



Hipercultura e hiperficción: una cuestión terminológica

Isabella Leibrandt

Universidad de Navarra

ileibrandt@unav.es

1. Introducción

El ordenador y las tecnologías de comunicación ofrecen nuevas formas de expresión a las artes y posibilidades de abrir nuevos horizontes. En la red puede participar todo el mundo con lo cual podríamos ver confirmarse el viejo lema “cada uno es un artista”.

En el séptimo arte los nuevos medios de comunicación y de información han revolucionado ya la imagen, haciendo posible la tercera dimensión. Cada vez más películas están hechas completamente por ordenador o giran alrededor de temas como inteligencia artificial o el ciberespacio. Para Romera Castillo, “el arte acabado e inalterable es una cosa del pasado”, ya que hemos entrado en „una era en la que la expresión puede ser más participativa y vital” y en la que „los artistas llegarán a considerar Internet como la mejor galería para mostrar sus manifestaciones artísticas y difundirlas directamente al público“ (1997, 31).

Nuria Amat, autora de “El libro mudo”, sostiene que es necesario hablar de una tercera cultura:

“(…) la tecnológica o como la denominan algunos para referirse a la sustentada por los nuevos medios, de los media. (...) ‘Cultura tecnológica’ es, por el momento, el modo más efectivo de designar un hecho que afecta todos los aspectos sociales y que engloba los medios y avances tecnológicos disponibles (informática, inteligencia artificial, hipertexto, biotecnología, telemática, etc.)” (1994, 35/38).

Esta nueva producción artística, a su vez, obliga a los teóricos a cuestionarse los significados tradicionales de la recepción,

producción así como de los géneros, por lo cual este breve estudio trata conceptos tan amplios y muy discutidos como el de la cultura, literatura, género, texto o la factura del texto, de la autoría o autor y por tanto receptor.

Para analizar este fenómeno cultural del ciberespacio, se intentarán aclarar los términos utilizados por los teóricos como 'hipercultura' o 'literatura del ciberespacio' aplicando para ello un organigrama vertical de niveles de abstracción, a saber: cultura, artes, literatura, modos, géneros, subgéneros, y la obra concreta. Como punto de partida para el análisis servirá el libro *Hyperkultur, zur Fiktion des Computerzeitalters*, en el cual los autores discuten las relaciones surgidas en los últimos años entre la literatura actual y las tecnologías del ordenador.

La intención de esta exposición es averiguar, a qué fenómenos se aplica el término 'hipercultura', cómo utilizan los autores el concepto de género para la así llamada literatura interactiva, literatura del ciberespacio o literatura electrónica, (denominaciones que aparecen en la literatura teórica) y cuáles son sus constantes y variantes. Así, primeramente se debatirá el concepto de la cultura en general y la hipercultura en concreto. Seguidamente se abordará la definición de literatura para poder averiguar los cambios que han surgido bajo el empleo del hipertexto en su producto literario: la hiperficción. Finalmente se prestará atención al término 'género', su definición y como se aplica a los diferentes fenómenos literarios de hiperficción.

2. Cultura

Antes de intentar definir que se entiende por 'cultura digital' o 'cultura del ciberespacio', conviene detenerse en el concepto de 'cultura' en general. ¿Qué es la 'cultura' y en qué consiste? Cierto es que se está haciendo un uso polifacético del término y se aplica

confusamente al referirse a la civilización, término igualmente difuso, que abarca formas de convivencia, técnicas y medios. Lo opuesto es 'natura': lo que nace y crece por sí mismo y donde no interviene el hombre. Hay, sin embargo, una estrecha relación entre la 'natura' y 'cultura', ya que el hombre, a través de la mimesis, reproduce y transforma el mundo. La 'cultura' abarca los principales ámbitos de la sociedad: la técnica, la investigación, docencia, educación y formación; las artes y la convivencia social. En la cultura, el hombre interviene de forma provechosa para la humanidad al realizar los trascendentales bondad, verdad y la belleza. A mi entender, es necesario diferenciar entre unidad y diversidad. La unidad consta de formas y expresiones de la vida humana que puede variar según la época y lugar. En este sentido podríamos entender la voz 'cultura digital', que afecta a toda la sociedad de información actual, requiriendo ciertas técnicas culturales que no son solamente el uso de los media sino también la capacidad de crítica y de análisis. Ser competente en los media significa también, poder entender el cambio de la cultura de imprenta a la cultura de los hipermedia y su filosofía implícita: el juego con los límites, con el bien y el mal, con lo bello y lo feo, con la realidad y la ficción, con la realidad virtual, percepciones que en general, expresan la desorientación característica en la vida de hoy. Así al menos, es como los autores Mayer y Schneck ven el fenómeno cultural en la introducción a *Hyperkultur*:

“Die Hyperkultur erscheint damit als konsequente Weiterführung postmoderner Positionen und Konzepte: anything goes” (1966, 5).

Frente a esta unidad cultural y global, se encuentra la diversidad. La sociedad compleja sufre una desintegración y aparecen diferentes niveles de cultura o culturas de un grupo. Como 'fenómeno cultural', por tanto, podríamos considerar la cultura del ciberespacio con su expresión artística y técnica en las artes. Para llegar al grano tenemos que preguntarnos ahora con los autores Mayer y Schneck:

“Was aber ist Hyperkultur? Was verbindet solch unterschiedliche Phänomene wie interaktive Textdateien (Hypertext), experimentelle multimediale Computerliteratur (Hyperfiction), Science-fiction-Texte über fiktive Computerwelten und Künstliche Intelligenzen (Cyberpunk), interanationale Computernetzwerke und die Technologie und Unterhaltungsmaschinerie der Virtuellen Realität (VR)?” (1996, 3).

De esta pregunta podemos sacar una primera conclusión que la voz ‘hipercultura’ viene empleada para designar una diversidad de productos, teniendo todos en común, en un sentido bastante amplio, el empleo del ordenador: el hipertexto en general, la hiperficción, la cyberpunk literatura como parte de la ciencia ficción, la red global así como los juegos virtuales en concreto.

Sin embargo, otras declaraciones por parte de los mismos autores dejan vislumbrar otro concepto: la ‘hipercultura’ como percepción de un nuevo mundo, el virtual, expresión de un estado cultural con ciertas características. Así, llegamos a saber que :

“Die Hyperkultur ist daher nicht mehr in den Kategorien alter Wirklichkeiten zu fassen, sondern bezeichnet einen kulturellen Zustand permanenter Dynamik und Veränderung: eine Situation, die eine Stabilisierung des Kulturbegriffes nicht mehr erlaubt, weil die Hyperkultur sich selbst als permanenter Neuentwurf möglicher Sinnzusammenhänge und damit möglicher Kulturen begreift” (4).

“In dem Maße, in dem sie die jetzige Kultur erfasst, schreitet die technologische Imagination der Hyperkultur über die Simulation von Wirklichkeit hinaus und etabliert die Virtualität als kulturelle Lebenswelt des dritten Jahrtausends“ (4).

“Die Mission der Hyperkultur ist also die bewusste und gezielte Bestimmung dessen, was als Realität verstanden wird“ (5).

“Andererseits lässt sich die kulturelle Bedeutung des Computers und damit auch sein Einfluss auf die unterschiedlichsten Praktiken nicht auf einen bestimmten Kontext beschränken“ (5).

A pesar de la prometedora pregunta inicial por parte de los autores, el libro no ofrece una definición clara del concepto ‘hipercultura’, más bien crea cierta confusión. Las contribuciones del libro tratan, por lo menos, dos aspectos del tema ‘hipercultura’ que se mezclan sin una clara definición: por un lado un cierto tipo de producto realizado con los media, y por otro lado, la hipercultura misma como objeto de ficción. Así, el término a lo largo del libro se aplica con bastante ambigüedad, lo que indica poco rigor en la terminología y metodología. Lo que es común son las cuestiones y temas en cuanto al impacto cultural de los media en la literatura.

Un primer grupo de los textos en el volumen mixto se dedica a cuestiones teóricas: por ejemplo los cambios en la literatura en cuanto a la escritura bajo la influencia del hipertexto (R. Nestvold: *Das Ende des Buches. Hypertext und seine Auswirkungen auf die Literatur*), la influencia del ordenador para el autor (William Dickey); Hilmar Schmundt habla de las nuevas estrategias para la lectura de la hiperficción; Hannah Möckel-Riecke pone en duda la correlación entre el hipertexto y la teoría postmoderna, mientras que, Hanjo Berressem ve una relación entre el hipertexto y el concepto de la diseminación según Derrida. Así, también Christoph Schirmer intenta demostrar una relación con la producción literaria surrealista (*Hypertext, Hysterie, Surrealismus*) y analiza el hipertexto en el contexto psicoanalítico, indicando a la teoría estética de la *écriture automatique*, por lo cual llega a cuestionar la radicalidad y excepcionalidad del hipertexto.

En el segundo grupo de los textos se analizan 'productos multimedia', término igualmente muy amplio ya que se aplica aquí también a los textos literarios en formato impreso, cuyo tema común es la ciencia-ficción o el ciberpunk.

Por los diferentes textos reunidos en el volumen *Hyperkultur* se puede deducir, (y solamente implícitamente, ya que ninguno de los autores busca una definición), que el término se aplica en un sentido muy amplio a la diferente producción literaria, abarcando incluso la discusión teórica (denominada como *hypertheory*).

3. Literatura

Literatura del ciberespacio, literatura electrónica, interactiva o literatura del ordenador. Con estas etiquetas suele denominarse el "género" literario que ha surgido bajo la influencia de los medios electrónicos. Aquí nos encontramos otra vez ante el dilema terminológico. Puede ocurrir, como bien explica Kurt Spang, que "la misma voz designa realidades distintas o (...), al contrario la misma realidad se caracteriza con etiquetas distintas" (1993, 18). Para poder llegar al final a una conclusión más precisa acerca de su significado, hay que dejar bien claro los términos 'literatura' y 'género'.

Para una definición de 'literatura' voy a seguir los principales criterios propuestos por el mismo autor: toda obra literaria es un arte verbal, se basa en el lenguaje y su naturaleza es comunicativa. Se caracteriza por su conceptualidad y referencialidad; una literatura no puede ser abstracta aunque si puede manipularse la conceptualidad. También toda obra literaria se genera en un modo y género. Conocer el género es imprescindible, por tanto, para la interpretación de la obra. Como bien dice Todorov, el género funciona como "horizontes de expectativa" para los lectores y como "modelos de escritura" para los autores (1988, 38). Si no conocemos el género literario de la novela 'ciberpunk', para dar un ejemplo, los lectores no sabemos que

nos espera de su lectura, no podemos ni interpretarla ni valorarla como obra literaria.

Otro criterio decisivo para la definición de 'literatura' es la ficcionalidad. Martín Klepper, en su artículo *Zwischenland* explica la ficcionalidad como un permanente acto de traspasar los límites; *Grenzüberschreitungen*.

“Im Fingieren wird die Realität zurückgelassen und ein Schritt in Richtung reiner Imagination geleistet. Gleichzeitig wird auch das unbestimmte Imaginäre in Richtung Wirklichkeit überschritten. Im Akt des Lesens springt unsere Aufmerksamkeit ständig hin und her: Sie vermittelt und gestaltet zwischen dem, was wir als bekannt, als real erkennen, und den neuen Gestalten und Situationen, in die es eingeht. Sie vermittelt auch zwischen dem, was unsere Phantasie als (Roman-)Ereignis erzeugt, und den Bezugfeldern der Realität, die der Text enthält. Auf diese Weise lenkt der Text korrigierend unsere individuelle Erstellung des fiktiven Geschehens. Aus Realem und unserer Imagination schaffen wir das Neue: die Fiktion” (211).

Lo característico en la hiperficción y la literatura del ciberespacio es su tratamiento de la ficcionalidad: un permanente juego entre los límites. Lo imaginario y lo real se presentan tan virtuosamente que lo irreal parece convertirse en lo real y lo real aparece como algo increíblemente extraño (211). Aunque la metaficcionalidad, la reflexión sobre la ficción dentro de la ficción, tiene ya una larga trayectoria en las tradiciones narrativas, en la ciberpunk literatura nos tenemos que enfrentar con otra percepción de la realidad que es la virtual. A este tema se dedica Ruth Mayer en “Die Cyberpunk-Literatur und die Kultur der Virtualität”. Sin duda, la virtualidad nos enfrenta con otro espacio creado entre la ficción y la realidad donde la distinción de los límites parece más borrosa aún. La autora

considera una nueva posibilidad estética y filosófica en esta evolución:

“Der Unterschied zwischen Wahrnehmung und Imagination wird weiter eingezogen, die Wahrnehmung irrealisiert, die Imagination realisiert. Und angesichts dieser ästhetischen Möglichkeiten scheint sich tatsächlich die Frage geradezu aufzudrängen, wie sich die literarische Fiktion als das Medium, das traditionell die Irrealisierung von Realem und [das] Realwerden von Imaginärem betreibt, gegenüber diesem unmittelbar und sinnlich wirksamen Akt des Fingierens noch behaupten soll” (222).

Indudablemente podemos considerar la hiperficción y las otras formas literarias del ciberespacio como ficciones, pero es necesario tener en cuenta los cambios que pueden afectar al desarrollo del conflicto en la historia, de sus figuras, del tiempo y espacio.

Un punto no menos importante en la discusión académica se centra en la colaboración y concreción del receptor y por consiguiente la pérdida de autoría. Nos encontramos con nuevos conceptos de autor y lector como se aprecia por ejemplo en el trabajo de Heiko Idensen, *Schreiben/Lesen als Netzwerk-Aktivität*, quien explora la interacción entre el autor y receptor. Resumiendo, los planteamientos de los autores postulan redefinir las nociones de texto, autor, lector, lectura y estructura en esta nueva producción literaria.

Como método de investigación sería, por tanto, útil averiguar todas estas cuestiones en un *corpus* determinado y averiguar las constantes y variantes de las obras en cuestión y decidir el “derecho de ciudadanía literaria”. Aquí, sin embargo, me limitaré a sacar conclusiones de las contribuciones de los autores de *Hyperkultur*.

Comenzaré reflexionando a cerca de otro ingrediente de la literatura: el texto. Los requisitos indispensables para su definición

son: su situación comunicativa, el locutor, el mensaje, el destinatario y las circunstancias espacio-temporales, como también la coherencia y el sentido en conjunto. Lo que el texto es para la literatura, el hipertexto es para la hiperficción.

Seguidamente reflejaré qué importancia adjudican los autores de *Hyperkultur* al hipertexto para la producción literaria. Pero antes brevemente, ¿qué es el hipertexto? El término se aplica en general a la unidad de todo texto, (potencialmente interminable) que está dispuesto de tal forma que solamente tenemos presente una parte, mientras que para conocer otras partes hay que activar los diferentes enlaces que se nos muestran en la pantalla del ordenador. Su característica principal es una estructura multilineal o ramificada, donde el usuario decide el camino de su lectura. Con otras palabras, hay que preguntarse, ¿qué efectos tiene el hipertexto para la literatura? ¿Cuáles son los cambios?

La discusión entre los teóricos ha hecho correr ya bastante tinta desde su empleo en general y en su aplicación a la realización literaria en concreto. La mayoría de las opiniones hace hincapié en la fractura de linealidad narrativa, tan decisiva para la recepción de los textos, la producción y la consideración del propio concepto del texto. La ruptura de la linealidad viene asociada con el modo del pensamiento humano que tampoco es lineal. La hipertextualidad es condición de la interactividad, rasgo de mayor impacto sobre esta narrativa.

Su estructura particular ha abierto nuevas formas de producción literaria y, a su vez, toda una discusión acerca del nuevo proceso de lectura y escritura. No voy a entrar en todos los detalles ya que nos desviaría del presente trabajo. Las opiniones de los críticos difieren mucho. Ciertamente es, que siempre han existido múltiples formas de lectura, según el texto que leamos y el fin que persigamos. El hipertexto podría considerarse, por consiguiente, como una nueva

variante que obviamente exige nuevas técnicas. La autora Möckel-Rieke llama a esta forma de leer “docu-surfing”, una lectura exploradora (74). Como tratamos de acercarnos a la literatura ficcional, nos interesa especialmente la variante del hipertexto con un fin de ficcionalización. Nestvold llama a esta forma literaria ‘hyperfiction’ (14).

La fractura de linealidad tiene consecuencias radicales para las constantes del texto como linealidad, argumento, la extensión y la estructura propia de comienzo, medio y final según la poética aristotélica. La ausencia de linealidad implica que el argumento tampoco es algo fijo, sino que se va construyendo en cada lectura. Nestvold sostiene:

“Mit Hypertext wird die zeitliche Abfolge im Erzählen aufgebrochen und die Autorität des Autors untergraben. (...) eine Hyperfiction hat nicht eine, sondern mehrere Strukturen. Die Autorin muss sich Verzweigungen, Alternativen und parallele Handlungen überlegen. Sie muss entscheiden, wieviele Verbindungen notwendig sind und wo sie plaziert werden sollen. Sie muss sich darüber klar werden, ob sie Graphik oder Klang einbauen möchte, und wenn ja, wie die Multimedia-Elemente in die Hyperfiction integriert sein sollen” (15, 18).

A pesar del empleo de nuevos elementos multimediales, tampoco es un intento de revolución literaria del todo novedoso en la literatura. Seguramente podríamos confeccionar una extensa lista con ejemplos de escritores como Borges, Joyce o Cortázar quienes intentaron romper el orden cronológico de la narración. Sin embargo, aunque la estructura poliédrica en sí no es una revolución, los autores insisten en el diferente proceso de lectura y la relación entre el lector y autor (20-21). Dado que es el lector quien decide el orden de la lectura, se le otorga un mayor grado de autoridad frente a la literatura impresa.

En algunos programas existe incluso la posibilidad de manipular el texto: borrar, añadir o comentar. (Schmundt: 1996, 46).

Esta es precisamente la divergencia más grande frente a la literatura impresa. Hasta ahora cada obra de arte se caracteriza por su unicidad y unidad manifestando un sentido. Pero, ¿qué sucede con una obra de hipertexto construida de tal forma que permite lecturas individuales, la elección entre diferentes perspectivas de un personaje y la colaboración real con el autor? ¿Tenemos que despedirnos de la vieja idea de una estética de unidad como proclaman algunos teóricos? Nestvold llega a esta conclusión:

”(...) wenn diese fragmentarische Erfahrung möglich ist, kann die Ästhetik der unabänderlichen Ganzheit unmöglich auf eine Hyperfiction angewendet werden. Ein definitiver Text lässt sich im Labyrinth eines Hypertext-Romans schwer finden” (24).

Ante estos planteamientos surge una multitud de preguntas: ¿cómo se plasman los valores trascendentales verdad, bondad y belleza en este tipo de literatura, si es que los hay? Si por belleza entendemos el equilibrio, sosiego, orden y claridad, ¿dónde encontramos una verdad y belleza en el hipertexto? ¿Cómo se configura el mundo? ¿Hay orden, equilibrio, claridad y proporción? También habría que cuestionarse la unicidad e irrepetibilidad de la obra artística, en el caso de que realmente el receptor pueda colaborar y manipular la obra. ¿Son realmente aplicables las tradicionales categorías narratológicas a la hiperficción o hay que redefinirlas?

Estas consideraciones estéticas cuestionan los aspectos trascendentales en la literatura y en toda obra de arte. La extrema complejidad estructural del hipertexto, su variabilidad, inconstancia y el aparente caos, van en contra de la búsqueda de una verdad o la dotación de sentido. Más bien hay una permanente búsqueda por lo subjetivo. Según Berressem en *Unterwegs im Docuversum*, la

ideología del hipertexto se basa en el concepto de la diseminación que va en contra de una búsqueda de la verdad o sentido de un texto (108-129).

A semejantes conclusiones llegan también otros autores en *Hyperkultur*.

“An die Stelle der Sinn- oder gar Wahrheitssuche tritt dann der pragmatische Zusammenhang. Informationsstränge werden situativ und nach individuellen Bedürfnissen zusammengestellt und wieder gelöscht. Eine gemeinsame Lebenswelt als Horizont der Verständigung wird durch die Performativität gemeinsamer Medienereignisse ersetzt. Schon bei Hyperfictionen wird es ja schwierig, über die gemeinsame Leseerfahrung oder die gemeinsame Textgrundlage zu sprechen” (Möckel-Rieke; 1996, 80).

Hilmar Schmundt habla en este contexto de lo tecnológico sublime:

“In diesem Zeilen, Seiten und Konventionen transzendierenden Schmelztiegel sollen die Gegensätze zwischen Individuum und (Informations-)Gesellschaft, Leser und (Hyper-)Autor, Text und (virtuellem) Raum eingeschmolzen werden. Hypertheory ist von der zutiefst amerikanischen Trope des *Technologisch-Erhabenen* (‘technological sublime’ nach Leo Marx) geprägt” (57).

La hiperficción como producto de la hipercultura nos enfrenta, por tanto, no sólo con nuevas técnicas de escritura o lectura que podrían considerarse como nuevas variantes en la literatura. También nos encontramos ante un mundo ideológico cuyo principal característica puede estimarse en la pérdida de ciertos valores como verdad y belleza. En este sentido, la hipercultura se presenta como una manifestación de la filosofía posmoderna. Su rasgo principal es la búsqueda de la experimentación. Frente a la unidad se encuentra la

forma abierta, el juego, la diversidad, lo indefinido. La trascendencia es sustituida por la imanencia. Se busca la máxima colaboración con el receptor. Según los posestructuralistas, como Jacques Derrida, nos tenemos que acostumbrar a vivir en un mundo sin centro, en un mundo con verdades y estructuras cambiantes y fluyentes. No hay estructuras cerradas, por tanto, todo texto es interminablemente abierto. El hipertexto, en principio, puede extenderse a través de los enlaces hasta la infinitud. En este modo de percibir el mundo encontramos las bases de la hipercultura y su filosofía.

Frente a esta teoría, sin embargo, también existen otras opiniones de autores como Ruth Nestvold quien pregunta: “Wie konventionell ist die Hyperfiction?” (20) Para la autora la mayoría de estas obras no son muy innovadoras, exceptuando su formato electrónico. La naturaleza poliédrica del hipertexto es precisamente con frecuencia considerada como su punto débil, ya que demasiada experimentación puede provocar la pérdida de orientación y atención. Se acusa falta de reglas retóricas, de sentido y por tanto se permite preguntar, ¿es esto narrativa? Esta pregunta se hace también Nestvold:

“Gerade in einem solch unbekanntem Medium wie dem elektronischem Text, in dem die Orientierung des materiellen Buches fehlt, wirkt möglicherweise eine verständliche Handlung mit einer erkennbaren Chronologie wie ein Wegweiser im fremden Terrain. Wie soll auch eine scheinbar zufällige Reihenfolge einzelner Textabschnitte auf einem Bildschirm, die keinen erkennbaren Zusammenhang aufweisen, das Interesse potentieller Leser aufrechterhalten?” (21)

A través de las aportaciones que se recogen en el libro *Hyperkultur* se perciben distintas posiciones en cuanto a los cambios producidos por los medios electrónicos en la producción literaria. La confrontación, sin duda, es enriquecedora reflejando diferentes puntos de vista.

La pregunta primordial, sin embargo, para nuestro quehacer sigue abierta. Me refiero a la arbitraria y despreocupada utilización de la terminología: literatura de Internet, literatura digital, literatura electrónica, literatura del ciberespacio, literatura del ordenador, términos utilizados a lo largo de la discusión teórica sin que se observe un intento de definición y diferenciación por parte de los autores. Surge la duda si todos los términos denominan el mismo tipo de literatura o se emplean deliberadamente a diferentes géneros literarios.

4. Género

En *Hyperkultur* tomamos constancia de la diferente producción literaria con su expresión en diversas formas y contenidos. Como principales fenómenos podemos destacar la hiperficción y la literatura ciberpunk a cuya análisis los autores prestan más atención. Desde el punto de vista de los estudiosos de los géneros chocamos a lo largo del libro con la utilización de la voz 'género' empleada un tanto arbitrariamente. Con palabras de Kurt Spang quiero llamar la atención sobre la frecuente confusión terminológica en cuanto a la determinación de géneros:

“Una ya tradicional y muy obstinada confusión terminológica, originada probablemente por la tendencia temprana al mero inventario sin indagaciones, es el causante de la utilización del marbete “género” tanto para los fenómenos que se observan en el nivel de abstracción que llamamos formas de presentación literarias o géneros (nivel 3), es decir, la narrativa, la dramática y la lírica, como también a las posibles subdivisiones de estas formas en el nivel de los grupos (nivel 2), por ejemplo, la novela, la comedia, la elegía, etc. Es más, se llaman igualmente géneros - añadiéndoles un especificativo- las subdivisiones de estos últimos fenómenos, de

modo que se habla de novela policíaca, de comedia de capa y espada, del soneto amoroso, etc. Y, finalmente, distinciones genéricas que obedecen a otros criterios como por ejemplo, la procedencia social tal como lo observamos en etiquetas del tipo novela cortesana, bucólica, drama burgués, etc.” (Spang: 1993, 18).

En mi opinión, en cuanto a la hiperficción es obvia la necesidad de una ordenación y agrupación de “la selvática floración” de las nuevas formas literarias y del adecuado uso de la terminología imprescindible. Así, para los “generólogos” la cuestión fundamental es, precisamente, el estudio descriptivo y sistematizador, ya que su finalidad es “el suministro de un valiosísimo instrumental interpretativo irrenunciable para el filólogo y cualquier interesado” (Spang, 22). Para un “cibergenerólogo” sería, por lo tanto, no menos importante la definición y sistematización de los nuevos géneros que han surgido, teniendo estos la función, como hemos mencionado ya anteriormente, de “horizonte de expectativas”:

“(...) es una marca para el lector que obtiene así una idea de lo que va a encontrar cuando abre lo que se llama una novela o un poema; y es una señal para la sociedad que caracteriza como literario un texto que tal vez podría ser circulado sin prestar atención a su condición de artístico” (Garrido Gallardo: 1998, 20).

Por estos motivos, hay que preguntarse previamente ¿qué es un género? En sus intentos definitorios el generólogo Kurt Spang describe ciertos criterios como: cuantitativos, lingüístico-enunciativos, temáticos, históricos y sociológicos (31-41). En cuanto a la hiperficción y sus diferentes productos sería de máxima importancia establecer las variantes y constantes a base de sus rasgos para distinguir los géneros específicos y sus subgéneros.

Es necesaria una distinción clasificatoria. ¿Qué categoría de diferenciación se establece entre la hiperficción, la literatura de ciencia ficción, del ciberespacio y la novela del ciberespacio? Obviamente hay que aplicar los correspondientes niveles de abstracción y sus subdivisiones para obtener una clasificación de los géneros específicos. Por estos motivos, podemos aplicar el propuesto esquema por Kurt Spang: el nivel 2 para la literatura, por ejemplo, la hiperficción o del ciberespacio según la amplitud del enfoque; el nivel 3 para la forma fundamental de presentación literaria, en este caso la narrativa o posiblemente también la lírica; y el nivel 4 para el posible grupo al que pertenece, por ejemplo, la novela ciberpunk (1993, 15). En cuanto a la última subdivisión, surge, a mi entender, la pregunta si existe este nivel en la hiperficción. ¿Podemos hablar de novela en cuanto a la obra literaria en hipertexto o hay que encontrar otra etiqueta para su género?

En el presente capítulo demostraré el uso que se hace del término 'género' aplicado a la hiperficción. Voy a reflejar brevemente cómo se utiliza:

“Hyperfiction, elektronische Literatur, die die Möglichkeiten von Hypertext für kreative Zwecke einsetzt, gilt durchaus noch als exotisch.[...] Die Gattung ist so neu, dass sich die Forschung noch nicht geeinigt hat, wie sie interpretiert werden soll, welche Maßstäbe zu setzen sind und woran sie gemessen werden soll“ (Nestvold, 15).

2010 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

Súmesese como [voluntario](#) o [donante](#) , para promover el crecimiento y la difusión de la [Biblioteca Virtual Universal](#). www.biblioteca.org.ar

Si se advierte algún tipo de error, o desea realizar alguna sugerencia le solicitamos visite el siguiente [enlace](#). www.biblioteca.org.ar/comentario

