

**Χατζή Βαρβάρα**

Υποψήφια Διδάκτωρ

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Τμήμα Φιλολογίας, Τομέας Νεοελληνικών Σπουδών

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

**«Τα νέα πεζά κειμενικά είδη της νεοελληνικής ηλεκτρονικής λογοτεχνίας: μια αφηγηματολογική, υφολογική και πολυτροπική προσέγγιση»**

Η ηλεκτρονική λογοτεχνία χάρη στις επαυξημένες συγγραφικές και αναγνωστικές δυνατότητες που προσφέρει, διευρύνεται παγκοσμίως, δημιουργώντας καινοτόμα δεδομένα στη σύγχρονη λογοτεχνική παραγωγή, τα οποία σταδιακά ακολουθεί και η νεοελληνική λογοτεχνική δημιουργία. Πλήθος νέων ψηφιακών λογοτεχνικών ειδών εμφανίζονται στην ηλεκτρονική λογοτεχνική παραγωγή, μεταξύ των οποίων δεσπόζουν η υπερκειμενική πεζογραφία, η κινητική ποίηση, η διαδραστική μυθοπλασία και η συλλογική γραφή (Δημητρούλια- Τικτοπούλου, 2015: 78). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός ότι αρκετά από τα παραπάνω κειμενικά είδη αναρτώνται πρωτίστως σε προσωπικά ιστολόγια (blog) και σε ορισμένες περιπτώσεις καλούν τον ίδιο τον αναγνώστη να αναλάβει ενεργό ρόλο συνεχίζοντας την πλοκή (fanfiction).

Το βασικό ερευνητικό ερώτημα που προκύπτει είναι ποια από τα προαναφερθέντα ψηφιακά κειμενικά είδη εντοπίζονται στη νεοελληνική λογοτεχνική παραγωγή. Κεντρικό θέμα, λοιπόν, της παρούσας διατριβής θα αποτελέσει η αναζήτηση, η ειδολογική κατηγοριοποίηση και η ερμηνευτική προσέγγιση των πεζών ψηφιακών κειμένων που έχουν παραχθεί στη νεοελληνική ηλεκτρονική λογοτεχνία. Θα επικεντρωθούμε κυρίως σε πεζά κειμενικά είδη, διότι εμφανίζουν μεγαλύτερη άνθηση έναντι των ποιητικών σε αμιγώς ψηφιακό περιβάλλον.

Ιδιαίτερη ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια γνωρίζει η ψηφιακή παραγωγή των μικροδιηγημάτων/ flash fictions είτε σε ιστολόγια (π.χ. Ιστορίες Μπονζάι) είτε σε διαδικτυακούς λογοτεχνικούς διαγωνισμούς (ορισμένες ιστοσελίδες οι οποίες θα εξεταστούν είναι: Literature.gr, Ανοικτή Βιβλιοθήκη, Φρέαρ κ.α.). Από τα υπόλοιπα ψηφιακά κειμενικά είδη, το μόνο έργο που ανήκει στη νεοελληνική υπερκειμενική μυθιστορηματική πεζογραφία μέχρι στιγμής είναι ο *Πλανήτης Πρέσπα* της Σοφίας Νικολαΐδου, ενώ μια ολοκληρωμένη εκδοχή ψηφιακά παραγόμενου και διαθέσιμου μυθιστορήματος είναι το *Johnnie Society* του Γιάννη Φαρσάρη. Στα ψηφιακά συλλογικά έργα, στα οποία η πλοκή συνεχίστηκε και διαμορφώθηκε από τον αναγνώστη, μπορούμε να κατατάξουμε το έργο της Λουκίας Ρικάκη *Κράτησέ με*, στο οποίο βασίστηκε και η ομώνυμη ταινία.

Τα παραπάνω έργα αποτελούν μία πρόωμη και ενδεικτική καταγραφή του εύρους της νεοελληνικής ηλεκτρονικής λογοτεχνικής παραγωγής στο πεδίο της πεζογραφίας, που βρίσκεται διαρκώς εν εξελίξει, με νέα κειμενικά δεδομένα να προκύπτουν καθημερινά. Η παρούσα διατριβή, βέβαια, αποσκοπεί να καταγράψει

όσα πεζά κειμενικά είδη της νεοελληνικής ηλεκτρονικής λογοτεχνίας εντοπιστούν μέχρις ότου ολοκληρωθεί, επιλέγοντας από το πλήθος των διαδικτυακά παραγόμενων έργων και ερμηνεύοντας κείμενα που θεωρούνται αντιπροσωπευτικά για κάθε κατηγορία.

Η μέθοδος ανάλυσης και ερμηνείας των ψηφιακών πεζών κειμένων που θα επιλεγούν, θα δομηθεί στους ακόλουθους τρεις άξονες: τον αφηγηματολογικό, τον υφολογικό και τον πολυτροπικό, που θα εξετάσει τη συναρμογή λόγου και εικόνας. Η ψηφιακά παραγόμενη λογοτεχνία χαρακτηρίζεται από τη μη γραμμικότητα χώρου και χρόνου· η χωρική και χρονική διάσταση του ψηφιακού κειμένου ορίζεται από ένα δυαδικό σχήμα, καθώς ο χώρος συνίσταται ταυτόχρονα στον κυβερνοχώρο και τον τόπο όπου εκτυλίσσεται η πλοκή του ψηφιακού κειμένου, ενώ ο χρόνος επηρεάζεται από τη χρονική τοποθέτηση του κειμένου, αλλά και την παραμονή του αναγνώστη στην ιστοσελίδα (Δημητρούλια- Τικτοπούλου, 2015: 87). Έτσι, η αφήγηση του ψηφιακού κειμένου εμφανίζει συνειρμικές διαπλοκές και χωροχρονικές μετατοπίσεις, ενδιαφέρουσες να μελετηθούν. Στα υφολογικά χαρακτηριστικά των ψηφιακών πεζών κειμένων μπορούν να συγκαταλεχθούν οι γλωσσικές/μεταγλωσσικές επιλογές ανάλογα με το κειμενικό είδος και τα χαρακτηριστικά της ιδιολέκτου που σχετίζονται με την περίσταση επικοινωνίας.

Τέλος, τα ψηφιακά κείμενα χαρακτηρίζονται από υλικότητα, από μία οπτική διάσταση, δεδομένου ότι τα ίδια αφενός αναπαρίστανται στην οθόνη του υπολογιστή, αφετέρου συνδυάζουν το κείμενο με την εικόνα, οπτικοποιώντας το περιεχόμενό του. Το οπτικό υλικό που συνοδεύει το ψηφιακό κείμενο φέρει πρωτεύον ερμηνευτικό φορτίο είτε όταν αποτυπώνει περιγραφικά το περιεχόμενο του έργου, είτε- πολύ περισσότερο- όταν λειτουργεί αντιστικτικά εμπλουτίζοντας, επανανοηματοδοτώντας ή ανατρέποντας με ειρωνική διάθεση το κείμενο. Το ψηφιακό έργο μοιάζει έτσι να συγκερνά την αναπαραστατική και ερμηνευτική διάστασή του.

## ABSTRACT

### **“New literary prose genres of electronic modern Greek literature: a narrative, stylistic and multimodal approach”**

Electronic literature, thanks to its increased writing and reading capabilities, is expanding worldwide and reveals innovative circumstances in contemporary literary production, which are gradually followed by modern Greek literary creation. Numerous new digital literary genres are emerging in electronic literary production, including hypertexts, kinetic poetry, interactive fiction, and collective writing (Δημητρούλια- Τικτοπούλου,2015: 78). The main fact is that several of the above textual types are published primarily on personal blogs and in some cases invite the reader himself to continue the plot (fanfiction).

The main question that arises is: which of the mentioned above digital textual genres are produced in modern Greek literature. As a result, this dissertation focuses on the research, the categorization according to the literary genres and the interpretation of prose digital texts that have been produced in modern Greek electronic literature. We are interested mainly in short textual genres, given that they are more flourishing than poetry in a purely digital environment.

Digital production of short stories / flash fictions has been developed in recent years either in blogs (such as *Bonsai Stories*) or in online literary competitions (some websites that will be examined are: Literature.gr, Open Library, Frear etc.). Among others digital genres, only the novel *Planet Prespa* written by Sofia Nikolaidou belongs so far to modern Greek hypertext, while a complete version of a digitally produced and published novel is Giannis Farsari's *Johnnie Society*. Finally, in digital collective works, where the plot was continued and shaped by the reader, we can classify Loukia Rikaki's creation, entitled *Kratise me*, which also inspired a movie.

All the above literary texts present an early and indicative form of modern Greek prose genres in electronic literary production, which is constantly evolving, while new textual data are emerging daily. However, the proposed dissertation aims to collect all the relative genres of modern Greek electronic literature that are identified until it is completed, by selecting the online works and interpreting texts that are considered to be representative for each textual category.

The analysis and interpretation of the digital short texts, will be structured in the following three axes: the narrative, stylistic and multimodal, which will examine the combination of speech and image. Digitally produced literature is characterized by no linear narrative space and time; the spatial and temporal dimension of digital text is defined by a binary pattern, as space consists of both cyberspace and the space where the plot of the digital text is based. As far as narrative time is concerned, is influenced by time references of the text, but also the time that the reader dedicates on the website (Δημητρούλια- Τικτοπούλου, 2015: 87). Thus, the narration of the digital text presents very interesting reader's associations and spatio-temporal shifts. The stylistic features of digital prose texts may include, also, expressive / meta-expressive options

depending on text type and idioms associated with the communicative occasion. Finally, digital texts are characterized by “materiality”, a visual dimension, since they are represented on the computer screen and they also combine the text with the image, visualizing their content. The visual material that accompanies the digital text must be emphasized either when it captures the content of the text, or - much more – when it enriches, reinterprets or subverts it ironically. The digital text thus seems to combine its representational and interpretive dimension.

## ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΗ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Espen Aarseth, *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*, Βαλτιμόρη και Λονδίνο, The Johns Hopkins University Press, 1997.

Αγγελική Γιαννικοπούλου- Ελίτα Φώκιαλη, «Από τη σελίδα στην οθόνη: είδη κειμένων ηλεκτρονικής λογοτεχνίας»: *Πρακτικά 5<sup>ου</sup> Διεθνούς Συνεδρίου Γραμματισμού «Γραφή και Γραφές στον 21<sup>ο</sup> αιώνα. Η πρόκληση για την εκπαίδευση»*, 13-14/11/2009, Πάτρα, 2009, 509-523, <https://www.openbook.gr/eidi-keimenwn-ilektronikis-logotexnias/> (22/11/2020).

Roland Barthes, *S/Z*, Παρίσι, Seuil, 1970.

Sergio Cicconi, «The Shaping of Hypertextual Narrative»: *The Integrated Media Machine: A Theoretical Framework* (Ed. M. Yla-Kotola, J. Suoranta, S. Inkinen & J. Rinne), Ελσίνκι, University of Lapland, 2000. 101-120.

Τιτίκα Δημητρούλια- Κατερίνα Τικτοπούλου, *Ψηφιακές Λογοτεχνικές Σπουδές*, ΣΕΑΒ, 2015.

Katherine Hayles, *Electronic Literature: new horizons for the literary*, Ιντιάνα, University of Notre Dame, 2007.

Katherine Hayles, «Translating media: why we should rethink textuality», *The Yale Journal of Criticism* 16, 2 (Φθινόπωρο 2003) 263-290.

Raine Koskimaa, «Is There a Place for Digital Literature in the Information Society?», [www.dichtung-digital.org/2003/4-koskimaa.htm](http://www.dichtung-digital.org/2003/4-koskimaa.htm) (22/11/2020).

Lutz Koepnick, «Reading on the move»: *PMLA* 128.1 (2013) 232-237.

Γεώργιος Μικρός, *Υπολογιστική Υφολογία*, ΣΕΑΒ, 2015.

Γεώργιος Ναλπαντίδης, *Η λογοτεχνία στην εποχή των Νέων Μέσων: Ηλεκτρονική Λογοτεχνία*, Διπλωματική Εργασία, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας, 2011.

Ruth Page, «Stories of the Self on and off the screen»: *Electronic Literature. New Horizons for the literary*, <https://newhorizons.eliterature.org/essay.php?id=6.html> (22/11/2020).

Federico Pelizzi, «Dialogism, Intermediality and Digital Textuality»: *IASOnline Diskussionsforum Netzkommunikation in ihren Folgen*, 1-17.

M.-K. Pratt, «How technology is changing what we read», *PC World* (2009): [https://www.peworld.com/article/164355/e\\_books.html](https://www.peworld.com/article/164355/e_books.html) (13/9/2020).

Carla Raguseo, «Twitter Fiction: Social Networking and Microfiction in 140 Characters», *The Electronic Journal for English as a Second Language* 13, 4 (2010): [https://www.researchgate.net/publication/312911439\\_Twitter\\_Fiction\\_Social\\_Networking\\_and\\_Microfiction\\_in\\_140\\_Characters](https://www.researchgate.net/publication/312911439_Twitter_Fiction_Social_Networking_and_Microfiction_in_140_Characters) (13/9/2020).

Susan Schreibman- Ray Siemens, *A Companion to Digital Literary Studies*, Οξφόρδη, Blackwell, 2008.

Taha Ibr., «Semiotics of minimalist fiction: Genre as a modeling system»: *AS/ SA* 14 (2004) 42-52: <http://french.chass.utoronto.ca/as-sa/ASSA-No14/article4en.html> (13/9/2020).

Kenneth Thibodeau , «Overview of Technological Approaches to Digital Preservation and Challenges in Coming Years»: *The State of Digital Preservation: An International Perspective. Conference Proceedings* (24-25 Απριλίου 2002), Ουάσιγκτον, Institute for Information Science, 2002, 4-31, <https://www.clir.org/pubs/reports/pub107/> (22/11/2020).

Marcello Vitali-Rosati, «Pour une définition du « numérique »»: *Pratiques de l'édition numérique*, Μόντρεαλ, Les Presses de l' Université de Montréal, p. 63-75, <http://www.parcoursnumeriques-pum.ca/pour-une-definition-du-numerique> (22/11/2020).