

**UNIVERSITATEA DE STAT DIN MOLDOVA
ȘCOALA DOCTORALĂ ȘTIINȚE UMANISTICE**

CONSORTIU: Universitatea de Stat din Moldova (USM), Institutul de Istorie (II), Institutul de Filologie Română „Bogdan Petriceicu-Hasdeu” (IFR), Biblioteca Științifică „Andrei Lupan” (Institut) (BȘ), Universitatea de Stat „Alec Russo” din Bălți (USARB), Universitatea de Stat „Bogdan Petriceicu Hasdeu” din Cahul (USC).

Cu titlu de manuscris

C.Z.U.: 82-1/-9.09:004(043)

GOTCA RODICA

**TEXTUL ERGODIC ȘI IMPACTUL LUI
ASUPRA CONCEPTULUI DE LITERATURĂ**

622.03 Teoria literaturii

Teză de doctor în filologie

Conducător științific: _____ **Grati Aliona**, doctor habilitat în filologie,
profesor universitar

Autor: _____

CHIȘINĂU, 2022

©Gotca Rodica, 2022

CUPRINS

ADNOTARE	5
LISTA TABELELOR	8
LISTA FIGURILOR	8
INTRODUCERE	9
1. DEFINIȚIA LITERATURII ÎN EPOCA DIGITALULUI	18
1.1. Literatura – noi provocări teoretice.....	18
1.1.1. Definiția literaturii în epoca digitalului.....	18
1.1.2. Dominanta estetică în literatură.....	23
1.1.3. Menirea literaturii actuale	25
1.2. Concluzii la capitolul 1	28
2. EVOLUȚIA FENOMENULUI LITERAR:DE LA TEXT LA TEXT ERGODIC	30
2.1. Criza ideii și a conceptului de literatură	30
2.1.1. Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon.....	30
2.1.2. De la literatură la text – criza conceptelor.....	34
2.2. De la text la formele sale metatextuale	37
2.2.1. Textul ergodic – o redefinire a esteticii literare	41
2.2.2. Textul ergodic de la „text” la „operă”	44
2.3. Concluzii la capitolul 2	51
3. FORMELE LITERATURII ERGODICE	54
3.1. Noțiuni TIC: tipologia derivațională a formelor literaturii ergodice	54
3.2. Cybertextul.....	56
3.2.1. Hypertextul.....	63
3.2.2. IF (interactive fiction)	69
3.2.3. Jocul textual de aventură	76
3.2.4. MUD-urile.....	84
3.2.5. Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text	91
3.3. Concluzii la capitolul 3	98
4. LITERATURA ERGODICĂ DIGITALĂ – ABORDĂRI TEORETICE ALE CYBERTEXTUALITĂȚII.....	102
4.1. Post-literatura sau epoca textualismului virtual.....	102
4.2. Literatura digitală – de la postmodernism la post-literatură	108
4.2.1. Poezia digitală – teorii și definiții	115
4.2.1.1. O tipologie a poeziei digitale.....	120
4.2.1.1.1. E-poezia	122
4.2.1.1.2. Poezia vizuală	124
4.2.1.1.3. Poezia „zgomotului vizual”	126
4.2.1.1.4. Poezia sonoră	128
4.2.1.1.5. Videopoezia	129
4.2.1.1.6. Holopoezia	132
4.2.1.1.7. Click-poezia	134

4.3. Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura	135
4.4. Concluzii la capitolul 4	138
5. ERGOCRITICA. UN (EVENTUAL) MODEL DE INTERPRETARE A LITERATURII ERGODICE.....	141
5.1. „Inventarul” criticii textului ergodic	141
5.2. Metamorfoza cititorului în gamer/user/cyborg	148
5.3 Digitizarea – reciclarea esteticii tradiționale în cybercultură: opera lui Mircea Eliade – pre-text pentru un proiect de digitizare	150
5.4. Concluzii la capitolul 5	154
CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI	157
BIBLIOGRAFIE	162
ANEXE	176
Declarația privind asumarea răspunderii	201
CV-UL CANDIDATULUI.....	202

ADNOTARE

Gotca Rodica, Textul ergodic și impactul lui asupra conceptului de literatură, teză de doctor în filologie, Chișinău, 2022

Structura tezei: introducere, cinci capitole, concluzii generale și recomandări, bibliografie din 151 de titluri, 153 pagini de text de bază, 2 tabele, 34 de figuri, rezultatele obținute fiind publicate în 17 lucrări științifice.

Cuvinte-cheie: literatură, literatură ergodică, fenomen literar, antiliteratură, text ergodic, TIC, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune, post-literatură, literatură digitală, poezie digitală, e-poezie, poezie vizuală, poezia „zgomotului vizual”, poezie sonoră, videopoezie, holopoezie, click poezie, cyberpoetică, ergocritică, critică literară, cititor, gamer, user, cyborg, digitizare.

Scopul lucrării: analiza evoluției textului de la cel liniar și tipărit la cel ergodic și digital, structurarea și descrierea unui inventar de concepte necesare pentru interpretarea textului ergodic din mediul digital.

Obiectivele cercetării: definirea literaturii și a specificului estetic în raport cu evoluția tehnologică; punctarea de pe o nouă situaționare epistemologică a trăsăturilor definitorii ale literaturii; descrierea fenomenului literar ergodic; prezentarea textului ergodic și a formelor acestuia; definirea și descrierea formelor literaturii ergodice: *cybertext*, *hypertext*, *IF*, *joc textual de aventură*, *MUD*, *hyperficțiune*; examinarea post-literaturii în epoca textualismului virtual; descrierea fenomenului literar ergodic digital; stabilirea unei tipologii a poeziei digitale; conturarea unei modalități de abordare teoretică a cybertextualității; propunerea Ergocriticii ca disciplină preocupată de critica textului ergodic; exemplificarea procesului de digitizare prin descrierea unui proiect în baza operei lui M. Eliade.

Noutatea și originalitatea științifică constau în a crea o amplă teorie a literaturii ergodice și în deschiderea unei neexplorate încă în spațiul românesc piste de interpretare a textului ergodic digital, considerat ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și a virtualității. Se prezintă fenomenul literar ergodic și formele acestuia, se oferă un inventar de analiză teoretică și se alcătuiește o premisă pentru o clasificare a formelor lui în genuri și specii. Inedită este propunerea unei discipline ce s-ar ocupa de analiza critică a textului ergodic pe care am numit-o Ergocritica. Acest model de critică este descris pentru prima dată.

Rezultatele obținute care contribuie la soluționarea unei probleme științifice importante: reconceptualizarea fenomenului literar ca rezultat al influenței evoluției literaturii ergodice, fapt ce a determinat inovarea inventarului teoretic și a orientat cercetarea dată spre definirea și prezentarea Ergocriticii ca disciplină preocupată de interpretarea textului ergodic.

Semnificația teoretică: alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale.

Valoarea aplicativă: studiul dat facilitează interpretarea literaturii digitale, literaturii ergodice și a producțiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și a extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic spre o modalitate de critică a literaturii ergodice și le punem la dispoziție un inventar aplicabil.

Implementarea rezultatelor științifice: prezentări în cadrul a 10 conferințe internaționale, 16 articole științifice și activități de cercetare în cadrul Proiectului de Stat: *Cultura promovării imaginii orașelor din R. Moldova prin intermediul artei și mitopoeticii*, ICI, USM 2020-2023, publicarea unui capitol în monografia *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica*, coord. Aliona Grati. Ed. Știința, Chișinău, 2021.

АННОТАЦИЯ

Готка Родика, Эргодический текст и его влияние на концепцию литературы, кандидатская диссертация по филологии, Кишинев, 2022

Структура диссертации: введение, пять глав, общие выводы и рекомендации, библиография из 151 наименований, 153 страниц основного текста, 2 таблицы, 34 рисунков, полученные результаты опубликованы в 17 научных работах.

Ключевые слова: литература, эргодическая литература, литературный феномен, антилитература, эргодический текст, ИКТ, кибертекст, гипертекст, ИФ (интерактивная фантастика), текстовая приключенческая игра, МУД, гиперфикция, постлитература, цифровая литература, цифровая поэзия, электронная поэзия, визуальная поэзия, поэзия «визуального шума», саунд-поэзия, видеопоззия, холопоэзия, клик-поэзия, киберпоэтика, эргокрика, литературная критика, читатель, геймер, пользователь, киборг, цифровизация.

Цель научной работы: анализ эволюции текста от печатного к эргодическому, составление и описание перечня понятий, необходимых при интерпретации эргодического текста в цифровой среде.

Цели исследования: определение литературы и её эстетических особенностей в связи с технологической эволюцией; установление, с новой эпистемологической ситуации, определяющих черт литературы; описание эргодического литературного феномена; представление эргодического текста и его форм; определение и описание форм эргодической литературы: кибертекст, гипертекст, ИФ, текстовая авантюра, МУД, гиперфикции; исследование постлитературы в эпоху виртуального текстуализма; описание цифрового эргодического литературного феномена; определение типологии цифровой поэзии; обрисовка теоретического подхода к кибертекстуальности; предложение Эргокритики как дисциплины, связанной с критикой эргодического текста; демонстрация процесса цифровизации путем описания проекта на основе работы М. Элиаде.

Научная новизна и оригинальность заключается в создании широкой теории эргодической литературы и в открытии неизведанного в Румынии пространства для интерпретации цифрового эргодического текста, рассматриваемого как часть эволюции литературы в век технологий и виртуальности. Представлено эргодическое литературное явление и его формы, дан инвентарь теоретического анализа и сделаны предпосылки для классификации его форм на роды и виды. Новым является предложение дисциплины, занимающейся критическим анализом эргодического текста, которую мы назвали Эргокритикой. Эта критическая модель описывается впервые.

Полученные результаты способствуют решению важной научной проблемы: переосмыслен литературный феномен в результате влияния эволюции эргодической литературы, что привело к обновлению теоретического инвентаря и ориентировало данное исследование на определение и представление Эргокритики как дисциплины, связанной с интерпретацией эргодического текста.

Теоретическая значимость: составление и описание перечня понятий и терминов, необходимых для анализа цифровой эргодической литературы.

Прикладное значение: данное исследование облегчает интерпретацию цифровой литературы, эргодической литературы и литературных произведений, появившихся в период развития технологий и экспансии литературы в виртуальном пространстве. Предлагая дисциплину Эргокритики, мы направляем исследователей-филологов к способу критики эргодической литературы и снабжаем их применимым инвентарем.

Внедрение научных результатов: доклады на 10 международных конференциях, 16 научных статей и исследовательская деятельность в рамках Институционализированного государственного проекта: *Культура продвижения имиджа городов в Республике Молдова посредством искусства и мифопоэтики*, ГУМ 2020-2023, публикация главы в монографии *Литературное произведение как диалог и отношение. Новые критические модели: Диалогика, Имагология, Социокритика, Читательская критика, Эргокритика*, коорд. Алёна Грати. Изд. Штиинца, Кишинев, 2021.

ANNOTATION

Gotca Rodica, The ergodic text and its impact on the concept of literature, PhD thesis in philology, Chisinau, 2022

Thesis structure: introduction, five chapters, general conclusions and recommendations, bibliography of 151 titles, 153 pages of basic text, 2 tables, 34 figures, the results obtained being published in 17 scientific papers.

Keywords: literature, ergodic literature, literary phenomenon, anti-literature, ergodic text, ICT, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), text adventure game, MUD, hyperfiction, post-literature, digital literature, digital poetry, e-poetry, visual poetry, "visual noise" poetry, sound poetry, video poetry, holopoetry, click poetry, cyberpoetics, ergocriticism, literary criticism, reader, gamer, user, cyborg, digitization.

The purpose of the work: the analysis of the evolution of the text from the printed to the ergodic one, the compilation and description of an inventory of concepts necessary for the interpretation of the ergodic text in the digital environment.

Research objectives: defining the literature and the specific aesthetic specific in relation to technological evolution; punctuation, from a new epistemological situation, of the defining features of literature; description of the ergodic literary phenomenon; presentation of the ergodic text and its forms; defining and describing the forms of ergodic literature: cybertext, hypertext, IF, textual adventure game, MUD, hyperfiction; examination of post-literature in the era of virtual textualism; description of the digital ergodic literary phenomenon; establishing a typology of digital poetry; outline of a theoretical approach to cybertextuality; the proposal of Ergocriticism as a discipline concerned with the criticism of the ergodic text; exemplifying the digitization process by describing a project based on M. Eliade's work.

The scientific novelty and originality consists in creating a broad theory of ergodic literature and in opening an unexplored in the Romanian space for the interpretation of the digital ergodic text, considered as part of the evolution of literature in the age of technologies and virtuality. The ergodic literary phenomenon and its forms are presented, an inventory of theoretical analysis is provided and a premise for a classification of its forms into genera and species is made. What is new is the proposal of a discipline that would deal with the critical analysis of the ergodic text, which we called Ergocriticism. This critique model is described for the first time.

The results obtained contribute to the solution of an important scientific problem: the reconceptualization of the literary phenomenon as a result of the influence of the evolution of ergodic literature, a fact that resulted the innovation of the theoretical inventory and oriented the given research towards the definition and presentation of Ergocriticism as a discipline concerned with the interpretation of ergodic text.

Theoretical significance: compilation and description of an inventory of concepts, notions and terms necessary for the analysis of digital ergodic literature;

Applicative value: the given study facilitates the interpretation of digital literature, ergodic literature and literary productions that appeared in the period of the evolution of technologies and the expansion of literature in virtual space. Proposing the discipline of Ergocriticism, we direct philological researchers towards a way of criticizing ergodic literature and providing them with an applicable inventory.

Implementation of scientific results: presentations at 10 international conferences, 16 scientific articles and research activities within the Institutionalized State Project: *Culture of promoting the image of cities in the Republic of Moldova through art and mythopoetics*, MSU 2020-2023, publication of a chapter in the monograph *Literary work as dialogue and relationship. New critical models: Dialogic, Imagology, Sociocriticism, Reader-oriented criticism, Ergocriticism*, coord. Aliona Grati. Ed. Stiinta, Chisinau, 2021.

LISTA TABELELOR

Tabelul 3.1. Elemente comune din structura narațiunilor și jocurilor (S. Mukherjee).....	80
Tabelul 5.1. Variabile și valori în textul ergodic (E. Aarseth)	147

LISTA FIGURILOR

Fig. 3.1. Capturi de ecran din <i>The Impermanence Agent</i> de N. Wardrip- Fruin (2003).....	62
Fig. 3.2. Imagine a lucrării lui M. Saporta <i>Composition No.1</i>	67
Fig. 3.3. Captură din <i>Adventure</i>	76
Fig. 3.4. Coperta pentru <i>Adventureland</i>	78
Fig. 3.5. Captură din <i>Adventureland</i>	78
Fig. 3.6. Captură din <i>Deadline</i>	79
Fig. 3.7. Captură la <i>Scheme of Reading- Gaming Possibilities</i>	80
Fig. 3.8. Captură de ecran din <i>World of Warcraft</i> (setarea personajului/ alterbiografiei)....	82
Fig. 3.9. Captură de ecran din <i>Pale Fire</i> de V. Nabokov.....	82
Fig. 3.10. Captură de ecran din <i>Sims 1</i> (2000)	84
Fig. 3.11. Evoluția MUD-urilor (E.Aarseth)	86
Fig. 3.12. Captură de ecran al setului de comenzi din TinyMud pentru clădire.....	87
Fig. 3.13. Captură de ecran din jocul <i>Diablo</i>	87
Fig. 3.14. Captură de ecran a site-ului jocului <i>Ultima Online</i>	88
Fig. 3.15. Captura 1 de ecran din prezentarea <i>Myst</i>	90
Fig. 3.16. Captura 2 de ecran din prezentarea <i>Myst</i>	90
Fig. 3.17. Captură de ecran din jocul <i>Myst</i>	90
Fig. 4.1. Captură de ecran din <i>Regime Change</i>	105
Fig. 4.2. Captură de ecran din <i>News Reader</i>	105
Fig. 4.3. Captură de ecran din ELC.....	106
Fig. 4.4. Captură de ecran din <i>The Child</i> (1999) de A. Gopher și A. Bardout- Jacquet.....	110
Fig. 4.5. Captură de ecran <i>Legible City</i> (1989-91) de Jeffrey Shaw.....	110
Fig. 4.6. Captură de ecran din <i>Overboard</i> de John Cayley.....	118
Fig. 4.7. <i>Terra</i> (1956) de Décio Pinatari.....	118
Fig. 4.8. <i>Gymnasia</i> (1988) DE Ana Maria Uribe.....	118
Fig. 4.9. Poză a instalației <i>Text Rain</i> (1999) de R. Achituv și C. Utterback (1999)	119
Fig. 4.10. <i>Portret Bob Dylan</i> - colaj din cuvinte.....	125
Fig. 4.11. <i>Ego</i> - poezie concretă.....	126
Fig. 4.12. Captură de ecran din poemul <i>Spawn</i> de Andy Campbell	127
Fig. 4.13. Captură de ecran a poeziei <i>Leaved Life</i> de Anne Frances Wysocki.....	127
Fig. 4.14. Captură de ecran a poemului <i>Diagram Series 6</i> de Jim Rosenberg.....	128
Fig. 4.15. <i>MAYBE YHEN, IF ONLY AS</i> , 30x40 cm, 1993, de F. W. Block, Kassel,	133
Fig. 4.16. <i>HOLO/ OLHO</i> . 25x30 cm, 1983, Colecția UECLAA, UK, de E. Kac.....	133
Fig. 4.17. Convertirea în Codul Morse a frazei biblice.....	134

INTRODUCERE

Actualitatea și importanța temei abordate. Noile provocări teoretice pe care le-au adus cu sine studiile multiculturale și tehnologiile informaționale, ale căror efecte constau în conviețuirea inseparabilă a artelor cu produsele non-artistice, au produs schimbări de natură trans-estetică și în literatură.

TIC are un impact decisiv asupra întregului fenomen literar, deoarece, în momentul în care textul publicat pe hârtie devine text electronic, se schimbă literatura. Tehnologiile informaționale au introdus dimensiunea electronică la nivelul textului și limbajului. Textul, care inițial era perceput drept unitate închisă, a evoluat spre a fi deschis/nelimitat, fiind în continuare considerat formă de bază a comunicării, produs de un emițător și transmis unui receptor pe un canal de comunicare. Doar că această formă de comunicare se deosebește de cea precedentă, favorizând asociația, intuiția, intertextualitatea infinită, fapte ce au afectat sensul, înțelegerea. Acest tip de text – virtual, în variante, digital, interactiv, al cyberspațiului – a fost numit „ergodic” de cercetătorul norvegian Espen Aarseth.

Spre deosebire de textul scriptic tradițional (bidimensional, „aplatizat” pe suportul real, consistent, al paginii de hârtie), textul *ergodic* este un text electronic, „adâncit” în tridimensionalitatea virtuală a ecranului de computer. În consecință, el nu mai funcționează pe o suprafață (cea a foi tipărite, pe care o întoarcem cu degetul), ci pe o interfață (a ecranului digital, răspunzând comenzilor/clickurilor de pe tastatura calculatorului). Cybertextualitatea trebuie văzută ca echivalentul unui mod de scriere îndrăzneț, postmodern, interconectat cu evoluția tehnologică a societății postindustriale.

Deoarece acest tip de text are o istorie de dată recentă, există mai puține studii care l-ar descrie. În spațiul cercetării din R. Moldova textul ergodic a fost studiat de lingvista Elena Ungureanu în studii precum *Dincolo de text: hypertextul* (2014) și *Cuvinte și linkuri* (2017), axându-se pe forma hypertextuală a acestuia. Noi intenționăm să continuăm cercetarea textului literar. Dorim să urmărim ce consecințe au avut posibilitățile tehnologiilor avansate asupra textului plasat în spațiul internetului, și anume ce efecte au produs procesele de creolizare, hibridizare, diversificare, migrare, spargere a genurilor, încălcare a frontierelor, sincretismului.

Analiza amplă, din punctul de vedere teoretic, a literaturii ergodice, deschiderea unei piste neexplorate încă în spațiul românesc către textul ergodic digital, ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și virtualității, este ceea ce încercăm să realizăm în cadrul acestei cercetări.

În lucrarea dată prezentăm fenomenul literar ergodic și formele acestuia, oferind un inventar de analiză teoretică și o premisă pentru o ulterioară clasificare în genuri și specii. Inedită este propunerea unei discipline ce s-ar preocupa de analiza critică a textului ergodic, pe care noi am numit-o Ergocritica. Nouă este și descrierea unui (eventual) model de critică susținut atât de o serie de algoritmi de analiză a textului ergodic digital, cât și de un glosar de termeni aflat la anexe și extrem de util în orientarea teoreticianului și criticului literar. Studiul dat facilitează interpretarea literaturii digitale, literaturii ergodice și a producțiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și a extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic și al studiilor literare spre o modalitate de critică a literaturii ergodice și le punem la dispoziție un inventar aplicabil.

Scopul lucrării constă în analiza evoluției textului de la cel liniar și tipărit la cel ergodic și digital pentru alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte necesare pentru interpretarea textului ergodic din mediul digital.

Obiectivele cercetării:

1. Definirea literaturii și a specificului estetic în raport cu evoluția tehnologică;
2. Punctarea, de pe o nouă situaționare epistemologică, a trăsăturilor definitorii ale literaturii;
3. Descrierea fenomenului literar ergodic;
4. Prezentarea textului ergodic și a formelor acestuia;
5. Definirea și descrierea formelor literaturii ergodice: cybertext, hypertext, IF, joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune;
6. Examinarea post-literaturii în epoca textualismului virtual;
7. Descrierea fenomenului literar ergodic digital;
8. Stabilirea unei tipologii a poeziei digitale;
9. Conturarea unei modalități de abordare teoretică a cybertextualității;
10. Propunerea Ergocriticii ca disciplină preocupată de critica textului ergodic;
11. Exemplificarea procesului de digitizare prin descrierea unui proiect în baza operei lui M. Eliade.

Ipoteza de cercetare: necesitatea de reactualizare a instrumentarului teoriei literaturii, completarea acestuia cu noțiuni, concepte și modele critice solicitate de evoluția fenomenului literaturii, sincronizând teoria cu fenomenul digital ce revoluționează formele literare contemporane.

Metodologia cercetării științifice. Cercetarea textului ergodic implică utilizarea metodelor de cercetare și din afara ariei teoriei literaturii. Astfel, metodele utilizate în cadrul

acestei cercetări sunt împrumutate de la discipline variate, cumulând cunoștințele, atât ale disciplinelor socio-umanistice, cât și ale celor reale. Demersul științific pornește de la conturarea obiectului de cercetare și definirea acestuia, clarificarea termenilor antrenați în alcătuirea inventarului necesar pentru abordarea fenomenului literar ergodic, sistematizarea unor tipologii formale ale textului ergodic digital și lansarea unei discipline pe care am numit-o *Ergocritica*, ce ar satisface necesitatea teoretică și critică a cercetătorului care studiază/va studia literatura ergodică. Sistematizarea elementelor inventarului este realizată și prin oferirea unui glosar de termeni, la anexe, care ar orienta cercetătorul în interpretarea pe care o va realiza.

Drept suport teoretico-metodologic ne-au servit lucrările semnate de cercetători precum: R. Wellek și A. Warren, Gh. Crăciun, A. Marino, T. Eagleton, J. Culler, E. Aarseth, D. Sobolev, S. Kuchina, U. Eco, M. Bahtin, L.B. Gattass, B. McHale, K. Veale, O.G. Ramos, O. Laas, S. Mukherjee, B. Kuhn, L.S. Dinescu, M. Lobonțiu, M.-L. Ryan, M. Eskelinen, R. Koskimaa, D. Avădanei, R. Ingarden, E.-M. Kontopoulou, E. Ungureanu, A. Grati, L. Șimanschi ș.a.

Sumarul capitolelor tezei: introducere, cinci capitole, concluzii generale și recomandări, bibliografie, anexe, declarația privind asumarea răspunderii și CV-ul candidatului.

În capitolul 1, intitulat *DEFINIȚIA LITERATURII ÎN EPOCA DIGITALULUI*, sunt prezentate noile provocări teoretice în interpretarea literaturii, create de rapida evoluție a tehnologiilor și de interferența dintre mediul literar și cel digital. În încercarea de a redefini literatura actuală în contextul digitizării, ne ciocnim de lipsa unui instrumentar de concepte adecvat, care să poată analiza noile aspecte ale fenomenului literar. Pornind de la conștientizarea dominantei estetice în arta literară, se evidențiază predilecția literaturii actuale pentru categorii precum ludicul și ergodicul. Se conturează observația că menirea literaturii actuale, pe lângă aspectele devenite tradiții, este de a distra și de a pune pe seama cititorului tot mai multă libertate de acțiune.

În subcapitolul 1.1. *Literatura – noi provocări teoretice*, se abordează fenomenul literar actual din perspectiva imperativelor de creare a unui nou tablou al abordărilor teoretice ale literaturii în epoca digitalului, determinând trăsăturile relevante ale acesteia. Seria de definiții se conține în compartimentul 1.1.1. *Definiția literaturii în epoca digitalului*, în care studiem conceptul de literatură profilată la interferență cu tehnologiile și cu mediul electronic. Se oferă un scurt parcurs al definițiilor literaturii, pornind de la perspectivele canonice și încheind cu cele postmoderniste și contemporane. Se dă o definiție a literaturii acceptabilă și pentru literatura ergodică digitală și se conturează ideea că teoria se mai află încă în deficit de instrumente care să permită o abordare a acestei forme evaluate de literatură. În următorul compartiment, 1.1.2. *Dominanta estetică în literatură*, se accentuează faptul că literatura se schimbă în funcție de

gustul epocii. Apariția, în epoca digitalului, a formelor literare noi era inevitabilă, descoperirile științifice și evoluția tehnologiilor impunea acest lucru. Textul devine ergodic, digital și își completează setul de trăsături. În continuarea ideii referitoare la dominantă estetică în literatură din subcapitolul precedent, în 1.1.3. *Menirea literaturii actuale* se specifică faptul că estetica este un vector dominant ce determină literatura în epoca digitalului să promoveze categorii ca spectaculosul, ludicul și ergodicul, având menirea să distreze, să placă prin felul în care îl implică pe cititor.

În capitolul 2, intitulat *EVOLUȚIA FENOMENULUI LITERAR: DE LA TEXT LA TEXT ERGODIC*, prezentăm fenomenul literar ergodic și îl teoretizăm ca parte a literaturii. Pornind de la faptul că teoria literaturii și literatura însăși se află în criză și nu reușesc să formuleze o reacție adecvată la valorile de inovații produse în teritoriul său, venim cu o descriere etapizată a textului ergodic, apărut în urma dezvoltării fulminante a TIC.

În subcapitolul 2.1. *Criza ideii și a conceptului de literatură*, extindem analiza asupra cauzelor și modurilor de manifestare a crizei la nivelul producției de literatură și la cel al teoretizării și interpretării lucrărilor apărute și delimitate ca produse neliterare. Această trecere din zona antiliterarului spre canon este prezentată în compartimentul 2.1.1. *Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon*, în care definim conceptul de antiliteratură raportat la textul ergodic și motivăm atitudinea rezervată ori chiar ostilă a mediului academic prin existența unei crize a ideii de literatură. Elucidăm aici faptul că teoreticianul literaturii, formulând o teorie, pornește de la perspectiva istorică existentă și are astfel libertatea de a o completa, nu tendința de a o modifica ori, și mai rău, a o rescrie. În compartimentul următor, 2.1.2. *De la literatură la text – criza conceptelor*, vorbim despre lipsa unui instrumentar de noțiuni, termeni și concepte care ar permite interpretarea literaturii la orice etapă a evoluției sale. Lipsa acestora condiționează criza la nivel de concepte, care determină reutilizarea celor vechi pentru denumirea formelor noi.

În subcapitolul 2.2. *De la text la formele sale metatextuale*, definim și descriem formele textului, conturând faptul că evoluția acestora este rezultatul influențelor TIC și al digitizării, care au favorizat redefinirea esteticii literare și acceptarea textului ergodic ca parte a literaturii. Acest subcapitol prezintă „inflația” de pe terenul teoriei textuale și anume expansiunea derivațională a noțiunii de *text*, care, ajuns în mediul digital, devine *cybertext*. Formele cybertextuale au generat, la rândul lor, admiterea unei noi categorii ori etape în evoluția literaturii: literatura digitală, literatura ergodică, cyberpoetica ș.a. Următorul compartiment, 2.2.1. *Textul ergodic – o redefinire a esteticii literare*, se referă la resuscitarea autorului și a cărții, depășirea crizei definirii literaturii și evoluția literaturii digitale în mediul virtual. Aici observăm că evoluția fulminantă a speciilor și genurilor literare nu permite orientarea în spațiu a

domeniilor științifice și nici nu se oprește pentru a oferi răgaz teoreticienilor, criticilor și istoricilor literari ca să surprindă și să urmărească în detaliu fenomenul literar. Deci, putem afirma că existența crizei este un efect al evoluției și este nevoie de timp pentru a fi confirmate teoriile, definițiile și conceptele emise, atât cu privire la fenomenul literar în genere, cât și cu privire la noile forme ale literaturii digitale. În compartimentul 2.2.2. *Textul ergodic de la „text” la „operă”* este demonstrat că textul ergodic depășește tiparul unui fenomen literar experimental și se încadrează în literatura universală, reprezentând un alt tip de literatură, dar care nu este mai puțin calitativă decât cea precedentă. Atribuind calificativul de „operă literară” textului ergodic demonstrăm calitatea acestuia și posibilitatea atestării unei literaturi ergodice în plină dezvoltare, care, deși diferită ca formă și conținut, răspunde în totalitate cerințelor înaintate unei opere literare tradiționale, stabilind astfel o certitudine a calității sale și a valorii etice și estetice. Odată cu apariția și dezvoltarea literaturii digitale, dilema calității textului ergodic a devenit una decisivă în traseul recunoașterii acestuia ca literatură. În subcapitolul dat demonstrăm că textul ergodic corespunde setului de trăsături ale operei literare, ba chiar într-o formulă mult mai expresivă.

În capitolul 3, intitulat *FORMELE LITERATURII ERGODICE*, ținem să definim și să exemplificăm derivatele textului care se situează între literatura tradițională și cea ergodică, realizând liantul dintre text și TIC. Aici definim, caracterizăm și exemplificăm forme literare ergodice precum: cybertextul, hypertextul, IF, jocul textual de aventură, MUD-urile și hyperficțiunea mașinilor creatoare de text.

În subcapitolul 3.1. *Noțiunile TIC: tipologia derivațională a formelor literaturii ergodice* este accentuată ideea că teoretizarea amplă și scoaterea din zona antiliteraturii nu reprezintă încă dovada existenței unei forme literare; ceea ce probează validitatea teoriilor lansate anterior este prezentarea formelor în care se manifestă literatura ergodică, adică încercarea de a stabili un inventar de forme textuale și de a organiza schematic o repartizare pe genuri și specii ale acestora. Această primă compartimentare pragmatică o realizăm pentru a completa prezentarea fenomenului literar ergodic din lucrarea dată.

În subcapitolul următor, 3.2. *Cybertextul*, definim această formă a literaturii ergodice ca pe una integratoare pentru celelalte, încercând să tatonăm diferențierea unor genuri și specii, care ulterior vor avea nevoie de o completare, căci textul ergodic digital este în continuă evoluție și, respectiv, va oferi spre interpretare și alte noi specii literare. În următoarele compartimente prezentăm câteva dintre aceste specii care deja au reușit să se manifeste în spațiul literar. Compartimentul 3.2.1. *Hypertextul* descrie acest tip de text ergodic digital ca pe un hibrid al textualității și TIC, constituind o nouă formă și etapă în comunicarea scrisă. Hypertextul e o

strategie de organizare fragmentară cu hyperlinkuri între secțiunile unui text sau între părțile conexe ale diferitor texte, fiind unitatea fundamentală a comunicării online, introduce dinamism în construcția textului și reprezintă cunoașterea rizomatică, preluând caracteristicile Webului în care circulă. Hypertextul reflectă postmodernitatea și promovează noțiuni precum *copy-paste* și *citat*. Literatura hypertextuală apare ca o rețea navigabilă aflată la dispoziția autorului și cititorului, în care ultimul este invitat să devină și el autor. Compartimentul 3.2.2. *IF (interactive fiction)* definește și prezintă traseul evolutiv al IF, conturând ideea că, alături de celelalte forme cybertextuale ale literaturii ergodice, IF invită cititorul să depășească limitele interpretării, comprehensiunii, îl implică direct în textul care se creează în momentul citirii și indică asupra unei acute necesități de teoretizare a acestui fenomen, pe deplin literar. În următorul compartiment, 3.2.3. *Jocul textual de aventură*, prezentăm jocul textual de aventură, analizând structura și specificul lui literar, demonstrăm existența unei ramuri evolute a literaturii ergodice digitale și înaintăm argumente în favoarea necesității studierii acesteia de către cercetătorii literari. Compartimentul 3.2.4. *MUD-urile* se axează pe analiza MUD-urilor din perspectiva literarității acestora, conturând trăsăturile și impactul evoluției acestui tip de jocuri asupra produselor ulterioare apărute în internet. MUD-ul este o formă a literaturii ergodice care marchează o nouă estetică literară, fiind văzută atât ca avangardă, cât și ca o etapă în care literatura se eliberează de sub cenzura editurii și a artei instituționalizate. Iar în compartimentul 3.2.5. *Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text* sunt prezentate mașinile textuale ce facilitează producerea textelor prin intermediul diferitor softuri, cum este Hypercard, Storyspace ș.a. Ceea ce dorim să accentuăm aici este faptul că textul apărut în urma interacțiunii dintre utilizator și mașina creatoare nu este o perversiune a conceptului de literatură și nici o mutație a acestuia, ci doar rezultatul procesului de evoluție a literaturii, care se transformă, trece etape și prezintă produsele acestei treceri ca pe niște parafraze evolutive. Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text este un răspuns la evoluția societății, culturii, tehnologiei, literaturii și a omului ca producător și consumator al obiectelor de artă.

În capitolul 4, intitulat *LITERATURA ERGODICĂ DIGITALĂ. ABORDĂRI TEORETICE ALE CYBERTEXTUALITĂȚII*, este teoretizat fenomenul ergodic digital, conturând etape precum trecerea de la postmodernismul marcat de virtualitate la post-literatura virtuală; definim și caracterizăm literatura digitală, structurând o tipologie a speciilor genului liric, care este mult mai evoluat și mai facil de analizat la această etapă. Capitolul dat confirmă existența unei noi poetici, unui nou mod de a gândi literatura – cyberpoetica.

În subcapitolul 4.1. *Post-literatura sau epoca textualismului virtual* este prezentată post-literatura și descriem structura ei complexă, care ne permite să o identificăm cu ceea ce

presupune a fi literatura digitală ori o „nouă avangardă” literară. În acest subcapitol revenim la ideea că teoria literaturii este pusă în fața unui fenomen viu pe care trebuie să-l abordeze cu instrumente adecvate acestuia. Noul limbaj literar utilizează procedee oferite de mediul digital și este impregnat de cultura mediului electronic. Schimbarea aceasta este numită post-literatură ori literatură digitală, fiind văzută ca o etapă de tranziție a literaturii de la postmodernism la contemporaneitate. Mediul digital, tot mai popular încă din postmodernism, devine un spațiu în care textul se eliberează de limitele tiparului, fiind intertextual, hypertextual, cybertextual, având aspect rizomatic și oferind un spectacol grandios al procesului de creație. Prezentând lucrările lui Noah Wardrip-Fruin, ale grupărilor ELO și OSMOSE, definind Net.literatura ca formă de manifestare a textualității virtuale, începem a distinge clar că literaritatea textului tradițional nu este aplicabilă ca și concept în analiza literaturii digitale, ci trebuie să vorbim despre o literaritate digitală, care ar rezona cu principiile estetice ale post-literaturii.

În subcapitolul 4.2. *Literatura digitală – de la postmodernism la post-literatură* sunt prezentate aspectele teoretice și practice ale interpretării fenomenului literar digital. În urma sintetizării diferitor viziuni și teorii conchidem asupra faptului că literatura digitală reprezintă o reabilitare a literaturii tradiționale, marcate de evoluția TIC. Revoluționând cuvântul, aceasta aduce literaturii trăsături noi, precum: *interactivitatea, nelimitarea, variabilitatea* în plan spațial și temporar și *interferența cu codul*, datorită căruia aria de reprezentare a literaturii se lărgște considerabil.

Compartimentul 4.2.1. *Poezia digitală – teorii și definiții* reprezintă o încercare de structurare a liricii digitale în specii, ori măcar în categorii distincte. Tipurile de poezie digitală analizate înglobează în construcția lor mișcarea, sunetul, imaginea, combinarea și recombinarea literei, fiind forme literare care se redefinesc continuu, proliferând în numeroase specii și subspecii, unele încă neatestate de critica literară. În compartimentul 4.2.1.1. *O tipologie a poeziei digitale* este prezentată o serie de forme ale liricii digitale, dintre care analizăm în subcompartimentele ce urmează: 4.2.1.1.1. *E-poezia* (localizată în spațiul Internetului, textul ei funcționează în format electronic sau digital, poate lua orice formă, poate omite regulile de punctuație, poate fi scrisă oriunde și de oricine, aceasta este atât o premisă, cât și un impediment în apariția și promovarea poeziei de calitate și în interpretarea e-poeziei. Pentru extinderea acestui tip de poezie, literatura „Oulipo”, proiectul „Flarf” și însuși Webul sunt domenii deschise și primitoare. Relația cuvânt – imagine este pe deplin reliefată în poezia vizuală, care susține ideea de simbioză a acestor elemente și se evidențiază prin proliferarea a două tipuri de poezie vizuală: pictopoezia și poezia concretă.); 4.2.1.1.2. *Poezia vizuală* (cea care prin construcția textului său preia forma, conturul unui anumit obiect/formă geometrică. Poezia concretă, este o

formă mai complexă a poeziei vizuale, deoarece, jucând cu aspectul fizic al textului, creează imagini pictoriale, cum ar fi poemele lui E. Gomringer, M.E. Solt, A. Knotek, A. Chira ș.a.); 4.2.1.1.3. *Poezia „zgomotului vizual”* (combină textele cu imagini, sunete și chiar operațiuni digitale, iar ca lucrarea să fie lecturată cititorul trebuie să se implice direct în aceasta. „Zgomotul vizual” este o strategie bazată pe hypermedia cu trăsături poetice, iar cel mai bine relevă acest lucru poemele lui A. Campbell, A.F. Wysocki și J. Rosenberg.); 4.2.1.1.4. *Poezia sonoră* (în care asupra literei scrise primează litera pronunțată – sunetul. Acest tip de poezie a cunoscut ascensiunea de la jumătatea secolului XX, prin generații de autori, printre care și H. Chopin, B. Heidsieck, T. Tzara, K. Ladik ș.a.); 4.2.1.1.5. *Videopoezia* (o formă specială de artă video, care cuprinde texte de poezie elaborate la diferite nivele acustice și vizuale, oferind cititorului/spectatorului o nouă experiență de poezie ce poate fi vizualizată prin intermediul unor aplicații electronice); 4.2.1.1.6. *Holopoezia* (creată cu ajutorul hologramelor, prezentând fluiditatea cuvântului și interpolarea semantică. Dintre autorii de holopoezie este remarcabil E. Kac, care a creat termenul de „holopoesie” și a preferat cuvântului senzația 3D.) și 4.2.1.1.7. *Click-poezia* (care combină textul și fișierul audio, care apare la un click pe poem. Impresionante sunt click-poeziile lui D. Knoebel, care le amplasează în spațiul Web, utilizează VRML, include citiri sonore, cuvinte aleatorii și animații).

În subcapitolul 4.3. *Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura* este prezentată relația literaturii cyber cu estetica, ceea ce provoacă o derutare, deoarece aceasta neglijează, elimină sau chiar ignoră esteticul. Fiind rezultatul unui „joc pe calculator”, cybertextul nu intenționează să reprezinte o categorie estetică, ci doar să realizeze o experiență, lărgind aria exploratorie a scriitorului – cititor, oferind libertatea absolută textului, trecând niște limite care nici nu erau trasate în mintea umană.

Capitolul 5, intitulat *ERGOCRITICA. UN (EVENTUAL) MODEL DE INTERPRETARE A LITERATURII ERGODICE*, are drept miză conturarea unei direcții noi în critica literară, pe care am numit-o Ergocritica. În această parte a cercetării ținem să oferim spațiu pentru teoretizarea fenomenului literar ergodic și să propunem un set de instrumente ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice. Am dat prioritate studiului analitic asupra aspectul teoretic al încercărilor de interpretare a literaturii ergodice, fuzionând metode din teoria și critica literară, științe matematice și TIC. Prin analiză, comparație, inducție și deducție, analiză pe text, descriere, sinteză, comentariu și alte metode și tehnici de cercetare, am abordat literatura ergodică din perspectiva interpretărilor realizate și am sintetizat un instrumentar provizoriu de interpretare a acesteia.

În subcapitolul 5.1. „*Inventarul*” *criticii textului ergodic* este înaintată o direcție teoretică de interpretare a textului ergodic – Ergocritica, susținută de un inventar de grile critice, facilitând analiza acestui fenomen literar. Confruntarea teoreticianului și criticului literar cu fenomenul ergodic este marcată de transcenderea într-un mediu nou pentru literatură – cel digital, în care textul obține caracteristicile de electronic, interactiv, reprezentat de cybertext, hypertext, IF, hyperficțiune, MUD-uri etc. Aceste forme literare evoluționează dialogismul bahtinian, permutând cititorul în ipostaza de (co)autor, în relație nemijlocită cu metaforele spațiodinamice, a căror interpretare poate fi realizată doar fuzionând piste critice cum ar fi grila lui Roman Ingarden (viziunea stratificată a operei literare), lanțul lui Markov (ce analizează probabilitatea căilor de alegere într-un text ergodic) și mediul – suportul textului care, după E. Aarseth, este reprezentat de un set de variabile cu posibile valori ce le descriu.

Subcapitolul 5.2. *Metamorfoza cititorului în gamer/user/cyborg* prezintă impactul ergodicității asupra conceptului de cititor. Ergodicitatea se bazează pe implicarea directă a cititorului, care devine coautor, căci structura textului depinde în totalitate de alegerile pe care acesta le face. Obținând noi funcții, denumirea de cititor devine neîncăpătoare pentru acesta, ceea ce determină utilizarea conceptelor precum *gamer*, *user* sau *cyborg*, care sunt motivate de ludicul ce caracterizează majoritatea textelor ergodice, mediul software în care acestea se scriu și boom-ul spațiului cibernetic. Această metamorfoză necesită a fi analizată deoarece nu mai putem vorbi despre cititor ca despre un factor extrinsec literaturii, ca despre un contemplator pasiv care se întâlnește cu o formă finită a creației, ci avem spre analiză o variabilă a textului ergodic, un factor care-i determină structura și poate crea, modifica, deschide sau închide căile unui fir narativ. Cititorul nu mai parcurge, el se implică direct în construirea traseului, el nu se identifică cu personajul, ci devine personaj; el nu omite capitole, ci le pierde deoarece într-un moment anumit accesează un link care-l duce în alt punct.

În ultimul subcapitol, 5.3. *Digitizarea – reciclarea esteticii tradiționale în cybercultură: opera lui Mircea Eliade – pre-text pentru un proiect de digitizare*, propunem un proiect de digitizare ce va accentua faptul că literatura digitală este o apariție favorabilă și pentru literatura tradițională și nu vine spre a o demola, ci mai degrabă a o salva de dispariție înmagazinând-o în online. Opera lui M. Eliade nu este una ergodică prin definiție, de aceea am optat pentru schițarea unui proiect care ar viza, pentru început, doar scrierile beletristice și ar permite accesarea în cyberspațiu a literaturii tradiționale, astfel putând demonstra actualitatea și aplicabilitatea conceptelor descrise și analizate mai sus.

1. DEFINIȚIA LITERATURII ÎN EPOCA DIGITALULUI

1.1. Literatura – noi provocări teoretice

1.1.1. Definiția literaturii în epoca digitalului

Intensa obsesie pentru inovație, migrarea în spațiul digital se face resimțită și în domeniul criticii și teoriei literare, deoarece se atestă o mărire a distanței dintre actualitatea criticii și teoriei literaturii și schimbările rapide ale valorilor literare. Epoca digitalului aduce cu sine noi forme literare ce reprezintă provocări teoretice la nivel de definiție și de interpretare. Este simțit acut fenomenul crizei literare, care a dus și la o criză a criticii și teoriei literaturii, ca urmare dispăre critica normativă și cea evaluativă, iar aprecierea și interpretarea operei literare devine lipsită de precizie și anevoioasă [125, p. 6]. Gheorghe Crăciun afirmă că „astăzi nu mai putem vorbi despre o teorie a literaturii, ci despre diferite teorii ale literaturii” [25, p. 3].

Despre această criză ne vorbește și Adrian Marino în *Biografia ideii de literatură*, unde constată că definirea literaturii nu mai este posibilă, iar acceptiile canonice devin absurde. Astfel, ideea de *literatură* nu mai necesită o definiție, iar din seria de etimologisme ale *literaturii*, rămâne *litera*, ca invariant de bază [85, p. 7].

În studiul său *Teoria literaturii*, René Wellek și Austin Warren prezintă în cadrul evoluției teoriei literaturii și evoluția conceptelor *literatură*, *operă literară*. Aceste concepte sunt abordate în tezele publicate de Iurii Tânianov (1929), în colaborare cu Roman Jakobson (1928), unde este profilată opera literară ca „un sistem de factori corelativi” [125, p. 10]; la I. A. Richards, în *Principiile criticii* (1924), aceasta e văzută ca „o experiență, care se comunică cititorului (...) o unitate în sine, cognoscibilă tehnic ” [125, p. 12]; în *Understanding of Poetry* (1938) a lui Cleanth Brooks și Robert Penn Warren „opera este văzută ca o unitate organic rezultată din supraetajarea unor elemente diferite, de la sunet la imagine”, unitatea acesteia este subliniată și de Oskar Walzeli, iar Roman Ingarden „dezvoltă prima teorie a operei alcătuită din mai multe straturi, și anume din cel sonor, gramatical, semantic, dintr-un strat care notează «calitatea metafizică» a universului operei și din altul care indică «atitudinea» scriitorului față de această lume” [125, p. 13].

În lucrarea sa, Wellek și Warren prezintă literatura ca pe un sistem unitar și omogen, „o activitate creatoare, o artă” [125, p. 19].

Terry Eagleton, în *Literary theory: an introduction* (1943), trece în revistă niște încercări de definire a literaturii pe care le și desființează, cum ar fi ideea că literatura este scriere „imaginativă”, fapt irelevant, deoarece distincția dintre adevăr și ficțiune nu este una esențială în definirea literaturii, ci mai degrabă modul în care este utilizat limbajul. Conform acestei teorii,

literatura este un fel al scrisului care, după criticului rus Roman Jakobson, reprezintă o „violență organizată comisă în discurs obișnuit”. Literatura transformă și intensifică limbajul obișnuit, se abate sistematic de la vorbirea cotidiană. Aceasta, de fapt, a fost definiția „literarului” înaintată de formalistii ruși, printre care se numără Viktor Șklovski, Roman Jakobson, Osip Brik, Iurii Tânianov, Boris Eichenbaum și Boris Tomașevski [31, p. 2].

În aceeași cheie, se pronunță și Paul Valéry, pentru care, literatura este o extindere și o variere de aplicare a unor proprietăți ale limbajului; Ezra Pound consideră marea literatură drept limbaj încărcat la maxim cu sens, nefiind altceva decât o artă a cuvântului [25, p. 5].

Gheorghe Crăciun, în *Introducere în teoria literaturii*, prezintă o definiție a literaturii pornită de la elementarul sens al cuvântului și extinzând-o la percepțiile teoretice ale diferitor școli literare. Inițial, afirmă că literatura cuprinde totalitatea scrierilor dintr-o epocă, evidențiate de gustul elitei acesteia, menționând că totuși literatura este un tip de artă verbală, construită în și de limbaj, însă discursul construit prin acesta diferă de altele [25, p. 5].

Într-o altă lucrare teoretică, cum este *Literary theory. A very short introduction* de Jonathan Culler se susține caracterul paradoxal al literaturii ce constă în recurgerea la formulele tradiționale și depășirea acestora. Cercetătorul susține că întrebarea „ce este literatura?” este motivată de faptul că aceasta ar permite crearea unui set de instrumente de analiză a operelor literare adecvat, bazat pe trăsăturile obiectului, nu pe intuițiile diferitor teoreticieni [133, p. 21].

Gheorghe Crăciun încearcă o sistematizare a teoriilor conform cărora este definită și caracterizată literatura. Conform acestora se conturează „următoarea reprezentare grafică: UNIVERS, OPERĂ, ARTIST, PUBLIC corespunzând celor patru tipuri de teorii ale literaturii prezentate mai sus, și anume:

- teorii mimetice (având în centru universul),
- teorii pragmatice (având în centru publicul),
- teorii expresive (având în centru autorul) și
- teorii obiective (având în centru opera)” [25, p. 8].

Același teoretician mai afirmă că ideea de literatură ține de două dimensiuni: cea a conceptului, a cărui definiție este mai jos, și cea a spațiului.

Conceptul de literatură percepută ca o serie de opere scrise ce prezintă trăsături estetice este relativ nou. Acesta se conturează pe la începutul secolului XVIII, din necesitatea unei totalizări a fenomenelor din domeniul scrisului artistic. Este conturată aici și tendința formelor considerate anterior neliterare de a se încadra în ceea ce presupune a fi arta cuvântului, acestea fiind scrisorile, jurnalul, memoriile etc. [25, p. 11].

În aceeași ordine de idei se exprimă și Adrian Marino, care observă că „*Literatura* se vrea un termen aplicabil tuturor genurilor și operelor recunoscute, dintr-un motiv sau altul, ca «literare». O exigență reafirmată adesea” [85, p. 10].

Conceptul de *literatură* este mult mai legat decât pare de scris, fapt confirmat de existența *lettrismului* și a conceptului de *scriitură* (promovat de gruparea *Tel Quel*). Impactul imaginii literei este resimțit pornind de la ideea elementară de scris și ajungând la cea postmodernistă de scriitură [25, p. 12]. Dar până a aborda definițiile postmoderniste, este nevoie de o revizuire cronologică a tuturor definițiilor, căci această perspectivă istorică ar facilita stabilirea unui traseu al conceptului și definirea adecvată a noilor forme literare. Teoreticianul român, propune acest traseu bazându-se, în parte, pe volumul *Literar și social* al lui Robert Escarpit și, astfel, vine cu o definire cronologică a ideii de literatură:

- „1. știință în general (secolul XVI);
2. cultura literatului (secolul XVIII);
3. comunitatea oamenilor de litere, lumea literară (secolul XVIII);
4. carieră literară;
5. industria literară;
6. arta expresiei intelectuale (secolul XVIII);
7. arta de a scrie opere cu o valoare durabilă;
8. arta de a scrie, în opoziție cu alte arte (sens consacrat în 1800 de titlul cărții Doamnei de Stäel: *De la littérature considérée dans ses rapports avec les institutions sociales*);
9. arta de a scrie în opoziție cu moduri de folosire funcțională a expresiei scrise (opoziția literatură-știință);
10. ansamblul producției literare;
11. ansamblul scrierilor unei epoci, unei țări, unei regiuni;
12. categorie de opere specializate, gen literar (literatură feminină, literatură de călătorie, literatură de evaziune);
13. bibliografie, trecerea în revistă a operelor de o anumită categorie;
14. ansamblul unor fapte literare privite ca fenomen istoric distinct (literatură pașoptistă);
15. istoria unei literaturi;
16. cunoașterea rațională de fapte literare (sens întâlnit la Marmontel, în lucrarea *Éléments de littérature*, 1784)” [25, p. 12-13].

Aceste definiții confirmă dificultatea stabilirii unui singur sens al conceptului de literatură, dat fiind faptul că acest fenomen este unul complex prin natura sa dublă de concept și

spațiu. Literatura fiind mediul cultural caracterizat de individualitate, independență, relevanță a valorilor artistice și concepută în dependență de perioade, curente, genuri și specii [25, p. 14].

Anume trecerea prin filiera curenților ne permite clarificarea unor trăsături ale literaturii de atunci, dar și ale literaturii ca și concept generic. Jonathan Culler amintește că literatura din trecut prezenta, în mod predilect poezia, iar romanul, care a apărut mai târziu, era perceput ca un „gen inferior”. Abia în secolul XX romanul a început a concura cu lirica [133, p. 41].

Ceea ce confirmă ideea de mai sus este că definirea literaturii constituie un proces imanent perspectivei istorice asupra acestui concept, care este „inevitabil tradiționalist”, cum afirmă și Adrian Marino subliniind că în secolul XX este reluată perspectiva istorică asupra ideii de literatură. Aceasta contabilizează totalitatea definițiilor, fapt motivat de o necesitate metodologică [85, p. 14-15].

Importanța, dacă nu chiar necesitatea vitală a acestui „istoricism” este anticipată și de I. Tâmbulescu, care afirmă, în 1924, că „numai în planul evoluției suntem în măsură să analizăm definiția literaturii”. Deci, definiția finală a acesteia este asamblarea tuturor accepțiilor sale istorice, realizându-se o istorie a conceptului de literatură [85, p. 15].

Trebuie de accentuat aici ideea de evoluție, anume diacronică, deoarece literatura este un fenomen viu, ceea ce condiționează modificarea, înnoirea definiției acestui fenomen, iar, pentru a evita erorile e nevoie de ținut cont de evoluția fenomenului în raport cu definiția sa și de conștientizat că literatura, ca obiect estetic, este rezultatul unei convenții sociale, la momentul dat într-o epocă anumită și odată ce epoca se schimbă, se schimbă și convențiile, respectiv și literatura, implicit și definiția acesteia [48, p. 49].

Adrian Marino mai subliniază: „se observă cu ușurință că definiția literaturii, în secolul XX, a heteronomiei intensive și extensive a fenomenului literar în ansamblul său este, în mod inevitabil, heterogenă și polimorfă. Ea apare la intersecția unor planuri multiple și convergente: istorice, în primul rând, dar și sociale, culturale, estetice etc.” [85, p. 23].

În *Literary theory: an introduction*, Terry Eagleton afirmă că accepția modernă a cuvântului *literatură* începe să se formeze cu adevărat abia în secolul XIX, literatura în acest sens este un fenomen istoric recent: apărut pe la începutul secolului XVIII. Ceea ce s-a întâmplat mai întâi a fost o restrângere a categoriei literaturii la așa-numita muncă *creativă* sau *imaginativă*. Ultimele decenii ale secolului XVIII marchează o nouă divizare a discursurilor, iar în perioada romantică literatura practic se identifică cu *imaginativul* [31, p. 16].

Despre calitatea de activitate creatoare care se răsfrânge asupra literaturii, Terry Eagleton adaugă, în aceeași lucrare, că literatura ajunge a fi privită „ca o unitate organică misterioasă, (...) mai degrabă *spontană* decât calculată rațional, mai degrabă *creativă* decât *mecanică*.”

Cercetătorul consideră literatura o întreagă ideologie, în care imaginația/factorul imaginativ devine o forță politică [31, p. 17]. O bună parte din teoreticienii literaturii au definit-o pe aceasta ca pe o ideologie responsabilă pentru conștiința societății căreia îi livrează adevăruri sau pseudo-adevăruri, căreia îi organizează, într-un mod acceptabil, sentimentele, fără a crea confuzii și conflicte, în maniera unei terapii psihice [31, p. 39].

Starea aceasta „post-modernă”, cum o numește Adrian Marino, se transmite de la social spre literar și o putem identifica în indecizia prezentă la definirea conceptului de literatură care se pomenește nu doar cu o multitudine de definiții, ci și cu o multitudine de tipologii ale acestora. Cercetătorul susține că acestea sunt nu doar *funcționale* și *structurale*, ci mai sunt *filologice, teoretice, istorico-literare*, la care se adaugă cele mai „noi”: *programatice, mimetice, expresive, obiective* [85, p. 11].

Cercetătorul mai afirmă că pe lângă aceste disocieri continue se evidențiază definiția tradițională, cea etimologică, provenită din antichitate și capabilă să răspundă exigențelor secolului nostru: „literatura este domeniul specific al *literei* scrise. *Litera* este etimonul de bază al *literaturii*: obiectiv, istoric, fundamental”. Acest fapt duce la două concluzii esențiale: prima se referă la literatură ca totalitate a scrierilor (*Schrifttum, Schriftsteller*) și a doua o prezintă ca pe un corpus al tuturor produselor literare ale umanității, indiferent de valoarea, epoca și conținutul acestora [85, p. 14].

Este observată o stagnare a definiției, o imitare a progresului, o repetiție a definițiilor preexistente, o stereotipizare a formulelor clișeizate. Trăsăturile literaturii fac un set de constante care doar se reformulează, la care se adaugă periodic unele noi, ori se înlocuiesc altele mai vechi, în dependență de criteriile estetice lansate de o epocă, școală sau viziune critică.

Despre conceptul de literatură ne vorbește și cercetătorul Dennis Sobolev în articolul său *Art theory and artistic imagination in the 21st century*, unde specifică faptul că acest concept s-a format din contul re-taxonomiilor din domeniul textelor scrise. Respectiv și studiul literaturii a cunoscut câteva etape de dezvoltare: de la căutarea definiției unice a ceea ce presupune a fi *literatura cu majusculă* prin caracterizarea ei funcțională a formalistilor și „abordarea lingvistică” a lui R. Jakobson către conștientizarea sa în calitate de concept, complet condiționat istoric, caracteristic pentru lucrările multor teoreticieni ai criticii postmoderne și neo-marxiste [114, p. 128]. Cercetătorul atrage atenția asupra unei nuanțe foarte importante pentru studiul dat – că identitatea textului literar, ca parte a literaturii calitative, nu poate fi modificată de structura sa materială, adică de forma în care apare cititorului: fie tipărit pe hârtie ori în spațiul digital, deoarece textul literar este un obiect intențional și identitatea sa ține de suma acelor percepții preexistente pe care obiectul dat intenționează să le transmită, deci este independent material, iar

calitatea sa de „literar” nu ține de forma ori formatul în care apare în fața cititorului, ceea ce ne încurajează în argumentarea ipotezei că textul ergodic a influențat literatura și a făcut posibilă apariția unei literaturi ergodice.

1.1.2. Dominanta estetică în literatură

Literatura, ca domeniu al artei, a reușit să coaguleze, pe lângă o varietate de definiții și un set de caracteristici, trăsături considerate definitorii pentru perioada în care erau formulate. Specificul estetic al fenomenului literar a servit drept punct de pornire pentru diverse constatări radicale, cum ar fi cele ce țin de „literatura adevărată” sau de cea fără valoare estetică, dar acestea s-au ciocnit de formele literaturii marginale care reprezintă o literatură ce nu se lasă calificată nici într-o categorie dintre cele două. Necesitatea unor trăsături clare, ce nu implică o categorisire a produsului literar devine și mai evidentă și este satisfăcută abia în secolul XX, când conceptul de „literaritate” obține o circulație largă.

În studiul său, *Biografia ideii de literatură*, Adrian Marino menționează că trăsăturile literaturii se conturează pe baza relației acesteia cu realitatea pe care o reprezintă, astfel, fiecare definiție a literaturii accentuează caracterul imaginativ al acesteia [85, p. 33]. Pe lângă caracterul imaginativ, A. Marino pune în lumină o altă noțiune, mai nouă și la fel de vehiculată, cea de „ficțiune”, despre care spune: „Se pleacă de la o convenție unanim acceptată: literatura este o ficțiune, o «aparență» (*Schein*)” [85, p. 33].

Revenind la caracterul imaginativ, este binevenit a specifica faptul că literatura de imaginație se formează pe ideea transmisă, pe ficțiunea ce o conține în structura sa și nicidecum pe exprimarea evidentă, numirea unor imagini artistice, cum ne-am obișnuit să le vedem într-o mare parte a literaturii. Această lipsă de interdependență dintre imaginea artistică și caracterul imaginar al literaturii este observată și de René Wellek și Austin Warren în *Teoria literaturii*, unde specifică faptul că în literatura „de imaginație”, imaginile artistice nu sunt prezențe obligatorii, sunt neesențiale [125, p. 51].

Pe lângă aceste trăsături, se evidențiază și iminenta disociere în analiza fenomenului literar: ficțional/nonficțional, care echivalează cu literar/nonliterar, dar această echivalență este doar aparentă, pentru că nu orice scriere ficțională este implicit literară, deci sunt două aspecte care ne indică importanța calității estetice („intenției estetice”) a literaturii. Anume prin gradul manifestării acestor calități estetice se poate stabili gradul valorii literaturii, acestea fiind indicatori clari în trierea scrierilor ce tind a face parte din literatură.

Pe lângă componenta estetică, literatura conține și componenta afectivă, mai bine zis capacitatea de a provoca sau transmite o emoție, despre care A. Marino spune: „Recunoaștem

valoarea unui text (literar) în măsura în care produce o emoție specială, «specifică», denumită în mod curent, «plăcere literară» [85, p. 34].

Pe lângă emoție, ficțiune, imaginație și literaritate, specificul estetic al literaturii se constituie și din modul de utilizare a limbajului, ceea ce reprezintă stilul individual, care este văzut de majoritatea teoreticienilor literari ca o formă de manifestare a originalității. Gh. Crăciun, în *Introducere în teoria literaturii* reamintește faptul că stilul unui scriitor este marcat de expresivitatea pe care o dă acesta limbajului comun utilizat, prezentând limbajul literar ca pe o abatere de la limbajul obișnuit. În aceeași lucrare, teoreticianul susține că cercetarea stilurilor literare este echivalentă cu cercetarea limbii, accentuând faptul că formalistii ruși au început cu studiul „gramaticii literaturii”, după care au trecut la teme, motive, idei, etc.[25, p. 133- 134].

Acest fapt confirmă opțiunea pentru analiza literaturii din punctul de vedere al calității stratificate a acesteia, iar studiul stilului ține de analiza efectelor estetice ale limbajului în care este scrisă această literatură.

În *Introducere în teoria literaturii*, Gh. Crăciun trece în revistă o grilă de analiză a stilurilor, propusă de R. Wellek și A. Warren, bazată pe mai multe criterii, care sugerează împărțirea stilurilor:

- „în funcție de relațiile dintre cuvinte și obiecte:
 - a) stiluri conceptuale și senzitive,
 - b) succinte și prolixesau înminimalizatoare și amplificatoare,
 - c) categorice și vagi,
 - d) liniștite și agitate,
 - e) vulgare și elevate,
 - f) simple și înflorate;
- în funcție de relațiile dintre cuvinte:
 - a) tensionate și destinse,
 - b) plastice și muzicale,
 - c) netede și aspre,
 - d) incolore și colorate;
- în funcție de relațiile dintre cuvinte și întregul sistem al limbii:
 - a) stiluri orale și stiluri scrise,
 - b) stiluri șablon și stiluri individuale;
- în funcție de relațiile dintre cuvinte și autor:

a) stilurile pot fi împărțite în obiective și subiective” [25, p. 136].

Anume în această rețea de stiluri este concentrat specificul estetic al fenomenului literar, deoarece stilul manifestă în exterior formațiunea interioară a autorului său, și aici vorbim nu doar de factorul lingvistic, ci și de cel psihologic, filosofic, prin care produsul literar se individualizează.

Nu e greu de observat predilecția literaturii actuale pentru categorii estetice precum ludicul și ergodicul, care dau cititorului o mare marjă de acțiune și de libertate de a influența aspectele stilistice menționate. În capitolele următoare, aceste aspecte vor fi analizate și descrise pe cât s-a putut de convingător.

1.1.3. Menirea literaturii actuale

În continuarea ideii lansate în subcapitolul precedent, cea a dominantei estetice în literatură, este nevoie de a specifica faptul că estetica este la frontieră cu etica și, pe lângă aspectul și forma sa, literatura ține și de niște principii, concepții și valori promovate, deci are o menire/un scop. În *Teoria literaturii*, R. Wellek și A. Warren văd în literatură nu numai un obiect de utilitate educațională, ci întâi de toate o ocupație nobilă, de la sine merituoasă: „Nu trebuie să se considere că utilitatea artei ar consta în lecțiile morale pe care le poate da, lecții ca aceea pe care, după părerea lui Le Bossu, a vrut s-o dea Homer scriind *Iliada* sau ca aceea pe care Hegel o găsea în *Antigona*, tragedia lui favorită” [125, p. 55- 56]. Teoreticienii americani susțin că succesul operei literare ține de fuziunea dintre utilitatea acesteia și plăcerea pe care o oferă, deoarece nu vorbim despre o plăcere ordinară sau despre o utilitate pur informativă, ci despre o „contemplare dezinteresată”, „o seriozitate estetică, a percepției” [125, p. 57].

R. Wellek și A. Warren specifică, în aceeași lucrare, că menirea literaturii este de a exprima adevărul prin concepția de viață prezentată; chiar dacă literatura este definită ca o scriere imaginativă, ea nu este neadevărată, deoarece ficțiunea se opune faptului real care poate fi redat prin diverse modalități. În sprijinul acestei ipoteze, este citat MacLeish, care în poemul său *Ars Poetica* (Arta poetică), spune despre poezie că aceasta este „egală cu adevărul, nu adevărată”, ceea ce îi determină pe teoreticienii americani să afirme și faptul că „scriitorul nu este descoperitorul, ci propagatorul persuasiv al adevărului.” De aici și se deduce scopul literaturii: cel de a atrage cititorul de partea unei viziuni asupra vieții, asupra realității trăite de el, doar că această „seducere” se realizează prin imaginație și ficțiune [125, p. 61-63].

Despre coagularea utilului cu frumosul, ca menire supremă a literaturii, vorbește și Gh. Crăciun în *Introducere în teoria literaturii*, specificând că literatura este un fapt estetic gratuit, având în sine această calitate a frumosului, cât despre partea etică, se accentuează

dualitatea funcțională a literaturii, care pornind de la Platon, este în continuare văzută și de alți filosofi și cercetători, ori ca un „joc”, ori ca un „meșteșug”, însă nicidecum unul obișnuit. Dacă este „joc”, specifică Gh. Crăciun, atunci literatura e unul „grav, serios, responsabil”, iar dacă e „meșteșug”, atunci este unul dezinteresat, ghidat de talent și inspirație. Disimilarea unuia dintre cele două scopuri ale literaturii (utilitate și plăcere) duce la dispariția complexității operei [25, p. 34]. Literatura, prin structura sa multiaspectuală, nu e altceva decât „o formă de cunoaștere în mișcare, prin reprezentare, îmbinând individualul cu tipicul” [25, p. 37], spune cercetătorul român, confirmând ideea lui Victor Șklovski, pentru care literatura este o modalitate de reactualizare a percepției noastre asupra realității în care trăim, ori cea a poetului american Robert Frost, pentru care scopul literaturii este de a face cititorul să recunoască cele expuse, să se recunoască în cele expuse și să vadă textul ca pe ceva familiar, ca parte inerentă a propriei sale vieți [25, p. 37].

Revenind la filosofii antici, și la cele specificate de R. Wellek și A. Warren cu privire la adevăr ca scop primordial al literaturii, observăm că Gh. Crăciun este de aceeași părere, specificând că „poetii pot să scrie despre lucruri inexistente și imposibile, și cu toate acestea să aibă dreptate. Există – consideră Aristotel – un adevăr al operei care nu are nimic comun cu adevărul cunoașterii științifice sau filosofice” [25, p. 38]. Pe lângă menirea de a reda adevărul, Gh. Crăciun realizează un traseu al funcțiilor pe care literatura le-a avut de la o epocă la alta, menționând că în Antichitate și Evul Mediu, literatura avea scopul de a educa și instrui, iar în perioada Iluminismului și Romantismului, literatura avea scopul de a oferi cunoaștere și nu una aplicativă, ci una la nivel de percepție, mai mult din zona plăcerii decât din cea a utilului. În aceeași perioadă se conturează și importanța efectului estetic al literaturii, care complică comprehensiunea cititorului, dificultate valabilă și pentru literatura modernă. În perioada dată literatura se poziționează în afara accesibilității cititorului și devine un spațiu închis pentru acesta, ca mai apoi, Postmodernismul să distrugă această distanțare și să provoace cititorul să participe la crearea textului, iar literatura să-și contureze un nou scop: de a implica cititorul în text, de a interacționa cu el [25, p. 40].

În urma acestei interacțiuni, se realizează „revelația” de care vorbește A. Marino în *Biografia ideii de literatură*, care este văzută ca o formă superioară de cunoaștere și satisfacție, ceea ce ne indică faptul că literatura are scopul de a ne revela adevărurile ascunse [85, p. 27].

Despre această dezvoltare datorită adevărului aflat din literatură vorbește și J. Culler în *Literary Theory. A Very Short Introduction*, unde specifică faptul că adevărul este ceea ce ține a ne oferi literatura și anume prin această ofertă de cunoaștere ea este seducătoare, deoarece ființa

umană este marcată de dorința de cunoaștere, de extragere a adevărului, iar literatura are scopul de a-l oferi [133, p. 46].

Prezentarea unui adevăr a subînțelese mereu o imensă forță; despre menirea literaturii de a purta în sine această forță vorbește în *Literary theory: an introduction*, Terry Eagleton, care adaugă faptul că nu putem percepe separat literatura și ideologia, căci o bună parte dintre scriitorii cunoscuți au fost activiști politici, cu o poziție bine determinată și ceea ce au scris a purtat marca viziunilor sale, iar operele lor nu au fost marcate de un conflict (cum se așteaptă mereu între artă și politică), ci s-au realizat ca o prelungire a unei activități sociale [31, p. 17]. Din perspectiva caracterului său ideologic, literatura trebuie să aibă o poziție contrară dogmelor, iar ceea ce promovează, trebuie să fie adevărat [31, p. 23].

Menirea literaturii ține nu doar de aspectul etic, ci și de cel estetic, e frumusețea limbii vorbite de un popor, care poate fi asigurată doar datorită literaturii scrise și citite de acesta.

Mihail Bahtin specifică în *Probleme de literatură și estetică*, faptul că orice valoare culturală ori punct de vedere creativ trebuie să se integreze în unitatea semantică a culturii, să nu rămână doar o existență istorică ori psihologică, ceea ce indică faptul că literatura este o parte inerentă a culturii și are drept scop reflectarea acesteia și dezvoltarea ei [130, p. 10].

Menirea operelor literare este să fie deschise, cum susține Umberto Eco în *Opera deschisă*, să înglobeze în multitudinea de sensuri ambigue un adevăr, o idee ce se va adapta la realitatea culturală a celui ce o citește într-un anumit moment istoric și va fi constant „într-o anumită relație de consum cu receptorii lor” [32, p. 36]. Unitatea aceasta, deschiderea, dialogismul, interferența cu esteticul și receptarea schimbărilor aduse de migrarea spre TIC reprezintă literatura în epoca digitalului – o formă artistică a cărei menire nu este doar oferirea unui adevăr, a unei viziuni, a unei lecții cititorului, ci mai degrabă a unei plăceri ludice, apărute în urma manipulării cu textul, cu firul narativ asupra căruia cititorul are sau este convins că are putere. Gradul înalt de inventivitate a tehnicilor preluate din mediul IT creează o dependență directă între literatură și cititor, numit în capitolele ulterioare „jucător/gamer/user” deoarece acesta interacționează direct alegând căile de evoluție a acțiunii, fiind implicat direct în ceea ce citește/accesază/joacă/explorează.

1.2. Concluzii la capitolul 1

În concluzie la acest prim capitol, accentuăm ideea că schimbările aduse de epoca digitalului se reflectă asupra definiției literaturii și asupra studiului ei. Fiind marcată de TIC, aceasta solicită o completare a instrumentarului de analiză, descriere, interpretare etc.

Teoreticianul, criticul literar simte astăzi presiunea imensă a preferințelor epocii, criza conceptelor și ideilor și lipsa acută de instrumentar. Schimbările ce au loc în epoca digitalului înaintează specialiștilor noi provocări teoretice, indică asupra necesității redefinirii literaturii.

Pornind de la teoriile lansate de Gh. Crăciun, A. Marino, R. Wellek și A. Warren, I. Tânianov, R. Jakobson, T. Eagleton, J. Culler și de alți teoreticieni, am încercat să dăm o nouă orientare abordărilor teoretice ale literaturii în epoca digitalului, în funcție de trăsăturile relevante ale acesteia.

Avem de-a face cu un fenomen viu, în continuă dezvoltare și inovare, care solicită sistematic completarea teoriilor și instrumentarului de interpretare. Necesitatea unor noi concepte pentru ceea ce numim literatură este motivată nu doar de tendința cunoașterii, ci și de imposibilitatea descrierii noilor forme literare care apar în continuu.

Este important de concretizat că această nouă literatură nu mizează pe descoperirea adevărului imuabil, nici măcar doar pe stabilirea legăturilor intertextuale, ci pe plăcerea și pe libertatea explorării/manipulării oferite de textul ergodic digital. Literatura în epoca digitalului are menirea să distreze, să placă prin felul în care îl implică pe cititor. De aceea, apelăm la estetică pentru a îngloba în definiția noastră a literaturii categorii precum *spectaculosul*, *ludicul* și *ergodicul*.

Ludicul este valorificat în sensul direct în cadrul literaturii ergodice digitale deoarece, pe lângă faptul că se joacă, cititorul influențează direct subiectul narațiunii, realizează o alegere de care depinde ce va urma și cum se va încheia istoria.

Literatura ergodică digitală îmbină mecanisme, algoritmi, softuri, structuri labirintice, literaritate, imaginație, joc și dă naștere unor forme surprinzătoare, care pun în dificultate procesul de definire a literaturii. În acest context, naratologii și ludologii își dau concurs pentru dreptul de a avea paternitatea asupra formelor literare ergodice cum sunt MUD-urile, IF-urile, jocurile textuale de aventură ș.a. și ajung să teoretizeze același fenomen.

Gradul manifestării ergodicului poate determina gradul valorii literaturii. Este nevoie de un instrumentar de analiză format din indicatori de natură estetică, pe care literatura ergodică le oferă celor care depășesc impasul negărilor, au ochi pentru a le vedea și mijloace pentru a le interpreta.

Este important la această etapă de concretizat că literaritatea unui text nu ține doar de structura sa materială, adică de forma în care acesta apare cititorului, deoarece textul literar este un obiect marcat de o intenție – de a transmite niște idei, sensuri, stări etc., ceea ce îl face independent față de mediul și modul în care este citit/scris. Din această perspectivă, textul ergodic este un factor de influență pozitiv asupra literaturii, iar ergodicitatea este doar o trăsătură nouă achiziționată de aceasta în rezultatul schimbărilor survenite în cultură, știință, tehnologii, societate etc.

Odată trecută prin atâtea schimbări, literatura își poate preciza din nou menirea sa. Dacă literatura tradițională era menită să exprime adevărul și concepția despre viață (Wellek și Waren), atunci literatura ergodică digitală vine întâi de toate să distreze, să provoace plăcerea jocului și să-i livreze cititorului conținutul într-o manieră în care acesta să aibă mari posibilități de alegere.

În capitolul dat înțelegem că literatura este un fapt estetic gratuit, regăsit în frumusețea imaginilor și a formelor de pe interfața monitorului, a noilor procedee literare, a tehnicilor de manipulare și comunicare cu opera, a modalităților de structurare a dialogului dintre cititor și literatură etc.

Evoluția literaturii marcate de tehnologii nu diminuează trăsăturile sale anterioare, ci le sporește pe acestea, le racordează direcțiilor de dezvoltare a textului trecut din mediul de hârtie în cel electronic. Literatura face o mișcare spre alte forme, păstrându-și calitățile literare.

Parcurgerea definițiilor literaturii ne oferă unele instrumente funcționale, care ajută la interpretarea fenomenului. Acestea însă necesită a fi completate cu suficiente instrumente de analiză a fenomenului literar ergodic, fapt de care constituie obiectivele noastre din capitolele care urmează.

2. EVOLUȚIA FENOMENULUI LITERAR: DE LA TEXT LA TEXT ERGODIC

2.1. Criza ideii și a conceptului de literatură

2.1.1. Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon

Ca orice fenomen insuficient studiat, literatura ergodică a fost percepută inițial ca o prezență periculoasă pentru literatura tradițională, etichetată ca antiliterară, ceea ce a demonstrat ulterior doar faptul că „marea literatură” se află într-o profundă criză conceptuală și teoretică. [49, p. 333]. Pentru a prezenta literatura ergodică și în special componenta digitală a acesteia este nevoie, întâi de toate, să vorbim despre antiliteratură și să o descriem.

În *Biografia ideii de literatură*, A. Marino, consideră antiliteratura ca fiind efectul cel mai grav și profund al crizei ideii de literatură, care se afirmă cu o energie de-a dreptul brutală [85, p. 133]. În acest sens, merită să acordăm atenție lucrării lui Gh. Crăciun – *Introducere în teoria literaturii*, în care este prezentată mentalitatea antiliterară ca fiind componenta oricărei crize a ideii de literatură: antiliteratură este orice mișcare de contestare, orice protest împotriva stilului și convențiilor estetice. Cât despre atitudinea antiliterară ca protest împotriva stilului operei tradiționale scrise, teoreticianul român specifică faptul că aceasta vine de la preromantici, care declară deschis: „Litera ucide, spiritul dă viață” (Jean-Jacques Rousseau), iar cărțile sunt considerate „literă moartă și, în locul lecturii, Rousseau recomandă introspecția: *Este mai bine să găsești în tine însuși ceea ce ai găsi în cărți*, iar Flaubert vede în literatură nu doar un spațiu mort, ci unul ucigător, susținând că aceasta *imbecilizează* omul” [25, p. 58]. Totuși, prin aceste negări, contestări și denigrări ale literaturii trebuie să înțelegem că aceasta este într-un proces de regenerare, că apare ceva nou, încă necalificat de niște grile de interpretare concise și peste doar câteva secole ceea ce era considerat parodie (cum era cu romanul lui Cervantes, *Don Quijote*), își revendică pe drept statutul de operă [25, p. 59].

În cadrul literaturii avangardiste, regenerarea pornește de la abolirea literaturii, care ajunge subiectul unor dure ironii, parodii și refulări. Gh. Crăciun menționează, ca pe un exemplul elocvent, Dadaismul, care reprezintă revolta împotriva literaturii, societății, chiar și împotriva mișcărilor contemporane cu acesta; are loc o desființare activă a operelor de artă declarate atunci false și lipsite de originalitate [25, p. 60].

A. Marino, în *Biografia ideii de literatură*, specifică: „Primele atestări textuale, explicite, ale termenului de *antiliteratură*, pot fi întâlnite, în deceniul trei, în manifestele avangardiste. «*Dada fin* este o școală literară». Artei și poeziei li se contestă orice «poziție privilegiată sau tiranică». În acest sens, *Dada* se proclamă «antiliterară și antiartistică», o formă de «antipoezie»

(T. Tzara). Deriziunea literaturii «poate fi considerată echivalentul Antiliteraturii» (G.Ribemont-Dessaignes)” [85, p. 138].

Verva antiliterară nu contenește nici după cel de-Al Doilea Război Mondial, când curente de neoavangardă, prin letrism, poezie concretă ș.a., promovează elipsarea, ambiguitatea, imperfecțiunea, gestualizarea limbajului și dezgustul pentru literatură [85, p. 148].

Un motiv din care am calificat textul ergodic în categoria antiliteraturii este că acesta nu a fost, și încă parțial nu este, acceptat ca fiind o altă literatură, îi este negat statutul de fenomen literar nou, fapt confirmat de E. Aarseth în *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, unde spune că de câte ori a avut ocazia să prezinte literatura ergodică și cybertextul, publicul formula aceleași probleme: că aceste texte (hypertexte, jocuri de aventură etc.) nu sunt în esență diferite de celelalte texte literare, deoarece (1) toată literatura este într-o oarecare măsură nedeterminată, nonliniară și diferită la fiecare lectură, (2) cititorul trebuie să facă alegeri pentru a da sens textului și, în sfârșit, (3) un text nu poate fi într-adevăr neliniar deoarece cititorul poate citi o singură secvență simultan, oricum [1, p. 2].

În lucrarea sa, cercetătorul norvegian argumentează încadrarea textului ergodic în literatură, specificând că acesta este un fenomen literar deoarece structurile sale verbale produc efect estetic și chiar depășește limita unui fenomen literar, dat fiind faptul că structurile sale paraverbale reprezintă o dimensiune nouă, neaccesibilă încă literaturii tradiționale. E. Aarseth menționează că în studiul textului ergodic este esențial nu doar a citi textul, a-l analiza la nivel de semnificație și formă, ci și a studia „din ce se citește” deoarece textul dat conține, pe lângă strategia selectată, o multitudine de alte căi și opțiuni pe care le pierzi îndată ce faci o mișcare/o alegere în text, ceea ce nu ne poate oferi un text literar tradițional [1, p. 3].

O altă trăsătură a textelor ergodice este „trivialitatea metaforelor spațiodinamice” [1, p. 4], întruchipând o metaforă amplă, logică, asociind imagini concrete cu un grad mult mai înalt de ilustrare decât cel pe care și-l poate permite literatura pe care o cunoaștem. Textul ergodic însumează, în mare parte texte media, deci putem spune că vine și cu un gen literar nou, dacă nu chiar cu o nouă literatură, de aceea și s-a pomenit declarat antiliterar. Totuși, revenind la spațialitatea metaforei, menționată mai sus, putem afirma că textul ergodic s-a practicat din Antichitate, doar că nu a avut pretenția de a se încadra în literatură (de exemplu „textul chinezesc de înțelepciune oraculară, *I Ching* (Wilhelm 1989). De asemenea cunoscut sub numele de *Cartea Schimbărilor*, textul dat este din vremea dinastiei Chou de Vest (1122-770 a.c.) și a fost scris de mai mulți autori” [1, p. 9]), iar acum nu are pretenția de a o desființa, cum au făcut majoritatea mișcărilor antiliterare.

Ceea ce este paradoxal în toată această revoltă antiliterară, observă Gh. Crăciun, este faptul că deși vine împotriva literaturii, antiliteratura devine literatură, peste o anumită perioadă, iar „rebelii” („barbarii”, ar spune eseistul A. Baricco), nerecunoscuți la început, ajung autori canonici. Acest fapt probează existența unei etape de triere a creațiilor literare de la text la operă și faptul că orice acceptare începe cu o confruntare și negare, care are a arăta creația de valoare, valabilă în timp și creația efemeră, nonvalorică, ce își pierde peste un timp statutul și interesul față de sine. Gh. Crăciun spune: „Antiliteratura revine inevitabil la literatură, chiar dacă la un alt gen de literatură. Din condiția literară nu se poate evada. Antiliteratura e practic imposibilă. Antiliteratura e, de fapt, un alt fel de literatură. (...) Chiar și atunci când vorbim despre antiliteratură, noi avem în vedere literatura, ultima sa definiție existentă, în formă negativă” [25, p. 65]. Deci, această criză este doar o modalitate de renovare a literaturii.

Despre criza dată vorbește și A. Marino în *Biografia ideii de literatură*, calificând-o drept una tradițională, „endemică”, începută în secolele XVIII, XIX și acutizată în secolul XX, ducând la o compromitere a termenului de „literatură” prin suprasaturarea cu definiții și descrieri și mai apoi negarea sa totală. Definițiile care apar sporadic se contrazic, nu sunt explicite și au un caracter modern, chiar postmodern, ceea ce duce la constatarea crizei conceptului de literatură [85, p. 57].

Acest fapt este valabil și pentru noua literatură, cea digitală, analizată puțin, dar contestată mult, dat fiind faptul că este percepută prin perspectiva clișeului de care vorbește mai sus teoreticianul A. Marino: perceperea literarului în nemijlocită legătură cu literalul. Textul ergodic depășește calitățile literalului, deoarece nu conține doar litera, semnul scris, ci îmbină o mulțime de alte elemente, ceea ce face dificilă analiza sa din această perspectivă, dar nu face imposibilă calificarea sa în zona literarului. Preluând ideea lui A. Marino, putem afirma că unei creații care nu este bazată în totalmente pe dimensiunea literală, nu i se poate submina, din acest motiv, calitatea literară, ceea ce demonstrează literatura digitală în toate formele sale de existență.

Ceea ce mai sugerează cercetătorul este că studiul istoric ar diminua multe dintre contradicțiile existente și ar anula crizele și temerile apărute ca reacții la noile fenomene literare: „Definițiile literaturii sunt efectiv «istorice», în sensul că sunt datate și databile, produse ale unor contexte și cauzalități istorice, bine determinate, identificate și diferențiate. (...) Dacă literatura are o istorie, ea este variabilă în timp și spațiu, supusă unui proces de definire și receptare continuă. Noțiunea nu este deci «imuabilă»” [85, p. 64].

Asta ar însemna că pentru fiecare perioadă a sa literatura poate avea o definiție specifică, datorită schimbărilor pe care le suferă, tot ceea ce putem spune la moment despre literatura pe

care o cunoaștem este relativ, deoarece la apariția unui alt tip de literatură, această definiție nu va mai fi valabilă. Ca o soluție la această criză, A. Marino propune să evităm a numi literatură un text sau o creație fără a-i atașa definiția corespunzătoare și să utilizăm expresia „text literar” pentru oricare produs apărut, sau pe cale de apariție [85, p. 65].

Acest fapt permite teoreticienilor literaturii să acționeze mult mai liber și să ofere o teorie a literaturii pornind de la perspectiva istorică existentă și având libertatea de o completa, nu a o modifica, ceea ce se credea până acum necesar. Totuși în această libertate este și un risc, cel de a califica drept literatură orice. Pe fundalul acestor crize, a unui nivel scăzut de cunoaștere în cauză și a unor competențe de comprehensiune și receptare slab dezvoltate, oricine poate numi orice produs operă literară. Ceea ce ne duce spre realitatea că această criză de care vorbim atât, nu este una a conceptului, ci a ideii de valoare, iar considerarea unor texte fără valoare ca literatură, subminează valoarea conceptului, din care cauză și avem acele accepții peiorative ale conceptului de literatură, de care am vorbit mai sus. [49, p. 336].

Ceea ce se întâmplă în cadrul acestei crize estetice a literaturii ține de o „desistematizare”, chiar „decanonizare” a literaturii pentru că nu se mai face distincție între literatura inferioară și superioară, între „subliteratură” și „paraliteratură” deoarece ele toate nu se disociază net de conceptul generalizator de literatură, ci fac parte integrantă din el, deci trebuie analizate ca atare, nu în contradicție, ci ca parte componentă. „Mutația” dată a accepțiilor tradiționale ale literaturii face ca să se includă în corpul literar general și literatura „de amatori”, „kitsch-ul”, „semi-literatură”, „ultra-literatură”, literatura „paralelă”, cât și literatura *tout court*, ceea ce exclude, la sfârșitul secolului XX, caracterul elitist al operelor literare, promovat anterior [85, p. 82].

Ceea ce trebuie de reținut, pentru a nu comite erorile anterioare în cazul definirii literaturii și a speciilor literare este că prin creația literară nu se are în vedere doar o utilizare plastică a limbajului, iar apariția unor genuri literare nu diminuează problema definiției conceptului general; mai este necesară mutarea accentului de pe aspectul semantic, care nu este un indiciu primar al literarității, el apare complementar textului, ca un caracter automat, deoarece nu toată literatura ține să semnifice sau să simbolizeze ceva, ea mai poate fi dezinteresată, liberă de semnificații [85, p. 83-84].

Literatura actuală se produce într-o „zonă de interferență” unde limitele dintre genurile și formele literare se fac nevăzute, aici nimeresc textele apărute în urma coeziunii unor dimensiuni oarecum străine literaturii, cum ar fi TIC-ul și SF-ul, cu referire la ultimul, Brian McHale, în *Ficțiunea postmodernistă* spune că este observabilă deja „science-ficționalizarea postmodernismului” prin preluarea de către autorii postmoderniști a unor motive și toposuri din

scrierile SF [87, p. 110] și în egală măsură este observabilă și „postmodernizarea SF-ului”, care „ca gen necanonic, sublitar, (...) a tins inevitabil să rămână în urma literaturii canonice sau «înalte» în adoptarea de noi modalități literare” [87, p. 116].

În *Decalogul timpului meu*, Delia Munteanu accentuează faptul că deschiderea literaturii către domenii noi, neobservate până acum ori evitate în totalitate, este un proces de emancipare a textului și a autorului, deci o eliberare de niște rigori/grile aplicabile până acum. Spațiul literar este revigorat de aceste interacțiuni care aduc în spațiul literar nu doar concepte, ci adaptează teorii și tehnici, cum ar fi „teoria haosului (Albert York), a catastrofelor, a relativității, teoria cuantică, teoria sistemelor neliniare, instabile și a structurilor disipative, programarea neurolingvistică etc., se valorifică franjele de interferență (din arta fotografică), efectul fluture (Edward Lorenz), focalizarea mixtă, colajul (imitat după artele plastice și muzicale), geometria fractală (Benoît Mandelbrot), teoria jocurilor de limbaj (Ludwig Wittgenstein)”. Acest „schimb de experiențe” evoluează literatura la ceea ce numea Umberto Eco – *opera aperta*, iar textul literar, canonic ori antiliterar, apărut în cadrul acestui transfer, este o marcă a unei generații noi de literatură, care înobilează interferența dintre arte și științe exacte [91, p. 75].

Aceste forme literare noi nu sunt obligatoriu nonliterare sau antiliteratură, ele doar păstrează pentru o perioadă o asemenea „etichetă” până când competența teoreticianului și a criticului literar îi permite acestuia să le interpreteze în termenii adecvați conținutului și structurii lor. Deci, trecerea de la o formă marginală la canon literar nu ține doar de calitatea produsului, ci, în mare parte, de competența generației care o receptează și interpretează. Fapt ce justifică pe deplin reticența pentru textul ergodic și, la moment, acest „dezgheț” atestat în numeroase studii unde literaturii ergodice i se recunoaște statutul și devine un obiect de cercetare literară.

2.1.2. De la literatură la text – criza conceptelor

În contextul manifestării febrile a unei suite de fenomene literare, observăm și o tendință de reconceptualizare, atunci când se formulează concepte noi sau se reformulează cele vechi, dotându-le cu un nou specific semantic. A. Marino, observă în *Biografia ideii de literatură* cum se realizează o mutație în cadrul semnificației noțiunii de „text”, care, inițial a eliminat din arealul uzual conceptul de „literatură”, din motiv că acesta nu este altceva decât un „nume vechi” a ceea ce numim „textualitate” și astfel realizând „mutația literaturii în text”, care a dus la o suprimare a ideii de text literar, poate chiar a anulării acesteia, denotând o preocupare pentru destrămarea oricărei legături cu literatura [85, p. 85].

În aceeași lucrare, cercetătorul pune lângă conceptul de „text” venit să dinamiteze conceptul de literatură, pe cel de „scriitură”, pus în circulație de R. Barthes, prin *Le degre zero*

de l'écriture (1953), care „devine propriul său referent sau motivație de tip psihologic («*jouissance langagière*») [85, p. 154]. O atitudine similară se observă și față de conceptul de „text” văzut ca o facilitare a „morții literaturii”.

Aceste teorii pantextualiste, impregnate de paradoxal și alogic au jucat totuși un rol important în teoria literară, provocând niște clarificări conceptuale și corectări în cadrul unor noțiuni. Criza lingvistică identificată în teoria literaturii a edificat necesitatea descoperirii unor noi concepte fără a le anula pe cele preexistente, deoarece dacă acestea ar fi ignorate, analiza și definirea textului literar ar deveni imposibilă – fapt legat de fenomenul intertextualității, cunoscut atât la nivel literar, cât și teoretic.

Vorbind de intertextualitate și de proprietatea textului de a crea legături, este oportun a menționa o secvență din lucrarea lingvistei Elena Ungureanu – *Cuvinte și linkuri*, unde, în definirea textului, se accentuează similitudinile acestuia cu o țesătură (o prezentare cu clare intenții de conceptualizare a textului marcat de tehnologiile informaționale): „*text* și *țesătură* sunt doi termeni speciali. Primul, termenul *text*, este unul fundamental pentru științele umaniste, întrucât noi nu vorbim cu sunete, nici cu cuvinte, ci vorbim cu TEXTE. Cuvintele pe care le legăm unul de altul în discursul nostru vin în memoria noastră din contexte anterioare, creează, la rândul lor, contextul momentului în care sunt emise și generează posibile contexte pentru textele ce vor urma. Interesant este faptul că termenul *text* e de origine latină, unde însemna «țesătură, textură, înlănțuire» (de la verbul *texere* «a țese»)” [119, p. 22].

Cercetătoarea reia aici ideea lui Roland Barthes – „Texte veut dire Tissu” („Text înseamnă țesătură”) accentuând proprietatea textului de „a se face” precum o pânză (similară celei web), de a fi un produs fără limite fixe, deloc definitiv „Orice text – și cel tipărit, și cel oral, și cel electronic – este un produs viu, dinamic, interactiv, fără limite sau margini, este un text cu potențială deschidere spre infinit” [119, p. 23]; spațiul electronic fiind astfel un teren propice pentru orice text, iar prin „text” putem subînțelege acea literatură nouă, încă necanonizată. Deci, termenul de „text” nu este o invalidare a literaturii, ci mai degrabă „o cameră de așteptare” unde se află produsele unei epoci/unui fenomen literar înainte de a-și lua titlul de literatură canonică, practic un termen pacificator și satisfăcător pentru toți.

Literatura în sine prezintă un concept prea larg, difuz și ambiguu, cu un grad sporit de imprecizie, de aceea este, într-un final, greu de perceput ca și unitate fixă, capabilă să denumească o realitate concretă. Această dificultate se datorează unei lipse evidente a criteriilor ce ar permite să se distingă literatura de ceea ce nu este literatură, observă N. Frye. La care A. Marino adaugă că aceste criterii, chiar dacă și există, nu sunt stabile, deoarece ele variază continuu și sunt sursele unei game prea largi de interpretări [85, p. 87].

Ca o sugestie pentru depășirea crizei atestate, A. Marino, în *Biografia ideii de literatură*, specifică faptul că, deși este evidentă nemulțumirea teoreticienilor pentru sursele lexicografice, nu trebuie de neglijat unele precum *Littie* sau *New Oxford Dictionary*, care ar facilita, întâi de toate, clarificarea conceptului, apoi constituirea unei baze noi, actualizate conform fenomenelor noi din cadrul științelor umanistice. O altă sugestie este formularea unei terminologii adecvate ce ar reprezenta și clarifica crizele și problemele literaturii, care nu mai poate fi eșalonată după niște standarde odată ce este compusă din elemente atât literare, cât și paraliterare (dilema în fața căreia ne pomenim atunci când încercăm să analizăm textul ergodic și să definim literatura digitală cu formele ei). Totuși, pe lângă aceste neclarități, A. Marino conturează și o soluție, pornită din hermeneutica lui H.-G. Gadamer, ce ar facilita studiul modului de funcționare a definiției literaturii și anume stabilirea *preconceptului necesar*, adică a ceea ce noi deja cunoaștem despre ce este literatura, concepția noastră anterioară, o idee adoptată prin tradiție ce se bazează pe definițiile anterioare. Cât despre literatura contemporană, cercetătorul afirmă că aceasta se situează dincolo de limitarea la niște preconcepte vechi (am putea adăuga că ea chiar le distruge), deoarece se poate defini de sine stătător, iar implicația preconceptului despre literatură este de la sine înțeleasă [85, p. 89]. Este necesar a specifica faptul că preconceptul este în continuă schimbare datorită evoluției criticului și teoreticianului literar și a literaturii propriu-zise [85, p. 90], ca și majoritatea conceptelor, ceea ce servește iar ca un argument pentru ideea enunțată mai sus că literatura este un fenomen în continuă evoluție și are nevoie de o abordare flexibilă, adaptată la această specificitate. Totuși, „preconceptul literar – oricare ar fi conținutul său – este în esență solipsist și tautologic. El conține un a priori evident: dacă știi de la început – cum am mai subliniat – ce este literatura, cunoașterea literară de fapt nu progresaază. Rămânem sau ne întoarcem inevitabil la punctul de plecare. Cunoașterea prin preconcepte este deci în mod necesar circulară” [85, p. 91].

Acest „cerc vicios” limitează cunoașterea literaturii de la ceea ce este, la ceea ce trebuie de cunoscut, astfel, și în secolul XX, avem un soi de totalitarism, dogmatism care nu este doar de ordin ideologic, ci vine și din publicitatea excesivă în mass-media pentru unele publicații ori canonizarea unor texte din perspectiva propriilor preferințe și marginalizarea altora prin etichetarea ca „necanonice” [85, p. 96].

A. Marino observă că în a doua jumătate a secolului XX, ideea de literatură devine mult mai încăpătoare, atât la nivel de definiție, cât și la nivel de ceea ce se scrie. Odată negat canonul, cad orice restricții și devine incert ce este literatură și ce nu este [85, p. 97]. Criza ideii de literatură se rezumă la o polisemie excesivă care distruge specificitatea unei opere literare, iar individualitatea prin nuanțare se discernă doar în cazul avangardelor care înainte de a propulsa

un fenomen literar, trebuie să identifice niște trăsături concrete ale celui actual și să îl desființeze pentru a promova noul.

Literatura a devenit prea generală și astfel apar dificultăți în disocierea textelor literare și nonliterare, deci se impune o clasificare, o trecere printr-o grilă anumită, cum ar fi cea valorică (evacuată în secolul XX definitiv), adică conferirea unei anumite valori textului care îl face literar. Conglomeratul diferitor teorii ale literarității induce cu mai multă insistență ideea de criză și conștientizarea existenței unei multitudini de definiții ale literaturii, pe de o parte, și pe de altă parte, lipsa desăvârșită a unui sistem teoretic încheiat, fixat pe o „coloană vertebrală” solidă. De aceea, la momentul dat, avem polemici și inconsecvențe în acest domeniu devenit relativ și foarte încăpător, ceea ce poate fi atât pozitiv (dacă e să vorbim de lipsa unei confruntări între literatura declarată nouă și cea canonizată), cât și negativ (din punctul de vedere al majorării subite a cantității și căderii fulminante a calității; odată ce orice poate fi literatură, rezultă că literatura este nimic sau „ceea ce este «literatură pentru unii nu mai este literatură pentru alții» (R. Escarpit)” [70, p. 100].

2.2. De la text la formele sale metatextuale

Cuvântul a coagulat în sine nu doar dualitatea semnificat – semnificant, ci fiind capabil de a imprima și a păstra amprenta civilizației care îl emite, a relevat în propria structură particularitățile societății, modului și emițătorului care l-a spus/scriș [46, p. 56].

Fiind încorporat în text (lat. *Textus* „șesătură, împletire”), cuvântul îi preia caracteristicile astfel că analiza lui în afară de text, adică context, nu este posibilă. Textul este „un produs uman investit cu o semnificație și trasat de o intenție” (Paul Cornea), este realizat într-un anumit context și se adresează unui receptor, are două laturi: materială (semnul) și ideatică (sensul) și este «mort» atât timp cât nu este «citit» [17, p. 75].

Cuvântul este studiat atât de lingvistică, cât și de teoria literară. Studiile lui F. de Saussure, eseurile lui R. Barthes, M. Bahtin, J. Kristeva prezintă textul ca o „scriitură” plurală, eterogenă, discontinuă, deschisă, implicând cititorul la practica semnificantă a textului. R. Barthes definește dihotomia „text lizibil” și „text scriptibil”, unde primul este textul clasic, supus rigorilor structurii, iar al doilea este textul modern, care încalcă orice structură și poate fi scris de oricine.

„Textul lumii, pe de o parte, și textul concret ajung să se contopească într-o rețea textuală universală, care își va atrage iremediabil cercetători din cele mai variate domenii. Cu o formulă generalizatoare – «textul este semn și semnul este text» ” [120, p. 14].

Expansiunea TIC a dus la expansiunea noțiunii de *text*, care inițial fiind perceput drept unitate închisă, a evoluat spre a fi deschis, nelimitat, fiind în continuare considerat formă de bază a comunicării, este produs de un emițător și transmis unui receptor pe un canal de comunicare.

Tehnologiile informaționale au introdus dimensiunea electronică la nivelul textului și limbajului, care trecând prin codificare și decodificare tinde să devină virtual. „De când a intrat într-o nouă dimensiune – cea electronică, textul și limbajul au devenit «hyper». Omenirea se reinventează hypertextual la nesfârșit. Internetul doar a permis vizualizarea acestor conexiuni, acestor relații. De-acum încolo această tehnologie care este Webul va pune stăpânire tot mai mult pe inteligența omenirii.

Semnele noi ale spațiului virtual sunt simbolul @, iconurile, imaginile de format mic, care sunt un amestec de text cu imagine și care, devenind tot mai mici ca dimensiune, ascund îndărătul lor texte de volume tot mai mari (perspective nanotehnologice ale textelor)” [120, p. 246].

Însuși textul, pentru a ajunge pe monitor trece prin codificare și decodificare, fiind astfel re-scris de computer, care echivalează fiecare caracter cu un cod format dintr-un șir de 8 cifre binare, numit octet/byte. Fiind 256 de șiruri, este posibilă reprezentarea atât a literelor majuscule și mici ale alfabetului, cât și a semnelor de punctuație ș.a.m.d. În codul ASCII, următoarea secvență de octeți: 01010011 01010100 01000001 01010010 01010100 reprezintă cuvântul START [18, p. 17].

Tehnologiile informaționale, prin crearea acestor „alfabete” de coduri, pretind să ofere o limbă unică, iar „prezentul și viitorul Internetului s-ar putea să fie chiar marea problemă din totdeauna a Turnului Babel: căutarea limbii perfecte”, care, într-un final, își va găsi locul în Internet. Omenirea este marcată de virtualitate mai mult decât de realitate, fenomen rezultat în urma senzației de libertate pe care o oferă Internetul. Știința devine integratoare, având context pentru interacțiunile dintre științele umaniste și cele reale [120, p. 248].

Crearea textelor este, deseori, asemuită cu un joc combinatoric în care posibilitatea de asamblare a pieselor le constată valoarea, făcând abstracție, uneori, de factorul uman/creativ, doar stabilind rolul „mașinării de scris”. Deși se constată o emancipare a textului de sub tiparele tradiționale și lărgirea semnificației și ariei de utilizare datorită evoluției TIC, produsele tehnologiilor și omului, pentru a fi considerate texte păstrează echilibrul dintre cele două medii (tehnic și lingvistic) indiferent de originea lor primară.

Astfel atestăm textul transpus în format digital, în spațiul virtual al Internetului (în cyberspațiu) pe care îl numim cybertext. „Acest tip de text permite o lectură participativă și colaborativă, iar, diferența dintre un text tradițional și un cybertext este una dintre un roman care

se citește liniar, între paginile unei cărți, și un text plasat în spațiul virtual, funcționând ca joc în care se iau decizii ad-hoc” [61, p. 121].

Un exemplu de acest fel este cybertextul, termen cu rădăcinile în cibernetică, inventat de Norbert Wiener și referindu-se la mecanica statică și procesele de reglare a sistemelor, tehnicilor din cadrul acesteia cu cele din lumea vie. Cybertextul este o formă textuală cu o istorie destul de veche, iar noutate acesteia, ce ține de capacitățile de navigare se datorează impactului apariției calculului digital. Cybertextul este premisa formării unei perspective unice asupra diferitor forme de textualitate apărute la granița dintre literar și tehnologic, fapt ce permite extinderea domeniului de implementare a studiilor literare pentru a acoperi fenomenele ce sunt marginalizate, ocolite, considerate în afara literaturii sau chiar în contradictoriu cu aceasta. Cybertextul este un motiv pentru care literatura ergodică, literatura digitală, solicită teoriei literaturii elaborarea unor noi instrumente de interpretare, unor tehnici de abordare adecvate procesului de lectură și scriere a acestui nou tip de textualitate [120, p. 34].

Deoarece scrisul a fost întotdeauna o activitate spațială, putem presupune că textul ergodic a fost practicat mult timp ca scriere liniară. Probabil cel mai cunoscut exemplu de cybertext din antichitate este textul chinezesc al înțelepciunii oraculare, de asemenea cunoscut sub numele de *Cartea Schimbărilor*, textul este din timpul dinastiei Chou de Vest și a fost scris de către mai mulți autori. Sistemul acestuia l-a inspirat și pe G. W. von Leibniz, care a dezvoltat matematica binară folosită astăzi de computerele digitale. Textul este alcătuit din șaiszeci și patru simboluri sau hexagrame, un hexagram conține un text principal și șase mici, unul pentru fiecare linie. Prin manipulare în conformitate cu un principiu de randomizare, textele a două hexagrame sunt combinate, producând unul din 4096 de texte posibile.

Exemple mult mai simple de texte neliniare sunt cele ale lui Guillaume Apollinaire – *Calligrammes*, cuvintele acestor poezii sunt răspândite în mai multe direcții pentru a forma o imagine pe pagină, fără o secvență clară în care să fie citite. La începutul anilor 1960, Marc Saporta a publicat compoziția *Nr. 1, Roman*, un roman cu pagini ca un pachet de cărți, care urmează să fie amestecate și citite în orice ordine. Este scris în așa fel încât orice combinație va apărea fluidă. Un exemplu destul de cunoscut este *Cent Mille Millions de Poems* al lui Raymond Queneau, care este o carte de sonometru de 10x14 linii, capabilă să producă 1014 sonete. Câteva romane au fost identificate ca ergodice de-a lungul anilor: B. S. Johnson's *The Unfortunates* (1969), *Peisajul pictat cu ceai* (1990) al lui Milorad Pavić și multe altele. Varietatea și ingeniozitatea dispozitivelor utilizate în aceste texte demonstrează că hârtia se poate împotrivi calculatorului ca o tehnologie a textelor ergodice.

Cu toate acestea, după invenția calculului digital la mijlocul secolului XX, a devenit clar că tehnologia a ajuns un mediu potențial mai flexibil și mai puternic decât oricare altul anterior. Sistemele digitale pentru stocare și recuperare, cunoscute sub numele de baze de date, au indicat noi moduri de utilizare a materialului textual.

Activitatea comună a omului și computerului a creat necesitatea atestării unui nivel nou al culturii – Cybercultura, care are o semiotică proprie, este multimedială și interactivă, fiind concepută în mediul „cablat” al calculatoarelor, în bazele de date interconectate și în mediile virtuale partajate. Ea are efecte majore asupra noastră, transformându-ne raporturile sociale, modificând însăși substanța noastră umană [88, p. 168].

Alt tip de text ergodic digital a fost conceput în jurul anului 1965; Ted Nelson a numit acest tip de text „hypertext” – o strategie pentru organizarea fragmentară, în mod intuitiv și informal, cu „legături” între secțiunile unui text sau între părțile conexe ale diferitelor texte din același sistem de recuperare. Hypertextul a câștigat popularitate în ultimul deceniu [1, p. 12].

Tehnic vorbind, hypertextele reprezintă sisteme de legături și „noduri”, proiectate și accesibile pe ecranul calculatorului. Legăturile din hypertexte sunt opțiuni ale softului care fac posibilă navigarea facilă a utilizatorului printr-un fișier de tip text, acestea leagă două noduri: „nodul de ancorare” – aflat în textul inițial, de la care se face conexiunea și „nodul de destinație” – poate fi aflat în alt text ori în alt fragment al textului inițial, presupunând ceea către ce se face direcționarea, legătura. Aceste „noduri” sunt numite și hyperlinkuri, care reprezintă comenzile softului atașate unui cuvânt ori unui simbol/buton, care fiind accesat direcționează utilizatorul către o altă pagină (a textului sau a Internetului).

Ca un prototip al hyperlinkurilor, poate fi considerat glosarul ori nota de subsol, ce intenționează solicitarea unui efort mental și fizic din partea cititorului [83, p. 73].

Un exemplu de hypertext ar fi *Stihna* de Valeriu Klamm, care se opune oricărei reproduceri în presă. Este interesant faptul că Klamm, la rândul său, se referă indirect la tradiții, jonglerii prin scrisori și cabalistice, atinse de Shekhter. Dacă deschideți textul apare o grămadă de scrisori aparent aliatoare și atât de elementară. Scrisori de diferite dimensiuni, împrăștiate liber pe ecran, doar la o privire secundă poate fi descoperită structura întregii propoziții [134].

Deosebirea dintre textul tradițional și hypertext ține de faptul că primul este „aplatizat” pe un suport de hârtie, iar al doilea este „adâncit, tridimensional” în spațiul virtual, pe interfața ecranului [120, p. 211].

R. Barthes, aproape cu cinci decenii în urmă, afirmă că „orice text este un intertext”, iar această idee este preluată și citată ulterior de criticii și teoreticienii literaturii. Referitor la intertext, Jacques Derrida spune că acesta reprezintă „categoria de urmă” deoarece orice element

al discursului vorbit sau scris realizează o trimitere către alt element, parte a altui discurs. Legătura aceasta creează impresia unei interdependențe dintre cuvinte, idei, texte și literaturi, confirmând ideea unei ciclicități și a unei suprapunerii de urme [120, p. 51-75].

Evidența simbiozei textelor din cadrul literaturii este observată și de Gh. Crăciun, care în *Introducere în teoria literaturii* consideră că este nevoie de a institui un concept integrator pentru noțiunile metatextuale care apar în cadrul acestei simbioze dintre texte, cum este cel de „intertextualitate” definit de Mihail Bahtin ca o interrelaționare dintre enunțuri – fundamentul oricărui discurs literar; Julia Kristeva îl consideră chiar obligatoriu, iar după anii 1960 se conturează caracterul său dialogic. „Potrivit ideologiei telqueliste: «orice text e o mașină de produs texte». Trei forme diferite de intertextualitate: *internă*, *propriu-zisă* (care pune în relație textele literare între ele) și *externă* (care raportează textul literar la «textul lumii», la orice formă de textualitate, indiferent de natura ei)” [25, p. 55].

Aceste forme ale textului influențat de TIC au generat la rândul lor necesitatea reformulării conceptului de literatură și admiterea unei noi categorii ori etape în evoluția acesteia: literatura digitală, literatura ergodică, cyberpoetica ș.a. [54].

2.2.1. Textul ergodic – o redefinire a esteticii literare

Termenul „literatură ergodică” vine din studiile cercetătorului norvegian E. Aarseth, care îl definește ca pe o structură deschisă, dinamică, capabilă să solicite cititorului anumite acțiuni pentru a fi parcursă. Principiul cheie al ergodicii este posibilitatea alegerii, care nu este accesibilă cititorului textelor tradiționale, deoarece acesta nu le poate influența nicidecum și se mulțumește doar cu rolul unui explorator care poate intui dezvoltarea subiectului dar nu îl poate modifica. În textul ergodic, cititorul are rolul de coautor, iar alegerile realizate de acesta determină structura firului narativ. Acest efort reprezintă un fenomen ergodic, „folosind un termen însușit de la fizică care derivă de la cuvintele grecești *ergon* și *hodos*, însemnând «lucru» și «cale». În literatura ergodică, este necesar un efort non-privat pentru a permite cititorului să traverseze textul” [1, p. 37].

Literatura ergodică este literatura care solicită de la cititor o lectură neliniară. Drept model al construcției acestui tip de text devine labirintul. Textul ergodic, după natura sa este un labirint textual cu mai multe trasee, care propune cititorului o infinită, sau o foarte largă, gamă de variante posibile ale lecturii textului artistic, fiecare dintre variantele alese excluzând posibilitatea alegerii celorlalte, stabilite de text [73, p. 61].

Textul ergodic contemporan se situează prevalent în mediul digital, obținând caracteristicile de electronic, interactiv și prezentând diverse forme de apariție, cum ar fi cybertextul, hypertextul, IF (interactive fiction) etc.

„Într-o «scrisoare din Paris», Lucian Raicu intenționează – animat de cele mai bune intenții – o *reabilitare a noțiunii de literatură* (1994)” [85, p. 231], iar noi afirmăm că această „reabilitare” se face odată cu intrarea în scenă a literaturii digitale, care, deși percepută ca o „moarte a cărții și a autorului”, este, de fapt, o resuscitare a acestora și o eventuală etapă de evoluție, atât a literaturii și a conceptului în sine, cât și a crizei definerii literaturii cu care continuă să se confrunte teoria.

Anul 1949 este cel care marchează începutul coeziunii dintre TIC (Tehnologiile Informației și Comunicației) și literatură. Aceasta determină apariția, în scurt timp, a diferitor „seminare de literatură experimentală” cum ar fi *Oulipo* (1960), *Alamo* (1981) și *Asociația Laire* (1989) care a lansat, prima din lume, jurnale de „poezie animată la computer” [124, p. 66].

„Literatura electronică considerată de Stephanie Strickland drept singura imperativă de scriere și citire care depășește întreaga tradiție literară într-un mod tehnologico-istoric, este de fapt o reducere a domeniului mult mai larg al practicilor literare la spațiul virtual” [11, p. 23].

Literatura digitală mai este numită și „literatură cibernetică” și definită ca un sistem digital: lectura imaginilor din care se compune este simultană, iar auctorialitatea, ca și receptarea, devin interactive. Utilizatorul, fostul cititor, participă la crearea și completarea lumii pe care „o citește”, iar controlul „auctorial” se relativizează până la absența lui totală din mersul unui produs inițializat de un autor oarecare. În cadrul acestei noi literaturi apar termeni precum cybertext, text ergodic și noțiuni metatextuale ale literaturii precum intertextul și hypertextul.

Cybertextul fiind produsul combinării activității umane cu a celei mecanice, reprezintă un text transpus în format digital, în spațiul virtual al Internetului, funcționând ca un joc în care intervenția cititorului este indispensabilă. Definit, de Espen Aarseth în *Cybertext. Perspectives on ergodic literature* ca o mașină pentru producerea unei varietăți de expresie [1, p. 3], cybertextul aduce termenul de literatură a cyborgului, care își elaborează tehnicile și modalitățile de lectură, scriere și interpretare într-un mod inovativ, oferind programe de scriere precum: *Racter*, *Tale-spin*, *MUD*-urile etc., lansând textul spre o nouă etapă – cea digitală.

Hypertextul este o strategie de organizare fragmentară cu hyperlinkuri între secțiunile unui text sau între părțile conexe ale diferitor texte, fiind unitatea fundamentală a comunicării online, introduce dinamism în construcția textului și reprezintă cunoașterea rizomatică, preluând caracteristicile Webului în care circulă. Hypertextul reflectă postmodernitatea și promovează

noțiuni precum *copy-paste* și *citāt*. Literatura hypertextuală apare ca o rețea navigabilă aflată la dispoziția autorului și cititorului, în care ultimul este invitat să devină și el autor.

Intertextul, fiind asociat categoriei de urmă, se produce în transformarea unui alt text, situându-se între două texte. În tipologia intertextualității se includ forme textuale precum: citatul, referința, aluzia, clișeu ș.a.

Iar *textul ergodic* vine ca un termen integrator și presupune structura lingvistică ce solicită o mișcare selectivă la citire, care funcționează ca un mecanism. „Studiul cybertextelor dezvăluie trivialitatea metaforelor spațiodinamice ale teoriei narative, deoarece literatura ergodică întruchipează aceste modele într-un mod în care textele narative nu îl fac. Acest lucru poate fi greu de înțeles pentru criticul literar tradițional care nu poate percepe diferența dintre structura metaforică și structura logică, dar este esențială. Cititorul de cybertext este un jucător, un jucător la noroc; cybertextul este un joc-lume sau o lume-joc; pe care este posibil să o explorezi, să te pierzi și să descoperi căi secrete în aceste texte, nu metaforic, dar prin structurile topologice ale mașinării textuale. Aceasta nu este o diferență între jocuri și literatură, dar mai degrabă între jocuri și narațiuni” (traducerea noastră) [1, p. 4-5].

Aceste forme ale textului influențat de TIC au generat la rândul lor necesitatea reformulării conceptului de literatură și admiterea unei noi categorii ori etape în evoluția acestora, numite provizoriu *literatura digitală*.

Conceptul de *virtualitate* constituie interfața prin care literatura analogică și literatura digitală pot fi gândite într-un sistem integrativ numit deocamdată „Literatura 2.0” și valorificat în cercetările Mihaelei Ursa [122].

Bazat pe modelul „web 2.0”, „conceptul unei «literaturi 2.0» nu vizează contestarea teoriilor și metodelor de studiu literar deja existente, nu se pune problema să inventăm un câmp cultural inexistent, ci să re-funcționalizăm instrumentarul de analiză a fenomenelor literare, în conformitate cu imperativele construcției de realități alternative, virtuale pe care le presupune cultura digitală.

În studiul literaturii, ca și în filosofia mai largă a culturii, digitalizarea este percepută în egală măsură ca avantaj tehnologic și ca amenințare la adresa unei identități umane autoreflexive. Pe de o parte, ea înlesnește deschiderea și mobilitatea comunicării, acordând o amploare fără precedent industriei literaturii de divertisment, genurilor populare, însă pe de altă parte, se face vinovată de o anumită dezumanizare” [122, p. 29].

„Cu noua cultură internautică, care permite fiecărui utilizator să se integreze în spațiul cibernetic și să o modifice în aceeași măsură și cu același drept, fiecare cititor se poate transforma imediat într-un autor al cărui producții ocupă un loc identic în Internet, stau alături de

textul literar cu care pot intra în dialog, chiar să-l ia înapoi, să-l rescrie, să-l reconstruiască public, sub ochii tuturor” [41, p. 107].

Definiția „funcțională” a literaturii digitale ca echilibru între o structură globală și un set de bifurcații care acționează local în această structură poate fi aplicată la operele pentru care digitalul este un mediu și nu doar un suport, un canal sau un mediu, adică pentru lucrări care nu își pierd natura digitală de la programare la afișare. Literatura digitală este în mare parte o „literatură a dispozitivului” [14, p. 82].

Totuși existența acesteia nu anulează literatura anterioară și, cum afirmă L. Malomfălean, „nu putem sugera chiar «demisia literaturii» în epoca digitalismului. Există doar o diminuare a literarității ca fiind cea ce face textul să fie de fapt un text și, în al doilea rând, suntem martorii unei proliferări a noilor practici textuale, a stilurilor alternative de citire și a modalităților spectaculoase de colaborare” [82, p. 156]. Literatura este doar redefinită, percepută mai degrabă ca un joc, unul în care combinațiile sunt amețitoare, implică activ atât scriitorul, cât și cititorul, care devin coautorii unui fir narativ al cărui final poate fi o surpriză pentru ambii.

Imprevizibilitatea literaturii este cea care îi îngreunează interpretarea și care pune în dificultate teoreticianul și criticul literar, care încearcă să ia „cu mâinile goale” un fenomen „încă fierbinte”.

2.2.2. Textul ergodic de la „text” la „operă”

Odată cu apariția și dezvoltarea literaturii digitale, dilema calității textului ergodic a devenit una decisivă în traseul recunoașterii acestuia ca literatură. În cercetarea dată demonstrăm că textul ergodic corespunde setului de trăsături ale operei literare, ba chiar într-o formulă mult mai expresivă. [57, p. 381].

În *Introducere în teoria literaturii*, Gh. Crăciun prezintă opera literară ca pe un artefact, ca pe un rezultat al implementării mai multor tehnici de scriere, a unor serii de procedee stilistice și o vede ca pe o mânăuire abilă a limbajului. Iar despre încercarea de a înlocui conceptul de „operă literară” prin conceptul de „text” spune că aceasta nu l-a putut anula pe primul, ci a accentuat lipsa de acuitate a teoreticianului [25, p. 70].

În aceeași lucrare se face trimitere și la afirmația lui Paul Valery, care considera literatura – „dezvoltarea anumitor proprietăți ale limbajului”, ceea ce ne face să concluzionăm că definiția literaturii, a operei literare și chiar a autorului însuși ține de limbaj și de scris. Această accentuare a proprietăților limbajului va determina apariția, în anii '70 a mișcării unui grup de scriitori din jurul revistei *Tel Quel* (Philippe Sollers, Julia Kristeva, Jean Ricardou etc.) care vor afirma că literatura, ca și concept, s-a devalorizat, iar în locul acesteia vor propune conceptul de

„scriitură”, concept ce va aduna sub o pălărie atât literatura, cât și interpretarea acesteia [25, p. 17].

Gheorghe Crăciun mai specifică și faptul că „literatura”, ca și concept, echivalează cu „arta literaturii”/ „arta literară”, descriind domeniul literaturii de imaginație, despre care spune că „înglobează deopotrivă literatura scrisă și literatura orală. George Călinescu, de pildă, în Prefața la *Istoria literaturii române de la origini până în prezent*, simte nevoia să distingă literarul de cultural prin această afirmație irefutabilă: «Nu intră în cadrul literaturii decât scrierile exprimând complexe intelectuale și emotive având ca scop (ori cel puțin ca rezultat) sentimentul artistic. » Ne putem deci reîntoarce la definiția: literatura este «ansamblul operelor lingvistice (scrise), care au un caracter estetic»” [25, p. 18]

Prin urmare, putem afirma cu încredere că opera literară este elementul de construcție a literaturii, iar trăsăturile estetice ale acesteia sunt niște „grile”/„standarde” care ar reglementa intrarea creațiilor literare, a textelor și a scriiturilor în domeniul literar cu statutul de operă.

Terry Eagleton, în *Literary theory: an introduction*, prezintă opera literară ca pe o structură organică, „mai degrabă spontană decât calculată rațional, creativă mai degrabă decât mecanică” și cu profunde implicații politice și filosofice [31, p. 17]; specificând că viabilitatea și valabilitatea operei literare ține de menținerea acesteia în limitele tradiției literare actuale și statutul de operă este valabil în funcție de cât de aproape este textul dat în raport cu tradiția epocii în care apare [31, p. 34], deci și conceptul de operă literară este mobil și supus caracterului evoluționist al fenomenului literar.

Umberto Eco, în *Opera deschisă*, definește opera literară ca pe „un mesaj ambiguu în esență, o pluralitate de semnificații care coexistă în același semnificant” [32, p. 30], specificând că „deschiderea, înțeleasă ca ambiguitate fundamentală a mesajului artistic, este o constantă a oricărei opere, în orice epocă” [32, p. 33].

Despre opera literară, René Wellek și Austin Warren, în *Teoria literaturii*, afirmă că aceasta „impune o ordine, o organizare, o unitate a materialului ei” [125, p. 48].

Caracterul particular al operei literare îl observă și Terry Eagleton, care o vede ca pe un obiect de studiu cu propriile sale legi, structuri și mecanisme [31, p. 3], ceea ce ne duce spre ideea că literatura, și opera literară în special, poate fi caracterizată de o serie de trăsături, ce ar reprezenta un punct de pornire extrem de util într-o primă analiză estetică a textelor ce apar.

Despre ce este și ce nu este literatura se pronunță și teoreticienii americani, René Wellek și Austin Warren, care precizează un set de trăsături, cum ar fi: organizarea, expresia personală, sesizarea și exploatarea resurselor limbii, lipsa scopului practic și caracterul fictiv, care „nu constituie altceva decât reformularea, într-un cadru de analiză semantică, a unor străvechi

termeni estetici, ca *unitate în varietate, contemplare dezinteresată, distanțare estetică, detașare, invenție, imaginație, creație* [125, p. 52]. Deci, opera literară se caracterizează de un set de trăsături estetice imuabile care oferă, în cadrul evoluției fenomenului literar, niște derivate dar nu își schimbă esența.

Tot în această lucrare, R. Wellek și A. Warren susțin faptul că opera literară nu presupune a fi un fapt empiric ori un obiect ideal, ci este un rezultat al experienței, care poate fi perceput prin intermediul propriei experiențe (n.n. a cititorului). Aceștia accentuează că opera literară are *viață*, având un moment identificabil istoric în care a apărut și având un parcurs al percepției și chiar pieirii acesteia. Veșnicia operei literare se probează prin lecturile la care este supusă pe parcursul istoriei [125, p. 206].

Într-o cheie similară se pronunță și Gh. Crăciun, în *Introducere în teoria literaturii*, unde afirmă că identitatea operei literare este atestată odată cu lecturarea acesteia, mai degrabă cu o serie de lecturi deoarece lectura fiind un act particular nu ne permite să identificăm opera cu aceasta, totuși sistematizarea unor impresii de lectură ne oferă confirmarea existenței unei opere literare. Cercetătorul român afirmă că „opera este o virtualitate, la care nimeni nu poate pretinde că are un acces deplin, deși existența ei obiectivă nu poate fi negată.” Această idee ne duce spre cele spuse mai sus de R. Wellek și A. Warren – spre calitatea de obiect istoric a operei literare, căci *viața* acesteia depinde de timp și este dinamică exact ca viața umană [25, p. 131].

Deci, putem observa că opera literară capătă ființă, se concretizează în cadrul lecturii, că o valoare primordială reprezintă nu setul de calități estetice, ci reacțiile cititorului la acesta. Reacțiile date sunt clasificate de I. A. Richards în șase tipuri, pe care le reia în lucrarea sa Gh. Crăciun:

1. „senzația vizuală a cuvintelor tipărite;
2. imagini asociate intim cu aceste semne;
3. imagini relativ libere;
4. referințe („gânduri”) la diferite obiecte;
5. emoții;
6. atitudini afectiv voliționale, din care rezultă în final configurația de ansamblu a operei” [25, p. 120].

Aceste reacții ne pot facilita definirea și caracterizarea operei literare, dar realizează o mutare a obiectului discuției din zona literaturii în cea a psihologiei și a sociologiei, practică adoptată de teoreticienii școlii de la Konstanz, cum ar fi Hans Robert Jauss și Wolfgang Iser, pentru care cititorul devine un factor decisiv în confirmarea sau infirmarea calității de operă literară a unui text. Aici este important să stabilim niște limite, și anume între receptarea și

interpretarea operei literare, deoarece prima ține de perceperea textului, iar a doua de analiza structurii acestuia, deci cititorul facilitează receptarea, pe când interpretarea ține de metoda hermeneutică adoptată de acesta care deja devine critic sau teoretician literar, nu doar simplu cititor, ceea ce readuce obiectul discuției în spațiul literaturii [25, p. 120].

Despre cititor ca facilitator al înțelegerii semnificației textului, vorbește și T. Eagleton în *Literary theory: an introduction*, unde mai adaugă faptul că acesta interpretează opera literară bazându-se pe un set de factori subiectivi, formați în urma propriilor experiențe sociale și literare anterioare, de aceea lectura ne oferă prea multe și diferite piste de receptare pentru a le considera interpretări valide ale structurii [31, p. 77].

Acest lucru este confirmat și de Dennis Sobolev, profesor la facultatea de Literatură Comparată a Universității din Haifa, Israel, care, în articolul său *Art theory and artistic imagination in the 21st century*, specifică importanța cititorului în cadrul actului hermeneutic, considerându-l un aspect immanent al textului, și nu un consumator al acestuia. D. Sobolev subliniază că „în procesul percepției literare se identifică patru componente:

1. aspectul fenomenologic (compus din caracterul temporal al percepției textului literar, fragmentarismul planului semnificațiilor și necesitatea depășirii acestuia în cadrul actului hermeneutic);

2. aspectul istoric, social și cultural al codurilor hermeneutice (dat fiind faptul că fiecare text va fi interpretat diferit în diferite epoci, culturi și medii sociale);

3. componenta psihologic-colectivă (care ține de acele tabu-uri, dorințe și experiențe pe care un individ le poate trăi doar prin intermediul operei literare)”.

Făcând referință la Norman Holland, cercetătorul afirmă că plăcerea de bază furnizată de literatură constă în aceea că dorințele și fobiile subiectului psihologic sunt transformate în sensuri acceptabile din punct de vedere social și individual [114, p. 131-134].

Pe lângă rolul cititorului în interpretarea operei literare, D. Sobolev menționează și importanța autorului, care, la fel, reprezintă produsul unor determinări culturale inconștiente, exact ca și textul său, ceea ce nu ne dă dreptul de a utiliza aceste determinări ca puncte de reper în cadrul actului hermeneutic.

Funcția autorului în interpretarea operei literare este analizată și de Gh. Crăciun, care ține să delimiteze intenția autorului de pârgghiile socio-psihologice care-l determină să transmită un mesaj sau altul prin opera sa. Acesta specifică faptul că intențiile autorului nu se aliniază la factorii inconștienți determinanți în constituirea textului, iar opera literară nu poate echivala totalmente cu experiența autorului deoarece nu putem demonstra acest fapt. Fiecare operă literară conține nu doar experiența individuală a autorului, ci și urmele unei experiențe colective, cea pe

care cititorul o va recunoaște și aproba, validând opera, făcând transferul de conținut afectiv la propria persoană, stabilind o relație între sine și substanța literară [25, p. 120-121].

Dacă e să revenim la articolul lui D. Sobolev, este important de specificat că acesta menționează ideea de transfer când sugerează că autorul, conform traducerii ebraice este „cel care face legătura” (*mehaber*), care facilitează transferul afectiv-ideologic în cadrul procesului literar, deci a face abstracție de autor în cadrul interpretării ar fi o greșeală.

Prin aceste accepții se face clară ideea că opera literară este caracterizată și de un determinism cultural, de care trebuie de ținut cont în cadrul actului hermeneutic [114, p. 134].

Făcând abstracție de definițiile simboliste, ale „noii critici” sau ale romanticilor, D. Sobolev consideră că o asociere adecvată pentru textul literar este cea cu lupa, deoarece așa cum lupa adună razele soarelui într-un punct, așa textul literar „adună împreună nenumăratele raze ale acelei lumi culturale, în care noi trăim și care ne formează pe fiecare dintre noi ca «subiect empiric», mai simplu vorbind – ca om. Anume de aceea prin lupa textului literar omul, care posedă mijloace adecvate de interpretare, adesea se dovedește a fi capabil să vadă și lumea înconjurătoare, și pe sine în ea, și chiar pe sine în raport cu percepția sa imaginară despre sine, mult mai profundă și mai clară decât în rutina zilnică”. Anume această capacitate de concentrare a diferitor semnificații, cum se pare, și este temelia cognitivă a literaturii [114, p. 143], la care cercetătorul mai adaugă și factorul estetic, „încântarea” pe care ne-o poate provoca frumusețea unui text anume, ceea ce ne face să trăim experiența frumosului îndepărtându-ne de propriile viziuni și focusându-ne asupra altor idei.

În aceeași cheie bazată pe interpretare, definește opera literară și Gh. Crăciun, care spune că dacă am încerca să identificăm trăsăturile concrete ale acesteia, am vorbi despre armonie, simetrie, proporție, ordine, claritate, care sunt principii ale creației prezentate atât de Aristotel, cât și de N. Boileau. Anume aceste trăsături garantează calitatea de operă [25, p. 124].

În articolul său, *Conceptul de «ambiguitate» și interpretarea discursului literar: de la stilistica funcțională la cea cognitivă*, Rodica Zafiu semnalează necesitatea reevaluării conceptului de „ambiguitate” ca un fenomen net literar, care descrie literatura și este prezent în orice tip de discurs literar. Această inițiativă se bazează pe stilistica funcțională înaintată de Ion Coteanu, care ține să mute accentul de pe accepția lingvistică a acestui termen (de polisemie și omonimie) pe cea din teoria literară (de generare a interpretărilor multiple). Literaritatea unui text, conform acestei accepții, poate fi descrisă de prozodie, ambiguitatea stimulatorie a imaginației și o serie de tropi care apar datorită acestei ambiguități [128, p. 405-410].

Cât despre mișcările secolului, R. Wellek și A. Warren afirmă că prestigiul unui text ține de raporturile pe care le înregistrează acesta cu literatura epocii, cu epoca în care apare, în

genere, iar statutul de operă literară se atribuie textului după confruntarea acestuia cu operele precedente, „clasice” în tradiția literară. Referitor la acest fapt, cercetătorii americani utilizează termenul de „perspectivism”, deoarece orice creație literară este analizată din perspectiva celor apărute anterior ei și ea, la rândul său, duce la reevaluarea operelor precedente [125, p. 72].

Un fapt similar este accentuat și de Mihail Bahtin, în *Вопросы литературы и эстетики*, unde menționează că „nici o valoare culturală, niciun punct de vedere creativ nu poate și nu trebuie să rămână la treapta unei simple enumerări, a unei factualități psihologice sau istorice; numai definirea sistematică în unitatea semantică a culturii depășește factualitatea valorii culturale” (traducerea noastră) [130, p. 9], ceea ce demonstrează necesitatea definirii textului ergodic ca operă literară, pentru a putea fi considerat literatură.

Conceptul de *text ergodic*, cât și ideea unei *literaturi ergodice*, profilată în cercetările lui E. Aarseth, este studiată și de cercetătoarea S. Kuchina, care în articolul său *The main types of selective and productive interactivity of fictional and educational text and recipient's activity*, specifică faptul că textul ergodic poate fi considerat un labirint textual cu mai multe piste, care propune cititorului o gamă infinită de posibile lecturi ale textului artistic, fiecare dintre pistele alese excluzând posibilitatea alegerii celorlalte, propuse de text” [73, p. 61].

La o lectură atentă, fondată pe o hermeneutică solidă, putem identifica trăsăturile operei literare, explicitate mai sus, în texte ergodice precum poemul *Faith* de R. Kendall, *Cent Mille Millions de Poems* de Raymond Queneau, *Compoziția nr. 1* de Marc Sapota, textele din *World of Warcraft*, *Afternoon: A Story* de M. Joyce, *Victory Garden* de S. Moulthrop, *Twisty little passages* de Nick Montfort și alte lucrări ce reprezintă literatura ergodică.

Acestea își argumentează calitatea de operă literară prin validarea expresivă a trăsăturilor de mai sus, confirmate ca criterii definitorii ale unei opere literare. Textul ergodic poate satisface cu ușurință aceste cerințe înaintate textului literar tradițional, deoarece, ca și acesta:

- ✓ este rezultat al implementării mai multor tehnici de scriere, a unor serii de procedee stilistice;
- ✓ reprezintă o structură organică, spontană, în care prevalează factorul creativ față de cel mecanic;
- ✓ este produsul mânuirii abile a limbajului;
- ✓ are un caracter estetic cu profunde implicații politice și filosofice, (obiect estetic capabil să genereze experiență estetică);
- ✓ impune o ordine, o organizare, o unitate a materialului;
- ✓ este supus schimbărilor;

- ✓ este un fapt material, a cărui funcționare ar putea fi analizată mai degrabă așa cum s-ar putea examina o mașină;
- ✓ solicită o organizare riguroasă a părților componente;
- ✓ este o expresie a individualității creatoare;
- ✓ sesizează și exploatează resursele limbii (și nu doar, aici spectrul de acțiune a textului ergodic este mult mai larg decât cel al textului obișnuit);
- ✓ nu are un scop practic;
- ✓ are caracter fictiv;
- ✓ are un caracter stratificat și multiple sensuri și relații;
- ✓ este un rezultat al experienței, care poate fi perceput prin intermediul propriei experiențe;
- ✓ este o virtualitate, la care nimeni nu poate pretinde că are un acces deplin, deși existența ei obiectivă nu poate fi negată (accesul la textul ergodic ține nemijlocit de virtualitate și de un set de competențe digitale, de gândire, nu doar de comprehensiune și interpretare);
- ✓ este un obiect de cunoaștere sui generis, care are un statut ontologic special;
- ✓ are esența în stratul sonor, adică în sonoritatea sa la lectură sau recitare (îndeosebi videopoezia, poezia sonoră, care se bazează în totalitate pe acest principiu);
- ✓ califică cititorul ca pe un aspect imanent al textului, nu consumator (în cadrul literaturii ergodice, cititorul este mai mult decât aspect, el devine factor decizional în constituirea textului);
- ✓ conține nu doar experiența individuală a autorului, ci și urmele unei experiențe colective;
- ✓ este determinat cultural;
- ✓ este heterogen;
- ✓ se află între experiența creatoare și experiența de lectură (interpretare);
- ✓ își poate multiplica sensurile, este un obiect deschis, inepuizabil, ambiguu;
- ✓ este o construcție obiectivă, autosuficientă;
- ✓ este structurat armonios, simetric, proporțional.

Odată ce putem identifica după același set de trăsături opera din cadrul literaturii tradiționale și creațiile textuale ergodice, ne putem permite să afirmăm cu siguranță că textul ergodic realizează acest traseu de la „text” la „operă literară” și nu mai poate fi calificat ca un produs experimental al unei epoci de trecere de la o literatură la alta, el deja este un punct de sosire în această trecere care s-a și realizat.

2.3. Concluzii la capitolul 2

În concluzie la acest capitol, conturăm ideea că teoretizarea fenomenului literar trebuie completată datorită evoluției fenomenului literar ergodic, influențat de TIC. Aceasta fiind un fenomen puțin studiat, a fost receptat cu ostilitate sau, cel puțin, cu neîncredere, considerat o bună vreme antiliterar. Realizând o analiză profundă a crizei literaturii și teoriei literaturii, am ajuns la concluzia că aceasta a fost un context pentru trecerea textului ergodic de la antiliteratură la canon și reprezintă o etapă în evoluția fenomenului literar ergodic.

Pentru a elimina orice dubiu la încadrarea textului ergodic în literatură, am prezentat traseul parcurs de fenomenul literar ergodic de la statutul de antiliteratură, la cel de parte a literaturii, demonstrând astfel caracterul său literar, prin corespunderea sa cu setul de trăsături ale operei literare, confirmând nu doar literaritatea, ci și calitatea acestui tip de text. Negarea și ostilitatea cu care este încă văzut fenomenul literar ergodic nu este o reacție la calitatea acestuia, ci un efect al crizei ideii și a conceptului de literatură.

Punctând argumentele teoreticienilor și cercetătorilor din domeniul literaturii, ajungem la concluzia că textul ergodic depășește pragul de așteptări față de un produs literar, fiind capabil să producă efect estetic mult mai intens decât produsele literare tradiționale și să aibă mai multe forme și semnificații.

Teoreticienii A. Marino, Gh. Crăciun, E. Aarseth, D. Munteanu, U. Eco accentuează în studiile sale ideea că evoluția literaturii este întotdeauna marcată de interacțiunea cu alte medii/arte, iar calificarea formelor literare apărute în urma acestor interferențe ca antiliteratură este dovada nu doar a calității acestora, ci și a lipsei unei interpretări adecvate. În rezultatul analizei acestor cercetări am ajuns la concluzia că aspectul antiliterar al textului ergodic vine dintr-un paradox, și anume acela că literatura ergodică nu neagă literatura preexistentă, ci este negată de teoria și critica literară a acesteia. Motivul este simplu: din lipsa de cunoaștere, din lipsa de metode și competențe pentru a o studia, teoreticianul o neagă.

Această percepție negativistă a noului este anume cea care stabilește literatura digitală în zona antiliteraturii, încercând a se îngrădi de ceea ce vine căci va fi necesară o modificare a paradigmei, a definițiilor și a conceptelor teoriei literare. Totuși, criza dată este una de natură pozitivă, ține de un proces natural de evoluție și, dacă am reuși să sincronizăm terminologia cu fenomenul literar, atunci aceste temeri de dispariție a cărții ar fi ridicele. Constatăm că problema crizei nu este în ceea ce vine, ci în cunoașterea superficială a ceea ce a fost, teoretizarea fenomenului literar actual are drept impediment o incompetență generală și o lipsă desăvârșită a unui substrat istoric bine fondat. Cunoașterea întemeiată a traseului istoric al literaturii permite

analiza adecvată și motivarea clară a apariției unor modificări atestate în contemporaneitate. Conchidem că nu putem eticheta drept antiliteratură sau criză evoluția textului ergodic, fără a-l situa în contextul istoric al literaturii, și odată stabilindu-l pe o axă temporală, vom vedea că evoluția sa nu s-a produs imediat, ci a putut fi prezisă.

În acest capitol argumentăm necesitatea formulării unei terminologii adecvate ce ar reprezenta și clarifica crizele și problemele literaturii, care nu mai poate fi eșalonată după standardele cunoscute, deoarece este compusă din elemente atât literare, cât și paraliterare (dilema în fața căreia ne pomenim atunci când încercăm să analizăm textul ergodic și să definim literatura digitală și formele ei).

Fiind în criză de idei și termeni, teoria este pusă în situația de a nu putea aborda literatura ergodică, menținând o distanță față de aceasta, adunând fragmentar instrumente de interpretare.

Criza dată este văzută de teoreticienii literaturii prin existența unei serii de definiții difuze, lipsite de o ierarhizare și de o precizie terminologică nesatisfăcută până în prezent. Am structurat în acest capitol o serie de definiții pentru literatură și text, astfel ca să oferim, repere pentru constituirea unor termeni noi, ce ar reflecta nuanțat trăsăturile formelor literare ergodice, care nu mai încap sub descrierea noțiunii „text” sau „literatură”, devenite prea generale.

În studiul dat conturăm faptul că o etapă importantă în formularea terminologii este revenirea la ceea ce presupune a fi *textul* și studiul formelor metatextuale apărute în urma evoluției TIC. Pornind de la aceasta, am cercetat dimensiunea electronică la nivelul textului și limbajului, care trecând prin codificare și decodificare tinde să devină virtual și am prezentat următoarele forme: cybertextul, hypertextul și intertextul.

În subcapitolele respective am descris formele metatextuale apărute după expansiunea derivațională a noțiunii de text, marcat de evoluția tehnologiilor, oferind exemple concludente pentru ceea ce presupune a fi un cybertext, ori un hypertext aflat în spațiul digital.

Această clarificare a conceptelor este extrem de necesară deoarece în capitolul dat am definit și descris textul ergodic, specificând faptul că acesta revoluționează estetica literară, deoarece solicită cititorului o lectură participativă, este deschis transformărilor și se arată ca fiind marcat foarte mult de virtualitate.

Demersul teoretic în această etapă a cercetării trece de miza unei definiții și încadrării în literatură, deoarece demonstrăm și calitatea textului ergodic – trăsătură definitorie în aprecierea gradului de literaritate al acestuia. Am structurat un set de trăsături a ceea ce presupune a fi opera literară, ca mai apoi să realizăm un studiu comparativ între grila de trăsături ale acesteia și cea a textului ergodic pentru a ajunge la concluzia că produsul literaturii ergodice poate fi calificat nu doar ca produs literar, ci chiar și ca operă literară.

În acest capitol am demonstrat că textul ergodic depășește tiparul unui elementar fenomen literar experimental și se încadrează în literatura universală, reprezentând un alt tip de literatură, dar care nu este mai puțin calitativă decât cea precedentă. Atribuind calificativul de „operă literară” textului ergodic, demonstrăm calitatea acestuia și posibilitatea atestării unei literaturi ergodice în plină dezvoltare, care, deși diferită ca formă și conținut, răspunde în totalitate cerințelor înaintate unei opere literare tradiționale, stabilind astfel o certitudine a calității sale și a valorii etice și estetice. Am demonstrat calitatea de operă literară a produselor literaturii ergodice, făcând o paralelă între trăsăturile operei literare tradiționale și cele ale textului ergodic – mult mai complexe. Astfel am observat că trăsăturile operei literare fac transferul la textul ergodic fără nicio dificultate, ba chiar ne face să observăm că literatura ergodică se deosebește printr-o expresivitate sporită, dat fiind faptul că înglobează nu doar un domeniu, cel literar, dar își extinde activitatea și în cadrul celorlalte arte (vizuale, auditive), precum și într-un domeniu totalmente neașteptat – cel al tehnologiilor informaționale, validându-și prezența în spațiul digital.

Această concluzie nu doar răspunde afirmativ la întrebarea lansată în incipitul acestei lucrări, ci conturează o problemă identificată și de Gh. Crăciun în raport cu explicarea și cunoașterea operelor literare, este vorba de nevoia vitală de elaborare a unui cadru conceptual adecvat, de fondarea teoretică și practică a unui set de metode și procedee ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice, care deși are afinități substanțiale cu literatura tradițională, cea tipărită pe hârtie, amplasată într-un spațiu fizic, totuși are și deosebiri evidente cărora nu le poate face față hermeneutica tradițională. Teoreticianul literar este pus în fața unei metamorfoze a literaturii, care solicită modificarea instrumentarului de concepte și metode cu care acesta operează, căci are a studia o literatură nouă și a o integra în spațiul literar preexistent, argumentându-i accesarea de la „text” la „operă”, care, în cazul textului ergodic, s-a realizat și putem cu certitudine afirma că avem o etapă bine conturată, calitativă, fondată teoretic în cadrul literaturii.

3. FORMELE LITERATURII ERGODICE

3.1. Noțiuni TIC: tipologia derivațională a formelor literaturii ergodice

Teoretizarea amplă și scoaterea din zona antiliteraturii nu reprezintă încă dovada existenței unui fenomen literar; ceea ce probează validitatea teoriilor lansate anterior este prezentarea formelor în care se manifestă literatura ergodică, adică încercarea de a stabili un inventar de forme textuale și de a organiza schematic o repartizare pe genuri și specii ale acestora.

Numărul mare de forme ale textului este indicat inițial de gama largă de derivate ale acestuia, fapt observat și analizat de lingvista Elena Ungureanu care afirmă că acești termeni, „formați pe teritoriul științelor umane sau exacte (al limbii și al literaturii, al istoriei și artelor (muzica, pictura), al tehnologiilor informaționale)” sunt deseori utilizați inadecvat contextului, iar unii vor rămâne pentru totdeauna „la periferia limbajului” [120, p. 29].

Din variata gamă de termeni derivaționali ai textului (alotext, antetext, antitext, arhitext, autotext, blogtext, context, contratext, copytext, cronotext, cybertext, cvasitext, digitext, epitext, e-text, hypertext, intertext, metatext, stereotext, transtext ș.a.) ne vom opri asupra celor despre care se poate spune cu certitudine că au reușit să îmbine armonios structura terminologică a TIC și cea textuală și să reprezinte literatura ergodică, adică: cybertextul, hypertextul, intertextul ș.a.

Înainte de a detalia fiecare formă textuală a literaturii ergodice, reamintim că literatura ergodică este literatura care solicită de la cititor o lectură neliniară. Drept model al construcției acestui tip de text devine labirintul. Textul ergodic, după natura sa este un labirint textual cu mai multe trasee, care propune cititorului o infinită sau o foarte largă, gamă de variante posibile ale lecturii textului artistic, fiecare dintre variantele alese excluzând posibilitatea alegerii celorlalte, stabilite de text [73, p. 61].

Deoarece scrisul a fost întotdeauna o activitate spațială, putem presupune că textul ergodic a fost practicat mult timp ca scriere liniară, iar unul dintre cele mai cunoscute exemple ar fi cel analizat de E. Aarseth – textul chinezesc al înțelepciunii oraculare, cunoscut sub numele de *Cartea Schimbărilor* (I Chang), din timpul dinastiei Chou de Vest, scris de către mai mulți autori. Sistemul de constituire și lectură a acestui text l-a inspirat și pe G. W. von Leibniz să fondeze matematica binară folosită astăzi de computerele digitale. E. Aarseth descrie acest text ca pe o construcție din șaiszeci și patru simboluri sau hexagrame, un hexagram conține un text principal și șase mici, unul pentru fiecare linie. Prin manipulare în conformitate cu un principiu de randomizare, textele a două hexagrame sunt combinate, producând unul din 4096 de texte posibile.

Exemple mai aproape de actualitate și mai simple sunt *Calligrammes* de Guillaume Apollinaire (poezii ale căror cuvinte sunt așezate astfel încât să formeze o imagine); *Nr. 1, Roman* (1960) a lui Marc Saporta (un roman cu paginile precum un pachet de cărți de jucat, pe care le poți amesteca și citi. Romanul este structurat în așa fel încât orice ordine a paginilor asigură fluiditatea textului); *Cent Mille Millions de Poems* al lui Raymond Queneau (o carte de sonometru din 10x14 linii capabilă să producă 1014 sonete); *The Unfortunates* (1969) al lui B. S. Johnson; *Peisajul pictat cu ceai* (1990) al lui Milorad Pavić, și multe altele. Aceste forme ergodice au demonstrat faptul că dispozitivul ce determină ergodicitatea nu este unul obligatoriu digital. Totuși, apariția tehnologiilor digitale de la mijlocul secolului XX a determinat migrarea către un alt mediu, mult mai flexibil, mai plin de posibilități și resurse – cel electronic [1, p. 1-12].

Textul ergodic contemporan se situează prevalent în mediul digital, obținând caracteristicile de electronic, interactiv și prezentând diverse forme de apariție, cum ar fi cybertextul, hypertextul, IF (interactive fiction) etc.

Cybertextul devine un gen integrator care, după Espen Aarseth, este reprezentat de „specii” precum „hypertextul, jocul de aventură textual, narațiunea generată de computer și sisteme participative de simulare a lumii și MUD-urile social-contextuale ale rețelelor informatice globale”. Aceste forme ale cybertextului sunt o parte din literatura ergodică, reprezentând o primă compartimentare pragmatică, obișnuită în domeniul teoriei literare atunci când se prezintă un fenomen literar nou [1, p. 18].

Cercetătorul norvegian afirmă că, fiind puțin distincte, formele noi și vechi ale literaturii ergodice nu sunt împărțite în categorii sau genuri după mediul în care se află (cel de hârtie sau digital), ci vor fi studiate după mecanismul de funcționare/citire, iar mediul digital, cel al computerului și al TIC, rămâne a fi o direcție ce trebuie încă valorificată în studii. Suportul informatic nu reprezintă o trăsătură distinctivă a cybertextelor, este un purtător al conținutului, care poate susține diferite tipuri de media. „O astfel de perspectivă pluralistă ne va ajuta să evităm capcanele determinismului tehnologic și să vedem tehnologia mai degrabă ca pe un proces continuu decât o cauză a expresiei umane. După cum vom vedea, multe dintre aceste forme de textualitate bazate pe computer au mai multe în comun cu unele dintre suporturile de hârtie decât unele cu altele”, menționează E. Aarseth [1, p. 19].

3.2. Cybertextul

Textul transpus în format digital, în spațiul virtual al Internetului (în cyberspațiu), capabil să ofere o lectură participativă, colaborativă este numit *cybertext*. „Diferența dintre un text tradițional și un cybertext este una dintre un roman care se citește liniar, între paginile unei cărți, și un text plasat în spațiul virtual, funcționând ca joc în care se iau decizii adhoc”, afirmă Aliona Grati [61, p. 121].

Conceptul de *cybertext* se concentrează pe organizarea mecanică a textului. Utilizatorul/cititorul selectând o secvență semiotică din acest text realizează o mișcare selectivă, care e o lucrare de construcție fizică de care varietatea noțiunii de „citire” nu ține cont. Acest fenomen este numit ergodic, folosind un termen preluat din fizică, care derivă din cuvintele grecești „ergon” și „hodos”, adică „muncă” și „cale”.

Olga Ananyina afirmă că textul cibernetic reprezintă „o mașină pentru producerea unei varietăți de expresie”, iar lectura acestui tip de text este un proces în care cititorul oscilează între plăcerea produsă de căile de lectură alese și regretul pentru cele devenite inaccesibile [2, p. 61].

Efortul și energia cerută de textul cibernetic de la cititorului său implică ridicarea mizelor interpretării la cele ale intervenției. Încercarea de a cunoaște un text cibernetic este o improvizație personală care poate avea ca rezultat fie succesul, fie eșecul. Într-un text cibernetic, se atestă o luptă nu doar pentru înțelegerea interpretativă, ci și pentru controlul asupra narațiunii: „Vreau ca acest text să-mi povestească povestea, povestea care ar putea să nu fie fără mine” [2].

În unele cazuri, sentimentul de rezultat individual este iluzoriu, dar totuși aspectul coerciției și manipulării sunt reale.

Din experiența sa, E. Aarseth face o listă de exemple, printre care se numără: poemul lui Sharon Hopkins *Ascultă* scris în limba de programare a calculatorului Perl, (P11) Eliza; jocul de rol *Adventure*, creat de William Crowther și Don Woods (1976-80); programul lui James Meehan *Tale-spin*, care ar putea să construiască fabule simple despre animale de tipul celor ale lui Esop și programul de dialog comercial *Racter*, creat de William Chamberlain (1984), care se presupune că a scris o carte. Deși producția acestor programe este liniară, reprezentând povești sau poezii, sistemele sunt mașini textuale ergodice [1, p. 9].

În lista creațiilor computerizate poate fi introdus și poemul *Faith* de R. Kendall, care este alcătuit din patru „acte”, în fiecare dintre acestea textul se transformă pe ecranul monitorului prin intermediul animației, decolorării, mutării și a altor efecte, ca prin această remixare să formeze un text stratificat, înnoit conceptual și completat în rezultatul interacțiunii dintre poem și cititor [70, p. 172]. Acest poem actualizează ideea interactivității la nivel semantic, stilistic și simbolic

deoarece în fiecare parte a textului ne ciocnim de o reluare lexicală, astfel autorul întărește în mintea cititorului cuvintele-cheie, definește direcția spre care se tinde în plan semantic [75, p. 131].

Un alt set de lucrări ergodice digitale sunt generatoarele de literatură prezentate de grupul Oulipo, care a reunit scriitori, programatori și oameni de artă francezi ce au descoperit modalități „potențiale” de scriere a literaturii utilizând limitele formale. R. Queneau, unul dintre fondatorii Oulipo, susține că acest proiect studiază, mai degrabă, potențialul literaturii, astfel nu vorbim doar de literatură, ci de oferirea unor modalități de utilizare eficientă a literaturii. Grupul dat consideră literatura potențială o căutare de noi forme și structuri, care vor sta la discreția autorilor. Prin Oulipo, accentul se mută de pe operele create, pe crearea operelor, cum afirmă W. Motte.

Inspirându-se din metodica grupului Oulipo, S. Sinclair a dezvoltat Hyper-Pro ca pe un web-instrument ce ajută cercetătorii să citească și să se joace cu textele. Această idee este preluată de J. Rockwell care instigă la crearea unor arene în rețea, în care oamenii de știință ar putea experimenta instrumentele propuse și ar putea găsi modalități noi de formulare și verificare a ipotezei despre semnificația noțiunii de *text*. Alți doi membri Oulipo, P. Braffort și J. Roubaud, cu o experiență vastă în domeniul matematicii și informaticii, au fondat în 1980 gruparea ALAMO pentru a studia textul computerizat. După modelul lui R. Queneau, ALAMO a scris programe de calculator ce produceau texte în corespondență cu rigorile diferitor genuri literare, precum poezia și aforismul. ALAMO a elaborat modalități de a formaliza poetica, iar în seria sistemelor date intră și FASTL (*Formalismes pour l'Analyse et la Synthèse de Textes Littéraires*) care utilizează recursia și interactivitatea pentru a cuprinde formele comunicării scrise. Obiectele textuale sunt organizate ierarhic, de la simbolurile de pe ecran, până la biblioteci întregi [127].

R. Schoenbeck, în *Playing with chance: on random generation in playable media and electronic literature*, susține că programele generatoare de text sunt împărțite în trei categorii: parodie de gen, amestec și cele pur generative. Parodiile sunt cele mai răspândite, cum ar fi *Generatorul postmodernist* al lui A. Bulhak sau *Istoria poveștilor* a lui N. Wylde, care utilizând trăsăturile unui anumit gen literar, creează lucrări corespunzătoare limbii și intereselor destinatarului. Cât despre generatoarele neparodice, acestea împrumută tehnica mixajului sau amestecării, producând un volum standard de text combinând diverse fragmente pe care le assemblează conform diversilor algoritmi activați în urma interacțiunii cu utilizatorul, practic operând cu semifabricate. Al treilea tip, cel mai straniu, nu se bazează pe manipulările utilizatorului, nici pe alte texte preexistente, ci generează text din nimic pe baza unor algoritmi

originali. Lucrările de acest tip creează senzația infinitului, deoarece sursa textului pare nesecată, în mișcare de la fiecare interacțiune și fără un scop funcțional [111].

Ceea ce mai trebuie de observat, cu privire la textul ergodic, este faptul că și categoriile naratologice ale timpului, dispoziției și vocii sunt critic îmbunătățite, ca să țină cont de posibilitățile create de șapte dimensiuni cybertextuale: dinamica textuală, determinismul, efemeritatea, perspectiva, accesibilitatea, linkul și funcția utilizatorului [103].

În sens restrâns, narativul aici însumează o linie de subiect planificată, care se aliniază la personaje și urmează formulele socioculturale (structură, gen, viziune). În acest fel, narativul organizează cronotopul într-un lanț de relații cauză-efect, în care este prezentă introducerea, cuprinsul și încheierea. Adept al acestei idei este și R. Buerkle, care afirmă că „jocul computerizat se bazează anume pe narațiuni cu scopul creării spațiului de joc și prezintă un mediu narativ” [40, p. 68].

J. Jesper identifică 3 argumente în favoarea caracterului narativ al jocurilor:

- 1) narațiunile se folosesc oriunde;
- 2) în majoritatea jocurilor sunt introduceri și pre-istorii narative;
- 3) jocurile au trăsături comune cu narațiunile [65, p. 70].

Jocul, ca o componentă esențială a culturii, se afirmă intens în secolul XXI pe măsură ce ia amploare evoluția TIC care presupune existența diferitor platforme de joc. Accesibilitatea și multitudinea de gadgeturi a dus la calificarea jocurilor computerizate drept un fenomen rutinar. Impactul jocului asupra literaturii se observă și datorită tendinței acestuia către cinematografie: după jocuri se toarnă filme și se scriu cărți. Un exemplu în acest sens este seria de jocuri: *Assassin's Creed*, compania Ubisoft Montreal; *Dead Space*, Electronic Arts; *Sonic the Hedgehog* al companiei Sega și *Mario*, Nintendo; *Royal Detective: The Lord of Statues Collector's Edition*, Big Fish Games etc.

Limbajul interfeței și al fișierelor ce însoțesc jocul este interesant din punct de vedere lingvistic, ca și comunicarea din interiorul jocului, care se realizează în maniera unui jargon specific gamerilor. Textul jocurilor computerizate este un material nou, ce solicită o abordare teoretică pe potrivă (aparitia disciplinelor ca *ludology*, *games studies/theory* și preocuparea teoreticienilor precum E. Aarseth, J. Juul, J. Murray ș.a demonstrează acest fapt) [33, p. 75].

E. Aarseth spune: „interpretarea textului scris are loc în mintea cititorului, în timp ce utilizatorul cybertextului manipulează textul nu doar mental”. Cu alte cuvinte, când citim un roman, noi conștientizăm noi sensuri, interpretând textul, însă când un gamer se joacă, el produce noi texte, modificând obiectele și lumea virtuală în care se află. Culturologul american Ian Bogost susține că gamerii au de-a face cu două tipuri de comunicare: ergodică (interactivă) și

tradițional-interpretativă, ambele favorizează plăcerea deplină în parcurgerea conștientă a jocului. Relaționarea acestor două regimuri este esențială în studierea experienței jocurilor video.

Un exemplu de text ergodic este cel produs în cadrul jocului *World of Warcraft* (MMORPG), care nu are o linie de subiect definită, ci doar o istorie generală, care treptat trece într-o lume fantastică cu toate atributele posibile. [68, p. 93]

Laurențiu Malomfălean vorbește despre comunicarea dintre mediile digitale și domeniile literaturii definind cybertextualitatea ca pe o practică textuală apărută în consecința evoluției, iar cybercultura – ca pe o etapă ulterioară a interacțiunii dintre tehnologii și cultură [82, p. 153].

Totuși, chiar dacă reprezintă combinarea activității umane cu a celei mecanice, cybertextele sunt întâi de toate texte, deci, acestea pot fi descrise de un set de trăsături care rămân fixate de concept, indiferent dacă acesta s-a „modernizat/tehnologizat” [1, p. 62].

Pornind de la acesta, cercetătorul norvegian, E. Aarseth conchide că orice text poate fi descris de un set de variabile:

1. Dinamică: scriptonii unui text static sunt constanți, într-unul dinamic – se pot modifica, în timp ce textonii rămân într-un număr stabil. Hypertextul *Afternoon* (Joyce, 1990) va avea un număr fix de scriptoni (și textoni), în timp ce jocul *Adventure* (Crowther and Woods, 1976) va avea un set fix de textoni, dar un număr variabil de scriptoni (combinații ale textonilor), determinat de progresul jocului.

2. Determinabilitate: un text este determinat dacă scriptonii adiacenți ai fiecărui scripton sunt întotdeauna aceiași; dacă nu, textul este nedeterminat. În unele jocuri de aventură, același răspuns la o situație dată va produce întotdeauna același rezultat. În alte jocuri, funcțiile aleatorii (cum ar fi utilizarea zarurilor) fac ca rezultatul să fie imprevizibil.

3. Efemeritate: dacă apariția scriptonilor este determinată de simpla trecere a timpului de joc, textul este tranzitoriu/efemer; dacă nu, este permanent. În texte precum *Agrippa* (Gibson, 1992) unii scriptoni apar de la sine, în dependență de trecerea unui anumit timp, pe când alții nu apar decât dacă utilizatorul îi activează.

4. Perspectivă: solicitând utilizatorului să joace un rol strategic ca personaj din lumea descrisă de text, perspectiva textului devine personală; dacă nu, atunci este impersonală. Un text precum *Dacă într-o noapte de iarnă un călător ...* (Calvino, 1993) pretinde că implică cititorul ca participant, dar pentru cititorul real nu există nimic altceva de făcut decât să citească, pe când într-un MUD cititorul este (în parte) responsabil personal de ceea ce se întâmplă cu personajul său.

5. Acces: dacă toți scriptonii textului sunt disponibili pentru utilizator în orice moment, textul are acces aleatoriu (de obicei, codex); dacă nu, atunci accesul este controlat. Într-un roman

codex, puteți apela la orice pasaj în orice moment, direct din orice alt punct. Într-un hypertext ca *Victory Garden*, pentru a ajunge la un pasaj specific trebuie de obicei urmată o cale arbitrară care implică alte pasaje specifice înainte de a obține ceea ce vrei.

6. Linkare: un text poate fi organizat prin linkuri ușor de urmat pentru utilizator, linkuri condiționale care pot fi urmate doar dacă anumite condiții sunt îndeplinite sau de niciuna dintre acestea (fără legături/ linkuri). În *Afternoon*, la unii scriptoni se poate de ajuns numai după ce cititorul a vizitat alți scriptoni anumiți. Aceasta face *Afternoon* diferit de alte hypertexte, unde de obicei toate linkurile dintr-un scripton sunt simultan disponibile.

7. Funcțiile utilizatorului: pe lângă funcția interpretativă a utilizatorului, prezentă în toate textele, mai apar și altele, suplimentare, cum ar fi: funcția de explorare, în care utilizatorul trebuie să decidă ce cale să ia și funcția de configurare, în care scriptonii sunt parțial aleși sau creați de utilizator. Dacă textonii sau funcțiile de traversare pot fi adăugate (permanent) la text, funcția de utilizator este textonică. Dacă toate deciziile pe care le ia un cititor despre un text se referă la sensul său, atunci există o singură funcție de utilizator implicat, numită aici interpretare. Într-un text bifurcat, cum ar fi *Rayuela* (Cortazar 1966), cititorul trebuie să exploreze, prin alegerea strategică a căilor alternative și, în cazul de față al jocurilor de aventură, acțiunilor alternative. Unele texte permit utilizatorului să configurează scriptonii lor prin rearanjarea textelor sau schimbarea variabilelor.

Împreună, aceste șapte variabile creează un spațiu multidimensional din 576 poziții media unice ($576 = 3 \times 2 \times 2 \times 2 \times 2 \times 3 \times 4$). Un text clasificat după acest model tipologic va avea un profil care îl identifică ca aparținând unei clase specifice celor 576 poziții de gen. În analiza corespondenței, acest spațiu multidimensional va fi redus la două axe sintetice, cu o poziție bidimensională pentru fiecare dintre texte și categorii. Dacă modelul ar trebui să arate că conține erori (precum neconcordanțe sau idiosincrazii) care îl fac inacceptabil, un model mai bun poate fi construit și afișat urmând aceleași principii.

Pentru a rezuma tipologia, avem următoarele variabile și valori:

<u>Variabile</u>	<u>Posibile valori</u>
dinamică	static, IDT, TDT
determinabilitate	determinabil, nedeterminat
tranzitivitate	tranzitiv, intranzitiv
perspectivă	permanentă, temporară
acces	randomizat, controlat
linkare	explicit, condițional, lipsă
funcția utilizatorului	explorativă, configurativă, interpretativă, textonică [1, p. 63-65].

Ca material ilustrativ, Espen Aarseth prezintă un inventar de texte ergodice pe care îl prezentăm aici pentru a-l valorifica și completa:

- *I Ching* (cca. 1000 î. Hr.), cartea chinezească a înțelepciunii oraculare care este folosită (mai degrabă decât pur și simplu citită) într-un ritual care presupune notarea unei întrebări, manipularea monedei sau tulpinii de vâsle pentru a produce o cale (din 4.096 de căi posibile) prin text și consultând anumite 64 de fragmente ale cărții pentru a ajunge la un răspuns;
- *Caligramele* lui G. Apollinaire (1916);
- *Cent mille milliards de poemes* ale lui Raymond Queneau (1961);
- *The Money Spider* de Robin Waterfield și Wilfred Davies (1988), o carte de joc tipică în care cititorul rezolvă un puzzle alegând calea potrivită printre fragmentele din text;
- *Falcon 5: The Dying Sun* de Mark Smith și Jamie Thomson (1986), un alt *gamebook*, în care jucătorul rulează zarurile pentru a alege între căi;
- *Pale Fire*, romanul lui Vladimir Nabokov din 1962, lasă cititorul să sară între un poem lung și adnotările sale, în care se găsește complotul principal;
- Romanul lui Marc Saporta, *Composition No. 1* (1962) constă din foi desprinse pe care cititorul le amestecă și le citește într-o succesiune aleatorie;
- Romanul lui Julio Cortázar, *Hopscotch* (1966) se poate citi alternând căile prin capitole;
- *Norisbo* de Randi Strand (1992), pliată din toate cele patru părți, astfel încât cititorul să citească o secvență unică pliată de ultimul cititor și apoi pliază paginile pentru a lăsa o combinație unică pentru următorul cititor.

Toate aceste texte sunt bazate pe hârtie și nu sunt computerizate, cu toate acestea, ele se comportă în moduri pe care mulți teoreticieni le-ar rezerva textelor electronice.

O serie de texte digitale sunt, de asemenea, incluse:

- jocul original *Adventure* al lui William Crowther și Don Woods (1976);
- un alt joc de aventură, mai flexibil, *Twin Kingdom Valley*, de Trevor Hall (1983);
- romanele hypertextuale *Afternoon*, de Michael Joyce (1990), și
- *Victory Garden* de Stuart Moulthrop (1991);
- programul de conversație *Eliza* de Joseph Weizenbaum (1966);
- imprezibilul *Racter* de Thomas Etter și William Chamberlain (1984);
- generatorul de proză de James Meehan, *Tale-spin*;
- jocul de aventură multiuser, MUD1, de R. Bartle și R. Trubshaw (1980);

- un sistem ulterior, *TinyMUD* de James Aspnes (1989), programabil de utilizator și a fost redat și co-scris de o serie de oameni între august 1989 și aprilie 1990;
- instalația lui Jenny Holzer, *I Am Awake at the Place Where Women Die* (1993), un text electronic liniar proiectat de un semn LED, care își repetă la nesfârșit mesajele;
- poezia criptată a lui William Gibson *Agrippa* (1992), afișată în mod similar în mișcare pe ecranul calculatorului, dar poate fi citită o singură dată în formă necriptată;
- *The Unending Adventure* a lui Allen S. Firstenberg (1995) este un text ce se bifurcă pe World Wide Web la care utilizatorii pot adăuga note la capetele ramificațiilor;
- în cele din urmă, este *Book Unbound* a lui John Cayley (1995), un generator de propoziții holografice care contopește și mută alte texte, invitând cititorii să-și prezinte rezultatele preferate întorcându-le înapoi în sistem [1, p. 73].

Exemplele cybertextuale, prezentate de E. Aarseth vorbesc despre măsura interactivității alocate cititorului: nivelul/gradul de interacțiune conținut în fiecare text sau dispozitiv textual, care ridică astfel miza de la interpretarea tradițională la intervenția cititorului, devenit autor [39, p. 62]. Pornind de la ideea dată, Luciana Barroso Gattass, în teza sa de doctorat *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos* observă că, începând cu secolul XX, literatura prezintă configurații textuale care nu se fundamentează pe structura liniară a „mitului” simplu, ci își manifestă tendința pentru ambiguitate și bogăție semantică, fiind pluridimensionale și construite în baza unui mecanism cibertextual [39, p. 64].

Drept exemplu servește studiul „timpului povestirii” (după G. Genette), compus din cel al semnificatului și cel al semnificantului, insuficient în literatura ergodică, deoarece categoriile temporale pot fi manipulate conform unui algoritm. Datorită acestor configurații temporale modificate, Eskelinen propune adăugarea a două categorii suplimentare (pe lângă cele ale lui G. Genette): „timpul sistemului”, care măsoară permanența textului, apariția și dispariția acestuia și „timpul de lectură”, care se referă la durata disponibilității textului pentru cititor/utilizator. Abordarea dată poate fi aplicabilă la textele din lista de mai sus și este prezentată în baza cybertextului *The Impermanence Agent* a lui Noah Wardrup-Fruin (<http://www.impermanenceagent.org/agent/essay.html>), (Fig.3.1), care interacționează cu utilizatorii ca o fereastră de browser web. Acest program este compus dintr-un server și o aplicație accesibilă utilizatorului, care îi apare acestuia pe ecran ca o fereastră mică, în colț. *The Impermanence Agent*, când este activat, conduce narațiunea în dependență de navigările realizate de utilizator. Acest program poate fi lăsat deschis pe desktop timp de o săptămână și își poate derula povestea, prezentând imagini și oferind sfaturi în timp ce fereastra browserului este

menținută activă. Interactivitatea acestuia ține de procesarea istoriei browserului utilizatorului, urmărirea unor preferințe și obiceiuri de navigare și personalizarea poveștii, pornind de la datele colectate. Paradoxal fiind faptul că acesta este autonom și închis interacțiunii directe cu utilizatorul [39, p. 66-67].

Vorbind despre intertextualitatea și hypertextualitatea din literatura ergodică, L. Barroso le numește „subtipuri” ale cybertextului și menționează că prima abordează relația de co-prezență între două sau mai multe texte, incluzând citate, aluzii și copy-paste – teme recurente în literatura digitală, iar a doua este un termen vital în discuția despre literatura digitală [39, p. 70-72].

Diversitatea acestor genuri textuale este reunită sub conceptul de „cybertext”, care acoperă variatele forme ale literaturii ergodice, incluzând, deja conform specificului său, alte forme, subgenuri ale acesteia, precum hypertextul, MUD-urile, IF ș.a.

3.2.1. Hypertextul

Cercetătorul Laurențiu Malomfălean consideră că înainte de a defini termenii apăruiți la interferența literaturii și digitalului trebuie să înțelegem că *hyper* nu este egal cu *cyber*, iar acest fapt trebuie să ne facă să privim literatura ca pe un „muzeu clasificat hypertextual” [82, p. 155].

Apărut în jurul anului 1965, hypertextul își căpătat numele de la Ted Nelson și reprezintă reformularea unei strategii pentru organizarea fragmentară, în mod intuitiv și informal, cu „legături” între secțiunile unui text sau între părțile conexe ale diferitelor texte din același sistem de recuperare. Hypertextul a câștigat popularitate în ultimul deceniu [1, p. 12].

Potrivit Elenei Ungureanu, hypertextul este „tehnologizat, virtualizat, cu un grad de libertate și democrație ajunse la cote maxime, (...) reflectă postmodernitatea în care trăim – gândirea omului postmodern”, este nonlinear, dinamic, haotic, simetric și asimetric în același timp. Hypertextul intră în atenția specialiștilor, după 2000 și se recomandă ca unitate structurală de bază a comunicării online.

Ideea hypertextului a luat contur odată cu publicarea articolului lui Vannevar Bush, *As We May Think*, în periodicul *The Atlantic Monthly* (1945). În care autorul prezenta dispozitivul MEMEX, un sistem mecanic de tipul unui birou, conectat cu o arhivă de microfilme, cărți, scrieri și documente de orice fel [120, p. 100-109].

Vannevar Bush a avut o mare influență asupra lui Ted Nelson, care este recunoscut ca „părintele hypertextului”. După ce a absolvit filosofia, în anii 1950, T. Nelson a început să creeze unelte capabile să modifice modul în care scriem și citim. Conceptele „hypertext” și

„hypermedia” au apărut în anul 1963 și erau termenii folosiți la descrierea noii paradigme în care aceste unelte urmau să producă modificări [102, p. 5].

Complexitatea și multifuncționalitatea hipertextului face dificilă definirea sa deoarece solicită o abordare multiaspectuală. O încercare de a satisface această cerință este definiția oferită de Sabin Buraga, care descrie hipertextul ca pe o: a) formă de document electronic, ce organizează informația sub forma unei rețele interconectate (cu hyperlinkuri); b) tehnică neliniară de structurare a informației textuale, cu scopul de a spori accesibilitatea acesteia; c) mod de constituire a unui sistem informațional bazat pe legături și noduri [120, p. 100-109].

Aliona Grati definește hipertextul, la fel, ca pe o coeziune dintre noduri (bucle informaționale) și legături (hyperlinkuri), accentuând caracterul labirintic, rizomatic al acestuia conturat cu mult înaintea apariției calculului digital. Drept exemple, cercetătoarea oferă următoarele nume de autori și titluri: Laurence Sterne (*Tristram Shandy*, 1760-67), Raymond Queneau (*Exerciții de stil*, 1947), Marc Sapota (*Compoziția nr.1*, 1962), Julio Cortázar (*Șotron*, 1964), Italo Calvino (*Orașele invizibile*, 1972), *Dacă într-o noapte de iarnă un călător...*, 1979), Milorad Pavić (*Dicționar khazar*, 1984), Mircea Horia Simionescu (*Ingeniosul bine temperat. Dicționar onomastic*, 4 vol., 1969-1983).

Cât despre hipertextul electronic, A. Grati menționează că acesta este acompaniat de o grafică ce lipsește textului tradițional, făcând trimiteri la imagini, secvențe video, audio etc., mizează pe conectarea mai multor simțuri ale cititorului (văz, auz) și elimină distincția clară dintre autor și cititor, deoarece „prin continua deconstrucție a textului, hipertextul distruge definitiv ideea de autoritate. Metaforele cu care a fost descris hipertextul sunt «pânza de păianjen», «jocul cu cutii chinezești» sau «păpușa rusească»” [61, p. 230-231].

Revoluționând, hipertextul se deosebește de textul tradițional printr-o serie de trăsături distincte, care permit considerarea lui ca un nou tip de text, după cum urmează:

- Dacă textul tipărit este „prizonierul” formei sale, atunci hipertextul este deschis editării și poate fi schimbat oricând.
- Textul tradițional este material, poate fi accesat fizic, pe când hipertextul este virtual, fiind accesibil în cyberspațiu.
- Hipertextul este considerat „cel mai cuprinzător metalimbaj din câte au apărut până acum”.
- Dacă textul tradițional mizează pe imaginația cititorului pentru a face referințe la imagini și sunete, hipertextul o face direct, conectând un text de alt text, de imagini, fișiere sonore sau video (hypermedia).

- Gradul de complexitate este diferit, ca și nivelul de adaptare: un text poate deveni hypertext, pe când tipărirea unui hypertext este mai problematică și ar însemna distrugerea acestuia.

- Referitor la statutul autorului/cititorului se remarcă schimbări, cum ar fi trecerea de la scrierea liniară și lectura prestabilită la contopirea rolului de autor și cititor în cea de utilizator, care are puterea de a modifica și a personaliza hypertextul.

- Mediul în care circulă hypertextul poate genera o realitate percepută de văz, auz și alte simțuri, numită VR (realitate virtuală), mult mai credibilă decât imaginația textului tradițional [102, p. 10].

Acest șir poate fi completat și cu alte trăsături, preluate de la mediul electronic, care descriu hypertextul, cum ar fi: „Nonlinearitatea, Dinamismul, Creativitatea, Virtualitatea, Binaritatea, Alteritatea, Globalitatea, Libertatea și democratismul relațiilor, Citaționalitatea, Fragmentarismul, Discontinuitatea, Haosul și ordinea, Descentralizarea, Nonierarhicitatea, Fluiditatea sau lichiditatea, Mozaicitatea, Variativitatea, Vizibilitatea, Interactivitatea, Dialogismul și polifonia, Deschiderea, Infinitul, Eterogenitatea, Multimedialitatea, Modificarea relației autor-cititor, Anonimicitatea, Depersonalizarea, Identitatea duplicitară sau multiplicitară, Jocul semnificațiilor, Carnavalescul, Integrabilitatea, Creolizarea, Granularitatea, Evaluabilitatea etc.

Hypertextul apare, astfel, ca un instrument de orientare, dar și dezorientare în spațiul digital, reprezentând simbioza dintre tehnic și uman, fiind un instrument de revoluționare a gândirii” [120, p. 121].

Această revoluționare se manifestă prin faptul că hypertextul este perceput ca o alternativă a narațiunii, dar și a criticii literare (*critificiunii*), fapt menționat de Simona Popescu într-un interviu, în care povestind despre scrierile critice pe marginea operei lui Mircea Ivănescu, recunoaște că, atât ele, cât și teza sa de doctorat tind spre hypertextualitate: „Visam/visez la HYPERTEXT! (și în critica literară, de ce nu?)” [63].

Hypertextul distruge mesajele deterministe și lipsite de ambiguitate, iar egalizarea drepturilor în expediere și recepționare s-a dovedit a fi un instrument foarte „în ton” cu epoca următoare și descrie cel mai adecvat noua relație cu realitatea. Este un instrument capabil să unească „activitatea spirituală” a unei civilizații de tip auto-comunicațional în care intrăm, cu civilizația clasică „a mesajului” [131].

Odată cu evoluția Internetului și digitizării literaturii tipărite, citarea surselor electronice a devenit o practică necesară, dar pentru unii chiar frauduloasă de preluare a textelor străine. Ceea

ce numea M. Bahtin „чужое слово”, s-a extins într-atât încât a devenit „чужой текст” [120, p. 160-161].

Deși citarea tradițională este o formă ce prefigurează citarea online, ultima este cu mult mai performantă deoarece oferă posibilitatea de a accesa imediat sursa și de a putea trece de la un text la altul fără nicio dificultate. Un exemplu elocvent este un „Wordtext 2007”, care permite copierea și inserarea lieterelor, cuvintelor, fragmentelor de text prin opțiunile „copy” și „paste”. Tot aici putem crea referințe webografice și le accesa doar făcând click pe link [120, p. 161].

Totuși, pe lângă riscul pe care îl aduce dreptului de autor, opțiunea „copy-paste” reduce din timpul pe care îl ofeream redactării și preluării unor texte din alte surse. Copierea fragmentelor și a textelor ne eliberează de necesitatea transcrierii manuale. „Webul este la ora actuală imensul spațiu hypertextual, în care «textul fără autor și autorul fără text» (Hennig) este o realitate implacabilă” [120, p. 163].

Documentele din spațiul digital aparțin tuturor utilizatorilor, dar acest fapt nu face din acesta o posesie individuală. Atunci când utilizăm pasajele din textul cuiva, nu trebuie să uităm de bunele maniere ale Internetului – „netiqueta”, care reprezintă un set de instrucțiuni ce reglementează buna conviețuire a utilizatorilor spațiului digital.

Dacă să revenim la riscul intrării în anonim sau pierderii în spațiul electronic al unui text original, este potrivită expresia lui U. Eco: „Stați liniștiți, hypertextul nu va ucide un text bun”, parafrazată de E. Ungureanu, care afirmă că „Nici un plagiat online nu va putea ucide un hypertext bun” [120, p. 163].

„Weboteca” romanelor hypertextuale din spațiul digital este deja impresionantă. În ea putem găsi atât autori clasici, ale căror lucrări au fost digitizate: W. Shakespeare, W. Faulkner etc, cât și lucrări realizate în secolul XX, influențate de tehnologiile informaționale: *Ra-dio* de Lorenzo Miglioli, *Afternoon* de Michael Joyce, *Agripa* de Roman Gibson [120, p. 207].

Lectura hypertextelor, ca *Agripa* de Roman Gibson sau *Afternoon* al lui M. Joyce prezintă lectura linkurilor, nodurilor, fragmentelor și ciclurilor recursive, dar pe lângă aceasta și urmărirea corespondenței fragmentelor și reluărilor cu experiența tragică a personajului [106].

„O ediție hypertextuală a romanului *Ulise* de James Joyce există deja realizată în cadrul Proiectului *Gutenberg*, comparabilă ca și concept cu Proiectul *Eulogos* (edițiile cu linkuri interne sunt cele mai accesibile și mai operabile pentru analizele intratextuale)” [120, p. 207].

Editurile hypertextuale de la sfârșitul anilor '80 oferă publicului hypertexte precum: *Afternoon: A Story* de M. Joyce, *Victory Garden* de S. Moulthrop, *Patchwork Girl* de S. Jackson, *Роман* de R. Leybov, *Marble Springs* de D. Larsen, care au determinat evoluția altor forme hypertextuale precum *Penetration* (2000) a lui R. Kendall [74].

Hypertextul lui M. Joyce este studiat și de cercetătoarea Luciana Barroso Gattass, care în teza sa de doctorat *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos* prezintă modul de funcționare a acestuia și menționează că povestea se structurează în dependență de mișcările cititorului prin text, conturând o trăsătură specifică hypertextului – interactivitatea, care primează în analiza oricărui produs literar bazat pe computer. Principiul interactivității nu este unul nou sau apărut imediat după evoluția literaturii digitale, drept argument la aceasta, este prezentată lucrarea lui M. Saporta *Composition No.1* (Fig. 3.2), devenită notorie în cadrul studiilor de literatură digitală/electronică.

Această atenție se datorează răsturnărilor realizate de autor în subiect și implicarea cititorului în proporție mai mare la desfășurarea acestuia. Revoluția scrisului, inițiată prin aceste lucrări tipărite ține de instituirea experimentalului drept normă și extinderea granițelor literaturii tipărite către o nelinearitate extremă și o contradicție spațio-temporală.

Ceea ce se așteaptă de la hypertextualitate este producerea „marelui roman digital”, care continuă să rămână doar o promisiune [39, p. 59-60].

Pentru cazul literaturii române, Olga Ștefan aduce în discuție două lucrări teoretice despre literatura hypertextuală scrise în limba română: *Videologia. O teorie tehnoculturală a imaginii globale* de Ion Manolescu (Polirom, 2003) și teza de doctorat a Luciei-Simona Dinescu, *Corpul în imaginarul virtual* (Polirom, 2006). Autoarea mai trece în revistă proiectul lui Liviu Diamandi, scriitura lui Adrian Oțoiu, cu romanul său de debut *Coaja lucrurilor*, publicând două povestiri „linkate” care împreună alcătuiesc un roman hypertextual; interviul „Nimic cald, nimic tactil, nimic erotic” (Orizont, 2005, nr.11).

„Poezia vizuală (sau concretă), conectată cu TIC, este una din expresiile moderne ale hyperliteraturii. Un exemplu în acest sens ar fi postările video de pe Youtube care reflectă varii modalități de dinamism al textului poetic. de ex.: *Cinco Poemas Concretos* (o adaptare audiovizuală a unor texte scrise de 5 poeți încă la începutul anilor '70, cu cca 200 000 de vizualizări). Nu putem avea acces la asemenea creații decât aflându-ne în spațiul web, prin intermediul linkului.

Urmând această optică, când un articol de dicționar poate fi văzut ca o poezie, când poezia modernă își trage imagini din pictură, face imagini din grafeme, răstoarnă pagina cu capul în jos, ducând la limită experimentul, nu mai este o noutate că poezia actuală (tipărită sau digitală) se molipsește și ea de link. Emilian Galaicu-Păun, de exemplu, semnează poemul *Apa. 3D (poem-fluviu)*, în care se face referire printr-un link la o sursă video de pe Youtube:

«până-n Dîmbovița, din ecluză-n ecluză,
ca-n *Passionnément* – în lectura autorului

(<http://www.youtube.com/watch?v=16ltchO5Vpw&feature=related>),

după legea vaselor

comunicante. împotriva curentului,

sângele (apă nu se face!)

își mână somonii globulelor roșii, ca ultim

omagiu adus fertilității, la matcă.

(și ce primitoare-i Dardanele! și marea,

ce Neagră! și delta Dunării, ce despicață!

și Prutul, ce strâmt!)

ne vom întoarce sus să ne-necăm acasă» „ [120, p. 160-210].

Pe scena rețelei din Federația Rusă sunt reprezentative numele lui Serghei Kostyrko, responsabil de editorialul Internet al revistei literare *Lumea Nouă*, și Georgy Zherdev cu proiectul hypertext al figurii rețelei și editorialul publicației de Internet *Literatură Netă*. *Fotografia cu raze X* este așa-numita poezie, care apare pe *Crossings*-ul lui Georgy Zherdev în fereastra din stânga sus. Iată primele sale linii:

„Te pun în lumina,

Care curge lent

Prin coaste, plămâni, clavicule,

Drawing Heart Silhouette.”

Într-o altă fereastră, în același timp, apare un desen al inimii, ca și cum ar fi dezbrăcat sub o vedere „translucidă”. Imaginea și textul se completează reciproc. În cazul în care cititorul alege cu un click de mouse una dintre liniile grafice etichetate de poezie, în fereastra următoare, într-un mod paralel, se deschide un nou poem, care începe cu această linie.

Tehnica mai multor „cadre de ferestre” care ar permite să ofere cititorului, în același timp, o varietate de fragmente de text, de asemenea, este folosită de Iakov Shehter în textul său *Sună-mă – Rabin*. Pe ecran, în paralel apar patru câmpuri de text diferite care se pot mișca independent în sus și în jos, pe care cititorul, nu le pot închide sau aluneca. Complexul de legături între fragmentele individuale de text este dezvăluit cititorului numai după o examinare mai detaliată. Textul lui Shekhter a ocupat locul doi în competiția de rețea „Tenet 2000” în categoria „Hypertextys”.

Hypertextul *Stihna* de Valeriu Klamm se opune, de asemenea, oricărei reproduceri în presă. Este interesant faptul că Klamm, la rândul său, se referă indirect la tradițiile jongleriei prin scrisori și cabalistice, atinse de Shekhter. Dacă deschideți textul apare o grămadă de scrisori

aparent aleatorie și atât de elementară. Scrisori de diferite dimensiuni, împrăștiate liber pe ecran, doar la o privire secundă poate fi descoperită structura întregii propoziții [134].

Astfel, observăm că procesul de scriere în sine este modificat de hypertext, de noua ușurință de colaborare, de proprietatea intelectuală și de noile pericole ale exclusivității odată ce un hypertext canonic poate fi stabilit [79, p. 237].

În analiza lui David Porush, hypertextualitatea trebuie văzută ca echivalentul unui mod de scriere îndrăzneț, postmodernist, interconectat cu evoluția tehnologică a societății postindustriale. Urmând aceste variante, sub formă de inserții grafice electronice și inserții grafice computerizate, pe care le putem numi operatori hypertextuali, cititorul unui hypertext va deveni parte dintr-un spectacol vizual postmodernist, destul de similar cu cel multimedia oferit de cărțile electronice CD-ROM sau DVD.

Slatin identifică trei tipuri principale de cititori hypertextuali: *browserul* (care rătăcește mai degrabă fără scop, dar se concentrează, într-o zonă hypertextuală), *utilizatorul* (care are un scop definit, informație specifică în interiorul hypertextului și lăsând-o imediat ce află acea informație) și *coautorul* (care interferează direct cu hypertextul, introduce note și comentarii și creează noi linkuri în cadrul documentului electronic) [83, p. 76].

La un moment dat, a fost declarată „moartea autorului”, apoi mesele s-au întors și autorul s-a ridicat din morți. Era rândul cititorului să moară. Dar această dispariție a fost imediat urmată de învierea cititorului ca autor. Aceasta a fost ultima comunicare textuală despre: nimeni nu mai citește, ci scrie toată lumea. Indiferent de media folosită, toți oamenii sunt absorbiți într-un proces de generare de texte. Problema valorii estetice este inutilă în acest moment. Hyperliteratura a depășit acest decalaj: cititorul este invitat să devină autor. Nu neapărat prin scriere, ci prin participarea activă la combinarea materialului scris [95, p. 128].

Vorbind de estetica hypertextului, E. Aarseth menționează că un hypertext literar prezintă o relație dintre poetica modernistă și tehnologia hypertextuală, care poate fi analizată utilizând teorii ale retoricii și naratologiei [1, p. 76]. Literatura hypertextuală apare ca o rețea navigabilă aflată la dispoziția autorului și cititorului, în care ultimul este invitat să devină și el autor.

3.2.2. IF (*interactive fiction*)

IF își face apariția în presa computerului, în articolul *Byte* de Bob Liddil (1981), afirmă în studiul său J. Jesper. Înainte de asta, jocurile de aventură erau numite cu mai multe nume: jocuri de poveste, ficțiuni computerizate, compunovele, etc. Noțiunea IF a fost introdusă mai târziu în studiile literare într-un articol de Anthony Niesz și Norman Holland (1984) [65, p. 62].

Termenul „interactiv” caracterizează sistemele moderne, inovate tehnologic, care au dat naștere producțiilor cum ar fi ziare interactive, video interactive, televiziune interactivă și chiar case interactive, toate mizând pe o reformulare a rolului consumatorului, care interacționează cu o mașină capabilă să genereze reacții de răspuns la anumite acțiuni/ comenzi umane. Interactivitatea mașinii echivalează cu o capacitate magică a acesteia [1, p. 48].

Ficțiunea interactivă este, întâi de toate, „un software care simulează medii în care jucătorii folosesc comenzi text pentru a controla personajele și a influența mediul”, acestea apar sub forma jocurilor video, sau a celor de aventură și de rol. Totuși, ficțiunea interactivă este o aventură textuală, un joc a cărui interfață este textul, prin care jucătorul interacționează cu lumea simulată de software. „Termenul poate fi folosit și pentru a se referi la versiunile digitale ale operelor literare care nu sunt citite într-o manieră liniară, cunoscute sub numele de *gamebooks*, în care cititorului i se oferă, în schimb, opțiuni în diferite puncte ale textului; aceste decizii determină fluxul și rezultatul poveștii (...) fiind uneori folosit și pentru a se referi la romanele vizuale, un tip de software narativ interactiv popular în Japonia” [136].

Comunitatea de autori de IF s-a concentrat pe dezvoltarea câtorva tipuri și generații de literatură artistică interactivă, creând astfel *IF-Archive*, un spațiu pentru stocarea și indexarea produselor IF, care pot fi nu doar citite, descărcate, urmărite, dar și folosite drept sursă de inspirație pentru creații ulterioare. Această comunitate este una destul de ermetică și des criticată, însă rămâne a fi una dintre puținele care a înaintat o formă literară de text ergodic digital care să aibă succes și să se mențină în mediul literar contemporan [106].

IF se aseamănă foarte mult cu MUD-urile, din perspectiva schimbului de text și acceptarea intrărilor de la jucător, totuși sunt și unele diferențe în stilul de joc ce le caracterizează, cum ar fi faptul că IF este destinată activității unui singur jucător, iar în MUD este o comunitate de jucători care interacționează între ei [136].

Câștigătorul concursului de IF din 1996, Nelson Graham, în lucrarea sa *Inform Designer's Manual* spune: „În cărți ca aceasta, cuvântul «jucător» este suprautilizat. Există cel puțin trei identități implicate în joc: persoana care tastează și citește («jucătorul»), personajul principal din poveste («protagonistul») și vocea, vorbind despre ceea ce vede și simte acest personaj («naratorul»). Există un triunghi de relații între ei și este un triunghi cu proporții foarte diferite în diferite jocuri” [93, p. 368].

Cu privire la structura procesului de proiectare a IF, Gareth Rees, în lucrarea sa *Distinguishing Between Game Design and Analysis: One View*, analizând propriul joc *Christminster* afirmă că sunt patru niveluri de proiectare a IF care se suprapun:

1. Intriga – nivelul exterior, ce prezintă evenimentele și personajele din punctul de vedere al evoluției acestora;

2. Scena – nivelul local, în care apare o secvență din poveste;

3. Puzzle-ul – realizat pentru a determina personajul să nu ignore ori să omită scene importante;

4. Codul și textul – implică legătura dintre textul introdus și comanda setată la el [105].

Iar ca joc pus în funcțiune, IF are trei părți, după cum afirmă Kevin G. Wilson în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*: început, cuprins și încheiere (exact ca o narațiune tradițională, trebuie să observăm). Cercetătorul afirmă că începutul ar trebui să fie rapid, scurt și să atragă atenția. Iar pentru scrierea unui program de IF, acesta recomandă următorul algoritm:

- stabilirea setării,
- atragerea atenției jucătorului,
- dezvăluirea scopului și motivației personajului,
- stabilirea sexului sau identității personajului,
- introducerea personajelor importante pentru utilizarea ulterioară.

Odată realizați acești pași, trebuie oferit jucătorului spațiul pentru manevrare, acele bucăți de puzzle pe care să le cerceteze și asambleze. Această etapă presupune:

- stabilirea unei serii de sub-goluri pentru jucător,
- extinderea asupra personajelor introduse la început,
- prefigurarea a ceea ce urmează să vină în cele din urmă,
- distribuirea poveștii pentru a permite jucătorului mai multă libertate,
- furnizarea unei teme unificate setării și descrierilor,
- oferirea numeroaselor puzzle-uri pentru plăcerea jucătorului.

De menționat aici că ultimul puzzle nu ar trebui să fie greu de înțeles, jucătorul trebuie menajat pentru calea parcursă, iar sarcina să fie ușoară, însă realizarea acesteia să fie limitată în timp. Pentru aceasta sunt oferite următoarele indicații:

- folosiți o limită de timp,
- creați un sentiment de urgență,
- păstrați ultimele puzzle-uri simple [126, p. 3-7].

Clarificând partea funcțională a IF este nevoie să continuăm cu abordarea acesteia din perspectiva istorică. *Wikipedia. The Free Encyclopedia* menționează, în articolul *Interactive Fiction*, că începuturile IF sunt sugerate de programele ELIZA (1964-1966) și SHRDLU (1968-1970), care se consideră primele exemple de IF, deoarece procesau limbajul uman pentru a oferi

răspunsuri (în cazul ELIZEI) sau a realiza acțiuni (cum ar fi mutarea diferitor obiecte în SHRDLU) [136].

Evoluția IF este prezentată pe larg în pagina www.inform-fiction.org/manual/index.html, care a devenit o arhivă istorică a Interactive Fiction Technology Foundation (Copyright 1993-2018 IFTF, CC-BY-SA), gestionată inițial de Roger Firth. În această pagină, la paragraful 46: *O scurtă istorie a ficțiunii interactive* istoria IF este rezumată la câteva etape:

1. Era precursorilor și a jocurilor universitare (1972-81), caracterizată de prima aventură a sclavului Stephen Bishop în peștera Mammoth din Kentucky, care în 1856 avea 226 de străzi, 47 de domuri, 23 de gropi și 8 cascade și de jocul speleologului Will Crowter, care a vrut să fie mai aproape de copiii săi după divorțul cu soția și a creat un joc cu peșteri și obstacole în care să comunice cu aceștia. Jocul a fost ulterior îmbunătățit de Don Woods, în 1976 și cunoscut în toată lumea sub numele de *Advent*, fiind un precursor al MUD-urilor actuale.

2. Boom-ul comercial (1982-86) demarează cu apariția pe piață a seriei de jocuri *Zork* lansate de Infocom, înființată în iunie 1979 și care a fost în Top 20 în SoftSel Hot List până în 1985. „Principalii rivali au fost, în America, *Adventure International* a lui Scott Adams (17 jocuri, 1979–85); în Australia, *Melbourne House* (17 jocuri foarte variabile din surse diferite); în Marea Britanie, *Level 9* (20 de jocuri 1981–91, fondată de frații Pete, Mike și Nick Austin) și mai târziu *Magnetic Scrolls* (7 jocuri 1984–90, fondată de Anita Sinclair și Ken Gordon).” Aceste ficțiuni interactive au propulsat cu mare succes romanele science fiction. Bestsellerurile Infocom din 1984-86 sunt: *The Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, *Wishbringer* și *Trinity* de Brian Moriarty. Un alt joc excepțional este „poemul de vis” *Mindwheel* scris de Robert Pinsky și codificat de Steve Hales și William Mataga, la Synapse Software, în 1984, unul dintre cele 4 jocuri de coșmar de la Synapse (*Breakers* de Rod Smith, Joe Vierra și William Mataga, 1986; *Essex* de Bill Darrah, 1985 și *Brimstone: The Dream of Gawain* de James Paul, David Bunch și Bill Darrah, 1985).

3. Perioada de nostalgie pentru IF, când se trece masiv la jocurile grafice (1987-91). „Una câte una, companiile au încetat să mai publice jocuri bazate pe text: *Adventure International* (1985), *Synapse* (1986), *Infocom* (1989), *Level 9* (1991), *Topologika* (1992), *Magnetic Scrolls* (1992). Ultimul efort aparține lui Legend Entertainment, care moștenise doi dintre designerii Infocom, Bob Bates și Steve Meretzky – a făcut ultima lansare generală a unui joc cu un parser în 1993: *Gateway II: Homeworld*, de Mike Verdu și Glen Dahlgren” după care s-a trecut în masă la jocurile de aventură grafice, care erau o ficțiune și țineau de orientarea într-un traseu, dar nu mai erau interactive la nivel conversațional.

4. Epoca grupării de știri Usenet, rec.arts.int-fiction și a renașterii prin competițiile anuale de IF (1992-99). În acest sens, se face referire la faptul că actuala comunitate IF este bazată pe patru evenimente simultane: crearea unui grup de știri Usenet (21 martie-septembrie 1992), înființarea arhivei de ficțiune interactivă la ftp.gmd.de de către Volker Blasius și David M. Baggett (24 noiembrie 1992), lansarea TADS 2.0 (6 decembrie 1992) și lansarea *Inform I* (10 mai 1993), folosit pe larg abia în 1995. După acestea a fost lansat catalogul retro *Infocom*, în două volume, *Lost Treasures of Infocom I* (ianuarie 1992) și *II* (iulie 1992), fapt ce a stimulat o revigorare a IF. Această evoluție a fost susținută și prin desfășurarea unei serii de concursuri alternative cum ar fi premiile XYZZY anuale, asemănătoare Oscarului; concursurile SpeedIF, fondate de David Cornelson în octombrie 1998, în care participanții au doar două ore pentru a scrie un joc complet; prezentările precum cea a lui Nick Montfort a unei ediții cartonate a *Winchester's Nightmare* la Digital Arts and Culture din Atlanta, în octombrie 1999 (zece laptopuri scoase din funcțiune transformate pentru a rula un joc Inform); lansarea nuvelei *Mercy* a lui Chris Klimas; a vignetei schimbătoare a lui Andrew Plotkin *The Space Under The Window* (1990) și expozițiile de artă organizate de Marnie Parker [146].

În articolul *Interactive Fiction's Fourth Era* publicat de pe pagina sa web în aprilie 2008, Nick Montfort vorbește despre traseul istoric al IF și se oprește la o a patra eră a IF care poate prolifera odată cu reconfigurarea modului de funcționare a IF, racordat la societate actuală. O sugestie pentru dezvoltarea IF actuale ar fi implementarea conceptelor din naratologie: planul conținutului poveștii și planul ei de expresie. Făcând o distincție între aceste două planuri, IF ar putea modifica ordinea evenimentelor, care declanșează un text sau altul doar la împlinirea lor. Utilizând aceste două planuri, IF ar avea o capacitate de simulare mai mare, ar nara interesant, ar putea utiliza flashback-urile evenimentelor anterioare și ar putea relata evenimente din varii perspective [89].

În articolul *MacWesleyan/PC University*, Neil deMause (pseudonim) vorbește despre un epigon al IF: MacWesleyan, care s-a aventurat în anii facultății să creeze un joc destul de simplu ce solicita îndeplinirea unui obiectiv legat de studii și organiza activitatea personajului în dependență de reușitele din viața reală (absolvea ori era exmatriculat) [29, p. 16].

Discursul critic existent, prezintă IF ca pe un fenomen textual, procesual și ludic – ca formă de manifestare a artei și mediului de comunicare, ce se structurează din denumiri verbale, ce sunt obiectul manipulării bazate pe reguli și care se utilizează în producția de jocuri. IF se dovedește a fi succesoarea unor tradiții vechi ale ekphrasisului și prozei vizuale. [50, p. 30].

Analizând IF ca pe un fenomen vizual-textual, putem îmbunătăți comprehensiunea procesului de transformare a prozei vizuale și a vizualizării lectorului în epoca digitală, iar

jocurile precum *Space Invaders*, *Half-Life* (Valve Software, 1998), *Star Wars* (Atari, 1983), *Mortal Combat* (Midway Games, 1993), *Starcraft*, *Doom II* (ID Software, 1994) sunt exemple elocvente ale acestui fenomen.

Pentru majoritatea criticilor, IF este un mediu literar verbal și textual, care se aseamănă cu tradiția textualității ergodice. E. Aarseth, consideră IF un „nou tip de artefact literar”.

Componentele textuale de bază din IF sunt descrierile spațiilor și obiectelor. Menirea acestor texte este să ajute jucătorul să vizualizeze fenomenele descrise în text.

Odată introducând un text, utilizatorul controlează jocul, iar citind dă curs pentru IF. Intrările utilizatorului sunt, de obicei, propoziții simple pe care le interpretează un soft de analiză și decodificare a textului, care le transformă în acțiuni (cu cât mai sofisticat este analizatorul, cu atât mai ample pot fi frazele introduse de jucător).

Stilul de scriere din IF este caracterizat de formularea intrărilor jucătorului sub formă de comandă și de răspunsurile scrise la persoana a doua, la timpul prezent. „Acest lucru se datorează faptului că, spre deosebire de majoritatea operelor de ficțiune, personajul principal este strâns asociat cu jucătorul, iar evenimentele sunt văzute ca având loc pe măsură ce jucătorul joacă.” Unele lucrări IF mai noi renunță la narațiunea la persoana a II-a, trecând la perspectiva persoanei I sau oferind jucătorului rolul unui observator, nu a unui participant, cum se obișnuia. În alte lucrări IF, cu statut de experiment, jucătorul nu se autoidentifică, el primește rolul de obiect neînsuflețit sau concept abstract [136]. Oricum, indiferent care ar fi statutul jucătorului, cuvintele în IF au valoare mult mai mare decât în proza statică, deoarece ele sunt mult mai concise, apropiind astfel IF mai mult de poezie, decât de proză [66].

Acest fapt este vizibil atunci când accesați lucrările IF de după anii 2000, cum ar fi:

- *Galatea* (2000), de Emily Short, numit „cel mai bun NPC”, care este un joc de IF bazat pe interacțiunea cu statuia animată a Galateei;
- *Slouching Towards Bedlam* (2003), de Star C. Foster și Daniel Ravipinto, câștigătorul a patru premii XYZZY;
- *Lost Pig* (2007), de Admiral Jota, o ficțiune interactivă comică, câștigătoare, în 2007 a premiilor XYZZY pentru cel mai bun joc, cel mai bun scenariu, cel mai bun personaj individual non-jucător și cel mai bun personaj jucător;
- *80 Days* (2014), de Inkle, fiind o aventură interactivă bazată pe romanul lui Jules Verne și nominalizată de TIME drept Jocul Anului 2014;
- *Al Dungeon* (2019), de Nick Walton, remarcabil pentru utilizarea inteligenței artificiale la producerea nelimitată de conținut.

Stephen Granade, în articolul *Being a Literate Gamer*, afirmă că IF depășește ceea ce presupune a fi divertismentul, fiind o formă complexă de artă, care elucidează probleme filosofice, cum ar fi condiția umană [60]. Ca formă de artă, IF este văzută și de Kevin G. Wilson, care în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0* afirmă că aceasta este o formă artistică a iubirii pentru limbaj, pentru sensuri profunde [126, p. 3].

Printre încercările de popularizare și teoretizare a IF se numără și apariția lucrării [*An Iffy Theory*] *Version 2.25: The Meta-Puzzle of Interactive Fiction: Why We Like What We Like: Interactivity Is The Message*, semnată de Marnie Parker, care analizează IF într-un mod simplist, accesibil și publicului non-academic, direcționând interpretarea sa spre o teorie critică de feedback senzorial a IF, oferind cititorului o prezentare, deși primară, dar totuși destul de relevantă a esteticii IF. M. Parker susține că mediul IF este unul distractiv, care entuziasmează jucătorii, citează din postările diverșilor autori și cataloghează componentele și modurile interactive ale jocurilor Infocom. Dintre cele mai recente producții IF, M. Parker atrage atenția următoarelor: *Photopia* (Adam Cadre, 1998), *The Edifice* (Lucian P. Smith, 1997), *Muse: An Autumn Romance* (Christopher Huang, 1998), *Exhibition* (Ian Finley, 1999), *For a Change* (Daniel Schmidt, 1999), *Hunter in Darkness* (Andrew Plotkin, 1999) și *Halothane* (Quentin D. Thompson, 1999) [97].

Ficțiunea interactivă este poate mai bine înțeleasă ca ficțiunea interactivității, afirmă E. Aarseth. [1, p. 51] Accentuând apartenența IF la literatură, o putem compara cu produsele tradiționale ale acesteia – cărțile. Kevin G. Wilson, în *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*, afirmă că între scrierea IF și cartea tradițională sunt un șir de asemănări, cum ar fi posibilitatea utilizării oricărei tehnici narative. Orice poate fi implementat la scrierea creativă obișnuită, se potrivește și la scrierea IF, cum ar fi: prefigurarea, caracterizarea, repetiția unui motiv, personificarea, utilizarea unor metafore subtile etc. Unica deosebire este gradul de implicare, adică interacțiunea dintre autor și cititor/jucător, care în IF atinge cote maxime, deoarece jucătorul își poate controla destinul în contextul poveștii create de autor [126, p. 7].

În eseu *Crimes Against Mimesis* de Roger Giner-Sorolla, postat în Usenet, pe rec.arts.int-fiction și reprodus într-o postare pe site-ul lui Rick și Vivian Reynold, este persecutată IF de proastă calitate, căci Roger Giner-Sorolla vine cu un set de obiecții care vizează greșelile creatorilor de IF, numite „infracțiuni” contra mimesisului:

1. Situarea obiectelor în afara contextului, adunate de dragul puzzle-ului și nu din necesitatea coerenței ficțiunii.
2. Îmbinarea contextelor fără a realiza legătura dintre acestea.
3. Construirea puzzle-urilor în afara contextului [42].

Odată identificate, aceste „crime” sunt de fapt punctele slabe ale IF care o împiedică să avanseze la nivelul unei ficțiuni foarte bune, indiferent de modul în care se scrie sau se citește, ocupând astfel locul unei forme literare avansate, nu a unui mod experimental de a face literatură.

3.2.3. Jocul textual de aventură

Jocul textual de aventură reprezintă o formă de hypermedia situată la granița dintre literatură și ludic, fiind un produs nu doar al interferenței unor medii diferite, ci și al impactului evoluției tehnologiilor. Acesta fiind o formă a literaturii ergodice, îmbină tehnicile narative tradiționale cu cele ludice, realizează coeziuni și treceri între lumea realității imediate și a celei virtuale, de dincolo de ecran. [51, p. 160].

Pentru a prezenta jocurile textuale de aventură ca o formă a literaturii ergodice digitale, este nevoie să identificăm câteva momente relevante din evoluția acestora. Începutul traseului evolutiv al jocurilor textuale de aventură este strâns legat de anii '70, când sunt lansate, în masă, serii de jocuri textuale de aventură printre care și cele ale programatorilor William Crowther și Don Woods. Inițial, W. Crowther a încercat să scrie un program prin care invita jucătorul să exploreze niște peșteri. Acesta trebuia să găsească comori și să treacă de piticii ostili care le păzesc. Ceea ce a reușit să a dovedit a fi un joc de explorare, pe care l-a numit *Adventures*. În perioada studenției sale la Stanford, D. Woods a încercat acest joc și, găsindu-l plin de erori, l-a modificat, cu acordul lui W. Crowther. Adăugând diferite opțiuni, cum ar fi încărcarea mai facilă, limitarea jucătorilor în timp pentru a nu suprasolicita sistemul și redenumindu-l în *Adventure*, Crowther a făcut ca acest joc să se răspândească în toată lumea, după anii '76 [1, p. 99]. Acest succes a contribuit la inaugurarea genului dat de jocuri pe calculator și la formarea unei largi varietăți de noi media și experimente literare în romanele hypertextuale.

Până în anii '80, piața jocurilor de calculator s-a extins considerabil, iar cel mai popular produs a devenit jocul de aventură, care s-a dovedit a fi mai ușor de programat, de exploatat și de lansat pe piață.

În *Adventure*, la începutul jocului, (Fig. 3.3) este vizibil momentul în care programul instruieste gamer-ul, explicându-i comenzile scurte prin intermediul cărora acesta poate „comunica” cu soft-ul. Schimbul dat de replici depășește ceea ce presupune dialogul, ca fapt lingvistic și capătă literaritate datorită contextului în care este realizat: omul, de dincolo de ecran, comunică cu inteligența artificială a unui program electronic, iar discuția lor construiește povestea unei aventuri. [58, p. 25].

În *Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts*, Oscar García Ramos accentuează faptul că jocurile, prin multiplele posibilități de explorare, oferă jucătorului sentimentul de control asupra narațiunii, iar în funcție de gradul de control acordat și de disponibilitatea cititorului-jucător de a coopera și de a traversa jocul-text, narațiunea poate deveni stabilă sau destul de instabilă (fragmentată). Acțiunile acestuia presupun nu doar mișcări de joc, ci și interacțiuni marcate de un grad înalt de participare, conștientizare și control al experienței în cadrul narațiunii care se desfășoară [37, p. 101].

După Kevin Veale, jucătorul este mai mult decât user și mai mult decât scriitor deoarece el se implică în mod creativ în structurarea poveștii interacționând cu textul și mediul virtual în care este plasat prin acesta. Jocul video reprezintă un mediu hibrid în care limitarea se îmbină cu libertatea creativă, deoarece prezintă jucătorului un set de instrucțiuni după care funcționează lumea virtuală în care acesta intră dar, totodată, îi oferă libertatea și responsabilitatea alegerii și deciziei. Jocul stabilește doar contextul soluționării problemelor care-l implică personal, determinând finalul și rezultatul pe care-l va obține în joc [123, p. 152-155]. Anume acest mod de a implica cititorul-jucător asigură popularitatea acestor structuri ergodice, cum sunt cele inventate de Crowther și Woods, perseverând ca fundament al unei ramuri industriale, precum „jocurile interactive”.

Espen Aarseth, în lucrarea sa *Cybertext. Perspectives on ergodic literature*, analizează aceste structuri ergodice, descriind funcționalitatea aventurii literare din joc. Pornind de la cybertextul din *Adventure*, acesta identifică trei funcții ale cybertextului: simulare, reprezentare și sinteză, iar structura acestuia este stratificată în patru niveluri: baza de date, motoarele de procesare/simulare, interfața și utilizatorul [1, p. 104- 105].

Evoluția continuă a structurii jocului textual de aventură l-a preocupat și pe Oliver Laas. În articolul său, *Narratives in Digital Games. Their Place and Function in the Study of Digital Games*, cercetătorul prezintă structura dublă a jocurilor pe calculator: prima fiind „nucleul” (*core*) reprezentat de un sistem de reguli care determină acțiunile din joc și comportamentul jucătorului și a doua structură – „învelișul” (*shell*), care este un sistem de semne ilustrative ce alimentează miezul semiotic al straturilor ulterioare, ce apar pe parcursul evoluției „poveștii” din joc. Acest sistem dualist își are rădăcinile în poetica structuralistă, deoarece codul jocului este similar cu structura limbajului, sistematizat după anumite reguli și principii. Acesta, la fel ca jocul, permite varii combinații capabile să producă un anumit text sau mesaj [78, p. 30-33]. Ceea ce validează, și în cazul jocului, teoria lui R. Jakobson că literaritatea nu ține de subiect sau formă, ci de stil și structură, de limbajul figurat concentrat în jurul mesajului, pe care opera literară ni-l transmite.

Structura stratificată, etapizată a jocului textual de aventură este cercetată și în teza lui Kevin Veale, *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*, în care cercetătorul accentuează faptul că jocul combină implicarea personală cu provocarea. Jucătorul este pus în fața unei misiuni, unei probleme pe care este provocat să o rezolve, iar schimbările pe care le face în diegeza textului (alegerile, interacțiunile și acțiunile în joc) modifică, la rândul lor, jocul în sine. Acesta devine o experiență personală, pentru care jucătorul luptă sau pe care are senzația că o câștigă [123, p. 155-157].

O experiență similară oferă și *Adventureland* – primul joc de aventură pentru microcomputer (TRS-80), creat, în 1978, de Scott Adams și noua sa companie Adventure International [1, p. 100]. *Adventureland* se bazează, la fel, pe „comunicarea” dintre gamer și inteligența artificială, iar rezultatul acesteia este o poveste ce se scrie în timp real. Comenzile introduse de gamer determină softul să reacționeze într-un mod anumit și să direcționeze narațiunea pe o cale specifică alegerilor și intențiilor jucătorului. Existența omului de dincolo de ecran, ca personaj în acest joc, determină transferul unor realități sociale, economice, politice, psihologice, morale în poveste și personalizarea acesteia (Fig. 3.4, 3.5).

Când au fost realizate și date în exploatare, instrumentele acestui program și baza de date au putut fi reutilizate de alți dezvoltatori de jocuri, care le-au portat, recompilat și editat; unii le-au îmbunătățit cu tehnici și teme noi. Un exemplu este *Zork*, lansat de Infocom în 1977, scris de Marc Blank și Dave Lebling, similar cu originalul lui Crowther și Woods, după care a urmat o trilogie *Zork* (1980-82), *A Mind Forever Voyaging* (1985), de Steve Meretzky și o adaptare în masă a literaturii populare la jocurile de aventură, cum ar fi romanele despre Sherlock Holmes ale lui Sir Arthur Conan Doyle, *The Hobbit* și *The Lord of the Rings* ale lui J. R. R. Tolkien. Evoluția remarcabilă a genului dat s-a încheiat la sfârșitul anilor 1980, când publicul și-a epuizat interesul, iar companiile producția [1, p. 101].

Progresul tehnologic a adus o grafică mai bună, după anii 1980, iar jocurile de aventură au migrat de la text la imagini și apoi la variante tridimensionale ale realității virtuale. Un exemplu este *Doom* de John Romero, John și Adrian Carmack (1993) sau jocul matricial, *Rogue*, în două dimensiuni, cu caracter ASCII, creat de Michael Toy, Glenn Wichman și Ken Arnold (1980), considerat mult mai aproape de *Adventure*.

În *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, cercetătorul norvegian Espen J. Aarseth observă că jocurile de aventură au catalizat apariția altor genuri de text, precum *multi-user dungeons* și *romanele hypertextuale*. În primele, relațiile dintre utilizatori și producători într-adevăr sunt interactive și egale, iar în romanele hypertextuale, idealurile și ambițiile „literare”

sunt mult mai ușor de îndeplinit, deoarece implicarea cititorului este la un nivel similar cu cea din ficțiunea tradițională [1, p. 102].

Un exemplu este și *Deadline*, un detectiv misterios adaptat formatului jocurilor de aventură, scris de Marc Blank și lansat în 1982 de Infocom, care reprezintă un joc clasic din epoca de aur a jocurilor de aventură. Spre deosebire de *Adventure*, acesta limitează acțiunea la spațiul conacului unde a avut loc o crimă – uciderea omului de afaceri, Marshall Rohner. Victima este găsită moartă pe podeaua din biblioteca sa, iar jucătorul are la dispoziție 12 ore în care trebuie să găsească criminalul și 15 personaje/caractere prezentate, pe care le va cerceta.

E. Aarseth observă că în *Deadline*, perspectiva este limitată la cea a detectivului investigator, un corp simulat care se supune regulilor lumii simulate de joc. Aici mai este prezentă și o voce, care pe parcursul narațiunii, pe lângă faptul că răspunde la comenzile jucătorului și raportează, poate induce în eroare jucătorul, poate ironiza, reprezentând un „spirit răutăcios”. Cercetătorul numește această voce *intrigantul*: „un diavol nedorit în viața reală, dar un Mefistofel care oferă plăcere în cybertext”. Jocul poate sfârși când este descoperit criminalul, când se sinucide detectivul sau când acesta ucide pe cineva dintre suspecți [1, p. 115- 121].

În *Deadline* este vizibil cum, la comenzile/solicitările jucătorului, programul oferă răspunsuri ori fragmente de narațiune care susțin istoria, asigurându-i continuitatea. Jocul textual de aventură performează comunicarea tradițională, realizată la nivel indirect dintre cititor și text, oferind un exemplu de comunicare directă, în care limbajul este conotativ, deci literar (Fig.3.6).

Cercetătorul norvegian, Espen Aarseth, adaugă că jocurile de aventură, cunosc două abordări din perspectiva studiilor literare. Conform primei, jocurile de aventură pot produce opere literare de valoare care rivalizează cu narațiunea actuală, capodopere ce își revendică locul în canon. A doua abordare susține că acest lucru nu se va întâmpla niciodată, deoarece jocurile de aventură sunt jocuri – nu pot fi luate în serios ca literatură și nici nu pot atinge nivelul de sofisticare a unui roman bun [1, p. 106].

Acest refuz limitrof cu negarea rezultă din frica umaniștilor „de faptul că tehnologiile vor omorâ disciplinele lor, ceea ce e o (gravă) eroare. Suntem înclinați să credem că anume tehnologiile vor salva umanoarele”, susține cercetătoarea Elena Ungureanu [121, p. 90].

Totuși, cele două abordări enunțate mai sus sunt greșite din start, deoarece jocurile de aventură nu sunt și nu mizează a fi romane, ele reprezintă un gen artistic diferit, unic ca și estetică și respectiv solicită o grilă de analiză diferită sau, cel puțin, mai complexă decât cea aplicabilă literaturii tradiționale. Aceste abordări eronate sunt motivate de faptul că teoria și critica literară are de-a face cu o formă nouă a unui nou tip de literatură, care fiind acuzat de

„calitate literară scăzută” nu a fost cercetat de ajuns, cum, de exemplu, s-a bucurat de atenție literatura hypertextuală, calificată drept experiment postmodernist.

În lucrarea sa, *An Analysis of the Narratives in Computer Games*, Souvik Mukherjee caracterizează jocurile pe computer ca fiind dinamice și interactive, anume ca structuri narative deoarece textul din acestea este în continuă schimbare în dependență de setul de experiențe ale jucătorului [90, p. 35]. Pe lângă aceste două trăsături evidente, mai sunt prezentate și cele înaintate de Chris Crawford, valabile atât pentru un joc de computer, cât și pentru o narațiune: reprezentarea, conflictul și siguranța [90, p. 53]. Ceea ce putem observa în acest studiu este că narațiunea și jocul pe computer se întrepătrund în era TIC și au elemente comune, ceea ce ne permite să integrăm jocul textual de aventură într-un gen literar și să-l interpretăm utilizând instrumente tradiționale de teorie literară, evident că alături de altele noi, venite din mediul tehnologiilor și al artelor.

Souvik Mukherjee cercetează potențialul jocurilor pe calculator și le apreciază ca fiind o infinitate de narațiuni și prezintă modul de ilustrare a elementelor comune din structura narațiunilor și jocurilor: traiectoria, interactivitatea, cauzalitatea, transformarea, imersiunea, punctul de vedere și timpul (Tab. 3.1) [90, p. 60- 63].

Aceste similitudini la nivel structural ne permit doar să identificăm caracterul literar al jocului textual de aventură, nu și să îl considerăm narațiune. Oscar García Ramos, în *Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts*, susține că nu toate tipurile de jocuri pot fi supuse unei interpretări literare. Ele nu se înscriu într-un canon (care, de altfel, nici nu a fost structurat încă) și generează ambiguitate în analiza diferențiată a ceea ce este joc și a ceea ce este text. Cercetătorul propune o definiție a textului, ca sumă de stimuli care solicită o intervenție inteligentă mediată de tehnologii și ca act programativ care-și depășește forma materială în cazul interpretării. Altfel spus, jocurile textuale, sunt depozite de informații generate de cititorul-jucător, care pot fi modificate în raport cu acțiunile/deciziile utilizatorului. Acest tip de text ergodic creează, cel mai convingător, iluzia unei puteri asupra firului narativ deoarece intervenția cititorului-jucător este la un nivel înalt. Interacțiunea dintre mașină și operator produce interpretarea unui număr foarte mare de posibilități ale spațiului virtual construit de creierul cititorului-jucător. În lucrarea sa, Oscar García Ramos reprezintă schematic aria de posibilități ale procesului de lectură-joc în „Scheme of Reading-Gaming Possibilities” (Fig.3.7), în care prezintă posibilitățile lecturii-joc în dependență de cele trei niveluri ale „agenției” (nul, mediu și total) și perspectiva narativă și cea ludică.

Îmbinarea TIC și a ludicului valorifică receptarea și interpretarea textelor, iar conceptul de literatură și lectură ar putea fi reactualizat prin introducerea jocurilor textuale în canon.

Punerea într-o lumină academică a jocurilor ar revoluționa mijloacele narative, diegeza, experiența estetică și receptarea literaturii [37].

Deși perspectiva jocului ca literatură este una discutabilă încă, cea a literaturii ca joc are suficiente motive de a fi recunoscută. Acest lucru este subliniat de Joyce Gogging în articolul său *Play and Games in Fiction and Theory*, în care demonstrează că istoria literaturii cunoaște numeroase texte de ficțiune structurate după modelul unui joc, cum sunt *Decameronul* lui G. Boccaccio (1353) sau *The Canterbury Tales* de G. Chaucer (1392). Un alt caz convingător este cel al lui V. Nabokov care, fiind un jucător pasionat de tenis și șah, discută, în lucrările sale, despre joc ca despre o figură narativă și motivează de ce acesta își are locul în ficțiunea literară. Într-o secvență din *Lectures on Literature* (1980), referitoare la *Mansfield Park* de J. Austin, acesta observă cum fuzionează firul narativ cu jocul de cărți, iar speculațiile din joc fiind paralele cu speculațiile domnișoarei Crawford de a se căsători sau nu.

J. Gogging structurează un traseu de-a lungul căruia plasează studii ale jocului, de la Aristotel la Huizinga, paralel cu care așează texte literare marcate de elementul ludic. Pornind de la *Decameron*, pe care-l așează la început și continuând cu *Compoziția Nr. 1* a lui Marc Saporta, *Pale Fire* a lui V. Nabokov ajunge la jocurile pe computer, jocurile de aventură textuală dintre anii 1970-80, și culminează cu actualele lumi fictive precum *World of Warcraft*.

Analizând tentativele de studiu academic ale jocului ca parte a literaturii, observăm distanțarea jocului de ceea ce numim „literatură”, fapt culminat cu apariția bruscă a Ludologiei, la începutul anilor 1990, știință preocupată de studiile jocurilor și opusă studiilor literare. Astfel, relația dintre jocuri și literatură este recunoscută, chiar dacă continuă să mai întâmpine contestări, mai ales atunci când se confundă cu jocurile și ficțiunea „comercială”, care nu intră în zona literarului, delimitată mai sus. Eseul lui Joyce Gogging asamblează aceste viziuni teoretice asupra jocurilor textuale formând o pistă de lansare simultană a studiilor literare și a studiilor jocurilor, dat fiind faptul că „viața noastră noastră este din ce în ce mai gamificată”[43].

Dacă textul literar tradițional mizează pe personaj și pe transpunerea cititorului în pielea acestuia ori pe eul liric cu care poți empatiza, definitiv pentru jocul textual de aventură este capacitatea acestuia de a genera „alterbiografii”. „Alterbiografia” este un concept introdus de Gordon Calleja și valorificat de Kevin Veale în studiul său *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*, pe care îl definește ca pe un subansamblu (subset) al textului din joc, ca rezultat al experienței obținute în procesul interacțiunii jucătorului cu regulile lumii virtuale din joc. „Alterbiografia” este definită, în primul rând, de angajamentul ergodic, mai degrabă decât de cel cybertextual. Chiar dacă elementele cybertextuale întâlnite și manipulate de jucător condiționează „alterbiografia”. Complexitatea mediului virtual prezentat

de lumea diegetică a textului unui joc este direct proporțională cu capacitatea de producere a unei varietăți sporite de alterbiografii, ceea ce nu depinde de ergodicitatea structurală sau cybertextualitatea acestuia, cum observă K. Veale, ci de posibilitatea de explorare oferită de joc.

Un exemplu de creare a „alterbiografiei” este vizibil la începutul jocului *World of Warcraft* (Fig. 3.8), unde jucătorului i se cere structurarea propriului avatar/personaj prin care va explora jocul. „Alterbiografia” apare ca o lentilă folosită în analiza comparativă a jocului textual de aventură. Existența acesteia permite argumentarea ideii că experiența oferită de jocurile din „lumea deschisă” poate fi caracterizată prin gradul în care acesteia îi sunt deschise angajările alterbiografice. De asemenea, acest concept este relevant în dezbaterile din domeniul criticii jocurilor (cum ar fi cea dintre John Walker și Brendan Keogh, din noiembrie 2011, cu privire la *Call of Duty: Modern Warfare 3* (Infinity Ward, 2011) [123, p. 150- 152].

În teza *Gaming and Literature: Virtual Game Immersion in Contemporary Print Text*, Brittany Kuhn ține să ofere răspuns la întrebarea dacă fenomenul cultural – jocurile video – au început să fie remediate și de alte medii narative, așa cum s-a întâmplat cu cinematograful și televiziunea. În cercetarea sa, B. Kuhn observă că ludicul a fost mereu o strategie utilizată pe deplin de scriitori (narațiuni labirintice, texte-puzzle, texte care presupun interacțiuni fizice prin mijloace narative), chiar și în textele ergodice pre-digitale, cum ar fi *Pale Fire* (1962) de V. Nabokov. Un exemplu ce confirmă această structură este o pagină din *Pale Fire* unde putem observa îmbinarea textului narativ cu cel poetic, al notelor cu impresiile și indicațiile ce direcționează cititorul în textul labirintic al lui Nabokov (Fig. 3.9) [76].

Autorii de ficțiune digitală au valorificat potențialul senzorial imersiv al posibilităților multimedia ale computerului, dar această literatură nu depășește jocurile video, care au creat strategii noi și au reușit să lege deciziile ergodice ale jucătorilor atât de progresia ludică în joc, cât și de cea narativă a acestuia; un exemplu ar fi jocurile: *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) al lui Bethesda și *J.J.S.* (2013) de Abrams și Doug Dorst. În *Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) jucătorul are rolul eroului care trebuie să salveze ținutul Skyrim, de răul trezit după moartea regelui, să apere ținutul de dragoni și de incursiunile vecinilor dornici de putere. Acest joc valorifică subiectul romanelor de aventuri ale cavalerilor medievali, iar acțiunile gamer-ului determină evoluția acestui subiect: eroul poate salva lumea în declin ori poate pieri.

O prezentare sugestivă a jocului este oferită de trailer-ul de pe YouTube: <https://www.youtube.com/watch?v=JSRtYpNRoN0>.

Jocurile textuale de aventură pot fi considerate „proiecte de narațiuni interactive complicate” – concept formulat de cercetătoarea Ludmila Șimanschi, în articolul său *Literatura digitală și metalimbajul poetic postmodern*. Acestea, la fel, mixează literatura cu alte genuri de

artă, oferă utilizatorului-cititor posibilitatea de a experimenta ipostaza unei alte identități și de a interacționa cu alte personaje, permițându-i să fie co-autorul poveștii [116, p. 16].

Mulți teoreticieni ai literaturii digitale sunt împotriva considerării jocurilor video literatură deoarece în ele nu poate fi identificată o „poveste” stabilă care să poată fi analizată critic la nivel semantic, semiotic și afectiv [76].

Dilema dată atrage atenția și lui Oliver Laas, care observă în studiul său că viziunea narativă asupra jocurilor textuale de aventură vine din lucrările cercetătoarelor Brenda Laurel și Janet Murray, deoarece ambele au abordat jocurile pe calculator în contextul genurilor literare precum cel epic și dramatic.

Poetica structuralistă a jocurilor textuale de aventură a lui Janet Murray este bazată pe studiile lui Seymour Chatman și ale lui Vladimir Propp. Cercetătoarea susține că jocurile și narațiunile nu sunt produse diametral opuse, ci mai degrabă primele sunt narațiuni abstracte. Fiecare joc poate fi perceput ca o dramă simbolică deoarece jucătorul este un protagonist al acesteia, așa cum cititorul se transpune în personaj sau narator și fiecare mișcare din joc este similară unui eveniment din intriga narațiunii.

Evident că poziția lui J. Murray a fost combătută de ludologi și de critici convingși că a produce narațiune (în cazul jocului) și a fi narativ (în cazul povestirii) nu este același lucru, accentuând că trebuie să facem diferența între jocul – produs cultural și jocul – obiect discursiv. Un alt contraargument al lor ar fi imposibilitatea traducerii integrale fără pierderea conținutului narativ, cum ar fi în jocul *Star Wars*, în care sunt păstrate doar secvențele de curse ale filmului omonim, eliminând o mare parte din conținut. Un răspuns la această problemă a traducerii este conceptul de „povestire transmedia” sau „fluxul de conținut între diverse medii distincte”, care sugerează că un joc *Star Wars* care exclude o parte din conținutul poveștii nu este o traducere eșuată a filmului, ci o performare a universului fictiv general al *Star Wars*. Astfel, conținutul narativ al filmului trece din mediul cinematografic în mediul ergodic al jocului digital, păstrând caracterul literar și dobândind trăsătura de ludic și cybertextual. Drept exemple ne servesc jocurile și aplicațiile *Star Wars*: <https://www.starwars.com/games-apps>.

Un alt motiv pentru polemici a fost spațialitatea, văzută ca o componentă naturală a narațiunilor, unde aceasta are rolul de a crea un cronotop pentru acțiune, pe când jocurile mizează pe navigarea prin spațiu. La această observație, Henry Jenkins contrapune faptul că spațiul din jocurile pe calculator are funcții narrative deoarece acestea aparțin unei vechi tradiții a poveștilor spațiale. Iar spațialitatea jocului textual de aventură poate fi caracterizată prin patru „tipuri de arhitectură narativă”:

1. Spații evocatoare (*Evocative spaces*), care evocă din memoria jucătorului asocieri narative preexistente legate de anumite locuri;

2. Povești interpretate (*Enacted stories*), în care se oferă un teren de punere în scenă pentru evenimente, iar narațiunea este structurată pe două niveluri: obiective generale și conflictele elementelor narațiunii și micronarațiunile la nivel local, cum sunt momentele memorabile sau „cârligele narrative”;

3. Narațiuni încorporate (*Embedded narratives*), acele informații care ar facilita o eventuală punere în scenă a jocului sau o decizie într-un moment crucial;

4. Narațiuni emergente (*Emergent narratives*), care se conturează prin joc și dezvoltă potențialul narativ al jucătorului, oferindu-i acestuia nu doar un mediu de distracție, dar și unul de creație. Un exemplu elocvent este jocul *The Sims* (2000) (Fig. 3.10).

Datorită acestor categorii ale lui H. Jenkins, jocurile textuale de aventură obțin un argument ferm în poziția lor de forme de narațiune, doar că diferite de cele tradiționale.

Astfel, jocurile pe calculator se integrează în spațiul literar ca „mașini semiotice netriviabile” (Julian Kücklich), ca „matrici interactive” (Gabriele Ferri) și ca „sisteme bazate pe reguli cu care jucătorii interacționează în lumea actuală” (Jesper Juul). Iar Oliver Laas accentuează că „jocurile textuale de aventură își pot permite interpretări narative de la jucători prin intermediul unei semioze bazate pe regulile lor” [78, p. 33-46].

Jocul textual de aventură este o ramură evoluată a literaturii ergodice digitale, care îmbină ingenios ludicul cu narativul, oferă experiențe subiective, analizabile semantic, semiotic și afectiv. Acest fapt constituie un temei concludent pentru studiul genului dat de hypermedia și valorificarea sa de mediul academic ca formă literară ergodică.

3.2.4. MUD-urile

Interesul pentru noua estetică literară și pentru dezvoltarea literaturii în epoca TIC ne face să punem în lumină MUD-ul ca formă a literaturii ergodice, care îmbină cu succes aproape toate tipurile de texte ergodice. În comparație cu celelalte cybertexte, MUD-urile sunt considerate „jocuri literare supreme” [1, p. 154].

Actualitatea și adaptabilitatea MUD-urilor la viața cotidiană este rezultatul nu doar al similitudinii cu aceasta, ci și al evoluției societății informale, sociale și culturale. În *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth specifică faptul că scrierea MUD poate fi interpretată și ca avangardă, ca eliberare de tirania tiparului, editurii și artei instituționalizate, precizând că „MUD-urile sunt în prezent folosite pentru tot felul de scopuri, de la jocuri în stilul dragonilor prin socializare informală până la apărarea disertației de doctorat” [1, p. 146].

În contextul dat, un interes deosebit pentru MUD-uri manifestă și grupul de cercetători: Garry Crawford, Victoria K. Gosling, Ben Light, care au semnat lucrarea *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*, în care o atenție deosebită oferă MUD-urilor. Acestea sunt definite ca jocuri de aventură bazate pe text, în care jucătorilor li se prezintă descrieri textuale ale cronotopului, la care ei răspund introducând o serie de opțiuni prestabilite, cum ar fi „mergi spre Sud” sau „deschide”. [55, p. 271].

MUD-urile sunt descrise ca jocuri ce au semnalat o nouă întorsătură în care spațiile cu mai mulți utilizatori au devenit una dintre cele mai inovative dezvoltări din tehnologiile Internetului. Acest gen a entuziasmat majoritatea utilizatorilor de computere, oferind acestora accesul la lumile „persistente” sau „virtuale” [19, p. 4].

O altă definiție ce completează prezentarea MUD-urilor este oferită de E. Aarseth, în *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, unde acesta descrie MUD-urile ca „macrojocuri” (*macrogame*) și „metajocuri” (*metagame*) care pot avea o durată de la câteva luni, la câțiva ani. Din punct de vedere tehnic, MUD-ul reprezintă un server special de baze de date care rulează, de obicei, pe un aparat conectat la Internet sub sistemul de operare Unix. Jucătorii se conectează la acest aparat de la propriul lor computer folosind un protocol Telnet. La un MUD se pot conecta simultan câteva sute de jucători, însă numărul mare al acestora poate încetini funcționalitatea jocului. Utilizatorii se conectează la avatarul/personajul lor din joc și se implică în diverse activități determinate deja de tipul MUD-ului, de interesele și înclinațiile lor și ale celorlalți. Interacțiunea dintre jucători ține de experiența lor, totuși, pe parcursul jocului, atât novicilor, cât și celor mai experimentați le reușește să creeze comunități în care joacă, comunică și interacționează într-un mod anumit [1, p. 152].

Poziția jucătorului seamănă mult cu cea a cititorului de romane deoarece acesta cunoaște o poveste captivantă, empatizează cu personajele, înțelege lanțul causal al evenimentelor și încearcă, în timpul lecturii, să intuiască finalul. Similar este și modul în care jucătorul/cititorul decodifică semnificațiile prestabilite pentru ca acestea să aibă sens atât la nivel de poveste, cât și la nivel de discurs [80, p. 19].

Despre utilizatorul devenit personaj prin intermediul avatarului din joc vorbește și Abbott H. Porter în *The Future of All Narrative Futures*, care menționează că în MUD-uri, jucătorii devin personaje prin intermediul „avatarurilor” și îndeplinesc, astfel, o serie de acțiuni complementare celor ce prevăd atingerea țelului final al jocului, cum ar fi lupta, căsătoria, socializarea etc. Activitatea desfășurată de utilizator poate avea loc în mai multe spații și dimensiuni temporale, structurate de autorii programului. Aceștia sunt numiți de către cercetător „autori extradiegetici” cărora li se atribuie doar structurarea scheletică a poveștii, varietatea de

obstacole, mijloacele de evadare și personajele amenințătoare sau prietenoase întâlnite de către utilizator pe parcursul traseului său [104, p. 530].

Lumea jocului de aventură se creează în timpul jocului, iar dacă jucătorul nu acționează corect, crearea acestei lumi nu se realizează. Structura software-ului este de așa natură încât baza de date pe care se construiește lumea ficțională a jocului poate fi schimbată, de aceea jocurile de aventură sunt similare, indiferent dacă sunt de fantezie, de science fiction, crime, explorare etc. Unul dintre cele mai populare jocuri este hitul anilor '80 – *Zork* (1977) de la Infocom, după care editurile au făcut zeci de adaptări în literatura de ficțiune, cum este *Hich-Hickers Guide to the Galaxy* (1984) de Douglas Adams [80, p. 14].

MUD-urile au stabilit cu literatura o relație reciprocă, valorificând atât istoriile captivante ale celor mai citite proze, cât și ale celor mai accesate jocuri. MUD-urile sunt considerate de unii cercetători jocuri verbale de aventură (*verbal adventure games*), identice cu ficțiunea interactivă (*interactive fiction*). Unul dintre aceștia este Esko Lius, care în lucrarea sa *One more link bound them now. Digital Narrative Literature and the changing Role of the Reader*, specifică identitatea dintre aceste forme ale literaturii ergodice, menționând că ele formează un grup de jocuri în care personajul își descrie acțiunile tastându-le pe ecranul din linia de comandă. Acest tip de jocuri pune în fața jucătorului o problemă intelectuală, la rezolvarea căreia el trebuie să-și adapteze limbajul, pentru a „comunica” cu software-ul, și acțiunile, pentru a declanșa setările prestabilite ale jocului [80, p. 14].

Istoria MUD-urilor începe cu creația a doi studenți de la Universitatea din Essex, Roy Trubshaw și Richard Bartle, care au elaborat primul MUD. Inspirat de *Adventure* și *Dungeons and Dragons*, R. Trubshaw a dezvoltat în 1979 un sistem rudimentar, pe care R. Bartle l-a preluat în 1980 pentru programare. Jocul realizat semăna foarte mult cu un joc de aventură, deosebindu-se doar prin faptul că aceeași intrigă putea permite prezența mai multor jucători. Acest MUD era orientat atât social, cât și spre lumea jocului în care utilizatorii puteau face echipe, vâna comori și ucide dragoni. Popularitatea jocului a evoluat într-atât încât jucătorii se conectau noaptea la mașina Essex, când sistemul era mai puțin solicitat.

În mediul academic, primul MUD a generat o serie de versiuni îmbunătățite, care erau inițial programate de studenți pentru distracție. În Fig. 3.11, E.Aarseth sistematizează această serie de producție MUD.

Ulterior, modelul lui R.Bartle a fost dezvoltat de Alan Cox, un jucător pe *MUDI*, care și-a numit jocul *AberMUD* (după Aberystwyth - softul unde l-a programat). În 1989, James Aspnes, student la Universitatea „Carnegie Mellon”, a dezvoltat *TinyMUD*. Jocul lui J. Aspnes se deosebea de *MUDI* prin faptul că nu avea obiecte, intrigi sau o structură prefabricată a lumii de

joc, ci îi lăsa pe jucători să construiască și să facă orice aceștia își doreau. Din cauza dimensiunii reduse a memoriei mașinii care rula *TinyMUD*, acest joc s-a închis peste doar șapte luni de la lansare. J. Aspnes mărturisi că acesta a devenit „o mahala umflată și prost gestionată”. Închiderea jocului a însemnat, pentru mulți dintre utilizatorii său, sfârșitul unei lumi în sensul direct al cuvântului, căci lumea creată de ei în joc nu mai era disponibilă. După un timp, J. Aspnes a lansat în spațiul online codul programului *TinyMUD* și unii utilizatori au început a-l folosi în formă modificată sau originală pentru a-și crea propriile MUD-uri. Printre cele mai cunoscute versiuni ale *TinyMUD* sunt *TinyHell*, *Islandia* și *Chaos* (cu topologia sa în mod deliberat haotică, *Chaos*-ul a fost primul MUD modernist sau auto-subversiv) [19, p. 6].

În prezent, niciun joc activ nu rulează pe un server *TinyMUD* și, deoarece codul este extrem de învechit, nefiind întreținut de peste zece ani, este foarte puțin probabil să pornească vreodată. În Fig. 3.12 este prezentat setul de comenzi accesibile pentru o clădire din *TinyMUD* (cât și pentru orice altă derivată a *TinyMUD*), preluat din *Three's Unabridged Dictionary of Commands* (de Chrysalis, 1990) [139]. Comenzile date sunt descrieri textuale ale acțiunilor posibile pe care jucătorul le poate atribui avatarului său pentru a construi un obiect, a-i schimba numele, a face o cameră în clădirea din joc sau a o demola.

În jurul anului 1990 au început să apară clone MUD, îmbunătățite și extinse, precum *TinyMuck*, *TinyMush* și *TinyMOO*. *Tiny MOO*, proiectat de Stephen White, a fost preluat ulterior și dezvoltat de cercetătorul Pavel Curtis. Tot la sfârșitul anilor '80, au fost dezvoltate alte două jocuri MUD de succes: *LPMUD*-ul suedez (numit după dezvoltatorul său, Lars Pensjö) și *DIKUMUD*-ul danez (numit după rețeaua calculatorului academic danez, DIKU) [1, p. 149-152].

Evoluția MUD-urilor a determinat dezvoltarea rapidă în spațiul online a diferitor lumi „persistente” grafice (numite și lumi virtuale), cum este *Habitat* (1985) de Lucasfilm Games (din 1990 - Lucas Arts). Iar anii 1990 s-au remarcat prin creșterea fulminantă a numărului și a progresului atât al acestor lumi grafice „persistente”, cât și al jocurilor video. Printre producțiile acestui val se numără camerele de chat online precum *OnLive Traveller* (<https://www.youtube.com/watch?v=S9ClrrT2eFY>) și o mulțim de jocuri ca *Diablo* (Blizzard, 1996), care permiteau utilizatorilor să interacționeze între ei (Fig. 3.13).

Popularitatea MMO-urilor a fost asigurată de apariția, în 1997, a multiplayerului masiv *Ultima Online*, serie dezvoltată de Richard Garriott pentru compania Origin Systems, Inc (OSI). Acest joc de sistem și-a asigurat succesul atât prin elementele multiplayer, cât și prin cele de construire a lumii de joc, ocupând astfel un loc important și în Internet, și în viața socială și culturală a omului [19, p. 6]. Pe lângă interacțiunea directă în joc, utilizatorii pot comunica și pe

forumul jocului, pot fi la curent cu toate știrile și își pot echipa avatarul cu cele mai noi ustensile din magazinul online (Fig. 3.14).

E. Aarseth menționează că în prezent, există mai mult de treizeci de tipuri diferite de MUD-uri în Internet, iar 536 de jocuri sunt listate ca fiind rulate pe diverse mașini în rețea. Cât despre viitorul MUD-urilor, cercetătorul norvegian presupune că acestea își vor continua evoluția fiind marcate de schimbările tehnologiilor și tendința de socializare a omului dornic de a încerca plăcerea diferitor moduri de comunicare [1, p. 149-152].

Jocurile video reprezintă o industrie de mai multe miliarde de dolari, iar un sondaj al Entertainment Software Association indică faptul că numărul de utilizatori din rândul populației americane a crescut de la 67%, din 2007 [19, p. 6], la 80% în 2021[151]. Vânzările acestor produse echivalează cu încasările cinematografelor și depășesc vânzarea de pe piața de carte.

MUD-urile sunt văzute în concurență cu literatura nu doar ca produse de cultură și divertisment, ci și ca un gen literar inovativ, adaptat la realitatea societății tehnologizate în care trăim. Aceste jocuri nu vin să elimine cărțile tradiționale din bibliotecă, ci să extindă aria acoperită de conceptul „literatură”, manifestând tendința nu doar de a satisface plăcerea utilizatorului de Internet, ci și cea de a-i livra un produs cultural racordat la evoluția tehnică și la interesele actuale ale acestuia.

Încadrarea MUD-urilor în literatură este posibilă doar demonstrând literaritatea acestora, argumentând că actul lingvistic produs în cadrul jocului este literar, iar textul tinde spre a fi operă literară. Totuși, literaritatea MUD-urilor nu a fost atât de atent studiată precum cea a celorlalte tipuri de texte ergodice, iar ca pistă de start vom lua abordarea lui E. Aarseth, care bazându-se pe experiența sa de jucător pe *TinyMUD* (1989-90) își expune perspectiva asupra acestui cybertext, pe care-l consideră „cel mai cybertextual dintre cybertextele” studiului său.

În lucrarea sa, *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, Espen Aarseth prezintă *TinyMUD*, cunoscut și ca *Tiny MUD Classic* (august 1989), un joc-temniță proiectat pentru a fi accesat de mai mulți utilizatori. Jocul dat, din aprilie 1990, nu mai există decât ca fișier inactiv al bazei de date, însă apariția lui pe piața jocurilor video a servit ca un argument în favoarea răspunsului afirmativ la dilema teoreticienilor literaturii „Cum un MUD poate fi text, nemaivorbind de a fi literatură?” [1, p. 143].

Cercetătorul observă, în raport cu această întrebare, că deși este facilă identificarea unui MUD cu textul, în baza structurii sale materiale, demonstrarea literarității acestuia nu este un proces atât de ușor. Dacă literatura este marcată de o intenție precisă spre excelarea unui nivel artistic al operei, atunci scriitorii/utilizatorii din MUD-uri nu au drept scop crearea operelor literare; scriind, ei dezvoltă un context al acțiunilor sale la o etapă anumită a jocului, iar textele

elaborate nu mizează pe lectura unui redactor de editură ori spre difuzarea în public. Plăcerea scrierii și lecturii devine una dintre trăsăturile literarității MUD-urilor [1, p. 144-145].

Aceste texte, relevând un adevăr dintr-o lume plăsmuită, nu pot fi numite ficțiuni, căci sunt povestiri a ceea ce a trăit utilizatorul prin intermediul avatarului său, deci niște narațiuni.

Deși MUD-urile sunt adesea numite narațiuni, ele nu corespund în totalitate la ceea ce ne-am obișnuit a identifica drept narațiune, mai degrabă, putem spune că textele din MUD-uri au un caracter narativ ori că sunt marcate de narativitate. Echipamentele apărute în MUD-uri, odată cu evoluția acestora, manifestă un grad înalt de narativitate.

Printre acestea se numără misiunile, temnițele și monștrii care presupun narațiuni independente de subiectul stabil al jocului – „pre-narațiunea”(prenarratable). Abbott H. Porter accentuează că cel mai seducător aspect al MUD-urilor este „porozitatea față de pre-narabil”, faptul că jucătorul este atras într-o poveste comună pe care o personalizează cu detalii ce țin de alegerile pe care le face în joc, de răspunsurile la provocările apărute și de relațiile pe care le stabilește cu celelalte personaje (mai ales în versiunile multiuser). MUD-urile deschid spații în care utilizatorul își „trăiește istoria” fără a fi constrâns să o transforme în narațiune bine-scrisă și atotcuprinzătoare. Elementele structurale ale narațiunii tradiționale îl așteaptă deja în joc, scrise de programatori, ceea ce îi rămâne este doar să le acceseze și să reacționeze într-un mod anume la acestea, stabilind direcția firului narativ [104, p. 537].

Esko Lius clasificând MUD-urile în categoria textelor verbale multiuser motivate social, menționează că discursul din cadrul acestora pare mai degrabă un artefact decât un text. MUD-ul poate fi văzut ca un mediu, un context, o premisă a producerii textului, produs care ar putea fi analizat ca literatură. Literaritatea textelor din MUD-uri se datorează naturii sociale a jocului/a interacțiunii dintre personaje/utilizatori, a căror comunicare este nelimitată, poate chiar fără sfârșit, depășind contextul de producere a literaturii digitale [80, p. 15].

În articolul său *Games Without Play: Deconstructing World of Warcraft*, David Golumbia remarcă faptul că majoritatea programelor numite jocuri video seamănă mai degrabă cu ceea ce presupune conceptul de „lucrare” (*work*), chiar „operă” deoarece întruchipează ceea ce teoreticienii literari și filosofii recunosc drept „pofa de putere”, semnificând, în literatură, puterea autorului asupra subiectului [44, p. 179]. Cercetătorul afirmă că succesul jocurilor de rol nu trebuie subestimat, căci sute de mii de oameni din întreaga lume le accesează mai des decât se uită la programele TV ori citesc romane [44, p. 187].

Ultimele s-au pomenit „transferate” în mediul online sub forma subiectelor de MUD, metamorfozate în creații ale mai multor autori/ programatori, în texte scrise „în mai multe mâini” ori, cum le numește Esko Lius – „texte multiuser”. În cazul textelor date, cercetătorul stabilește

că punctele de plecare în determinarea literarității acestora sunt estetica și textul ca artefact. Obiectele digitale multimedia îl fac pe cercetător să se întrebe cât de important trebuie să fie rolul comunicării verbale în aceste produse ca să creeze senzația de literatură? Inițial, acesta face diferența dintre narațiunile de joc (*gamely narrative*) și jocurile narative (*narrative game*), specificând că primele sunt texte structurate pe un principiu ludic, iar celelalte sunt jocuri în care utilizatorul/personaj își structurează propria poveste. Un exemplu de narațiune de joc este *The Intruder* (1999) de Natalie Bookchin, care este „o poveste spusă în zece jocuri”, inspirată din *La intrusa* lui J. L. Borges. Cât despre jocurile narative multimedia, E. Lius afirmă că acestea, la fel ca și MUD-urile, au fost greu de definit în raport cu literatura. Drept exemple de jocuri narative multimedia, cercetătorul prezintă *Myst* și *Morrowind*, care oferă experiența unei opere epice fictive a cărei structură depinde de jucător. Literaritatea acestor jocuri este susținută și de modul în care utilizatorul cunoaște povestea, el poate merge înainte sau înapoi, navigând în lucrare și în firul narativ. Aceste produse sunt numite de Stuart Moulthrop „ficțiuni interstițiale, extensii ale povestirii în și peste diverse goluri și elipse” [80, p. 16-18].

Myst utilizează cartea tipărită ca simbol al lumii fictive din joc, utilizatorul pătrunde în aventură prin intermediul acestei cărți magice, ce reprezintă un portal (Fig. 3.15. și 3.16.).

Preistoria aventurii jucătorului este scrisă în cartea magică, ceea ce urmează să se întâmple „se scrie” deja de acesta (Fig. 3.17.). Jucătorul interacționează cu versiunile tridimensionale ale spiritelor și personajelor din joc, care îi comunică diferite informații utile pentru realizarea misiunii sale.

Un exemplu de acest fel este și *Riven: The Sequel to Myst*, un joc pe CD în care jucătorul se implică la nivelul poveștii într-o lume vizuală printr-o carte de linkuri. Pentru a construi narațiunea, jucătorul trebuie să lectureze mai multe jurnale, să interpreteze informațiile oferite de acestea și să utilizeze cărți magice linkate. Explorarea lumii din poveste se face prin limbajul scris învățat de jucător de la poporul D’Ni. La nivel tematic, atât *Riven*, cât și *Myst* sunt despre posibilitățile cărților, în dependență de modul lor de întrebuințare, de a crea lumi și de a salva sau a distruge oameni. Dezvăluind treptat intriga, jucătorul se apropie de atingerea obiectivului jocului. Acesta are, cel puțin, șapte finaluri diferite, iar doar mai bine de jumătate dintre jucători ajung la un final fericit.

Emersivitatea și interacțiunea acestui joc nu se bazează doar pe limbajul vizual, nonverbal. *Riven* a fost primul program care a adăugat jocului un mediu sonic bogat, care a facilitat nu doar realizarea misiunilor, descifrarea sunetelor celor cinci animale-totem, ci și deschiderea închisorii lui Catherine. Vorbirea are și un rol central, căci fără explicațiile lui Atrus, jucătorul nu ar ști ce să facă, iar pe lângă indicațiile acestuia, jocul afișează la final și monologuri

lungi ale personajelor. Deci, limbajul scris își are locul său în cadrul acestui tip de jocuri. Iar combinația limbajelor vizuale, atât verbale, cât și nonverbale, amintesc de poetica modernistă și postmodernistă în care gestaltul obiectului are sens la fel ca sensul semnificat. Căutarea înseamnă a face spațiul să semnifice – în contextul jocurilor multimedia, pentru a face și mediul diegetic perceptibil să semnifice, asemenea [80, p. 18-19].

Revenind la perspectiva esteticii literare din care analizăm MUD-urile, observăm că toate jocurile online sunt create și localizate social și cultural, având implicații dincolo de lumile din joc. De exemplu, multe dintre relațiile stabilite în joc se extind și în afara acestuia, sub forma comunicării online în diferite bloguri, chat-uri, panouri și site-uri web asociate jocului, dar și sub forma comunicării offline, cum ar fi prin intermediul telefonului, grupurilor de interes etc. Legăturile dintre jocuri și alte domenii sociale și culturale se datorează naturii „comunitare” a jocului, care implică markerii sociali, caracteristicile, identitățile și opiniile noastre pe care le aducem cu noi în joc. Analizând jocurile online observăm că acestea au atât semnificație socială, cât și culturală [19, p. 14].

Jocurile online, pe lângă impactul social și cultural, mai au și impact economic. Iar motivațiile jucătorului sunt clasificate drept „ludice”, „de reprezentare” și „comunitare”. Aceste categorii nu doar diversifică motivațiile jucătorilor, ci și conturează trei domenii-cheie de discuție în cadrul analizei jocurilor online și a literaturii [19, p. 7].

E. Aarseth, susține că „MUD-urile nu sunt rudele sărace ale mediilor textuale mai artistice, căci conțin un potențial de complexitate textuală și o diversitate care este departe de a fi stăpânită sau chiar presupusă, în momentul de față”. Deși improvizația presupune o doză de romantism amestecat cu pericolul unei nefocalizări, procesul estetic al scrierii și citirii în MUD ar putea să ne sensibilizeze la estetica acestor răsturnări, pentru a putea vedea acest fenomen ca fiind semnificativ și inteligibil pentru comunicarea literară [1, p. 161].

Astfel, MUD-ul este o formă a literaturii ergodice care marchează o nouă estetică literară, fiind văzută atât ca avangardă, cât și ca o etapă în care literatura se eliberează de sub cenzura editurii și a artei instituționalizate.

3.2.5. Hyperficțiunea mașinilor creatoare de text

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 [77, p. 44].

Un alt proiect este Xanadu al lui T. Nelson, care, în 1965, teoretizează fenomenul hypertextual, oferind termenul de *hypertext*, definit ca fiind: „o strategie pentru organizarea fragmentelor textuale într-un mod intuitiv și informal, cu legături/linkuri între secțiunile înrudite ale unui text sau între părți conexe ale diferitelor texte aceluiași sistem” [1, 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. [56, p. 248].

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 descris ca sistem de citire și scriere mecanic (computerizat), în care textul este organizat într-o rețea de fragmente interconectate [1, p. 76].

În cadrul literaturii secolului XX, scriitorii (neo)avangardiști au promovat o gamă largă de procedee întâmplătoare sau algoritmice de producere a textelor literare, care au fost implementate ulterior în mediile bazate pe computer și rețea.

Apariția mașinilor creatoare de text ține de anii 1960, când diferite grupări de scriitori s-au organizat în comunități precum *Oulipo* și *Stuttgarter Gruppe* în jurul lui Max Bense, Reinhard Döhl ș.a. [110, p. 6]. Iar începând cu anii 1980, au creat o serie de ficțiuni hypertextuale 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 [6].

Despre mașinile combinate și generatoarele de text ne vorbește și Jörgen Schäfer, în articolul său *Literary Machines Made in Germany. German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present*, menționând că acestea sunt bazate pe un principiu simplu – cel de a genera o abundență de semne dintr-un repertoriu limitat [110, p. 23]. Până la apariția softurilor de creare a textelor cu care ne-am obișnuit să ne întâlnim în mediul digital, mașinile textuale au fost și în forma fizică, a unor construcții activate manual de om. Un exemplu este *Ars magna*, concepută de călugărul catalan Ramon Lull, care era o mașină compusă din trei discuri concentrice montate pe o axă în care acestea se puteau roti independent. Discurile erau de dimensiuni diferite, situate de la mic la mare (de sus în jos), iar pe suprafața lor erau însemnate litere de la A la K, care desemnau principalele subiecte ale filosofiei scolastice, cuprinse în așa-numita „principia

absoluta”. Rotind discurile, se putea genera un număr mare de enunțuri formate aleatoriu din alinierea cuvintelor. Acest mecanism genera „scriptonii” care puteau fi citați imediat ce discurile rotative cu „textoni” se opreau, evident că semnificația acestora rămânea la discreția utilizatorului, ori a capacității de înțelegere a acestuia [110, p. 24]. Această mașină a fost un prototip pentru aparițiile ulterioare cum sunt: *Fünffacher Denck-ring der Teutschen Sprache* (1651) a lui Georg Philipp Harsdörffer, *Fluxus Box* (mașina poliglot *dogmat-mot*, 1965) a lui André Thomkins ș.a.

Mașinile date au reprezentat o etapă destul de importantă, care a direcționat producerea literaturii spre utilizarea computerelor, fapt realizat în Germania la sfârșitul anilor 1950, începutul anilor 1960 de către *Stuttgarter Gruppe*. „Matematicianul și inginerul de software Theo Lutz a fost unul dintre membrii săi. În 1959, el a produs așa-numitele *texte stocastice* folosind mainframe-ul ZUSE Z 22 al centrului de calculatoare al Universității din Stuttgart. Lutz a generat un vocabular din *Castelul* lui Kafka, pe care apoi l-a permutat folosind un program scris în ALGOL. Iar informaticianul Rul Gunzenhäuser a publicat și câteva poezii generate pe computer” [110, p. 29].

Aceste experimente au fost întâmpinate destul de sceptic de către tradiționaliști, dar atât pentru *Stuttgarter Gruppe*, cât și pentru literatura ulterioară au desemnat o etapă inițială de producere a „poeziei artificiale”. Acest concept, bazat inițial pe proceduri permutative și stocastice, a fost extins și asupra altor genuri literare, fiind însoțit de numeroase studii, eseuri și manifeste, cum ar fi *Erstes Manifest der permutationellen Kunst/ Primul manifest al artelor permutaționale* (1962) de Abraham Moles sau *Zur Large/Stare de fapt* (1964) de Bense și Döhl. Interesul sporit pentru utilizarea computerelor în literatură a mobilizat nu doar matematicienii grupului, ci a inspirat și artiștii, scriitorii acestuia, cum ar fi Reinhard Döhl și Klaus Burkhardt, care au scris împreună *poem structures through the looking glass/structuri poetice prin oglindă* (1969). Aceștia au inserat pasaje de text generate de computer în așa-numitele lor „Mischtexte” (texte mixte), obținând producții precum cele semnate de Döhl: *fingerübungen* (1962), *Prosa zum Beispiel* (1965) ori piesa radiofonică a lui Bense și Ludwig *Harig Monolog der Terry Jo* (1968.) Această practică, de a genera texte pe computer a fost preluată curând și de alte centre de calculatoare în anii 1960. Gerhard Stickel, în 1966, produce pe IBM-7090 (mainframe al Deutsches Rechenzentrum din Darmstadt), lucrarea sa *Monte-Carlo-Texte*, numită generic *Auto-Poems* în 1967. Un an mai târziu, apare lucrarea lui Manfred Krause și a lui Götz F. Schaudt, *Computer- Lyrik. Poesie aus dem Elektronenrechner* [110, p. 30-31].

Printre exemplele de texte rezultate la manipularea unui mecanism se numără și lucrarea Hertei Müller, *Der Wächter nimmt seinen Kamm* (1993), care este un joc de cărți literar ce

constă dintr-o cutie cu 94 de colaje text-imagini facsimilate în formatul unor cărți poștale. Utilizatorul/cititorul, poate aranja și citi cardurile în ordine aleatorie. Deși imaginile poetice par concentrate la pagina unică pe care o reprezintă, ele formează o rețea evolutivă de motive care conferă unitate întregului [110, p. 41].

Popularitatea hypertextului în ultimele decenii a motivat autorii de literatură să experimenteze cu el și să-i exploreze potențialul. Interferența dintre hypertext și literatură a dus la apariția termenului de hyperficțiune sau literatură hypertextuală, ce „angajează o poetică modernistă pentru a răsturna povestirea tradițională și a prezenta un labirint literar propus cititorului spre explorare” [1, p. 13].

J.D. Bolter și M. Joyce, în lucrarea *Hypertext and Creative Writing* susțin că în forma sa cea mai simplă, ficțiunea interactivă necesită doar două elemente: episoade și puncte de decizie (linkuri) 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 hypertextului și a programelor în care acesta se realizează, deoarece poți reveni oricând la momentul inițial și alege altă cale [13, p. 11].

Jörgen Schäfer, în articolul său *Literary Machines Made in Germany. German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present*, prezintă cazul lui Holger Schulze, care a dezvoltat un model stratificat al jocurilor aleatorii și menționa că crearea textelor literare prin intermediul acestuia este un proces determinat de contingent, care are loc între cei doi poli: ai intenționalității și neintenționalității (potrivirii aleatorii) [110, p. 7].

Flexibilitate hypertextului a fost o premisă vitală pentru dezvoltarea hyperficțiunii și a motivat apariția diferitor programe în care aceasta să fie scrisă. Printre cele mai cunoscute mașini creatoare de text sunt Talespin, Racter, Hypercard și Storyspace.

Sistemul de creație Hypercard a fost dezvoltat de Bill Atkinson în 1987 în sistemul de operare Macintosh și scris în limbajul de programare C, fiind o „metaprogramă, un kit de construcție pentru construirea altor programe”, ceea ce permite crearea unei serii largi de softuri, bazate pe programa inițială [1, p. 174-176].

Storyspace TM este un sistem de hypertext 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 Barnet, este în primul rând un scriitor, iar Storyspace a fost conceput pentru scriitori [5]. Storyspace, 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 [71, p. 181]. Iar Mark Bernstein, în articolul său despre Storyspace 3 specifică: Storyspace este un hypertext monolitic de sine stătător, un mediul de scriere și lectură, destinat întâi de toate pentru lectura și scrierea hypertextului narativ [10].

În prezentarea Storyspace, J. D. Bolter și M. Joyce menționează că acesta are două moduri de intrare: pentru autor și pentru cititor. Autorul își creează ficțiunea prin intermediul unui editor structural, iar cititorul, având o viziune mai limitată, vede conținutul fiecărui fragment de text și doar după realizarea unor interacțiuni cu softul poate trece la episodul următor [13, p. 8].

Apariția Storyspace reprezintă o inovație totală a literaturii și o certificare a unui gen literar nou – *hyperficțiunea*, deoarece exprimă una dintre intențiile fundamentale ale hypertextului și anume „metafora spațială” oferind astfel un loc nelimitat cititorului și scriitorului [77, p. 53]. 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, atractivitatea și ratingul, în viitor [94].

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].

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 [143].

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 „hypertext literar serios”.

Contractul cu licența Eastgate pentru dezvoltarea și întreținerea Storyspace este datat din 17 decembrie 1990. În următorii cinci ani, o serie de ficțiuni hypertext 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) statutul de «canonice». Acestea includ *Victory Garden* a lui Moulthrop (1991), *Quibbling*-ul lui Carolyn Guyer (1993), *I Have Said Nothing* (1994) de Jane Yellowlees Douglas și *Patchwork Girl* de Shelley Jackson (1995)” [5].

Inovația tehnologiilor informaționale nu s-a lăsat fără reacție din partea literaturii și în 1989 a apărut primul exemplu de hyperficțiune – romanul *Afternoon. A Story* de M. Joyce, caracterizat de S.V. Petuchov ca o operă „în care filologia se împletește cu descoperirile științifice”. Textul prezintă un disc pentru PC pe care sunt 539 de pagini pe care le poți citi coerent și mai mult de 900 de linkuri, care bifurcă subiectul. În roman mai sunt și „butoane”, cu ajutorul cărora putem deplasa subiectul în viitor sau în trecut.

Povestea se construiește în jurul poetului Piter și drama destrămării familiei lui pe care crede că a pierdut-o într-un accident rutier [100, 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 hyperficțiunile, scrierea academică și romanele lui Joyce.

Interrelaționarea 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” [5].

Acest roman este *Afternoon* – 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 *Afternoon*. 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 recreează 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 homuncul 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 homuncul – 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 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 [38, 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 a *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 hypertextele 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 (*Patchwork Girl*) se construiește în jurul acestei supraviețuitoare care își caută părțile corpului și tinde să se asambleze din nou [140].

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 complot, iar lectura acesteia este diferită de fiecare dată, deși cunoaștem că în final Troia va cădea [141].

Studiată în universități din întreaga lume și discutată în aproape fiecare tratament major al hypertextului contemporan, *Victory Garden* a lui Stuart Moulthrop este un hypertext clasic 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.

În lucrarea *De la text la hypertext: 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” [142].

Literatura hypertextuală prezentată mai sus nu are să răspundă la problemele de practicitate cu care se confruntă hypertextul 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 [1, p. 77]. 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 [72, p. 155]. Hyperficțiunea 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”.

3.3. Concluzii la capitolul 3

Concluzionând cele realizate în capitolul dat, revenim la ideea din incipitul acestuia, care se referă la faptul că simpla coincidență a trăsăturilor unui produs literar cu grilele ce descriu opera literară, nu este totuși argumentul care ne convinge că avem în față o literatură. Ceea ce confirmă acest fapt este dezvoltarea fenomenului teoretizat în forme de manifestare, echivalente genurilor și speciilor literaturii tradiționale. Aici am realizat o sistematizare a formelor derivate ale textului literar ergodic, structurând o primă compartimentare pragmatică, ce reprezintă o completare a ariei de concepte cu care teoria literaturii poate opera analizând literatura ergodică. Definind cybertextul, ca formă integratoare a literaturii ergodice, am făcut o încercare de delimitare a unor genuri și subgenuri în cadrul unei forme literare încă în dezvoltare.

Stabilind inventarul formelor textuale ale literaturii ergodice, consolidăm ipoteza că aceasta este o etapă a evoluției literaturii și că este o literatură formată (în formare), nu un

experiment literar efemer. În capitolul dat am definit și am exemplificat derivatele textului care se situează între literatura tradițională și cea ergodică, realizând liantul între text și TIC.

Selectând din gama derivațională de noțiuni ce numesc formele literaturii ergodice, am prezentat doar câteva, care s-au remarcat printr-o evoluție vertiginoasă, productivitate și impact sporit. Acestea sunt formele literaturii ergodice amplasate sub pălăria generalizatoare a cybertextului, considerat un gen integrator: *hypertextul*, *IF*, *jocul textual de aventură*, *MUD-ul* și *hyperficțiunea mașinilor creatoare de text*.

Cybertextul, reprezintă rezultatul îmbinării armonioase a activității umane cu cea mecanică, fiind un text aflat în mediul virtual și funcționând după aceleași principii precum jocul, solicitând interacțiunea cu cititorul său. Definit ca o mașină pentru producerea unei varietăți de expresie, cybertextul aduce termenul de *literatură a cyborgului*, care își elaborează tehnicile și modalitățile de lectură, scriere și interpretare într-un mod inovațional, oferind programe de scriere precum: Racter, Tale-spin, MUD-urile etc. și lansând textul spre o nouă etapă – cea digitală.

Cybertextele păstrează, într-o măsură mai mare sau mai mică, unele aspecte ale narațiunii. Majoritatea prezintă unele forme de comportament narativ, la fel cum poate fi și în cazul altor genuri literare non-narative.

Cititorul de cybertext este un jucător; textul cibernetic este o lume de joc sau un joc în lume; în el poți explora, te poți pierde și poți descoperi căi secrete, nu metaforic, ci prin acționarea utilajelor din structurile topologice ale textului.

Hypertextul este un produs literar ce îmbină o rețea întreagă de fragmente, linkuri, hyperlinkuri care leagă secțiunile unui text sau părțile conexe ale diferitor texte, fiind unitatea fundamentală a comunicării online, introduce dinamism în construcția textului și reprezintă cunoașterea rizomatică, preluând caracteristicile Webului în care circulă. Hypertextul preia trăsăturile rizomatice ale rețelei în care se află, fiind o țesătură navigabilă pe care cititorul o explorează într-un mod inedit.

IF (ficțiunea interactivă) depășește capacitățile ficțiunii tradiționale, deoarece își invită cititorul să participe ca personaj, fiind interactivă și cu un nivel foarte înalt de implicare directă a cititorului în text/subiect.

Până nu demult, IF era văzută din punctul de vedere al aspectelor sale textuale și ale software-ului, iar acum se încadrează foarte bine în ceea ce presupune a fi literatura contemporană, reprezentând textualitatea ergodică din această perioadă marcată de digitalizare.

În acest capitol demonstrăm că IF este o formă literară complexă, chiar dacă apare ca un program care imită lumea diegetică, conținând diverse spații și obiecte (modelul unei lumi). La

fel ca textul tradițional, aceasta prezintă lumea cititorului/utilizatorului/jucătorului prin intermediul textului și permite interacțiunea cu lumea imitată introducând comenzi textuale. IF se deosebește de alte genuri ale jocurilor video prin lipsa imaginilor, iar de formele textualității – prin introducerea modelului unei lumi. Conchidem astfel că IF, alături de celelalte forme cybertextuale ale literaturii ergodice, invită cititorul să depășească limitele interpretării, comprehensiunii, îl implică direct în textul care se creează în momentul citirii și indică asupra unei acute necesități de teoretizare a acestui fenomen pe deplin literar.

Apariția jocurilor textuale de aventură a pus problema ludicului într-o altă lumină, în cadrul studiilor literare, pretinzând, motivat, o abordare teoretică integrală. Prezentând jocul textual de aventură, am analizat structura și specificul lui literar și am demonstrat, pe această cale, existența unei ramuri evaluate a literaturii ergodice digitale ce necesită atenția mediului academic.

Jocul textual de aventură este o formă de hypermedia care prezintă interferența mediilor de existență cu tehnologiile. Acesta este o formă a literaturii ergodice, în care se îmbină armonios tehnicile narative tradiționale cu cele ludice, se realizează coeziuni și treceri între lumea realității imediate și a celei virtuale, de dincolo de ecran. Jocul textual de aventură prezintă o narațiune care oferă cititorului/jucătorului un grad maxim de control asupra acesteia deoarece el nu este un simplu explorator al poveștii, ci un actant al acesteia care poate decide cum să acționeze, influențând astfel firul narativ. Jucătorul, prin statutul său, depășește scriitorul, userul și cititorul deoarece el se implică în mod creativ în structura narativă a istoriei, interacționând direct cu mediul și textul acesteia.

O altă formă, la fel de prolifică, este și MUD-ul, care este caracterizat de seturi mult mai largi de acțiuni prestabilite, permițând, în același timp, o infinitate de acțiuni incluzive. Acestea sunt produsele pe care noi le percepem drept „macrojocuri” sau „metajocuri”, în care prin intermediul unui avatar obținem accesul la o lume fictivă, la o istorie în care ne implicăm pentru a o realiza. Accesând un MUD, cititorul devine jucător, având putere nu doar asupra duratei poveștii și ritmului de cunoaștere a acesteia, ci chiar asupra conținutului, ridicându-l la nivelul de autor. Această comunicare cu un soft depășește ceea ce presupune narațiunea tradițională, în care totul se realizează la nivel imaginativ, oferind doar plăcerea lecturii, pe când MUD-ul oferă și plăcerea creației.

Literaritatea MUD-urilor se datorează și naturii sociale a jocului, căci jucătorii interacționează, comunică fără a fi limitați, depășind astfel contextul de producere a literaturii digitale. Fiind structurat din echipamente narative, MUD-ul valorifică lumile create de utilizatori, făcându-le literare, structurate doar pe scheletul unei narațiuni tradiționale, scrise de

programatorii jocului, numiți „autori extradiegetici”. Acest fapt ne permite nu doar să identificăm literaritatea MUD-ului, ci să observăm evoluția trăsăturilor literare ale acestuia, care-l definesc ca pe o formă inovativă a literaturii ergodice.

La moment, tehnologiile hypertextuale 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 Webului semantic.

În lumina colaborării dintre om și tehnologie, prezentăm hyperficțiunea mașinilor creatoare de text, care reprezintă textele literare produse prin anumite softuri. Aceste texte deseori sunt privite sceptic ca niște artificii, ca niște mutații, dar ele nu sunt decât rezultatele procesului de evoluție a literaturii, o reacție de răspuns la tehnologizarea societății și culturii, în care omul își exercită funcția sa creativă.

Prezentând activitatea mașinilor textual precum Storyspace și Hypercard, am accentuat faptul că tehnologiile nu subminează valoarea autorului/scriitorului, ci îi oferă un instrument și un mediu nou în care acesta își manifestă potențialul creator. Hyperficțiunile realizate pe calculator sunt rezultatul evoluției societății, culturii, tehnologiei, literaturii și omului ca producător și consumator al obiectelor de artă.

Formele literaturii ergodice, prezentate în acest capitol, probează direct evoluția literaturii spre un nou gen, spre cybertextualitatea care este receptivă la evoluția tehnologiilor și, în același timp, răspunde cerințelor înaintate pentru un produs literar. Definind forme literare ergodice precum *cybertextul*, *hypertextul*, *IF*, *MUD*, *jocul textual de aventură* și *hyperficțiunea mașinilor creatoare de texte*, demonstrăm că literatura ergodică reprezintă o etapă de evoluție a literaturii, care se manifestă a fi prolifică în materie de genuri și specii. Acest fapt ne determină să conturăm necesitatea stringentă de elaborare a unui instrumentar teoretic pentru interpretarea fenomenului literar ergodic.

4. LITERATURA ERGODICĂ DIGITALĂ – ABORDĂRI TEORETICE ALE CYBERTEXTUALITĂȚII

4.1. Post-literatura sau epoca textualismului virtual

Estetica postmodernă apare ca o condiție specifică istoric pentru tranziția la post-literatură sau literatură digitală care, ca gen nou, se racordează atât postmodernismului, cât și modernismului. Apariția postmodernismului este văzută ca o radicalizare, chiar acutizare a principiilor estetice moderniste și, deși se pretinde a fi un nou curent literar, nu aduce cu sine o nouă paradigmă estetică, doar stabilește un „dialog cu stilurile din trecut ale aceluiași gen de artă” [113]. Acest dialog interdisciplinar nu este unul neapărat programatic, ci mai degrabă unul pornit dintr-un resentiment păstrat față de fenomenele literare anterioare.

În *Dicționarul de teorie literară...*, Aliona Grati vorbește despre postmodernitate ca despre un spațiu în care textul literar apare ca o „realitate imanentă, suficientă sieși”, capabilă să dezvolte o serie de relații cu alte texte. Cercetătoarea mai observă că textul postmodern este caracterizat de intertextualitate, fragmentarism, montajul citatelor, inserția elementelor livrești, lipsa granițelor, impuritatea genurilor, lipsa subiectului, neterminare și alte tehnici [61, p. 394-397].

Eliberarea textului de limitele propriului său corp are loc începând cu apariția Internetului și a dezvoltării uluitoare a hipertextului postmodernist, care conferă literaturii nonliniaritate, deschidere pentru dialogism, multimedia și interactivitate [61, p. 394-397].

Pe lângă caracterul hipertextual, literatura postmodernistă se prezintă ca a fi intertextuală, deoarece ea nu doar face trimitere la texte, dar și asigură un dialog între ele. „Utilizarea frecventă a pastişei, parodiei, citatului ascuns, aluziei și a altor forme de intertextualitate, relativizarea normelor și canoanelor etc. constituie ingredientele acestei poezii” [62, p. 14].

Elena Ungureanu, în lucrarea sa *Dincolo de text: hipertextul*, menționează faptul că intertextualitatea este identificată cu postmodernismul, se reflectă în acesta și reprezintă o categorie de manifestare amplă a contextului sociocultural în care trăim.

Discursul postmodernist instituie un nou limbaj literar, restructurează arhitectura sintactică și mizează pe relația/rețeaua stabilită de semnele textului, de texte între ele. Interrelaționarea este un principiu-cheie al postmodernității, deoarece scriitorul nu creează un

limbaj nou, ci îl utilizează pe cel vechi, adaptându-l la realitatea în care trăiește. „Poetul este producător al metarealității, iar în hypermodernitate – internautul este producător de hypertext și de hyperrealitate”. Postmodernismul trece în mediul virtual, devenind ceea ce Ihab Hassan numește „postmodernitatea pulsând pe Internet” [120, p. 58-59].

Acest fapt îl observă și cercetătoarea Luciana Barroso Gattass, în teza sa de doctorat *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos*, afirmând că literatura digitală este un gen al post-avangardei postmodernismului, fiind numită cel mai des post-literatură. Aceasta, trecând după postmodernismul destul de criticat, nu întâmpină o vehementă negare și se încadrează destul de bine în ceea ce presupune a fi acceptat drept literar [39, p. 107].

Termenul „post-literatură”, observă C. Severin, a apărut în cultura română datorită lui Șerban Foarță, în 1991, însă fără a trezi atenția comunității literare. Lipsită de un fundament teoretic, această nouă paradigmă s-a manifestat doar prin creații apărute sporadic în diferite colțuri ale lumii și prin renunțarea la „literatura literală” motivată de, tot mai disputata, criză a literaturii.

Subminarea și contestarea tradiției literare este observată atât de Adrian Marino în *Biografia ideii de literatură* (vol. 6, 2000), cât și de Gilles Deleuze și Felix Guattari în *Qu'est-ce que la philosophie?*, unde cei doi prieteni încearcă să descrie structura multiplicitară a post-literaturii. Vorbind despre cele trei Haoide (arta, știința și filosofia), Deleuze și Guattari se îndreaptă către ideea că post-literatura poate fi considerată o fuziune a celor trei Haoide care, deși ireductibile și destul de independente unele față de altele, se întrepătrund.

C. Severin, cu privire la această versiune, spune că post-literatura, ca teren al reunirii celor trei Haoide, apare sub forma unui „nod de asamblare”, în care elementele implicate comunică între ele, coexistă în libertate, marcând astfel comuniunea dintre cele trei Haoide, iar cercetătorul nu mai are de ales între teorie și literatură, ci le „deteritorializează pe ambele pentru a le reconstrui într-un nod de asamblare sau pe teritoriul uneia dintre ele [113].

Post-literatura, ca teritoriu al unității și comuniunii, este văzută și de Lev Manovich, care în eseul său *Avant-Garde as Software* (1999), spune că literatura digitală, numită post-literatură este o „nouă” avangardă care „nu se preocupă de reprezentarea lumii într-un mod nou, ci de accesarea și utilizarea în moduri noi a reprezentărilor deja existente”. Pornind de la afirmația cercetătorului rus, Luciana Barroso Gattass specifică faptul că astfel, vechile media devin un material pentru uzul creator al noilor media, numite „post-media”. Ceea ce este aplicabil și în cazul termenului de „post-literatură”, deoarece aceasta valorifică principiile postmodernismului și ale literaturii în general, nu le combate pentru a le desființa. Post-literatura/literatura digitală

nu se încadrează în tipologia avangardelor pline de revoltă cunoscute din epocile literare anterioare, „ci fascinează prin aspectul ei tehnologic, îmbrățișând astfel estetica” [39, p. 112].

Atmosfera post-literară este una confortabilă, una despre care scriitorul român stabilit în SUA, Andrei Codrescu spune: „Religia mea este Creolizarea, Hibridarea, Varietatea, Imigrarea, Spargerea Genurilor, Braconajul, Încălcarea Frontierelor, Schimbările de Identitate, Generarea de Măști și Sincretismul.” Această pledoarie poate fi considerată, pe drept, o definiție ce indică destul de clar trăsăturile post-literaturii, care se dovedește a fi una ce modifică regulile creației („ruling changing creativity” – Noam Chomsky). În post-literatură compoziția devine friabilă, întregul se structurează în baza fragmentarului, iar devierea de la canon este una radicală. Propoziția nu mai este o reflecție a realității, ci realitatea însăși, limbajul își impune propria realitate estetică și trece de la text la imagine. Post-literatura păstrează „ADN-ul epocii”, numită de Virgil Nemoianu „postmodernă, postcolonialistă, postindustrială și postcreștină” [113].

În articolul *Un manifest al virtualității*, Lucia Simona Dinescu observă că postmodernismul nu încetează să-și manifeste influența și asupra literaturii mediatice, care a apărut ca o formă nouă de literatură, dezvoltând specii și genuri care însușează atât scrierile pe Internet (hypertextele și blogurile), cât și jocurile în rețea. Totuși postmodernismul rămâne a fi o influență, un factor motivatoriu, deoarece sunt numeroase voci care se diferențiază de acesta, cum ar fi Mark Amerika (*Manifestul Avant-Pop*) ori, în spațiul autohton, Marius Ianuș și Dumitru Crudu (*Manifestul fracturist*).

În seria avangardelor se include, alături de aceste direcții literare, și „literatura virtualității”, pe care L. S. Dinescu o definește ca pe o serie de „scrieri care imaginează spații ficționale ale infiltrării mediaticului în toate domeniile existenței”. Virtualitatea este parte a vieții cotidiene, fapt demonstrat și de scrierile lui Adrian Oțoiu – *Chei fierbinți pentru ferestre moi și Stângăcii și enormități*, Alinei Nelega- *Ultim@ vrăjitoare*, Florinei Ilis – *Chemarea lui Matei*, lui Ion Manolescu – *Alexandru* ori ilustra carte electronică a lui Alex Leo Șerban și Șerban Foarță – *Jeu de paume* ș.a.

L. S. Dinescu vorbește despre literatura actuală pe care o vedem în plină transformare, o vedem depășind limitele tradiționale, care separă literarul de non-literar, confruntându-se cu mediul teho-cultural [30].

Un exemplu al acestei confruntări este creația lui Noah Wardrip-Fruin, autorul a două lucrări, considerate „revizuirii critice instanțiale digital ale decupajelor lui Burroughs și ready-made-urilor lui Duchamp” [39, p. 101] – *News Reader* și *Regime Change* (<http://www.turbulence.org/Works/twotxt/rc-index.htm>).

Noah Wardrip-Fruin, în lucrările sale, duce logica lanțurilor de cuvinte la extreme defamiliarizante și uneori chiar amuzante. Aceste două „instrumentele textuale” fac textul „redabil” într-un mod inedit, depășind jocurile de explorare a limbajului, fiind mai flexibile decât hypertextele și mai receptive decât generatoarele de limbaj. *Regime Change* (*Schimbarea de regim*) și *News Reader* (*Cititorul de știri*) au fost comandate de New Radio and Performing Arts (alias Ether-Ore) pentru site-ul său web Turbulence, cu finanțare de la Fundația LEF.

Regime Change începe cu un articol de știri din aprilie 2003, care vorbește despre bombardamentul ce a început invazia SUA în Irak. George W. Bush citează din informațiile prezentate de „martori oculari” conform cărora Saddam Hussein a fost asasinat de bombardamentele vizate ale SUA și subliniază afirmația că președintele irakian ascunde „arme de distrugere în masă”. Aflându-se în derulare, *Regime Change* scoate la iveală texte generate dintr-un document care înregistrează o atitudine diferită a SUA față de asasinarea prezidențială și informațiile martorilor oculari – raportul Comisiei Warren (Fig. 4.1).

News Reader este un software pentru accesarea știrilor din rețea, oferind top-urile Yahoo!, care sunt selectate din surse principale. Redarea acestor știri este structurată sub forma unor povestiri, generate de presa mediatică, în care textele redade inițial se modifică datorită reactualizărilor zilnice ce se introduc (prin interacțiune). *News Reader* este o lucrare de artă concepută pentru uzul zilnic, care poate oferi, atât o experiență haioasă, cât și una tulburătoare în urma lecturii lanțului de știri (Fig. 4.2).

Aceste două instrumente folosesc lanțurile de cuvinte ca „punți” între documente, permițând trecerea de la textul unui document într-un corp de text creat în altul și invers [147].

Impactul „limbajului mașinii” asupra construcției produselor literaturii digitale și asupra omului, în general, este observat și de Michael Heim, un teoretician al realității virtuale, renumit prin lucrările sale: *The Methaphysics of Virtual Reality* și *Virtual Realism*. Acesta susține că limbajul mașinii pune stăpânire pe limbaj și pe ființa umană, iar literatura devenind text electronic, se transformă într-un sistem de referințe, nelimitat în aria sa de simbolizare [113].

L. B. Gattass vede în literatura produsă în mediul digital o „eliberare a artei de măiestrie”, o transformare a vieții cotidiene prin intermediul industriei culturale (reprezentate nu de avangardă, ci de cultura de masă – Internetul).

Referitor la o estetică digitală, cercetătoarea încearcă să descopere o nouă calitate a literarității în producțiile realizate de mediile digitale, ce pretind a fi literare. Aceasta susține că literaritatea lor nu ține doar de structura ergodică ori de faptul că discursul literar lansat în mediul digital este mai deschis, și nici de inovarea structurii narrative clasice (care a pornit odată cu postmodernismul). Definiția clară a literarității producțiilor digitale ale post-literaturii

prezintă încă o dificultate, deoarece literatura digitală are un repertoriu literar incomplet încă, ceea ce nu ne permite lansarea unor pretenții normative asupra literarității acesteia [39, p. 100].

Luciana Barroso Gattass, observă că poetica literaturii digitale este susținută în mare parte de estetica vizuală, fapt ce reprezintă o simplă reflectare a climatului cultural în care informația se redă mai des vizual decât textual, iar ergodicitatea mediilor digitale necesită modificări cognitive în recepție. Altfel spus, este nevoie de o fluență în alfabetizarea digitală a mediului academic, care încearcă să teoretizeze acest fenomen. O etapă a acestei alfabetizări o reprezintă elaborarea Catalogului de Literatură Electronică (Fig. 4.3) – ELC (Electronic Literature Catalogue), întocmit de ELO (Electronic Literature Organization).

Catalogul dat cuprinde 60 de lucrări, bazate, în mare parte pe elemente vizuale și sonore, dintre care poate o treime au text dificil de lecturat. ELC înaintează aceste lucrări ca fiind literare, lansând astfel provocarea (re)definirii fenomenului literar în era digitală, stimulând apariția unei serii de întrebări și răspunsuri despre natura literaturii și demolând mitul conform căruia opera literară trebuie să conțină, în mod obligatoriu, semne lexicale.

Comitetul ELO, condus de teoreticianul și artistul Noah Wardrip-Fruin, are misiunea „de a promova scrierea, publicarea și citirea literaturii în media electronică”, de a reconcilia gândirea ontologică cu logica cybernetică, înaintând drept literatură digitală atât lucrările realizate în digital media, cât și cele create pe computer și transferate ulterior pe hârtie. ELO repoziționează literatura într-un mediu al recursivității, prin care cititorii vor ajunge la literatura electronică cu noțiuni preconceptuate, consolidate în tradiția literară, pentru a reuși să se apropie de acest fenomen pe căi cunoscute și cu instrumente pe care le știu a mânuși [39, p. 117].

O grupare interesată la fel de literatura digitală este și OSMOSE din Montreal, condusă de Char Davies, cu suportul SoftImage (Microsoft). Osmoza, ca metaforă de bază a constituirii acestei grupări, reprezintă disoluția eului în lumea exterioară, referindu-se, în cazul literaturii, la întrepătrunderea mediilor în cadrul operei de artă (sunetul, imaginea, cuvântul, efectul produs de tehnologii și spațiul digital). OSMOSE întrunește în produsele lansate toate trăsăturile definitorii ale post-literaturii, prezentând transcenderea granițelor dintre eu și celălalt, dintre literar și non-literar și dintre real și virtual [113].

Grupări de tipul celor enumerate mai sus vor continua să apară și să înainteze proiecte literare din ce în ce mai îndrăznețe, iar conceptului de literaritate va fi nu doar adaptat acestor mișcări evoluționiste, ci chiar reformulat.

O altă direcție reprezentativă în definirea post-literaturii este net.art(a), care corespunde acelorași principii precum reactualizarea genurilor anterioare, combinarea tehnicilor și mediilor și eliberarea obiectului artistic de sub canon și cenzură.

Criticul new media, Tilman Baumgärtel, în interviurile cu autorii de net.art, ne oferă un concept adaptabil literaturii digitale – net.literatura. Avangarda net.art se manifestă în spații culturale mai puțin delimitate, mult mai hibride, în care discursul estetic se împletește cu cel politic. Net.art șterge orice frontiere dintre cultura înaltă și cea joasă, oferind un mediu universal în care utilizatorul poate crea obiecte de artă, dar și poate merge la cumpărături [39, p. 107-109].

În Introducerea la cartea *Net Pioneers 1.0. Contextualizing Early Net-Based Art*, Gunther Reisinger și Dieter Daniels prezintă un citat de Julian Stallabrass, ce definește net.art ca pe „o arheologie a viitorului, bazându-se pe trecut (în special al modernismului) și producând o interacțiune complexă a potențialului trecut nerealizat și a viitorului utopic” [28, p. 5].

Despre termenul „net.art”, vorbește și Liviu Pop, în lucrarea sa *Internet și filosofie. Versiunea 0.1*, specificând că acesta este unul prefabricat, apărut în urma unei greșeli de decodificare din partea unui program, prin care Vuk Cosic, a încercat să citească un email primit în decembrie 1995. Preluat ca denumire pentru mișcarea lansată de artiștii ce valorificau Internetul în activitatea lor, acest termen a desemnat trecerea dincolo de disciplinele autonome impuse în diversele practici artistice, având drept slogan: „Anarhie și spontaneitate!” Net.artiștii declară că scopul lor este de a-și menține independența în fața instituțiilor birocratizate, de a lucra liber, nefiind cenzurați de o audiență de calitate și de a comunica, de a se distra, eliberându-se de valorile sistemelor teoretice și ale ideologiilor [102, p. 35-37].

L. B. Gattass, căutând literaritatea în literatura digitală, începe cu ideea lui Roberto Simanowski că, în sine, conceptul de literaritate subminează identitatea literaturii digitale ca literatură. Ceea ce urmează de realizat este diferențierea literarității digitale (care ține de intermedialitate, interactivitate și animație) de literaritatea textului tradițional [39, p. 121-124].

Teoria literaturii trebuie să treacă, odată cu literatura, de la „cultura sensului” la „cultura prezenței” deoarece în text nu primează semnificația pe care cititorul o decodifică, ci participarea acestuia la construirea textului, prezența cititorului în text, fără de care acesta nu se realizează semantic [39, p.145-147].

Teoria este pusă în fața unui fenomen viu, pe care trebuie să-l abordeze cu instrumente adecvate acestuia. Noul limbaj literar utilizează procedee oferite de mediul digital și este impregnat de cultura mediului electronic. Schimbarea aceasta este numită post-literatură ori literatură digitală, fiind văzută ca o etapă de tranziție a literaturii de la postmodernism la contemporaneitate. [52, p. 584].

4.2. Literatura digitală – de la postmodernism la post-literatură

Literatura digitală, numită și literatură electronică, evoluează procesul de creație oferind autorului, în schimbul cuvântului, un „bitstream”, care poate fi exprimat ca text, sunet sau imagine, fiind un „material” ce revoluționează practica scriitorului [11, p. 23].

În *Digital Narrative Literature and the changing Role of the Reader*, Esko Lius revede poziția cititorului în raport cu literatura digitală, specificând că acestuia i se propune „colonizarea” unui spațiu nou, din ce în ce mai „locuit” după anii '90. Cititorul nu mai este doar un admirator, un călător care se lasă absorbit de povești și nici un explorator uimit de noile forme de literatură digitală; cititorul devine un (co)autor/personaj al lucrării accesate.

În primul rând, cercetătorul Esko Lius atenționează asupra necesității clasificării formelor literaturii digitale, având drept model categoriile lui Raine Koskimaa, care presupun patru tipuri de literatură digitală:

1. produse ale digitizării literaturii tipărite;
2. publicații digitale ale literaturii originale;
3. literatură creată în format digital prin intermediul noilor tehnici;
4. literatura din rețea [80, p. 3].

Pe lângă formele textuale influențate și modificate într-o anumită măsură, literatura digitală se manifestă și prin formarea unui tip de text propriu fenomenului pe care îl reprezintă, numit *digitext*. Dacă hypertextul rămâne pe hârtie, iar cybertextul rămâne forma virtuală a unui text scris pe hârtie (sau realitatea virtuală pusă pe hârtie), putem defini digitextul ca text scris, performant și operabil numai într-un mediu digital, inconvertibil pe un suport de hârtie. Pentru digitext – și nu numai pentru el – alfabetizarea critică a devenit un mit. Digitextul conține propria abordare critică. Digitextul este dincolo de critică și valoare estetică [82, p. 155].

Aliona Grati definește digitextul ca pe un text capabil să aibă „mai multe alternative ocazionale și evanescente, variante de evoluție în cyberspațiu (texte, imagini, melodii, fragmente cinematografice etc.), la care cititorul accede optând prin accesarea unor linkuri. (...) Unii teoreticieni sunt de părerea că literatura digitală pune capăt epocii postmodernismului, instalând «digitalismul»” [61, p. 138-139].

Despre dificultățile de interpretare a acestui text, menționează și Marius Lobonțiu, specificând că aplicarea noțiunii de cerc hermeneutic la acest tip de text este problematică deoarece sensul nu este proiectat sau concretizat în procesul lecturii, el se descoperă în cadrul interacțiunii [81, p. 170]. Această interactivitate reprezintă „așa-numita demolare a celui de-al

patrulea perete” – metaforă venită din teatru, care se referă la interacțiunea directă a spectatorului, în cazul nostru a cititorului cu produsul artistic [122, p. 31].

În articolul său *Russian literature in the digital age*, Vladimir L. Shunikov, analizând dihotomia literatură – literatură de/din rețea (*network literature/cemepamypa*) spune că influența tehnologiilor digitale a devenit sesizabilă după a doua jumătate a secolului XX, făcându-ne martori ai unei digitizări intense, care ștergând granițele teritoriale, a inclus literaturile naționale într-un proces simultan de modernizare a principiilor de creație [105, p. 103]. De exemplu, în literatura rusă au apărut portaluri care reprezintă spațiul creativ online unde autorul poate crea, publica și urmări reacția cititorului, căruia îi este pusă la dispoziție atât literatura clasică, cât și cea contemporană, creată în mediul digital: <http://proza.ru>, <http://stihi.ru>, <http://zhurnal.lib.ru>, <http://svistok.ru>, <http://taspol.info>, <http://snezhny.com>, <http://litkonkurs.ru>, <http://litsovet.ru>, <http://my-works.org>, <http://chitalnya.ru>. Astfel, Internetul este considerat o platformă pentru un start-up literar: destul de mulți autori publică întâi în spațiul virtual textele sale, apoi în volume tipărite (ex: Слава Сэ). Iar cititorul este ghidat în această lume literară de alte platforme și portaluri, cum ar fi cele ce prezintă cărțile: booktrailer-ele (<http://booktrailers.ru>) [112, p. 105].

Roberto Simanowski menționează că înainte de a diferenția formele literaturii (digitală, ergodică, interactivă, electronică, hypertext, rețea, cybernetică, cod etc.), teoreticienii ar trebui să ofere piste de lectură pentru acest tip de literatură, să ghideze cititorul cu privire la modul în care poate interpreta aspectele digitale și cele literare coagulate în limbajul noilor media [40, p. 18].

Considerată inițial „nedemnă” de o analiză teoretică serioasă, literatura digitală a rămas mult timp în afara atenției mediului științific. Totuși, absența sensurilor fixe și analizabile conform tiparelor tradiționale, nu este un motiv pentru ignoranță și nici o amenințare pentru teorie, ci mai degrabă o provocare ce solicită teoriei să ajusteze instrumentarul de analiză unui nou mediu „non-lingvistic” [39, p. 19].

Respingerea sau negarea existenței literaturii digitale, este numită de L. B. Gattas „act de miopie teoretică”. Pornind de la o întrebare, cu privire la crearea unei noi critici postmoderniste, a lui Leslie Fiedler din *Cross the Border, Close the Gap* (1969), cercetătoarea face referință la literatura digitală, specificând că aceasta, la fel, ar avea nevoie de o nouă critică, adecvată formelor apărute [39, p. 20-22].

Pornind de la studiile lui Marie-Laure Ryan, L. B. Gattas afirmă că evoluția literaturii digitale s-a soldat cu contestarea limitelor limbajului. Atât timp cât literatura este interconectată la rețeaua discursivă mai largă a culturii, ea va reacționa mereu la schimbările culturale de mare importanță. Deci, „limbajul noilor media” (Lev Manovich) este un rezultat, o consecință a evoluției și nu o revoltă ori un atentat asupra canoanelor [39, p. 23]. Drept exemple, L. B. Gattas

prezintă lucrări precum *The Child* de Alex Gopher și Antoine Bardou-Jacquet (Fig. 4.4), care prezintă o istorie comună: o femeie în travaliu și partenerul ei, care trec în plină viteză prin Manhattan ca să ajungă la maternitate. Inovația constă în înlocuirea imaginilor cu semnificații lingvistice (la apropierea fiecărui element din piesă, îți dai seama că este o imagine construită din cuvinte reprezentative).

O altă lucrare, cea a lui Jeffrey Shaw – *Legible City*, la fel de captivantă, presupune ca cititorul așezat pe o bicicletă să facă o plimbare pe niște străzi proiectate, doar că în locul clădirilor, acesta va trece pe lângă litere/cuvinte (Fig. 4.5) [39, p. 40].

În studiul literaturii, ca și în filosofia mai largă a culturii, digitalizarea este percepută în egală măsură ca avantaj tehnologic și ca amenințare la adresa unei identități umane autoreflexive. Pe de o parte, ea înlesnește deschiderea și mobilitatea comunicării, acordând o amploare fără precedent industriei literaturii de divertisment, genurilor populare, însă pe de alta, se face vinovată de o anumită dezumanizare. [53].

Reabilitarea puterilor expresive ale literaturii într-o epocă post-alfabetică (la Michael Benedikt) și post-simbolică (la Jaron Lanier) ar avea de profitat din comparația cu tehnologiile realităților virtuale” [122, p. 29].

Marie-Laure Ryan, în *Narrative and Digitality: Learning to Think With the Medium*, studiază sistemele digitale de creare a literaturii și accentuează faptul că, în domeniul expresiei artistice, computerele au rol dublu: direcționarea creării textului și afișarea acestuia pe ecran [109, p. 515]. Cercetătoarea consideră că următoarele proprietăți ale sistemelor digitale sunt importante pentru studiul narațiunii și textualității:

1. Interactivitatea și feedback-ul natural;
2. Variabilitatea informației transmise;
3. Multitudinea canalelor semiotice și senzitive;
4. Capacitatea rețelei de a-și aduna utilizatorii într-un spațiu virtual.

M.-L. Ryan consideră că un text digital este cel care utilizează capacitățile computerului și ale rețelei ca modalități de expresie, nu doar ca mediu de transmitere a conținutului său. Această judecată susține capacitatea textului de a oferi o experiență originală, care nu poate fi dublată de niciun alt mediu, o experiență ce argumentează necesitate acestui mediu [109, p. 516].

H. Porter Abbot, în *The Future of All Narrative Futures*, susține că viitorul narațiunii este strâns legat de viitorul tehnologiilor. Progresul digitalizării, conectivității, manipularii grafice, procesării paralele, interfeței multimodale, realității virtuale (VR), Flash și a multor alora a permis transformări izbitoare ale senzației și texturii narațiunii, fie că este ficțiune, ficțiune interactivă (IF), aventură textuală, cybertext, MUD-uri (domenii multiuser), MOO-uri (MUD-uri

orientate pe obiect), MMORPG-uri (jocuri de rol multiplayer online masive) sau oricare alte forme hibride [104, p. 529].

L. B. Gattass recomandă, în procesul analizei literaturii digitale, să facem diferența dintre textul literar analizat ca obiect de artă și obiectul fizic – softul de pe care/prin intermediul căruia citim acest text. Trebuie să putem înțelege că apariția în mediul digital a literaturii este un truc prin care sunt extinse și perturbate convențiile tiparului [39, p. 42].

Literatura digitală este percepută până în prezent drept un hibrid, un „spațiu de negociere” în care se fac tranzacții cu funcții și convenții relativ stagnante, rigide în construcția și modul lor de exploatare. Are loc o remediere a literaturii, nicidecum o substituție, deoarece mediul digital, fiind un mediu nou, nu înlocuiește tiparul ci îl completează atât prin păstrarea anumitor caracteristici ale mediului original, cât și prin reconfigurarea parametrilor de reprezentare ai acestuia. Mediarea digitală va favoriza practici de recepție care nu se mai bazează exclusiv pe mandatele tipografiei. Acest lucru nu înseamnă că mediarea digitală ordonă sfârșitul alfabetizării, dar înseamnă că textele programabile vor necesita noi modalități de citire, noi alfabetizări la egalitate cu instanțele lor procesuale (executabile). Comunicarea literară digitală necesită reconfigurări cognitive bazate pe o paradigmă de reintrare a restructurărilor materiale și (inter)mediale. Interiorizarea tehnologiilor de scriere provoacă o schimbare operativă a proceselor de percepție și cunoaștere [39, p. 43-52].

Cercetătoarea afirmă că „adevărata revoluție” în spațiul literar se face în perioada adaptării cu noile medii și forme literare. Digitalul are nevoie de o perioadă îndelungată de gestație pentru a putea fi asimilat de spațiul cultural în care ne aflăm, iar semantica se va adapta treptat la noile media din punct de vedere operațional [39, p. 54].

În articolul *O nouă literatură, literatura digitală*, Mirela Rusu vorbește despre literatura digitală ca despre „o schimbare a percepției cu privire la statutul literaturii în era digitală”, care poate fi caracterizată atât cu ajutorul instrumentelor TIC, cât și din perspectiva culturii, esteticii secolului XXI. Pentru analiza unui produs literar digital, aceasta propune următoarele trăsături: algoritmi, generativitatea, calculabilitatea, codificarea numerică, interactivitatea, ubicuitatea, labilitatea, gestionarea fluxului și compatibilitatea.

- Iar referitor la formele literaturii digitale, oferă următoarele categorii:
- literatura generativă – produsă de un generator de text automat/semiautomat, în conformitate cu un set de pași prestabiliți;
- poezia digitală animată sau non-animată – cu text ce valorifică deplin multimedia, relaționând mesajul cu suportul sau mediul de producție, oferind textului dinamism;

- literatura hypertextuală, structurată în baza legăturilor ce direcționează cititorul pe anumite piste de lectură, creând impresia unei comunicări, unui schimb unilateral de informație;
- literatura Web, ce include producțiile din spațiul Web, cum sunt blogurile sau diferite site-uri ce permit unor comunități să creeze și să aibă acces liber la diferite creații [108].

Dezvoltarea noii culturi internautice face posibilă integrarea mai facilă a utilizatorului în cyberspațiu, în care acesta poate interacționa liber cu textul, citindu-l, modificându-l sau chiar ștergându-l [41, p. 107].

Literatura digitală este în mare parte o „literatură a dispozitivului” [14, p. 82]. Iar impactul societății tehnologice asupra literaturii, văzut cu multă ostilitate, a cunoscut și reacții pozitive, cum ar fi ipotezele lui C.P. Snow și M. Eastman, care admit colaborarea literaturii cu știința [85, p. 188]. Ceea ce este important de reținut este că scriitura tehnologizată nu distruge scrisul tradițional, literatura nu se desființează trecând în mediul digital, ci preia o formă nouă, coexistând cu tehnologiile. A admite că inovația distruge tradiția, este un gest pripit și nejustificat, deoarece istoria ne arată că apariția fotografiei nu a distrus pictura, așa cum mediatizarea literaturii nu va elimina cartea tipărită. Literatura își reafirmă vitalitatea, se reactualizează în raport cu evoluția tehnico-științifică și nicidecum nu pierde [85, p. 210]. Iar „moartea cărții” este „o minciună a viitorului și a futurologiei” (Z. Ornea) [85, p. 231].

Literatura digitală nu anulează literatura anterioară, și, cum afirmă L. Malomfălean, „nu putem sugera chiar „demisia literaturii” în epoca digitalismului. Există doar o diminuare a literarității ca fiind ceea ce face textul să fie de fapt un text și, în al doilea rând, suntem martorii unei proliferări a noilor practici textuale, a stilurilor alternative de citire și a modalităților spectaculoase de colaborare” [82, p. 156]. Literatura este doar redefinită, deja ca „un joc combinatoric care urmărește posibilități implicite în propriul material, independent de personalitatea poetului, dar este un joc în care un anumit punct este investit cu un mijloc neașteptat” afirmă E. Aarseth.

În secțiunea *Dosar* a revistei *Vatra* a apărut o serie de anchete ce țin în vizor literatura din mediul virtual și încearcă să prezinte opiniile și atitudinile literaților români față de acest fenomen care ia amploare – digitalizarea. În partea I – *Literatura pe internet (I)*, Călin Crăciun și Andreea Pop (inițiatorii acestei anchete în serie) prezintă *Un scurt argument* în care descriu miza deschiderii acestui dosar: „reprezentarea, în sensul cuprinderii cât mai multora dintre nișe, dincolo de dispute estetice și epistemologice, de aderențe ori repulsii ideologice, de simpatii sau antipatii” și miza poetică, „accentul fiind pus pe cum concep insider-ii ființarea literară

internautică sau specificul acestui mediu literar”. Rezultatul acestei anchete este reprezentarea fidelă și la zi a imaginii fenomenului de digitizare a literaturii, formularea unei opinii despre interacțiunea dintre digital și literar și atestarea, prin discuție, a literaturii de pe Internet, ca fenomen/curent/etapă de evoluție a literaturii. [20]

Vom prezenta câteva răspunsuri ale scriitorilor români contemporani, pentru a asambla „panoul de reacții” al spațiului literar autohton la fenomenul digitizării literaturii și proliferării unei noi forme literare – literatura electronică/digitală.

La prima întrebare: „Literatura este, desigur, una singură, însă transferul unei părți tot mai mari din ea pe internet a modificat mediul ei de ființare. Care credeți că ar fi plusurile aduse de această modificare a „fizionomiei” creației?, scriitorii autohtoni au avut opinii împărțite: Laurențiu Blaga vede transferul literaturii în mediul online ca pe un spectacol, care în goana promovării, a început a șterge ceea ce însemna cândva cultura. Cu precauție se pronunță și Elena Boldor, care consideră că arta trebuie să fie „open pentru oricine pe internet, dar să existe și o variantă fizică”. Mult mai entuziasmat de această metamorfoză este Lucian Brad, pentru care internetul a adus literaturii un aspect „fresh” prin „paginile cu emoji-uri, capturi de ecran, ilustrații și conversații” [20].

Online-ul este un „excelent poligon de teste” (Valentin Covaciu), de pe care literatura poate „bate” mult mai precis la țintă decât cea tipărită pe hârtie (Daniel Cristea-Enache) și aceasta este una dintre bucuriile și surprizele umanității (Gabriela Feceoru) [21].

Ioan Mateiciuc vede această modificare de mediu fertilă, care se rezumă doar la o „schimbare de instrumentar” [22] aducând cu sine o expunere și o vizibilitate mai sporită (Cristina Pașcanu), fiind deja o normalitate, parte firească a vieții noastre (Florentin Popa) [23], în care mijloacele tradiționale și cele moderne încearcă să păstreze echilibrul (Sorina Rîndașu) [24].

Întrebați despre riscurile și minusurile „expansiunii literaturii internautice” autorii români au evidențiat faptul că surplusul de cantitate șterge din calitate (Laurențiu Blaga) [20], iar scriitorul riscă să devină prizonierul „fanbase-ului” (Andrei Dósa) [21], să se piardă în „balastul” textelor ce inundă internetul (Antonia Mihăilescu) [22]. Societatea se află în era iluziei deoarece online-ul este cu desăvârșire lipsit de discernământul a ceea ce este „fake” și adevărat. „Prea mulți nechemați pe plantația artei și prea puțini sunt cei care au cu adevărat har.” (Cristina Pașcanu) [23]. Lipsa filtrului calității pentru literatura internetului riscă să producă o „inversare a scării valorilor” (Marcel Vișa) [24].

La întrebarea dacă „obligă o astfel de prezență la un anumit limbaj/o atitudine diferită”, scriitorii români au menționat că indubitabil este faptul că la cititor nu se mai ajunge prin

intermediul abordărilor tradiționale (Laurențiu Blaga) [20]. Limbajul s-a tehnologizat (Antonia Mihăilescu) [22] și banalizat, iar digitalul este mediul în care autorul a devenit personaj (Cristina Pașcanu) [23]. Totuși „migrarea dintr-un mediu în altul nu obligă la schimbarea limbajului” (Sorina Rîndașu) [24].

Referitor la diferențele dinamicii creațiilor literare din spațiul online față de cea de pe hârtie, este necesar de menționat faptul că trecerea din mediul de hârtie în cel digital a făcut ca distanța dintre cititor și autor să fie mult mai scurtă, chiar și uneori să dispară (Laurențiu Blaga) [20]; literatura să obțină o viteză fulminantă de difuzare, pentru care plătește cu apariția unor producții superficiale (Mihók Tamás) [22]. Tudor Pop observă existența unei rețineri și chiar dispreț pentru literatura online, considerată mai „slabă” decât ceea ce iese de sub tipar. Totuși, această atitudine nu este una edificatoare în chestiunea dată, căci sunt numeroase platforme literare care promovează literatura de calitate în formatul online: *O mie de semne*, *citestema.ro*, *NoisePoetry* (Savu Popa) [23]. Marcel Vișa vede online-ul ca pe o etapă de triere a literaturii, care urmează să ajungă pe hârtie, la îndemâna unui „mediu literar avizat”, considerând că „veleitarii le abandonează în online” [24].

Întrebați „Care e diferența de asumare a unui act artistic de genul acesta în raport cu procesul clasic de scriere? Cele două se consumă în mod diferit?” scriitorii autohtoni au spus: „...nu mă pot limita la o carte negru pe alb și că funcționez mai bine când experimentez cu multe chestii concomitent” (Elena Boldor). Lena Chilaru se arată a fi impresionată de partea vizuală a literaturii de pe internet, inspirată de aceasta să facă videopoeme pe YouTube și să posteze filmările lecturilor de la evenimente [20].

Cristina Pașcanu subliniază faptul că cititorul nu mai pare atât de atras de cuvânt, ci de imagine, de conținutul livrat mult mai facil, pentru că am devenit „imagofagi” [23].

Cât despre relevanța ideii de generație în epoca internetului, s-a punctat faptul că internetul a nivelat ideea de generație, făcând mai degrabă să se simtă o continuitate, o simbioză de energii creatoare (Lucian Brad) [20], acesta a șters granițele (Gabriela Feceoru) iar fiecare literat vrea să fie zoomer (Andrei Dósa) [21]. „Pare că există o singură generație, cea a internetului” (Mihai Marian) [22], „totul seamănă cu un teritoriu, un soi de amestec dintre Vegas și Babilon” (Savu Popa)[23].

S-a pus accentul și pe relația cu cititorul, feedback-ul primit în online, despre care s-a spus că mediul internautic a oferit scriitorului luxul de a fi în contact permanent cu cititorii săi, cum ar fi platformele de tipul Godreads, unde cititorii lasă recenzii pentru cărțile pe care le citesc (Andrei Mocuța) [21].

Întrebați dacă „Există o critică literară specifică literaturii internetului?” scriitorii români au spus că critica de pe internet este și ea diferită de variantă clasică (Laurențiu Blaga), fiind uneori rezumată la vizualizări și distribuiri (Lena Chilari), care sunt tot o modalitate de apreciere a calității. Elena Boldor spune că „atât timp cât zoomerii vor fi pe reddit&forumuri și boomerii pe facebook”, putem afirma că avem o critică internaută [20]. Totuși această critică nu este „văzută în acțiune” (Daniel Cristea-Enache) [21].

Existența booktuberilor pe YouTube și a cronicarilor pe Goodreads confirmă adecvarea criticii la spațiul virtual (Mihók Tamás) [22], care, în esență, e aceeași, doar că are caracter mult mai dinamic, fiind bazată pe interactivitate și comunicare directă (Savu Popa) [23].

Critica literaturii internetului este în formare încă (Gelu Vlașin) și e un fenomen extrem de rar la moment (Andrei Zbîrnea) [24].

Iar la ultima întrebare, cu privire la contribuția, utilitatea online-ului în promovarea literaturii române, unanim s-a vorbit despre faptul că accesul spre literatura noastră a devenit deschis, ceea ce îi oferă șansa să depășească limitele geografice ale spațiului vorbitor de limbă română și să „atenteze” la recunoașterea universală.

Literatura digitală, indiferent cum este numită (electronică, cibernetică), reprezintă o reabilitare a literaturii tradiționale, marcate de evoluția TIC. Revoluționând cuvântul, aceasta aduce literaturii trăsături noi, precum: interactivitatea, nelimitarea, variabilitatea în plan spațial și temporar și interferența cu codul, datorită căruia aria de reprezentare a literaturii se lărgiște foarte mult.

4.2.1. Poezia digitală – teorii și definiții

„Dacă lumea se schimbă radical, e nevoie să apară o nouă poezie, care să ne ajute să „învățăm lumea”. Această „invenție de forme”, de care vorbește Pound, e rezultatul explorării-exprimării-inventării unei noi lumi, a unei noi modalități de a trăi și a înțelege lumea.

Lirica se manifestă prin forme precum „action-painting”, „action-poetry” etc., iar happening-ul, performance-ul, instalația etc. sunt forme vii, „adevărate”, ale artei de azi [92, p. 27].

Dintre acestea, poezia digitală e forma în care a evoluat textul liric de după postmodernism, trasând paralele între post-literatură și TIC. Brian McHale definește poezia postmodernistă ca pe un fenomen divers ce conține practici destul de nelegate unele de celelalte în originile lor, ce converg treptat spre a contura o nouă dimensiune – cea a poeziei digitale [36].

În blogul revistei *Cultura*, Alex Ciorogar publică *Noua poezie nouă. Dincolo de „douămiism”*, un dosar în care investighează discursul poetic românesc după anii 2000, marcat

de trăsăturile „extremei-contemporaneități (direcțiile post-umane, influența mediilor electronice, consecințele globalizării sau ale capitalismului cognitiv și altele)”. Cercetătorul vorbește aici despre faptul că poezia contemporană, marcată de digital, problematizează noile condiții social-tehnologice, fiind rezultatul unor tensiuni dintre principiile tradiționale și cele apărute sub impactul noii culturi digitale. „Poezia actuală a reușit însă să integreze mecanismele ce păreau să-i prevestească moartea.”

Poezia nu se mai raportează la mediul literar, ci la oricare dintre arte (muzică, pictură etc), iar poetul adaugă rolului de scriitor calitatea de gamer, hacker, DJ, internaut etc. Cât despre limbaj, acesta este tehnologizat, devenind „o simplă extensie tehnologică”, iar exemple în acest sens sunt cărțile din spațiul literar românesc semnate de Alex Văsieș (*Instalația*), Radu Nițescu (*Dialectica urșilor*), Andrei Dósa (*Nada*) etc.

Schimbarea adusă în lirică de digitalizare este una la nivel ontologic, pentru că poeticul nu mai ține de real ori imaginar, ci de virtual [16]. Tehnologiile au determinat (re)scrierea poeziei în mediul digital, extinderea acesteia către site-uri, către experiment, către jocul lingvistic din rețea și programarea în corpul său a unui fragment de artă software [27, p. 222].

Există multe tipuri de poezie digitală, cum ar fi hypertext, poezie cinetică, animație generată de calculator, poezie vizuală digitală, poezie interactivă, poezie codificată, poezie holografică (holopoetrie), poezie video experimentală și poezii care profită de natura programabilă a computerului să creeze lucrări care sunt interactive sau să folosească abordarea generatoare sau combinatorie pentru a crea text (sau una dintre stările sale) sau pentru a implica poezii sonore sau pentru a profita de lucruri precum listservs, bloguri și alte forme de comunicare în rețea pentru a crea comunități de scriere și publicare în colaborare (ca în wiki-urile poetice). Totuși, primele poeme generate de calculator au fost cele produse prin programarea unui Z22 al lui Konrad Zuse, de matematicianul german Theo Lutz în 1959 [135].

În 1959, în Stuttgart, Germania, lingvistul Max Bense, asistat de inginerul Théo Lutz a reușit să programeze un „calculator“ pentru a face, în limba germană, primul vers liber „electronic“. Acest lucru a fost realizat pentru limba engleză în 1960. În 1973, Richard W. Bayley a publicat sub titlul *Poeziile Computerului* o scurtă trecere în revistă, un fel de antologie a poeziei ce ia amploare, între anii 1960 și 1971, în Statele Unite, Canada și Marea Britanie.

În limba franceză, în 1964, Jean A. Baudot, va reuși să facă o colecție de prim vers liber scris de un calculator electronic, folosind un software numit *Expresie*.

Aceste inițiative par să-i fi determinat pe Raymond Queneau și François Le Lionnais să creeze *Oulipo* la Paris, în 1959, sub auspiciile Institutului de Patafizică.

Din 1979 până în 1995, cu răspândirea masivă a microcomputerelor personale și microcalculatoare personale, care au un ecran, apoi culori și sunet din 1985, se vor multiplica experimentele.

Alamo ia inițiativa în 1981. Din 1989, Asociația *Laire* se va concentra asupra poeziei. Ultimele prelungiri au fost efectuarea și prezentate în Paris la Centrul „Georges Pompidou“, în 1999, prima *Operă digitală multimedia: Trei mitologii și un poet orb*, de Jean-Pierre Balpe, Henri Deluy și Joseph Gugliemi, construită pe o utilizare interactivă a trei serii de sunete sintetizatoare, imagini și text. O altă operă digitală, *Alletsator*, proiectată în portugheză de Pedro Barbosa, a fost prezentată în 2001, la Porto, Portugalia, la teatrul „Sa e Fe” [124, p. 68].

Spidertangle (<http://www.spidertangle.net/home.html>) este un alt proiect puternic de e-poezie cu poeți remarcabili care comunică prin intermediul listelor spidertangle și produc o mare colecție de cărți, antologii, portaluri, etc. Centrul de Poezie Electronică (<http://www.h-net.org/~clc/etext/literature.html>) cu lista ei poetică de la SUNY-Buffalo, e o prezență remarcabilă în poezia americană, cu Charles Bernstein în consiliul său consultativ [107, p. 101].

Proiectul lui John Cayley *Indra's Net* poate fi înțeles ca fiind o preluare agresivă (în termenii lui Eco a „muncii deschise”), marcat de interactivitate, mișcare, co-creație și generare continuă; folosește metode generative și procese aleatorii pentru a crea texte pentru un cititor care poate să interacționeze cu el.

Având în vedere acest nivel de interactivitate, care este construit în *Indra's Net*, nu este surprinzător că au fost create selecții din acesta, cum ar fi *Book Unbound*, fie ca instalații în care textele sunt proiectate pe pereți și cititorii/trecătorii pot interacționa cu textul.

Din perspectiva *Manifestului pentru Cyborgi* al lui Haraway, *Indra's Net* este un cyborg; interacționând cu el devenim cyborgi; înțelegerea noastră – învățarea lumii devine una informată de viziunea cyborg [34].

Ultima perioadă, din 1995 până în 2005, este un moment de mari contradicții. Creșterea rețelei de Internet a provocat, de atunci, emoții considerabile, din punct de vedere intelectual, în cercurile literare și editoriale. Acest fenomen, cu toate acestea, maschează regresii profunde, mai ales din 2000.

În ceea ce privește editarea literară, barbotarea inițiativelor a devenit vertiginoasă. Indiferent dacă se află într-un format hypertext sau hypermedia, volumul resurselor digitale oferite online pe Internet a devenit imens. Articole, reviste, publicații, site-uri editoriale, colecții de texte digitalizate, portaluri de referință numără acum în mii sau zeci de mii în toate limbile [124, p. 67].

Poezia digitală este analizată în teza de doctorat *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos* de Luciana Barroso Gattass, în care cercetătoarea prezintă câteva lucrări extrem de interesante, cum ar fi *Overboard* de John Cayley și Giles Perring (Fig.4.6), care este un „text-eveniment” ce reprezintă o structură lingvistică dinamică, în care literele, conform unui algoritm prestabilit, determină apariția unor texte legate de acestea. *Overboard* reprezintă un text stabil, în care literele creează iluzia unei scufundări sau ridicări la suprafață formând astfel texte noi, care „plutesc” pe ecran, pentru a fi citite și a dispărea mai apoi [39, p. 29-30].

Poezia digitală solicită ca valoarea semantică și „grafica gestaltă a literelor” să fie plasată în prim-plan alături de practicile cinetice și interactive. Manipulările morfologice devin factori constituenți ai sensului, cum poate fi observat în *Terra* (1956) de Décio Pinatari (Fig. 4.7) și în *Gymnasia* (1988) de Ana Maria Uribe (Fig. 4.8).

Cercetătoarea L. B. Gattass accentuează faptul că poezia digitală este amplasată pe mai multe planuri, ceea ce se datorează codificării sale digitale, imbricațiilor dintre ceea ce poate fi numit provizoriu semnificant și aranjamentele materiale fluide. Poezia digitală nu mai funcționează ca o entitate autonomă, ci ca una instanțială în timp, adusă la viață prin intermediul software-ului. Un exemplu este *Text Rain* (1999) de Camille Utterback și Romy Achituv, în care semnul lingvistic nu este doar parte a conținutului textului literar, ci și parte a spectacolului (în locul picăturilor de ploaie, cad litere, care instaurează astfel o tendință spre dematerializare a conținutului acestui tip de poezie digitală). Analizând această instalație textuală, Francisco J. Ricardo scrie că *Text Rain* funcționează în baza prezentării unei serii de spații discursive/momente ale ființei, apărute într-o manieră graduală, care definește țesătura textuală ca pe o producție „transmodală” [39, p. 130-135].

Text Rain este o instalație textuală interactivă constând dintr-o cameră care captează imaginile participanților și le proiectează în oglindă, în alb și negru, pe un ecran mare, combinându-le cu o animație color de litere virtuale care cad. Participanții vor „colecta” versuri din poemul *Talk, You* de Evan Zimroth din cartea *Dead, Dinner, or Naked* (1993). Algoritmul este simplu: literele vor cădea și se vor stabili momentan, pe suprafața unor obiecte proiectate pe ecran, care au un grad de întunecare mai înalt decât cel prestabilit de program. „În cazul în care participanții își ridică brațele sau aduc cu ei o recuzită, cum ar fi o umbrelă, ei pot manipula rata cu care cad literele, făcându-le să plutească și să se unduiască. Un vers poate fi format dacă un participant zăbovește pentru a colecta suficiente litere. Într-o descriere voce-off conținută în videoclipul instalației, Camille Utterback afirmă că poemul este selectat intenționat din cauza temei sale, „corpuri și limbaj”: „Literele care cad nu sunt aleatorii, ci formează rânduri ale unui

poem despre corpuri și limbă. Citirea frazelor din instalația *Text Rain* (Fig. 4.9) devine atât un efort fizic, cât și cerebral” [39, p. 137- 138].

Text Rain conciliază textualitatea și imaginația, oferind cititorului senzația unei lecturi „senzoriale”, punându-i la dispoziție un sistem complex, indeterminat, marcat de contingentă și de presiunea de a alege. Comunicarea pe care o încearcă cititorul cu acest tip de text este una complexă, care mizează pe intuiție oferindu-i acestuia elemente cu o lizibilitate redusă și cu un sens pe care trebuie să-l descopere făcând conexiune cu cele receptate anterior ori presupuse după fragmentele de texte deja văzute. Cititorul ajunge în pragul conexiunii cu textul, însă nu o poate obține deplin, având în față un sistem „poietic autoizolat” [39, p. 140-143].

Deși poezia digitală a fost deseori criticată pentru manierismul său, pentru efectele sale tehnologice autocentrate, referindu-se la nimic altceva decât ea însăși și calitățile sale estetice, pentru imaginea sa adâncă, lipsită de profunzime hermeneutică, pentru trecerea de la preocupările simbolice la stimularea senzuală, pentru codurile și bazele sale de limitare, aproape toate preocupările sale importante pot fi trasate înapoi la predecesorii săi istorici, reflectarea materialului de limbaj concret, încălcarea limitelor genului, multilinearitatea și explorarea structurilor spațiale, mișcarea și interactivitatea fiind strategii-cheie sunt concepte vitale în avangarda istorică.

În literele poetice digitale se scaldă, strălucesc, tremură, se scufundă, se mișcă (Emmett Williams, *Epoca Voyelor*), îndeplinindu-se sarcinile imaginilor (seria de anipoemuri ale lui Ana Maria Uribe), provocând confuzie semantică (Giselle Beiguelman, *Reciclat*), suprapuse, văzute din toate părțile, în jurul axei lor proprii (Mary Flanagan, *Casa*), tăiate în bucăți și recombinate cu materiale de scrisori extraterestre (Marko Niemi, *Concrete Stir Fri Poems*), distorsionate audibil (Takaumi Furuhashi, *Kotoba Asobi*).

Poezia digitală se redefinește continuu. Creșterea masivă a internetului și a festivalurilor dedicate acestui tip de poezie în ultimii ani au introdus artiștii unul în munca celuilalt, dând naștere unei comunități globale, a cărei ingeniozitate și gândire poetică se bazează pe vitalitatea sa [27, p. 225].

Schimbările în societate, tehnologizarea acesteia a stimulat apariția unei noi poezii – poezia digitală, care nu e altceva decât forma în care a evoluat textul liric de după postmodernism, un gen al literaturii electronice cu o utilizare proeminentă și crucială a computerelor, trasând astfel paralele între post-literatură și TIC.

Primele poeme generate de computer au fost produse indirect de Theo Lutz, în 1959, ceea ce a determinat apariția cercului *Oulipo*, urmat de altele similare: *Alamo*, *Logolalia*, *Spidertangle*, *Indra's Net* ș.a.

Poezia digitală înglobează în construcția sa mișcarea, sunetul, imaginea, combinarea și recombinarea literei, fiind un gen literar care se redefinește continuu, având numeroase specii, unele încă neatestade de critica literară.

4.2.1.1. O tipologie a poeziei digitale

Instaurându-se ca o formă poetică deplină, poezia digitală și-a extins aria de activitate și a proliferat în numeroase subgenuri/forme, unele deja atestate de critica literară, cum sunt cele menționate de Răzvan Țupa în articolul său *Poezia Digitală, un eseu de Jorge Luiz Antonio*, altele încă în stare hibridă. Dintre numeroasele forme de poezie digitală, pe care le vom enumera mai jos, am ales câteva care au reușit să-și confirme statutul.

Poezia digitală preia următoarele forme:

Autopoeme (Theo Lutz, Germania, 1959, experimente poetice cu un computer care generează poezie);

Cin(E)Poezie (lucrări ale unor creatori de film și videoclipuri poetice. Autorii foloseau video, film, animație, sunet și tehnici computaționale, limbaje non-verbale care aveau în comun cu poezia scrisă sau vorbită pretenția de parte relevantă pentru întreg. Conceptul a fost creat de George Aguilar.);

Click-poezie (David Knoebel, SUA, 1996), folosind cuvinte, legături și cuvinte silabisite (sunete), Knoebel înlocuiește foșnetul paginii cu un click);

Computer poem (Théo Lutz, 1959, Germania; Nanni Balestrini, 1970, Italia);

Cyberpoezie (pentru Barbosa, 1996, este în fond poezie permutațională iar pentru Capparelli și Gruzynski, 1996, este o poezie vizuală și interactivă adaptată mediului digital și electronic. Termenul este folosit și de Komninos Zervos (Australia) și Brian Kim Stefans);

Cybervizual (denumire folosită de E. M. de Melo e Castro pentru o serie de infopoeme prezentate la o expoziție colectivă în Italia);

Cuvânt electric (Jim Andrews își asuma câteva judecăți legate de folosirea cuvântului poetic în mediul electronic și digital (Andrews 1997-1999). Este și titlul unei cărți de Richard Lanham);

E-Poezie (subtitlul cărții lui Glazier (2002) și numele Festivalului Internațional de Poezie Digitală de la Buffalo între 18 și 21 aprilie 2001);

Holopoezie (denumire folosită de Eduardo Kac în 1983);

Hypercard (text vizual și alfabetic aranjat pe o serie de planșe digitale legate unele de altele. Unele documente conțin sunet, folosesc și material video (Funkhouser, 1996);

Infopoezie (Melo e Castro îl folosește în lucrările *Álea e Vazio* (1971) și în *The Cryptic Eye* la Universitatea Yale în 1995);

Interpoezie sau poezie interactivă hypermedia (Philadelpho Menezes și Wilton Azevedo au lansat un CD-ROM și o teorie cu acest titlu);

Poem-Clip Digital (Augusto de Campos pe site-ul său, 1997);

Poem pe computer (Gilberto Prado și Alckmar Luiz dos Santos, 1995);

Poem Permutational (Nanni Balestrini, 1970, Italia; Silvestre Pestana, 1981, Portugalia și alții);

Poezie CINETICĂ (gen poetic în care animația este introdusă în poezie prin diferite mijloace tehnice (Capparelli 2000);

Poeme-Diagramă (experimente non-liniare susținute de Jim Rosemberg începând cu 1966 când a lansat o serie de poeme cu titlul *Word Nets* în 1968);

Poezie Hypermedia („include imagini grafice și cinematografice, coloana sonoră care are legatură sau înlocuiește textul tipărit; o varietate de asocieri intertextuale și de combinații grafice” (Funkhouser 1996);

Poezie Hipertextuală (George Landow, 1995, folosește un model non-linear de utilizare a hipertextului);

Poezie Internet (poezie care circulă prin e-mail pe Internet);

Poezie Inersemn (Menezes în *Estúdio de Poesia Experimental (Studiu de Poezie Experimentală)* în Programul de Comunicare și Semiotică de la PUC SP);

Poezie în buclă/Looppoetry (Wilton Azevedo, pornind de la scris repetat și cronometrat);

Poezie-New Visual (experimente care merg dincolo de vizualul tradițional trecând la poeme vizuale 3D (Capparelli, 2000). Un exemplu din Brazilia este *Popbox* de Elson Fróes);

Poezie-Palma (un experiment al studenților de la Colegiul de Artă al Universității din Filipine coordonat de profesorul Fatima Lasay);

Poezie sonoră (unele site-uri de poezie sonoră reiau experimentele futuriste ale lui Marinetti sau ale dadaistului Hugo Ball (Capparelli). Philadelpho Menezes Neto (1960-2000) a dezvoltat acest gen de poezie în Brazilia);

Pixel poezie (*Algoritmos* de Melo e Castro (1998);

Poetechnic sau poetici digitale (Plaza și Tavares (1998) nu separă poezia de poetică, folosesc poeticele digitale ca nume pentru diferite modalități de producere a imaginilor info-grafice);

Videopoezia (cu toate că se referă la poezie realizată cu mijloace audio-video, de exemplu Melo e Castro, Arnaldo Antunes și Julio Plaza, expresia poate să reprezinte și prelucrarea video a poemelor cum a făcut Ricardo Araújo cu câțiva poeți brazilieni); [117]

E-mail poezia (poeme scrise prin intermediul poștei electronice și având ca subiect e-mailurile – <https://hellopoetry.com/words/email>);

Google poezia (poezie generată de motorul de căutare Google -www.googlepoetics.com) ș.a.m.d. deoarece această listă nu pretinde că ar conține toate formele de manifestare ale poeziei digitale, dar conține totuși termenii utilizați mai frecvent pe măsura evoluției acestui gen de poezie.

4.2.1.1.1. E-poezia

„E-poezie – Elementul *e*- indică localizarea în spațiul „electronic, online, virtual”. Poezie a cărui text este plasat în rețeaua Internetului, ce funcționează în format electronic sau digital; hypertext, digitext. Experimentând asupra formei, poeții avangardiști, apoi cei ai anilor '80 au cultivat o „nouă sensibilitate”, pregătind un teren favorabil cyberpoeziei. La ora actuală, poezia se naște și pe chat, și pe forum, și în comentarii pe Facebook, punctuația și emoticoanele participând și ele la spectacolul și travaliul poeticului. (...) Cu această nouă poezie mediatică sau virtuală, numită și „post-literatură”, omul contemporan își exprimă experiența hypertextuală cu toate avantajele și dezavantajele ei. Pe de o parte, e-poezia este accesibilă oricui își dorește să o „parcurgă” și are la birou sau acasă un computer conectat la Internet, pe de altă parte, există semnale că poezia aceasta experimentală, orientată formal, este de cele mai multe ori foarte dificilă la lectură, obositoare și nereușită din punct de vedere stilistic. În lipsa instrumentelor adecvate, interpretarea cyberpoeziei, a poeziei „adâncite în tridimensionalitatea virtuală a ecranului de computer”, presupune aceste și alte dificultăți care totuși nu sunt insurmontabile” [61, p. 162-163].

Alan Sondheim este o apariție total inedită ale cărui poeme și lecturi sunt o performanță spontană, unică de felul ei: arătând videoclipuri și fotografii, joacă coloane sonore însoțite de live-uri, tastând textul de-a lungul ecranului computerului.

Mai jos expunem unul dintre poemul lui (în original, fără a încerca traducerea, care ar diminua efectul stilistic):

„*drwx - s - x -rw ---- drwx ---- -rw ---- -rw -- r - -rw-rw-r -
-rw-rw-r - -rw ---- -rwxr-xr-x drwxr-xr-x -rw ---- -rw ---- -
-rw-r - r - -rw-rw-r - -rw ---- # my leaky sieve ##
i never stole anything i once ran away from a dying animal i once*

*had sex with a minor i once thought i was going crazy i once
 tried to kill myself with iodine i once was a coward i once killed
 a mouse i once insulted someone i never raped anyone i once insulted
 anyone i once touched someone i once abandoned someone i once
 slapped anyone i never hit anyone i once was a coward i never killed
 anyone i once ran over a cat i never hit a deer i once killed a
 raccoon i never stole anything i once was rude i once was fired i
 once failed a course i once was shameful i once had an accident i
 once wasn't driving i once abandoned someone i once was responsible
 i once was beaten i once had jaundice i once was ill*
 10681716031111121111111111111112111111121111111121
 1111111211111111111111111211721123221211111211111
 # my leaky sieve ## ”

Așa gen de e-poezie, atât din cauza mediului său cât și din cauza designului poeziei – rolul de laborator în care microefectele subiectivității în discurs pot fi experimentate pe și prin manipularea limbajului, ar putea să fie explorată ca o cheie a conștiinței contemporane.

Literatura Oulipo, în special Georges Perec, a creat obsesiv exerciții de scriere folosind constrângeri sau înlocuiri (cum ar fi poemul *Wath You* de Sondheim).

Un alt „proiect” numit *Flarf*, dedicat esteticii goticului și cuprinzând poeți tineri mai ales din New York și California, a demarat în vara anului 2001, dar a atins noi înălțimi de activitate și intensitate după 9/11; *Flarf* se dezvoltă într-un spațiu performant post-traumatic de reziliență și ingeniozitate, se concentrează pe gunoiul de zi cu zi din noi, ce trebuie să treacă prin această comunicare susținută și nemodificată în mediu.

Webul a fost anunțat ca un domeniu al anonimatului și deci al libertății pentru artiști, antreprenori, consumatori și socializatori; dacă nimeni nu știe cine „sunteți într-adevăr” nu puteți fi discriminat [26].

E-poezia este localizată în spațiul Internetului, textul ei funcționează în format electronic sau digital și poate lua orice formă, poate omite regulile de punctuație, poate fi scrisă oriunde și de oricine, aceasta este atât o premisă cât și un impediment în apariția și promovarea poeziei de calitate și în interpretarea e-poeziei. Pentru extinderea acestui tip de poezie, literatura *Oulipo*, proiectul *Flarf* și însuși Webul sunt domenii deschise și primitoare.

4.2.1.1.2. Poezia vizuală

Termenul „poezie vizuală” apare odată cu *Grupul 70*, la Florența, din care au făcut parte Eugenio Miccini, Lamberto Pignotti, Luciano Ori, Lucia Marcucci și Michele Perfetti. Poezia vizuală este o tentativă de contrapunere a cuvântului cu imaginea și în particular cu universul de imagini produse și distribuite prin mass media. Aceasta extinde posibilitățile poemului, fiind mai mult decât o pictură din cuvinte și o poezie cu imagini [99].

Poezia vizuală deja afirmă conturarea în interiorul său a câtorva direcții cu particularități individualizante, care susținând ideea de simbioză a cuvântului și imaginii, lansează poeme ce se disting între ele și accentuează caracteristici specifice, extrase din portretul general al poeziei vizuale. Printre acestea, un spațiu de recunoaștere impresionant au căpătat pictopoezia și poezia concretă.

Pictopoezia – (de la *pictură* și *poezie*) este poezia care își structurează versurile astfel încât acestea să reprezinte conturul unui obiect sugestiv pentru mesajul ori tema textului. Pictopoeziile erau și în Antichitate, doar că se mai numeau și poeme figurate. Victor Brauner și Ilarie Voronca resuscitează specia, publicând manifestul *Pictopoezie* în revista *75 HP*, unde lansează afirmația: „Pictopoezia nu e Pictură/ Pictopoezia nu e Poezie/ Pictopoezia e Pictopoezie”. Această formă a fost preluată și de alți scriitori, cum este G. Apollinaire, care le-a numit „caligrame”. Au scris pictopoezii Eugen Ionescu, Scarlat Callimachi, Romulus Bucur și Urmuz. Un exemplu este pictopoemul lui Arcadie Suceveanu *Lacrime lui Ovidiu*:

„Oh, lacri-
ma lui, uriașă
cât o planetă, și-a-
cuma mai arde pe mare!
Poezii postmoderni extrag din ea,
ca dintr-o nesfârșită sa-
lină, suave zăcăminte
de sare... De seco-
le, de secole,
și nu se ter-
mină la-
crima lui
euxină!” [61, p. 362].

Poezia concretă este cea care folosește forma sa și structura vizuală pentru a reflecta semnificația ei sau a îndeplini un scop artistic. Uneori aceasta înseamnă că cuvintele unui poem

crează o formă specifică, cum ar fi lebăda și reflecția ei în poemul lui John Hollander *Swan and Shadow*. După anii 1950, poezia concretă a evoluat într-o formă și mai bazată pe imagine. Cuvintele deveneau subordonate imaginii artistice. Acești poeți mai târziu disting cuvinte, silabe, litere și semne de punctuație pentru a crea imagini pictoriale. Poeții creativi continuă astăzi să se joace cu acest tip prin încorporarea elementelor fotografice și chiar a sunetului în arta lor poetică.

Poezii concrete sunt: *Tăcerea* de Eugen Gomringer, *Mama la fiu* de Langston Hughes, *Povestea mouse-ului* de Lewis Carroll, *Lumina stelelor* de Stephen Neville ș.a. [150].

Dintre autorii contemporani se evidențiază Anatol Knotek un artist austriac, care se ocupă în special de poezie vizuală/concretă, instalații din și cu texte, tipografie experimentală și artă conceptuală, fiind recunoscut internațional și având expoziții în toată lumea, fiind publicat în ziare, antologii etc. Knotek spune că a trecut, de-a lungul anilor, de la a scrie poezii în manieră clasică, până aici, la portrete iscusit realizate din cuvinte. Foarte atent la detalii și la impresia ultimă ce ar trebui să o lase privitorului arta sa și portretele sale, Knotek e un artist care-și dorește, ca prin experimentele de acest gen, să dilueze cât mai mult posibil hotarele ce se vor definitiv trasate între literatură și artele frumoase. Ca exemple servesc *Portretul lui Bob Dylan* – colaj din cuvinte (Fig. 4.10) și *Ego* – poezia concretă (Fig. 4.11).

Un alt autor, Alexandru Chira „poate, unul dintre cei mai reprezentativi artiști plastici contemporani care lucrează în domeniul poeziei vizuale” a realizat poeme și cicluri de poeme vizuale relevante: *Poeme colet* (1973), *Fereastra-poem* (1981), *Poem-angrenaj*, *Stereopoeme*, *Telepoeme* (1980 – 1982) etc. Pentru criticul Dan Hăulică „obiectele” lui Alexandru Chira compun „un întreg care este dincolo de vorbe ca și de imagine. Un agregat care le conține și pe unele și pe celelalte, dar care le conține coerent ca o sintagmă, (...) dialectica acestor poeme, acestor picturi-poeme, e dincolo de simpla răsturnare simetrică – poeme de văzut, tablouri de citit – care a constituit emblema multor eforturi contemporane”. A. Chira spune: „nu am renunțat la cuvânt (de altfel, el îmi declanșează starea de a face), dar acum cuvântul este în mai mare măsură substituit în lucrări de imaginea-semn” [96].

Annette Beguin-Verbrugge, profesor de științe ale comunicării la Universitatea Lille, afirmă că nu trebuie de neglijat textul în crearea poeziei vizuale, căci „textul scris este de asemenea, o imagine a cărei percepție este la fel de importantă ca și scrierea însăși, iar cadrele și frontierele contribuie la structurarea și funcționarea scrisului atât lingvistic cât și semiotic”. Cartea este dedicată acestui raport foarte special care leagă textul și imaginea sau mai degrabă textul și imaginea sa [7, p. 15].

Relația cuvânt-imagie este pe deplin reliefată în poezia vizuală, care susține ideea de simbioză a acestor elemente și se evidențiază prin proliferarea a două tipuri de poezie vizuală: pictopoezia și poezia concretă.

4.2.1.1.3. Poezia „zgomotului vizual”

„Zgomotul vizual” este o dominantă estetic-tehnică a lucrărilor în care este generat de o suprafață receptivă tactilă în combinație cu excesul vizual care necesită o implicare a cititorului/utilizatorului pentru ca o lectură să aibă loc.

Poeme digitale cu „zgomot vizual” au scris poeți precum Susan Howe, Charles Bernstein, Steve McCaffery și Susan Waldrop (pentru a numi câțiva). Ca exemple principale vom prezenta trei lucrări poetice: *Spawn* de Andy Campbell (Fig. 4.12), *Diagrama Seria 6* de Jim Rosenberg, și *Leaved Life* de Anne Frances Wysocki.

„Zgomotul vizual” e o strategie distinctă care permite combinarea textelor cu imagini, sunete și, în cazul muncii digitale, cinetice cu operațiuni pentru a crea un exces de sentimente.

Spawn folosește „zgomote vizuale” prin mijloace cinematice în primul rând. Prin deplasarea textului, lucrarea introduce dificultăți în citire. Relația sintactică dintre cuvinte este ambiguă și cititorul/utilizatorul este lăsat să decidă ce înseamnă aceste animații textuale în raport cu sensul semantic al cuvintelor. „Zgomotul vizual” din *Spawn* este, de asemenea, creat prin tipografie neconvențională și dimensiunea literei. Lucrarea este construită ca o imagine a unui borcan de sticlă întors cu capul în jos cu o plantă în ea. Cercurile întunecate se deplasează deasupra plantei. În cazul în care cititorul/utilizatorul duce cursorul la unul dintre cercurile întunecate, un text „izbucnește” în afara borcanului; dacă cititorul/utilizatorul face click, un strat suplimentar de elemente vizuale sau textuale apar în jurul, și deasupra borcanului și a textului inițial. Cercurile negre și textele care sunt conectate la fiecare sunt zece la număr.

O lucrare mai amplă este *Lived Life* a poetei Anne Frances Wysocki (Fig. 4.13). *Leaved Life* este o lucrare poetică interactivă extrem de vizibilă creată în directorul Macromedia, publicată pe site-ul Wysocki.⁸ Aceasta reprezintă juxtapunerea stilului vizual al textelor poetice scrise sau tipărite, aranjate în linii și litere izolate, cu desene în creion și imagini de frunze, de plante și petale de flori aranjate pe o imagine de fundal a unui document asemănător hârtiei. În jurul imaginii suprafeței de hârtie, cititorul/utilizatorul vede părți ale unui fundal floral.

După ce cititorul/utilizatorul începe lucrarea făcând click pe imaginea „intrare”, există o secvență de încărcare, după care cuvintele *for you* apar pe un fundal negru. Cititorul/utilizatorul are parte de o vedere parțială a colțului din dreapta de jos al unui document mai mare. Aceasta este într-adevăr prima dintre cele șaisprezece secțiuni care constituie un document mai amplu.

Prin mutarea cursorului spre marginea fiecărei secțiuni, cititorul este transportat într-o altă secțiune. În mai multe din cele șaisprezece secțiuni ale vieții cu frunze, spațiul vizual este plin de litere care, în afară de câteva cuvinte împrăștiate de aici și acolo, dau impresia unei suprafețe dezordonate și neregulate. Există, de asemenea, imagini de frunze și flori a căror plasare și umbră, oglindesc aspectul de frunze și flori reale plasate pe partea de sus a unei suprafețe.

În șapte din cele șaisprezece secțiuni există desene animate mici, cu trei oameni goi: doi bărbați și o femeie. Ei stau față în față și își leagă brațele înainte și înapoi. Nu numai că aceste figuri desenate se mișcă; există mișcare pe toată suprafața. Unele litere se mișcă ușor aparent fără scop, alte litere sunt statice. Frunzele se usucă când cititorul/utilizatorul face click pe imagine, dar această schimbare aduce texte.

„Zgomotul vizual” din *Leaved Life* este creat printr-un aspect vizual neconvențional, este însoțit de o nervozitate în lucrare, care îi determină pe cititori/utilizatori să se miște cu grijă pe suprafața reactivă și are un rol semantic pentru că cele șapte poezii din frunze din *Leaved Life* se încadrează clar într-o tradiție a poeziei de dragoste. Poemele descriu dragostea și pierderea prin trăiri poetice bine cunoscute, cum ar fi utilizarea sinecdotică a părților corpului în raport cu o persoană iubită, căderea și moartea după ce dragostea a trecut. Memoria amoroasă a iubirii și a iubitului este descrisă în evocările trupului iubitului care se repetă în toate poeziile.

Excesul vizual și dezorientarea citirii se juxtapun și cu lucrarea digitală a lui Jim Rosenberg *Diagrama Seria 6* (Fig. 4.14), în care cele nouă diagrame sunt create cu mai multe straturi de texte constând din cuvinte alăturate cu conexiuni semantice delicate.

Poezia lui Rosenberg se caracterizează prin lipsa pronomelor personale, a substantivelor și verbelor disjunctive. Prea multe informații ocupând același spațiu vizual anulează lectura normală a cuvintelor, iar efectul acestei structuri vizuale este un exemplu al „zgomotului vizual”. În poeziile din diagrama de mai sus a lui Rosenberg, cititorul/utilizatorul poate delimita cuvintele, care apoi se dezvăluie că sunt atașate la straturi. Pe măsură ce cititorul/utilizatorul își mișcă cursorul peste suprafață, straturile se rup în afară, iar stratul transparent, care permitea ca toate cuvintele să fie văzute simultan, devine opac, prezentând acum un singur strat la un moment dat.

Suprafețele complicate ale *Leaved Life*, *Spawn* și *Diagrama Seria 6* create prin diferitele stări vizuale și cinetice pe care le-am descris, reprezintă mai mult decât lucrări interesante din punct de vedere tehnic. Am sugerat că „zgomotul vizual” folosit în aceste poezii este o practică poetică, așa cum se vede și în poemele tipărite. Ca atare, „zgomotul vizual” este construit prin aranjamente tipografice de exces și suprapunere, prin utilizarea și poziționarea particulară a imaginilor, dar cel mai important, în lucrările digitale pe care le-am analizat, prin implementarea

mișcării – a imaginilor și literelor și prin orchestrarea mișcărilor cititorului/utilizatorului [35, p. 1-31].

Poemele digitale cu „zgomot vizual” combină textele cu imagini, sunete și chiar operațiuni digitale, iar ca lucrarea să fie lecturată cititorul trebuie să se implice direct în aceasta. „Zgomotul vizual” este o strategie bazată pe hypermedia cu trăsături poetice, iar cel mai bine relevă acest lucru poemele lui A. Campbell, A. F. Wysocki și J. Rosenberg.

4.2.1.1.4. Poezia sonoră

Considerată direcție inedită a liricii digitale, poezia sonoră utilizează drept materie de bază doar sunetele, fără a admite vreo implicație din partea oricăror forme lexicale, cum era în cazul speciilor prezentate mai sus. Această practică se face cunoscută datorită avangardelor de la începutul secolului trecut, care doresc să rupă orice legătură cu tradițiile burgheze. Predilecția pentru sunet în defavoarea cuvântului a caracterizat creația acestor mișcări, care au determinat spre colaborare poezii și muzicienii.

În *Prezența poeziei – dincoace de text și de literatură*, Răzvan Țupa afirmă că reprezentative pentru această mișcare sunt studiile futuriștilor ruși (Hlebnikov, Krucenyk), cât și anumite acțiuni ale lui Kandinski. Aceștia sunt deseori numiți înaintemergători, autori care trec mult de sfârșitul secolului XIX.

Începutul poeziei sonore, este mai des asociat de conceptualizările olandezului Theo Van Doesburg care a publicat o serie de imagini „literă-sunet”, pentru a reactualiza, a împrăști literale alfabetului pe care le-a poziționat în raport cu diferite valori sonore abstracte. În 1919, muzicianul Arthur Petronio dezvoltase o teorie „verbofonică”, conform căreia a putut aranja vocalele pe portative muzicale. Iar britanica Edith Sitwell și-a descris poemele din seria *Facade*, drept poeme abstracte, „modele sonore” care erau structurate din cuvinte ritmate și onomatopee.

La jumătatea secolului XX, odată cu evoluția modalităților de înregistrare a sunetului, în Europa și-a făcut apariția o întreagă generație de autori de poezie sonoră. Printre care se numără și Henri Chopin, căruia îi este atribuită fundamentarea fonetică a poeziei sonore și realizarea audiopoemelor cu implicarea amplificatoarelor de sunet și a unor microfoane speciale pentru înregistrarea vocilor, schimbării vitezei de redare a cuvintelor, imprimării stratificate/suprapuse a aceleiași silabe etc.

Următorul moment de cotitură a fost inaugurarea termenului de „biopsii” pentru poeziile sonore care implicau sunetele din viața cotidiană, de către francezul Bernard Heidsieck. În anii '60, Öyvind Fahlström și apoi suedezii din grupul *Fylkingen* au înaintat alte concepte, precum

cele de *text-sunet-compoziție* sau *text-sunet-artă*. Marcat de teoretizările lui Bengt Emil Johnson sau Lars-Gunnar Bodin și Sten Hanson, spațiul suedez a rămas până astăzi unul dintre centrele poeziei sonore tehnico-acustice.

Cercetătorul român direcționează apoi firul istoric spre spațiul autohton, menționând că evoluția poeziei sonore este marcată și de personalitățile literaturii române, cum este Tristan Tzara, care realiza spectacole poetice de acest fel în celebrul *Cabaret Voltaire* din Zürich, care erau momente de glorie ale mișcării Dada, căci se făcea „tabula rasa cu zumzetul referințelor cultural-sociale”.

Memorabile sunt și recitalurile scriitoarei maghiare Katalin Ladik, care emoționa săli pline cu poeziile sale sonore, compuse din interjecții și sunete ce nu necesită o traducere.

Astăzi, poezia sonoră își are festivalurile și orașele ei, cum sunt New York, Chicago și Berlin, în care se desfășoară periodic evenimente ce implică prezentarea unei poezii interpretate vocal de pe scenă. Aceste festivaluri se bucură de o imensă popularitate, de exemplu în Genova, poetul italian Claudio Pozzani adună anual cele mai strălucite nume ale literaturii pe o scenă. Un alt eveniment de impact de acest fel este și Poetry International de la Rotterdam, care are deja peste 40 de ediții în care scriitorii europeni își interpretează live poezia, într-o atmosferă în care cuvântul lor este auzit, citit și tradus pentru o receptare mult mai acută. Edițiile acestui festival sunt înregistrate și disponibile pentru a fi vizionate online: <https://m.youtube.com/watch?v=immZBMK9KVw> [118].

În poezia sonoră, asupra literei scrise primează litera pronunțată – sunetul. Acest tip de poezie a cunoscut ascensiunea de la jumătatea secolului XX, prin generații de autori, printre care și H. Chopin, B. Heidsieck, T. Tzara, K. Ladik ș.a.

4.2.1.1.5. Videopoezia

Videopoezia este poezia în formă video, o categorie largă în care converg diferite tipuri de lucrări. Unele lucrări de poezie video utilizează elaborarea digitală pentru a realiza poezie digitală generată integral de software. Atunci când nu există efecte digitale, poezia video este asemănătoare unei lucrări de performanță sau unei citiri de poezie înregistrate în format video (digital sau analogic), dar depășește actul direct de înregistrare pentru a stabili o legătură cu arta video. În acest sens, poezia video este o formă specială de artă video care cuprinde texte de poezie elaborate la diferite nivele acustice și vizuale, ne informează Wikipedia [137].

Webul și softurile ne oferă spațiu infinit ca dimensiune și temporalitate pentru crearea și receptarea produselor cyberliterare. YouTube-ul este una dintre aplicațiile care ne permit vizualizarea și distribuirea diferitor produse video, inclusiv a videopoeziei. Iată doar câteva

exemple: *Reticent Sonnet* de Anne Carson – <https://m.youtube.com/watch?v=pLdAkDi5u9E>, *Pleasurable Complexity* de Thylia Moss – <https://m.youtube.com/watch?v=4whMpQweVnl>, *Naked Leaf Dissolve* de Aaron Fagan – <https://m.youtube.com/watch?v=RDxDD70Phv68>, *Accents* de Denice Frohman – <https://youtu.be/84ZcT1jDCjk>, *Tata* de Artiom Oleacu – <https://m.youtube.com/watch?v=8rSEs3-mcOA&feature=youtu.be> și altele) [149]. Videopoemele date sunt producții ce pot fi analizate nu doar din perspectiva stratificată a textului, după Ingarden, dar pot fi văzute și ca niște montaje video ce pot fi percepute în dependență de coloana sonoră ce le însoțește, ori de culorile, formele și planurile ce deschid noi perspective de receptare.

Printre proiectele care îmbină videoclipul muzical cu textul literar, oferind drept produs final videopoemul, s-a evidențiat, în spațiul românesc, proiectul discografic lansat la finalul lui 2018 de trupa FiRMA, care „dincolo de sunet, ținteau o dimensiune estetică, un *coté* literar în muzica lor”, provocați de „ideea că, uneori, instrumentele au nevoie și de altceva pentru a face „muzică”, de versurile poeziei românești”. Simbioza sunetului cu imaginea și textul, realizată în spațiul digital, a oferit publicului un proiect discografic *Poezii alese*, volumul I, „format dintr-o idee și o muzică oferită publicului pe neașteptate și contrar tendințelor”, care însumează nouă videopoezii pe care compozitorul FiRMA, Daniel Rocca le numește „acte sonore realizate pe versurile unor poeți clasici și contemporani”.

Cele nouă videopoeme prezintă textul tradițional împletit cu o coloană sonoră, nu cântat, sau pus pe muzică, împletit cu vocea interpretului și poetului, cu imagine în mișcare. Se produce deci o conviețuire a mai multor arte în cyberspațiul care este deschis, dotat și binevenit pentru aceasta. Iată câteva exemple:

1. *O, rămâi* (interpret: FiRMA, Compozitor/textier: Daniel „Rocca” Stoicea/ Mihai Eminescu) – <https://youtu.be/jWhcQSdmFvE>;
2. *Una e, alta e* (FiRMA&Svetlana Cârștean);
3. *Rar* (FiRMA&George Bacovia) – <https://youtu.be/Lfa3cp1OC7E>;
4. *Altă plasă* (FiRMA&Adela Greceanu) – <https://youtu.be/tBX1efcbtF8>;
5. *Vis cu cai* (FiRMA&Leonid Dimov) – https://youtu.be/G_tw1lwazGc;
6. *În lemn* (FiRMA&Nina Cassian) – https://youtu.be/J1c_rNbZlhs;
7. *Spațiu vital* (FiRMA&Elena Vlădăreanu) – <https://youtu.be/FnIB3IphI-4>;
8. *Dacă ne-am ucide unul pe altul* (FiRMA&Ana Blandiana) – <https://youtu.be/wzdKnrw06x8>;
9. *Către cititori* (FiRMA&Lucian Blaga) [144].

Linkurile de mai sus relaționează, la distanța de un click, cu producțiile trupei FiRMA, Casei Radio România, cele ale poezilor contemporani și clasici și, cu siguranță, ale cyberspațiului în care s-au structurat și se află aceste videopoeme. Fiecare dintre cele nouă producții reprezintă un spațiu digital animat, în care imaginile, formele, cuvintele sunt prezentate în dinamică, vocea poetului este ori înregistrată în studioul trupei, ori preluată de la Casa Radio din vremea când poetul a fost invitat să-și citească textul la Radio România, iar sunetul este un conglomerat dintre vocea interpretului, pian, chitară, bass, chitară electrică, tobe, percuție.

Proiectul marca FiRMA traversează cyberspațiul pornind de la muzică spre literatură, dar sunt și videopoeme care fac cale inversă, pornind din text spre spațiul sonor și vizual, transgăsând spre teatru, mutând spectacolul din scenă în mediul digital. Un asemenea proiect se înfiripează sub forma unei conlucrări dintre poezii basarabeni și români, la inițiativa poetului și actorului Artiom Oleacu, însumând, până la moment șase videopoeme:

1. *Fericiți cei* – produs de Teatrul Laborator „Arta și Gândul” Chișinău (Constantin Ghilețchi, Eugen Matcovschi, Artiom Oleacu), versuri: Claudiu Komartin – https://youtu.be/hQW_B1zT4gI;

2. *Vizită de lucru* – Radu Andriescu (text), Artur Cojocaru (poze), Artiom Oleacu (voce), Veronica Ștefanuț (montaj) – https://www.youtube.com/watch?v=NICTSf_PB7I&t=35s;

3. *Balerina* – Dimitrie Stelaru (text), Artiom Oleacu (voce), Vitalina Simerețchi (montaj) – <https://www.youtube.com/watch?v=-q1YhF4Plg&t=5s>;

4. (poem din volumul *e timpul să visăm un măcel*) – Ionel Ciupureanu (text), Artiom Oleacu (voce), Vitalina Simerețchi (montaj) – <https://www.youtube.com/watch?v=i-ls3xAUgWU>;

5. *Not for sale* – Domnica Drumea (text), Artiom Oleacu (voce), Vitalina Simerețchi (montaj) – <https://www.youtube.com/watch?v=C5FMJV36zv0&t=23s>;

6. (poem din volumul *Frânghia înflorită*) – Radu Vancu (text), Artiom Oleacu (voce, imagine), Artur Cojocaru (imagine), Veronica Ștefanuț (montaj) – <https://www.youtube.com/watch?v=uNyZy1EJxeI&t=4s>. [59, p. 1449].

Cele șase videopoeme, îmbină la fel textul cu muzica, cu vocea, cu imaginea, cu mișcarea, trasând în spațiul digital conturul unei forme speciale de artă video care e deopotrivă literatură, muzică, teatru, pictură și arhitectură; această simbioză s-a realizat datorită cyberspațiului care ne inspiră frică atât timp cât nu îl înțelegem, acceptăm, cât nu vedem cum îl putem valorifica, pentru că „e vorba să mai înțelegem cum un principiu dedus dintr-un software poate descrie viața care se petrece în afara rețelei” (A. Baricco) și să nu vedem asta ca pe un atac al lumii digitale asupra celei reale.

4.2.1.1.6. Holopoezia

Holopoezia este o poezie digitală creată cu ajutorul hologramelor și are următoarele caracteristici: fluiditatea semnalului verbal și interpolarea semantică, și anume, mutabilitatea topologiei actuale a cuvintelor din spațiu care conduce la schimbări în sensul acestora.

Drept exemple servesc: *MAYBE YHEN, IF ONLY AS*, 30x40 cm, stereogramă holografică multicoloră (WL transmission), 1993, de Friedrich W. Block, Kassel, Germania (Fig. 4.15); *HOLO/ OLHO*, 25x30 cm, 1983, Colecția UECLAA, University of Essex, UK, de E. Kac (Fig. 4.16) [145].

Eduardo Kac, născut la 3 iulie 1962, în Rio de Janeiro este un artist contemporan american-brazilian care și-a început cariera cu spectacole publicitare săptămânale, printre care și *Porno Performance Poetry* (1982). Experimentarea performativă care integrează poezia, el o transformă în holografie, preferând senzația 3D cuvintelor. În 1983, a creat termenul „holopoésie” pentru a descrie textele sale plutitoare tridimensionale, marcând începutul unei relații intense între practica artistică și tehnologie [138].

Un moment decisiv în această mișcare a avut loc în 1985, când Plaza, cu Augusto de Campos, Décio Pignatari, Moisés Baumstein și José Wagner Garcia a început un proiect colectiv de cercetare numit *Trilight*, realizat și coordonat de Plaza, care urmărea „să căsătorească cuvinte și imagini la lumină”. Prezentat la Muzeul Imaginii și Sunetului, în São Paulo, expoziția a înglobat proiecte poetice realizate cu holografie.

Un an mai târziu, în același loc, într-o altă expoziție – *Idehologia*, au fost lansate lucrări holografice importante, inclusiv: *Espazotempo* de Décio Pignatari, *Arco-Íris nu Ar Curvo* de către Plaza și cunoscutul pe plan internațional *Poema-bomba* (poem bombardament, 1983-1997) de Augusto de Campos.

Opera lui Plaza poate fi considerată precursorul unei noi tradiții poetice care încorporează noi medii în compoziție, reinventând noi utilizări pentru atributele materiale și reconfigurarea funcționalităților sale. Cercetarea lui Kac despre holografie și videotext a lărgit posibilitățile mediilor electronice pentru creația poetică. Aceste experiențe au fost decisive pentru dezvoltarea unei noi poezii capabile să provoace limitele interfeței cărții, transformând funcțiile cititorului, oferindu-i un rol în procesul de creare și nu numai în sensul elaborării [8].

Ceea ce trebuie de reținut despre Eduardo Kac este faptul că el reprezintă o voce activă în teoretizarea artei new media, precum și că este un practicant remarcabil al limbajului new media. Potrivit lui E. Kac, holografia este un mijloc de investigare a naturii limbajului, precum și a relației sale cu artele vizuale (<http://www.ekac.org/holopoetry.hypertext.html>).

Acesta afirmă: „Munca mea în holografie poate fi înțeleasă în contextul artei limbajului și al poeziei vizuale, două genuri care explorează fuziunea cuvântului și a imaginii. Eu creez ceea ce eu numesc poezii holografice, sau holopoeme, care sunt în esență holograme și holograme computerizate care abordează limbajul atât ca material, cât și ca subiect. Încerc să creez texte care pot semnifica doar implicarea perceptivă și cognitivă activă din partea cititorului sau a privitorului. (KAC, <http://www.ekac.org/holopoetry.hypertext.html>)” [39, p. 85-86].

Deoarece holopoemele creează texte vizuale care se bazează în întregime pe interacțiunea cu publicul, putem afirma că interactivitatea este esențială pentru holopoezie. E. Kac își definește proiectul *Holopoetry* ca fiind unul de co-creare, rezultat al eforturilor de colaborare în care „fiecare cititor își «scrie» propriile texte în timp ce privește piesa” (E.Kac). Cu siguranță, „coregrafia activată de spectator” a lui Kac este un indicator al logicii procedurale reciproce încorporate în orice comunicare literară bazată pe computer. L. B. Gattass reperează aici ideea că adevărata inovație a esteticii digitale – detectabilă nu numai în opera lui Kac, ci și în lucrările unei mari majorități a artiștilor new media – constă în articularea complexă a instanțierii materiale (prezență) cu intermedierea recursivă (adică informațională neîncorporată) – tipare care circulă, probabil, independent de „mediul care le instanțează” [39, p. 86].

Cercetătoarea L. B. Gattass pune în discuție renumita instalație a lui E. Kac – *Genesis* (Fig. 4.17), comandată de Ars Electronica 99 și prezentată pentru prima dată online la O.K. Center for Contemporary Art, Linz, din 4 până în 19 septembrie 1999. Potrivit propriei descrieri, *Genesis* (1998/99) este o lucrare de artă transgenică „care explorează relația complicată dintre biologie, sisteme de credințe, tehnologia informației, interacțiunea dialogică, etica și internetul” (KAC, 1999). În *Geneză*, E. Kac caută vizualizarea proteinei biblice absurde prin conversia primei propoziții din cartea Genezei – *Să stăpânească omul asupra peștilor și mării, asupra păsărilor cerului și asupra oricărui lucru viu, care se mișcă pe pământ* – în codul Morse. Afișarea galeriei se realizează după cum urmează: o microcameră flexibilă, o cutie de lumină UV și un iluminator pentru microscop ce permit proiecția diviziunii bacteriene. În fața proiecției sunt două texte de mare amploare aplicate direct pe perete înfățișând, respectiv, versetul extras din cartea *Genezei* și gena *Facerea* [39, p. 90-91].

E. Kac explică că propoziția biblică a fost aleasă din cauza „implicațiilor sale cu privire la noțiunea îndoielnică a supremației umanității (sanționată divin) asupra naturii”. Codul Morse poartă o valoare simbolică distinctivă: „[el] reprezintă zorii erei informației – geneza comunicațiilor globale” [39, p. 92].

Această lucrare ne face să ne gândim că atât din punct de vedere structural, cât și semantic, societatea a îmbrățișat pe deplin „logica cyborg” ca strategie de autodescriere. E. Kac,

cu siguranță, nu este singur atunci când afirmă că granițele dintre viața bazată pe carbon și datele digitale au atins fragilitatea membranelor celulare [39, p. 93].

4.2.1.1.7. Click-poezia

Combinând textul și fișierul audio s-a format click-poezia, care se structurează pe un mecanism ce presupune o linie pe care făcând click, utilizatorul generează a doua linie, astfel fiind desfășurat procesul de citire.

Unul dintre reprezentanții click-poeziei este David Knoebel – artist/scriitor, născut în Statele Unite în 1949. Pagina web a lui Knoebel, *Click Poetry*, a apărut pentru prima oară în 1996. Webwork-ul său a fost prezentat pe Compuserve, About.com, Light&Dust, Zn, trAce, Webartery, Web3D/VRML 2000, Festivalul internațional de grafică informatică, Fundația Carmen Conde etc.

Click-poeziile sale, dintre care sunt mai cunoscute *Postmeaning*, *Cuvinte în spațiu* și *notWords*, sunt amplasate în spațiul Web, utilizează VRML (Virtual Reality Modeling Language) pentru a reda iluzia cuvintelor sortate în trei dimensiuni pe ecranul unui computer, includ citiri sonore, simultane, animații și cuvinte aleatorii [67].

Un alt model de poezie a click-ului sau, mai bine zis despre click este *CLICK AȘA CUM SUNT*, scrisă de Yi Won, din care transcriem mai jos un fragment:

*„...în zori, faceți dublu clic pe Internetul inodor
Faceți clic pe PDF-ul gratuit ce vă arată
exact imaginea paginii de ziar tipărite
KOSDAQ nu are aripi acum
Total datorie externă pe termen scurt de 50.000.000.000 de dolari
Cu fiecare clic se întoarce o pagină a ziarului
Am continuat să fac clic pe lume
Cu un clic, o lume se prăbușește și
altul se ridică
Soarele plutește sus Există și un cip instalat la soare
...
Imediat, dau click pe tastatura telefonului Internet gratuit
Dă clic pe numărul de telefon al lui k
...
Chiar și eu pot fi un program pe care cineva la instalat
...*

Faceți clic pe literatura pe care fac clic pe periodice

Faceți clic pe numărul din aprilie al revistei webzine literare Novel

...

Faceți clic pentru a comanda muzica lui Chance de la Paul Auster la o reducere de 20% și violența lui René Girard și Sacred la 15% reducere

...

Dar unde sunt eu?

Căutarea pentru I Clic pe fiecare site în ordine

lunacy film India și eu ... spllt

... plecați ... singură ... Și eu, Inc ...

storles Vreau să împărtășesc ... pământul și eu

Am auzit clicul copitelor de cămilă dublă

Oaza este în apropiere

Continuând să fac clic, sunt, așadar, eu” [148].

Conform exemplurilor de mai sus, putem observa că schimbările în societate, tehnologizarea acestora au stimulat apariția unei noi poezii – poezia digitală, care nu e altceva decât forma în care a evoluat textul liric de după postmodernism, un gen al literaturii electronice cu o utilizare proeminentă și crucială a computerelor, trasând astfel paralele între post-literatură și TIC.

4.3. Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura

Literatura a fost văzută, indiferent de epocă și de principii estetice, ca un mod de emancipare a omului, de eliberare a spiritului creator de sub presiunea principiilor și ideilor tradiționale, de „tot acest balast care și-a trăit traiul și care împiedică pe omul viu să respire liber și să se dezvolte în toate direcțiile” [64, p. 83].

Urmând cursul natural al digitalizării artelor, literatura a devenit și ea digitală, preluând caracteristicile Webului în care circulă [3, p. 13]. Iar specia umană simte nevoia de virtualitate) poate chiar mai mult decât nevoia de (real)itate, menționează Elena Ungureanu în *Dincolo de text: hypertextul* [120, p. 248].

Acest spațiu, mod de scriere și de receptare, text, fenomen literar și produs literar își iau prefixul *cyber-* și deschid o nouă filieră a literaturii care încă oscilează în jurul conceptelor „post-literatură”, „literatura 2.0” (M. Ursa), „literatură digitală”, „cyberliteratură”. O să ne oprim la

ultima formulare, dezvoltând o ramificare și direcționare spre cyberspațiu, cybertext și cyberpoetică. [45, p. 43].

S-a creat necesitatea cercetării unui nivel nou al culturii – Cybercultura, care are o semiotică proprie, este multimediată și interactivă, fiind concepută în mediul „cablat al calculatoarelor, în bazele de date interconectate și în mediile virtuale partajate. Ea are efecte majore asupra noastră, transformându-ne raporturile sociale, modificând însăși substanța noastră umană” [82, p. 168].

Acest fenomen are un impact substanțial asupra literaturii, fapt consemnat de Ion Manolescu, în lucrarea sa *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale*, în care promovează cybercultura în spațiul literar românesc și pledează pentru o actualizare tehnico-culturală, racordând teoria literaturii la evoluția stringentă a TIC și a Webului. Mutațiile provocate de noile TIC pun într-o altă lumină literatura, filosofia, psihologia, politica și societatea [84, p. 90].

Cât despre om, ca persoană și personaj, ca o alternativă la moartea omului se propune „cyborgul – un personaj cibernetic care înconjoară golurile interioare, fiind el însuși un gol veșnic on-line” [82, p. 153]. Atât cyborgul, cât și spațiul în care el se află, au niște trăsături definitorii. John Suler (<http://www.rider.edu/~suler/psycyber>) identifica zece trăsături ale spațiului cibernetic: limitare senzorială, „textare”, flexibilitatea identității, percepții modificate, statut egalizat, spațiul transcendent, flexibilitate temporală, multiplicitate socială și insuficiență mediatică [3, p. 14] – trăsături ce se transmit actanților și produselor acestui spațiu, iar ceea ce pătrunde în literatură prin filiera digitalului devine cyber.

Textul, afectat și afectând literatura digitală, suferă numeroase modificări, pierde din rigiditatea lexical-sintactică și structurală, își modifică direcțiile, multiplică planurile și organizările și nu mai poate încăpea în tradiționala pagină tipărită, deoarece este însoțit de imagine, de sunete, de mișcare, de hyperlinkul care se activează la un click. Cybertextul are nevoie de un spațiu nelimitat în care să fie receptat, „să se transfere memoriei cititorului în nenumărate forme subversiv cameleonice” [3, p. 24].

O altă tehnică/modalitate de manifestare a cybertextului este happeningul, care reprezintă „o fluidizare a tuturor componentelor unui spectacol tradițional; happeningul se naște sub un anumit impuls, dar crește, se dezvoltă și se termină sub presiuni socio-culturale de naturi, intensități și complexități dintre cele mai diverse (...) după „moartea autorului”, proclamată de Roland Barthes cu decenii în urmă, iată și moartea cititorului, regizată în acest tip de happeningul textual” [3, p. 34].

În spațiul românesc, se evidențiază, ca autor de happening, Chris Tănăsescu, care face asemenea spectacole din anii 1992, dar recunoașterea i-a adus-o premiul de la Buxton Fringe

„The Fringiest Event”, obținut cu Margento proiect, grupul de „poetry performance” înființat de el. Într-un interviu pentru *România Liberă* el spune: „Margento e proiectul pe care l-am înființat în 2001, axat pe asemenea spectacole (în lumea anglofonă se numesc „poetry performance”) în care îmi recit/incantez/improvizez poemele, ajutat de o trupă de rock cu improvizații jazzistice. O componentă esențială în spectacolele acestea sunt happeningurile de pictură, „action painting”, cum le zice în vest, date de Grigore Negrescu. (...) Ceea ce am încercat să transmit și acolo este că un show Margento nu înseamnă o acompaniere sau o ilustrare a poeziilor mele, ci o experiență de comunicare și comuniune, un mod de a impresiona prin artă (...) Margento nu este o acompaniere, ci o însoțire, nu e o evadare, este o eliberare, și nu este o formă de independență, ci de libertate” [12].

Cyberspațiul aduce modificări nu doar la nivel de text, propunând un nou tip de literatură, dar vine și cu schimbări în domeniul esteticii, reactualizând conceptele esteticii literare prin redefinirea conceptului de text, autor, literatură, estetic și prin faptul că paradoxul literaturii tradiționale (oralitatea vizualului) a devenit tradiție, iar tradiția – paradox. [45, p. 44].

Produsele reieșite din simbioza inteligenței umane cu cea artificială sunt impregnate de mediul Web tehnicizat în care apar și creează o dificultate atunci când vrem să îi determinăm autorul (care nu mai este unul singular, ci un grup) ori genul și specia (care ține de mediul literar tradițional și nu are încă un concept ce s-ar referi și la produsele cybertextuale) [3, p. 142].

Un bun exemplu de literatură cyber este blogul românesc *avestory.wordpress.com*, al cărui conținut este creat de utilizatori multipli și romanul Norei Yuga – *Blogstory*, apărut în 2013. Spațiul literar românesc atestă o literatură nouă, schimbată de mediul cyber. Iar cu noua cultură internautică, fiecărui utilizator i se permite să se integreze în spațiul cibernetic și să o modifice în aceeași măsură și cu același drept [41, p. 107].

Cyberpoetica, ce începe a fi conștientizată în literatură, „nu ar mai fi rezultatul transcrierii sistematice a traseului parcurs de cititor înspre autor în încercarea de suprapunere a procesului lecturii peste cel al creării textului, atâta vreme cât ele se pot confunda sau au făcut-o deja; poetica devine și ea, în cazul în care își află necesitatea, o textualizare dublu-direcțională a unor eforturi care nu se mai caută unul pe celălalt. Ce a intenționat autorul (în ciuda erorii respective/„intentional fallacy”) este ceea ce intenționează cititorul, iar ceea ce se constituie în virtualitatea declarată și asumată a textului poate fi definit sau caracterizat de o poetică aflată și ea în mișcare continuă, în schimbare greu de anticipat și și mai greu de fixat într-o prezentare schematică, precizează în studiul său Dragoș Avădanei [3, p. 183- 184].

Derutantă ni se prezintă și relația literaturii cyber cu estetica, deoarece aceasta neglijează, elimină sau chiar ignoră esteticul. Fiind rezultatul unui „joc pe calculator” cybertextul nu

intenționează să reprezinte o categorie estetică, ci doar să realizeze o experiență, lărgind aria exploratorie a scriitorului-cititor, oferind libertatea absolută textului, trecând niște limite care nici nu erau trasate în mintea umană. Ne rămâne să presupunem un iminent risc al pierderii de teren în fața tehnologiilor moderne la crearea și receptarea literaturii, să intuim o concurență între TIC și „muza” tradițională care, pentru moment, cooperează. Și desigur, așa cum ne îndemnă Irina Mavrodin în studiul său *Poietică și poetică*, trebuie să revedem poetica din perspectiva nevoii „de a impune polemic un nou mod de a gândi literatura” [86, p. 8], în consonanță cu înseși schimbările survenite în modul de a face literatura.

4.4. Concluzii la capitolul 4

În acest capitol am prezentat literatura ergodică digitală din perspectiva cybertextualității, conturând ideea că aceasta este o formă de manifestare a post-literaturii care reprezintă evoluția de la posmodern la contemporan. Am examinat post-literatura în epoca textualismului virtual și am prezentat fenomenul literar postmodernist ca teren pentru tranziție la post-literatură/literatură digitală, oferind un set de trăsături specifice acestui tip de literatură. Tot aici am descris fenomenului literar ergodic digital și am prezentat aspectele teoretice și practice ale interpretării acestuia. În urma sintetizării diferitor viziuni și teorii am ajuns la concluzia că literatura digitală reprezintă o reabilitare a literaturii tradiționale, marcate de evoluția TIC. Această reabilitare a fost demonstrată prin analiza evoluției liricii digitale și anume prin stabilirea unei tipologii a poeziei digitale, în cadrul căreia am prezentat o serie de forme ale liricii digitale: *e-poezia*, *poezia vizuală*, *poezia „zgomotului vizual”*, *poezia sonoră*, *videopoezia*, *holopoezia* și *click-poezia*.

Post-literatura, despre care vorbim în primul subcapitol, este un spațiu performant în care domenii autonome precum filosofia, arta și știința interacționează, coabitează și chiar fuzionează. Identificarea literaturii digitale cu post-literatura se datorează gradului sporit de virtualitate și capacității de a valorifica principiile estetice postmoderniste și oportunitățile creatoare ale noilor media. Post-literatura este un teritoriu al comuniunii, al fuziunii și al îmbinării armonioase dintre tehnologic și estetic. În mediul post-literar, cititorul și scriitorul se bucură de confort, de libertate și de faptul că în orice moment își pot schimba rolurile.

Textul postmodern uzează pe deplin procedeele oferite de mediul digital, situându-se între text și TIC. Intertextul și hypertextul s-au înrădăcinat definitiv în tradiția postmodernistă și prezintă forme ale literarului, fiind categorii ale transtextualității, care proliferază în post-literatură. Iar literatura digitală, din cadrul post-literaturii, este o manifestare a postmodernismului estetic, care valorifică dialogul dintre prezent și trecut.

Remarcăm aici că formele textualității virtuale, cum sunt creațiile lui Noah Wardrip-Fruin, ale grupărilor ELO și OSMOSE, și cele ce se încadrează în conceptul de net.artă/net.literatură, demonstrează clar că nu le putem aborda din perspectiva literarității textului tradițional, ci se simte nevoia definirii unei literarități digitale, care ar valorifica principiile estetice ale post-literaturii.

Din seria de definiții coagulate din studiile lui Esko Lius, Stephanie Strickland, Espen Aarseth, Marie-Laure Ryan, Luciana Barroso Gattass ș.a., conchidem că literatura digitală este o revoluție a cuvântului, care devenind cod obține o capacitate sporită de reprezentare și de interactivitate. Un efect al acestei revoluții este apariția digitextului (text scris, operabil și performant numai într-un mediu digital, inconvertibil pe un suport de hârtie), care conține în structurile sale propria abordare critică. Analizând exemple de lucrări digitale, precum *The Child* de Alex Gopher și Antoine Bardou-Jacquet, observăm acest fapt și conchidem că semnificațiile textului digital sunt generate de cititori și nu pot fi influențate de nicio abordare critică.

Consolidarea acestei idei s-a realizat în procesul unei ulterioare analize, mai aprofundate în cadrul literaturii digitale și anume pe lirica digitală, care fiind un gen mult mai receptiv la schimbare a reușit să ofere o gamă mai largă și mai solidă de produse literare digitale a căror analiză ne-a permis conturarea perspectivei teoretice asupra fenomenului literar ergodic din mediul digital. Poezia digitală este forma în care postmodernismul, marcat de virtualitate, a evoluat, atrăgând în structura sa mișcarea, sunetul, imaginea, combinarea și recombinarea literei.

Descriind poezia digitală, am reușit să consolidăm o tipologie provizorie a acesteia, care va fi completată cu specii ce apar ori urmează să apară, dar printre care sunt deja unele destul de evolute, care merită atenția noastră și ne-au servit drept material de studiu în demersul acestei cercetări. Prezentând formele poeziei digitale, am arătat că ele se înscriu în literatură prin faptul că, deși apar într-o formă neobișnuită nouă – cea electronică, trăsăturile literarității sunt păstrate în corpul acestor forme textuale. În spatele spectacolului software identificăm trăsăturile definatorii ale liricii, observăm impactul afectiv produs și suntem predispuși spre reflecție asupra a ceea ce înțelegem după lectura/auderea/vizionarea acestor tipuri de lirică digitală.

Spațiul virtualității aduce modificări la nivelul lecturii, scrisului și comunicării, componente care se produc prioritar prin intermediul textului/discursului. În noul lor format – electronic – acestea suportă transformări și inovări substanțiale, iar studiul lor a devenit o stringență pentru specialiștii din domeniul umanităților, nu doar pentru reprezentanții științelor exacte.

Fenomenul digitizării literaturii solicită o abordare teoretică corespunzătoare, care ar oferi cititorilor piste orientative de lectură, instrumentar adecvat produselor digitale și acceptarea

acestei etape de evoluție cu o doză mai redusă de scepticism. Autorul nu este devalorizat în spațiul online, ci obține un soi de libertate pe care o împarte și cititorului, ultimul fiind implicat direct în text, ceea ce înseamnă că răspunzând provocărilor și schimbărilor epocii, literatura digitală este mult mai aproape de societate, de cultura, care și ea se digitizează.

În urma acestei ample analize a literaturii digitale ergodice, ajungem la ideea că literatura transgresează spre o nouă poetică, ce solicită regândirea acesteia. Ne aflăm într-un mediu literar cyber, în care virtualitatea a adus schimbări sesizabile la nivelul lecturii, scrisului și comunicării, componente care se produc prioritar prin intermediul textului/discursului. În noul lor format – electronic – acestea suportă transformări și inovări substanțiale, iar studierea lor a devenit o stringență pentru specialiștii din domeniul umanioarelor, nu doar pentru reprezentanții științelor exacte. Cyberpoetica ne direcționează spre constatarea faptului că nu s-a schimbat doar textul, ci și domeniul estetic vizat de acesta.

5. ERGOCRITICA. UN (EVENTUAL) MODEL DE INTERPRETARE A LITERATURII ERGODICE

5.1. „Inventarul” criticii textului ergodic

Cercetătoarea L. B. Gattass vede în cadrul teoriei literaturii mai degrabă niște „tulburări” decât niște crize, aceasta le prezintă prin „ruptură” și „răsturnare” ca strategii discursive ce explică schimbările drastice produse de impactul evoluției tehnologiilor. Făcând referință la teoreticienii Peter Gendolla și Jörgen Schäfer, de la Centrul de Cercetare Medienumbrüche, cercetătoarea susține ideea că nu este un răspuns suficient, la această evoluție stringentă, redefinirea categoriilor cristalizate ale literaturii precum cea a cititorului, autorului și textului. Literatura secolului XXI s-a extins în „al treilea domeniu [al comunicării literare], și anume cel al proiectării și conceptualizării”, iar teoria literară trebuie să evalueze modul în care tehnologiile informației problematizează componenta „literară” în discursul literar bazat pe computer [39, p. 94]. Încercările de a evalua relația dintre literar și tehnologic, chiar de a teoretiza fenomenul literar ergodic au fost, în mare parte, văzute cu scepticism, ca un atentat asupra literaturii tradiționale, canonice și abia acum se face vizibil faptul că acestea sunt o ieșire din criza teoriei și criticii literare în care, mai bine de un secol, ne aflăm. [47, p. 401].

Dacă e să oferim o formulă pentru această reacție negativă, una potrivită ar fi cea din *Barbarii. Eseu despre mutație* de Alessandro Baricco: „oamenii se tem de ceea ce nu înțeleg”, fapt ce explică negarea literaturii ergodice [4].

Conturând o direcție nouă în critica literară precum Ergocritica, ținem să oferim spațiu pentru teoretizarea fenomenului literar ergodic și să propunem un set de instrumente ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice.

Prima formulare și teoretizare a conceptului „literatură ergodică” se datorează cercetătorului norvegian Espen Aarseth, care în lucrarea *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*, prezintă literatura ergodică și formele de manifestare ale acesteia: de la cele mai vechi texte (*I Ching*- 770 a.c.), până la cybertextele de astăzi (hypertexte, IF, MUD-uri), din spațiul virtual, argumentând că acestea sunt literatură, deoarece produc efect estetic prin structurile lor verbale, iar prin cele paraverbale oferă literaturii dimensiuni inegalabil de profunde, deschizând-o spre trivialitatea metaforelor spațiodinamice. [47, p. 403].

Textul ergodic depășește calitățile literalului, deoarece nu conține doar *litera* – semnul scris, ci îmbină o mulțime de alte elemente, ceea ce face dificilă analiza sa din această perspectivă, dar nu face imposibilă calificarea sa în zona literarului. Efortul realizat de cititor, prezintă un fenomen ergodic, (*ergon* și *hodos* (gr.), însemnând *lucru* și *cale*), principiul-cheie al

căruia este posibilitatea alegerii, de care cititorul textelor tradiționale este privat. În textul ergodic, cititorul are rolul de coautor, în dependență de alegerea căruia se construiește firul narativ.

Contemporaneitatea ne-a pus față-n față nu doar cu descoperirea fenomenelor literare, ci și cu un intens proces de digitalizare, care oferă o interfață literaturii analogice și digitale, văzută de cercetătoarea Mihaela Ursa ca un sistem integrativ numit „Literatura 2.0”.

Dezumanizarea de care e acuzat acest sistem este ilară, deoarece, dacă e să vorbim în termenii dialogismului bahtinian, instanțele comunicării rămân aceleași, ca și valorile estetice ale mediului, ce nu s-a tehnologizat, ci doar a performat niște posibilități, care depind de om, se realizează cu și datorită omului, menținând în strânsă relație elementele triadei dialogice a lui Mihail Bahtin: *eu – celălalt/alteritatea – mediul/opinia colectivă*.

Această literatură își cere teoria sa literară, istoria și critica ce ar putea să o investigheze și aprecieze adecvat, fără a omite aspecte și domenii. Teoreticianul literar este pus în fața unei metamorfoze a literaturii, care solicită metamorfoza conceptelor și metodelor cu care acesta operează, căci are nu doar a studia o literatură nouă, ci și a o integra în spațiul literar preexistent, ceea ce presupune a realiza Ergocritica.

Pentru a accentua faptul că literatura digitală este o apariție favorabilă și pentru literatura tradițională și nu are intenția de a o demola sau concura cu ea, ci mai degrabă de a o recicla, propunem, pe final, un proiect de digitalizare a operei lui Mircea Eliade, scriitorului, istoricului și filosofului român. Neavând o producție ergodică a operei lui Eliade, pe care să o putem analiza, utilizând conceptele descrise mai jos, am optat pentru schițarea unui proiect care ar permite accesarea în cyberspațiu a literaturii tradiționale.

Fiind familiarizată cu specificul și formele literaturii ergodice într-un grad mult mai înalt decât acum un secol, critica este pusă în situația în care trebuie să-și coaguleze o strategie de abordare, interpretare și prezentare a acestor texte. Astfel, propunerea Ergocriticii, ca domeniu ce ar studia literatura ergodică este o soluție iminentă în urma evoluției atestate a fenomenului literar și a teoretizării acestuia.

Dat fiind faptul că obiectul de studiu este literatura ergodică, termen lansat de cercetătorului norvegian E. Aarseth, preluat din fizică, derivat de la cuvintele grecești *ergon* și *hodos*, însemnând „lucru” și „cale”, denumirea disciplinei preocupate de analiza critică a acesteia, pare a fi pe deplin justificată, deoarece Ergocritica, la fel presupune realizarea aceluși „efort non-privat pentru a permite cititorului să traverseze textul” [1, p. 37], în cazul criticului – și să-l interpreteze.

Reluând ideea lansată mai sus, că literatura ergodică are o tradiție mult mai veche și nu presupune demolarea literaturii tradiționale/canonice, observăm că la nivel de critică literară este aceeași situație: Ergocritica nu dezmente tehnicile criticii tradiționale, le valorifică și completează, deoarece textul ergodic este un fenomen mult mai amplu decât textul tradițional.

Primul lucru pe care-l face criticul, aflându-se în zona proximală a ergodicității, este abandonarea stereotipurilor, cum ar fi cel menționat de A. Marino în *Biografia ideii de literatură*: orientarea spre o literatură neliterală și acceptarea faptului că textul/cuvântul scris nu este unica formă de reprezentare a literarității. O altă mișcare este cea menționată de Gh. Crăciun în *Introducere în teoria literaturii* – conștientizarea dificultății segregării literaturii orale de cea scrisă, din pricina imposibilității trasării unei granițe rigide între formele date, ceea ce se acutizează și mai mult în studiul literaturii ergodice, unde oralitatea fuzionează cu textul scris.

Ceea ce putem spune, la moment, despre cybertexte, și anume despre programele ce generează text este că ele țin cont de cele trei genuri literare tradiționale și le valorifică într-un mod parodic, dar stabilirea unei grile noi a genurilor și speciilor este premeditată.

Reamintim că R. Schoenbeck, în *Playing with chance: on random generation in playable media and electronic literature* împarte programele generatoare de text în trei categorii: parodie de gen, amestec și pur generative; aceasta este o dovadă a revalorificării genurilor tradiționale și a faptului că terenul pentru genurile noi este netatonat încă.

Cum am menționat mai sus, literatura ergodică nu este o revoluție totală a literaturii, ci mai degrabă o completare, extindere și reactualizare a acesteia. Pornind de la faptul dat și de la observația lui E. Aarseth că structurile verbale ale textului ergodic produc efect estetic, reactualizăm câteva modele de abordare critică viabile în cazul ergodicității și conturăm insuficiențele acestora motivate de diferențele dintre textul tradițional și cel ergodic.

O grilă aplicabilă este cea a lui Roman Ingarden [132, p. 24], care susține viziunea stratificată a operei literare, iar odată ce trăsătura de operă a textului ergodic este demonstrată, înseamnă că putem încerca să aplicăm modelul ingardenian.

Orice text ergodic, cum ar fi lucrarea de proporții *Afternoon* a lui M. Joyce sau un oarecare MUD (*Adventure, World of Warcraft*) poate fi interpretat prin prisma celor patru straturi:

1. Stratul sonor al cuvintelor, care nu prezintă diferențe majore de interpretarea cuvântului aplatizat pe suprafața unei file, ci performează în cuvântul spus, vociferat, sonor pentru auzul cititorului, care poate nu doar examina sugestia vocalelor și consoanelor, ci poate completa analiza sa cu termeni din muzică: timbru, tonalitate, tempou etc.;

2. Stratul unităților semantice, la a cărui interpretare criticul nu face mare diferență între ceea ce presupunea R. Ingarden, deoarece oral sau scris, cuvântul este investit cu o semnificație, cu un sens pe care criticul îl poate decodifica;

3. Stratul aspectelor reprezentate, „lumea” autorului este, în cazul literaturii ergodice, avansată la un grad extrem de materializare, deoarece aceasta implică grafica computațională, în care cuvântul/ideea are formă, culoare, dimensiune și, deci, îl transpune pe criticul literar în zona artelor vizuale, punându-i în mână un nou set de instrumente – cele ale criticului de artă (în cazul dat vizuală). Textul ergodic este caracterizat de „trivialitatea metaforelor spațiodinamice” [1, p. 4], întruchipând o metaforă amplă, logică, asociind imagini concrete cu un grad mult mai înalt de ilustrare decât cel pe care și-l poate permite literatura pe care o cunoaștem. Lumea textului ergodic este mult mai credibilă decât cea din literatura tradițională deoarece ea este vizibilă, în ea cititorul este personaj, acționează și interacționează, iar subiectul se deplasează din subordinea autorului în zona de cooperare cu cititorul, deoarece textul ergodic ține de interacțiunea dintre cei doi, deci viziunile nu mai sunt auctoriale, ci aparțin atât celui care a creat/programat/lansat lucrarea, cât și celui care o „citește” urmând anumiți pași, optând pentru anumite secvențe ce îl duc într-un punct diferit de cel al altui cititor, deci și lumea reprezentată are multiple versiuni, este una mobilă și dependentă de mișcările cititorului prin text.

5. Stratul calităților metafizice, unde R. Ingarden conturează categoriile estetice pe care le poate reprezenta o operă literară, este valabil în totalitate și pentru textul ergodic, deoarece este posibil de identificat tragicul, sublimul și mai ales ludicul în majoritatea formelor textuale prezentate anterior.

Totuși, structura stratificată a operei literare nu este pista unică sau, mai bine zis, completă pe care Ergocritica ține a o trasa. Modelul lui R. Ingarden admite o adaptare textului ergodic și chiar pare funcțional, dar nu acoperă în totalitate aspectele interpretabile ale acestei forme literare.

Odată ce literatura ergodică prezintă texte dinamice, deschise editării și fondate pe principiul alegerii, care nu este prevăzut de textul tradițional, critica trebuie să poată caracteriza acest dinamism, să poată schița o matrice care ar permite formularea unor concluzii despre gradul de deschidere sau amploare a căilor alternative presupuse de text. Relevant pentru această ipoteză este studiul *Onomatology and content analysis of ergodic literature (Onomatologie și analiza conținutului literaturii ergodice)* al cercetătorilor de la CEID, Universitatea Patras Rio din Grecia, Eugenia-Maria Kontopoulou, Maria Predari și Efstratios Gallopoulos care afirmă: „Dacă literatura în secolul XXI este computațională” este firesc să cauți aplicarea tehnicilor matematice, a algoritmilor și a computerului pentru a o analiza” [69, p. 1]. Cercetătorii greci

aplică la analiza textului ergodic *lanțul lui Markov*, concept inventat de matematicianul rus Andrei Marov și definit ca un proces stocastic ce are proprietatea de a crea o interdependență între stările sale prezente și cele viitoare. Ceea ce se întâmplă la momentul actual într-un text ergodic este „istoria” (suma) tuturor etapelor evolutive ale citirii, mai simplu spus, suma alegerilor cititorului. Utilizând formula lanțului markovian, cercetătorii greci analizează *Mystery of Maya* (carte din colecția CYOA, prescurtată ca CYOA_MM) și demonstrează aplicabilitatea acestui algoritm matematic la studiul probabilităților căilor de alegere într-un text ergodic. Ceea ce ne determină a indica în modelul de critică ergodică implementarea lanțului markovian, ca un pas următor în interpretarea ergodicității formelor literare caracterizare mai sus.

O altă mișcare în cadrul Ergocriticii este cea spre mediul în care este citit/scriș textul ergodic: E. Aarseth susține că este extrem de important nu doar să parcurgem cu ochii cuvintele pe care le întâlnim în textul ergodic, analizându-le semnificațiile și forma, ci și să studiem mediul din care citim, mecanismul conform căruia din multitudinea de opțiuni și căi parcurgem textul anume pe calea pe care suntem în momentul dat și care ne situează dincolo de text, în culisele acestuia. Deci, este relevantă și partea tehnică: softul, mediul, mecanismul, tehnologia care servește drept suport textului interpretat. Descrierea acesteia necesită cunoștințe în domeniul TIC, care sunt vitale criticului, fiindcă „ceea din ce citim” este parte a „ceea ce citim” și nu servește drept spațiu de scris, ci e un mediu care scrie, care este manipulat de cititor și în urma acestei interacțiuni apare textul în varianta sa unică pentru fiecare utilizator/lector.

Totuși, înainte de a interpreta ergodicitatea din perspectiva tehnologiei și de a studia „mașinăria de scris”, este primordială abordarea literară, în care criticul, înarmat cu un set de concepte noi, va descrie textul ergodic din perspectiva acelor trăsături ale operei literare, valabile indiferent de mediu și epocă și cunoscute ca o marcă a literarității:

- ✓ Se vor studia procedeele stilistice utilizate în cadrul scrierii, tehnicile care pot fi atât tradiționale, cât și inspirate din mediul digital.
- ✓ Accentul sau miza criticului va fi caracterul artistic, apoi cel mecanic al textului.
- ✓ Indiferent de forma sa, textul este produsul manipulării limbajului, apoi al unui soft, deci studiul lingvistic este, la fel, vital în Ergocritică.
- ✓ Ca obiect estetic, generator al unei experiențe estetice, textul ergodic va fi studiat și din perspectiva impactului politic și filosofic răsfrânt asupra cititorului.
- ✓ Modul de organizare a acestuia devine mai mult decât un aspect al textului, ci o cheie de interpretare, în care descrierea părților componente și a modului de coeziune dintre ele face parte din text.

✓ Dat fiind faptul că textul ergodic este dinamic, schimbarea observată în cadrul interacționării cu acesta, la fel, necesită atenția criticului. Legăturile, relațiile, căile și alegerile oferite și valorificate necesită o examinare aparte, care ar oferi un tablou mult mai complex criticului decât o simplă parcurgere a unei piste. Aici putem implementa formule matematice și tabele de calcul.

✓ Fiind, totuși, un obiect artistic, textul ergodic este o expresie a individualității creatoare, care solicită decodificare.

✓ Ca fenomen literar, într-o măsură mai mare sau mai mică este fictiv, deci ficțiunea și gradul de raportare la realitatea culturală a acesteia, la fel este o premisă în studiul critic.

✓ Deoarece este rezultatul unei experiențe și generatorul alteia la citire, Ergocritica deosebește nu doar raportarea axiologică a cititorului la cele prezentate în textul ergodic, ci și experiența trăită de acesta nemijlocit la aflarea în text.

✓ Rolul cititorului, la fel este un aspect immanent operei literare, care performează în cadrul literaturii ergodice, deoarece cititorul devine co-autor, fiind implicat direct în text și determinând structura lui cu deciziile pe care le face la lectură. Acest fapt situează direct textul între experiența autorului și cea colectivă.

Literaritatea valorificată mai sus este susținută de un mediu digital, de o interfață în care cititorul nu doar răsfoiește, ci co-scrie, interacționează cu cybertextul pus la dispoziție.

Tehnologia oferă literaturii un mediu performant, în care aceasta își materializează și exagerează trăsăturile. Din punct de vedere naratologic, timpul, vocea și dispoziția sunt reactualizate din contul dimensiunilor cybertextuale prezentate mai sus de Manuela Portela: dinamica textuală, determinismul, efemeritatea, perspectiva, accesibilitatea, linkul și funcția utilizatorului (Eskelinen, 2012) [23] și descrise de Espen Aarseth.

Variabilele care pot descrie un text ergodic, definesc modelul de analiză ergocritică, deoarece ele reprezintă specificul textului dat, partea individuală și inovativă a acestuia, a cărei interpretare permite asamblarea tabloului final și oferă posibilitatea culminării pistei trasate aici.

Setul de variabile descrise de E. Aarseth valorifică specificul textului ergodic, oferind criticului posibilitatea de a interpreta fenomenul ergodicității, astfel variabilele sunt:

1. Dinamică, care presupune analiza scripționilor textului ergodic, care variază sau nu în dependență de evoluția lecturii;

2. Determinabilitate, ce studiază legăturile și influențele scripționilor, adică un text este determinat dacă scripționii adiacenți ai fiecărui scripțion sunt întotdeauna aceiași; dacă aceștia își modifică relația și poziția, textul este nedeterminat;

3. Efemeritate, care împarte textele ergodice în tranzitorii și intransitive, primele sunt cele în care scripționii apar de la sine în urma trecerii unei secvențe de timp, iar cele intransitive sunt cele în care aceștia apar dacă utilizatorul îi activează;

4. Perspectivă, care poate fi personală (când utilizatorul are un rol strategic, este participant direct) și impersonală (când este un simplu cititor de care nu depinde soarta personajului);

5. Acces, care poate fi controlat (ca în hypertexte, unde pentru a ajunge la un punct anumit, trebuie să treci o serie de alte puncte) și liber (când scripționii textului sunt disponibili în orice moment);

6. Linkarea, ce descrie prezența legăturii cu alt mediu, realizarea unei referințe ce scoate cititorul din text (trăsătură definitorie pentru hypertexte și mai puțin pentru MUD-uri sau generatoare de text);

7. Funcțiile utilizatorului, care prezintă ideea că cititorul este o parte activă a textului, nu doar un contemplator, care are doar funcția de a interpreta. În textul ergodic acesta poate explora, configura, decide, alege, rearanja, (re)scrie subiectul și interacționează real cu textul.

Setul de variabile poate fi reprezentat, cum sugerează E. Aarseth [1, p. 63-65], în raport cu valorile pe care acestea le pot avea (Tab. 5.1).

În completarea instrumentarului de analiză a textului ergodic prezentat mai sus facem referință și la algoritmul abordat de Marius Pisarski la interpretarea a două texte ergodice în articolul *In The Textual Caves Of Małgorzata Dawidek-Gryglicka. Nonlinearity and Ergodicity in A Short History of an Accident and Definition*. Analiza sa se referă la:

1. povestea spațială produsă în urma alegerilor realizate de cititor (practic o descriere a structurilor și posibilităților combinatorii);

2. structura linkurilor;

3. modularitatea și coerența (capacitatea linkurilor de a conduce cititorul spre diferite părți ale lucrării și modul în care acestea se combină, descrierea lanțurilor cauzale, structura și coerența scenelor, capacitatea de a le modifica structura și ordinea);

4. tehnicile imersive și jocul spațial creat de acestea [101].

O altă grilă de analiză, utilă pentru Ergocritică, este cea a lui Yan Zheng, numită de acesta „Mecanismul de povestire”, care pornește de la ipoteza că o narațiune ergodică este rezultatul producției unei mașini textuale, iar această mașină este compusă din trei elemente:

1) conținutul narativ (povestirea destinată pentru a fi spusă);

2) mediul (o agenție fizică care poate fi stabilă sau instabilă, pentru a prezenta direct conținutul narativ) și

3) interpretul (persoana care primește și interpretează conținutul narativ).

Acest mecanism are două straturi care interrelaționează între ele: unul mecanic (în care sunt aranjate și formate semnele) și unul interpretativ (care implică crearea de sens). Iar conceptul-cheie ce descrie modul de funcționare a acestui mecanism este „mechano-textual”. Algoritmii de analiză a lui Y. Zheng este compus din 11 întrebări la care răspunzând cu „da” sau „nu” se poate obține o descriere a oricărui tip de text, de la cel tradițional, la cel ergodic. Acest mecanism sugerează faptul că, la nivel de tehnică narativă, textul digital și cel tradițional, nu se diferențiază foarte mult, pe când la nivel de experiență oferită interpretului, diferențele sunt colosale.

Perspectiva din care Y. Zheng interpretează literatura digitală oferă posibilitatea de a elimina barierele dintre aceasta și literatura nedigitală/tradițională. Totuși, aceasta are nevoie de o analiză mai minuțioasă și o testare pe un eșantion variat de producții ergodice [129, p. 33- 34].

Ceea ce putem observa, parcurgând acest traseu, este că Ergocritica îmbină armonios practicile criticii literare tradiționale, interpretarea altor domenii ale artelor frumoase, algoritmi descriși de formule matematice și modalități de a caracteriza un proces din mediul TIC pentru a valorifica toate trăsăturile textului ergodic, ce coagulează forme inspirate din medii atât de diferite (pentru un tablou mai complex vezi *Glosarul de termeni* de la *Anexe*). Polifonia acestei piste critice este determinată de polifonia obiectului interpretat, fiind intrinsecă și evidențiind un fir ce duce spre dialogismul bahtinian, materializat atât de concret de ergodicitate.

5.2. Metamorfoza cititorului în gamer/user/cyborg

Premisa textului ergodic este că cititorul nu mai este un simplu privitor, ci se poate transforma oricând în autor. Libertatea oferită în text este determinată de posibilitatea alegerii, pe care acesta nu o are în cadrul lecturii unui text tradițional, în care poate intui subiectul, citi în ordinea aleasă de el capitolele, dar nu poate influența nici într-un fel asupra dezvoltării subiectului.

Deși triada autor/cititor/text încă se păstrează, ea este în așteptarea revizuirii [39, p. 99]. Ergodicitatea se bazează pe implicarea directă a cititorului, care devine coautor, căci structura textului depinde în totalitate de alegerile pe care acesta le face.

Obținând noi funcții, denumirea de cititor devine neîncăpătoare pentru acesta, ceea ce determină utilizarea conceptelor precum *gamer*, *user* sau *cyborg*, care sunt motivate de ludicul ce caracterizează majoritatea textelor ergodice, mediul software în care acestea se scriu și boom-ul spațiului cibernetic.

Tehnologia a modificat psihologia socială încât este sesizabilă „consacrarea antropologică nouă a unui arhetip de competență și prestigiu socio-profesional – tehnocratul”, care insinuează că ar avea competențe, chiar puteri „cvasi-magice” deoarece mănuieste instrumentele aduse de tehnologii și se simte confortabil în acest spațiu cultural [15, p.7].

Laurențiu Malomfălean susține că ne aflăm în plină tranziție către o nouă paradigmă culturală – cybermodernismul, care se datorează evoluției spațiului digital și fuziunii acestuia cu ceea ce reprezintă cultura, societatea și arta. Această mișcare presupune apariția conceptului de *cyborg* ca „o alternativă la moartea omului” [82, p. 153], ca un personaj nou al lumii virtuale în care ne cufundăm noi, cei reali, metamorfozând starea de *viu* în cea de *online*.

Dacă în triada tradițională era Emițătorul – Textul literar – Receptorul, acum „mașina textuală” (E. Aarseth) se structurează din Utilizator – Semn verbal – Mediu [1, p. 21], ceea ce indică asupra unei metamorfoze a cititorului în cadrul acestei evoluții tehnologice care a avut impact și asupra lui. Termenul *cyborg* este inventat de Manfred Clynes, un neurolog australian din domeniul medicinei spațiale. Cyborgul este un fel de „mașină de citit”, o ipostază între uman și IA (inteligentă artificială). Dacă să-l raportăm la formele textului ergodic cum ar fi IF și MUD-urile, cititorul este, întâi de toate, un *gamer*, care, atras de ludicul acestor forme, devine cititor și autor, implicat real într-o lume pe care o creează și manipulează. Cititorul de cybertext este un *gamer* deoarece ergodicitatea presupune că înaintea cititorului se deschide o lume de joc sau i se oferă un joc în lumea existentă/programată, pe care-l poți explora, câștiga sau pierde, descoperi, în sensul cel mai direct, prin accesarea unor structuri topologice ale acestuia.

Încă R. Wellek și A. Warren susțineau că opera literară nu este ceva ideal sau empiric, ci rezultatul unei experiențe, percepute prin altă experiență (n.n. cea a cititorului), ceea ce devine principiu funcțional direct în literatura ergodică: pentru a cunoaște textul, cititorul trebuie să interacționeze cu el, ca să acceseze experiența autorului/programatorului, el întreprinde o acțiune, obține o experiență proprie determinată de alegerile pe care le face în textul ergodic. Poate că libertatea și impactul pe care-l are cyborgul în raport cu literatura ergodică nu îi oferă controlul total asupra textului (determinat în mare parte de program/soft/autor), dar manipularea și influența sa sunt reale.

Pentru a descrie această relație și interacțiune dintre uman și tehnologic, apelăm la cele trei poziții, identificate de E. Aarseth, în cadrul colaborării omului cu mașinile creatoare de text și descrise mai sus în această lucrare: „preprocesare”, „coprocesare” și „post-procesare”.

Despre care știm că se pot combina descriind modul în care omul nu doar citește un text, ci joacă în/cu el sau îl accesează prin intermediul unor activări de linkuri și secțiuni.

L. B. Gattass, accentuează ideea că tematizarea corpului în aceste decoruri discursive modificate înseamnă, în esență, a deschide calea pentru o semantică alternativă a corporalității și a însușirii lumii. Cercetătoarea menționează teama „indusă hermeneutic” de pierderea corpului, care ar fi compensată de o saturație a tendințelor tehnologice și a dispozitivelor care vizează recrearea și îmbunătățirea experiențelor senzoriale – adică interfețele tactile și suprafețele inteligente. În acest scenariu ar putea fi admisibilă evocarea unei fenomenologii a relațiilor, implicând astfel o „ființă sinkinestezică în lume” [39, p. 174].

Această metamorfoză necesită a fi analizată deoarece nu mai putem vorbi de cititor ca de un factor extrinsec literaturii, ca despre un contemplator pasiv care se întâlnește cu o formă finită a creației, ci avem spre analiză o variabilă a textului ergodic, un factor care-i determină structura și poate crea, modifica, deschide sau închide căile unui fir narativ. Cititorul nu mai parcurge, el se implică direct în construirea traseului, el nu se identifică cu personajul, ci devine personaj, el nu omite capitole, ci le pierde deoarece într-un moment anumit accesează un link care-l duce în alt punct.

5.3 Digitizarea – reciclarea esteticii tradiționale în cybercultură: opera lui Mircea Eliade – pre-text pentru un proiect de digitizare

Într-un interviu pentru revista online *Observatorul* (2007), Adrian Mihalache descrie cyberspațiul ca pe o iluzie a puterii, „o «halucinație colectivă» care ne oferă existența decorporalizată, navigarea pe «mările cunoașterii», autoafirmarea simbolică și comunicarea fără opreliști, (...) un mediu propice pentru psihanaliză și un «pământ al făgăduinței»”. Cercetătorul afirmă că cybercultura „lichidează” postmodernismul, dizolvându-l în producțiile ce apar în cadrul acesteia [98].

Roxana și Cătălin Ghiță vorbesc despre faptul că evoluția TIC a încurajat un proces de reciclare a culturii și ne-a pus în fața unei „postmodernități pulsând pe internet” (Ihab Hassan). Literatura postmodernistă, re-scrisă și re-creată la nesfârșit, se digitalizează, devine cyber, căpătând forme noi datorită modului facil prin care este accesată, percepută și direcționată în spațiul Web [41, p. 107].

Descoperirea de sine și de lume se realizează în cyberspațiu îngrozitor de repede, dar, pentru că „oamenii se tem de ceea ce nu înțeleg” (Alessandro Baricco, *Barbarii. Eseu despre mutație*), literatura digitală este privită sceptic, aproape negată ca literatură, atenționează Alessandro Baricco în *Barbarii. Eseu despre mutație*. Barbarismul spațiului cyber constă în faptul că „există o revoluție tehnologică care, brusc, curmă privilegiile castei ce deținea

întâietatea în această artă”, iar oscilația de criterii și priorități este privită ca o apocalipsă, ca o cădere axiologică a literaturii deja cunoscute, încadrate în tipologii, stiluri și specii, „este ca și cum ideea de frumusețe ar fi înlocuită cu cea de spectaculozitate; este ca și cum s-ar privilegia tehnica în detrimentul inspirației și efectul în paguba adevărului. (...) Spectaculozitatea devine o valoare” [4, p. 147]. Totuși, este de părere Monica Spiridon în *Despre „aparența” și „realitatea” literaturii*, că „în pofida atâtor seisme, crize și rupturi, miracolul numit de noi *Literatură* continuă să dăinuie, să ne fascineze – ca un semn al universului, al omului și al istoriei, sau ca joc liber, instaurator de formă, făuritor de valoare” [115, p. 196], fapt ce oferă producțiilor spațiului cyber o șansă în plus de a fi considerate literatură.

Pentru a accentua faptul că literatura digitală este o apariție deloc periculoasă, propunem un proiect de digitizare a operei lui Mircea Eliade, scriitor, istoric și filosof modernist. Opera lui M. Eliade nefiind una ergodică prin definiție, am optat pentru schițarea unui proiect care ar permite accesarea în cyberspațiu a literaturii tradiționale, astfel putând demonstra actualitatea, aplicabilitatea conceptelor descrise și analizate mai sus.

În proiectul dat ne vom opri doar asupra scrierilor beletristice ale lui Mircea Eliade, dat fiind faptul că ne axăm pe literatura artistică în general, dar și din considerente operaționale, opera sa fiind vastă și fiecare lucrare demnă de o atenție deosebită.

Dacă e să selectăm câteva titluri din operele literare publicate de scriitor, observăm că atunci când facem o căutare pe un oarecare motor, cum ar fi Google, identificăm cărțile în format electronic, majoritatea fiind pdf-uri accesibile lecturii online, offline sau chiar downloadării și tipăririi. Printre aceste lucrări se numără:

- *Romanul adolescentului miop*
(https://kupdf.net/download/125913519-124311180-romanul-adolescentului-miop-mircea-eliade_5872a3de6454a7b16835c08e_pdf),
- *Isabel și apele diavolului*
(<https://ru.scribd.com/read/503601306/Isabel-%C8%99i-apele-diavolului>),
- *Maitrey*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-mircea-eliade-maitreyi-pdf>),
- *Întoarcerea din rai*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-intoarcerea-din-rai-mircea-eliade-pdf>),
- *Huliganii*
(https://kupdf.net/download/24406082-mircea-eliade-huliganii_590f2969dc0d60e53e959e8a_pdf),

- *Șantier. Roman indirect*
(https://kupdf.net/download/santier-de-mircea-eliade_59ca245308bbc50453686ef2_pdf),
- *Domnișoara Christina*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-mircea-eliade-domnisoara-christina-pdf>),
- *India*
(<https://pdfcoffee.com/mircea-eliade-indiapdf-pdf-free.html>),
- *Șarpele*
(<https://ru.scribd.com/document/186664065/Eliade-Mircea-Sarpele>),
- *Nuntă în cer*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-mircea-eliade-nunta-in-cer-pdf>),
- *Secretul doctorului Honigberger*
(https://kupdf.net/download/mircea-eliade-secretul-doctorului-honigberger_5b0a3fdce2b6f5bd0912da04_pdf),
- *Nopti la Serampore*
(https://kupdf.net/download/mircea-eliade-nopti-la-serampore-pdf_5900858ddc0d602f4b959e7b_pdf),
- *Pe strada Mântuleasa*
(<https://cupdf.com/document/mircea-eliade-pe-strada-mantuleasa.html>),
- *La țigănci*
(<https://docs.google.com/file/d/0B0vwSbfOUIUBQ25oVVBBWEpuczA/edit?resourcekey=y=0-edelONTqQhJ5QQNXUvfBow>),
- *Noaptea de Sânziene*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-mircea-eliade-noaptea-de-sanziene-pdf>),
- *În curte la Dionis*
(<https://vorbeste-romaneste.ro/web/vrcontent/opere/in-curte-la-dionis-4.pdf>),
- *19 trandafiri*
(<https://www.101books.ru/carte/descarca-mircea-eliade-nouasprezece-trandafiri-pdf>)

Această prezență consistentă în spațiul virtual nu poate nicidecum dăuna operelor cunoscute de noi în format de hârtie, făcându-le mai accesibile, atractive, practice și capabile să fie cu noi oriunde, pentru a le putea deschide și citi, economisind timp, resurse financiare, energie și hârtie.

Totuși, digitizarea de care am vorbit la început nu se limitează la o publicare a textului în rețeaua WWW, ci ține de schimbarea mediului în care se produce opera, în care ea este citită și

scrisă, ca din text tradițional să devină un cybertext, iar cititorul să realizeze principiul ergodicității, adică să depună un anumit efort pentru a deschide/urma o pistă a narațiunii.

Una dintre propunerile noastre ar fi crearea unui soft care ar imita un blog ce se autogenerază, în care să fie transcrise, capitol cu capitol, și să apară în timp programat cele trei romane, atât de strâns legate ale lui Mircea Eliade: *Întoarcerea din rai*, *Huliganii* și *Viața nouă (Ștefania)* (care este neterminat), dat fiind faptul că acestea au personaje comune și țin de aceeași idee/ideologie care se menține pe parcursul acestor opere. Paginile blogului ar apărea în timp real, așa cum o fac serialele HBO, lăsându-se așteptate de cititori, dozând lectura și incitând interesul. Ca aspect grafic, pentru a depăși varianta electronică de pdf, fiecare pagină ar presupune și o ilustrare a părții redată, însoțită de fișiere audio, poate chiar mici metamorfozări în comicsuri, trecând de la textul aplatizat, la structuri 3D sau cel puțin grafice.

O altă operă demnă de „reactualizat” în spațiul cybernetic este romanul *Maitrey*, care prin structura sa indică o prezentare hypertextuală care ar putea fi implementată direct într-un proiect de hiperficțiune. Odată ce exegeții identifică în roman trei niveluri ale scriiturii, putem structura un hypertext digital, în care ca interfață să fie datele din jurnalul scriitorului despre perioada trăită în India și persoana lui Maitrey, iar la fiecare secvență să fie creată câte o legătură, un link, care să ducă spre nivelul doi al scriiturii: notițele adăugate de narator, după întâmplarea evenimentelor, confirmând sau dezmințind unele impresii, stări și situații. Al treilea nivel de hyperlinkuri ar conține acele confesiuni pe care naratorul le face din perspectiva timpului prezent, după ce a trecut o perioadă oarecare de timp. Stratul întâi ar putea fi sub formă de text și rulat în mod obișnuit, pe când stratul al doilea ar fi alcătuit din secvențe scrise, imagini, fișiere video/audio care ar fi legate de anumite cuvinte din fragmentele text, creând astfel hyperlinkurile. Cât despre al treilea strat, format din secvențele confesive, acesta ar putea fi situat la final de fiecare capitol, sau parte a narațiunii sub forma unor „interviuri” improvizate, care s-ar activa automat în momentul în care cititorul închie lectura fragmentului sau a capitolului.

Cu siguranță că am putea crea hyperlinkuri de la numele personajelor, oferind cititorilor imagini ce ilustrează prototipul acestora, de la denumirile de orașe și diverse locuri/localuri pe care, la fel, le-am putea ilustra. Romanul dat, prin structura sa, presupune o mare deschidere spre hypertextualitate, îndemnând cititorul să-l lanseze într-un mediu care i-ar amplifica posibilitățile de reprezentare și imersiune.

Opera lui Mircea Eliade ar putea servi și ca sursă de inspirație pentru o IF (interactive fiction), cum ar fi nuvela *Secretul doctorului Honigberger*, care s-ar putea transforma într-un joc de ficțiune interactivă cu zece niveluri (exact câte capitole are nuvela) și ar putea prezenta cititorului, printr-o serie de expresii, indicații textuale și alegeri subiectul nuvelei și anume

aventura naratorului care pornește o anchetă pentru a descoperi taina dispariției medicului bucureștean Zerlendi, preocupat de biografia doctorului Johann Martin Honigberger.

Cititorul, deja jucătorul, ar putea prelua avatarul naratorului, fiind inițial martorul primelor părți ale narațiunii, în care fratele Doamnei Zerlendi, Hans (ofițerul german) și scriitoarea Bucura Dumbravă inspectează dispariția doctorului Zerlendi, dar, apropiindu-se într-un mod sau altul de dezlegarea tainei, mor. În această parte, jucătorul ar putea, alături de personajele menționate, inspecta casa, citi cărțile din biblioteca doctorului.

Abia în momentul când personajul naratorului va fi „activat”, adică Doamna Zerlendi îl invită să studieze colecțiile orientale ale soțului său, acesta să poată purta discuții cu celelalte personaje, să facă schimbări în mediul înconjurător (să mute, ia, distruge obiecte) și să interacționeze cu practicile oculte prezentate de doctor în jurnalul său. Această propunere de IF ar fi o revalorificare a subiectului incitant al nuvelei lui Mircea Eliade și o promovare a acestei opere, deci nicidecum o distrugere, cum era văzută digitalizarea din apropierea literaturii.

Petru Bejan, în *Amurgul frumosului*, afirmă că suntem martorii unei serii de „reveniri” la conceptele teoretice (autor, morală, etică) și la genurile literare (modernism, postmodernism). Aceste evenimente marchează momentul când trebuie să „reinventăm” arta, deconstruind-o pentru a o reforma/reformula. [9, p. 31]

În contextul acestei deplasări de la percepțiile tradiționale ale artei și culturii, vedem oportună, poate chiar necesară propunerea Ergocriticii, care este o formulă nouă a criticii tradiționale, în care se adaugă o nouă variabilă – cyberspațiul, care aduce forme literare noi, ancorate la schimbări, inovații, viziuni și evenimente care ne definesc viața contemporană.

5.4. Concluzii la capitolul 5

În concluzie la acest ultim capitol, revenim la stringenta necesitate de a oferi teoriei și criticii literare un set de instrumente care ar face posibilă abordarea literaturii ergodice, fapt realizat prin propunerea, în acest capitol, a disciplinei Ergocritica și a unui inventar (eventual) al criticii textului ergodic. Am propus această disciplină pentru a satisface preocupările cercetătorilor textului ergodic. Am stabilit un spațiu propice pentru teoretizarea fenomenului literar ergodic și am structurat un set de instrumente ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice.

Am sintetizat un instrumentar provizoriu de interpretare a acesteia în subcapitolul 5.1. „*Inventarul*” *criticii textului ergodic*, în care am prezentat Ergocritica susținută de un inventar de grile. Algoritmul de interpretare a textului ergodic presupune fuzionarea pistelor critice cum ar fi grila lui Roman Ingarden (viziunea stratificată a operei literare), lanțul lui Markov (ce

analizează probabilitatea căilor de alegere într-un text ergodic) și mediul/suportul textului care, după E. Aarseth, este reprezentat de un set de variabile cu posibile valori ce le descriu.

Am avut drept repere în coagularea acestui model critic ideile din studiile cercetătorilor Espen Aarseth, Roman Ingarden, Eugenia-Maria Kontopoulou, Maria Predari și Efstratios Gallopoulos, Marius Pisarski și Yan Zheng.

Deși textul ergodic implică teoriile și practicile literaturii tradiționale, criticul nu poate miza doar pe ele, căci dincolo de „zona de interferență” dintre tradițional și ergodic se află structuri mult mai complexe care necesită îmbinarea teoriilor și practicilor din alte domenii, cum ar fi TIC, muzica, artele vizuale ș.a. O confirmare a acestei fuziuni de medii este *Glosarul de termeni* de la *Anexe*, în care observăm concepte ce nu sunt formate pe teritoriul literaturii, dar au fost împrumutate și adaptate de aceasta.

Ceea ce am remarcat este faptul că Ergocritica îmbină armonios practicile criticii literare tradiționale, interpretarea altor domenii ale artelor frumoase, algoritmi descriși de formule matematice și modalitățile de a caracteriza un proces din mediul TIC pentru a valorifica toate trăsăturile textului ergodic, ce coagulează forme inspirate din medii atât de diferite. Polifonia acestei piste critice este determinată de polifonia obiectului interpretat, fiind intrinsecă și evidențind un fir ce duce spre dialogismul bahtinian, materializat atât de concret de ergodicitate.

Ergodicitatea este realizată și prin intermediul implicării cititorului în structura textului, care se dezvoltă în dependență de alegerile făcute de cel ce-l accesează. Această capacitate a determinat utilizarea conceptelor precum *gamer*, *user* sau *cyborg*, care ilustrează mai concret ceea în ce s-a metamorfozat cititorul mediului digital.

Cyborgul este acel cititor care joacă (*gamer*) și accesează (*user*) textul ergodic, fiind cel ce activează mecanismul și, într-un final, se identifică cu acesta.

Conchidem aici că virtualitatea este catalizatorul numeroaselor schimbări în lanț care au loc în toate domeniile de activitate ale omului. Cybercultura solicită o nouă estetică produsă în urma digitizării. Pentru a accentua impactul pozitiv al literaturii digitale asupra celei tradiționale, am propus un proiect de digitizare a operei lui Mircea Eliade, prin care am demonstrat actualitatea, aplicabilitatea conceptelor descrise și analizate mai sus.

Acest proiect va accentua faptul că literatura digitală este o apariție favorabilă pentru literatura tradițională și nu vine nicidecum spre a o demola, ci mai degrabă a o recicla, a o salva în sensul de „a o feri de dispariție” și de „a o înmagazina”.

Cu siguranță că fiecare lucrare a scriitorului își merită spațiul digital și softul său inedit care i-ar valorifica trăsăturile artistice, estetice, culturale și axiologice, dar aici mizăm doar pe

niște propuneri, pe niște indici ai unui proiect care urmează a fi realizat în urma unei colaborări dintre literați și programatori.

Ținem să accentuăm că literatura nu-și pierde din valoare interacționând cu spațiul cyber, ci obține un plusvaloare, devine mai aproape de cititor interacționând în mod direct cu acesta.

CONCLUZII GENERALE ȘI RECOMANDĂRI

Conceptul de literatură, marcat de evoluția tehnologiilor și apariția noilor forme literare, aduce cu sine noi provocări teoretice ce țin de redefinirea literaturii și interpretarea trăsăturilor definitorii ale acesteia în raport cu mediul digital în care aceasta trece treptat, preluând posibilitățile nemărginite de creație și lectură și abordând noi categorii estetice.

Evoluția literaturii ergodice, ca fenomen literar de dată recentă, poate fi urmărită pe un traseu ramificat ce reprezintă trecerea de la antiliteratură la literatură, depășirea crizei de concepte și instrumente de analiză prin redefinirea esteticii literare, cooptarea conceptelor din mediile cu care literatura interferează (IT, estetică, etc.) și structurarea unei grile de interpretare a formelor literare ergodice cărora poate fi atribuit statutul de operă.

În contextul unei inflații de forme noi ale literaturii ergodice am realizat o tipologie a acestora, descriindu-le, în special, pe cele marcate de spațiul digital, pe care le-am introdus în categoria cybertextelor (hypertext, IF, MUD, hyperficțiune, joc textual de aventură).

Rezultatele obținute în cadrul acestei cercetări validează tema tezei de doctor: *Textul ergodic și impactul lui asupra conceptului de literatură* deoarece, pe parcursul celor cinci capitole, este prezentată cu argumente concludente influența fenomenul literar ergodic asupra literaturii. Datorită structurării unei tipologii a formelor literare ergodice digitale, a fost posibilă alcătuirea și descrierea unui inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale, care constituie inventarul disciplinei preocupate de interpretarea textului ergodic – Ergocritica. Acest set de instrumente permite operarea cu concepte precum: literatură ergodică, antiliteratură, text ergodic, TIC, cybertext, hypertext, IF (interactive fiction), joc textual de aventură, MUD, hyperficțiune, post-literatură, literatură digitală, poezie digitală, e-poezie, poezie vizuală, poezia „zgomotului vizual”, poezie sonoră, videopoezie, holopoezie, click-poezie, cyberpoetică, ergocritică, critică literară, cititor, gamer, user, cyborg, digitizare.

În vederea validării scopului enunțat în *Introducere*, s-a realizat atât conturarea traseului evolutiv al fenomenului literar ergodic, cât și asamblarea inventarului de concepte, reușind astfel o inovare a teoriei literaturii prin racordarea la tendințele internaționale de cercetare. Obținând o premisă pentru dezvoltarea teoriei și criticii digitale – disciplina Ergocritica. În cadrul prezentării disciplinei, am conturat algoritmi de analiză și am definit concepte operaționale pentru aceasta, am stabilit premisa direcționării cercetărilor din domeniul filologiei spre o modalitate critică adecvată cerințelor literaturii actuale.

Obiectivele lucrării date, anunțate în *Introducere*, s-au realizat pe parcursul celor cinci capitole ale cercetării, conținând definițiile consistente ale conceptului de literatură în epoca

digitalului; descrierile literaturii tradiționale, ergodice, digitale; prezentările formelor literare ale textului ergodic; analize ale evoluției literaturii de la postmodernism la digitalism și propunerea Ergocriticii ca disciplină ce ar satisface cerințele de interpretare ale textului ergodic.

Fiecare capitol reprezintă o etapă a cercetării, care ne-a permis să structurăm demersul științific în așa fel încât acesta să culmineze cu elaborarea instrumentarului pentru disciplina propusă aici – Ergocritica. În primul capitol prezentăm definiția literaturii în epoca digitalului, realizăm precizări teoretice referitoare la provocările aduse de evoluția TIC și migrarea literaturii în spațiul electronic. Definind conceptul de literatură, prezentăm trăsăturile și dominanta estetică, care redirecționează menirea literaturii spre validarea categoriilor estetice precum ludicul, frumosul, inventivitatea ș.a. Capitolul dat reprezintă temelia teoretică pe care structurăm tipologiile terminologice ale formelor literare ergodice din capitolele ulterioare.

În capitolul doi, prezentând pe larg textul ergodic, definindu-l, analizându-l la nivel estetic și teoretic, cercetând evoluția sa ca fenomen literar ajungem la concluzia că această formulă este potrivită pentru a denumi producțiile literare apărute în cadrul interrelaționării dintre literatură și TIC. Aflată în criză de idei și concepte, literatura se arată a fi un mediu destul de ostil producțiilor literare noi, ceea ce ne-a direcționat spre studiul acestor forme din perspectiva antiliteraturii. Această poziționare a viziunii critice ne-a permis să conchidem că literatura ergodică a trecut printr-o etapă de negare pentru a accede spre canonul literar. În contextul crizei conceptelor și trecerii la o etapă nouă a evoluției, literatura ergodică este analizată prin prisma unei tipologii de forme metatextuale, dintre care evidențiem cybertextul ca formă integratoare pentru celelalte. Tot aici motivăm necesitatea redefinirii esteticii literare în urma evoluției textului ergodic, care proliferază în numeroase forme ce pot pretinde nu doar la statutul de literatură, ci și la cel de operă. provoacă necesitatea unei redefiniri a esteticii.

În următorul capitol conchidem că soluționarea crizei literaturii și ideii de literatură rezidă în constituirea unui instrumentar teoretico-aplicativ, prezentând formele literaturii ergodice, caracterizându-le, descriind traseul de evoluție și argumentând literaritatea acestora. Compartimentarea făcută aici ne permite să oferim un teren mult mai deschis teoriei și criticii literare, deoarece adunăm o serie de texte ce pot servi drept material de lucru în Ergocritică. Formele prezentate sunt: cybertextul, hypertextul, IF, jocul textual de aventură, MUD-urile și hyperficțiunea. Cybertextul este definit aici ca o formă integratoare ce le conține pe celelalte forme ale literaturii ergodice (tipărite și digitale), fiind un gen al acestui tip de literatură.

Ceea ce trebuie de reținut în urma analizei acestor forme este faptul că fenomenul digitizării literaturii solicită o abordare teoretică corespunzătoare, care ar oferi cititorilor piste orientative de lectură, un instrumentar adecvat produselor digitale și acceptarea acestei etape de

evoluție cu o doză mai redusă de scepticism. Observăm, în această lucrare, că autorul nu este devalorizat în spațiul online, ci obține un soi de libertate pe care o împarte și cititorului, ultimul fiind implicat direct în text, ceea ce înseamnă că răspunzând provocărilor și schimbărilor epocii, literatura digitală este mult mai aproape de societate și de cultură.

Pe parcursul lucrării s-a demonstrat că cercetarea fenomenului ergodic digital necesită o teoretizare amplă, astfel am conturat etapele evoluției sale și anume trecerea de la postmodernismul marcat de virtualitate spre post-literatura digitală. În capitolul patru deducem, în urma definirii și caracterizării literaturii digitale, că această formă literară este destul de evoluată și putem constitui deja o tipologie a speciilor genului liric, descriind și exemplificându-le. Evoluția fenomenului literar ergodic digital este prezentată operând cu termeni precum „post-literatură”, „literatura digitală”, „literatura electronică”, „literatură 2.0” etc. Această expansiune terminologică indică faptul că fenomenul literar este încă în evoluție și nu are un set de termeni stabili. Compartimentarea literaturii ergodice digitale are drept scop nu doar o contabilizare, ci și o prezentare desfășurată a tipurilor de lirică digitală ce au reușit să se manifeste în mediul literar ca specii prolifiche ale acestui gen. Printre cele mai evolute specii de lirică aflată în mediul electronic se numără: *e-poezia*, *poezia vizuală*, *poezia „zgomotului vizual”*, *poezia sonoră*, *videopoezia*, *holopoezia* și *click-poezia*.

Prezența acestui caleidoscop de forme textuale indică asupra faptului că literatura solicită o abordare nouă, un mod nou de a o gândi, acesta fiind cyberpoetica – direcția în care estetica și tehnologiile se întâlnesc în literatură.

Ne rămâne să presupunem un iminent risc al pierderii de teren în fața tehnologiilor moderne la crearea și receptarea literaturii, să intuim o concurență între TIC și „muza” tradițională care, pentru moment, cooperează. Și desigur, trebuie să revedem poezia din perspectiva nevoii de a ajunge la un compromis în consolidarea algoritmului de (re)gândire a literaturii, în consonanță cu înseși schimbările survenite în modul de a face literatura.

Pornind de la necesitățile identificate în cele patru capitole de mai sus, conchidem că este absolut necesară structurarea unui model de interpretare a literaturii ergodice, care ar facilita analiza critică a acestor forme textuale. Am înaintat Ergocritica, precum o disciplină ce vine să satisfacă cerințele formelor evolute ale literaturii contemporane, mizând pe revoluționarea teoriei și criticii literare. Instrumentarul acesteia reprezintă o coagulare a teoriilor și algoritmilor de analiză utilizați atât în domeniul literar, cât și în cel tehnologic, matematic, artistic, ceea ce acoperă cerințele textului ergodic (inter- și transdisciplinar): grila lui Roman Ingarden; lanțul lui Markov utilizat în cadrul matricei ce ar permite formularea unor concluzii despre gradul de deschidere sau amploare a căilor alternative presupuse de text, realizate de Eugenia-Maria

Kontopoulou, Maria Predari și Efstratios Gallopoulos; setul de variabile ale lui E. Aarseth; algoritmul abordat de Marius Pisarski și „Mecanismul de povestire” a lui Yan Zheng.

Literatura ergodică digitală solicită nu doar modificarea grilelor de interpretare, ci și revoluționarea conceptului de cititor, care devine *gamer*, *user* sau *cyborg*, obținând mai multe funcții și puteri în cadrul interacțiunii cu produsul literar. Metamorfoza dată o prezentăm în subcapitolul 5.2, concluzionând că cititorul devine o variabilă a textului ergodic, un factor de influență asupra evoluției subiectului și evoluează de la contemplatorul pasiv la personaj capabil să empatizeze la cel mai înalt grad cu textul, creând „alterbiografii” și gestionând avatarul care-l reprezintă în mediul digital.

Realizând obiectivele propuse în incipitul acestei cercetări, urmând logica demersului științific, se atestă necesitatea oferirii unui exemplu de proiect de digitizare a literaturii tradiționale. Astfel, conturând ideea că literatura digitală este un factor important în evoluția literaturii și reprezintă o oportunitate de a valorifica operele literare tradiționale, este înaintat, în ultimul subcapitol, un proiect de digitizare a operei lui Mircea Eliade. Prin acest proiect am demonstrat că instrumentarul de interpretare a textului ergodic digital, prezentat mai sus este aplicabil și actual.

Inovația adusă de acest studiu în teoria literaturii constă în deschiderea unei direcții noi de cercetare – Ergocritica, care va permite analiza amplă a literaturii ergodice ca parte a evoluției literaturii în epoca tehnologiilor și virtualității. În această teză am prezentat fenomenul literar ergodic și formele pe care acesta le ia în cadrul evoluției sale. Am oferit un inventar de analiză teoretică, creând o premisă pentru o clasificare în genuri și specii, vitală deoarece textul ergodic se prezintă sub diverse forme care deja sunt structurate destul de solid, având o serie de produse analizabile.

Impactul studiului dat ține de reconceptualizarea fenomenului literar ca rezultat al influenței evoluției literaturii ergodice, fapt ce a determinat atât inovarea inventarului teoretic, cât și a orientat cercetarea dată spre definirea și prezentarea Ergocriticii ca disciplină preocupată de interpretarea textului ergodic.

La nivel teoretic, venim cu un inventar de concepte, noțiuni și termeni necesari pentru analiza literaturii ergodice digitale, iar conținutul acestui studiu va servi ca facilitator al interpretării literaturii digitale, literaturii ergodice și producțiilor literare apărute în perioada evoluției tehnologiilor și extinderii literaturii în spațiul virtual. Propunând disciplina Ergocritica, direcționăm cercetătorii din domeniul filologic spre o modalitate de critică a literaturii ergodice, punându-le la dispoziție un inventar aplicabil.

Pe lângă participările la conferințe și publicarea celor 16 articole, rezultatele acestei cercetări reprezintă un capitol din monografia *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica, Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica*, coord. Aliona Grati. Ed. Știința, Chișinău, 2021, ceea ce reprezintă un suport teoretico-practic pentru teoreticienii, criticii și istoricii literari.

Recomandările pe care le putem înainta ca premise ale dezvoltării continue a acestei direcții teoretice a literaturii țin de valorificarea și îmbunătățirea tezelor din acest studiu prin următoarele acțiuni:

- publicarea unei monografii, în care conținutul tezei va reflecta partea teoretico-aplicativă a interpretării fenomenului literar ergodic;
- publicarea acestui studiu în format electronic, oferind în cuprinsul său hyperlink-uri, secvențe video, animații astfel ca formele textuale prezentate să fie ilustrate elocvent și însăși lucrarea să fie un text ergodic digital;
- inițierea unui proiect de cercetare instituționalizat în care vor fi implicați specialiști din diverse domenii;
- dezvoltarea disciplinei Ergocritica în curs universitar, în cadrul teoriei literaturii;
- scrierea tezelor de licență, masterat sau doctorat utilizând instrumentarul propus în această cercetare;
- realizarea unui suport practic, de tipul unui ghid metodologic, în care se va explica și demonstra aplicarea inventarului de interpretare a textului ergodic pe mai multe forme textuale ale acestuia;
- lansarea unor ateliere de scriere creativă, în cadrul căreia autorii autohtoni vor putea colabora cu alți autori ce au experiența creării cybertextelor, pentru a împărtăși această practică.
- desfășurarea unor masterclassuri, atât în mediul universitar, cât și în cel școlar pentru a aduce tuturor nivelurilor de studiu un set (adaptat competențelor și necesităților) de instrumente pentru abordarea literaturii digitale.

Evident că această temă inovativă o să ofere teren și altor idei, altor piste de dezvoltare care vor porni de la rezultatele obținute în cadrul acestei cercetări pentru a continua spre noi teorii, algoritmi și instrumente ce vor completa instrumentarul Ergocriticii.

BIBLIOGRAFIE

1. AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. London: The Johns Hopkins University Press Ltd., 1997, 203 p., ISBN-13: 978-0801855795.
2. ANANYINA, Olga. *The self-interpreting book: „House of leaves” by M. Danielewski*. În „Practices & Interpretations”, Vol. 2 (3), Rostov-on-Don, 2017, p. 51-66, DOI 10.23683/2415-8852-2017-3-51-66, ISSN 2415-8852.
3. AVĂDANEI, Dragoș. *Literatura Hipertextuală: către o poetică a interactivității creatoare*. Iași: Editura Universitas XXI, 2005, 235 p. ISBN 973-7889-27-4.
4. BARICCO, Alessandro. *Barbarii: eseu despre mutație*, București: Humanitas, 2009, 240p., ISBN: 978-973-50-2435-2.
5. BARNET, Belinda. *Machine Enhanced (Re)minding: the Development of Storyspace*. În „DHQ: Digital Humanities Quarterly”, Vol. 6, Nr. 2. Swinburne University of Technology, 2012. [Accesat 10.08.2020]. Disponibil: <http://www.digitalhumanities.org/dhq/vol/6/2/000128/000128.html>
6. BECKER, Howard S. *O nouă formă de artă: ficțiunea cu hypertext*. Pe site-ul Universitat de València Press © 1996-2000, [Accesat 01.08.2020]. Disponibil: https://www.uv.es/~fores/programa/becker_hypertextfiction.html
7. BEGUIN- VERBRUGGE, Annette. *Images en texte, Images du texte. Dispositifs graphiques et communication écrite*. Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, coll. Information-communication, 2006, p. 313p., ISBN 2-85939-938-0.
8. BEIGUELMAN, Giselle. *Liquid Poetry.br*. [Accesat: 02.09.2019]. Disponibil: <http://cybertext.hum.jyu.fi/articles/111.pdf>
9. BEJAN, Petru. *Amurgul frumosului*. Iași: Editura Fundației Academice AXIS, 2012, 140p., ISBN 978-973-7742-90-2.
10. BERNSTEIN, Mark. *Storyspace 3*. Halifax, Nova Scotia, Canada,; 2016, p. 201-206. [Accesat 14.10.2020]. Disponibil: DOI: <http://dx.doi.org/10.1145/2914586.2914624>
11. BERSZÁN, István. *Ages and Rhythms of Literary Practices*. În „Phantasma”, volumul 20 – „Literature in the Digital Age”, Cluj-Napoca: Editura Fundația Culturală Echinoc, 2011, p. 20-38. [Accesat: 08.02.2021]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=573&lang=en>
12. BLAGA, Iulia. Interviu cu Chris Tănăsescu: *Margento e un soi de bucătărie tradițională care lasă ingredientele neatinsse, dar mai vii*. În „România Liberă”, Special, 2 august 2005. [Accesat: 02.11.2019]. Disponibil: <https://m.romanalibera.ro/cultura/arte/chris->

[tanasescu---margento-e-un-soi-de-bucatarie-traditionala-care-lasa-ingredientele-neatinse--dar-mai-vii---383](#)

13. BOLTER, Jay; JOYCE, Michael. *Hypertext and Creative Writing*. În „Conference Hypertext `87”: conf. șt. intern. University of North Carolina, 13-15 noiembrie 1987. pp. 41-50. DOI: 10.1145/317426.317431. [Accesat 10.08.2020]. Disponibil: <https://www.researchgate.net/publication/221267074>

14. BOOTZ, Philippe. *Regarding Digital Literature*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 79-96. [Accesat: 03.02.2021]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=612&lang=en>

15. BORZA, Sorin. *Societatea procedurală: elemente de critică a puterii digitale*. Oradea: Editura Universității din Oradea; București: Eikon, 2022, 300 p., ISBN 978-606-10-2186-4.

16. CIOROGAR, Alex. *Noua poezie nouă. Dincolo de „douămiism”*, În „Blogul revistei Cultura”, seria a III-a, nr. 10 (566), 9 martie 2017, pp. 11-15. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://blog.revistacultura.ro/2017/05/01/noua-poezie-noua-dincolo-de-douamiism-dosar-de-alex-ciorogar/>

17. CONSTANTINOVICI, Elena; VARZARI, Elena; COSMESCU, Alexandru; GHERASIM, Alexandra. *Teoria textului: termeni cheie*. Chișinău: Institutul de Filologie al AȘM, 2011, 221p.

18. COZNIUC, Octavian. *Tehnologii informaționale și comunicaționale: note de curs*. Bălți: Univ. de Stat „A. Russo”, 2011, 72p. ISBN 978-9975-4142-2-7.

19. CRAWFORD, Garry; GOSLING K., Victoria; LIGHT, Ben. *Online Gaming in Context: The social and cultural significance of online games*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group, 2013, 320 p. ISBN 9780415714976 [Accesat 16.01.2021]. Disponibil: <https://doi.org/10.4324/9780203869598>

20. CRĂCIUN, Călin; POP, Andreea. *Literatura pe internet (I)*. În „Vatra”, nr. 5-6/2022, pp. 42-48. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://revistavatra.org/2022/08/01/literatura-pe-internet-i/#more-10162>

21. CRĂCIUN, Călin; POP, Andreea. *Literatura pe internet (II)*. În „Vatra”, nr. 5-6/2022, pp. 48-54. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://revistavatra.org/2022/08/02/literatura-pe-internet-ii/#more-10177>

22. CRĂCIUN, Călin; POP, Andreea. *Literatura pe internet (III)*. În „Vatra”, nr. 5-6/2022, pp. 54-59. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://revistavatra.org/2022/08/03/literatura-pe-internet-iii/#more-10192>

23. CRĂCIUN, Călin; POP, Andreea. *Literatura pe internet (IV)*. În „Vatra”, nr. 5-6/2022, pp. 59-66. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://revistavatra.org/2022/08/04/literatura-pe-internet-iv/#more-10207>
24. CRĂCIUN, Călin; POP, Andreea. *Literatura pe internet (V)*. În „Vatra”, nr. 5-6/2022, pp. 66-72. [Accesat 10.09.2022]. Disponibil: <https://revistavatra.org/2022/08/05/literatura-pe-internet-v/#more-10226>
25. CRĂCIUN, Gheorghe. *Introducere în teoria literaturii*. Ediție revăzută și adaptată pentru învățământul la distanță de Romulus Bucur. 194p. [Accesat 11/01/2021]. Disponibil: <https://vdocuments.mx/teoria-literaturii-55c60d14800fc.html>
26. DAMON, Maria. *Electronic Poetics Assay. Diaspora, Silliness and? Gender?* În „Cybertext Yearbook”, Finlanda, Universitatea din Jyväskylä, 2003, pp.141-162. [Accesat: 02.09.2021].Disponibil: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/77549/Electronic_Poetics_Assay._Diaspora%2c_Silliness_and_%3fGender%3f.pdf?sequence=1&isAllowed=y
27. DANCI, Monica. *Digital Poetry at the Beginning of the Third Millennium*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, p. 220-225. [Accesat 08.09.2020]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=731&lang=en>
28. DANIELS, Dieter; REISINGER, Gunther. *Net Pioneers 1.0. Contextualizing Early Net-Based Art*. Berlin: Stenberg Press, Ludwig Boltzmann Institute, 2009, 219 p. ISBN 978-1-933128-71-9. [Accesat 16.01.2020]. Disponibil: https://monoskop.org/images/8/81/Daniels_Dieter_Reisinger_Gunther_eds_Net_Pioneers_1.0_Contextualizing_Early_Net-Based_Art_2010.pdf
29. deMAUSE, Neil. *MacWesleyan/ PC University*. În „XYZZY news. The Magazine for Interactive Fiction Enthusiasts”, Iulie/ August, 1995, Nr.4, p.16. [Accesat 16.10.2021]. Disponibil:<https://web.archive.org/web/20040928125218/http://www.ibiblio.org/pub/docs/inteactive-fiction/magazines/XYZZYnews/XYZZY4.PDF>
30. DINESCU, Lucia Simona. *Un manifest al virtualității*. În „România literară”, secțiunea Literatură, Numărul 28, 2006. [Accesat 16.01.2020]. Disponibil: https://arhiva.romanaliterara.com/index.pl/un_manifest_al_virtualitii
31. EAGLETON, Terry. *Literary theory: an introduction*. UK: Oxford, Ed. II, 1996, 248 p. ISBN-13:978-0-631-20188-5.
32. ECO, U. *Opera deschisă*. Pitești: Paralela 45, 2002, 283p. ISBN 973-593-697-6.

33. EFIMOVA N. I.; MORZHANAIEV N. I. *Text in computer games: philological aspect*. În „Philological Sciences”, Mari State University, Yoshkar-Ola, 2015, pp. 75- 78. UDK 81'42.794,05 [Accesat 02.05.2020]. Disponibil: <https://cyberleninka.ru/article/n/tekst-v-kompyuternoy-igre-filologicheskiy-aspekt>
34. EMERSON, Lori. *Digital Poetry as Reflexive Embodiment*. În „Cybertext Yearbook”, 2002-2003, pp.88-106. [Accesat: 02.09.2020]. Disponibil: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/77546/1/Digital_Poetry_as_Reflexive_Embodiment.pdf
35. ENGBERG, Maria. *Aesthetics of Visual Noise in Digital Literary Arts*. În „Cybertext Yearbook”, 2010, pp.1-40. [Accesat: 02.09.2021]. Disponibil: https://www.academia.edu/740325/Aesthetics_of_Visual_Noise_in_Digital_Literary_Arts
36. ESKELINEN, Markku; KOSKIMAA, Raine. *The sense of Technology in Postmodern Poetry. Interview with Brian McHale*. Finland, Tampere, 23/04/99. [Accesat: 05.12.2019]. Disponibil: https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/77562/1/The_Sense_of_Technology_in_Postmodern_Poetry_Interview_with_Brian_McHale.pdf
37. GARCÍA RAMOS, Oscar. *Cybertext, ergodic literature and games: Theory & concepts*. [Accesat 14.03.2022]. Disponibil: https://www.academia.edu/12911057/Cybertext_and_Game_Theory?email_work_card=view-paper
38. GASIMOVA, G.R. *Poetica intertextualității în romanul interactiv „Afternoon” de Michael Joyce*. În Herald of Vyatka State university, Russian Federation, Kirov, 2015. pp. 80- 84. UDK 821.135.1.
39. GATTASS BARROSO, Luciana. *Literatura Digital: Desafios Teóricos e Estéticos*. Tese de Doutorado – Departamento de Letras, Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2011. 192 p. Certificação Digital N°0710504/C. [Accesat 16.01.2022]. Disponibil: https://www.academia.edu/6366921/Luciana_Barroso_Gattass_Digital_Literature_Theoretical_and_Aesthetic_Reflections?email_work_card=view-paper
40. GAVRILOV, Victor. *Specificity of non-linear story development in the computer game space*. În „Philological Sciences, Issues of Theory and Practice”, Nr.8(74), Gramota, Tambov, 2017, pp.67-69. ISSN 1997-2911.
41. GHIȚĂ, Roxana; GHIȚĂ, Cătălin. *Espace et temps de la littérature traditionnelle et numérique*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca:

Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 106-113. [Accesat: 03.02.2021]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=631&lang=en>

42. GINER- SOROLLA, Roger. *Crimes Against Mimesis*. Pe © 2022 rickandviv.net. [Accesat 16.01.2021]. Disponibil: <https://www.rickandviv.net/index.php/2004/08/18/crimes-against-mimesis/>

43. GOGGIN, Joyce. *Play and Games in Fiction and Theory*. În „Angles” [online], 11/ 2020.[Accesat 21.03.2022]. Disponibil: <https://journals.openedition.org/angles/2561> . DOI: <https://doi.org/10.4000/angles.2561>

44. GOLUMBIA, David. *Games Without Play: Deconstructing World of Warcraft*. În „Games Without Play. New Literary History”, Vol.40, No.1, University of Virginia, The Johns Hopkins University Press, 2009, pp. 179- 204. [Accesat 07.08.2021]. Disponibil: [Accesat 10.04.2021]

45. GOTCA Rodica. *Cyberpoetica – un nou mod de a gândi literatura*. În: Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură. Categoria B, nr. 3/2019, p. 43-48, E-ISSN 1857-2537.

46. GOTCA Rodica. *De la civilizația cuvântului scris și a expresiei la cea a cuvântului în relație*. În: Materialele Conf. șt. a doctoranzilor: „Tendințe contemporane ale dezvoltării științei: viziuni ale tinerilor cercetători”, ediția a 8-a, Chișinău, 2019. Vol. II, Universitatea de Stat „Dimitrie Cantemir”, p. 56-60, ISBN 978-9975-108-67-6.

47. GOTCA, Rodica. *Ergocritica*. În: Aliona Grati (coord.) et al. *Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica, Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica*. Chișinău: Știința, 2021, pp. 401-499, ISBN 978-9975-865-322-4.

48. GOTCA Rodica. *Fenomenul digital – literatura între criză și conceptualizare*. În: Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură. Categoria B, nr. 1/2021, p. 44-52, E-ISSN 1857-2537.

49. GOTCA Rodica. *Fenomenul literar ergodic – de la antiliteratură la canon*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 28-29 septembrie 2021, p. 333-340. ISBN 2558 – 894X.

50. GOTCA Rodica. *IF (interactive fiction) – o formă cybertextuală a literaturii ergodice*. În: Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură. Categoria B, nr. 3/2021, p. 26-34, E-ISSN 1857-2537.

51. GOTCA Rodica. *Jocul textual de aventură ca formă a literaturii ergodice*. În: Akademos. Revistă de știință, inovare, cultură și artă, Nr. 3/2022, p. 160 – 167. ISSN 1857-0461, E-ISSN 2587-3687.

52. GOTCA Rodica. *Literatura de după Postmodernism: Post- Literatura*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 22-23 septembrie 2020, p. 581-584. ISSN 2558 – 894X.

53. GOTCA Rodica. *Literatura digitală de la Postmodernism la post-literatură*. În: *Dialogica*. Revistă de studii culturale și literatură. Categoria B, nr. 3/2022, E-ISSN 1857-2537.

54. GOTCA Rodica. *Literatura electronică – liantul textului cu TIC*. În: *Materialele Conf. șt. a doctoranzilor: „Tendințe contemporane ale dezvoltării științei: viziuni ale tinerilor cercetători”*, ediția a 9-a, Chișinău, 2020. Vol. II, Universitatea de Stat „Dimitrie Cantemir”, p. 65-69, ISBN 978-9975-108-66-9.

55. GOTCA Rodica. *MUD-ul ca formă a literaturii ergodice*. În: „Patrimoniul cultural de ieri – implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași-Chișinău, 27-28 septembrie 2022, p. 271-281. ISBN 2558 – 894X.

56. GOTCA Rodica. *Poetica Hyperficțiunii din Storyspace*. În volumul conferinței internaționale „The Dialogue of Multicultural Literature Discourses” *Literature*, vol. 8, România, Tîrgu Mureș: „Arhipelag XXI” Press, 2020, p. 284-291. ISBN: 978-606-93590-3-7.

57. GOTCA, Rodica. *The ergodic text – from „text” to „opera*. În: „Identities în Globalisation. Intercultural Perspectives”: conf șt. intern. GIDNI, ed. a 8-a, Târgu Mureș, 22-23 mai 2021. Târgu Mureș: „Arhipelag XXI” Press, 2021, vol. 8, pp. 381-388, ISBN: 978-606-93691-3-5

58. GOTCA Rodica. *The literary specificity of the textual adventure game as a form of ergodic literature*. În: *Dialogica*. Revistă de studii culturale și literatură. Categoria B, nr. 2/2022, p. 25-32, E-ISSN 1857-2537.

59. GOTCA Rodica. *Videopoetry-a cyber recycling of poetry*. În: „Journal of Romanian Literary Studies. International Romanian Humanities Journal. România”, Târgu Mureș: „Arhipelag XXI” Press, Nr. 19/2019, p. 1447. ISSN 2248-3004, ISBN 978-606-8624-00-6.

60. GRANADE, Stephen. *Being a Literate Gamer*. În „About.com.”, 31 mai 2001 [Accesat 10.04.2021]. Disponibil: <http://interactfiction.about.com/library/weekly/aa033098.htm>

61. GRATI, Aliona, *Dicționar de teorie literară: 1001 de concepte operaționale și instrumente de analiză a textului literar*, Chișinău: Editura Arc, 2018, 544p. ISBN: 9789975000369.

62. GRATI, Aliona. *Fenomenul literar postmodernist : (Note de curs)*. Chișinău: Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă”, 2013, 196p. ISBN: 978-9975-9880-7-0.
63. GRIBINCEA, Vasile. *Interviu cu Simona Popescu - Thereminul, hypertextul, peștele-curcubeu și licăririle*. În „Contrafort”, Centenarul Marii Uniri. Scriitori români de azi, Nr. 11-12 (279-280), noiembrie-decembrie 2018. [Accesat 16.09.2021]. Disponibil: <http://contrafort.md/categorii/interviu-cu-simona-popescu-thereminul-hypertextul-pe-tele-curcubeu-i-lic-ririle>
64. IANOȘI, Ion. *Herzen, Belinski, Cernîșevski, Dobroliubov, Pisarev despre cultura estetică, valorile artistice, creația literară*. București: Editura Politică, 1987. 438p. ISBN 821.161.1.09.
65. JUUL, Jesper. *Games telling stories? A brief note in games and narratives*. În „Game Studies”, Vol. 1, Nr. 1, 2001, pp. 61- 78 [Accesat 03.10.2021]. Disponibil: <http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>
66. KASHTAN, Aaron. *Because it`s not there: ekphrasis and the threat of graphics in interactive fiction*. În „Digital Humanities Quaterly”, Vol.5, Nr. 1, Boston, 2011. [Accesat 16.01.2020]. Disponibil: <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/5/1/000101/000101.html>
67. KNOEBEL, David. *Faceți click pe Poezie*. [Accesat: 11.09.2021]. Disponibil: <http://home.ptd.net/~clkpoet/cpintro.html>
68. KOBTSEVA, Svetlana; MAMONOVA, Elena. *Computer game „World of warcraft”: interactive and interpretative cyber-text strategies*. În „Philological Sciences, Issues of Theory and Practice”, Nr.5(59), Gramota, Tambov,2016, pp. 91-93. ISSN 1997-2911.
69. KONTOPOULOU, Eugenia-Maria; PREDARI, Maria; GALLOPOULOS, Efstratios. *Onomatology and content analysis of ergodic literature*. În „Proceedings of the 3rd Narrative and Hypertext Workshop”, Mai 2013, Article No.: 5. [Accesat 03.09.2021]. Disponibil: <https://doi.org/10.1145/2462216.2462221> . ISBN 978-1-4503-2005-4.
70. KUCHINA, Svetlana. *Electronic poetical text: genre, structural and semantic specificity*. În „Modern Research of Social Problems”, №6(50), 2015, pp.169-180. UDK 372.882+372.881.11.1+82.091.
71. KUCHINA, Svetlana. *Literatura electronică: strategii de bază ale păstrării artefactelor*. În „Научный диалог”, № 2 (50), Ekaterinburg, 2016, pp.175-185. UDK 82.0:004.9.

72. KUCHINA, Svetlana. *Literatura electronică: etapele actualizării noului mediaobiect*. În „Научный диалог”, № 7 (55), Ekaterinburg 2016, pp.147-157. UDK 82.0:004.9
73. KUCHINA, Svetlana. *The main types of selective and productive interactivity of fictional and educational text and recipient's activity*. În Siberian pedagogical journal, Nr.3, Novosibirsk, 2015, pp. 61- 67. UDK 372.882+372.881.11.1+82.091.
74. KUCHINA, Svetlana. *The role of polycode components in the structure and semantics of hypertexts and hypermedia from the electronic literary*. În „Philology and culture”, №1(51), Kazan, 2018, pp. 93-100. ISSN: 2074-0239.
75. KUCHINA, Svetlana. *Synthetism of electronic poetic text: repetition semantics in verbal component structure*. În Nauchnyy Dialog (Scientific Dialogue), № 9 (45), Ekaterinburg, 2015, pp. 125—139. UDK 82.0:004.9.
76. KUHN, Brittany. *Gaming and Literature: Virtual Game Immersion in Contemporary Print Text*. PhD Thesis. Faculty of Humanities, Department of Literature, Film and Theatre Studies. GB, Colchester, University of Essex, 2019. [Accesat 09.04.2022]
Disponibil:
https://www.academia.edu/38702709/Abstract_and_Introductory_Chapter_of_PhD_Thesis_titled_Gaming_and_Literature_Virtual_Game_Immersion_in_Contemporary_Print_Text_email_work_card=view-paper
77. KUPER, Inna. *Hypertextul ca mijloc de comunicare*. În „Социологический журнал”, № ½ , Moscova, 2000, pp. 37- 59.
78. LAAS, Oliver. *Narratives in Digital Games. Their Place and Function in the Study of Digital Games*. În „Expanding Practices” in „Audiovisual Narratives”, eds. Raivo Kelomees and Chris Hales. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2014, pp. 29-58.
79. LANDOW, George P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1992, 242p. ISBN: 978-0-8018-4281-8
80. LIUS, Esko. *One more link bound them now. Digital Narrative Literature and the changing Role of the Reader*. Undergraduate assignment, Comparative Literature, University of Helsinki, 10 Oct. 2003. [Accesat 10.07.2022]. Disponibil:
https://www.academia.edu/1885725/Digital_Narrative_Literature_and_the_changing_Role_of_the_Reader_email_work_card=view-paper

81. LOBONȚIU, Marius. *Playing the Text. A call for theory in digital fiction*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age. Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 168-174. [Accesat: 08.09.2022]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=676&lang=en>
82. MALOMFĂLEAN, Laurențiu. *Hipertext. Cybertext*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age. Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp.151-156. [Accesat: 11.03.2021] . Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=659&lang=en>
83. MANOLESCU, Ion. *Hyper-texts and Literature. A Reading Theory Approach*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 71-78. [Accesat: 03.05.2019]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=605&lang=en>
84. MANOLESCU, Ion. *Noțiuni pentru studiul textualității virtuale*. București: Editura Ars Docendi, 2002, 90 p. ISBN 973-558-039-X.
85. MARINO, Adrian. *Biografia ideii de literatură* . Vol. 6, partea IV. Cluj-Napoca: Editura Dacia, 1991-2000, 283 p. ISBN 973-35-1008-4.
86. MAVRODIN, Irina. *Poietică și poetică*. București: Univers, 1982, 244p. ISBN 973-38-0236-0.
87. McHALE, Brian. *Ficțiunea postmodernistă*. Iași: Editura Polirom, 2009, 406p. ISBN 978-973-46-1384-7.
88. MIHALACHE, Adrian. *Navi-GÂND-ind. Introducere în cibercultură*. București: Editura Economică, Colecția Societatea Informațională, 2002, 232p. ISBN 973-590-610-4.
89. MONTFORT, Nick. *Interactive Fiction's Fourth Era*, published as *A quarta Era da Ficção Interactiva*. În Portuguese magazine „Nada”, volum 8, Octombrie 2006, tradus de Paulo Urbano. [Accesat 16.01.2021]. Disponibil: https://nickm.com/if/fourth_era.html
90. MUKHERJEE, Souvik. *Reading Books with Joysticks. An analysis of the narratives in computer games*. J.U.M Phil Dissertation, 2005, Jadavpur University, 2005, 71p. [Accesat 18.01.2022]. Disponibil: https://www.academia.edu/2778881/Reading_Books_With_Joysticks_An_Analysis_of_Narratives_in_Computer_Games?email_work_card=view-paper
91. MUNTEAN, Delia. *Decalogul timpului meu*. Cluj- Napoca: Editura MEGA, 2019. 130p. ISBN 6060200753.
92. MUȘINA, Alexandru. *Eseu asupra poeziei moderne. Teoria și practica literaturii*. Chișinău: Editura Cartier, Ed. a II-a., 2017, 389p. ISBN 978-9975-86-212-7.

93. NELSON, Graham. *Inform Designer's Manual*, 4th ed. (release 4/2). The Interactive Fiction Library, St. Charles, Ill, 2001. [Accesat 16.01.2021]. Disponibil: <http://www.gnelson.demon.co.uk/inform/DM4.pdf>
94. NEUBURG, Matt; Engst, Adam C. *Storyspace Introduction. Storyspace 1.1*. În TidBITS Electronic Publishing. [Accesat 14.10.2020]. Disponibil: <http://nzdl.org/gsdldmod?e=d-00000-00---off-0tidbits--00-0---0-10-0---0---0direct-10---4-----0-11--11-en-50---20-about---00-0-1-00-0--4----0-0-11-10-0utfZz-8-00&cl=CL4&d=HASH38d5ef35115b89e6f4edcd.4>=1>
95. NICOLAU, Felix. *The Jumpiness of Hyperliterature*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinoc, 2011, pp. 126-130. [Accesat: 08.09.2021]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=647&lang=en>
96. OIȘTEANU, Andrei. *Fișe pentru o antologie de poezie vizuală românească*. [Accesat: 12.09.2017]. Disponibil: <http://www.alexandruchira.ro/arhive/70>
97. PARKER, Marnie. *[An Iffy Theory] Version 2.25: The Meta-Puzzle of Interactive Fiction: Why We Like What We Like: Interactivity Is The Message*. 31.05.2001. [Accesat 10.04.2021]. Disponibil: <http://members.aol.com/doepage/theory.html>.
98. PATRASCONIU, Cristian. *Interviu despre „Utopia ca spațiu alternativ” cu Adrian Mihalache*. În Revista „Observatorul”, 8/7/2007. [Accesat 17.03.2022]. Disponibil: http://www.observatorul.com/articles_main.asp?action=articleviewdetail&ID=5774
99. PESENTI, Delia. *Poezia vizuală*. Traducere de Adrian Lesenciuc. În „Aisberg”, vol. IV Nr.8/2012. Serie nouă. Revistă murală. [Accesat: 11.09.2022]. Disponibil: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://primavarapoetilorfagaras.files.wordpress.com/2013/01/a151.pdf&ved=0ahUKEwjysN-3pZ7XAhXHYpoKHZgrBGwQFggkMAA&usg=AOvVaw2YpJ_SfgUclryNTYBtaMI9
100. PETUKHOV, S. V. *The hypertext: creativity without borders*. pp.228- 231. [Accesat 05.10.2020]. Disponibil: <http://old.bsu.ru/content/pages2/1075/2010/PetuhovSV.pdf>
101. PISARSKI, Marius. *IN THE TEXTUAL CAVES OF MAŁGORZATA DAWIDEK-GRYGLICKA. Nonlinearity and Ergodicity in “A Short History of an Accident” and “Definition”*, in „Cybertext Yearbook”, 2010. [Accesat 03.11.2021]. Disponibil: https://www.academia.edu/5974802/In_the_Textual_Caves_of_Ma%C5%82gorzata_Dawidek_Gryglicka_Non_linearity_and_Ergodicity_in_A_Short_History_of_an_Accident_email_work_card=view-paper
102. POP, Liviu. *Internet și filosofie. Versiunea 0.1*. Lucrare de licență scrisă și prezentată în 2004, în cadrul Facultății de Istorie și Filosofie de la Universitatea Babeș-

Bolyai, Cluj-Napoca sub îndrumarea profesorului Aurel Codoban. [Accesat 19.01.2022]. Disponibil: https://www.academia.edu/957510/Internet_%C8%99i_Filosofie_Versiunea_0.1

103.PORTELA, Manuela. *Theoretical Permutations for Reading Cybertexts: A Review of Markku Eskelinen „Cybertext Poetics: The Critical Landscape of New Media Literary Theory” and C.T. Funkouser „New Directions in Digital Poetry”*. În „Digital Humanities Quaterly”, Vol.7, Nr. 3, Boston, 2013. [Accesat 16.03.2020]. Disponibil: <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/7/3/000162/000162.html>

104.PORTER H., Abbott. *The Future of All Narrative Futures*. Cap.35 in *A Companion to Narrative Theory*. Edited by James Phelan and Peter J. Rabinowitz. UK, Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005, 571p. ISBN-13: 978-1-4051-1476-9

105.REES, Gareth. *Distinguishing Between Game Design and Analysis: One View*. În „XYZZYnews”, Nr.6, 1995, pp. 22-26. [Accesat 12.08.2021]. Disponibil: www.xyzzynews.com/xyzzy.6g.html

106.RETTBERG, Scott. *Comunitizing electronic literature*. În „Digital Humanities Quaterly”, Vol.3, Nr. 2, Boston, 2009, [Accesat 16.01.2021]. Disponibil: <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/3/2/000046/000046.html>

107.ROZNOVEANU, Mirela. *The Virtual Mind*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 97-105. [Accesat: 10.09.2019]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=617&lang=en>

108.RUSU, Mirela. *O nouă literatură, literatura digitală*. În „EDICT, Revista Educației”, Nr.2, februarie 2020. ISSN: 1582-909X. [Accesat 19.08.2021]. Disponibil: <https://edict.ro/o-noua-literatura-literatura-digitala/>

109.RYAN, Marie- Laure. *Narrative and Digitallity: Learning to Think With the Medium*. Cap. 34 în *A Companion to Narrative Theory*. Edited by J. Phelan, P. J. Rabinowitz. UK, Oxford: Blackwell Publishing Ltd, 2005, 571 p. ISBN-13: 978-1-4051-1476-9.

110.SCHÄFE, Jörgen. *Literary Machines Made in Germany. German Proto-Cybertexts from the Baroque Era to the Present*. [Accesat 01.08.2022]. Disponibil: https://www.academia.edu/17141876/Literary_Machines_Made_in_Germany_German_Proto_Cybertexts_from_the_Baroque_Era_to_the_Present?email_work_card=view-paper

111.SCHOENBECK, Robert. *Playing with chance: on random generation in playable media and electronic literature*. În „Digital Humanities Quaterly”, Vol.7, Nr. 3, Boston, 2013. [Accesat 02.02.2020]. Disponibil: <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/7/3/000165/000165.html>

- 112.SHUNIKOV, Vladimir. L. *Russian literature in the digital age*, RSUH/RGGU Bulletin. În „Literary Theory. Linguistics. Cultural Studies”, N. 3, (2021), pp. 102–114. DOI: 10.28995/2686-7249-2021-3-102-114
- 113.SEVERIN, Constantin. *De la studiile culturale comparative la studiile post-literare: Gilles Deleuze și gândirea central-europeană*. [Accesat: 08.07.2020]. Disponibil: <http://www.madisonmorrison.com/people/severin/de-la-studiile-culturale-comparative-la-studiile-post-literare.html>
- 114.SOBOLEV, Denis. *Art Theory and Artistic Imagination in the 21st Century*. În „International Journal of Cultural Research. The Space of Literature”. Israel, Haifa: Publishing House EIDOS, 2011, pp.124- 145.
115. SPIRIDON, Monica. *Despre „aparența” și „realitatea” literaturii*, București: Editura Univers, 1984, 196p.
116. ȘIMANSCHI, Ludmila. *Literatura digitală și metalimbajul poetic postmodern*. În „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”. Anul I, nr. 1, ianuarie-aprilie 2019; p. 9-19. E-ISSN 1857-2537; CZU 82:004+82.09; DOI 10.5281/zenodo.3332660.
117. ȚUPA, Răzvan. *Poezia Digitală, un eseu de Jorge Luiz Antonio*. [Accesat: 09.12.2021]. Disponibil: <https://www.poetic.ro/22-04-2010-poezia-digitala-un-eseu-de-jorge-luiz-antonio/>
- 118.ȚUPA, Răzvan. *Prezența poeziei - dincoace de text și de literatură*. În „Dilemateca”, anul VII, nr. 72, mai 2012. [Accesat: 06.09.2019]. Disponibil: <http://dilemaveche.ro/sectiune/dilemateca/articol/prezenta-poeziei-dincoace-de-text-si-de-literatura>
- 119.UNGUREANU, Elena. *Cuvinte și linkuri*. Chișinău: Editura Arc, 2017, 188 p. ISBN 978-9975-0.
- 120.UNGUREANU, Elena. *Dincolo de text: HYPERTEXTUL*. Chișinău: Editura ARC, 2014, 280 p. ISBN 978-9975-61-777-2.
- 121.UNGUREANU, Elena. *Un fenomen al culturii digitale: internet-memele*. În „Dialogica. Revistă de studii culturale și literatură”. Anul II, Nr.2, mai- august, 2020, pp.89-96. E-ISSN 1857-2537, DOI: 10.5281/zenodo.3978103, CZU: 81’42:004.738.5.
- 122.URSA, Mihaela. *Literatura cibernetică*. În „Vatra”, nr. 491, 2/2012, p. 29-31.
- 123.VEALE, Kevin. *Comparing Stories: How textual Structures Shapes Affective Experience in New Media*. PhD Thesis in Film, Television and Media Studies, University of Auckland, 2012. [Accesat 05.05.2022]. Disponibil:

https://www.academia.edu/1996240/Comparing_Stories_How_Textual_Structure_Shapes_Affective_Experience_in_New_Media?email_work_card=view-paper

124.VUILLEMIN, Alain. *L'Émergence des littératures digitales*. În „Phantasma”, volumul 20 - Literature in the Digital Age, Cluj-Napoca: Fundația Culturală Echinox, 2011, pp. 65-70. [Accesat: 16.03.2021]. Disponibil: <https://phantasma.lett.ubbcluj.ro/?p=601&lang=en>

125.WELLEK, René; WARREN, Austin. *Teoria literaturii*. București: EPLU, 1967, 238 p. ISBN 88-15-06696-9.

126.WILSON, G. Kevin. *Whizzard's Guide to Text Adventure Authorship v. 2.0*, 1994, Nr.5, 31.05. 2001. [Accesat 12.08.2021]. Disponibil: <http://ifarchive.org/if-archive/info/authorship-guide.base>

127.WOLFF, Mark. *Reading potential: the Oulipo and the meaning of algorithms*. În „Digital Humanities Quaterly”, Vol.1, Nr. 1, Boston, 2007. [Accesat 02.02.2020]. Disponibil: <http://digitalhumanities.org:8081/dhq/vol/1/1/000005/000005.html>

128. ZAFIU, Rodica. *Conceptul de ambiguitate și interpretarea discursului literar: de la stilistica funcțională la cea cognitivă*. În „Diacronia”, Editura Universității din București, 2014, pp. 403- 412. BDD-V162. [Accesat 03.09.2021]. Disponibil: <http://www.diacronia.ro/ro/indexing/details/V162/pdf>

129. ZHENG, Yan. *Storytelling Mechanism 2.0: Another Perspective on Digital Literature*. În „Libri & Liberi”. University of Glasgow, UK, 2018. 7 (1):p.33–52 UDK 82:004.7

130. БАХТИН, Михаил. *Вопросы литературы и эстетики*. Москва: Художественная литература, 1975, 504стр.

131.ВИЗЕЛЬ, Михаил. *Гипертексты по ту и эту стороны экрана*. [Accesat: 23.06.2022]. Disponibil: <http://magazines.russ.ru/inostran/1999/10/visel.html>

132. ИНГАРДЕН, Роман. *ИССЛЕДОВАНИЯ ПО ЭСТЕТИКЕ*. Перевод с польского А. Ермилова и Б. Федорова. Москва: Издательство Иностранной литературы, 1962, 572 стр.

133. КАЛЛЕР, Джонатан. *Теория литературы: краткое введение* / перевод с английского А. Георгиева. — М.: Астрель: АСТ, 2006, 158 стр.

134. ШМИДТ, Энрике. *Об универсальных библиотеках и садах расходящихся тропок. Русские гипертексты*. [Accesat: 5.05.2019]. Disponibil: <http://www.netslova.ru/schmidt/hypertexts.html>

135. https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_poetry [Accesat: 11.07.2022]

136. https://en.wikipedia.org/wiki/Interactive_fiction [Accesat 03.01.2021]
137. https://en.wikipedia.org/wiki/Video_poetry [Accesat 09. 04. 2019]
138. https://fr.m.wikipedia.org/wiki/Eduardo_Kac [Accesat 25.03.2022]
139. <https://mud.fandom.com/wiki/TinyMUD> [Accesat 17.07.2022]
140. <http://www.eastgate.com/catalog/PatchworkGirl.html> [Accesat 15.10.2020]
141. <http://www.eastgate.com/catalog/ThoseTrojanGirls.html> [Accesat 15.10.2020]
142. <http://www.eastgate.com/catalog/VictoryGarden.html> [Accesat 15.10.2020]
143. <http://www.eastgate.com/storyspace/index.html> [Accesat 06.10.2020]
144. <http://www.edituracasaradio.ro/prod.htm?grp=4&cat=21&prod=2356> [Accesat
20.08.2019]
145. <http://www.ekac.org/allholopoems.html> [Accesat 25.03.2022]
146. <http://www.inform-fiction.org/manual/html/s46.html> [Accesat 16.01.2021]
147. <http://www.noahwf.com/rcnr/index.html> [Accesat 20.11.2021]
148. <http://www.poetryinternationalweb.net/pi/site/poem/item/22157> [Accesat:
08.04.2022]
149. https://www.pw.org/content/six_video_poems [Accesat 11. 04. 2019]
150. <http://www.storyboardthat.com/ro/genres/beton-poezie> [Accesat 01.06.2022]
151. <https://www.theesa.com/resource/2021-essential-facts-about-the-video-game-industry/> [Accesat 12.07.2022]

ANEXE

ANEXA 1. TABELE

Tabelul 3.1. Elemente comune din structura narațiunilor și jocurilor (Souvik Mukherjee)

Elementul	Narațiunea	Jocul pe computer
Traietorie	Un început, mijloc și sfârșit pentru toate narațiunile obișnuite.	Acestea nu sunt esențiale. Evenimentele nu sunt neapărat relevante pentru final.
Interactivitate	În general, nu sunt interactive. Textele pot fi citite diferit: seturi diferite de acte interpretative (acte proairetice) influențează lectura Unele texte încearcă în mod deschis să ajungă la interactivitate, de ex. <i>game-books</i> și <i>the nouveau roman</i> .	Sunt de natură interactivă. Există totuși constrângeri ale codului care nu oferă interactivitate totală. Acțiunile întreprinse în lumea virtuală sunt legate de intențiile jucătorului (agenția).
Cauzalitate	Deducerea cauzei formale din cauza materială (cititorul făcând legătura dintre personaje și evenimente, află cauzele acțiunilor).	Deducerea cauzei oficiale prin agenție.
Transformare	Conexiunea non-aleatorie a evenimentelor. Todorov: „Simpla relație a faptelor succesive nu constituie narativul: aceste fapte trebuie organizate, adică, în ultimă instanță, trebuie să aibă toate elemente necomune. Dar dacă elementele sunt neobișnuite, nu mai există o structură narativă, căci nu mai există nimic de povestit. Acum, transformarea reprezintă tocmai asinteza diferențelor și asemănării, leagă două fapte fără ca acestea să poată fi identificate.”	Discuția lui Murray examinează transformarea ca varietate, în special ca narațiuni caleidoscopice care pot fi reintroduse de mai multe ori pentru a experimenta diferite aspecte ale povestirii. Transformarea ca varietate este necesară pentru ca interacțiunea să conteze cu adevărat. Dacă, de fiecare dată, se repetă aceleași elemente ale poveștii, interacțiunea jucătorului devine inutilă.
Imersiune	Elementul care ne face să fim „absorbiți” într-un roman.	Imersiunea este un element-cheie în joc. Janet Murray sugerează 3 moduri de imersiune: participarea ca o mască, structurarea participării ca o vizită, făcând interfața perfectă. Acestea se aplică la <i>First Person Shooters</i> , pentru jocurile <i>Sims</i> sau

		strategii în timp real. Agenția care controlează narațiunea în sine are ca rezultat imersiune.
Punctul de vedere	Narațiunea urmează povestea la persoana întâia, a treia și rar a 2-a.	Similar cu narațiunile. Mai clar evident prin elementele jocului.
Timpul	Genette : durata/ cât durează acțiunea? Relația acțiunii cu celelalte părți ale textului. Durata este fixă.	Se modifică durata

Tabelul 5.1. Variabile și valori în textul ergodic (E. Aarseth)

Variabile	Posibile valori
dinamică	static, IDT, TDT
determinabilitate	determinabil, nedeterminat
tranzitivitate	tranzitiv, intransitiv
perspectivă	permanentă, temporară
acces	randomizat, controlat
linkare	explicit, condițional, lipsă
funcția utilizatorului	explorativă, configurativă, interpretativă, textonică

ANEXA 2. FIGURI

Fig. 3.1. Capturi de ecran din The Impermanence Agent de Noah Wardrip- Fruin (2003)



Fig. 3.2. Imagine a lucrării lui M. Saporta *Composition No.1*

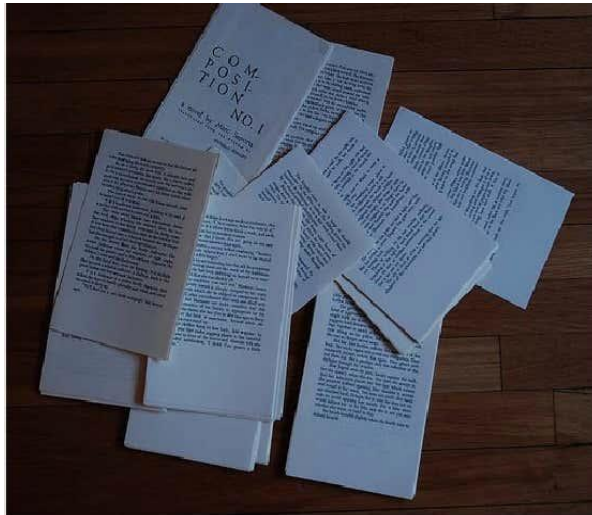


Fig. 3.3. Captură din Adventure



```
Welcome to Adventure!! Would you like instructions?  
Adventure ( ** yes  
Will Crowther and Do Somewhere nearby is Colossal Cave, where others have found fortunes in  
Ported by Arthur treasure and gold, though it is rumored that some who enter are never  
seen again. Magic is said to work in the cave. I will be your eyes  
Story File (.2) and hands. Direct me with commands of 1 or 2 words. I should warn  
Source Co you that I look at only the first five letters of each word, so you'll  
Return Hon have to enter "NORTHEAST" as "NE" to distinguish it from "NORTH".  
(Should you get stuck, type "HELP" for some general hints. For infor-  
mation on how to end your adventure, etc., type "INFO".)
```

The first Adventure program was developed by Willie Crowther.
Most of the features of the current program were added by Don Woods.
This particular program was translated from Fortran to CWEB by
Don Knuth, and then from CWEB to ANSI C by Arthur O'Dwyer.

You are standing at the end of a road before a small brick building.
Around you is a forest. A small stream flows out of the building and
down a gully.
*

Fig. 3.4. Coperta pentru Adventureland

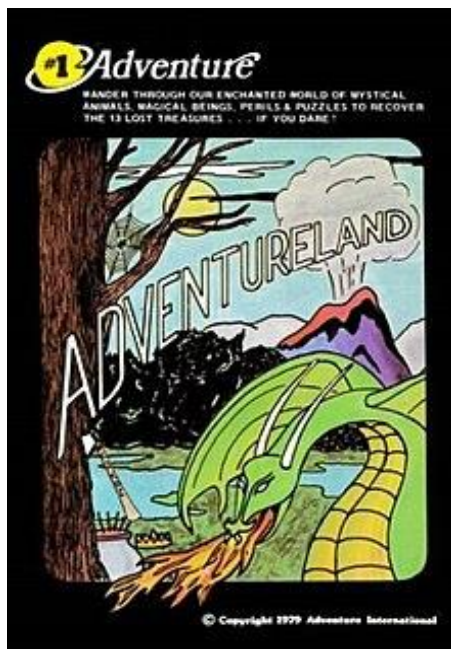


Fig. 3.5. Captură din Adventureland

```
I am in a forest. Visible items:

Trees.

Some obvious exits are: NORTH SOUTH EAST WEST

-----

A voice BOOOOMS out:

Welcome to Adventure number: 1 "ADVENTURELAND".
In this Adventure you're to find *TREASURES* & store them away.

To see how well you're doing say: "SCORE"
Remember you can always say "HELP"
-----> Tell me what to do?
```

Fig. 3.6. Captură din Deadline

```
You can walk around the house from here to the east or west.
To the south a rolling lawn leads to the entrance of the
estate.

>n
The front door is closed.

>open door
The front door is now open.

>n
Mrs. Robner appears, walking down a hallway from the north.
"Hello," she says, "I'm Mrs. Robner. Please come in. I'm
afraid I really can't help you much. This is surely a terrible
waste of time, not to mention upsetting, having all these
police marching around the house. This has been a trying time,
as I suppose you can understand. As I told Mr. Coates and the
other detective, you may look around but you must be out by 8
o'clock at the latest. Oh, I almost forgot...Mr. Coates will
be reading my husband's will at noon in the living room. You
may attend if you wish." "I'm going to make myself some
breakfast now. I'll be around all day if you need anything.
I'll do what I can to help. Good day!"
Foyer
This is the foyer of the Robner house, beautifully appointed
with a fine crystal chandelier, marble floors, and a large
marble-topped table. The front door, to the south, is closed.
The foyer continues north.
Mrs. Robner heads off to the north.

>■ Drive is A:
```


Fig. 3.7. Captură la Scheme of Reading- Gaming Possibilities

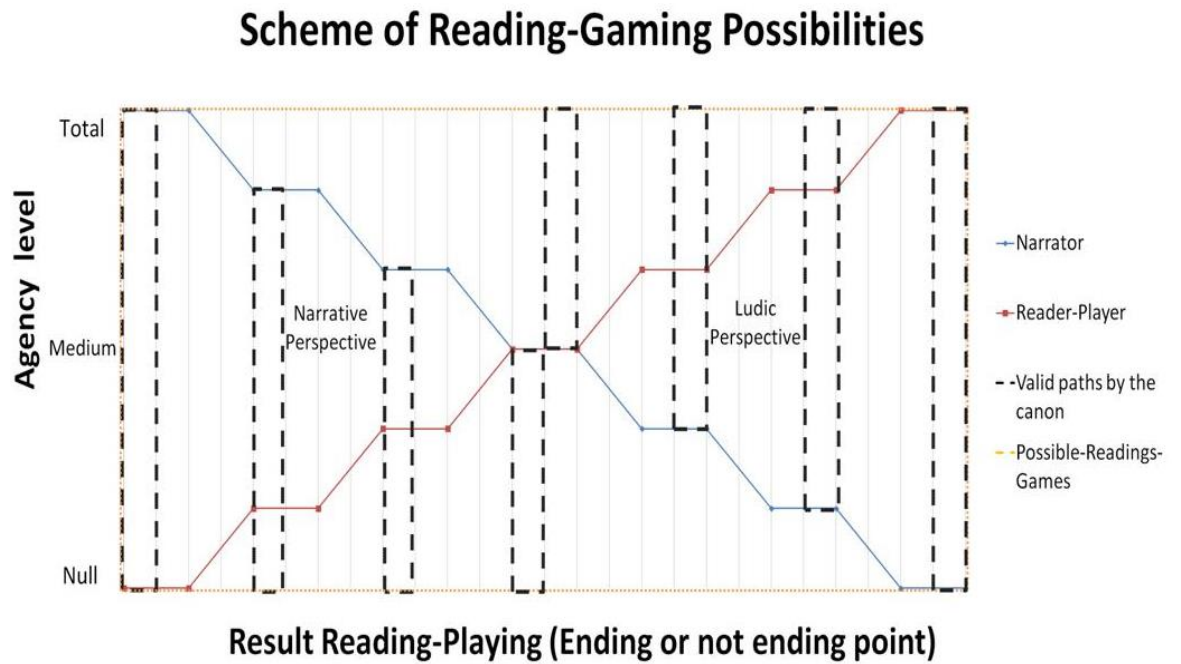


Fig. 3.8. Captură de ecran din World of Warcraft (setarea personajului/ alterbiografie)



Fig. 3.9. Captură de ecran din *Pale Fire* de V. Nabokov

tree of knowledge at a leering young Adam in rather ordinary but clean underwear, with the front of his advertised brief conspicuously and compactly shaded, and the inscription reads: *Nothing beats a fig leaf.*

I think there must exist a special subversive group of pseudo-cupids—plump hairless little devils whom Satan commissions to make disgusting mischief in sacrosanct places.

Line 92: the paperweight

The image of those old-fashioned horrors strangely haunted our poet. I have clipped from a newspaper that recently reprinted it an old poem of his where the souvenir shop also preserves a landscape admired by the tourist:

MOUNTAIN VIEW

Between the mountain and the eye
The spirit of the distance draws
A veil of blue amorous gauze,
The very texture of the sky.
A breeze reaches the pines, and I
Join in the general applause.

But we all know it cannot last,
The mountain is too weak to wait—
Even if reproduced and glassed
In me as in a paperweight.

Line 98: On Chapman's Homer

A reference to the title of Keats' famous sonnet (often quoted in America) which, owing to a printer's absent-mindedness, has been drolly transposed, from some other article, into the account of a sports event. For other vivid misprints see [note to line 802](#).

Line 101: No free man needs a God

Fig. 3.10. Captură de ecran din *Sims 1* (2000)

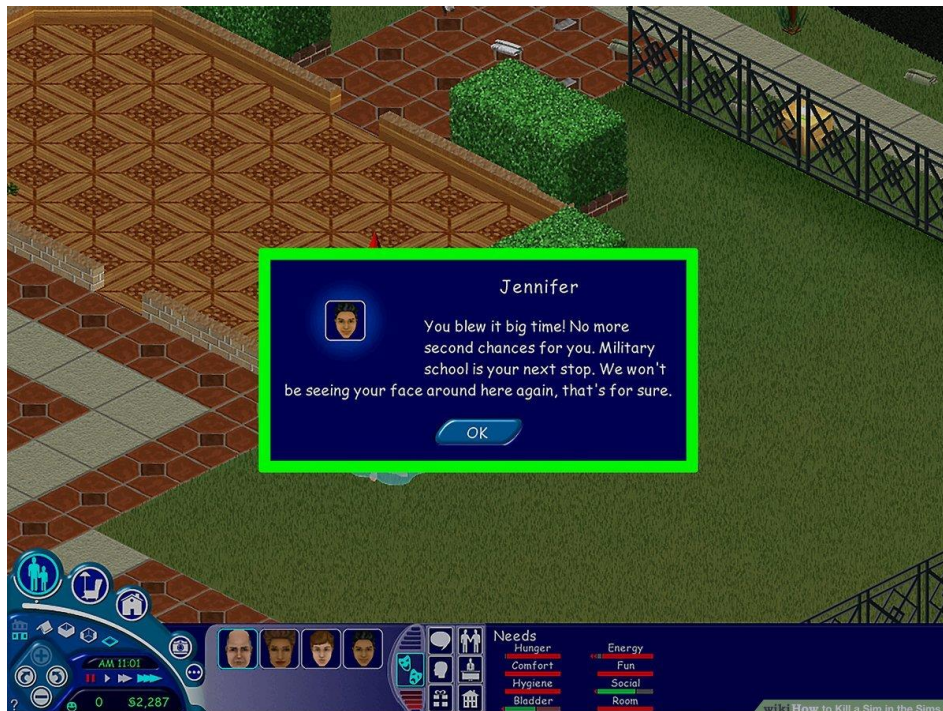


Fig. 3.11. Evoluția MUD-urilor (E.Aarseth)

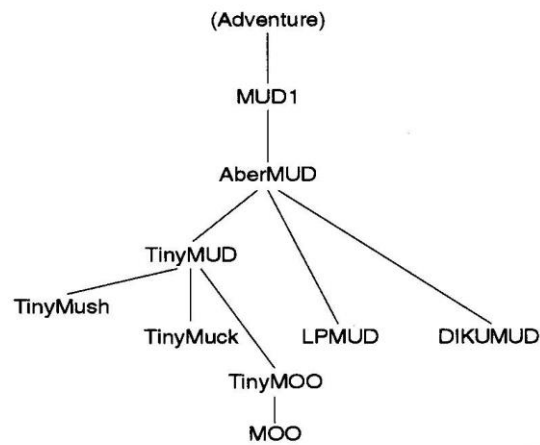


Fig. 3.12 Captură de ecran al setului de comenzi din TinyMud pentru clădire

```
@chown <object>=<player>. Changes the ownership of an object.  
@create <name> [=<cost>]. Creates a thing with the specified name.  
@describe <object> [=<description>].  
@dig <name>. Creates a new room  
@fail <object> [=<message>].  
@find [name]. Displays the name and number ... whose name matches <name>.  
@link <object>=<number>; @link <object>=here; @link <dir>|<room>=home.  
@lock <object>=<key>.  
@name <object>=<new name> [<password>]. Changes the name of <object>.  
@ofail <object> [=<message>].  
@open <dir>[;<other dir>]* [=<number>].  
@osuccess <object> [=<message>].  
@set <object>=<flag>; @set <object>=!<flag>. Sets (or, with '!', unsets)  
@success <object> [=<message>].  
@unlink <dir>; @unlink here.  
@unlock <object>. Removes the lock on <object>.
```

Fig. 3.13. Captură de ecran din jocul *Diablo*



Fig. 3.14. Captură de ecran a site-ului jocului *Ultima Online*

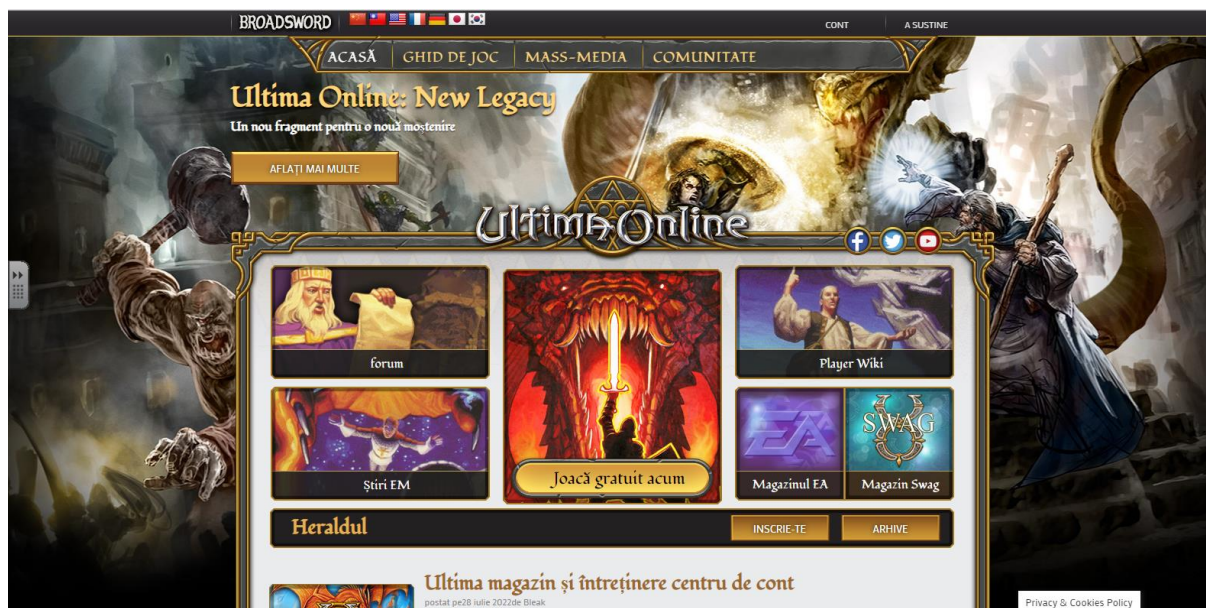


Fig. 3.15. Captura 1 de ecran din prezentarea *Myst*

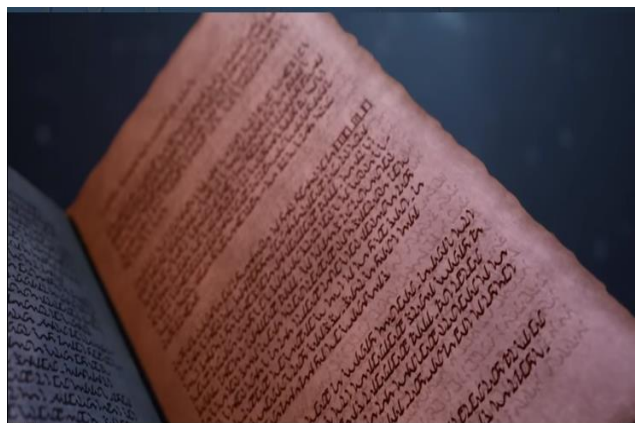


Fig. 3.16. Captura 2 de ecran din prezentarea *Myst*



Fig. 3.17 Captură de ecran din jocul *Myst*

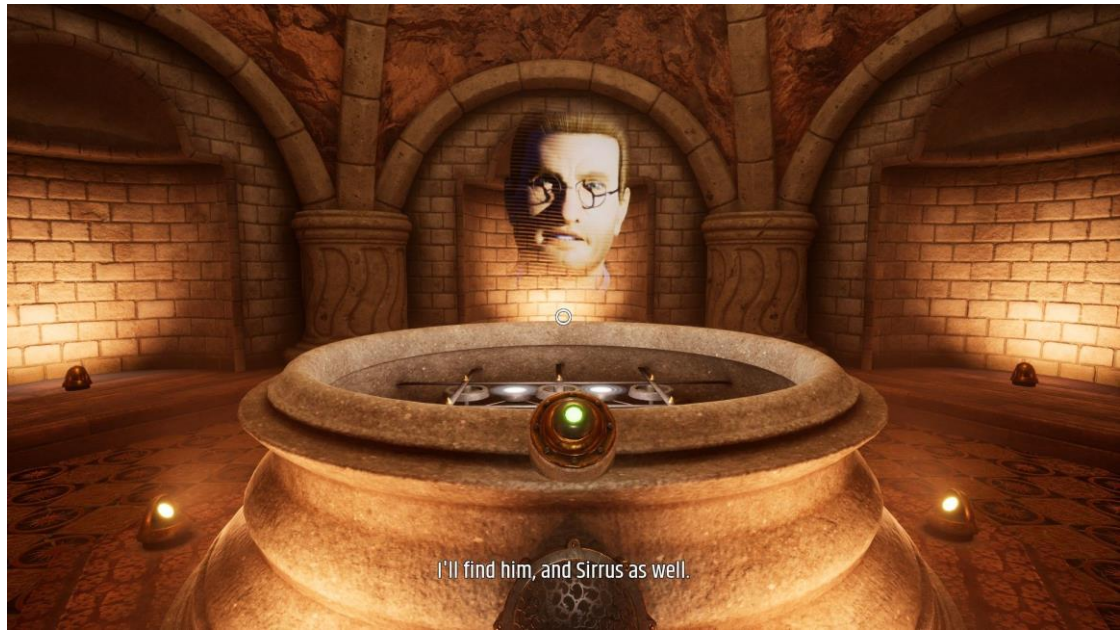


Fig. 4.1. Captură de ecran din *Regime Change*



Fig. 4.2. Captură de ecran din *News Reader*



Fig. 4.3. Captură de ecran din ELC

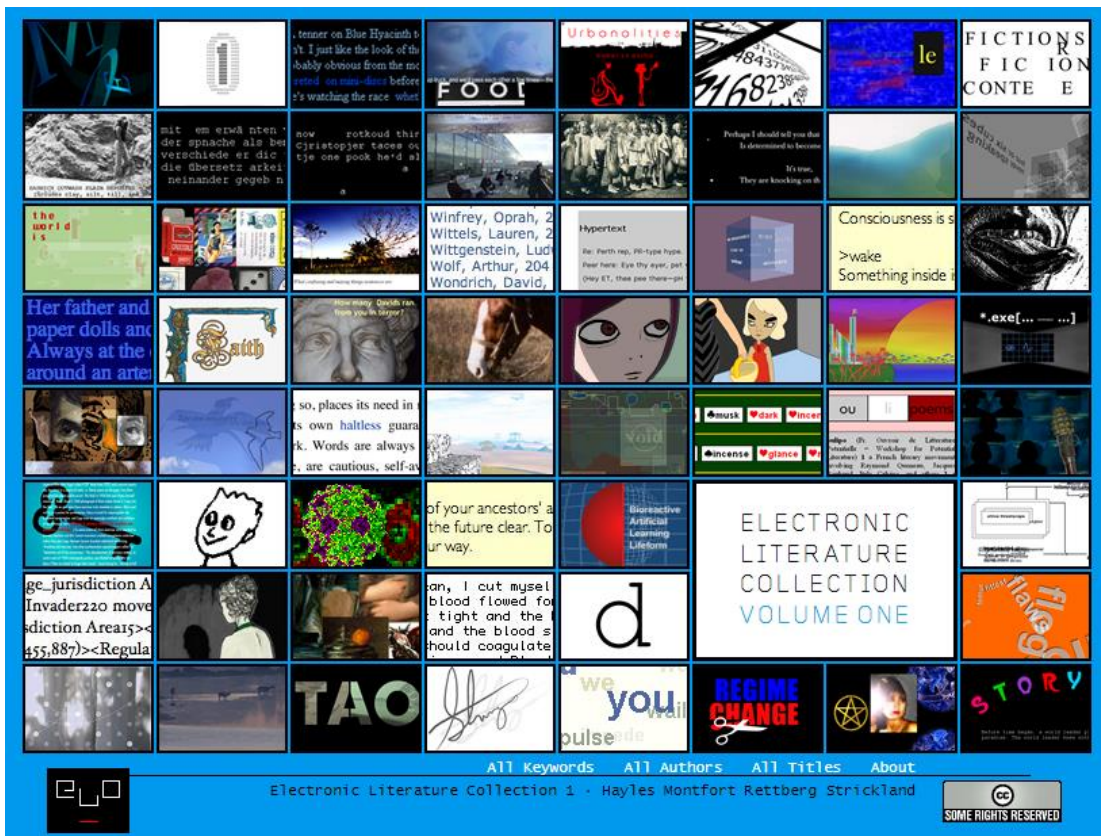


Fig. 4.4. Captură de ecran din *The Child* (1999) de Alex Gopher și Antoine Bardout-Jacquet



Fig. 4.5. Captură de ecran *Legible City* (1989-91) de Jeffrey Shaw



Fig. 4.6. Captură de ecran din *Overboard* de John Cayley

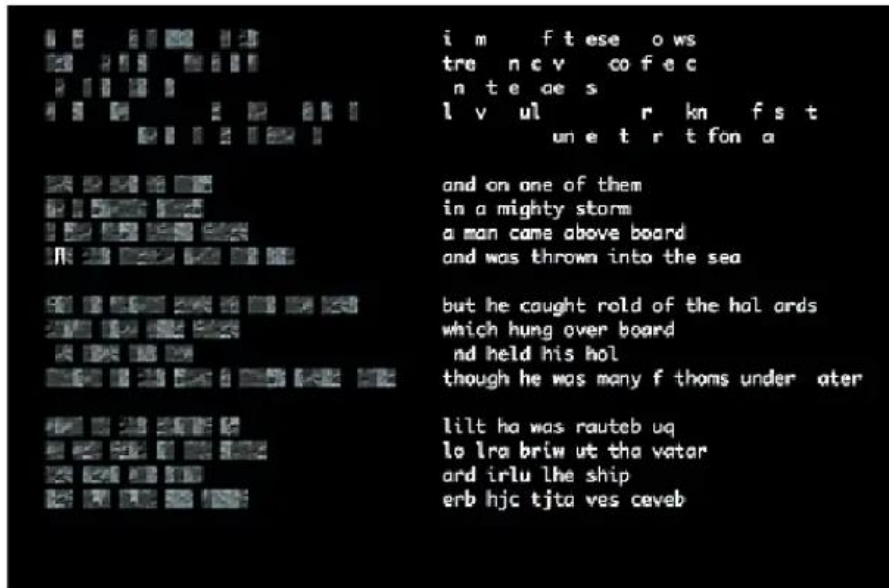


Fig. 4.7. *Terra* (1956) de Décio Pinatari

ra terra ter
rat erra ter
rate rra ter
rater ra ter
raterra a ter
aratterra terr
aratterra ter
raratterra te
rraratterra t
erraratterra
terraratterra

Fig. 4.8. *Gymnasia* (1988) DE Ana Maria Uribe

P
P P
P P P

Fig. 4.9. Poză a instalației *Text Rain* (1999) de Romy Achituv și Camille Utterback (1999)



Fig. 4.10. *Portret Bob Dylan*- colaj din cuvinte



Fig. 4.11. *Ego*- poezie concretă



Fig. 4.12. Captură de ecran din poemul *Spawn* de Andy Campbell

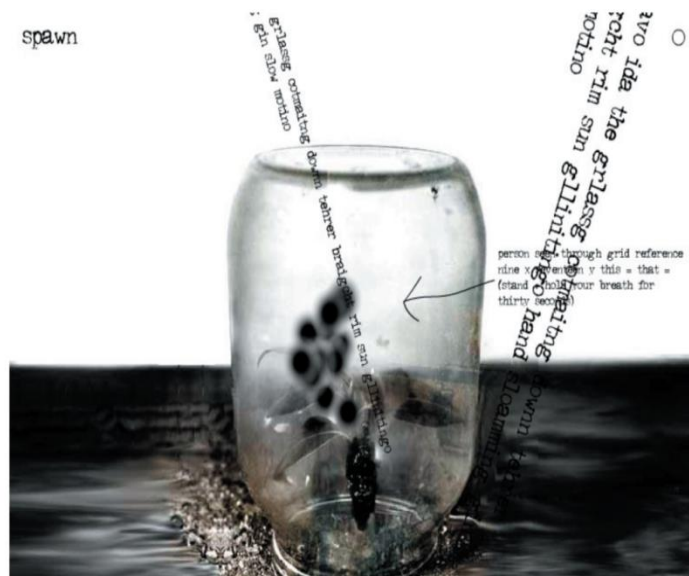


Fig. 4.13. Captură de ecran a poeziei *Leaved Life* de Anne Frances Wysocki.

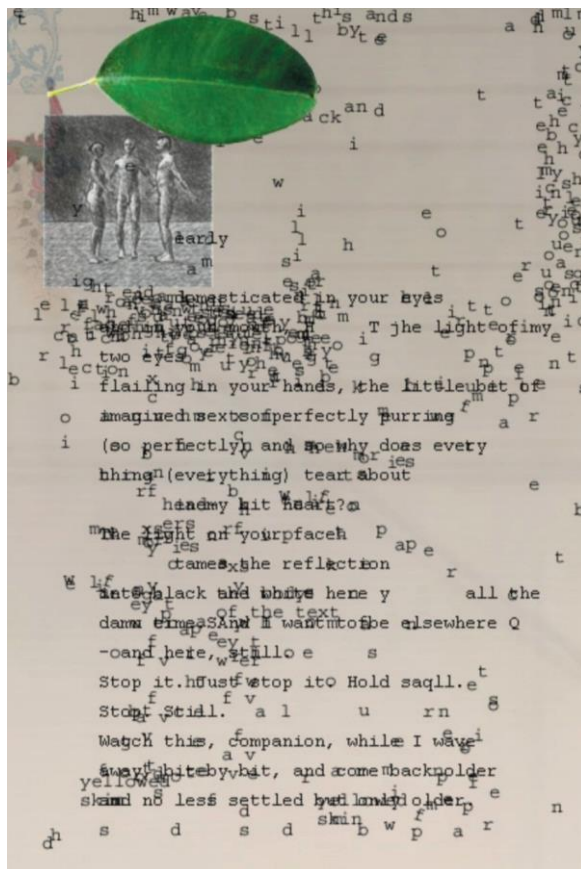


Fig. 4.14. Captură de ecran a poemului *Diagram Series 6* de Jim Rosenberg

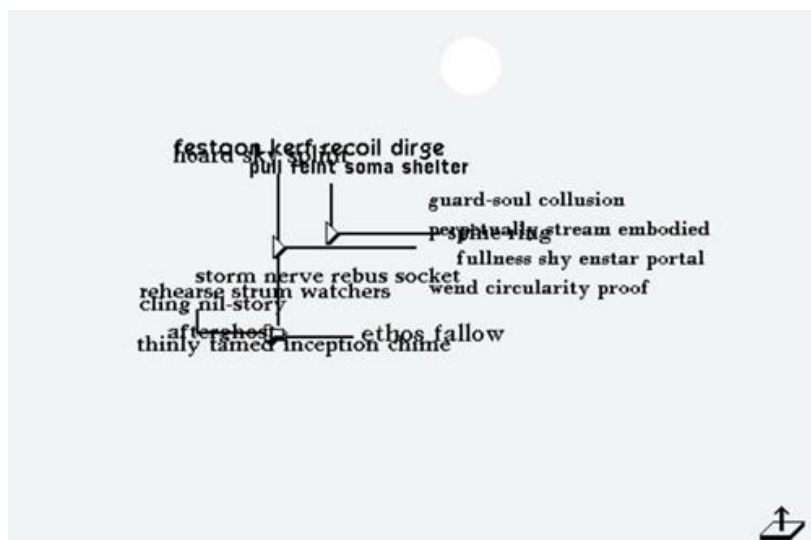


Fig. 4.15. *MAYBE YHEN, IF ONLY AS*, 30x40 cm, stereogramă holografică multicoloră (WL transmission) 1993, de Friedrich W. Block, Kassel, Germania



Fig. 4.16. *HOLO/ OLHO*. 25x30 cm, 1983, Colecția UECLAA, University of Essex, UK, de E.

Kac

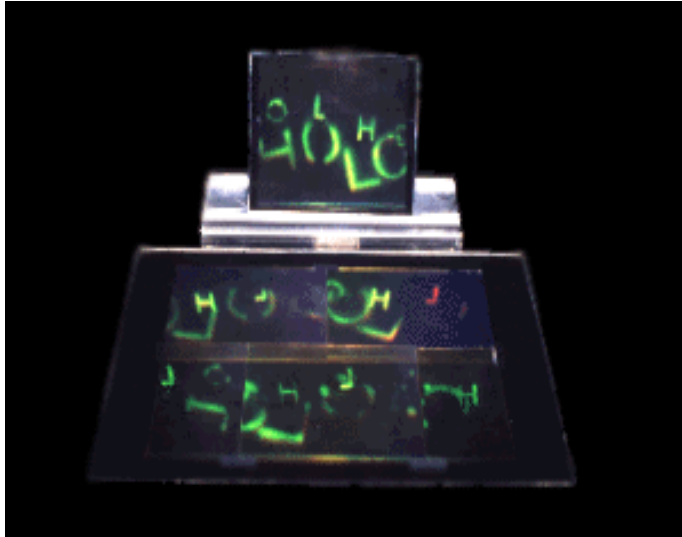
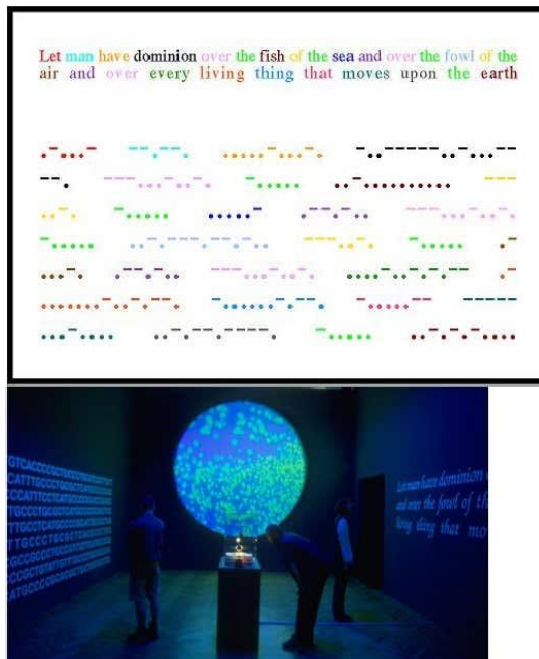


Fig. 4.17. Convertirea în Codul Morse a frazei biblice



ANEXA 3. GLOSAR DE TERMENI

Alterbiografie – concept ce aparține lui Gordon Calleja și se referă la identitatea personajului din textul ergodic digital pe care cititorul/ utilizatorul o setează ca fiind un avatar al său. Dacă în textul literar tradițional cititorul se transpune în pielea personajului ori a eului liric, în textul ergodic acesta acționează din perspectiva unui set de trăsături reglabile cu ajutorul cărora „construiește” personajul pe care îl manipulează ori îl urmărește pe parcursul evoluției subiectului. Alterbiografia apare ca o oportunitate oferită de jocul textual de aventură, iar existența acesteia permite argumentarea ideii că experiența oferită de jocurile din „lumea deschisă” poate fi caracterizată prin gradul în care acesteia îi sunt deschise angajării alterbiografice [123, p. 150- 152].

Antiliteratură – mișcare literară caracterizată prin manifestarea unui protest împotriva stilului, convenției estetice existente la un anumit moment în literatură. Atitudinea antiliterară ține și de negarea unei forme literare de către alta, cum se întâmplă în cazul literaturii ergodice, subapreciate de literatura tradițională. Paradoxal este faptul că aceste forme, considerate inițial antiliterare, reușesc peste o anumită perioadă să demonstreze că sunt producții literare.

Arhitectură narativă – termen ce se referă la spațialitatea unei narațiuni, fiind o componentă ce o descrie, similară cronotopului. Acest concept este utilizat de Henry Jenkins în caracterizarea jocurilor textuale de aventură din perspectiva narativă. Conform acestuia, spațialitatea jocului textual de aventură poate fi caracterizată prin patru „tipuri de arhitectură narativă”: spații evocatoare, povești interpretate, narațiuni încorporate și narațiuni emergente, care se conturează prin joc și dezvoltă potențialul narativ al jucătorului, oferindu-i acestuia nu doar un mediu de distracție, dar și unul de creație [78, p. 33- 46].

Click poezia – formă a liricii digitale care combină textul și fișierul audio și se structurează pe un mecanism ce presupune o linie pe care făcând click, utilizatorul generează a doua linie, astfel fiind desfășurat procesul de citire. Acest tip de poezie este amplasat în spațiul web, utilizează VRML (Virtual Reality Modeling Language) pentru a reda iluzia cuvintelor sortate în trei dimensiuni pe ecranul unui computer, includ citiri sonore, simultane, animații și cuvinte aleatorii [67].

Critifacțiune – termen utilizat în denumirea criticii care se află la frontiera cu textul artistic; concept utilizat de Simona Popescu în definirea hypertextului, pe care aceasta îl consideră o alternativă a narațiunii, dar și a criticii literare (*critifacțiunii*) [63].

Cybercultura – nivel al culturii ce desemnează activitatea comună a omului și computerului. Cibercultura, are o semiotică proprie, este multimedială și interactivă, fiind concepută în mediul „cablat” al calculatoarelor, în bazele de date interconectate și în mediile

virtuale partajate. Ea are efecte majore asupra noastră, transformându-ne raporturile sociale, modificând însăși substanța noastră umană [88, p.168].

Cybertext - termen inventat de Norbert Wiener în mecanica statică și preluat în teoria literaturii pentru a desemna acele forme textuale apărute la granița dintre literar și tehnologic. Acesta se referă la textul transpus în format digital, în spațiul virtual al Internetului (în cyberspațiu), capabil să ofere o lectură participativă, colaborativă, bazată pe o organizare mecanică a textului [120, p.34].

Cybertextualitatea - echivalentul unui mod de scriere îndrăzneț, postmodern, interconectat cu evoluția tehnologică a societății postindustriale, care ține cont de posibilitățile, create de șapte dimensiuni cybertextuale: dinamica textuală, determinismul, efemeritatea, perspectiva, accesibilitatea, link-ul și funcția utilizatorului [103].

Cyborg – termen inventat de neurologul australian Manfred Clynes și calificat de unii cercetători drept „o alternativă la moartea omului” [82, 153], care desemnează un personaj nou al lumii virtuale în care ne cufundăm noi, cei reali, metamorfozând starea de viu în cea de online. Cyborg-ul este un fel de „mașină de citit”, o ipostază între uman și IA (inteligentă artificială), un cititor-gamer atras de ludicul textelor ergodice digitale, implicat real într-o lume pe care o creează și manipulează [1, p. 21].

Digitext – e o formă textuală produsă în cadrul literaturii digitale, fiind un text scris, operabil și performant numai într-un mediu digital, inconvertibil pe un suport de hârtie. [82, p. 155]. Acesta este definit ca un text capabil să aibă „mai multe alternative ocazionale și evanescente, variante de evoluție în cyberspațiu (texte, imagini, melodii, fragmente cinematografice etc.), la care cititorul accede optând prin accesarea unor linkuri” [61, p.138-139].

ELO – (Electronic Literature Organization), un comitet condus de teoreticianul și artistul Noah Wardrip-Fruin, care are misiunea „de a promova scrierea, publicarea și citirea literaturii în media electronică”, de a reconcilia gândirea ontologică cu logica cybernetică, înaintând drept literatură digitală atât lucrările realizate în digital media, cât și cele create pe computer și transferate ulterior pe hârtie. ELO analizează și sistematizează literatura electronică în cataloage de tipul ELC, care cuprinde 60 de lucrări, bazate, în mare parte pe elemente vizuale și sonore, dintre care poate o treime au text dificil de lecturat. ELC înaintează aceste lucrări ca fiind literare, lansând astfel provocarea (re)definirii fenomenului literar în era digitală, stimulând apariți unei serii de întrebări și răspunsuri despre natura literaturii și demolând mitul conform căruia opera literară trebuie să conțină, în mod obligatoriu, semne lexicale [39, p. 117].

E-poezia – formă a liricii digitale, fiind localizată în spațiul Internetului, textul ei funcționează în format electronic sau digital, poate lua orice formă, poate omite regulile de punctuație, poate fi scrisă oriunde și de oricine. Reprezentative pentru acest tip de text sunt producțiile grupării „Oulipo”, proiectul „Flarf” și însuși Web-ul.

Ergocritică – o direcție nouă în critica literară, ce are drept scop teoretizarea fenomenului literar ergodic și să propunerea un set de instrumente ce ar facilita interpretarea literaturii ergodice. Disciplina dată studiază textele ergodice digitale apărută la frontiera dintre tehnologii și literar, înaintând o strategie de abordare, interpretare și prezentare a acestor texte. Ca domeniu ce studiază literatura ergodică este o soluție iminentă în urma evoluției atestate a fenomenului literar și a teoretizării acestuia.

Dat fiind faptul că obiectul de studiu al disciplinei este literatura ergodică, denumirea acesteia vine, la fel de la termenul lansat de cercetătorului norvegian E. Aarseth, preluat din fizică, derivat de la cuvintele grecești *ergon* și *hodos*, însemnând „lucru” și „cale”. Ergocritica, la fel presupune realizarea aceluia „efort non-privat pentru a permite cititorului să traverseze textul” [1, p. 37], în cazul criticului – și să-l interpreteze.

Holopoezie – formă a liricii digitale creată cu ajutorul hologramelor, având următoarele trăsături: fluiditatea semnalului verbal și interpolarea semantică, și anume, mutabilitatea topologiei actuale a cuvintelor din spațiu care conduce la schimbări în sensul acestora.

Hyperficțiune – gen literar format odată cu dezvoltarea mașinilor creatoare de text, cum este Storyspace, care presupune o ficțiune marcată de hypertextualitate, în care „metafora spațială” oferă cititorului și scriitorului posibilități nelimitate de scriere și explorare [77, p. 53]. Un exemplu de hyperficțiune este romanul *Afternoon. A Story* de M. Joyce, o lucrare plină de recurențe, cu imagini și fraze care se reiau într-o narațiune multiplă.

Hypertext – formă de text ergodic digital, concepută în jurul anului 1965; Ted Nelson a numit acest tip de text „hypertext”, definindu-l ca pe o strategie de organizarea fragmentară, în mod intuitiv și informal, cu „legături” între secțiunile unui text sau între părțile conexe ale diferitelor texte din același sistem de recuperare. Hypertextul a câștigat popularitate în ultimul deceniu. [1, p. 12]. Tehnic vorbind, hypertextele reprezintă sisteme de legături și „noduri”, proiectate și accesibile pe ecranul calculatorului. Legăturile din hypertexte sunt opțiuni ale softului care fac posibilă navigarea facilă a utilizatorului printr-un fișier de tip text, acestea leagă două noduri: „nodul de ancorare” – aflat în textul inițial, de la care se face conexiunea și „nodul de destinație” – poate fi aflat în alt text ori în alt fragment al textului inițial, presupunând ceea ce se face direcționarea, legătura. Aceste „noduri” sunt numite și hyperlink-uri, care

reprezintă comenzile softului atașate unui cuvânt ori unui simbol/ buton, care fiind accesat direcționează utilizatorul către o altă pagină (a textului sau a Internetului).

Ca un prototip al hyperlink-urilor, poate fi considerat glosarul ori nota de subsol, ce intenționează solicitarea unui efort mental și fizic din partea cititorului [83, p. 73].

IF – formă cybertextuală apărută în presa computerului, odată cu publicarea articolului *Byte* de Bob Liddil (1981). Noțiunea IF a fost introdusă mai târziu în studiile literare într-un articol de Anthony Niesz și Norman Holland (1984) [65, p. 62]. Ficțiunea interactivă este, întâi de toate, „un software care simulează medii în care jucătorii folosesc comenzi text pentru a controla personajele și a influența mediul”, acestea apar sub forma jocurilor video, sau a celor de aventură și de rol. IF este o aventură textuală, un joc al cărui interfață este textul, prin care jucătorul interacționează cu lumea simulată de software [136].

Intertext – formă textuală, asociată categoriei de urmă, care se produce în transformarea unui alt text, situându-se între două texte. În tipologia intertextualității se includ forme textuale precum: citatul, referința, plagiatul, aluzia, clișeul ș.a.

Joc textual de aventură – formă cybertextuală care reprezintă o formă de hypermedia situată la granița dintre literatură și ludic, fiind un produs nu doar al interferenței unor medii diferite, ci și al impactului evoluției tehnologiilor. Acesta fiind o formă a literaturii ergodice, îmbină tehnicile narative tradiționale cu cele ludice, realizează coeziuni și treceri între lumea realității imediate și a celei virtuale, de dincolo de ecran [37, p. 101].

Literatură electronică/ digitală/ cybernetică – „Literatura electronică considerată de Stephanie Strickland drept singura imperativă de scriere și citire care depășește întreaga tradiție literară într-un mod tehnologico-istoric, este de fapt o reducere a domeniului mult mai larg al practicilor literare la spațiul virtual” [11, p. 23].

Literatura digitală mai este numită și „literatură cibernetică”, și definită ca un sistem digital: lectura imaginilor din care se compune este simultană, iar auctorialitatea, ca și receptarea, devin interactive. Utilizatorul, fostul cititor, participă la crearea și completarea lumii pe care „o citește”, iar controlul „auctorial” se relativizează până la absența lui totală din mersul unui produs inițializat de un autor oarecare. În cadrul acestei noi literaturi apar termeni precum cybertext, text ergodic și noțiuni metatextuale ale literaturii precum intertextul și hypertextul.

Literatură ergodică – termen ce vine din studiile cercetătorului norvegian E. Aarseth, care îl definește ca pe o structură deschisă, dinamică, capabilă să solicite cititorului anumite acțiuni pentru a fi parcursă. Principiul cheie al ergodicii este posibilitatea alegerii, care nu este accesibilă cititorului textelor tradiționale, deoarece acesta nu le poate influența nicidecum și se mulțumește doar cu rolul unui explorator care poate intui dezvoltarea subiectului dar nu îl poate

modifica. În textul ergodic, cititorul are rolul de coautor, iar alegerile realizate de acesta determină structura firului narativ. Acest efort reprezintă un fenomen ergodic, „folosind un termen însușit de la fizică care derivă de la cuvintele grecești *ergon* și *hodos*, însemnând «lucru» și «cale». În literatura ergodică, este necesar un efort non-privat pentru a permite cititorului traversează textul” [1, p. 37]. Literatura ergodică este literatura care solicită de la cititor o lectură neliniară. Drept model al construcției acestui tip de text devine labirintul. Textul ergodic, după natura sa este un labirint textual cu mai multe trasee, care propune cititorului o infinită, sau o foarte largă, gamă de variante posibile a lecturii textului artistic, fiecare dintre variantele alese excluzând posibilitatea alegerii celorlalte, stabilite de text [73, p. 61].

Literatura 2.0 – concept valorificat de cercetătoarea Mihaela Ursa, care reprezintă literatura marcată de virtualitate, termen prin intermediul căruia literatura analogică și literatura digitală pot fi gândite într-un sistem integrativ. Bazat pe modelul „web 2.0”, acest concept refuncționalizează instrumentarul de analiză a fenomenelor literare, în conformitate cu imperativele construcției de realități alternative, virtuale pe care le presupune cultura digitală. [121].

Mașină textulă – termen utilizat în descrierea hypertextualității, care se referă la stocarea și gestionarea un volum mare de informație și la facilitarea producerii 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 [77, p. 44].

MMO – o formă a jocurilor MUD, populară în anii 1997, reprezentată de multiplayerul masiv *Ultima Online*, serie dezvoltată de Richard Garriott pentru compania Origin Systems, Inc (OSI). Acest joc de sistem și-a asigurat succesul atât prin elementele multiplayer, cât și prin cele de construire a lumii de joc, ocupând astfel un loc important și în internet, și în viața socială și culturală a omului [19, p. 6]. Pe lângă interacțiunea directă în joc, utilizatorii pot comunica și pe forumul jocului, pot fi la curent cu toate știrile și își pot echipa avatarul cu cele mai noi ustensile din magazinul online

MUD – (*multi-user dungeon*) este o formă cybertextualității care îmbină cu succes aproape toate tipurile de texte ergodice. În comparație cu celelalte cybertexte, MUD-urile sunt considerate „jocuri literare supreme” [1, p. 154]. MUD-urile sunt descrise ca jocuri ce au semnalat o nouă întorsătură în care spațiile cu mai mulți utilizatori au devenit una dintre cele mai inovative dezvoltări din tehnologiile internetului. Acest gen a entuziasmat majoritatea utilizatorilor de computere, oferind acestora accesul la lumile „persistente” sau „virtuale” [19, p.

4]. La un MUD se pot conecta simultan câteva sute de jucători, însă numărul mare al acestora poate încetini funcționalitatea jocului. Utilizatorii se conectează la avatarul/ personajul lor din joc și se implică în diverse activități determinate deja de tipul MUD-ului, de interesele și înclinațiile lor și ale celorlalți. Interacțiunea dintre jucători ține de experiența lor, totuși, pe parcursul jocului, atât novicilor, cât și celor mai experimentați le reușește să creeze comunități în care joacă, comunică și interacționează într-un mod anumit [1, p. 152]. MUDurile au evoluționat în numeroase forme, cum sunt : *AberMUD*, *TinyMUD*, *MUD1*, *TinyMuck*, *TinyMush*, *TinyMOO*, *LPMUD*, *DIKUMUD* ș.a.[1, p. 149-152].

Netiquetă – set de reguli de conduită ce se referă la interacțiunea utilizatorilor spațiului online.

Net.literatură – termen derivat de la net.artă, care este o direcție a post-literaturii și corespunde aceluiași principii precum reactualizarea genurilor anterioare, combinarea tehnicilor și mediilor și eliberarea obiectului artistic de sub canon și cenzură. Conceptul de *net.literatura* este introdus de criticul new media, Tilman Baumgärtel, care îl consideră adaptabil literaturii digitale. Net.art șterge orice frontiere dintre cultura înaltă și cea joasă, oferind un mediu universal în care utilizatorul poate crea obiecte de artă, dar și poate merge la cumpărături [39, p. 107-109]. Julian Stallabrass definește net.arta ca pe „o arheologie a viitorului, bazându-se pe trecut (în special al modernismului) și producând o interacțiune complexă a potențialului trecut nerealizat și a viitorului utopic” [28, p. 5].

OSMOSE – grupare interesată de literatura digitală, condusă de Char Davies din Montreal, cu suportul SoftImage (Microsoft). Osmoza, ca metaforă de bază a constituirii acestei grupări, reprezintă disoluția eului în lumea exterioară, referindu-se, în cazul literaturii, la întrepătrunderea mediilor în cadrul operei de artă (sunetul, imaginea, cuvântul, efectul produs de tehnologii și spațiul digital). OSMOSE întrunește în produsele lansate toate trăsăturile definitorii ale post-literaturii, prezentând transcenderea granițelor dintre eu și celălalt, dintre literar și non-literar și dintre real și virtual [113].

Poezie digitală – forma în care a evoluat textul liric de după postmodernism, trasând paralele între post-literatură și TIC. Brian McHale definește poezia postmodernistă ca pe un fenomen divers ce conține practici destul de nelegate unele de celelalte în originile lor, ce converg treptat spre a contura o nouă dimensiune – cea a poeziei digitale [36]. Poezia digitală solicită ca valoarea semantică și „grafica gestaltă a literelor” să fie plasată în prim-plan alături de practicile cinetice și interactive. Cercetătoarea L. B. Gattass accentuează faptul că poezia digitală este amplasată pe mai multe planuri, ceea ce se datorează codificării sale digitale, imbricațiilor dintre ceea ce poate fi numit provizoriu semnificant și aranjamentele materiale fluide. Poezia

digitală nu mai funcționează ca o entitate autonomă, ci ca una instanțială în timp, adus la viață prin intermediul software-ului. [39, p. 130-135].

Poezie sonoră – formă a liricii digitale care utilizează drept materie de bază doar sunetele, fără a admite vreo implicație din partea oricăror forme lexicale, cum era în cazul speciilor prezentate mai sus. Această practică se face cunoscută datorită avangardelor de la începutul secolului trecut, care doresc să rupă orice legătură cu tradițiile burgheze. Predilecția pentru sunet în defavoarea cuvântului a caracterizat creația acestor mișcări, care au determinat spre colaborare poeții și muzicienii. În poezia sonoră, asupra literei scrise primează litera pronunțată – sunetul. Acest tip de poezie a cunoscut ascensiunea de la jum. sec. XX, prin generații de autori, printre care și H. Chopin, B. Heidsieck, T. Tzara, K. Ladik ș.a.

Poezie vizuală – formă a liricii digitale în care relația cuvânt- imagine este pe deplin reliefată, care susține ideea de simbioză a acestor elemente și se evidențiază prin proliferarea a două tipuri de poezie vizuală: pictopoezia și poezia concretă. Poezia vizuală este o tentativă contrapunere a cuvântului cu imaginea și în particular cu universul de imagini produse și distribuite prin mass media. Aceasta extinde posibilitățile poemului, fiind mai mult decât o pictură din cuvinte și o poezie cu imagini [99].

Poezia „zgomotului vizual” – formă a liricii digitale care combină textele cu imagini, sunete și chiar operațiuni digitale, iar ca lucrarea să fie lecturată cititorul trebuie să se implice direct în aceasta. „Zgomotul vizual” fiind o strategie distinctă care permite combinarea textelor cu imagini, sunete și, în cazul muncii digitale, cinetice cu operațiuni pentru a crea un spectacol afectiv.

Post-literatura – termen întrebuințat pentru denumirea perioadei evoluției literaturii de după postmodernism. Lipsită de un fundament teoretic, această nouă paradigmă s-a manifestat doar prin creații apărute sporadic în diferite colțuri ale lumii și prin renunțarea la „literatura literală” motivată de, tot mai disputata, criză a literaturii. C. Severin, cu privire la această versiune, spune că post-literatura, ca teren al reunirii celor trei Haoide, apare sub forma unui „nod de asamblare”, în care elementele implicate comunică între ele, coexistă în libertate, marcând astfel comuniunea dintre cele trei Haoide, iar cercetătorul nu mai are de ales între teorie și literatură, ci le „deteritorializează pe ambele pentru a le reconstrui într-un nod de asamblare sau pe teritoriul uneia dintre ele [113].

Poveste transmedia – concept ce vizează o producție narativă în care se observă un flux de conținuturi cu proveniență din diferite medii. Drept exemple sunt prezentate jocurile video care, la structurarea subiectului oferit jucătorului, omit o parte din conținutul poveștii, ceea ce nu este o traducere eșuată a filmului, ci o performarea a universului fictiv general. Astfel, conținutul

narativ al filmului trece din mediul cinematografic în mediul ergodic al jocului digital, păstrând caracterul literar și dobândind trăsătura de ludic și cybertextual. Drept exemple ne servesc jocurile și aplicațiile Star Wars: <https://www.starwars.com/games-apps> [78, p. 33- 46].

Text ergodic – concept, introdus în teoria literaturii de E. Aarseth, ce se referă la un labirint textual cu mai multe trasee, care propune cititorului o infinită, sau o foarte largă, gamă de variante posibile ale lecturii textului artistic, fiecare dintre variantele alese excluzând posibilitatea alegerii celorlalte, stabilite de text [73, p. 61]. Textul ergodic contemporan se situează prevalent în mediul digital, obținând caracteristicile de electronic, interactiv și prezentând diverse forme de apariție, cum ar fi cybertextul, hypertextul, IF (interactive fiction) etc.

Video poezia – formă a liricii digitale ce utilizează elaborarea electronică pentru a realiza poezie digitală generată integral de software. Atunci când nu există efecte digitale, poezia video este asemănătoare unei lucrări de performanță sau unei citiri de poezie înregistrate în format video (digital sau analogic), dar depășește actul direct de înregistrare pentru a stabili o legătură cu arta video. În acest sens, poezia video este o formă specială de artă video care cuprinde texte de poezie elaborate la diferite nivele acustice și vizuale, ne informează Wikipedia [137]. Video poezia îmbină la fel textul cu muzica, cu vocea, cu imaginea, cu mișcarea, trasând în spațiul digital conturul unei forme speciale de artă video care e deopotrivă literatură, muzică, teatru, pictură și arhitectură; simbioză realizată datorită accederii liricii în cyberspațiu.

Webotecă – o totalitate de produse multimedia, textuale, fișere etc, care sunt stocate în mediul digital și accesibile utilizatorilor după principiul respectat în bibliotecă.

Declarația privind asumarea răspunderii

Subsemnata, declar pe răspundere personală că materialele prezentate în teza de doctorat sunt rezultatul propriilor cercetări și realizări științifice. Conștientizez că, în caz contrar, urmează să suport consecințele în conformitate cu legislația în vigoare.

Gotca Rodica_____

CV-UL CANDIDATULUI

INFORMAȚII PERSONALE

Gotca Rodica



📍 Str. Jucov 11, s. Hîrbovăț, r-nul Anenii Noi, RM

☎ 026571335 📠 (+373)68247336

✉ gotcarodica@gmail.com

Sexul Feminin | Data nașterii 09/ 05/ 1994 | Naționalitatea Moldovenească

EXPERIENȚA PROFESIONALĂ

2018- prezent

Profesoară de Limba și literatura română și de Literatura universală la ÎL Liceul Teoretic „Andrei Straistă” or. Anenii Noi;

2020-prezent

Cercetător științific în cadrul Proiectului de Stat instituționalizat: Cultura promovării imaginii orașelor din R. Moldova prin intermediul artei și mitopoeticii (2020-2023), ICI, USM

EDUCAȚIE ȘI FORMARE

2018-prezent

Doctorandă la Specialitatea Teorie literaturii

Universitatea de Stat din Chișinău

2016- 2018

Master în Istorie și teorie literară

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” Chișinău, Facultatea de Filologie, specialitatea Istorie și teorie literară

2012- 2016

Licență în Științe ale educației

Universitatea Pedagogică de Stat „Ion Creangă” Chișinău, Facultatea de Filologie, specialitatea Limba și literatura română

2004- 2012

Liceul Teoretic „Ion Creangă” s. Hîrbovăț, r-nul Anenii Noi

COMPETENȚE PERSONALE

Limba maternă Limba română

Alte limbi străine cunoscute

	ÎNȚELEGERE		VORBIRE		SCRIERE
	Ascultare	Citire	Participare la conversație	Discurs oral	
Limba rusă	C1	C1	B1	B2	B1
Limba franceză	B2	B1	B2	B2	B2
Limba engleză	A2	A2	A1	A1	A2

Niveluri: A1/A2: Utilizator elementar - B1/B2: Utilizator independent - C1/C2: Utilizator experimentat
[Cadrul european comun de referință pentru limbi străine](#)

Competențe de comunicare Bune competențe de comunicare dobândite în mediul academic.
Abilități de public speaking în cadrul conferințelor universitare (Conferința științifică a studenților și masteranzilor UPS „Ion Creangă” : „Probleme ale științelor socioumanistice”, Chișinău, 2017, GIDNI, Târgu Mureș, România, 2020/2021).

Competențe organizaționale/manageriale Leadership (2009- 2012 moderator al Cenaclului Literar „Pasărea Phoenix” de pe lângă Biblioteca pentru Copii s. Hîrbovăț,)
Gândire creativă (2016- prezent, membru al Atelierului de scriere creativă, de pe lângă Biblioteca Publică „B. P. Hasdeu” Chișinău)
Moderatoarea lansării cărții „Regele Mihai și Basarabia. O istorie uitată de neuitat ” de Aliona Grati și a filmului „Vizitele monarhilor la Chișinău. Partea a III-a. Ultimul Rege Mihai I” desfășurate la Biblioteca Municipală „B.P.Hasdeu”, sediul central, 25.10.2021
Membra echipei organizatorice a Proiectului educațional „Cafeneaua literară”2022

AUTOEVALUARE				
Procesarea informației	Comunicare	Creare de conținut	Securitate	Rezolvarea de probleme
Utilizator experimentat	Utilizator experimentat	Utilizator experimentat	Utilizator elementar	Utilizator elementar

Niveluri: Utilizator elementar - Utilizator independent - Utilizator experimentat
[Competențele digitale - Grilă de auto-evaluare](#)

INFORMATII SUPLIMENTARE

Microsoft Office (Power Point, Word), ZOOM, Google Meet, Classroom - nivel avansat.

PUBLICAȚII

(ARTICOLE ȘTIINȚIFICE)

- ***Iubita locotenentului francez: un exercițiu hermeneutic.*** În „Probleme actuale ale științelor socioumanistice” – Materialele Conferinței științifice a studenților și masteranzilor, Tipogr. UPS „Ion Creangă”, Chișinău, 2017;
- ***De la civilizația cuvântului scris și a expresiei la cea a cuvântului în relație.*** În Materialele Conferinței Științifice a Doctoranzilor USDC, Ed. a 8-a, Chișinău, 2019. Vol. II, p.255;
- ***Cyberpoetica- un nou mod de a gândi literatura.*** În DIALOGICA, Nr.3, Chișinău, 2019, p.140;
- ***Videopoetry- a cyber recycling of poetry.*** În Journal of Romanian Literary Studies, Nr.19, Târgu Mureș, 2019, p. 1447;
- ***Religia în cyberspațiu.*** În DIALOGICA, Nr.1, Chișinău, 2020, p.140. (2020)
- **Literatura electronică- liantul textului cu TIC.** În DIALOGICA, Nr.1, Chișinău, 2020, p.140;
- ***Literatura de după Postmodernism: Post- Literatura.*** În Materialele Conferinței Științifice Internaționale ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Chișinău, 22-23.09.2020;

- **Poetica Hyperfiecțiunii din Storyspace.** În Materialele Conferinței Internaționale LDMD (Ed.VIII), Târgu Mureș, 12-13.12.2020;
- **Fenomenul digital- literatura între criză și conceptualizare.** În DIALOGICA, Nr.1, 2021, p.44-52;
- **The ergodic text- from „text” to „opera”.** În Volumul Conferinței Internaționale GIDNI, Ed.8, Târgu Mureș, 22-23.05.2021;
- **Fenomenul literar ergodic- de la antiliteratură la canon.** În Volumul Conferinței Științifice Internaționale ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași- Chișinău, 28-29.09.2021, p. 374;
- **IF (interactive fiction)- o formă cybertextuală a literaturii ergodice.** DIALOGICA, Nr.3, 2021, p.26- 34;
- **ERGOCRITICA.** Capitol În monografia „Opera literară ca dialog și relație. Noi modele critice: Dialogica Imagologia, Sociocritica, Critica orientată către cititor, Ergocritica”, coord. Aliona Grati. Ed. Știința, Chișinău, 2021;
- **Ergocriticism. An (eventual) ergodic literature interpretation instrument.** În colaborare cu Aliona Grati, dr.hab, prof.univ. În curs de apariție la COGITO (2022);
- **Jocul textual de aventură ca formă a literaturii ergodice.** În curs de apariție la Akademos (2022);
- **The literary specificity of the textual adventure gam as a form of ergodic literature.** În curs de apariție la Dialogica, Nr. 2 (2022);
- **MUD-ul ca formă a literaturii ergodice.** În materialele Conferinței Științifice Internaționale „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași- Chișinău, Ed. a VI-a, 27.09.2022;
- **Literatura digitală- de la Postmodernism la post-literatură.** În curs de apariție la Dialogica, Nr.3 (2022).

PARTICIPĂRI

LA CONFERINȚE

- Conferința științifică a studenților și masteranzilor UPS „Ion Creangă” : „Probleme ale științelor socioumanistice”, Chișinău, 2017;
- Conferința Științifică a Doctoranzilor USDC, Ed. a 8-a, Chișinău, 10.06.2019;
- Conferința Științifică Internațională „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Chișinău, 23-24.09.2019;
- Conferința Internațională GIDNI, Ed. 7, Târgu Mureș, 23.05.2020;
- Conferința Științifică a Studenților- Doctoranzilor USDC, Ed. a 9-a, Chișinău, 10.06.2020;
- Conferința Științifică Internațională ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Chișinău, 22-23.09.2020;
- Conferința Științifică Internațională ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Ed. a III-a, AȘM, Chișinău, 11-12.02.2021;
- Conferința Științifică Internațională LDMD (Ed.VIII), Institutul de Studii Multiculturale ALPHA, Universitatea „Dimitrie Cantemir”, Târgu Mureș, 12-13.12.2020;
- Conferinței Internaționale GIDNI, Ed.8, Târgu Mureș, 22-23.05.2021;
- Conferința Științifică Internațională ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași- Chișinău, 28-29.09.2021;
- Conferința Științifică Internațională ONLINE „Patrimoniul cultural de ieri- implicații în dezvoltarea societății durabile de mâine”, Iași- Chișinău, Ed. a VI-a, 27.09.2022.

ALTE PUBLICAȚII

- Poezii în revista „România Literară”, nr.41/2017;
- Eseu critic, **Impresii de ... Țesut**. În „Revista Literară”, nr. 09/2017;
- Poezii în antologia **OPT**, Ed. Bibliotecii Municipale „B.P.Hasdeu”, Chișinău, 2018;
- Eseu critic **Șapte intertexte cu OPT**. În revista „Hyperion” (USR), Anul 36, Nr. 1-2-3/ 2018 (p. 63);
- Poezii în revista „Hyperion”(USR), Anul 36, Nr. 1-2-3/ 2018 (p. 68);
- Poezii în revista „Hyperion”(USR), Anul 36, Nr. 7-8-9/ 2018 (p. 30);
- Poezii în revista „Euphorion”, Anul XXIX, Nr.4/ 2018 (p.13);
- Poezii în antologia „Cartea poeziei 2019” (USM) Editura ARC, 2019;
- Carte de poezii **Frontiere desenate în aer cu pumnul**. Editura Eikon, 2019;
- Poezii în antologia „Polifonii în luciul pe oglindă”, Cluj- Napoca: Editura Școala Ardeleană, 2019;
- Eseu critic **Literatura digitală- o nouă form(ul)ă literară**. În Revista „Sud- Est cultural”, 2020/1, p.36-43;
- Eseu critic **Intertext cu Maieștrii lui Komartin**. În Revista „Sud- Est cultural”, 2020/2, p.49-52;
- Eseu critic **Elena Vlădăreanu trecând Non Stress testul maternității**. În Revista „Sud- Est cultural”, 2020/3, p.51-53;
- Poezii în antologia de versuri „Pașii taților noștri” selecție de Virgil Botnaru și Daniela Botnaru. Chișinău: Prut Internațional, 2020, p. 314;
- Poezii în antologia „20. Antologie de poezie tânără din Basarabia”, selecție și prefață de Lucia Țurcanu (2021);
- Poezii în antologia „Tari ca penița” tradusă în limba greacă (2021);
- Eseu critic „Miturile orașului Chișinău, cel trecut prin atâtea mori ale timpului”. În Revista „Moldova”, septembrie- octombrie, 2020, p.83-85

DISTINCȚII

- Premiul Uniunii Scriitorilor din Moldova pentru cartea de poezii și eseuri „Ecolul sufletului meu”, din cadrul concursului „Cărți manuscrise” al Salonului Internațional de Carte pentru Copii și Tineret, Ediția a XIII-a, 2009;
- Titlul „Poetul anului”, acordat de Consiliul Raional Anenii Noi Secția Cultură, Turism și Sport, 2013;
- Premiul Editurii „Eikon” și al revistei „Euphorion” la cea de-a XXXVII-a ediție a Concursului Național de poezie și interpretare critică a operei eminesciene „Porni Luceafărul...”, Consiliul Județean Botoșani, 18 iunie 2018;
- Premiul I acordat în cadrul Festivalului național de Poezie „Costache Conachi” 26-27 octombrie Ediția a XXVI-a, Tecuci, 2018;
- Diplomă de onoare de la Ministerul Educației, Culturii și Cercetării al Republicii Moldova, 2019;
- Premiului municipal pentru tineret în domeniile literaturii, artei, științei, tehnicii și activism civic, ediția 2019; Secțiunea Literatură;
- Premiul III acordat în cadrul Festivalului „Literatura tinerilor”, organizat de Uniunea Scriitorilor din România, 16-18 septembrie 2021, Neptun, România;
- Medalie de aur în cadrul Euroinvent Book Salon, Ed. 14, 2022, Iaș, România, pentru monografia Opera literară ca dialog și relație: Noi modele critice: dialogica, imagologia, sociocritica, critica orientată către cititor, ergocritica. Coord. Aliona Grati.