

## INTERATIVIDADE

- Na narrativa convencional só existe um caminho numa narrativa impressa. O texto está sempre confinado às palavras impressas entre as duas capas.
- Na hiperficção são muitos caminhos através do texto, no panorama das estruturas narrativas (um esquema, um mapa).
- Na interatividade há necessidade contínua de escolher direções de movimento no espaço, espaço este que contém o comprimento e a profundidade e altura. Os leitores podem escolher sua própria rota através do labirinto.
- As relações espaciais na narrativa impressa convencional são como as do cinema, onde vemos as três dimensões representadas num plano unidimensional.
- No hipertexto cada leitura é uma experiência linear e apesar de conter mais de um narrador e de mudar sua direção abruptamente.
- Linearidade da leitura X multiplicidade da hiperficção.
- Reconceitualização de começos e finais de histórias.

A hiperficção termina porque a leitura sempre termina, seja pela satisfação ou pela fadiga.

- As narrativas interativas redefinem o conceito do papel do leitor quando confrontado com narrativas sem fim ou múltiplos finais contraditórios.
- O percurso do leitor através de redes complexas, suspenso no espaço tridimensional virtual.