

## E POETICS OF HYPERFICTION IN STORYSPACE

Rodica Gotca

PhD Student, Moldova State University

*Abstract:* This article will describe and interpret the poetics of interactive fiction made within the hypertext system created by J.D. Bolter and M. Joyce - Storyspace, based on spatial metaphor - "topographic metaphor" / "writing space". As an alternative to the code format found in books, hypertextual literature, supported by MEMEX (V. Bush) and Xanadu (T. Nelson) projects, has developed substantially, defining itself as a continuation of the modern "tradition" of experimental literature in print, freeing both the author and the reader from the restrictions of the printed medium and favoring new experiments in literary structure.

Storyspace is used for writing novels, articles, reports, creating university courses. In this article, three hyperfiction products will be analyzed in more detail, the hypertextual novels: "Afternoon. A story" M. Joyce; Patchwork Girl S. Jackson; "Victory Garden" S. Moulthrop, presenting their structure and hypertextual specificity.

*Keywords:* hypertext, hyperfiction, interactive fiction, Storyspace, hypertextual literature

Noile forme de comunicare solicitate de structura mozaică a culturii contemporane atrag și noi metode de interpretare a textului. Acesta depășește cadrul tradițional, devine hypertext, direcționând cercetarea spre o „mașină textuală” care stochează și gestionează un volum mare de informație și facilitează producerea textelor prin diverse softuri. Prezentarea „mașinii hypertextuale” începe cu inaugurarea, în 1945, de către V. Bush, a proiectului electro-mecanic MEMEX (din engl. MEMory EXtension) care lega blocuri informaționale distincte, făcând accesibilă navigarea prin ele, indiferent de locul stocării acestora. [1, p.44]

Un alt proiect este Xanadu al lui T. Nelson, care, în 1965, teoretizează fenomenul hypertextual, oferind termenul de *hypertext* și definiția acestuia ca fiind: „o strategie pentru organizarea fragmentelor textuale într-un mod intuitiv și informal, cu legături/ link-uri între secțiunile înrudite ale unui text sau între părți conexe ale diferitelor texte din același sistem de regăsire.” [2, p.12]

Publicațiile ulterioare ale lui Nelson profilează două idei extrem de importante: una ar fi că literatura, înțeleasă ca informație destinată păstrării, este un sistem de creații legate între ele; și alta că scopul computerului este de a elibera omul, de a-i facilita procesul de prelucrare a informației prin sistemul comun de scriere și păstrare a acesteia în computer, pe baza unui sistem hypertextual.

„The New Encyclopedia Britannica” pomenește de hypertext în secțiunea „Information science” la discutarea metodelor afișării semantice a informației. Hypertextul este definit ca o metodă prin care documentele se unesc prin intermediul „legăturilor” în rețea. Premisa unificării poate fi coincidența ideilor, concluziilor, poziționarea identică a părților etc. În „The Encyclopedia of Language and Linguistics” se adaugă specificarea că hypertextul este un text structurat la care se mai adaugă interpretarea, simplificat prezentată, a hypertextului ce se bazează pe World Wide Web, parte a Internetului, la temelia căruia este pus protocolul hypertextual (HyperText Transport Protocol/ http).” [1, p. 49]

În „Cybertext. Perspectives on ergodic literature”, Espen Aarseth afirmă că hypertextul este adesea înțeles ca un mediu textual, ca o alternativă pentru formatul codului găsit în cărți, reviste, și manuscrise legate. Acesta este adesea descris ca sistem de citire și scriere mecanic (computerizat), în care textul este organizat într-o rețea de fragmente și conexiuni între ele. Ca atare, are beneficii

e evidente: un cititor poate aborda un punct de interes specific printr-o serie de opțiuni de restrângere pur și simplu făcând click pe ecran cu mouse-ul. [2, p.76]

Libertatea cititorului și impactul său asupra operei citite crește odată cu sporirea numărului de scriitori care au profitat de posibilitățile computerului și, începând cu anii 1980, au creat o serie de ficțiuni hipertextuale care au inovat conceptul de lectură și scriere, apropiindu-le nemijlocit până la contopire. Experimentele date nu sunt o inovație datorată doar evoluției TIC, ci, mai degrabă, o extensie tehnologizată a unor experimente mai vechi în structurarea textelor. „Notele de subsol sunt hipertexte minime, în care o ramură conduce de la textul principal la notă și de la notă înapoi la text. Enciclopediile sunt de obicei organizate pentru a oferi mai multe căi de la un articol la altul, legăturile fiind indicate de referințele de la sfârșitul articolului. Mulți romancieri au experimentat forme hipertextuale în cărți fizice, tipărite, de exemplu, Julio Cortázar în „Hopscotch”, (1966) cu căile sale multiple de bifurcare, Milorad Pavić în „Dicționarul khazarilor”, (1989), care ia în forma a trei enciclopedii paralele, aceleași evenimente istorice.

Luând în considerare fie și aceste experimente anterioare, am putea spune în egală măsură că posibilitatea de a vă deplasa cu o simplă apăsare de mouse a schimbat fundamental relația dintre scriitor și cititor, care colaborează acum pentru a crea tipurile de lumi prevăzute în „Grădina potecilor ce se bifurcă” de J.L. Borges” (pe care unii autori de hipertext, în special Stuart Moulthrop, îl citează ca o legitimare a întreprinderii lor).

Hipertextele tipărite depind de lumea deja existentă a literaturii tipărite, de instituțiile, convențiile și publicurile sale. Pe de altă parte, hipertextele computerizate au creat o nouă lume a legăturilor de cooperare: noi instrumente de scriere, noi forme, noi aranjamente de marketing și noi cititori.” [3]

Popularitatea hipertextului în ultimele decenii a motivat autorii de literatură să experimenteze cu el și să-i exploreze potențialul. Interferența dintre hipertext și literatură a dus la apariția termenului de hyperficțiune sau literatură hipertextuală, ce „angajează o poetică modernistă pentru a răsturna povestirea tradițională și a prezenta un labirint literar propus cititorului spre explorare”. [2, p.13]

J.D. Bolter și M. Joyce, în lucrarea „Hypertext și scriere creativă” susțin că în forma sa cea mai simplă, ficțiunea interactivă necesită doar două elemente: episoade și puncte de decizie (link-uri) între episoade. Episoadele pot fi paragrafe de proză sau poezie, pot include modele grafice sau de asemenea, poze și pot fi de orice lungime, ceea ce și va stabili ritmul poveștii. Fiecare episod are, la final, un set de legături către alte episoade și o procedură prin care se accesează aceste legături. Aparent, avem senzația unui joc, unei rivalități între scriitor și cititor și acest fapt se datorează flexibilității hipertextului și a programelor în care acesta se realizează, deoarece poți reveni oricând la momentul inițial și alege altă cale.[4, p.11]

Flexibilitate hipertextului a fost o premisă vitală pentru dezvoltarea hyperficțiunii și a motivat apariția diferitor programe în care aceasta să fie scrisă.

Crearea hyperficțiunii este o sarcină deloc ușoară care implică abilități literare și digitale, însă nu este imposibilă, fapt demonstrat de Michael Joyce, autorul cărții „după-amiaza, o poveste”, numită adesea prima ficțiune de hipertext pe computer, prin care i-a reușit să creeze sub un titlu ficțiuni diferite pentru cititori diferiți. Activitatea sa a luat amploare în perioada aflării la Universitatea Yale, unde l-a cunoscut pe Jay Bolter cu care a creat Storyspace, un program care a redus semnificativ barierele tehnice în scrierea ficțiunii hipertextuale, a facilitat scrierea fragmentelor de text de orice dimensiune, simbolizate pe ecran printr-o cutie mică cu un titlu, legarea fragmentelor prin trasarea unei linii între ele și controlarea accesului cititorului condiționând lectura.

Storyspace TM este un sistem de hipertext creat în 1980 de Jay David Bolter și Michael Joyce, în colaborare cu profesorul John B. Smith, pentru crearea și citirea ficțiunii interactive pe suportul computerului, care implementează schema de episoade și legături menționate mai sus.

M. Joyce, după cum afirmă Belinda Barnett, este în primul rând un scriitor, iar Storyspace a fost conceput pentru scriitori. Imaginea de potențial care l-a ghidat pe Joyce a fost, prin urmare, una literară. [5]

ce, ca platformă de publicare a hyperficțiunii, este considerată de numeroși cercetători una dintre unicele forme de actualizare a creației electronice în perioada anilor 1980- 1990. [6, p.181]

Mark Bernstein, în articolul său despre Storyspace 3 specifică: Storyspace este un hypertext monolitic de sine stătător, un mediu de scriere și lectură, destinat întâi de toate pentru lectură și scrierea hypertextului narativ. [7]

În prezentarea Storyspace, J.D. Bolter și M. Joyce menționează că: „acesta are două moduri: unul pentru autor și unul pentru cititor. Autorul își creează ficțiunea ca o serie de texte, episoade, folosind ceea ce numim un editor structural. Acest editor îi oferă o imagine grafică sau schematic-hypertextul pe care îl creează. Cititorul are o viziune diferită și mai limitată: vede conținutul fiecărui episod și apoi poate răspunde tastând un șir sau apăsând un buton pentru a trece la episodul următor. Storyspace este implementat pe computerul Apple Macintosh. Această mașină oferă o grafică bună pentru procesul de editare. De asemenea, este popular și ieftin, astfel încât ficțiunile create cu Storyspace pot fi distribuite pe scară largă. Autorul își construiește ficțiunea ca rețea de unități. În editor, unitățile fișierului apar ca niște casete pe ecran. Autorul manipulează structura mutând, adăugând sau ștergând aceste casete. El poate deschide fiecare casetă pentru a introduce textul ficțiunii sale. Fiecare episod poate fi la fel de lung sau mai scurt pe cât dorește autorul, însă sfârșitul fiecărui episod ar trebui să indice cum trebuie cititorul să răspundă: dacă ar trebui să răspundă la o întrebare, să facă o alegere sau pur și simplu să revină.

Pentru a indica relațiile dintre aceste episoade, autorul inserează link-uri, care apar ca săgeți pe ecran, aceste legături indică posibile comenzi de citire pentru episoade, prin faptul că fiecare săgeată indică un posibil episod următor. Fiecare link poartă cu sine o condiție (specificată de autor), care trebuie să fie satisfăcută.

În timp ce autorul vede și manipulează o diagramă a structurii în evoluție a ficțiunii sale, cititorul vede numai textul, nu structura link-urilor de legătură. Cititorul începe într-un episod desemnat de autor ca loc de plecare. El citește textul aceluși episod și poate răspunde tastând text sau apăsând un buton adecvat. Sistemul prelucrează răspunsul cititorului prin simpla verificare a tuturor linkurilor care ies din episodul actual. Verifică aceste legături în ordinea creației și o ia pe prima de a cărei condiție este mulțumit. Apoi afișează textul episodului de destinație și așteaptă un răspuns suplimentar pentru cititor.” [4, p.8]

În bara de instrumente este butonul „Notă” care facilitează crearea de legături. Selectând un cuvânt sau două într-un spațiu text și apoi făcând click pe pictogramă se creează un spațiu de scriere nou. Acesta este un spațiu de scriere normal și poate fi mutat sau lăsat în spațiul de scriere a notelor. Acest instrument este utilizat la crearea notelor de subsol. Pentru crearea unui link sau a unor căi de navigare prin subiect, se vor utiliza butoanele „Link” și „Tunnel”. [8]

În studiul „Machine Enhanced (Re)minding: the Development of Storyspace”, Belinda Barnet susține că „îndemnul lui Joyce către un roman care se schimbă de fiecare dată când este citit” a inspirat trăsătura cea mai distinctivă a Storyspace: câmpurile de pază.

După cum am văzut, una dintre strategiile retorice cheie ale lui Joyce este reparația, expresii care apar din nou și din nou pe măsură ce scrierea progresează, bazându-se pe memoria cititorului de instanțe anterioare ale aceleiași fraze sau nod pentru a-și modifica experiența actuală. Câmpurile de pază controlează experiența textului cititorului în funcție de locul unde s-au aflat. Acest lucru se realizează prin plasarea condițiilor pentru activarea link-urilor. Experiența cititorului este astfel, literalmente, precum și metaforic, modelată de calea deja parcursă, ceea ce îi permite lui Joyce să repete termeni și noduri pe parcursul lucrării și să le facă să reapară în contexte noi. În schimb, acestea permit lui Joyce să se asigure că cititorii nu accesează nodurile-cheie până când nu au văzut sau au vizitat altele; deși narațiunea pare să urmeze o cale care ar fi putut fi urmată înainte, ea se schimbă ușor la următoarea rundă.

Cel mai cunoscut exemplu de utilizare a câmpurilor de pază este nodul din „după-amiaza” lui M. Joyce care este accesibil numai după accesarea a 57 de locuri narrative. Câmpurile de pază,

ă cu stilul de scriere „spațial” topografic, au rămas părți integrante ale programului Storyspace timp de 30 de ani. [5]

Apariția Storyspace reprezintă o inovație totală a literaturii și o certificare a unui gen literat nou – *hyperficțiunea*, deoarece exprimă una dintre intențiile fundamentale ale hypertextului și anume „metafora spațială” oferind astfel un loc nelimitat cititorului și scriitorului. [1, p.53]

Scrierea spațială a fost valorificată de J.D. Bolter în studiul său „Turing's Man: Western Culture in the Computer Age”, (1984), numit de Matt Neuburg în interviul său cu Adam C. Engst: o meditație excelentă asupra modului în care calculatoarele și vârsta computerului ne-au modificat viziunea despre noi înșine. Bolter, în studiul său, își propune să „favorizeze un proces de fertilizare încrucișată” între știința computerelor și științele umaniste și să exploreze impactul cultural al computerelor. Scrierea spațială este văzută aici ca o relație dintre sistemele grecești timpurii de loc-memorie și scrisul electronic. O observație importantă a lui Bolter, este cea din „Writing Space”, (1991) în care spune că hypertextul nu este scrierea unui spațiu, ci o scriere cu spații, subiecte realizate spațial. Ideile sale în legătură cu metafora spațială a scrisului au apărut în perioada colaborării sale cu M. Joyce și au avut, ulterior, o mare influență asupra teoriei și criticii hyperficțiunii și a sistemului de scriere hypertextuală- Storyspace.[5]

„O parte din software-ul de editare, în special sistemele hypertext, nu sunt cunoscute pentru perioada de valabilitate. Niciunul dintre sistemele de hypertext din prima generație din anii 60- 70 nu a supraviețuit în epoca modernă. Chiar și ceea ce se numește „a doua generație” de sisteme hipertext de la sfârșitul anilor '70 și începutul anilor '80, contemporanii Storyspace - FRESS, Intermedia, WE's Smith, WE, Hypercard-ul Apple - nu mai sunt folosiți. Cu toate acestea, Storyspace a supraviețuit aproape 40 de ani; conținutul se scrie în continuare pentru acesta, el este încă cumpărat și vândut și este încă utilizat în medii pedagogice, deși baza de utilizatori este probabil destul de mică (cateva sute de utilizatori). Acest lucru este practic necunoscut în istoria software-ului de calcul; sistemele nu rezistă atât de mult. Motivul pentru care Storyspace a supraviețuit este destul de simplu: Eastgate Systems a menținut-o.

Eastgate Systems a fost principalul editor al ficțiunii hypertext timp de peste douăzeci de ani și a publicat majoritatea a ceea ce este acum considerat „hipertext literar serios”.. În plus, Bernstein a menținut și extins codul Storyspace din 1990 (a fost rescris în întregime în C și nu împărtășește o singură linie de cod cu versiunea originală a lui Pascal). El a adus, de asemenea, contribuții semnificative la perceperea hypertextului ca discurs critic .

Contractul cu licența Eastgate pentru dezvoltarea și întreținerea Storyspace este datat din 17 decembrie 1990. În următorii cinci ani, o serie de ficțiuni hipertext au fost scrise în Storyspace și comercializate de Eastgate care de atunci au atins (sau ar trebui să ajungă, conform cărții lui Ensslin „Canonizarea Hypertextului” 2007) cu statut de „canonic”. Acestea includ „Victory Garden” a lui Moulthrop (1991), „Quibbling”-ul lui Carolyn Guyer (1993), Jane Yellowlees Douglas „I Have Said Nothing” (1994) și „Patchwork Girl” de Shelley Jackson (1995).” [5]

În general, Storyspace este un program unic care oferă anumite caracteristici pe care multe programe ar trebui să le aibă, cum ar fi conectarea obiectelor. Ca toate programele unice, cu toate acestea, Storyspace trebuie să definească noi instrumente și paradigme pentru utilizatori. Acest efort reușește în general din cauza eforturilor diligente ale dezvoltatorilor, dar are nevoie de muncă în anumite domenii, mai ales în instrumentele avansate de creație, care sunt conținute în căsuțe de dialog mari și confuze, unele cu elemente de interfață non-standard. Totuși, conceptul și posibilitățile sale fac din Storyspace un program interesant cu care să lucrezi în multe situații diferite. Evoluția continuă a interfeței și prezentării nu poate decât să crească utilitatea și atractivitatea și ratingul, în viitor.” [8]

Storyspace, lansat mai bine de 40 de ani, a fost actualizat, extins și reconceptuat folosind noi tehnologii și design, informează Eastgate: Storyspace 3 oferă funcții și instrumente noi de o eleganță inegalabilă care pot fi gestionate cu ușurință și relaționate cu Tinderbox, cu care partajează fișierele. O altă inovație este hypertextul sculptural care „începe cu pachete dens legate ca niște

de cărți, din care cititorul ar putea selecta pagini în orice secvență. Hypertextul sculptural încurajează narațiunea picturală în care scriitorul controlează ceea ce știe că este necesar în timp ce relaxează controlul asupra cititorului, atunci când s-ar putea să nu fie nevoie de control. [ 9]

Hypertextul sculptural a fost inițial propus ca radical, alternativă exotica la hypertextul familiar cu note și legături. Storyspace 3 încorporează un mecanism flexibil de hypertext sculptural în interiorul formalismului familiar al Storyspace.

Hypertextele Storyspace oferă ambele legături de text: ancorate și simple. Link-urile simple pentru fiecare notă sunt păstrate într-o listă ordonată. Dacă un cititor face click pe un cuvânt care nu este legat altfel sau dacă apasă tasta „Return”, Storyspace urmează legătura simplă prioritară.

În Storyspace 3, putem merge și mai departe. Deși hypertextul sculptural nu s-a dovedit încă de mare interes pentru cercetarea hypertextului, a devenit un element fundamental al literaturii jocurilor. [7, p.4]

Storyspace 3 este un mediu de scriere a hypertextului, care este potrivit în special pentru hypertexte mari, complexe și provocatoare. Storyspace se concentrează pe procesul de scriere, ceea ce face ușoară și plăcută conectarea, revizuirea și reorganizarea. Storyspace 3 este disponibil pentru calculatoarele Macintosh și rulează pe macOS Catalina, High Sierra și alte sisteme de operare recente; creează hypertexte pe care ești liber să le publici și să le redistribui. Este inclus un cititor de sine stătător redistribuibil. De asemenea, sunt anticipate medii de citire suplimentare pentru Web și Windows. [9]

De-a lungul anilor, Storyspace a fost reimplementat pentru noi medii de calcul. Storyspace 1 a fost scris, în Pascal, pentru Macintosh System 5. Reimplementările acestui autor include Storyspace pentru Windows (în C), Storyspace 2 (în C ++ pentru Metrowerks PowerPlant și OS X), și acum Storyspace 3 (în Obiectivul C ++ pentru cadrul Macintosh Cocoa folosind Fundația Hereford de la Tinderbox). [7]

Inovația tehnologiilor informaționale nu s-a lăsat fără reacție din partea literaturii și în 1989 a apărut primul exemplu de hiperficțiune- romanul „după-amiaza. o poveste” de M. Joyce, caracterizat de S.V. Petuchov ca o operă „în care filologia se împletește cu descoperirile științifice. Textul scriitorului prezintă un disc pentru PC pe care sunt 539 de pagini pe care le poți citi coerent. Pe lângă acestea romanul conține mai mult de 900 de link-uri, care bifurcă subiectul, mai bine zis, induce în lumea amplă a spațiului computerizat. Un singur cuvânt selectat poate deschide cititorului calea către un eveniment sau altul. Acest roman este de tipul unui soft, a unei arcade, reality- show, în care cititorul participă activ, pătrunzând în sistemul de personaje.

În roman sunt „butoane”, pe care accesându-le putem mișca subiectul în trecut și viitor, schimbând episoadele cu locul, adâncindu-ne în istoria personajelor. Link-urile sunt intenționat create de autor pentru a încurca cititorul în mișcarea subiectului și în înțelegerea clară a acestuia.

Eroul romanului, poetul Piter, lucrează într-o firmă de publicitate, care aparține prietenului și rivalului său Werter. Fabula se construiește în jurul unui accident de automobil, în care, după cum presupune Piter, a murit fiul său și fosta sa soție. Totuși, probabil că accidentul este rodul imaginației eroului suferind, legat de sentimentul de vină pentru familia pe care n-a putut-o salva de la destrămare. În roman sunt prezente aluzii la meditațiile lui Hamlet sau căutările lui Stephen Dedalus și, cu toate acestea, „după-amiaza” este un model, o reconstrucție a realității virtuale, încâlcite, în care sunt foarte multe linii de subiect. După părerea criticului Alexander Genis, romanul lui Joyce reprezintă un text sofisticat stilistic, un amalgam dens de emoții care atrag cititorul în acțiune, creând strania senzație de urmărire a unei vieți reale, nu imaginare. Datorită posibilității oferite de computer, putem urmări paralel toți eroii simultan și vedea toată construcția hiperficțiunii. Joyce afirmă că lectura romanului său poate lua în jur de 40 de ore.” [10, p.230]

În articolul său „Machine Enhanced (Re)minding: the Development of Storyspace”, Belinda Barnet atestă în scrierile lui Michael Joyce o multitudine de voci și traiectorii narrative, un flux debordant de text întrerupt la intervale regulate de jocuri și tehnici descriptive. Acest dialog poliglot este firul comun dintre hiperficțiunile, scrierea academică și romanele lui Joyce.

ționarea și multiplicarea ideilor a fost o preocupare primordială despre care M. Joyce spune în jurnalul său: Am descoperit ceea ce am vrut cu adevărat să fac nu a fost doar să mut un paragraf de la pagina 265 la pagina 7, ci să fac acest lucru aproape la nesfârșit. Am vrut, pur și simplu, să scriu un roman care să se schimbe în lecturi succesive și să fac acele versiuni schimbătoare în funcție de conexiunile pe care le-am descoperit de ceva vreme în mod natural în procesul de scriere și pe care mi-am dorit să le împărtășesc cititorilor mei.

Acest roman este „după-amiaza” – prima ficțiune hypertextuală din lume, plină de recurențe, cu imagini și fraze care se reiau într-o narațiune multiplă. Ideea unui roman care se schimbă cu fiecare lectură, care este structurat din conexiuni interne ce pot fi modelate de cititori potențiali s-a realizat în „după-amiază”. Astrid Ensslin consideră romanul lui Joyce „un canon de hypertext”

Hyperficțiunea lui Joyce, distribuită pe dischetă la conferința Hypertext '87 a făcut mult mai mult decât a demonstrat Storyspace; a demonstrat ce poate fi literatura de rețea și a deschis, probabil, un spațiu pentru ca genul respective să evolueze. [5]

Cercetătoarea rusă, G. R. Kasimova, identifică natura intertextuală a sistemului de personaje din operă, observând că naratorul recrează imaginea soției sale pe paginile cărții: „A fost vina mea. Eu nu i-am dat nimic. Însă vreau să o pun într-o poveste pe care am făcut-o eu. Însă vreau să schimb faptele, nu numai modul în care s-au întâmplat evenimentele, ci și în ce ordine.”

Imaginea unui homunculus este importantă nu numai pentru acest roman, ci și pentru alte producții hypertextuale, cum ar fi romanul „Patchwork Girl” de Shelley Jackson construit pe o combinație de motive din lucrările „Patch from Oz” de L. Frank Baum și „Frankenstein, sau noul

Prometeu” de M. Shelley, precum și lucrările filosofului deconstructivist francez J. Derrida. În romanul lui M. Shelley, profesorul Victor Frankenstein începe să creeze așa-numita versiune feminină a monstrului, dar abandonează această idee, care este continuată de S. Jackson (un scriitor care a luat pseudonimul Shelley pentru mai multă convingere). Lucrările de hypertext seamănă în sine cu un homunculus - un produs creat artificial constând din fragmente ce interacționează după voia cititorului. Toate aceste fragmente reprezintă un mobil, o structură care se schimbă cu fiecare nouă lectură, elementele din text fiind pliate într-un anumit mod, ca un caleidoscop, unde un set de aceiași ochelarii creează modele complet diferite și care nu se repetă niciodată. [11, p. 82]

Shelley Jackson, autoarea „Patchwork Girl”, se auto-identifică: studentă în arta digresiunii”, Jackson deține un AB în artă de studio de la Universitatea Stanford și un MFA în scriere creativă de la Brown University, iar reviste precum Village Voice o etichetează ca fiind: „O scriitoare pe culme” și câștigătoare a premiului Pushcart, fiind, de asemenea, autoarea mai multor cărți, inclusiv și pentru copii, și SKIN, o poveste publicată în tatuaje pe pielea a 2095 de voluntari.

Romanul lui Shelley Jackson oferă cititorului experiența de a se pierde în text, adâncindu-se în explorarea personajului și a relațiilor acestuia. „Patchwork Girl” este considerat un roman: „conceput strălucitor și scris frumos”(George P. Landow), „o lovitură de cult” (Village Voice), roman „nemaipomenit de bogat și complex.” (N. Katherine Hayles, UCLA), unul dintre „cele mai provocatoare dintre hipertextele feministe ... înfiorătoare, amuzante și de neuitat” (Carolyn Guertin, Beehive), iar M. Joyce califică acest roman ca „următorul pas al Hypertextului ... „Patchwork Girl” este spectaculos în toate sensurile, de la RayBan la Debordian la Cirque du Soleil ... Aceasta este o operă de vis și dorință și sfidare a limitelor, un colaj electronic, un teatru de ferestre și un cântec cyborg de comuniune și reuniune”.

Indiferent de traseul fabulei, dimensiunea eroică a peripețiilor (Fetei Patchwork) se construiește în jurul acestei supraviețuitoare care își caută părțile corpului și tinde să se asambleze din nou. [12]

Un alt roman hypertextual este „Those Trojan Girls” de Mark Bernstein, scris în Storyspace, care continuă traseul romanelor prezentate mai sus, chiar depășindu-le din simplu motiv că implementează noile facilități Storyspace 3 pentru extensia textului și hypertextului sculptural - idei explorate în literatura de cercetare de mai bine de un deceniu, dar care rămân puțin cunoscute în afara comunității de cercetare. „Those Trojan Girls” reprezintă o ficțiune plină de suspans și

iar lectura acesteia este diferită de fiecare dată, deși cunoaștem că în final Troia va cădea. [13]  
Studiată în universități din întreaga lume și discutată în aproape fiecare tratament major al hipertextului contemporan, opera lui Moulthrop este, de asemenea, unul dintre cele mai populare și bine-apreciate hipertexte publicate. „Victory Garden” a lui Stuart Moulthrop este un clasic hipertext de durată, pe care Robert Coover îl rezumă la scurta istorie a lui Jude Bush, o studentă universitară agresivă cu un trecut nebun, care seduce feroce un student reticent, absolvent numit Victor Gardner.

Apariția hiperficțiunii lui Moulthrop a condiționat un șir de reacții critice ce au considerat romanul său „o nouă etapă în dezvoltarea hiperficțiunii” (Robert Coover, *The New York Times Book Review*) sau „cea mai bogată și citită piesă de hiperficție publicată încă” –(Divertisment electronic). Harry Goldstein vede această creație ca o posibilitate pentru cititor de a explora povestea războiului și a sa, a noastră înșine.

În lucrarea „De la text la hipertext: decentarea subiectului în ficțiune, film, arte vizuale și media electronică”, Silvio Gaggi ne asigură că „Victory Garden” este cu siguranță cea mai ambițioasă lucrare încercată până acum în genul emergent”. [14]

Literatura hipertextuală prezentată mai sus nu are să răspundă la problemele de practicitate cu care se confruntă hipertextul nonliterar sau, mai degrabă, este liberă să răspundă într-un mod literar, prin punerea în prim-plan a problemelor mimesisului și ale narațiunii în modul în care se așteaptă de la o operă literară [2, p.77]. Hiperficțiunea din Storyspace poate pretinde la statutul de operă literară și prin estetica metamorfozată a practicii narative să declare apariția unei noi poetici, unei noi literaturi care vine cu propria sa categorie estetică „technological sublime” ce substituie „frumosul”. La moment, tehnologiile hipertextuale generează obiecte media, iar limbajul de programare, în rând cu cel estetic participă la formularea discursului și dotarea cu sens a acestuia. Toate aceste particularități ale domeniului TIC, determină apariția unei baze de resurse fundamentale de cercetări, analize și metodologii, pe care L. Manovich o numește „estetica informațională”. În limitele acestei noi poetici, textul electronic devine un spațiu al experimentării, combinării de elemente și trasează direcții de perspectivă în conștientizarea și utilizarea interferenței cu tendințele de perfecționare a web-ului semantic. [15, p.155]

## BIBLIOGRAPHY

- Kuper, Inna. Hipertextul ca mijloc de comunicare. În *Социологический журнал*, № ½, Moscova, 2000, p. 37- 59
- Aarseth, Espen. *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*. The Johns Hopkins University Press, Baltimore, Maryland; 1997, p. 208
- Becker, Howard S. O nouă formă de artă: ficțiunea cu hipertext. [https://www.uv.es/~fores/programa/becker\\_hypertextfiction.html](https://www.uv.es/~fores/programa/becker_hypertextfiction.html) [accesat 01.08.2020]
- Bolter, Jay; Joyce, Michael. *Hypertext and Creative Writing*. În *papers of Conference Hypertext '87*. University of North Carolina, 1987. <https://www.researchgate.net/publication/221267074> [accesat 10.08.2020]
- Barnet, Belinda. *Machine Enhanced (Re)minding: the Development of Storyspace*. În *Digital Humanities*, Vol.6, Nr.2. Swinburne University of Technology, 2012 <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000128/000128.html> [accesat 10.08.2020]
- Kuchina, Svetlana. *Literatura electronică: strategii de bază ale păstrării artefactelor*. În *Научный диалог*, № 2 (50), Ekaterinburg 2016, p.175-185
- Bernstein, Mark. *Storyspace 3*. Halifax, NS, Canada; 2016, p. 201-206. DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2914586.2914624> [accesat 14.10.2020]
- Neuburg, Matt. Engst, Adam C. *Storyspace Introduction*. Storyspace 1.1. În *TidBITS Electronic Publishing*. <http://nzdl.org/gsdmod?e=d-00000-00---off-0tidbits--00-0---0-10-0---0---0direct-10--->

- [11--11-en-50---20-about---00-0-1-00-0--4----0-0-11-10-0utfZz-8-00&cl=CL4&d=HASH38d5ef35115b89e6f4edcd.4&gt=1](#) [accesat 14.10.2020]  
<http://www.eastgate.com/storyspace/index.html> [accesat 06.10.2020]  
Petukhov, S. V. The hypertext: creativity without borders. p.228- 231.  
<http://old.bsu.ru/content/pages2/1075/2010/PetuhovSV.pdf> [accesat 05.10.2020]  
Gasimova, G.R. Poetica intertextualității în romanul interactiv „Afternoon” de Michael Joyce. În Herald of Vyatka State university, Russian Federation Kirov,2015. p. 80- 84  
<http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html> [accesat 15.10.2020]  
<http://www.eastgate.com/catalog/ThoseTrojanGirls.html> [accesat 15.10.2020]  
<http://www.eastgate.com/catalog/VictoryGarden.html> [accesat 15.10.2020]  
Kuchina, Svetlana. Literatura electronică: etapele actualizării noului mediaobiect. În Научный диалог, № 7 (55), Ekaterinburg 2016, p.147-157