



Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia

ISSN: 1415-0549

revistadafamecos@puccrs.br

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul
Brasil

Longhi, Raquel

Storyspace e hipertexto: uma relação duradoura

Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia, núm. 26, abril, 2005, pp. 68-76

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

Porto Alegre, Brasil

Disponível em: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=495550182008>

- Como citar este artigo
- Número completo
- Mais artigos
- Home da revista no Redalyc

redalyc.org

Sistema de Informação Científica

Rede de Revistas Científicas da América Latina, Caribe, Espanha e Portugal

Projeto acadêmico sem fins lucrativos desenvolvido no âmbito da iniciativa Acesso Aberto

Storyspace e hipertexto: uma relação duradoura

RESUMO

O programa *Storyspace* é analisado do ponto de vista de sua contribuição à criação literária em hipertexto, salientando algumas de suas peculiaridades, como os *links* condicionais e sua perenidade no mercado da cultura digital. Num segundo momento, se efetua uma breve análise da obra *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson (1995), escrita e distribuída neste *software*, levantando questões como a materialidade da obra e o metahipertexto.

ABSTRACT

This paper tells about the use of the software program Story space to help literary creation in hypertext and analyses Shelley Jackson's work called Patchwork Girl (1995), which was written and distributed with the help of that program, as well as discusses questions raised by that partnership.

PALAVRAS-CHAVE (KEY WORDS)

- Hipertexto (*Hypertext*)
- *Storyspace*
- Literatura (*Literature*)

For me, this is writing: giving a dialetal tone to the act by means of the ornate, rediscovering the rules of a new cursus; giving expression to endoxa with edysmata, constructing callidissimae juncturae... (U. Eco)¹.

NO MUNDO DA CULTURA digital, não é muito comum discorrer sobre a perenidade da obra; obras digitais são criadas e disponibilizadas para serem usufruídas num determinado período, dentro do qual a evolução própria do meio e do *software* prenuncia seu futuro – tão logo surgem as atualizações nas ferramentas, as obras estão fadadas a serem colocadas no museu da artemídia.

Uma das peculiaridades quando se fala de obras criadas com o *software Storyspace*, é justamente sua perenidade. Obras como *Afternoon, a story*, com mais de 15 anos, se mantém objeto de fruição e de estudos, especialmente por sua qualidade e seu pioneirismo. Escrita por Michael Joyce em 1989, *Afternoon* é distribuída pela *Eastgate Systems*, responsável também pelo *software Storyspace*, e é disponibilizada em sistemas Windows ou Macintosh hoje, em 2004, da mesma forma que rodava em um computador há 15 anos. O interesse por *Afternoon, a story*, atestado por pesquisadores, leitores e escritores, não se perdeu no tempo da evolução dos *softwares*, e isso pode indicar um sinal de sua importância na criação literária em hipertexto².

Escritores inventivos como Mark Amerika utilizam esse *software* como ferramenta auxiliar na criação. Autor de *Grammatron*, obra hipertextual escrita para a WWW, o autor utilizou o *Storyspace* para elaborar mapas de visualização da história e assim, evitar “perder-se” durante o processo criativo, como explicou:

Criar estruturas hipertextuais complexas para a WWW é um pesadelo, porque, depois de um certo ponto, não se pode visualizar um mapa cognitivo da obra, que tem milhares de telas e

Raquel Longhi

Doutoranda em Comunicação e Semiótica (PUC/SP)

Professora da Ulbra.

links. Com o Ssp, pude criar um *roadmap* com o qual foi possível visualizar o conteúdo e os *links*.

O guia teórico para *Grammatron, Hypertextual Consciousness*, foi quase exclusivamente composto em *Storyspace*, com apenas alguns adendos específicos da WWW para efeitos.

O *Storyspace* foi demonstrado ao público pela primeira vez em 1987, num *workshop* da ACM – Association for Computing Machinery pelos seus criadores, Michael Joyce, John B. Smith e J. David Bolter. Em 1989, aparece *Afternoon, a story*, de Michael Joyce, cuja origem está estreitamente ligada ao desenvolvimento do próprio software, e em 1991 é lançado pela Eastgate o software *Storyspace*.

Desde então, o programa tem sido utilizado no ensino da escrita em hipertexto, em obras de não-ficção, como *The Dickens Web*, de George P. Landow's e *Socrates In The Labyrinth*, de David Kolb, além da criação e estudo e análise de obras literárias em hipertexto. Obras em hipertexto escritas neste programa continuam a ser lidas e discutidas hoje como há dez anos, conforme salienta Mark Bernstein, responsável pela *Eastgate Systems*³. Não é de se estranhar que, na história deste software ele tenha sido visto, muitas vezes, como sinónimo de hipertexto.

Opção pelo *Storyspace*

A mesma evolução tecnológica que é responsável por tirar de circulação software e obras de carácter digital, no entanto, foi a responsável pela adoção do *Storyspace* por pesquisadores e escritores, no começo da década de 90. Este é o caso testemunhado por George Landow, pesquisador e professor da Brown University. Segundo este autor, o *Storyspace* veio preencher uma lacuna deixada pelo desaparecimento do *Intermedia*, uma ferramenta desenvolvida pela Apple Computers: o fim do programa *Interme-*

dia foi anunciado quando a Apple alterou a A/UX, sua versão do Unix, e fez novos modelos de Machintosh incompatíveis com as primeiras versões de A/UX, ou seja, impossibilitando então o uso do *Intermedia*, que era a ferramenta utilizada na Brown para o estudo e a criação em hipertexto⁴. Mesmo assim, *Intermedia* ainda ficou sendo usado na Brown University por cerca de dois anos, enquanto os pesquisadores buscavam por outro software que contemplasse algumas de suas possibilidades de criação em hipertexto. Landow recorda que o *Storyspace* podia rodar em qualquer máquina com sistema Windows ou Machintosh, e imediatamente, todas as obras produzidas pelos pesquisadores e seus alunos na Brown foram transferidas para o software da Eastgate.

Apesar de Mark Bernstein atentar para o fato de que o programa, hoje, faz as mesmas coisas que fazia em 1990, não se pode negar que houve uma evolução. De acordo com ele, há pouquíssimos softwares no mundo que as pessoas podem comprar hoje, capazes de operar nos mesmos moldes que há 15 anos atrás. O diferencial, neste caso, é que se está lidando com uma ferramenta que permanece atual e produzindo obras de interesse e qualidade tão importantes quanto os primeiros trabalhos. Diferentemente da maioria dos softwares, portanto, as obras em *Storyspace* retêm um valioso interesse além de seis meses ou um ano de seu lançamento. Trata-se de um software único em suas peculiaridades, atributos que, usados na criação e na experimentação das formas literárias em contextos digitais, foram responsáveis por obras literárias de qualidade indiscutível.

Características marcantes

O *Storyspace* é composto por espaços de escrita que podem ser conectados por *links*. O texto de cada espaço de escrita é disponibilizado na sua própria janela, e o software é capaz de mostrar o conjunto desses espa-

ços na tela do computador, organizados de acordo com opções do usuário. Estas visões podem ser em forma de árvore, sublinhados ou mapas, este último, o preferido dos usuários. O mapa mostra cada espaço de escrita com seus 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 o *software* está mais centrado 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 mídias, 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 outro espaço e assim organizar e reorganizar a escrita.

Porém, o que chama a atenção no sistema hipertextual desse programa é sem dúvida, o chamado *link* condicional, ou *guard-field*, que possibilita *links* multi-direcionais, ao contrário dos *links* unidirecionais característicos da plataforma hipertextual da WWW, por exemplo. Este é um atributo que ainda não foi atingido pela plataforma da WWW. O *guard-field* pode levar a mais de um espaço de informação diferentes entre si. Para a criação literária em hipertexto, tal característica provou ser fundamental, e mais ainda, mostrou sua capacidade em fugir das típicas navegações hierárquicas da WWW.

Guard fields são expressões booleanas baseadas na seleção do leitor e na sua trajetória prévia de leitura. Trata-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. Veja alguns exemplos des-

tas “condições” garantidas pelos *guard fields*:

- a) um *link* somente poderá ser aberto se um outro determinado link (ou 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.

Como salienta Bernstein, neste último caso, o *guard field* provou ser inestimável para quebrar ciclos de leitura e colaborar em situar os ciclos e contrapontos no coração da narrativa hipertextual contemporânea⁵.

Assim, leitor dispõe de uma estratégia de leitura que vai se desvelando ao longo de seu contato com o hipertexto e mais ainda, os *links* condicionais, tão logo acessados, mostram que ele se encontra em um ambiente capaz de permitir mais possibilidades de ramificações da narrativa, já que os seguimentos dados pelo mesmo *link* podem levar a diferentes espaços de escrita. Isso será um diferencial na construção da narrativa, é inegável. Quando baseado na trajetória de leitura prévia através do hipertexto, o *guard field* oferece *links* dinâmicos, cujo comportamento muda conforme o curso da leitura, e isso marca senão uma não-linearidade, uma multiseqüencialidade da narrativa.

O que está em questão, porém, não é somente o percurso de leitura - embora seja interessante especular nesse sentido, já que a estratégia de leitura faz parte do processo narrativo - mas a presença *potencial* de uma leitura como um processo não-linear, no qual são oferecidas alternativas de seguimento que não são únicas, nem, tampouco, podem ser definidas como “estáticas”. Nesse sentido, o centro de uma discussão sobre o hipertexto enquanto sistema de escrita,

ou técnica de escrita, no que concerne à não-linearidade, tem que ser pensado levando-se em conta esta potencialidade. Ao leitor, é oferecido um conjunto de alternativas multisequenciais de leitura, que serão acionadas conforme suas decisões a respeito dos links a serem seguidos, ou, ainda, no caso dos *guard-fields*, conforme os trajetos que perfizer na ação de 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 perfazer, já que é dada por condições estabelecidas pelo autor da obra. Para exemplificar, em obras como *Patchwork Girl*, que são também objeto deste estudo, o leitor poderá escolher entre seguir um *link* aberto quando clicar no texto ou na imagem presente no espaço de escrita que está acionando no momento, ou optar por 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 àquele *link* dentro daquele espaço de escrita.

Há ainda outras características, como o *path browser*, ou seja, lista dos *links* que antecedem e sucedem cada espaço de escrita lido; a possibilidade de localização de um espaço de escrita ou de um texto; as *keywords*, palavras-chave que identificam os espaços de escrita, as notas que se pode fazer ao texto durante sua leitura (*margin notes*), e outros.

Código fechado

Se analisado no contexto da discussão mais atual sobre a criação em meios digitais, que sustenta a prioridade dos programas de código aberto para uma intervenção artística mais inventiva, o *Storyspace* pode ser visto

como uma ferramenta “limitada”. Isso se deve ao fato de ser um programa de código fechado. Este fato resulta que o criador terá pouca interferência em relação a ir além das possibilidades que o programa oferece, uma vez que seu código de programação não pode ser manipulado.

Tudo isso, porém, não é suficiente para excluir este programa do conjunto das ferramentas de escrita e criação em hipertexto mais importantes surgidas nestes quase vinte anos de surgimento das chamadas escritas criativas em hipertexto.

Uma interação maior com o *software*, que se detém muito mais no seu código do que nas possibilidades que ele oferece de antemão, é uma tendência emergente da criação na chamada *software-art*, ou “arte-programa”, segundo Beigelmann (2003).

Programas de código fechado como o *Storyspace* estão localizados em uma determinada fase do desenvolvimento da criação, em que a interferência do artista se dá em muito maior medida na forma de utilização do programa, do que na manipulação do seu próprio código de programação. Neste sentido, é interessante uma referência à própria criação do programa *Storyspace*, uma vez que esteve ligada essencialmente à criação de uma obra literária. Em outras palavras, pode-se dizer que o *Storyspace* nasceu da necessidade de um autor em criar uma ferramenta que lhe permitisse construir uma narrativa baseada especificamente na multisequencialidade.

Quando Michael Joyce participa da criação do *Storyspace*, junto com J. David Bolter e John B. Smith, ele está preocupado em dar forma a uma obra literária, talvez mais do que a um software. *Afternoon, a story*, surge desta preocupação e concomitante com a criação da própria ferramenta que lhe dá origem concreta. *Afternoon...* é publicado em disquetes antes mesmo que o *Storyspace* tenha sido lançado. Enquanto um programa de criação em hipertexto, *Storyspace* surge depois do lançamento da hiperficção de Michael Joyce. Neste sentido, é possível vislumbrar a gênese do

Storyspace como programa de código aberto, ainda que somente na sua origem. Para criar *Afternoon...*, Joyce manipulou todas as possibilidades de um *software* em construção. Desta forma, a hiperficção não é apenas uma das mais exemplares obras do gênero, mas principalmente o momento e o resultado da manipulação do código de um *software* no momento de sua própria gênese – uma obra-prima que reúne na sua significação, um material produzido pela originalidade na criação e no uso da ferramenta. Esta questão pode servir para uma discussão sobre a relação do artista com a técnica que lhe proporciona a criação. Mas também mostra de forma exemplar a relação do artista criador com a liberdade na criação a partir de sua própria relação criativa com a ferramenta. O que Joyce faz, não é somente dominar a técnica narrativa literária, mas ter um domínio da ferramenta, e ainda mais, um perfeito domínio do hipertexto, tanto do ponto de vista conceitual quanto técnico.

Materialidade

Autores como Hayles (2000), Glazier (2003) e Beigelman (2003) têm discutido bastante a questão da materialidade da escrita, o que parece ser definidor de um tipo de literatura em hipertexto de segunda geração, no dizer de Hayles. A materialidade vai emergir das interações entre as propriedades físicas e as estratégias artísticas da obra, como observa Hayles (2003: 33). Para esta autora, a materialidade é uma propriedade emergente, e depende de como a obra mobiliza seus recursos como um artefato físico, bem como nas interações do usuário com a obra e as estratégias interpretativas que ele desenvolve – estratégias que incluem manipulação física, bem como quadros conceituais.

A materialidade da escrita já vinha sendo anunciada desde meados do século XX, com vários tipos de intervenções poéticas e literárias. A poesia experimental, a

poesia visiva, a poesia sonora, a poesia concreta, por exemplo, são momentos de invenção nos quais a materialidade da escrita era parte do processo criativo e de seu resultado. Conforme Glazier,

As condições que caracterizaram a feitura de poesia inovadora no século vinte têm uma poderosa relevância nas obras do século XXI. Isto é, poetas estão fazendo poesia com o mesmo foco no método, na dinâmica visual e na materialidade; o que foi expandido foram os materiais com os quais se pode trabalhar. Tais materiais não somente fazem possível múltiplas formas de escrita, como também, no meio digital, contribuem para a re-definição da própria escrita (Glazier, 2003: 1).

Reconhecendo as condições desta forma inovadora de fazer poesia, e pela apreensão das qualidades materiais dos novos meios, podemos identificar a nova poética do século XXI, segundo o autor.

O hipertexto que fala sobre o hipertexto

“Modo de usar” é como se definem as instruções de utilização de um produto que ainda não conhecemos, geralmente, instruções contidas em um manual que acompanham o respectivo produto. Algumas obras literárias, como “O Jogo da Amarelinha”, de Júlio Cortázar, instituíram uma espécie de “modo de usar” da própria obra. No caso, um modo de ler. Cortázar advertia o leitor de seu romance, de que poderia fazer uma leitura da obra a partir de diferentes seqüências propostas.

As ficções em hipertexto apropriaram-se do modo de usar. Em *Afternoon, a story*, Joyce dá indicações ao leitor sobre como ler sua história e, mais ainda, apresenta a obra e o programa de autoria *Storyspace*, o que aparece a partir de um *link* da página inici-

al. Dentro dessas instruções “básicas” o programa é apresentado como uma ferramenta de autoria e um suporte de leitura. Quanto à leitura propriamente dita, ela é explicada ao leitor, que pode mover-se pelo texto com a tecla *enter*, ou com o “botão” *Back*, ou através de cliques duplos do *mouse* sobre palavras do texto.

O autor ainda “apresenta” ao leitor os *links* condicionais, ao informar: “The story exists at several levels and changes according to decisions you make. A text you have seen previously may be followed by something new, according to a choice you make or already have made during any given reading”.

O processo de leitura da obra também é objeto de uma advertência ao leitor de que “the lack of clear signals isn’t an attempt to vex you, rather an invitation to read either inquisitively or playfully and also at depth. Click on words that interest or invite you”.

O fato de as palavras no texto que levam a outros espaços de escrita não estarem padronizadas como *links* (através do sublinhado, por exemplo), exige, por assim dizer, uma atividade maior do leitor em “descobrir” onde deve clicar para seguir sua leitura. Isso, se optar por perfazer seu percurso apenas dentro do espaço textual, já que a interface da hiperficção apresenta a lista de *links* a cada espaço de escrita, além de botões de navegação, como *Yes*, *No*, e *Back*.

O conselho do autor, entretanto, para que o leitor clique em palavras que o interessem ou convidem, é um chamado àquilo que se pode definir como “leitura criativa”. O leitor estará exercitando sua sensibilidade na escolha de clicar sobre esta ou aquela palavra, que lhe chame a atenção, que o instigue a este ato. O hipertexto talvez necessite de instruções pelo fato de se constituir em um tipo de escrita em um suporte que ainda não está plenamente integrado aos modos culturalmente aprendidos de empreender a leitura.

Em alguns casos, as instruções são co-

locadas em um manual à parte, como em *Patchwork Girl*, em que é apresentado na forma de um arquivo em PDF, em separado da obra ficcional. Neste manual, a autora explica como instalar a obra e de sua composição – espaços de escrita, *links*, janelas e mapas, e funcionamento no ato de leitura, entre outros aspectos.

Metalinguagem

Embora o manual de leitura seja um componente importante da obra, em *Patchwork Girl* a imbricação do conteúdo com sua materialidade é definidora, podendo-se dizer que se trata de sua mais profunda intenção. É assim que o hipertexto serve de metáfora para a história, sendo parte do próprio corpo da obra, tal é sua imbricação com o conteúdo da ficção. Em *Patchwork Girl*, o hipertexto discorre sobre sua própria natureza, em uma história que fala de um corpo separado em partes e sua autoreferênciação em busca de si mesmo, num caminho para fazer sentido a si próprio, dentro de suas marcas, cicatrizes e deformações.

Apontada como expoente da segunda geração de literatura eletrônica por N. Katherine Hayles, *Patchwork Girl* parece personificar em si uma importante característica: a materialidade, algo que “emerge de interações entre as propriedades físicas e as estratégias artísticas da obra” (Hayles, 2003: 33).

Escrito numa versão diferente do software *Storyspace* que Joyce usou para *Afternoon*, *Patchwork* emprega a ferramenta de formas significativamente diferentes. ... faz conexões entre o texto eletrônico e o corpo fragmentado da mostra. (...) a navegação é visualizada como tomando parte não apenas entre lexias, mas entre imagens e palavras, e mais profundamente entre o texto e o computador que o produz. (Hayles, 2003: 37).

Para Hayles, *Patchwork Girl* foi a primeira indicação de como a literatura pode mudar significativamente, se o corpo literário não é um livro, mas um computador. A autora sustenta que a forma física do artefato literário sempre afeta o que as palavras (e outros componentes semióticos) significam, e observa que, apesar de a materialidade ser uma subespecialidade dentro dos estudos literários, deveria ser central, pois é a chave para entender como a literatura está mudando sob o impacto das tecnologias da informação, como o computador (2003: 19).

A obra interroga a tecnologia de inscrição que a produz, mobilizando saltos reflexivos entre seu mundo imaginativo e o aparato material encorpado naquela criação como presença física, diz a autora (2003: 25), e isso parece definir *Patchwork Girl*. Esta hiperficção, escrita por Shelley Jackson e baseada em *Frankenstein*, 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 que, em última instância, é o objeto de que é feita.

Esta hiperficção parece exemplificar bastante bem o que Arlindo Machado já anunciava, a respeito da obra de arte contemporânea ser uma epistemologia de si própria (1974): "... o artista pode (...), em circunstâncias nada excepcionais, exibir-se como aquele para quem *fazer arte* é o equivalente a *falar sobre a arte*" (1974: 4).

Não é difícil perceber como esta obra 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:

... 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.

ou

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?"

ou

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.

ou

(...) a dotted line demonstrates: even what is discontinuous and in pieces can blaze a trail". (Excetos de *Patchwork Girl*, Shelley Jackson, 1992) Impossível deixar de relacionar a metáfora ao suporte material de escrita que é o hipertexto: 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 claramente 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, que encontra sua mais plena expressão justamente na literatura contemporânea, e a hiperficção não fica à margem desta preocupação, como se percebe no

exemplo de Jackson.

O questionamento de sua própria materialidade não é mais do que a busca da opacidade da matéria artística, como podemos inferir da observação de Machado:

As artes contemporâneas têm buscado com relutado esforço essa opacidade da matéria artística, esse estado de esvaziamento dos conteúdos semânticos e pragmáticos, a pretexto de uma brancura essencial, onde o espelho das construções sintáticas não deixe de refletir senão o próprio material, os meios de estruturação da obra. (1974: 4)

Nos ambientes digitais, a busca da opacidade reflete a estratégia da hipermediação, segundo Bolter e Grusin (1999), em que se permite ao leitor a consciência a respeito da presença do meio.

Esse é o caso, ainda, da possibilidade de visualização dos mapas do *Storyspace*, proporcionada por *Patchwork Girl*. Ao possibilitar que se possa ver o mapa do hipertexto, e vê-lo de várias formas – dispostas na mesma tela, em pequenos espaços de escrita, ou alinhados em uma lista, ou ainda como um diagrama, o programa mostra uma estrutura em sua própria construção, ou, em outras palavras, estruturação. Mostra as ligações, os *links* entre espaços de texto. Isso possibilita ao mesmo tempo, uma visão geral de conjunto, da escritura como um todo, que não era percebida, pelo menos de imediato. Tal visão de conjunto deixa clara a presença do texto, ou seja, apesar da consciência de que se trata de um texto virtual, que toma existência concreta somente quando acessado, pode-se vê-lo, disponível junto a um conjunto de outros textos.

O mapa do hipertexto em *Storyspace* mostra que o virtual pode ser real, mas é, principalmente, o que se pode ver, o atual. E assim se efetiva a obra que se mostra, que interroga a si mesma, fazendo do jogo materialidade X significação, uma mistura entre o objeto do qual se fala com o objeto pelo qual se fala •

Notas

- 1 Umberto Eco, *Apocalypse Postponed*. Ed. Robert Lumley. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, British Film Institute, BFI Publishing, 1994.
- 2 J. Yellowlees Douglas (2000), Espen Aarseth (1997), Ilana Snyder (1997), J. D. Bolter (1991) são alguns autores que verificam as características do hipertexto ficcional criado neste programa; George Landow utilizou o *Storyspace* em sala de aula (1997).
- 3 Bernstein, Mark. *Storyspace 1*. In: *Proceedings of Hypertext '02* (pp. 172 - 181).
- 4 *Dickens Web*, um amplo estudo sobre a obra de Charles Dickens, foi uma das primeiras obras a utilizar o hipertexto para organizar a informação para fins educativos, com a participação de pesquisadores e estudantes da Brown University, criada em *Intermedia*. Com o desaparecimento deste *software*, foi transferida para o *Storyspace*, como observa Landow no artigo *The Death of Intermedia and the Migration to Storyspace*.
- 5 Bernstein, Mark. *Storyspace 1*. In: *Proceedings of Hypertext '02*. (pp. 172 - 181). University of Maryland, Maryland, 2002.

Referências

- AARSETH, Espen J. *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.
- BEIGELMAN, Giselle. *O Livro depois do Livro*. São Paulo: Petrópolis, 2003.
- BERNSTEIN, Mark. *Storyspace 1*. In: *Proceedings of Hypertext '02*. (pp. 172-181). Maryland: University of Maryland, 2002.
- BOLTER, Jay David. *Writing Space: The computer, hypertext, and the history of writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.
- CORTÁZAR, Julio. *O Jogo da Amarelinha*. 6ª ed. São Paulo: Civilização Brasileira, 1999. (trad. Fernando de Castro Ferro).
- _____. *62: Modelo para Armar*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000. (trad. Glória Rodriguez).

ECO, Umberto. *Apocalypse Postponed*. Ed. Robert Lumley. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, British Film Institute, BFI Publishing, 1994.

DOUGLAS, J. Yellowlees. *The End of Books – Or Books Without End? Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2000.

GLAZIER, Loss Pequeño. *Digital Poetics – The making of E-poetries*. Alabama: The University of Alabama Press, 2002.

HAYLES, N. Katherine. *Writing Machines*. Cambridge: The MIT Press, 2002.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. (Revised, amplified edition). Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1997.

MACHADO, Arlindo. *Estética e Metalinguagem*. Publicado em Minas Gerais: *Suplemento Literário*. Belo Horizonte, 20/04/1974, pp. 3-5.

MANOVICH, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 2001.

SNYDER, Ilana. *Hypertext: The Electronic Labyrinth*. Nova Iorque: New York University Press, 1996.

Software

Storyspace: Eastgate Systems. Watertown, MA. 1987 – 1992.
<http://www.eastgate.com/Storyspace>

Obras em Storyspace

Afternoon, a story. Michael Joyce. Eastgate Systems, 1987 (disquete).

Patchwork Girl. Shelley Jackson. Eastgate Systems, 1995 (CD-Rom).

Referências eletrônicas

Mark Amerika: <http://www.eastgate.com/storyspace/writing/Amerika.html>

Landow: <http://www.cyberartsweb.org/cpace/ht/jhup/int2.html>