

Doménico Chiappe, Universidad Carlos III de Madrid*

Herramientas para no perderse en el laberinto

Resumen

La concepción tradicional del tiempo y el espacio es abolida con el uso del ciberespacio como libro. A partir de las nuevas características surgen reglas para el guión multimedia. La consideración teórica da paso a la creación literaria de la novela hipermedia *Tierra de Extracción*, y viceversa. El trabajo de integrar con armonía los elementos narrativos, en este caso música, lírica y poesía, dentro de un mismo espacio resulta decisivo en el lenguaje hipermedia y es fundamental para que lo multimedia cause el efecto deseado en el lector. Lo contrario sería equiparable a que, durante la interpretación de una sinfonía, un instrumento esperara a que callara otro para comenzar a sonar. Para lograr la integración, hay que disponer del espacio y el tiempo que le brinda la pantalla, como elemento coordinador.

Palabras clave: Narrativa, creatividad, interactividad, colaboración/trabajo colaborativo, hipertexto/hipermedia.

Abstract

Tools not lost in the maze

The traditional concept of time and space is abolished with the use of cyberspace as a book. Based on the new features emerge rules for the screenplay multimedia. The

* Diploma de Estudios Avanzados en Humanidades, Universidad Carlos III de Madrid. Autor de *Tierra de Extracción*, novela multimedia. Sus investigaciones acerca del tema multimedial son el origen del presente artículo. Correo electrónico: textraccion@yahoo.com

theoretical consideration leads to the creation of a literary novel hypermedia *Earth Extraction*, and vice versa. The work to integrate harmoniously the narrative elements, in this case music, poetry and poetry within the same space are critical in the language is essential for hypermedia and multimedia which cause the desired effect on the reader. To do otherwise would be comparable to that during the interpretation of a symphony, a tool expected to silence another to start ringing. To achieve integration, we need to have the space and time offered by the screen, as an element organizer.

Key words: Narrative, creativity, interactivity, collaboration/collaborative work, hypertext/hypermedia.

El guión multimedia

El trabajo de integrar con armonía los elementos narrativos, en este caso música, lírica y poesía, dentro de un mismo espacio resulta decisivo en el lenguaje hipertexto y es fundamental para que lo multimedia cause el efecto deseado en el lector. Lo contrario sería equiparable a que, durante la interpretación de una sinfonía, un instrumento esperara a que callara otro para comenzar a sonar.

Para lograr la integración, hay que disponer del espacio y el tiempo que le brinda la pantalla, como elemento coordinador. La pantalla se convierte en catalejo, en ventana a universos extraños, que tiene el deber de superar “su posible definición extraestética: el mármol debe dejar de resistirse como un determinado fenómeno físico, debe expresar plásticamente las formas del cuerpo, pero sin crear la ilusión del cuerpo; todo lo físico en el material se supera precisamente en tanto que físico” (Bajtin 169) Este catalejo-ventana

... tiene una dimensión espacial y otra temporal. Eso nos permite dos referencias y dos utilidades terminológicas distintas. La primera hace a la pantalla espacio en donde se va sucediendo la información. La segunda, su dimensión temporal, se refiere a la información que en un determinado momento se puede ver en la pantalla. La dimensión espacial se hace continente, y la temporal, contenido [...] La portada del hipertexto, a diferencia de la del libro, es la sucesión cadenciosa, como las olas en la orilla, de una información que oriente al futuro navegante (Rodríguez, *Navegar* 92).

El espacio plegado

La pantalla se erige como el espacio de convivencia de lo multimedia. Este singular recinto, capaz de dar corporeidad a los contenidos virtuales, es un escenario abierto, de libre acceso que desarrolla la obra alrededor del lector, que forma parte de la representación, pues sin su actividad los actores no aparecen sobre el escenario, no declaman sus líneas dramáticas. Esos actores requieren de un sólido y cómodo anfiteatro,

con la distribución apropiada para permitir la integración de un discurso fragmentado. Dentro de esta búsqueda, la arquitectura del teatro se cambia por el diseño gráfico que dispondrá del espacio de la pantalla; y la dirección de escena, por la programación; dos artes que se añaden a las tradicionales que interactúan en el formato multimedia, para colonizar un territorio todavía agreste.

En la construcción de libros móviles y desplegables ya existía esta coordinación entre el autor y el diseñador para optimizar el aprovechamiento del espacio. De hecho, un término que proviene de la industria del libro móvil ha sido asimilado por los navegantes del ciberespacio para nombrar aquellas ventanas que saltan a la pantalla, aún sin haber sido solicitadas. *Pop-up* definía al mecanismo de algunos libros infantiles, en los que, al abrir las páginas, saltaba una imagen tridimensional, hecha con cartón plegado.

No obstante esta antigua y próspera relación entre el papel y sus efectos, la nueva retórica necesita adquirir su propia identidad frente a métodos anteriores aplicados al código:

Esta insistencia en la metáfora de la página tiene su contrapartida, y es que dificulta ver la pantalla como un espacio de escritura y lectura distinto al de una hoja de papel. Y, desde luego, la pantalla no es una página. La utilidad de un principio se vuelve freno hoy para ensayar otra forma de entender el espacio de la pantalla, que es un espacio de tiempo, el que se mantienen sostenidas las palabras en un clic y otro del lector [...] Si nos liberamos de la atadura de la pantalla como una página, podremos llegar con más facilidad a ver que la pantalla es un espacio de tres dimensiones, no una superficie de dos. [...] Lo interesante es que en el espacio digital –otra de sus atractivas posibilidades– puedo plegar no el papel, sino el texto; y un texto plegado es un hipertexto (Chartier y Rodríguez 33).

Ahora bien, el código siempre ha permitido un acceso no lineal, pues el usuario puede abrir las páginas en cualquier lugar, leer la palabra escrita en cualquier párrafo: no existe un impedimento físico a obrar de esta manera. Pero ¿qué sucedía con el discurso entonces? La traba mayor para que se rompiera la linealidad de la lectura, a pesar de la facilidad que provee el código, es que el discurso pierde su coherencia. Es decir, que el código ya había permitido un discurso fragmentado, como no lo hizo el rollo, pero que esta novedad no entusiasmó en absoluto a los creadores. ¿Por qué, entonces, se va a imponer este tipo de discurso ahora, cuando no lo hizo antes? Creemos que debido a dos razones. 1. Las diferencias entre un soporte y otro en cuanto al tratamiento del texto: el espacio de la pantalla es infinito; el de la hoja, no; y 2. A la facilidad que proporciona el nuevo medio para que el creador dirija la lectura fragmentada hacia diversas alternativas, sin que el salto narrativo represente ninguna búsqueda dentro de la máquina de confinamiento (el ciberespacio) y el lector no pierda tiempo ni concentración.

En cuanto a la capacidad del formato para permitir la comunión entre artes de distinta naturaleza, en la pantalla las artes se exponen sin jerarquías ni avasallamientos, aunque en ocasiones simulen atroces combates:

Parece que texto e imagen luchan por ocupar cada uno de ellos toda la superficie de la pantalla, y si bien en algunas ocasiones parece que la imagen o el texto se ha hecho con la pantalla es solo una impresión pasajera pues al poco se restablece la lucha de contrarios [...]. La pantalla no va a ser solo el espacio de lectura y de escritura, el espacio donde las grandes masas de información tienen que aparecer, sino que a la vez tiene que ser un espacio de relación, un espacio de incertidumbre, en el que nosotros podamos actuar para movernos por la información contenida en los soportes de alta densidad (Rodríguez, *Navegar* 101, 50).

Comparten la escena, a veces se superponen o se ocultan o aparecen juntas, con lo que, dentro del orden primigenio dado por el diseñador y el autor, el lector decide cuál actuará cuándo.

El tiempo multiplicado

Aunque el “sistema de enlaces” sirve para “ofrecer descripciones detalladas o información básica de los personajes y de los lugares” (Ryan 113), lo que define a lo hipermedia no es tener que hacer clic para pasar de uno sitio a otro fácilmente (como si de pasar la página o buscar el siguiente capítulo se tratara o de dejar al azar el orden de lectura, como si leyéramos abriendo las páginas al tacto), sino la cualidad de comprimir todas las visiones en un solo espacio, lo que obliga a concebir otra idea del tiempo:

¿Cómo es un texto plegado? Porque es el texto el que se pliega, no el soporte, como en el caso del libro [...] Ya no hay página, insisto, y lo que la sustituye, la pantalla, es un espacio... de tiempo en el que se sostienen las palabras (y las imágenes); un espacio de tiempo definido por la acción del lector: entre un clic y otro clic el texto se mantiene en pantalla (Rodríguez, “Nuevas...” 170).

Un espacio de tiempo que no tiene necesaria vinculación cronológica, pues no existe la referencia de algo anterior o posterior, porque no hay un antes ni un después preestablecido, sino un conjunto que flota en este “espacio... de tiempo en el que se sostienen las palabras”. Un tiempo que, en vez de presentarse con un orden lineal, se visiona como un cubo tridimensional, uno de cuyos ángulos se ramifica en varias líneas, por lo que desaparece la concepción del antes y el después. La posibilidad de que el contenido sea transmitido por distintas artes, como la declamación, la escritura, la música, la plástica y la animación, permite que el lector fije su atención en varios discursos a la vez, lo que rompe con la verdadera rigidez del papel: la imposibilidad de transmitir con algo que no sea la palabra escrita.

La nueva idea del tiempo es que estamos en varios momentos durante el mismo lapso, sin movernos en el espacio físico, sino en el virtual, para, así, explorar, hacer avanzar el tiempo por medio del movimiento. En el mundo real, el reloj se activa con el movimiento del péndulo; en el hipermedia, el transcurrir del tiempo depende del

movimiento del reloj. La fragmentación, pues, permite la presencia de todo junto, aunque resulte paradójico. Y allí radica la importancia del discurso fragmentado, no en las múltiples entradas de lectura ni en la estructura de rizoma.

La estructura de la narrativa multimedia, el guión, consiste en múltiples eslabones con principio y fin en sí mismos, que no requieren de pasado ni futuro para su entendimiento, pero que, si así lo decide el usuario, se pueden comunicar con otros eslabones y componer una sinfonía que implota. Esta cualidad, de capítulos independientes, permite el entendimiento de la obra fragmentada, gracias a que revela conclusiones parciales que, a su vez, se suman y conforman otra conclusión que abarca la generalidad de la trama. Como cuando alguien relata su vida. Puede hablar de un episodio concreto, obviando todos los demás hechos que vivió durante ese tiempo y que no tienen importancia para su relato. O puede contar por completo lo que sucedió en un día, con lo que su narración termina con la llegada del sueño. Quien le escucha conocerá, pues, ese episodio o esa vida retratada en una jornada. Luego ese alguien puede contar otro episodio u otro día, que se sumarán a lo anterior. El interlocutor conocerá estas nuevas historias con final, además de tener la sensación de conocer mejor al que habla. Y, poco a poco, si se tiene paciencia, se compondrá un gran relato, la vida de quien cuenta:

Las novelas largas escritas hoy acaso sean un contrasentido: la dimensión del tiempo se ha hecho pedazos, no podemos vivir o pensar sino en retazos de tiempo que se alejan cada cual a lo largo de su trayectoria y al punto desaparecen. La continuidad del tiempo podemos encontrarla sólo en las novelas de aquella época en la cual el tiempo no aparecía ya como inmóvil ni todavía como estallando, una época que duró más o menos cien años, y luego se acabó (Calvino, *Si una noche* 17).

La estructura prescinde de la dimensión del tiempo tal como hasta ahora ha estado presente en las novelas, en el teatro y en el cine. En este sentido se asemeja más a la poesía, a la pintura y a la prosa experimental. En lo multimedia, el tiempo se ha fragmentado, ha perdido su cualidad unificadora y de ordenamiento del caos. En la narrativa existen maneras de controlar el tiempo, más allá del lapso que demore un lector en leer las páginas o en terminar un libro. Puede contraerlo o dilatarlo. “El tiempo narrativo puede ser también retardador, o cíclico, o inmóvil (además de veloz)” (Calvino, *Seis* 49). Estas tretas literarias pueden aplicarse también en el relato hipermedia, aunque la capacidad de añadir florituras verbales a un texto está limitada por la necesidad de concisión. El tiempo se maneja, más bien, por la manera en que se permite que un lector intervenga en la unión de los eslabones, si desea abrir los hipertextos de una pantalla o avanzar en la lectura, obviando las ideas que se podrían concatenar a partir de su interacción. Un ejemplo de cómo el escritor juega con “la dilatación del tiempo por proliferación interna de una historia en otra” (51). Solo que la anterior puede ser finalizada con regresar sobre la marcha al capítulo abandonado o abriendo el hipervínculo una vez que se han recibido los contenidos que ofrece el eslabón de turno:

La libre navegación por los programas hipermedia recrea en cada lectura el tiempo del relato. El autor, al manejar las sustancias temporales del contenido, sabe que el lectoautor organizará el tiempo según su lógica personal creando sus propias anacronías. Cuando el autor pretenda mantener inamovible ciertas cronologías, habrá de presentar al lectoautor las constricciones oportunas; pero el lectoautor podrá obviarlas evitando su lectura (Moreno 164).

Es decir, el lector ahora tiene en sus manos la forma de dilatar o contraer el relato gracias a la hipertextualidad, con lo que obtiene nuevas cuotas de poder, además de las características usuales de los soportes anteriores: cerrar el libro, dejar descansar la lectura, dedicarle muchas o pocas horas.

Creación de una novela hipermedia

¿Cómo nace una obra narrativa multimedia? Hablar de narración implica contar una historia. En el caso de *Tierra de Extracción*, se trata de una novela¹. Para nosotros una novela se caracteriza por cruzar varias tramas y porque cada una de estas tramas está protagonizada por un personaje diferente. Esto la distingue del cuento, y no solo la extensión. Existe otro tipo de obras hipermedia: poesías y *net-art*. Pero centraremos la exposición en la narrativa y en *Tierra de Extracción*.

Una novela multimedia busca la polifonía tanto a través de los personajes de ficción que intervienen, cada uno con sus cosmogonías, como por medio de los creadores que intervienen con su arte. Además, los planos narrativos se multiplican. La música, la plástica, la literatura y la fotografía cuentan una historia, cada una con su propio punto de vista, cada una aportando una visión distinta. Polifonía, entonces, no solo porque en el texto existen personajes con diferentes conciencias, sino porque en el plano meta-narrativo, existen creadores con diferentes conciencias. Con una misma intención artística y alrededor de un hilo narrativo, se trazan varias líneas de trabajo: literaria, musical, plástica y de puesta en escena, es decir, de programación y diseño. Cada una debe adaptarse a una serie de reglas que rigen a lo multimedia.

La novela debe tener una estructura de rizoma, al decir de Deleuze, de capítulos que se vinculan unos con otros. Llamamos a este tipo de capítulos "Eslabones de mercurio", pues son como las metálicas bolitas que se sueltan cuando un termómetro se rompe. Pueden juntarse o desunirse, sin que pierdan su forma: redonda. Así, los capítulos se escriben concisos, breves. Cuentan una microhistoria por sí mismos, pero al mismo tiempo son fragmentos de un gran marco. Este gran marco se dilucida con la lectura. Interviene así otro aspecto de la estructura: el rompecabezas para armar.

En *Tierra de Extracción* la escritura textual la realizó una sola persona (yo). Sin embargo, puede ser escrita de manera colectiva, siempre y cuando los escritores com-

partan la intención artística, un aspecto al que no se puede renunciar, pues dejaríamos de hablar de arte. La intención es lo que diferencia el verdadero arte de otros. El texto sufrió varias modificaciones en estos diez años de trabajo. En esencia, se redujo su volumen, sin sacrificar la riqueza de tramas, que son seis: un hombre que ama a una mujer solamente porque ella no consiente que la toque; una mujer que busca a un hombre que huyó de su lado para evitar el rechazo; un hijo que busca al verdadero amor de su padre muerto; un malentendido que provoca el asesinato de un inocente, solo por parecerse al galán de una telenovela; un hombre que se corrompe y otro que, a su pesar, es el ídolo del pueblo. Todas las tramas giran alrededor de un árbol de mango que nunca ha dado frutos y al que se le atribuye un maleficio. El árbol vive en Menegrande, el pueblo donde se encontró el primer pozo petrolero de Venezuela.

Para cada capítulo se buscó un lenguaje exacto, con vocablos que sirvieran como puertas para los otros planos narrativos. En *Tierra de Extracción* elegimos que la palabra escrita represente el primer nivel de la retórica, la sala por donde el lector se relacionará con los contenidos.

La música es otro plano narrativo. La lírica tiene otro punto de vista, la primera persona, y aborda un aspecto que se reserva solamente para el canto: el pensamiento interior del protagonista del capítulo. Existe una canción para cada protagonista y las canciones se dividen en dos, tres y cuatro partes, cada una con arreglos diferentes, según el capítulo donde aparece. La lírica es la subconciencia de los personajes. La letra y la música fue compuesta por la misma persona que escribió la novela (yo), pero cada canción se entregó a distintos músicos, junto a la trama correspondiente (Ojo Fatuo, Jorge Ramírez, Slam Ballet, Culto Oculto, Daniel Armand). Ellos leyeron los capítulos y trabajaron en los arreglos musicales que creyeron convenientes. Luego los grabaron con su propia perspectiva. Polifonía sobre polifonía.

Las imágenes se trabajaron de una manera distinta. La novela se entregó a los artistas plásticos y a los fotógrafos (Ramón León, Manuel Gallardo, Humberto Mayol, Édgar Galíndez, Pedro Ruiz). Con plena libertad, los pintores plasmaron en sus obras los aspectos que más les impresionaron de la obra. Los fotógrafos buscaron entre sus trabajos las imágenes que consideraron que estaban vinculados, de alguna forma, con los textos. Así, hay fotografías de distintos países y situaciones. Además, un coordinador buscó imágenes históricas en dos importantes archivos fotográficos y hemerográficos: el SHELL-CIC-UCAB y El Universal.

Las pantallas se iban configurando, una por una, con todos estos materiales. Sin embargo, al igual que una obra de teatro, se necesita una visión artística para la puesta en escena. La voz del director (Andreas Meier) que dispone de los actores, de su relación con el público, un espectador que además es usuario y que tiene la última palabra para la aparición o no de los elementos de la obra, porque nada avanza sin la curiosidad del lector; sin su interacción. En *Tierra de Extracción*, este director, además, es el escenógrafo, pues su tarea comprende la programación y el diseño. En cuanto a diseño, buscamos dos cosas: no impresionar con vacuidad y obtener una interfaz sencilla, para

¹ Novela multimedia v.2.0. En: <http://www.trama.org.ve/chiappe/>

poder obviar las instrucciones. Presentamos un laberinto dispuesto de tal manera que quien lo explora con paciencia no se pierde.

Cada capítulo representa una pequeña obra de *net-art*. Y había que fabricar 63 capítulos, cada uno con personalidad. Cuando una obra de arte se trabaja en grupo, como ya he recalado, los autores deben coincidir en la intención y luego en la retórica, en la manera de exponer sus argumentos. Tienen que construir un discurso. Entre Andreas y yo ha habido debates interesantes vía correo electrónico, pues nunca hemos vivido en la misma ciudad. Cuando yo vivía en Caracas, él vivía en Londres; cuando él cruzó el océano, yo me instalé en Madrid. La mayoría de esta correspondencia se perdió con las mudanzas y los virus electrónicos, pero algo queda. Por ejemplo, esta discusión sobre cómo mostrar un capítulo, “Mangal”.

Cartas extraídas de *Tierra de Extracción*, metanarración

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Mon, 25 Aug 2003 09:26:21 - 0400 / Subject: Confusión tierra

Revisando los capítulos que me faltan, finalmente me leí con más cuidado Mangal. Hay una mezcla de los personajes principales. ¿Cómo presentar este texto: como un solo bloque? Rafaelito asesina el alma de Manifiesto, Rafael padre asesina a Carlos Tortuga, alias el actorcito, Israel y Mercedes son intermediarios, entre la vida y muerte, entre el recuerdo y la realidad. No tomes mi lectura de tu novela como la de cualquier lector. Yo he tratado de manera férrea de mantener mi distancia para poder contar mi interpretación de la novela que es el surgimiento del mene, de los multimedia... la historia, la extracción es la del nuevo medio.

From: Doménico Chiappe / To: Meier / Date: Mon, 25 Aug 2003 13:08:08 - 0400 / Subject: Re: Confusión tierra

Así es excepto por una cosa: El actorcito no es Tortuga, sino Israel. Por eso cuando Doña Mercedes muere se encuentra con el alma de Israel que la espera, debajo del Mangal. Ahí se unen las historias. Es un capítulo que no respeta órdenes de tiempo ni espacio. Así lo veo concebido: donde confluyen todos los elementos multimedia que han estado en los demás capítulos. Aunque el texto sea corto, creo que debe ser el capítulo más largo y con más pantallas, para que la gente detenga un poco la lectura y lo lea con calma, viendo cómo las historias se entretrejen y se juntan. / Pero tú eres el que tienes la palabra ahora. Hazlo como siempre, como te salga del corazón.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Tue, 26 Aug 2003 00:23:04 - 0400 / Subject: Confusión tierra II

Lo que tú me das como ideas sobre el capítulo Mangal, lo había pensado hacer para el último capítulo, Milagro, en donde se cuenta la hazaña de hacer hablar a la muda. Ese milagro lo interpreto como el milagro de hacer hablar al texto, la novela. Como no puedo hacer este escenario dos veces, ¿qué tal si fundiéramos

Milagro y Mangal en un solo último capítulo? Total, tienen casi la misma función desde mi punto de vista. El único problema que realmente veo es el nombre del capítulo: Mangal o Milagro. De un lado, las implicaciones de “milagro” son muy pesadas para realizar (quién puede realmente hacer milagros) y del otro lado la *mythologia* (sic) del árbol es un poco forzada. Además tiene algo decididamente maléfico: el árbol es el lugar en donde los cuentos se ahorcan, ya que no tiene frutos, y un mangal sin frutos es terrible. Creo que la novela ganaría en claridad sin quitarle la complejidad mantenida por el árbol *mythologico*.

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Tue, 26 Aug 2003 14:16:38 - 0400 / Subject: Re: All right

Son dos capítulos distintos, dos finales distintos que narrativamente no tienen ni el mismo estilo ni la misma intención. En toda la novela las tramas del pueblo y la de Pelicano se han mantenido alejadas y quiero que sigan así. Pienso que sería un “mateo” juntarlas. / El final de Mangal es apoteósico, el de Milagro es calmado.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Tue, 26 Aug 2003 13:49:10 - 0400 / Subject: All right

Olvidalo, ni siquiera estuviste pensando mucho el asunto. Solamente reaccionaste de manera visceral. Tú me dijiste muchas veces que lo de repetir las imágenes y materiales era una práctica que debíamos seguir sin titubear. Yo me acuerdo de cada instancia (sic) cuando tú te defendías vigorosamente contra la repetición de cualquier palabra o frase. ¿No ves que de esta manera estás contribuyendo a reducir los multimedia a una simple ilustración de un texto? / Vamos a ver un poco tu argumento más fuerte para no fundir los dos últimos capítulos: el estilo pirotécnico de “mangal” y el tranquilo de “milagro”. Lo que pasa en este último capítulo es lo que toda obra literaria siempre intenta hacer: sustituir la realidad con la creación artística. Pelicano sustituye a Matías y Cristina a Miriam. Al final Cristina habla, milagro, y las circunstancias reales se desvanecen. Matías solamente puede amar a Miriam estando separado de ella. Este último tema es la concepción romántica del amor (y por ende de la literatura). Yo comparto bastante esa concepción (por ser la ley fundamental del deseo y goce de la humanidad). / Mi propuesta viene por una razón diferente: el mangal es una mitología que tiene más que ver con un arquetipo jungiano que con una leyenda auténtica. No hay que exagerar este rasgo. / Al fundir el árbol de la estructura narrativa (Mangal) con la ley de la creación literaria (Milagro) ganariamos mucho. A la larga, la historia ya no es tan importante, lo que cuenta es el goce activo del lector y ese es el mensaje de los multimedia, si es que hay mensaje. / Hay muchas historias publicadas y estoy seguro de que el lector de hoy ya no tiene tantas ganas ni tiempo para memorizar circunstancias históricas particulares. Lo que el lector busca es ser transportado, transfigurado, tener la sensación de formar parte de un evento, de ser el que lo vive, de crear el evento el con el acto mágico de su lectura, de su mente. / En el fondo el debate entre

estos dos capítulos es el del escritor tradicional [que hay] en ti contra el escritor multimedia (y tu preferencia es...?). Lo que tú dices con "Milagro" como punto final es: lo que queda es la palabra. Yo pensé que queríamos que lo que quede es la experiencia multimedia, que ya no es solamente palabra glorificada.

From: Doménico Chiappe / To: Meier / Date: Wed, 27 Aug 2003 12:32:45 -0400 / Subject: Re: Texto multimedia

No respondí visceralmente. Una cosa, a mi juicio, es la repetición inútil y otra, la reiteración de impresiones e impactos visuales que llevarán al lector a preguntarse dónde ha sentido eso antes y lo sugestionen. / No comparto eso que dices sobre [la posibilidad de] que si no juntamos los dos últimos capítulos no quedará nada del multimedia. De hecho, esa unión atenta contra la fragmentación, compartimentación y economía que defiende en este lenguaje.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Wed, 27 Aug 2003 23:41:40 -0400 / Subject: Repeticiones

Lo cierto del asunto es que toleras y recomiendas repeticiones de imágenes y no tolerarás jamás la repetición del mismo texto en lugares distintos. Para mí no hay diferencia entre un medio y el otro. / Claro que podrías fácilmente fundir estos dos capítulos en uno solo, se prestan de maravilla y la obra luciría mucho mejor y tendríamos un final más interesante. Pero a ti te gusta como está y no piensas hablar sobre esto y punto. Mira, los multimedia son un esfuerzo de grupo, como el teatro o el cine. ¿Por qué no entras en el meollo de mis argumentos, a qué le temes?

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Thu, 28 Aug 2003 12:44:30 -0400 / Subject: Re: Repeticiones

Los dos capítulos no son negociables, lo siento. / Sobre lo de las repeticiones, cada arte es distinta y como tales hay que darles los tratamientos que merecen. No se pueden meter en un mismo paquete como pretendes.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Thu, 28 Aug 2003 17:57:43 -0400 / Subject: Último intento

En cuanto a la equivalencia de los medios: si son equivalentes o no hay multimedia, se trata de una polifonía. No son idénticos ya que cada uno tiene sus particularidades, claro, pero el texto perdió su supremacía para siempre, acostúmbrate.

From: Doménico Chiappe / To: Meier / Date: Thu, 28 Aug 2003 19:22:35 -0400 / Subject: Re: Último intento

Me parece que no concordamos en la definición. La imagen es mental. Luego, el artista debe materializar. El hecho de que afirmes que el texto perdió su supremacía indica que tú siempre has creído eso. Para mí lo fundamental en ese trabajo es la música. Y en multimedia, pienso, todo depende de la concepción,

que puede ser distinta y orientarse de millones de maneras, según lo quiera el creador. El formato no hace que todas las artes sean equivalentes. / Unir estos dos los capítulos haría de la literatura una caricatura y así quedaría muy por debajo de todo lo demás. Sería como un collage de tus pinturas con las fotos de Pedrito y las pinturas, en donde todo pareciera una orgía sin formas.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Sun, 31 Aug 2003 19:56:36 -0400 / Subject: Ya...

Sería bueno que confiaras un poquito menos en tu instinto de maldito periodista y leyeras las cosas con más detenimiento. Ya te dije que tú hablas de imágenes de una manera metafórica y yo hablaba de imágenes reales, matrices de píxeles, *photos*, pinturas sobre lienzo. Me imagino que mucha gente disfrutará de una obra multimedia (una verdadera) sin ni siquiera leer todo el texto, tal como mucha gente va a la ópera y solamente hace caso a la música o solamente al ballet o al teatro o al evento social. / ¿Llamar a los multimedia un formato? Es una nueva forma de arte. Solamente quiero hacer la mejor obra multimedia que haya existido. No nos pondremos de acuerdo nunca.

From: Doménico Chiappe / To: Meier / Date: Mon, 01 Sep 2003 12:50:45 -0400 / Subject: Re: Ya

Sé que podrás resolver la cuestión del final de la obra, como siempre, aunque ahora digas que es imposible. Hacer cambios a esas alturas obligaría replantear absolutamente todos los demás capítulos y perderíamos el trabajo anterior. Nos obligaría a trabajar en una tercera versión. / Podría decirte qué imágenes había pensado para los dos últimos capítulos, pero no quiero. Sería una forma de afectarte y pienso que la riqueza de la obra parte de que cada uno tiene distintos puntos de vista que no negociamos antes de presentarlos.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Thu, 05 Feb 2004 23:41:03 -0400 / Subject: Hola

No estoy demasiado impresionado por el *site* de la novela participativa francesa que me mandaste. No me gusta este tipo de cobardía. Un creador es un creador y no hay mucho que buscar en dejar que los demás tomen todas las decisiones importantes.

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Fri, 06 Feb 2004 09:24:30 -0400 / Subject: RE: Hola

Yo creo lo mismo que tú con respecto a las creaciones. El arte nace de una intención que no puede desvirtuarse. / Yo creo que nuestra prioridad ahora es Tierra. Quiero lanzarla de una vez. Tenemos algunas posibilidades. / Otra razón por la que quiero salir de *Tierra de Extracción* es que ya tengo ganas de sentarme contigo a elaborar otro proyecto que intuyo. Hacer literatura prescindiendo del texto. Algo que tú ya ves con más claridad. Tenemos que ir más allá de todo.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Tue, 04 Jan 2005 13:56:45 +0000 / Subject: Mangales

He estado trabajando en Tierra... A veces es muy difícil, ya que los recursos utilizados por el texto son puramente literarios y no se pueden reinterpretar de manera multimedia. Por ejemplo, Mangal utiliza un recurso puramente literario que no me deja trabajar. Es un bloque grande de palabras interdependientes en donde todo el efecto de este capítulo está en la proximidad de las palabras y de los personajes. / Este texto tolera solamente ser presentado como un bloque grande. Y eso no es muy efectivo desde el punto de vista de la interpretación y presentación multimedia: no funciona en este medio. Creo que entiendo el rol de pivote de este capítulo, pero no logro visualizar este rol en el nuevo medio, el texto se opone. Sería bueno si se pudiera repensar este capítulo en función del medio y de sus recursos, que tú conoces muy bien ahora. / Quizás debemos utilizar el hipertexto a fondo aquí. En fin, se trata de un capítulo en donde las referencias se cruzan y las historias se resuelven. / He revisado cada capítulo, uno por uno para retomar el hilo. El todo me gusta todavía mucho y es único en su estilo. Sería una lastima grande que se perdiera todo este esfuerzo. Quizás llegue al límite de las posibilidades del estilo y quizás esta es la razón por la cual este tipo de productos no abunda en el mundo: es simplemente muy difícil de lograr.

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Tue, 4 Jan 2005 20:42:39 +0100 / Subject: Re: María

Para Mangal se me ocurre que las palabras “vértices”, las que unen una trama con otra en la misma línea, sean utilizadas de manera iconográfica, de forma que el lector las vea por un “lado”, y si le da la vuelta, lea el otro “lado”, que es la otra historia. Como si fuera un transeúnte que camina por cuerdas de edificios, y que dobla la esquina. / Creo que en este capítulo sobre todo hay que aprovechar la silueta, hermosa, de las letras, para explotarlas gráficamente y que sea el mismo texto el que embellece la escena. Como un recital de poesía gráfico. / He quebrado el texto de Mangal, para que sea como si cruzaras esquinas cuatridimensionales (sic). Lo que se puede hacer es que el texto se pliegue sobre sí mismo, una y otra vez. Para que aparezca como si cruzáramos esquinas. / Pero otra idea es que el Mangal tenga frutos, que son letras, o palabras (no mangos, que es una mata macho). Y cada fruto caiga y revele los textos. O que en vez de frutos sean personas ahorcadas.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Sat, 19 Mar 2005 13:26:39 -0400 / Subject: Re: Artículo y teléfonos

Solamente los últimos dos capítulos que hice: cuerpos y confesión, me tomaron un mes.

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Sun, 27 Mar 2005 21:49:21 +0200 / Subject: Capítulos e ideas

La pintura de Tristeza es realmente sobrecogedora. / La que no me gusta es Mangal. El diseño (demasiado lineal) no hace honor a la idea de doblar y

desplegar el texto. Acuérdate que hace un tiempo te mandé una sugerencia de cómo cortarlo, para que pudieras distribuirlo por varias pantallas, sin que se rompiera la narración. / Creo que aquella idea de poner la letra de las canciones no la utilizaremos para esta obra. Sería como volver a comenzar.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Sun, 27 Mar 2005 / 20:22:13 -0400 / Subject: Re: Capítulos e ideas

Mangal es, a mi entender, un recurso bien literario por el cual no he encontrado una expresión multimedial adecuada. Estudiaré tu propuesta.

From: Doménico Chiappe / To: Andreas Meier / Date: Tue, 29 Mar 2005 / 00:13:15 +0200 / Subject: Re: Capítulos e ideas

Con Mangal pienso que habría que hacer una especie de cubo tridimensional con los textos, doblados según te lo mandé el otro día. / Y en cada línea del cubo, una explosión de imágenes y sonidos ya utilizados en cada trama correspondiente.

From: Andreas Meier / To: Doménico Chiappe / Date: Wed, 30 Mar 2005 / 00:01:09 -0400 / Subject: Re: Pág y resp.

Hola Doménico, / Tu propuesta del cubo multimedia para Mangal me parece más importante y quizás un buen inicio para una idea fructífera para este capítulo.

De teorías y prácticas multimedia, a manera de conclusión

El ciberespacio es un terreno donde suceden novedosas formas de creación. Nuevas maneras de narrar. Las novelas hipermedia, como *Tierra de Extracción* –caso que elegimos por haber contribuido en él de manera autorial y conocer los detalles de su escritura–, aprovechan los recursos de las novedades tecnológicas y la experimentación artística, para utilizar el formato electrónico (Internet y CD-ROM) como plataforma literaria.

Hay precursores que, con las posibilidades rudimentarias de su tiempo, ayudaron a abolir y comprender el ordenamiento tiempo-espacio que propone la pantalla: Lawrence Sterne, por las digresiones de su *Tristram Shandy*; Vicente Huidobro con sus *Canciones de la noche*, y Guillaume Apollinaire con sus *Caligramas*, por la simultaneidad gráfica; Julio Cortázar por la lectura paralela de *Rayuela*; Milorad Pavić por la hipertextualidad del *Diccionario Jázaro*, e Italo Calvino por utilizar imágenes como punto de partida para sus narraciones, como en *El Castillo de los destinos cruzados*, y por su hipernovela *Si una noche de invierno un viajero*.

La aventura de la creación literaria hipermedia requiere creer que la pantalla, mediante sus distintos tipos de interacción, potencian la comunicación íntima con el lector y abren nuevas vías de exploración y percepción. La literatura para el ciberespacio

tiene que ser escrita a partir del conocimiento de las cualidades únicas del medio. De lo contrario, el resultado siempre será mejor leerlo en papel impreso, en código.

Ya existen novelas colectivas, pero la mayoría resultan ilegibles. Han fracasado porque el lector no se siente cautivado para leerla. Las causas son diversas, desde la ausencia de calidad narrativa (para lo que no hay remedio) hasta una deplorable cualidad multimedia que obvia las posibilidades que se abren al concebir el tiempo y el espacio de una manera totalmente distinta de la que tradicionalmente acompañó a la literatura. La innovación no basta para publicar en los nuevos medios.

Obras citadas

- Bajtín, M. M. *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI; 1992.
- Calvino, Italo. *Si una noche de invierno un viajero*. Madrid: Siruela; 1998.
- _____. *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Siruela; 1989.
- Chartier, Roger y Antonio Rodríguez de las Heras. "El futuro del libro y el libro del futuro". *Litterae. Cuadernos sobre la cultura escrita*, 1. 2001.
- Moreno, Isidro. *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedia*. Barcelona: Paidós Comunicación; 2002.
- Rodríguez de las Heras, Antonio. "Nuevas tecnologías y saber humanístico". *Literatura y cibercultura*. Ed. Domingo Sánchez-Mesa. Madrid: Arco/Libros; 2004.
- _____. *Navegar por la información*. Madrid: Fundesco; 1991.
- Ryan, Marie-Laure. "El ciberespacio, la virtualidad y el texto". *Literatura y cibercultura*. Ed. Domingo Sánchez-Mesa. Madrid: Arco/Libros; 2004.