



Hiperficción y posmodernidad: la narrativa digital

Ponencia central presentada en el VIII Congreso
Internacional de Filosofía

Bogotá: Universidad Santo Tomás . Junio 26 de 2003

Por Jaime Alejandro Rodríguez
Profesor Asociado del Departamento de Literatura
Pontificia Universidad Javeriana

Introducción

El hipertexto de ficción

En forma genérica, el hipertexto se puede definir como un texto electrónico predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tiene la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando “a su gusto” el campo contextual de la obra. La “obra”, así entendida, requiere diseñarse más como un mapa o como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo: cerrado, vinculable sólo a posteriori, definido y formateado “de antemano”.



Landow define el hipertexto como un tipo de texto electrónico no secuencial, constituido por una serie de bloques conectados entre sí por nexos. Estos nexos pueden conectar no sólo bloques internos, sino textos externos, lo que, de un lado, facilita distintos itinerarios para el usuario y, de otro, amplía la capacidad de exploración del contexto. A esa característica habría que agregar la posibilidad del lector de interactuar y modificar el texto, ya sea añadiendo nuevos nexos, ya sea agregando nuevos bloques.

Ahora, si bien el hipertexto es el soporte ideal para el uso de diversos modos de información, ya sea conectar unos textos con otros o combinarlos en una sola unidad, muchos autores prefieren llamar hipermedias –y no simplemente hipertextos– a los sistemas hipertextuales que contiene información en multimedia, precisamente para resaltar el uso de varios medios en tales aplicaciones. Los modelos hipermedia se definen con base en tres componentes: funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación); y requieren una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). La presencia de estos tres componentes en la literatura da lugar al término literatura electrónica o literatura hipermedia.

La evolución de las tecnologías de la información ha supuesto una transformación de los procesos de creación y consumo de la literatura a lo largo de la historia. La literatura ha incorporado los efectos de las revoluciones tecnológicas de la palabra transformando y adaptando su propio sistema. Vouillamoz afirma que el impacto del hipermedia sobre la literatura implica la con-



vivencia de dos sistemas diferentes: el de la literatura asociada a la cultura impresa y el de la literatura producida en y para una plataforma electrónica. Por esta razón, el estudio del impacto del hipermedia sobre la literatura exige desplazarse por dos ejes: de un lado, la aplicación de la nueva tecnología a un corpus impreso y, de otro lado el análisis y promoción del uso de las nuevas herramientas informáticas en la construcción literaria. El primer caso es necesario hablar de edición electrónica y de una “re-canonización” de la literatura.

En cuanto a la producción original concebida para un entorno digital, Vo-
uillamoz habla de la necesaria redefinición de la figura del autor y de las posibilidades de producción, así como la redefinición del lector y de las posibilidades de consumo.

Ahora, evaluar la irrupción de la informática en la literatura significa superar la visión parcial del hecho literario para acceder a las consecuencias sociales, culturales, económicas, ideológicas, estéticas, etc., que esa irrupción conlleva. Y para ello se requiere una actitud y una competencia interdisciplinarias, pues no solo se requiere la comprensión de la aportación técnica sino la consideración de algunos de los aportes de la crítica literaria y el análisis del impacto de la introducción de nuevas tecnologías en el sistema literario.

El hipertexto de ficción y el uso del hipermedia dan lugar a un término que utilizaremos durante este trabajo: la narrativa digital



El hipertexto de ficción como convergencia de tecnología, mentalidad y pensamiento

Para una historia de la narrativa digital es preciso acudir a dos estrategias de exposición. Una consiste en describir eso que Landow ha caracterizado como una convergencia de literatura e informática¹. La otra exige admitir que la historia del hipertexto de ficción, es decir, el uso de las facilidades hipertextuales para producir objetos de ficción, es muy reciente y que, por lo tanto, apenas se construye.

En la primera línea de exposición, resulta interesante detallar cómo la carrera de las tecnologías informáticas (aunque también es necesario incluir aquí la historia de las tecnologías de la conexión, así como la historia de las tecno-



¹ Landow ofrece una interesante observación: el hipertexto no es más que la convergencia entre lo que la crítica posestructuralista había propuesto como salida teórica para una escritura agotada, y la tecnología, que ofrece ahora el instrumento práctico para concretarla.

En efecto, según Landow, conceptos acuñados por la crítica posestructuralista y por la teoría de la recepción, como texto abierto o lector activo, apenas visualizados idealmente, tienen ahora la posibilidad de ser puestos en escena de manera práctica, gracias a las facilidades del hipertexto, con el cual es posible efectivamente construir un texto predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos y donde el trayecto o recorrido de lectura está igualmente liberado a los propios intereses del lector de turno. Este lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario, puede convertirse también en un coautor de la obra, en la medida en que tiene la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando "a su gusto" el campo contextual de la obra. La "obra", así entendida, ahora requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo: cerrado, vinculable sólo a posteriori, definido y formateado "de antemano".

Pero esta primera convergencia observada por Landow puede ser ampliada: en primer lugar, es posible vincular el hipertexto con lo que se ha llamado la escritura posmoderna, caracterizada por la fragmentación, la intertextualidad, la autoconciencia y la promoción de un lector activo, como fundamento de su estética. También con los ideales de una "estética anarquista", según los cuales, el arte sólo es válido en la medida en que incluya al lector activamente, en la medida en que promocióne su libertad y su creatividad. Incluso puede llegar a relacionarse el hipertexto con el gusto neobarroco: algunas de las figuras y formas inestables del neobarroco como la fragmentación, el laberinto, la repetición, el caos, coinciden con dinámicas propias del hipertexto.



logías de la ilusión perceptual) ha tenido su paralelo con un deseo, presente tanto en la crítica llamada posestructuralista² como en la práctica literaria del posmodernismo³: el deseo de ir más allá del libro y de la escritura, en tanto objetos y prácticas sociales alienantes, que debían ser superados.

² ¿Cómo se origina la idea de hipertexto en la teoría literaria? Para responder a la pregunta, Landow examina el concepto de intertextualidad en Barthes y Foucault, así como las nociones de dialogismo en Bajtín y descentramiento en Derrida.

Según Landow, Barthes define un ideal de textualidad que coincide con el del hipertexto “informático”: bloques de palabras enlazados, produciendo potencialmente muchos recorridos o cadenas de trayectos, una textualidad abierta, inacabada y descentrada. Derrida, por su parte, aporta una visión más dinámica. Para él, la apertura textual y la intertextualidad dependen menos del texto que del lector, en la medida en que es el lector quien siempre abre un texto (mediante sus asociaciones y competencias) a contextos distintos a los que concibió el escritor.

De igual modo la búsqueda de Derrida de un texto nuevo muestra la convergencia hacia el hipertexto de otra manera muy reveladora. Si bien, al igual que en Barthes, su reflexión teórica es intuitiva y premonitrice (en la medida en que se anticipa a la posibilidad tecnológica misma del hipertexto), sus intentos expresivos ilustran las limitaciones del pensador que trabaja en términos de los recursos asociados con un modo particular de escribir. Derrida percibe las carencias del libro impreso, pero no puede encontrar un camino fuera de su mentalidad. Tanteando la expresión de ese nuevo tipo de texto llega al ejercicio mismo del montaje (que en el hipertexto es una condición de la escritura). Su “discontinuidad” discursiva revela que la escritura es siempre montaje, que no es una actividad transparente, que la transparencia es solo un efecto.

Ahora, para poder mostrar mejor cómo es que el hipertexto permite no sólo encarnar ciertas reivindicaciones de la crítica estructuralista o posestructuralista, sino ponerlas a prueba, Landow detalla las relaciones del hipertexto con las nociones de intertextualidad, dialogismo y descentramiento del texto.

Según Landow, el hipertexto potencia la intertextualidad a límites insospechados. Así, por ejemplo, frente a dos situaciones típicas en literatura: el artículo académico, con su intertextualidad explícita, y la obra literaria, con su intertextualidad implícita, lo que haría una presentación hipertextual de tales obras sería no sólo explicitar tales referencias, sino ofrecer los contextos mismos. De este modo, la hipertextualidad puede llegar a sustituir la tradicional triada de los estudios literarios: autor, obra, tradición en favor de la triada: texto, discurso, cultura, liberando así el texto de determinantes psicológicos, sociológicos o históricos y abriéndolo a infinitas relaciones.

En relación con la dialogía, Landow, recurriendo a Bajtín, afirma que, al modo de una novela “dialogística” o polifónica, que está construida no como el conjunto de una única conciencia, sino por un conjunto formado por la interacción de varias conciencias, las lexias (bloques enlazables) del hipertexto actúan como voces individuales en constante interacción: como en la novela polifónica, en el hipertexto no hay una sola voz tiránica y su sentido depende de la manera como se recorra y se “contextualice” el texto. De esa manera, como lo querría una crítica dialógica, siempre se tiene una discursividad en formación.

Finalmente, esa libertad del trayecto con que cuenta el lector es, para Landow, la clave para comprender una última característica “posestructuralista” del hipertexto: la posibilidad de centrar el texto en trayectos u organizaciones que no necesariamente coinciden con el propuesto por el autor. Como el hipertexto está constituido por cuerpos de textos conectados sin eje organizador, el sistema puede recenterarse o centrarse según el interés personal. Así es como en los sistemas hipertexto, el lector puede seleccionar el centro de interés y no queda encerrado en un sistema de organización y jerarquía.

³ La necesidad de incluir el debate modernidad/posmodernidad, como parcela de la arena ideológica que se configura con la discusión sobre el hipertexto, se justifica desde tres ángulos. De un lado, es una manera de explicitar y complementar el panorama de tensión entre la vieja y la nueva literatura. De otro, el origen mismo del trabajo está ligado a la discusión sobre un supuesto reto que la sociedad posmoderna estaría planteando a la literatura, especialmente por la instauración dos “supuestos” vicios que estarían afectando la supervivencia de la novela: la sustitución de lo simple por lo complejo y el impacto de lo tecnológico, percibido como sistema de pensamiento o mentalidad. Finalmente, la necesidad de ampliar el campo de convergencia propuesto por Landow, que, según mi apreciación, debe incluir también las “anticipaciones” de cierta literatura posmoderna. Estas tres “resonancias” de lo posmoderno serán, pues el tema a desarrollar en esta sección.



Esta convergencia puede explicarse observando la tensión, presente en toda práctica social, entre necesidad y posibilidad. En efecto, la necesidad de contar con herramientas de procesamiento de información ágiles y eficientes es, esencialmente, la misma de contar en la literatura con formatos alternativos al del libro y la escritura tradicional. Pero la posibilidad de adquirir tales herramientas y formatos sólo se puede dar en tanto una visión de mundo basada en la centralidad y en la jerarquización de funciones empieza a quebrarse para dar paso a una visión descentrada y flexible (la visión posmoderna). Poder pensar y operar de una manera distinta crea las condiciones de posibilidad para desarrollar nuevas herramientas informáticas, y estas a su vez despliegan la materialización de los deseos apenas entrevistos teóricamente en otros campos, aparentemente tan alejados, como el de la literatura.

En la segunda línea de exposición, la de una historia del objeto como tal (el hipertexto de ficción), se hace necesario tener en cuenta que la práctica de la narrativa hipertextual basada en tecnología electrónica (el relato digital) es demasiado reciente como para ofrecer hoy configuraciones estables. Por eso resulta útil incluir aquí dos conceptos: el concepto de pre-hipertexto y el de proto-hipermedia. El primero tiene que ver con los antecedentes literarios de la práctica hipertextual; el segundo se aplica a las actuales manifestaciones de dicha práctica. Esto implica reservar el término “hipertexto de ficción” a obras que, en el futuro, superen la actual etapa de consolidación genérica y tecnológica.

Pero también hay que decir que además de una historia de las tecnologías (de la información, de la comunicación y de la ilusión perceptual) y de una historia de la literatura, se debe recurrir a una historia de las mentalidades, en la medida en que el cambio de paradigma de un pensamiento centralista y jerárquico a uno



descentrado y flexible sólo puede ser comprendido si se acude a una observación de larga duración donde sea posible vislumbrar la extensa lucha ideológica entre la imposición de una visión y los reclamos y resistencias de la otra. Una historia de las mentalidades también brinda la oportunidad para comprender la irrupción de la cultura electrónica en tanto acontecimiento y, por lo tanto, para discernir las resistencias y la distribución de los campos de poder que se configuran en los distintos escenarios culturales contemporáneos ante esa irrupción.

Finalmente, se hace necesario la sana relación entre una diacronía y una sincronía, esto es, entre una mirada al pasado y el parentesco y convergencia de las distintas manifestaciones culturales contemporáneas entre sí. Sólo de esta forma es posible hallar y valorar las relaciones entre el hipertexto de ficción y gestos culturales de hoy como el gusto neobarroco, el carnaval y la estética anarquista, entre otras.

Una nueva oportunidad para la experiencia estética

Más allá de esa dificultad de “inscripción” del hipermedia en una institución o en una rama específica del árbol de las artes, resulta provechoso plantear que el hipermedia, y toda su parafernalia electrónica, está allegando una nueva oportunidad para la experiencia estética. Y en la medida en que su ejercicio se defina, el desarrollo de una poiesis basada en la plataforma hipermedial se irá consolidando.

Octavio Paz (en su libro: *El arco y la lira*) hace una distinción muy útil entre lo poético, poema y poesía (poiesis). Lo poético para Paz, es poesía en estado amorfo, mientras que poema es organismo, poesía erguida. Entre el estado



amorfo de lo poético y la obra creada, se da el espacio propio de la poiesis. De esta distinción se deduce que la poiesis consiste en la disposición (y su proceso concomitante hacia la creación) que existe en el ser humano para la experiencia de lo poético y que el poema es el resultado de poner en marcha tanto esa disposición como el inventario amorfo de la poesía.

Lo poético existe porque existe una condición humana que es básicamente nuestra finitud y limitación (el ser mortal y el estar restringido). Lo poético es conciencia de esa finitud y de esa limitación y, a la vez, disposición para la expresión de sus posibilidades. Es también necesidad de encuentro y deseo de ser otro (otredad). La poesía, según Octavio Paz, es ante todo potencia y voluntad de expresión y de significación. Expresión mediante la “imagen” y propuesta de sentido. El poema, como resultado de la dinámica de ese sistema expresivo, es una obra única e irrepetible que, sin embargo, requiere de la re-creación, de la lectura, del lector dispuesto a recibir y potenciar la experiencia poética.

Visto como un sistema potencialmente expresivo, el hipermedia puede considerarse como una plataforma disponible y eficaz para un ejercicio de la experiencia estética, no sólo porque, como toda técnica comunicativa, puede potenciar su propia funcionalidad hasta la expresión (estética), sino porque puede llegar a ofrecer un interesante poder de significación. Ahora, su expresión y su significación potenciales son esencialmente distintas a las que ofrece la poesía y las artes tradicionales en general. En el caso concreto del relato digital, por ejemplo, ese poder significativo no está constreñido a la clausura semántica, sino que demanda la construcción participativa. Desde esa perspectiva, sus concreciones no están ligadas necesariamente a estéticas de la originalidad y de la unidad. Así mismo, la participación del lector ya no sólo es re-creación, sino auténtica co-creación.



Con respecto al fomento de una co-creatividad del lector, resulta importante anotar que existen hoy modelos interactivos (juegos y otras utilidades) que utilizan el computador más allá de su capacidad para almacenar datos (herramienta informática) e incluso más allá de su potencial para expresar ideas y fantasías (espejo) y se aventuran a ofrecer la posibilidad de “atravesar el espejo”, esto es, a brindar una vivencia de mundos virtuales. Facilidades como los dominios para múltiples usuarios (MUDs), permiten hoy ya no sólo la “colaboración” literaria de los lectores en la construcción de textos, sino la construcción de nuevos “yos” a través de la interacción en tiempo real con otras personas conectadas a la red (Turkle, 16-22). Estos juegos funcionan como auténticos “alter egos” que permiten asumir libremente roles tan cercanos o tan lejanos del propio yo real, como se quiera. Llevada a su extremo, la apropiación de tales roles puede conducir incluso a la indiferencia entre juego y realidad, entre ficción y realidad, esto es, a la encarnación de la otredad que, según Paz, es uno de los elementos claves de la experiencia poética.

Otros dos aspectos interesantes del hipermedia que deben comprenderse como parte de su potencial expresivo, son su virtualidad digital y la capacidad para promocionar un “pensamiento divagante”. Los medios informáticos consisten en la disolución de materiales en la virtualidad electrónica. Esta disolución electrónica es aprovechada para “re-armar” el material y disponerlo a la interacción. Tal propiedad de los medios electrónicos digitales es asumida de distintas maneras; en el caso del relato digital, para ofrecer una narración deconstruida y expuesta al libre recorrido y/o a la participación creativa del lector. Y correspondería, por tanto, a una “encarnación” muy interesante del “estado amorfo” del material poético, al que hace mención Paz como característica de lo poético.



Igualmente, la expresión a través de “imágenes” (entendidas más como discurso no jerárquico que como íconos), en contraposición a la expresión a través de conceptos (discurso formal), que caracteriza la poesía, según Paz, tiene en el hipermedia una gran naturalidad, en la medida en que el carácter hipertextual del hipermedia proporciona un sistema material e intelectual dentro del cual el lector interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. Esto constituye una real posibilidad de construir pensamiento y discurso a partir de esos “datos” y se aproxima así a lo que quería Paz de la poesía: dejar al pensamiento divagar en libertad.

Poesis, aestesis y catarsis: una nueva convergencia

La oportunidad que ofrecen los entornos digitales para una nueva experiencia estética está basada principalmente en la clara posibilidad, por parte del lector, de realizar una auténtica co-creación de la obra. Hablar de co-creación, es aludir a uno de los descubrimientos más importantes de la teoría de la recepción: la idea de que la obra (abierta) está en realidad definida como un espacio de encuentro entre autor, texto y lector. O, dicho de otro modo, como el necesario entrecruzamiento simultáneo de los procesos de producción (poiesis), recepción (aestesis) y comunicación (catarsis) de la experiencia estética.

Siguiendo a Jauss en su *Experiencia estética y hermenéutica literaria* (93-85), es posible comprender el hipermedia como la culminación de un proceso histórico de la experiencia estética en occidente que habría promovido por lo menos tres situaciones:



- El paso que, en la época moderna, da la poiesis (el trabajo del artista), desde un énfasis en la promoción de una contemplación pasiva, propia de la obra mimética, a la promoción de una participación activa del espectador y del lector, propia de una obra autónoma (que deconstruye la frontera realidad/ficción) y del objeto ambiguo, que demanda del lector una postura teórica y estética, necesaria para completar el sentido de la obra.
- El paso que, desde la aestesis (la recepción de la obra) se da en la actitud del espectador (lector) frente a la obra, a la que se exige una dilución performativa, esto es, una estructura más abierta y proclive a la participación. Este paso se explicaría por una especie de “duda” sobre la capacidad del artista, sobre su autoridad, que explicaría la demanda de participación y de co-creación a la que tendría derecho el espectador-receptor.
- El paso de una catarsis basada en la ejemplariedad, esto es, la obtención de una “lección” o un mensaje moral a través de la propuesta de la obra, a una catarsis basada en la promoción de la libertad y la autonomía.

Al respecto de este último punto, Landow nos recuerda que, frente a la relación: moralidad/narrativa, se requiere tener en cuenta que la afirmación según la cual la moralidad sería inherente a la coherencia y a la unidad, es básicamente una moralidad “ideológica” (promoción de la idea de que narrar = moralizar la realidad = dotar a los hechos de coherencia, integridad, plenitud y terminación). El hipermedia no promueve tal integridad (la visión de conjunto, coherente). Pero, eso no significa que rechaza la moralidad, sino que configura otra, basada en una oferta de libertad para el lector. Esa sería, precisamente la moral del texto electrónico: el ofrecimiento de una conciencia y de una práctica de la libertad y



de la creatividad. El lema sería: no hay historias, sino lecturas. Es decir, no hay performatividad, sino libertad.

Otra forma de comprender esta convergencia es afirmando que el hipermedia narrativo es ese tipo de relato que ofrece hoy la posibilidad más completa de realizar en forma integral y explícita, los tres quehaceres básicos de la narración: El hacer saber (una historia), el hacer hacer (la historia) y el hacer ser (en libertad).

Una nueva situación epistemológica

Así como la literatura “imita” la voz y el cine “imita” la imagen, el hipermedia “imita” la mente. ¿Es el hipertexto una forma de representar el pensar-vivir posmoderno, o es, más bien, una simple herramienta informática, útil (muy útil, eso sí) para la lectura e interrelación de textos y el procesamiento de información? En este aparte, se examinan algunos de los aspectos que podrían llegar a constituir una “epistemología” del hipertexto, esto es, las condiciones de conocimiento que exige y demanda el ejercicio hipertextual. En ese intento, se abordarán elementos aparentemente tan dispares como el paradigma informático, el pensamiento complejo y la cibercultura. Con estas consideraciones se intenta formular algunas inquietudes en torno a la relación: hipertexto y conocimiento que podrían ser útiles a la hora de caracterizar una práctica de la narrativa digital y su relación con el paradigma posmoderno.

Reestructuración de la conciencia

Siendo el hipertexto un objeto propio de la llamada “cultura electrónica”, resulta útil, con miras a establecer las condiciones de posibilidad de su desarrollo y



posicionamiento, considerar el planteamiento de Kernan (128 - 148), según el cual, en el paso de una cultura de la imprenta a una cultura electrónica está sucediendo algo similar a lo ocurrido en otras épocas, cuando se han experimentado transiciones similares en los modos de acceder al conocimiento y a la información: una nueva re-estructuración de la conciencia. Evocando el famoso slogan de Marshall McLuhan: “el medio es el mensaje”, Kernan nos recuerda que cada una de las grandes tecnologías históricas de la información (la oral, la escrita, la imprenta y la electrónica), ha modificado la percepción y ha postulado un tipo de verdad diferente. Así, en una sociedad oral, la comprensión de cada oyente está guiada quien habla, por la interacción de los demás miembros del público y por su propia competencia de un saber-oír-decir (Lyotard). En la sociedad de la imprenta, se refuerza más bien la idea de que el conocimiento es complejo, ambivalente, abstracto y que requiere por eso de la interpretación y, por ende, de textos estables. En la era electrónica, esos textos estables ya no existen, el pensamiento se desjerarquiza, se hace evidente la necesidad de una conectividad y la conciencia empieza a reestructurarse según esta nueva situación epistemológica. Así mismo, los objetivos últimos cambian: mientras la sociedad oral busca la sabiduría, la sociedad del manuscrito y de la imprenta demanda el conocimiento y la información, y la cultura electrónica manipula bytes para producir datos.

Una manera de comprender en qué consiste esa nueva situación epistemológica correspondiente a la llamada “cultura electrónica”, la ofrece Pierre Lévy en su artículo Sobre la cibercultura. Según Lévy, la evolución cultural podría describirse como la sucesión y acumulación de tres momentos:

1. El de las sociedades pequeñas y cerradas, de cultura oral, que viven una totalidad sin universalidad



2. El de las sociedades “civilizadas”, imperiales, que utilizan la escritura y hacen surgir una universalidad totalizadora.
3. El de la cibercultura, que corresponde a la mundialización concreta de las sociedades, inventa una universalidad sin totalidad, y a la cual correspondería una expresión “hipertextual”.

Lo común de estos tres tipos de cultura es la idea de universalidad. Mientras en la primera es posible el sentido, éste (la totalidad del conocimiento), es apenas local, restringido a la tradición, cerrado. En las sociedades modernas, debido al descubrimiento de la escritura, se hace posible una práctica de la universalidad, entendida como la fijación del sentido (clausura semántica, según Lévy). Las obras (incluso las artísticas) se valoran en la medida en que sus mensajes pueden circular por todas partes, independientemente de su proceso de producción. La obra escrita se hace autoexplicativa y la condición de universalidad, así entendida, se extiende a otras dimensiones de la cultura, en la medida en que su base se hace “textual”. En el tercer tipo, el concepto de totalidad (y también las estéticas de la totalidad) es relativizado. Sin embargo, la idea de universalidad no desaparece, sino que se comprende de otra manera: ya no depende del cierre del sentido (de la clausura semántica), de la necesidad de completar un trayecto, sino, más bien, de la posibilidad de conectar muchos: la interconexión generalizada, cuya plataforma más cercana es hoy el hipertexto. “Este universal no lleva a cabo su empresa totalizadora a través del sentido, sino que relaciona por medio del contacto, de la interacción general” (Lévy, 24). Y este modo de relacionar ya no es propiamente totalizador.



El paradigma informático

Existen, muchas maneras de obtener información y de acercarse a la verdad. Aún hoy es posible, por una especie de efecto acumulativo cultural, decidir qué sería lo más conveniente para hacerlo: si escuchar al sabio, adquirir y leer libros o procesar y vincular información mediante el uso de computadores en red. Sin embargo, la idea de que las formas más antiguas van perdiendo funcionalidad en favor de las más nuevas, hace necesario echar un vistazo a lo que ha dado en llamarse el paradigma informático, en sus dos concepciones: 1) como una interpretación mecanicista y fisicalista del pensamiento y comportamiento humanos (metáfora del computador, máquina de pensamiento), 2) como una potenciación de la interactividad y de un “pluralismo epistemológico”.

Al respecto de la primera posición, Claudio Gutiérrez en su curso de Epistemología e informática (<http://cariari.ucr.ac.cr/~claudiog/EeI.html>) advierte que existen diversas maneras de entender esta disciplina. Una manera, la original, consiste en concebirla como una rama de las matemáticas; esto es, admitir que sus temas se derivan de una elaboración de la teoría de la computabilidad, tal como fuera practicada en la primera mitad del siglo XX por Turing y otros matemáticos. Pero es también posible concebirla como una disciplina empírica y, específicamente, como un estudio experimental sobre los sistemas de símbolos físicos. Según Gutiérrez, este modo de considerarla es la visión actualmente preponderante. Finalmente, es posible describir el quehacer y las preocupaciones de los informáticos comparándolos con los quehaceres y preocupaciones de otros científicos y profesionales, como, por ejemplo, los científicos sociales, los literatos y artistas, y los profesionales del diseño. En este último sentido, se vuelve legítimo considerar la informática como una disciplina científica “sua-



ve”. Pero aún acogiendo la categorización de la informática como una ciencia “fuerte”, es posible entender este carácter científico de maneras fundamentalmente nuevas, con base en una reflexión sobre el desarrollo tecnológico reciente, en especial el advenimiento de máquinas masivamente paralelas que no se conforman de manera simple con el modelo de la computadora de Von Neumann o de la máquina de Turing.

Ahora, entendida la informática como una disciplina donde es predominante la actividad del diseño y de la programación, aparece una segunda concepción, delineada muy bien por Sherry Turkle (27-36). Turkle propone una concepción de la informática, menos ligada a la formalización de procesos y más abierta a una interactividad hombre-máquina. La autora nos advierte que existe una imagen muy difundida del computador como una máquina estrictamente lógica, y de la programación computacional como una actividad rigurosamente técnica y matemática. Como consecuencia, tanto la cultura especializada como la popular consideran la informática como la encarnación misma de lo formal y abstracto. Sin embargo, existen otras facetas que le interesa resaltar. Turkle sostiene que existen programadores muy exitosos cuya relación con el material se parece más a la de un pintor con su tela que a la de un lógico con su lápiz y papel y sus símbolos abstractos. Estos programadores utilizan aproximaciones al conocimiento concretas y personales, bastante diferentes de los estereotipos que asociamos con las matemáticas o la lógica formal.

Esta diversidad de enfoques sugiere que el acceso equilibrado a los elementos básicos de la informática exige aceptar la validez de maneras múltiples de conocer y pensar, lo que la autora califica de “pluralismo epistemológico”. Aquí la palabra “epistemología” se usa en un sentido más cercano al psicólogo Piaget



que a los filósofos de la ciencia. En la filosofía de la ciencia, se considera como meta de la epistemología indagar sobre la naturaleza del conocimiento y las condiciones de su validez; y, con la excepción de corrientes inspiradas en la historia de la ciencia, como la de Thomas Kuhn, solo una forma de conocimiento, la proposicional, se considera adecuada. El paso dado por Piaget en su definición de epistémologie génétique es evadir la pesquisa sobre la “verdadera” naturaleza del conocimiento a favor de un estudio comparativo de la naturaleza diversa de las distintas clases de conocimiento. Turkle asumiendo este pluralismo epistemológico de Piaget, va un paso más allá. En efecto, donde Piaget ve las diversas formas de conocimiento en términos de etapas hacia un punto de llegada que sería la razón formal, ella ve las diferentes aproximaciones al conocimiento como estilos varios, cada uno igualmente aceptable en sus propios términos.

Si esto es así, resulta que el computador, con sus gráficos, colores, sonido, texto y animación (interfaces opacas), ofrece una oportunidad única para la gente cuya manera principal de relacionarse con el mundo se da a través de la intuición, las impresiones visuales y el movimiento. El objeto informático está en el límite entre la idea abstracta y el objeto físico concreto. Tomando el caso más simple, un objeto informático de la categoría de un icono que movemos con el “ratón” en la pantalla, puede desde luego ser definido de acuerdo con reglas completamente formales y es obviamente una construcción matemática. Pero al mismo tiempo es un objeto visible, casi tangible, y su control da a la persona común una sensación de manipulación directa que solamente los matemáticos muy aculturados en su disciplina son capaces de sentir en relación con los sistemas formales tradicionales que ellos manejan. Así, se descubre para el computador nueva vocación: transformar lo abstracto en concreto, convertir lo formal en real; y es aquí donde reposan extraordinarias potenciali-



dades para la utilización de la informática como método y ambiente educativo y estético de gran valor.

Ahora: en realidad las interfaces opacas sólo “simulan” un espacio más cercano a la cotidianidad (el escritorio) y permiten por eso establecer un vínculo altamente interactivo. Al dejar de ser necesaria la comprensión de los lenguajes y de la máquina, al sustituir la realidad (programas y ensambles) por sus representaciones (entornos), las ideas computacionales dan el paso de la modernidad a la posmodernidad. De la realidad a la simulación: “la cultura de la simulación, nos recuerda Turkle, anima a interpretar lo que se ve directamente en la pantalla según el valor de la interfaz. En la cultura de la simulación, si algo funciona, quiere decir que tiene toda la realidad necesaria”, dice Turkle (33). En vez de reglas para aprender, entornos para explorar; en vez de lenguajes complejos y sintaxis herméticas, la forma, el color, el sonido, los objetos virtuales.

Paso de la modernidad a la posmodernidad

El uso plástico de la informática corresponde, curiosamente, según Turkle, a una “encarnación” de ideas postestructuralistas y posmodernistas. La potente interactividad vía computador estaría, según ella, confirmando la creencia posmoderna de que el yo es múltiple, fluido y constituido en la interacción, que está hecho y transformado por el lenguaje, que la comprensión proviene de la navegación y del bricolage más que del análisis o la interpretación final. O, para expresarlo en palabras de Sherry Turkle: “La tecnología informática estaría aproximando un conjunto de ideas asociadas con el posmodernismo —en este caso ideas sobre la inestabilidad de los significados y la ausencia de verdades universales— a la vida cotidiana” (26).



Pero el paso de la modernidad a la posmodernidad es toda una revolución paradigmática. Según Mires (151 – 177), esa revolución paradigmática se caracteriza por la pérdida de funcionalidad de las ocho características que él considera fundamentales para el paradigma moderno: el determinismo, el naturalismo, el esencialismo, el racionalismo, la lógica dicotómica, el utopismo, la creencia en un orden universal y la separación entre objeto y sujeto. En lugar de estas ideas y creencias, se estarían forjando e imponiendo estas otras: indeterminismo, autoorganización, complejidad, realidad sin esencia, mundo como representación, imposibilidad de separar sujeto y objeto, disolución de fronteras disciplinares, realidad que se construye (en oposición a la idea de una realidad dada).

Pensamiento complejo

Con la revalorización de lo caótico, prácticamente no hay aspecto de la cultura que no se haya revisado desde la perspectiva que ofrecen los estudios acerca de lo complejo (Calabrese). Pero son esos fenómenos, ligados tradicionalmente a lo inefable o a lo indecible, los que más se han favorecido con esta nueva tendencia. El pensamiento es uno de esos fenómenos, sobre los que los estudiosos han renovado su mirada, ya sea para reformular su aspecto lógico, ya para adentrarse en sus aspectos biológicos.

En los estudios sobre inteligencia artificial, por ejemplo, esto ha permitido distinguir mejor varios campos (Rojas, 54-58). Uno de ellos, el de la representación del conocimiento, resulta especialmente interesante en relación con las condiciones de conectabilidad simultánea propias de la cibercultura. Modelos como el de los “marcos” permiten ahora entender mejor la manera como el pen-



samiento dinamiza los horizontes de experiencia en la lectura hipertextual. Este modelo, sugiere la idea de que la mente interpreta cada nueva situación (reconocimiento y potenciación de nodos) en concordancia con estructuras de datos que ha almacenado previamente (contextualización). Por otra parte, el modelo de las “redes semánticas”, permite comprender la manera como conectamos esos nodos con otras informaciones, pero también hace que un fenómeno tan inefable como el de la creación o el descubrimiento, pueda ser ahora falible.

La idea del pensamiento complejo es particularmente interesante para el caso del relato digital, en tanto podría plantearse que el hipertexto (plataforma del relato digital) es una herramienta que estaría, a la vez, facilitando este tipo de discurso (el correspondiente a un pensamiento complejo) y reflejando sus demandas. Edgar Morin, uno de los autores que más han trabajado sobre el tema, define lo complejo como “lo que está tejido en conjunto”, lo inseparable de un todo. En consecuencia, el conocimiento que él estima pertinente es, precisamente, el que asume y se propone evidenciar esa complejidad, la cual tendría al menos tres características: 1) la ubicación de las informaciones y los elementos en su contexto para que adquieran sentido. 2) La multidimensionalidad, esto es, el reconocimiento de que la realidad se compone de múltiples dimensiones y que para comprenderla, se debería no solamente aislar la partes del todo, sino las partes de otras partes. 3) Lo global, es decir, el conjunto que contiene partes diversas relacionadas de manera inter-retro-activa u organizacional. Un pensar complejo es, pues, aquél que permite aprehender en conjunto el texto y el contexto, el ser y su entorno, lo local y lo global y lo multidimensional.

El hipertexto, según nuestra opinión, estaría facilitando estas condiciones y favoreciendo claramente sus aptitudes mentales correlativas: las interaccio-



nes, las retroacciones, las contextualizaciones y las globalizaciones, ayudando a generar los valores que para Morin son lo más importante: la responsabilidad y la solidaridad. De otro lado, el ejercicio hipertextual colabora en el socavamiento de dos principios muy ligados a la forma de pensar propia de la ciencia clásica: el reduccionismo (conocimiento especializado de las partes que aplica la lógica mecánica y determinista a las complejidades y por eso las restringe a lo simple), y la disyunción, por la cual el saber se parcela y se dispersa. Quien ha trabajado con hipertexto sabe que los enlaces a fragmentos siempre sugieren y demandan la necesidad de una comprensión compleja, abierta y “enciclopédica” de su discurso.

Hipertexto y mente

Kerckhove en hipertexto y mente, un aparte de su libro *Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la Web*, afirma que los sistemas de procesamiento de información (y de entre ellos sobre todo el hipertexto) serían extensiones de algunas de las propiedades de nuestra mente, serían algo así como psicotecnologías, esto es, herramientas que facilitarían mejor que otras tecnologías los procesos naturales de producción del pensamiento. Igualmente, Kerckhove afirma que, al mismo tiempo, la mente estaría viéndose afectada por efecto de la utilización de estas tecnologías. Y trae a colación a Stephen Talbot (127), quien considera que el computador adquirió forma en la mente humana antes de que se materializara en el mundo. Nos estaríamos enfrentando, por consiguiente, a los más activos poderes de nuestro propio funcionamiento mental: “Una vez que has vuelto a concebir tu interior como una computación, afirma Talbot, y una vez has incrustado un reflejo de ese interior en el computador, buscas satisfacción de forma compulsiva por medio de la interfaz”.



Clément, en cambio, en su Epistemología del discurso hipertextual (<http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>), nos advierte que no deberíamos considerar tan fácilmente al hipertexto como “imagen” del pensamiento. Aunque el objetivo de Clément en su artículo es examinar el funcionamiento de la estructura hipertextual en tanto instancia enunciativa, parte del hecho de que la interacción entre hombre y máquina dentro de un sistema complejo es lo que distingue al hipertexto de otros dispositivos, tales como los sistemas expertos o las bases de datos. La idea básica que sostiene el autor es que el hipertexto puede considerarse a la vez como un sistema material e intelectual dentro del cual un actor humano interactúa con las informaciones que surgen de su recorrido y que a su vez modifican sus representaciones y sus demandas. A diferencia de una base de datos, el interés del hipertexto no está solamente en las unidades informativas que contiene, ni tampoco en la forma en que están organizadas, sino en la posibilidad que ofrece de construir un pensamiento o un discurso a partir de esos datos. Y aunque esta operación de extracción de un sentido a través de un recorrido de lectura es propia de cualquier texto, en el caso del hipertexto reviste un carácter particular: tiende a la no-linealidad y, potencialmente, a la discontinuidad.

Según Clément, existe toda una literatura de la discontinuidad que insiste en las limitaciones de la retórica narrativa o argumentativa. Esta literatura fragmentaria cuenta con obras muy notables y constituye la señal de una escritura que busca “restituir el surgimiento del pensamiento, oponerse al tratado, al espíritu del sistema, a la plenitud, a los tiempos muertos de las transiciones”. En forma de montaje discontinuo, encuentra su cohesión no en la linealidad de un desarrollo, sino en la red subterránea de temas vueltos a retomar y a variar. Esta estructura deconstruida es la que el hipertexto le propone al lector para que él la organice según su propio gusto, a partir de configuraciones potenciales, como un espacio semántico a construir.



Pero no hay que confundir este tipo de deconstrucción (de la continuidad), nos advierte Clément, con la creencia de que nuestro modo de pensar más natural es el analógico. En *As we May Think*, Bush imagina el hipertexto del futuro como un dispositivo material para unir documentos que se le presentan simultánea o sucesivamente a la mente de un científico en la fase preliminar de su investigación, de tal manera que pueda después consultarlos en el mismo orden. Esta búsqueda de información y su puesta en relación analógica, según Clément, puede aportar una valiosa ayuda al investigador, pero no es equivalente al pensamiento. Porque el ejercicio del pensamiento exige que pasemos de la información a la argumentación, y por eso la sola recopilación de información no basta para construir un razonamiento. El hipertexto no reproduce estas categorías habituales de la lógica o el discurso, sino que se construye a través del recorrido del lector. La especificidad del hipertexto está en la ausencia de un orden jerárquico fijo que estructure el dominio previamente a su lectura y en la invención de nuevas formas discursivas.

Por esta razón, Clément afirma que la escritura hipertextual trata los puntos de vista y las estructuras conceptuales como paisajes para ser explorados más que como posiciones para ser defendidas o atacadas. Potencia la fluidez y la reudundancia más que los fundamentos y las posiciones definitivas. Ofrece caminos que llevan al lector a visitar varias veces un mismo fragmento. Inventa una nueva retórica. Clément finaliza su exposición de esta manera:

Si hay que encontrar una información, las bases de datos lo harán. Si hay que seguir una argumentación, el orden de los razonamientos induce a la linealidad. La especificidad del hipertexto es que introduce una forma de enunciación pionera. Podemos recorrerla utilizando un plano, seguir las indicaciones de las ca-



lles. Pero en cada cruce, es el peatón quien decide qué dirección seguirá, dando un rodeo o tomando un atajo. Y lo que le induce a girar a izquierda o derecha es la alquimia que se establece entre los humores del paseante y los ambientes de la ciudad. Recorrer un hipertexto es ir a la deriva.

Curiosamente, este “ir a la deriva”, coincide a la perfección con la aseveración de Morin de que el conocimiento es siempre una aventura que conlleva a “navegar en un océano de incertidumbre a través de archipiélagos de certezas.”

Pensamiento post-maquinal, pensamiento digital

Mires nos recuerda que el determinismo es uno de las características fundamentales del paradigma moderno. De acuerdo con él, existe una “relación maquinal” entre causa y efecto que impide la libertad para los hechos causados. Según Mires, las primeras máquinas surgieron a imitación del orden premoderno, “de la misma manera que las programaciones mentales de los científicos imitaron las máquinas” (160). La máquina es, pues, el modelo de estructura ontológica y epistemológica occidental y habría así un “pensamiento maquinal”. Pero, ¿podría plantearse entonces la existencia de un “pensamiento post-maquinal”? ¿Qué características tendría? Yo afirmo que sí; que ya está instalado y posiblemente sea el responsable de una plasticidad mental sin precedentes. Quizá este pensamiento post-maquinal sea un pensamiento menos formal, relativo y sobre todo flexible, y podamos atribuirle por eso el calificativo de “digital”, en una acepción que iría más allá de su vinculación con los sistemas numéricos del computador y designe más bien la posibilidad de un nuevo y muy flexible ensamble de la expresión. Un pensamiento liberado de la sistematicidad, sin orden jerárquico fijo, expuesto a configuraciones potenciales, reticular en vez



de lineal, y particularmente sensible a un pluralismo epistemológico. Un pensamiento no reduccionista ni disyuntivo y proclive a la interacción a la contextualización y a la multidimensionalidad de lo real.

Algunos ideales posmodernos: relativismo y virtualidad

Una manera de definir el posmodernismo es considerándolo como el triunfo del relativismo. Primero en la esfera de las ciencias duras y luego en la de las ciencias suaves, el relativismo ha sido un proyecto intelectual que busca demostrar y derivar consecuencias de un socavamiento de formas de pensar y conocer ligadas a la razón, la lógica y el argumento. Según el relativismo, la razón es simplemente un sistema de persuasión, la lógica es pura retórica y la verdad apenas una ilusión producida por los efectos de la argumentación. Manifestaciones de este relativismo se han dado desde las teorías científicas de la relatividad, la incertidumbre y la probabilidad a la antropología cultural y la historia de las ideas, hasta el existencialismo y la lingüística estructural. Pero quizás ha sido Lyotard, quien mejor ha compilado esta trayectoria, afirmando primero que el saber no es la ciencia y luego que el saber es diverso.

Efectivamente, siguiendo a Lyotard (especialmente en su libro: La condición posmoderna), es posible afirmar que existe, no uno, sino muchos saberes, de los cuales dos han sido claves en occidente: el que Lyotard llama saber narrativo (o popular, vinculado a la oralidad) y el saber científico (vinculado a la escritura). Pero el corolario más importante de esta posición relativista de Lyotard es precisamente el reconocimiento de la diversidad, esto es, la atención y el respeto que pide Lyotard a las particularidades culturales y locales de todo saber (de nuevo aquí el pluralismo epistemológico). Pero admitir la diversidad es también



admitir la alteridad (reconocimiento del otro, diferencia) y el disenso (la posibilidad que se abre de que el conocimiento no sea necesariamente consensual). Todas estas ideas, nacen de una desestabilización de la “capacidad de explicar” que habían tenido casi exclusivamente los saberes narrativo y científico, y que se manifiesta en la promulgación de nuevas normas de inteligencia y nuevas reglas para el juego del lenguaje. Nueva inteligencia y nuevos juegos del lenguaje que exigen su expresión y a la vez condicionan la tecnología de la expresión de modo que puedan hacerse, ambas: la expresión y la tecnología, compatibles.

Pero otra manera de definir el posmodernismo es asignándole el carácter de “cultura de producción de presencia”. Según Hans Ulrich Gumbrecht, se ha efectuado una reordenación cultural que ha implicado pasar de una cultura de producción de sentido (cultura de la re-presentación) a una cultura de producción de presencia. Esta reorientación ha significado también un desplazamiento de los instrumentos para acceder al conocimiento y específicamente una “reacción a leerlo todo a interpretarlo todo”, esto es, a seguir aceptando la pretensión universal de la hermenéutica, en la medida en que la cultura contemporánea, en su afán de producir presencia, ha hecho de la estabilidad y de la permanencia de los textos (condición para el ejercicio hermenéutico) algo poco funcional.

Pero la presencia de la cultura contemporánea no es una presencia plena, sino una presencia apoyada en la virtualidad, y ésta en los sistemas de presentación perceptual (que van en contravía de los sistemas de representación). Así, el conflicto entre cultura de la representación y cultura de la producción de presencia puede verse como el conflicto entre sistemas de representación simbólica (dentro de los cuales, la escritura es el más imponente) y sistemas de presentación perceptual. Y la tecnología electrónica parece haber expuesto no sólo la fuerza de ese conflicto



sino su irresolubilidad. Según Bolter, la deseable convergencia entre tecnologías de la impresión y tecnologías electrónicas parece cada vez lejana, y esto por dos razones correlacionadas: porque la imagen tiene hoy más probabilidad de imponerse como forma de acceso al conocimiento y la realidad, y porque el medio electrónico parece más proclive a la presentación perceptual. El deseo de ver el mundo en la palabra, según Bolter, ha sido sustituido gradualmente por el deseo más fácilmente obtenible de ver el mundo mediante las tecnologías de la ilusión perceptual (270). Facilidad que hace pensar en otro conflicto de fondo: el que se da entre signos arbitrarios y signos naturales. En efecto, las facilidades tecnológicas de hoy han generado el despertar de un deseo reprimido por la cultura y el orden del libro: el deseo por el signo natural, por pasar directamente del signo a la cosa sin mediaciones simbólicas, lo que implica, en su extremo, la disolución de los sistemas de representación que no son capaces de competir con sistemas de inmediatez y transparencia como la realidad virtual. Promoción de la visualización y de la interacción, desvalorización de una conciencia del signo, parecen ser las nuevas condiciones de una cultura de la producción de presencia.

Cibercultura: inteligencia conectiva y virtualidad

Para una mejor comprensión de la relación entre hipertexto y conocimiento, es preciso relacionar el concepto de inteligencia conectiva con el de virtualidad, conceptos que caracterizan la llamada cibercultura. Según Quéau (44-48), la virtualización de lo real consiste básicamente en el quebranto del poder que la categoría de lugar ha tenido tradicionalmente para dar cuenta de la realidad, en favor de una potenciación de las posibilidades que el lenguaje posee para ello. Esta situación genera varias consecuencias, en primer lugar para la representación del mundo (para el arte, que se hace más fluido, metafórico y plástico),



pero también para las mismas formas de la vida (en cuanto nuestra aprehensión sensomotriz cambia). Así es como lo ostensible-verificable (ir a ver los hechos), condición para una comprensión de lo real basado en la categoría de lugar, es desplazado por lo conectable (relación de hechos), condición propia de la virtualidad: la virtualización facilita la conectividad, pero también la conectividad sólo es eficaz en función de una alta virtualización de la realidad.

Según Kerckhove, la inteligencia conectiva es una condición de la mente que nace de la asociación espontánea o deliberada de numerosas personas en grupos. Esta condición pareciera, de un lado, estar favorecida hoy por la dimensión de conectividad simultánea, propia de la cibercultura (y que ha permitido el afloramiento de nuevas formas de pensamiento basadas en la interdependencia) y, de otro, expresaría muy bien la nueva realidad que surge de esa creciente conectividad en los distintos sectores de nuestra sociedad. La conciencia sobre la realidad de esta inteligencia conectiva permitirá, según Kerckhove la sinergia de los procesos de conocimiento descentralizado, pues su dinámica no tiene un único centro, un solo yo, sino que viaja de individuo a individuo. Surge así una nueva propiedad, un nuevo funcionamiento que podría estar afectando no sólo las tradicionales formas de conciencia compartida, sino las estructuras mentales mismas.

A modo de conclusión: ¿es la hiperficción un género posmoderno?

Plantear que la hiperficción es un nuevo género, implica tener en consideración el análisis de seis aspectos (Guillén, 141-150), de los cuales, los dos primeros se han exployado en este artículo:



1. Aspecto histórico
2. Aspecto lógico y mental
3. Aspecto estético y estructural
4. Aspecto Pragmático
5. Aspecto creativo
6. Aspecto cultural y sociológico

En relación con la historia de la práctica misma, se pueden afirmar dos asuntos. Primero que la hiperficción, en tanto extensión estética del hipertexto tiene una historia muy reciente (paralela a la del hipertexto como herramienta de escritura electrónica, esto es, no más de veinte años). Esa brevedad temporal de la práctica “concreta” de la hiperficción explica por qué sus manifestaciones más representativas corresponden a lo que algunos han llamado una “proto hipertextualidad”, es decir, un momento de acercamiento a la consolidación genérica, cuya culminación depende todavía de varios factores: la evolución tecnológica, el posicionamiento de obras en el mercado y la retroalimentación efectiva de sus usuarios, es decir, la constitución de un masa crítica de obras, de autores dedicados a la práctica y de usuarios dispuestos a consumir estos productos estéticos. Entretanto, mientras llega la auténtica era hipertextual, la hiperficción se halla tensionada por las exigencias de quienes quieren ver ya las “obras maestras” y por las altas expectativas teóricas que se han planteado.

En segundo lugar, es posible hablar de una “pre hipertextualidad”, esto es, toda una larga lista de antecedentes del hipertexto y de la hiperficción que algunos llevan muy atrás, hasta la escritura cuneiforme. Quizás lo más destacado de este asunto es la comprobación de que la hiperficción permite efectivamente (aunque todavía con algunos “problemas”) concretar los ideales postestructuralistas y posmodernos de



la textualidad, de una manera que no se había logrado antes, pese a los esfuerzos y propuestas en obras cuya plataforma técnica era el libro impreso.

En síntesis, la condición de una historia del género puede considerarse cumplida, en tanto es posible asegurar que la pre y la proto hipertextualidad descritas arriba deben conducir a esa era de la hipertextualidad en la que las obras hiperfccionales han de cumplir las expectativas de distinción, en relación con otros géneros, que ha entrevisto la teoría y que pueden ya apreciarse en obras concretas.

En relación con el segundo aspecto planteado: la existencia de un substrato mental que distinga la práctica hiperficcional de la que corresponde a otros géneros, es posible afirmar que existe una nueva situación epistemológica, producto de la “entrada” a una nueva era cultural que empieza a sustituir la era de la escritura: la cibercultura (Lévy). Esta era, según autores como [Lévy](#), [Queau](#) y [Kerchove](#) tiene como condición principal una extensión de lo virtual (que a su vez exige la digitalización de toda información), en favor de la información y en detrimento de lo real y desarrolla tres características: la interactividad, es decir, la relación entre la persona y el entorno digital; la hipertextualidad, es decir, el acceso interactivo a cualquier cosa desde cualquier parte; y la conectividad, es decir, la potenciación de la capacidad humana de la comunicación.

Asuntos tales como el paradigma informático, el pensamiento complejo, los ideales posmodernos, el pensamiento postdigital y la relación entre hipertexto y mente, constituyen una auténtica reestructuración de la conciencia, que la hiperficción no hace sino evidenciar y poner en juego. En efecto, las hiperficciones, aún en su estado de previa consolidación, promueven y concretan en una práctica estética todos estos asuntos y por lo tanto se hace legítimo hablar de



un modelo mental distintivo que no sólo subyace a la práctica del hipertexto de ficción, sino a su entorno cultural: la cibercultura.

En cuanto al aspecto estético y estructural intrínseco de la hiperficción se pueden plantear tres asuntos: 1) la hiperficción es una nueva oportunidad para la experiencia poética, 2) la hiperficción se debe a las características y condiciones estéticas del nuevo medio, y, 3) la hiperficción realiza un discurso peculiar y una nueva retórica.

En relación con el primer asunto, se puede afirmar que esa nueva oportunidad para la experiencia poética se da por la convergencia, entrevista por Jauss y en general por la estética de la recepción, de los tres procesos clásicos de la experiencia estética: la poiesis, la aestesis y la catarsis. Estos tres procesos se juntan efectivamente en el ejercicio de la hiperficción, y dicha convergencia constituye una de las novedades más importantes de la práctica. Por un lado, la hiperficción concreta el paso de la poiesis desde un énfasis en la contemplación pasiva a la promoción de una activa participación del espectador, demandando de éste no sólo una postura teórica y estética, necesaria para completar el sentido de la obra, sino el ejercicio mismo de la significación: un hacer-hacer muy concreto que lo involucra plenamente en la creatividad. Por otro lado, las hiperficciones son obras efectivamente abiertas, dispuestas para que el lector las complete y en este sentido, obras de co-autoría real, tal y como lo esperaba la teoría de la recepción. Finalmente, hay una reconfiguración del sentido clásico de la catarsis, en cuanto ésta ya no se da como el aprendizaje de una “lección” que el autor quiere ofrecer al lector, sino como una promoción de la libertad y de la autonomía en la que tanto el autor como el usuario estarían comprometidos. La hiperficción desarrolla así en forma integral, explícita y práctica los tres que



haceres del lenguaje: el hacer saber (una historia, una realidad), el hacer hacer (esa historia, esa realidad) y el hacer ser (en la libertad).

El segundo asunto, puede ser plantado de la siguiente manera: las hiperficciones toman como plataforma de su expresión los entornos digitales. Estos entornos tienen ciertas características y condicionamientos que las hiperficciones comparten, usan y potencian a su manera con el fin de producir mundos imaginarios nuevos. La conclusión a la que se puede llegar es que las hiperficciones desarrollan a su manera las características de toda estética digital, es decir, proponen mundos digitales, mundos que vehiculan ideas y profundas emociones a la “manera digital”: mediante la promoción de la discontinuidad, la interactividad, el dinamismo, la vitalidad y nuevas actitudes colectivas, con base en algo tan alejado de la tradicional materialidad artística como es lo etéreo y lo efímero de esa expresión electrónica.

Ahora, entendido como expresión discursiva, el hipertexto configura una retórica nueva que está basada en tres características: una estructuración blanda del discurso, un enunciación original y una nueva morfología. Si bien la hiperficción debe considerarse como un uso especializado del discurso hipertextual, participa y concreta estas características con fines estéticos. Su lógica estructural intrínseca se guía por estas tres calidades y realiza en forma creativa, armónica y novedosa una retórica que combina la presentación hipertextual, la promoción de la interactividad y la integración de recursos audiovisuales y verbales.

El aspecto pragmático de la práctica hiperficcional se puede desarbolar con base en la reflexión sobre el tema para el hipertexto en general. Es posible así afirmar que la lectura ha dejado de concebirse como un acto pasivo para



convertirse en un proceso creativo; situación que es evidente en el caso de la hiperficción. Los sistemas de escritura electrónicos promueven la flexibilidad y el juego como parámetros de la interacción comunicativa, en lugar de la monumentalidad y la permanencia, propios del sistema de escritura ligado al formato libro. Con la aparición del hipertexto, la lectura tiene la oportunidad de liberarse del “corsé” del libro y aplicarse a toda una variedad textual que incluye, en forma simultánea, información verbal, visual, oral, sonora, numérica. El mito de la biblioteca universal se hace carne y la lectura se potencia: ya no estamos limitados por la extensión espacio-temporal del texto, ni por el límite funcional entre escritor y lector, pero tampoco por el coto que impone la distinción entre palabra e imagen. Si algo viene haciendo cada vez con más fuerza la hiperficción es consolidar todas estas potencialidades. Las problemáticas más conocidas, como la desorientación del usuario y la baja interactividad, vienen siendo solucionadas, y la denuncia de Fauth acerca de una baja calidad en las obras actuales debido a una fascinación técnica que enseguece a los autores y desconcierta a los lectores, ha servido como voz de alerta para intervenir sobre las interfaces de las obras y hacer más opaca esos condicionamientos técnicos. De modo que es posible concluir que una pragmática hiperficcional está en plena consolidación.

Algo similar puede afirmarse de las problemáticas del proceso creativo. Hoy ya resulta muy claro, para el caso de las hiperficciones, que el acercamiento a la creatividad debe hacerse teniendo en cuenta que el mundo se ha virtualizado y que el yo se ha interconectado, lo que aleja irremediabilmente el proceso creativo tradicional del que se dinamiza en un arte digital. En la práctica esto quiere decir que el rol del creador ha cambiado: debe desempeñar funciones nuevas, mucho más técnicas, como la manipulación de datos,



el manejo de aplicaciones multimedia, el diseño gráfico, así como la atención a los nuevos protocolos de comunicación en el ambiente hipertextual. El autor debe abandonar el rol de escritor literario para convertirse en escritor técnico. Debe incluso ser capaz de realizar un trabajo colaborativo con otros profesionales como el programador, el dibujante, el diseñador gráfico, el técnico audiovisual, etc.

Por otro lado, existe todo un panorama de las dificultades, riesgos y obstáculos de la hiperficción, apoyado en la voz de varios de los autores que se han dedicado al tema, y desde el cual es posible concluir que los problemas estéticos, muy unidos a los técnicos, son superables y pronto tendremos una alta calidad desarrollada. Es más, Umberto Tosi, asegura que en cuestión de muy poco tiempo tendremos herramientas para el diseño y navegación de hiperficciones tan amigables y sencillas que su pragmática y su creación alcanzarán condiciones semejantes a las que hoy posee la literatura, si bien el logro de una masa crítica (de obras, autores y usuarios) o el surgimiento de “obras maestras” todavía puede demorar. Ahora, hablar de obras maestras es pedir que el viejo paradigma sea la base de valoración. Quienes esperan la obra maestra de la hiperficción o quienes esgrimen ese argumento para descalificar la práctica hipertextual como práctica artística simplemente ignoran la complejidad que hay detrás de la producción de una obra de arte. No se trata sólo de que la nueva expresión se consolide o tenga buenas oportunidades para hacerlo (porque su estética, su pragmática y sus problemas de creatividad estén resueltos), sino que ello depende de otros factores de tipo más bien sociológico.

En efecto, Becker ofrece una lista de condiciones que deben cumplirse para que pueda hablarse de un arte nuevo. Para este autor, todo arte incluye no



solo el uso de ciertos recursos físicos y la expresión de ciertos referentes, sino la demanda del público y un cierto aparato conceptual. Los trabajos artísticos involucran la cooperación de distintas actividades para alcanzar el resultado óptimo, y eso incluye a las personas que hacen materiales, instrumentos y herramientas; a las personas que crean los arreglos financieros que hacen posible el trabajo; a las personas que distribuyen las obras; a las personas que producen la tradición, la crítica y otros servicios de conceptualización; y finalmente involucra al público. De este modo, una forma nueva de arte no es solamente el hallazgo de nuevas expresiones por parte del artista sino la dinamización del mundo que soporta sus realizaciones, y el establecimiento de convenciones mutuamente entendidas. Es la consolidación de ese mundo la que hace falta para hablar con certeza de un nuevo género en el caso de la hiperficción.

A partir de este recuento es posible concluir que el hipertexto de ficción cumple ampliamente las condiciones para constituirse en un nuevo género (posmoderno) y sólo está a la espera de que se consoliden algunos aspectos técnicos (herramientas de manipulación de datos más sencillas y superación del efecto de “poles in your face”), sociológicos (lograr la masa crítica de la que se ha hablado arriba) e institucionales (superar la resistencia “negativa” desde la academia sobre todo), pero que hay madurez en los otros aspectos y será cuestión de tiempo que tengamos completamente apuntalada esta nueva expresión.



Bibliografía

ABRIL, Gonzalo. Sujetos, interfases, texturas. En: Revista de Occidente No 206. Madrid, junio de 1998.

BAZIN, Patrick. Hacia la metalectura. En: Numberg, Georffrey. (Comp.) . El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona. Paidós. 1996.

BERENGUER, Xavier. Historias por ordenador. <http://www.iaa.upf.es/~berenguer/articles/histor/narrc.htm>.

BIRKERTS, Sven. Elegía a Gutemberg. El futuro de la lectura en la era electrónica. Madrid. Alianza editorial, S.A, 1999.

BOLTER, Jay Davis. Ekphrasis, realidad virtual y el futuro de la escritura. En: Numberg, Geoffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona. Paidós. 1998.

CALABRESE, Omar. La era Neobarroca. Tr. Anna Giordano. Madrid: Cátedra, 1989.

CASTRO, Marcela. Juego e hipertexto. (Monografía de grado) Bogotá. Universidad Javeriana. Maestría de Literatura, 2001.

CASTILLEJO, Alejandro. Antropología, posmodernidad y diferencia. Bogotá: SI editores, 1997.



CLÉMENT, Jean. Del texto al hipertexto: hacia una epistemología del discurso hipertextual. <http://www.ucm.es/info/especulo/hipertul/clement.htm>

DELEWZE, G y GUATTARI. Mil mesetas. Barcelona: Paidós, 1998

GUILLÉN, Claudio. Entre lo uno y lo diverso. Barcelona: Grijalbo, 1985

GUTIÉRREZ, Claudio. Epistemología e Informática. <http://cariari.ucr.ac.cr/~claudiog/Eel.html>

HOLTZMAN, Steven. The aesthetics of cyberspace. New York: Touchstone, 1997.

JAUSS, Hans Robert. Experiencia estética y hermenéutica literaria: ensayos en el campo de la experiencia estética. Madrid: Taurus, 1986

KERNAN, Alvin. La muerte de la literatura. Caracas: Monte Ávila, 1996

KERCKHOVE, Derrick de. Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa editorial, 1999

—————, La piel de la cultura. Investigando la nueva realidad electrónica. Barcelona: Gedisa editorial, 1999

LANDOW, George P. Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología. Tr. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1995.



LANDOW, George P. (compilador). Teoría del hipertexto. Tr. Patrick Ducher. Barcelona: Paidós, 1997.

LANHAM, Richard. The electronic word: Literary study and the digital revolution. En: *New Literary Study*, 20, pgs. 265-290. 1989.

LÉVY, Pierre. Sobre la cibercultura. En: *Revista de Occidente* No206. Madrid: Junio de 1998.

—————, ¿Qué es lo virtual? Barcelona: Paidós, 1999

LYOTARD, Jean-François. La condición posmoderna. Tr. Mariano Antolín Rato. Madrid. Ediciones Cátedra. 1989.

MIRES, Fernando. La revolución que nadie soñó. O la otra posmodernidad. Caracas: Nueva Sociedad, 1996.

MORIN, Edgar. Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. Bogotá: CEJA, 2000

MURRAY, Janet H. Hamlet en la holocubierta. El futuro de la narrativa en el ciberespacio. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1999

O'DONNELL, James J. La pragmática de lo nuevo : Titemio, McLuhan, Casiodoro. En NUNBERG, Georffrey. (Comp.) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona. Paidós. 1998.



ONG, Walter. Oralidad y escritura. Tecnologías de la palabra. Tr. Angélica Sep. Méjico: Fondo de Cultura Económica, 1987.

PAZ, Octavio. El arco y la lira. México:FCE, 1985

QUÉAU, Phillipe. La presencia del espíritu. En: Revista de Occidente No. 206. Madrid. Junio de 1998.

ROJAS, Alejandro. La inteligencia artificial y la filosofía. En: Revista Análisis. Bogotá. Universidad Santo Tomás. Enero-julio de 1998 (54-58).

RODRIGUEZ R., Jaime Alejandro. Autoconciencia y posmodernidad. Metaficción en la novela colombiana. Bogotá: SI editores, 1995.

—————, Hipertexto, Literatura y otras yerbas. Bogotá: CEJA, 2000

—————, Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: el relato digital. Bogotá: Universidad Javeriana, 2002, CD-ROM (sitio en Internet: http://www.javeriana.edu.co/relato_digital)

SALGAR, Diego. Del papel a la pantalla. Trabajo de grado. Bogotá. Universidad Javeriana. Carrera de literatura, 2000

TOSCHI, Luca. Hipertexto y autoría. En NUNBERG, Georffrey. (Comp.) .) El futuro del libro. ¿Esto matará eso?. Barcelona. Paidós. 1998.

TRONCOSO, Marino. Proceso creativo artístico en toda obra de arte. En: Revista Universitas Humanistica #7. Bogotá. Universidad Javeriana. Junio de 1974



TURKLE, Sherry. La vida en la pantalla. La construcción de identidad en la era de Internet. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1995

ZIMA, Pierre. Hacia una sociología del texto. En: Revista Argumentos, #8/9 Bogotá. Agosto de 1984.

RODRÍGUEZ J.A. Profesor Asociado del Departamento de Literatura. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia.