



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ

Τμήμα Μηχανικών Σχεδίασης Προϊόντων και Συστημάτων

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Transmedia Fantasy Worldbuilding



Μελέτη για δημιουργική κατασκευή φανταστικών κοσμοειδών

Καλουντζή Κυριακή AM 511/2007012

ΣΥΡΟΣ, 11 ΟΚΤΩΒΡΙΟΥ 2016

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

Παναγιώτης Κυριακούλακος

ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Σπύρος Βοσινάκης

Παναγιώτης Κυριακούλακος

Βασίλης Παπακωστόπουλος

When I first started, you would pitch a story because without a good story you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories. And now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media.

Henry Jenkins

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά τον καθηγητή μου, Παναγιώτη Κυριακουλάκο, για την πολύτιμη υποστήριξη και βοήθειά του στην υλοποίηση αυτής της εργασίας, αλλά και όλων των projects κατά τη διάρκεια της φοίτησής μου στη σχολή.

Ευχαριστώ τα μέλη της επιτροπής και καθηγητές μου, Σπύρο Βοσινάκη και Βασίλη Παπακωστόπουλο για τις χρήσιμες συμβουλές τους, καθώς και για την αξιολόγηση αυτής της εργασίας.

Ευχαριστώ την οικογένειά μου που με υποστήριξε και με υποστηρίζει σε όλη τη διάρκεια της διαδικασίας, όπως και σε κάθε πτυχή της ζωής μου, με κάθε πιθανό και απίθανο τρόπο.

Ευχαριστώ θερμά όλους τους φίλους και συναδέλφους που είχαν κάθε διάθεση να συζητήσουν μαζί μου και να απαντήσουν σε λογικές και παράλογες ερωτήσεις. Ευχαριστώ πολύ Μάριε Σκουλά, Βασίλη Ευδοκιά, Αλεξάνδρα Λέτσα, Χρύσα Δρουνούδα και Ηφαιστίων Χριστόπουλε για τη στήριξη και τη βοήθειά σας σε όλη τη διαδικασία. Ευχαριστώ πολύ τους: Μιχάλη Μανωλιό, Βάσω Χρήστου, Γεωργία Φιλιππίδου, Χριστίνα Μαλαπέτσα, Μιχάλη Γεωργοστάθη, Άννα Μακρή, Ευθυμία Δεσποτάκη και Λευτέρη Κεραμίδα για τις αρχικές συνεντεύξεις και όλες τις διευκρινήσεις που είχατε κάθε διάθεση να μου δώσετε μετά. Τέλος, ευχαριστώ πολύ τους: Νικόλα Στασινό, Αταλάντη Ευριπίδου, Μιχάλη Φανό, Νικολή Ασημάκη, Μπάμπη Αρώνη, Έλενα Στεργιοπούλου, Ειρήνη Μαντά, Χάρη Κρομμύδα και Λευτέρη Λιβέρη που εμπιστευτήκατε την TFW triquetra έτσι ώστε να τη χρησιμοποιήσετε για να τη βοηθήσετε να βελτιωθεί.

Η συμβολή όλων σας ήταν ανεκτίμητη.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ:

Πίνακας περιεχομένων:	4
Εισαγωγή.....	6
Μεθοδολογία και δομή	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο	
Κοσμοπλασία και Transmedia Storytelling.....	13
1. Κοσμοπλασία.....	13
1.1. Φανταστική Κοσμοπλασία	17
1.2. Η έννοια της αληθοφάνειας.....	22
1.3. Το σύστημα «κόσμος» και η έννοια της πολυπλοκότητας	24
2. Transmedia Storytelling (Διαμεσική Αφήγηση).....	28
2.1. Θεμελιώδεις αρχές της TS	32
2.2. Αποδημητικά σήματα και Αρνητική δυνατότητα.....	35
3. Διαθέσιμα μέσα (media).....	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο	
Έρευνα Πεδίου.....	40
1. Σχεδιάζοντας Κοσμοπλασία: μελέτη υπαρχουσών μεθοδολογιών	40
2. Συνεντεύξεις με Δημιουργούς.....	45
3. Μελέτη Περιπτώσεων	50
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο	
Ανάλυση.....	75
1. Ορισμός του Προβληματικού Χώρου	75
1.1. Brief.....	77
1.2. Σχεδιαστικές προδιαγραφές.....	77

1.3. Απευθυνόμενο κοινό	79
2. Ιδεασμός.....	80
2.1. Υποσυστήματα του συστήματος «κόσμος»	80
2.2. Σύντομη ανάλυση σχετιζομένων επιστημών	84
2.3. Διαθέσιμα εργαλεία σχεδίασης.....	92
3. Σύνθεση λύσεων	97
3.1. Προσχέδια πιθανών λύσεων	99
3.2. Αξιολόγηση πιθανών λύσεων.....	111
3.3. Επιλογή τελικής λύσης και απλοποίηση.....	112

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο

Πρωτοτυποποίηση 115

1. Περιγραφή της μεθόδου TFW Triquetra	115
2. Σημειώσεις για τις γραφιστικές και υφολογικές λύσεις	128
3. Η μέθοδος TFW Triquetra	129

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο

Αξιολόγηση..... 151

1. Αξιολόγηση της μεθόδου από χρήστες.....	151
2. Ευρωστία μεθοδολογίας	160
3. Συμπεράσματα	161

Βιβλιογραφία 163

Κατάλογος εικόνων, πινάκων και σχεδιαγραμμάτων	173
Παραρτήματα.....	175
1. Συνεντεύξεις με δημιουργούς.....	175
2. Συνοπτικός κατάλογος με TS εργογραφία.....	182
3. TFW Triquetra Beta 1.0	184

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η Κάρεν Άρμστρονγκ, στο βιβλίο της *Σύντομη ιστορία του Μύθου* αναφέρει: «Υπάρχουν στιγμές που όλοι μας, με τον έναν ή τον άλλο τρόπο, πρέπει να βρεθούμε σ' ένα μέρος που δεν έχουμε ξαναπάει και να κάνουμε κάτι που δεν έχουμε ξανακάνει. Ο μύθος πραγματεύεται το άγνωστο· αυτό για το οποίο αρχικά δεν έχουμε λόγια. Άρα ο μύθος διεισδύει κατευθείαν στον πυρήνα μιας μεγάλης σιωπής» (Άρμστρονγκ, 2005 p. 14).

Η μυθοποιία δεν είναι μια νέα τάση του ανθρώπινου είδους όπως δεν είναι και τα ποικίλα μέσα με τα οποία η αφήγηση επιτυγχάνεται ανά τους αιώνες. Ούτε είναι η πρώτη φορά στην Ιστορία που ο τρόπος της αφήγησης αλλάζει, έτσι ώστε να ικανοποιεί τις προσδοκίες του κοινού. Γιατί ο μύθος χωρίς τον αποδέκτη του δεν υφίσταται, δεν μετασηματίζεται, δεν αντέχει στον χρόνο. Και ο σημερινός αποδέκτης μοιάζει να προσδοκά την πολυδιάστατη αφήγηση, αφού εκπαιδεύεται και ζει στην εποχή της πληροφορίας.

Ο μύθος, από καταβολές του χρόνου, στεγάζεται σε κάποιο περισσότερο ή λιγότερο επινοημένο προϊόν κοσμοπλασίας (Ryan, 2013). Από τον Όλυμπο των Αρχαίων Ελλήνων ως τη δυϊκή ύπαρξη του κόσμου των πνευμάτων των Εσκιμώων, στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα και διαμέσου του γραμμικού χρόνου της Ιστορίας, ο άνθρωπος είναι κοσμοπλάστης. Και είναι αυτός ο λόγος για τον οποίο ο μύθος, έπειτα από τη δημιουργία του, έπαυε να ανήκει στον δημιουργό του και γινόταν κτήμα των αποδεκτών και των απογόνων τους, μέσω της αναπαραγωγής, του μετασηματισμού και της ευχαρίστησης της αφήγησης (Weisman, 2008). Κάποιοι μύθοι σώθηκαν άλλοι πέθαναν, όταν το μέσο στο οποίο στεγάζονταν πέθαινε, και ξεχνιόνταν. Όμως η έννοια του μύθου, η αποστολή και η αναγκαιότητά του για το

ανθρώπινο είδος, παραμένει ζωντανή και ίσως να μην πεθάνει ποτέ. «*Τα ασταθή, ευμετάβλητα, μη αληθινά βασίλεια του “Μια φορά κι έναν καιρό” αποτελούν μέρος της ανθρώπινης Ιστορίας και σκέψης όσο τα έθνη στους καλειδοσκοπικούς μας άτλαντες, και μερικά μάλιστα είναι περισσότερο ανθεκτικά*» (Γκεν, 2002 p. 19).

Η σχέση του ανθρώπου με τη φαντασία μοιάζει να έχει τις ρίζες της στις αρχές του ανθρώπινου είδους. Οι Νεότερνοι έθαβαν τους νεκρούς τους, μαζί με διάφορα αντικείμενα, πράγμα που μας επιτρέπει να γνωρίζουμε πως ο θάνατος τους απασχολούσε και πως όταν αυτοί οι πρώιμοι άνθρωποι συνειδητοποίησαν τη θνητότητα, δημιούργησαν ένα είδος αντισταθμιστικής αφήγησης που τους έδινε τη δυνατότητα να συμβιβαστούν με το γεγονός (Άρμστρονγκ, 2005)

Διαμέσου των αιώνων της ανθρωπότητας, η αφήγηση εξελίχθηκε, διαμορφώθηκε και επεκτάθηκε. Από όσο μπορούμε να γνωρίζουμε ξεκίνησε από τις βραχογραφίες και τη γλώσσα, πέρασε στη γλυπτική και τη ζωγραφική, τα τραγούδια, το οργανωμένο θέατρο, την τυπογραφία και το μυθιστόρημα, τη φωτογραφία και το ραδιόφωνο, την κινούμενη εικόνα, το κινούμενο σχέδιο της εμψύχωσης, την τηλεόραση, τις εφαρμογές και τα παιχνίδια, το Ίντερνετ. Ο μύθος, η φαντασία και οι τρόποι της κοσμοπλασίας μπορεί να μην παρέμειναν αναλλοίωτα, τα χαρακτηριστικά τους άλλαξαν όπως άλλαξαν οι κοινωνίες, τα συναισθήματα και οι προσδοκίες των ανθρώπων, ο τρόπος που οι δημιουργοί και οι συνεχιστές τους αφηγούνται.

Στη σύγχρονη εποχή ο μύθος δεν μπορεί παρά να διεισδύει στην κουλτούρα της σύγκλισης των μέσων, στην ολοένα και αυξανόμενη διάθεση αφηγητών και κοινού να παρέχουν και να λαμβάνουν τις πληροφορίες με ποικίλους τρόπους. Μυθιστορήματα και κόμιξ που διηγούνται μια ιστορία διασκευάζονται και γίνονται ταινίες και σειρές, που με τη σειρά τους γεννούν νέες χάρτινες ιστορίες, παιχνίδια και εφαρμογές. Χιλιάδες πλέον είναι οι αποδέκτες αυτών των μύθων και των κοσμοειδών, και πολλές φορές αυτοί που ήταν αρχικά αποδέκτες γίνονται οι συνεχιστές των ιστοριών. Τα πράγματα μοιάζουν πλέον εξαιρετικά πολύπλοκα και η ακαδημαϊκή κοινότητα όπως και οι δημιουργοί μελετούν τα φαινόμενα και τις διαδικασίες, προκειμένου να τα προσδιορίσουν, να καταγράψουν και να αποσαφηνίσουν τις έννοιες που φαντάζουν νέες, ή απλώς να προσαρμοστούν στους νέους τρόπους αφήγησης και δημιουργίας.

Ο δημιουργός σήμερα έχει την επιλογή: μπορεί να δημιουργήσει έναν ήρωα και τον γύρω του κόσμο έτσι που ο ήρωας να ταιριάζει μέσα σε αυτόν, ή ένα κοσμοείδωλο μήτρα που θα γεννήσει πολλούς χαρακτήρες, οργανικά ταιριαστούς με το περιβάλλον και τις ιστορίες τους (Weisman, 2008). Ο Henry Jenkins αναφέρει πως «*το όλον αξίζει περισσότερο*

από το άθροισμα των μερών του» και βέβαια το «όλον» στην περίπτωση της αφήγησης ακόμα κι όταν είναι διαμεσική, συνεχίζει να είναι ο ίδιος ο μύθος, όμως πλέον οι συνιστώσες και οι δυνατότητές του έχουν πολλαπλασιαστεί και ποικίλουν.

Από την πολυπλοκότητα της σύγκλισης των μέσων διυλίζεται ο μύθος με διαφορετικό τρόπο για κάθε αποδέκτη κι ένα από τα ερωτήματα που εγείρονται πλέον είναι το εξής: με ποιον τρόπο οι αναγνώστες, θεατές, ακροατές θα μπορούν να έχουν μια κοινή βάση συζήτησης επάνω σε ένα έργο (Weisman, 2008). Ακολουθώντας, σε μια εποχή στην οποία δεχόμαστε έναν καταιγισμό από πληροφορίες πόσες από αυτές είναι δυνατό να απορροφήσουμε ως αποδέκτες έτσι ώστε ένα έργο να μην χάνει την ψυχαγωγική του αξία; Επίσης, από τη στιγμή που ο καθένας μας έχει πρόσβαση σε κάθε είδους πληροφορία, πόση από αυτή είναι απαραίτητη και αρκετή στην αφήγηση ενός έργου έτσι ώστε ο αποδέκτης να ψυχαγωγηθεί χωρίς η προϋπάρχουσα γνώση του να εμποδίζει την απόλαυση; Ποια είναι η χρυσή τομή μεταξύ της πολυπλοκότητας και της αληθοφάνειας;

Ο χαρακτήρας των απαντήσεων σε τέτοιου είδους ζητήματα μοιάζει να μεταφράζεται σε χρηματικές απολαβές. Η έννοια του δημιουργού έχει διαφοροποιηθεί από αυτήν του παρελθόντος, έτσι που τις περισσότερες φορές αναφέρεται στη βιβλιογραφία σαν «δημιουργός» ο άνθρωπος που είχε την αρχική ιδέα ή έγραψε το πηγαίο κείμενο. Έτσι, θεωρούμε πως για να ολοκληρωθεί σωστά ένα κοσμοείδωλο είναι απαραίτητο να έχουν εργαστεί επάνω σε αυτό μια πληθώρα ειδικών και να έχουν ξοδευτεί υπέρογκα χρηματικά ποσά. Κι όμως, υπάρχουν παραδείγματα κοσμοειδώλων που δημιουργήθηκαν από ένα μονάχα άτομο και μπόρεσαν να στεγάσουν δεκάδες μύθους του ίδιου του δημιουργού τους, αλλά σε κάποιες περιπτώσεις και λίγες εκατοντάδες ακόμη των συνεχιστών ή των οπαδών τους.

Ο Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν για τις ανάγκες του σχεδιασμού της Μέσης Γης δημιούργησε δεκαπέντε γλώσσες των Ξωτικών (Φώκιαλη, 2014), κάποιες από τις οποίες είχαν τέτοιο βαθμό ολοκλήρωσης που μπόρεσαν να διδάχτούν σε φροντιστήρια. Ο Ρ.Ε. Χάουαρντ, δημιουργός του πασίγνωστου Κόναν του Βάρβαρου, έγραφε βίαια παραμύθια για έναν ήρωα σε μια ξένη και παγωμένη ήπειρο και τα εξέδιδε σε περιοδικό της εποχής (*Weird Tales Magazine*). Ο ήρωάς του, από ένα σημείο και μετά, δεν χωρούσε σε μία μόνο παγωμένη ήπειρο, σε μία χώρα με συγκεκριμένη κοινωνία και κανόνες, επομένως αναγκάστηκε να του φτιάξει κι άλλες για να συνεχίσει να υπάρχει. Συνεχίζοντας να γράφει τις περιπέτειές του τελικά σχημάτισε έναν ολόκληρο χάρτη με συγκεκριμένη γεωγραφία, χώρες, πόλεις και χωριά, πολιτισμούς, είδη μαγείας και τακτικές. Το 1970, όταν ο Φρανκ Μπάουμ δημιούργησε τη Χώρα του Οζ και τη διεύρυνε μέσα από κινηματογραφικές και θεατρικές παραγωγές,

κόμιξ, άλλες ιστορίες, αλλά και ψευδοταξιδιωτικές ραδιοφωνικές διαλέξεις, οι τρόποι και οι μέθοδοι της Transmedia Storytelling¹ (Διαμεσικής Αφήγησης, στο εξής TS) δεν είχαν ακόμα αποσαφηνιστεί όπως τους γνωρίζουμε σήμερα. Ούτε φυσικά είχε στη διάθεσή του όλα τα τεχνολογικά μέσα που έχουν σήμερα οι δημιουργοί.

Είναι, λοιπόν, εφικτό για έναν και μόνο άνθρωπο, ή μια μικρή ομάδα, να δημιουργήσει μια ολοκληρωμένη κοσμοπλασία, έτσι ώστε να αφηγηθεί διαμεσικά τους μύθους του; Είναι δυνατό να δημιουργηθεί εξαρχής ένα κοσμοείδωλο το οποίο να μπορεί να στεγάσει μύθους τέτοιους ώστε να γίνεται να τους αφηγηθεί, ο ίδιος ή κάποιιοι άλλοι, σε κάθε διαθέσιμο μέσο; Θα μπορούσε να δημιουργηθεί μια κοινή βίβλος² κοσμοπλασίας που να περιέχει την απαραίτητη πληροφορία για την παρουσίασή του σε όλα τα διαφορετικά μέσα –έντυπα, οπτικοακουστικά και διαδραστικά– από την αρχή της διαδικασίας κι όχι κατόπιν αυτής;

Σκοπός αυτής της μελέτης είναι πρώτον να διερευνήσει τους τρόπους με τους οποίους δημιουργούνται τα φανταστικά κοσμοείδωλα έτσι ώστε να χρησιμοποιηθούν στα βιβλία, τις κινηματογραφικές και τηλεοπτικές ταινίες, τα παιχνίδια, τα κόμιξ και τις κάθε τύπου εφαρμογές.

Δεύτερον, να μελετήσει τη σημασία της πολυπλοκότητας σε σχέση με την αληθοφάνεια στον σχεδιασμό του.

Τρίτον να καταλήξει σε μια μεθοδολογική πρόταση που θα καθορίζει το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα μπορεί να εργαστεί ο εκάστοτε δημιουργός, ένα μοντέλο εργασίας για τη σχεδίαση φανταστικών κοσμοειδώλων· τέτοιων που να μπορούν να λειτουργήσουν ταυτόχρονα σε όλα τα είδη της αφηγηματικής τέχνης.

Ένας ακόμη σκοπός της εργασίας είναι η απλοποίηση των διαδικασιών που φαντάζουν πολύπλοκες για τη δημιουργία και την καταγραφή όλων των επιμέρους συστατικών που απαρτίζουν ένα κοσμοείδωλο και η εύκολη προσπέλαση και σύνδεση μεταξύ τους, όπως και η ευχρηστία της παρουσίασής τους σε μια βίβλο κοσμοπλασίας.

Τέλος, επιμέρους στόχοι είναι: η κατανόηση των τεχνικών που ήδη βρίσκονται σε χρήση, η διερεύνηση των τεχνικών και των δυνατοτήτων της TS σε σχέση με παλαιότερες τεχνικές αφήγησης, η προσπάθεια ορισμού των εννοιών του «φανταστικού κόσμου» και της «κοσμοπλασίας» και η κατανόηση της συνδεσμολογίας τους όταν εξετάζονται σαν σύστημα.

¹ Ο όρος transmedia στην ελληνική βιβλιογραφία μεταφράζεται ως «διαμεσικότητα». Πεποίθησή μου είναι πως το πρόθεμα «διά» δεν μεταφέρει τη σημασία του όρου «trans» με ακρίβεια. Αντί να αποκαλύπτει πτυχές του, μάλλον τις αποκρύπτει. Στην παρούσα εργασία, όπου η σημασία των φράσεων μεταφέρεται πληρέστερα από τον αγγλικό όρο θα χρησιμοποιείται αυτός, ολογράφως ή σε συντομογραφία (TS).

² Βίβλος κοσμοπλασίας είναι η συγκέντρωση όλων των σημειώσεων, παρουσιάσεων, εικόνων και γραφιστικών που αναφέρονται σε περιγραφές ενός κοσμοειδώλου, έτσι ώστε να είναι άμεσα διαθέσιμες και προσπελάσιμες.

Οι σκοποί της μελέτης αυτής επιτυγχάνονται μέσω βιβλιογραφικής έρευνας, αλλά και έρευνας πεδίου, σε συνδυασμό με τη δομή της σχεδίασης προϊόντος (έρευνα, ανάλυση, ανάπτυξη, υλοποίηση). Αυτός ο τρόπος σχεδίασης επιτρέπει την αναθεώρηση των εξεταζόμενων εννοιών, την αποδόμηση και επανασύνθεσή τους, έτσι ώστε τους προσδίδει ερευνητικό ενδιαφέρον, και έχει τη δυνατότητα να καταλήξει σε μια νέα θεώρηση των φανταστικών κοσμοειδών.

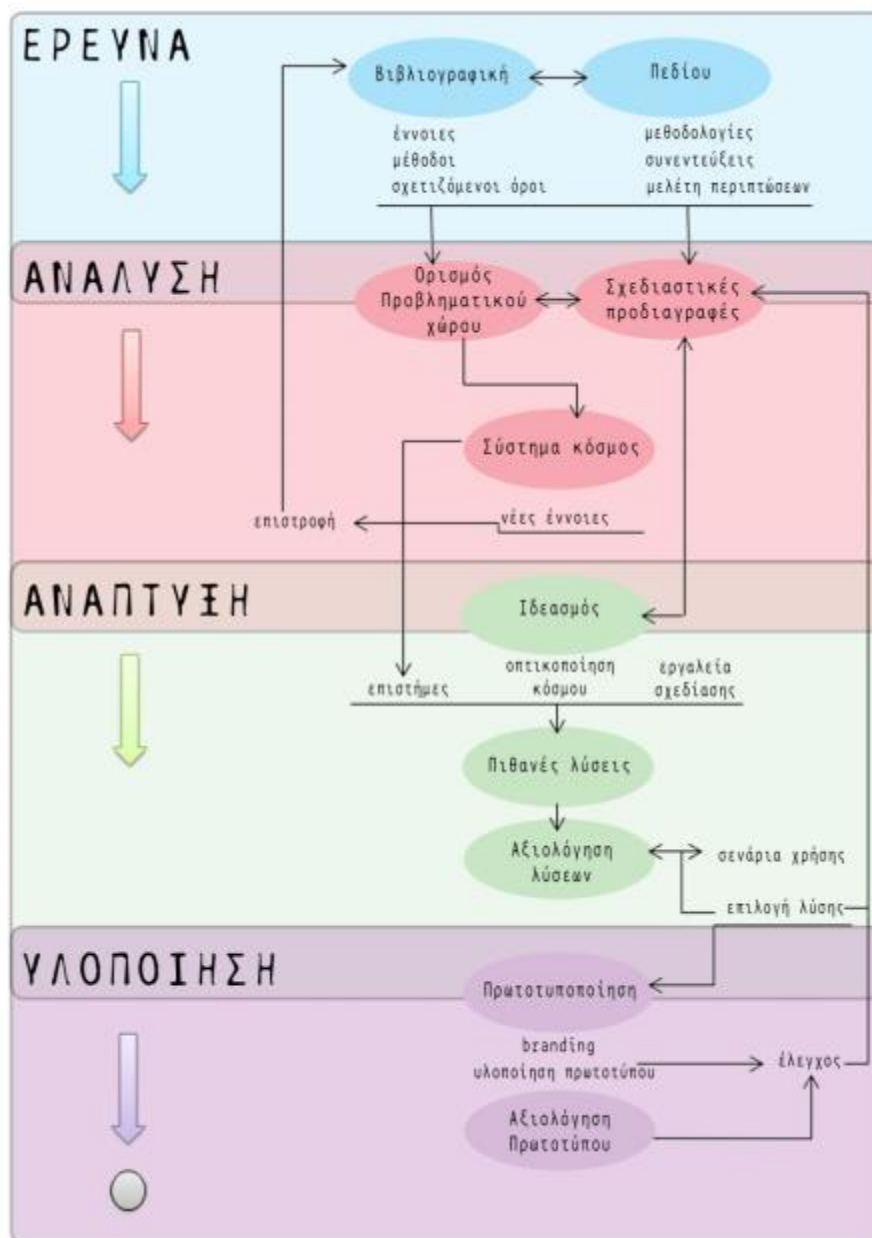
ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΔΟΜΗ

Αρχικά έγινε βιβλιογραφική έρευνα, έτσι ώστε να διασαφηνιστούν οι έννοιες της κοσμοπλασίας, της TS και της φαντασίας, να καταγραφούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά τους, τα είδη και οι βασικές σχετιζόμενες με αυτά έννοιες και μέθοδοι (κατά την οποία εντοπίστηκε βιβλιογραφικό έλλειμμα). Ακόμη έγινε έρευνα πεδίου, κατά την οποία χρησιμοποιήθηκαν οι αρχές και τα χαρακτηριστικά όπως προέκυπταν από τη βιβλιογραφική έρευνα. Η έρευνα πεδίου περιλαμβάνει αναζήτηση μεθοδολογιών για τη σχεδίαση φανταστικών κόσμων και μελέτη τους, συνεντεύξεις με δημιουργούς κοσμοειδών για την παραγωγή ποιοτικών δεδομένων σχετικά με τον προβληματικό χώρο και μελέτες περιπτώσεων εμπορικών φανταστικών κοσμοειδών που πλέον λειτουργούν σαν TS, έτσι ώστε να καταγραφούν και να ταξινομηθούν τα κοινά στοιχεία και οι ιδιαιτερότητές τους.

Τα παραπάνω αναλύθηκαν και ταξινομήθηκαν έτσι ώστε να προκύψουν προδιαγραφές για τη σχεδίαση νέας μεθοδολογίας. Έγινε προσπάθεια διασαφήνισης και αναδιατύπωσης της έννοιας «κόσμος», μέσα στα πλαίσια των παραπάνω εννοιών, και αποσύνθεση της έννοιας στα επιμέρους συστατικά της. Ακολούθησε ο ιδεασμός μέσω των επιστημών που φαίνεται να συγκεντρώνουν την ανθρώπινη γνώση για τον πραγματικό κόσμο, οπτικοποιήσεις της έννοιας του συστήματος του κόσμου και εργαλείων σχεδίασης από όλα τα συμμετέχοντα μέσα.

Αυτά ομαδοποιήθηκαν σε πιθανές λύσεις, οι οποίες στη συνέχεια αξιολογήθηκαν με βάση τις προδιαγραφές και επιλέχτηκε μία από αυτές για να αναπτυχθεί, η οποία ελέγχτηκε και εμπλουτίστηκε μέσω σεναρίων χρήσης. Ακολούθησε η υλοποίηση και πρωτοτυποποίηση της λύσης, η οποία ονομάστηκε Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra (στο εξής TFW Triquetra) και, τέλος, παραδόθηκε σε χρήστες (δημιουργούς κοσμοειδών) για να αξιολογηθεί και να διορθωθεί.

Η διαδικασία δεν ήταν γραμμική. Κατά τη διάρκειά της πολλές παράμετροι αναθεωρήθηκαν και αναπροσδιορίστηκαν, ενώ αρκετές φορές ήτανε αναγκαία περαιτέρω βιβλιογραφική έρευνα, διευκρινήσεις από τα εμπλεκόμενα άτομα, όπως και επαναλήψεις και δοκιμές στο πρωτότυπο της μεθόδου.



Διάγραμμα 1: Οπτικοποίηση μεθοδολογίας

Η εργασία περιλαμβάνει ένα εισαγωγικό μέρος και πέντε κεφάλαια, χωρισμένα σε ενότητες και υποενότητες. Στην εισαγωγή περιγράφονται τα βασικά ερωτήματα, ως κινητήριος δύναμη αυτής της μελέτης, η σημασία, η δομή και οι στόχοι της εργασίας.

Στο πρώτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της βιβλιογραφικής έρευνας: διασαφηνίζονται οι όροι Κοσμοπλασία, Transmedia Storytelling και Φαντασία (Fantasy³), καταγράφονται τα είδη και υποείδη τους, τα χαρακτηριστικά και οι ιδιότητές τους και αναλύονται σχετιζόμενοι όροι.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται η διεξαγωγή της έρευνας πεδίου και τα αποτελέσματά της, μέσω μελέτης περιπτώσεων υπαρχουσών μεθοδολογιών, συνεντεύξεων με δημιουργούς κοσμοειδών, μελέτης περιπτώσεων εμπορικής κοσμοπλασίας.

Στο τρίτο κεφάλαιο ορίζεται ο προβληματικός χώρος της σχεδίασης, αναλύονται οι σχεδιαστικές προδιαγραφές και αναφέρεται το απευθυνόμενο κοινό. Ακολουθεί ο ιδεασμός, η σύνθεση πιθανών λύσεων και η επιλογή και ανάλυση μίας από αυτές.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η πρωτοτυποποίηση του μοντέλου TFW Triquetra. Περιλαμβάνονται σημειώσεις για την εμπορική του ταυτότητα (branding) και χρήσεις εργαλείων σχεδίασης.

Στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται η ευρετική αξιολόγηση του TFW Triquetra από χρήστες, γίνεται αναφορά στην ευρωστία της μεθοδολογίας και απαντώνται τα ερευνητικά ερωτήματα.

³ Ο αγγλικός όρος Fantasy συνήθως μεταφράζεται ως «ηρωική φαντασία» ή «μυθική φαντασία». Στην παρούσα μελέτη όμως τα επίθετα «ηρωική» και «μυθική» θα χρειαστούν ώστε να περιγράψουν απόδοση στα ελληνικά υποειδών της Fantasy. Στο εξής με τον όρο «φαντασία» θα περιγράφεται σε αυτή τη μελέτη η μία από τις τρεις μεγάλες κατηγορίες του χώρου του φανταστικού (Επιστημονική Φαντασία, Φαντασία και Τρόμος) και αντιστοίχως θα χρησιμοποιείται ως επίθετο. Για παράδειγμα ο όρος «φανταστικό κοσμοείδωλο» περιγράφει ένα κοσμοείδωλο που ανήκει στον χώρο της fantasy και ούτω καθεξής.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο

Κοσμοπλασία και Transmedia Storytelling

1. ΚΟΣΜΟΠΛΑΣΙΑ

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 ένα κοσμοείδωλο, αφετέρου όλες τις λεπτές διεργασίες που θέτουν τους κανόνες που το διέπουν και τη μεταξύ τους συνδεσμολογία.

Η κατασκευή ενός κοσμοείδωλου (το προϊόν της κοσμοπλασίας) δεν είναι απαραίτητα η κατασκευή ενός νέου, φανταστικού κόσμου. Σε πολλές περιπτώσεις ακόμα και η ιδιαίτερη ματιά ενός συγγραφέα, κινηματογραφιστή, κομίστα ή κατασκευαστή παιχνιδιών επάνω στον πραγματικό κόσμο μπορεί να αποβεί κοσμοπλαστική, με την έννοια της περιορισμένης οπτικής γωνίας που ο δημιουργός υιοθετεί για να τοποθετήσει μέσα της το έργο του. Τέτοια κοσμοείδωλα είναι σχεδόν όλα όσα ανήκουν στην κατηγορία της αστικής φαντασίας, όπως αυτό της σειράς *Supernatural* του Eric Kripke, όπου ο κόσμος είναι ο πραγματικός όμως τα πλάσματα που ζούνε σε αυτόν διαφέρουν (άρα και οι φυσικοί κανόνες του), ή τα κοσμοείδωλα της Marvel και της DC δημιουργημένα για να φιλοξενούν υπερήρωες, στα οποία ενώ οι χώρες και οι πόλεις είναι υπαρκτές, εκτός από τις υπερδυνάμεις των ηρώων, παραπαιούνται οι κοινωνικοπολιτικοί θεσμοί και κανόνες έτσι ώστε να φιλοξενούν τις ιστορίες τους πειστικά.

Επιλέγοντας τα συστατικά και τα χαρακτηριστικά του πραγματικού κόσμου που θα χρησιμοποιηθούν για να συντεθεί ένα φανταστικό κοσμοείδωλο, όπως και την ποσότητα αυτών, έχουμε μια κοσμοπλαστική διαδικασία. Τα κοσμοείδωλα παράγονται συνήθως με το έναυσμα μιας ιδέας που την ακολουθεί έρευνα γύρω από τον πραγματικό κόσμο. «Όταν κατασκευάζεις ή ανακατασκευάζεις έναν κόσμο που δεν υπήρξε ποτέ, μια εξολοκλήρου

φανταστική ιστορία, η έρευνα είναι κάπως διαφορετική, αλλά το βασικό ερέθισμα και οι τεχνικές μοιάζουν πολύ. Κοιτάξεις τι συμβαίνει και προσπαθείς να δεις γιατί συμβαίνει, ακούς τι λένε οι άνθρωποι εκεί και παρακολουθείς τι κάνουν, τα σκέφτεσαι σοβαρά και προσπαθείς να τα διηγηθείς αμερόληπτα, για να έχει η αφήγηση βαρύτητα και νόημα» (Γκεν, 2002 σ. 16).

Πιο προφανώς ο όρος φαίνεται να περιγράφει τα εξολοκλήρου φανταστικά κοσμοειδωλα, με φανταστική γεωγραφία, πλάσματα και κανόνες, τα οποία δημιουργούνται για να υπηρετήσουν κάποιο είδος, ή κάποια είδη, της τέχνης: της λογοτεχνίας, του κινηματογράφου, των παιχνιδιών ή των κόμιξ και βέβαια να εκφράσουν πλοκές και ιστορίες σε επιλεγμένα μέσα (media) ή σε συνδυασμό αυτών. Τέτοια κοσμοειδωλα είναι η Γαιοθάλασσα της Λε Γκεν ή ο Αρράκις, ο πλανήτης του *Dune* του Frank Herbert.

Το να μιλήσουμε για κάποια αρχή, για κάποιον άνθρωπο που πρώτος σκέφτηκε να δημιουργήσει μια νέα πλάση για να φιλοξενήσει μύθους, σε αυτή την περίπτωση είναι πρακτικά αδύνατο, αφού η κοσμοπλαστική διαδικασία έχει καταβολές στον τρόπο με τον οποίο οι λαοί δομούσαν τους μύθους των ιδιαίτερων πολυθεϊστικών θρησκειών τους (Ryan, 2013). Δύο παραδείγματα που θα μπορούσαν να αναφερθούν είναι η Δωδεκαθεϊστική θρησκεία των Αρχαίων Ελλήνων –η οποία έχει ως υπόβαθρο (setting) έναν φανταστικό Όλυμπο, στον οποίο φιλοξενούνται χιλιάδες μύθοι που βρίθουν από φανταστικά πλάσματα και μαγεία– και η πολύ μεταγενέστερη Άσγκαρντ των Νορβηγών – με υπόβαθρο την εξολοκλήρου φανταστική Άσγκαρντ και πληθώρα θρύλων, μαγείας και ηρώων. Υπάρχουν όμως και δεκάδες άλλα.

Ακόμη, κοσμοπλαστικό ενδιαφέρον έχουν οι θρύλοι και οι εθιμοτυπικές ιστορίες των λαών, όπως είναι για παράδειγμα ο κόσμος των νεράιδων και των ξωτικών της Ιρλανδίας και της Ουαλίας, ακόμα κι όταν δεν έχουν θρησκευτική προέλευση. Οι κόσμοι αυτοί δεν είναι εξολοκλήρου φανταστικοί, βρίσκονται μέσα κι αλληλεπιδρούν μόνιμα με τον πραγματικό κόσμο, με τη μαγεία να διεισδύει στον ανθρώπινο πολιτισμό και κάποιες φορές νόμο. Οι άνθρωποι δημιουργούσαν από την αρχή του χρόνου κόσμους μέσα, δίπλα, γύρω, πάνω και κάτω από τον πραγματικό, ρεαλιστικό κόσμο, την πλάση που τους περιστοίχιζε, είτε από ανάγκη, έτσι ώστε να εξηγήσουν όλα εκείνα τα φαινόμενα που η επιστήμη αδυνατούσε ακόμα να εξηγήσει, είτε από συμφέρον, έτσι ώστε να έχουν εξουσία και έλεγχο επάνω σε άλλους ανθρώπους, είτε για άλλους κοινωνικούς ή συναισθηματικούς λόγους: για να εκφραστούν, για να πουν διδακτικούς μύθους στα παιδιά τους, για να συνεχίσουν την ύπαρξή τους έπειτα από τον θάνατο (Αρμστρονγκ, 2005).

Σήμερα, οι τρόποι με τους οποίους εκφράζεται η έννοια της κοσμοπλασίας και αυτοί με τους οποίους μπορεί να χρησιμοποιηθεί είναι πάρα πολλοί και εξίσου διαφορετικοί μεταξύ

τους. Η συγκεκριμένη μελέτη θα ασχοληθεί μονάχα με τα κοσμοείδωλα που κατασκευάζονται έτσι ώστε να εξυπηρετηθεί μια συγκεκριμένη πλοκή, μια ιστορία δηλαδή, ή και περισσότερες από μία, ειπωμένη με όποιον τρόπο ή είδος τέχνης μπορεί να ειπωθεί. Τους κόσμους, δηλαδή, και τη μεθοδολογία τους που σχεδιάστηκαν για να δουλέψουν μέσα τους οι διάφοροι δημιουργοί.

Η κοσμοπλασία, ακόμα και χωρίς τον μύθο, είναι ικανή να προκαλέσει την προσοχή και να δημιουργήσει συναισθήματα στον αποδέκτη της, ανάλογα με το είδος της φαντασίας στο οποίο ανήκει. Ιδιαίτερα, στα πλαίσια της διαμεσικότητας *«μπορούμε να εξετάζουμε το κοσμοείδωλο ως τον βασικό χαρακτήρα της ιστορίας»* (Gambarato, 2013). Και ο χαρακτήρας αυτός πρέπει να είναι συνεπής ως προς τους κανόνες που ο δημιουργός του θέτει, αξιόπιστος ως προς την προσδοκία των οπαδών του και αληθοφανής για να προκαλεί την εμπύθιση.

Ο (Παναγιωτάτος, 1979) κατηγοριοποίησε τον «κινηματογράφου του παράξενου» (φανταστικός κινηματογράφος) σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες: τον φανταστικό (τον κινηματογράφου τρόμου), τον θαυμαστό (τον κινηματογράφο φαντασίας), την επιστημονική φαντασία και το παραφυσικό, το οποίο περιγράφει τις περιπέτειες τρόμου με επινοημένα πλάσματα. Θα μπορούσαμε να διακρίνουμε και τα κοσμοείδωλα σε τέσσερις παρόμοιες κατηγορίες, αφήνοντας έξω την τελευταία –αφού στο επίπεδο των κοσμοειδώλων δεν μας ενδιαφέρει ακόμη η δράση όπως σε μία ταινία– αντικαθιστώντας την από συνδυασμούς των τριών:

α) Κόσμοι φαντασίας, που διέπονται από τη μαγεία, το υπερφυσικό, πολλές φορές έχουν περίεργες γεωγραφίες και συνήθως χωρίζονται σε περίπου είκοσι υποκατηγορίες με γνώμονα το ύφος (για παράδειγμα οι dark ή grim fantasy κόσμοι), το επίπεδο της μαγείας (υψηλής μαγείας, ηρωικής φαντασίας, χαμηλής μαγείας, δαίμονες και άγγελοι), το επίπεδο της τεχνολογίας σε σχέση με τη μαγεία (τεχνολογία που όμως δεν εξηγείται σαφώς, διαφορετικά ανήκουν μάλλον περισσότερο στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας) και άλλα. Τέτοια κοσμοείδωλα είναι η Μέση Γη του Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν, ο Γουέστερος του Τζ.Ρ.Ρ. Μάρτιν, τα *Forgotten Realms* του Ed Greenwood, ο Άζεροθ της εταιρείας Blizzard και πολλοί άλλοι.

β) Κόσμοι επιστημονικής φαντασίας που διέπονται από την εξελιγμένη επιστήμη και τεχνολογία και συνήθως χωρίζονται σε άλλες τόσες υποκατηγορίες, με γνώμονα συνήθως τα επίπεδα της τεχνολογίας, της εξέλιξης ή, ακόμη, της μετάλλαξης των ειδών. Κάποιες από τις υποκατηγορίες είναι η σκληροπυρηνική επιστημονική φαντασία με βαριά τεχνολογία η οποία εξηγείται σαφώς, η κοινωνική επιστημονική φαντασία, όπου οι δομές έχουν να κάνουν

περισσότερο με τις κοινωνικοπολιτικές επιστήμες και πολύ λιγότερο με τα επιτεύγματα της τεχνολογίας, το κυβερνοπάνκ, όπου μεγάλες πολυεθνικές κυβερνούν κόσμους με ανθρωποειδή και ανθρώπους, μεταλλαγμένους ή μη, και άλλα. Τέτοια σύμπαντα είναι το Star Trek του Gene Roddenberry, το Starwars Universe του George Lucas, το Matrix των The Wachowskis και πολλά άλλα.

γ) Κόσμοι δημιουργημένοι για να φιλοξενήσουν ιστορίες φανταστικού τρόμου, οι οποίοι μπορούν να ανήκουν στους παραπάνω χώρους, εφόσον περιλαμβάνουν μυστηριώδη φανταστικά πλάσματα, γκροτέσκα εξελιγμένη ή διαστρεβλωμένη τεχνολογία. Σε αυτή την κατηγορία το κυρίαρχο συστατικό είναι το ύφος. Τέτοιοι κόσμοι είναι η βυθισμένη πόλη Ρ'λυε του Κθούλου Μύθος του Λάβκραφτ, ο *Κόσμος του Σκότους* της εταιρίας White Wolf και πολλοί άλλοι.

δ) Τις προσμίξεις μεταξύ των τριών ειδών, όπως είναι για παράδειγμα οι Steampunk κόσμοι, όπου η τεχνολογία έχει συνήθως παραμείνει στην εποχή της βιομηχανικής επανάστασης (ακόμα πιο σύνηθες στη Βικτωριανή Αγγλία) και είτε συνυπάρχει με τη μαγεία είτε έχει προχωρήσει με τρόπο τεχνολογικά διαφορετικό από τον υπαρκτό, οι μετα-αποκαλυπτικοί κόσμοι, οι οποίοι έχουν δημιουργηθεί έπειτα από την καταστροφή του κόσμου όπως τον γνωρίζουμε, οι κόσμοι που ανήκουν σε εκείνο το είδος που στα ελληνικά το ονομάζουμε παραμυθένια επιστημονική φαντασία (sci-fantasy) όπου η τεχνολογία μοιάζει μαγική και η μαγεία εξηγείται ώστε να συμπληρώσει το παραμύθι. Τέτοιος κόσμος είναι ο Αρράκις του Frank Herbert, μίξη επιστημονικής φαντασίας με φανταστικό έτσι που οι επιστημονικές εξηγήσεις μοιάζουν μαγικές και η μαγεία εξηγείται επιστημονικά.

Πολλές φορές ένα κοσμοείδωλο δημιουργείται για να χωρέσει μέσα του μία και μόνη συγκεκριμένη ιστορία η οποία παρουσιάζεται με ένα διήγημα, μία ταινία ή σειρά, ένα κόμικς, ένα παιχνίδι, μια εφαρμογή, ακόμα κι έναν μοναδικό πίνακα ζωγραφικής. Κατά τον σχεδιασμό του δημιουργούνται για αυτό μόνο τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για να στεγάσουν τη συγκεκριμένη πλοκή και τους συγκεκριμένους χαρακτήρες, οτιδήποτε άλλο μάλλον θα ήταν περιττό. Όμως πολλοί δημιουργοί σχεδίασαν παραπάνω από τα απαραίτητα: παραπανίσια στοιχεία που δεν χωρούσαν να ενσωματωθούν στις πλοκές που ήδη σχεδίαζαν. Όλα εκείνα τα παραπάνω στοιχεία που εμπλέκονταν έμμεσα μόνο στην πλοκή, μαζί με όσα προϊόντα κοσμοπλασίας έμεναν ορφανά χρήσεως είναι ουσιαστικά αυτά που μπόρεσαν οι διάφορες μορφές τέχνης να εκμεταλλευτούν έτσι ώστε να διασκευάσουν, μετασηματίσουν και διαμορφώσουν τις ιστορίες για να μπορεί να τις αφηγηθεί κάποιο άλλο είδος της τέχνης, ταυτόχρονα ή δευτερευόντως.

Η Μέση Γη του Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν έχει υλοποιηθεί μέχρι στιγμής στα τέσσερα λογοτεχνικά βιβλία του ίδιου, όπως σε και μια εικοσάτομη εγκυκλοπαίδεια, περίπου είκοσι βιβλία ακόμα που προέκυψαν από τις σημειώσεις του έπειτα από τον θάνατό του, μερικά τραγούδια, αρκετά κόμιξ, τρεις τουλάχιστον ταινίες εμπύχωσης, έξι χολιγουντιανές κινηματογραφικές υπερπαραγωγές, σαράντα ηλεκτρονικά παιχνίδια από παραπάνω από δέκα διαφορετικές εταιρίες, μερικές δεκάδες επιτραπέζια παιχνίδια, αναρίθμητο υλικό από οπαδούς και ιστοσελίδες.

Παρόλο που ο Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν είναι ο πιο γνωστός, δεν είναι ο μόνος συγγραφέας που δημιούργησε μια τέτοιου βεληνεκούς κοσμοπλασία. Ο Δισκόκοσμος του Τέρρυ Πράτσετ, η Γαιοθάλασσα της Ούρσουλα Λεγκέν, ο Γουέστερος του Τζ.Ρ.Ρ. Μάρτιν είναι μόνο μερικά από τα κοσμοειδωλα που θα μπορούσαν να περιληφθούν σε μια τέτοια λίστα. Και οι συγγραφείς λογοτεχνίας φαντασίας είναι μόλις ένα από τα επαγγέλματα που συνδυάζοντας γνώσεις, ταλέντο και έρευνα γεννούν κοσμοπλασία και μερικές φορές δημιουργούν θρύλους του παγκόσμιου καλλιτεχνικού και εμπορικού χώρου.

1.1. Φανταστική Κοσμοπλασία

Η παρούσα εργασία θα ασχοληθεί με την κοσμοπλασία του είδους του φανταστικού που ονομάζουμε φαντασία. Σε αυτήν ανήκουν έργα που συνήθως διέπονται από τη μαγεία⁴, το παράξενο ή το υπερφυσικό και έχουν περισσότερο ή λιγότερο ολοκληρωμένη κοσμοπλασία (Long, 2010). Για τη μαγεία έχουν συγκεκριμένα ή αφηρημένα συστήματα για τη διαχείρισή της, είναι μέρος των φυσικών νόμων σύμπαντος ή έρχεται από κάπου αλλού – για παράδειγμα από τους θεούς.

Τα έργα φαντασίας, παρόλο που έχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά, καλύπτουν μια πολλή μεγάλη θεματική γκάμα. Η Mendlesohn ταξινομεί τη λογοτεχνία φαντασίας σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες, βάσει του τρόπου με τον οποίο εισάγεται το φανταστικό στοιχείο:

1. Φαντασία των Πυλών (Portal Fantasy)

Σε αυτή την κατηγορία η δράση ξεκινάει από τον πραγματικό κόσμο συνήθως και μέσω κάποιου είδους πύλης (με την ευρύτερη έννοια) ο ήρωας εισέρχεται στον φανταστικό κόσμο

⁴ Με τη λέξη μαγεία, στο εξής στην παρούσα εργασία θα περιγράφεται κάθε είδους υπερφυσική δραστηριότητα ή δύναμη, από όπου κι αν προέρχεται, και με τη χρήση της σαν επιθετικό προσδιορισμό όλα όσα δεν είναι μέρη της πραγματικότητας. Για παράδειγμα ένας λυκάνθρωπος δεν είναι απαραίτητα ένα πλάσμα που δημιουργήθηκε με μαγικό τρόπο, όμως όποια εξήγηση κι αν δοθεί στην προέλευσή του αυτή δεν είναι δυνατόν να είναι αληθινή, θα ανήκει στο ευρύτερο πλαίσιο του «παράξενου», επομένως θα μπορεί να χαρακτηριστεί ως «μαγικό πλάσμα». Ακόμη, οι συνεκτικές δυνάμεις που κρατούν ενωμένο ένα κοσμοειδωλο που δεν υπακούει στους νόμους της φυσικής θα αναφέρονται ως «μαγικοί νόμοι» και όχι «παραφυσικοί» ή «υπερφυσικοί» ή «μεταφυσικοί», καθώς οι έννοιες αυτές προσδιορίζουν συνήθως διαφορετικές καταστάσεις.

μαζί με τον αναγνώστη. Αυτή η πύλη μπορεί να είναι από μία ντουλάπα (*Το λιοντάρι, η μάγισσα και η ντουλάπα*, του Κ.Σ. Λιούις), το ξεδίπλωμα ενός χαλιού (*Υφαντόκοσμος*, του Κλάιβ Μπάρκερ), ή ακόμη μια σχεδόν σουρεαλιστική πορεία διαμέσου του πραγματικού κόσμου (*Εννέα πρίγκιπες στο Άμπερ*, του Roger Zelazny). Οι φανταστικοί κόσμοι στους οποίους καταλήγουν οι ήρωες περνώντας την πύλη δεν έχουν κοινά χαρακτηριστικά, μπορούν να ανήκουν σε κάθε υποείδος της φαντασίας, όμως ο συνδετικός κρίκος σε αυτή την κατηγορία είναι το πέρασμα από το φανταστικό στο ρεαλιστικό και αντιστρόφως.

2. Φαντασία Εμβύθισης (Immersive Fantasy)

Η φαντασία της εμβύθισης μάς προσκαλεί να μοιραστούμε όχι μόνο έναν εξολοκλήρου φανταστικό κόσμο, αλλά κι ένα σύνολο από κανόνες που τον διέπουν, με τους οποίους συμμορφώνεται ο ίδιος ο κόσμος, οι ήρωες και οι πλοκές, αλλά τελικά και ο αποδέκτης του, έτσι ώστε να βυθιστεί μέσα του και να τον ζήσει. Η φαντασία της εμβύθισης, εκτός από το τι *ισχύει* και το τι *είναι* στα πλαίσια ενός φανταστικού κόσμου, προσδιορίζει με σαφήνεια το τι *δεν ισχύει* και το τι *δεν είναι*. Τέτοια κοσμοειδωλα είναι η Μέση Γη, ο Γουέστερος, ο Δισκόκοσμος, η Γαιοθάλασσα, και πολλά άλλα, κυρίως από τα πιο γνωστά του χώρου της φαντασίας. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν επίσης ολόκληρα μερικά από τα μεγαλύτερα υποείδη της φαντασίας, όπως η επική φαντασία ή η φαντασία υψηλής μαγείας και άλλα.

3. Παρεμβατική Φαντασία (Intrusive Fantasy)

Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα έργα στα οποία η μαγεία παρεμβαίνει «πολλές φορές επιδεικτικά» στον πραγματικό κόσμο (Mendlesohn, 2002). Η παρείσφρηση δεν είναι απαραίτητα βίαιη, μπορεί να είναι ευχάριστη, κωμική ή απειλητική. Τα έργα της παρείσφρητικής φαντασίας αφορούν κυρίως την αντίληψη των ηρώων ή της κοινής γνώμης για το φανταστικό στοιχείο ή τη μαγεία, η οποία χαρακτηρίζεται από την έκπληξη. Στους κόσμους αυτούς δεν υπάρχει εξ αρχής εξοικείωση με το φανταστικό στοιχείο, αλλά έρχεται στη συνέχεια τόσο για τον ήρωα όσο και για τον αναγνώστη. Το φανταστικό στοιχείο είναι κάτι ξένο για τον πραγματικό κόσμο το οποίο πρέπει να αντιμετωπιστεί. Δεν υπάρχει συμβιωτική σχέση με τη μαγεία κι ακόμα κι αν οι ήρωες την αποδέχονται μέσω της πλοκής, το περιβάλλον τους συνεχίζει να την αγνοεί. Ένα τέτοιο έργο είναι το εξάτομο Χάρυ Πότερ της Τζ.Κ. Ρόουλινγκ. Τα βιβλία ξεκινούν από τον πραγματικό κόσμο, στον οποίο το στοιχείο της μαγείας εισέρχεται με τη μορφή των προσκλήσεων για τον Χάρυ από το Χόγκουαρτς. Μέχρι εκείνη τη στιγμή ο Χάρυ είναι ένα φυσιολογικό αγόρι του πραγματικού κόσμου. Το περιβάλλον του, όπως αποκαλύπτεται στη συνέχεια, γνωρίζει για την ύπαρξη της μαγείας και συνειδητά επιλέγει να την αγνοεί και να προσποιείται πως δεν είναι πραγματική.

4. Φαντασία της Ανεξοικείωσης (Estranged Fantasy)

Τα έργα που ανήκουν σε αυτή την κατηγορία, κατά τη Mendlesohn, έχουν τη δυσκολότερη λογοτεχνική φόρμα. Σε αυτή την κατηγορία ανήκουν τα έργα στα οποία, ενώ βρισκόμαστε σε έναν κόσμο στον οποίο διαφαίνεται πως συμβαίνουν πράγματα αλλόκοτα, με κάποιον τρόπο αποκαλύπτεται πως αυτός ο κόσμος είναι ο πραγματικός παρόλο που έχει θεμελιώδης αλλαγές. Εδώ η φαντασία ενυπάρχει στην πραγματικότητα, όμως ο ήρωας δεν εκπλησσεται από αυτήν γιατί είναι οικεία στο περιβάλλον του. Ένα παράδειγμα τέτοιου κόσμου, παρόλο που δεν προέρχεται από βιβλίο, είναι το κοσμοείδωλο που περιγράφεται στο franchise Πειρατές της Καραϊβικής, της Disney, το οποίο εκτός από το αρχιπέλαγος της Καραϊβικής που αποτελεί και το βασικό του υπόβαθρο, χρησιμοποιεί συγκεκριμένη ιστορική περίοδο του πραγματικού κόσμου και αναπτύσσεται μέσα της.

Κατηγορία Φαντασίας	
1	Πύλες
2	Εμβύθιση
3	Παρέμβαση
4	Ανεξοικείωση

Πίνακας 1: Οι κατηγορίες της φαντασίας σύμφωνα με τη Farah Mendlesohn

Το είδος της φαντασίας μπορεί να χωριστεί σε πολλά επιμέρους είδη (και υποείδη αυτών) με πολλούς διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με το τι χρησιμοποιείται σαν βάση για την ταξινόμηση. Ο Steven S. Long στο άρθρο του «Defining Fantasy» χωρίζει σε υποείδη τον χώρο της φαντασίας χρησιμοποιώντας σαν βάση κυρίως την ποιότητα της μαγείας και τις προθέσεις των ηρώων, με σχετικά ασαφή σύνορα μεταξύ τους, ως εξής:

1. Σύζευξη Χωροχρόνου:

Σε αυτή την κατηγορία οι ήρωες είναι συνήθως από τον πραγματικό κόσμο και με κάποιον τρόπο περνούν στον μαγικό χωροχρόνο και εμπλέκονται σε περιπέτειες που τον αφορούν. Επειδή είναι διαφορετικοί είναι πιθανό για αυτούς να γίνουν ήρωες άσχετα με τα άλλα χαρακτηριστικά τους. Πολύ συχνά, ο κόσμος της φαντασίας, όπως αποκαλύπτεται στους ήρωες, μπορεί να έχει προηγούμενη σχέση μαζί τους, άγνωστη για τους ίδιους, ή ακόμα και προφητείες που τους αφορούν. Τέτοια παραδείγματα είναι τόσο το Χόγκουαρτς, της Τζ.Κ. Ρόουλινγκ (παρόλο που δεν ανήκει σε έναν εξολοκλήρου φανταστικό κόσμο, αλλά

εμπειριέχεται κρυμμένο μέσα στον δικό μας) όσο και η Νάρνια του Κ.Σ. Λιούις, ως ένα ξεχωριστό κοσμοείδωλο που περιμένει τα παιδιά-ήρωες για να διαμορφωθεί.

Το είδος της σύζευξης είναι πολύ πιθανό να περιλαμβάνει κοσμοείδωλα επικά, υψηλής ή ασθενούς μαγείας, όσο και Σύγχρονα.

2. Επική φαντασία:

Οι ιστορίες της επικής φαντασίας αφορούν μεγαλειώδεις, ρομαντικούς πολλές φορές, μνημειώδεις ήρωες που πασχίζουν ενάντια σε κάποιο φοβερό κακό. Κεντρική έννοια του έπους είναι η αναζήτηση (quest), που αφορά κάτι εξαιρετικά δύσκολο που οι ήρωες έχουν να φέρουν εις πέρας. Μέχρι να τα καταφέρουν ή να αποτύχουν στην αναζήτηση, και σε όλη τη διάρκεια του έπους, έχουν να ξεπεράσουν δυσκολίες και εμπόδια που μοιάζουν αδύνατα. Περιέχουν συνήθως καλοδοουλεμένες πλοκές και ήρωες, σαφή και ιδιαίτερη κοσμοπλασία, συνήθως μεγάλου μεγέθους που μπορεί να είναι υψηλής ή ασθενούς μαγείας. Κάθε έργο επικής φαντασίας μπορεί δηλαδή να χαρακτηριστεί χρησιμοποιώντας και τις έννοιες των άλλων ειδών, όπως για παράδειγμα: *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* του Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν είναι επική φαντασία υψηλής μαγείας.

3. Υψηλής Μαγείας:

Το υποείδος της φαντασίας υψηλής μαγείας περιλαμβάνει κυρίως τα κοσμοείδωλα στα οποία η μαγεία είναι συνήθης και όχι σπάνια, παίζει μεγάλο ή ουσιώδη ρόλο στην καθημερινότητα και τη ζωή, ορίζει νόμους της φύσης, αλληλεπιδρά με τους ήρωες και τα θέματα των ιστοριών. Οι μάγοι, οι μάγισσες και τα μαγικά πλάσματα είναι στοιχεία της καθημερινότητας κι ακόμα κι όταν δεν είναι η γνώση της ύπαρξής τους είναι κοινή. Σε αυτό το είδος ανήκουν κόσμοι όπως η Γαιοθάλασσα, της Ούρσουλα Λε Γκεν, οι παιχνιδόκοσμοι των *Dungeons and Dragon* και της εταιρείας *Blizzard* και ο *Δισκόκοσμος* του Τέρρυ Πράτσετ, παρόλο που η μαγεία σε αυτόν δεν είναι πάντοτε αξιόπιστη ή εμφανής.

4. Ασθενούς Μαγείας:

Αυτό το είδος είναι το αντίθετο της υψηλής μαγείας. Η μάγοι, οι μάγισσες, τα μαγικά πλάσματα και οι πρακτικές είναι σπάνια στον κόσμο, ίσως και να αποτελούν απλώς φήμες. Κάποιες φορές η μαγεία μπορεί να βρίσκεται διάχυτη στον κόσμο κι όμως να μην μπορεί να ελεγχθεί παρά με ελάχιστους και εξαιρετικά δύσκολους τρόπους. Τα τραγούδι της φωτιάς και του πάγου του Τζ.Ρ.Ρ. Μάρτιν με τον ασθενούς μαγείας Γουέστερος είναι ένα παράδειγμα σε αυτή την κατηγορία.

5. Ηρωική φαντασία⁵ :

Περιλαμβάνει συνήθως φανταστικές περιπέτειες, σε αφιλόξενους τόπους, τέτοιες που μοιάζουν τόσο ακατόρθωτες όσο και της επικής φαντασίας, ενώ τα κίνητρα των ηρώων είναι τελείως διαφορετικά, και αυτοί πολλές φορές είναι αντιήρωες: είναι μισθοφόροι, αναζητούν έναν θησαυρό ή άλλα προσωπικά κέρδη. Το είδος χαρακτηρίζεται από καταιγιστική δράση και έχει ομάδες ηρώων, ή έναν πρωταγωνιστή με κάποιους συντρόφους, ανθρώπους κι άλλες ράτσες ταυτόχρονα. Εδώ η κατηγοριοποίηση οφείλεται κυρίως σε θέματα πλοκής. Τέτοιες ιστορίες αφηγείται ο Ρόμπερτ Ε. Χάουαρντ στις ιστορίες του Κόναν του Κιμέριου, ο Φριτς Λάιμπερ στην Λάνκμαρ και τις άλλες ιστορίες των Φαφρντ και του Γκρίζου Γάτου, οι ταινίες της Disney που αφορούν τους πειρατές της Καραϊβικής και πολλοί άλλοι.

6. Σύγχρονη/Αστική φαντασία:

Εξελίσσεται σε έναν υποτιθέμενο πραγματικό κόσμο, ο οποίος όμως φιλοξενεί κι αλληλεπιδρά με το φανταστικό. Αυτό ορίζεται σαν «συναινετική πραγματικότητα» στον παρόντα ή παρελθόντα χρόνο, όπου η μαγεία και τα μαγικά πλάσματα υπάρχουν παράλληλα ή μέσα στην πραγματικότητα, συνήθως συγκαλυμμένα με διάφορους τρόπους – παρόλο που αυτό δεν αποτελεί κανόνα. Είναι ένα είδος που ανθίζει τα τελευταία χρόνια και ακόμη οι δυνατότητές του δεν έχουν εξερευνηθεί ουσιαστικά. Ένα παράδειγμα τέτοιας κοσμοπλασίας είναι η τηλεοπτική σειρά *Lost Girl* του Michelle Lovretta, ή το πιο γνωστό *Supernatural* του Eric Kripke. Υποείδος της σύγχρονης φαντασίας θεωρείται η αστική φαντασία, της οποίας η διαφοροποίηση είναι το ότι ο μύθος διαδραματίζεται μέσα στα όρια της πόλης, η οποία πολλές φορές έχει πρωταγωνιστικό ρόλο.

Στα πλαίσια μιας εκδοχής της πραγματικότητας μπορεί να κρύβονται κάθε λογής μαγικά πλάσματα, από όλες τις μυθολογίες των λαών και να συνυπάρχουν με κατασκευασμένα και νέα, μπορεί η μαγεία να συμβιώνει με την τεχνολογία ή να υπάρχει «μαγική τεχνολογία».

⁵ Στο πρωτότυπο «Sword and sorcery», όπως είναι πιο γνωστό το είδος. Όμως ο συγγραφέας αναφέρει πως το είδος αυτό είναι γνωστό και ως ηρωική φαντασία. Στην Ελλάδα γενικά χρησιμοποιούνται και οι δύο όροι, όμως ενώ η ηρωική φαντασία χρησιμοποιείται και στην ελληνική γλώσσα, ο όρος «Σπαθιά και Μαγεία» που περιγράφει το S&S δεν είναι τόσο διαδεδομένος.

Είδος Φαντασίας	
1	Σύζευξη χωροχρόνου
2	Επική φαντασία
3	Υψηλής μαγείας
4	Ασθενούς μαγείας
5	Ηρωική φαντασία
6	Σύγχρονη/Αστική

Πίνακας 2: Τα είδη της φαντασίας σύμφωνα με τον Steven S. Long

Τόσο οι κατηγορίες όσο και τα είδη της φαντασίας, ενώ μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία μελέτης, είναι πράγματα που μοιάζουν ρευστά και που μπορούν να αλλάξουν κάθε μέρα. Η φαντασία γνωρίζει άνηση τα τελευταία χρόνια κι άρα εξελίσσεται συνεχώς. Ήδη υπάρχουν πολλά έργα τα οποία για να περιγραφούν χρειάζεται να χρησιμοποιήσει κανείς στοιχεία από παραπάνω από μία κατηγορία ή είδος, και μάλιστα όχι καινούργια. Ακόμη, το φαινόμενο αυτό τη αλλαγής επίσης δεν είναι καινούργιο, πράγμα που διαφαίνεται όταν κανείς παρατηρήσει το πώς αναφέρονται τα ίδια έργα στις εγκυκλοπαίδειες των Stableford και Clute για το φανταστικό και πώς αυτά περιγράφονται στις επίσημες ιστοσελίδες για το καθένα στο διαδίκτυο.

1.2. Η έννοια της αληθοφάνειας

Η έννοια της αληθοφάνειας προέρχεται από τη λογοτεχνία και αποτελεί ένα από τα βασικά της εργαλεία, όμως οι εφαρμογές της στην TS ουσιώδεις, αφού η έννοια της αληθοφάνειας φαίνεται να σχετίζεται άμεσα με την έννοια της εμπύθισης. Ο Jenkins (Jenkins, 2008) σημειώνει: «Στην ιδανική της μορφή η σύγχρονη TS είναι η τέχνη της οικοδόμησης κόσμων». Ο Jenkins δεν αναλύει τα συστατικά των κοσμοειδών, ούτε δημιουργεί λίστες με χαρακτηριστικά και συνιστώσες, όμως σε πολλά σημεία της βιβλιογραφίας του αναφέρεται στην αληθοφάνεια, η οποία μαζί με την αξιοπιστία και τη συνέπεια⁶ προκαλούν την εμπύθιση. Η Ούρσουλα Λε Γκεν, σε ανοιχτή απαντητική επιστολή της σχετικά με την αληθοφάνεια

⁶ Βλέπε 2.1.1. Θεμελιώδης αρχές των TS

γράφει: «Οι κανόνες που καθορίζουν το πώς δουλεύουν τα πράγματα σε έναν φανταστικό κόσμο δεν μπορούν να αλλάζουν μέσα στην ιστορία. [...] Αυτός (η αληθοφάνεια) είναι ίσως ένας από τους λόγους που η φαντασία είναι τόσο δημοφιλής στα παιδιά: έχει κανόνες. Υπαινίσσεται ένα σύμπαν που, σε κάποια σημεία του, έχει νόημα» (Le Guin, 2011)

Η λέξη αληθοφάνεια είναι σύνθετη των «αλήθεια» και «φαίνεται». Αφορά κάτι που φαίνεται αληθινό χωρίς απαραίτητα να είναι αληθινό. Η Λε Γκεν υποστηρίζει πως αυτό που ελέγχει την εγκυρότητα σε ένα φανταστικό έργο είναι η αληθοφάνεια που αυτό δημιουργεί για τον εαυτό του, μέσω της ειλικρινής παρατήρησης του φανταστικού κόσμου. Τα όσα περιγράφονται σε έναν φανταστικό κόσμο δεν μπορούν παρά να συνδέονται άμεσα και να εξαρτώνται από τις προσλαμβάνουσες που έχουμε για την πραγματικότητα (Le Guin, 2008).

Όμως, η έννοια της αληθοφάνειας με την έννοια του ρεαλισμού δεν είναι ταυτόσημες. Ο ρεαλισμός εμπεριέχει την αληθοφάνεια, με την έννοια πως αν κάτι φαίνεται αληθινό, κάποιες φορές μπορεί και να είναι, αλλά αυτό δεν είναι απαραίτητο για να είναι κάτι αληθοφανές. Τις περισσότερες φορές ο όρος χρησιμοποιείται για τα πράγματα που δεν είναι αληθινά, που δεν θα μπορούσαν να είναι αληθινά και ποτέ δεν θα γίνουν αληθινά. Η ρεαλιστικότητα, σε κάποιες συνιστώσες του κόσμου, όπως για παράδειγμα στην ψυχολογία των χαρακτήρων, βοηθάει την αληθοφάνεια του έργου, αλλά δεν αρκεί από μόνη της ώστε το έργο να είναι αληθοφανές. Η Αλεξάνδρα Λέτσα⁷ απαντάει σε συνέντευξη σχετικά με το γιατί θεωρεί πως ο κόσμος του Τζ.Ρ.Ρ. Μάρτιν είναι τόσο αγαπητός από θεατές και αναγνώστες: «Οι χαρακτήρες και ο ρεαλισμός. Ο ίδιος ο ρεαλισμός των χαρακτήρων, δηλαδή, που είναι όλοι γκρίζοι, ανθρώπινοι, με τα ελαττώματα και τις εμμονές τους και τις άστοχες αποφάσεις, και οι ρεαλιστικές συνέπειες των πράξεών τους» (Λέτσα, 2016).

Η Kylie Chan (Chan, 2015), στο άρθρο της «*You Can't Climb a Wall with a Broken Arm: plausibility in fantasy fiction*» περιγράφει όλα αυτά που κάνουν τον αναγνώστη να σταματά να εμπιστεύεται τον συγγραφέα, καθώς όταν τα συναντά τον οδηγούν έξω από την πλοκή. Πρόκειται για ένα σύνολο πραγμάτων που τα θεωρούμε δεδομένες γνώσεις για τον κόσμο και περιλαμβάνουν περιπτώσεις όπως: ένα ζωντανό πλάσμα είναι νησικό για πολύ καιρό και παρόλα αυτά ζει (χωρίς να συντρέχει μαγικός λόγος), ένας εξαιρετικά περιποιημένος άνθρωπος, καλοχτενισμένος και με καθαρά ρούχα μόλις έχει πολεμήσει σε μια μάχη ή έχει περάσει κάποια άλλη μεγάλη σωματική ταλαιπωρία. Αφιερώνει, επίσης μια παράγραφο στην έννοια των κανόνων που θέτει ο δημιουργός για το έργο του και το ότι δεν πρέπει να τους σπάει.

⁷ Μεταφράστρια της σειράς *Το τραγούδι της φωτιάς και του πάγου* στην ελληνική γλώσσα.

Πολλές φορές ο μικρός βαθμός ρεαλισμού μπορεί να είναι προτιμότερος. Ιδιαίτερα στους εικονικούς κόσμους όχι μόνο για λόγους απόδοσης, αλλά και λόγω των απαιτήσεων της εφαρμογής. Η εσωτερική συνέπεια του κόσμου, η συνοχή μεταξύ των αντιληπτών συμβάντων, του χώρου και των κανόνων, σε συνδυασμό με την ικανότητα του ανθρώπου να συμπληρώνει μεμονομένα συμβάντα δημιουργώντας μια ολότητα από αυτά («κλειστότητα») ενισχύουν τη συνέπεια και τελικά την εμπύθιση (Βοσινάκης, 2015). Είναι περισσότερο σημαντικό ο ορισμός κανόνων και η τήρησή τους, παρά η μίμηση της πραγματικότητας που παράγει ρεαλιστικότερες αναπαραστάσεις.

Γενικά, η αληθοφάνεια φαίνεται να έχει τρία σχετιζόμενα επίπεδα: το πρώτο αφορά τις λογικές και βασικές γνώσεις που είναι ίδιες για τον δημιουργό και τον αποδέκτη, τις οποίες αν ο δημιουργός δεν σεβαστεί τότε μοιάζει να υποτιμά τη νοημοσύνη του αποδέκτη. Το δεύτερο αφορά τις ειδικές γνώσεις που αν ο δημιουργός αποκτήσει, συνήθως μέσω έρευνας, τότε κερδίζει την εμπιστοσύνη του αποδέκτη. Τέλος, το τρίτο αφορά τους ιδιαίτερους και ταιριαστούς κανόνες που θα θέσει ο δημιουργός για το έργο του και θα τους τηρήσει (ακόμα κι όταν τους σπάει) έτσι ώστε να δημιουργεί μια αδιάσπαστη ολότητα για το κοσμοείδωλό του και τελικά να προκαλεί την εμπύθιση σε αυτό.

1.3. Το σύστημα «κόσμος» και η έννοια της πολυπλοκότητας

Η Γεωργία Φιλιππίδου⁸, σε ερώτησή για πώς δομείται ένας κόσμος, απάντησε το εξής: «Ο μόνος τρόπος για να φτιάξω έναν κόσμο ήταν να προσπαθήσω να καταλάβω πώς λειτουργεί ο δικός μας». Η απάντηση αυτή επιβεβαίωσε την πεποίθησή μου πως αναλύοντας την έννοια μιας φανταστικής κοσμοπλασίας γεννάται ένα εύλογο ερώτημα: τι ακριβώς είναι ένας κόσμος και πώς λειτουργεί; Ορμώμενη από αυτό το ερώτημα αναζήτησα ορισμούς της έννοιας του κόσμου, όπως αυτοί δίνονται από διάφορους τομείς της επιστήμης.

Η κλασική ή μηχανιστική επιστήμη θα ανέλυε ένα κοσμοείδωλο απλοποιώντας το στις ιδιότητες των επιμέρους συστατικών του – γεωγραφία, πανίδα, χλωρίδα και ούτω καθεξής του (Σπύρου, Θωμάς; Αρνέλλος, Αργύρης, 2002). Αυτός ο τρόπος σκέψης οδηγεί μάλλον στο συμπέρασμα πως κάθε κόσμος –όπως και ο πραγματικός– αποτελείται από διάφορα λειτουργικά στοιχεία έτσι ώστε να σχηματίζεται μια γιγάντια μηχανή, η οποία έχει να εκπληρώσει έναν προκαθορισμένο σκοπό. Ο Νίτσε (Νίτσε, 2004), στην *Χαρούμενη*

⁸ Βλέπε: Κεφάλαιο 2.2. – Συνεντεύξεις με δημιουργούς

Επιστήμη, σημειώνει ότι πρέπει να φυλαχτούμε από την πίστη πως το σύμπαν είναι μία μηχανή, αφού δεν έχει δημιουργηθεί για κάποιον σκοπό. Εμπειρικά γνωρίζουμε πως ο κόσμος μας δεν λειτουργεί κατά αυτόν τον τρόπο, ή τουλάχιστον παραδεχόμαστε πως δεν γνωρίζουμε τον σκοπό του. Επομένως, η δημιουργία ενός κοσμοειδώλου το οποίο θα διέπεται από αξιοπιστία, αληθοφάνεια και συνέπεια (Jenkins, 2008), δεν μπορεί εξεταστεί μόνο κατ' αυτόν τον τρόπο: ως επιμέρους λειτουργικά στοιχεία τα οποία λειτουργούν μεταξύ τους σωστά και με ακρίβεια σαν καλοκουρδισμένο ρολόι.

Πιο ρεαλιστικό δείχνει το να εξετάσουμε το κοσμοείδωλο σαν ένα πολύπλοκο σύστημα. Ως πολύπλοκα συστήματα ορίζονται εκείνα τα συστήματα που αποτελούνται από πολλά απλά και, σε μεγάλο βαθμό, όμοια αλληλοεξαρτώμενα μέρη, αλλά ενώ συχνά η συμπεριφορά του καθενός από τα μέρη τους είναι εύκολο να ερμηνευτεί, η συμπεριφορά του συστήματος σαν σύνολο δεν επιδέχεται απλής ερμηνείας και περιγραφής (Flake, 1998).

Σύμφωνα με την Karsten (Karsten, 2004) η πολυπλοκότητα είναι ιδιότητα ενός συστήματος κατάλληλη ειδικά για να χαρακτηρίζει εκείνα τα μέρη του συστήματος που είναι δύσκολο να περιγραφούν αποτελεσματικά και με συνέπεια, όπως επίσης και για να περιγράψει κάθε μέρος του συστήματος ξεχωριστά.

Οι Ασημακόπουλος, Θεοχαρόπουλος και Δημητρίου (Ασημακόπουλος, και συν., 2006) αναφέρουν τις ιδιότητες ενός πολύπλοκου συστήματος:

- Αποτελείται από μεγάλο αριθμό υποσυστημάτων που παρουσιάζουν υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης μεταξύ τους
- Η φύση τόσο των εξωτερικών αλληλεπιδράσεων όσο και των εσωτερικών είναι μη γραμμική
- Η εν γένει συμπεριφορά του συστήματος διαμορφώνεται από αφανείς ανάδρομους κύκλους, τόσο εξωτερικά όσο και εσωτερικά
- Υπάρχει δυσκολία συσχετισμού συγκεκριμένων αιτιών με συγκεκριμένα αποτελέσματα
- Κάτω από τις κατάλληλες συνθήκες εμφανίζουν προσαρμοστικότητα και εξέλιξη ανάλογη των οργανικών συστημάτων
- Εμφανίζουν αυθόρμητα στοιχεία αυτοοργάνωσης και αυτοποίησης
- Ακολουθούν τη θερμοδυναμική πορεία των έμβιων όντων προς πιο πολύπλοκες οργανωτικά δομές

Εστιάζοντας στην οργανικότητά τους, αναφέρουν ακόμη:

- Ότι διαθέτουν ιστορικότητα, δηλαδή μνήμη που εκφράζεται με τη μορφή κουλτούρας, συστημάτων αξιών, ευρεστικών μεθόδων κλπ
- Ποικιλία συμπεριφορών, σε αντίθεση με τα μηχανιστικά συστήματα έχουν τη δυνατότητα να παράγουν ένα σύνολο δυνατών συμπεριφορών
- Εσωτερική ποικιλία και δημιουργικότητα. Αναπτύσσουν έναν εσωτερικό μηχανισμό παραγωγής ποικιλίας, με αυτόν τον τρόπο εξασφαλίζουν τη δυνατότητα να διατηρούν την εσωτερική τους ποικιλία σε τέτοια επίπεδα που να εξασφαλίζεται η βιωσιμότητα
- Χάος και αυτοοργάνωση (αντί-χάος), μεγάλη ευαισθησία σε μικρές διαταραχές ως αποτέλεσμα της ισχυρής επιρροής των κύκλων ανάδρασης, αλλά και μεγάλη αναισθησία σε μεγάλες διαταραχές ως αποτέλεσμα της ικανότητάς τους για αυτοοργάνωση και αυτοποίηση (μικρό λάθος, μπορεί να οδηγήσει σε παραλήψεις ή παραδοχές που στη χειρότερη περίπτωση οδηγούν στη μελέτη άλλου συστήματος από το σύστημα-στόχο)
- Ασυμπιεστότητα, δεν είναι δυνατόν να συμπιεστούν πέρα από κάποιο όριο χωρίς να καταστραφεί η ολιστική τους θεώρηση. Δεν μελετώνται με απλή ανάλυση και επαγωγή
- Οργανωσιακή μάθηση, μια σπουδαία ικανότητα των οργανικών συστημάτων που αποτελεί κριτήριο για τον βαθμό πολυπλοκότητας και οργανικότητας
- Ασαφή σύνορα. Τα φυσικά σύνορα του συστήματος δεν ταυτίζονται πάντα με τα λειτουργικά του σύνορα

Τέλος, μελετούν τις στάσεις απέναντι στην πολυπλοκότητα και εξετάζουν μέσω του λογισμού της πολυπλοκότητας ολοκληρωμένο συστημικό μοντέλο για τη σκέψη, το οποίο ορίζουν ως «Τα τέσσερα σύμπαντα της ανθρώπινης σκέψης»:

1. **Φυσικό σύμπαν**: το εξωτερικό περιβάλλον (το θεωρούμε ένα και μοναδικό αντικείμενο)
2. **Γνωστικό σύμπαν**: το σύμπαν των εννοιών που προέκυψε από την εσωτερίκευση του φυσικού σύμπαντος
3. **Το σύμπαν των αναπαραστάσεων** που αποτελείται από λέξεις, σύμβολα, εικόνες κτλ του γνωστικού συστήματος
4. **Το λογικό σύμπαν** που αφορά την οντολογική οργάνωση της γνώσης, δηλαδή το σύνολο ιεραρχιών, περιορισμών, αξιωμάτων κλπ

Βάσει των τεσσάρων συμπάντων, ορίζουν τη μάθηση ως: «*συναρμολόγηση τεσσάρων συμπάντων κατά τέτοιο τρόπο ώστε να βοηθούν τον άνθρωπο στην όσο το δυνατόν καλύτερη αλληλεπίδραση με το πραγματικό του περιβάλλον [...] Η διαδικασία δημιουργίας ενός σχήματος ή διαδικασίας βασίζεται στην ικανότητα του μυαλού να εξασθενεί την πολυπλοκότητα, να λειτουργεί δηλαδή σαν εξασθενητής πολυπλοκότητας*» (Ασημακόπουλος, και συν., 2006).

Αναφέρουν επίσης διαφορετικές μοντελοποιήσεις των πολύπλοκων συστημάτων, ανάμεσα στις οποίες και το πλαίσιο DBI (Design - Behavior - Intervention), το οποίο περιλαμβάνει τρεις συνιστώσες:

1. **Λειτουργία σχεδιασμού:** αποτύπωση υπάρχοντων συστημάτων και υποσυστημάτων
2. **Λειτουργία συμπεριφοράς:** αφορά στην ανάδυση της κατάλληλης στοχοθετικής συμπεριφοράς κι έχει στόχο να συσχετιστεί ο σχεδιασμός των υποσυστημάτων με την επιθυμητή συμπεριφορά του στοχοθετικού συστήματος
3. **Λειτουργία παρέμβασης:** αφορά στον σχεδιασμό παρεμβατικών δράσεων, ώστε το σύστημα να κινείται στα πλαίσια της στοχοθεσίας του

Ο αληθινός κόσμος μοιάζει να είναι ένα σύστημα εξαιρετικά υψηλής πολυπλοκότητας. Μια φανταστική κοσμοπλασία δεν αγγίζει αυτά τα όρια της πολυπλοκότητας, εφόσον αφενός ο στόχος του είναι η προώθηση της ιστορίας, της πλοκής, των χαρακτήρων και των ιδιαιτεροτήτων τους (από τον οποίο δημιουργούνται πολλοί επιμέρους μικρότεροι στόχοι και σκοποί, έτσι που καθιστούν τους κύκλους της ανάδρασης των υποσυστημάτων του σχετικά καθαρούς) και αφετέρου, κατά τον σχεδιασμό ενός φανταστικού κοσμοειδώλου η ανοργάνωτη πολυπλοκότητα πρέπει να μοιάζει οργανωμένη έτσι ώστε να προσδίδεται αληθοφάνεια και να προωθείται η εμπύθιση.

Όμως, όσο μεγαλύτερη αληθοφάνεια καταφέρουμε να προσδώσουμε σε κάθε υποσύστημα του συστήματος φανταστικό κοσμοείδωλο, τόσο αυξάνουμε τον βαθμό της πολυπλοκότητάς του. Είναι σημαντικό να τονίσουμε σε αυτό το σημείο πως το παραπάνω συμπέρασμα είναι συνεπαγωγή και όχι ισοδυναμία. Δηλαδή, αν ένα κοσμοείδωλο έχει πολύ μεγάλο βαθμό πολυπλοκότητας αυτό δε σημαίνει απαραίτητα πως έχει και αυξημένη αληθοφάνεια.

Στο σημείο αυτό αναδύεται το εξής ερώτημα: ποια υποσυστήματα περιλαμβάνει το σύστημα «κόσμος»; Πόσα και τι είδους; Περιγράφουμε τους φανταστικούς κόσμους χρησιμοποιώντας σαν βάση τις δυνατότητες, τις ομοιότητες και τις διαφορές με τον πραγματικό κόσμο, όμως πώς περιγράφουμε τον πραγματικό κόσμο χωρίς να τον

συγκρίνουμε ουσιαστικά με τον εαυτό του; Ο άνθρωπος, σε κάθε εποχή, για να περιγράψει το περιβάλλον και τους τρόπους λειτουργίας του, αλλά και τον ίδιο του τον εαυτό χρησιμοποιούσε το σύνολο της ανθρώπινης γνώσης που είχε στη διάθεσή του. Ένας τρόπος για να περιγραφούν το σύστημα και τα υποσυστήματα του πραγματικού κόσμου είναι να χρησιμοποιήσουμε το σύνολο της ανθρώπινης γνώσης.

Στο έργο *Θεαίτητος*⁹ του Πλάτωνα η επιστήμη αποτελεί την *βεβαιωμένη με λογικά επιχειρήματα γνώση*. Σήμερα, ο όρος μάλλον δηλώνει περισσότερο το σύστημα απόκτησης γνώσης, έχει βάση του την επιστημονική μεθοδολογία, βασίζεται στην επιστημονική έρευνα και την οργάνωση και ταξινόμηση της αποκτώμενης με αυτό γνώσης. Και πάλι όμως, το σύνολο των επιστημών ορίζει το σύνολο της ανθρώπινης γνώσης. Ίσως ένας προσοδοφόρος τρόπος για να μοντελοποιηθεί η έννοια ενός κοσμοειδώλου να είναι μέσω των επιστημών.

2. TRANSMEDIA STORYTELLING (ΔΙΑΜΕΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ)

Προτού εξεταστούν οι παράγοντες για τον σχεδιασμό διαμεσικών έργων, είναι απαραίτητο να επιχειρηθεί ένα ορισμός για την έννοια του όρου transmedia. Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι δεν υπάρχει ομοφωνία για το τι ακριβώς είναι transmedia, αλλά παρά το γεγονός ότι ο ορισμός του είναι ακόμα ανοικτός (Gambarato, 2013), είναι σίγουρα δυνατό να εντοπίσουμε τα κύρια χαρακτηριστικά του και να ακολουθήσουμε τα ίχνη του.

Ξεκινώντας από την ίδια τη λέξη transmedia υπάρχει το πρόθεμα trans συνδυασμένο με το media. Το λατινικό πρόθεμα trans σημαίνει πέρα από, μέσω, εγκάρσια και ενσωματώνει την ιδέα της υπέρβασης (Gambarato, 2013). Το media περιλαμβάνει τα διαθέσιμα μέσα για τα οποία στη συνέχεια υπάρχει αναλυτική λίστα. Συμπερασματικά, η λέξη transmedia θα υπερέβαινε απλώς την ποικιλία των μέσων. Επίσης, ο Geoffrey Long (Long, 2007) προτείνει ότι ο όρος transmedia θα έπρεπε να θεωρείται επίθετο και όχι ουσιαστικό. Όχι, δηλαδή, μια λέξη ικανή να περιγράψει και να χαρακτηρίσει ένα αντικείμενο από μόνη της.

⁹ «εστίν ουν επιστήμη δόξα αληθής μετά λόγου»

Ο όρος transmedia αναδύθηκε το 1991, στο βιβλίο της Marsa Kinder *Playing with Power in movies, Television, and Video games: From Muppet Babies to Teenage Mutant Ninja Turtles*. Η Kinder ορίζει ως «εμπορικά υπερσυστήματα διαμεσικής διακειμενικότητας» τα σχετικά franchise που ήταν καταναμημένα στις διαφορετικές πλατφόρμες των μέσων. Ο ίδιος ο όρος Transmedia Storytelling χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά το 2003, από τον Henry Jenkins, σε άρθρο του για το *Technology Review*. Τρία χρόνια αργότερα βελτίωσε τον ορισμό του και τον εξέδωσε στο βιβλίο του *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (Jenkins, 2006):

«Μια transmedia ιστορία ξεδιπλώνεται παράλληλα σε πολυμεσικές πλατφόρμες, με κάθε νέο κείμενο να είναι μια χαρακτηριστική και πολύτιμη συνεισφορά στο σύνολο. Ιδανικά το κάθε μέσο στην TS προσθέτει αυτό το οποίο είναι το δυνατό του σημείο, έτσι ώστε μια ιστορία μπορεί να ξεκινήσει από μια ταινία, να εξαπλωθεί μέσω τηλεοπτικών σειρών, βιβλίων και κόμιξ, ο κόσμος της μπορεί να εξερευνηθεί μέσα από παιχνίδια ή να βιωθεί μέσα από ένα πάρκο ψυχαγωγίας» (Jenkins, 2006 pp. 95-96).

Ο Carlos Scolari (Scolari, 2009) ορίζει την TS ως μια ιδιαίτερη μορφή αφήγησης που εξαπλώνεται τόσο μέσα από διαφορετικές οδούς (προφορικές, οπτικές κτλ) όσο και από διαφορετικά μέσα (κινηματογράφος, κόμιξ, τηλεόραση, παιχνίδια σε υπολογιστές κτλ.). Η TS δεν είναι απλά μια προσαρμογή από το ένα μέσο στο άλλο. Η ιστορία που αφηγούνται τα κόμιξ δεν είναι η ίδια με αυτή που αφηγείται η τηλεόραση ή ο κινηματογράφος. Τα διαφορετικά μέσα και οι γλώσσες τους συμμετέχουν και συμβάλλουν στον σχηματισμό της διαμεσικής κοσμοπλασίας. Η Christy Dena (Dena, 2009) υπογραμμίζει ότι ο σκοπός του TS είναι να ξεδιπλώνεται μια ιστορία παράλληλα σε διαφορετικές πλατφόρμες και ο Geoffrey Long (Long, 2007) τονίζει ότι η TS είναι η τέχνη της κοσμοπλασίας. Η Gambaratto (Gambaratto, 2013) περιγράφει την TS ως συνυφασμένες εμπειρίες που απλώνονται σε ποικίλες πλατφόρμες. Μια TS μιλάει συνολικά για μια κοινή, μεγάλη και διάχυτη ιστορία, προκαλώντας την αφοσίωση του κοινού. Δεν έχει σαν σκοπό την αναπαραγωγή της ίδιας ιστορίας σε διαφορετικές πλατφόρμες αλλά το να ζήσει το κοινό την εμπειρία της κοσμοπλασίας, ξεδιπλώνοντας μέρη της ιστορίας και δημιουργώντας τις δυνατότητες για να εξελιχτεί η ιστορία με καινούργιο και αρμόζων περιεχόμενο.

Παρά την προσπάθεια να οριστεί ακριβώς η TS και να διαφοροποιηθεί σαφώς από άλλες συναφείς έννοιες, υπάρχει ακόμα εννοιολογική σύγχυση γύρω από αυτήν και διάφοροι άλλοι όροι οι οποίοι, μέχρι κάποιο σημείο, θεωρούνται συνώνυμοι όπως: Intermedia, Cross-media, Multimedia, Multimodal discourse, Superfictions, Multiple platforms, Screen bleed,

Networked narrative environment, Transmedia world, Distributed Narratives, Hybrid media, Media mix, Cross-sited narratives, Deep media.

Μια πιο πραγματιστική θεώρηση είναι αυτή του Producers Guild of America (2012): «Ένα TS έργο (ή franchise) 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, Διαδίκτυο, έντυπο, κινούμενο σχέδιο, κινητά, θεματικά πάρκα, DVD, προωθητικές δράσεις και δρώμενα, λοιπές τεχνολογίες. Αυτές οι πλοκές δεν πρέπει να ανακυκλώνουν ή διασκευάζουν το ίδιο σενάριο σε άλλη πλατφόρμα άλλα πρέπει να είναι συμπληρωματικές της κεντρικής αφήγησης».

Ο ορισμός του PGA (Producers Guild of America, 2012) έχει ισχυρές επιρροές από την πρόταση του Jeff Gomez (Gomez, 2007) με τα οκτώ χαρακτηριστικά μιας παραγωγής transmedia:

1. Τα περιεχόμενα είναι έργο ενός ή λίγων οραματιστών
2. Η cross-media υλοποίηση είναι σχεδιασμένη από την αρχή, ή κοντά στην αρχή του έργου
3. Το υλικό διανέμεται μέσω τουλάχιστον τριών διαφορετικών μέσων
4. Το υλικό είναι μοναδικό για κάθε πλατφόρμα και στοχεύει στα δυνατά της σημεία
5. Υπάρχει κοινό όνομα για το κοσμοείδωλο
6. Υπάρχει συντονισμένη προσπάθεια να αποφευχθούν αποκλείσεις στην αφήγηση
7. Οι προσπάθειες είναι κάθετες (με συνεργασία των διαφορετικών τμημάτων) μέσα στην εταιρεία, τρίτα μέρη και συνεργάτες
8. Υπάρχει δυνατότητα συμμετοχής του κοινού μέσω web portals, social net-workings και οδηγούμενες από το κοινό υποπλοκές.

Μέσα στον όρο TS, λοιπόν, εμπεριέχονται την ίδια στιγμή τεχνικοί κανόνες, αισθητικά κριτήρια και προσδοκίες. Μία ολοκληρωμένη TS εμπειρία δεν περιλαμβάνει μόνο όσα οι δημιουργοί αποφασίζουν να παρουσιάσουν στο κοινό, αλλά και τα όσα είναι το κοινό (από απόψεως βιωματικής, εμπειρικής, συναισθηματικής, ψυχολογικής, κοινωνικής κοκ) εφόσον στις περισσότερες περιπτώσεις πρόκειται για κάτι που μοιάζει με ένα παζλ πληροφοριών και συναισθημάτων, το οποίο το ίδιο το κοινό καλείται να συνθέσει με βάση τα όσα είναι. Με τον τρόπο αυτό, για τον κάθε αποδέκτης μιας TS προκύπτει ένα διαφορετικό ολοκληρωμένο έργο, μια διαφοροποιημένη εμπειρία.

Όπως και η έννοια της κοσμοπλασίας, με τον ίδιο τρόπο και οι καταβολές της έννοιας της TS είναι στην πραγματικότητα αρχαίες, παρόλο που ο όρος και οι ορισμοί είναι σύγχρονοι. Τα μέσα με τα οποία εκφράζονταν τα κοσμοειδωλα των μύθων και της λαογραφίας ήταν πάντοτε ποικίλα. Οι θρησκείες ίσως και να αποτελούν την πρώτη έκφραση του όρου transmedia (Ryan, 2014) (Placeholder18p. 2), αφού οι ήρωες, το περιβάλλον και τα κατορθώματά τους απεικονίζονταν σε αγάλματα, σε ζωγραφικές παραστάσεις ναών, σε θεατρικές παραστάσεις, στην επική ποίηση, σε τραγούδια και προφορικές αφηγήσεις.

Ο ακαδημαϊκός κλάδος της TS είναι νέος και σχετικά ασαφής και δεν διαθέτει ακόμα συγκεκριμένες μεθόδους και μεθοδολογίες για ανάλυση και υλοποίηση (Gambarato, 2013). Επιπρόσθετα, τα transmedia έργα είναι πολυεπίπεδα φαινόμενα που περιλαμβάνουν πολλαπλές διαστάσεις, όπως αφήγηση, συναφή έκφραση σε επίπεδο κουλτούρας, μάρκετινγκ, επιχειρηματικά μοντέλα και νομικά πλαίσια. Η συνήθης προσέγγισή τους αντικαθίσταται από μεθοδολογικά αυτόνομες αναλυτικές προσεγγίσεις σχετικές με τις προαναφερθείς διαστάσεις (Gambarato, 2013). Ο Jenkins θεωρεί ότι το transmedia είναι μια πρόκληση – εν μέρη γιατί το αντικείμενο αντιπροσωπεύει μια αλληλεπίδραση μεταξύ πεδίων έρευνας τα οποία κανονικά αντιμετωπίζονται ως μεθοδολογικώς αυτόνομα (Jenkins, 2010).

Ερευνητές και επαγγελματίες των μέσων έχουν σχεδιάσει διάφορες μεθοδολογικές προσεγγίσεις προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα τη δομή πίσω από τις TS. Συνήθως, οι μεθοδολογίες που χρησιμοποιούνται για την ανάλυση transmedia έργων διαφέρουν από τη σημειωτική, την αφηγηματολογία, την κοινωνιολογία και την εθνογραφία. Οι μέθοδοι περιλαμβάνουν ποσοτικές και ποιοτικές αναλύσεις και μπορούν να βασιστούν μεταξύ άλλων σε συνεντεύξεις, συγκριτικές μελέτες, αφηγηματικές αναλύσεις και βιβλιογραφική μελέτη (Gambarato, 2013).

Υπάρχουν διάφορες κατηγορίες της TS. Αφενός μπορούμε να διακρίνουμε αν μία TS εμπεριέχει έναν μύθο που ολοκληρώνεται σε πολλά μέσα ή πολλούς μύθους που συνδέονται μεταξύ τους (Dena, 2014).

Αφετέρου, σύμφωνα με τον Drew Davinson (Drew Davidson et al., 2010) μια άλλη σχετική κατηγοριοποίηση της TS είναι βάσει του χρόνου στον οποίο γίνεται ο σχεδιασμός. Συγκεκριμένα, αν γίνεται σε αρχικό στάδιο του έργου η κατά τη διάρκεια. Τα έργα που είναι εκ των προτέρων σχεδιασμένα ως TS έχουν σαν μέρος της σύλληψής τους το ότι θα υλοποιηθούν σε διαφορετικά μέσα και είναι γεμάτα από συσχετίσεις εκ των προτέρων σχεδιασμένες. Τα έργα, από την άλλη, που είναι εκ των υστέρων σχεδιασμένα συνήθως χρησιμοποιούν σαν βάση τους ένα επιτυχημένο έργο – αυτή η κατηγορία αποτελεί και την πλειοψηφία έργων που μπορούν να χαρακτηριστούν ως TS φαινόμενα μέχρι σήμερα. Τέτοια

έργα, στη μεγαλύτερη πλειοψηφία τους, βασίζονται πάνω σε μια αδρή κοσμοπλασία, με ένα ή και περισσότερα κοσμοείδωλα που μπορούν να αλληλεπιδρούν με τις πλοκές και τις υποπλοκές σε κάθε μέσο ή απλώς να τις περικλείουν.

Εκτός αυτού, σε κάθε περίπτωση, οι μελετητές του φαινομένου transmedia δείχνουν να συμφωνούν πως στη βάση, ή ακόμη στον πυρήνα της έννοιας αλλά και του τρόπου ανάπτυξης μιας ιστορίας –ή πολλών σχετιζόμενων– είναι η ανάπτυξη μιας κοσμοπλασίας ικανής να σηκώσει το βάρος όλου του υπόλοιπου οικοδομήματος που έρχεται να στηθεί επάνω της.

2.1. Θεμελιώδεις αρχές της TS

Ο Jenkins (Jenkins, 2009) στο άρθρο του «*The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*» περιγράφει τις επτά θεμελιώδεις αρχές της TS, ως εξής:

1. Διαδοσιμότητα ή Εντρύφηση (Spreadability vs. Drillability)

Αφορούν και οι δύο τη δυνατότητα των αποδεκτών να λαμβάνουν πληροφορίες για ένα TS έργο και να εξοικειώνονται μαζί του. Η διαδοσιμότητα είναι η δυνατότητα που δίνουν τα πολλαπλά μέσα για οριζόντια διάδοση του έργου σε όλο και περισσότερο κοινό, συσσωρεύοντας έντονες ματιές χωρίς να προκαλεί απαραίτητα μακροχρόνια δέσμευση ή αφοσίωση. Η εντρύφηση είναι η δυνατότητα που παρέχεται στον αποδέκτη να τρυπήσει την επιφάνεια και να εμβαθύνει στα σημεία που του κινούν την προσοχή. Απασχολεί λιγότερους αποδέκτες αφού χρειάζεται να δεσμεύσουν περισσότερο από το χρόνο και την ενέργειά τους ώστε να καταδυθούν μέσα στην πολυπλοκότητα του έργου. Οι δύο έννοιες δεν είναι αντίθετες, αλλά για να πραγματοποιηθούν και οι δύο χρειάζεται να γίνει περισσότερη δουλειά. Ένα TS έργο μπορεί να παρουσιάζει μεγαλύτερη διαδοσιμότητα και μικρότερη δυνατότητα για εντρύφηση, ή αντίστροφα.

2. Συνοχή ή Πολλαπλότητα (Continuity vs. Multiplicity)

Πολλοί παραγωγοί TS έργων επιλέγουν να κρατήσουν τη συνοχή μιας αφήγησης όταν αυτή περνά από το ένα μέσο στο άλλο, ενισχύοντας την αληθοφάνεια και συνέχεια του έργου, έτσι ώστε να επιβραβεύεται ο αποδέκτης που έχει επενδύσει χρόνο σε αυτό με επιμέρους στοιχεία που προστίθενται στο σύνολο της ιστορίας και όλα μαζί παράγουν νέο νόημα. Άλλοι επιλέγουν την πολλαπλότητα, έτσι ώστε να κερδίζουν το ενδιαφέρον των

αποδεκτών μέσω διαφόρων εκδοχών της ίδιας ιστορίας ή άλλων ιστοριών με τους ίδιους χαρακτήρες, που όμως συγκρούονται με την αρχική. Έτσι, από τη μία μεριά μπορεί να προκαλείται σύγχυση στον αφοσιωμένο θεατή, αλλά από την άλλη προωθείται η αλληλεπίδραση μεταξύ του κοινού και των παραγωγών. Έχει καλύτερα αποτελέσματα όταν ο τρόπος με τον οποίο οι παραγωγοί θα χειριστούν αυτή τη συνιστώσα των TS είναι διακριτός από νωρίς.

3. Εμβύθιση ή Εξαγωγισιμότητα (Immersion vs. Extractability)

Πρόκειται για τους δύο βασικούς τρόπους αλληλεπίδρασης του έργου με τον αποδέκτη, οι οποίοι είναι εξίσου παλιοί και δεν συγκρούονται μεταξύ τους. Ο πρώτος είναι η εμβύθιση. Εμβύθιση είναι η διαδικασία με την οποία ο αποδέκτης απορροφάται μέσα στο φανταστικό σύμπαν της ιστορίας και αισθάνεται οικειότητα μέσα σε αυτό, όπως στον πραγματικό κόσμο. Είναι όρος που χρησιμοποιείται κυρίως για να περιγράψει τις διεργασίες της εικονικής πραγματικότητας, όπου γίνεται συνειδητή προσπάθεια αποστασιοποίησης του χρήστη από το πραγματικό περιβάλλον, προκειμένου να ενσωματωθεί στο εικονικό. Ο δεύτερος, που φαίνεται να σχετίζεται άμεσα με τον πρώτο, είναι η ανάγκη που δημιουργείται στον θεατή να αποσπάσει μέρη από τον φανταστικό κόσμο και να τα εισάγει στην καθημερινότητά του. Οι παραγωγοί πολλές φορές δίνουν τη δυνατότητα στον αποδέκτη να το κάνει αυτό, με την παραγωγή προϊόντων σχετικών με το έργο, όπως κάποια μινιατούρα ή τη ρέπλικα ενός σπαθιού. Η εμβύθιση φαίνεται να είναι αυτό που οδηγεί τους αποδέκτες να αποζητούν να αποσπάσουν μέρη του φανταστικού κόσμου και να τα εισάγουν στην καθημερινότητά τους.

4. Κοσμοπλασία

Ο Jenkins θεωρεί την κοσμοπλασία μια διαδικασία ιδιαίτερα σημαντική στην TS αφήγηση, μιας και είναι το βασικό εργαλείο που αφήνει τις ιστορίες να εξαπλωθούν σε διαφορετικά μέσα, αποτελώντας παράλληλα τον συνδετικό κρίκο που τις ενώνει. Προκειμένου να ενσαρκώσει ο δημιουργός τον κόσμο μέσα από την αφήγηση, αναδεικνύει λεπτομέρειες του κοσμοειδώλου που χρησιμεύουν ταυτόχρονα σαν σημεία αναφοράς για τον κόσμο, αλλά και σαν πιθανά εναύσματα για νέες αφηγήσεις που θα στεγαστούν επίσης σε αυτόν. Κυρίως μέσω μιας αληθοφανούς κοσμοπλασίας επιτυγχάνεται η εμβύθιση.

5. Σειριακότητα

Ενώ είναι εύκολο να αντιληφθούμε τη σειριακότητα σε κλασικές μορφές αφήγησης, την παραγωγή δηλαδή μιας ιστορίας χωρισμένης σε μικρότερα επεισόδια που την αφηγούνται σπονδυλωτά, στην TS εξαρχής κυριαρχούσε η άποψη ότι η σειριακότητα δεν είναι απαραίτητη για την ολοκλήρωση της ιστορίας και ότι υποπλοκές μπορούν να παρακολουθηθούν ανεξάρτητα και αυτόνομα. Στην πράξη παρατηρούνται διάφορες

στρατηγικές που έχουν ακολουθηθεί για να υλοποιηθούν αυτήν την παράλληλη και αυτόνομη αφήγηση. Όμως, ο Jenkins αναφέρεται σε μια υπερβολική εκδοχή της έννοιας «σειρά», όπου τα «επεισόδια» δομούνται από συστατικά του φανταστικού κόσμου, διεσπαρμένα σε διαφορετικά κανάλια του ίδιου μέσου, αλλά και σε διαφορετικά συστήματα μέσων. Βασικό ρόλο έχει για τη διαδικασία η ύπαρξη *αμφίβολων εκβάσεων* (cliffhangers) ή άλλων δραματικών σημείων που παρακινούν το κοινό να επανέλθει «για περισσότερα». Επίσης, η διαφορά που υπάρχει στην έννοια της ιστορίας και της πλοκής, όπως την γνωρίζουμε κυρίως από τον κινηματογράφο: ενώ την ιστορία τη συνθέτει ο αποδέκτης από όλα τα επιμέρους στοιχεία που του είναι διαθέσιμα, την πλοκή την παρακολουθεί γραμμικά σε κάθε ένα από αυτά, στην TS μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προωθήσει την παρακολούθηση της ιστορίας σε περισσότερα από ένα μέσα.

6. Πολλαπλή Υποκειμενικότητα

Ένας τρόπος επέκτασης μιας TS είναι η χρήση διαφορετικών οπτικών γωνιών των διάφορων ηρώων. Προκειμένου να επεκταθεί το εύρος και η ιστορία του κόσμου, οι δημιουργοί εξετάζουν τις οπτικές γωνίες και το πρίσμα διαφορετικών χαρακτήρων ή ομάδων που υπάρχουν στον κόσμο. Αυτές οι οπτικές γωνίες μπορεί να έρχονται σε αντιπαράθεση ή ακόμα και σε σύγκρουση μεταξύ τους, αλλά και με την άποψη που έχει σχηματίσει ήδη ο αποδέκτης για τον κόσμο, παρακολουθώντας τον από την οπτική γωνία κάποιων κύριων χαρακτήρων. Με τον τρόπο αυτό μπορεί να αμφισβητείται η «πραγματικότητα» του κόσμου, όχι όμως η δομή και η αληθοφάνεια. Πολλές φορές ο αποδέκτης καλείται να σχηματίσει μια ολοκληρωμένη έννοια για τον κόσμο από τις πληροφορίες που του δίνουν οι οπτικές γωνίες πολλών διαφορετικών χαρακτήρων. Οι χαρακτήρες μπορούν να ξεδιπλώνονται ακόμα και από τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης.

7. Διαδραστική Εκπλήρωση (Performance)

Εδώ περιγράφεται η αλληλεπίδραση του κοινού με το έργο, αλλά και τους παραγωγούς του. Οι σημερινοί αποδέκτες έχουν πλέον την ικανότητα να αναγνωρίζουν μέρη του έργου τα οποία προσφέρουν τη δυνατότητα της αλληλεπίδρασης με αυτά. Το κοινό συνεισφέρει άμεσα ή έμμεσα, πολλές φορές στην ίδια την πλοκή ενός έργου, ενώ οι παραγωγοί υποστηρίζουν ή απορρίπτουν τη συνεισφορά του κοινού για τη συνέχεια του έργου. Ο Jenkins προτείνει δύο σχετιζόμενα μεταξύ τους εργαλεία, με τα οποία μπορεί να κινητοποιηθεί το κοινό: τους πολιτιστικούς ελκυστές και ενεργοποιητές. Μέσω των πρώτων προσελκύεται μια κοινότητα που μοιράζεται κοινά ενδιαφέροντα, ακόμα κι αν αυτά είναι υποτυπώδη. Μέσω των δεύτερων δίνεται σε αυτή την κοινότητα κάτι για να κάνει.

Θεμελιώδης Αρχές TS	
1	Διαδοσιμότητα ή Εντρύφηση
2	Συνοχή ή Πολλαπλότητα
3	Εμβύθιση ή Εξαγωγισμότητα
4	Κοσμοπλασία
5	Σειριακότητα
6	Πολλαπλή Υποκειμενικότητα
7	Διαδραστική Εκπλήρωση

Πίνακας 3: Θεμελιώδης αρχές της TS σύμφωνα με τον Jenkins

Δύο ακόμη εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν έτσι ώστε να ενισχύσουν τις παραπάνω αρχές είναι τα αποδημητικά σήματα και η αρνητική δυνατότητα.

2.2. Αποδημητικά σήματα και Αρνητική δυνατότητα

Αρνητική δυνατότητα είναι η ενσωμάτωση στρατηγικών κενών, ασαφειών, αμφίσημων δεδομένων στην αφήγηση, έτσι ώστε να δημιουργούν μια γλυκιά αίσθηση μυστηρίου και αβεβαιότητας στον αποδέκτη (Long, 2007).

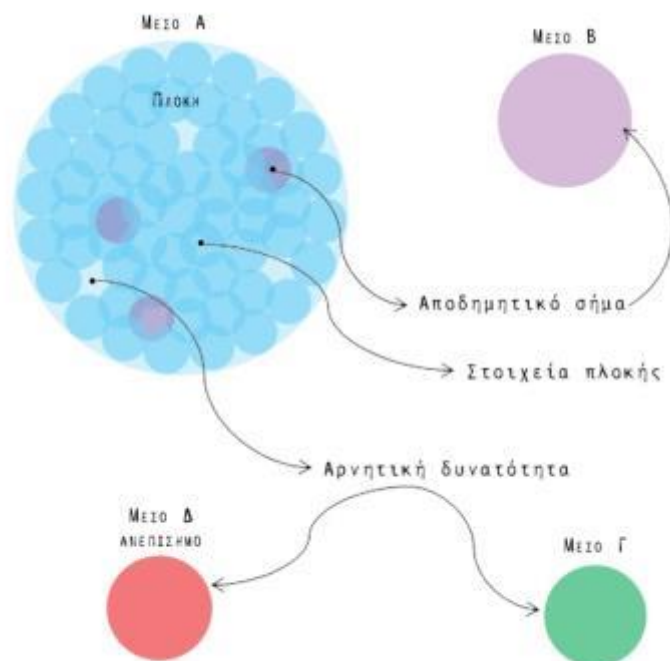
Υπάρχει ουσιώδης διαφορά ανάμεσα σε κενό στην αφήγηση ακούσια δημιουργημένο και σε κενό τοποθετημένο σε στρατηγικό σημείο ή νόημα, αφού στη μία περίπτωση είναι αποτέλεσμα απροσεξίας ή λάθους, ενώ στην άλλη είναι τοποθετημένο έτσι που να παροτρύνει τον αποδέκτη (θεατή, αναγνώστη, ακροατή) να μετατραπεί σε ντέντεκτιβ και να βρει τη λύση του μυστηρίου σε ένα άλλο μέσο ή στη φαντασία του. Ανάμεσα στα νοηματικά κενά και τις πληροφορίες που παρέχει η αφήγηση, υπάρχει μια πολύπλοκη σχέση που ο Long αποκαλεί «σύνθετο χορό» (Jenkins, 2009). Κατά την αφήγηση, ενώ φαινομενικά δίνονται περίσσιες πληροφορίες για το κοσμοειδωλο, στην ουσία για κάθε μία νέα πληροφορία ανοίγουν νέα κενά και δημιουργούνται περισσότερες απορίες.

Έπειτα από κάθε νέο επεισόδιο της σειράς *Game of Thrones* εμφανίζονται μερικές δεκάδες εικασίες στο διαδίκτυο για τη συνέχεια ή για πράγματα που έχουν παραμείνει εκτός οθόνης (off screen) άλλα έχουμε παρακολουθήσει τα αποτελέσματά τους. Οι οπαδοί του *Game of Thrones* μοιάζουν να χαίρονται περισσότερο αυτή τη διαδικασία «σαν

ανικανοποίητα πεντάχρονα που έχουν μια νέα ερώτηση για κάθε απάντηση που τους δίνεται» (Jenkins, 2009) παρά τη διαδικασία της θέασης των επεισοδίων, αφού τα σχόλια για τα ίδια τα επεισόδια είναι πολύ περιορισμένα σε σχέση με τις συζητήσεις και τις θεωρίες. «Οι οπαδοί δυσανασχετούν με την προσθήκη πληροφοριών που αποκλείουν τη δημιουργία περαιτέρω επεκτάσεων της αφήγησης: αυτό συνέβη στην περίπτωση του Χάρι Πότερ όταν η Ρόουλινγκ, λέγοντας ποιοι παντρεύτηκαν ποιους και πώς ονόμασαν τα παιδιά τους, επιβεβαίωσε για ακόμα μια φορά την υποψία ότι προσπαθεί να αποκλείσει τις ανεπίσημες επεκτάσεις» (Φώκιαλη, 2014 p. 95).

Η έννοια των αποδημητικών σημάτων περικλείει έως έναν βαθμό την έννοια της αρνητικής δυνατότητας, ενώ ταυτόχρονα περικλείεται από αυτήν. Κάθε απορία που δημιουργούν οι στρατηγικές ασάφειες είναι ταυτόχρονα και μία παρότρυνση για τον αποδέκτη να ψάξει αλλού. Η ουσιαστική διαφορά των δύο εννοιών είναι αφενός στην προσδοκία (η λύση στα αποδημητικά σήματα μάλλον θα δοθεί από επίσημη πηγή) αφετέρου στο ότι πολλές φορές ένα αποδημητικό σήμα μπαίνει επιπροσθέτως στην πλοκή έτσι ώστε να προοικονομήσει κάποια συνέχεια εκτός επίσημης σειράς (spin off), κάποια νέα τριλογία, τη μεταφορά αυτούσιας της υπονοημένης ιστορίας σε άλλο μέσο και ούτω καθεξής.

Τόσο τα αποδημητικά σήματα όσο και η αρνητική δυνατότητα είναι δύο θεμελιώδη εργαλεία για την TS, που ακόμα οι δυνατότητές τους είναι σχετικά ανεξερεύνητες.



Διάγραμμα 2: Οπτικοποίηση αποδημητικών σημάτων και αρνητικής δυνατότητας

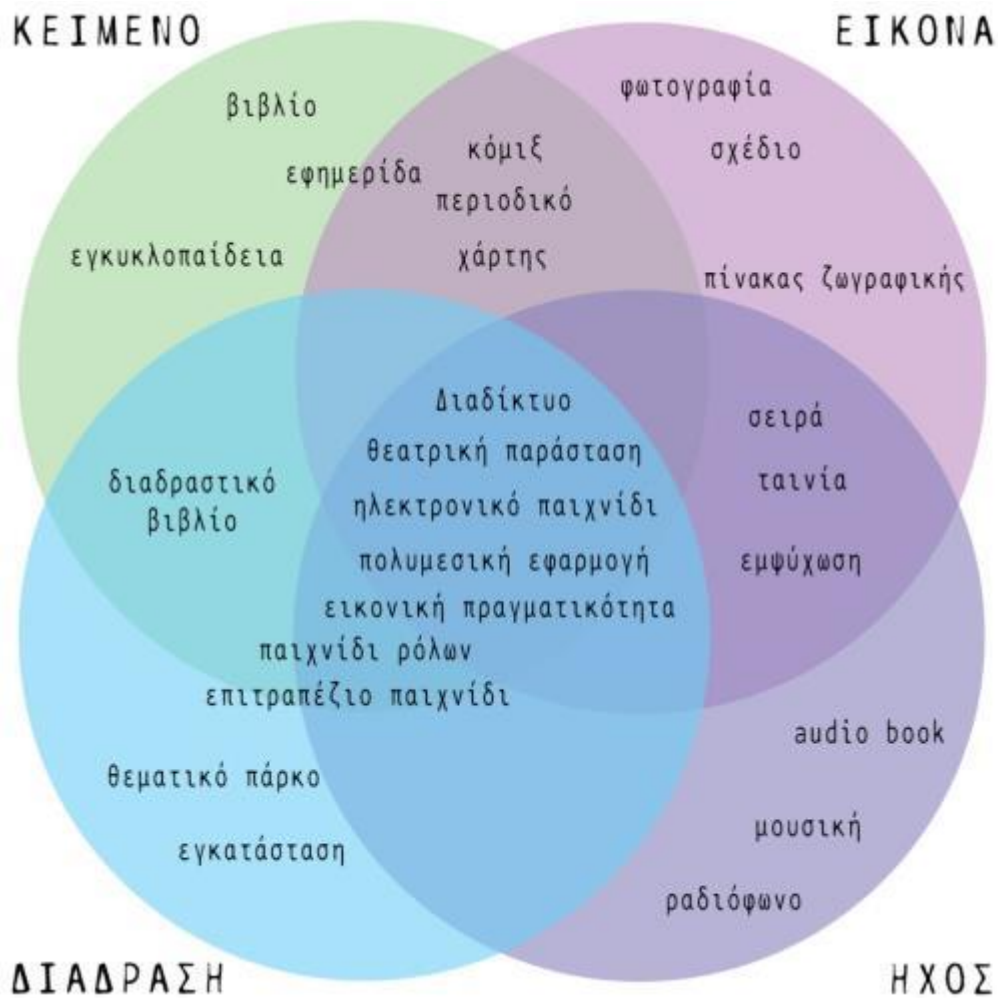
3. ΔΙΑΘΕΣΙΜΑ ΜΕΣΑ (MEDIA)

Υπάρχουν πολλές διαφορετικές ταξινομήσεις των τρόπων με τους οποίους μία αφήγηση μεταφέρεται στους αποδέκτες. Ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κάθε μέσου που τη μεταφέρει, οι προσλαμβάνουσες είναι διαφορετικές και πολλές φορές όχι διακριτές.

Για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας, τα διαθέσιμα μέσα στα οποία μπορεί να παρουσιαστεί η κοσμοπλασία μιας TS θα ταξινομηθούν ανάλογα με τις ιδιαίτερες πληροφορίες που το καθένα από αυτά μπορεί να μεταφέρει στο ανθρώπινο σύστημα των αισθήσεων: όραση, ακοή, γεύση, αφή, όσφρηση. Στις περιπτώσεις της όρασης και της ακοής τα πράγματα μοιάζουν σχετικά ξεκάθαρα, όπως και στην αφή από την άποψη της χρήσης διαφορετικού υλικού, όταν αυτή συμμετέχει. Διαφορετική πληροφορία μεταφέρεται μέσω της υφής του χαρτιού (περαιτέρω παράδειγμα διάκρισης βιβλίο ή κάρτες επιτραπέζιου παιχνιδιού), του ηλεκτρολογίου, των οθονών αφής και ούτω καθεξής. Οι περιπτώσεις της όσφρησης και της γεύσης δεν μπορούν ακόμα να συμμετέχουν ενεργά στην TS πέρα ελαχίστων περιπτώσεων μέσων (θεματικά πάρκα), όμως μπορούν να περιγραφούν από κάθε μέσο και είναι αυτές κυρίως που ενισχύουν την έννοια της εμπύθισης.

Το είδος και η ποιότητα της πληροφορίας που το κάθε μέσο μπορεί να μεταφέρει ποικίλει αρκετά, ανάλογα με την μεταφερόμενη αφήγηση, όμως αντίστοιχα το είδος και η ποιότητα της πληροφορίας που η αφήγηση σε κάθε μέσο χρειάζεται ώστε να ολοκληρωθεί είναι αρκετά παρόμοια. Τα κειμενικά μέσα έχουν έναν μεγάλο βαθμό ελευθερίας, εκεί που στα οπτικοακουστικά (ιδιαίτερα στις περιπτώσεις της ταινίας, της σειράς και της εμπύχωσης) χρειάζονται συγκεκριμένες σκηνές και δράση. Στην περίπτωση της διάδρασης πολλές φορές αισθήσεις που δεν είναι δυνατό να μεταφερθούν αυτούσιες, αντικαθίστανται από συμβολισμό (Βοσινάκης, 2015). Για παράδειγμα, μία οσμή μπορεί να οπτικοποιηθεί με χρωματισμένη αέρια μάζα στην περιοχή όπου κυριαρχεί.

Τα διαθέσιμα μέσα θα μπορούσαν να χωριστούν σε κατηγορίες ανάλογα με το πρωταρχικό μέσο το οποίο μεταφέρει την πληροφορία: λέξεις, εικόνα, ήχος, διάδραση και συνδυασμό αυτών, όπως φαίνεται στο ακόλουθο διάγραμμα:



Διάγραμμα 3: Διαθέσιμα αφηγηματικά μέσα

Το κάθε ένα από τα διαφορετικά πρωτογενή μέσα μετάδοσης της πληροφορίας μεταφέρει διαφορετικού τύπου πληροφορίες, οι οποίες συνδυάζονται έτσι ώστε να αποτελούν μια βίβλο κοσμοπλασίας για την TS. Για παράδειγμα, μία εικόνα μπορεί να μεταφέρει πληροφορία που για να αποτυπωθεί με κείμενο μπορεί να χρειάζονται χιλιάδες λέξεις, ενώ ένα επιτραπέζιο παιχνίδι να έχει αναλυτικά κανόνες για την κατασκευή των χαρακτήρων, τέτοιους που να μπορούν να λειτουργούν ως βάση και για τη δημιουργία των χαρακτήρων ενός μυθιστορήματος ή μίας ταινίας.

Σύμφωνα με την Dena (Dena, 2004) η εμπύθιση ενισχύεται με την προσθήκη αφηγηματικού περιεχομένου σε μέσα με πρωτεύοντα και δευτερεύοντα ρόλο. Τα μέσα που έχουν πρωτεύοντα ρόλο ουσιαστικά διηγούνται την πηγαία ιστορία, ενώ αυτά με τον

δευτερεύοντα συμμετέχουν στην αφήγηση ξεδιπλώνοντας την κοσμοπλασία. Η TS, για τα μέσα που έχουν πρωτεύοντα ρόλο, θα πρέπει να είναι σχεδιασμένη ως βασική πηγή πληροφοριών, να βιώνεται ως σημείο εισόδου για όλο το σύστημα της TS, να παρέχει πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τον κόσμο και την πλοκή έτσι που τα στοιχεία αυτά αν αφαιρεθούν από το οπτικό πεδίο της πλήρους αφήγησης να μην μπορεί πλέον να σταθεί αυτόνομα και, τέλος, αν υπάρχει διάδραση, η συμμετοχή του κοινού να επηρεάζει την εξέλιξη της ιστορίας. Στα μέσα που έχουν δευτερεύοντα ρόλο, προτείνει να παρέχονται περαιτέρω συνεπείς πληροφορίες για τους χαρακτήρες, το περιβάλλον και την πλοκή χωρίς να παίζει άμεσο ρόλο σε αυτήν, να δίνει τη δυνατότητα πρόσβασης στο κοσμοείδωλο της ιστορίας μέσω του πραγματικού κόσμου (Dena, 2004).

Το πηγαίο κείμενο, το κείμενο δηλαδή που αφηγείται τη βάση της αυτοτελούς ή ευρύτερης ιστορίας της TS, μπορεί να είναι ένα ολοκληρωμένο λογοτεχνικό έργο (μυθιστόρημα ή σειρά μυθιστορημάτων), το σενάριο μιας ταινίας, το θεατρικό έργο κάποιας παράστασης, το σχεδιαστικό κείμενο (design document) ενός παιχνιδιού, το σενάριο ενός κόμικ και ούτω καθεξής. Είναι δυνατό να προέρχεται τόσο από σχεδιαστή ή συγγραφέα, όσο και από κάποιον προγραμματιστή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο

Έρευνα Πεδίου

1. ΣΧΕΔΙΑΖΟΝΤΑΣ ΚΟΣΜΟΠΛΑΣΙΑ: ΜΕΛΕΤΗ ΥΠΑΡΧΟΥΣΩΝ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΩΝ

Οι μεθοδολογικές προσεγγίσεις των TS κοσμοειδών δεν προέρχονται μόνο από την ακαδημαϊκή κοινότητα, αλλά και από σχεδιαστές παιχνιδιών και εικονικής πραγματικότητας, συγγραφείς λογοτεχνίας φαντασίας, σεναριογράφους και άλλους σχεδιαστές και δημιουργούς. Σε αυτό το σημείο της εργασίας δεν θα παρουσιαστούν μόνο οι ακαδημαϊκές προσεγγίσεις, αλλά και αυτές των δημιουργών, εφόσον σε αυτές αναδύονται οι ανησυχίες των δημιουργών σχετικά με την κοσμοπλασία, όπως και τα θέματα που μοιάζουν να τους αφορούν.

Οι Kjastrup και Tosca (Kjastrup, Lisbeth και Tosca, Susana, 2004) αναφέρουν πως τα TS κοσμοειδωλα διαθέτουν τρία θεμελιώδη συστατικά:

1. **Μύθος:** αναφέρεται στις συγκρούσεις και τις μάχες που διαδραματίζονται στον κόσμο, οι οποίες αποκαλύπτουν και τους χαρακτήρες του κόσμου. Επίσης, εδώ περιλαμβάνονται ιστορίες και φήμες για πλάσματα και αντικείμενα που είναι μοναδικά στον κόσμο. Ο Μύθος περιλαμβάνει το υπόβαθρο όλων των ιστοριών, τη συσσωρευμένη γνώση που πρέπει να διαθέτει το κοινό προκειμένου να αλληλεπιδράσει ή να ερμηνεύσει τα γεγονότα του κόσμου επιτυχώς.

2. **Τόπος:** αποτελεί το σκηνικό του κόσμου σε ένα συγκεκριμένο ιστορικό και γεωγραφικό πλαίσιο. Ο χωροχρόνος μιας επί μέρους δράσης μπορεί να αλλάξει καθώς ο μύθος εξελίσσεται μέσα του, αλλά σε γενικές γραμμές ο χώρος και ο χρόνος του μυθοπλαστικού σύμπαντος παραμένει αμετάβλητος.

3. **Ήθος:** Η άμεση και έμμεση ηθική που διέπει το κοσμοειδωλο, οι κώδικες συμπεριφοράς με τους οποίους οι χαρακτήρες πρέπει να συμμορφωθούν.

Η Ryan (Ryan, 2013) διαπιστώνει πως το μοντέλο των Klastrup και Tosca περιγράφει μόνο όσα προϋπάρχουν του μύθου στο κοσμοείδωλο. Η ίδια διακρίνει το πεδίο της δημιουργίας κοσμοειδώλων σε δύο συνιστώσες, τη στατική και τη δυναμική.

- Η **στατική συνιστώσα** αφορά τα προϋπάρχοντα του μύθου συστατικά. Αυτά είναι:
 1. αυτά που ήδη υπάρχουν: α) το σύνολο των βασικών πλασμάτων, αντικειμένων και κοινωνικών δομών που αποτελούν τις σταθερές παραμέτρους του μύθου και β) τους βασικούς χαρακτήρες που δρουν ως πρωταγωνιστές
 2. τη λαογραφία που απαρτίζεται από θρύλους και ιστορίες για το παρελθόν των ηρώων
 3. το χωρικό περιβάλλον, με ιδιαίτερα γεωγραφικά χαρακτηριστικά
 4. τους φυσικούς νόμους
 5. τους κοινωνικούς κανόνες και αξίες
- Στη **δυναμική συνιστώσα** εμπεριέχονται:
 1. τα φυσικά γεγονότα που επιφέρουν αλλαγές στα υπάρχοντα
 2. τα ψυχικά γεγονότα που νοηματοδοτούν τα φυσικά γεγονότα (όπως συναισθηματικές αντιδράσεις των ηρώων, αλλαγές στις μεταξύ τους σχέσεις κτλ)

Η (Gambarato, 2013) υποστηρίζει πως υπάρχουν επτά βασικές πτυχές της κοσμοπλασίας που πρέπει να εξεταστούν:

1. Πότε διαδραματίζεται η ιστορία;
2. Ποιο είναι το κοσμοείδωλο που θα λειτουργήσει ως υπόβαθρο (setting) για το έργο;
3. Είναι ο πραγματικός κόσμος, κάποιος φανταστικός ή μια μίξη των δύο;
4. Πώς μπορεί να παρουσιαστεί η γεωγραφία του;
5. Πώς μοιάζει ο κόσμος;
6. Τι είδους προκλήσεις, κίνδυνοι και απολαύσεις ενυπάρχουν σε αυτό το κοσμοείδωλο;
7. Είναι το κοσμοείδωλο αρκετά εκτεταμένο ώστε να υποστηρίξει επεκτάσεις;

Οι Rollings και Adams (Rollings, Andrew και Adams, Ernest, 2003) στο βιβλίο τους *On Game Design*, θέτουν πέντε βασικούς άξονες για την σχεδίαση κοσμοπλασίας: τον φυσικό που συνδέεται με όλα όσα οι παίκτες βλέπουν, τον χρονικό, τον περιβαλλοντολογικό (environmental) που περιγράφει τα θέματα κουλτούρας, τον συναισθηματικό ο οποίος είναι υπεύθυνος για τα όσα οι παίκτες πρόκειται να αισθανθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τον ηθικό (ή συμπεριφοριστικό) που περιγράφει τι είναι δυνατό να συμβεί στο κοσμοείδωλο και τι όχι.

Η μέθοδος της συγγραφέως Patricia C. Wrede (Wrede, 2009) είναι από τις πιο αναλυτικές. Αρχικά χωρίζει τα συστατικά του κόσμου σε επτά μεγάλες κατηγορίες, έπειτα σε επί μέρους μικρότερες και μέσα σε κάθε μία δίνει ένα πακέτο ερωτήσεων, το οποίο αν απαντηθεί κατά ένα 80% τότε ο συγγραφέας διαθέτει μια καλή άποψη για τον κόσμο που δημιουργεί. Ο τρόπος της συγγραφέως είναι υπεραναλυτικός και εξερευνά κάθε μηχανισμό της πραγματικότητας, χωρίς να χρειάζεται γνώσεις μεν, προτρέποντας για έρευνα δε, εφόσον κάποιες από τις ερωτήσεις για να απαντηθούν προϋποθέτουν γνώση και κατανόηση διαφόρων πραγμάτων (όπως για παράδειγμα συγκεκριμένων τακτικών πολέμου, ηθών κι εθίμων των λαών σε πολλές περιπτώσεις ανάλογα με τη γεωμορφολογία κάποιας περιοχής ή/και το κλίμα της). Πολλές ερωτήσεις δίνουν το έναυσμα στον επίδοξο κοσμοπλάστη να σκεφτεί πράγματα, όχι μόνο για τον κόσμο και την ιστορία που θέλει να αφηγηθεί, μα για τους τρόπους που τα πράγματα λειτουργούν στον πραγματικό κόσμο, προωθώντας με αυτόν τον τρόπο την έρευνα.

Οι επτά μεγαλύτερες κατηγορίες έχουν ως εξής (με κάποιες από τις υποενότητές τους μέσα στις παρενθέσεις):

1. Ο κόσμος (α. Βασικά στοιχεία: Σχετικά με τους νόμους της φύσης, της μαγείας, των μαγικών πλασμάτων, των ανθρώπων και των άλλων ειδών που έχουν πολιτισμό, με τη διάρκεια των πολιτισμών, με το πώς διανέμονται οι μαγικές δυνάμεις, ακόμα και με το αν υπάρχουν θεοί ή όχι β. Εναλλακτική γη: Μια σύγκριση με την πραγματικότητα. Περιλαμβάνει ερωτήσεις όπως: πόσο παρόμοια είναι η ιστορία και η κουλτούρα των λαών του κόσμου με της Γης; Αν υπάρχουν συγκεκριμένα σημεία της ιστορίας που έγιναν διαφορετικά και άλλαξαν τον ρου της ιστορίας; Αν το φανταστικό στοιχείο είναι κρυμμένο καλά, πόσοι γνωρίζουν την ύπαρξή του; γ) Καμία ομοιότητα με τη γη. Εδώ οι ερωτήσεις έχουν να κάνουν με τη διαφοροποίηση του πλανήτη –αν πρόκειται για πλανήτη– σε σχέση με τη Γη. Αν η ατμόσφαιρα, το νερό, η πυκνότητα του αέρα, το μέγεθος κτλ είναι ίδια ή αν είναι διαφορετικά, με ποιον τρόπο είναι διαφορετικά. Τι είδους και πόσα ουράνια σώματα υπάρχουν, πώς οι κάτοικοι του κόσμου μετράνε το χρόνο κτλ)

2. Φυσικά και ιστορικά στοιχεία (α. Γενικά: Εδώ η συγγραφέας ρωτάει σχετικά με την ιστορία που διαδραματίζεται στον συγκεκριμένο κοσμοειδωλο. Σε ποια περιοχή του κόσμου συμβαίνουν τα γεγονότα που μας ενδιαφέρουν, τι μέρος χωροχρόνου καλύπτουν, αν κι εφόσον είναι ήρωες και φανταστικά πλάσματα, ποια είναι η κοινωνία τους και τι σχέση έχουν με τις ανθρώπινες. β. Κλίμα και Γεωγραφία: Τι διαφοροποιήσεις υπάρχουν στο κλίμα και τη γεωγραφία, κατά πόσον τα επηρεάζει ο ανθρώπινος παράγοντας, πού ζουν οι άνθρωποι και τα άλλα πλάσματα, πώς τα διάφορα ουράνια σώματα και διαφοροποιημένα φυσικά στοιχεία

επιηρεάζουν το κλίμα, τον καιρό και τη γεωμορφολογία. Επιπλέον, πού είναι τα βουνά, πού τα ποτάμια και οι λίμνες; Πώς κι αν η φανταστική πανίδα και χλωρίδα σχετίζεται με όλα τα παραπάνω; Φυσικοί παράγοντες: Υπάρχει εύφορη γη και μεταλλεύματα; Τι είδους κοινωνίες σχηματίζονται, με τι τρέφονται, τι πόρους και πηγές έχουνε στη διάθεσή τους, πόση ισορροπία υπάρχει σε όλα αυτά, τι προστριβές δημιουργούνται και αν και ποια είδη ενέργειας χρησιμοποιούν στην καθημερινότητά τους γ. Ιστορία του κόσμου: Από πότε και από ποιες πηγές γνωρίζουν τα ιστορικά συμβάντα της κάθε εποχής, πόσο παλιά φτάνουν οι γνώσεις τους, πιστεύουν στις παλιές ιστορίες ή/και υπάρχουν προκαταλήψεις πού και ανάμεσα σε ποιους ανθρώπους, υπάρχει ένα είδος ημερολογίου μονάχα ή πολλά, πόσες γλώσσες μιλάνε δ. Ιστορία του μέρους που μας ενδιαφέρει: Τα σύνορα αν υπάρχουν και γιατί δημιουργήθηκαν, η προσβασιμότητα, ο λόγος που υπάρχουν κάτοικοι εκεί –μεταλλεύματα, καλή γη, νερό κτλ– όπλα και αμυντικά συστήματα, εχθροί και διαχωρισμός τους σε ήρωες και αντιπάλους. Πόσους κατοίκους έχει το μέρος, τι κουλτούρα, τι ήθη κι έθιμα, πώς δουλεύει η μαγεία, αν είναι νόμιμη και πολλά άλλα.)

3. Μαγεία (α. Κανόνες μαγείας: Ερωτήσεις που αφορούν το τι μπορεί και –κυρίως– το τι *δεν μπορεί* να κάνει η μαγεία, τα όρια τους περιορισμούς, τον τρόπο που δουλεύει, τα απαραίτητα εργαλεία, την προέλευσή της, τη σχέση της με τους φυσικούς νόμους. β. Μάγοι: Ποιοι είναι, πώς την εξασκούν, πώς γίνεται κάποιος μάγος και γιατί, τι θέσεις έχουν στην κοινωνία και πώς η κοινωνία τους αντιμετωπίζει. γ. Μαγεία και τεχνολογία: Τι είδους τεχνολογία υπάρχει, και πώς η μαγεία αλληλεπιδρά με αυτήν; Υπάρχουν μαγικοί τρόποι για τη μεταφορά, την επικοινωνία, τον πόλεμο; Η μαγεία αντικαθιστά την τεχνολογία; Διάφορες άλλες ερωτήσεις περί μαγείας – ενδεικτικά: η οικολογία των μαγικών πλασμάτων, οι νόμοι που διέπουν τα μαγικά αντικείμενα, η έρευνα και επιστημολογία της μαγείας στον κόσμο)

4. Άνθρωποι και συνήθειες (Κοινωνικό προφίλ, Διατροφή, Χαιρετισμοί και Συναντήσεις, Χειρονομίες, Επισκέψεις, Γλώσσα, Ηθική και Αξίες, Θρησκεία και Θεοί, Πληθυσμός)

5. Κοινωνική Οργάνωση (Κυβέρνηση, Πολιτική, Έγκλημα και νομικό σύστημα, Εξωτερικές Σχέσεις, Πόλεμος, Όπλα)

6. Εμπόριο και δημόσια ζωή (Επιχειρήσεις και Βιομηχανία, Μεταφορές και Επικοινωνία, Επιστήμη και Τεχνολογία, Ιατρική, Τέχνες και Διασκέδαση, Αρχιτεκτονική, Αστικοί Παράγοντες, Παράγοντες της Υπαίθρου)

7. Καθημερινή ζωή (Μόδα και ένδυση, Ήθη, Διατροφή, Εκπαίδευση, Ημερολόγιο)

Η μέθοδος της συγγραφέως Ευθυμιά Δεσποτάκη (Δεσποτάκη, 2013), *12 τρόποι να προσεγγίσεις την κοσμοπλασία σου*, περιλαμβάνει δώδεκα άξονες γύρω από τους οποίους απαιτείται περιγραφή. Η διαδικασία δεν είναι απαραίτητα γραμμική και εκτός από το ότι η

κατηγοριοποίηση είναι περισσότερο ομαδοποιημένη από τις περισσότερες, είναι από ίσως η μόνη που προτείνει να αποφασίσεις εξαρχής για την αλληλεπίδραση των επιμέρους στοιχείων. Οι άξονες έχουν ως εξής:

1. Διάλεξε το σκηνικό σου
2. Διάλεξε το έδαφός σου
3. Διάλεξε τα ζωντανά σου
4. Διάλεξε τις φυλές σου
5. Διάλεξε τις γλώσσες σου
6. Διάλεξε την κοινωνία σου
7. Διάλεξε την τεχνολογία σου και την επιστήμη
8. Διάλεξε το φανταστικό σου στοιχείο
9. Διάλεξε τους ήρωές σου
10. Διάλεξε τα διλήμματά σου
11. Διάλεξε τη λεπτομέρειά σου
12. Διάλεξε το ποσό της αλληλεπίδρασης όλων των ως άνω

Για την ανάπτυξη εφαρμογών υπάρχουν δύο αντίθετα μεταξύ τους ρεύματα, το «από την κορυφή προς τα κάτω» (top-down) και το «από κάτω προς τα πάνω» (bottom-up), τα οποία σχετίζονται με τις απαιτήσεις των χρηστών και την ανάπτυξη του συστήματος (Βοσινάκης, 2015). Όπως και στις εφαρμογές, μία από τις περισσότερο χρησιμοποιημένες και με σταθερές βάσεις τεχνικές για τη σχεδίαση κοσμοπλασίας είναι η διπλή τεχνική που προτείνει η TSR στους παίκτες και αφηγητές (Cook, et al., 2003) έτσι ώστε να δημιουργήσουν κοσμοειδωλα μέσα στα οποία να μπορούν να αναπτύξουν περιπέτειες παιχνιδιών ρόλων. Αυτές περιγράφονται ως «απέξω προς τα μέσα» και «από μέσα προς τα έξω». Πρόκειται ουσιαστικά για παραλλαγές των «από πάνω προς τα κάτω» και «από κάτω προς τα πάνω» τεχνικών, ή όπως είναι επικρατέστερο στην ελληνική γλώσσα: «από το γενικό στο ειδικό» και «από το ειδικό στο γενικό» αντίστοιχα. Στη μεν πρώτη περίπτωση σχεδιάζεται το ευρύτερο πλαίσιο (το σύμπαν, ο πλανήτης, η ήπειρος, η χώρα) μέσα στο οποίο υπάρχουν τα ειδικότερα (τα πλάσματα, ο πολιτισμός, οι κοινωνίες) κι έπειτα περιγράφονται αυτά σε συσχέτιση με το περιβάλλον τους, ενώ στη δεύτερη η περιγραφή του κόσμου ξεκινάει από ένα μικρότερο μέρος κοσμοπλασίας (έναν ήρωα, μια κατάσταση) και διευρύνεται στο γύρω του περιβάλλον το οποίο και αναπτύσσεται. Ο συνδυασμός τους δίνει πληρέστερα αποτελέσματα. Το θετικό στοιχείο της τεχνικής αυτής είναι ότι συνδυάζεται άνετα με κάθε άλλη μεθοδολογία, αφού δεν περιγράφει το *π* ακριβώς πρέπει να κάνει ο σχεδιαστής

για να κατασκευάσει τον κόσμο, αλλά μόνο το με ποιον τρόπο μπορεί σε κάθε περίπτωση να εργαστεί.

Οι σημαντικές διαφοροποιήσεις στις προτάσεις για σχεδίαση και ανάπτυξη μεταξύ των μεθοδολογιών προέρχονται κυρίως από τις ιδιαιτερότητες των μέσων για τα οποία δημιουργούνται εξ αρχής οι μεθοδολογίες. Όμως, στις περιπτώσεις των μεθοδολογιών για TS ένα συγκεκριμένο μέσο και οι τρόποι παρουσίασής του δεν παίζουν το ρόλο που παίζουν στις υπόλοιπες, αφού εξορισμού η σχεδίαση για TS περιλαμβάνει τρία ή περισσότερα μέσα, διαφορετικού τύπου. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα είτε να λαμβάνονται υπόψη όλες οι ιδιαιτερότητες των μέσων, είτε να μην λαμβάνονται υπόψη καθόλου στην αρχή της διαδικασίας και η ανάπτυξη να γίνεται σε διαφορετικά στάδια ανάλογα με το πηγαίο κείμενο κάθε ξεχωριστού μέσου.

Ο τρόπος με τον οποίο προσεγγίζεται η σχεδίαση της κοσμοπλασίας ακαδημαϊκά είναι συγκεντρωτικός και εξ αρχής ομαδοποιημένος, αφού προσφέρεται για ανάλυση και όχι για σχεδίαση, ενώ οι τρόποι με τους οποίους την προσεγγίζουν οι δημιουργοί δίνει σημασία στη λεπτομέρεια και εμπεριέχει την ανάγκη της ομαδοποίησης των παραγόμενων δεδομένων, για την αποφυγή του χάους των αποτελεσμάτων. Παρόλο που αυτό οφείλεται στο ότι οι ακαδημαϊκές μέθοδοι προορίζονται περισσότερο για ανάλυση παρά για σχεδίαση, ενώ οι μέθοδοι που προέρχονται από δημιουργούς καθαρά για κατασκευαστική χρήση, ένας συνδυασμός τους θα έλυνε ίσως τα προβλήματα της ομαδοποίησης των δεδομένων.

Σε κάθε περίπτωση η διαδικασία μοιάζει να ξεκινά από ένα στοιχείο, τη μικρότερη μονάδα ιστορίας, και την τοποθέτηση αυτού σε κάποια κατηγορία. Ύστερα, με την τοποθέτηση του επόμενου στοιχείου (δίπλα, σε συνδυασμό ή ανεξάρτητα από το πρώτο) η διαδικασία προχωρά μέχρι που να σχηματιστεί ένα δεδομένο και κατ' επέκταση μία πληροφορία.

2. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ

Προκειμένου να αναδυθούν οι ανάγκες και οι προσδοκίες των σχεδιαστών κοσμοπλασίας πραγματοποιήθηκε μια σειρά από συνεντεύξεις σε άτομα που ασχολούνται, ή ασχολήθηκαν στο παρελθόν, με την παραγωγή πηγαίου κειμένου κοσμοπλασίας. Συμμετείχαν συνολικά εννέα άτομα, συγγραφείς μυθιστορημάτων, σειρών βιβλίων, διηγημάτων, σεναρίων κόμικς και αφηγητές παιχνιδιών ρόλων.

Οι συνεντεύξεις είχαν σκοπό να καταδείξουν τα προβλήματα που αντιμετώπισαν οι δημιουργοί στη διαδικασία της σχεδίασης των φανταστικών κοσμοειδών τους, όπως: ο χρόνος που χρειάστηκαν σε σχέση με την απαιτούμενη λεπτομέρεια, το πού δίνουν το βάρος της περιγραφής τους, τα συστήματα μαγείας, οι τρόποι με τους οποίους προσδίδουν αληθοφάνεια στο έργο τους και άλλα ζητήματα που τους απασχολούν. Επιπροσθέτως, υπάρχουν ερωτήσεις που αφορούν στην ανάγκη που τους οδήγησε στον σχεδιασμό του κοσμοειδού τους, με διττή σημασία: ερωτήσεις αφενός κατατοπιστικές σε ό,τι αφορά το απευθυνόμενο κοινό και αφετέρου που θα αποτελέσουν την πηγή των σεναρίων χρήσεως κατά τον έλεγχο της λύσης που επιλέχτηκε, όπως θα τα δούμε στη συνέχεια.

Η προσδοκώμενη πληροφορία είναι ποιοτικού τύπου και ο τρόπος με τον οποίο επιλέχτηκαν τα άτομα αποσκοπούσε στο να μαζευτεί τέτοιου τύπου πληροφορία που να αφορά (όσο αυτό ήταν εφικτό) κάθε είδους δημιουργό φανταστικών κόσμων. Οι δημιουργοί έχουν σχεδιάσει από ένα μέχρι και είκοσι δύο φανταστικά κοσμοειδωλα ο καθένας, γράφουν στην ελληνική γλώσσα, είναι ενήλικες, και, σε επαγγελματικό ή ερασιτεχνικό επίπεδο, έχουν ολοκληρώσει ήδη ένα έργο που στεγάζεται από την κοσμοπλασία για την οποία συζητήσαμε.

Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από επτά ερωτήσεις, κοινές για όλους τους συμμετέχοντες, οι οποίες απαντήθηκαν και στη συνέχεια συμπληρώθηκαν με διευκρινήσεις. Στη συνέχεια θα δούμε αναλυτικά τις ερωτήσεις και απαντήσεις.

1. Γράψτε μου μερικά πράγματα για τον κόσμο σας. (Όνομα, Σύστημα μαγείας, Φανταστικά πλάσματα, Φανταστική γεωγραφία, Κοσμογονία και ιστορία, Άλλο χαρακτηριστικό και ιδιαιτερότητα).

Στην αρχή των συνεντεύξεων τους ζητήθηκε να περιγράψουν το κοσμοειδωλο ή ένα από τα κοσμοειδωλα που έχουν δημιουργήσει, έτσι ώστε να φανεί σε ποια κατηγορία και είδος της φαντασίας θα μπορούσαν να ενταχθούν, όπως και τι είδους λεπτομέρειες για τον κόσμο θεωρεί ένας δημιουργός απαραίτητες. Τα κοσμοειδωλα που περιγράφηκαν ανήκουν όλα στην κατηγορία της εμπύθισης (όπως εξάλλου και το συντριπτικά μεγαλύτερο μέρος της φαντασίας) και στα είδη υψηλής και ασθενούς μαγείας, ηρωικής και επικής φαντασίας.

Από τα επιμέρους κατευθυνόμενα ερωτήματα έγινε προσπάθεια κατανόησης του βαθμού της σαφήνειας που προσδίδουν οι δημιουργοί στα επιμέρους συστατικά ενός κοσμοειδού. Πιο συγκεκριμένα: περιγράφηκαν δώδεκα συστήματα μαγείας (πολλοί κόσμοι έχουν παραπάνω από ένα, ενώ ένας συγκεκριμένος κόσμος έχει τόσα όσα και ανθρώπινες κοινωνίες – δεν προσμετρήθηκαν), οχτώ φανταστικές γεωγραφίες, ισάριθμες κοσμογονίες-ιστορίες και αρκετά μαγικά πλάσματα. Ο βαθμός της πολυπλοκότητας των

κόσμων είναι κυμαινόμενος, από μέτριος μέχρι υψηλός, ενώ η αληθοφάνεια δεν μπορεί να μελετηθεί σε όλες τις περιπτώσεις, επομένως δεν καταγράφεται συμπέρασμα.

2. α) Πόσο καιρό σας πήρε να δημιουργήσετε έναν κόσμο από το μηδέν;
β) Τι προβλήματα αντιμετώπισατε κατά τη σχεδίαση;

Η ερώτηση 2.α. αποσκοπεί αφενός στο να επιβεβαιώσει την πεποίθησή μου πως η κοσμοπλασία είναι μια εξαιρετικά χρονοβόρα διαδικασία που δεν τελειώνει ποτέ κι αφετέρου στη σύγκριση του χρονικού πλαισίου εργασίας με τον βαθμό περιπλοκότητας και σαφήνειας, συγκρίνοντας τα αποτελέσματά της με τις απαντήσεις της ερώτησης ένα. Στο δεύτερο σκέλος προσδοκία μου ήταν να αναδυθούν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν οι δημιουργοί κατά τη σχεδίαση του φανταστικού κοσμοειδώλου τους. Από τις απαντήσεις προέκυψε και ένα τρίτο ζήτημα.

Πρώτον, οι χρόνοι εργασίας κυμαίνονται ανάμεσα σε μερικούς μήνες (σε περίπτωση μικρής νουβέλας ή περιπέτειας για παιχνίδι ρόλων, πριν από τη συγγραφή της) και σε έντεκα χρόνια (σειρά βιβλίων). Με μεγαλύτερη συχνότητα εμφανίζεται ως απάντηση το «εφτά με οχτώ χρόνια». Κανένας από τους ερωτηθέντες δε θεωρεί πως ακόμη και έπειτα από δέκα χρόνια, έχει τελειώσει με τη σχεδίαση της κοσμοπλασίας του.

Επίσης, σε αυτό το σημείο της συνέντευξης, έλαβα απαντήσεις σχετικές με τη φορητότητα των κοσμοειδώλων, όπως:

- «Ακόμα βέβαια έχω αφήσει κενά για μελλοντικές εμπνεύσεις», Μ. Γεωργοστάθης
- «Αλλού δεν έχω αγγίζει τίποτα, αλλά αυτά θα αποτελέσουν υλικό για άλλες νουβέλες», Ε. Δεσποτάκη.
- «Συνεχίζω ακόμη να διαβάζω πράγματα που θα μου χρειαστούν σε μελλοντικά βιβλία για τον ίδιο κόσμο ή για να διορθώσω/ζωντανέψω λεπτομέρειες», Λ. Κεραμίδας
- «[...] μια προσπάθεια κάθε ιστορία που γράφω να έχει χωρική (κι ενίοτε χρονική) συνοχή με τις προηγούμενες και να θέτει θεμέλια για τις επόμενες. Επίσης να υπάρχει εσωτερική συνοχή στον κόσμο, να μην αναιρεί η μία ιστορία κάτι που έχει να πει μία άλλη», Χ. Μαλαπέτσα

Φαίνεται πως οι δημιουργοί, παρόλο που δεν παράγουν (ακόμα) TS έργα εργάζονται ήδη με τρόπο ο οποίος θα μπορούσε να εξυπηρετεί τις βασικές έννοιες της TS (πράγμα που προσδοκούσα να εκμαιεύσω από την ερώτηση 3).

Τα προβλήματα, όπως τα περιγράφουν οι ερωτηθέντες στο δεύτερο σκέλος της ερώτησης, μπορούν να συγκεντρωθούν σε δύο ομάδες, μία που αφορά ζητήματα αληθοφάνειας και μια δεύτερη που αφορά ζητήματα πολυπλοκότητας.

Η πρώτη ομάδα περιλαμβάνει τα προβλήματα, κυρίως την ανάγκη για έλεγχο, που αφορούν τη συνοχή και τη συνέπεια των έργων. Τη σύνδεση των επιμέρους στοιχείων μεταξύ τους, την προέλευση των πραγμάτων, την ιστορία του κόσμου σε σχέση με το παρόν των πλοκών. Οι δημιουργοί θεωρούν απαραίτητη τη συνέπεια αφενός ως προς την αληθοφάνεια που θέλουν να προσδώσουν στο έργο τους και αφετέρου ως ένα από τα βασικά συστατικά για τις πλοκές. Επιπλέον, στις περιπτώσεις που υπάρχουν έντονες αντιθέσεις με την πραγματικότητα (για παράδειγμα ένα σύγχρονο πολίτευμα τοποθετημένο χρονικά σε πολύ παλαιότερο χρόνο) ενδεχομένως να δημιουργούνται συγκρούσεις με τις πεποιθήσεις του κοινού.

Ακόμη, στην αναζήτηση του τρόπου με τον οποίο τα πράγματα θα συνδεθούν μεταξύ τους με έναν όσο το δυνατό ρεαλιστικότερο (κι άρα πιστευτό) τρόπο, οι δημιουργοί στηρίζονται στην έρευνα σε ό,τι αφορά στον πραγματικό κόσμο. Σε άλλες περιπτώσεις αυτό μοιάζει να είναι και το ζητούμενο, μια από τις κινητήριους δυνάμεις για να δημιουργήσουν κόσμους, σε άλλες θεωρείται απλώς ένα από τα απαραίτητα συστατικά το οποίο μάλιστα είναι εξαιρετικά χρονοβόρο.

Η δεύτερη ομάδα περιλαμβάνει αφενός τη δυσκολία της διαχείρισης μεγάλου όγκου πληροφορίας. Σχεδιάζοντας, και ιδιαίτερα σχεδιάζοντας άναρχα, τόσα πολλά και διαφορετικά μεταξύ τους στοιχεία από τη μία είναι αδύνατο να παραμένουν όλα στην ανθρώπινη μνήμη για να χρησιμοποιηθούν στα άλλα στάδια της διαδικασίας, ενώ από την άλλη είναι δύσκολο να ομαδοποιηθούν αποτελεσματικά ώστε να καταγραφούν. Αφετέρου, στο στάδιο που πλέον η πληροφορία έχει συγκεντρωθεί, διακρίνεται αμφιβολία όσον αφορά στο πόση και ποια πληροφορία θα παρουσιαστεί στο συγκεκριμένο έργο. Ο Λευτέρης Κεραμίδας σημειώνει πως, ενώ είναι χρήσιμο κι ευχάριστο κατά τη συγγραφή να γνωρίζει περισσότερα από όσα χρειάζονται για τον κόσμο σου, η πολλή κοσμοπλασία μπορεί να είναι και επικίνδυνη, αφού πολλοί συγγραφείς παρασύρονται από αυτήν έτσι που ξεχνούν τη βασική πλοκή τους για να αναφέρουν περισσότερα πράγματα για τον κόσμο.

3. Πιστεύετε πως ο κόσμος με τον οποίο δουλέψατε μπορεί να υποστηρίξει τη μεταφορά της ιστορίας σε ταινία ή παιχνίδι;

Στην τρίτη ερώτηση είχα την προσδοκία να αποκτήσω μια γνώμη για το αν μέσα στις προθέσεις των δημιουργών για τα έργα τους υπάρχει η ιδέα του να περιέχουν κάποιον βαθμό φορητότητας. Οι απαντήσεις αυτής της ερώτησης είναι καταφατικές και σχεδόν ίδιες σε όλους. Στις απαντήσεις φαίνεται πως θεωρούν ότι αυτά που λείπουν από την κοσμοπλασία τους προκειμένου να μεταφερθεί διαμεσικά είναι πράγματα τα οποία έχουν ήδη

προοικονομηθεί και έχουν γερές βάσεις. Το συμπέρασμά μου από αυτές τις απαντήσεις είναι πως οι δημιουργοί κοσμοπλασίας θεωρούν πως όταν το κοσμοείδωλο είναι αδρά σκιαγραφημένο μπορεί να αποτελέσει τη βάση για έργα σε κάθε είδους μέσο, και στο σημείο αυτό η κοινή γνώμη συμφωνεί με την ακαδημαϊκή.

4. Ποιο ήταν το έναυσμα για να ξεκινήσετε να στήνετε τον κόσμο; (ιδέα, ζωγραφιά, ιστορία, πλάσματα, άλλο;)

Οι απαντήσεις της τέταρτης ερώτησης θα μελετηθούν περισσότερο στα σενάρια χρήσης της υπό σχεδίαση μεθοδολογικής λύσης που θα επιλεχτεί για να αναπτυχθεί.

5. Γιατί τον κατασκευάσατε; Για να πείτε μια συγκεκριμένη ιστορία; Επειδή σας άρεσε η διαδικασία; Είχε σχέση με κάποια άλλη ενασχόλησή σας;

Η πέμπτη ερώτηση αφορά στους λόγους που κάνουν τον εκάστοτε δημιουργό να σχεδιάζει κόσμους. Από την παρούσα ερώτηση διαφαίνεται η αίσθηση των ελλήνων δημιουργών σχετικά με το τι μπορούν να κάνουν δημιουργώντας κοσμοπλασία κι από τις απαντήσεις προκύπτει αφενός πως ο δημιουργός σχεδιάζει κοσμοείδωλα για να πει μια συγκεκριμένη ιστορία, άρα αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία είναι είτε οι ήρωες είτε η πλοκή, και αρχικά σχεδιάζει γύρω από αυτά προτού να επεκταθεί σε κοσμοείδωλο. Αφετέρου, δεν υπήρξαν εδώ απαντήσεις σχετικές με την επέκταση του έργου (όπως πίστευα ότι θα συμβεί). Παρόλο που από εδώ θα μπορούσε να βγει το εύκολο συμπέρασμα πως η αίσθηση του δημιουργού για το τι μπορεί να δημιουργήσει και για πόσα μέσα δεν συμβαδίζει με του κοινού και τους χιλιάδες οπαδούς των TS έργων, θεωρώ πως δεν υπάρχει αρκετή τεκμηρίωση για να ισχυριστούμε πως ισχύει. Μάλιστα, μάλλον το αντίθετο συμβαίνει, αν και ίσως όχι συνειδητά¹⁰.

6. Χρησιμοποίησατε κάποια έτοιμη μεθοδολογία στη διαδικασία ή φτιάξατε μια δικιά σας προκειμένου να μπορέσετε να δουλέψετε; (Αν ναι στο πρώτο, ποια; Αν ναι στο δεύτερο παρακαλώ περιγράψτε).

Από τις απαντήσεις αυτής της ερώτησης προέκυψαν μερικές χρήσιμες μέθοδοι που θα μπορούσαν να συνοψιστούν ως εξής:

- Σε μη επαναληπτικές, είτε υποκινούμενους από την πλοκή ή το μέσο, είτε μέσω της εξαρχής δημιουργίας ενός βασικού εργαλείου (για παράδειγμα του χάρτη του κοσμοειδώλου).

¹⁰ Βλέπε: ερώτηση 3

- Σε επαναληπτικές ή κυκλικές, με την εύρεση ενός στοιχείου και τη σύνδεσή του με τα υπόλοιπα ή ενός σύνολο δεδομένων επινοημένων πληροφοριών που συνδέονται με σύνολο πραγματικών.

7. Προσθέστε αν θέλετε κάτι από την εμπειρία σας για τη διαδικασία της κατασκευής ενός κοσμοειδού που δεν το ρωτάω παραπάνω.

Από όσες απαντήσεις δόθηκαν σε αυτή την ερώτηση αφενός εμπλουτίστηκαν όλα τα παραπάνω ζητήματα, αφετέρου σκιαγραφήθηκαν διάφορα ζητήματα που οι δημιουργοί θεωρούν σημαντικά και δεν προβλέφθηκαν στις προηγούμενες.

Από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων διαφαίνονται οι εξής ανάγκες:

- Για εργαλεία σχεδίασης
- Για έλεγχο συνέπειας
- Για διαχείριση μεγάλου όγκου πληροφορίας
- Για εργαλεία έρευνας
- Για τον περιορισμό των κοσμοπλαστικών στοιχείων που θα διεισδύσουν σε κάθε συγκεκριμένο έργο

3. ΜΕΛΕΤΗ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΩΝ

Προκειμένου να μελετηθούν διάφορα στοιχεία που αφορούν ένα σύνολο επιτυχημένων κοσμοειδών (ευρέως διαδεδομένα, μεγάλη συγκέντρωση οπαδών, εμπορική επιτυχία) έγινε μελέτη περιπτώσεων. Στόχος της μελέτης αυτής είναι να μετρηθεί ο ρόλος της σαφής περιγραφής τους και ο βαθμός της αναγκαιότητας για αληθοφάνεια, ο βαθμός της πολυπλοκότητας όπως προκύπτει από τον σχεδιασμό τους, τα συστήματα μαγείας που χρησιμοποιούν και το είδος των πλοκών και των ιστοριών που στεγάζουν.

Οι περισσότεροι από τους φανταστικούς κόσμους που χρησιμοποιούνται ήδη σε ποικίλα έντυπα, οπτικοακουστικά και διαδραστικά μέσα δεν σχεδιάστηκαν εξ αρχής για να λειτουργούν σε TS. Όμως, οι περισσότεροι από αυτούς –που πλέον ανήκουν στην κατηγορία *franchised multimedia*– έχουν συμπληρωθεί και μελετηθεί με τρόπο τέτοιο ώστε η ιστορία την οποία αφηγούνται σε κάθε μέσο να συμπληρώνει και να εμπλουτίζει την αρχική. Προκύπτουν έτσι διαφορετικές θεωρήσεις, ακόμη και της ίδιας πλοκής, όταν ο αποδέκτης την παρακολουθήσει σε διαφορετικά μέσα. Ένα παράδειγμα τέτοιας αφήγησης είναι το *Game of*

Thrones (γενικός τίτλος της τηλεοπτικής σειράς που εξαρχής αποτέλεσε τηλεοπτική διασκευή της ν-λογίας *Song of Fire and Ice* του Τζ.Ρ.Ρ. Μάρτιν). Έπειτα από τους πρώτους εμπορικά επιτυχημένους κύκλους της σειράς, κι ενώ η ιστορία δεν είχε τελειώσει ακόμη στην έντυπη μορφή της, οι σεναριογράφοι άρχισαν να αυτονομούνται παρά τον αρχικό σχεδιασμό. Σε απάντηση ερωτήσεων αναγνωστών και τηλεθεατών για το τι θα συμβεί τελικά με την πλοκή, ο Μάρτιν δήλωσε: «Και ναι, όλο και περισσότερο διαφοροποιούνται. Δύο δρόμοι που χωρίζονται στο σκοτεινό δάσος, υποθέτω... αλλά όλοι μας ακόμη σκοπεύουμε τελικά να καταλήξουμε στο ίδιο μέρος» (Martin, 2015).

Δεδομένου ότι ο τομέας των παραγωγών που εξαρχής σχεδιάζονται για να λειτουργούν ως TS βρίσκεται ακόμα σε εμβρυακή ανάπτυξη, οι περισσότερες παραγωγές ενσωματώνουν την TS στην καμπάνια προώθησης και όχι στην αρχική σύλληψη μιας παραγωγής ή στη διαδικασία σχεδιάσής της. Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα έργα που παρουσιάστηκαν εξαρχής ως TS να μην πληρούν τις προϋποθέσεις, αλλά και να μην έχουν την εμπορική επιτυχία που θα άρμοζε στο βεληνεκές τους, την ίδια στιγμή που άλλα, των οποίων στις περισσότερες περιπτώσεις ο δημιουργός τους δεν είχε πρόσβαση στις μεταγενέστερες αυτές έννοιες, να ενσωματώνουν αισθητική εμβύθιση, αρνητική δυνατότητα και αποδημητικά σήματα.

Παρόλο που ο Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν κατά τον σχεδιασμό της Μέσης Γης δεν μπορούσε να συμπεριλάβει στη διαδικασία τα κανάλια του κινηματογράφου ή του διαδικτύου, εντούτοις χρησιμοποιεί τα εργαλεία αυτά στον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών εξαρχής. Σε πολλές περιπτώσεις, σε κοσμοπλασίες που εξαρχής δημιουργήθηκαν από έναν και μόνο δημιουργό, για να στεγάσουν μια μεμονωμένη ιστορία, επεκτάθηκαν σε άλλα μέσα και κανάλια και έγιναν αντικείμενο για μετέπειτα αλληπάλληλες διασκευές και προσαρμογές, τέτοιες στις οποίες ομάδες ατόμων, συνεργία, καλλιτέχνες και μελετητές να ασχολούνται με τον αποσυμβολισμό, την αποσύνθεση και επανασύνθεση των χαρακτηριστικών των αρχικών κόσμων και τελικά να παράγουν αποτελέσματα τα οποία ταιριάζουν περισσότερο στις περιγραφές του TS από ό,τι εκείνα που εξαρχής δημιουργήθηκαν με τη λογική αυτή.

Έτσι, τα κριτήρια με τα οποία επιλέχτηκε και εξετάζεται το συγκεκριμένο σύνολο μελέτης περιπτώσεων κοσμοειδών είναι τα εξής:

Τα έργα

- να πληρούν τις βασικές αρχές των TS εμπειριών, δηλαδή να μπορούν να αναλυθούν μέσω των επτά θεμελιωδών αρχών του TS όπως αυτές αναπτύσσονται από τον Jenkins¹¹

¹¹ Βλέπε πίνακας 3

- να καλύπτουν (όσο αυτό είναι εφικτό) όλες τις κατηγορίες και όλα τα είδη της φαντασίας¹²
- να προέρχονται από όσο το δυνατόν περισσότερα πηγαία μέσα¹³

Ακολουθεί πίνακας με την κοσμοπλασία που επιλέχτηκε, οι δημιουργοί των κοσμοειδών, η χρονιά πρώτης εμφάνισης και οι τίτλοι των πηγαίων κειμένων:

	Όνομασία Κοσμοειδού ¹⁴	Σχεδιαστής	Έτος	Τίτλος Πηγαίου Κειμένου
1	Middle Earth	J.R.R. Tolkien	1937	<i>Hobbit</i>
2	Discworld	T. Pratchett	1983	<i>The color of magic</i>
3	Westeros	G.R.R. Martin	1996	<i>Game of Thrones</i>
4	Harry Potter World	J.K. Rowling,	1997	<i>Harry Potter and the Philosopher's Stone</i>
5	Island of Berg	Cr. Cowell	2003	<i>How to train your dragon</i>
6	Narnia	C. S. Lewis	1950	<i>The Lion, the Witch and the Wardrobe</i>
7	Avatar World	M. D. DiMartino & B. Konietzko	2005-2008	<i>Avatar: The Last Airbender</i>
8	Faerûn	Ed Greenwood	1979 1986	<i>The dragon magazine</i> TSR module <i>H1: Bloodstone Pass</i>
9	Azeroth	Blizzard	1994	<i>Warcraft: Orcs & Humans</i>
10	Caribbean Archipelagos	The Walt Disney Company	1967	(μέρος του <i>Disney theme park ride</i>)
11	Highlander	Gregory Widen	1986	<i>Highlander</i>
12	Hyborian Age	Robert E. Howard	1932	The Phoenix on the Sword (<i>Weird Tales Magazine</i>)
13	Supernatural	Eric Kripke	2005	Supernatural

Πίνακας 4: Επιλογή κοσμοειδών για μελέτη περιπτώσεων

¹² Βλέπε πίνακες 1 και 2

¹³ Βλέπε διάγραμμα 3

¹⁴ α) Δεν έχουν όλα τα κοσμοειδωλα ονόματα και β) δεν έχουν μεταφραστεί στα ελληνικά όλα όσα έχουν. Για λόγους ομοιομορφίας κρατάω όλα τα ονόματα στους πίνακες και τα διαγράμματα στην αγγλική γλώσσα.

Παρατηρούμε στον παραπάνω πίνακα πως τα περισσότερα από τα έργα ανήκουν στην προηγούμενη εικοσαετία, άρα αυτού του τύπου η κοσμοπλασία δεν είναι ένα είδος νέο. Επίσης, φαίνεται ότι μερικοί από τους περισσότερο εμπορικούς κόσμους δεν έχουν ονόματα και δεν απέκτησαν στην πορεία, πράγμα λογικό μέχρι ενός σημείου αφού κατά τη δημιουργία τους ήταν άγνωστο το πόσο θα προχωρούσαν, περίεργο για τη συνέχεια αφού είναι σύνηθες να χρησιμοποιείται το όνομα της κοσμοπλασίας σαν ομπρέλα για όλη την TS.

Στη συνέχεια θα δούμε σε πόσα συνολικά μέσα έχουν χρησιμοποιηθεί τα κοσμοείδωλα των παραπάνω έργων και ποιο ήταν το πηγαίο για το καθένα από αυτά.

	Όνομασία Κοσμοειδύλου	Πηγαίο Μέσο	# Μέσων Μετανάστευσης
1	Middle Earth	Αυτοτελές Μυθιστόρημα	8
2	Discworld	Αυτοτελές Μυθιστόρημα	8
3	Westeros	Σειρά Μυθιστορημάτων	5
4	Harry Potter World	Σειρά Αυτοτελών Μυθιστορημάτων	4
5	Island of Berg	Σειρά Αυτοτελών Μυθιστορημάτων	5
6	Narnia	Σειρά Αυτοτελών Μυθιστορημάτων	7
7	Avatar World	Τηλεοπτική σειρά εμψύχωσης	7
8	Faerûn	Παιχνίδι ρόλων επιτραπέζιο	7
9	Azeroth	Παιχνίδι ρόλων Η/Υ	5
10	Caribbean Archipelagos	Θεματικό πάρκο της Disney	4
11	Highlander	Σειρά Κινηματογραφικών ταινιών	5
12	Hyborian Age	Σειρά διηγημάτων σε Περιοδικό	7
13	Supernatural World	Τηλεοπτική σειρά	5

Πίνακας 5: Πηγαία μέσα και αριθμός μεταναστεύσεων

Τα δεκατρία κοσμοείδωλα που έχουν επιλεγεί παρουσιάζονται όλα πλέον σε κειμενική μορφή, σε οπτικοακουστική και διαδραστική. Για όλα έχουν γραφτεί λογοτεχνικές ιστορίες, υπάρχουν κινηματογραφικές ταινίες, τηλεοπτικές σειρές ή εμψύχωση και κάθε ένα από αυτά κυκλοφορεί σε παιχνίδια (επιτραπέζια, παιχνίδια ρόλων και παιχνίδια για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, σε κάποιες περιπτώσεις και σε MMORG). Για όλα τους επίσης υπάρχει διαθέσιμη ειδική διαδικτυακή εγκυκλοπαίδεια (wikia) και αρκετές ακόμα σελίδες δημιουργημένες από τους οπαδούς τους.

2. Discworld (Δισκόκοσμος)



Εικόνα 2: Discworld Multimedia Franchise

Ο Δισκόκοσμος είναι ένας μεγάλος δίσκος τον οποίο κουβαλούν τέσσερις ελέφαντες στις ράχες τους, που στέκονται πάνω στη μεγάλη Ατουίν, μια χελώνα που κολυμπάει στο κενό του διαστήματος. Είναι βασισμένος στην Ινδική μυθολογία. Διέπεται από τη μαγεία και αυτή αποτελεί πολύ βασικό στοιχείο τόσο της κοσμοπλασίας (το κοσμοείδωλο δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς αυτήν) όσο και της ανθρώπινης κοινωνίας. Τα πηγαία κείμενα προέρχονται από αυτοτελή κωμικά μυθιστορήματα που από πλευράς κινήτρων δεν μπορούν να καταταχτούν σε κάποιο είδος της φαντασίας γιατί είναι πολύ διαφορετικά μεταξύ τους. Ανήκει στην κατηγορία της εμπύθισης και στο γενικότερο είδος της φαντασίας υψηλής μαγείας. Προσφέρεται για διάδοση όσο και για εντρύφηση, διακρίνεται από μεγάλη συνοχή, προσφέρεται τόσο προς εμπύθιση όσο και εξαγωγή. Διακρίνεται από πολύ μεγάλη πολλαπλή υποκειμενικότητα, αφού οι αρχικές ιστορίες οδηγούνται από τους διαφορετικούς χαρακτήρες, ενώ οι ιστορίες ολοκληρώνονται από συγκεκριμένες πλοκές. Διακρίνεται από μεγάλο βαθμό πολυπλοκότητας και αληθοφάνειας, ακόμα και ρεαλισμό, σε πολλές περιπτώσεις, στον οποίο βασίζεται κυρίως και το κωμικό του στοιχείο.

4. Harry Potter World (ο κόσμος του Χάρυ Πότερ)



Εικόνα 4: Harry Potter Multimedia Franchise

Ο κόσμος του Χάρυ ανήκει στην κατηγορία της παρέμβασης και στο είδος της Σύζευξης των χώρων. Από πλευράς πλοκής και κινήτρων θα μπορούσε να χαρακτηριστεί τόσο επική περιπέτεια (αν αναλογιστεί κανείς το μέγεθος της δύναμης του ανταγωνιστή) όσο και στο είδος της υψηλής μαγείας, αφού η μαγεία είναι η κινητήριος δύναμη τόσο των πηγαίων κειμένων όσο και όλων των μεταφορών του. Η κεντρική ιστορία προέρχεται από σειρά (με αυτοτελή τα περισσότερα μέρη της) έξι μυθιστορημάτων τα οποία ξεκινούν από παιδικά κι έπειτα περνούν την εφηβεία μαζί με τους αναγνώστες τους. Εκτός από τη μαγεία, αυτό το στοιχείο ήταν ίσως που έκανε τη συγκεκριμένη ιδέα τόσο δυνατή: το ότι οι ήρωες μεγάλωναν μαζί με τους αναγνώστες τους. Η πολυπλοκότητα εδώ εντοπίζεται κυρίως στις αλληλεπιδραστικές σχέσεις του τρίπτυχου μαγικό σύστημα, κρυμμένος φανταστικός κόσμος, πραγματικότητα. Τα επίπεδα της κοσμοπλασίας είναι μέτρια, υπάρχουν πολλές σκόρπιες ιδέες που σχετίζονται μεταξύ τους με ποικίλους τρόπους, όμως δεν διαφαίνονται στιβαροί κανόνες, όπως επίσης και η κατάκτηση της αληθοφάνειας δεν μοιάζει να είναι αυτό που είχε την κύρια σημασία στην αφήγηση, όσο το θαυμαστό και η μαγεία και οι τρόποι που αυτή λειτουργεί. Εξαπλώνεται περισσότερο μέσω διαδοσιμότητας, αλλά εκμεταλλεύεται και τους τρόπους της εντύφησης, διακρίνεται τόσο από μεγάλη συνοχή και κάποια πολλαπλότητα, προσφέρεται εξίσου για εμπύθιση και εξαγωγιστικότητα. Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό του είναι το ότι το έργο είναι αυστηρά σειριακό, ενώ η κοσμοπλασία όχι ιδιαίτερα. Δεν εκπληρώνεται

με ιδιαίτερα διαδραστικό τρόπο, εφόσον η αρχική δημιουργός του είναι σχετικά αρνητική προς αυτό.

5. Island of Berg



Εικόνα 5: How to train your dragon Multimedia Franchise

Ο κόσμος του How to train your dragon, το νησί Μπεργκ και τα όσα δημιουργήθηκαν μετάπειτα γύρω του, στηρίζεται στον πολιτισμό των Βίκινγκς και την ιδέα ότι πολεμούσαν με δράκους. Η αρχική τοποθεσία είναι ένα μονάχα νησί, μια συγκεκριμένη κοινωνία, όμως η κοσμοπλασία του είναι πολύ ιδιαίτερη αφού αυτό που τελικά αποδεικνύεται είναι πως ο μαγικά οργανωμένος κόσμος είναι αυτός των δράκων και όχι ο ανθρώπινος. Ανήκει στην κατηγορία της εμπύθισης, αφού παρά τις επιρροές είναι ένας κόσμος καθόλου φανταστικός, με δικό του νομοτελειακό σύστημα και αξίες, και στο είδος της επικής φαντασίας. Εδώ ο ήρωας δεν έχει να αντιμετωπίσει έναν δυνατό εχθρό όπως φαίνεται εξαρχής, αλλά το κατεστημένο και τους θεσμούς της κοινωνίας στην οποία ανήκει. Το πηγαίο μέσο είναι και εδώ σειρά αυτοτελών μυθιστορημάτων για παιδιά, όμως κατά τη διασκευή του σε ταινίες εμπύχωσης υπήρχε πρόβλεψη εξαρχής για TS. Η πρώτη ταινία παρουσιάστηκε στο κοινό μαζί με παιχνίδια, ηλεκτρονικά και μη, και μία διαδραστική ιστοσελίδα. Το έργο φαίνεται να είναι σχεδιασμένο βάσει των αρχών του Jenkins.

6. Narnia



Εικόνα 6: Narnia Multimedia Franchise

Η Νάρνια είναι ένας παράλληλος στον δικό μας κόσμος, στον οποίο οι ήρωες περνούν όταν αυτός τους έχει ανάγκη επειδή κινδυνεύει να καταστραφεί. Η ιδιαιτερότητα του κοσμοειδώλου έγκειται κυρίως στο ότι ο χρόνος λειτουργεί διαφορετικά στη Νάρνια. Οι ήρωες περνούν εκεί ένα πολύ μεγάλο μέρος της ζωής τους την πρώτη φορά που τη σώζουν και γίνονται βασιλιάδες της, και επιστρέφουν έπειτα από λίγα λεπτά στον δικό μας κόσμο, ακριβώς στην ηλικία που τον εγκατέλειψαν με όλες τους τις αναμνήσεις. Υπάρχουν σε αυτήν πληθώρα μαγικών πλασμάτων, ενώ η μαγεία διακρίνεται σε δύο είδη: αυτήν που αντλείται καταστρέφοντας τη Νάρνια και μία άλλη που μοιάζει σαμανική ή ίσως χριστιανική και πηγάζει από τον Άσλαν – ένα λιοντάρι που είναι ίσως η ενσάρκωση του φανταστικού κόσμου. Διακρίνεται από μεγάλη διαδοσιμότητα και προσφέρεται για μέτρια εντρύφηση, με την έννοια πως δεν υπάρχουν πολλά μυστικά της πλοκής να ανακαλύψει κανείς ψάχνοντας εκτενέστερα, όμως υπάρχει μια μεγάλη γκάμα συμβολισμού για την οποία συντηρούνται διαφωνίες μέχρι και σήμερα. Αυτό εντείνει κάπως την πολλαπλότητα στις ιστορίες, παρόλο που γενικά μάλλον διακρίνεται από συνοχή.

7. Avatar World



Εικόνα 7: Avatar: The last airbender Multimedia Franchise

Το Άβαταρ διαδραματίζεται σε έναν φανταστικό κόσμο στον οποίο ζουν άνθρωποι, φανταστικά πλάσματα και πνεύματα. Οι άνθρωποι είναι χωρισμένοι σε τέσσερα έθνη-βασίλεια τα οποία αντιστοιχούν σε κάποιο από τα τέσσερα στοιχεία, στο οποίο βασίζεται και η κοινωνία του. Στο κάθε έθνος υπάρχουν και οι benders, οι οποίοι έχουν τη δύναμη να ελέγχουν και το αντίστοιχο στοιχείο του έθνους τους και έχουν αναπτύξει πολεμικές τέχνες βασισμένες στο στοιχείο που ελέγχουν. Σε κάθε γενιά υπάρχει ένα άτομο που είναι ικανό να ελέγξει και τα τέσσερα στοιχεία, ο Άβαταρ. Όταν ένας Άβαταρ πεθαίνει, μετενσαρκώνεται στο επόμενο στη σειρά έθνος και πρέπει να μάθει από την αρχή να ελέγχει τα τέσσερα στοιχεία. Ο Άβαταρ έχει μια ικανότητα να ανακτά τις γνώσεις και τις ικανότητες όλων των προηγούμενων Άβαταρς, αλλά αν σκοτωθεί, ενώ είναι σε αυτή τη κατάσταση, ο κύκλος σπάει και οι Άβαταρς παύουν να υπάρχουν. Ο Άβαταρ, παραδοσιακά, είναι μια γέφυρα μεταξύ των εθνών που τα κρατάει σε ισορροπία, καθώς λόγω της επαφής του με τον κόσμο των πνευμάτων μπορούν να λύσουν προβλήματα που οι άλλοι δεν μπορούν καν να αντιληφθούν. Ανήκει στην κατηγορία της εμπύθισης και στο επικό είδος της φαντασίας. Διακρίνεται από σαφήνεια και μέτρια πολυπλοκότητα, ενώ προσφέρεται τόσο προς διάδοση όσο και προς εντρύφηση. Διακρίνεται από σχετική συνοχή, αρκετά πολλαπλή υποκειμενικότητα και διάδραση στην εκπλήρωσή του.

8. Faerûn



Εικόνα 8: *Forgotten Realms Multimedia Franchise*

Τα Forgotten Realms ή Faerûn, ή ο πλανήτης Toril, είναι ένα κοσμοείδωλο που εξαρχής δημιουργήθηκε σαν παιχνιδόκοσμος για την πρώτη έκδοση του παιχνιδιού Dungeons and Dragons, το οποίο ανήκει στην κατηγορία Pen & Paper Role Playing Games. Ο Faerûn, δημιουργημένος εξαρχής για ένα μέσο διαδραστικό, περιελάμβανε όλα όσα χρειάζονται για να μπορεί να εξερευνηθεί από τους παίκτες σχεδόν εξαρχής. Υπάρχουν πλέον σε αυτό το κοσμοείδωλο εκατοντάδες επίσημες ιστορίες και αδιευκρίνιστος αριθμός ανεπίσημων, εφόσον το μέσο προσφερόταν για αυτό. Σε πέντε εκδόσεις τουλάχιστον του παιχνιδιού και μερικές εκατοντάδες νουβέλες από πολλούς διαφορετικούς συγγραφείς, υπάρχουν σε αυτό όλα τα μαγικά πλάσματα που μπορεί να φανταστεί κανείς (και για όσα δεν κυκλοφορούν έτοιμα από τις εταιρείες, υπάρχουν κανόνες για να τα δημιουργήσει ο χρήστης), αρκετά διαφορετικά συστήματα μαγείας με εξίσου καθορισμένους κανόνες, θεοί και ήρωες, μεγάλοι ανταγωνιστές, ο μεγαλύτερος βαθμός πολλαπλότητας σε σχέση με τα λοιπά εξεταζόμενα κοσμοείδωλα όπως και πολλαπλή υποκειμενικότητα. Είναι ένας κόσμος του οποίου η παρουσίαση γίνεται κατά κανόνα διαδραστικά, προσφέρεται για εντρύφηση όσο και διαδοσιμότητα, έχει μεγάλη δυνατότητα σειριακότητας και ταυτόχρονα διατηρεί μια κάποια συνοχή ανά περιοχή δράσης. Τα επίπεδα της αληθοφάνειας ποικίλουν ανάλογα με το μέσο και τη χρήση των κανόνων, και μπορεί να είναι από τα κατώτατα μέχρι και τα ανώτατα επίπεδα, όπως και ο βαθμός της πολυπλοκότητας. Εδώ αξίζει να σημειωθεί πως παρόλο που η πολυπλοκότητα προκύπτει ελεγχόμενη λόγω των στιβαρών κανόνων του παιχνιδιού,

όσο οι εταιρείες ή οι παίκτες προσπαθούν να αποδώσουν αληθοφάνεια στις περιπέτειες, τόσο ο βαθμός της πολυπλοκότητας ανεβαίνει στα ύψη. Σε αυτές τις περιπτώσεις, των κοσμοειδών που δημιουργήθηκαν εξ αρχής σαν παιχνιδόκοσμοι, η αληθοφάνεια με την πολυπλοκότητα δείχνουν να είναι αυστηρά ανάλογες, εκεί που σε άλλα μέσα (όπως για παράδειγμα στον κινηματογράφο) μπορεί να είναι ακόμα και αντιστρόφως ανάλογες.

9. Azeroth



Εικόνα 9: World of Warcraft Multimedia Franchise

Ο Άζεροθ είναι η πραγματικότητα (ή ο πλανήτης) ο οποίος εξ αρχής δημιουργήθηκε για το ηλεκτρονικό παιχνίδι World of Warcraft (στο εξής WOW). Σε σύγκριση με τον Faerûn η πολλαπλότητα σε αυτό είναι απόλυτα ελεγχόμενη από την εταιρεία Blizzard που όμως λαμβάνει υπόψη της σε μεγάλο βαθμό τα όσα δημιουργούν οι οπαδοί και τα ενσωματώνει τόσο στην προώθηση όσο και στην σειριακότητα των παιχνιδιών. Τα μαγικά συστήματα εδώ είναι ακόμα περισσότερο καθορισμένα, εφόσον το ποσοστό στο οποίο θα τηρηθούν οι αρχικοί κανόνες δεν επαφίεται στη θέληση του παίκτη, αφού τα παιχνίδια είναι κατά κύριο λόγο ηλεκτρονικά. Υπάρχει και εδώ πολύ μεγάλη διαδοσιμότητα, δυνατότητα για εντύπωση μεγάλου βαθμού, σχετική συνοχή αλλά και ελεγχόμενη πολλαπλότητα, με τρόπο τέτοιο που να διατηρεί κάπως τη συνοχή, μεγάλη σειριακότητα και πολλαπλή υποκειμενικότητα – από τη φύση της πηγαίας ιστορίας. Το WOW στηρίζεται στην πολλαπλή υποκειμενικότητα για να παιχτεί, με δυνατότητα επιλογής οπτικής γωνίας των πραγμάτων από την πρώτη επαφή.

10. Caribbean Archipelagos



Εικόνα 10: Pirates of the Caribbean Multimedia Franchise

Οι Πειρατές της Καραϊβικής λαμβάνουν χώρα στη Γη αλλά σε μία ψευδοϊστορική περίοδο παράλληλη με την πραγματική «χρυσή εποχή της πειρατείας 1660-1726». Ο κόσμος κυβερνάται από τη Βρετανική Αυτοκρατορία, την Ισπανία και την Εταιρία Ανατολικών Ινδιών, ενώ οι πειρατές αναπαριστούν τους ελεύθερους και αντιστεκόμενους ανθρώπους. Στον πραγματικό κόσμο έχουν προστεθεί στοιχεία από διάφορες μυθολογίες, ευρωπαϊκές, ασιατικές και αφρικανικές. Επίσης, υπάρχει πολύ έντονη παρουσία της μυθολογίας Βουντού. Το κοσμοείδωλο ανήκει στην κατηγορία της ανεξοικίωσης, αφού για τους ήρωες το φανταστικό στοιχείο είναι μέρος της καθημερινότητας, και στο είδος της ηρωικής φαντασίας. Η αληθοφάνεια πολλές φορές θυσιάζεται για να προστεθούν ενδιαφέροντα στοιχεία ή χιούμορ, ενώ ο βαθμός πολυπλοκότητας είναι μάλλον μικρός. Ο κόσμος προσφέρεται περισσότερο για διάχυση, όμως προκαλεί την εμβύθιση σε μεγάλο βαθμό, προσφέρεται επίσης για εξαγωγιμότητα και στηρίζεται αρκετά στις διαφορετικές οπτικές γωνίες.

11. Highlander World



Εικόνα 11: Highlander Multimedia Franchise

Ο κόσμος του Highlander είναι ο πραγματικός κόσμος διαμέσου ψευδοιστορικών (και εναλλακτικών ιστορικών κάποιες φορές) γεγονότων. Η κοσμοπλασία εδώ συνίσταται στη δημιουργία ενός συνόλου κανόνων που μυστικά διέπουν τον πραγματικό κόσμο και οι θνητοί τους αγνοούν. Υπάρχουν κάποιοι άνθρωποι που είναι αθάνατοι και ζουν ανάμεσα στους θνητούς, οι οποίοι πολεμούν μεταξύ τους μέχρι που να μείνει μόνο ένας. Το πηγαίο μέσο είναι ο κινηματογράφος, και η αληθοφάνεια ενισχύεται μέσω της εικόνας, ενώ η πολυπλοκότητα μοιάζει να παραμένει σε χαμηλά επίπεδα όταν δεν επιλέξει κανείς την εντρύφηση στο κοσμοείδωλο. Το έργο δεν διακρίνεται από μεγάλη συνοχή, τουλάχιστον όχι στον βαθμό που αναπτύσσεται η πολλαπλότητά του, προσφέρεται για εμπύθιση παρόλο που διαδραματίζεται στον πραγματικό κόσμο, ενώ κυκλοφορεί πληθώρα προϊόντων προς αγορά και εξαγωγιμότητα. Διακρίνεται επίσης από μεγάλη σειριακότητα που ενισχύει την εντρύφηση.

12. Hyborian Age



Εικόνα 12: Conan Multimedia Franchise

Οι ιστορίες του Κόναν λαμβάνουν χώρα στη Γη, αλλά στη μυθική Υβοριανή εποχή, μεταξύ της βύθισης της Ατλαντίδος και της ανόδου των σημερινών πολιτισμών. Ο Χάουαρντ εφηύρε την Υβοριανή εποχή για να ταιριάζει τις ιστορίες του Κόναν με τις λιγότερο γνωστές ιστορίες του Κούλλ οι οποίες διαδραματίζονταν την εποχή της Ατλαντίδας. Το όνομα Υβοριανή είναι κατασκευασμένο από τον αρχαιοελληνικό μύθο της υπερβορέας, μιας περιοχής στον απώτερο Βορρά όπου δεν έκανε πλέον κρύο και οι άνθρωποι δεν γερνούσαν. Η ιστορίες, σύμφωνα με τον Χάουαρντ, διαδραματίζονται στην Ευρώπη και βόρεια Αφρική, με γεωλογικές αλλαγές αρκετά δραστικές αλλά όχι εντελώς διαφορετικές από τις επικρατούσες γεωλογικές θεωρίες.

Σε αυτό τον κόσμο ο Χάουαρντ έχει τοποθετήσει φανταστικά βασίλεια βασισμένα σε ιστορικούς πολιτισμούς όπως η Κίνα, η Αρχαία Ελλάδα, οι Πίκτες, οι Νορβηγοί, οι Σάξονες, οι Μεσοποτάμιοι, οι Αιγύπτιοι κτλ.

Για τον Κόναν μάλλον θα ήταν άτοπο να πούμε πως ανήκει στο είδος της ηρωικής φαντασίας, αφού μάλλον είναι το έργο το οποίο δημιούργησε το είδος. Δια μέσου του χρόνου, τα έργα του Ρ. Χάουαρντ έχουν δημιουργήσει μια θρυλική TS, η οποία πληρεί όλες τις θεμελιώδεις αρχές του Jenkins, ανεξαιρέτως, ακόμα κι αυτές που έρχονται μεταξύ τους σε σύγκρουση. Για παράδειγμα, παρόλο που διακρίνεται από μεγάλη πολλαπλότητα όσο αφορά τις περιπέτειες του Κόναν στα διάφορα μέσα, εντούτοις σε πολλά πράγματα υπάρχει

Συγκεντρώνοντας κάποιες από τις πληροφορίες αυτές σε έναν πίνακα αυτός έχει ως εξής:

	Όνομασία Κοσμοειδώλου	Κατηγορία Φαντασίας	Είδος φαντασίας	Βαθμός Κοσμοπλασίας	Βαθμός Μαγείας
1	Middle Earth	Εμβύθιση	Επική	Υ	Υ
2	Discworld	Εμβύθιση	Υψηλής μαγείας	Υ	Υ
3	Westeros	Εμβύθιση	Ασθενούς μαγείας	Υ	Χ
4	Harry Potter World	Παρέμβαση	Σύζευξη	Μ	Υ
5	Island of Berg	Εμβύθιση	Επική	Χ	Χ
6	Narnia	Πύλες	Σύζευξη	Μ	Μ
7	Avatar World	Εμβύθιση	Επική	Μ	Υ
8	Faerûn	Εμβύθιση	Υψηλής μαγείας	Υ	Υ
9	Azeroth	Εμβύθιση	Υψηλής μαγείας	Υ	Υ
10	Caribbean Archipelagos	Ανεξοικείωσης	Ηρωική	Μ	Υ
11	Highlander	Παρέμβαση	Σύγχρονη	Χ	Χ
12	Hyborian Age	Εμβύθιση	Ηρωική	Υ	Μ
13	Supernatural World	Παρέμβαση	Σύγχρονη	Χ	Μ

Υπόμνημα:

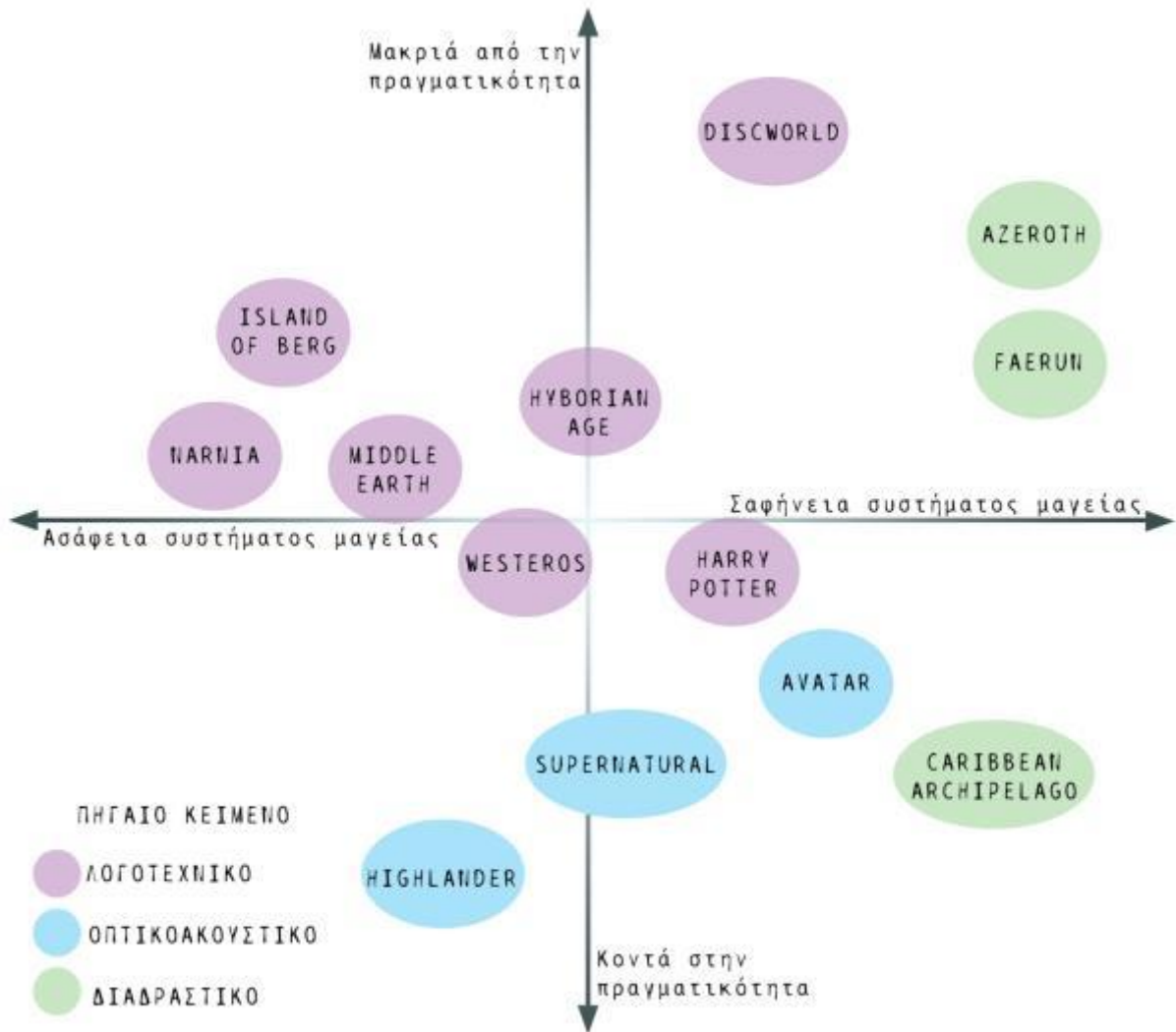
Υ→Υψηλός

Μ→ Μέτριος

Χ→ Χαμηλός

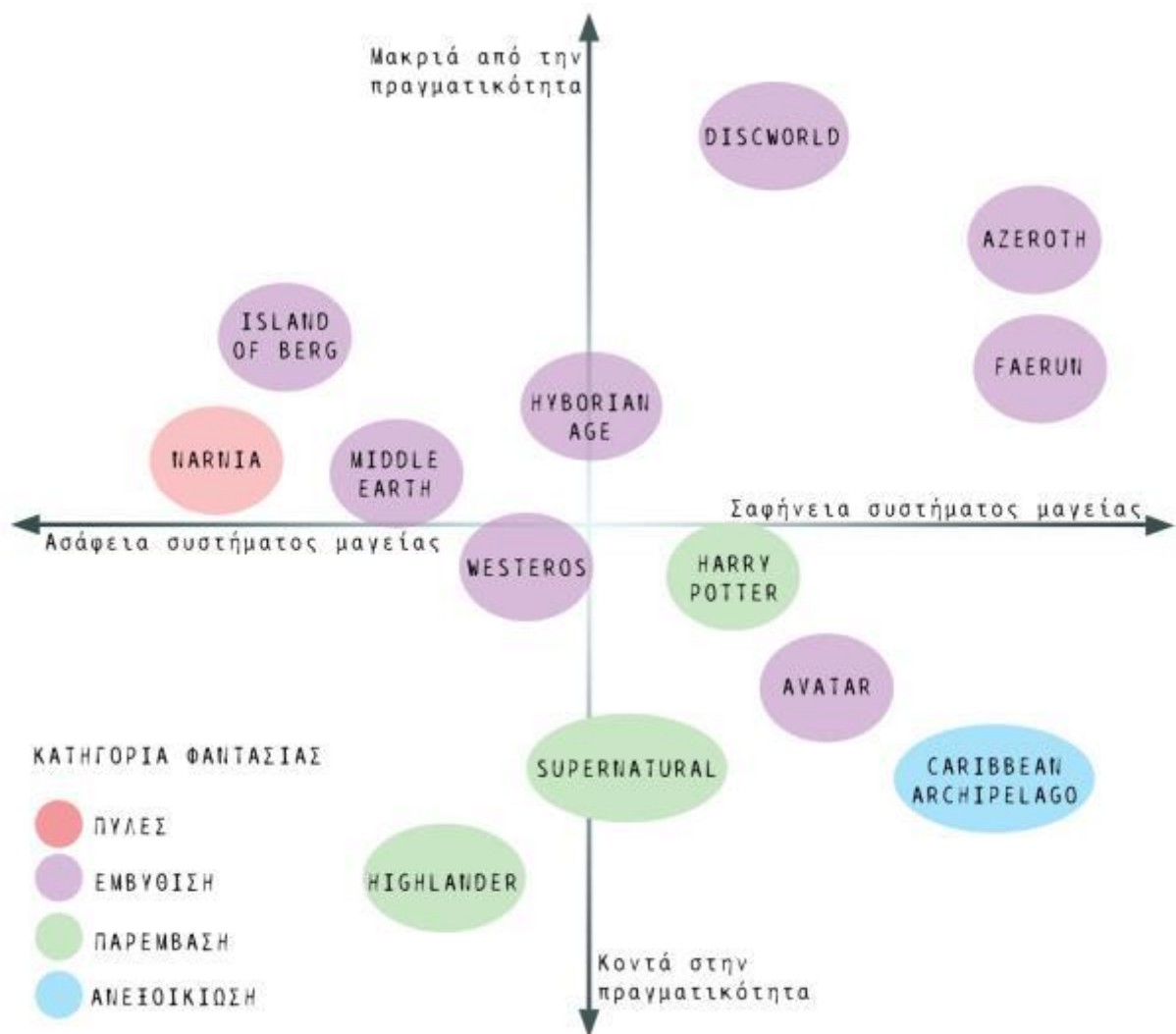
Πίνακας 6: Κατηγορίες, είδη, επίπεδα κοσμοπλασίας και μαγείας

Παρατηρούμε πως ιδιαίτερα στην περίπτωση της εμβύθισης έχουμε υψηλούς βαθμούς κοσμοπλασίας και μαγείας κι ότι γενικότερα κυριαρχούν μέτριοι έως υψηλοί βαθμοί και στις δύο σχετικές συνιστώσες της φαντασίας. Όμως, υψηλός βαθμός κοσμοπλαστικής διαδικασίας σημαίνει περισσότεροι κανόνες επειδή τα κοσμοειδωλα είναι πιο μακριά από την πραγματικότητα και άρα μεγαλύτερος βαθμός πολυπλοκότητας; Σε μία συγκριτική μεταξύ τους απεικόνιση τα πράγματα μοιάζουν περισσότερο ξεκάθαρα.



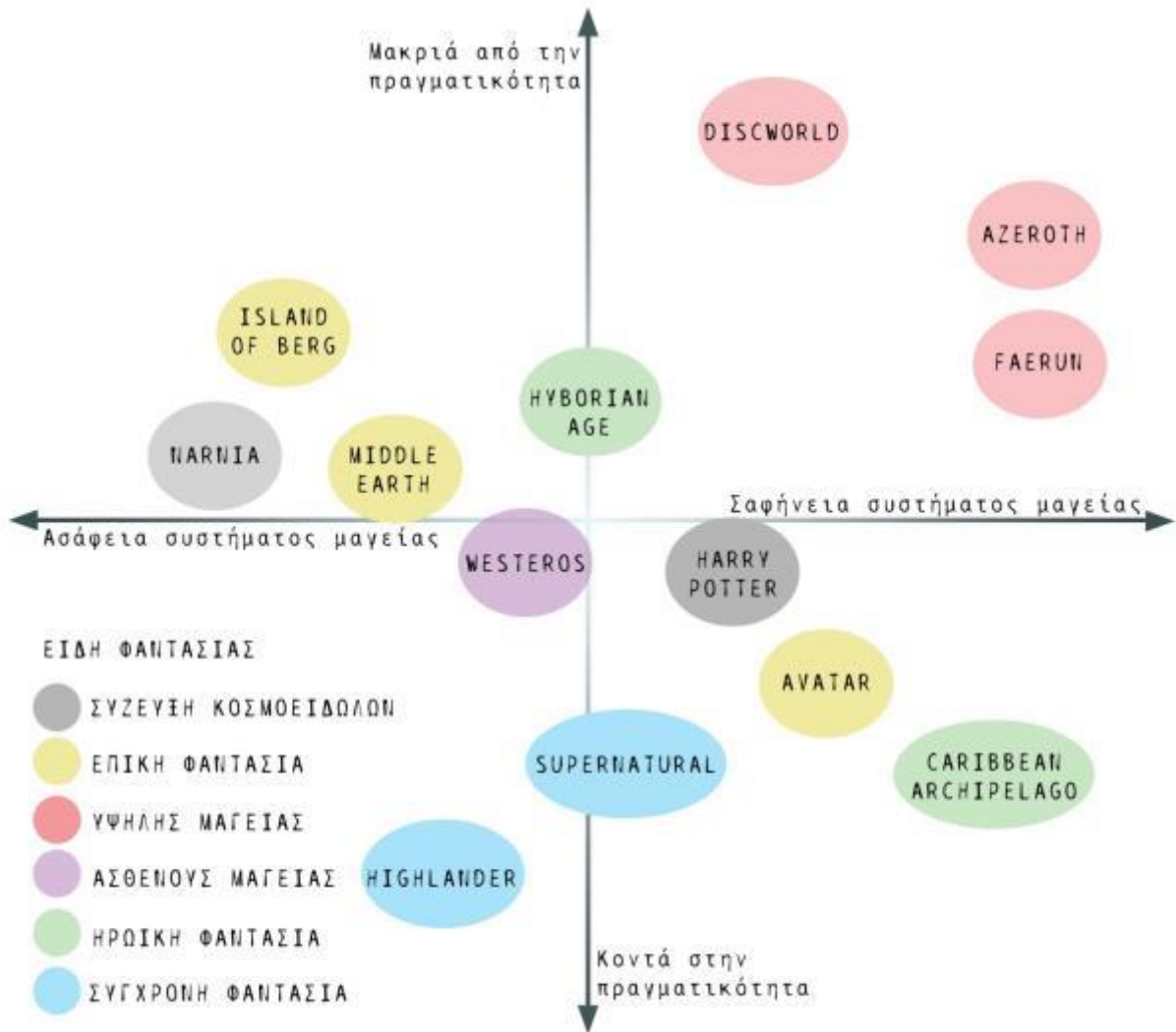
Διάγραμμα 4: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση το πηγαίο κείμενο

Παρατηρούμε συγκέντρωση των έργων που προέρχονται από λογοτεχνικά κείμενα να έχουν μια μέτρια έως αρκετά ασαφή χρήση της μαγείας και να βρίσκονται σε μια μέτρια απόσταση από την πραγματικότητα, εκτός του Δισκόκοσμου. Ενώ τα έργα που προέρχονται από οπτικοακουστικά μέσα βρίσκονται πιο κοντά στην πραγματικότητα. Τα κοσμοειδωλα τα οποία προέρχονται από διαδραστικό μέσο διακρίνονται από σαφήνεια στο σύστημα μαγείας τους. Αυτό, ιδιαίτερα στην περίπτωση των παιχνιδιών, είναι σχεδόν προφανές, αφού οι κανόνες που διέπουν τα παιχνίδια (mechanics) δημιουργούνται έτσι ώστε η μαγεία να είναι τόσο συγκεκριμένη που να μπορεί να προσομοιωθεί η χρήση της από τους χαρακτήρες.



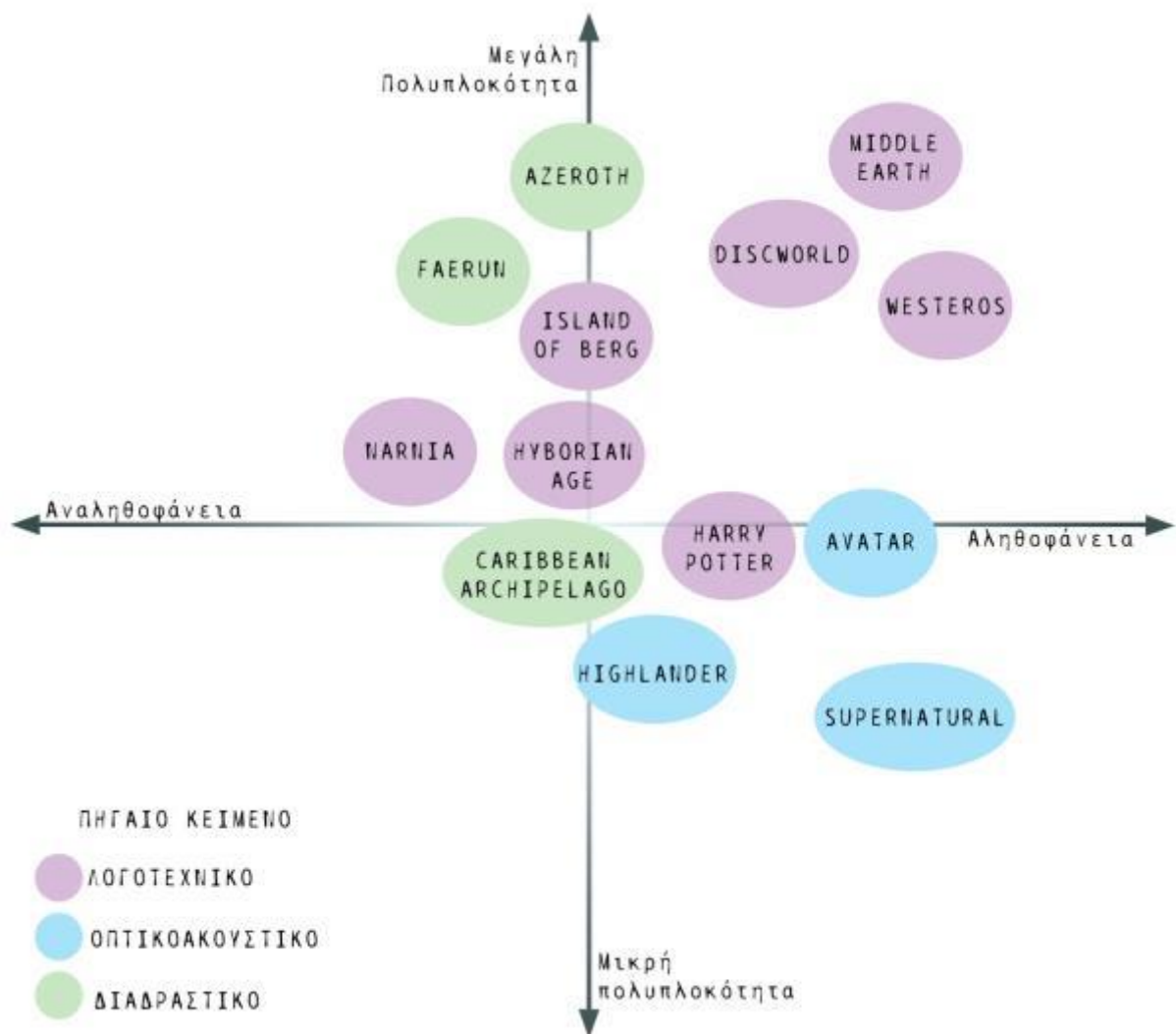
Διάγραμμα 5: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση την κατηγορία φαντασίας

Στην περίπτωση των κατηγοριών της φαντασίας στις οποίες ανήκουν τα κοσμοείδωλα διακρίνεται μεγαλύτερη διασπορά, ενώ δε φαίνεται να υπάρχουν σαφείς ομαδοποιήσεις των δεδομένων.



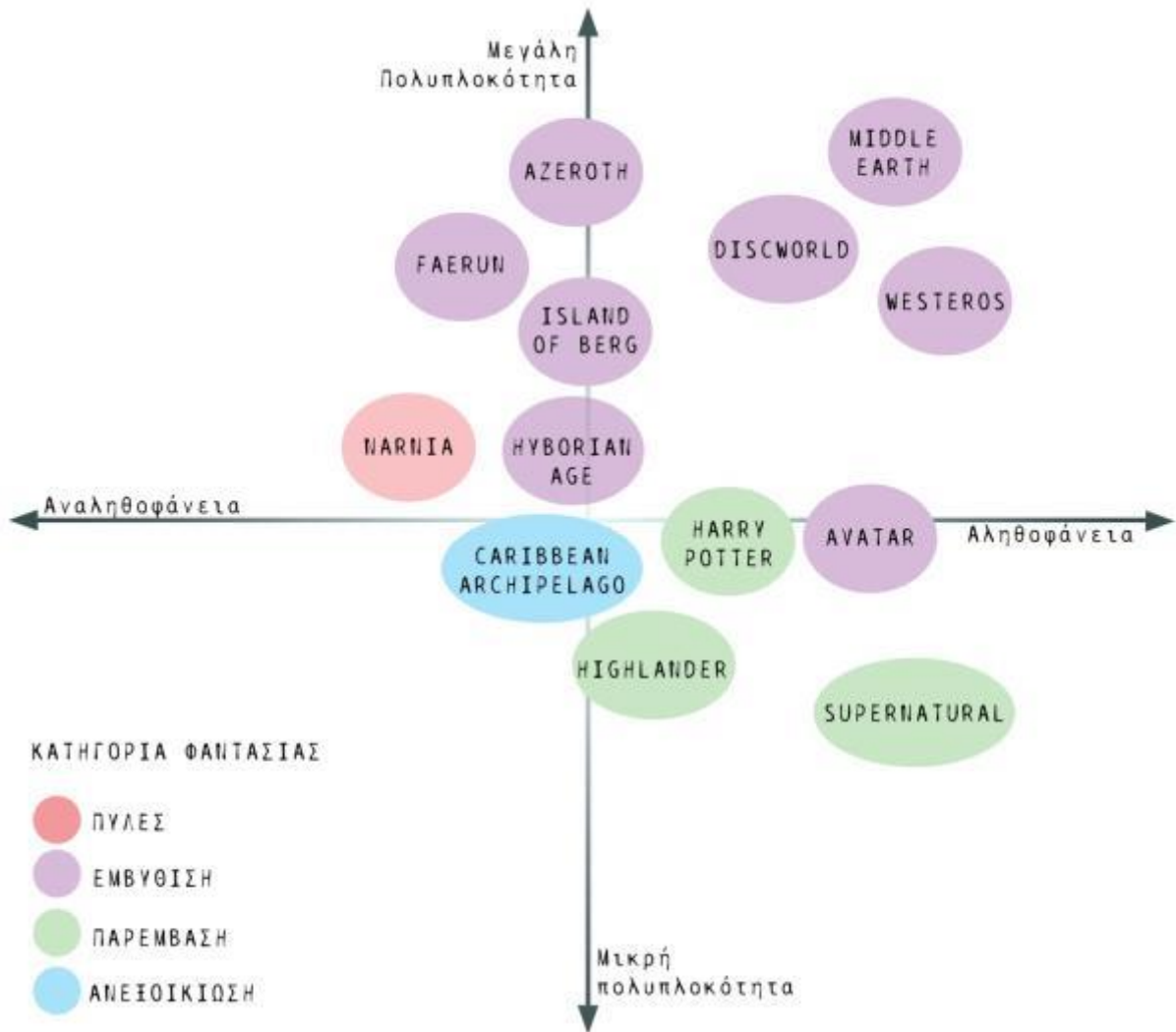
Διάγραμμα 6: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση το είδος φαντασίας

Στην περίπτωση των ειδών, μπορούμε να διακρίνουμε πως τα έργα που ανήκουν στο είδος της υψηλής μαγείας βρίσκονται μακριά από την πραγματικότητα σε επίπεδο κοσμοπλασίας, έχουν δηλαδή περισσότερα στοιχεία και λεπτομέρειες κατασκευασμένα από ό,τι όλα τα υπόλοιπα είδη. Για να εξετάσουμε τι μπορεί να σημαίνει αυτό σε σχέση με την αληθοφάνεια και την πολυπλοκότητα θα τα τοποθετήσουμε σε δεύτερο ανεμολόγιο.



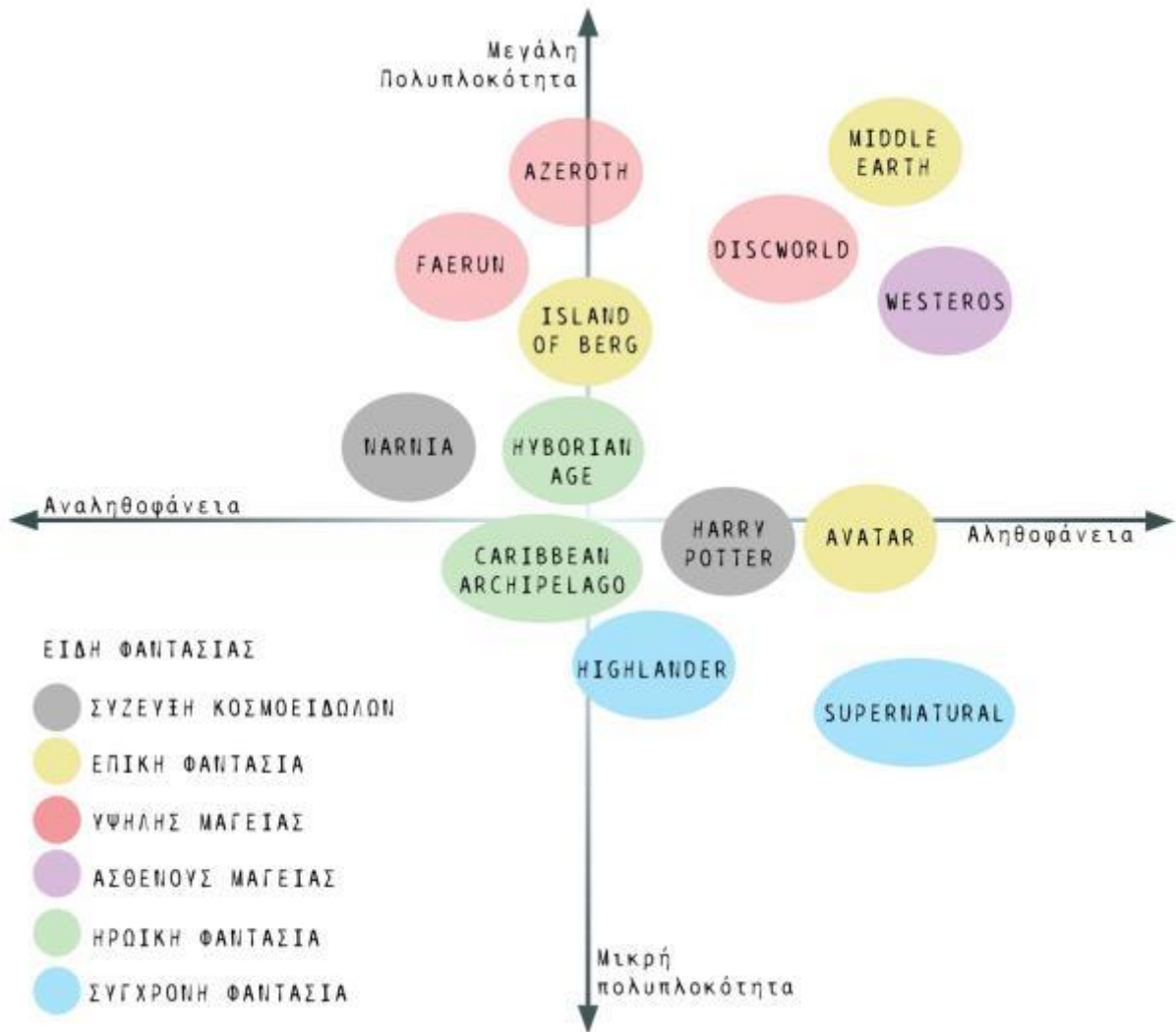
Διάγραμμα 7: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση το πηγαίο κείμενο

Αφενός, εδώ παρατηρούμε πως οι εμπορικά γνωστοί κόσμοι που έχουν μεταφερθεί σε αρκετά μέσα, συνωστίζονται μάλλον κοντύτερα στο επάνω δεξιό τεταρτημόριο (προς την κατεύθυνση της αληθοφάνειας και της μεγάλης πολυπλοκότητας). Αυτά τα οποία προέρχονται από παιχνίδι είναι λιγότερο αληθοφανή σε σχέση με τα λογοτεχνικά, ενώ αυτά που προέρχονται από οπτικοακουστικό μέσο, όπου η δύναμη της εικόνας δικαιολογεί ευκολότερα αυτά που οι κειμενικές μορφές χρειάζονται πολλές λέξεις για να περιγράψουν, είναι αληθοφανή σε σχέση με τα περισσότερα από τα άλλα και έχουν σχετικά μικρό βαθμό πολυπλοκότητας.



Διάγραμμα 8: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση την κατηγορία φαντασίας

Εδώ παρατηρούμε πως τα έργα που ανήκουν στην κατηγορία της εμβύθισης συνδυάζουν μεγάλη πολυπλοκότητα και ταυτόχρονα μεγάλη αληθοφάνεια. Μπορούμε να υποθέσουμε πως εξετάζοντας συστήματα κοσμοειδώλων εμβύθισης υπερκαλύπτουμε τις υπόλοιπες κατηγορίες, αφού τα πράγματα μοιάζουν να είναι δυσκολότερα στην κατηγορία της εμβύθισης.



Διάγραμμα 9: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση το είδος της φαντασίας

Εδώ η διασπορά φαίνεται να είναι πολύ μεγάλη. Η μόνη χρωματική ομάδα που διακρίνεται είναι στην περίπτωση των κοσμοειδώλων υψηλής μαγείας, όπως και στα δύο από τα τρία έτη. Τα κοσμοείδωλα σύζευξης με αυτά της ηρωικής φαντασίας συγκεντρώνονται σε μία σχεδόν ενιαία ομάδα γύρω από την αρχή των αξόνων, ενώ η σύγχρονη φαντασία είναι σχετικά αληθοφανής και ο βαθμός πολυπλοκότητάς της είναι μικρότερος από των άλλων ειδών.

Γενικά, από τα ανεμολόγια φαίνεται πως η πιο περίπλοκη κατηγορία να καλυφθεί είναι αυτή της εμπύθισης και η πιο απλή περιλαμβάνει τα έργα που ανήκουν στο σύγχρονο είδος της φαντασίας. Τα κοσμοείδωλα κατοικούνται από πολλούς και ποικίλους χαρακτήρες (κεντρικούς ή δευτερεύοντες) που προκύπτουν από καλώς ορισμένες περιοχές, άσχετα με το

βαθμό στον οποίο είναι ολοκληρωμένη η κοσμοπλασία, όπως και δράση, διαφορετικές πλοκές και υποπλοκές, σχετιζόμενες άμεσα με την κοσμοπλασία, οι οποίες είτε προέρχονται από διαφορετικές ιστορίες στον ίδιο κόσμο, είτε παράγονται από πολλαπλές οπτικές γωνίες των κύριων και δευτερευόντων χαρακτήρων.

Η μαγεία φαίνεται να διατρέχει όλα τα κοσμοείδωλα, με σχετική σαφήνεια ή ασάφεια που δείχνει μελετημένη έτσι ώστε να ενισχύει την αρνητική δυνατότητα και την εμβύθιση. Τα συστήματα που χρησιμοποιούνται για αυτήν είναι διακριτά και μοναδικά, ασχέτως του βαθμού ολοκλήρωσής τους. Τα ίδια τα κοσμοείδωλα κρατούν στοιχεία από την πραγματικότητα, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, όπως πάντοτε υπάρχουν αλλαγές σε αυτήν, ακόμα κι αν είναι μονάχα σε κοινωνικό επίπεδο ή κουλτούρας. Οι αλλοιώσεις της πραγματικότητας είναι σχεδιασμένες προσεκτικά στις περισσότερες περιπτώσεις, οδηγούμενες από την ιστορία και τους χαρακτήρες ή αντίστροφα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3ο

Ανάλυση

1. ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΟΥ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Ο σχεδιασμός μιας μεθοδολογίας σχεδίασης είναι ένα πρόβλημα περίπλοκο. Αφενός, όπως προκύπτει από τη βιβλιογραφική έρευνα, ο ακαδημαϊκός κόσμος μελετά άλλες παραμέτρους από αυτές που χρειάζεται ένας δημιουργός για να σχεδιάσει και αυτό είναι λογικό εφόσον το κύριο πρόβλημα τόσο της TS όσο και της κοσμοπλασίας μοιάζει να είναι το έλλειμμα της βιβλιογραφίας. Το αντικείμενο είναι πολυδιάστατο και αρκετά νέο και δεν υπάρχουν ακόμα παγιωμένοι κώδικες και μέθοδοι.

Αφετέρου οι δημιουργοί φαίνεται να ενδιαφέρονται περισσότερο για το πώς να κάνουν τη δουλειά, παρά για το γιατί ή το σε τι θα τους ωφελήσει και ποια θα είναι η χρησιμότητά της σε ολιστικό επίπεδο όταν την ολοκληρώσουν. Υπάρχει ανάγκη για βοηθητική μεθοδολογία σχεδίασης, για μεθόδους ελέγχου της συνέπειας των όσων συμβαίνουν και διατρέχουν έναν νέο κατασκευασμένο κόσμο, για εργαλεία που να βοηθούν την έρευνα του δημιουργού στην προσπάθειά του να αποδώσει αληθοφάνεια στη μυθοπλασία του, για σχεδιαστικά εργαλεία βοηθητικά ως προς την καταγραφή, τη μνήμη, τις δυνατότητες επέκτασης που αφήνει η κοσμοπλασία για άλλα έργα.

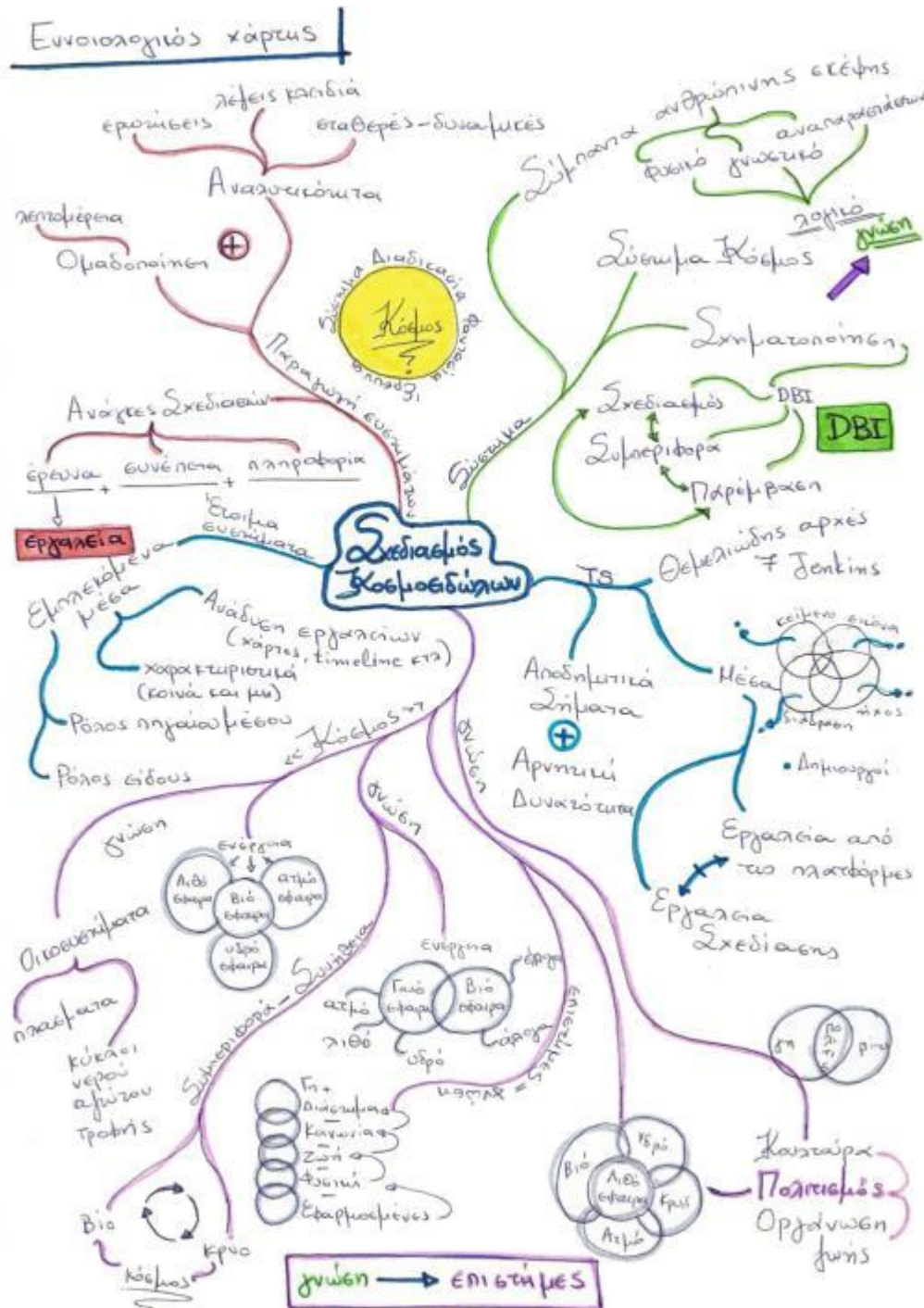
Τρίτον, τα κοσμοειδώλα που έχουν ήδη μεταφερθεί και διασκευαστεί για άλλα μέσα, μπορούν να περιγραφούν με σχετική σαφήνεια ή με ελεγχόμενη ασάφεια. Πώς μπορούμε να το επιτύχουμε αυτό; Άλλων οι δομές είναι ολοκληρωμένες έως και την τελευταία λεπτομέρεια έτσι που η κοσμοπλασία εξωτερικά μοιάζει στιβαρή, μα σε πολλές περιπτώσεις γίνονται εμφανή λάθη. Πώς τα διαχειρίζεται κανείς αυτά αποτελεσματικά; Ποιο σύστημα μαγείας είναι ένα καλά ορισμένο σύστημα μαγείας;

Επιπλέον, πόση κοσμοπλασία είναι αρκετή έτσι ώστε κατά τη συγγραφή του πηγαίου κειμένου να μπορεί ο συγγραφέας να γράφει με άνεση, διαύγεια και ευχαρίστηση, χωρίς να χρειάζεται να σταματά συχνά για περαιτέρω έρευνα και σχεδίαση κοσμοπλασίας; Πόση είναι πιθανό να αποκρύπτεται ώστε να μη γίνεται επικίνδυνη, ικανή δηλαδή να καταπιεί την πλοκή και να κάνει το έργο να μοιάζει με ταξιδιωτικό οδηγό φορτωμένο με πληροφορίες;

Επιπλέον, ποια από τα εργαλεία της TS σχεδίασης μπορούν να ενσωματωθούν στη σχεδίαση της κοσμοπλασίας ώστε το έργο να είναι εξαρχής δουλεμένο ως μεταναστευτικό;

Πώς μπορεί ένα κοσμοειδωλο να διασπαστεί σε επιμέρους συστατικά ώστε να διερευνηθούν οι μεταξύ τους σχέσεις για να παρατηρηθούν και να γίνει φανερή η διαδικασία της σύνδεσης;

Τα ζητήματα με τα οποία έχει να ασχοληθεί ένας δημιουργός είναι πολλά, ποικίλα και περίπλοκα. Ίσως το μοναδικό πραγματικό σύνολο που τα περιλαμβάνει είναι ο πραγματικός κόσμος.



Διάγραμμα 10: Εννοιολογικός χάρτης (κοσμοειδωλα)

1.1. Brief

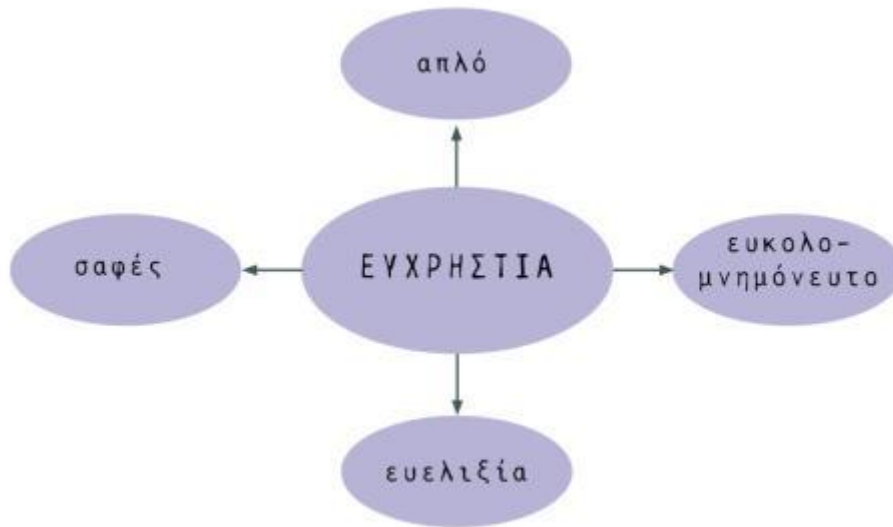
Σχεδίαση μεθοδολογίας σχεδίασης φανταστικών κοσμοειδών.

1.2. Σχεδιαστικές προδιαγραφές

Όπως προκύπτουν από τα διάφορα στάδια της έρευνας και τα συμπεράσματά της, οι προδιαγραφές έχουν ως εξής:

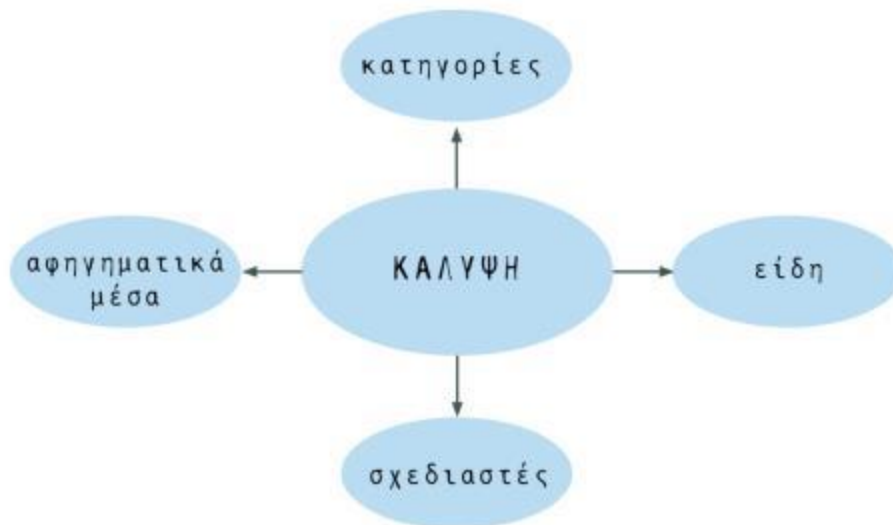
- Να είναι απλό στη χρήση και ευκολομνημόνευτο
- Να είναι ευέλικτο
- Να είναι κατανοητό
- Να είναι σαφές
- Να μην χρειάζεται ιδιαίτερες δεξιότητες κατά τη χρήση του (για παράδειγμα ζωγραφική)
- Να μπορεί να χρησιμοποιηθεί από κάθε είδους δημιουργό ή σχεδιαστή
- Να ελέγχει τη συνέπεια των όσων σχεδιάζονται (να εμπεριέχει ανάδραση)
- Να προωθεί την αληθοφάνεια της πλοκής (λογική, έρευνα και κανόνες)
- Να είναι ικανό να διαχειριστεί αντιθέσεις
- Να περιέχει μεθόδους διαχείρισης της πληροφορίας
- Να ελέγχει το βαθμό της πολυπλοκότητας
- Να συγκεντρώνει τα απαραίτητα στοιχεία για όλα τα μέσα
- Να μπορεί να καλύψει τον σχεδιασμό κοσμοειδών όλων των κατηγοριών και ειδών της φαντασίας
- Τα επίπεδα της ασάφειας στον σχεδιασμό να προκύπτουν ελεγχόμενα και όχι τυχαία
- Να μπορούν τα στοιχεία να περιγραφούν με σχετική σαφήνεια, ή με ελεγχόμενη ασάφεια, έτσι που να ενισχύεται η αρνητική δυνατότητα.

Ομαδοποιώντας τις προδιαγραφές, σχηματίζονται τρεις ομάδες:



Διάγραμμα 11: Προδιαγραφές Ευχρηστίας

Η σαφήνεια, η εύκολη απομνημόνευση, η ευελιξία και η απλότητα είναι αρχές της ευχρηστίας και με βάση αυτήν ταξινομούνται και θα μελετηθούν στη συνέχεια.



Διάγραμμα 12: Προδιαγραφές Κάλυψης

Επίσης, θα πρέπει να καλύπτει τις κατηγορίες της φαντασίας όπως αυτές αναφέρονται στον πίνακα 1, τα είδη της φαντασίας όπως αναφέρονται στον πίνακα 2, τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των αφηγηματικών μέσων και τους διαφορετικούς σχεδιαστές.



Διάγραμμα 13: Προδιαγραφές Έλεγχου

Ακόμη, να ελέγχει τις αντιθέσεις που δημιουργούνται, τα επίπεδα της πολυπλοκότητας, την εσωτερική συνέπεια του κοσμοειδώλου και την πληροφορία που θα παρουσιάζεται.

Τέλος, πρέπει να διαθέτει εργαλεία για τη σχεδίαση, τα οποία να μην χρειάζονται ιδιαίτερες δεξιότητες.

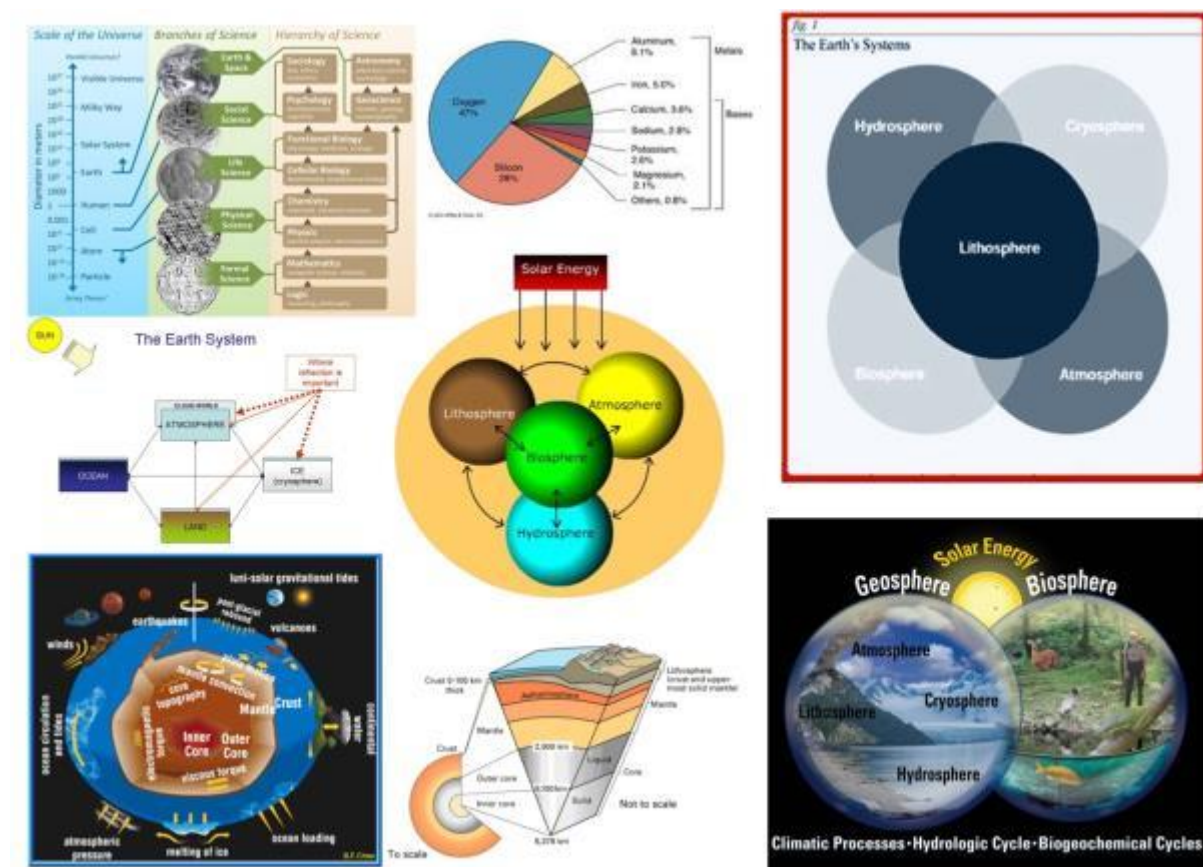
1.3. Απευθυνόμενο κοινό

Το τελικό προϊόν θα απευθύνεται σε σχεδιαστές πηγαίου κειμένου έργου φαντασίας: σε συγγραφείς φανταστικής λογοτεχνίας, σε συγγραφείς σεναρίων κόμιξ, σε συγγραφείς θεατρικών έργων, σε ραδιοφωνικούς παραγωγούς, σε σεναριογράφους και σκηνοθέτες, σε σχεδιαστές παιχνιδιών και προγραμματιστές, σε αφηγητές παιχνιδιών ρόλων (game masters). Δεν θα αφορά βαθμό γνώσεων, επαγγελματικό επίπεδο και λόγο χρήσης, δεν θα μορφοποιείται για να κάθε διαφορετικό σχεδιαστή.

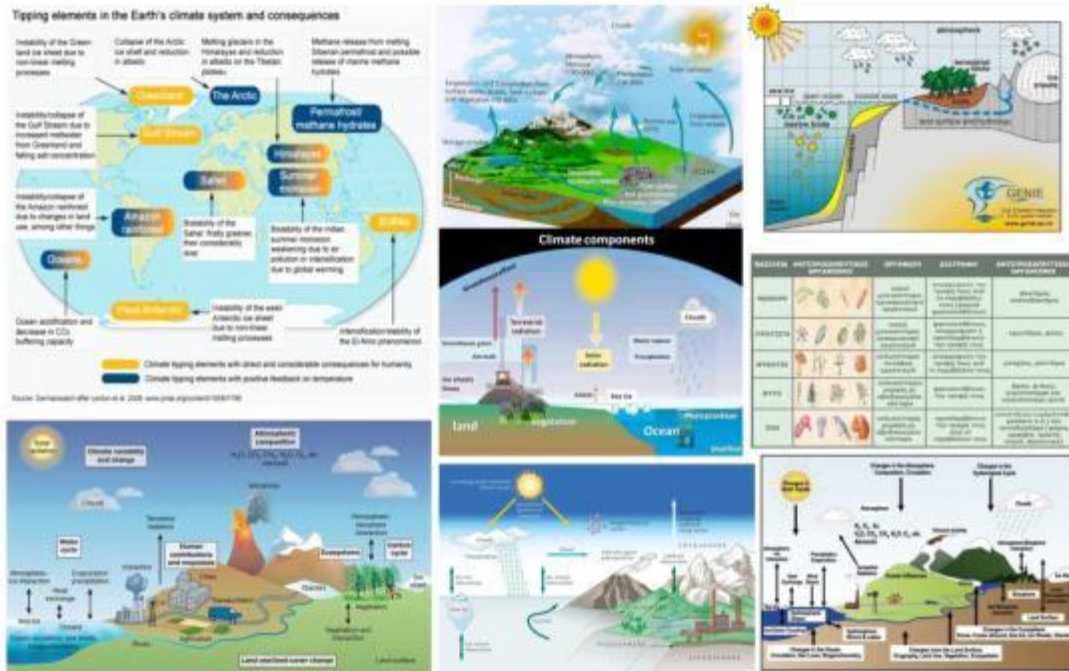
2. ΙΔΕΑΣΜΟΣ

2.1. Υποσυστήματα του συστήματος «κόσμος»

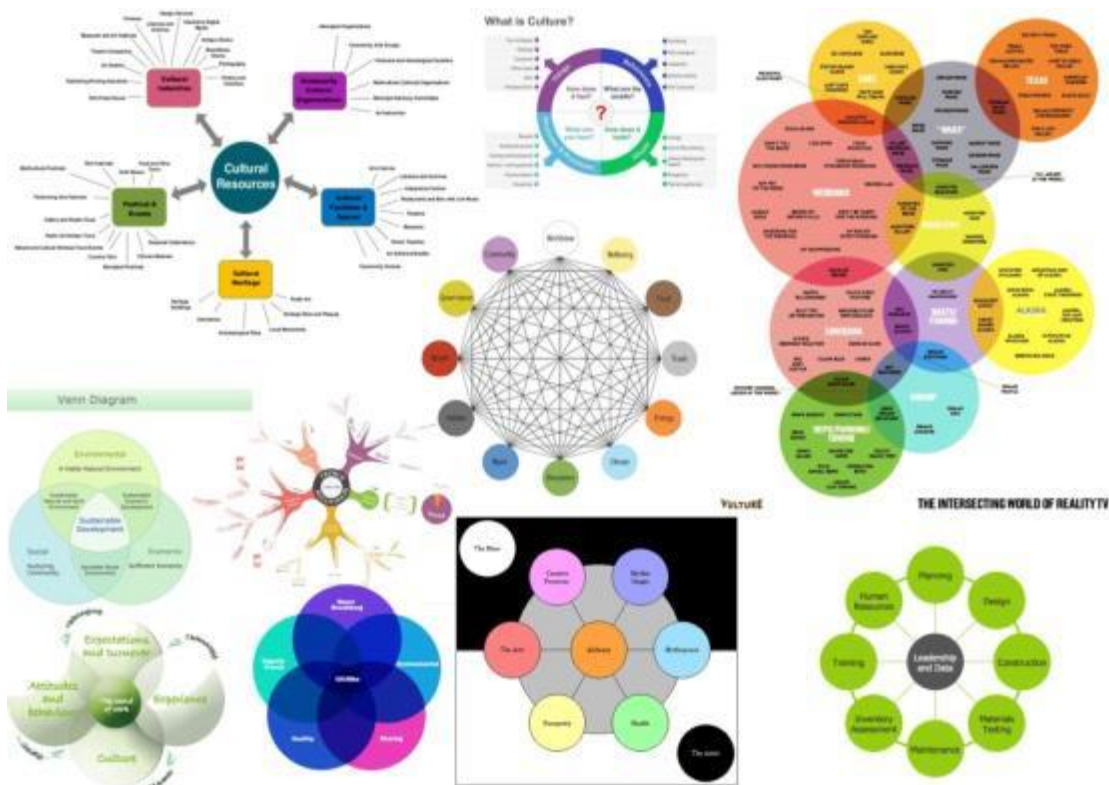
Ο τρόπος με τον οποίο μελετούνται τα υποσυστήματα του πραγματικού κόσμου γίνεται κυρίως για λόγους ομαδοποίησης των χαρακτηριστικών του πραγματικού κόσμου. Υπάρχουν πολλές και ποικίλες μοντελοποιήσεις των συστατικών του κόσμου, ανάλογα με το ποια επιστήμη λειτουργεί κάθε φορά σαν βάση. Στη συνέχεια θα δούμε μια σειρά από τέτοιες ομαδοποιήσεις, υπό μορφή moodboards απογυμνωμένων από τους λόγους για τους οποίους δημιουργήθηκαν οι επιμέρους εικόνες, όπως χρησιμοποιήθηκαν κατά τον ιδεασμό.



Εικόνα 14: Moodboard απεικόνιση πραγματικού κόσμου σαν σύστημα



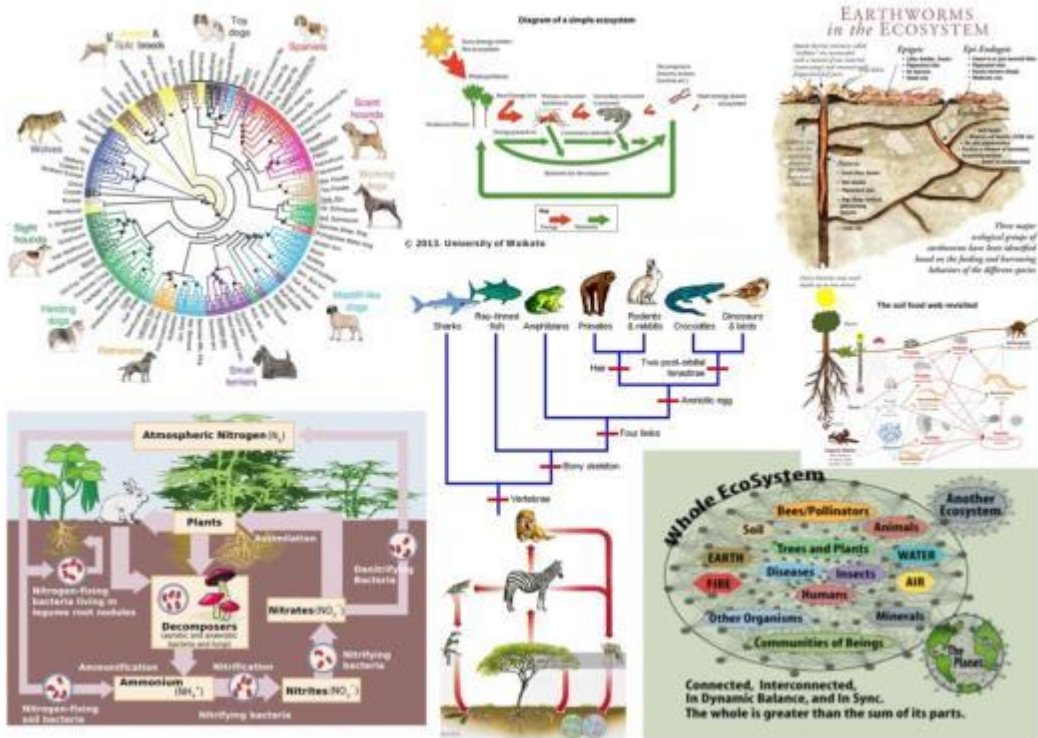
Εικόνα 15: Moodboard απεικόνιση οικοσυστημάτων



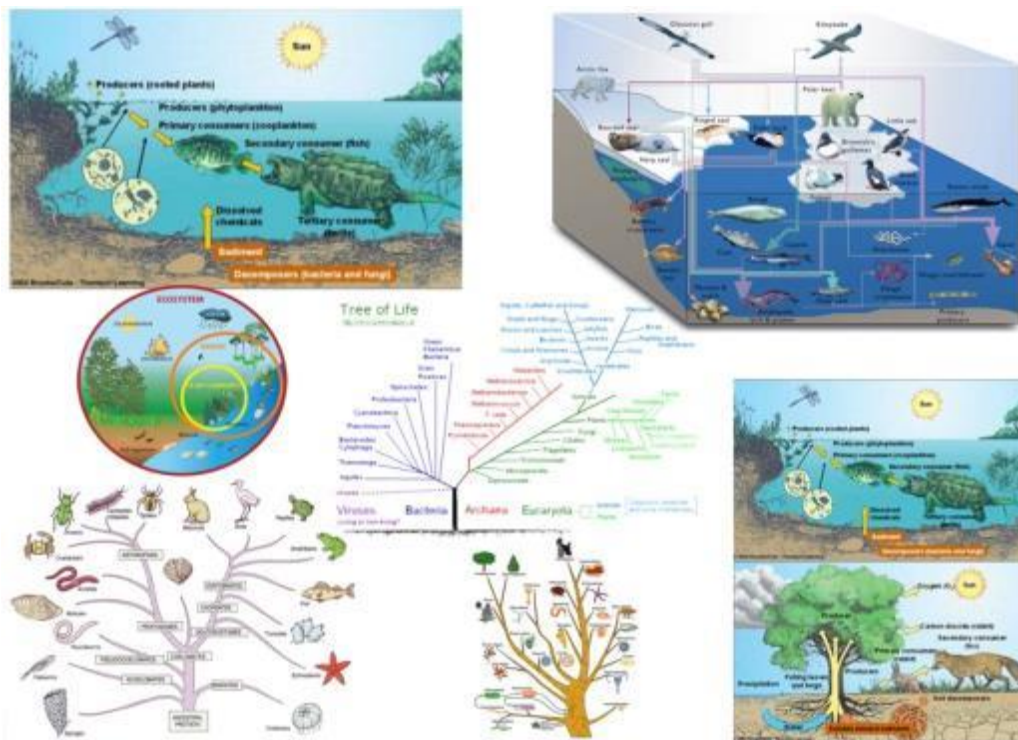
Εικόνα 16: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής



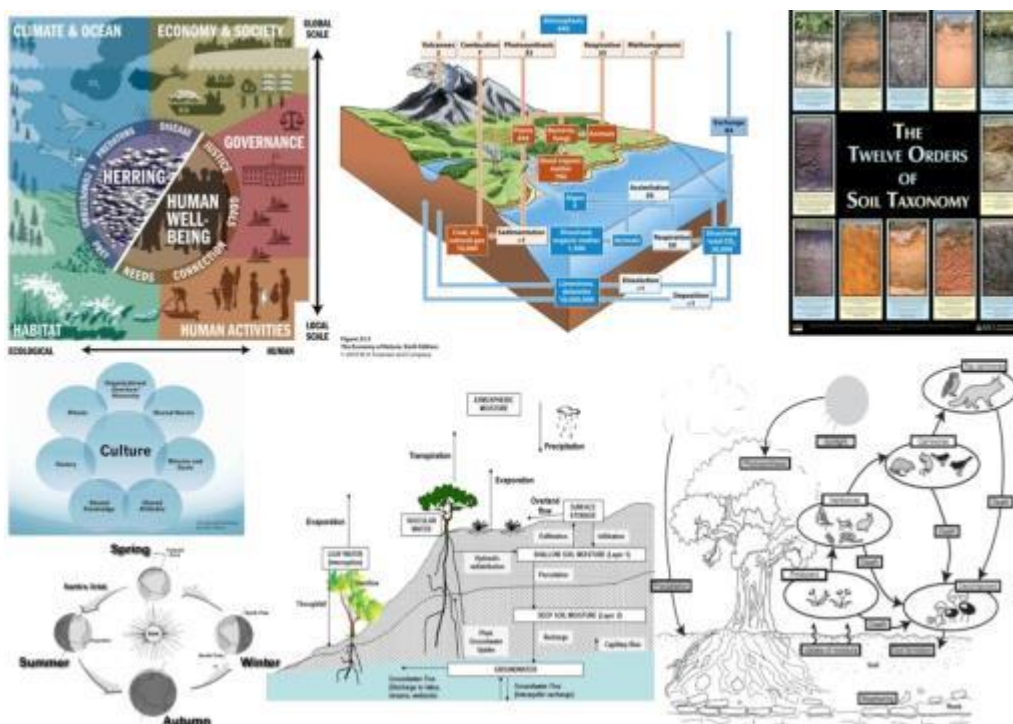
Εικόνα 17: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής



Εικόνα 18: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής



Εικόνα 19: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής



Εικόνα 20: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής

2.2. Σύνομη ανάλυση σχετιζομένων επιστημών

Οι επιστημονικοί τομείς που έχει αναπτύξει η ανθρωπότητα αντικατοπτρίζουν το σύνολο των πραγμάτων που ο άνθρωπος (ως έλλογο ον) γνωρίζει και διερευνά. Εάν τις δούμε με τρόπο κυριολεκτικό τότε περιορίζουμε τη φαντασία και δεν την αφήνουμε να αναπτυχθεί. Αν όμως τις χρησιμοποιήσουμε σαν έναυσμα, έτσι ώστε επάνω στην ανθρώπινη σκέψη για τον πραγματικό κόσμο και τη ζωή μπορέσουμε να αντιπαραβάλουμε κατασκευασμένους κανόνες, αυτούς που θα διέπουν ένα νέο, υπό κατασκευή, κοσμοείδωλο, τότε αυτό που θα περιγράφαμε θα ήταν «το σύνολο της γνώσης και ο τρόπος απόκτησης καινούργιας στον φανταστικό κόσμο».

Οι τομείς της επιστήμης εντάσσονται συνήθως σε τέσσερις μεγάλες κατηγορίες κι ακόμα μία που αποτελεί τους διάφορους πρακτικούς συνδυασμούς τους. Αυτές είναι: οι θετικές και φυσικές επιστήμες, οι κοινωνικές επιστήμες, οι ανθρωπιστικές επιστήμες και οι εφαρμοσμένες επιστήμες. Υπάρχουν εξαντλητικές και τεράστιες λίστες με όλα τα επιστημονικά πεδία τα οποία εξετάζουμε σήμερα επάνω στον πραγματικό κόσμο, όμως εδώ θα παραμείνουμε σε βασικά και ομαδοποιημένα πεδία.

Παρακάτω, θα δούμε τι μπορεί να μας αφορά στην περίπτωση κάθε μίας από αυτές. Η σημασία του να εξερευνήσουμε τις δυνατότητες που μας προσφέρει το κάθε επιστημονικό πεδίο είναι διπλή: αφενός ο δημιουργός πρέπει να γνωρίζει αρκετά από αυτά που προκύπτουν σε κάθε περίπτωση ώστε να μπορεί να φτιάξει ολοκληρωμένους χαρακτήρες και πλοκές, αφετέρου ταυτόχρονα με αυτά που δημιουργεί κοσμοπλαστικά, μπορεί επίσης να συμπληρώνει σε κάθε βήμα τους πολιτισμούς που έχουν δημιουργήσει τα έλλογα όντα του κοσμοειδώλου του – αυτά που είναι ικανά να δημιουργούν πολιτισμούς.

A. Θετικές & Φυσικές επιστήμες *(η κατασκευή και η δημιουργία του κόσμου, τα πλάσματά του, οι νόμοι του σύμπαντος και της φύσης, οι συνδέσεις μεταξύ τους)*

- **Φυσική.** Η ύλη, η κίνηση, ο χώρος, ο χρόνος, η ενέργεια, η δύναμη και κυρίως οι μεταξύ τους σχέσεις. Η ανάλυση της φύσης και η κατανόηση των συμπεριφορών της. Εδώ είναι το πεδίο όπου όλες οι άλλες γνώσεις μπορούν να γίνουν σύστημα και να αποκτήσουν μεταξύ τους σχέσεις εξάρτησης, εδώ θα θεσπίσουμε τους κανόνες για το σύστημα μαγείας που θα χρησιμοποιήσουμε, εδώ θα το συνδέσουμε με όλα τα υπόλοιπα στοιχεία του κόσμου. Μαθαίνοντας από τη φυσική μπορούμε να χτίσουμε όλη τη συνδεσμολογία του κοσμοειδώλου μας.

- **Επιστήμες σύμπαντος** (τα ουράνια σώματα, η αρχή, οι νόμοι του σύμπαντος)
 - **Αστρονομία.** Εδώ τα πράγματα είναι σχετικά απλά. Αυτό που μας ενδιαφέρει δεν είναι το τι ισχύει, είναι το μέχρι πού φτάνουν οι γνώσεις των έλλογων όντων του κόσμου μας επάνω στο τι ισχύει. Τα ουσιαστικά για τη δομή μας λάθη που κάνουν, αυτά που ακόμα δεν γνωρίζουν.
 - **Κοσμολογία.** Αυτό είναι ένα από τα πιο ενδιαφέροντα πεδία αφού σχετίζεται με την από καταβολές κόσμου ανθρώπινη προσπάθεια να εξηγήσει πώς δημιουργήθηκε ο κόσμος. Εδώ ο κοσμοπλάστης είναι θεός, γιατί ένας φανταστικός κόσμος μπορεί πραγματικά να έχει δημιουργηθεί όπως θέλει ο δημιουργός του. Ενδεικτικά, στον πραγματικό κόσμο υπάρχουν παραπάνω από τριάντα επίσημες κοσμοπλαστικές μυθολογίες για το πώς φτιάχτηκε ο κόσμος (και επίσημες σημαίνει πως υπήρξαν και υπάρχουν μερίδες ανθρώπων που πιστεύουν πως ο κόσμος δημιουργήθηκε κατά αυτόν τον τρόπο) και περισσότερες από πέντε επιστημονικές θεωρίες. Τον κοσμοπλάστη σε αυτό το σημείο τον ενδιαφέρει το πώς φτιάχτηκε το συγκεκριμένο κοσμοείδωλο (ή/κατ' επέκταση το σύμπαν μέσα στο οποίο βρίσκεται το κοσμοείδωλο) και το πώς πιστεύει πως φτιάχτηκε κάθε μερίδα του πληθυσμού του κοσμοειδώλου. (Άμεση συσχέτιση: Θεολογία).
- **Γεωεπιστήμες.** (Πόσων ειδών χάρτες μπορούμε να κάνουμε και πού θα μας βοηθήσει ο καθένας από αυτούς;)
 - **Γεωγραφία.** Κλάδος της, ο οποίος είναι σπουδαίος για την κοσμοπλασία, είναι η χαρτογραφία, η οποία είναι μία από τις αρχαιότερες δραστηριότητες του ανθρώπου. Μπορούμε να απεικονίσουμε τα περισσότερα από τα χρήσιμα στοιχεία για το κοσμοείδωλο που δημιουργούμε επάνω σε έναν χάρτη* (*ο χάρτης δεν απαιτεί γνώσης ζωγραφικής, κι ένα απλό σκαρίφημα αρκεί στις περιπτώσεις, το μόνο που χρειάζεται να έχουμε υπόψη μας εξ αρχής είναι η κλίμακα επάνω στην οποία σχεδιάζουμε. Ακόμα και στην πιο απλή μορφή του, αν το σκαρίφημα γίνει στο χέρι με μολύβι και χαρτί, τότε μπορούμε να κάνουμε μόνο τα περιγράμματα των ηπείρων και είτε να ζωγραφίσουμε διαφορετικές μάσκες γεωμορφολογικού, γεωπολιτικού, γεωλογικού, ιστορικού, κατανομής πληθυσμού κτλ σε διαφανές χαρτί, είτε, ακόμη, να το φωτοτυπήσουμε και να βάλουμε τις πληροφορίες σε όσες κόλλες αναφοράς χρειαζόμαστε. Αν γνωρίζουμε να χρησιμοποιούμε κάποιο από τα προγράμματα που δουλεύουν με layers τότε τα πράγματα είναι ακόμα πιο εύκολα. Ακόμη, για τους

διάφορους τύπους χαρτών κυκλοφορούν κι έτοιμα προγράμματα τα οποία σε πολλές περιπτώσεις είναι ελεύθερα για χρήση).

- **Γεωλογία** (Ηφαιστειολογία, Σεισμολογία, Ορυκτολογία, Παλαιοντολογία). Ένας γεωλογικός χάρτης θα μας βοηθήσει να γνωρίζουμε τις ιδιαιτερότητες των περιοχών που μας απασχολούν, για παράδειγμα αν θέλουμε να σχεδιάσουμε την πλοκή μας σε μια σεισμογενή περιοχή θα βοηθούσε να γνωρίζαμε πως βρίσκεται στα όρια δύο τεκτονικών πλακών, οπότε και ποιες άλλες περιοχές πλήττονται, πού υπάρχει περίπτωση να υπάρχουν ηφαιστεια, πού θα μπορούσε να δημιουργηθεί τσουνάμι, ρήγμα, κατολίσθηση και πώς η μαγεία θα μπορούσε να αλληλεπιδρά με τη φύση σε εκείνα τα σημεία.
- **Μετεωρολογία και Κλιματολογία**. Σε αυτό το πεδίο, πέρα από τις κλιματικές ζώνες που θα μας βοηθήσουν να εντάξουμε άμεσα τις περιοχές που μας ενδιαφέρουν σε κάποιο από τα πραγματικά κλίματα ή σε κάποιο κατασκευασμένο δικό μας. Ακόμα, ένας μετεωρολογικός χάρτης μπορεί να μας βοηθήσει να δώσουμε ζωντάνια και αληθοφάνεια στην πλοκή μας, αφού θα μας δείξει καθαρά πως σε δύο διπλανές πόλεις για παράδειγμα (κι όταν βέβαια οι φυσικοί νόμοι μας είναι πολύ κοντά σε αυτούς του πραγματικού κόσμου) δεν είναι δυνατόν να έχουμε στη μία τροπικές καταιγίδες ενώ η άλλη βρίσκεται σε τούνδρα.
- **Υδρολογία και Ωκεανογραφία**. Ένα από τα πρώτα ερωτήματα για τον τρόπο με τον οποίο θα δουλεύει ο κόσμος μας σαν σύστημα είναι το πόσο μεγάλο και ποιον ακριβώς ρόλο παίζει το νερό. Μια εύκολη απάντηση είναι «όσο και στον δικό μας». Ο κύκλος του νερού είναι ίσως αυτός που μεταλλάσσεται δυσκολότερα από όλους τους άλλους. Για να τον μεταποιήσουμε, οι κανόνες που θα θεσπίσουμε θα πρέπει να είναι πολύ συγκεκριμένοι, αρκετά μελετημένοι και να μην έχουν κενά στα στάδιά τους.

- **Χημεία**. Υπάρχουν παραδείγματα μυθοπλαστικών έργων του φανταστικού στα οποία η χημεία έχει δώσει τις λύσεις στις πλοκές. Όμως, αυτά είναι συνήθως έργα επιστημονικής φαντασίας. Δεν είναι καθόλου σύνηθες σε φανταστικούς κόσμους να αναφερόμαστε ή/και να παραλλάσουμε χημικές διεργασίες, όμως αυτό σημαίνει πως όταν κάποιος το επιχειρήσει επιτυχημένα ίσως να παράγει κάτι σχετικά πρωτότυπο. (Άμεση συσχέτιση: Επιστήμες Υγείας)

- **Βιολογία** (Επιστήμη ζωής)

- **Ανατομία και Γενετική.** Το πεδίο αυτό, ανάλογα με το πόσο διαφορετικός είναι ο κόσμος που πλάθουμε από τον πραγματικό, μπορεί να είναι το πιο ενδιαφέρον. Μπορούμε ουσιαστικά να κατασκευάσουμε, να αλλοιώσουμε ή να παραλλάξουμε τα πάντα, κρατώντας στο μυαλό μας δύο βασικούς κανόνες: τα ζωντανά πλάσματα χρειάζονται ενέργεια (κάποιου είδους τροφή) και καλό είναι να έχουν προέλθει από κάπου (να έχουν γεννηθεί, δημιουργηθεί, φυτρώσει κοκ). Μπορεί κανείς να διαλέξει κάποιο από τα έτοιμα οικοσυστήματα και να παρέμβει σε αυτό (χερσαίο –δάσος, θαμνώνας, λειμώνας, έρημος, τούνδρα – ή υδάτινο – γλυκών νερών ή ωκεάνιο). Νέα οικοσυστήματα μπορούν να δημιουργηθούν και να είναι εναέρια ή να λαμβάνουν χώρα μέσα σε πετρώματα. Νέα πλάσματα μπορούν να προστεθούν σε υπαρκτά οικοσυστήματα, να μεταλλαχτούν, να έχουν άλλες διατροφικές συνήθειες. Εδώ οι παραλλαγές σταματούν μονάχα εκεί που σταματά η φαντασία του δημιουργού, κι υπάρχει μόνο ένας παράγοντας ελέγχου: το αν μπορεί να υπάρξει το συγκεκριμένο είδος ζωής μέσα στις συνθήκες που έχουμε δημιουργήσει. Τα όρια είναι πολύ χαλαρά, γιατί τα πλάσματα είναι δημιουργημένα, αυτό όμως δε σημαίνει πως η φαντασία πρέπει να είναι ασύδοτη. Δεν μπορούμε να τοποθετήσουμε μια πραγματική τίγρη σε μια έρημο στην οποία μετά από κάποια καταστροφή δεν έχει απομείνει καμία μορφή ζωής. Αυτή η τίγρης θα πρέπει κάπως να έχει επιβιώσει εκεί, με κάποιον τρόπο να έχει έρθει από αλλού, να μην είναι πραγματική ή να της συμβαίνει κάτι που να δικαιολογεί την εκεί της εμφάνιση.

- **Μαθηματικά – Στατιστική – Πληροφορική** (Σε περίπτωση που οι κόσμοι που θα εξετάζαμε ήτανε επιστημονικής φαντασίας τότε τα πεδία αυτά ενδεχομένως να ήτανε από τα χρησιμότερα.) Εδώ ίσως μπορούμε να εξετάσουμε στατιστικά που αφορούν το πλήθος των διάφορων έλλογων πλασμάτων, ζώων, τεράτων και άλλα.

B. Εφαρμοσμένες επιστήμες

- **Επιστήμη μηχανικών.** Σε αυτό το πεδίο κυρίως μας ενδιαφέρει η αρχιτεκτονική και η Ναυπηγική. Ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες όμως που έχει η κάθε κοσμοπλασία μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε όλους τους τομείς των μηχανικών έτσι ώστε να περιγράψουμε τους συνήθεις τρόπους με τους οποίους γίνονται οι κατασκευαστικές διαδικασίες σε κάθε περιοχή του κοσμοειδώλου μας. Επιπλέον, μπορούμε εδώ να προσθέσουμε τους μηχανικούς κάθε

είδους: ατμού, μαγείας, κρυστάλλων, πολεμικών μηχανών και ό,τι άλλο μπορούμε να φανταστούμε.

- **Επιστήμες διοίκησης.** Το πεδίο αυτό συνδέεται άμεσα με τις κοινωνικές επιστήμες, αλλά μπορεί να περιγραφεί και μόνο του. Σε κάθε περίπτωση επαγγέλματος έχουμε μια σχετική διοίκηση η οποία γνωρίζει την από κάτω της εργασία. Εδώ θα μπορούσαμε να πούμε πως περιγράφουμε τον τρόπο διάρθρωσης των διαφόρων επαγγελματίων του, σε κάθε περιοχή, πόλη, χωριό που ας ενδιαφέρει ενός κοσμοειδούλου.

- **Επιστήμες υγείας** – Ιατρική, Οδοντιατρική και Φαρμακευτική. Η πρόληψη, η διάγνωση και η θεραπεία. Μια από τις αρχαιότερες πρακτικές, μια τέχνη με την οποία οι άνθρωποι ασχολούνται από καταβολές κόσμου. Είναι απαραίτητο να έχουμε μια ιδέα περί του πώς πολεμάνε τις αρρώστιες τους, αν δένουν τα τραύματά τους, τι από αυτά γίνεται με τη βοήθεια της μαγείας και πρακτικούς και φυσικούς τρόπους.

- **Γεωεπιστήμες** – Γεωλογία, Γεωπονία, Δασολογία, Ιχθυολογία, Κτηνιατρική. Αυτό το πεδίο είναι άμεσα σχετιζόμενο με τις επιστήμες του σύμπαντος και της επιστήμης γης και περιβάλλοντος, όμως εδώ περιγράφουμε τις πρακτικές και τις γνώσεις του ανθρώπου. Όχι αυτά που ισχύουν, μα αυτά που τα έλλογα όντα του κοσμοειδούλου γνωρίζουν και χρησιμοποιούν.

Γ. Κοινωνικές επιστήμες

- **Ψυχολογία.** Οι συμπεριφορές των έμβιων όντων, οι σκέψεις πίσω από τις συμπεριφορές, οι πρακτικές και τα μοτίβα, η μελέτη και κατανόησή τους. Η ψυχολογία είναι χρήσιμη κυρίως σε ό,τι αφορά την κατασκευή των ηρώων περισσότερο, μέσα σε μία συγκεκριμένη κοσμοπλασία, κοινωνικό σύστημα και λοιπό περιβάλλον.

- **Παιδαγωγική.** Ο τρόπος με τον οποίο άγονται οι νέοι σε κάθε κοινωνία. Μπορεί να καλύψει από τον τρόπο που μεγαλώνουν τα παιδιά μέσα σε μία κοινωνία – με τους γονείς τους ή με κάποιον άλλο, υπάρχουν πολλά παραδείγματα σε βιβλία και ταινίες με άλλους τρόπους – μέχρι τον τρόπο με τον οποίο καλλιεργούνται μεγαλώνοντας, το αν υπάρχει κάποιο σχολείο, το πώς αποκτούν αντίληψη και το αν έχουν πρόσβαση όλα τα νέα μέλη μιας κοινωνίας στο σύνολο της γνώσης της κοινωνίας αυτής.

- **Κοινωνιολογία.** Η επιστημονική μελέτη της κοινωνικής συμπεριφοράς, της προέλευσης, της ανάπτυξης, της κοινωνικής οργάνωσης σε έναν τόπο. Οι κοινωνικές επιστήμες – όπως και τα υπόλοιπα επιστημονικά πεδία – είναι άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους, έτσι που τίποτα δεν είναι δυνατό να περισσεύει ή να είναι παράταιρο ανάμεσά τους. Σε αυτό το πεδίο θα μπορούσαμε να εξετάζουμε τους κοινωνικούς κανόνες και συμβάσεις που

συνδέουν και διαχωρίζουν τις επί μέρους φυλές του κοσμοειδώλου μας όχι μόνο ως ξεχωριστά άτομα – όπως στην ψυχολογία – αλλά και σαν μέλη ομάδων, οργανώσεων και θεσμών.

- **Νομική.** Σε αυτό το πεδίο εξετάζουμε το νομικό σύστημα της περιοχής της οποίας μας ενδιαφέρει. Τον τρόπο με τον οποίο εφαρμόζεται το δίκαιο, τα δικαιώματα των πλασμάτων μας μέσα στο νομικό τους σύστημα.

- **Πολιτικές επιστήμες.** Οι σχέσεις μεταξύ της εξουσίας και της κοινωνίας. Το πολιτικό σύστημα της κάθε χώρας, του συνόλου των χωρών, οι συνεργασίες – αν αυτές υπάρχουν – τα καθεστώτα που ακολουθούν μεγάλα γεγονότα όπως πολέμους. Άμεσα συνδεδεμένη με όλες τις υπόλοιπες κοινωνικές επιστήμες, το πολίτευμα και το πόσο παρεμβατικό είναι αυτό στην ανθρώπινη ζωή είναι απόλυτα αλληλεξαρτώμενο από κάθε άλλη κοινωνική επιστήμη.

- **Οικονομικές Επιστήμες.** Όπως και στους υπόλοιπους τομείς έτσι και εδώ υπάρχει άρρηκτη σχέση μεταξύ του συστήματος ανταλλαγής αγαθών και υπηρεσιών. Εδώ μπορούμε να περιγράψουμε το ανταλλακτικό σύστημα, το αν υπάρχει νόμισμα, ποιο είναι αυτό και πόσα διαφορετικά, το τι συμβαίνει με τον πλούτο και τις θέσεις εξουσίας συνδυάζοντας το πεδίο αυτό με τα παραπάνω.

Δ. Ανθρωπιστικές επιστήμες

- **Φιλολογία.** Η επιστήμη της φιλολογίας εξετάζει τον πνευματικό και διανοητικό πολιτισμό με βάση τα γραπτά μνημεία. Σε αυτόν τον τομέα μπορούμε να περιγράψουμε την ιστορία της γραφής, το αν αυτή είναι κοινή ή είδος πολυτελείας, τον τρόπο με τον οποίο η γραφή χρησιμοποιείται και το αν αυτός είναι καθημερινός. Ακόμα, η παραδόσεις και τα έθιμα των τόπων και το πώς αυτά παρέμειναν στη συλλογική μνήμη του παρόντος από πόσο μακρινό και πόσο σκοτεινό παρελθόν. Για εμάς η γραφή είναι ο λόγος για τον οποίο γνωρίζουμε την Ιστορία, τις παραδόσεις και την κουλτούρα των λαών περασμένων εποχών. Είναι ακόμα ένας από τους δύο βασικούς τρόπους επικοινωνίας. Είναι ακόμα μέσω ψυχαγωγίας και μελέτης. Ανάλογα με το τι θα ορίσουμε για κάθε περιοχή του κοσμοειδώλου μας μπορεί αντίστοιχα να αποφασίσουμε το τι θα είναι η φιλολογία για τα έλλογα πλάσματα που το κατοικούν.

- **Ιστορία.** Η εστιασμένη στην ανθρώπινη δραστηριότητα μελέτη του παρελθόντος. Κυρίως μελετά γραπτές πηγές. Εδώ μπορούμε να περιγράψουμε την ίδια την ιστορία, τα μεγάλα γεγονότα στον τόπο που μας ενδιαφέρει και το πώς φτάσανε τα πράγματα στο παρόν της μυθοπλασίας μας. Μπορούμε επίσης να περιγράψουμε τους τρόπους με τους οποίους ο κάθε λαός γνωρίζει ιστορία και τους τρόπους με τους οποίους τη διατηρεί.

- **Αρχαιολογία.** Αντίστοιχα με την Ιστορία, εδώ είναι η μελέτη των ακόμα παλιότερων, των αρχαίων πραγμάτων. Αυτών δηλαδή για τα οποία δεν έχουμε γραπτές μαρτυρίες. Ξεκινώντας θα πρέπει να ορίσουμε αν μας ενδιαφέρει τα έλλογα πλάσματά μας να ασχολούνται με τα αρχαία χρόνια και τον τρόπο με τον οποίο τα εξετάζουν. Τι έχει απομείνει από αρχαίες εποχές, τι γνωρίζουμε τα πλάσματά μας για τα μνημεία τους.

- **Ανθρωπολογία.** Σε αυτό το πεδίο εμείς δεν εξετάζουμε μόνο τον άνθρωπο, αλλά και κάθε άλλο έλλογο είδος που δημιουργεί πολιτισμούς. Το κομμάτι της φυσικής ανθρωπολογίας εμπίπτει στον τομέα της βιολογίας, όμως εδώ μας ενδιαφέρει περισσότερο η σκέψη, τα έθιμα, τα ήθη, οι συνήθειες, τα τραγούδια, οι μύθοι, οι παροιμίες και τα παραμύθια του κάθε λαού που δημιουργούμε. Είναι μια σπουδή της κουλτούρας των λαών και της ομαδικής συμπεριφοράς τους.

- **Φιλοσοφία.** Ασχολείται με τα ερωτήματα, τα προβλήματα και τις απορίες που αφορούν συνήθως όλα αυτά η γνώση δεν περιέχει και δεν μπορεί να τεκμηριώσει μέσω παρατήρησης. Σε αυτό το πεδίο μπορούμε να περιγράψουμε πόσα τα πλάσματά μας γνωρίζουν για την ύπαρξή τους και πόσα τους είναι άγνωστα. Πόσα και ποια πράγματα είναι αυτά για τα οποία αναρωτιούνται.

- **Θεολογία.** Οι θρησκευτικές πεποιθήσεις, η δημιουργία τους, η φιλοσοφία πίσω από τις πράξεις των θεών. Σε αυτόν τον τομέα μπορούμε να δημιουργήσουμε τα θρησκευτικά συστήματα του κοσμοειδώλου μας, να θέσουμε τις βάσεις τους, να μάθουμε τις πρακτικές και το δόγμα τους. Ακόμα να ξεκαθαρίσουμε τη σχέση ανάμεσα στα πλάσματά μας και τους θεούς τους. Το αν οι θεοί κάνουν την παρουσία τους αισθητή με κάποια από τις αισθήσεις ή άλλο τρόπο, το αν κατευθύνουν τους πιστούς τους, το αν απαιτούν πράγματα από αυτούς άμεσα ή μέσω κάποιας οργάνωσης ή ιερατείου. Εδώ επίσης μπορούμε να περιγράψουμε το ιερατείο και τον τρόπο που είναι διαρθρωμένο το εκάστοτε θρησκευτικό σύστημα.

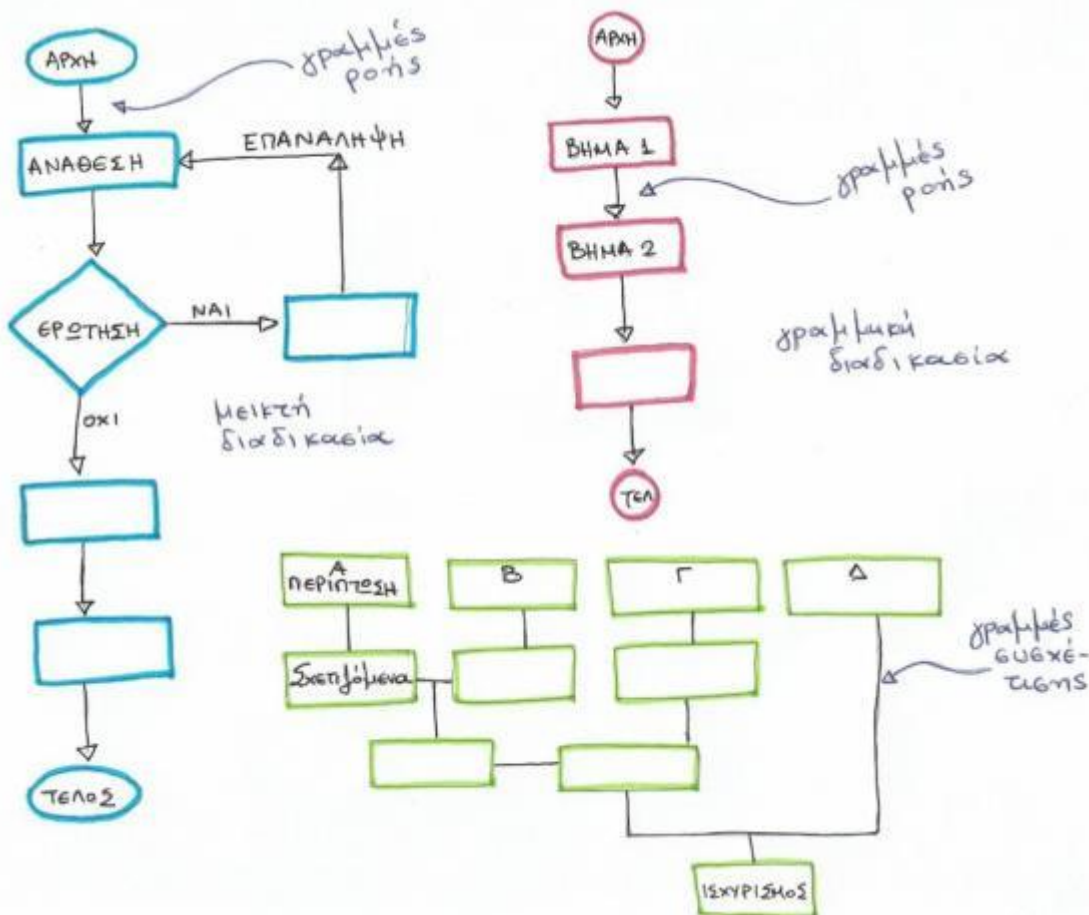
Πεδίο	Επιστήμη	Επιμέρους πεδία	
A. Θετικές & Φυσικές επιστήμες	Φυσική		
	Επιστήμες σύμπαντος	Αστρονομία Κοσμολογία	
	Γεωεπιστήμες (επιστήμες της Γης)		Γεωγραφία
			Γεωλογία
			Μετεωρολογία και Κλιματολογία
			Υδρολογία και Ωκεανογραφία
	Χημεία		
	Βιολογία	Ανατομία και Γενετική	
Μαθηματικά – Στατιστική – Πληροφορική			
B. Εφαρμοσμένες επιστήμες	Επιστήμη μηχανικών		
	Επιστήμες διοίκησης		
	Επιστήμες υγείας		Ιατρική
			Οδοντιατρική
			Φαρμακευτική
			Κτηνιατρική
			Φυσικοθεραπεία
	Γεωεπιστήμες		Γεωλογία
		Γεωπονία	
		Δασολογία	
Γ. Κοινωνικές επιστήμες	Ψυχολογία		
	Παιδαγωγική		
	Κοινωνιολογία		
	Νομική		
	Πολιτικές επιστήμες		
	Οικονομικές Επιστήμες		
	Κοινωνική Γεωγραφία		
Δ. Ανθρωπιστικές επιστήμες	Φιλολογία		
	Ιστορία		
	Αρχαιολογία		
	Ανθρωπολογία		
	Φιλοσοφία		
	Θεολογία		

Πίνακας 7: Οι κατηγορίες των επιστημών

2.3. Διαθέσιμα εργαλεία σχεδίασης

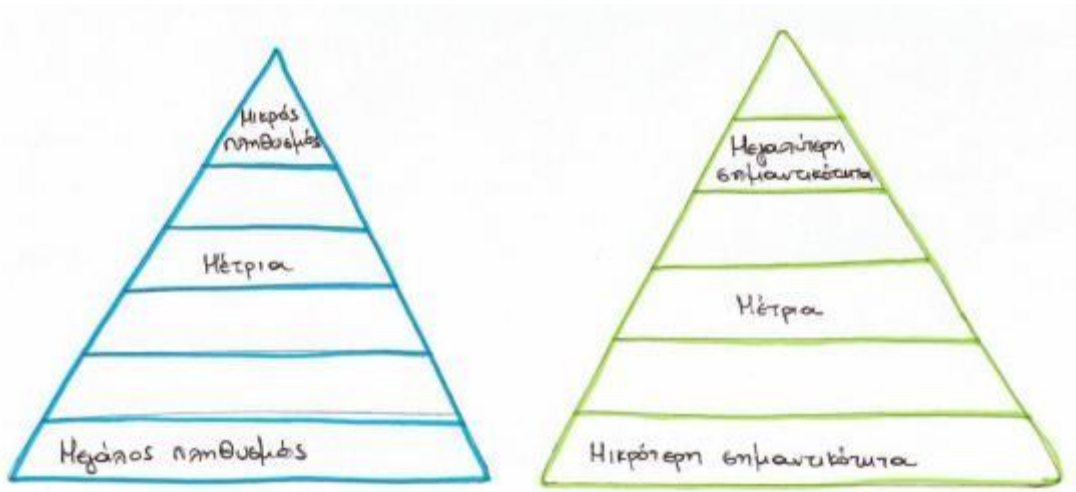
Κάθε κλάδος της αφηγηματικής τέχνης διαθέτει εργαλεία για τη σχεδίαση τα οποία μπορούν να φανούν χρήσιμα στην κοσμοπλασία σε διάφορες περιπτώσεις στοιχείων της, κυρίως στον τομέα της οπτικοποίησής τους. Σε αυτό το κεφάλαιο θα δούμε μερικά από αυτά, έτσι ώστε να δημιουργηθεί μία λίστα που να προσφέρει επιλογές τεχνικών για να εισαχθούν στη σύνθεση των λύσεων. Τα εργαλεία που θα αναφερθούν προέρχονται και χρησιμοποιούνται από την πληροφορική, τις κοινωνικές επιστήμες, τη βιολογία, τη γεωγραφία, την σχεδίαση συστημάτων, τα μαθηματικά, τον κινηματογράφο, τη λογοτεχνία, την TS, τα παιχνίδια. Πολλά από αυτά χρησιμοποιούνται ήδη στη σχεδίαση κοσμοειδών, ενώ άλλα ίσως όχι.

Διαγράμματα ροής και ελέγχων



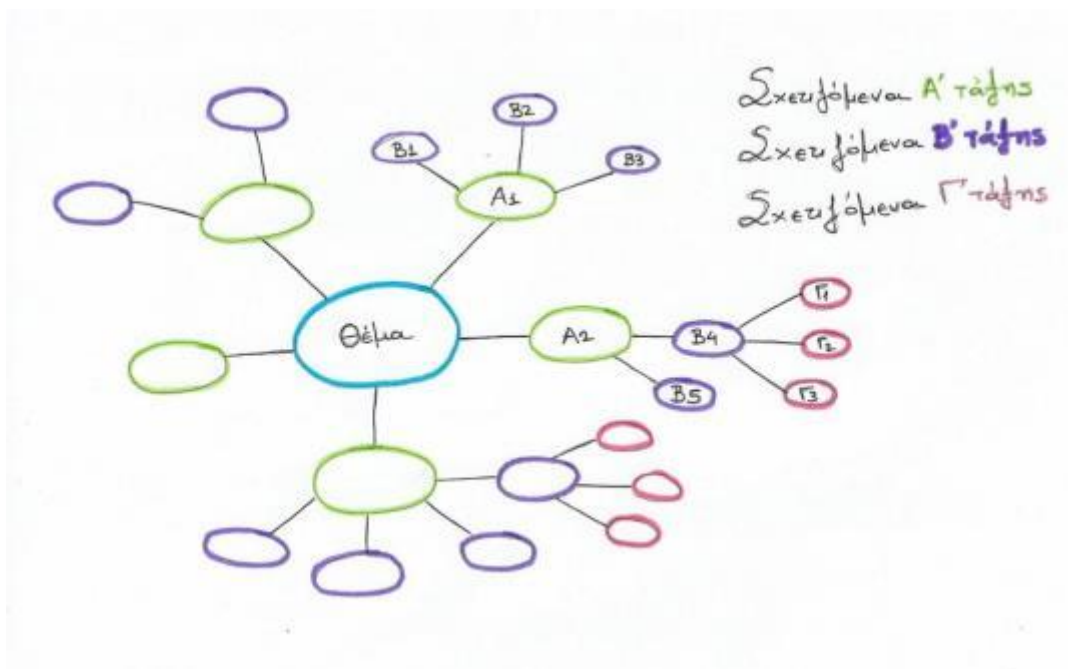
Εικόνα 21: Διαγράμματα ροής και ελέγχων

Πυραμίδες



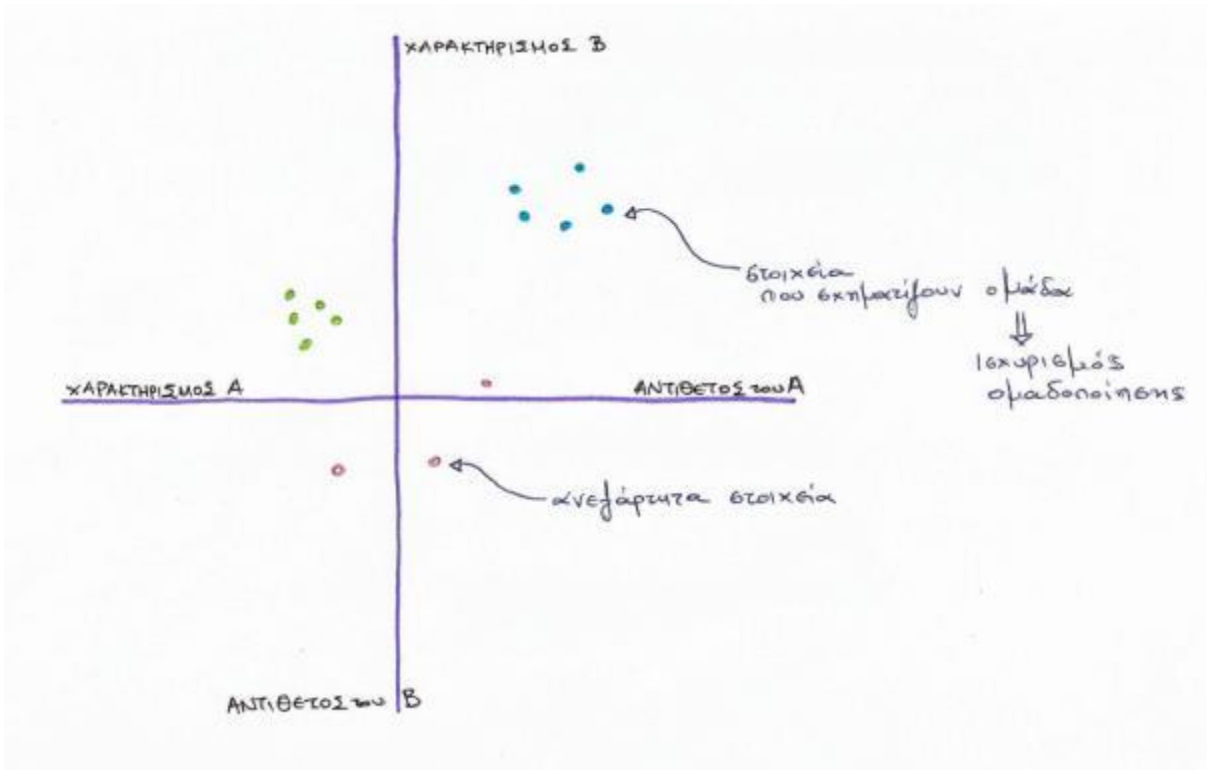
Εικόνα 22: Πυραμίδες

Διαγράμματα ρόλων και κουλτούρας



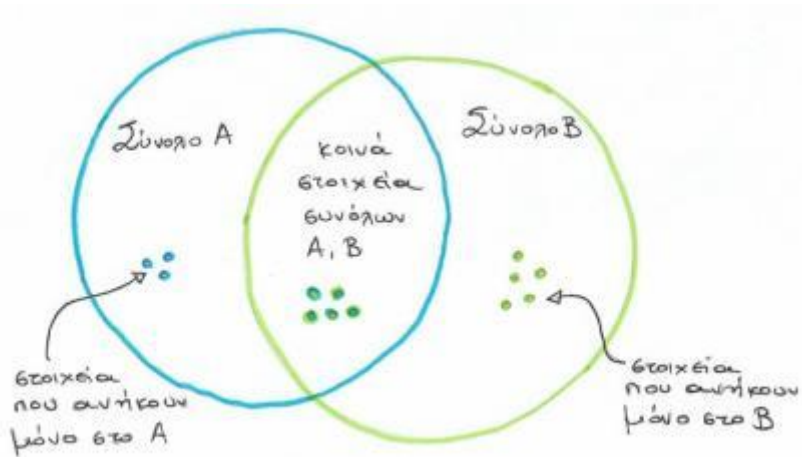
Εικόνα 23: Διαγράμματα ρόλων και κουλτούρας

Ανεμολόγια



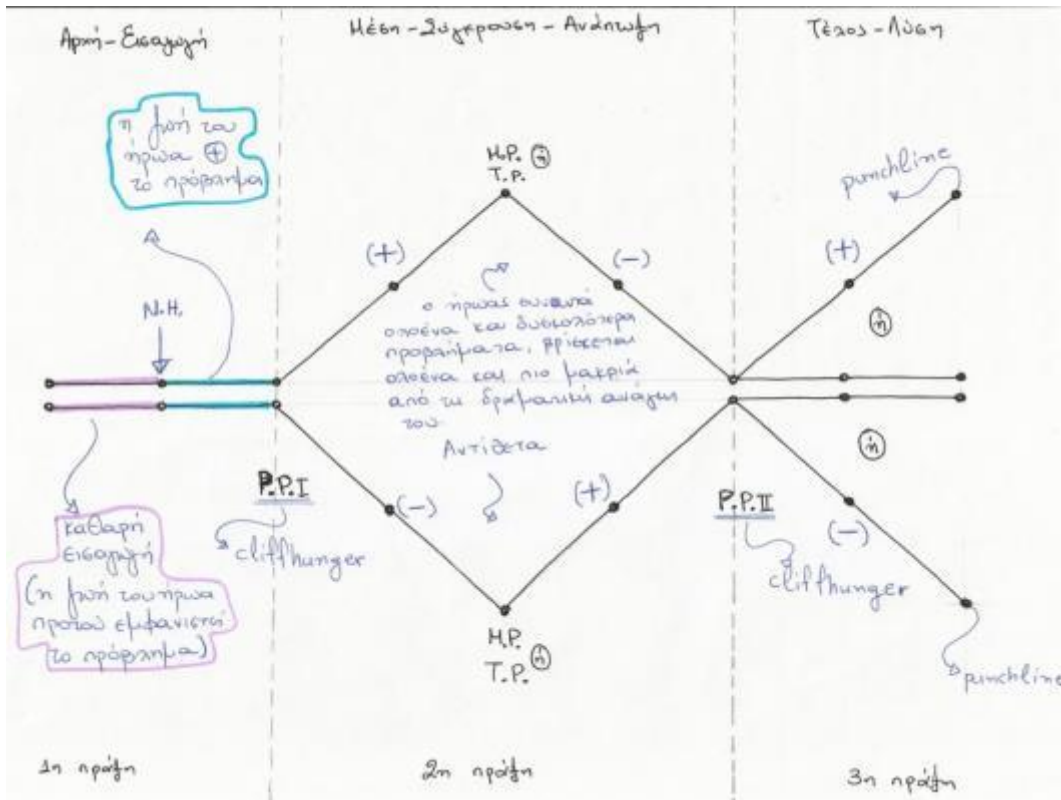
Εικόνα 24: Ανεμολόγια

Διαγράμματα Venn



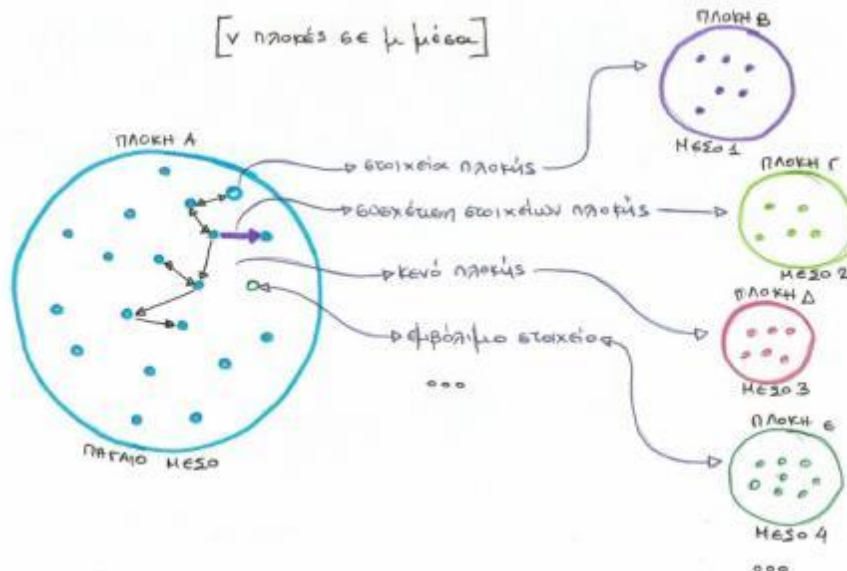
Εικόνα 25: Διαγράμματα Venn

Δομή 8 σεκάνς



Εικόνα 26: Δομή 8 σεκάνς

Αποδημητικά σήματα και αρνητική δυνατότητα



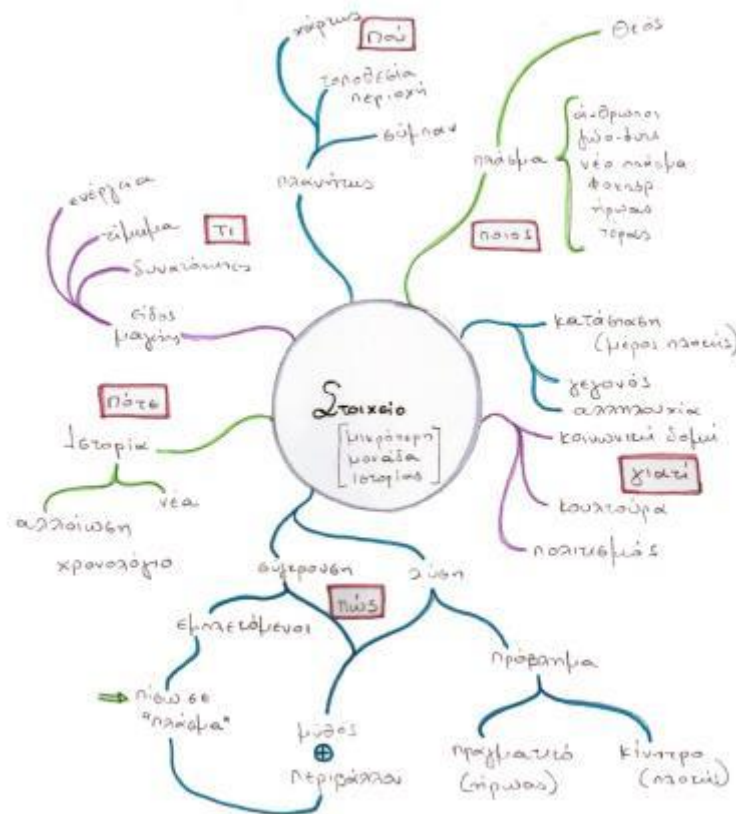
Εικόνα 27: Αποδημητικά σήματα και αρνητική δυνατότητα

Όλα τα εργαλεία που επιλέχτηκαν να αναφερθούν είναι εργαλεία που δεν χρειάζονται ιδιαίτερες δεξιότητες από τον σχεδιαστή (για παράδειγμα ζωγραφική, ιδιαίτερες γνώσεις σε κάποιο αντικείμενο ή πρόγραμμα). Έτσι, μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν όλοι οι σχεδιαστές κοσμοειδών ή να επιλέξουν ανάμεσά τους αυτά που οι ίδιοι θεωρούν κατάλληλα για να εργαστούν. Πολλά από αυτά κυκλοφορούν πλέον έτοιμα σε εικόνες ή ακόμη παρέχονται έτοιμα για συμπλήρωση από τον κειμενογράφο (Microsoft Word ή αντίστοιχο πρόγραμμα). Όλα τους είναι εξίσου εύκολο να σχεδιαστούν και στο χέρι.

3. ΣΥΝΘΕΣΗ ΛΥΣΕΩΝ

Όπως προκύπτει τόσο από τη μελέτη των υπάρχουσών μεθοδολογιών για τη σχεδίαση κοσμοειδών, αλλά και από τις συνεντεύξεις με τους δημιουργούς, υπάρχει μια ελάχιστη μονάδα ιστορίας, ένα στοιχείο, το οποίο οι μεθοδολογίες προτείνουν τι είδους θα μπορούσε να είναι, πού θα μπορούσε να ανήκει, με ποιον τρόπο μπορεί κανείς να το τοποθετήσει σε ομάδες και να το επεξεργαστεί, πώς αυτό θα αποτελέσει ενεργό μέρος της ιστορίας, ποια θα είναι η αλληλεπίδρασή του με τα στοιχεία που θα το ακολουθήσουν και ποια θα είναι η εμπλοκή του στο έργο. Σε κάθε περίπτωση κατασκευής ενός κοσμοειδού, η αρχή γίνεται με το πρώτο στοιχείο, ανεξάρτητα με το αν αυτό θα προκύψει κατευθυνόμενα ή ελεύθερα στον δημιουργό.

Μια μέθοδος κοσμοπλασίας δείχνει να είναι ένας τρόπος συλλογής και ταξινόμησης εμπλεκόμενων μεταξύ τους χρήσιμων στοιχείων που, όταν θα εξετάζονται όλα μαζί, το σύνολό τους θα αποτελεί ένα κοσμοειδύλο. Τα στοιχεία αυτά μπορούν να είναι πραγματικά, φανταστικά ή συνδυασμός αυτών.



Διάγραμμα 14: Εννοιολογικός χάρτης (Στοιχείο)

Σύμφωνα με τον Miller, ο μέσος άνθρωπος συγκρατεί στη βραχυπρόθεσμη μνήμη του (short term memory) 7 ± 2 θραύσματα πληροφορίας (Miller, 1956 p. 81). Κατά τη σχεδίαση των λύσεων λαμβάνεται υπόψη ο κανόνας αυτός για την ομαδοποίηση των δεδομένων, όπως και στην εμφώλευσή τους. Επίσης, έγινε προσπάθεια να εφαρμοστεί η αρχή της συνέπειας με τη χρήση όμοιων συστατικών αλληλεπίδρασης για παρεμφερή λειτουργία, όμοιου τύπου αποκρίσεων σε ερωτήσεις σχεδίασης, συμβάσεις που χρησιμοποιούνται μεταξύ των υποσυστημάτων με κοινό σκοπό (Κουτσαμπάσης, 2015). Ακόμη, λαμβάνεται υπόψη σε μεγάλο βαθμό η αρχή της ευελιξίας, έτσι ώστε να μην περιορίζεται ο χρήστης-σχεδιαστής στον τρόπο με τον οποίο θα ξεκινήσει τη διαδικασία, όπως και στο να υπάρχουν διαφορετικές οδοί που μπορεί να ακολουθήσει ο χρήστης ώστε να επιτύχει τον στόχο του.

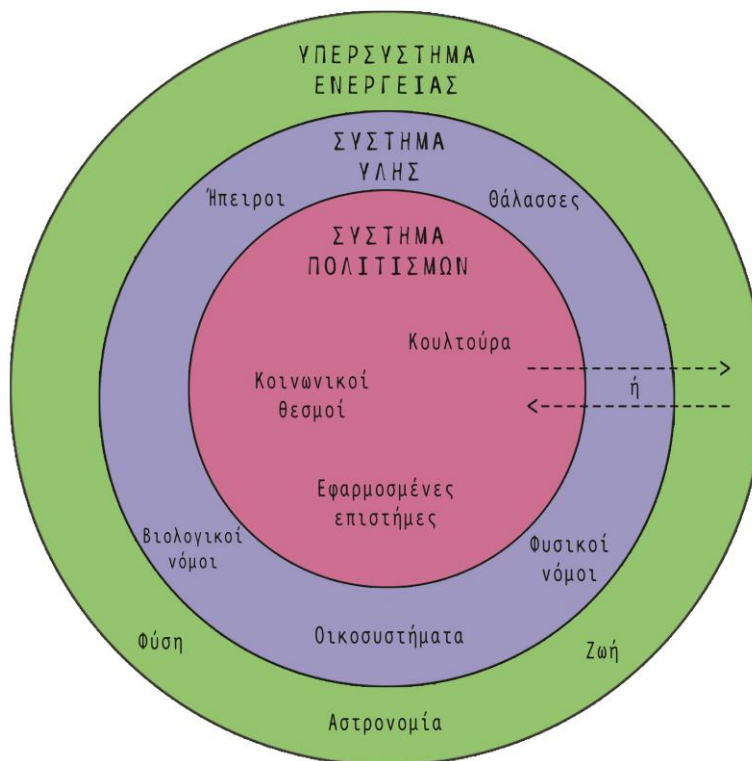
Για την αναπαράσταση των λύσεων επιλέχτηκε σαν βασικό εργαλείο το διάγραμμα Venn, το οποίο απεικονίζει τα εμπλεκόμενα σύνολα και τις τομές τους, επάνω στα οποία όταν προστεθεί η αλληλεπίδραση θα προκύψουν επιμέρους συστήματα. Η σύνθεση των λύσεων έγινε μέσω επιλογής στοιχείων από τον ιδεασμό και με προσπάθεια ομαδοποίησης διαφορετικών δεδομένων, όπως και διαφορετικών εκδοχών των εννοιών του κόσμου και της γνώσης επάνω σε αυτόν.

Οι λύσεις που επιλέχτηκαν να παρουσιαστούν και να αξιολογηθούν είναι επτά και είναι αυτές οι οποίες, με ποικίλους τρόπους, έχουν καθορίσει κάποιες από τις παραμέτρους της τελικής.

3.1. Προσχέδια πιθανών λύσεων

Λύση 1: Οι επιστήμες σε ομόκεντρους κύκλους

Αναπαράσταση βασισμένη στην ενέργεια



Διάγραμμα 15: Λύση 1

Η σχεδίαση μπορεί να ακολουθήσει μια από τις δύο γραμμικές πορείες:

A) να ξεκινήσει από τον τρόπο με τον οποίο στο κοσμοείδωλο παράγεται η ενέργεια, να επεκταθεί στους τρόπους με τους οποίους αυτή συντηρεί τη ζωή και την ύλη και να καταλήγει στα έργα των έλλογων όντων (τους πολιτισμούς)

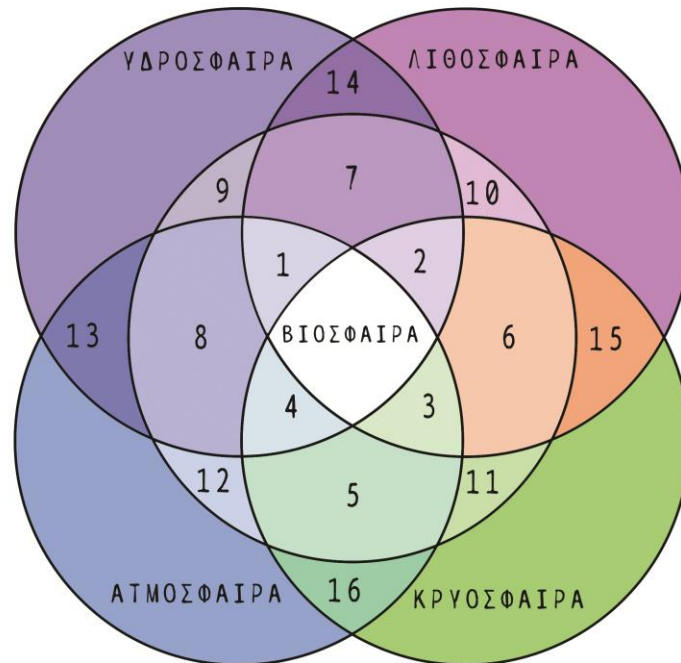
B) να ξεκινήσει εξετάζοντας τους τρόπους με τους οποίους λειτουργεί ένας συγκεκριμένος πολιτισμός, μέσω αυτού να παράγει συμπεράσματα για τη ζωή και την ύλη που με τη σειρά τους θα καταλήξουν σε συμπεράσματα για την ενέργεια και τη διατήρησή της

Η τεχνική με την οποία θα κατασκευαστεί το κοσμοείδωλο είναι άμεσα συνδεδεμένη με το πού θα τοποθετηθεί το πρώτο στοιχείο.

Η λύση 1 μοιάζει απλή και ευκολομνημόνευτη και είναι ευέλικτη, όμως δεν εξετάζει τον τρόπο με τον οποίο θα προκύψουν οι πληροφορίες, πράγμα που ίσως έχει ως αποτέλεσμα μια χαοτική βάση δεδομένων.

Λύση 2: Το σύστημα «Κόσμος»

Μια αναπαράσταση με διαγράμματα Venn



Διάγραμμα 16: Λύση 2

Περιγραφή του περιβάλλοντος, των οικοσυστημάτων, των κοινωνιών, της φυσιολογίας και των τρόπων των πλασμάτων:

1. αέρα, γης και νερού
2. πάγων, γης και νερού
3. γης, πάγου και αέρα
4. πάγου, νερού και αέρα
5. αέρα και πάγου
6. γης και πάγου
7. γης και νερού (αμφίβια)
8. νερού και αέρα
9. νερού
10. γης
11. πάγου
12. αέρα

Περιγραφή του περιβάλλοντος και των τρόπων της άβιας ύλης, σε περιοχές με:

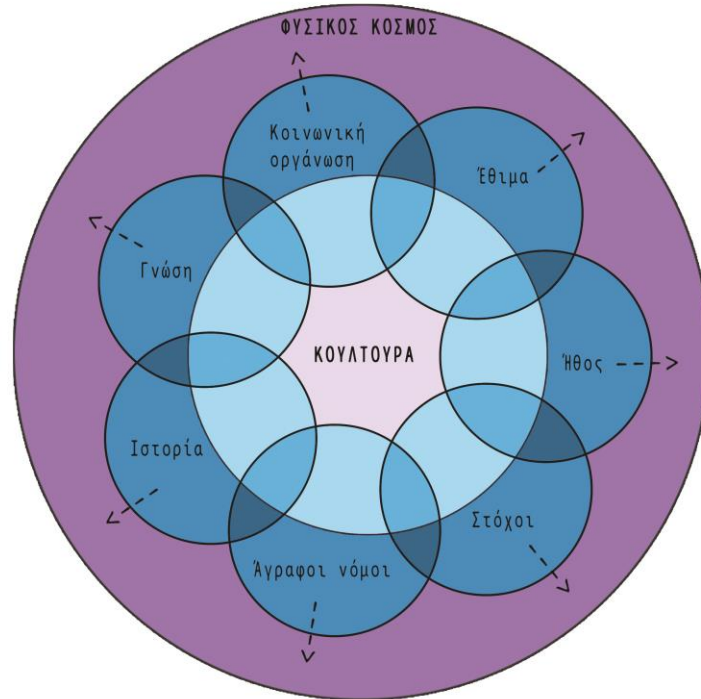
13. νερό και αέρα (ωκεανός)
14. νερό και γη (όλα τα πραγματικά)
15. γη και πάγο (πόλοι)
16. πάγο και αέρα (φανταστικά)

Εδώ η κατασκευή μπορεί να ξεκινήσει από οπουδήποτε. Η λύση στηρίζεται στην εξής ιδέα: όλες οι ιστορίες μιλούν για τη ζωή και εμπεριέχουν κοινωνίες πλασμάτων που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Το πρώτο στοιχείο (το οποίο είναι έμβυο), παρόλο που είναι κατευθυνόμενο και αφορά κάποιο πλάσμα, μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε (1-12), όμως στη συνέχεια ο δημιουργός εξαναγκάζεται να συνεχίσει τοποθετώντας στοιχεία του περιβάλλοντος, του οικοσυστήματος στο οποίο ανήκει το πλάσμα και της κοινωνικής δομής βάσει της οποίας το πλάσμα ζει. Στη συνέχεια, τοποθετώντας ένα νέο στοιχείο, σε μια άλλη (ή στην ίδια) τομή του σχήματος, ο δημιουργός καλείται να συνδέσει το κάθε σύνολο πληροφοριών που δημιουργεί με το προηγούμενο. Τέλος, υπάρχει πρόβλεψη για τα μέρη όπου δεν υπάρχει ζωή, έτσι ώστε αν κάτι από αυτά είναι αναγκαίο για το πηγαίο κείμενο ή για μετέπειτα χρήση σε άλλο μέσο να μη λησμονηθεί.

Οι πληροφορίες από αυτό το μοντέλο προκύπτουν ελεγχόμενες και ομαδοποιημένες, άρα ο βαθμός πολυπλοκότητας ελέγχεται. Η αληθοφάνεια εξαναγκάζεται μέχρι ενός σημείου. Όμως, δεν προβλέπεται έλεγχος του πόση πληροφορία θα περάσει στο πηγαίο κείμενο. Επίσης, ενώ η μέθοδος είναι ημιδομημένη και προσφέρει κάποιον βαθμό ελευθερίας, το πρώτο στοιχείο προκύπτει κατευθυνόμενο.

Λύση 3: Ξεκινώντας από τους πολιτισμούς

Και τη γνώση των έλλογων όντων



Διάγραμμα 17: Λύση 3

Τα σύνολο της γνώσης των έλλογων όντων μπορεί να περιέχει όλες τις πληροφορίες για κάθε έκφανση ενός κοσμοειδώλου. Από κάθε πτυχή μιας συγκεκριμένης κουλτούρας προκύπτουν συμπεράσματα για τον φυσικό κόσμο, για την ύλη και τα άλλα πλάσματα, για πολιτισμούς, το σύμπαν, τα άστρα, την ιατρική. Ταυτόχρονα, οι λόγοι για τους οποίους η κουλτούρα μιας ομάδας έλλογων όντων έχει συγκεκριμένη μορφή, οφείλεται στις παραμέτρους του περιβάλλοντος, σε φυσικούς νόμους, σε κοντινές κουλτούρες. Επομένως, για να σχεδιαστεί μία κουλτούρα είναι αναγκαίο να βρεθούν και να ταξινομηθούν και όλα τα περιβάλλοντα αυτής στοιχεία.

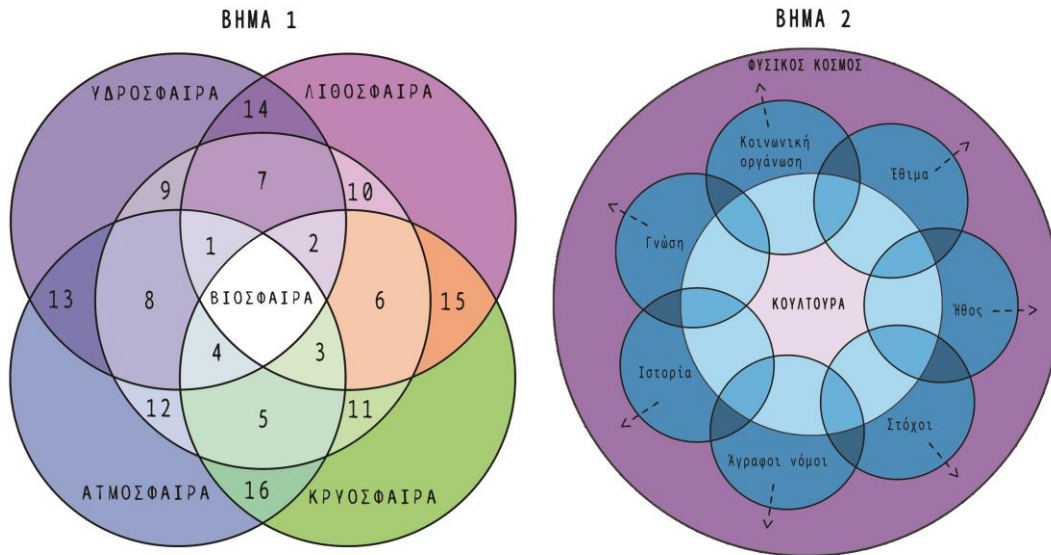
Ακόμα, από τις πεποιθήσεις των φορέων μιας συγκεκριμένης υπό σχεδίαση κουλτούρας, που είναι λανθασμένες σε σχέση με τον κόσμο, δημιουργούνται αποδημητικά σήματα και αρνητική δυνατότητα.

Η κατασκευή εδώ ξεκινάει τοποθετώντας σαν πρώτο στοιχείο έναν πολιτισμό. Μέσα από τη γνώση αυτού του πολιτισμού (την παρατήρησή του δηλαδή) σκιαγραφείται το

κοσμοείδωλο. Υπάρχουν πολλοί παράμετροι στη γνώση, για τους οποίους σαν εργαλείο ταξινόμησης θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν οι επιστήμες – όσες από αυτές είναι απαραίτητες. Με τον τρόπο αυτό υποβοηθούνται οι χαρακτήρες όπως και η αληθοφάνεια, ενώ η πολυπλοκότητα προκύπτει σχετικά ελεγχόμενη. Και πάλι δεν προβλέπεται το ποιες από τις πληροφορίες είναι παρουσιάσιμες για το πηγαίο κείμενο, όμως εδώ υπάρχει ένας απλός τρόπος για έλεγχο: αποσιωπούμε αυτά που ο κάθε πολιτισμός δεν γνωρίζει (ακόμα). Η λύση αυτή δημιουργεί (και ταυτόχρονα ελέγχει) τις αντιθέσεις που δημιουργούνται, ενώ τα δεδομένα που κατασκευάζονται προκύπτουν εξ αρχής ομαδοποιημένα. Όμως, το πρώτο στοιχείο προκύπτει και εδώ σχετικά κατευθυνόμενο.

Λύση 4: Συνδυασμός λύσεων 2 και 3

Ως βήματα με επανάληψη



Διάγραμμα 18: Λύση 4

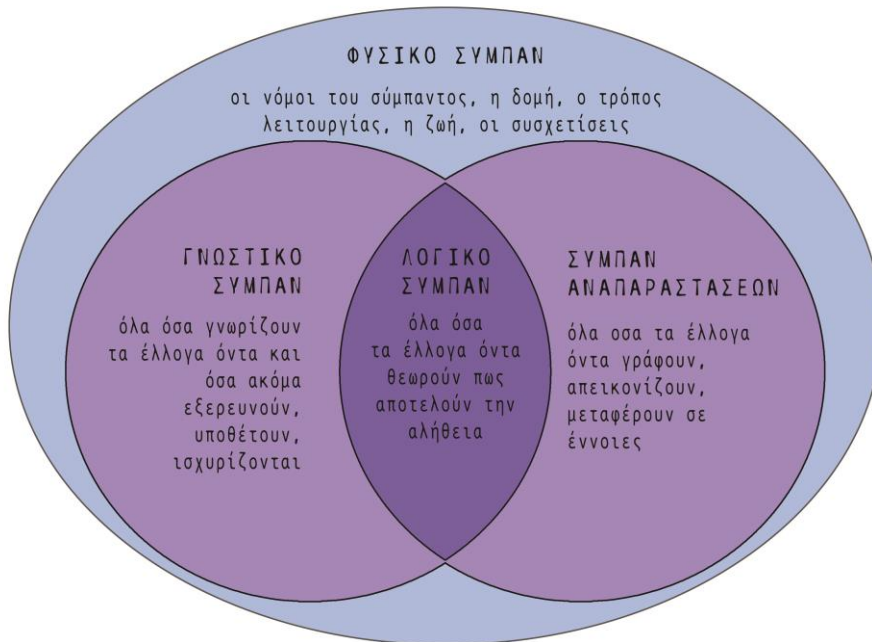
Η σχεδίαση μπορεί να ξεκινήσει είτε από το βήμα 1 είτε από το βήμα 2. Σε κάθε περίπτωση, εσωτερικά το κάθε βήμα λειτουργεί με τον τρόπο που περιγράφεται στις λύσεις 2 και 3. Όμως, στο επόμενο βήμα περιγράφεται ό,τι έμεινε εκτός από όποιο αποτέλεσε το πρώτο. Για παράδειγμα, ξεκινώντας την κατασκευή ενός κοσμοειδύλου από την περιγραφή και τη σύνδεση της κουλτούρας μιας φυλής φτερωτών πλασμάτων με μια φυλή από γοργόνες, ενδεχομένως να παραληφθεί ο τρόπος με τον οποίο επιβιώνουν οι δύο φυλές, η κάθε μία στο περιβάλλον της. Αν όμως έπειτα ακολουθήσει η περιγραφή των οικοσυστημάτων τους, τα άλλα πλάσματα και φυτά που το απαρτίζουν, όπως και η ύλη από την οποία αποτελείται, τότε το πρόβλημα θα λυθεί, αφού νέες ιδέες θα έρθουν να προστεθούν στις υπάρχουσες.

Ο συνδυασμός των λύσεων 2 και 3 συνδυάζει τα θετικά και των δύο κι επιπλέον κατευθύνει τον σχεδιαστή ως προς το πώς να δημιουργήσει πολιτισμό για το κάθε πλάσμα που τοποθετεί σαν στοιχείο. Χωρίς όμως να απλοποιηθούν οι δύο λύσεις το μοντέλο μοιάζει

χαοτικό, δύσκολο στην απομνημόνευση και δημιουργεί το ενδεχόμενο να προκύψουν αταξινόμητες πληροφορίες.

Λύση 5: Τα τέσσερα σύμπαντα της ανθρώπινης σκέψης

Μια αναπαράσταση με διαγράμματα Venn



Διάγραμμα 19: Λύση 5

Η σχεδίαση μπορεί να ξεκινήσει είτε από την «αλήθεια» του λογικού σύμπαντος και να επεκταθεί προς τα έξω, είτε από το φυσικό σύμπαν και να προχωρήσει σε πιο ειδικά θέματα, έως ότου φτάσει στην «αλήθεια».

Η διαδικασία των 4 συμπάντων στηρίζεται στην ικανότητα του μυαλού να εξασθενεί την πολυπλοκότητα, επομένως η προσδοκία για το πλεονέκτημα της μεθόδου είναι πως θα λειτουργεί σαν ένας εξασθενητής πολυπλοκότητας όπως αυτή προκύπτει από την ομαδοποιημένη σχεδίαση των υποσυστημάτων του κοσμοειδώλου.

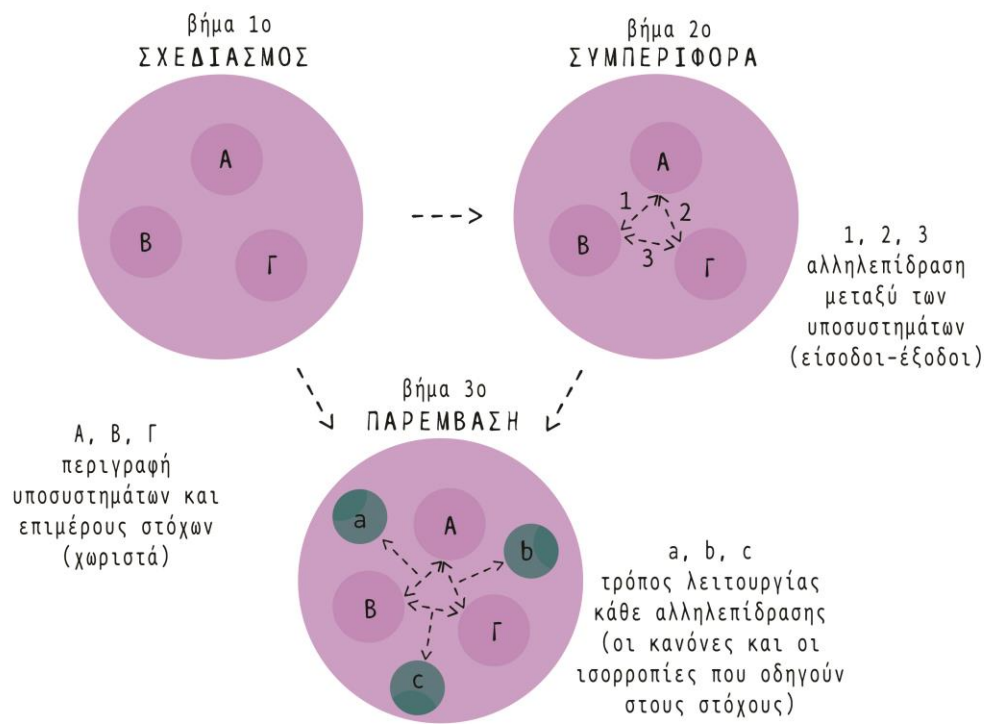
Η λύση 5 στηρίζεται σε μία αναπαράσταση του συστήματος της ανθρώπινης σκέψης. Όπως και προηγουμένως, το πρώτο στοιχείο μπορεί να τοποθετηθεί οπουδήποτε, αλλά αυτά που θα το ακολουθήσουν και θα σχετίζονται με αυτό, θα πρέπει να περάσουν και από τα άλλα τρία σύμπαντα σκέψης. Το θετικό της λύσης αυτής είναι αφενός το ότι η κάθε πληροφορία προκύπτει ολοκληρωμένη όταν έχουν προστεθεί σε αυτή στοιχεία και από τα 4

σύμπαντα και αφετέρου, σε αντίθεση με τις προηγούμενες, το πρώτο στοιχείο δεν είναι κατευθυνόμενο, μπορεί να είναι οτιδήποτε λειτουργεί σαν έναυσμα για τον δημιουργό ώστε να αρχίσει να κατασκευάζει ένα κοσμοείδωλο.

Η λύση αυτή δυνητικά μπορεί να περιγράψει κάθε διαδικασία σκέψης και δημιουργίας όταν παραμετροποιηθεί, πράγμα που την κάνει εξαιρετικά ευέλικτη, αλλά όχι καλά στοχευμένη.

Λύση 6: DBI (Design, Behavior, Intervention)

Με επαναληπτικά βήματα



Διάγραμμα 20: Λύση 6

Εδώ το πρώτο στοιχείο και πάλι μπορεί να είναι οτιδήποτε. Στο πρώτο βήμα κατασκευάζονται πληροφορίες για το κοσμοείδωλο οι οποίες μπορούν να σχετίζονται ή να μην έχουν σχέση μεταξύ τους. Αυτές οι πληροφορίες μπορούν να είναι όσες προκύψουν από κάποιου τύπου ιδεασμό, και σε πρώτη φάση καταγράφονται χωρίς επεξεργασία. Στη συνέχεια, στο δεύτερο βήμα σχεδιάζεται η αλληλεπίδραση μεταξύ των όσων περιγράφηκαν προηγουμένως, έτσι ώστε να δημιουργούνται σχεσιακά σύνολα μεταξύ των εμπλεκομένων. Στο τρίτο και τελευταίο βήμα, περιγράφεται ο τρόπος με τον οποίο λειτουργούν τα σχεσιακά σύνολα, επομένως και οι προθέσεις και οι στόχοι κάθε υποσυστήματος και οι ισορροπίες του με τα άλλα.

Τα υποσυστήματα Α, Β και Γ μπορεί να είναι όμοια, αλλά και εντελώς ξεχωριστά. Για παράδειγμα μπορεί το Α να είναι μια πόλη, το Β ένας βάλτος και το Γ ένα γειτονικό βασίλειο ή μπορεί να είναι τρεις πόλεις. Κατά τον σχεδιασμό περιγράφονται τα στοιχεία του κάθε υποσυστήματος και οι στόχοι του. Στο παράδειγμα με τις πόλεις, ένας στόχος θα μπορούσε

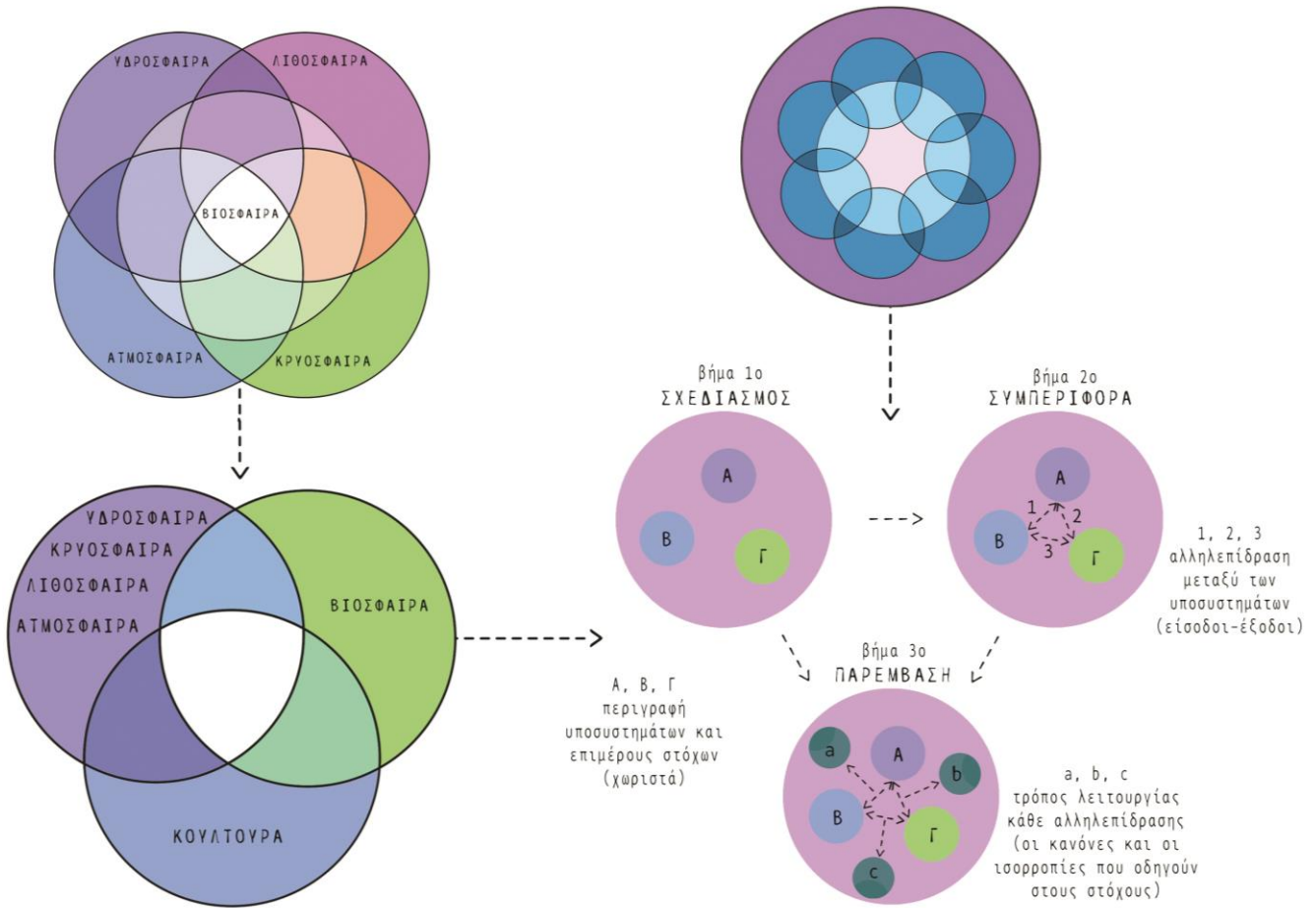
να είναι για την πόλη Α να υπερισχύσει των άλλων μέσω πολέμου ή να κερδίσει τις εμπορικές οδούς. Στο δεύτερο βήμα, όπου περιγράφονται οι τρόποι με τους οποίους κάθε υποσύστημα αλληλεπιδρά με κάθε άλλο, μια απάντηση για την πόλη Α θα μπορούσε να είναι «μέσω πολέμου» και τέλος, στο τρίτο βήμα, όπου εκτιμάται ο τρόπος με τον οποίο κάθε υποσύστημα προσπαθεί να επιτύχει τους στόχους του, η πρόθεση της πόλης μπορεί να είναι κυρίως ο εκφοβισμός των άλλων δύο.

Για κάθε νέο υποσύστημα που προστίθεται η διαδικασία επαναλαμβάνεται έτσι ώστε να συνδεθεί με τα υπάρχοντα.

Το πλεονέκτημα αυτού του μοντέλου είναι ότι ενώ κατευθύνει τον τρόπο επεξεργασίας των δεδομένων, δεν κατευθύνει το είδος της πληροφορίας που θα επεξεργαστεί ο σχεδιαστής σε κάθε περίπτωση. Έτσι δεν προκύπτει ασχεδίαστη πληροφορία, ενώ ταυτόχρονα όσες σχεδιάζονται συνθέτονται σε διακριτές ομάδες.

Λύση 7: Συνδυασμός και απλοποίηση των λύσεων 2, 3 και 6

Με επαναληπτικά βήματα



Διάγραμμα 21: Λύση 7

Τα πέντε σύνολο της λύσης δύο περιορίζονται σε τρία, εκ των οποίων το ένα είναι η λύση 3. Κρατιούνται τα βήματα της λύσης 6, όμως αλλάζει η δομή των εσωτερικών, προς διαχείριση, στοιχείων. Η λύση 7 έχει πλέον τρία βήματα: αυτό της καταγραφής και της σύνδεσης εσωτερικά κάθε συνόλου, της σύνδεσης και της συμπεριφοριστικής ανάλυσης μεταξύ των τριών συνόλων και τέλος τη σύγκριση της κοσμοπλασίας με τις προθέσεις της πλοκής. Στο πρώτο βήμα γίνεται ο σχεδιασμός, ο οποίος είναι ευέλικτος και αρκετά ελεύθερος, στο δεύτερο βήμα σχεδιάζεται η συνέπεια και ενισχύεται η συνοχή και στο τρίτο βήμα γίνεται ο έλεγχος των δεδομένων που θα παρουσιαστούν.

Η διαδικασία μπορεί να ξεκινήσει από οποιοδήποτε από τα τρία σύνολα, περιγράφοντας υποσυστήματα που βρίσκονται μέσα στο καθένα. Έπειτα περιγράφονται οι μεταξύ τους σχέσεις και η αλληλεπίδραση και τέλος, προκειμένου να ικανοποιηθούν οι αρχικοί στόχοι, επιλέγονται σχέσεις που θα γίνουν εμφανείς.

Με τον συνδυασμό και την απλοποίηση των λύσεων 2, 3 και 6, κρατούνται τα περισσότερα από τα θετικά στοιχεία τους. Το μοντέλο είναι ευέλικτο, ελέγχει τη συνέπεια, ενισχύει την αληθοφάνεια, η πληροφορία προκύπτει ελεγχόμενη και κατευθύνει τον σχεδιαστή μόνο ως προς τον τρόπο εργασίας και όχι στις ιδέες.

Η απλοποίηση μπορεί να γίνει με τέτοιο τρόπο ώστε όλα τα βήματα και οι διαδικασίες να σχηματίζουν τριάδες.

3.2. Αξιολόγηση πιθανών λύσεων

Προκειμένου να αξιολογηθούν οι πιθανές λύσεις με βάση τις προδιαγραφές σχεδίασης, αυτές συγκεντρώθηκαν σε πίνακες και βαθμολογήθηκαν από το 1 (ελάχιστη κάλυψη) έως το 5 (πλήρης κάλυψη):

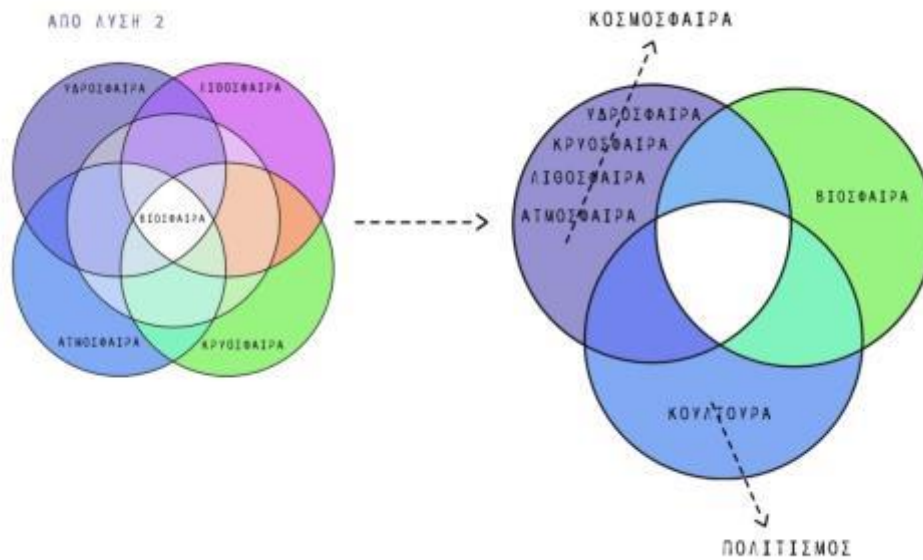
Ευχρηστία													
Λύσεις	Απλό				Ευκολομνημόνευτο				Ευέλικτο		Σαφές		
1	3				2				5		3		
2	4				4				3		4		
3	4				4				3		4		
4	2				2				4		2		
5	3				4				5		4		
6	2				3				4		3		
7	4				5				5		5		
Έλεγχοι													
Λύσεις	Συνέπεια		Αληθοφάνεια		Πολυπλοκότητα			Αντιθέσεις		Πληροφορία			
1	3		3		1			4		2			
2	3		4		4			3		4			
3	4		4		4			4		5			
4	5		4		3			5		3			
5	4		3		3			3		4			
6	5		4		4			3		4			
7	5		4		4			4		5			
Κάλυψη													
Λύσεις	Κατηγορίες φαντασίας				Είδη φαντασίας						Αφηγηματικά μέσα		
	Πύλες	Εμβύθιση	Παρεϊσφρηση	Ανεξοικείωση	Σύζευξη	Επική	Υψηλής μαγείας	Ασθενούς Μαγείας	Ηρωική	Σύγχρονη	Κειμενικά	Οπτικοακουστικά	Διαδραστικά
1	4	4	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	2

2	3	5	3	5	4	4	4	4	5	2	4	4	5
3	3	2	4	4	3	5	4	4	5	5	3	3	2
4	4	3	3	4	4	4	4	4	5	3	3	3	3
5	3	3	4	4	3	5	3	3	4	4	3	3	4
6	5	3	4	4	5	3	2	3	3	4	5	4	5
7	5	5	4	4	5	5	5	4	5	3	5	4	4

Πίνακας 8: Αξιολόγηση λύσεων βάσει των προδιαγραφών

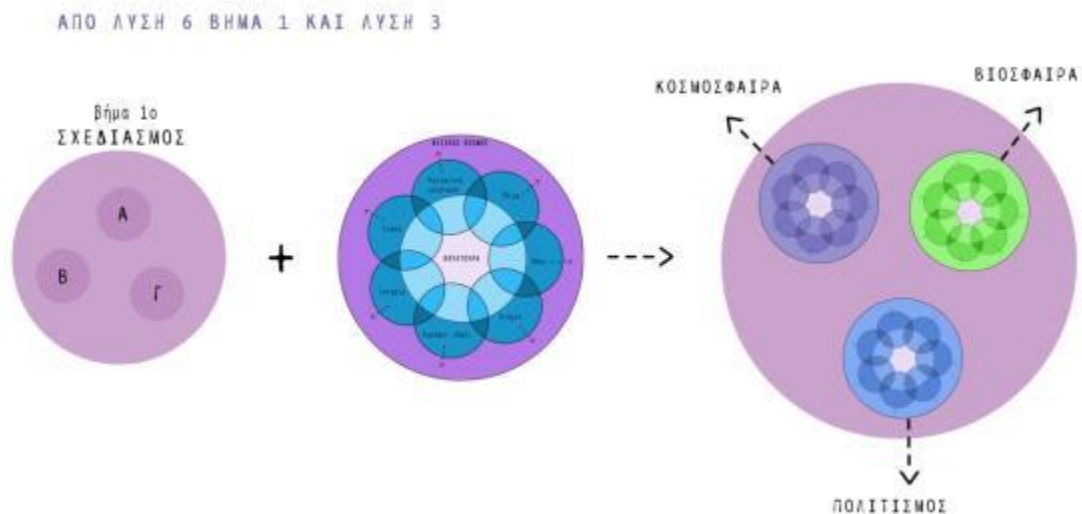
3.3. Επιλογή τελικής λύσης και απλοποίηση

Η λύση που επιλέγεται για επεξεργασία, απλοποίηση και υλοποίηση είναι η 7^η, η οποία αφενός δείχνει να ικανοποιεί πληρέστερα τις προδιαγραφές, αφετέρου αποτελεί τον συνδυασμό των τριών επίσης περισσότερο υψηλόβαθμων λύσεων από τις υπόλοιπες. Κατά την υλοποίησή της θα κρατηθούν επίσης επιμέρους λύσεις και ιδέες που ικανοποιούν τις προδιαγραφές με άλλους τρόπους από τις υπόλοιπες τρεις.



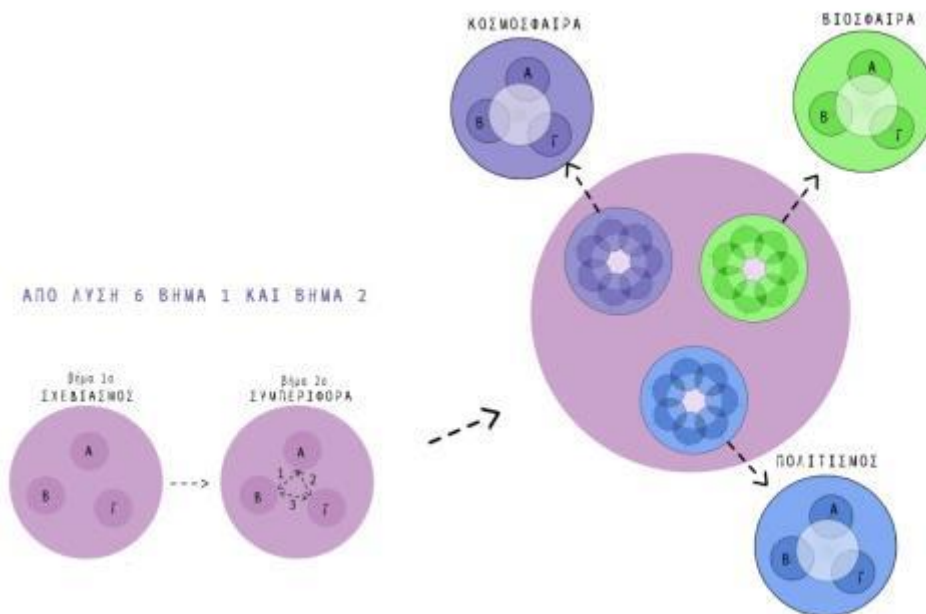
Διάγραμμα 22: Απλοποίηση - στάδιο 1

Σε πρώτη φάση τα τέσσερα σύνολα της λύσης δύο, συγχωνεύονται σε δύο. Κρατιέται ως τρίτο η κουλτούρα από τη λύση τρία. Μετονομάζεται το σύνολο των άβιων σε κοσμόςφαιρα και η κουλτούρα σε πολιτισμός.



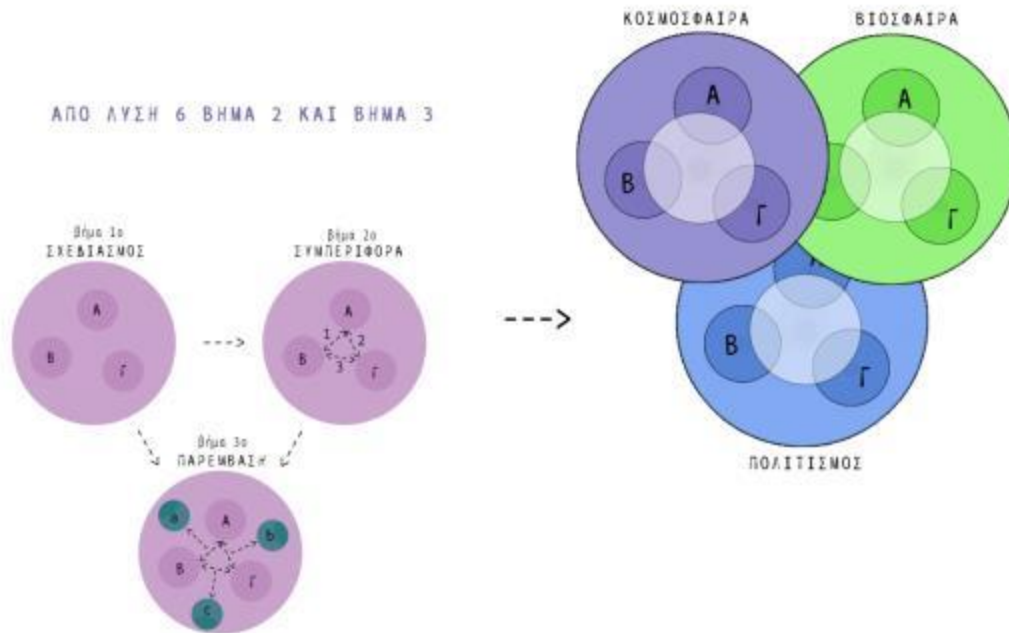
Διάγραμμα 23: Απλοποίηση - στάδιο 2

Στη συνέχεια το εσωτερικό του κάθε συνόλου διαμορφώνεται όπως στη λύση 3, με σχετιζόμενα υποσύνολα που αφορούν την κοσμόσφαιρα, σχετιζόμενα υποσύνολα που αφορούν τη βίοςφαιρα και σχετιζόμενα υποσύνολα που αφορούν τον πολιτισμό.



Διάγραμμα 24: Απλοποίηση - στάδιο 3

Τα υποσύνολα αυτά περιέχουν τρία σύνολα το καθένα (A, B και Γ) τα οποία εμπεριέχουν στοιχεία: Δεδομένων, τρόπου οργάνωσης και κανόνων αντίστοιχα. Τα A, B, Γ είναι μεταξύ τους σχετιζόμενα και η σχέση μεταξύ τους καθορίζει τη συμπεριφορά κάθε υποσυστήματος.



Διάγραμμα 25: Απλοποίηση - στάδιο 4

Τα τρία υποσυστήματα σχετίζονται μεταξύ τους, παρεμβαίνουν το ένα στο άλλο. Οι σχέσεις αυτές περιγράφουν την αλληλεπίδραση μεταξύ των υποσυστημάτων και αποτελούν τελικά το σύστημα «κοσμοείδωλο». Στην τομή και των τριών βρίσκονται τα όσα μας αφορούν για τη συγγραφή του πηγαίου κειμένου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο

Πρωτοτυποποίηση

1. ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ TFW TRIQUETRA

Κείμενα μεθόδου, εισαγωγή:

Τι είναι η TFW Triquetra

Είναι μία μέθοδος για τη σχεδίαση φανταστικής κοσμοπλασίας, τέτοιας που να μπορεί να στεγάσει αφηγήσεις σε κάθε μέσο. Είναι σχεδιασμένη έτσι ώστε να συμβάλει στη συνέπεια και τη συνοχή μεταξύ των κατασκευασμένων στοιχείων, να οργανώνει τα δεδομένα και τις πληροφορίες ώστε να είναι άμεσα προσπελάσιμα και εύκολα διαχειρίσιμα, όπως και να συμβάλει στη στήριξη των αποφάσεων σχετικά με τα επίπεδα της αληθοφάνειας και των αντιθέσεων.

Καλύπτει όλα τα είδη φανταστικής κοσμοπλασίας και η χρήση της δεν απαιτεί ιδιαίτερες δεξιότητες από τον σχεδιαστή κοσμοειδώλου. Όμως, προτείνει τη χρήση βασικών γνώσεων και λογικής, τη διεξαγωγή έρευνας και τη θέσπιση κανόνων.

Υπόμνημα:

~κείμενο~ → αριθμός επαναλήψεων και αιτιολόγηση

{κείμενο} → αναφέρεται σε εργαλείο σχεδίασης

[κείμενο] → συμβουλή

κείμενο @ κείμενο → περιγραφή σχέσης των δύο

Υπάρχουν δύο τεχνικές για τη χρήση της μεθοδολογίας: από το γενικό στο ειδικό και από το ειδικό στο γενικό. Οι δύο τεχνικές μπορούν να καταλήξουν στο ίδιο αποτέλεσμα, όπως τα στοιχεία σε κάθε περίπτωση προκύπτουν με διαφορετικό τρόπο.

Παρακάτω δίνεται παράδειγμα χρήσης.

ΣΚΗΝΗ:

Ηρωίδα τυλίγει και ξετυλίγει στα δάχτυλά της μια βαμβακερή κλωστή σε χρώμα ώχρας, τραγουδάει ένα ιταλικό τραγούδι και αρχίζει να γίνεται σεισμός.

Γενικό → Ειδικό

Αυτό σημαίνει πως μπορείς να ξεκινήσεις να σχεδιάζεις από το ίδιο το σύμπαν, τους πλανήτες και το νομοτελειακό του σύστημα κι αφού τελειώσεις να ζωγραφίσεις τέσσερις χάρτες, έναν γεωγραφικό, έναν κλιματικό, έναν γεωλογικό –για να ξέρεις πού γίνονται οι σεισμοί– κι έναν πολιτικό, μετά να πιάσεις από αριστερά προς τα δεξιά μία-μία τις περιοχές σου και να κατασκευάσεις τα οικοσυστήματά τους και ύστερα να πιάσεις τις πόλεις και τα χωριά της κάθε μίας από αυτές και να δημιουργήσεις τους πολεοδομικούς χάρτες και τα χρονολογιά τους, να βρεις τη γλώσσα τους και τι τραγούδια λένε για να αποτρέψουν τις φυσικές καταστροφές και να ξέρεις τελικά πως σε αυτή την περιοχή μπορούν να ράψουνε φουστάνια με βαμβακερή κλωστή, την οποία τη βάφουνε με φυσικές μεθόδους, και μιλάνε την ιταλική αργκό όταν κάνουνε ισχυρά ξόρκια. Οπότε να καταλήξεις στη σκηνή στην οποία έχεις μια ηρωίδα που στριφογυρνάει στο χέρι της μια ώχρινη βαμβακερή κλωστή και τραγουδάει ένα στακάτο τραγούδι σε ιταλική αργκό με το οποίο προκαλεί έναν σεισμό.

Ειδικό → Γενικό

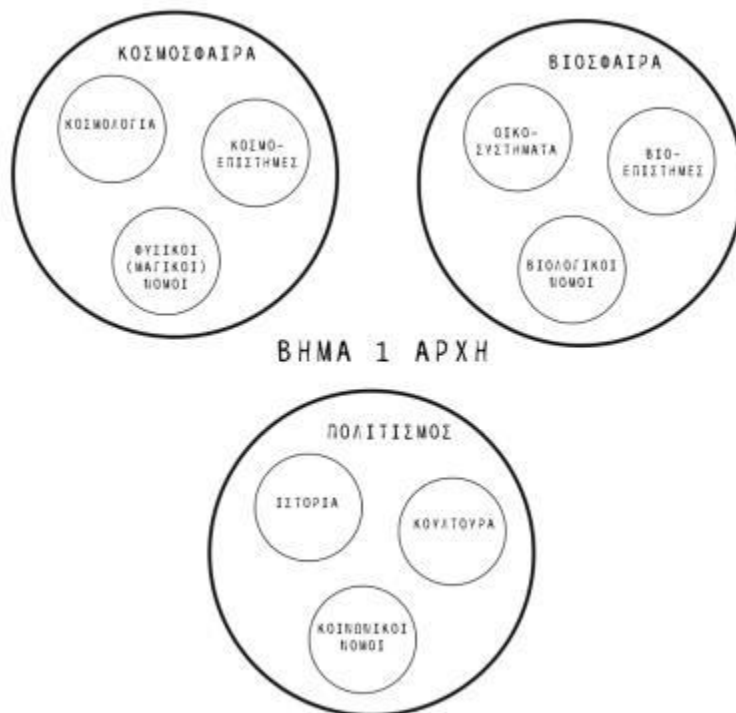
Έχεις μια ηρωίδα που στριφογυρνάει στα δάχτυλά της μια κλωστή και τραγουδάει ένα τραγούδι, ενώ γίνεται σεισμός. Αναρωτιέσαι πώς είναι η κλωστή, με τι μοιάζει το τραγούδι, τι σεισμός είναι αυτός που γίνεται και πού είναι. Δημιουργείς την κουλτούρα κάποιου λαού, βασισμένη στο κλίμα, τη γεωγραφία, το οικοσύστημα και την ιστορία της περιοχής, έτσι ώστε η γλώσσα του τραγουδιού να είναι η ιταλική αργκό, η κλωστή να είναι βαμβακερή και βαμμένη ώχρινη, κι άρα η τεχνολογία και η ιστορία να το επιτρέπει, αναρωτιέσαι αν αυτού του είδους η μαγεία είναι κοινή στον κόσμο κι άρα τι συμβαίνει αν ο καθένας μπορεί να προκαλέσει έναν σεισμό και τι είδους νόμοι διέπουν μια τέτοια κοινωνία. Σκέφτεσαι αν τα υπόλοιπα μέλη του οικοσυστήματος της περιοχής μπορούν να επιβιώσουν σε αυτούς τους όρους ή αν έχουν εξίσου μεγάλες δυνάμεις. Δημιουργώντας το ευρύτερο οικοσύστημα της περιοχής, καταλήγεις να τοποθετήσεις το κενό ανάμεσα στις τεκτονικές πλάκες κάτω από την πόλη όπου βρίσκεται η ηρωίδα σου. Κι αφού έχεις τεκτονικές πλάκες ίσως έχεις έναν πλανήτη που μοιάζει με τη Γη (ή όχι), ίσως υπάρχουν και κάποιος/οι δορυφόρος/οι σε αυτόν που μπορεί με κάποιον τρόπο να τον επηρεάζουν, ένα ηλιακό σύστημα στο οποίο ανήκει και κάποιον θεό που το έφτιαξε.

Περιγραφή και κείμενα μεθόδου, Βήμα 1:

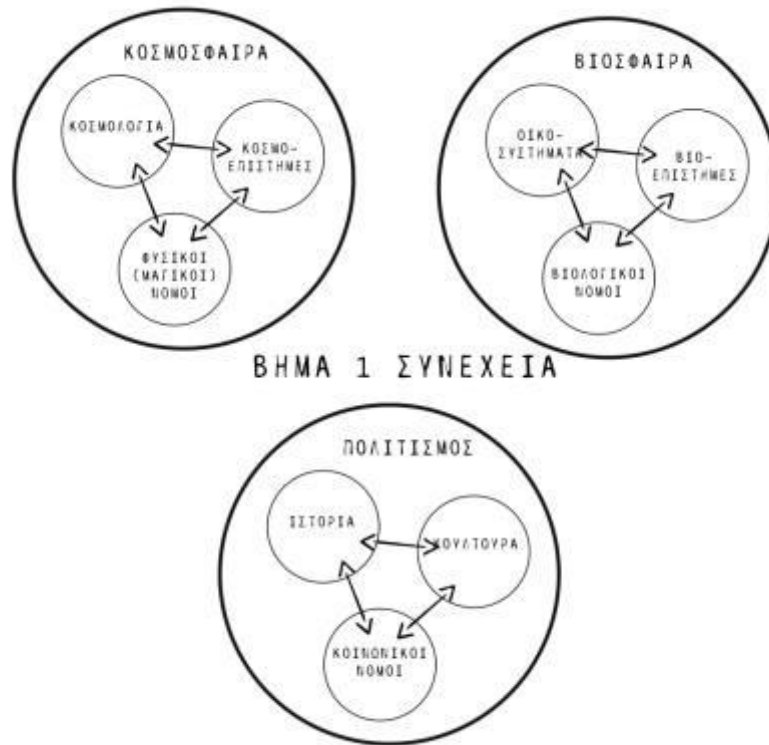
- Επιλογή σφαίρας
- Επιλογή πεδίου
- Προσθήκη πρώτου στοιχείου
- Εμπλουτισμός στοιχείου στα άλλα πεδία της σφαίρας
- Επανάληψη



■ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ



Διάγραμμα 26: TFW Triquetra - Βήμα 1 αρχή



Διάγραμμα 27: TFW Triquetra – Βήμα 1 συνέχεια

Βήμα 1^ο

Επιλέγουμε μια από τις τρεις σφαίρες και αρχίζουμε να καταγράφουμε ιδέες, προβλήματα και λύσεις.
Ταξινομούμε τα στοιχεία που συγκεντρώνουμε βάσει των πεδίων της κάθε σφαίρας.

Κοσμόσφαιρα

Η ύλη και οι τρόποι του σύμπαντος
~μία φορά για κάθε κοσμοείδωλο (!)~

Κοσμολογία: Το κοσμοείδωλο που περιγράφουμε μπορεί να είναι στερεό, υγρό ή αέριο, μπορεί να είναι μικρό ή μεγάλο, όμορφο ή άσχημο, περιορισμένο ή απέραντο, μπορεί να είναι ό,τι φανταστεί ο δημιουργός του. Όπως και να μοιάζει, κάπως δημιουργήθηκε, και ο τρόπος αυτός της δημιουργίας του, μαζί με το σχήμα του και τους συμπαντικούς και μαγικούς νόμους που το διέπουν καθορίζει τα περισσότερα από τα πράγματα που χρειάζεται να δημιουργηθούν σε αυτό το πεδίο.

Εδώ κάνουμε μια εκτενή περιγραφή του σύμπαντος, του τρόπου με τον οποίο γεννήθηκε το κοσμοείδωλο μέσα σε αυτό το σύμπαν, μελετάμε τη δομή του, τα χρώματα, την πυκνότητα, τον αέρα, το

νερό, τα εδάφη του. Τα ουράνια σώματα που είναι ορατά από αυτό και τις φυσικές ή μαγικές σχέσεις μεταξύ τους. Και, τελευταίο, αλλά πολύ σημαντικό: ορίζουμε την ηλικία του. {σκίτσο, 8 σεκάνς}

Κοσμοεπιστήμες: Σε αυτό το πεδίο ορίζουμε τη γεωγραφία μας, το κλίμα, περιγράφουμε τα γεωλογικά χαρακτηριστικά, ορίζουμε τους ωκεανούς του κοσμοειδώλου. Περιγράφουμε την ενέργεια και τις διαθέσιμες μορφές και πηγές της. {χάρτες}

Φυσικοί και Μαγικοί Νόμοι: Εδώ περιγράφουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο χωροχρόνος και η φύση, ο αέρας, το νερό, η φωτιά και η ενέργεια. Το σύστημα της μαγείας που δημιουργούμε μπορεί να έχει πηγή ή όχι, μπορεί να είναι άμεσα διαθέσιμο ή όχι, να έχει ευρεία χρήση ή όχι, να γίνεται με ξόρκια ή/και να είναι διάχυτη στην κόσμο. Πάντως, καλό είναι η μαγεία μας να είναι καλώς ορισμένη και να ξέρουμε τους τρόπους με τους οποίους αλληλεπιδρά με τους φυσικούς νόμους που διέπουν το κοσμοειδωλο. Αυτό είναι το σημείο στο οποίο ουσιαστικά θέτουμε τους κοσμικούς κανόνες τους οποίους και θα ακολουθήσουμε. {μοντέλα μαγείας και φυσικής}

Βιόσφαιρα

Η ζωή και η συνύπαρξη

~μία φορά για κάθε βιόσφαιρα που χρειαζόμαστε, περιλαμβάνει κοινότητες έμβιων όντων~

Βιολογία: Σε αυτό το πεδίο περιγράφουμε τα είδη μας, την προέλευση και τη δημιουργία τους, τα χαρακτηριστικά, τις διατροφικές τους συνήθειες, τη συμπεριφορά και τους τρόπους με τους οποίους αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους. Υπάρχουν πέντε κατηγορίες έμβιων που συνήθως μας ενδιαφέρουν, αλλά μπορούν να υπάρξουν όσες δημιουργεί η φαντασία μας. Φυτά, ζώα, έλλογα ζώα που φτιάχνουν πολιτισμούς, άλλα έλλογα όντα, τέρατα ή άλλα μαγικά πλάσματα. {spider}

Οικοσυστήματα: Εδώ περιγράφουμε ποια και πόσα αναπτυγμένα οικοσυστήματα φιλοξενεί η ευρύτερη περιοχή την οποία εξετάζουμε. Τη μεταξύ τους αλληλεξάρτηση και τους τρόπους με τους οποίους συμβαίνουν τα περάσματα από το ένα στο άλλο. {χάρτης οικοσυστημάτων}

Βιολογικοί Νόμοι: Σημειώνουμε ποιους κρατάμε και ποιους απορρίπτουμε, πώς διατηρείται η ζωή, αν υπάρχει ο θάνατος, με ποιους τρόπους κι αν συνυπάρχουν, πώς επιδρά το σύστημα μαγείας στο σύστημα της ζωής.

Πολιτισμός

Η γνώση και κάθε εφαρμογή της

~μια φορά για κάθε μονάδα πολιτισμού, τοποθετημένη μέσα σε συγκεκριμένο οικοσύστημα~

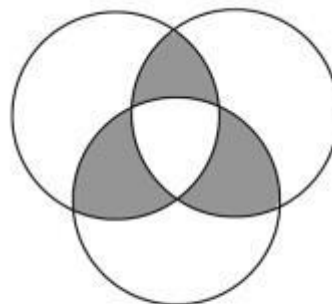
Ιστορία: Το παρελθόν, γνωστό στα έλλογα όντα ή άγνωστο, οι ακολουθίες των γεγονότων που οδήγησαν στο σήμερα και η περιγραφή του σήμερα, οι στρατιωτικές επιχειρήσεις αν υπάρχουν, η τεχνολογία και η ηλικία της, οι διάφορες επιστήμες που αναπτύχθηκαν και ο τρόπος με τον οποίο αναπτύχθηκαν, η ιατρική, τα πολιτεύματα που μεσολάβησαν, οι μεγάλες καταστροφές, οι ήρωες του παρελθόντος, η μέτρηση του χρόνου. {χρονολόγιο}

Κουλτούρα: Σε αυτό το πεδίο περιγράφουμε τα ήθη και τα έθιμα, τη θρησκεία, τα επαγγέλματα και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, τη γλώσσα, τη διατροφή, την ένδυση, την αρχιτεκτονική, την τέχνη, τις πεποιθήσεις, τα αποδεκτά όρια, την ψυχολογία, τις γιορτές. Τα πεδίο αυτό μπορεί να γίνει πολύ αναλυτικό, από αυτό εξαρτάται άμεσα το βάθος στην κατασκευή των χαρακτήρων. {αραχνοειδές}

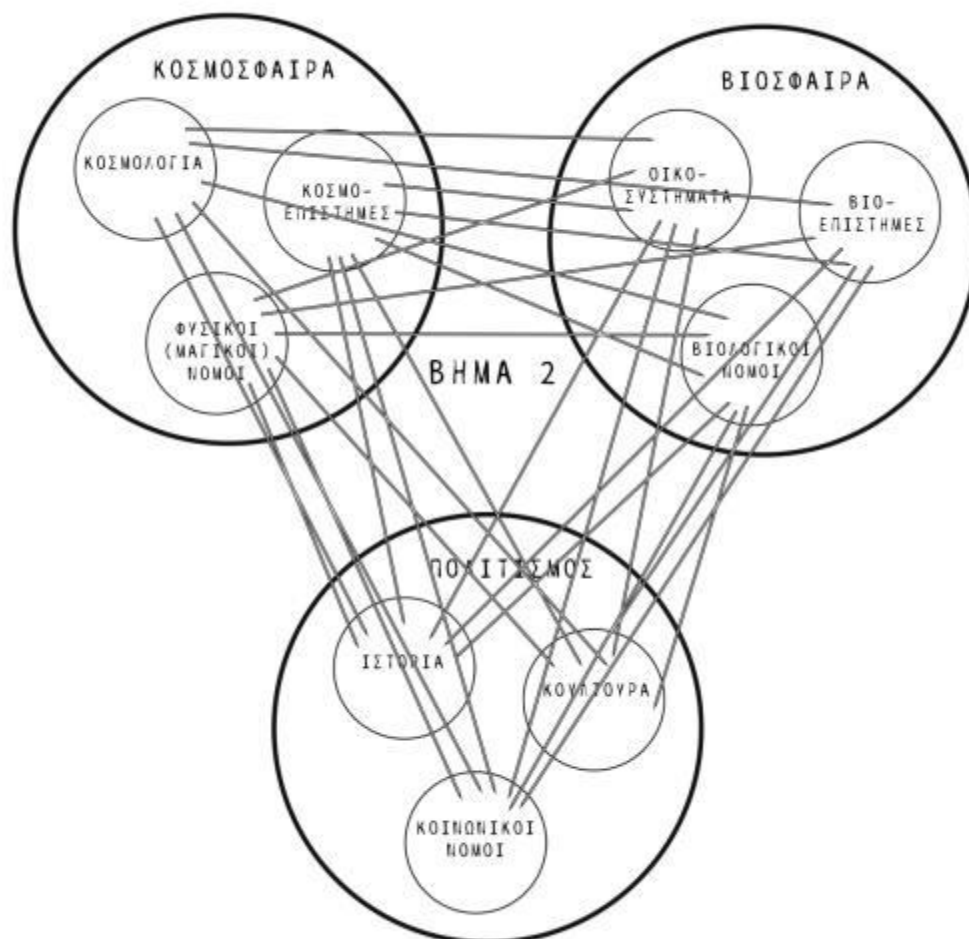
Νόμοι Κοινωνικής Οργάνωσης: Γραπτοί και άγραφοι, το πολίτευμα, η οικονομία, το εμπόριο, η δικαιοσύνη, οι θρησκευτικοί νόμοι, η εκπαίδευση, η δημόσια ζωή, τα επαγγέλματα, η εφαρμογή όλων των άνω.

Περιγραφή και κείμενα μεθόδου, Βήμα 2:

Σύνδεση των στοιχείων – τομές των σφαιρών
 Έλεγχος συμπεριφοράς και αλληλεπίδρασης
 Υπάρχουν 27 περιπτώσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ των κατασκευασμένων στοιχείων. Μπορούν να ακολουθηθούν όλες, ή κατά περίπτωση.



■ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ



Διάγραμμα 28: TFW Triquetra – Βήμα 2

Βήμα 2^ο

Σχηματισμός της τρικουέτρας

Σύνδεση των σφαιρών μεταξύ τους και έλεγχοι των επιμέρους στοιχείων τους βάσει των στοιχείων των άλλων σφαιρών.

Στο δεύτερο βήμα ελέγχουμε τη συνέπεια, την ορθή λειτουργία των κανόνων, την αληθοφάνεια, τις αντιθέσεις, τη συνοχή μεταξύ των στοιχείων. Εδώ οργανώνεται η εμπύθιση.

Υπάρχουν 27 περιπτώσεις αλληλεπίδρασης μεταξύ των πεδίων της κάθε σφαίρας. Σε κάθε περίπτωση:

- A. Αναρωτιόμαστε αν τα εμπλεκόμενα στοιχεία είναι λογικό να λειτουργήσουν μεταξύ τους*
- B. Ελέγχουμε για ασάφειες και λάθη*
- Γ. Συνδέουμε τις συμπεριφορές*

Οι 27 περιπτώσεις αλληλεπίδρασης στοιχείων:

- 1. Κοσμολογία @ οικοσυστήματα*
- 2. Κοσμολογία @ βιοεπιστήμες*
- 3. Κοσμολογία @ βιολογικοί νόμοι*
- 4. Κοσμολογία @ Ιστορία*
- 5. Κοσμολογία @ κουλτούρα*
- 6. Κοσμολογία @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης*
- 7. Κοσμοεπιστήμες @ οικοσυστήματα*
- 8. Κοσμοεπιστήμες @ βιοεπιστήμες*
- 9. Κοσμοεπιστήμες @ βιολογικοί νόμοι*
- 10. Κοσμοεπιστήμες @ Ιστορία*
- 11. Κοσμοεπιστήμες @ κουλτούρα*
- 12. Κοσμοεπιστήμες @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης*
- 13. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ οικοσυστήματα*
- 14. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ βιοεπιστήμες*
- 15. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ βιολογικοί νόμοι*
- 16. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ Ιστορία*
- 17. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ κουλτούρα*
- 18. Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης*
- 19. Οικοσυστήματα @ Ιστορία*
- 20. Οικοσυστήματα @ κουλτούρα*
- 21. Οικοσυστήματα @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης*
- 22. Βιοεπιστήμες @ Ιστορία*

23. Βιοεπιστήμες @ κουλτούρα
24. Βιοεπιστήμες @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης
25. Βιολογικοί νόμοι @ Ιστορία
26. Βιολογικοί νόμοι @ κουλτούρα
27. Βιολογικοί νόμοι @ νόμοι κοινωνικής οργάνωσης

Παραδείγματα:

Κοσμολογία @ οικοσύστημα: ελέγχουμε αν τα έμβια όντα που κατασκευάσαμε μπορούν να ζήσουν σε αυτό το κοσμοείδωλο που δημιουργούμε. Αντιστρόφως: Εξετάζουμε με ποιον τρόπο έχουν εξελιχθεί τα έμβια όντα λόγω της φυσιολογίας του κοσμοειδώλου.

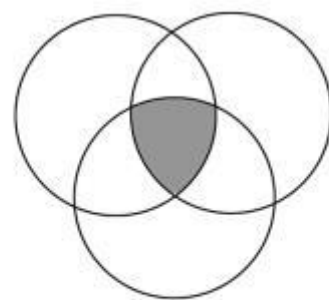
Κοσμολογία @ κουλτούρα: καταγράφουμε πόσα γνωρίζουν από τη δημιουργία του κοσμοειδώλου τα έλλογα πλάσματα της συγκεκριμένης κοινωνίας μέσω της επιστήμης. Ποιες είναι οι πεποιθήσεις τους για τα όσα αγνοούν, τι είδους και πόσες θεωρίες έχουνε για τη δημιουργία. [Ενδεικτικά: 30 περίπου επίσημες θρησκευτικές και 5 επιστημονικές μέσα σε περίπου 300.000 χρόνια που υπάρχει το ανθρώπινο είδος. Τόσες είναι μόνο αυτές που επιβίωσαν.] Αντιστρόφως: ελέγχουμε με ποιον τρόπο η φυσιολογία του κοσμοειδώλου δρα επάνω στους τρόπους των έλλογων όντων του συγκεκριμένου πολιτισμού.

Φυσικοί και μαγικοί νόμοι @ βιολογικοί νόμοι: Συνδέουμε τους κανόνες που δημιουργήσαμε για τη μαγεία με τους κανόνες που δημιουργήσαμε για τη ζωή. Αναρωτιόμαστε αν η μαγεία μπορεί να ανατρέψει τους βιολογικούς νόμους, καταγράφουμε τις μεταξύ τους συμπεριφορές και όρια.

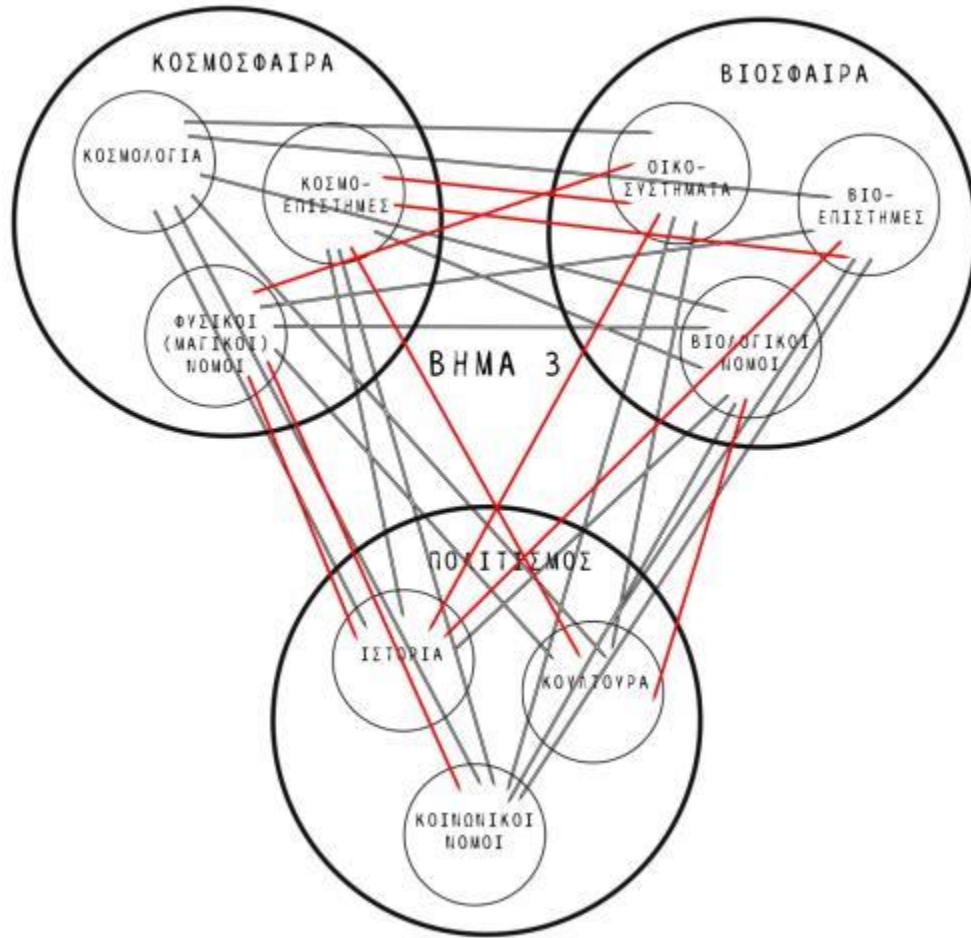
Περιγραφή και κείμενα μεθόδου, Βήμα 3:

Αποφάσεις σχετικά με το ποιο μέρος της σχεδίασης θα γίνει φανερό στο πηγαίο κείμενο και σε όσα θα το ακολουθήσουν.

Μία απόφαση για κάθε υποσύστημα.



■ ΠΕΡΙΟΧΕΣ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΟΣ



Διάγραμμα 29: TFW Triquetra – Βήμα 3

Βήμα 3^ο

Μεταξύ των επιμέρους συστημάτων που έχουμε σχεδιάσει επιλέγουμε πόσα θα εμφανίσουμε και με ποιον τρόπο.

Για το τρίτο βήμα, εκτός από την κοσμοπλασία, χρειαζόμαστε και το σχέδιασμα της πλοκής. Εδώ οργανώνουμε ποιο μέρος από την κοσμοπλασία μας είναι απαραίτητο για κάθε συγκεκριμένη πλοκή. Πολλά από τα στοιχεία που δημιουργήσαμε θα παραμείνουν αφανή. Αυτό θα συμβεί για πολλούς λόγους τους οποίους καλό θα είναι να τους γνωρίζουμε. Κάποιες από τις πληροφορίες που κατασκευάστηκαν θα παραμείνουν κρυφές για να χρησιμοποιηθούν αργότερα, σε άλλες

αφηγήσεις, σε άλλες πλοκές. Κάποιες άλλες δεν είναι λογικό να προστεθούν στη συγκεκριμένη πλοκή γιατί ενδεχομένως να αποκαλύπτουν στοιχεία τα οποία θα θέλαμε να αποσιωπήσουμε. Κάποιες τρίτες θα προσθέσουν στην αφήγησή μας φλυαρία, με αποτέλεσμα να αποπροσανατολίζουν τον αποδέκτη από τα ζητούμενα. Η μέθοδος προτείνει να χωρίσουμε τις πληροφορίες μας σε τρεις κατηγορίες:

Πλήρως εμφανείς

Σε αυτή την κατηγορία καταγράφουμε αυτά που είναι απαραίτητα για την πλοκή που σχεδιάζουμε και αποτελούν αναγκαία στοιχεία της.

Ανάλογα με το πηγαίο μέσο για το οποίο σχεδιάζουμε καταγράφουμε τους τρόπους που αυτά εμφανίζονται. Μέσω της καταγραφής αναδύονται και τα στοιχεία άλλων πληροφοριών που τις εμφανίζουμε άθελά μας, έτσι ώστε να τα ελέγξουμε και να τα οργανώσουμε.

Μερικώς εμφανείς

Σε αυτή την κατηγορία επιλέγουμε τις πληροφορίες που κάποια μέρη τους θα εμφανιστούν, ενώ άλλα θα υπονοούνται ή θα παραμείνουν αφανή.

Κρυφές

Σε αυτή την κατηγορία περιέχονται οι πληροφορίες που:

- A) είναι περιττές για τη συγκεκριμένη πλοκή
- B) θα συγκαλύψουμε επιμελώς ώστε να αποκαλύπτονται σε άλλες, μελλοντικές, αφηγήσεις

Κείμενα μεθόδου, Εργαλεία Οπτικοποίησης Σχεδίασης

Εργαλεία Οπτικοποίησης Σχεδίασης

{Χάρτης}

Τα πεδία που μπορεί να εξυπηρετήσει ένας χάρτης είναι τα εξής:

Κοσμολογία – αστρονομικός χάρτης

Κοσμοεπιστήμες – γεωγραφικός, γεωμορφολογικός, κλιματικός χάρτης

Οικοσυστήματα – χάρτης οικοσυστημάτων

Ιστορία – χάρτης πολεμικών επιχειρήσεων, αλληλένδετοι πολιτικοί χάρτες (συνοριακοί)

Κουλτούρα – χάρτες προϊόντων (εξόρυξης, γεωργικών, παραγόμενων)

Ο χάρτης δεν απαιτεί γνώσης ζωγραφικής, κι ένα απλό σκαρίφημα αρκεί στις περιπτώσεις, το μόνο που χρειάζεται να έχουμε υπόψη μας εξαρχής είναι η κλίμακα επάνω στην οποία σχεδιάζουμε.

{Αραχνοειδές διάγραμμα (Spider)}

Το αραχνοειδές διάγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί παντού, ακόμα και στον ιδεασμό, στην αρχή των πραγμάτων, προτού να αρχίσουμε να σχεδιάζουμε οτιδήποτε. Αυτά που το συγκεκριμένο μοντέλο προτείνει να παραμείνουν σε αραχνοειδές για την οπτικοποίησή τους είναι τα εξής:

Κοσμολογία – για την περιγραφή των πλανητών αν υπάρχουν

Βιολογία – ανά πλάσμα που μας ενδιαφέρει, αναλύοντας κι εμφωλεύοντας γύρω του τα χαρακτηριστικά του

Οικοσυστήματα – ανά οικοσύστημα με τις μονάδες του

Κουλτούρα – ανά λαό, όπως παραπάνω για τα πλάσματα

{Πυραμίδα}

Τα είδη των πυραμίδων που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε είναι πολλά και το εργαλείο αυτό μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε όλα τα πεδία, έτσι ώστε να ποσοτικοποιήσει και να κάνει εμφανείς τις αναλογίες που χρησιμοποιούμε σε κάθε ένα από τα στοιχεία και τα χαρακτηριστικά.

{Χρονολόγιο}

Προτεινόμενος τρόπος να χρησιμοποιήσουμε χρονολόγια είναι ο εξής: να κατασκευάσουμε ένα συγκεντρωτικό για όλο τον κόσμο, κι ένα με την ιστορία κάθε μίας από τις περιοχές που μας ενδιαφέρουν. Έτσι, θα μπορούμε να αντιπαραβάλουμε σε κάθε περίπτωση τις διαφορετικές ιστορίες διπλανών χωρών, κρατών, κοινοτήτων κτλ με τη γενική ιστορία του κόσμου και να ελέγχουμε αν τα πράγματα ακολουθούν τη λογική και τους κανόνες που θεσπίσαμε.

Χρονολόγια μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε στα πεδία:

Κοσμολογία, για το πώς φτιάχτηκε ο κόσμος

Μαγεία, αν έχουμε κάποιες ιστορικές εξελίξεις

Κουλτούρα, όπως και σε κάθε συγκεκριμένο τομέα που μας ενδιαφέρει.

{Ημερολόγιο}

Είναι ίσως το λιγότερο χρήσιμο εργαλείο, όμως μας βοηθάει σε πολλές περιπτώσεις. Αφενός, ο τρόπος με τον οποίο ένας λαός θεσπίζει τις γιορτές του μας αποκαλύπτει πράγματα α) για την κουλτούρα του β) για την ιστορία του γ) για την καθημερινότητά του, αφετέρου είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη θέσπιση του τρόπου με τον οποίο οι πολιτισμοί μετρούν το χρόνο.

{Σκίτσα, ζωγραφιές, πίνακες, μελάνια, illustrations}

Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να καλύψει τα πάντα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε κατηγορία. Μπορεί να καλύψει σχεδόν τα πάντα. Μη διστάσετε να κάνετε ακόμα και καρικατούρες.

Στον χρήστη παραδίδονται:

1. Η πρωτοτυποποιημένη σειρά των βημάτων μαζί με τις περιγραφές υλοποίησής τους
2. Ένα σύνολο από εργαλεία σχεδίασης μέσω των οποίων μπορεί να οπτικοποιήσει την πληροφορία
3. Ένα σύνολο από κανόνες και μνημονικά κόλπα που ίσως να του είναι χρήσιμα κατά τη διαδικασία
4. Μια εισαγωγή που περιγράφει τι μπορεί να σχεδιαστεί μέσω της TFW Triquetra και με ποιους τρόπους μπορεί να τη χρησιμοποιήσει

Θα δούμε αναλυτικά το μοντέλο, ως υποτυπώδες προϊόν που μπορεί να παραδοθεί σε χρήστες, στη συνέχεια.

Η διαδικασία μπορεί να ολοκληρωθεί πριν την παραγωγή πηγαίου κειμένου, μπορεί να ξεκινήσει πριν την παραγωγή του πηγαίου κειμένου της ιστορίας και να συνεχίσει παράλληλα κατά τη διάρκεια ή να ολοκληρωθεί μετά από αυτήν, έτσι ώστε να διορθωθεί το πηγαίο κείμενο από τα αποτελέσματά της.

2. ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ ΓΙΑ ΤΙΣ ΓΡΑΦΙΣΤΙΚΕΣ ΚΑΙ ΥΦΟΛΟΓΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ

Η Triquetra, γνωστή και ως τριαδικός κόμπος, είναι ένα σύμβολο που σε κάθε εποχή και θρησκεία που χρησιμοποιήθηκε συμβόλιζε διαφορετικά πράγματα, κάθε φορά όμως μέσα σε μία ευρύτερη γενική ιδέα η οποία θα μπορούσε να συνοψισθεί ως εξής: τρεις σχετιζόμενες έννοιες ενωμένες αδιάσπαστα μεταξύ τους. Ακόμη, ο τρόπος με τον οποίο έχει χρησιμοποιηθεί παλαιότερα ως σύμβολο αλλά και στα σύγχρονα οπτικοακουστικά μέσα είναι στενά συνδεδεμένος με την έννοια της μαγείας (όπως στην τηλεοπτική σειρά *Charmed* των Constance M. Burge και Aaron Spelling, ή στο *Ghost Whisperer* του John Gray). Το σύμβολο στην παρούσα εργασία αφενός αναδύθηκε κατά την ταξινόμηση των συστατικών και των υποσυστημάτων που αφορούν μια κοσμοπλασία, όταν χωρίστηκαν στη λύση που επιλέχτηκε και σχηματοποιηθήκαν σε διάγραμμα Venn. Η χρήση της στο λογότυπο της μεθόδου έχει πολλαπλή σημασία:



1. Περιγράφει τα τρία βήματα, τις τρεις σφαίρες, τα τρία χαρακτηριστικά της κάθε μίας από αυτές, με τρόπο ευκολομνημόνευτο και παραστατικό
2. Εικονοποιεί την έννοια των τομών των σφαιρών στις οποίες συνίσταται η κοσμοπλαστική διαδικασία
3. Είναι άμεσα συνδεδεμένη με τη μορφή που αποκτά το υπερσύνολο των σφαιρών όταν ενωθούν, έτσι που συμβολίζει τη συνέπεια



Η επιλογή των βασικών χρωμάτων του φωτός ως παλέτα για την απεικόνιση των σφαιρών έγινε αφενός λόγω του εύκολου συνδυασμού τους, οποίος επιπλέον είναι ευρύτερα γνωστός, αφετέρου μέσω του εξής συνειρμού: η φανερή κοσμοπλασία στην TFW Triquetra συμβολίζεται τελικά από την τομή των τριών σφαιρών, η οποία είναι λευκή. Για την παραγωγή του λευκού φωτός πρέπει να αναμειχθούν τα τρία βασικά χρώματα του φωτός: Κόκκινο, πράσινο και μπλε, τα οποία δόθηκαν στις αρχικές σφαίρες, χωρίς ανάμειξη. Αναμιγνύονται καθώς η διαδικασία προχωρά, στα παράγωγά τους, και τέλος όλα μαζί συνθέτουν το λευκό φως.

Για τα κείμενα: Οι περιγραφές, τα παραδείγματα και οι συμβουλές γίνονται σε πρώτο πληθυντικό, έτσι ώστε να αποδοθεί αμεσότητα.

Τέλος, επιλέχτηκαν τα πεπαλαιωμένα χαρτιά και γραμματοσειρές έτσι ώστε η αισθητική της μεθόδου να ομοιάζει παλιούς χάρτες, σχέδια και γκραβούρες, όπως συνήθως συμβαίνει και με τα γραφικά που παρουσιάζονται στα σχετικά έργα του χώρου του φανταστικού ως προϊόντα των πολιτισμών των ίδιων των κοσμοειδώλων (χάρτες, βιβλία κτλ).



3. Η ΜΕΘΟΔΟΣ TFW TRIQUETRA









TFW Triquetra

ΣΟΡΚΙ
↓
ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ
↓
ΧΩΡΑ-ΗΠΕΙΡΟΣ
↓
ΠΛΑΝΗΤΗΣ
↓
ΣΥΜΠΑΝ

κοινή στον κόσμο κι άρα τι συμβαίνει αν ο καθένας μπορεί να προκαλέσει έναν σεισμό και τι είδους νόμοι διέπουν μια τέτοια κοινωνία. Σκέφτεσαι αν τα υπόλοιπα μέλη του οικοσυστήματος της περιοχής μπορούν να επιβιώσουν σε αυτούς τους όρους ή αν έχουν εξίσου μεγάλες δυνάμεις. Δημιουργώντας το ευρύτερο οικοσύστημα της περιοχής, καταλήγεις να τοποθετήσεις το κενό ανάμεσα στις τεκτονικές πλάκες κάτω από την πόλη όπου βρίσκεται η ηρωίδα σου. Κι αφού έχεις τεκτονικές πλάκες ίσως έχεις έναν πλανήτη που μοιάζει με τη Γη (ή όχι), ίσως υπάρχουν και κάποιος/οι δορυφόρος/οι σε αυτόν που μπορεί με κάποιον τρόπο να τον επηρεάζουν, ένα ηλιακό σύστημα στο οποίο ανήκει και κάποιον θεό που το έφτιαξε.

8

Βήμα 1ο

Κοσμολογία
Κοσμοεπιστήμες
Φυσικοί και
μαγικοί νόμοι

ΚΟΣΜΟΣΦΑΙΡΑ

Ιστορία
Κουλτούρα
Νόμοι κοινωνικής
οργάνωσης

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Βιοεπιστήμες
Οικοσυστήματα
Βιολογικοί νόμοι

ΒΙΟΣΦΑΙΡΑ

ΣΥΛΛΟΓΗ

Βήμα 1ο



Βρες πού θα τοποθετηθεί η πρώτη σου ιδέα

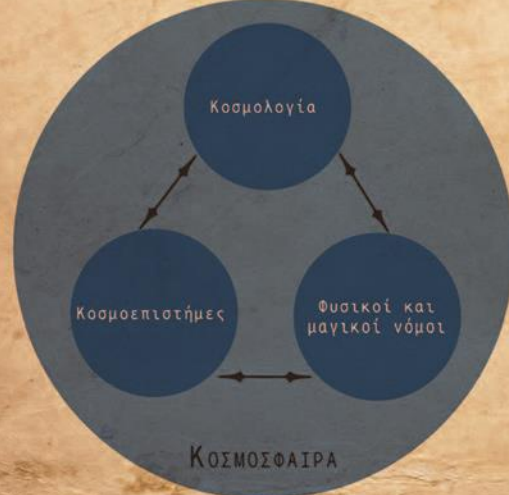
ΚΟΣΜΟΣΦΑΙΡΑ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ ΒΙΟΣΦΑΙΡΑ

Επιλέγουμε μια από τις τρεις σφαίρες και αρχίζουμε να καταγράφουμε ιδέες, προβλήματα και λύσεις. Ταξινομούμε τα στοιχεία που συγκεντρώνουμε βάσει των πεδίων της κάθε σφαίρας.

TFW

10

Βήμα 1ο



Κοσμολογία

Κοσμοεπιστήμες

Φυσικοί και μαγικοί νόμοι

ΚΟΣΜΟΣΦΑΙΡΑ

Συνδέουμε συγγενικά στοιχεία μεταξύ τους σχηματίζοντας δεδομένα και συνθέτοντας πληροφορίες.

TFW







Βήμα 1ο

Βρες πού θα τοποθετηθεί η πρώτη σου ιδέα

TFW

Ιστορία

Κουλτούρα

Κοινωνικοί νόμοι

ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ

Βήμα 1ο

Πολιτισμός

Η γνώση και κάθε εφαρμογή της
~μια φορά για κάθε μονάδα πολιτισμού,
τοποθετημένη μέσα σε συγκεκριμένο οικοσύστημα~

[Αν ορίσουμε την ηλικία ενός πολιτισμού, έχουμε άμεσα πολλά στοιχεία για αυτόν.]

ΙΣΤΟΡΙΑ: Το παρελθόν, γνωστό στα έλλογα όντα ή άγνωστο, οι ακολουθίες των γεγονότων που οδήγησαν στο σήμερα και η περιγραφή του σήμερα, οι στρατιωτικές επιχειρήσεις αν υπάρχουν, η τεχνολογία και η ηλικία της, οι διάφορες επιστήμες που αναστήχθηκαν και ο τρόπος με τον οποίο αναστήχθηκαν, η ιατρική, τα πολιτεύματα που μεσολάβησαν, οι μεγάλες καταστροφές, οι ήρωες του παρελθόντος, η μέτρηση του χρόνου.
{χρονολόγιο}

19


TFW

Βήμα 1ο

Το 1ο Βήμα δεν είναι απαραίτητο να ολοκληρωθεί προτού να αρχίσει το 2ο.

ΚΟΥΛΤΟΥΡΑ: Σε αυτό το πεδίο περιγράφουμε τα ήθη και τα έθιμα, τη θρησκεία, τα επαγγέλματα και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, τη γλώσσα, τη διατροφή, την ένδυση, την αρχιτεκτονική, την τέχνη, τις πεποιθήσεις, τα αποδεκτά όρια, την ψυχολογία, τις γιορτές. Το πεδίο αυτό μπορεί να γίνει πολύ αναλυτικό, από αυτό εξαρτάται άμεσα το βάθος στην κατασκευή των χαρακτήρων. *{αραχνοειδές}{ξημερολόγιο}*

ΝΟΜΟΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΟΡΓΑΝΩΣΗΣ: Γραπτοί και άγραφοι, το πολίτευμα, η οικονομία, το εμπόριο, η δικαιοσύνη, οι θρησκευτικοί νόμοι, η εκπαίδευση, η δημόσια ζωή, τα επαγγέλματα, η εφαρμογή όλων των άνω.




20

Βήμα 2ο

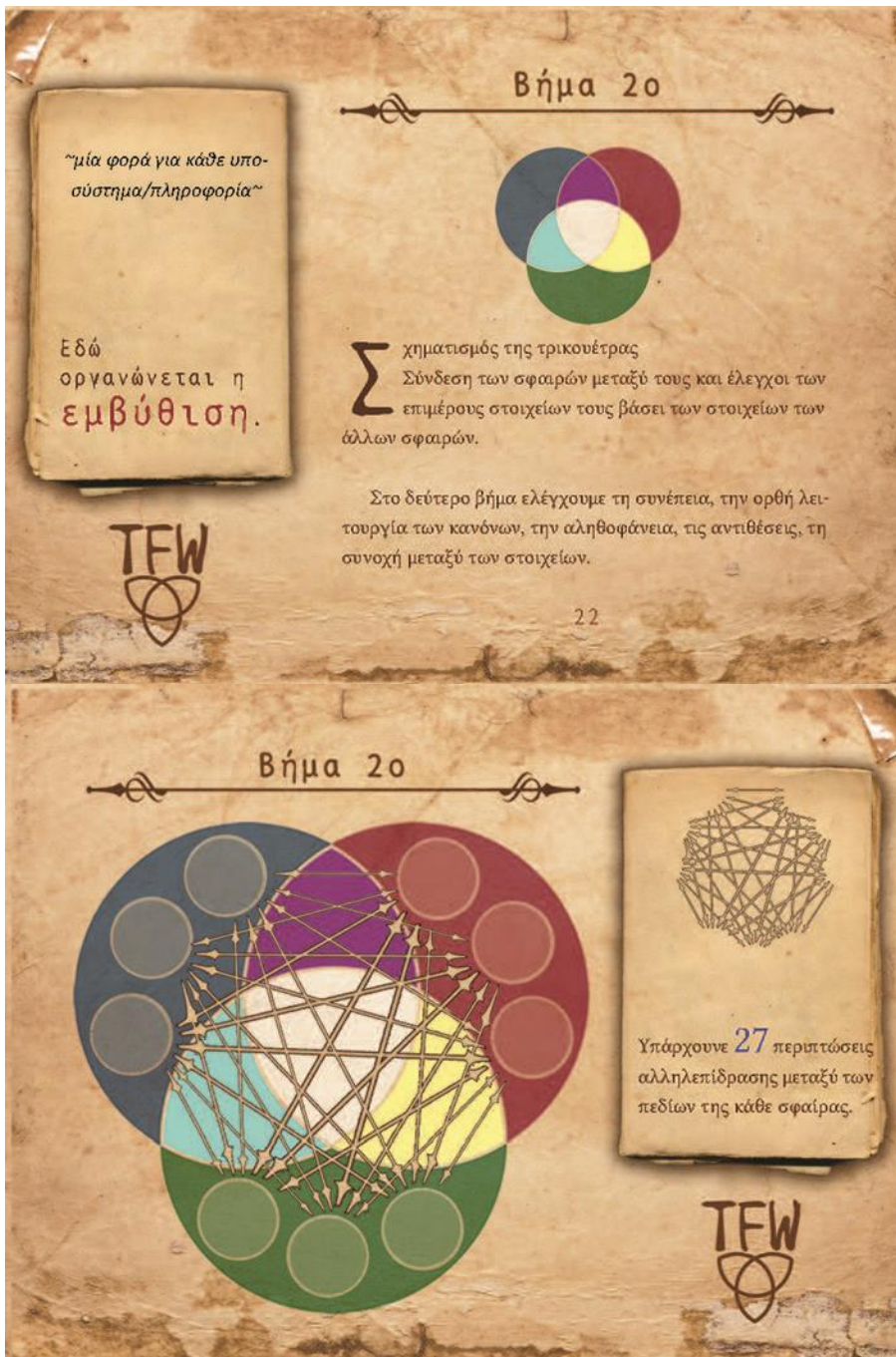
```

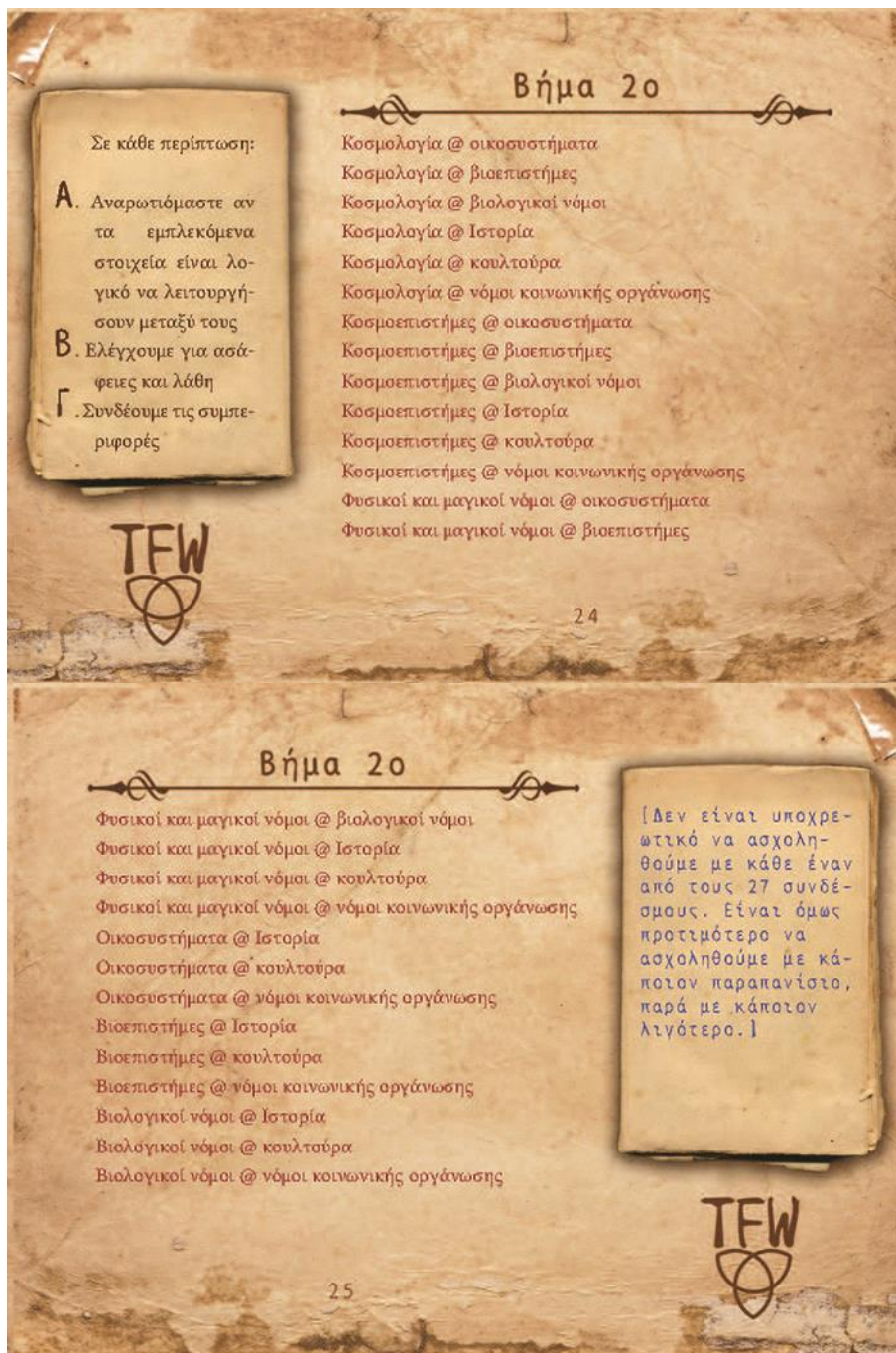
graph TD
    A((ΚΟΣΜΟΣΦΑΙΡΑ  
Κοσμολογία  
Κοσμοεπιστήμες  
Φυσικοί και μαγικοί νόμοι)) <--> B((ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΣ  
Ιστορία  
Κουλτούρα  
Νόμοι κοινωνικής οργάνωσης))
    A <--> C((ΒΙΟΣΦΑΙΡΑ  
Βιοεπιστήμες  
Οικοσυστήματα  
Βιολογικοί νόμοι))
    B <--> C
        
```



ΣΧΕΔΙΑΣΗ

















{Χάρτης}

Τα πεδία που μπορεί να εξηγηρήσει ένας χάρτης είναι τα εξής:


- Κοσμολογία - αστρονομικός χάρτης
- Κοσμοεπιστήμες - γεωγραφικός, γεωμορφολογικός, κλιματικός χάρτης
- Οικοσυστήματα - χάρτης οικοσυστημάτων
- Ιστορία - χάρτης πολεμικών επιχειρήσεων, αλληλένδετοι πολιτικοί χάρτες (συνοριακοί)
- Κουλτούρα - χάρτες προϊόντων (εξόρυξης, γεωργικών, παραγόμενων)
- Οικοσυστήματα

36

Ο χάρτης δεν απαιτεί γνώσης ζωγραφικής, κι ένα απλό σκαρίφημα αρκεί στις περιπτώσεις, το μόνο που χρειάζεται να έχουμε υπόψη μας εξαρχής είναι η κλίμακα επάνω στην οποία σχεδιάζουμε.

ξΧρονολόγιοξ

Προτεινόμενος τρόπος να χρησιμοποιήσουμε χρονολόγια είναι ο εξής: να κατασκευάσουμε ένα συγκεντρωτικό για όλο τον κόσμο, κι ένα με την ιστορία κάθε μίας από τις περιοχές που μας ενδιαφέρουν. Έτσι, θα μπορούμε να αντιπαραβάλλουμε σε κάθε περίπτωση τις διαφορετικές ιστορίες διαλλών χωρών, κρατών, κοινοτήτων κτλ με τη γενική ιστορία του κόσμου και να ελέγχουμε αν τα πράγματα ακολουθούν τη λογική και τους κανόνες που θεσπίσαμε.



TFW

ξΗμερολόγιοξ

Είναι ίσως το λιγότερο χρήσιμο εργαλείο, όμως μας βοηθάει σε πολλές περιπτώσεις. Αφενός, ο τρόπος με τον οποίο ένας λαός θεσπίζει τις γιορτές του μας αποκαλύπτει πράγματα α) για την κουλτούρα του β) για την ιστορία του γ) για την καθημερινότητά του, αφετέρου είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για τη θέσπιση του τρόπου με τον οποίο οι πολιτισμοί μετρούν το χρόνο.

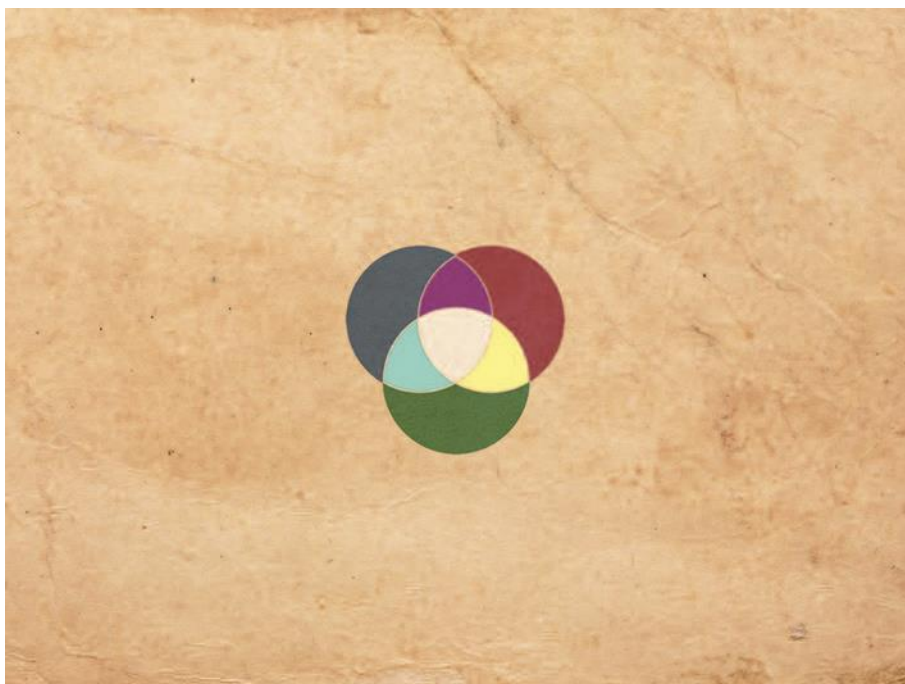


TFW

ξΣκίτσαξ

Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να καλύψει τα πάντα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε οποιαδήποτε κατηγορία. Μπορεί να καλύψει σχεδόν τα πάντα. Μη διστάσετε να κάνετε ακόμα και καρικατούρες.

41



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5ο

Αξιολόγηση

1. ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΤΗΣ ΜΕΘΟΔΟΥ ΑΠΟ ΧΡΗΣΤΕΣ

Η αξιολόγηση μιας μεθόδου σχεδίασης κοσμοπλασίας από πραγματικούς χρήστες είναι δύσκολη γιατί απαιτεί τον χρόνο δημιουργών, κι άρα την εμπιστοσύνη τους έτσι ώστε να διαθέσουν τον χρόνο αυτό. Για τους λόγους αυτούς, όπως και για να δείχνει περισσότερο ελκυστική ώστε να χρησιμοποιηθεί από περισσότερους χρήστες, η μέθοδος TFW Triquetra πρωτοτυποποιήθηκε μία πρώτη φορά ως Beta 1.0 (Παράρτημα 3) κι έπειτα παραδόθηκε σε χρήστες για διαμορφωτική δοκιμή ευχρηστίας. Η διαδικασία ήταν ελεύθερη και σε μεγάλο βαθμό εξερευνητική, έτσι ώστε να διαμορφωθούν χρήσιμα σχόλια και διορθώσεις επί του TFW Triquetra Beta 1.0 και τα αποτελέσματα ήταν ποιοτικά.

Για την αξιολόγηση χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος για τις δοκιμές ευχρηστίας, όπως αυτές προτείνονται από τον Κουτσαμπάση (Κουτσαμπάσης, 2015) για την αξιολόγηση ευχρηστίας.

Προετοιμασία:

Το πλάνο της δοκιμής έχει ως εξής:

- Στόχοι δοκιμής: Η διόρθωση, βελτίωση και εμπλουτισμός της μεθόδου TFW Triquetra προς την εκπλήρωση του στόχου της.
- Είδος δεδομένων συλλογής: Ποιοτικά αποτελέσματα.
- Τεχνικές συλλογής: Μέσω του πρωτόκολλου αναδρομικής διερεύνησης (retrospective probing), χωρίς παρεμβολή στη διαδικασία της διαμορφωτικής δοκιμής και με μία ημιδομημένη συνέντευξη στο τέλος της.

- Τόπος και χώρος δοκιμής: Στον χώρο των χρηστών, κατά τους μήνες Οκτώβριο 2015 με Ιανουάριο 2016, καθότι το είδος της δοκιμής απαιτεί αρκετό χρόνο από τους χρήστες.
- Χρήστες: Οι χρήστες είναι σχεδιαστές-κατασκευαστές κοσμοειδώλων από τους χώρους της λογοτεχνίας, των κόμιξ, των παιχνιδιών και του θεάτρου. Ανήκουν στην κατηγορία «έμπειρος χρήστης», με την έννοια ότι για κανέναν δεν είναι η πρώτη φορά που κατασκευάζει ή εμπλουτίζει ένα κοσμοείδωλο.
- Πόσοι χρήστες απαιτούνται: Το ελάχιστο πλήθος ευρημάτων που εντοπίζονται από κάθε νέο χρήστη είναι 12% (Nielsen, J & Landauer, T, 1993)¹⁵. Θεωρήθηκε πως ένας καλός αριθμός χρηστών είναι μέχρι δέκα χρήστες.
- Ποιες εργασίες πραγματοποιήσαν οι χρήστες: Οι χρήστες σχεδίασαν ή εμπλούτισαν τον σχεδιασμό κοσμοειδώλου δικής τους κατασκευής χρησιμοποιώντας τη μέθοδο TFW Triquetra. Το τέλος της διαδικασίας ποικίλει: α) όταν οι χρήστες ήταν έτοιμοι να ξεκινήσουν τη συγγραφή του πηγαίου κειμένου β) κατά τη διάρκεια της συγγραφής γ) κατά τη διόρθωση του πηγαίου κειμένου.
- Υπό ποιες προϋποθέσεις θεωρήθηκε ότι οι χρήστες ολοκλήρωσαν επιτυχώς την εργασία τους: Μετά από τη συγγραφή και του πηγαίου κειμένου.
- Με ποιους τρόπους ερωτήθηκαν οι χρήστες: Για τη διαδικασία προβλέφτηκε ημιδομημένη συνέντευξη μετά το πέρας των εργασιών και συζήτηση με τους χρήστες, όπως και παρακολούθηση των μεταξύ τους συζητήσεων.
- Θα χρησιμοποιηθεί ερωτηματολόγιο: Μέχρι ενός σημείου, ναι. Με γενικές ερωτήσεις που αφορούν στην ικανοποίηση που η διαδικασία κατάφερε να προσφέρει στους χρήστες, την επιτυχία του στόχου τους και τα προβλήματα που αντιμετώπισαν στη διαδικασία και άλλες συγκεκριμένες που αφορούν την κάλυψη των προδιαγραφών.
Συγκεκριμένα:
 1. Κατά τη διαδικασία χρειαζόταν να ανατρέχετε στις οδηγίες που αφορούσαν το κάθε βήμα της μεθόδου; Αν όχι, πόσες φορές ανατρέξατε στα βήματα μέχρι να τα απομνημονεύσετε;
 2. Αισθανθήκατε να σας κατευθύνει η μέθοδος; Αν ναι, με ποιον τρόπο; Δημιουργικά ή περιοριστικά;
 3. Η διαδικασία ήταν ευκολότερη με τη μέθοδο; Αν ναι, με ποιον τρόπο; Αν όχι, τι ήταν αυτό που την έκανε δυσκολότερη;

¹⁵ Αναφορά στο: Κουτσαμπάσης, Π. 2015. Αξιολόγηση Ευχρηστίας. [Κεφάλαιο Συγγράμματος]. Στο Κουτσαμπάσης, Π. 2015. *Αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων με επίκεντρο τον χρήστη*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα:Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. κεφ 1. Διαθέσιμο στο: <http://hdl.handle.net/11419/2766>

4. Η διαδικασία ήταν κατανοητές; Υπήρξε κάποιο σημείο στο οποίο αισθανθήκατε αμηχανία; Ποιο;
 5. Τι προβλήματα αντιμετωπίσατε κατά τη διαδικασία;
 6. Κατά τη συγγραφή χρειάστηκε να ανατρέξετε στις πληροφορίες που δημιουργήσατε κατά τη συγγραφή; Αν ναι, αυτές ήταν εύκολα προσπελάσιμες;
 7. Πιστεύετε πως οι πληροφορίες που δημιουργήσατε είναι συνεπείς;
 8. Προσδίδουν συνοχή στο έργο σας κατά τη συγγραφή;
 9. Σας βοήθησε στη δημιουργία αντιθέσεων και ενδιαφερόντων ευρημάτων για την προώθηση της πλοκής;
 10. Τι είδους προβλήματα προέκυψαν κατά τη συγγραφή που σχετίζονται με την κοσμοπλασία σας;
 11. Τι κατηγορίας και είδους είναι το κοσμοείδωλο που δημιουργήσατε;
 12. Πόσο πλήρεις θεωρείτε πως ήταν οι πληροφορίες που συγκεντρώσατε σε σχέση με το είδος και την κατηγορία του κοσμοειδώλου σας;
 13. Σε ποιο μέσο αναφέρεται το πηγαίο κείμενο που συγγράψατε;
 14. Ποια από τα εργαλεία της μεθόδου σας φάνηκαν χρήσιμα ως προς το μέσο αφήγησης;
 15. Σε τι μορφή βρίσκονται οι πληροφορίες που καταγράψατε;
- ο Τι υλικό απαιτείται για τη δοκιμή: Ένα αρχείο με τη μέθοδο TFW Triquetra, την περιγραφή, τις οδηγίες, τα βήματα και τα εργαλεία της και ένας τρόπος καταγραφής των προκύπτωμενων πληροφοριών (του οποίου η επιλογή θα γίνεται από τους χρήστες).

Διεξαγωγή:

Κάθε Νοέμβριο, παγκοσμίως, λαμβάνει χώρα το NaNoWriMo¹⁶ (National Novel Writing Month), το οποίο είναι μία πρόκληση προς συγγραφείς να γράψουν πενήντα χιλιάδες λέξεις ενός έργου μέσα στις τριάντα ημέρες του μήνα. Η διαδικτυακή κοινότητα για το φανταστικό SFF.gr¹⁷ παρέχει στα μέλη της που λαμβάνουν μέρος στο NaNoWriMo ειδικό, κλειστό για τους επισκέπτες και τα μη εγγεγραμμένα μέλη, υποφόρουμ. Η TFW Triquetra πρωτοτυποποιήθηκε για πρώτη φορά και παραδόθηκε στα μέλη της ελληνικής κοινότητας του φανταστικού SFF.gr που θα λάμβαναν μέρος στο NaNoWriMo, πριν να αρχίσουν να

¹⁶ <http://nanowrimo.org/>

¹⁷ <http://community.sff.gr/>

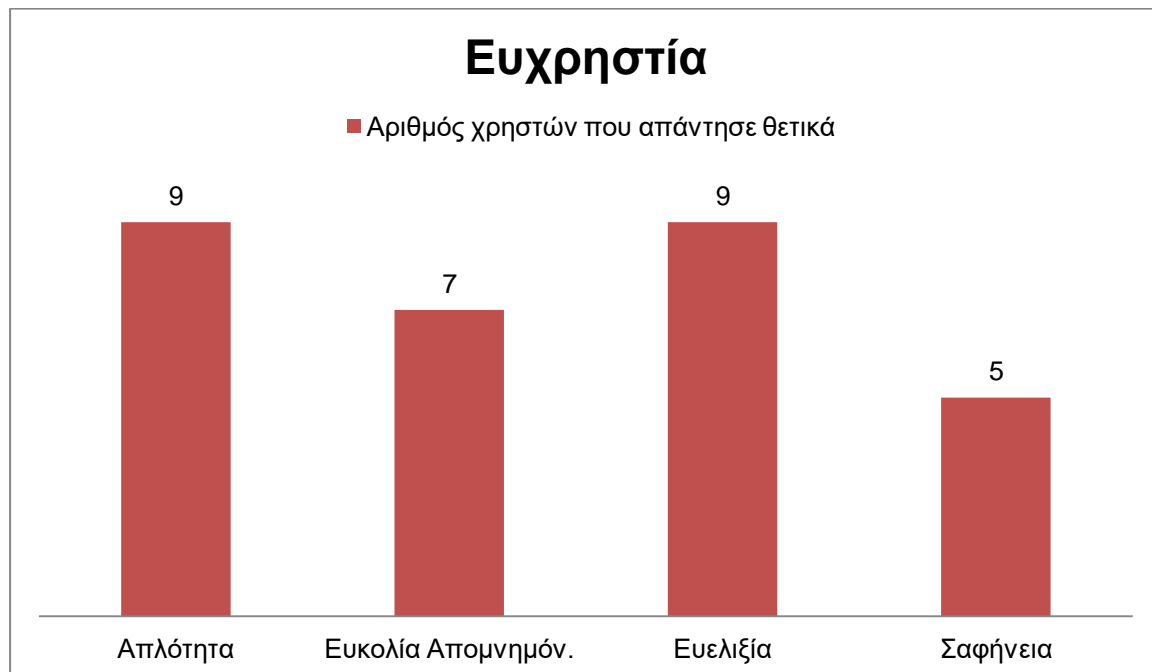
γράφουν τα έργα τους, έτσι ώστε να έχουν τον απαιτούμενο χρόνο να εργαστούν με αυτήν και να παράγουν αποτελέσματα.

Κατόπιν, παραδόθηκε σε αφηγητές παιχνιδιών ρόλων (Game Masters) ώστε να σχεδιαστούν κοσμοπλασίες για νέες περιπέτειες ρόλων, όπως και σε θεατρικό συγγραφέα και σχεδιαστή κόμικς, πριν από τη συγγραφή θεατρικού έργου και σεναρίου κόμικς. Συνολικά, χρησιμοποίησαν τη μέθοδο εννέα σχεδιαστές κοσμοπλασίας, ανάμεσα στους μήνες Οκτώβρη 2015 και Ιανουάριο 2016. Εκτός από τους εννέα χρήστες που συμμετείχαν στη δοκιμή ακόμη πέντε έμπειροι στην κατασκευή κοσμοειδώλων χρήστες την εξέτασαν (χωρίς να τη χρησιμοποιήσουν) και τη σχολίασαν.

Έπειτα από τη χρήση της μεθόδου έγιναν ημιδομημένες συνεντεύξεις με τους χρήστες, τις οποίες τις ακολούθησαν συζητήσεις και σχολιασμός, τόσο μέσω διαδικτύου όσο και με προσωπική επικοινωνία.

Τελική σύνοψη:

Σε συνέχεια των συνεντεύξεων και των συζητήσεων με τους χρήστες, τα ευρήματα ομαδοποιήθηκαν και καταγράφηκαν, ώστε να προκύψουν συμπεράσματα:



Διάγραμμα 30: Αξιολόγηση ευχρηστίας

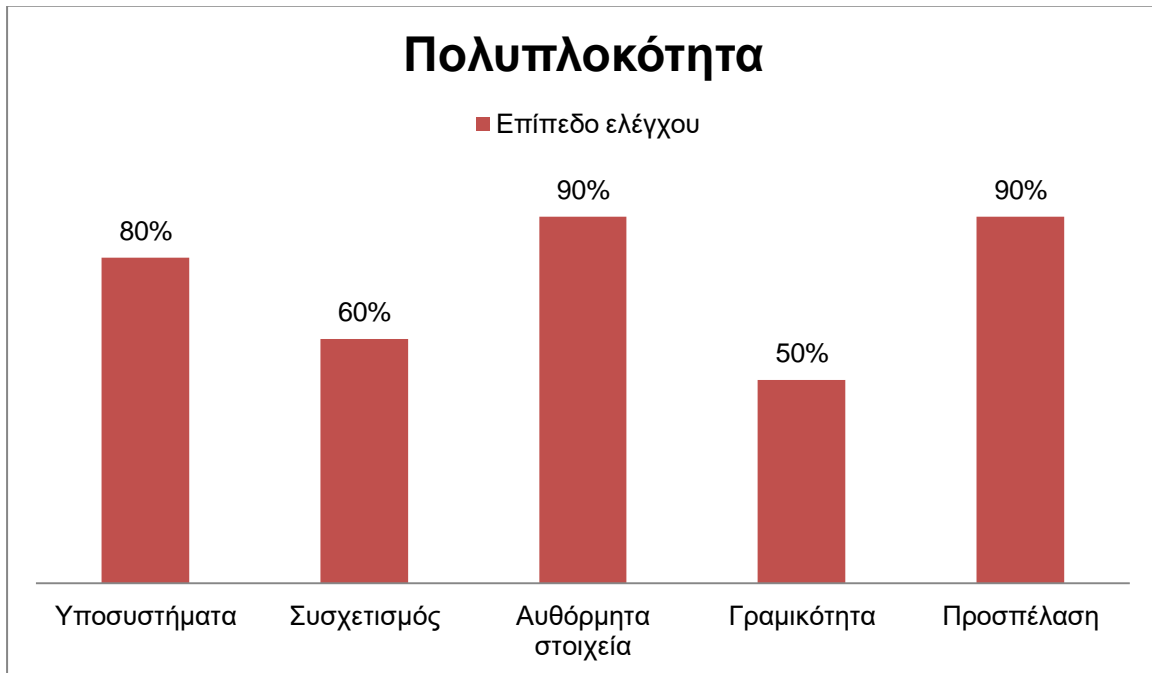
Αναφορικά με τις προδιαγραφές, οι χρήστες φαίνεται να συμφωνούν με την πρώτη αξιολόγηση των λύσεων, αφού θεωρούν τη μέθοδο απλή και κατανοητή, εύκολη στη χρήση. Ακόμη, τρεις από τους εννέα χρήστες χρειάστηκαν παραπάνω από τρεις επαναλήψεις για να

την απομνημονεύσουν, ενώ οι υπόλοιποι την απομνημόνευσαν σχεδόν εξαρχής. Όλοι οι χρήστες θεωρούν πως είχαν μεγάλο βαθμό ελευθερίας κατά την κατασκευή του κοσμοειδώλου, χωρίς όμως αυτό να δυσχεραίνει τη διαδικασία, πέρα από κάποιες στιγμές αμηχανίας σχετικά με το πού ακριβώς θα πρέπει να τοποθετηθεί κάποιο στοιχείο που δείχνει να ταιριάζει σε παραπάνω από ένα σημεία. Επίσης, θεωρούν τη μέθοδο κατανοητή και σαφή, παρόλο που διακρίθηκαν δύο ανακολουθίες: η μία σχετίζεται με το ότι κάποια στοιχεία δεν ήταν σίγουροι για το πού ακριβώς έπρεπε να καταγραφούν, ενώ κάποια άλλα θεωρούσαν πως μπορούν να ενταχθούν σε παραπάνω από ένα σημείο. Η δεύτερη αφορά ίσως θέμα διατύπωσης όσο αφορά την έννοια της μαγείας και των παραγώγων της (π.χ. μαγικά πλάσματα). Τα προβλήματα αυτά αναφέρθηκαν σε τέσσερις περιπτώσεις, οι οποίες δεν προσμετρώνται στο σύνολο των ατόμων που απάντησαν θετικά για τη σαφήνεια της μεθόδου.



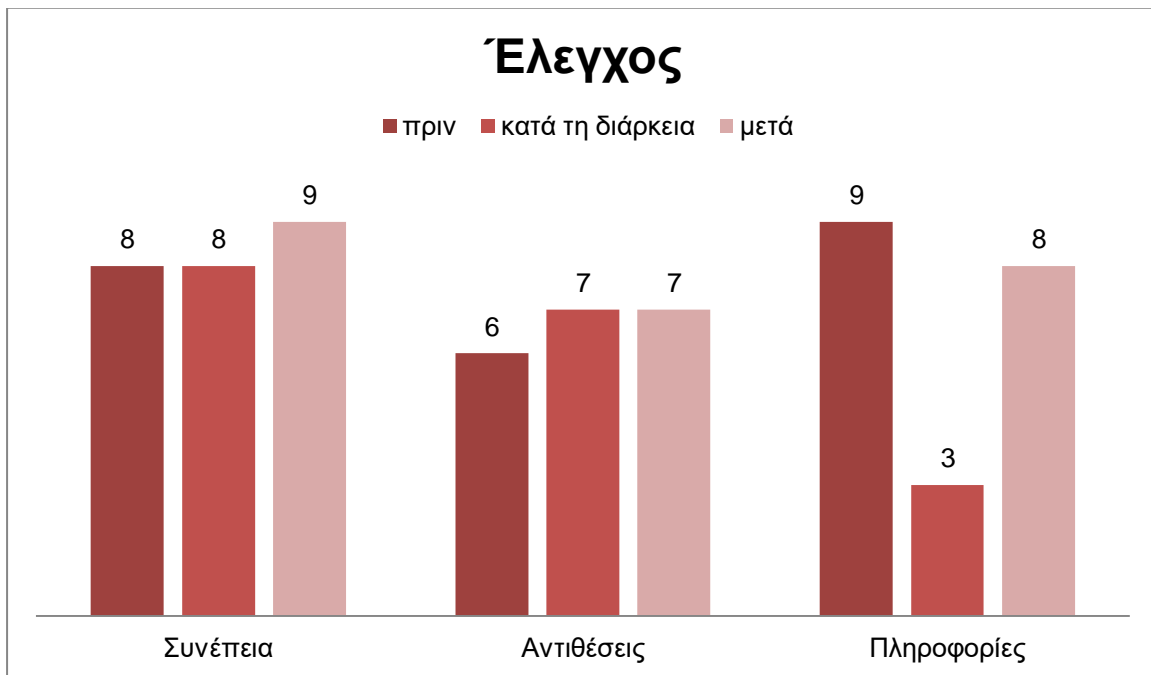
Διάγραμμα 31: Αξιολόγηση ελέγχου αληθοφάνειας

Όσο αφορά στις τρεις συνιστώσες της αληθοφάνειας, οι χρήστες θεωρούν πως η μέθοδος δίνει τη δυνατότητα για να καταγράψει κανείς λογικές και βασικές γνώσεις, προωθεί την έρευνα έτσι ώστε να συμπληρωθεί η απαιτούμενη γνώση και προδιαθέτει για τη θέσπιση κανόνων τη συγγραφή κανόνων, τους οποίους μετά προτρέπει να τηρήσουν. Οι απαντήσεις σε αυτές τις ερωτήσεις ήταν ομόφωνες. Ακόμη, πιστεύουν πως βοηθάει την ανάδυση των λαθών και των ανακολουθιών, καθώς η μέθοδος καθοδηγεί την επιστροφή του δημιουργού σε κάθε στοιχείο της σχεδίασης ώστε να συνδεθεί με τα άλλα.



Διάγραμμα 32: Αξιολόγηση ελέγχου αληθοφάνειας

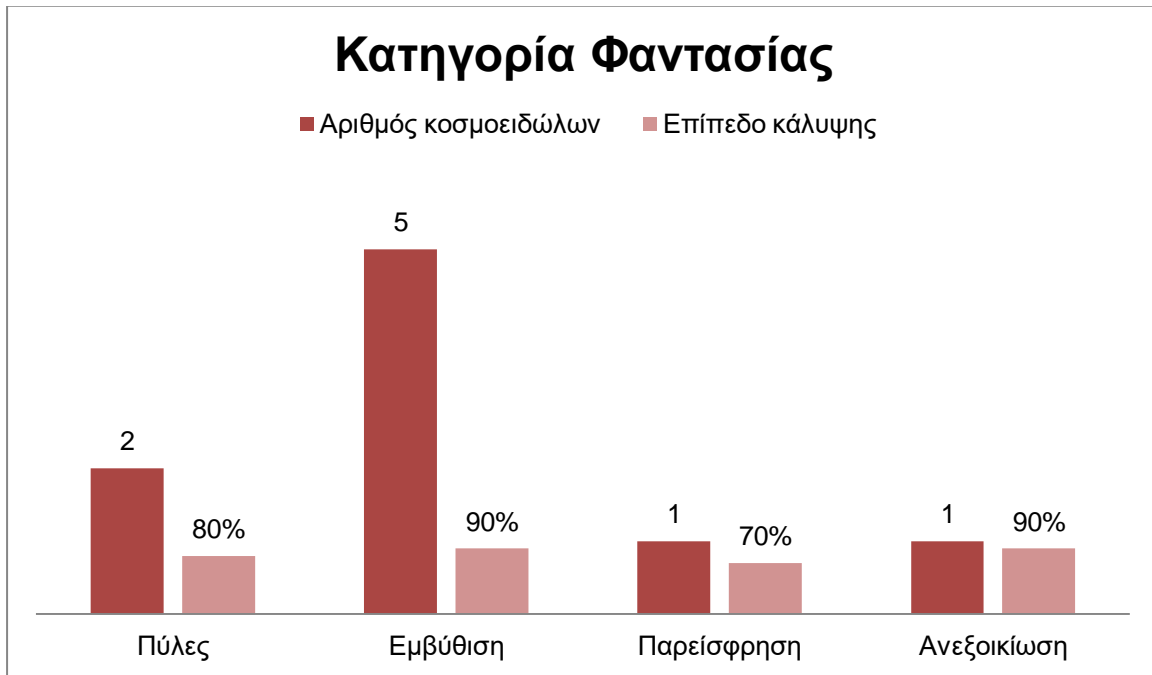
Η καταγραφή των αποτελεσμάτων στον τομέα της πολυπλοκότητας είναι δύσκολη, εφόσον το μέγεθος δεν είναι εύκολα μετρήσιμο. Γενικά, οι χρήστες θεωρούν πως η χρήση της μεθόδου τους οδήγησε σε καλό επίπεδο ελέγχου των υποσυστημάτων του κοσμοειδώλου, σε αρκετά καλό επίπεδο του μεταξύ τους συσχετισμού και μέτριο επίπεδο γραμμικότητας των διαδικασιών. Όσο αφορά στο αν η μέθοδος τους παρότρυνε έτσι ώστε να προσθέσουν νέα στοιχεία που προέκυπταν αυθόρμητα στη διαδικασία, οι απαντήσεις ήταν πολύ καλές, όπως και στο αν οι πληροφορίες τους ήταν εύκολα προσπελάσιμες μετά το πέρας της διαδικασίας.



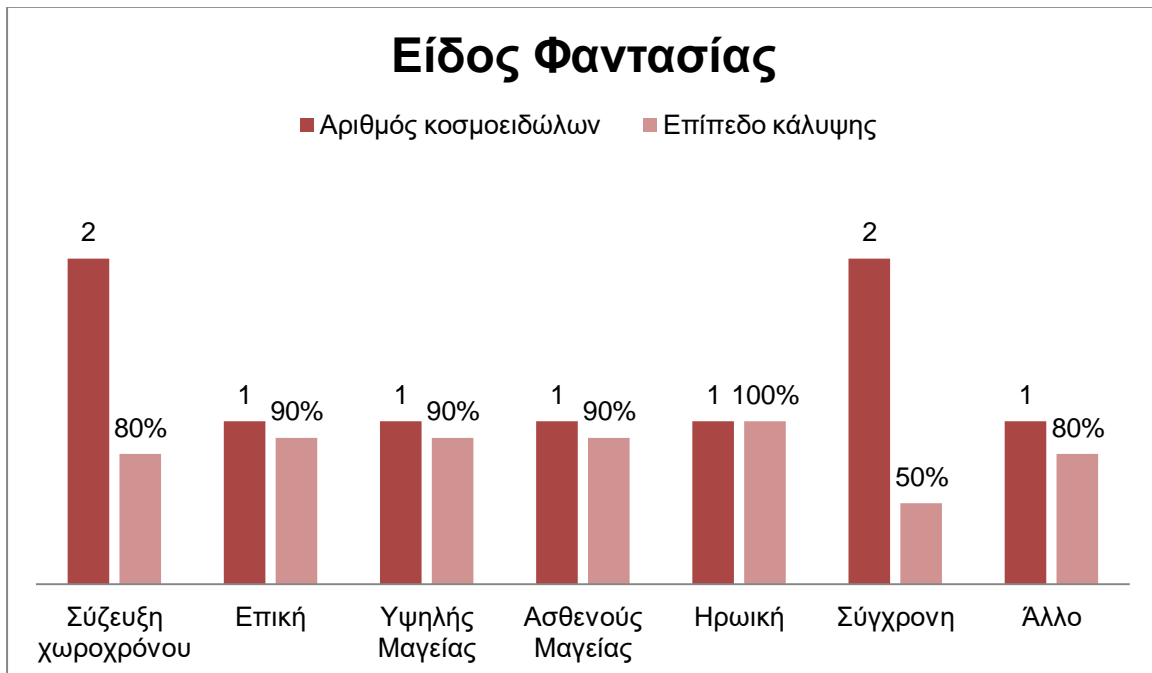
Διάγραμμα 33: Αξιολόγηση ελέγχου συνέπειας – αντιθέσεων και πληροφορίας

Για τον έλεγχο της συνέπειας σε όλη τη διαδικασία οι περισσότεροι χρήστες απάντησαν θετικά, λόγω του βήματος 2, αφού έπρεπε να επιστρέφουν και να ελέγχουν κάθε τι που κατασκεύαζαν αν ταίριαζε με τις πληροφορίες για τα υπόλοιπα. Στο επίπεδο των αντιθέσεων που προκύπτουν ώστε να ενισχύουν μετέπειτα την πλοκή, οι απαντήσεις που δόθηκαν ποικίλουν. Κάποιοι από τους χρήστες πιστεύουν πως οι αντιθέσεις δεν είναι δυνατό να προκύπτουν ελεγχόμενες, όμως η μέθοδος τους βοήθησε στη διαχείρισή τους. Ακόμα κάποιοι πιστεύουν πως η μέθοδος προωθεί τις αντιθέσεις, ενώ δύο χρήστες υποστηρίζουν πως η μέθοδος λειτουργεί αποτρεπτικά στον τομέα της δημιουργίας αντιθέσεων γενικά.

Στο κατά πόσον η μέθοδος τους βοήθησε να ελέγξουν την ποιότητα και την ποσότητα των πληροφοριών που θα καταγραφούν στο πηγαίο κείμενο (βήμα 3 της μεθόδου) οι απαντήσεις που δόθηκαν πριν από τη συγγραφή του πηγαίου κειμένου ήταν όλες θετικές, όμως κατά τη συγγραφή υπήρχαν σε αυτό διαφοροποιήσεις. Τέλος όμως, κατά τη διόρθωση του πηγαίου κειμένου και τον απολογισμό, σημειώθηκε μεγάλη ταύτιση των πληροφοριών που είχαν αποφασίσει από πριν να γίνουν εμφανείς, με αυτές που τελικά δεν είχαν την πρόθεση να αποκρύψουν κατά την επεξεργασία.



Διάγραμμα 34: Αξιολόγηση κάλυψης κατηγορίας φαντασίας



Διάγραμμα 35: Αξιολόγηση κάλυψης είδους φαντασίας

Τα κοσμοείδωλα που σχεδιάστηκαν ανήκουν στις κατηγορίες της φαντασίας: Πύλες, Εμβύθιση, Παρείσφρηση και Ανεξοικίωση και στα είδη σύζευξη χωροχρόνου, επική φαντασία, υψηλής μαγείας, ασθενούς μαγείας, ηρωική φαντασία και σύγχρονη φαντασία. Ένα ακόμη ανήκει στην κατηγορία Ατμοπάνκ, με την αντικατάσταση της έννοιας της μαγείας με την έννοια «άγνωστο» και «περίεργη επιστήμη», με αρκετά καλά αποτελέσματα της τάξης του 80% κάλυψη.

Η μέθοδος φαίνεται να καλύπτει σε ικανοποιητικά ποσοστά την κατηγορία της εμβύθισης και τα είδη της επικής, υψηλής και ασθενούς μαγείας, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά την αληθοφάνεια, τους κανόνες και την αξιοπιστία. Στην κατηγορία των Πυλών και το είδος της Σύζευξης Χωροχρόνου δεν εμφανίστηκε κάποιο πρόβλημα, αφού χρησιμοποιήθηκε δύο φορές έτσι ώστε να περιγράψει τους δύο διαφορετικούς κόσμους. Φαίνεται να υπερκαλύπτει επίσης την ηρωική φαντασία, σε σημείο που συνεπαίρνει τον δημιουργό με αποτέλεσμα να κάνει περισσότερη δουλειά που δεν χρειάζεται για το έργο του, με αποτελέσματα όμως εξίσου ταξινομημένα κι ευκολοπροσπέλαστα.

Στην περίπτωση της παρέμβασης και του σύγχρονου είδους της φαντασίας η κάλυψη ήταν υπερβολική σε κάποιους παράγοντες, εφόσον το κοσμοείδωλο είναι μέρος του πραγματικού κόσμου, ενώ κάποιους άλλους δεν τους προβλέπει με επάρκεια.

Ευρήματα:

- Θέματα διατύπωσης: Η συχνότητα σε αυτά δεν ήταν μεγάλη, όμως ήταν εύκολο να διορθωθούν και να διασαφηνιστούν, επομένως έχουν διορθωθεί στην αναθεωρημένη TFW Triquetra που παρουσιάστηκε.
- Θέματα τοποθέτησης στοιχείου: Παρόλο που η συχνότητα και ο αριθμός εμφάνισης του προβλήματος αυτού αφενός ποικίλει και αφετέρου διατρέχει όλη τη μέθοδο, όπως προκύπτει στην ταξινόμηση πρόκειται για μικρό πρόβλημα, το οποίο είναι δύσκολο να διορθωθεί και χρίζει περαιτέρω έρευνας.
- Αντιθέσεις: Όπως και στο προηγούμενο. Το πρόβλημα είναι κυρίως εννοιολογικό.
- Υπερκάλυψη είδους ή/και ελλιπής κάλυψη είδους: Το πρόβλημα αυτό μοιάζει αδύνατο να διορθωθεί, αφού άλλα είδη καλύπτονται επαρκώς. Όμως, θα μπορούσαν στο μέλλον να υπάρξουν διαφορετικές εκδόσεις της μεθόδου για κάθε είδος, όπως και για κάθε μέσο.
- Ανάγκη για περισσότερα εργαλεία σχεδίασης: Με πολύ μικρή συχνότητα εμφάνισης, όμως σε επόμενες εκδοχές της μεθόδου αυτή θα μπορούσε να εμπλουτιστεί.

2. ΕΥΡΩΣΤΙΑ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑΣ

Κατά τη διεξαγωγή της έρευνας για την παρούσα εργασία εντοπίστηκε βιβλιογραφικό έλλειμμα, τόσο στον τομέα της κοσμοπλασίας και της φαντασίας, όσο και της TS. Μία καινούργια προσέγγιση του ίδιου θέματος θα ήταν ίσως χρήσιμο να ξεκινούσε χωρίζοντας το θέμα σε δύο μέρη. Το πρώτο θα αφορούσε την αναζήτηση και δημιουργία εργαλείων για τη μελέτη υπαρχόντων κοσμοειδών, ενώ το δεύτερο θα αφορούσε τη σχεδίαση μιας νέας μεθοδολογίας.

Όμως, ο τρόπος με τον οποίο υλοποιήθηκε αυτή η εργασία είναι πρωτότυπος από πλευράς σχεδίασης και λαμβάνει υπόψη τόσο την πλευρά των ακαδημαϊκών όσο και των σχεδιαστών-δημιουργών κοσμοειδών. Ακόμη, η δομή της επιτρέπει στην έννοια των φανταστικών κοσμοειδών να χωριστεί σε επιμέρους έννοιες και έπειτα να συντεθεί ξανά, αναδομημένη πλέον σαν σύστημα, πράγμα που επιτρέπει την ανάδυση των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών και παραμέτρων της διαδικασίας.

Έτσι, η παρούσα εργασία θα μπορούσε να συμβάλει στο έλλειμμα της διεθνούς βιβλιογραφίας σε σχέση με την κοσμοπλασία, στον εμπλουτισμό του θεωρητικού πλαισίου της διαδικασίας της παραγωγής κοσμοειδών, στην ανάπτυξη μεθοδολογικών εργαλείων για την πληρέστερη διερεύνησή τους και τη διεξοδικότερη ανάλυση των δομών των φανταστικών συμπάντων. Η μεθοδολογία TFW Triquetra, ακόμα και στην απλούστερη υλοποίησή της, μπορεί να συμβάλει στο έργο του δημιουργού και να τον βοηθήσει να αναπτύξει τις ιδέες του με μεγαλύτερη άνεση και αποτελεσματικότητα.

Τα πιθανά οφέλη από τη διεξαγωγή της εργασίας σχετίζονται με την πεποίθησή μου πως ο δημιουργός είναι ικανός να συμβαδίζει με την εποχή του, όταν έχει στη διάθεσή του τα κατάλληλα εργαλεία. Η transmedia κοσμοπλασία δεν είναι μονάχα ο τρόπος με τον οποίο στεγάζεται μια ιστορία στα διάφορα μέσα, είναι και μια διαρκώς μεταβαλλόμενη μήτρα που γεννά ιστορίες.

3. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Αντικείμενο της εργασίας αυτής ήταν να σχεδιαστεί μια μεθοδολογία σχεδίασης που να λειτουργεί υποβοηθητικά για τους σχεδιαστές κοσμοειδώλων, τέτοιων που να μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να στεγάσουν αφήγηση σε κάθε είδους μέσο.

Αναφορικά με τους σκοπούς της, η εργασία ολοκληρώθηκε και αυτοί μπορούν να απαντηθούν ως εξής:

Σχετικά με τον πρώτο στόχο, τη διερεύνηση των τρόπων δημιουργίας των κοσμοειδώλων, υπάρχουν τρεις πιθανοί τρόποι να δημιουργηθούν: ο πρώτος είναι να σχεδιαστεί το κοσμοείδωλο από έναν δημιουργό έτσι ώστε να στεγάσει ιστορίες σε ένα μόνο μέσο και η διαμεσικότητα να προκύψει αυθόρμητα από την αγάπη του κοινού προς αυτό. Ο δεύτερος να υλοποιηθεί εξ αρχής για να στεγάσει μια ιστορία που ξεδιπλώνεται σε πολλά μέσα, ενώ ο τρίτος να δημιουργεί εκ των υστέρων, όταν μία ιστορία έχει ήδη γίνει γνωστή από ένα ή περισσότερα μέσα, έτσι ώστε να γραφτούν κι άλλες ιστορίες στο ίδιο κοσμοείδωλο και αυτό να συνεχίσει να κινείται στην πολιτισμική βιομηχανία.

Όσο αφορά στον δεύτερο στόχο, τη διερεύνηση της σχέσης μεταξύ πολυπλοκότητας και αληθοφάνειας, δεν θα ήταν πλέον άτοπο να υποστηρίξουμε πως, ενώ προσδίδοντας σε ένα πηγαίο κείμενο αληθοφάνεια ο βαθμός της πολυπλοκότητας μεγαλώνει, δεν συμβαίνει απαραίτητα το αντίθετο. Δηλαδή, όταν διακρίνεται σε ένα έργο μεγάλη πολυπλοκότητα αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα πως το έργο είναι αληθοφανές. Ο κύριος λόγος για αυτό μοιάζει να είναι το ότι ακόμα και στις κοσμοπλασίες που έχουν αποφέρει υψηλά χρηματικά κέρδη στους δημιουργούς τους, πολλές φορές η αληθοφάνεια δεν είναι μέσα στα εξ αρχής ζητούμενα, και οι σχεδιαστές και δημιουργοί των έργων αυτών χρησιμοποιούν άλλες μεθόδους για να επιτύχουν την εμβύθιση.

Για τον τρίτο στόχο, τη μεθοδολογική πρόταση, αυτή σχεδιάστηκε, αξιολογήθηκε, πρωτοτυποποιήθηκε, αξιολογήθηκε και διορθώθηκε όπως παρουσιάζεται στην παρούσα εργασία. Προκειμένου να σχεδιαστεί, όλες οι διαδικασίες που αναδύθηκαν μέσω της έρευνας και του ιδεασμού αναλύθηκαν και απλοποιήθηκαν, κυρίως μέσω των εννοιών της συστημικής θεωρίας. Μέσω αυτών, αναφορικά και με τους υπόλοιπους επιμέρους στόχους της εργασίας, το να οριστούν ξανά οι έννοιες της φανταστικής κοσμοπλασίας και κοσμοειδώλου, πλέον μπορούν να διατυπωθούν: η φανταστική κοσμοπλασία είναι μια σχεδιαστική διαδικασία που δημιουργεί συστήματα με μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό πολυπλοκότητας, τέτοια που να μοιάζουν με οργανικά και να προκαλούν τον/τους παρατηρητές τους να αλληλεπιδράσουν μαζί τους.

Η μέθοδος TFW Triquetra θα μπορούσε να συνεχίσει με τη σχεδίαση και υλοποίηση της σε πλήρες πληροφοριακό σύστημα το οποίο να δέχεται εισόδους και να εξάγει οργανωμένα αποτελέσματα, ανάλογα με το μέσο στο οποίο θα υλοποιηθεί η αφήγηση.

Η έρευνα επάνω στις μεθοδολογίες σχεδίασης κοσμοειδών θα μπορούσε να προχωρήσει με κάποια μελέτη για τη δημιουργία συστήματος αξιολόγησης των φανταστικών κοσμοειδών ή τους τρόπους λειτουργίας των υπάρχουσών μεθοδολογιών. Ακόμη, μέσω νέας έρευνας, βιβλιογραφικής και πεδίου, θα μπορούσε η μέθοδος να προσαρμοστεί και να αναδομηθεί έτσι ώστε να μπορεί να καλύπτει και τα υπόλοιπα είδη του φανταστικού, όπως την επιστημονική φαντασία και τον υπερφυσικό τρόπο.

Βιβλιογραφία

(1–2) Andrew Adamson και (3) Michael Apted The Chronicles of Narnia (film series). - Walden Media, 2005 - 2010.

(1–3) Gore Verbinski και (4) Rob Marshall Pirates of the Caribbean (film series). - Walt Disney Pictures; Jerry Bruckheimer Films, 2003 - 2011.

(5–8) Chris Columbus (1–2) Alfonso Cuarón (3) Mike Newell (4) David Yates Harry Potter film series. - 1492 Pictures (1–3) Patalex IV Productions (4) Heyday Films, 2001 - 2011.

A Game of Thrones strategy board game. - [s.l.] : Fantasy Flight Games, 2003.

Abrams J. J. Star Trek. - Spyglass Entertainment; Bad Robot Productions, 2009.

Abrams M.H. A Glossary of Literary Terms. 6th ed. [Βιβλίο]. - Harcourt Brace College Publishers : New York, 1993.

Andrew Rollings Ernest Adams on Game Design [Βιβλίο]. - [s.l.] : NRG, 2003.

Armitt Lucie Fantasy Fiction: An Introduction [Βιβλίο]. - New York : Continuum, 2005.

Avatar: The Last Airbender (video game). - [s.l.] : THQ, 2007.

Baker Richard Blades of the Moonsea (Forgotten Realms novels series) [Βιβλίο]. - [s.l.] : Wizards of the Coast, 2008.

Baldur's Gate II: Enhanced Edition (Video game). - [s.l.] : Overhaul Games, 2013.

Baxter Rob [και συν.] World of Warcraft: The Roleplaying Game [Βιβλίο]. - [s.l.] : Arthaus, 2005.

Benioff David Game of Thrones. - HBO, 2010.

Bilson Danny Creators of Transmedia Stories™ 5 [Ηλεκτρονικό] // The Narrative Design Explorer. - 2010. - <http://narrativedesign.org/2010/04/creators-of-transmedia-stories-5-danny-bilson/>.

Blish James και Lawrence J.A. Star Trek: The Original Series [Βιβλίο]. - [s.l.] : Bantam, 1967 - 1978.

Brothers The Wachowski The Matrix. - Village Roadshow Pictures; Groucho II Film Partnership; Silver Pictures, 1999.

Burge Constance M. Charmed (TV series). - Worldvision Enterprises, Inc.; Paramount Television; CBS Paramount Network Television, 1998 - 2006.

Chambers Jamie The Supernatural Role Playing Game [Βιβλίο]. - [s.l.] : Margaret Weis Productions, 2009.

Chan Kylie You Can't Climb a Wall with a Broken Arm: plausibility in fantasy fiction [Ηλεκτρονικό] // WQONLINE. - 2015. - <http://www.writingqueensland.com.au/you-cant-climb-a-wall-with-a-broken-arm-plausibility-in-fantasy-fiction/>.

Clute John, and John Grant, ed. The Encyclopedia of Fantasy [Βιβλίο]. - London : Orbit, 1999.

Conan (video game). - [s.l.] : THQ, 2007.

Cook Monte, Tweet Jonathan και Williams Skip Dungeon Master's Guide [Βιβλίο]. - [s.l.] : Wizards of the Coast, 2003.

Crispin Ann C. Pirates of the Caribbean: The Price of Freedom [Βιβλίο]. - [s.l.] : Disney Editions, 2011.

Dean DeBlois Chris Sanders How to Train Your Dragon. - DreamWorks Animation, 2010.

Dena Christy (2007). Capturing Polymorphic Creations: Towards Ontological Heterogeneity and Transmodiology [Συνέδριο] // ACM International Conference Proceeding Series, 305.. - Melbourne, Sydney. : 4th Australasian Conference on Interactive entertainment, 2007.

Dena Christy Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design [Ηλεκτρονικό] // Christy's corner of the Universe. - 14 Νοέμβριος Hague, Netherlands. - 8 Απρίλιος 2014. - http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf.

Dena Christy Current State of Cross Media Storytelling: Preliminary observations for future design [Ηλεκτρονικό] // Christy's Corner of the Universe. - 15 Νοέμβριος 2004. - http://www.christydena.com/Docs/DENA_CrossMediaObservations.pdf.

Dena Christy Emerging Participatory Culture Practices: Player-Created Tiers in Alternate Reality Games. [Επιθεώρηση] // Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies, 14(1). - 2008. - σσ. 41-57.

Dena Christy How the Internet is Holding the Center of Conjured Universes // Paper presented at Internet Research 7.0: Internet Convergences. - Brisbane, Australia : [s.n.], 2006.

Dena Christy Multi-channel Poetics paper [Ηλεκτρονικό] // Christy's corner of the Universe. - 12 Οκτώβριος 2004. - 8 Απρίλιος 2014. - <http://www.christydena.com/2004/10/multi-channel-poetics-paper/>.

Dena Christy Transmedia Practice: Theorising the Practice of Expressing a Fictional World across Distinct Media and Environments // PhD dissertation, University of Sydney. - 2009.

Dena Christy Transmedial fiction [Άρθρο] // The Johns Hopkins Guide to Digital Media. - [s.l.] : JHU Press, 2014. - σσ. 488-503.

Dinehart Stephen E. Creators of Transmedia StoriesTM 3: Jeff Gomez [Ηλεκτρονικό] // The Narrative Design Explorer. - 2009. - <http://narrativedesign.org/2009/09/creators-of-transmedia-stories-3-jeff-gomez/>.

Discworld Noir videogame. - [s.l.] : GT Interactive, 1999.

Diverge Convergence? I Convergence? I Diverge [Ηλεκτρονικό] // MIT Technology Review. - 1 Ιούλιος 2001. - 3 Οκτώβριος 2013. - <https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/>.

Drew Davidson et al. Cross-Media Communications: an Introduction to the Art of Creating Integrated Media Experiences [Βιβλίο]. - [s.l.] : ETC Press, 2010.

Flake G., W. The Computational Beauty of Nature. [Βιβλίο]. - Cambridge Massachusets : The MIT Press, 1998.

Frank Herbert DUNE [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 2008.

Freeman Luke K. Transmedia Storytelling: The Art of World Building [Ηλεκτρονικό] // Freeman, Luke K. Blog. - 17 Μάρτιος 2008. - <https://lukefreeman.com.au/papers/transmedia-storytelling-the-art-of-world-building/>.

Gambarato Renira Rampazzo Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations [Άρθρο] // Baltic Screen Media Review. - [s.l.] : Baltic Screen Media Review, 2013. - Τόμ. 1.

Gambarato Renira Rampazzo Transmedia Storytelling Complexity [Ηλεκτρονικό] // Prezi. - 24 Σεπτέμβριος 2014. - 2 Δεκέμβριος 2014. - <https://prezi.com/upcbpwbvnmhpr/transmedia-storytelling-complexity/>.

Game of Thrones: A Telltale Games Series. - [s.l.] : Telltale Games, 2014.

Gomez Jeff Tuesday, October 2, 2007 [Ηλεκτρονικό] // PGA NMC Blog. - Producers Guild of America, 2 Οκτώβριος 2007. - 7 Μάρτιος 2013. - <http://pganmc.blogspot.be/2007/10/pga-member-jeff-gomez-left-assembled.html>.

Gray John Ghost Whisperer (TV series). - Sander/Moses Productions; Touchstone Television; ABC Studios; Paramount Network Television; CBS Paramount Network Television; CBS Television Studios, 2005 - 2010.

Greenwood Ed, Grubb Jeff και Karen Martin Forgotten Realms Campaign Setting [Βιβλίο]. - [s.l.] : TSR, 1987.

Hall Cosgrove Wyrd Sisters animated series. - Cosgrove Hall, 1997.

Harry Potter video games Electronic Arts series. - [s.l.] : Electronic Arts, 2001 - 2011.

Highlander: The Last of the MacLeods (video game). - [s.l.] : Lore Design Limited; Atari, 1995.

Highlander: The Series. - Rysler Entertainment; Gaumont International Television; Atlantique Productions and Reteitalia; CBS Television Distribution, 1992 - 1998.

How to Train Your Dragon (video game). - [s.l.] : Etranges Libellules, 2010.

Jackson Peter The Fellowship of the Ring - The Two Towers - The Return of the King. - New Line Cinema, 2001 - 2003.

Jean Vadim Terry Pratchett's The Colour of Magic. - The Mob, 2008.

Jenkins H. [και συν.] Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning [Ηλεκτρονικό] // Massachusetts Institute of Technology. - 2006. - 3 Φεβρουάριος 2014. - press.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf.

Jenkins Henry “Deep Media,” Transmedia, What’s the Difference?: An Interview with Frank Rose (Part One) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 26 Ιανουάριος 2011. - 2 Μάρτιος 2014. - http://henryjenkins.org/2011/01/deep_media_transmedia_whats_th.html.

Jenkins Henry «We Had So Many Stories to Tell»: The Heroes Comics as Transmedia Storytelling [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 3 Δεκέμβριος 2007. - 11 Ιανουάριος 2014. - http://henryjenkins.org/2007/12/we_had_so_many_stories_to_tell.html.

Jenkins Henry Building Imaginary Worlds: An Interview with Mark J. P. Wolf (Part One) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 2 Σεπτέμβριος 2013. - 15 Απρίλιος 2014. - <http://henryjenkins.org/2013/09/building-imaginary-worlds-an-interview-with-mark-j-p-wolf-part-one.html>.

Jenkins Henry Contextualizing #Kony2012: Invisible Children, Spreadable Media, and Transmedia Activism [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 12 Μάρτιος 2012. - 11 Απρίλιος 2014. - http://henryjenkins.org/2012/03/contextualizing_kony2012_invis.html.

Jenkins Henry Convergence Culture: Where Old and New Media Collide [Βιβλίο]. - New York : New York University Press, 2006.

Jenkins Henry Fan Fiction as Critical Commentary [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 27 Σεπτέμβριος 2006. - 12 Μάρτιος 2014. - http://www.henryjenkins.org/2006/09/fan_fiction_as_critical_commen.html.

Jenkins Henry Fans, bloggers, and gamers: Exploring participatory culture [Βιβλίο]. - New York : NYU Press, 2006.

Jenkins Henry Game Design as Narrative Architecture. In N. Wardrip-Fruin & P. Harrigan (Eds.), First Person: New Media as Story, Performance, and Game [Βιβλίο]. - Cambridge : MIT Press, 2004.

Jenkins Henry He-Man and the Masters of Transmedia [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 21 Μάιος 2010. - 2 Μάρτιος 2013. - http://henryjenkins.org/2010/05/he-man_and_the_masters_of_tran.html.

Jenkins Henry If It Doesn’t Spread, It’s Dead (Part One): Media Viruses and Memes [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 11 Φεβρουάριος 2003. - 2013 Δεκέμβρης 10. - http://henryjenkins.org/2009/02/if_it_doesnt_spread_its_dead_p.html.

Jenkins Henry T is for Transmedia... [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 18 Μάρτιος 2013. - <http://henryjenkins.org/2013/03/t-is-for-transmedia.html>.

Jenkins Henry Talking Transmedia: An Interview with Starlight Runner's Jeff Gomez [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 28 Μάιος 2008. - 3 Ιούνιος 2014. - http://henryjenkins.org/2008/05/an_interview_with_starlight_ru.html.

Jenkins Henry Textual poachers. Television fans and participatory culture [Βιβλίο]. - London : Routledge, 1992.

Jenkins Henry The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 10 Σεπτέμβριος 2009. - 1 Ιούλιος 2014. - http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html.

Jenkins Henry The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Three) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 16 Σεπτέμβριος 2009. - 1 Ιούλιος 2013. - http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_2.html.

Jenkins Henry The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part Two) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 13 Σεπτέμβριος 2009. - 2014 Ιούλιος 1. - http://henryjenkins.org/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i_1.html.

Jenkins Henry The Cultural Logic of Media Convergence [Επιθεώρηση] // International Journal of Cultural Studies, 7 (1). - 2004. - σσ. 33-43.

Jenkins Henry The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling [Ηλεκτρονικό] // Futures of Entertainment. - 21 Δεκέμβριος 2009. - http://www.convergenceculture.org/weblog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.php.

Jenkins Henry Three reasons why Pottermore matters [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 21 Ιούνιος 2013. - 21 Ιούνιος 2014. - http://henryjenkins.org/2011/06/three_reasons_why_pottermore_m.html.

Jenkins Henry Transmedia 202: Further Reflections [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 1 Αύγουστος 2011. - 11 Απρίλιος 2014. - http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html.

Jenkins Henry Transmedia Storytelling [Ηλεκτρονικό] // MIT Technology Review. - 15 Ιανουάριος 2003. - 3 Οκτώβριος 2013. - <https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling/>.

Jenkins Henry Transmedia Storytelling 101 [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 22 Μάρτιος 2007. - 12 Ιανουάριος 2014. - http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Jenkins Henry Transmedia Storytelling and Entertainment: A New Syllabus [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 15 Απρίλιος 2014. - 15 Απρίλιος 2014. - <http://henryjenkins.org/2013/08/transmedia-storytellingand-entertainment-a-new-syllabus.html>.

Jenkins Henry Transmedia storytelling and entertainment: An annotated syllabus [Επιθεώρηση] // Journal of Media & Cultural Studies, 24 (6). - 2010. - σσ. 943–958.

Jenkins Henry Videos from Transforming Hollywood 6: Alternative Realities, Worldbuilding, and Immersive Entertainment [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 22 Μάιος 2015. - <http://henryjenkins.org/2015/05/videos-from-transforming-hollywood-6-alternative-realities-worldbuilding-and-immersive-entertainment.html>.

Jenkins Henry What Transmedia Producers Should Know About Comics: An Interview with Tyler Weaver (Part One) [Ηλεκτρονικό] // Confessions of an Aca-Fan. - 25 Φεβρουάριος 2013. -

<http://henryjenkins.org/2013/02/what-transmedia-producers-should-know-about-comics-an-interview-with-tyler-weaver-part-one.html>.

Jenkins Henry και Tulloch J Science fiction audiences. Watching Doctor Who. Popular Fictions Series. [Βιβλίο]. - Londov : Routledge, 1995.

Jones Duncan Warcraft. - Legendary Entertainment; Atlas Entertainment, 2016.

Karsten J. Teaching about Complexity in Primary and Secondary Schools: An Exploration of New Approaches to Ecosystem Education. // PhD Thesis: Department of Bioresource Engineering, McGill University. - Montreal : McGill University, 2004.

Klastrup, Lisbeth και Tosca, Susana Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design. - 2004.

Knaak Richard A. Warcraft: War of the Ancients Trilogy [Βιβλίο]. - [s.l.] : Pocket Star, 2004.

Kripke Eric Supernatural (TV series). - Kripke Enterprises; Wonderland Sound and Vision; Warner Bros. Television, 2005 - 2016.

Le Guin Ursula K. Plausibility in Fantasy. To Alexei Mutovkin: An open letter [Ηλεκτρονικό] // Ursula K. Le Guin. - 2011. - <http://www.ursulakleguin.com/PlausibilityinFantasy.html>.

Le Guin Ursula K. Plausibility Revisited: Wha Hoppen and What Didn't [Ηλεκτρονικό] // Ursula K. Le Guin. - 2008. - <http://www.ursulakleguin.com/PlausibilityRevisited.html>.

Lewis Clive Staples The Chronicles of Narnia Series [Βιβλίο]. - United Kingdom : HarperCollins, 1950 - 1956.

Long Geoffrey Transmedia Storytelling: Business, Aesthetics and Production at the Jim Henson Company [Ηλεκτρονικό] // Creative Media Studies. - 11 Μάιος 2007. - 8 Απρίλιος 2014. - <http://cmsw.mit.edu/transmedia-storytelling-jim-henson-company/>.

Long Geoggrey On Toys and Transmedia Storytelling [Ηλεκτρονικό] // Geoggrey Long. - 28 Απρίλιος 2004. - <http://www.geoffreylong.com/miscellany/actionfigures.php>.

Long Steven S. DEFINING FANTASY [Ηλεκτρονικό] // Steven S. Long. - 2011. - <http://static1.1.sqspcdn.com/static/f/1150388/15767768/1325081308097/Defining+Fantasy.pdf?token=YrTFR94XnbBa8alxW5kC157fZaQ%3D>.

Long Steven S. Fantasy Hero (6th Edition) [Βιβλίο]. - [s.l.] : Hero Games, 2010.

Lovecraft H. P. Necronomicon: The Best Weird Tales of H. P. Lovecraft [Βιβλίο]. - [s.l.] : Gollancz, 2008.

Lovretta Michelle Lost Girl. - Prodigy Pictures Inc. in association with Shaw Media , 2010 - 2015.

Lucas George Star Wars: The Clone Wars (TV series). - Lucasfilm; Lucasfilm Animation Singapore; Lucasfilm Animation, 2008.

Lucas George, Brackett Leigh και Kasdan Lawrence Star Wars Original trilogy. - Lucasfilm, 1977 - 1983.

- MacMullan Lauren [και συν.]** Avatar: The Last Airbender (TV series). - Nickelodeon Animation Studios; DR Movie; JM Animation; MOI Animation; Titmouse, 2005 - 2008.
- Mariotte Jeff** Witch's Canyon [Βιβλίο]. - [s.l.] : HarperEntertainment, 2007.
- Martin George R.R.** The Show, the Books [Ηλεκτρονικό] // George R.R. Martin. - 18 Μάιος 2015. - <http://grrm.livejournal.com/427713.html>.
- Mendlesohn Farah** Taxonomies of Fantasy final version [Ηλεκτρονικό] // Taxonomies of Fantasy final version. - https://www.academia.edu/6730658/Taxonomies_of_Fantasy_final_version.
- Mendlesohn Farah** Towards a taxonomy of fantasy [Επιθεώρηση] // Journal of the Fantastic in the Arts, 13 (2). - 2002. - σσ. 173-187.
- Middle-earth: Shadow of Mordor videogame. - [s.l.] : Warner Bros. Interactive Entertainment, 2014.
- Milius John** Conan the Barbarian. - Dino De Laurentiis Corporation, 1982.
- Miller G. A.** The Magical Number Seven, Plus or Minus two: Some Limits on Our Capacity for Processing Information [Άρθρο] // Psychological Review. - 1956. - 2 : Τόμ. 63.
- Miller John Jackson** Lost Tribe of the Sith [Βιβλίο]. - [s.l.] : Del Rey, 2009 - 2012.
- Mulcahy Russell** Highlander. - Cannon Films; Highlander Productions Limited, 1986.
- Nielsen, J & Landauer, T** A Mathematical Model of the Finding of Usability Problems [Συνέδριο] // Human factors in computing systems. - 1993.
- Peter Sanderson [και συν.]** Η εγκυκλοπαίδεια της Marvel Comics [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 2010.
- Pirates of the Caribbean: At World's End (Video game). - [s.l.] : Buena Vista Games, 2007.
- Pool of Radiance (Computer game). - [s.l.] : SSI, 1988.
- Producers Guild of America** Producers Code of Credits [Ηλεκτρονικό] // Producers Guild of America. - 2012. - 7 Μάρτιος 2013. - http://www.producersguild.org/?page=code_of_credits.
- R. Tolkien J. R.** Ο άρχοντας των δαχτυλιδιών, Τριλογία [Βιβλίο]. - Αθήνα : Κέδρος, 2002.
- R. Tolkien J. R.** Χόμπιτ [Βιβλίο]. - Αθήνα : Κέδρος, 2012.
- R.R. Martin George R.R., Martin George** [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 1998.
- R.R. Martin George** Βορά Ορνίων [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 2005.
- R.R. Martin George** Θύελλα από ασάλι [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 2000.
- R.R. Martin George** Ο Χορός των Δράκων [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 2011.
- R.R. Martin George** Παιχνίδι του Στέμματος [Βιβλίο]. - Αθήνα : Anubis, 1996.
- Rayment Andrew** The Problem of Defining Fantasy Literature [Ηλεκτρονικό] // www.academia.edu. - https://www.academia.edu/8819580/The_Problem_of_Defining_Fantasy_Literature.

- Rein-Hagen Mark [και συν.]** Vampire Η Μεταμόρφωση [Βιβλίο]. - Αθήνα : Φανταστικός Κόσμος, 2000.
- ROBERT HOWARD E.** ΚΟΝΑΝ Ο ΒΑΡΒΑΡΟΣ [Βιβλίο]. - [s.l.] : ΚΑΤΑΡΤΙ, 2001.
- ROBERT HOWARD E.** Κόναν ο βάρβαρος (κόμιξ) [Βιβλίο]. - Αθήνα : Κόμπρα Πρες; Μόντερν Τάιμς; Ανούμπις, 1970.
- Rollings, Andrew και Adams, Ernest** Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design [Βιβλίο]. - [s.l.] : New Riders, 2003.
- Rowling J. K.** Harry Potter series [Βιβλίο]. - Bloomsbury : Bloomsbury Publishing, 1997 - 2007.
- Ryan M. L.** Avatars of Story [Βιβλίο]. - Minneapolis : University of Minnesota Press, 2006.
- Ryan M. L.** Beyond Myth and Metaphor: the case of narrative digital media [Ηλεκτρονικό] // Game Studies. - 3 Μαρτίος 2001. - <http://www.gamestudies.org>.
- Ryan M. L.** Flight of the Conchords: Now with added Lord of the Rings goodness [Άρθρο] // Chicago Tribune. - 14 Ιούλιος 2007.
- Ryan M. L.** Narrative Across Media: The Languages of Storytelling [Βιβλίο]. - Nebraska : Board of Regents of The University of Nebraska, 2004.
- Ryan M. L.** Narrative Across Media: The Languages of Storytelling [Βιβλίο]. - Nebraska : Board of Regents of The University of Nebraska, 2004.
- Ryan M. L.** On Defining Narrative Media, Image and Narrative [Ηλεκτρονικό] // Online Magazine of the Visual Narrative. - 25 Ιανουάριος 2003. - <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/mediumtheory/marielauryan.htm>.
- Ryan M. L.** On the theoretical foundations of transmedial narratology [Επιθεώρηση] // Narrative beyond literary criticism, J. C. Meister (Ed.). - 2005. - σσ. 1–23.
- Ryan M. L.** Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory [Βιβλίο]. - [s.l.] : Sage Publications, 1991.
- Ryan M. L.** Transmedial Storytelling and Transfictionality [Άρθρο] // Poetics Today 34(3). - 2013. - σσ. 361-388.
- Scolari Carlos Alberto** Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production [Επιθεώρηση]. - Catalunya : International Journal of Communication, University of Vic , 2009. - 3.
- Shyamalan M. Night, Mercer Sam και Marshall Frank** The Last Airbender. - Nickelodeon Movies; Blinding Edge Pictures; The Kennedy/Marshall Company;, 2010.
- Smith Aaron** Transmedia Storytelling in Television 2.0 [Ηλεκτρονικό] // A discussable version of Aaron Smith's thesis for Middlebury College. - 2009. - <http://sites.middlebury.edu/mediacp/>.
- Star Wars Jedi Knight: Dark Forces II (Video game). - [s.l.] : LucasArts, 1997.
- Susan M. Bernardo Graham J. Murphy** Ursula K. Le Guin: A Critical Companion [Βιβλίο]. - [s.l.] : Greenwood , 2006.

The Chronicles of Narnia The Lion, The Witch and The Wardrobe (Board Game). - [s.l.] : Hasbro; Milton Bradley; Parker Brothers , 2005.

The Chronicles of Narnia: The Lion, the Witch and the Wardrobe (video game). - [s.l.] : Traveller's Tales, 2005.

Todorov Tzvetan The Fantastic: A Structural Approach to a Literary Genre. Trans. Richard Howard. [Βιβλίο]. - Cleveland : Case Western Reserve, 1973.

Toschi Angelique CONVERGENCE CULTURE AND TRANSMEDIA STORYTELLING

[Ηλεκτρονικό] // Efficient Creativity. - 2009. -

<https://efficientcreativity.files.wordpress.com/2009/05/transmedia-storytelling.pdf>.

Weisman Jordan Building Worlds Pt 2 - Jordan Weisman [Ηλεκτρονικό] // World building institute. - 12 Απρίλιος 2008. - 5 12 2015. - <http://worldbuilding.institute/videos/building-worlds-pt-2-jordan-weisman>.

Weisman Jordan Creators of Transmedia StoriesTM 2 [Ηλεκτρονικό] // The Narrative Design Explorer. - 2009. - <http://narrativedesign.org/2009/08/creators-of-transmedia-stories-html/>.

Westfahl Gary The Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy: Themes, Works, and Wonders Vol. 2 [Βιβλίο]. - Connecticut, London : Greenwood Press, 2005.

World of Warcraft (MMO Videogame). - [s.l.] : Blizzard Entertainment, 2004.

Wrede Patricia C. Fantasy Worldbuilding Questions [Ηλεκτρονικό] // Science fiction and fantasy writers of America. - 4 Αυγустος 2009. - 7 Μάρτιος 2013. - <https://www.sfwa.org/2009/08/fantasy-worldbuilding-questions/>.

Zelazny Roger Εννέα πρίγκιπες στο Άμπερ [Βιβλίο]. - [s.l.] : Parsec, 2001.

Άρμστρονγκ Κάρεν Σύντομη ιστορία του μύθου [Βιβλίο]. - [s.l.] : Ωκεανίδα, 2005.

Ασημακόπουλος Νικήτας Α., Θεοχαρόπουλος Ιωάννης Χ. και Δημητρίου Νικόλαος Κ. Ο ρόλος της συστημικής ανάλυσης και του συστημικού αναλυτή στους σύγχρονους διαδικτυακούς οργανισμούς [Συνέδριο] // Συστημικές Προσεγγίσεις σε Δίκτυο Επιχειρήσεων - Οργανισμών. - Χίος : 2ο Εθνικό Συνέδριο, 2006.

Βοσινάκης Σπυρίδων Σχεδίαση, ανάπτυξη και αξιολόγηση [Ενότητα βιβλίου] // Εικονικοί κόσμοι. - [s.l.] : Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 2015.

Γκεν Ούρσουλα Λε Ιστορίες απο τη Γαιοθάλασσα [Βιβλίο]. - [s.l.] : TPITON, 2002.

Γκεν Ούρσουλα Λε Το Έπος της Γαιοθάλασσας [Βιβλίο]. - [s.l.] : TPITON, 1968 - 2001.

Γκιόλμας Αριστοτέλης Χαλκίδης Άνθιμος, Σταύρου Δημήτριος & Σκορδούλης Κωνσταντίνος το περιεχόμενο της έννοιας «πολυπλοκότητα» (Complexity) ως χαρακτηριστικό των οικοσυστημάτων. Η εκπαιδευτική αξία και οι στόχοι της διαδασκαλίας της [Συνέδριο] // 4ο Συνέδριο ΠΕΕΚΠΕ. - Ναύλιο : ΠΕΕΚΠΕ, 2008.

Δεσποτάκη Ευθυμία 12 τρόποι να προσεγγίσεις την κοσμοπλασία σου [Online] // Science fiction and Fantasy forum.. - Απρίλιος 1, 2013. - Φεβρουάριος 12, 2014. - <http://community.sff.gr/topic/15066-12-τρόποι-να-προσεγγίσεις-την-κοσμοπλασία-σου/>.

Κουτσαμπάσης Π. Αξιολόγηση Ευχρηστίας [Ενότητα βιβλίου] // Αξιολόγηση διαδραστικών συστημάτων με επίκεντρο τον χρήστη. - [s.l.] : Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, 2015.

Λάιμπερ Φριτς Λάνκμαρ [Βιβλίο]. - [s.l.] : Αρχέτυπο, 2004.

Λέτσα Αλεξάνδρα Is the world (of translation) dark and full of terrors? Συνέντευξη με τη μεταφράστρια του Game of Thrones στα ελληνικά. [Ηλεκτρονικό] // Πανελλήνια ένωση επαγγελματιών μεταφραστών πτυχιούχων Ιονίου Πανεπιστημίου. - 27 Ιούνιος 2016. - <http://blog.peempirp.gr/game-of-thrones/>.

Μπάρκερ Κλάιβ Υφαντόκοσμος [Βιβλίο]. - Αθήνα : Bell / Χαρλένικ Ελλάς, 2009.

Νίτσε Φρίντριχ (μετάφραση: Ζήσης Σαρίκας) Η χαρούμενη επιστήμη [Βιβλίο]. - [s.l.] : Νησίδες, 2004.

Παναγιωτάτος Δημήτρης Ο Φανταστικός Κινηματογράφος [Βιβλίο]. - Αθήνα : Δέκα, 1979.

Πράτσετ Τέρι Θανατηφόρος Βοηθός [Βιβλίο]. - Αθήνα : Παρά Πέντε, 1997.

Πράτσετ Τέρι Νευρικές Μάγισσες [Βιβλίο]. - Αθήνα : Παρά Πέντε, 2001.

Πράτσετ Τέρι Το Φως της Φαντασίας [Βιβλίο]. - Αθήνα : Παρά Πέντε, 2001.

Πράτσετ Τέρι Το Χρώμα της Μαγείας [Βιβλίο]. - Αθήνα : Παρά Πέντε, 2000.

Σπύρου, Θωμάς; Αρνέλλος, Αργύρης Εισαγωγή στη συστημική θεωρία [Βιβλίο]. - Ερμούπολη : Τμήμα μηχανικών σχεδίασης προϊόντων και συστημάτων, 2002.

Φώκιαλη Ελισάβετ Η εξέλιξη ενός μυθιστορήματος φαντασίας σε διαμεσική αφήγηση. [Εκθεση]. - [s.l.] : Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ). Σχολή Κοινωνικών Επιστημών., 2014.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ, ΠΙΝΑΚΩΝ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Εικόνες

Εικόνα 1: Middle Earth Multimedia Franchise	54
Εικόνα 2: Discworld Multimedia Franchise.....	55
Εικόνα 3: Game of Thrones Multimedia Franchise.....	56
Εικόνα 4: Harry Potter Multimedia Franchise	57
Εικόνα 5: How to train your dragon Multimedia Franchise.....	58
Εικόνα 6: Narnia Multimedia Franchise	59
Εικόνα 7: Avatar: The last airbender Multimedia Franchise.....	60
Εικόνα 8: Forgotten Realms Multimedia Franchise	61
Εικόνα 9: World of Warcraft Multimedia Franchise.....	62
Εικόνα 10: Pirates of the Caribbean Multimedia Franchise	63
Εικόνα 11: Highlander Multimedia Franchise.....	64
Εικόνα 12: Conan Multimedia Franchise.....	65
Εικόνα 13: Supernatural Multimedia Franchise.....	66
Εικόνα 14: Moodboard απεικόνιση πραγματικού κόσμου σαν σύστημα.....	80
Εικόνα 15: Moodboard απεικόνιση οικοσυστημάτων.....	81
Εικόνα 16: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής	81
Εικόνα 17: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής	82
Εικόνα 18: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής	82
Εικόνα 19: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής	83
Εικόνα 20: Moodboard κουλτούρα και οργάνωση ζωής	83
Εικόνα 21: Διαγράμματα ροής και ελέγχων.....	92
Εικόνα 22: Πυραμίδες	93
Εικόνα 23: Διαγράμματα ρόλων και κουλτούρας.....	93
Εικόνα 24: Ανεμολόγια.....	94
Εικόνα 25: Διαγράμματα Venn	94
Εικόνα 26: Δομή 8 σεκάνς.....	95
Εικόνα 27: Αποδημητικά σήματα και αρνητική δυνατότητα.....	95

Πίνακες

Πίνακας 1: Οι κατηγορίες της φαντασίας σύμφωνα με τη Farah Mendlesohn	19
Πίνακας 2: Τα είδη της φαντασίας σύμφωνα με τον Steven S. Long.....	22
Πίνακας 3: Θεμελιώδης αρχές της TS σύμφωνα με τον Jenkins.....	35
Πίνακας 4: Επιλογή κοσμοειδώλων για μελέτη περιπτώσεων	52
Πίνακας 5: Πηγαία μέσα και αριθμός μεταναστεύσεων.....	53
Πίνακας 6: Κατηγορίες, είδη, επίπεδα κοσμοπλασίας και μαγείας	67
Πίνακας 7: Οι κατηγορίες των επιστημών	91
Πίνακας 8: Αξιολόγηση λύσεων βάσει των προδιαγραφών	112

Διαγράμματα:

Διάγραμμα 1: Οπτικοποίηση μεθοδολογίας	11
Διάγραμμα 2: Οπτικοποίηση αποδημητικών σημμάτων και αρνητικής δυνατότητας	36
Διάγραμμα 3: Διαθέσιμα αφηγηματικά μέσα	38
Διάγραμμα 4: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση το πηγαίο κείμενο.....	68
Διάγραμμα 5: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση την κατηγορία φαντασίας.....	69
Διάγραμμα 6: Ανεμολόγιο Σαφήνειας συστήματος μαγείας - απόσταση από την πραγματικότητα, με βάση το είδος φαντασίας.....	70
Διάγραμμα 7: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση το πηγαίο κείμενο.....	71
Διάγραμμα 8: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση την κατηγορία φαντασίας.....	72
Διάγραμμα 9: Ανεμολόγιο Αληθοφάνειας - Πολυπλοκότητας, με βάση το είδος της φαντασίας	73
Διάγραμμα 10: Εννοιολογικός χάρτης (κοσμοείδωλα).....	76
Διάγραμμα 11: Προδιαγραφές Ευχρηστίας	78
Διάγραμμα 12: Προδιαγραφές Κάλυψης.....	78
Διάγραμμα 13: Προδιαγραφές Έλεγχου.....	79
Διάγραμμα 14: Εννοιολογικός χάρτης (Στοιχείο).....	97
Διάγραμμα 15: Λύση 1	99
Διάγραμμα 16: Λύση 2	100
Διάγραμμα 17: Λύση 3	102
Διάγραμμα 18: Λύση 4	104
Διάγραμμα 19: Λύση 5	105
Διάγραμμα 20: Λύση 6	107
Διάγραμμα 21: Λύση 7	109
Διάγραμμα 22: Απλοποίηση - στάδιο 1.....	112
Διάγραμμα 23: Απλοποίηση - στάδιο 2.....	113
Διάγραμμα 24: Απλοποίηση - στάδιο 3.....	113
Διάγραμμα 25: Απλοποίηση - στάδιο 4.....	114
Διάγραμμα 26: TFW Triquetra - Βήμα 1 αρχή.....	117
Διάγραμμα 27: TFW Triquetra – Βήμα 1 συνέχεια.....	118
Διάγραμμα 28: TFW Triquetra – Βήμα 2.....	121
Διάγραμμα 29: TFW Triquetra – Βήμα 3.....	124
Διάγραμμα 30: Αξιολόγηση ευχρηστίας	154
Διάγραμμα 31: Αξιολόγηση ελέγχου αληθοφάνειας.....	155
Διάγραμμα 32: Αξιολόγηση ελέγχου αληθοφάνειας.....	156
Διάγραμμα 33: Αξιολόγηση ελέγχου συνέπειας – αντιθέσεων και πληροφορίας	157
Διάγραμμα 34: Αξιολόγηση κάλυψης κατηγορίας φαντασίας.....	158
Διάγραμμα 35: Αξιολόγηση κάλυψης είδους φαντασίας	158

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

1. ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΙΣ ΜΕ ΔΗΜΙΟΥΡΓΟΥΣ

Η δομή του παραρτήματος έχει ως εξής: Ερώτηση, όλες οι απαντήσεις που δόθηκαν στην ερώτηση με αλφαβητική κατά όνομα σειρά. Οι ερωτήσεις ήταν κοινές για όλους και απαντήθηκαν από εννιά άτομα:

1. Γεωργοστάθης, Μιχάλης (**ΜΓ**)
2. Δεσποτάκη, Ευθυμία (**ΕΔ**)
3. Κεραμίδης, Λευτέρης (**ΛΚ**)
4. Μακρή, Άννα (**ΑΜ**)
5. Μαλαπέτσα, Χριστίνα (**ΧΜ**)
6. Μανωλίδης, Μιχάλης (**ΜΜ**)
7. Σκουλάς, Μάριος (**ΜΣ**)
8. Φιλιππίδου, Γεωργία (**ΓΦ**)
9. Χρήστου, Βάσω (**ΒΧ**)

1. **Γράψτε μου μερικά πράγματα για τον κόσμο σας. Όνομα, Σύστημα μαγείας, Φανταστικά πλάσματα, Φανταστική γεωγραφία, Κοσμογονία και ιστορία, Άλλο χαρακτηριστικό και ιδιαιτερότητα.**

Οι απαντήσεις της ερώτησης 1 αποτελούν υλικό μη δημοσιεύσιμο.

2. **Πόσο καιρό σας πήρε να δημιουργήσετε έναν κόσμο από το μηδέν; Τι προβλήματα αντιμετώπισατε στην σχεδίαση;**

ΜΓ Καμία δεκαριά χρόνια κομμάτι-κομμάτι και ιστορία με την ιστορία. Ακόμα βέβαια έχω αφήσει κενά για μελλοντικές εμπνεύσεις

ΕΔ Ξεκίνησα να το επεξεργάζομαι το 1994 ως χοντρική ιδέα και να βάζω όρια και κανόνες από το 2008. Σήμερα 2015 κι είμαι στα 2/3 του να ξέρω τι συμβαίνει και πώς κι αυτό κυρίως γιατί θέλω να καλύψω όλο το μήκος και το πλάτος του κόσμου. Σε συγκεκριμένες περιοχές ξέρω ακριβώς τι γίνεται και πώς, ακόμη και με ποια χρονολογική σειρά και τι επιπτώσεις θα έχει αυτό το μέλλον. Αλλού δεν έχω αγγίξει ακόμη τίποτε, αλλά αυτά θα αποτελέσουν υλικό για άλλες νουβέλες.

Τα προβλήματα που συνάντησα έχουν κυρίως να κάνουν με τη συνέπεια. Ωραίο είναι να λες ότι εδώ τρέχει ένα ποταμάκι, αλλά ωραιότερα θα είναι να είχες κι ένα βουνό κάπου εκεί, και σωστά προσανατολισμένο, ώστε οι βροχές να πέφτουν από τούτη τη μεριά του και να φτιάχνουν το ποταμάκι σου κι όχι από την άλλη που θες να βάλεις τη Μεγάλη κι Αδιαπέραστη Έρημο. Επίσης κάποιες ιδέες ενώ τις αγαπάς και θες οπωσδήποτε να τις χρησιμοποιήσεις, δε γίνεται να στριμωχτούν στην κοινωνία που έχεις διαμορφώσει. Παλεύω ακόμη με την ιδέα ότι οι Τρανοί δεν έχουν ιερείς αλλά ανθρώπους που είναι ταμENOI για τον άλφα ή βήτα λόγο στους θεούς κι όταν θες να σου διαβάσουν μια ευχή το κάνουν ευχαρίστως και συνήθως χωρίς ανταλλάγματα (σε σημείο που η ύπαρξη ιερέων στη Μύλητο να τους σοκάρει). Πχ. ένας φούρναρης είναι ταμENOI στο θεό του θανάτου. Όταν θες να κάνεις ένα μνημόσυνο, τον καλείς να σου διαβάσει μερικές ευχές πάνω από τις υδρίες των νεκρών. Αλλά αν αυτό συμβαίνει τακτικά, τότε θα πρέπει να παρατάει κάθε τόσο το φούρνο και να αφήνει τους υπόλοιπους χωρίς ψωμί για χάρη του μνημόσυνού σου. Τότε θα πρέπει να τον δίνεις κάτι σε αντάλλαγμα. Κι αν του δίνεις κάτι σε αντάλλαγμα, γιατί να μην το έχει κάνει ήδη επάγγελμα και να παρατήρει το φουρνάρικο; Να γίνει δηλαδή ιερέας, όπως των Μυλήσιων; Δεν έχω βρει λύση ακόμη γι' αυτό. Ελπίζω να τη βρω πριν φτάσω να γράψω το έκτο βιβλίο της σειράς.

ΛΚ Μετά από ένα διάστημα ανάγνωσης περίπου ενός χρόνου για το γενικό υπόβαθρο (βυζαντινή ιστορία, στρατιωτική ιστορία, ελληνική λαογραφία) που σχημάτισε μέσα μου τη γενική αίσθηση της Πλάσης, το αρχικό προσχέδιο για το κείμενο που σήμερα αποτελεί τα τρία πρώτα βιβλία γράφτηκε μέσα σε ενάμιση χρόνο περίπου και ταυτόχρονα έκανα τη δουλειά της κοσμοπλασίας όπου την απαιτούσε το κείμενο.

Στο πρώτο σοβαρό στάδιο διορθώσεων (χρόνια μετά), εμβάθυνα στη θρησκεία, διευθέτησα τις γεωγραφικές αναφορές και ζωγράφισα προσχέδιο για το χάρτη (4 μήνες περίπου).

Ο χαρτογράφος με ανάγκασε να πάρω αποφάσεις για πράγματα που αρχικά τα είχα αδρά στο μυαλό μου και με παρότρυνε να σχεδιάσω κάποια πράγματα που δεν είχαν εμφανιστεί ακόμη στο κείμενο, αλλά είτε θα εμφανίζονταν οπωσδήποτε, είτε υπήρχαν οπωσδήποτε στον κόσμο μου και είχαν μεγάλη σημασία ανεξάρτητα από το αν θα τα έκανα τελικά κάτι (2-2,5 μήνες με εβδομαδιαίες συναντήσεις με τον χαρτογράφο, οι οποίες με βοηθούσαν να θέσω στόχους ή να ξεκαθαρίσω ιδέες)

Συνεχίζω ακόμη να διαβάζω πράγματα που θα μου χρειαστούν σε μελλοντικά βιβλία για τον ίδιο κόσμο ή για να διορθώσω/ζωντανέψω λεπτομέρειες

AM Δεν έχω δημιουργήσει κόσμο.

XM Δουλεύω αυτόν τον κόσμο συνειδητά απ' το 2008, το οποίο σημαίνει ότι τότε κάθισα και σκέφτηκα ότι μπορούν οι μικρές και μεγαλύτερες ιστορίες μου να χωρέσουν σ' έναν ενιαίο κόσμο. Δεν ήταν φιλόδοξο σχέδιο, μόνο μια προσπάθεια κάθε ιστορία που γράφω να έχει χωρική (κι ενίοτε χρονική) συνοχή με τις προηγούμενες και να θέτει θεμέλια για επόμενες. Επίσης να υπάρχει εσωτερική συνοχή στον κόσμο, να μην αναιρεί η μία ιστορία κάτι που να έχει πει μια άλλη. Τα προβλήματα που αντιμετώπισα και αντιμετωπίζω είναι η πολύ μεγάλη μου άγνοια με τις φυσικές επιστήμες, γεωλογία, μετεωρολογία, τέτοια πράγματα. Οπότε, πριν αποφασίσω για την γεωγραφική θέση και γεωλογική σύσταση μιας περιοχής, κάνω αρκετή χρονοβόρα έρευνα. Το αυτό για την δημιουργία άλλων φυλών, όπως οι ουίλενταθ. Επίσης αντιμετωπίζω έλλειψη ταλέντου στο σχέδιο (πολύ ενοχλητικό πράγμα!) που μ' εμποδίζει απ' το να έχω ακριβή εικόνα αυτού που φαντάζομαι. Η έλλειψη χρόνου και το επαγγελματικού επιπέδου procrastination πιάνονται; Επίσης, δεν έχω τελειώσει με τον κόσμο, είναι υπό κατασκευή. 7 χρόνια προς το παρόν.

MM Ενάμιση μήνα κατάστρωση (1.200 λέξεις σκελετός) και τρεις βδομάδες συγγραφή (12.000 λέξεις). Το περισσότερο από το διάστημα της προετοιμασίας το κατανάλωσα σκεπτόμενος ότι δεν έχω γράψει ποτέ φάντασμα και δεν έχω ιδέα για το πώς ακριβώς χρησιμοποιεί τη μαγεία και τη φαντασία αυτό το είδος. Τον υπόλοιπο προσπαθούσα να στήσω το σύστημα μαγείας.

MS Περίπου 1 εβδομάδα για τα βασικά μετά υπήρχαν προσθήκες όσο ο κόσμος αναπτυσσόταν. Βασικά προβλήματα ήταν:

Η ιδιαιτερότητα της μαγείας, και οι συγκρούσεις που δημιουργούσε η θέληση των αγέννητων με των ήδη νεκρών

Η έλλειψη πολλών φανταστικών τεράτων, η πλειοψηφία του πληθυσμού είναι άνθρωποι, οι μη-άνθρωποι αντιμετωπίζονται είτε σαν θύματα του μαγικού πολέμου (νάνοι και ζωτικά) είτε ως μεταλλαγμένα τέρατα και απειλή. Αυτό δημιούργησε προβλήματα με τη λειτουργία του κόσμου.

Το ότι το μοντέλο της Δύσης είναι, επί το πλείστον, μια σοσιαλιστικο-δημοκρατική μεσαιωνική κοινωνία, έρχεται σε αντίθεση με το σύνθημα που είναι μια φεουδαρχική κοινωνία και αύξανε τη δυσκολία του ξεπεράσουν τη συνήθεια οι παίχτες και να ενταχθούν στα ήθη και έθιμα του κόσμου.

GF Άπειρο καιρό. Είναι μια συνεχής διαδικασία. Ξεκίνησε κάπως αυθορμητώς να σχηματίζεται μόνος του κάπου στα βάθη της δεκαετίας του 80 και δεν νομίζω ότι πρόκειται να πω ποτέ «α εντάξει, τελειώσαμε». Όσο μαθαίνω καινούργια πράγματα και όσο προκύπτουν καινούργιες ιστορίες, τόσο ο κόσμος συμπληρώνεται με καινούργιες λεπτομέρειες.

Όταν ήμουν μικρή, έτυχε να παρακολουθήσω την εξής σκηνή από το μπαλκόνι μας: ήταν ο γαλατάς που μας έφερνε το γάλα με το κάρο και είδε στα σκουπίδια μια σακούλα γεμάτη με χρωματιστά κουρέλια που είχαν πετάξει από τη βιοτεχνία δίπλα στο σπίτι μας. Είπε δυνατά «για το άλογο!», τα μάζεψε και άρχισε να στολίζει με αυτά τα γκέμια του αλόγου του. (εκείνο δεν πολυγούσταρε και τσίνιζε κι ο γαλατάς το έβρισε χυδαία, άσχετο). Έχω σκεφτεί ότι είμαι σαν το γαλατά, αν με γυαλίσει κάτι παρδαλό θα το μαζέψω για να στολίσω τον κόσμο μου.

Προβλήματα; Μισό να κλάψω απαρηγόρητα σε μια γωνιά. Το μεγαλύτερο πρόβλημα είναι οι εντελώς περιορισμένες μου γνώσεις. Δεν ξέρω και πολλά πράγματα δηλαδή. Καθώς θέλω να φτιάξω τα πάντα από το μηδέν και όχι να χρησιμοποιήσω υπαρκτούς λαούς ή πραγματικά γεγονότα, το αποτέλεσμα βγαίνει πάντα φτωχό και τσουρούτικο. Όσο και να χτυπιέμαι δεν πρόκειται να επιτύχω κάτι που να θυμίζει έστω και αμυδρά πραγματικότητα.

BX Πολύ. Θα έλεγα αρκετά χρόνια, αλλά όταν ξεκίνησα δεν είχα απόλυτα ξεκαθαρισμένο τι θα συνέβαινε στην ιστορία, ούτε πήγαινα για τρία βιβλία. Ήμουν τυχερή που μπορούσα επί πολλά χρόνια να γυρίζω και να συμπληρώνω για να μην αρχίσουν να βγαίνουν στοιχεία από το πουθενά.

Το βασικότερό μου πρόβλημα ήταν η εσωτερική συνέπεια, αλλά επειδή ο κόσμος δεν ήταν εξωφρενικά διαφορετικός από τη Γη, δεν είχα και αρχικά πολλές δυσκολίες. Ήθελα να στέκουν οι περισσότεροι νόμοι της

φυσικής και της βιολογίας και να μπορώ να εκμεταλλευτώ διάφορα παραθυράκια ώστε να φαίνονται αρκετά λογικά όσα έλεγα.

Το κυριότερο πρόβλημα που είχα ήταν με τα αστερόπτερα. Ήθελα έναν κύκλο ζωής που να είναι κάπως αληθοφανής και επιπλέον να είναι ένας εχθρός «δημιουργημένος» και όχι φυσικός. Αν ήταν φυσικός, πολύ απλά οι άνθρωποι δεν θα είχαν κατοικήσει κοντά στις ακτές (ή δεν θα είχαν εξελιχθεί ή κάτι τέτοιο).

Πολύ μεγάλες δυσκολίες είχα στο δεύτερο βιβλίο, που χρειάστηκε να μιλήσω για τον τρόπο που παγιδεύτηκαν οι εντολές και που χρειάστηκε να μιλήσω αναλυτικότερα για τα παιδιά των πολύμορφων και για τον τρόπο που επικοινωνούσαν και έλεγχαν οι άνθρωποι τους αμφίσχημους.

3. Πιστεύετε πως ο κόσμος με τον οποίο δουλέψατε μπορεί να υποστηρίξει τη μεταφορά της ιστορίας σε ταινία ή παιχνίδι; (στην περίπτωση της ταινίας σκεφτείτε αν αντέχει να σηκώσει την οπτικοποίηση, ενώ στου παιχνιδιού αν οι κανόνες που τον διέπουν είναι σαφώς καθορισμένοι και καθαροί)

ΜΓ Ναι και ναι. Είμαι gamer και αυτό έχει βοηθήσει πολύ στο πώς να στήσω κόσμο και κανόνες (ειδικά μαγείας) αν και, όσες φορές το έχω δοκιμάσει δυσκολεύομαι να σκεφτώ πώς θα μεταφράζονταν αυτοί σε ένα παραδοσιακό παιχνίδι.

ΕΔ Ναι και στα δύο, πιθανότατα. Ο κόσμος μου δε διαφέρει ιδιαίτερα από κάποιες ιστορικές εποχές του πραγματικού κόσμου (οπότε δεν απαιτούνται περισσότερα σκηνικά και κουστούμια από το μέσο ιστορικό έργο) και το μη-πραγματικό έχει πιο προσγειωμένη, καθημερινή, «λαϊκή», αν θέλεις, χροιά. Για παιχνίδι ναι, αλλά μελλοντικά, όταν λυθούν όλα τα προβλήματα της κοσμοπλασίας.

ΛΚ Ο όγκος του κειμένου θα απαιτούσε μάλλον σειρά και όχι ταινία. Οι ανησυχίες των πρωταγωνιστών θα μπορούσαν σχετικά εύκολα να περάσουν από σκέψεις σε διαλόγους. Διάλογοι ήδη υπάρχουν αρκετοί. Η παραγωγή θα ήταν μάλλον απαγορευτικά ακριβή λόγω πληθώρας προσώπων-κοστούμιών-σκηνικών-εφέ-μαχών. Μια πρώτη δοκιμή δημιουργίας επιτραπέζιου παιχνιδιού ρόλων βασισμένου στο βιβλίο έδειξε πως ευκολότερα θα δημιουργούνταν (με δομημένο τρόπο) χαρακτήρες βασισμένοι σε άλλες ομάδες (π.χ. επίλεκτοι στρατιωτικοί, κακοποιοί, μοναχοί με θεϊκές δυνάμεις), παρά χαρακτήρες από τη βασική ομάδα που δίνει το όνομά της στα βιβλία (τους Γιους της Στάχτης). Βασική ιδέα των Γιων αποτελεί πως ο καθένας είναι μοναδικός και πως η ζωή δεν είναι δίκαιη (ο καθένας Γιος έχει ξεχωριστές δυνάμεις και ένα ελάττωμα, το οποίο δεν είναι απαραίτητα αντίστοιχου μεγέθους με τις δυνάμεις). Τα συστήματα κανόνων που φτιάχτηκαν για παιχνίδια με υπερήρωες διαχειρίζονται θεωρητικά τέτοιες καταστάσεις, αλλά ποτέ δε μου γέμισαν το μάτι.

Αν μιλήσουμε για παιχνίδι στον υπολογιστή, όπου η ισοτιμία/ισοδυναμία μεταξύ των χαρακτήρων που παίζουν οι παίχτες δεν αποτελεί ζητούμενο, δε νομίζω πως θα υπήρχε πρόβλημα. Είναι αρκετά σαφής ο τρόπος που λειτουργούν τα πράγματα. Επειδή στο κείμενο είναι αρκετά έντονο στα βιβλία το στοιχείο της συναναστροφής, θα προέκυπταν πληρέστερα παιχνίδια ρόλων παρά παιχνίδια αποκλειστικά δράσης.

ΑΜ Για ταινία, ναι. Δράκοι, βασιλίσκοι, διακριτική μαγεία (όχι τίποτα φαντασμαγορικά εφέ, κυρίως τα αποτελέσματα βλέπουμε), μια χαρά. Σπηλιές, μια αρχαία, υπόγεια πόλη, δύο τέρατα μόνο μέχρι στιγμής, και δεν πιστεύω να υπάρξουν πολλά.

Για παιχνίδι δεν ξέρω. Δεν έχω ασχοληθεί με τα επιθετικά ξόρκια, ας πούμε, αν και υπάρχουν, αλλά έχει πολύ υλικό για άλλα πράγματα, ενδιαφέροντα πράγματα. Για παράδειγμα, αν κάποιος σου ρίξει μία κατάρα και έχεις δύο μήνες πριν αυτή δράσει, έχεις τρεις επιλογές: (α) ψάξε για κάποιον άλλο μάγο να σε κάνει καλά, (β) πήγαινε στη μάγισσα του βάλτου, και (γ), πήγαινε στους Νάγκα (και προσευχήσου στους Δώδεκα να μην σε κάνουν στόχο για βελάκια). Ναι, νομίζω ότι θα γινόταν εξαιρετικό παιχνίδι!

ΧΜ Για το πρώτο, υποθέτω πως ναι, δεν έχει κάτι ιδιαίτερος απαιτητικό. Το δεύτερο είναι ήδη under construction και σε κανόνες και σε fluff.

ΜΜ Ταινία σίγουρα, καθώς έχει πολλές και πλούσιες εικόνες. Με τα παιχνίδια έχω μηδενική εμπειρία, αλλά οι κανόνες του είναι πολύ σαφείς, οπότε πιθανότατα θα μπορούσε να στηθεί κάτι καλό.

ΜΣ Σε παιχνίδι θα μπορούσε, αν και κάποια προβλήματα με την ιδιαιτερότητα της μαγείας είναι σχετικά δύσκολο να μοντελοποιηθούν. Σε ταινία ίσως θα ήταν πιο εύκολο να μεταφερθεί.

ΓΦ Καλέ ναι, νορμάλ κόσμος είναι. Δεν έχει κάτι το ιδιαίτερο. Αν η σκηνογραφία/κουστούμια είναι αρκετά εμπνευσμένη ώστε να μη θυμίζει κάτι συγκεκριμένο, κυρίως όχι Ευρωπαϊκό μεσαίωνα, είμαστε μισά χαρά. Οι κανόνες είναι οι ίδιοι που διέπουν και τον δικό μας κόσμο, οπότε ναι.

ΒΧ Νομίζω, ναι.

Στην περίπτωση της ταινίας, ακόμα και χωρίς πάρα πολλά εφέ δεν θα είναι δύσκολο να δούμε πολύμορφους, αμφίσχημους και αστερόπτερα. Οι πύργοι είναι εύκολοι. Ακόμα και το πέρασμα μέσα από τη γη μπορεί να

αποδοθεί χωρίς μεγάλη δυσκολία με μια καλοσχεδιασμένη σήραγγα. Είναι πολύ εύκολο στους σύγχρονους υπολογιστές να γίνουν σταδιακές ή άμεσες μεταμορφώσεις. Και το Cosmos έχει κάνει τριάντα χρόνια πριν μια εξαιρετική κάθοδο στο DNA.

Στην περίπτωση του παιχνιδιού, επίσης θα είναι απλά τα πράγματα. Οι κανόνες είναι αρκετά σαφείς. Αλλά δεν είμαι εντελώς σίγουρη ποιος θα θέλουμε να είναι ο στόχος, οπότε δεν μπορώ να υποθέσω για τι είδους παιχνίδι μιλάς.

4. Ποιο ήταν το έναυσμα για να ξεκινήσετε να στήνετε τον κόσμο; (ιδέα, ζωγραφιά, ιστορία, πλάσματα, άλλο;)

ΜΓ Είναι λίγο οσμωτική διαδικασία. Εκείνη την περίοδο έπαιζα RPG (πιο συγκεκριμένα το Ravenloft Campaign setting του D&D και το 7th Sea της AEG), είχα διαβάσει τον Solomon Kane του Robert Howard και προσπάθησα να γράψω κάτι αντίστοιχο. Άλλες σημαντικές επιρροές ήταν το κόμικ Hellblazer της DC Comics, το “The Transformation of Martin Lake” του Jeff Vandermeer και οι ιστορίες του Lankhmar από τον Fritz Lieber και ο Terry Pratchett.

ΕΔ Η ανάγκη να πω την ιστορία του κόσμου όπως θα την ήθελα εγώ να είναι. Αγαπώ πολύ τις μυθολογίες των λαών και ήθελα να μπορούσα να πω κάποιες από τις λιγότερο γνωστές τους ιστορίες με τρόπο που να τους αξίζει, όπως πχ η ιστορία του Ακταίωνα, ή των δύο περιστεριών που ίδρυσαν το μαντείο της Δωδώνης ή της προκολομβιανής πόλης Καχόκια κοντά στο Σεν Λούις.

ΛΚ Η ανάγνωση ενός βιβλίου για τη μεσαιωνική Κωνσταντινούπολη, το οποίο με έπεισε ότι το συγκεκριμένο υλικό ήταν πρακτικά ανεκμετάλλετος στο φανταστικό κι ότι μπορούμε να γράψουμε για πράγματα θαυμαστά και άγνωστα χωρίς να ξεφύγουμε από τι ήταν εφικτό με το τεχνολογικό και κοινωνικό υπόβαθρο της προβιομηχανικής εποχής. Την ίδια εποχή πάλευα με διάφορα υπαρξιακά ερωτήματα για την ηθική και την κοινωνία. Συνδυάζοντας τα συμπεράσματα που έβγαλα από το βιβλίο, τις ανησυχίες μου και τη σκέψη πως ο χαρακτήρας που έπαιξα για ένα μεγάλο διάστημα σε παιχνίδι ρόλων θα μπορούσε να είχε πάρει μια πολύ ενδιαφέρουσα κατεύθυνση στη ζωή του, προέκυψαν οι Γιοι της Στάχτης και ο κόσμος στον οποίο κινούνται.

ΑΜ Το παιχνίδι Heroes of Might and Magic 3. Χωρίς πλάκα. Δηλαδή, τα νάγκα τα είχα συναντήσει και αλλού, αλλά μετά από αυτό το παιχνίδι μου βγήκε φυσικό να τα αναφέρω (γιατί τότε δεν τα έδειξα) στο πρώτο διήγημα που ολοκλήρωσα. Τον υπόλοιπο κόσμο... μάλλον από δωδεκάθεο (όχι μόνο το ελληνικό δωδεκάθεο, γενικά, τον αριθμό δώδεκα).

ΧΜ Ο Άλεξ είχε την ιδέα ότι θα ήταν καλό να ενοποιήσω τον κόσμο και ίσως να τον παιχνιδιοποιήσουμε.

ΜΜ Έχασα ένα λογοτεχνικό στοίχημα. Ο χαμένος θα έγραφε σε είδος που θα διάλεγε ο νικητής και, με δεδομένο ότι η νικήτρια του στοίχηματος είναι μαγεύτρα, ήμουν καταδικασμένος.

Επειδή είχα προβληματιστεί πολύ για το πώς θα μπορούσα, με ελάχιστη πείρα στο φάντασμα, να γράψω ένα τέτοιο διήγημα, στο τέλος αποφάσισα να κάνω το ίδιο μου το πρόβλημα ιστορία. Οπότε ο κεντρικός χαρακτήρας-αφηγητής είναι μια μαγεύτρα που έχει χάσει ένα λογοτεχνικό στοίχημα και αναζητεί το νόημα της μαγείας και της φαντασίας για να μπορέσει να γράψει μια ιστορία σε έναν φανταστικό κόσμο.

ΜΣ Ήταν μια ιδέα για ένα post-apocalyptic fantasy setting, όπου η κοινωνία θα ήταν σε ένα πολύ ποιο πρωτόγονο επίπεδο (εποχή του χαλκού -3000 έως -300) ενώ θα υπήρχαν κειμήλια μεσαιωνικού επιπέδου, καθώς και μια οργάνωση που θα κατείχε τη γνώση σε επίπεδο εποχής της ανακάλυψης (15^{ος} – 16^{ος} αιώνας)

ΓΦ Ειλικρινά, πού να θυμάμαι. Για κάποιον λόγο, οι ιστοριούλες που έγραφα από πάντα δεν διαδραματίζονταν ποτέ στον πραγματικό μας κόσμο. Εξ ου και εκστασιάστηκα όταν πρωτοδιάβασα το Χόμπιτ.

ΒΧ Ένα μικρό θαλασσινό ταξίδι, σε συνδυασμό με μια επιθυμία μεγαλύτερης φυγής και με την ταυτόχρονη ανάγνωση του βιβλίου «Ιστορίες Ηρωικής Φαντασίας» της Ωρόρα πάνω στο караβάκι γέννησαν μερικές αρχικές σκηνές. Μετά, ο κόσμος άρχισε να φτιάχνεται για να υποστηρίξει το περιβάλλον της ιστορίας. [Μπορώ να γίνω όσο αναλυτική θέλεις εδώ]

Σίγουρα έπαιξε μεγάλο ρόλο και η πρόσφατη τότε ανάγνωση των ιστοριών με τους Δράκους του Περν της Αν ΜακΚάφρυ.

5. Γιατί τον κατασκεύασατε; Για να πείτε μια συγκεκριμένη ιστορία; Επειδή σας άρεσε η διαδικασία; Είχε σχέση με κάποια άλλη ενασχόλησή σας;

ΜΓ Ξεκίνησα για να γράψω μία ιστορία με έναν “ινδιάνο” κυνηγό μαγισσών στην αντίστοιχη νέα Αγγλία. Έγραφα συνολικά μισή παράγραφο από αυτή, αλλά οι ιδέες για άλλες ιστορίες ήρθαν και έμειναν

ΕΔ Ήθελα όλα αυτά τα παραπάνω, και ο Ακταίωνας και τα περιστέρια και η Καχόκια, ακόμη και τα τσουνάμι στον Ειρηνικό και οι Μαορί που τους υπεραγαπώ και η Ανταρκτική με τους χαριτωμένους σύγχρονους μύθους περί τρύπας και εσωγήινων να χωρέσουν σε έναν κόσμο, όπως χωράνε και στον δικό μας. Κι επίσης γιατί άλλοι λύνουν σουντόκου και κύβους του Ρούμπικ κι εμένα μου αρέσει να λύνω προβλήματα αλληλεπιδράσεων μεταξύ γοητευτικών πραγμάτων, όπως η χθόνια μαγεία κι η μαγεία των θεών.

ΛΚ Κάθισα να γράψω σειρά βιβλίων επικής φαντασίας και το θεωρούσα δεδομένο πως (αντίθετα με τα αλληλένδετα διηγήματα sword and sorcery που έγραφα πριν κι όπου πετάς κατά περίπτωση ότι σου κατέβει) απαιτεί ένα πλήρως καθορισμένο υπόβαθρο.

Ήθελα να έχει κάποιου είδους ελληνικό χρώμα γιατί θεωρούσα πως ήταν ο μόνος λόγος να ενδιαφερθεί για το έργο μου ένας Έλληνας αναγνώστης και να διαλέξει το βιβλίο μου από το ράφι όπου θα το δει ανάμεσα στα βιβλία ξένων συγγραφέων που του όνομά τους του είναι ήδη γνωστό.

ΑΜ Δεν τον έχω κατασκευάσει ακόμα. Απλά λειτουργεί ως βάση για μια συγκεκριμένη ιστορία.

ΧΜ Ξεκίνησε από μια ιστορία. Μετά τον συνέχισα/συνεχίζω, γιατί ενδιαφέρομαι να μάθω η ίδια τι συμβαίνει εκεί. Νομίζω ότι τα δύο βασικά μου κίνητρα είναι α) θέλω να υπάρχουν οι «γέφυρες» ανάμεσα στις ιστορίες και β) θέλω να τον αισθάνομαι πραγματικό, ώστε να μπορώ ν' αποδίδω καλύτερα την ατμόσφαιρα στις ιστορίες μου. (Επίσης, τρίβω σατανικά τα χεράκια όταν βάζω μέσα easter eggs και ξέρω ότι θα τα πιάσουν ένα-δυο άτομα)

ΜΜ Πέραν του ότι ήμουν υποχρεωμένος να το γράψω λόγω του χαμένου στοιχήματος, το είδα σαν μια καλή αφορμή για να μιλήσω για τη φιλία, τη λογοτεχνία, τη φαντασία και την πραγματικότητα η οποία πολλές φορές μπορεί να είναι τόσο όμορφη που να μοιάζει μαγική.

Το ότι οι κανόνες και ο κόσμος γενικά θα έπρεπε να δουλεύει σωστά και χωρίς τρύπες και ανακολουθίες, άσχετα με το κατά πόσον το πέτυχα αυτό, είναι για μένα μόνιμος και αυτονόητος στόχος.

ΜΣ Για να πω μια συγκεκριμένη ιστορία.

ΓΦ Είναι φτιαγμένοι καθαρά για τις ιστορίες που διαδραματίζονται μέσα του, αλλά δεν αποτελεί ένα απλό σκηνικό. Υπάρχει μεγάλη αλληλεπίδραση, πολλές φορές ο κόσμος καθορίζει το πώς θα εξελιχθεί μια ιστορία. Είναι σαν ένας από τους χαρακτήρες. Καμιά φορά, αν έχω λεπτομερή περιγραφή μερικών χαρακτήρων και ξέρω πού βρίσκονται, η ιστορία γράφεται μόνη της.

Άλλη αιτία για την κατασκευή του είναι ότι αποτελεί εξαιρετική δικαιολογία για ρήσερτς. Δεν υπάρχει καλύτερος τρόπος να αυξήσεις τις εγκυκλοπαιδικές σου γνώσεις (και να κερδές στο τρίβιαλ).

Φυσικά η σημαντικότερη αιτία για να κατασκευάσεις έναν κόσμο είναι η γαματοσύνη του να το παίζεις θεός, κακά τα ψέματα.

ΒΧ Ξεκίνησα να τον φτιάχνω για να «στεγάσω» την ιστορία μου, αλλά μού πήρε και λίγο το πάνω χέρι καθ' οδόν. Πάντως σίγουρα έπρεπε να δουλέψει σωστά μέχρι την τελευταία λεπτομέρεια και έπρεπε να γίνω λεπτομερής μια που η γεωγραφία και η γεωλογία συγκαταλέγονταν στα χόμπι εκείνης της εποχής, οπότε έπρεπε να φτιάξω κάτι που να περνάει από τεστ αληθοφάνειας ενός ελαφρώς υποψιασμένου αναγνώστη.

6. Χρησιμοποιήσατε κάποια έτοιμη μεθοδολογία στη διαδικασία ή φτιάξατε μια δικιά σας προκειμένου να μπορέσετε να δουλέψετε; (Αν ναι στο πρώτο, ποια; Αν ναι στο δεύτερο παρακαλώ περιγράψτε).

ΜΓ Καμιά μεθοδολογία, χτίστηκε ιστορία στην ιστορία. Είχα μία ιδέα για τις χώρες και τους λαούς, αλλά σταδιακά γεμίζει όλο και περισσότερο.

ΕΔ Ξεκινάω συνήθως από αυτό που θέλω να πω, κι ύστερα προσπαθώ να δω πώς συνδυάζεται με τα υπόλοιπα πράγματα που έχω δημιουργήσει.

ΛΚ Δεν ήταν δομημένος ο τρόπος που εργάστηκα. Είχα μεγάλο όγκο από προσλαμβάνουσες με τη μορφή ιστορικών και μυθολογικών πληροφοριών, τις οποίες έκρινα πώς θα μπορούσα να μετασχηματίσω στο πλαίσιο του κόσμου μου κι αν χωρούσαν να τις προσθέσω χωρίς να σχηματιστούν ασυνέπειες με όσα περιλαμβάνονταν ήδη. Και το ανάποδο, έκρινα πώς θα μπορούσαν οι ιδέες που είχα να καθίσουν πάνω στα «δεδομένα» και να συμπληρωθούν με λεπτομέρειες. Αυτό συνεχίζεται ώσπου να μπει κι η τελευταία τελεία στο τελευταίο κείμενο, αλλά τα περιθώρια στενεύουν όσο πάει, γιατί κάποια πράγματα, αν υπήρχαν, έπρεπε ήδη να είχαν ειπωθεί ή έστω προοικονομηθεί.

ΑΜ Όχι, δεν έχω καμιά μεθοδολογία. Πρώτα οι χαρακτήρες και οι ιστορίες τους. Ο κόσμος ακολουθεί. Ό,τι βολεύει. Για παράδειγμα, αν δεν υπάρχει λόγος να αναφέρω την ιδιαίτερη μέτρηση του χρόνου που έχω φτιάξει, δεν θα μπει καν (γι' αυτό δεν σου την περιέγραψα, γιατί δεν ξέρω αν θα πεταχτεί στα άχρηστα, στο τέλος).

ΧΜ Η διαδικασία πάει περίπου έτσι: ιδέα (για μια πόλη, ένα είδος, έναν χαρακτήρα, μια ιστορία, ένα φυτό, οτιδήποτε)- έρευνα για το πώς μπορεί να λειτουργήσει πειστικά και χωρίς προβλήματα αυτή η ιδέα-χτίσιμο της ιδέας σε κομμάτι παζλ-εφαρμογή στον κόσμο. Κάπως έτσι τον έχτιζα και χτίζω ακόμα.

ΜΜ Όπως πάντα, πρώτα πρέπει να με τιμήσει μια αξιοπρεπής ιδέα. Μόλις θεώρησα ότι έγινε αυτό, προσπάθησα να σκεφτώ μια ενδιαφέρουσα πλοκή που να την υποστηρίζει και να την αναδεικνύει. Έπειτα ανέλαβαν τα κίνητρα: θα έπρεπε να είναι πειστικά και να οδηγούν αναπόδραστα την πλοκή εκεί που τη θέλω. Όπως συνήθως, τα κίνητρα απαιτήσαν μεγάλες ή μικρές τροποποιήσεις στην ιδέα (στο σύστημα μαγείας στη συγκεκριμένη περίπτωση) όπως για παράδειγμα την εισαγωγή της απώλειας των μαγικών δυνάμεων με την εμμηνόπαυση, που προέκυψε αργότερα κατά την κατάστρωση. Στην πορεία βρήκα την ευκαιρία να διασκεδάσω με κάποιους χαρακτήρες, πράγμα που προσέδωσε ένα σκαμπανέβασμα στην ατμόσφαιρα, από σοβαρή σε αστεία και ξανά σοβαρή, κάτι μάλλον ασυνήθιστο για μένα. Τέλος, έγιναν δραματουργικές προσθήκες, όπως η αναβάθμιση της ιπτάμενης σκούπας σε σημαντικό χαρακτήρα που αυξάνει τη συναισθηματική φόρτιση στο τέλος του έργου.

ΜΣ Χρησιμοποίησα δικιά μου διαδικασία.

Ξεκίνησα από τα βασικά concepts, fantasy post-apocalyptic, concept μαγείας, και παρασκηναϊκή οργάνωση.

Έφτιαξα μια μικρή περιοχή σαν αρχή, τα ερείπια της πόλης της Σελήνης και την μικρή πόλη κοντά.

Έφτιαξα το αρχικό πρόβλημα της ιστορίας, ώστε να εισάγω τους rememberers και να δείξω λίγο το πώς δουλεύει ο κόσμος.

Ανάλογα με την εξέλιξη και τις επιλογές των παιχτών διεύρυνα τον κόσμο, και σιγά-σιγά αναδείκνυα την ιστορία του καθώς και εκφάνσεις του μεγαλύτερου προβλήματος.

ΓΦ Δεν είμαι σίγουρη ότι καταλαβαίνω την ερώτηση. Σκέφτηκα πώς δημιουργήθηκε ο δικός μας κόσμος και εφόρμωσα τα ίδια. Από το πώς σχηματίστηκαν οι ήπειροι και τα γεωγραφικά χαρακτηριστικά, μέχρι το πώς αυτά επηρέασαν τους ανθρώπους. Ο μόνος τρόπος να φτιάξω έναν κόσμο ήταν να προσπαθήσω να καταλάβω πώς λειτουργεί ο δικός μας. Η απόφαση να τον φτιάξω δεν ήταν συνειδητή, όπως προανέφερα, οπότε όλα εξελίχθηκαν σιγά-σιγά και φέρνοντας το ένα το άλλο. Οπότε δεν ξέρω αν είχα μέθοδο. Όταν πήγαινα στο δημοτικό απλά ξεπατίκωνα τα μαθήματα που κάναμε, δηλαδή έφτιαχνα ένα δικό μου «βιβλίο γεωγραφίας» με βάση το βιβλίο γεωγραφίας που είχαμε στο σχολείο κλπ. Ελπίζω να απάντησα, αλλιώς πες.

ΒΧ Βασικά έφτιαξα πρώτα έναν χάρτη για να μπορώ να ξέρω πού κινούνται οι ήρωες. Δεν νομίζω ότι είχα κάποια άλλη μέθοδο πέρα απ' αυτά που ανέφερα παραπάνω. Δεν χρειαζόταν και κάτι υπερβολικά καινούργιο μια που ο κόσμος μου μοιράζεται πολλά χαρακτηριστικά με μια εναλλακτική Γη.

7. Προσθέστε αν θέλετε κάτι από την εμπειρία σας για τη διαδικασία της κατασκευής ενός κοσμοειδύλου που δεν σας το ρωτάω παραπάνω.

ΜΓ Έχει πλάκα και δεν πρέπει να γίνεται με τρόπο που να περιορίζει τη φαντασία του δημιουργού.

ΕΔ Από ένα σημείο κι ύστερα ο κόσμος γίνεται τόσο πολύπλοκος που πρέπει να το γράφεις σε χαρτί, να του φτιάξεις χάρτη και βάλεις πάνω λαούς και ποτάμια και πως λένε αυτή τη λίμνη οι μεν και πώς τη λένε οι δε. Αλλά πάντα, πάντα ξεχνάω να το κάνω αυτό από την αρχή. Οπότε φτάνω στο σημείο καμπής, όπου αρχίζω να μη μπορώ να ζογκλάρω την πληροφορία και σταματάω όλη τη διαδικασία της ίδιας της γραφής για να μπορέσω να οργανωθώ λιγάκι. Δεν είναι λίγες οι φορές που αναγκάστηκα να το κάνω αυτό όταν ανακάλυπα μετά τρόμου ότι πχ, το δέντρο έξω από το σπίτι της ηρωίδας μου είναι ελιά στην πρώτη σκηνή, καστανιά στη δεύτερη και καρυδιά στην τρίτη...

ΛΚ Αποδεικνύεται πολύ χρήσιμο κι ευχάριστο όταν γράφεις ήδη γνωρίζοντας περισσότερα απ' όσα χρειάζονται για τον κόσμο σου. Τα μισά απ' όσα έχεις φτιάξει μπορεί να μην τα κάνεις ποτέ τίποτα, αλλά όταν έχεις πιάσει μια σκηνή για κάποιους που συζητούν φτάνοντας σε μια πόλη και δε χρειάζεται να σταθείς για να σκεφτείς το τοπίο, αλλά ξέρεις ήδη αν είναι οπωρώνες (και με τι δέντρα) ή χωράφια ή ανηφόρα με βράχια, ε, για κάτι τέτοιες στιγμές αξίζει να γράφεις βιβλία που χρειάζονται κοσμοπλασία.

Κατά τα άλλα, η πολλή κοσμοπλασία είναι κι επικίνδυνη. Την κάνουμε για να έχουμε όσα είναι απαραίτητα για την πλοκή ή για να δώσουν το απαραίτητο χρώμα που θα κάνει τον αναγνώστη να πιστέψει πως αυτά τα μέρη θα μπορούσαν και να υπάρχουν, να λειτουργούν κι όταν ο ήρωας δεν είναι εκεί. Πολλοί συγγραφείς, όμως, ερωτεύονται τόσο τον τεχνητό κόσμο τους ή λυπούνται τόσο να πάει χαμένη η δουλειά που έκαναν, ώστε στριμώχνουν τα πάντα μέσα στο κείμενο, την παραμικρή λεπτομέρεια που σκέφτηκαν, με αποτέλεσμα η πλοκή να πνίγεται. Κάποια πράγματα θα σου περισσέψουν, δε θα χωρέσουν. Θες να τα αξιοποιήσεις για να γράψεις κάποια έξτρα διηγήματα; Θες να βάλεις στην άκρη και να τα χρησιμοποιήσεις στον επόμενο κόσμο που θα φτιάξεις; Θες να τα κρατήσεις για όταν θα είσαι τόσο διάσημος που κι η λίστα σου για τα ψώνια θα πουλάει, οπότε

θα κυκλοφορήσει άτλαντα για τον φανταστικό σου κόσμο; Ότι προτιμάς. Πάντως, μη στριμώξεις με το ζόρι μέσα στο κείμενο πράγματα μόνο και μόνο επειδή τα έφτιαξες.

Τέλος, η κοσμοπλασία βοηθάει στη συγγραφή, δεν είναι συγγραφή (ή σκηνοθεσία ή προγραμματισμός). Ένα κακό ή μέτριο βιβλίο (ταινία, παιχνίδι) δε γίνεται αριστούργημα επειδή συνοδεύεται από καλοδουλεμένο φανταστικό κόσμο. Ειδικά τα κομμάτια του κόσμου που δεν είναι μέσα στο έργο, αλλά σε παραρτήματα οποιουδήποτε είδους, αυτά δε μετράνε καθόλου. Πρέπει να έχεις πλοκή, χαρακτήρες κι ό,τι άλλο απαιτεί η τέχνη που υπηρετείς (συγγραφή, δημιουργία παιχνιδιών, σκηνοθεσία), να είσαι γενικά καλός σ' αυτό που κάνεις και να μην καταλήξεις μ' έναν σκέτο ταξιδιωτικό οδηγό στα χέρια, όσο αξιομνημόνευτα κι αν είναι τα τοπία που περιέχει.

AM Είναι πολύ δύσκολο να ξεφύγεις από ό,τι ξέρεις. Είναι πολύ δύσκολο να χρησιμοποιήσεις γόνιμα τα όσα ξέρεις.

Έχω να προσθέσω κάτι που δεν ξέρω αν θα το κρατήσω στα βιβλία, αλλά μου αρέσει πολύ: τη μέτρηση του χρόνου. Δεν είναι έτοιμο, σίγουρα θέλει αλλαγές (κυρίως στις θεότητες) αλλά είναι αυτό [*]

XM -

MM Βρήκα πολύ διασκεδαστική την εισαγωγή πραγματικών ανθρώπων ως χαρακτήρων στην ιστορία. Αυτό, φυσικά, είναι κάτι που δεν έχω ξανακάνει (και γενικά δεν συστήνεται) αφού κάθε φορά προικίζω τους χαρακτήρες με μεμονωμένα χαρακτηριστικά πραγματικών ανθρώπων. Αυτή τη φορά όμως, ήξερα ότι έγραφα για κάτι πολύ δικό μου και ότι είχα πλήρη ελευθερία και λευκή επιταγή από όλους. Καθώς έγραφα, συνειδητοποίησα ότι θα βγει πολύ μεγαλύτερο απ' όσο φανταζόμουν (αν και δεν είχα θέσει κανένα όριο) ακριβώς επειδή περνούσα τόσο καλά δημιουργώντας το. Ήταν το καλύτερο συγγραφικό παιχνίδι που έχω παίξει ποτέ.

Επίσης, επειδή η ιστορία έχει άμεση σχέση με τη λογοτεχνία, δεν δίστασα να χρησιμοποιήσω χωρία αγαπημένων δημοσιευμένων διηγημάτων του φανταστικού, καθώς και να βάλω τη νικήτρια του στοιχήματος να με βοηθήσει έμπρακτα στην (πραγματική) αναζήτησή μου για το τι είναι μαγεία και φαντασία, χωρίς να γνωρίζει τίποτα για το πλαίσιο μέσα στο οποίο θα έμπαιναν οι ορισμοί που μου έδωσε.

Πρώτη φορά χάρηκα τόσο που έχασα ένα στοίχημα, ευχαριστώ πολύ.

MS -

GF -

BX Δεν είμαι σίγουρη αν έχω κάτι να πω, πέρα από μια προειδοποίηση: Βάλε κανόνες στον κόσμο σου.

Και μετά *σεβάσου* τους. Σουρεάλ χάος δεν πείθει κανέναν.

Εκτός κι αν σ' αρέσει εσένα. In this case, follow your heart.

2. ΣΥΝΟΠΤΙΚΟΣ ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΜΕ ΤΣ ΕΡΓΟΓΡΑΦΙΑ

(Όνομα κόσμου, δημιουργός, χρονιά πρώτης εμφάνισης, τίτλος πηγαίου έργου)

Από τη λογοτεχνία:

Hyborian Age, Robert E. Howard, 1932, *Conan stories*

Middle Earth (Μέση Γη), J.R.R. Tolkien, 1937, *Χόμπιτ*

Narnia (Νάρνια), C. S. Lewis, 1950, *Το λιοντάρι, η μάγισσα και η ντουλάπα*

Planet of the Apes Universe (πλανήτη των πιθήκων), Piere Boulle, 1963, *La Planète des singes*

Earthsea (Γαιοθάλασσα), Ursula K. Le Guin, 1964, *The world of unbinding*

Arakis (Αράκης), Frank Herbert, 1965, *Dune*

Discworld (Δισκόκοσμος), Terry Pratchet, 1983, *Το χρώμα της μαγείας*

The lost world (Jurassic park), Michael Crichton, 1990, *Jurassic Park*

Continent (The Witcher stories), Andrzej Sapkowski, 1992, *Miecz Przeznaczenia (Sword of Destiny)*

Westeros (Γουέστερος) G.R.R. Martin, 1996, *Το παιχνίδι του στέμματος*

Harry Potter World, J.K. Rowling, 1997, *Ο Χάρρυ Πόττερ και η φιλοσοφική λίθος*

Island of Berg, Cresida Cowell, 2003, *How to train your dragon*

Από τον κινηματογράφο:

Star Wars Universe, George Lucas, 1977, *Star Wars*

Stargate Universe, Roland Emmerich & Dean Devlin, 1994, *Stargate*

Matrix, The Wachowskis, 1997, *The Matrix*

Ice Age, Michael J. Wilson, 2002, *Ice Age*

Από τηλεοπτική σειρά:

Doctor Who Universe, Sydney Newman, C. E. Webber, and Donald Wilson, 1963-1989, *Doctor Who*

Star Trek, Gene Roddenberry, 1966-1969, *Star Trek: The original series*

Battlestar Galactica Universe, Glen A. Larson, 1978-1979, *Battlestar Galactica*

Διαστημικός σταθμός Babylon 5, J. Michael Straczynski, 1994-1998, *Babylon 5*

Avatar World, Michael Dante DiMartino and Bryan Konietzko, 2005-2008, *Avatar: The Last Airbender*

Από παιχνίδια ρόλων (pen & paper RPG):

Greyhawk, TSR (Gary Gygax, Robert J. Kuntz), 1975, *Greyhawk*

Faerûn (Forgotten Realms), Ed Greenwood, 1979, *The dragon* magazine, 1986, TSR module *H1: Bloodstone Pass*

Mystara, TSR Hobies (Dave Cook, Frank Mentzer), 1980, *Module X1, Isle of Dread*

Dragonlance, TSR (Laura and Tracy Hickman, Margaret Weis), 1984, *Dragons of Autumn Twilight*

World of Darkness, White Wolf Publishing, 1991, *Vampire the Masquerade*

Από παιχνίδια (βίντεο-κομπιούτερ-κονσόλα):

Zelda world, Shigeru Miyamoto, Takashi Tezuka, 1986, *The Legend of Zelda*

Final Fantasy Universe, Hironobu Sakaguchi, 1987, *Final Fantasy*

Azeroth (Άζεροθ), Blizzard, 1994, *Warcraft: Orcs & Humans*

Sanctuary, Blizzard, 1996, *Diablo*

Starcraft Universe, Blizzard, 1998, *StarCraft*

Thedas, BioWare, 2009, *Dragon Age: Origins*

Από επιτραπέζιο με μινιατούρες:

Warhammer Universe, Games Workshop, 1983, *Warhammer Fantasy Battles*

Από το θεματικό πάρκο της Disney:

Αρχιπέλαγος της Καραϊβικής, The Walt Disney Company, 1967, μέρος του *Disney theme park ride*

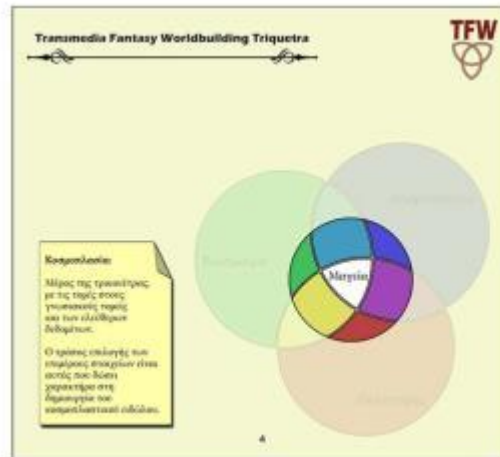
Από κόμικ:

DC Universe, DC, 1935, *Detective Comics #27*

Marvel Universe, Timely Publications (από το 1961 Marvel Comics), 1939, *Marvel Comics #1*

Men in Black Universe, Aircel Comics (Lowell Cunningham & Sandy Carruthers), 1990, *The Men in Black*

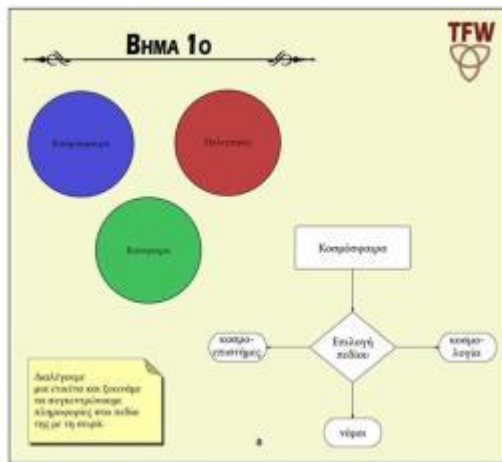
3. TFW TRIQUETRA BETA 1.0



Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Από κάτω προς τα πάνω:
Έχεις μια ηρωίδα που στριφογυρνάει στα δάχτυλά της μια κλωστή και τραγουδάει ένα τραγούδι, ενώ γίνεται σιωπές. Αναρωτάσαι πώς είναι η κλωστή, με τι συνάει το τραγούδι, τι σιωπές είναι αυτές που γίνεται και πού είναι. Πως και δημιουργείς την κουλτούρα κάποιου λαού, βασιμμένος στο κλίμα, τη γεωγραφία, το οικοσύστημα και την ιστορία της περιοχής, έτσι ώστε η γλώσσα του τραγουδιού να είναι η ιταλική αρχαία, η κλωστή να είναι βομβαρδική κι όσα η τεχνολογία και η ιστορία της να το επιτρέπει, όπως και το να είναι βοημένη, αναρωτάσαι αν αυτού του είδους η μαγεία είναι κοινή στον κόσμο κι άρα τι συμβαίνει αν ο καθένας μπορεί να πραγματοποιήσει έναν αιωνό και τι είδους νόμοι δίνουν μια τέτοια κοινωνία. Φάχνοιας κι άλλο σκέφτεσαι αν τα υπόλοιπα μέλη του οικοσυστήματος της περιοχής μπορούν να επιβιώσουν σε αυτούς τους όρους, οπότε μάλλον θέλεις να δεις τι άλλο υπάρχει εκεί, και καταλήγεις να τοποθετήσεις το καινούριό σου στις τεκτονικές πλάκες κάτω από την πόλη όπου βρίσκεται η ηρωίδα σου. Κι αφού έχεις τεκτονικές πλάκες ίσως έχεις έναν πλανήτη που μοιάζει με τη Γη, κι ίσως υπάρχουν και κάποιος/οι δορυφόροι/οι σε αυτόν που μπορεί με κάποιον τρόπο να τον επηρεάζουν, ένα ηλιακό σύστημα στο οποίο ανήκει και κάποιον θεό που το εφτάει.

7



Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Κοσμολογία
Η όλη και οι τρόποι του σύμπαντος
— για αρχή για κάθε κοσμολογία —

Κοσμολογία: Το κοσμολογικό που περιγράφουμε μπορεί να είναι στερεό υγρό ή αέριο, μπορεί να είναι μικρό ή μεγάλο, άμορφο ή άσχημο, περιορισμένο ή απέραντο, μπορεί να είναι ότι φανταστεί ο δημιουργός του. Όπως και να μοιάζει κάποιος δημιουργήθηκε, και ο τρόπος αυτός μαζί με το σχήμα του και τους σημαντικούς και μαγικούς νόμους που το δίνουν καθορίζει τα περισσότερα από τα πράγματα που χρειάζεται να δημιουργηθούν σε αυτό το πεδίο. Εδώ κάνουμε μια εκτενή περιγραφή του σύμπαντος, του τρόπου με τον οποίο γεννήθηκε το κοσμολογικό μέσα σε αυτό το σύμπαν, μελετάμε τη δομή του, τα χρώματα, την κωνικότητα, τον αέρα, το νερό, τα εδάφη του. Τα στερόνια σώματα που είναι ορατά από αυτό και τις φυσικές ή μαγικές σχέσεις μεταξύ τους. Και, τελευταίο, αλλά πολύ σημαντικό: ορίζουμε την ηλικία του. [βρίδεις]

9

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Κοσμολογία
Σε αυτό το πεδίο ορίζουμε τη γεωγραφία μας, το κλίμα, περιγράφουμε τα γεωλογικά χαρακτηριστικά, ορίζουμε τους ωκεανούς του κοσμολογικού. Περιγράφουμε την ενέργεια και τις διαθέσιμες μορφές και πηγές της [αρχή]

Φυσικοί και Μαγικοί Νόμοι: Εδώ περιγράφουμε τον τρόπο με τον οποίο λειτουργεί ο χωροχρόνος και η φύση, ο αέρας, το νερό, η φωτιά και η ενέργεια. Το σύστημα της μαγείας που δημιουργούμε μπορεί να έχει πηγή ή όχι, μπορεί να είναι άμεσα διαθέσιμη ή όχι, να έχει ευρεία χρήση ή όχι, να γίνεται με ζόρια ή όχι να είναι δύσκολη στην χρήση. Πάντως, πρέπει η μαγεία μας να είναι κυρίως ορισμένη και να ξέρουμε τους τρόπους με τους οποίους αλληλεπιδρά με τους φυσικούς νόμους που δίνουν το κοσμολογικό. Αυτό είναι το σημείο στο οποίο ουσιαστικά θέτουμε τους κανόνες μας τους οποίους και θα ακολουθήσουμε. [μοντέλα μαγείας]

10

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Βιολογία
Η ζωή και η συντήρησή
— για αρχή για κάθε βιολογία που χρησιμοποιείται, περιλαμβάνει πάντα στην και αναπτύσσεται —

Βιολογία: Σε αυτό το πεδίο περιγράφουμε τη ζωή μας, την προέλευση και τη δημιουργία τους, τα χαρακτηριστικά, τις διατροφικές τους συνήθειες, τη συμπεριφορά και τους τρόπους με τους οποίους αλληλεπιδρούν με το περιβάλλον τους. Υπάρχουν 5 κατηγορίες ήβων που συνήθως μας ενδιαφέρουν, και βέβαια μπορούν να υπάρχουν όσες δημιουργεί η φαντασία μας. Φυτά, ζώα, έλ-λογα ζώα που φτιάχνουν πολιτισμούς, άλλα έλλογα όντα, τέρατα ή άλλα μαγικά πλάσματα. [βρίδεις]

Οικοσυστήματα: Εδώ περιγράφουμε πως και πόσα αναπτυγμένα οικοσυστήματα φιλοξενεί η ευρύτερη περιοχή την οποία εξετάζουμε. Τι μεταξύ τους αλληλεπίδραση και τους τρόπους με τους οποίους συμβαίνουν τα πράγματα από το ένα στο άλλο. [χάρτης] [οικοσυστήματα]

11

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Βιολογία
Σημειώνουμε ποιους κρατάμε και ποιους απορρίπτουμε, πώς διατηρείται η ζωή, αν υπάρχει ο θάνατος, με ποιους τρόπους κι αν συνυπάρχουν, πώς εκδρά το σύστημα μαγείας στο σύστημα της ζωής.

12

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Πολιτισμός
Η γλώση και κάθε εφαρμογή της
— μια φορά για κάθε μοναδική πολιτισμική κατάσταση μέσα σε συγκεκριμένο σενάριο —

Ιστορία: Το παρελθόν, γνωστό στα έλλαγα όντα ή άγνωστο, οι ακολουθίες των γεγονότων που αδήγησαν στο σήμερα και η περιγραφή του σήμερα, οι στρατηγικές επιχειρήσεις αν υπάρχουν, η τεχνολογία και η ηλικία της, οι διάφορες επιστήμες που αναπτύχθηκαν και ο ερώτας με τον οποίο αναπτύχθηκαν, η κεντρική, τα πολιτεύματα που μεσολάβησαν, οι μεγάλες καταστροφές, οι ήμερες του παρελθόντος, η μέτρηση του χρόνου. [χρονολόγιο]

Κουλτούρα: Σε αυτό το πεδίο περιγράφουμε τα ήθη και τα έθιμα, τη θρησκεία, τα επαγγέλματα και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων, τη γλώσσα, τη διατροφή, την ένδυση, την αρχιτεκτονική, την τέχνη, τις πεποιθήσεις, τα αποδεκτά έθιμα, την ψυχολογία, τις γροσές. Μπορεί να γίνει πολύ αναλυτικό, μπορεί και κυθόλου. [βρίδες]

13

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Νόμοι Κοινωνικής Οργάνωσης: Γραπτοί και άγραφοι, το πολιτεύμα, η οικονομία, το εμπόριο, η δικαιοσύνη, οι θρησκευτικοί νόμοι, η εκπαίδευση, η δημοσία ζωή.

14

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

ΒΗΜΑ 2ο

Σημειώματα που προσέχουν, οργανώστε τα σενάρια να εσχερύν μετρώ τους και να ελέγχονται.

15

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Επιστροφές
(ενδεικτικά - θα συμπληρωθεί στο μέλλον)

Κοσμολογία @ οικονομία: αναρωτιόμαστε αν τα έθιμα όντα μπορούν να ζήσουν σε αυτά τα κοσμοειδία που δημιουργούμε.

Κοσμολογία @ πολιτισμός: αναρωτιόμαστε πόσα γνωρίζουν από τη δημιουργία του κόσμου μας τα έλλαγα πλάσματα του μέσου της επιστήμης και των πεποιθήσεων, τι είδους και πόσες θεωρίες έχουν για τη δημιουργία. [Ενδεικτικά: 30 περίπου επιστήμες θρησκευτικές και 3 επιστημονικές μέσα σε περίπου 300.000 χρόνια που υπάρχει το ανθρώπινο είδος. Τότες είναι μόνο αυτές που επιβίωσαν.]

Κοσμοεπιστήμες @ οικονομία: α) τοποθετούμε τα επί μέρους που έχουμε δημιουργήσει και β) ελέγχουμε αν εκεί όπου τοποθετούνται λειτουργούν

Κοσμοεπιστήμες @ πολιτισμός: α) τοποθετούμε τις πόλεις και τα χωριά [πολιτικούς χώρους] β) ορίζουμε το μέχρι ποσό έχει φτάσει ο πολιτισμός γ) τι πώς τα κλέμα και τα έθιμα έχουν επιρροή στην κουλτούρα τη ζωή και τη

16

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

γλώσσα δε με ποιον τρόπο απεικονίζουν οι ίδιοι τον κόσμο τους [χώρους]

Φυσικοί και Μαγικοί Νόμοι @ οικονομία: α) ελέγχουμε αν τα υπερφυσικά μας πλάσματα μπορούν να υπάρξουν στους κενόνες μας κι αν τα πραγματικά μας πλάσματα μπορούν να συνεννόησαν μαζί τους β) ελέγχουμε αν η ενέργεια ανακακλώνεται πλήρως

Φυσικοί και Μαγικοί Νόμοι @ πολιτισμός: α) καταγράφουμε πώς επηρεάζει η μαγία κάθε πτυχή του πολιτισμού β) ελέγχουμε διανά το πώς επηρεάζουν τα είδη της ενέργειας που διαθέτουμε την τεχνολογία και πώς η τεχνολογία επηρεάζει τα διαθέσιμα στα έλλαγα όντα μας ποσά ενέργειας.

17



Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

ΒΗΜΑ 3ο

Σημειώματα με τα εργαλεία
Συνθέτουμε τα εργαλεία μεταξύ τους με τους φαντασματικούς τρόπους παραγωγής

18

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra






Κεντρική αναδόμηση του Απλάσιου, στον χώρο των βασίλειων:

1. Βασίλειο και σφραγίδα
2. Συνταγές
3. Ήρωες, Λόγιοι και σκέρτα
4. Λοιπά στοιχεία μη συντηγμένα

25

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Τριμερές αιώσιμα υακίνοιο οικοδομημένο Σκέρτα:

1. Κορμολογία
2. Σκέρτα
3. Λοιπά ήρωες μαγιστές και σκέρτα
4. Θαλάσσια ψάρια

26

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra



4. Χρονολόγιο: Προτεινόμενος τρόπος να χρησιμοποιήσουμε χρονολόγιο είναι ο εξής: να έχουμε ένα συγκεκριμένο για όλη τον κόσμο, κι ένα με την ιστορία κάθε μιας από τις περιοχές που μας ενδιαφέρουν. Έτσι, θα μπορούμε να αντιπαραβάλουμε σε κάθε περίπτωση τις διαφορετικές ιστορίες δεκαεννέα χωρών με τη γενική και να ελέγχουμε αν τα πράγματα μας φαίνονται λογικά. Χρονολόγιο μπορούμε επίσης να χρησιμοποιήσουμε στα πεδία της κοσμολογίας, για το πώς φτιάχτηκε ο κόσμος, της μαγείας, αν έχουμε κάποιες ιστορικές εξελίξεις, της κουλτούρας, όπως και σε κάθε συγκεκριμένο θέμα που μας ενδιαφέρει. Αν για παράδειγμα δημιουργήσουμε έναν χαρακτήρα ο οποίος είναι στρατιώτης ενός συγκεκριμένου στρατού κι αυτό είναι επιλογή του, επιμένεις υπάρχουν λόγοι για τους οποίους θέλει να βρεθεί εκεί, μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα χρονολόγιο με την ιστορία και τις κινήσεις του συγκεκριμένου στρατού. Απαραίτητα στοιχεία, πριν να αρχίσουμε να γράφουμε αδιάφορα σε οποιοδήποτε χρονολόγιο, είναι να έχουμε συμπληρώσει στους ταμείς της ιστορίας και της Κουλτούρας το πώς -στον πολιτισμό που μας ενδιαφέρει- μετράνε τον χρόνο. Μπορεί να φτιαχτεί οποιοδήποτε, σε οποιαδήποτε μορφή (κάθετη, οριζόντια, κυκλική κ.ο.κ.) [χρονολόγιο]

27

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra



5. Ημερολόγιο: Είναι ίσως το λιγότερο χρήσιμο εργαλείο, όμως μας βοηθάει σε πολλές περιπτώσεις. Απενός, ο τρόπος με τον οποίο ένας λαός θεωρεί τις γιορτές και γιορτάζει μας αποκαλύπτει πράγματα α) για την κουλτούρα του β) για την ιστορία του γ) για την καθημερινότητά του, οπότε είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο για τον δημιουργό του κόσμου, αφού από τη στιγμή που θα αποφασίσει με ποιον τρόπο μετρά το χρόνο και γιατί έχει τελειώσει με το συγκεκριμένο κομμάτι - χρειάζεται να γίνει μόνο μία φορά, πέρα ελαχίστων εξαιρέσεων που έχουμε τίποτα θεματική στο μύθο. Επίσης μπορεί να φτιαχτεί με όλα τα μέσα, αναλογικά ή όχι.

28

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra





Παροδόγιο ημερολόγιο

29



Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra



6. Σκίτσο, ζωγραφιές, πίνακες, μελάνια, illustrations κλπ: Είναι ένα εργαλείο που μπορεί να καλύψει τα πάντα και μπορεί να χρησιμοποιηθεί οποιοδήποτε. Μπορεί να καλύψει σχεδόν τα πάντα. Μη διστάσετε να κάνετε σκίτσα και καρικατούρες.


30

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra






Το πρώτο βήμα είναι να αποφασίσουμε τι είδους κόσμο θέλουμε να φτιάξουμε. Είναι ένα κλασικό φανταστικό κόσμο ή κάτι πιο μοναδικό; Είναι ένα κόσμο που έχει ήδη υπάρξει ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε;

Παράδειγμα κοσμογονίας 1/4




Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra





Η επόμενη βήμα είναι να αποφασίσουμε πώς να φτιάξουμε τον κόσμο μας. Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε; Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε;

Παράδειγμα κοσμογονίας 2/4




Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra






Το επόμενο βήμα είναι να αποφασίσουμε πώς να φτιάξουμε τον κόσμο μας. Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε; Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε;

Παράδειγμα κοσμογονίας 3/4




Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra

Το επόμενο βήμα είναι να αποφασίσουμε πώς να φτιάξουμε τον κόσμο μας. Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε; Είναι ένας κόσμος που είναι ήδη υπαρκτός ή ένας που ποτέ δεν υπήρξε;

Παράδειγμα κοσμογονίας 3/4



Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra



7. Πρώτες σελίδες εργασίας: Το μοντέλο προβλέπει προς το παρόν δύο τέτοιες πρώτες σελίδες: μία που να περιγράφει την περιγραφή του συστήματος μαγείας κι άλλη μία για τη γλώσσα και τις διάφορες χρονολογίες των λαών. Στο μέλλον μπορεί να υπάρξουν κι άλλα.

[σελίδες εργασίας]

35

Transmedia Fantasy Worldbuilding Triquetra



[[βοήθημα]]

Μέθοδοι οργάνωσης και κατασκευής

(θα συμπληρωθεί)

36