



Doménico Chiappe

Literatura hiperfónica y multimedia

Las canciones de la novela multimedia Tierra de Extracción resonaban en una amplia terraza de Caracas donde, alguna vez, el español Paniagua improvisó un jamming con Daniel Armand, líder de la banda Pax. Esa noche de 1997, Armand, que vivía cual Jim Morrison en aquel destechado, y Jorge Ramírez, fundador de agrupaciones de culto en Latinoamérica, como Zapato 3 y La Máquina Azul, escuchaban las 14 composiciones fragmentadas en 42 partes que narraban, en planos paralelos al texto literario, la historia de los buscadores de tesoros y amores que vivían alrededor de un campo petrolero, tramas de la obra. Al igual que otros músicos, ambos habían participado en los arreglos y grabación de estas piezas, un trabajo de producción que se inició en 1996, cuando les llamé para proponerles la idea: había un texto con seis tramas, cada trama era protagonizada por uno o dos personajes, cada personaje tenía una canción y las canciones debían contar, a través de la música, el estado anímico de ese personaje y, por medio de la letra, su pensamiento interior, no reflejado en el texto escrito desde la equisciencia. Y su misión era determinar, como autores, cuáles eran esas sensaciones de los personajes; tenían plena libertad para imponer su punto de vista.

Una propuesta similar había sido cursada a algunos fotógrafos y pintores: imponer su visión a la palabra escrita, para que las artes convivieran en una novela contenida en un Cd-Rom y no en papel. Una novela polifónica en

su narración (seis conciencias que se cruzan debajo de un árbol de mango que nunca ha dado frutos) pero también polifónica en su creación, en su estado metanarrativo (veinte creadores que narran una historia). Polifonía dentro de la polifonía: literatura hiperfónica.

La hiperfonía es una cualidad necesaria en este género literario que se gesta mediante la búsqueda de un nuevo lenguaje, de una retórica multimedia. La literatura multimedia actual encuentra sus antecedentes más antiguos en las *Technopaegnia* y las *Carmina figurata*, mientras que los ejemplos más influyentes, que han surgido después del abandono de la oralidad y la consolidación del libro códice, se encuentran en una amplia gama de libros móviles e infantiles del tipo «inventa tu propia aventura» y en obras como *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy*, de Laurence Sterne; los caligramas de Guillaume Apollinaire y los poemas pintados de Huidobro. Todas estas obras tienen en común la utilización de al menos dos artes (en el caso de Sterne coexisten sólo en algunos capítulos finales) para cumplir con la tarea de llevar el mensaje al lector: combinan poema o prosa con dibujos pero no como meras ilustraciones, sino como parte esencial para la comprensión cabal del texto.

Otra cualidad de esa retórica para el ciberespacio consiste en la posibilidad de hacer que el lector interactúe de manera dinámica y física con el contenido. De una forma lúdica, el lector tiene la obligación de construir su itinerario de lectura, de intervenir en la composición de la historia. (Cuando una obra posee lo multimedia y lo interactivo se le cataloga como «hipermedia»). De la interactividad también existen famosos ejemplos: el *I Ching* y, más cerca, *Rayuela*, de Julio Cortázar; *Larva*, de Julián Ríos; las novelas de Milorad Pavić, y las experimentaciones del grupo Oulipo. En el libro de papel, no obstante, la participación activa del lector era limitada, torpe, condenada al manoseo interminable de hojas. La tecnología ha permitido que todo el contenido, por más vasto que sea, se encuentre disponible al instante, con un clic.

Los autores modernos de los libros códices con características multimedias o interactivas han establecido (aún sin querer) un par de requerimientos para el texto: la fragmentación, que permite la lectura desordenada y obliga a trazar una estructura de rizoma, y la concisión de los eslabones. Hoy, dentro del mercado tradicional del libro, hay una reivindicación a este estilo en publicaciones como *Coda*, de Esther García Llovet; *Nocilla Dream*, de Agustín Fernández Mallo, e incluso *Los girasoles ciegos*, de Alberto Méndez. Y aún cuando estas obras no representen realmente innovación alguna, tienen el mérito de incrustarse en el canon, de sacudirlo. Demuestran que el paradigma de la lectura en pantalla comienza a permear la dura capa del mercado editorial.

De manera que la ciberliteratura no posee (nunca la ha poseído) la exclusividad de uso de estos recursos hipermedia que ya eran conocidos por los ingeniosos creadores que sólo tenían el papel como formato de contención. Lo novedoso ahora está en que las interfaces de la pantalla permiten juntarlo todo, usarlo todo, sin avasallamiento entre las artes. Y abren posibilidades literarias que hasta entonces eran impensables. En esta vanguardia, como en su momento en el movimiento cubista, lo que importa no es lo que se cuenta, sino cómo se cuenta.

Sin que aún se haya logrado traspasar el umbral de los incunables de esta

época, existen obras, de libre disfrute en la red, que inauguran el género, un género híbrido, mutante, que nada tiene que ver con las longitudes textuales ni las casillas típicas que han regido hasta ahora para clasificar la literatura. Que el lector juzgue de esta pequeña selección: En Los estilitas de la sociedad tecnológica [<http://www.campusred.net/intercampus/rod4.htm>], Antonio Rodríguez de las Heras, crea, por medio de la programación, una voz que impone su cadencia de lectura sin signos de puntuación y muestra una distopía que gira en torno a la ciudad de Moriana (sí, como homenaje a Italo Calvino). Grammatron [<http://www.grammatron.com/about.html>], de Mark Amerika, es una de las primeras obras que se editaron en internet, una reliquia muy ambiciosa que combina texto y música para darle voz a una «máquina habladora» que cuenta historias de cibersexo y futuro. En Encounters & Allusions [<http://trace.ntu.ac.uk/studio/radams/travelopen.html#>], Randy Adams obliga a que el lector curioso y presuponga cómo desplegar nuevos espacios de lectura, a través de una interfaz-metáfora de la mente del vagabundo focalizador y narrador de los hipertextos. Por último, la frontera: The Child [<http://es.youtube.com/watch?v=ZGWkdNWFZiI>] ¿un texto, un videoclip? que ha sido creado por Antoine Bardou-Jacquet para el dj Alex Gopher, donde todo el universo se compone sólo de palabras. Recuerdo que esa noche, en aquel altísimo descampado urbano de Caracas, alguien dijo (no sé si Daniel o Jorge; quizás lo escuché en otra ocasión en el estudio de grabación de Raúl Alemán, productor de toda la música de Tierra de Extracción): «Para hacer una novela, ya no basta saber escribir». Una ligera modificación de esta frase podría plasmar la realidad de la literatura multimedia: este nuevo género literario ya no puede crearse desde la soledad del escritorio.

2009 - Reservados todos los derechos

Permitido el uso sin fines comerciales

[Facilitado por la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes](#)

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



editorial del cardo