

Hipertexto e poéticas digitais: uma análise de *Patchwork Girl* e do *Storyspace*

Raquel Longhi

RESUMO

Este trabalho tem o objetivo de analisar a escrita em hipertexto através de um programa de computador, o *Storyspace*, e da ficção em hipertexto *Patchwork Girl* (Shelley Jackson, 1995), criada com este *software*. Como tecnologia de escrita, o hipertexto deve ser estudado do ponto de vista de suas características técnicas e de como elas influenciam as escritas nos meios digitais e as novas poéticas desses meios. Neste trabalho, verificamos o *software* através de suas características técnicas e materiais. Em *Patchwork Girl*, verificamos características materiais e literárias relacionadas com as possibilidades oferecidas pelo *software* de criação. O estudo discorre sobre o conceito de poéticas digitais, meta-hipertexto e, finalmente, conclui que as características técnicas do programa de computador de criação em hipertexto são diretamente responsáveis pela qualidade da obra analisada.

PALAVRAS-CHAVE: Hipertexto. Poéticas digitais. *Storyspace*.

1 Introdução

O hipertexto tem sido responsável por obras literárias de interesse. Este artigo pretende avaliar a qualidade de uma dessas obras, *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson, publicada pela Eastgate Systems em 1995, e do *software* de criação em hipertexto que lhe deu origem, o *Storyspace*. Temos clareza de que as características desta ferramenta estão integradas aos produtos e são definitivamente responsáveis pelos resultados obtidos no processo de criação.

Trabalhar na análise de obras literárias a partir de sua ferramenta de criação, no nosso entender, implica fazer a ligação conceitual de duas instâncias, quais sejam, a idéia (obra) e o objeto de que é feita (o programa, ou, em outras palavras, suas características técnicas). Tal imbricação não é mais do que uma tendência da criação contemporânea, que aparece já a partir das criações da vanguarda literária do século XIX, com Mallarmé e sua constelação de escrita, ou com a prosa de Laurence Sterne, em *A Vida e as opiniões do Cavaleiro Tristram Shandy*, escrita entre 1760 e 1767, e que viria a influenciar autores como Virginia Woolf, James Joyce e Samuel Becket. É a partir dessas reflexões e do andamento da leitura da obra referida que estabelecemos critérios para servir à nossa exploração, relativa à qualidade da criação em hipertexto e do programa de computador que são objetos deste estudo.

No caso desta pesquisa, em que padrões de análise ainda estão sendo construídos, com poucas referências já instituídas, a construção de quadros de referência foi baseada nas características materiais do texto hipertextual e nas características “literárias” das obras, em especial, sua construção textual. Desta forma, contemplamos as duas instâncias discutidas neste tipo de criação literária: a da literatura tradicional, presente no próprio texto verbo-visual dessas obras, e a da literatura eletrônica, cuja materialidade parece ser um dos pontos-chave da pesquisa contemporânea na escrita criativa, conforme atentam autores como Hayles (2002) e Glazier (2002), por exemplo.

Alguns teóricos ressaltam a necessidade de se ater às características proporcionadas pelos suportes digitais para a análise crítica desses produtos.

Na nossa opinião, entretanto, tal sugestão não é capaz de abranger a totalidade dos elementos que fazem das escritas criativas no suporte digital algo marcante. Como Bolter e Grusin atestam no seu estudo *Remediation* (1999), o novo é a construção que se aproveita do anterior, remodelando e reajustando formas, e isso não é exceção nas obras de ficção em hipertexto produzidas em *Storyspace*. Se há qualidades a serem detectadas e analisadas, elas estão tanto no que concerne à escrita em hipertexto, que se aproveita das características técnicas do seu próprio suporte, como na construção textual, verbal e, por vezes, visual, que aflora em cada espaço de escrita formado pela hiperficção.

2 *Storyspace*

O *Storyspace* é composto de espaços de escrita que podem ser conectados por *links*. O texto de cada espaço de escrita é disponibilizado na sua própria janela, e o programa é capaz de mostrar o conjunto desses espaços na tela do computador, organizados de acordo com opções do usuário (Figura 1).

Estas visões podem ser em forma de árvore, sublinhados ou mapas – este último, o preferido dos usuários.

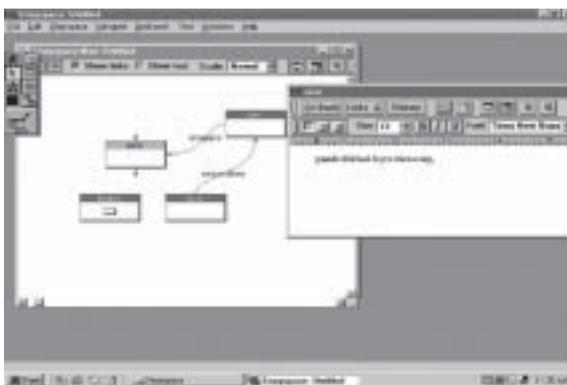


Figura 1 – Uma das formas de organização dentro do *Storyspace*: espaços de escrita e suas conexões por *links* e espaço de edição textual. (Interface do aplicativo *Storyspace*, Eastgate Systems, TM).

O mapa mostra cada espaço de escrita com os respectivos títulos e cada um dos seus *links*, o que permite ao autor adicionar, fazer conexões (outros *links*) e reorganizar o todo, movendo os espaços de escrita dentro do mapa de visualização. Nesse sentido, pode-se dizer que a ferramenta está mais centrada no processo de escrita do que na apresentação visual, embora os mapas de visualização sejam, ao mesmo tempo, uma forma de visualizar a narrativa e uma forma visual de organização do hipertexto.

O *Storyspace* enfatiza assim a escrita, a conexão entre os espaços de escrita, os quais podem conter textos, imagens ou outras formas de representação, e a organização do seu conjunto. Para ligar dois espaços basta desenhar uma linha entre eles. Para trabalhar com estrutura hierárquica, pode-se desenhar espaços dentro de outros espaços e assim organizar e reorganizar a escrita.

Porém, o que chama a atenção no sistema hipertextual desse programa sem dúvida, o chamado *link* condicional, ou *guard field*, que possibilita *links* multidirecionais, ao contrário dos *links* unidirecionais, característicos da plataforma hipertextual da *WWW*, por exemplo. O *guard field* pode levar a vários espaços de informação diferentes entre si (Figura 2). Para a criação literária em hipertexto, tal característica provou ser fundamental e, mais ainda, mostrou sua capacidade de fugir das típicas navegações hierárquicas da *WWW*.



Figura 2 – A lista de *links* do *Storyspace*, em *Afternoon, a story*, hiperficção de Michael Joyce, publicada pela Eastgate System.

Guard fields são expressões booleanas baseadas na seleção do leitor e na sua trajetória prévia de leitura. Tratam-se de comandos que determinam certas condições para que um *link* seja ou não acessado durante a leitura. Eles são possibilitados apenas para a criação e leitura *off-line*, ou seja, fora do ambiente da *WWW*. Alguns exemplos destas condições garantidas pelos *guard fields*, são:

- a) um *link* somente poderá ser aberto se um outro determinado *link* (também chamado “espaço de escrita”) já tiver sido acessado pelo leitor;
- b) um *link* poderá ser acessado randomicamente. Por exemplo, uma em cinco vezes: a cada cinco leituras, tal *link* será aberto apenas uma vez;
- c) um *link* poderá ser acessado apenas se um outro determinado *link* ainda não tiver sido acessado durante a leitura.

Podemos ter, assim, pelo menos duas instâncias narrativas de importância crucial no processo de escrita em hipertexto, ainda que todas elas sejam criadas por um autor: aquela que o leitor *escolhe* e aquela que ele é *levado a fazer*, já que é dada por condições estabelecidas pelo autor da obra. Para exemplificar, numa obra como *Patchwork Girl*, o leitor poderá escolher entre seguir um *link* aberto quando clicar no texto ou na imagem, ou seguir um *link* listado quando aciona o botão “*links*”. Por outro lado, este mesmo leitor, neste mesmo processo de leitura, pode optar por clicar em qualquer *link* que seja acionável dentro do espaço de escrita ou da imagem e ser levado a um espaço de escrita criado por uma condição estabelecida pelo autor da obra.

O *link* é o motor do hipertexto. Define a ação do leitor e as estratégias do autor da obra. No *Storyspace*, o *link* é fundamental; a ele são dados atributos, como os já citados *guard fields*. Ao autor são fornecidas facilidades para a criação do *link*, que incluem toda uma gama de características que tendem a enriquecer a narrativa. Ao criar uma obra com o programa *Storyspace*, o autor decide quais os atributos de leitura que permitirá ao leitor. A forma como será lida é estabelecida pelo autor nas configurações específicas relativas ao arquivo.

3 Hipertexto, intermídia, poéticas digitais

O signo verbal que compõe as criações poéticas nos meios digitais pode ser definido como um “signo em profundidade”: vertical, espesso, cuja espessura resulta de camadas de signos embutidos em palimpsesto, gerando simultaneidade de informação e tendendo a ou sendo um ideograma – um ícone (PIGNATARI, 1987, p. 102-103).

A característica do palimpsesto já foi verificada em obras hipertextuais, por exemplo, por Michael Joyce (1998), que observa que o texto ocupa cada tela apagando sua anterior, como num palimpsesto, no qual o que se escreve num dado momento apaga o que foi escrito anteriormente. Tais signos geram uma explosão de informação, tendem a ser ícones e, ainda, têm a característica da multiplicidade – expandindo-se em várias alternativas de significação; da transgressão – fornecem outros sentidos às atividades de leitura e de escrita; da auto-referenciação, ou de uma relação epistemológica consigo mesmos – como o hipertexto que se utiliza da metalinguagem, o que podemos conceber como meta-hipertexto.

Como lembrou Genette (1972), o estudo estrutural da “linguagem poética” e das formas de expressão literária em geral não pode prescindir da análise das relações entre o código e a mensagem. Entretanto, sendo estreitamente imbricados nos meios digitais, e em especial na hiperficção que analisaremos neste trabalho, código e mensagem tornam-se uma só entidade, cujas relações orgânicas de significado virão a enriquecer o estudo das obras literárias de hipertexto de ficção. Tornam-se, assim, um tipo de mensagem que, como disse Roman Jakobson (1960?), toma a sua própria forma por objeto, ultrapassando conteúdos. Para este autor, é isso que vai definir o literário como “poético”.

Buscar compreender o signo poético nos contextos digitais é o primeiro passo para entender a criação literária nesses meios, marcada por uma explosão de novas roupagens para a palavra, a imagem e o som. Tudo isso vai influir no que se define como “poética digital” e, mais ainda, na forma como estes

signos – verbais, imagéticos, sonoros – vão relacionar-se nos novos meios. Esta relação inclui características como a intermídia, que discutiremos a seguir.

Uma vez imbricada com seu suporte a ponto de transformar-se em um novo meio, diferenciado pelas características técnicas que lhe conferem outros significados, como a palavra em movimento a dançar pelas telas de computador, possibilitada pela codificação hipermediática do *software*, ou o texto que se substitui a si mesmo, em telas cujas palavras se acendem e se apagam, a escrita caracterizada pelo hipertexto traz em si a característica da fusão conceitual – em outras palavras, intermídia (LONGHI, 2004).

O embasamento da intermídia está na fusão conceitual de meios distintos entre si que, conjugados no nível do seu significado, formam um terceiro meio, este, diferente dos anteriores e, por isso mesmo, apto a uma nova classificação e denominação. Tal “fusão conceitual” é mais do que uma mistura. É uma inter-relação orgânica entre diferentes formas artísticas e seus significados estéticos, reunidos em um mesmo modo de representação. O termo, porém, não é datado a um momento histórico, como seria fácil de se supor. Pode-se dizer, segundo o autor, que “[...]existe a obra intermídia; esta é uma possibilidade sempre que há o desejo de fundir dois ou mais meios existentes que formem um terceiro[...].” (HIGGINS, 1984, p. 25).

O que se entende por “poéticas digitais”, ou “poéticas tecnológicas”, diz respeito, em primeiro lugar, à linguagem como tecnologia, talvez a mais avançada de todas, segundo Machado (1996). Abraham Moles (1990) ressaltou a importância da estética informacional, relacionada com as artes ótica, cinematográfica e à arte por computador, derivados, todos, da combinatória e do que ele definiu como Arte Permutacional (1990, p.36). Na criação literária, o texto visto como um “campo de possibilidades”, marcado pela vertente da combinatória, consagra-se a partir da década de 50, embora tal potencialidade expressiva sempre tenha feito parte da poesia de todos os tempos, como salientou Machado:

Num certo sentido, podemos dizer que toda literatura plenamente realizada é uma literatura potencial, e cabe às gerações sucessivas ir revelando essas possibilidades latentes que os próprios contemporâneos de cada obra muitas vezes não puderam perceber. [...] A diferença introduzida pelos textos permutativos é que neles a pluralidade significante é dada como dispositivo material: o leitor não apenas os interpreta mais ou menos livremente, como também os organiza e estrutura, ao nível mesmo da produção. (MACHADO, 1996, p.180)

As poéticas digitais, para Machado, portanto, “[...] têm na sua gênese a característica da combinatória entre seus elementos, onde a ação da troca é significativa, e caracteriza um texto poético que não é apenas a criação de um sujeito, mas a atualização de um campo de possíveis [...]” por um leitor, ou usuário, pois a obra vai se realizar no ato de leitura, diz o autor (MACHADO, 1996, p.180). Em cada um desses atos, assumirá uma forma diferente, e, no caso dos contextos digitais, estará “[...] inscrita no potencial dado pelo algoritmo[...]” (MACHADO, 1996, p.180).

A leitura de um hipertexto é um campo de possibilidades, tornadas concretas pela potencialidade própria do texto na tela. Pedro Barbosa observa que o texto virtual é *imaterial*: o que existe no suporte físico de um computador não é um texto, não é um sentido, não tem um significado – é apenas o “motor” de uma pluralidade de realizações textuais por materializar significamente (BARBOSA, 1996, p.118).

Neste campo de criação, é necessário, ainda, conforme o mesmo autor, distinguir o trabalho do verdadeiro criador com o trabalho do técnico ou funcionário.¹ Nesta atividade está a natureza do ato criativo originado com as tecnologias. Segundo Machado, “[...]as máquinas têm ‘possibilidades’ que já vêm inscritas no seu dispositivo técnico[...]” (MACHADO, 1996, p.14). Caberia às poéticas tecnológicas resgatá-las, em todas as suas conseqüências, diz ele, observando que este relacionamento criativo inclui uma redefinição da maneira de entender e de lidar com os meios tecnológicos: “É como se cada obra reinventasse a maneira de se apropriar de uma máquina enunciativa.” (MACHADO, 1996, p.15).¹

¹ Em *Máquina e imaginário*, Arlindo Machado sustenta que “só um verdadeiro criador (seja ele artista, engenheiro ou cientista) pode dar forma sensível às mutações que a sociedade industrial avançada está produzindo [...]” (1996, p.14).

As poéticas digitais, portanto, devem levar em conta, além de características signílicas, também os aspectos técnicos da criação e a relação criativa do artista com a máquina, ou o programa de computador. Além disso, é fundamental verificar as “escritas criativas”, base para as poéticas digitais ao longo de todo um contexto histórico que anuncia e dá forma a tais criações.

4 *Remediation*

Há, no ambiente digital, uma espécie de hibridação: as formas poéticas abarcam poesia e prosa, assim como abrangem um universo de representações que vão desde a palavra até o som, passando por toda espécie de imagem, em movimento ou não. Além disso, a estrutura destas narrativas apresenta-se sob formas inovadoras. Neste sentido, a não-linearidade aparece como um de seus grandes diferenciais. Contrapondo-se à idéia de seqüências lógicas estabelecidas pelo princípio aristotélico da trama, com começo, meio e fim, aparece a ausência total dessas instâncias. Ao invés de seqüência, repetições; ao invés de temporalidade, utilização do espaço virtual da tela do computador; ao invés de linha, círculo.

O poeta Octavio Paz (1996) estabeleceu uma diferença entre poesia e prosa que inspira nossas reflexões acerca destas criações. Ele observou que a figura geométrica que simboliza a prosa é uma linha: “[...]reta, sinuosa, espiralada, ziguezagueante, mas sempre para diante e com uma meta precisa.” (PAZ, 1996, p. 12). Já o poema, continua o poeta, apresenta-se como um círculo, ou esfera, algo que se fecha sobre si mesmo. Ainda que este autor observe um paradoxo entre as duas formas, nas narrativas que têm lugar nos meios digitais, vemos uma hibridação entre elas. À idéia de linha reta, com uma meta definida, que o autor confere à prosa, contrapõe-se a narrativa em hipertexto e hipermídia, por exemplo: não-linear ou multilinear, com vários objetivos ao mesmo tempo, aberta a várias possibilidades, e que retoma o sentido de espaço-tempo, anteriormente discutido pelo poeta Haroldo de Campos, que também discorria sobre a característica híbrida do *Finnegan’s Wake*,

de James Joyce, definindo-o como prosapoesia (CAMPOS, 1986, p. 23).

É precisamente quando Octavio Paz acentua a característica de poesia em obras como *Alice no país das maravilhas* (1862), de Lewis Carroll, ou *O jardim dos caminhos que se bifurcam* (1941), de Jorge Luis Borges, que podemos compreender mais claramente a relação de mistura dessas formas e trazê-las para o contexto das narrativas digitais. Paz observa que, nas obras citadas, a prosa se nega a si mesma: “[...] as frases não se sucedem obedecendo a uma ordem conceitual ou narrativa, mas são presididas pelas leis da imagem e do ritmo. Há um fluxo e refluxo de imagens, acentos e pausas, sinal inequívoco de poesia.” (PAZ, 1996, p. 15).

Discussões como essa são agora trazidas à luz do debate sobre as narrativas em hipertexto, em autores como George Landow, J. David Bolter ou Janet Murray, numa tentativa de retomar criticamente tais obras, para com isso avaliar a importância das rupturas trazidas pelo ambiente de escrita digital. Quando Paz afirma que *Alice...* e *O jardim...* têm características do poema, porque concebidos à luz das imagens e do ritmo, isto nada mais é do que resgatar, nessas obras, uma sua qualidade que não era reconhecida, pelo menos, não de imediato. Acentuando a forma do poema na prosa, o poeta anuncia uma mescla entre estes dois conceitos. Tal mistura aparece claramente nas escrituras digitais, cuja hibridação de formas parece ser um elemento fundador. (PAZ, 1996)

5 Meta-hipertexto

Seguindo a tendência epistemológica do fazer artístico do século XX, as poéticas digitais vão refletir sobre si mesmas, o que é ressaltado por obras como *Patchwork Girl*. A metalinguagem da obra em hipertexto está profundamente ligada com a materialidade deste tipo de escrita: as referências são feitas na direção da característica técnica do suporte, por exemplo, em relação à forma do texto (as “partes” da monstra, em *Patchwork Girl*, são também os fragmentos de que é feita a escrita hipertextual).

Lev Manovich (2001) observou que, nos meios digitais, o conteúdo e sua interface, pelo nível de integração que alcançam, não podem ser pensados como entidades independentes. Isso parece encaixar-se perfeitamente numa hiperficção em *Storyspace*, especialmente *Patchwork Girl*, que faz da conexão do conteúdo da ficção com a tecnicidade do texto digital sua base criativa. Isso transparece na interface, que mostra um texto em pedaços, ao mesmo tempo em que a personagem se refere a si própria como uma criação cujos retalhos marcam sua dispersão. Há uma via de duas mãos na relação do programa com suas obras, como se vê numa leitura mais atenta de obras como *Patchwork Girl*. Esta relação é personificada intimamente entre o objeto e seu criador, a “monstra” e o autor, conexão que poderíamos estender para a obra e o programa que lhe dá origem, porque o tratamento metafórico dessas instâncias constitui a principal característica da obra. O criador está conectado com sua criatura, através das alusões à sua própria materialidade, ou seja, ao hipertexto.

Em *Patchwork Girl*, a conexão da obra com sua técnica é definidora, uma intenção latente da obra. O hipertexto serve como metáfora para a história, sendo parte do próprio corpo da obra, tal é sua relação com o conteúdo da ficção. Nesta obra, o hipertexto discorre sobre sua própria natureza, em uma história que fala de um corpo separado em partes e sua auto-referencialidade em busca de si mesmo, num caminho para fazer sentido a si próprio, dentro de suas marcas, cicatrizes e deformações.

É nesse sentido que *Patchwork Girl* encarna a conexão da obra com seu suporte: isso “[...]emerge de interações entre as propriedades físicas e as estratégias artísticas da obra [...]” (HAYLES, 2002, p. 33). A autora sustenta que a forma física do artefato literário sempre afeta o que as palavras – e outros componentes semióticos – significam. A obra interroga a tecnologia de inscrição que a produz, mobilizando saltos reflexivos entre seu mundo imaginativo e o aparato material incorporado naquela criação como presença física, diz

Hayles (2002, p. 25), e isso parece definir *Patchwork Girl*. Esta hiperficção, escrita por Shelley Jackson e baseada em *Frankenstein (1818)*, de Mary Shelley, ao mesclar a história de *Frankenstein* com a digressão teórica sobre o hipertexto, está auto-refletindo sobre sua própria materialidade, ou seja, sobre a forma de escrita hipertextual, conformando-se, assim, como um meta-hipertexto.

A obra de arte contemporânea se transforma, hoje, numa epistemologia de si própria, como observou Arlindo Machado:

[...] o artista pode, em circunstâncias nada excepcionais, exibir-se como aquele para quem fazer arte é o equivalente a falar sobre a arte. [...] uma porcentagem esmagadoramente grande das obras artísticas produzidas em nossa civilização ocidental já traz, implícita, a sua própria teoria, a crítica ou a reflexão sobre si mesma (MACHADO, 1974a, p. 4).

Não é difícil perceber como *Patchwork Girl* utiliza-se de sua própria materialidade com o objetivo de cativar o leitor. Isso pode ser lido em cada espaço de escrita, onde o hipertexto é a metáfora para a história do próprio monstro mulher que é o *Frankenstein* de Shelley Jackson. Vejamos alguns exemplos, constantes em alguns dos espaços de escrita desta obra:

[...] Mas meu verdadeiro esqueleto é feito de cicatrizes: uma teia que me atravessa em três dimensões. O que me une é o que marca minha dispersão. Eu sou mais eu mesma nas lacunas entre minhas partes, mas se elas navegassem em várias direções em uma aterrorizante regata, não restaria nada em meu lugar

[...] Eu sou feita de uma multiplicidade de partículas anônimas, e não tenho limites. Eu sou um enxame. 'Retalhos? Você me chamou de retalhos? É este meu nome?'

[...] Eu salto de pedra em pedra e um rio eletrônico lava o meu cheiro nos intervalos, eu sou um traço descontínuo, uma linha pontilhada.

[...] uma linha pontilhada demonstra: mesmo o que é descontínuo e em pedaços pode gravar uma trilha. (tradução nossa).²

² [...] But my real skeleton is made of scars: a web that traverses me in three-dimensions. What holds me together is what marks my dispersal. I am most myself in the gaps between my parts, though if they sailed away in all directions in a grisly regatta then would be nothing left here in my place.

[...] I am made up of a multiplicity of anonymous particles, and have no absolute boundaries. I am a swarm. 'Scraps? Did you call me scraps? Is that my name?'

[...] I hop from stone to stone and an electronic river washes out my scent in the intervals. I am a discontinuous trace, a dotted line.

[...] a dotted line demonstrates: even what is discontinuous and in pieces can blaze a trail (JACKSON, 1995).

Impossível deixar de relacionar a metáfora ao suporte tecnológico hipertextual: *partículas, ausência de limites absolutos, descontinuidade...*

A frase “What holds me together is what marks my dispersal” (“O que me mantém unido é o que marca minha dispersão”) é uma alusão à própria essência do hipertexto, representada pelo *link*: ao mesmo tempo em que aglutina o todo hipertextual pela conexão, o *link* marca a dispersão da informação em uma rede multiforme. Tais alusões à sua materialidade não são mais do que a pontuação de uma questão que sempre acompanhou o processo artístico: o paradoxo criação/teoria, como recorda Machado (1974), que encontra sua mais plena expressão justamente na literatura contemporânea. A hiperficção não fica à margem desta preocupação, como se percebe no exemplo de Jackson.

Patchwork Girl, neste sentido, mostra de que forma as características técnicas de um *software* de criação de escrita em hipertexto, como o *Storyspace*, podem conjugar-se com a produção criativa de obras literárias no contexto das poéticas digitais.

Digital Poetics and hypertext: an essay on *Patchwork Girl* and *Storyspace*

ABSTRACT

This article aims to examine hypertext writing, through a computer program, *Storyspace*, and a piece of fiction in hypertext, *Patchwork Girl*, generated by that software. Hypertext, as a writing technology, must be studied through its technical characteristics, and how these influence writing in and the new poetics in digital media. In this essay, technical and literary characteristics of the software have been analyzed. In *Patchwork Girl*, we have verified material and literary features and their relationship with the software. This essay focuses the concept of digital poetics, meta-hypertext, and finally concludes that the technical features of the software are directly responsible for the quality of the work analyzed here.

KEYWORDS: Hypertext. Digital Poetics. Storyspace.

Poéticas Digitales y hipertexto: un ensayo a respecto de *Patchwork Girl* e *Storyspace*

RESUMEN

Este artículo tiene el objetivo de analizar la escritura en hipertexto a través de un programa de ordenadora, *Storyspace*, y de la ficción en hipertexto *Patchwork Girl* (Shelley Jackson, 1995), escrita con este programa. Cómo una tecnología de escrita, el hipertexto debe ser analizado a partir del punto de vista de sus características técnicas y de cómo ellas influencian la escritura en los entornos digitales de comunicación y las nuevas poéticas de estos contextos. En este estudio, verificamos el programa de ordenadora a través de sus características técnicas y materiales. En *Patchwork Girl*, examinamos características materiales y literarias relacionadas con las posibilidades ofrecidas por el *software* de creación. El estudio trata el concepto de poéticas digitales, meta-hipertexto y concluye que las características técnicas del *software* de creación en hipertexto son responsables directas por la calidad de la obra analizada.

PALAVRAS-CLAVE: Hipertexto. Poéticas digitales. *Storyspace*.

Referências

- BARBOSA, Pedro. **A ciberliteratura**. Criação literária e computador. Lisboa: Cosmos, 1996.
- BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1999.
- BORGES, Jorge Luis. **Ficciones**. Barcelona: Emecé Ed., 1995.
- CAMPOS, Haroldo. Panorama em português. In: CAMPOS, Augusto; CAMPOS, Haroldo. **Panorama do Finnegan's Wake**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1986. P.21-25.
- GENETTE, Gérard. **Figuras**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- GLAZIER, Loss Pequeño. **Digital poetics: the making of e-poetries**. Alabama: The University of Alabama Press, 2002.
- HAYLES, N. Katherine. **Writing machines**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2002.
- HIGGINS, Dick. **Horizons: The Poetics and Theory of the Intermedia**. Carbondale and Edwardsville: Southern Illinois University Press, 1984.
- JACKSON, Shelley. **Patchwork Girl**. Eastgate Systems, 1995. 1 CD ROM.
- JAKOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. São Paulo: Cultrix, [1960?].
- JOYCE, Michael. Sustituyendo al autor: um libro em ruinas. In: NUNBERG, Geoffrey. **El futuro del libro**. Buenos Aires: Paidós, 1998.

- _____. **Afternoon, a story**. Eastgate Systems, 1992 (disquete).
- LANDOW, George. **Hypertext 2.0. The convergence of contemporary critical theory and technology**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- LONGHI, Raquel. **Escritura em Hipertexto: uma abordagem do Storyspace**. 2004. 122f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 15 out. 2004.
- MACHADO, Arlindo. **Máquina e imaginário**. 2.ed. São Paulo: Edusp, 1996.
- _____. Estética e Metalinguagem (primeira parte). **Suplemento Literário Minas Gerais**, Belo Horizonte, p. 3-5, abr. 1974a.
- _____. (segunda parte). **Suplemento Literário Minas Gerais**, Belo Horizonte, p. 4-5, abr. 1974b.
- MANOVICH, Lev. **The language of new media**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.
- MOLES, Abraham. **Art et ordinateur** (nouvelle version revue et augmentée par Elisabeth Rohmer). Paris: Blussson, 1990.
- MURRAY, Janet. **Hamlet on the holodeck. The future of narrative in cyberspace**. Cambridge, Mass.: MIT Press, 1997.
- PAZ, Octavio. **Signos em rotação**. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- PIGNATARI, Décio. **Semiótica & Literatura**. São Paulo: Cultrix, 1987.

Raquel Longhi

*Doutora em Comunicação e Semiótica pela Pontifícia
Universidade Católica de São Paulo PUC/SP
Professora na Universidade Luterana do Brasil (ULBRA)
E-mail: raqlonghi@uol.com.br*