matrix* “το bullet time είναι ένας τρόπος για να δείξεις στο κοινό ότι βρίσκεται μέσα σε μια κατασκευασμένη πραγματικότητα όπου ο χώρος και ο χρόνος δεν λειτουργούν με τους κανόνες της δικής τους πραγματικότητας. Επιβραδύνοντας τον χρόνο, το κοινό μπορεί να αντιληφθεί την δράση και τον περιβάλλοντα χώρο στο μέγιστο βαθμό¹⁴.”

Άλλο ένα συγκεκριμένο σχεδιαστικό ύφος του έργου είναι η χρήση του χαρακτηριστικού κώδικα του *Matrix* και του πράσινου χρώματος. Οι δημιουργοί χρησιμοποίησαν το πράσινο χρώμα για να διαφοροποιήσουν οπτικά το συνθετικό κόσμο του *Matrix*. Όλες οι ιστορίες που λαμβάνουν χώρα μέσα στον κόσμο του *Matrix* έχουν μια πράσινη απόχρωση. Αντίθετα για τον κόσμο εκτός του *Matrix*

¹⁴ Συνέντευξη του John Gaeta η οποία δόθηκε στο πλαίσιο του ντοκιμαντέρ *Making “The Matrix”* (1999).

χρησιμοποιούνται μπλε αποχρώσεις, προδίδοντας του με αυτόν τον τρόπο μια φυσική αλλά και ψυχρή αίσθηση.

- 8.4. Πώς λειτουργεί ο ήχος στο έργο; Γίνεται χρήση ήχων περιβάλλοντος (βροχή, αέρας κ.ά.), ηχητικών εφέ ή μουσικής;

Το έργο κάνει χρήση μουσικής, ηχητικών εφέ και ήχων περιβάλλοντος. Ο συνθέτης Don Davis δημιούργησε το κυρίως μουσικό θέμα εμπνεόμενος από στοιχεία του έργου και συγκριμένα από το επαναλαμβανόμενο μοτίβο της χρήσης καθρεπτών και αντανάκλασεων σε διάφορες κρίσιμες στιγμές της αφήγησης. Το μουσικό θέμα χρησιμοποιείται στο σύνολο του διαμεσικού έργου (εκτός των μέσων που στερούνται ηχητικής διαστάσεως, δηλαδή τα comics¹⁵ και τα βιβλία).

Το έργο δίνει ιδιαίτερη σημασία στην χρήση ηχητικών εφέ και ήχων περιβάλλοντος, τα οποία σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά οπτικά εφέ συνάδουν στη δημιουργία ενός ελκυστικού τελικού αποτελέσματος που προσελκύει το κοινό.

Η σημασία που έχει δοθεί στο ηχητικό κομμάτι του έργου τονίζεται επίσης από τα βραβεία που έλαβε από την Αμερικάνικη Ακαδημία Κινηματογράφου το 1999 για την πρώτη κινηματογραφική ταινία *The Matrix*, στις κατηγορίες της μίξης ήχου και του μοντάζ ηχητικών εφέ.

¹⁵ Τα γραφικά στοιχεία που χρησιμοποιούνται στα comics για την οπτικοποίηση του ήχου θεωρούνται υποκατάστατα και δεν έχουν την ίδια ηχητική διάσταση.

Συμπεράσματα

Ερευνητικά αποτελέσματα

Αντικείμενο της παρούσας διπλωματικής εργασίας ήταν η θεωρητική και αναλυτική προσέγγιση της διαμεσικής αφήγησης ιστοριών. Το γνωστικό αντικείμενο των διαμεσικών αφηγήσεων εντάσσεται στον ευρύτερο προβληματικό χώρο της σύγκλισης των μέσων και περιλαμβάνει πλήθος εννοιών και στοιχείων. Συγκεκριμένα παρουσιάστηκαν διάφοροι ορισμοί της ακαδημαϊκής κοινότητας για το γνωστικό αντικείμενο και αναλύθηκαν οι έννοιες της πρόσθετης κατανόησης, της εγκυκλοπαιδικής ικανότητας, της αρνητικής δυνατότητας, των αποδημητικών σημάτων και της ριζοσπαστικής διακειμενικότητας. Για την κατανόηση του γνωστικού αντικειμένου παρουσιάστηκαν δύο κατηγοριοποιήσεις διαμεσικών αφηγήσεων. Η κατηγοριοποίηση με κριτήριο τον τρόπο της αρχικής τους σχεδίασης (στέρεες, ευμετάβλητες και ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις) και η κατηγοριοποίηση με κριτήριο το μέγεθος και τον τρόπο δόμησης (franchise, portmanteau και σύνθετες διαμεσικές αφηγήσεις). Επίσης παρουσιάστηκαν οι διαφορές της διαμεσικής σε σχέση με την πολυμεσική και την crossmedia αφήγηση καθώς και αυτές της διαμεσικής επέκτασης με τη διασκευή. Η διαμεσική αφήγηση παρουσιάζει πολλαπλές ιστορίες σε πολλά κανάλια διανομής, ενταγμένες σε έναν μυθοπλαστικό κόσμο με την χρήση διάφορων μέσων. Αντίθετα η πολυμεσική αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε ένα κανάλι διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων, ενώ η crossmedia αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε πολλά κανάλια διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων. Η διαφορά της διαμεσικής επέκτασης με την διασκευή έγκειται στον βαθμό πρόσθετης κατανόησης που προσδίδει στο συνολικό κόσμο της αφήγησης κάθε κειμενικό περιεχόμενο.

Στη συνέχεια έγινε εστίαση στην αφηγηματική διάσταση του γνωστικού αντικειμένου των διαμεσικών αφηγήσεων και καταγράφηκαν έννοιες άμεσα συνδεδεμένες με αυτήν. Έγινε διάκριση του μυθοπλαστικού κόσμου, της ιστορίας και των χαρακτήρων, βασικών στοιχείων μιας διαμεσικής ιστορίας, καθώς και των επιμέρους συστατικών τους. Παρουσιάστηκαν οι τελεστές, τα γεγονότα και το υπόβαθρο του μυθοπλαστικού κόσμου, από την αλληλοσυσχέτιση των οποίων προκύπτουν οι διάφορες ιστορίες ενός διαμεσικού έργου. Καταγράφηκε η έννοια της μακρο-ιστορίας καθώς και ο πενταμερής τρόπος δόμησης ιστοριών με βάση την πυραμίδα του Freytag (έκθεση, αυξανόμενη δράση, κορύφωση, φθίνουσα δράση και τελική έκβαση). Επίσης έγινε διάκριση

γραμμικών και μη γραμμικών αφηγήσεων καθώς και η δημιουργία ενός μοντέλου για την πολυαφηγηματική οργάνωση διαμεσικών ιστοριών. Αναλύθηκαν οι χαρακτήρες και η σημαντικότητα τους σε μια διαμεσική αφήγηση και έγινε καταγραφή των βασικών χαρακτηριστικών τους (σωματικά, ψυχολογικά, συμπεριφορικά και κοινωνικά), καθώς και των αρχετύπων που τους διέπουν. Τέλος παρουσιάστηκε το ταξίδι του ήρωα ως χαρακτηριστικό παράδειγμα χαρακτηρο-κεντρικής δομής αφήγησης και στη συνέχεια αναλύθηκε σε επιμέρους στάδια.

Με βάση τις έννοιες που καταγράφηκαν κατά τη διάρκεια της θεωρητικής έρευνας, οι οποίες είναι σημαντικές για την κατανόηση του γνωστικού αντικείμενου των διαμεσικών αφηγήσεων, δημιουργήθηκε μια νέα μεθοδολογία που συγκέρασε τις μεθοδολογίες της Elizabeth Strickler, της Renira Gambarato καθώς και τις ερωτήσεις επέκτασης του Geoffrey Long, όπως αναλύθηκαν στο πλαίσιο της εργασίας. Η μεθοδολογία αυτή παρουσιάστηκε υπό τον τύπο ερωτήσεων και κατευθυντηρίων γραμμών βάση των οποίων μπορεί κάποιος να αναλύσει μια διαμεσική αφήγηση.

Η μεθοδολογία εφαρμόστηκε στην ανάλυση του διαμεσικού έργου *Matrix*. Σύμφωνα με την ανάλυση το διαμεσικό έργο διακρίνεται από πλούσιο μυθοπλαστικό κόσμο, ιστορία και χαρακτήρες, τα οποία αναλύονται σε πολλά μέσα και κανάλια διανομής και συνάδουν σε μεγάλο βαθμό με τις έννοιες και τα στοιχεία που παρουσιάστηκαν στο πλαίσιο της έρευνας. Η αφήγηση παρουσιάζει περισσότερο γραμμικό χαρακτήρα, με καθορισμένο τέλος και αυξημένο έλεγχο στη ροή περιεχομένου. Επίσης το κοινό έχει λίγες δυνατότητες και δε μπορεί να συμμετάσχει ενεργά στα δρώμενα και την εξέλιξη της ιστορίας. Δίνεται ωστόσο η δυνατότητα στο κοινό να ακολουθήσει πλήθος αποδημητικών σημάτων σε διάφορα μέσα, προκειμένου να αποκτήσει περισσότερες πληροφορίες και πρόσθετη κατανόηση σχετικά με τον αφηγηματικό κόσμο του διαμεσικού έργου. Τα συγκεκριμένα στοιχεία αποτελούν χαρακτηριστικό των franchise διαμεσικών αφηγήσεων, στις οποίες εντάσσεται το διαμεσικό έργο του *Matrix*.

Δυσκολίες κατά την έρευνα

Η κύρια δυσκολία που συναντήθηκε κατά την έρευνα είναι η κατανόηση των αρχικών εννοιών του γνωστικού αντικείμενου των διαμεσικών αφηγήσεων. Για τον λόγο αυτό η χρήση της προτεινόμενης αναλυτικής μεθοδολογίας θεωρείται ως προαπαιτούμενο για τη σχεδιαστική διαδικασία.

Νέες κατευθύνσεις έρευνας

Η θεωρητική έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της συγκεκριμένης διπλωματικής εργασίας καθώς και η μεθοδολογία ανάλυσης που προτείνεται έχει τη δυνατότητα να βοηθήσει τον σχεδιαστή στην κατανόηση και την ανάπτυξη νέων έργων, τα οποία έχουν εξαρχής διαμεσικό χαρακτήρα. Διαφαίνεται επίσης η δυνατότητα ανάλυσης ενός μη διαμεσικού έργου, προκειμένου να εμπνεύσει στον σχεδιαστή κατευθύνσεις διαμεσικής αφήγησης, που θα μπορούσαν να υλοποιηθούν προσεχώς. Τέλος θα ήταν εφικτό σε μια μελλοντική έρευνα να εφαρμοστεί η συγκεκριμένη αναλυτική μεθοδολογία σε εντελώς νέα έργα, για να διαπιστωθεί και να αξιολογηθεί η εφαρμογή της σε σχεδιαστικές διαδικασίες.

Νέες μεθοδολογικές προσεγγίσεις

Αρχικά κρίνεται θεμιτή η χρήση ερωτηματολογίου για την αξιολόγηση της μεθοδολογίας που προτείνεται από την συγκεκριμένη εργασία. Η θεωρητική και αναλυτική προσέγγιση που ακολουθήθηκε, εστίασε στην αφηγηματική διάσταση των διαμεσικών αφηγήσεων. Όπως έχει αναφερθεί, μια διαμεσική εμπειρία αποτελείται από τους τομείς της ιστορίας, του παιχνιδιού και της συμμετοχής. Οι τομείς του παιχνιδιού και της συμμετοχής θεωρούνται ιδιαίτερως σημαντικοί και έχουν τη δυνατότητα να αποτελέσουν δύο μεθοδολογικές κατευθύνσεις μελλοντικής εργασίας. Επίσης η ανάλυση αυτών των δύο κατευθύνσεων μπορεί να λειτουργήσει επικουρικά στην εξέλιξη της προτεινόμενης μεθοδολογίας, με τρόπο ώστε να εξετάσει το σύνολο ενός έργου σύμφωνα με τους τρεις τομείς μιας διαμεσικής εμπειρίας.

Μελλοντικές προοπτικές

Μέσω της κατανόησης των διαμεσικών αφηγήσεων και της αφηγηματικής τους διάστασης, αποκτήθηκαν σημαντικές γνώσεις για την μελλοντική ενασχόληση με τους τομείς του παιχνιδιού και της συμμετοχής. Η διπλωματική εργασία, μέσω της θεωρητικής κατανόησης και των μεθοδολογικών εργαλείων που προσφέρει, έχει τη δυνατότητα να αποτελέσει βάση για τη σχεδίαση και την υλοποίηση νέων διαμεσικών έργων.

Βιβλιογραφία

- Abbott, H. P. (2005). The Future of All Narrative Futures. In J. Phelan, & P. J. Rabinowitz, *A Companion to Narrative Theory* (pp. 529-541). Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Bertetti, P. (2014). Toward a Typology of Transmedia Characters. *International Journal of Communication*, n.8, (pp.2344-2361).
- Buckingham, D. & J. Sefton-Green, (2004). Structure, Agency and Pedagogy in Children's Media Culture. In J. Tobin (Ed.), *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon* (pp. 12-33). Durham: Duke University Press.
- Campbell, J. (1949). *The Hero With a Thousand Faces*. New York, NY: MJF Books.
- Chatman, S. B. (1978). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Ithaca, NY & London: Cornell University Press.
- Davidson, D. et al. (2010). *Cross-Media Communications: An Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences*. Pittsburgh: ETC Press. Ανακτήθηκε 12 Ιουνίου 2016 από: <http://press.etc.cmu.edu/content/cross-media-communications-br-introduction-art-creating-integrated-media-experiences> .
- Dena, C. (2009). *Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments*. (PhD dissertation, University of Sydney).
- Freytag, G. (1900). *Technique of drama. An exposition of dramatic composition and art*. Chicago: Scott Foresman Company.
- Gambarato, R. R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. In *Baltic Screen Media Review*, n.1, (pp.80-100).
- Gambarato, R. R. (2014, June). Transmedia storytelling in analysis, the case of Final Punishment. In *Journal of Print and Media Technology Research*, (pp. 95-106).
- Gitelman, L. (2006). *Always Already New: Media, History, and the Data of Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Gwenllian-Jones, S., & Roberta, P. (2004). *Cult Television*. Minneapolis: University of Minneapolis Press.
- Ito, M. (2008). Gender Dynamics of the Japanese Media Mix. In Y. B. Kafai, C. Heeter, J. Denner & J. Y. Sun (Eds.), *Beyond Barbie and Mortal Kombat: New Perspectives on Gender and Gaming*, (pp. 97-110). Cambridge, MIT. Ανακτήθηκε 9 Μαΐου 2016 από: <http://www.itofisher.com/mito/ito.girlsgames.pdf>.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press.
- Jenkins, H. (2007, March 22). Transmedia Storytelling 101. *Confessions of an Aca-Fan, The Official Weblog of Henry Jenkins*. Ανακτήθηκε 10 Οκτωβρίου 2015 από: http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, J. A. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture - Media Education for the 21st Century*. Cambridge, Massachusetts, London, England: The MIT Press.
- Jenkins, H. (2011, August 1). Transmedia 202: Further Reflections. *Confessions of an Aca-Fan, The Official Weblog of Henry Jenkins*. Ανακτήθηκε 10 Οκτωβρίου 2015 από: http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.
- Jung, C. G. (1969). *Archetypes and the Collective Unconscious, Collected Works of C.G. Jung*. Volume 9 (Part 1). Princeton, N.J.: Princeton University Press.

- Hannele, A., Kangas, S., & Vainikainen, S. (2004). 'MGAIN Project: Three views on mobile cross media entertainment' [TTE4-2004-17]. VTT Information Technology, Research Report. Ανακτήθηκε 16 Ιουνίου 2016 από: http://www.vtt.fi/inf/julkaisut/muut/2004/crossmedia_entertainment.pdf.
- Hayes, G. (2012). *Social Media Charts & Graphs*. Ανακτήθηκε 29 Αυγούστου 2016 από: <https://www.flickr.com/groups/participatecreate/pool/tags/crossmedia/>.
- Herman, D. (2009). *Basic Elements of Narrative*. Malden, MA: Wiley-Blackwell.
- Hodgins, J. (2001). *A Passion for Narrative: A Guide for Writing Fiction*. Toronto: McClelland & Stewart.
- Kallas-Καλογεροπούλου, Χ. (2006). *Η τέχνη της επινόησης και της αφήγησης στον κινηματογράφο, 66 ασκήσεις και 1 μέθοδος*. Αθήνα: Εκδόσεις Νεφέλη.
- Kinder, M. (1991). *Playing with Power in Movies, Television and Video Games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Berkeley: University of California Press.
- Levy, P. (1997). *Collective Intelligence: Mankind's Emerging World in Cyberspace*. Cambridge, Mass.: Perseus Books.
- Long, G. A. (2007). *Transmedia Storytelling– Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company*. (Master of Science dissertation, Massachusetts Institute of Technology).
- Mackay, D. (2001). *The Fantasy Role-Playing Game*. Jefferson: McFarland.
- McIntosh, B., Cohn, R., & Grace, L. (2010, August 17). *Nonlinear Narrative in Games: Theory and Practice*. Game Career Guide.
- McKee, R. (1997). *Story: Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York, NY: ReganBooks.
- Murray, J. (1998). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge: MIT Press.
- Petersen, A. B. (2008). *Cross Media as Innovation Strategy: Digital Media Challenges in the Danish Broadcasting Corporation*.
- PGA New Media Council. (2007). *The 8 Defining Characteristics of a Trans-media Production* (by Jeff Gomez). Ανακτήθηκε 10 Ιουνίου 2016 από: <http://pganmc.blogspot.gr/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html>.
- Phillips, A. (2012). *A Creator's Guide to Transmedia Storytelling: How to Captivate and Engage Audiences across Multiple Platforms*. New York: McGraw-Hill.
- Pool, Ithiel de Sola. (1983). *Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age*. Cambridge, Mass.: Harvard University Press.
- Pratten, R. (2011). *Getting Started in Transmedia Storytelling: A Practical Guide for Beginners*. Seattle: CreateSpace.
- Propp, V. J. (1968). *Morphology of the Folktale*. Austin: University of Texas Press.
- Producers Guild of America. (2012). *Code of Credits – New Media*. Ανακτήθηκε 10 Ιουνίου 2016 από: http://www.producersguild.org/?page=coc_nm#transmedia.
- Ruppel, M. (2005). *Learning to Speak Braille: Convergence, Divergence and Cross-Sited Narratives*. Slide presentation for oral examinations. University of Maryland, College Park.
- Ryan, M. L. (2013). Transmedial Storytelling and Transfictionality. *Poetics Today*, vol. 34, n. 3, (pp. 361-388).
- Schmidt, V. L. (2001). *45 Master Characters: Mythic Models for Creating Original Characters*. Cincinnati, OH: Writer's Digest Books.

- Scolari, C. A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication*, n. 3, (pp. 586-606).
- Strickler, E. (2012, July 23). *10 Questions*. Ανακτήθηκε 25 Αυγούστου 2016 από: <https://transmediadesign.wordpress.com/assignments/10-questions/>.
- Thorburn, D., & Jenkins, H. (2004). *Rethinking media change: the aesthetics of transition*. MIT press. Ανακτήθηκε 5 Μαΐου 2016 από: <http://web.mit.edu/transition/subs/aesthintro.html>
- Umberto E. (1986). Casablanca: Cult Movies and Intertextual Collage. in *Travels in Hyperreality*. New York: Harcourt Brace. (pp. 198).
- Van Leeuwen, T. (2015). *Transmedia Storytelling, The benefits of Participative Consistency and the Hidden Markov Model*. (NHTV Breda University of Applied Sciences).
- van Wyngaarden, E. (2014, October 1). *Transmedia Value Creation, The Paradigm Shift In Media*. Transmedia desk, Training for trainers.
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey, Mythic Structure for Writers*. Los Angeles: Michael Wiese Productions.
- Von Stackelberg, P. (2011). *Creating Transmedia Narratives: The Structure and Design of Stories Told Across Multiple Media*. (Master's thesis, School of Information Design and Technology, State University of New York, Institute of Technology).
- Καλαμπάκας, Β., & Κυριακουλάκος, Π. (2015). *Η οπτικοακουστική κατασκευή*. Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά Συγγράμματα και Βοηθήματα. Ανακτήθηκε 5 Αυγούστου 2016 από: <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/5709>.
- Καλουντζή, Κ. (2016). *Transmedia Fantasy Worldbuilding, Μελέτη για τη δημιουργική κατασκευή φανταστικών κοσμοειδών*. (Διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και συστημάτων).
- Τζημάκα, Μ. (2011). *Αφήγηση Transmedia*. (Πτυχιακή εργασία, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Τμήμα Ηλεκτρολόγων Μηχανικών και Μηχανικών Η/Υ, Διαπανεπιστημιακό Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών στα Προηγμένα Συστήματα Υπολογιστών και Επικοινωνιών). Ανακτήθηκε 2 Δεκεμβρίου 2014 από: <http://invenio.lib.auth.gr/record/126000/>.
- Φώκιαλη, Ε. (2014). *Η εξέλιξη ενός μυθιστορήματος φαντασίας σε διαμεσική αφήγηση-Έντυπες, οπτικοακουστικές και ψηφιακές επεκτάσεις του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών στο τοπίο της σύγκλισης των μέσων*. (Διδακτορική διατριβή, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Εκπαίδευσης και Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία). Ανακτήθηκε 10 Φεβρουαρίου 2016 από: <http://phdtheses.ekt.gr/eadd/handle/10442/35674>.

Κατάλογος σχημάτων

Σχήμα 1: Γραφική απεικόνιση του ορισμού του Henry Jenkins για την διαμεσική αφήγηση, βασισμένη σε σχήμα του Geoffrey Long (Long, 2007:15).	21
Σχήμα 2: Γραφική απεικόνιση της διαμεσικής ιστορίας του μηνύματος στο έργο Matrix, βασισμένη σε σχήμα του Geoffrey Long (Long, 2007:43).	24
Σχήμα 3: Γραφική απεικόνιση της διαμεσικής και crossmedia αφήγησης, βασισμένη σε σχήμα της Μαρίας Τζημάκα (Τζημάκα, 2011:18).	31
Σχήμα 4: Ενδεικτική γραφική απεικόνιση του φάσματος του μυθοπλαστικού κόσμου μιας διαμεσικής αφήγησης σύμφωνα με τον Henry Jenkins.....	34
Σχήμα 5: Η ανατομία μιας διαμεσικής εμπειρίας, βασισμένη σε σχήμα του Robert Pratten (Pratten, 2011:7).	38
Σχήμα 6: Γραφική απεικόνιση εννοιολογικών διακρίσεων ιστορίας και πλοκής (Καλαμπάκας & Κυριακουλάκος, 2015:92).....	44
Σχήμα 7: Γραφική απεικόνιση των στοιχείων που αποτελούν μια ιστορία. (von Stackelberg, 2011:96).....	45
Σχήμα 8: Πυραμίδα του Freytag (Freytag, 1863).	46
Σχήμα 9: Γραφική απεικόνιση γραμμικής αφήγησης, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:81).....	49
Σχήμα 10: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας ανοιχτού κόσμου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).....	50
Σχήμα 11: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας διακλάδωσης δενδροειδούς τύπου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).	51
Σχήμα 12: Γραφική απεικόνιση μη γραμμικής αφήγησης, κατηγορίας διακλάδωσης παράλληλου τύπου, βασισμένη σε σχήμα του Von Stackelberg (Von Stackelberg, 2011:83).	52
Σχήμα 13: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένο σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:179). Αρχική παρουσίαση στοιχείων μοντέλου.	53

Σχήμα 14: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:180). Παρουσίαση μιας ιστορίας και των στοιχείων (τελεστές, γεγονότα, υπόβαθρο) που την απαρτίζουν	54
Σχήμα 15: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:183). Παρουσίαση της δομής (πυραμίδα Freytag) μιας ιστορίας σε σχέση με τα στοιχεία που την απαρτίζουν	55
Σχήμα 16: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών, βασισμένη σε ανάλυση του Peter von Stackelberg (von Stackelberg, 2011:184). Παρουσίαση πολλαπλών ιστοριών που εξελίσσονται σε διαφορετικά μέσα.	56
Σχήμα 17: Γραφική απεικόνιση του ταξιδιού του ήρωα, βασισμένη σε σχήμα του Christopher Vogler (Vogler, 2007:9).	62
Σχήμα 18: Γραφική απεικόνιση της τοποθέτησης των επεκτάσεων περιεχομένου του διαμεσικού έργου Matrix στο φάσμα του μυθοπλαστικού του κόσμου.	100
Σχήμα 19: Γραφική απεικόνιση μοντέλου πολυαφηγηματικής οργάνωσης διαμεσικών ιστοριών. Παρουσίαση της ιστορίας του τελευταίου μηνύματος του πλοίου Osiris και των στοιχείων (τελεστές, γεγονότα, υπόβαθρο) που την απαρτίζουν.	108

Κατάλογος πινάκων

Πίνακας 1: Η αλλαγή στις συνήθειες των καταναλωτών επικοινωνιακών μέσων.	13
Πίνακας 2: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων ήρωα / ανταγωνιστή (Schmidt, 2001). ...	59
Πίνακας 3: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων ηρώιδας / ανταγωνίστριας (Schmidt, 2001).....	60
Πίνακας 4: Ενδεικτική λίστα αρχετυπικών τύπων δευτεραγωνιστή (Schmidt, 2001).	60

Γλωσσάριο

Αναδρομικές διαμεσικές αφηγήσεις (Retro-active transmedia projects)

Διαμεσικές αφηγήσεις οι οποίες σύμφωνα με τον Drew Davidson βασίζονται σε ένα επιτυχημένο έργο, που στην συνέχεια επεκτείνεται σε διάφορα μέσα χωρίς να έχει προϋπάρξει αντίστοιχος σχεδιασμός.

Αποδημητικά σήματα (Migratory cues)

Αναφορές σε πρόσωπα, τοποθεσίες, γεγονότα κ.ά. για την μετάβαση σε διαφορετικό κειμενικό περιεχόμενο του έργου.

Αρνητική δυνατότητα (Negative capability)

Η αίσθηση αβεβαιότητας, αμφιβολίας και μυστηρίου που δημιουργείται στο κοινό εξαιτίας της ύπαρξης έντεχνων νοηματικών κενών σε μία αφήγηση.

Αρχέτυπα (Archetypes)

Συνεχώς επαναλαμβανόμενοι χαρακτήρες ή ενέργειες που σύμφωνα με τον Carl G. Jung παρουσιάζονται στα όνειρα των ανθρώπων και στους μύθους όλων των πολιτισμών. Αντανακλούν διαφορετικές όψεις της ανθρώπινης συμπεριφοράς, με τις διάφορες προσωπικότητες να παίρνουν τη μορφή συγκεκριμένων χαρακτήρων.

Αφήγηση (Narrative)

Η αφήγηση αποτελείται από το αφηγηματικό περιεχόμενο (ιστορία) και την αφηγηματική πράξη μέσω της οποίας παρουσιάζεται το περιεχόμενο (Chatman 1978, Φώκιαλη 2014).

Γεγονότα (Events)

Τα γεγονότα αποτελούν μεταβολές που συμβαίνουν στους τελεστές και στο υπόβαθρο του μυθοπλαστικού κόσμου. Κάθε γεγονός έχει διακριτή αρχή και τέλος και καταλαμβάνει συγκεκριμένη διάρκεια στον χρόνο του μυθοπλαστικού κόσμου.

Γνωσιακές κοινότητες (Knowledge culture)

Κοινότητες οι οποίες έχουν την δυνατότητα να αξιοποιούν συνδυαστικά τις γνώσεις και πληροφορίες των μελών τους. Αποτελούν την κινητήρια δύναμη για τη διακίνηση και ανταλλαγή αγαθών και συγκρατούνται ενωμένες μέσω της παραγωγής και διάδοσης γνώσης.

Γραμμική αφήγηση (Linear narrative)

Μια αφήγηση θεωρείται γραμμική όταν η δόμηση της έχει βασιστεί στην εξιστόρηση διαδοχικών γεγονότων.

Δευτερογενή έργα (Spin-off)

Τα δευτερογενή έργα είναι έργα (τηλεοπτικές σειρές, comics, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κ.ά.) το κειμενικό περιεχόμενο των οποίων βασίζεται σε ιστορίες που παρουσιάζονται σε άλλα μέσα.

Διαμεσική αφήγηση (Transmedia storytelling)

Η διαμεσική αφήγηση αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία αναπόσπαστα στοιχεία μιας ιστορίας διασκορπίζονται συστηματικά σε πολλαπλά κανάλια διανομής, με σκοπό την δημιουργία μια εντοπιωμένης και συντονισμένης ψυχαγωγικής εμπειρίας.

Παρουσιάζει πολλαπλές ιστορίες σε πολλά κανάλια διανομής, ενταγμένες σε έναν μυθοπλαστικό κόσμο με την χρήση διάφορων μέσων, τα οποία επεκτείνουν την αφήγηση που το κοινό βιώνει ενεργά.

Διαμεσικές επεκτάσεις (Transmedia extensions)

Κείμενα τα οποία διευρύνουν την κατανόηση του αφηγηματικού κόσμου του έργου με την μετάβαση από μέσο σε μέσο, προσθέτοντας σε αυτόν νέα στοιχεία σχετικά με το παρελθόν και την οπτική των διάφορων χαρακτήρων, την οικοδόμηση του κόσμου και τις πτυχές της πλοκής. Οι επεκτάσεις μπορεί να είναι επίσημες, δηλαδή δημιουργημένες ή εγκεκριμένες από τους κατόχους των πνευματικών δικαιωμάτων του έργου (canonical) ή ανεπίσημες, δημιουργημένες από το κοινό (όπως fan fiction, wikis κ.ά.).

Διασκευή (Adaptation)

Η επαναδιήγηση μιας ιστορίας από ένα μέσο στο άλλο. Τα διαφορετικά μέσα συνεισφέρουν ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους στην δημιουργία του αφηγηματικού κόσμου, με αποτέλεσμα το τελικό διασκευασμένο έργο να έχει αρκετές διαφορές από το πρωτότυπο.

Εγκυκλοπαιδική ικανότητα (Encyclopedic capacity)

Η εγκυκλοπαιδική ικανότητα μιας αφήγησης συνίσταται στα στοιχεία εκείνα που καθιστούν τον φανταστικό κόσμο συνεχώς επεκτάσιμο και αληθοφανή, παρακινώντας το κοινό να τον εξερευνήσει περαιτέρω.

Είδος (Genre)

Με τον όρο είδος (genre) νοούνται οι διάφορες κατηγορίες αφηγήσεων (δράση, περιπέτεια, μυστήριο, φαντασία, επιστημονική φαντασία κ.ά.) που υιοθετεί ένα διαμεσικό έργο. Κάθε είδος διέπεται από συμβάσεις και κανόνες που προσδιορίζουν τα αφηγηματικά στοιχεία που χρησιμοποιεί το έργο.

Εμβύθιση (Immersion)

Εισχώρηση σε εικονικές πραγματικότητες που προσομοιώνουν λειτουργίες και ιδιότητες φυσικών κόσμων. Στην περίπτωση των διαμεσικών αφηγήσεων ο όρος αναφέρεται στην εισχώρηση του κοινού στο φανταστικό κόσμο της ιστορίας.

Ευέλικτες διαμεσικές αφηγήσεις (Chewy transmedia narratives)

Ευέλικτες ο Geoffrey A. Long εννοεί αφηγήσεις που οι δημιουργοί τους αποφασίζουν να επεκτείνουν συντονισμένα μετά την επιτυχία κάποιου κειμενικού περιεχομένου, ακολουθώντας το παράδειγμα των στέρεων αφηγήσεων.

Ευμετάβλητες διαμεσικές αφηγήσεις (Soft transmedia narratives)

Διαμεσικές αφηγήσεις που σύμφωνα με τον Geoffrey A. Long η ανάγκη για διαμεσικότητα προέκυψε στην πορεία.

Ἦθος (Ethos)

Το Ἦθος σχετίζεται με τις κοινωνικές συμβάσεις, τις αξίες και τους ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς όπως τη φιλία και τα ιδανικά.

Θέμα (Theme)

Η κεντρική ιδέα και ο συναισθηματικός πυρήνας του μυθοπλαστικού κόσμου ενός έργου.

Ιστορία (Story)

Η ιστορία αποτελεί το περιεχόμενο της αφήγησης, το οποίο περιλαμβάνει τα γεγονότα που παρουσιάζονται ρητά στο κείμενο (δηλαδή αυτά που ακούει και βλέπει το κοινό)

και τα γεγονότα που εικάζει το κοινό ότι έχουν συμβεί. Συμπερασματικά αποτελεί ένα σύνθετο αφηγηματικό οικοδόμημα που προκύπτει από την επεξεργασία του περιεχομένου από το κοινό.

Κανάλια διανομής (Delivery technologies)

Με τον όρο κανάλια διανομής (ή τεχνολογίες διανομής ή πλατφόρμες διανομής) η συγκεκριμένη εργασία εννοεί τον τρόπο με τον οποίο το κοινό αποκτάει πρόσβαση στο περιεχόμενο που παράγουν τα μέσα. Παράδειγμα καναλιών διανομής αποτελούν τα έντυπα comics, τα ψηφιακά comics, η τηλεόραση, ο κινηματογράφος, τα DVD, CD, Blu-Ray, ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και οι διάφορες κονσόλες ηλεκτρονικών παιχνιδιών (PlayStation, Xbox κ.ά.).

Κοινό (Audience)

Σύνολο ανθρώπων που είναι αποδέκτες μιας συγκεκριμένης επικοινωνιακής δράσης των μέσων.

Κοινωνική δικτύωση (Social networking)

Η διαδικασία αλληλεπίδρασης μεταξύ ατόμων που δημιουργούν, μοιράζονται ή ανταλλάσσουν πληροφορίες και ιδέες σε ψηφιακά περιβάλλοντα. Οι ιστότοποι κοινωνικής δικτύωσης όπως το Facebook και το Twitter προσφέρουν στους χρήστες ένα διαδικτυακό χώρο όπου μπορούν να δημιουργήσουν το δικό τους διαδικτυακό προφίλ με προσωπικά δεδομένα, επαφές και λίστες «φίλων».

Κοσμοπλασία (Worldbuilding)

Η διαδικασία με την οποία κατασκευάζεται ένας μυθοπλαστικός κόσμος, καθώς και όλες οι λεπτές διεργασίες οι οποίες θέτουν τους κανόνες που διέπουν τον κόσμο και τη μεταξύ τους σύνδεση.

Μακρο-ιστορία (Macro-story)

Η μακρο-ιστορία παρακολουθεί την συνολική εξέλιξη του μυθοπλαστικού κόσμου και αποτελείται από πολλαπλές ιστορίες που πραγματοποιούνται σε πολλά κανάλια διανομής.

Μέσα (Media)

Με τον όρο μέσα στη συγκεκριμένη εργασία νοούνται τα μέσα παραγωγής περιεχομένου. Παραδείγματα μέσων αποτελούν ένα comic, μια κινηματογραφική

ταινία, μια ταινία κινουμένων σχεδίων, μια τηλεοπτική σειρά και ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι. Ποιο συγκεκριμένα ένα comic ως ένα είδος εικονογραφημένης αφήγησης μιας ιστορίας θεωρείται μέσο, στο περιεχόμενο του οποίου το κοινό αποκτάει πρόσβαση με την βοήθεια της έντυπης ή ψηφιακής του μορφής (κανάλι διανομής).

Μη γραμμική αφήγηση (Nonlinear narrative)

Μια αφήγηση θεωρείται μη γραμμική όταν τα γεγονότα παρουσιάζονται με οποιαδήποτε χρονική σειρά. Οι δύο βασικές κατηγορίες μη γραμμικής αφήγησης είναι οι αφηγήσεις ανοιχτού κόσμου (open world) και οι αφηγήσεις διακλάδωσης (branching). Οι αφηγήσεις διακλάδωσης χωρίζονται στις δένδροειδείς (tree branch narratives) και στις παράλληλες (parallel narratives) αφηγήσεις.

Μονομύθος (Monomyth)

Το επαναλαμβανόμενο μοτίβο κοινών στοιχείων και αρχετυπικών χαρακτήρων, όπως εντοπίστηκε από τον Joseph Campbell, το οποίο μοιράζονται πλήθος ιστοριών από διάφορους πολιτισμούς. Ο μονομύθος αποτελεί μια παγκόσμια αφηγηματική σταθερά και παρουσιάζεται στο σύνολο της προφορικής και καταγεγραμμένης πολιτισμικής παράδοσης. Ο όρος μονομύθος είναι συνώνυμος με τον όρο “ταξίδι του ήρωα”, ο οποίος συναντάται συχνά στην βιβλιογραφία.

Μυθοπλαστικός κόσμος (Storyworld)

Ο κόσμος που υπονοείται έμμεσα ή άμεσα από μια αφήγηση. Ο μυθοπλαστικός κόσμος αποτελεί τη δομή μέσα στην οποία υπάρχουν οι ιδέες, τα αντικείμενα, οι χαρακτήρες, οι πτυχές της πλοκής καθώς και οι δεσμοί και οι κανόνες με τους οποίους θα πρέπει να συμμορφώνονται όλα τα ανωτέρω για την οικοδόμηση μιας αφήγησης.

Μύθος (Mythos)

Ο Μύθος αναφέρεται στις συγκρούσεις και στις μάχες, στους χαρακτήρες και στα πλάσματα, στις ιστορίες και στους θρύλους του μυθοπλαστικού κόσμου, αποτελώντας το υπόβαθρο όλων των ιστοριών που λαμβάνουν χώρα στην αφήγησης.

Οπαδός (Fan)

Ενθουσιώδης και αφοσιωμένος καταναλωτής προϊόντων των μέσων (βιβλίων, ταινιών, ηλεκτρονικών παιχνιδιών, τηλεοπτικών σειρών κ.ά.). Ο οπαδός εμπλέκεται συναισθηματικά με ένα έργο και το ενσωματώνει στην καθημερινότητά του μέσα από

διάφορες πρακτικές (κατανάλωση παράγωγων προϊόντων, συμμετοχή σε κοινότητες, δημιουργία fan fiction κ.ά.).

Οπτική γωνία αφήγησης (PoV)

Η οπτική γωνία αφήγησης αναφέρεται στην οπτική του αφηγητή απέναντι στην ιστορία και μπορεί να είναι πρώτου, δευτέρου ή τρίτου προσώπου.

Πλοκή (Plot)

Το σύνολο των στοιχείων που αποτελούν το κειμενικό περιεχόμενο του έργου, είτε αυτά περιλαμβάνουν τα ρητά αναπαριστώμενα γεγονότα είτε επιπρόσθετο μη-αφηγηματικό υλικό, που επηρεάζει τον τρόπο που το κοινό αντιλαμβάνεται την ιστορία (μουσική, ηχητικά εφέ, voice-over, τίτλοι, γραφιστικά στοιχεία κ.ά.).

Πολιτιστικός ελκυστής (Cultural attractor)

Όρος που αναπτύχθηκε από τον Pierre Levy για την περιγραφή του τρόπου με τον οποίο ομοϊδεάτες έλκονται, ώστε να δημιουργήσουν γνωσιακές κοινότητες.

Πολιτιστικός ενεργοποιητής (Cultural activator)

Όρος που αναπτύχθηκε από τον Henry Jenkins για την περιγραφή οποιουδήποτε στοιχείου ενεργοποιεί τη γνωσιακή κοινότητα να δράσει στα πλαίσια του πολιτιστικού έργου στο οποίο έχει ήδη προσελκυσθεί.

Πολυμεσική αφήγηση (Multimedia storytelling)

Η πολυμεσική αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε ένα κανάλι διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων.

Πράξη (Act)

Ως πράξη ορίζεται ένα σύνολο σεκάνς, η κορύφωση της οποίας προκαλεί μια ραγδαία μεταβολή στην ιστορία.

Πρόσθετη κατανόηση (Additive comprehension)

Ο τρόπος με τον οποίον κάθε νέο κείμενο προσθέτει πληροφορίες που ωθούν τον χρήστη να αναθεωρήσει την κατανόηση για το σύνολο του μυθοπλαστικού κόσμου.

Προσχεδιασμένες διαμεσικές αφηγήσεις (Pro-active transmedia projects)

Διαμεσικές αφηγήσεις που σύμφωνα με τον Drew Davidson έχουν σχεδιαστεί εξ αρχής με τρόπο ώστε οι διάφορες επεκτάσεις να χρησιμοποιούν διαφορετικά μέσα και να είναι συντονισμένες στην δόμηση ενός κοινού μυθοπλαστικού κόσμου.

Πυραμίδα του Freytag (Freytag's pyramid)

Πενταμερές σχήμα για την ανάλυση της δομής μιας ιστορίας, ανεπτυγμένο από τον Gustav Freytag.

Ριζοσπαστική διακειμενικότητα (Radical intertextuality)

Το φαινόμενο της μετανάστευσης φανταστικών στοιχείων ενός αφηγηματικού κόσμου σε διαφορετικά κείμενα του έργου όταν αυτά μοιράζονται το ίδιο μέσο.

Σεκάνς (Sequence)

Η σεκάνς (ή αλληλουχία σκηνών) είναι ένα σύνολο σκηνών που αποτελούν μια γενική νοηματική ενότητα χώρου, χρόνου ή δράσης.

Σκηνή (Scene)

Ως σκηνή ορίζεται το τμήμα της δράσης ενός έργου που λαμβάνει χώρα σε συγκεκριμένο χώρο και χρονικό διάστημα και αλλάζει τις συνθήκες ζωής ενός χαρακτήρα με εμφανή τρόπο.

Στέρεες διαμεσικές αφηγήσεις (Hard transmedia narratives)

Διαμεσικές αφηγήσεις οι οποίες σύμφωνα με τον Geoffrey A. Long σχεδιάστηκαν εξ αρχής με γνώμονα την διαμεσικότητα.

Σύγκλιση (Convergence)

Η ροή περιεχομένου ανάμεσα σε διαφορετικές πλατφόρμες, η συνεργασία μεταξύ πολλαπλών πολιτισμικών βιομηχανιών και η αποδημητική συμπεριφορά του κοινού, το οποίο μπορεί να πάει σχεδόν οπουδήποτε για να βιώσει το είδος της ψυχαγωγικής εμπειρίας που επιζητά.

Συλλογική νοημοσύνη (Collective intelligence)

Σύμφωνα με τον Pierre Levy η συλλογική νοημοσύνη είναι αποτέλεσμα μιας διανοητικής κυψέλης, που στόχο έχει την ερμηνεία νοημάτων και την διάδοση πληροφοριών σχετικά με προϊόντα της σύγχρονης κουλτούρας.

Συμβάν (Beat)

Το συμβάν είναι το μικρότερο δομικό στοιχείο μιας ιστορίας και αποτελεί μια συμπεριφορά δράσης-αντίδρασης μεταξύ χαρακτήρων.

Συμμετοχικός πολιτισμός (Participatory culture)

Με την έννοια του συμμετοχικού πολιτισμού νοείται η αλληλεπίδραση των καταναλωτών με τα μέσα και το περιεχόμενό τους, με τους δημιουργούς των έργων αλλά και μεταξύ τους, εκμεταλλευόμενοι τις δυνατότητες που έχουν προκύψει από τις αλλαγές στο σύγχρονο τοπίο των μέσων

Σύνθετες διαμεσικές αφηγήσεις (Complex transmedia experience)

Αφηγήσεις που σύμφωνα με τον Robert Pratten συνδυάζουν τις ιδιότητες των franchise και portmanteau διαμεσικών αφηγήσεων.

Ταξίδι του ήρωα (hero journey)

Βλέπε μονομύθο.

Τελεστές (Existents)

Οι τελεστές είναι το σύνολο των βασικών χαρακτήρων και των σημαντικών αντικειμένων ενός μυθοπλαστικού κόσμου.

Τόπος (Topos)

Ο Τόπος αποτελεί το σκηνικό του μυθοπλαστικού κόσμου σε μια συγκεκριμένη χρονική περίοδο και γεωγραφική περιοχή. Εκτός από τα φυσικά χαρακτηριστικά, ο Τόπος αναφέρεται στους φυσικούς νόμους που ισχύουν στον κόσμο.

Υπόβαθρο (Settings)

Ως υπόβαθρο νοείται το πλαίσιο πάνω στο οποίο δομείται μια αφήγηση, χωρίς να περιορίζεται στα φυσικά χαρακτηριστικά του μυθοπλαστικού κόσμου.

Χαρακτήρες (Characters)

Νοήμονα όντα με την ικανότητα να αισθάνονται και να έχουν υποκειμενικές εμπειρίες. Στην περίπτωση των διαμεσικών αφηγήσεων, οι περιπέτειες τους εξιστορούνται σε διαφορετικά κανάλια διανομής, προσφέροντας επιπλέον πληροφορίες για την ζωή και τις πράξεις τους.

Crossmedia αφήγηση (Crossmedia storytelling)

Η crossmedia αφήγηση παρουσιάζει μια μεμονωμένη ιστορία σε πολλά κανάλια διανομής με την χρήση πολλαπλών μέσων, τα οποία την προωθούν σειριακά και κατευθύνουν το κοινό που συμμετέχει ενεργά στην εξέλιξη της.

Forum

Διαδικτυακός τόπος συζητήσεων για διάφορα θέματα. Διαφέρει από το chat room στο ότι τα αναρτώμενα μηνύματα (posts) έχουν δυνητικά μεγαλύτερη έκταση και αρχειοθετούνται (συνήθως προσωρινά).

Franchise

Ένα επιτυχημένο προϊόν ή υπηρεσία που διαθέτει ολοκληρωμένη δομή και οργάνωση, μπορεί να τυποποιηθεί, έχει στοιχεία μοναδικότητας και ισχυρά ανταγωνιστικά πλεονεκτήματα. Το franchise δεν πωλείται αλλά παραχωρείται αντί αμοιβής (δικαιόχρηση).

Franchise διαμεσικές αφηγήσεις (Franchise transmedia)

Διαμεσικές αφηγήσεις οι οποίες σύμφωνα με τον Robert Pratten αποτελούνται από μεγάλα σε μέγεθος έργα, όπως κινηματογραφικές ταινίες και ηλεκτρονικά παιχνίδια. Οι μεμονωμένες ιστορίες είναι ελαφρώς συνδεδεμένες μεταξύ τους, έτσι ώστε να μπορούν να καταναλωθούν με ανεξάρτητο τρόπο από το κοινό.

NPC (Non player characters)

Χαρακτήρες που εμφανίζονται στην ιστορία ενός ηλεκτρονικού παιχνιδιού, οι οποίοι δεν ελέγχονται από τον παίκτη αλλά από την τεχνητή νοημοσύνη του ίδιου του παιχνιδιού.

Portmanteau διαμεσικές αφηγήσεις (Portmanteau transmedia)

Οι portmanteau διαμεσικές αφηγήσεις οι οποίες σύμφωνα με τον Robert Pratten αποτελούνται από πολλαπλά κανάλια διανομής που συνεισφέρουν στην δημιουργία μιας ενιαίας εμπειρίας. Οι διαμεσικές αφηγήσεις αυτού του τύπου χρησιμοποιούν κατά κόρον τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, και συνήθως έχουν συγκεκριμένη χρονική διάρκεια.

Web 2.0

Η νέα γενιά του Παγκόσμιου Ιστού που βασίζεται στην όλο και μεγαλύτερη δυνατότητα των χρηστών να μοιράζονται πληροφορίες και να συνεργάζονται διαδικτυακά.

