

A estrutura narrativa de romances eletrônicos na língua inglesa: uma análise em *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson

Rogério de Souza Sérgio Ferreira*

Abstract

This essay shows the different ways electronic fiction either embodies or rejects certain concepts of literature such as plot and story. An analysis of *Patchwork Girl*, by Shelley Jackson, demonstrates the potential of hypertext as a medium to test literary theory.

Key-words: Electronic Fiction, Patchwork Girl, Hypertext.

M

uito se discorre acerca das transformações sofridas pela narrativa na chamada era da globalização. A explicação do fenômeno passa, com certeza, tanto pelos avanços da microinformática quanto pela popularização da Internet. A emergência do

* Professor de Língua e Literaturas em Língua Inglesa da UFJF. Doutorando em Ciência da Literatura na UFRJ.

ciberespaço¹ favoreceu o aparecimento não só de uma narrativa literária ancorada na tecnologia, como também de copiosa legião de escritores, editoras e críticos especializados. Entre aqueles que se servem do inglês como primeira língua, destacaríamos os nomes de George P. Landow, professor da Universidade de Brown e autor do já clássico *Hypertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Tecnology*; Michael Joyce, escritor e autor de *Afternoon, a Story* (1987); Shelley Jackson, ilustradora de livros infantis e autora de *Patchwork Girl* (1995); J. David Bolter, autor do igualmente influente *Writing Space: The Computer in the History of Literacy*, além de Robert Coover, conhecido romancista e ensaísta norte-americano pós-moderno e um dos mais ardorosos defensores da narrativa digital. Na divulgação (que aqui cabe com maior propriedade do que o correlato “publicação”) dos trabalhos, ocupa a vanguarda a editora Eastgate, sediada no estado de Massachusetts nos Estados Unidos e, como mídia de distribuição, disputam a primazia o disquete (*Afternoon, a Story*), o CD-ROM (*Patchwork girl*) e a própria Internet.

Estes entusiastas de uma literatura hipertextual alardeiam que, nessa nova era, ocorrerá um realinhamento entre dois elementos que se completam: leitor e autor – o primeiro, ganhando poder maior de decisão frente ao texto que está “lendo” e o segundo, descendo do pedestal e posicionando-se um pouco mais abaixo na hierarquia até então prevalente na forma literária. Os *links*, que podem oferecer leituras e interpretações diversas de um texto, são percebidos como elementos liberativos e democráticos que ratificam e legitimam teorias críticas pós-modernas de estudiosos da importância de Roland Barthes, Julia Kristeva, Michel Foucault, entre outros.

Barthes, em *S/Z* (1970), por exemplo, sugere uma textualidade ideal que poderíamos entender nos dias atuais como hipertexto. Ele separa textos do que é “legível” (textos com teor realista no sentido de seguir uma determinada lógica, com o leitor colocado em uma posição passiva) do “escrivível” (textos modernos que, justamente por não serem lineares, apresentam-se compostos de múltiplos significados que deslocam o leitor do plano de consumidor do texto para o de produtor). Ademais, Barthes emprega em seus escritos expressões como “ligação”, “rede”, “teia”, “percurso” e a já popular “lexia” (bloco de palavras visíveis na tela do computador), abrindo, portanto, um diálogo nessa forma de produção literária.

Tendo em vista estes e outros conceitos, não se discute a convergência ou a afinidade de teorias críticas contemporâneas com o hipertexto literário. Entretanto, entendemos que existem ainda determinados pontos obscuros na mecânica ou no funcionamento da ficção interativa, como por exemplo a função do *plot*² em um romance eletrônico. É realmente inconteste o fato de que na leitura de tal modelo de literatura o leitor se vê livre da linearidade e

1 Ciberespaço é definido por Pierre Lévy como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundia dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo”. (LÉVY, 1999, p. 17).

2 Como em português encontram-se várias traduções para este termo (“enredo”, “trama”, “intriga”), optamos por manter o original em inglês. Ver: REIS, Carlos. *Dicionário de Teoria da Narrativa*. São Paulo: Editora Ática, 1988. MESQUITA, Samira. *O enredo*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

estase impostos pelo texto impresso? Se os links representam a liberdade, como explicar a presença de *road maps* que induzem o leitor a tomar um determinado caminho? Nos textos impressos, expressões que denotam temporalidade (“então”, “após” etc), hierarquia (“primeiramente”, “em segundo lugar”, etc) mostram-se vitais para a coesão da história. É possível para o escritor de ficção eletrônica abrir mão de tais expressões?

1. *Plot* e *Story* em um contexto hipertextual

George P. Landow, em *Hypertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*, afirma que a narrativa em hipertexto evidentemente assume uma variedade de formas que estão diretamente relacionadas com: “(1) reader choice, intervention, and empowerment; (2) inclusion of extra-linguistic texts (images, motion, sound); (3) complexity of network structure; and (4) degrees of multiplicity and variation in literary elements, such as plot, characterization, setting, and so forth.” (1997, 180). Nesse capítulo do livro, Landow defende uma rediscussão da concepção Aristotélica de *plot*, já que o hipertexto desafia qualquer forma baseada em uma linearidade. Sabemos que para Aristóteles, toda “ação imitada” exige uma unidade, o que significa ter início, meio e fim bem definidos. Tal idéia de *plot* não está em sintonia com a prática do hipertexto que, segundo Landow, questiona:

- (1) fixed sentence;
- (2) (2) definite beginning and ending,
- (3) a story’s “certain definitive magnitude,” and
- (4) the conception of unity or wholeness associated with all these other concepts. In Hypertext fiction, therefore, one can expect individual forms, such as plot, characterization, and setting, to change, as will genres or literary kinds produced by congeries of these techniques⁴ (1997,181-2)

Entende-se por hipertexto uma forma não linear de exibir e obter informações. Sua prática é possível, pois o computador tem à sua disposição o recurso do link, que é uma conexão entre dois elementos em uma estrutura de dados. Portanto, não faz sentido uma produção textual que se caracterize

3 Todas as traduções serão feitas pelo autor deste trabalho, exceto as que dizem respeito à obra de E.M. Forster, cujo livro *Aspects of the Novel*, já foi traduzido para o português.

“(1) o poder de intervenção e escolha do leitor; (2) inclusão de textos extra-linguísticos (imagens, movimento, som); (3) complexidade da estrutura da rede e os (4) graus de multiplicidade e variações de elementos literários, tais como plot, caracterização, ambientação, etc” (George P. Landow)

4 (1) sentença fixa, (2) início e fim definidos, (3) uma certa “magnitude definitiva” da história, e (4) a concepção de unidade e integralidade associadas a todos os outros conceitos. Na ficção em hipertexto, portanto, pode-se esperar que formas individuais, tais como plot, caracterização e ambientação mudem, assim como os gêneros literários produzidos pela congêrie destas técnicas.

por sentenças fixas, e que com isso implique em início e fim pré-estabelecidos. Uma vez que a ficção interativa oferece vários caminhos ao leitor, não se pode dizer de “uma certa magnitude definitiva na história” (item 3 acima), ou mesmo de “unidade” ou “integralidade” (item 4) no sentido pragmático do termo. Não apenas Aristóteles, mas também outros críticos notáveis poderiam ter seus escritos submetidos a uma revisão. E.M. Forster, *new critic* grandemente acatado por seus pares, influenciou seguidas gerações com suas análises dos elementos literários que compõem um romance. Em *Aspects of the Novel*, publicado em 1927, ele assim definiu o conceito de *plot*:

We have defined a story as a narrative of events arranged in their time-sequence. A plot is also a narrative of events, the emphasis falling on causality. ‘The king died and then the queen died’ is a story. ‘The king died, and then the queen died of grief’ is a plot. The time-sequence is preserved, but the sense of causality overshadows it. Or again: ‘The queen died, no one knew why, until it was discovered that it was through grief at the death of the king.’ This is a plot with a mystery in it, a form capable of high development. It suspends the time-sequence, it moves as far away from the story as its limitations will allow⁵ (1974, p. 87)

Forster confere realce especial à relação causal entre os eventos narrados. *Plot* envolve mistério, posto que ele suspende determinada seqüência temporal, afastando-se da história no que isto for possível. Em consequência, seu entendimento requer a participação inteligente da instância receptora, “A plot cannot be told to a gaping audience of cave-men”⁶ (1974, p. 87) já que mobiliza a memória dos ouvintes (ou leitores).

Tal definição é boa ou suficiente para a compreensão da narrativa de muitos romances, particularmente aqueles nos quais a causalidade entre episódios ou incidentes presentes na narrativa é explícita ou inferível. Na leitura de um texto linear, expressões contextuais que dão idéias de temporalidade (“então”, “após”, etc), hierarquia (“em primeiro lugar”, “finalmente”, etc), argumentação (“entretanto”, “caso contrário”, etc) entre outras, ajudam a manter a coesão ou unidade do texto em um todo. Entretanto, tais expressões cabem ou não ser usadas por autores de hipertexto na consideração que sua presença pode conduzir o leitor a tomar um único caminho. A observação e leitura das duas lexias abaixo (retiradas de *Patchwork Girl*) ilustram com bastante clareza e precisão a questão da coesão textual e linearidade na narrativa:

-
- 5 Definiríamos a estória como uma narrativa de acontecimentos dispostos em sua seqüência no tempo. Um enredo é também uma narrativa de acontecimentos, cuja ênfase recai sobre a causalidade. “O rei morreu e depois a rainha”- isto é uma estória. “Morreu o rei, e depois a rainha morreu de pesar” é um enredo. A seqüência no tempo é preservada, mas o sentido de causalidade obscurece-a. Ou vejamos: “A rainha morreu, ninguém sabia por que, até descobrir-se que fora de pesar pela morte do rei”. Este é um enredo com um mistério, uma fórmula capaz de desenvolvimento superior. Suspende a seqüência no tempo, afasta-se tanto da estória quanto as suas limitações permitirão (FORSTER, E.M.).
- 6 “Um enredo não pode ser contado a um auditório boquiaberto de homens das cavernas” (*Aspects do Romance*, p. 69).

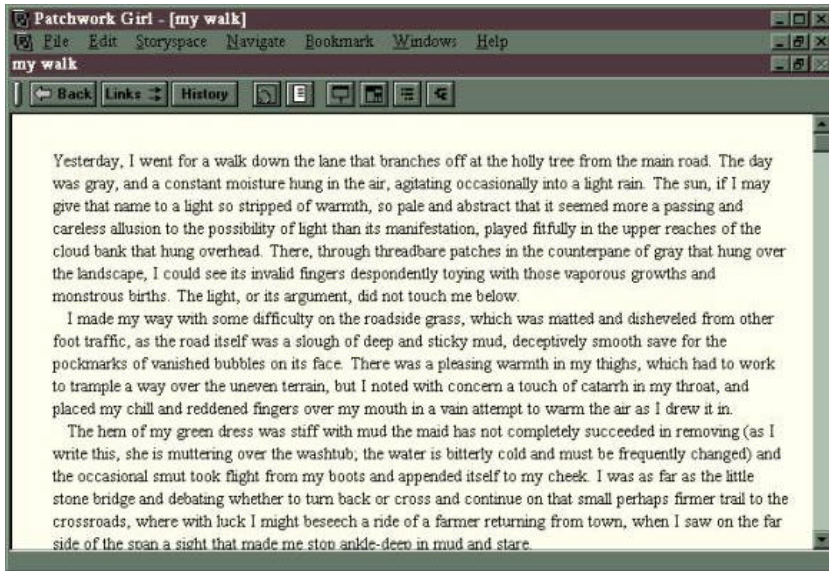


Figura 1.

Aparentemente, nesta altura da história, oferece-nos o autor uma leitura linear (ao clicar o mouse sobre a palavra “stare”, surgirá a próxima lexia, que se inicia *com* “it was my monster” (ver figura 2). O clique do mouse em qualquer outra palavra igualmente nos remete à lexia abaixo (figura 2). Na penúltima linha da primeira lexia, a expressão “when I saw on the far side of the span a sight that made me stop ankle-deep in mud and stare” constrói um suspense que, caso o leitor venha a clicar o mouse na palavra “stare”, será desvendado pela frase “It was my monster” contida na lexia imediatamente posterior (figura 2). Mas, se o leitor deixar-se guiar pela opção “LINKS”, localizada no plano superior da tela, irá efetuar leitura diferente, significando, por essa forma, uma suspensão na relação de tempo e causalidade que norteiam a definição de Forster. Partindo do pressuposto de que o leitor dispõem do poder de escolha (leitura seqüencial, da primeira à última palavra de cada lexia e assim sucessivamente, ou, tomando a opção “LINKS” e poder mudar por completo a trajetória da leitura), chegamos a pelo menos duas conclusões parciais: a) cada lexia possui certa independência em relação às outras, havendo várias possibilidades de encadeamento e, com isto, o surgimento de várias histórias; b) conforme já referido na introdução deste ensaio, expressões que indicam temporalidade, hierarquia ou argumentação, têm seu uso facultativo em textos eletrônicos. Se houver a presença destas expressões, a tendência natural do leitor é continuar seguindo as lexias, sem lançar mão do recurso “LINKS”.

Nada impede, entretanto, que em uma segunda leitura, o leitor decida explorar outros caminhos. Caso isto aconteça o conceito de *plot* se afasta daquele pregado por E.M. Forster:

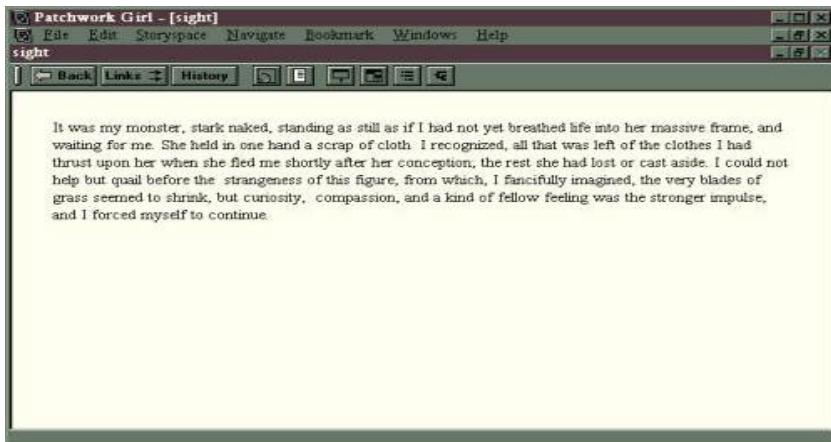


Figura 2.

O modo como os textos acima são apresentados não deixa dúvidas de que os pressupostos teóricos de Aristóteles e Forster não resultariam 100% corretos em sua aplicação, se apontados para a narrativa praticada em *Patchwork Girl*. Poderíamos continuar citando e cotejando outros posicionamentos como em *Syuzhet e Fábula* (formalistas russos); *histoire e discours* (Émile Benveniste); *histoire e récit* (Gérard Genette); *story e discourse* (Seymour Chatman) – e, ainda assim as teorias que encerram não resistiriam se colocadas à luz de um discurso em hipertexto. Na era da informática, conceitos teóricos dos mais variados podem ser aferidos, segundo a observação de Landow: “critical theorists will have, or now already have, a laboratory in which to test their ideas”⁷ (1996,2).

O teste, para ser completo, se utiliza não apenas da conceituação própria da literatura como também de outras disciplinas como: lingüística, filosofia e antropologia, para citar as mais relevantes. Esta linha de raciocínio posiciona as teorias do hipertexto literário no âmbito do estruturalismo ou do pós-estruturalismo, algo que se compreende por força de movimentos teóricos anteriores (em especial o *New Criticism*) estarem ligados “à preservação da autonomia estética e à defesa dos estudos literários contra a invasão por várias ciências”⁸.

Explicações na esfera da narratologia mais pertinentes ao hipertexto literário, segundo Landow e outros, seriam encontradas no livro *S/Z*, de Roland Barthes, publicado em 1970. Visionário – a narrativa eletrônica só se tornaria uma realidade quase duas décadas após –, Barthes interpreta a leitura como um processo de relacionar elementos do texto em cinco códigos: proiarético, sêmico, hermenêutico, simbólico e cultural. O primeiro é o que supre a base dos eventos e seqüências, proliferando linearmente e em caráter irreversível;

7 “teóricos irão possuir, ou já possuem agora, um laboratório no qual podem testar suas idéias” (LANDOW, George P.).

8 CULLER, 1997, p. 24.

o segundo é o responsável pela construção dos traços das personagens; o terceiro constrói a base de uma macroestrutura que é direcionada de modo linear e irreversível para um fechamento; o quarto supre a base de representação através de oposições binárias reversíveis e o último examina o acervo do conhecimento social (que pode ser oriundo de área médica, literária, histórica, etc) de que se vale o trabalho. Evidencia-se, também, neste código, a função de ativar modelos que identifiquem verossimilhança na narrativa. Códigos tais, segundo Terry Eagleton, que não estão classificados em nenhuma ordem hierárquica permitem sua aplicação (às vezes até três deles) na mesma leitura de "maneira pluralista, e abstêm-se de, por fim, totalizar a obra em qualquer espécie de sentido coerente. Eles preferem demonstrar sua dispersão e fragmentação" (1997, 191).

Peter Brooks entende que a noção de *plot*, advinda dos vários códigos acima tem sua origem nas combinações do proiarético com o hermenêutico e elogia Barthes por se afastar dos conceitos restritivos e inadequados que até então predominavam. Para Brooks, o que há de mais significativo em *S/Z* é sua ruptura com as definições rígidas de componentes da narrativa. O texto para Barthes é um entrelaçamento de códigos e uma das funções do leitor seria a de organizá-los, ainda que de forma temporária, já que ele não lhe é possível dominar o texto por completo⁹. Barthes, de fato, afirma que a fonte dos códigos reside na sensação do *déjà vu*, ou seja, o que já foi lido, visto, vivido, não sendo o propósito de tais códigos "salientar uma estrutura, mas, tanto quanto possível, de produzir uma estruturação" (1970, 21).

Portanto, o literato francês nos convida para pensar o texto como uma rede de códigos, ao inverso de pensamentos anteriores que privilegiavam uma visão monolítica e impenetrável da obra. Barthes atinge seu objetivo, pois em *S/Z* ele "quebrou" o conto *Sarrasine* (Honoré de Balzac) em 561 leituras com cada uma delas revelando certos códigos que são percebidos em diversas passagens do texto ou em interseções determinadas. *Plot*, sob esta ótica, manifesta-se como operação interpretativa da estrutura de um dado texto, fazendo a competência literária do leitor ser de fundamental importância no processo.

Janet H. Murray em *The Future of Narrative in Cyberspace* e Jay David Bolter em *Writing Space* nos recordam que na época da oralidade na literatura, obras como *Odisséia* ou *Iliada* não foram criadas por apenas uma pessoa, mas sim, como produtos do esforço coletivo de um grupamento social que estava habituado a contar uma mesma história repetidas vezes. Cada apresentação evidentemente não se igualava às anteriores, já que as histórias eram longas e continham vários *plots*. Visando a dar uma coesão ou construir uma estrutura para os eventos narrados, os bardos da época desenvolveram um repertório de fórmulas que tanto auxiliava a memorização das seqüências que deveriam obedecer como favoreciam os receptores na compreensão dos episódios. O artifício de associar as principais personagens

9 Para discussões mais circunstanciadas das funções dos códigos em Barthes, ver BROOKS, Peter. *Reading for the Plot*. Cambridge: Harvard University Press, 1996, p. 18-19.

a epítetos conhecidos tornou-se uma fórmula consagrada pelos poetas da época. Em *A Ilíada*, de Homero, por exemplo, sempre vem-nos à lembrança que Apolo é “o arqueiro infalível” ou que Aquiles é aquele que tem “os pés ligeiros”. O autor de hipertexto da mesma maneira procura despertar em seu leitor essa capacidade de associação, levando-o a construir uma “estruturação” para as centenas de lexias que constituem a história. Tecnicamente o procedimento é possível, tendo em vista que o computador organiza essas lexias em formato topográfico (ver figuras), cabendo ao leitor também ordená-las a contento. Seguindo este raciocínio, o leitor de hipertextos deverá procurar entender “blocos de informação” e não palavras isoladas. A operação justificaria a possível ausência de expressões que denotassem temporalidade, hierarquia ou argumentação, conforme já se aludiu anteriormente neste trabalho. Assim, o *Plot*, em narrativas eletrônicas, é literalmente construído pelo leitor; lá está ele, aguardando a “estruturação” e esperando pela iniciativa do leitor. Na análise que se segue, é nosso escopo a comprovação de autenticidade do processo, assim como a identificação das características que melhor promovam sua compreensão.

2. A textualidade eletrônica na obra de Jackson

Atualmente, a grande maioria dos romances eletrônicos é escrita pela intercessão de um programa de computador conhecido como *Storyspace*, que proporciona as ferramentas específicas (recursos gráficos, áudio, links, etc) para o escritor de hipertextos. Um dos criadores do programa não é senão o famoso escritor Michael Joyce, autor do já celebrado *Afternoon, a Story*, de 1987, tido como o primeiro grande romance eletrônico em língua inglesa. *Patchwork Girl*, lançado em 1995, sendo mais rico em recursos gráficos do que a obra de Joyce, seria, talvez, mais criativo.

O romance de Jackson permite ser lido como uma reescritura de *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley. Na história de Shelley, há uma ocasião em que o monstro impõe a Victor Frankenstein a criação de um ser idêntico, mas do sexo oposto. Victor chega a consentir, porém acaba mudando de idéia. O desfecho, todos nós sabemos. *Patchwork Girl* parte da suposição de que Mary Shelley, escritora inglesa do período romântico, secretamente levou a termo a criação de um segundo monstro que, por sua vez, acabaria sendo sua amante e se envolvendo em várias aventuras nos Estados Unidos contemporâneo.

A composição de *Patchwork girl* reúne 323 lexias (blocos de textos que podem ser visualizados na tela do computador) de tamanhos que variam desde uma ou duas sentenças até construções contendo 300 ou mais palavras. As lexias comunicam-se entre si através de 462 links, o que significa uma multiplicidade de caminhos pelos quais o texto pode enveredar. A partir da instalação do CD-ROM, passamos a visualizar a imagem de um monstro reproduzido em preto e branco, tendo o corpo todo retalhado, além de coberto de cicatrizes:



Figura 3.

Nesta lexia a comunicação se faz apenas visualmente. É importante observarmos que a palavra “her” no canto superior à esquerda é usada para identificar o monstro feminino. Em textos impressos contamos com a paginação por meio de números (página 1, 2, 3, etc); o hipertexto, por não seguir uma ordem linear, recorre a nomes para a identificação das unidades de leitura (lexias). Ao clicarmos em qualquer parte da figura, vamos nos deparar com o seguinte texto:

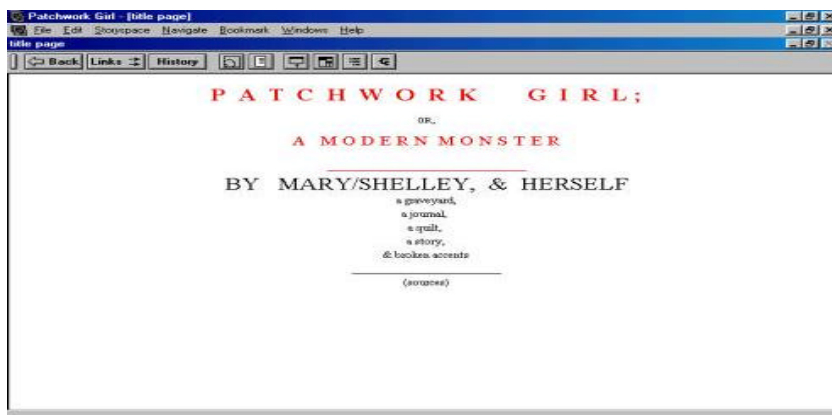


Figura 4.

As referências intertextuais são consideráveis. O título é derivado do romance *The Patchwork Girl of Oz*, de L. Frank Baum. Nesta história, Dr. Pipt, planeja dar vida a uma boneca de pano para que esta assista sua

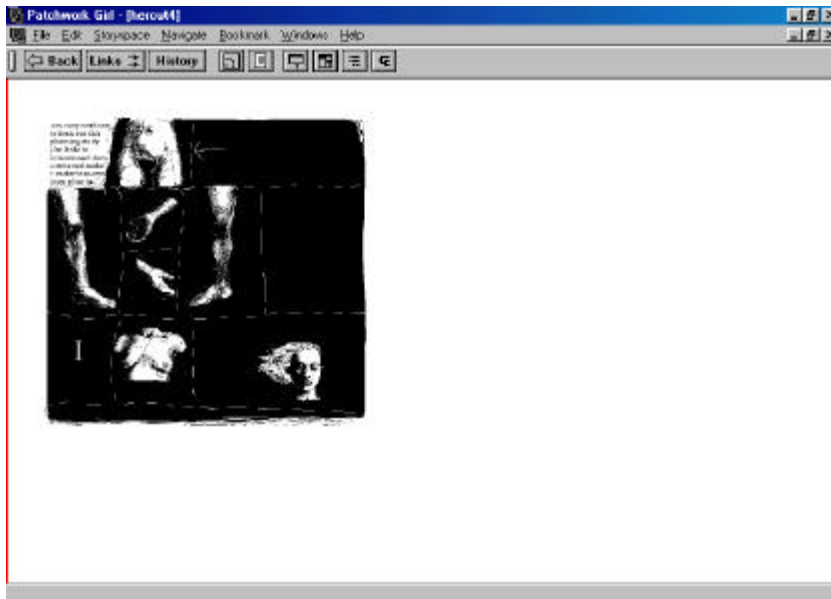


Figura 6.

I am buried here. You can resurrect me, but only piece- meal. If you want to see the whole, you will have to sew me together yourself. ("graveyard")

Recebemos a tarefa de sua ressuscitação pedaço a pedaço. A função expiatória é uma metáfora para a prática do hipertexto em si: ficamos diante de várias mini-narrativas e de um esboço de personagem involuntário. No papel de leitor-Frankenstein, costuramos ou emendamos as partes que parecem soltas¹⁰. Ligar, é a a essência do hipertexto. A própria protagonista é quem faz gerar esta relação:

I am a mixed metaphor. Metaphor, meaning something like "bearing across", is itself a fine metaphor for my condition. Every part of me is linked to other territories alien to it but equally mine. ("metaphor me")

As suturas servem para jungir as partes do corpo de Patchwork Girl, formando um ser completo. No plano teórico, tal ação corrobora um fundamento básico do hipertexto: documentos dispersos podem ser combinados para formar um único texto por intermédio de links que, por seu turno, sustentarão uma narrativa multisequencial, ou seja, múltiplos *plots*. Na hipótese de ser a construção de vários *plots* confusa para o iniciante em hipertextos, Shelley Jackson, na persona de Patchwork Girl, mantém um diálogo permanente com o leitor, no melhor estilo metaficcional:

I am not predictable, but neither am I random. (...) so if you think you're going to follow me, you'll have to learn to move the way I do, think the way I think; there's just no way around it. ("think me")

¹⁰ *Patchwork*, em português, significa "trabalho feito de retalhos".

No "final" da história (por tudo que já vimos, diga-se de passagem, esta expressão torna-se um oxímoro) *Patchwork Girl* aos 173 anos de idade vê seu corpo desfazer-se retornando ao estágio inicial. Talvez tal desfecho trouxesse uma certa frustração ao leitor, o que seria perfeitamente compreensível quando lembramos que narrativas impressas fora do convencional são causa do mesmo efeito. Por ter sido considerada confusa e desconexa (*plotless*), além de repleta de digressões e excentricidades tipográficas, a história *Tristram Shandy* (1760-1757) de Laurence Sterne, foi duramente atacado por seus contemporâneos. Hoje, é consenso geral que Sterne tenha sido um dos precusores do estilo notabilizado como *stream of consciousness*, que influenciou James Joyce, Virginia Woolf, William Faulkner, entre outros, sendo ele também um dos primeiros praticantes do estilo agora conhecido como metaficção. *The Waves* (1931), *Finnegan's Wake* (1939) e *The Sound and the Fury* (1929), dos escritores modernistas supra mencionados, são ainda hoje tidas como obras "díficeis" por exibirem estruturas narrativas complexas e ousadas.

A ficção eletrônica parece destinada a trilhar o mesmo caminho. O gênero romance, em sua forma impressa, jamais deixou de caracterizar-se pela transgressão a convenções estilísticas ou a padrões estéticos. Não seria absurdo afirmar que seu recente flerte com o meio eletrônico fosse uma das formas de poder o romance revelar essa tendência à inovação. Algumas obras da expressão de *Patchwork Girl*, são os proventos reais dessa união, que abre novas e largas perspectivas, opções e desafios para os escritores, leitores e críticos literários.

Referências Bibliográficas

BARTHES, Roland. *S/Z*. Tradução de Maria de Santa Cruz e Ana Mafalda Leite. Lisboa: Edições 70, 1970.

BOLTER, J. David. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1991.

BROOKS, Peter. *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*. Cambridge, Mass: Harvard University Press, 1996.

CULLER, Jonathan. *Sobre a Desconstrução: teoria e crítica do pós-estruturalismo*. Tradução de Patrícia Burrowes. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1997.

EAGLETON, Terry. *Teoria da Literatura: Uma Introdução*. Tradução de Waltensir Dutra. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

FORSTER, E. M. *Aspects of the Novel*. Middlesex: Penguin, 1974.

_____. *Aspectos do Romance*. Tradução de Maria Helena Martins. Porto Alegre: Editora Globo, 1974.

HOMERO. *A Ilíada* (Em Forma de Narrativa). Tradução e adaptação de Fernando C. de Araújo Gomes. Rio de Janeiro: Ediouro, s/d.

JACKSON, Shelley. *Patchwork Girl*. Cambridge, Mass: Eastgate Systems, 1995.

KRISTEVA, Julia. *O texto do Romance*. Tradução de Manuel Ruas. Lisboa: Livros Horizontes, 1984.

LANDOW, George P. *Hypertext 2.0 – The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1997.

_____. *Stiching together Narrative, Sexuality, Self: Shelley Jackson's Patchwork Girl*. Capturado em 14 de Novembro de 2000. Online. Disponível na Internet: <http://landow.stg.brown.edu/cpace/ht/pg/pgmain.html>

_____. ed. *Hyper/Text/Theory*. Baltimore: The John Hopkins University Press, 1994.

LANDOW, George P., DELANY, Paul (Ed.). *Hypermedia and Literary Studies*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 1991.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MURRAY, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Mass: The MIT Press, 2000.

MESQUITA, Samira Nahid. *O Enredo*. São Paulo: Editora Ática, 1987.

ZILBERMAN, Regina. *Estética da Recepção e História da Literatura*. São Paulo: Editora Ática, 1989.

A estrutura narrativa de romances eletrônicos na língua inglesa: uma análise em *Patchwork Girl*, de Shelley Jackson

Rogério de Souza
Sérgio Ferreira