

# Hiperficción

Por Tomás Valero Martínez

Licenciado en Historia

[CineHistoria](#)

---

## MIGUEL HERRERO, UN AUTOR HIPERTEXTUAL

---

**E**l adjetivo hipertextual deriva del sustantivo hipertexto, que se define como un “conjunto estructurado de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas.”

El adjetivo hipertextual deriva del sustantivo hipertexto, que se define como un “conjunto estructurado de textos, gráficos, etc., unidos entre sí por enlaces y conexiones lógicas<sup>1</sup>.” Miguel Herrero, autor de **Hiperficción**, es un escritor hipertextual, porque no sólo hace suyo el concepto informático de hipertexto, sino que defiende, además, la correlación hipertextual entre el texto y las restantes fuentes de información, independientemente del soporte o del medio que las caracteriza, y, no pocas veces, sin tener en cuenta que, según la tesis del teórico de la comunicación **Marshall McLuhan**, “el medio es el mensaje”.

No nos sumergiremos aquí en la biografía de este novel autor, sino que nos limitaremos a desgranar algunas de las particularidades de la presente obra, que él mismo presenta como: “un ensayo multidisciplinar (literatura, cine, videojuegos, artes plásticas, artes

escénicas, etc.) realizada al estilo de los libros de “Elige tu propia aventura”.

En primer lugar, este peculiar ensayo no deja de ser un compendio de algunas de las más singulares obras de hiperficción que el autor considera que vale la pena desempolvar. De su disección, cabe subrayar conceptos como: multiplicidades, patafísica, relatividad, efecto mariposa, teoría de cuerdas, multiverso, monólogo interior, futuro contingente, destino cruzado, juego de rol, ciberliteratura, cubismo, dadaísmo, surrealismo, *pop art*, universos imposibles, dualidad, laberinto, fantasmagorías, cine expandido, película interactiva, *crossmedia*, *transmedia*, realidad alternativa, realidad virtual, realidad aumentada, etc.

---

<sup>1</sup> ASALE, R. (2016). *hipertexto*. [en línea] Diccionario de la lengua española. Disponible

en: <http://dle.rae.es/?id=KRiKpj5> [Acceso: 8 de Julio de 2016].

Si bien tales conceptos sugieren que esta obra está presidida por un discurso disruptivo, no es menos cierto, tampoco, que cada una de ellos está convenientemente explicado e ilustrado, no obstante lo cual, las distintas expresiones artístico-culturales inherentes parecen estar condenadas a convertirse en una suerte de mezcolanza de aparentes formas de hiperficción que, no necesariamente hubieran de concebir como tales sus correspondientes creadores.

Aún así, este intento de interrelacionar todo, permite a Miguel Herrero crear un caleidoscopio de imágenes, representaciones, conceptos, etc., que encaja, idóneamente, con su personal visión de la **hiperficción**. Sin embargo, lo que promete erigirse en una obra en constante progresión, corre el peligro de acabar en *cul-de-sac*, porque, no es, a la postre, sino un producto de *marketing*, aunque, eso sí, muy bien intencionado, porque puede convertirse en un referente con el paso del tiempo.

De hecho, nada hace suponer, al menos, a priori, que la metamorfosis, la regla de las soluciones imaginarias, la teoría del caos, la curvatura del espacio-tiempo, las ilusiones ópticas, u otros, guarden relación aparente con la promoción comercial, los productos licenciados, o la multiplataforma (*crossmedia* y *transmedia* inclusives), si no es que a estas tres últimas se les pretenda asignar su equivalente físico-químico.

Ahora bien, Herrero acierta en su particular tributo a *Elige tu propia Aventura* mediante el trazado de los itinerarios de lectura en que se estructura

el libro que tenemos entre manos, sin olvidar, cómo no, que la obra no deja de ser un apéndice de un proyecto de mayor envergadura como [Cinestesia](#), proyecto cultural a cuya página web apuntamos desde aquí.

No en vano, aparte la remisión a otros apartados del libro, el final de cada capítulo está poblado de **códigos QR** (del inglés Quick Response Code, o "código de respuesta rápida"), es decir, de códigos de puntos o de barras cuyo escaneo remite al lector a contenidos multimedia de diversa naturaleza (aunque se echan de menos los marcadores de realidad aumentada<sup>2</sup>), todos ellos, por cierto, sitios en la citada web.

Téngase en cuenta que, a día de hoy, la realidad aumentada es uno de los mayores exponentes del fenómeno "multiplataforma", de mayor efecto, si cabe, que un código QR, cuya agonía se atisba ya en el horizonte, pues está siendo relegado por la **realidad aumentada**, así como por la **realidad virtual**. ¿Por qué? Porque ambos fenómenos transforman lo bidimensional en tridimensional. Al fin y al cabo, ¿no es la tridimensionalidad lo que aquí se persigue?

Por otra parte, si bien es encomiable estimar que la **no-linealidad** es consustancial a la **hiperficción**, el hecho de que una obra se complemente con otra u otras no implica, necesariamente, que carezca de linealidad, pues puede que su estructura narrativa se baste por sí misma, pero necesite darse a conocer por otros medios de mayor alcance.

<sup>2</sup> Visión directa o indirecta de un entorno físico o real.

Es así que la no-linealidad no tiene por qué explicarse (permítanse estos ejemplos) por la yuxtaposición de planos, la intersección de distintas narraciones, o la superposición musical.

Tampoco hay que confundir la no-linealidad con fenómenos como la sinestesia, la psicodelia, la percepción alterada del espacio-tiempo, la paranoia cósmica, la prosa espontánea, la corriente de conciencia, la hiperestesia, etc., por más que todos ellos, juntos o separados, recuerden o alumbren obras de distinta naturaleza, o con rasgos impropios del género.

En otras palabras, una obra puede contener rasgos que, a primera vista, no le son propios, sin que, por ello deba considerarse como perteneciente a la categoría de obra de **hiperficción**, lo que parece, en ocasiones, interpretarse equívocamente, de la lectura del presente libro, máxime, si se toman como obras de hiperficción aquéllas que evocan obras de otro género artístico en sentido figurado. Entiéndanse, pues, como tales, aquellas obras que carecen de linealidad porque necesitan imbricarse con otras para cobrar sentido en su totalidad.

Dejando atrás estas excepcionalidades, no hay que menospreciar el homenaje que el autor rinde a escritores y cineastas como los que, a modo de ejemplo, se enumeran en la contraportada del libro, amén de en el cuerpo del texto: Adolfo Bioy Casares (*La invención de Morel*); Christopher Nolan (*Interstellar*); Escher (*Relativity*); Italo Calvino (*El motel de los destinos cruzados*); Jame Joyce (*Ulises*); Jorge Luis Borges (*El jardín de los senderos que se bifurcan*); Julio Cortázar (*Rayuela*); Luis Buñuel (*Un perro andaluz*); Marcel Proust (*En busca del*

*tiempo perdido*), William S. Burroughs (*El almuerzo desnudo*), etc.

No en vano, la importancia que encierra cada uno de ellos descansa en el hecho de que sus aportaciones han contribuido a acrecentar el significado polisémico del mismo término “hiperficción”, cuyas ramificaciones parecen no tener fin, pues no sería osado afirmar que están emparentadas con la teoría de las inteligencias múltiples, según la cual, la inteligencia es una red de entidades interrelacionadas, cuyo desarrollo obedece a un entorno socio-cultural determinado, como el occidental, en el que la sociedad, difícilmente, puede sustraerse, a día de hoy, al abotargamiento de los sentidos.

Dicho abotargamiento, propio de una sociedad saturada de información, sugiere que las memorias icónica y ecoica ya han dejado de ser las únicas formas de percepción sensorial. Tan es así, que, por más ensayos “hiperfccionales” que se hicieran previamente, las generaciones que han precedido al nacimiento del cine, la televisión, e Internet, apenas sí podrían creer ser testigos de tan múltiples manifestaciones de la realidad, dignas, otrora, de estados alterados de la conciencia.

Esto último sí permite entender el porqué de tantos ejemplos de obras experimentales que, aunque no siempre se definen como propias de la **hiperficción**, sí la tienen en cuenta. Asimismo, recurrentes son algunas afirmaciones, como la que sostiene el cineasta Nolan: «Todos los niveles de la realidad son válidos. Creo que con el tiempo, empezamos a ver la realidad como el primo pobre de nuestros sueños... y en este sentido quiero decirlos

que tenemos que hacer caso a nuestros sueños, a nuestras realidades virtuales, a estas abstracciones que nos hacen disfrutar y que nos rodean y que son subconjuntos de la realidad.»<sup>3</sup>

No obstante, el valor que revisten el pensamiento abstracto, el formal, o, incluso, el simbólico, no es más que una aproximación, como ya adelantábamos, al análisis de la **hiperficción**, cuyos más idóneos exponentes son los que se enumeran al final de la obra que nos ocupa (algunos de ellos, ya citados con anterioridad): los relatos *crossmedia* y *transmedia*. Ambos rebasan los límites de la no-linealidad que ya marcara en su momento *Elige tu propia aventura*. Se encaminan a la conquista de otras realidades, se adentran en la búsqueda de la última frontera al más puro estilo de **Frederick Jackson Turner**, para el agrado de arquitectos de realidades imaginarias (o, quizás, en su caso, no tan imaginarias).

Es así, que el simbolismo que esconde el descubrimiento de nuevas realidades –cual conquista y colonización de un nuevo mundo que revelara al pionero la gloria siempre anhelada por quien holla por vez primera la tierra prometida–, nos exhorta, permanentemente a ir más allá de lo que conocemos, a caminar por sendas inexploradas, lo cual, por otra parte, entraña no pocos riesgos, como el que corre quien cree haberlo descubierto todo, o como el que codicia cuanto se le antoja inalcanzable, y es susceptible de sentirse embargado por el desengaño.

Al fin y al cabo, la **hiperficción** no nos debe llevar a engaño, no debe inducirnos a creer que la virtualidad, por más que

haya quien afirme que la realidad es el primo pobre de nuestros sueños, es la realidad, sino, antes bien, una representación de ella, una proyección, cuya seducción nos aparta, precisamente, del mundo real, nos transporta a otras dimensiones, subyuga nuestra conciencia, al punto de hacernos creer que podemos abstraernos de la cotidianidad permanentemente, como si la cotidianidad no fuera más que una proyección de nuestros éxitos o frustraciones, y no, parte consustancial a nuestra realidad, de la que tendemos a huir para refugiarnos, a la manera de **Escher**, en universos imposibles.

El libro que hoy reseñamos, sucintamente, amerita cierta atención porque nos muestra, aun a riesgo de despertar objeciones, el pensamiento simbólico de pioneros de toda disciplina, quienes, como poco, han tenido la osadía de adentrarse en otros universos, en otros mundos, o, como mínimo, de imaginarlos, aunque ello no siempre guarde relación con el tema propuesto en esta tesis, porque el hecho de citarlos a ellos y sus obras puede imbuir en el lector una vaga sensación de dispersion.

Por otra parte, es innegable que la obra es, en suma, una aproximación plagada de referencias a dichos autores –insistimos, pertenecientes a las más diversas disciplinas–, una aproximación que acusa más extensión de la necesaria, si tenemos en cuenta que es la conclusión la que revela con mayor claridad el intrínseco significado del concepto de **hiperficción**, al enumerar múltiples ejemplos de obras multiplataforma, subrayando, con especial énfasis, las relativas al séptimo arte, pues, no en balde, Miguel Herrero es

<sup>3</sup> Herrero Herrero, Miguel. (2016). *Hiperficción*. Alicante: Cinestesia, pág. 140.

contertulio, guionista, productor, y realizador, además de ensayista.

Como señalábamos atrás, la obra puede convertirse en un referente, pese a sus probables imprecisiones, que siempre hallará quien espere encontrar en ella lo que no le ofrece, pues *Hiperficción* es un breve recorrido por las obras y teorías relativas al género en cuestión, pero no es un tratado, ni mucho menos.

Por último, hay que reconocer que aunque la elección de la portada de este libro pueda parecer oportuna, no hay que olvidar que se trata del fotograma de un filme que, si bien ha recibido asesoramiento científico del laureado **Kip Thorne**, aborda plausibles teorías propias de la física cuántica, pero poca alusión hace a la **hiperficción**, si no es, como decíamos al principio, en sentido figurado. El quid de la cuestión se nos da a conocer al final, lo cual es de todo punto apropiado, porque obedece al discurso “hegeliano” basado en la tríada dialéctica: tesis-antítesis-síntesis, lo que, paradójicamente, si se nos permite, nada tiene que ver con la idea de no-linealidad.

Con todo, recomendamos su lectura, porque, aunque, a ratos, pueda provocar dispersion (no olvidemos que es una obra que habla de la multiplataforma, y cuyo comportamiento es, por lo tanto, algo irregular), el lector se hará una visión global de su significado último. Recomendamos, asimismo, que se tengan en cuenta todas las citas a los autores en la que ésta se ha inspirado (por más que los experimentos de algunos no despierten nuestro interés), ya que sorprende que entre ellos haya quien sólo sea conocido por obras para todos los públicos.

Nótese, para acabar, que lo que importa, a la postre, es que cuantos han creado obras de hiperficción sí han bebido de tales fuentes. Tal es el caso de Jorge Luis Borges, cuya obra *El jardín de los senderos que se bifurcan* se diría es una evocación hiperbólica de la nostalgia que despierta la biblioteca de Alejandría, tristemente consumida por las llamas.

Tomás Valero Martínez.



Perfil en LinkedIn.



Proyeto CineHistoria.