

E-BORGES: STUART MOULTHROP'S VICTORY GARDEN

Álvaro Seïça

ABSTRACT: This essay analyses Stuart Moulthrop's *Victory Garden* (1991), a singular hyperfiction within the context of hypertextual narratives released during the 90s. Taking into consideration the campus novel and anti-war novel themes, I focus my reading on the technological mediation of war and the intertextualization of Jorge Luis Borges' short story "El Jardín de Senderos que se Bifurcan" (1941). Therefore, I argue that *Victory Garden* is an appropriation and recreation, via a digital medium, of several Borgesian motifs and his beloved metaliterary theme: the labyrinth.

Keywords: Electronic literature; hyperfiction; Stuart Moulthrop; Victory Garden; Jorge Luis Borges.

RESUMO: O ensaio analisa a obra *Victory Garden* (1991), de Stuart Moulthrop, uma hiperficção singular no contexto das narrativas hipertextuais lançadas durante os anos 90 do século 20. Tendo em consideração o facto de esta obra absorver os temas do *campus* universitário e da posição anti-guerra, a leitura que proponho centra-se na mediação tecnológica da guerra e na intertextualização do conto "El Jardín de Senderos que se Bifurcan" (1941), de Jorge Luis Borges. Como tal, defendo que *Victory Garden* é uma apropriação e recriação, no suporte digital, de vários motivos borgesianos e do seu tema metaliterário predilecto: o labirinto.

Palavras-chave: Literatura electrónica; hiperficção; Stuart Moulthrop; Victory Garden; Jorge Luis Borges.

Victory Garden (1991), de Stuart Moulthrop¹, constrói-se, em grande parte, a partir do conjunto de contos "El Jardín de Senderos que se Bifurcan" (1941),

¹ Moulthrop, juntamente com Michael Joyce, Nancy Kaplan e John McDavid, fundou o colectivo de artes electrónicas TINAC (*This Is Not A Cabal* ou *Textuality, Intertextuality, Narrative And*

de Jorge Luis Borges. *Victory Garden* contém 993 espaços e 2804 hiperligações entre textos. Esta hiperficção foi desenvolvida e escrita directamente num *software* da Eastgate Systems, o Storyspace². Posteriormente (1995), uma *sample* foi convertida e transferida para HTML, tendo sido actualizada *online*, com 105 espaços e cerca de 500 hiperligações³ (c. 10% do conteúdo total, segundo o autor), tentando manter o formato original do Storyspace que foi lançado em CD-ROM (apesar de, na WWW, por exemplo, não possuímos hiperligações condicionais, que bloqueiem o botão de retrocesso no decorrer da selecção de um percurso).

A estrutura formal de *Victory Garden* é composta por fragmentos de texto – dentro de janelas (*windows*) – que têm sido designados como “lexias” (Landow 1992)⁴ ou “writing spaces” (Bolter 1991), definição esta também adoptada por Moulthrop nos menus do Storyspace. Cada espaço, que se torna um nó da rede hipertextual, é hiperligado por palavras ou expressões – “words that yield” (Joyce 1987, 1995) –, não marcadas com o aspecto do *link* da linguagem HTML, mas sim com uma caixa de texto que as envolve. Ao utilizador, no ficheiro “Read Me”, é dada a entrada funcional na obra, como um guia de instruções num jogo de computador. Carregando na tecla CTRL, visualiza as palavras ou expressões que ramificam para uma nova micro-estória da narrativa, multiplicando os percursos. Caso não seleccione

Consciousness ou *This Is Not A Conference*), um grupo de escritores e teóricos do hipertexto e da hiperficção. Desde finais dos anos 80 do séc. 20, estes autores foram responsáveis pela criação e teorização da hiperficção, abrindo perspectivas pioneiras no campo da literatura electrónica.

² O Storyspace é um *software* desenvolvido por Michael Joyce, Jay D. Bolter e John B. Smith, que se tornou uma referência enquanto ferramenta de criação e ambiente de leitura de diversas hiperficções.

³ Aceder a <http://www.eastgate.com/VG/VGStart.html>.

⁴ Quero deixar clara a minha discordância com o termo “lexia”, difundido por George P. Landow (1992), no seguimento de Roland Barthes (1970). Em primeiro lugar, pelo facto de “lexie”, segundo Barthes, ser uma “unidade de leitura”, um fragmento de texto isolado pelo leitor na sua análise; logo, não corresponde à ideia de “lexia” que Landow construiu: identidade com qualquer bloco de texto hipertextual. Em segundo lugar, pelo facto de os fragmentos de texto que constituem as narrativas hipertextuais estarem, muitas vezes, perto do formato do *post*, do microconto ou da fracção ficcional, ou seja, blocos independentes de texto que seguem uma técnica breve semelhante à do género do conto, embora resolvendo e encerrando a intriga de modo ainda mais rápido. Finalmente, pelo facto de o termo “lexia” não acrescentar nenhum atributo, nem nenhuma característica intrínseca a estes blocos de texto truncados, apenas deturpando a sua definição original.

Espero, assim como Terry Harpold (2008:144), que o termo não prevaleça numa nova fase de crítica hiperficcional e no domínio da literatura electrónica, ao contrário do que N. Katherine Hayles (2008) advoga: “George P. Landow popularized the term ‘lexia’ [...], Terry Harpold in *Exfoliations* [...] objects to the term, arguing that in its original source, Roland Barthes’s *S/Z*, it denoted textual divisions that the reader made as part of her interpretative work. The term is now so well established, however, that it seems difficult to change. Moreover, the meanings of terms frequently change as they migrate across fields, disciplines, and media.” (187-188)

nenhuma ramificação, mas antes a tecla RETURN, o utilizador segue a ordem pré-definida (*default*) da narrativa que está a ler. A experiência de navegação (ou de leitura), ao contrário do que se passava na hiperficção *afternoon* (1987), de Michael Joyce, tem uma função nova: um mapa da estrutura formal da narrativa "Garden", sendo que o utilizador pode aceder e aumentar o tamanho do mapa, "clitando" directamente no espaço para o qual quer saltar, caso não queira seguir o enredo padrão. Por outro lado, esta experiência de navegação, numa tentativa mimética do livro impresso, permite que o utilizador efectue uma *bookmark* da sua leitura, para que na próxima abertura do programa possa aceder ao ponto narrativo no qual se encontrava anteriormente.

Apesar de conter alguns gráficos e imagens, *Victory Garden* é uma obra predominantemente textual e estática, o que, dezasseis anos volvidos, levou Astrid Ensslin, em *Canonizing Hypertext* (2007), a classificá-la como uma obra da "first-generation hypertext" (69), em contraponto com outras obras que se serviram em maior grau de som e de imagem, como *Uncle Buddy's Phantom Funhouse* (1992), de John McDaid, ou *Marble Springs* (1993), de Deena Larsen, que são integradas numa "second-generation hypermedia" (89). Por fim, e tendo em conta que estes balizamentos e inventários são, quase sempre, ténues e falíveis⁵, uma obra posterior de Moulthrop, *Hegirascope* (1995), recai sob a denominação de "third-generation cybertext" (101), pela autonomia que o *software* demonstra em função das escolhas activas do utilizador.

Victory Garden é um aperfeiçoamento de uma experiência em hipertexto, "forking paths" (1987), uma demonstração experimental com carácter pedagógico aplicável aos cursos de escrita leccionados por Moulthrop. Como rapidamente se percebe, ambas as obras intertextualizam o conto de Borges "El Jardín de Senderos que se Bifurcan" (1941), que em língua inglesa é traduzido como "The Garden of the Forking Paths":

Victory Garden (Eastgate Systems, 1991) is also in some respects a Borgesian pastiche with roots planted all too obviously in that great detective story. If *Victory*

⁵ A este propósito, deve-se destacar o facto de Hayles (2008:7) usar outro método de catalogação e considerar 1995 como o ano de charneira entre uma primeira e uma segunda gerações de hiperficção. Neste sentido, *Patchwork Girl* (1995) de Shelley Jackson seria a obra colocada nesta fronteira, segundo Hayles, dentro de um grupo "clássico", por oposição às obras sucedâneas, que seriam "contemporâneas" ou "pós-modernas". Se bem que Hayles se mostre ciente das suas más convenções, este género simplista de taxinomia só ajuda a complicar a análise das obras. De facto, *afternoon* e *Victory Garden*, anteriores a 1995, também poderiam ser consideradas "contemporâneas" e "pós-modernas" (sem considerar aqui a indefinição generalizada deste conceito). Quanto à questão do ano, 1995: pela *Web*, pela maior implementação de obras *online*, pelo uso da imagem animada, do texto dinâmico e pela inserção de som – poderia aqui também referir o cunho do termo "net.art" por Vuk Ćosić em 1995 – parece-me sensato, embora, daqui a algumas décadas, com o desenvolvimento e caducidade de algumas tecnologias e com a criação de novas obras digitais, a percepção deste período terá que ser compreensivelmente diferente.

Garden is the fresco, perhaps “forking paths” could be considered a preliminary cartoon. However, this cartoon probably has more to do with Chuck Jones than Caravaggio (Moulthrop 2003).

As *Ficciones* (1944) de Borges são uma fonte crucial para a ficção de Moulthrop, não só pela clara alusão ao ‘jardim’, como espaço metafórico labiríntico e bifurcante que se transfere e converte, com nova dimensão simbólica, para a zona hipertextual e para o hiperespaço, mas também pelo nome da personagem Victor Gardner. Este tratamento recorrente, transdutor⁶, que é feito de uma obra anterior na recriação de uma nova obra literária, não é uma constante apenas presente nesta hiperficção de Moulthrop, pois encontramos-la em *Patchwork Girl* (1995), de Shelley Jackson (entre outras), uma hiperficção também lançada em Storyspace, que intertextualiza e hipertextualiza *Frankenstein* (1818), de Mary Shelley. A estas obras, Gérard Genette chamaria “hipertextos” (Genette 1982), não pelo seu carácter estrutural baseado na construção sobre um suporte electrónico chamado *hipertexto*, mas sim por descenderem, hierarquicamente, por uma relação de transformação ou imitação – a recriação, o *pastiche* ou a paródia –, de um *hipotexto*: *Frankenstein*, num caso, e *Ficciones*, noutro.

O título da obra oferece a intertextualização com a obra de Borges, mas faculta também outro referente: os “victory gardens”, também conhecidos como “war gardens” ou “food gardens for defense”, jardins onde se criavam frutos e vegetais; retalhos produtores de alimentos, num acto de “dever cívico” imposto nos EUA, Reino Unido, Canadá e Alemanha, durante as duas Guerras Mundiais, como participação e ajuda daqueles que não iam para o campo de batalha. À luz deste novo sentido, abrem-se as portas para um dos grandes temas desta obra: a guerra.

Tendo como pano de fundo a região ficcional de Tara, *Victory Garden* decorre num *campus* universitário durante a invasão militar dos EUA no Iraque e no Kuwait, explorando a perversão e a trivialidade, não só na Guerra do Golfo, como também na vida académica. A posição anti-guerra e a vida académica são os temas centrais, segundo Ensslin:

Thematically, it represents a mixture between American campus novel and anti-war novel and may thus be contextualized within the traditions of books like

⁶ No sentido de uma função transdutora – uma analogia metafórica e formal em que a apropriação paródica destas obras é feita através de um sistema de transferência e conversão, ou seja, na mudança e “remediação” (Bolter & Grusin 1999) de suporte, neste caso, do suporte impresso para o digital. Em *Victory Garden*, há uma conversão das valências de não-sequencialidade e não-linearidade para a ficção em hipertexto, outrora exploradas tematicamente nas narrativas de Borges. A identificação de uma função transdutora em diversas obras de literatura electrónica e arte digital pode ser aprofundada no meu estudo “Transdução: Processos de Transferência na Literatura e Arte Digitais” (2011).

The Groves of Academe (Mary McCarthy, 1952), *Pictures from an Institution* (Randall Jarrell, 1954), *Pnin* (Vladimir Nabokov, 1955), as well as *All Quiet on the Eastern Front* (Erich Maria Remarque, 1929), and *Tin Soldiers: A Novel of the Next Gulf War* (Michael Farmer, 2003). (72)

De acordo com a minha leitura, o outro grande tema presente em *Victory Garden* é a mediação tecnológica da guerra, isto é, o modo como uma guerra transmitida em directo pelas cadeias de televisão influencia a percepção que as pessoas podem ter, ou não ter, da realidade. Neste sentido, a estas referências sugeridas por Ensslin acrescento *Going After Cacciato* (1978), de Tim O'Brien. Passado durante a Guerra do Vietname, o romance explora o facto de esta ter sido a primeira guerra mediada pela televisão, com os seus efeitos nefastos e expectativas goradas. A Guerra do Vietname, pela falta de um regulamento que definisse o âmbito do uso da imagem num contexto bélico, teve consequências fortes no imaginário colectivo norte-americano e mundial (foi um dos maiores exemplos da banalização imagética do sofrimento e da tortura, hoje em dia corrente), já que os noticiários transmitiam imagens *in situ* – de corpos queimados pelo fogo ou pelo *napalm*, incluindo militares americanos moribundos, feridos ou mortos – pela primeira vez na História da Guerra e da TV. Este ataque visual e psicológico, pelo qual as famílias americanas assistiam, nos seus lares, à hora do jantar, às imagens daquilo que poderia estar a acontecer com os seus parentes enviados para a frente de guerra, levou o presidente Lyndon B. Johnson a tomar medidas sobre os efeitos da transmissão televisiva e sobre a ética jornalística. Contudo, antes de as medidas terem sido aplicadas, quer para os civis, quer para os soldados que iriam para a guerra, a circulação das imagens nos diferentes meios de comunicação conduzia a uma banalização do sofrimento, a uma banalização dos horrores da guerra. Segundo O'Brien:

He had seen it in movies. He had read about poverty in magazines and newspapers, seen pictures of it on television. [...] He had seen, before seeing [...] He knew what he would see and he saw it. He was not stricken by it; he was not outraged or made to grieve. He felt no great horror. He felt some guilt, but that passed quickly, because he had seen it all before seeing it. (1988: 241)

Se a Guerra do Vietname foi a primeira a banalizar imagens violentas e a divulgar corpos mutilados, a Guerra do Golfo foi a primeira a ser transmitida em tempo-real pelas grandes cadeias de televisão, como a CNN. Este clima de expectativa dos americanos frente ao televisor, a eminência de entrarem em guerra com outro país a qualquer momento – “Operation Desert Storm” (1990) foi o nome dado à operação militar de resposta face à invasão do Kuwait pelo Iraque –, como se da estreia de um filme hollywoodesco se tratasse, é focada intensamente em *Victory Garden*. O aparelho de televisão

transforma-se no mediador demonizado da guerra e de uma cultura visual e ética degradada, que impele os seus espectadores a um contínuo estado de ligação, mas também de alheamento:

This isn't going to be any television war, sister. It's not what you see that matters, but what you won't see. Press restrictions, pool coverage, censorship. ("Unseen")

Noutro espaço, Moulthrop encena a necessidade de se estar sintonizado e conectado com todos os meios de comunicação, de *ver* a guerra em directo:

It was technological potlatch, an offering of power to the gods, conspicuous consumption of information on an epic scale. [...] [a hunger for input](#). [...] We must match the frequencies, we must get in tune. ("Attuned")

[...]

Catastrophes are nation-forming, they weave networks in the air, they call communities into being, a thousand thousand points of light. Compelled, electrified, we [tuned in](#). ("War Zone")

Ou, ainda:

Meanwhile the folks back home had also crossed into another space, one that was windowed and projected, theorized and speculated, painted in the most graphic terms. But [our world was different](#). You had [your ass](#) on the line, we had ours on the couch. None of it was real: we depended on that. ("War Zone")

Moulthrop, no seu estilo irónico e assaz coloquial, associa uma cena sexual entre Veronica Runbird (empregada de mesa e irmã de Emily Runbird, enviada para a Guerra do Golfo) e Harley Morgan, antigo repórter televisivo: He can't for a moment give up the input. [...] Dear daughters and sons unborn, she reflects, never lay you down with a television journalist. But when you do, pull all the plugs in the room first. ("Halftones")

Independentemente do percurso que o utilizador tomar, através dos múltiplos enredos presentes em *Victory Garden*, a paranóia, desencadeada pela transmissão televisiva em directo do mesmo acontecimento, filmado a partir do mesmo ponto de vista, é um prenúncio da demagogia e da perversão da notícia e da sua assinatura humana e parcial – uma guerra é sempre dada através de um mediador, mediador esse que constrói a ficção da realidade: "Veronica moved on through the static bodies, dancing her dance as they went on watching their war. [...] Someone kept flicking the channels. No one seemed to notice. ("Hard Starter")"

Por outro lado, há também um choque de gerações, que a televisão desencadeia, entre Thea Agnew (uma académica da geração de 60) e Veronica, no que respeita à luta anti-guerra, à passividade e inércia da nova geração face à guerra e aos diferentes meios de comunicação usados ao longo da história para transmiti-la. Para esta geração, a guerra transforma-se num divertimento, numa película cinematográfica, num espectáculo, num alheamento colectivo,

em massa, operando um efeito de despersonalização, desumanização e desresponsabilização sobre o conflito humano:

“It can’t be real. This is the end of the 20th century. War is something you study in history classes.”

Thea put her arm around Veronica’s bony shoulders. “Guess again, kiddo. This one’s not academic.”

“I don’t believe it,” Veronica insisted. “What are we seeing? The [same pictures](#) over and over. Some suits talking. A lot of slick graphics, like this is some kind of warmup for the Superbowl. We might as well be getting this on the radio, like that *War of the Worlds* that fooled everybody in the fifties.”

“That was 1938, dear. Way before my time of course.”

“Whatever. It still seems wrong to me. Some kind of [big show](#).” (“Unreal”)

Neste trecho, Veronica refere-se ao romance de H. G. Wells, adaptado para transmissão radiofónica por Orson Welles, que causou o mesmo efeito de incredulidade e alheamento que, anos mais tarde, a transmissão televisiva iria provocar. Em todos os trechos, referentes à guerra, paira uma data que assinala vários espaços da acção, o dia 16 de Janeiro de 1991: dia em que os EUA invadiram o Iraque, bombardeando alvos no Iraque e no Kuwait, apesar de a Guerra do Golfo já durar desde Agosto de 1990 (cf. “Face the Wall” ou “Where Were You?”). A entrada dos EUA em guerra – “American planes, no one knew how many, were playing [tag-team mayhem](#) over downtown Baghdad, just as the men in blue had threatened some weeks back. America was gone to war. There were a half million citizens caught up in it somehow, somewhere.” (“Face the Wall”) –, anunciada pelo discurso de George Bush, é posta em causa de modo explícito na ficção de Moulthrop, revelando a posição anti-guerra que Ensslin menciona. Podemos ler a crítica não só à sua legitimidade no plano das relações internacionais e da política externa estado-unidense, mas também no plano doméstico. A Guerra Fria findara simbolicamente em 1989, com a queda do Muro de Berlim, tendo durado mais de quarenta anos. Apesar de ter despoletado conflitos mediáticos como a “Baía dos Porcos”, a Guerra da Coreia ou a Guerra do Vietname, não originou nenhum confronto bélico directo entre soviéticos e americanos, apenas uma permanente expectativa de fim do mundo, visto que ambas as nações encabeçaram uma acelerada “corrida ao armamento”. A Guerra Fria findara, mas influenciava veementemente a geopolítica. A “New World Order” de Bush arrastava ainda a herança bipolar do mundo, da divisão entre os blocos comunista e capitalista. Assim, a dicotomia Rússia/EUA permanece ainda muito presente na obra, bem como a crítica à indústria militar americana:

Russia the only nation on earth whose flair for image exceeds our own (“8/19/91” [...])

“Call it a big game,” Thea went on, “Call it the end of history, call it your New World Order, whatever name you hang on it, it’s got a very elegant logic. Build all these tanks and planes and guns for a war with the Russians but the Russians go broke, oops, you just have to find somebody else to drop the old bombs on so you can go out and buy some new bombs. This isn’t a war, it’s a fucking clearance sale.” (“Games”)

[...]

It was a great relief to be back in History again after so many decades of cold-war stasis, all those years spent Waiting for the End of the World. [...] so we reach millenium’s end looking down the tunnel at a New World Order. [...] History is not about return or repetition. You can’t get back to the future.

History, the big story, is about the possibility of rapid and fundamental change.

The kind of thing people fight wars about. (“Big Story”)

Se a crítica anti-guerra e o modo como essa guerra é apresentada, ou representada, perante a opinião pública constituem os principais temas de interesse de *Victory Garden*, o outro aspecto que deve ser realçado é a auto-reflexividade presente em toda a obra, assim como o hipotexto que lhe serve de base.

A metáfora da criação, da leitura e da crítica de uma hiperficção é invocada, por uma questão de necessidade temporal de uma nação em revolução comunicativa – “Network Nation” (“Balanced Coverage”) –, mas, sobretudo, por ser a primeira experiência ficcional significativa de Moulthrop no novo suporte. Embora alguns trechos apresentem teóricos da cibercultura, como Donna Haraway, ou teóricos e criadores da hiperficção, como Michael Joyce, outros trechos podem ser lidos como epígrafes do novo gênero e movimento na literatura que Moulthrop, juntamente com outros escritores, estava a fundar: “Something had been at work in the world, some wavefront of rapid change only dimly felt but no less powerful for that.” (“Timely”). Mais ainda, a memória, labirinto que vai apagando certos espaços, acaba por ser uma imagem fidedigna da própria estrutura do hipertexto e da experiência de leitura e utilização: “Threading back through memory’s labyrinth [...]” (“1963”). Para estes novos leitores-utilizadores, balançando entre a rejeição profunda ou a aceitação eufórica do novo gênero, a condição histórica pode ser substituída pela condição narrativa: “When [History/Hyperfiction] unfolded around you, did you see it as a poison flower (fucked, like the man say, down to its eternal root), or did it seem to you a fantastic firework, some gorgeous portent of the skies?” (“Where Were You?”). *Victory Garden* assemelha o processo de composição hiperficcional ao processo cinematográfico – a montagem de diversas *frames*, num registo animado, pelo realizador, neste caso, pelo utilizador: “They made slides of stills and cut footage into their

own montages. Lately Lucy had begun to talk about interactive video discs and something called hypermedia." ("Last Days").

O autor-programador torna-se, então, o legítimo herdeiro do seu grande mentor: Borges.

Devo à conjugação de um espelho e de uma enciclopédia a descoberta de Uqbar. O espelho inquietava o fundo de um corredor numa quinta da *calle* Gaona, em Ramos Mejía; a enciclopédia falaciosamente chama-se *The Anglo-American Cyclopaedia* (New York, 1917) e é uma reimpressão literal, mas também tardia, da *Encyclopaedia Britannica* de 1902. [...] Descobrimos (a altas horas da noite esta descoberta é inevitável) que os espelhos têm algo de monstruoso. Então Bioy Casares recordou que um dos heresiarcas de Uqbar havia declarado que os espelhos e a cópula eram abomináveis, porque multiplicam o número dos homens. Perguntei-lhe a origem desta memorável sentença e respondeu-me que *The Anglo-American Cyclopaedia* a registava no seu artigo sobre Uqbar. A quinta (que alugáramos mobilada) possuía um exemplar dessa obra. [...] Bioy, um tanto irritado, consultou os tomos do índice. Esgotou em vão todas as versões imagináveis: Ukbar, Uqbar, Ookbar, Oukbahr... Antes de sair, disse-me que era uma região do Iraque ou da Ásia Menor. (Borges 1998:11-12)

Tal como Moulthrop nos indica, quer em *Victory Garden*, quer noutros textos já referidos, Borges é recriado explicitamente nesta hiperficção, através de uma construção metatextual. Sendo o "jardim" a ceder o título, podemos lê-lo não só como o espaço físico onde o utilizador tem o poder de escolha sobre o seu percurso, optando pela hiperligação que quiser - "Em todas as ficções, sempre que um homem se defronta com diversas alternativas, opta por uma e elimina as outras [...]" (Borges 88) -, mas também como o espaço metafórico onde a metaliteratura arremessa a sua forma original: o labirinto - "Ninguém pensou que o livro e o labirinto eram um único objecto." (87). Neste sentido, Moulthrop sentiu necessidade de os transferir, simular e converter digitalmente. Não é de admirar que, por exemplo, o nome da personagem Boris Urquhart (o orientador de tese de Victor que assumirá, mais tarde na trama, a personalidade de um profeta de nome "Uqbar") ressoe a Uqbar, o país imaginado em "Tlön, Uqbar, Orbis Tertius", locais pertencentes a livros fictícios de Borges. Se retirarmos ao nome próprio "Urquhart" as letras excedentes, ficaríamos com "ruht", foneticamente semelhante a *root* ("raiz, origem"), uma das direcções trabalhadas em *Victory Garden*. Por outro lado, Uqbar, para Borges, era uma região do Iraque, ou da Ásia Menor, o que também se relaciona com o local da Guerra do Golfo, focado em toda a obra de Moulthrop, cujo centro é, precisamente, no Iraque (e na Ásia Menor, em geral).

Mais ainda, o motivo do espelho, que na narrativa de Borges multiplica os homens na cópula, é o mesmo artifício que Jude irá usar para se duplicar

numa cena sexual com Victor, colocando o espelho contra a parede do quarto, replicando Emily com a sua peruca loura (cf. a análise de Coover 1993). Borges é simulado e o seu motivo dos espelhos reinterpretado e transformado: "Right, what's the point?" Jude said. "Simulation is one thing, real experience is another. Borges knew that. If you ask me, he wrote that story as a parlor game. If that's 'magic realism', then it's the sort of magic you do with mirrors." ("With Mirrors")

Ao longo de diversos espaços, que seguem as *ficções* de Borges e Uqbar, encontramos alusões e vários diálogos que intertextualizam os contos presentes em "El Jardín de Senderos que se Bifurcan", como a discussão trabalhada no seminário de Boris Urquhart, realçada por Robert Coover: "At the seminar, during a discussion of 'The Garden of Forking Paths', by Jorge Luis Borges, Jude calls the Argentine writer 'a pervert' whose alleged magic was done 'with mirrors,' thereby adding a touch of melancholic irony to the earlier bedroom scene [...]" (Coover 1993)

Não será necessária uma posição genialmente interpretativa para ler *Victory Garden* como uma apropriação de Borges, como uma recriação de Borges no suporte digital, visto que Moulthrop nos fornece todas as pistas e evidências, não só por declarar na introdução a presença do legado de "El Jardín de Senderos que se Bifurcan", como pelos diálogos explorados entre as personagens.

Se bem que a recepção crítica de *Victory Garden* tenha estado atenta a este sintoma, de entre as leituras de Robert Coover (1992, 1993, 1999), Sven Birkerts (1994), John Dunn (1994), Silvio Gaggi (1997), Robert L. Selig (2000), Jane Yellowlees Douglas (2000), Rainer Koskimaa (2000), Marie-Laure Ryan (2006), David Ciccoricco (2007), Astrid Ensslin (2007) e Alice Bell (2010), destacaria as de Coover, Gaggi, Douglas, Koskimaa, Ryan e Ciccoricco, pela sua profundidade analítica e pela afinidade das linhas temáticas realçadas. Estes autores avivaram o texto borgesiano, bem como a relação entre as personagens de Borges e Moulthrop. Silvio Gaggi (1997) desenvolve a relação entre as personagens Victor Gardner e Viktor Runeberg:

Victor Gardner himself, as much as any other character, challenges the notion of an essential subject. The reader comes to know very little about Victor, and this is ironic, considering the fact that the correspondence of his name and the title of the novel suggests that he has a special place in the novel as a whole. There may be some relationship between the relative absence of Victor in *Victory Garden* and the complete absence of Viktor Runeberg in "The Garden of Forking Paths." Runeberg is mentioned but makes no appearance in Borges's story. Indeed, he may even be dead. But it is the discovery that he has been captured or murdered that provokes a desperate plan on the part of Yu Tsun and instigates the action of the story. (134)

Victory Garden não é, como verificámos, uma ficção preocupada com a construção de um enredo romanesco ou policial, tendo até em consideração a relativa ausência da personagem que lhe dá nome, conforme explicita Gaggi. Contudo, e como tentámos provar, é uma reelaboração e uma nova criação. Por um lado, é uma reelaboração da precoce visão de Borges, adaptada para um suporte que proporciona a estruturação hipertextual do tema borgesiano do labirinto e das suas consequências formais e estilísticas. Por outro lado, é uma nova criação, actualizando o sistema operacional, os temas literários e a linguagem, através da exploração da guerra como matéria ficcional e simuladora, capaz de suplantar a realidade, pela sua mediação exacerbada, tal como uma ficção, na sua urdidura máxima, o pode almejar.

WORKS CITED

- BARTHES, ROLAND. *S/Z*. Paris: Seuil, 1970.
- BELL, ALICE. *The Possible Worlds of Hypertext Fiction*. London: Palgrave-Macmillan, 2010.
- BIRKERTS, SVEN. *The Gutenberg Elegies: The Fate of Reading in an Electronic Age*. New York: Faber & Faber, 1994.
- BOLTER, JAY D. *Writing Space: The Computer, Hypertext, and the History of Writing*. Hillsdale: L. Erlbaum Associates, 1991.
- _____. and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: The MIT Press, 1999.
- BORGES, JORGE LUIS. *Ficções*. Lisboa: Teorema, 1998 [1944].
- CICCORICCO, DAVID. *Reading Network Fiction*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007.
- COOVER, ROBERT. "The End of Books". *New York Times Book Review* (June 21, 1992).
- _____. "Hyperfiction: Novels for the Computer". *New York Times Book Review* (August 29, 1993).
- _____. "Literary Hypertext: The Passing of the Golden Age", 1999. <http://nickm.com/vox/golden_age.html> Acedido: 20 Julho 2010.
- DOUGLAS, JANE YELLOWLEES. *The End of Books: Or Books without End? Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 2000.
- DUNN, JOHN. "Hyperfiction Moulthrop's Computer Novel Weaves a Web of Alternative Endings". *Georgia Tech Alumni Magazine Online* 71:1 (Summer 1994).
- ENSSLIN, ASTRID. *Canonizing Hypertext: Explorations and Constructions*. London: Continuum, 2007.
- GAGGI, SILVIO. *From Text to Hypertext: Decentering the Subject in Fiction, Film, the Visual Arts, and Electronic Media*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1997.
- GENETTE, GÉRARD. *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982.
- HARPOLD, TERRY. *Ex-Foliations: Reading Machines and the Upgrade Path*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2008.

- HAYLES, N. KATHERINE. *Electronic Literature: New Horizons for the Literary*. Notre Dame: University of Notre Dame Press, 2008.
- JACKSON, SHELLEY. *Patchwork Girl*. Watertown: Eastgate Systems, 1995.
- JOYCE, MICHAEL. *afternoon, a novel*. Watertown: Eastgate Systems, 1987.
- _____. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995.
- KOSKIMAA, RAINER. "Digital Literature: From Text to Hypertext and Beyond". Ph.D. Thesis, Jyväskylä University, 2000. <<http://users.jyu.fi/~koskimaa/thesis/thesis.shtml>> Acedido: 20 Julho 2010.
- LANDOW, GEORGE P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1992.
- LARSEN, DEENA. *Marble Springs*. Watertown: Eastgate Systems, 1993.
- MCDAID, JOHN. *Uncle Buddy's Phantom Funhouse*. Watertown: Eastgate Systems, 1992.
- MONFORT, NICK and Wardrip-Fruin, Noah, eds. *The New Media Reader*. Cambridge and London: The MIT Press, 2003.
- MOULTHROP, STUART. *Victory Garden*. Watertown: Eastgate Systems, 1991.
- _____. "You Say You Want a Revolution? Hypertext and the Laws of Media". *Postmodern Culture* 1:3 (May 1991). <<http://pmc.iath.virginia.edu/text-only/issue.591/moulthro.591>> Acedido: 20 Julho 2010.
- _____. *Hegirascope*, 1995. <<http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/hgs/>> Acedido: 7 Janeiro 2012.
- _____. "Concerning "forking paths"", 2003. <<http://iat.ubalt.edu/moulthrop/hypertexts/forkingpaths.html>> Acedido: 20 Julho 2010.
- O'BRIEN, TIM. *Going After Cacciato*. Flamingo: London, 1988 [1978].
- RYAN, MARIE-LAURE. *Avatars of Story*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2006.
- SEIÇA, ÁLVARO. "Transdução: Processos de Transferência na Literatura e Arte Digitais". Diss. de Mestrado, Universidade de Évora, 2011.
- SELIG, ROBERT L. "The Endless Reading of Fiction: Stuart Moulthrop's Hypertext Novel *Victory Garden*". *Contemporary Literature* 41:4 (Winter 2000): 642-660.
- SHELLEY, MARY. *Frankenstein*. New York: Bantam, 1986 [1818].