



Literatura digital: del códice a la pantalla y aterrizaje en escena

Doménico Chiappe

La literatura comenzó a poblar el espacio digital, esa nada electrónica, con lenguaje e historias. La retórica domada por el libro códice no valía para esta conquista. La supervivencia del texto en pantalla dependía de la poética y su posibilidad de forjar imágenes contundentes con el valor de la exactitud. Y al mismo tiempo, la literatura debía abandonar la pureza textual y emitirse en combinación con otras artes. Narrar en diversos planos constituidos por artes plásticas, animación, fotografía, música, diseño asociadas por la programación.

Aunque aún se busca una retórica apropiada para el medio digital y se experimenta con discursos cada vez más sofisticados y complejos, también se inicia un camino de vuelta: por una parte la literatura tradicional se impregna de los hallazgos de la literatura multimedia; por otra, lo que existe en el espacio digital cruza la frontera hacia lo real y se adapta a escenarios teatrales. La búsqueda de un lenguaje para la literatura en pantalla y de una escena real para lo multimedia son dos procesos que se cruzan en su avance zigzagueante.

En la novela, en la buena novela, sucede la polifonía: la narración de una historia a través de múltiples conciencias. En la literatura tradicional, la polifonía existe en el texto. En la literatura multimedia, existe en el texto y también en el plano creativo. La creación de una historia se produce a través de múltiples conciencias, unidas por una misma intención artística, que, a su vez, producen un contenido polifónico. Polifonía + Polifonía = Hiperfonía.

En esta imagen aparece Jorge Ramírez (músico fundador de bandas como Zapato 3 y La Máquina Azul y ahora dedicado al jazz) mientras traduce a sonido la sensación que transmite la historia de la novela *Entrevista a Mailer Daemon*. En 1996, Jorge colaboró

en la novela multimedia *Tierra de extracción*, al adaptar e interpretar, después de leer el texto, dos canciones de la obra, fragmentadas en cinco partes para acompañar cinco capítulos. En la polifonía creativa los autores trabajan con libertad y consenso. Esta investigación de mediados de los noventa involucró a varios músicos y grupos caraqueños como Ojo Fatuo (Raúl Alemán), Slam Ballet, Culto-Oculto, Tunantes, Daniel Armand, Frank Cordido, y a artistas plásticos y visuales como Andreas Meier, Ramón León, Manuel Gallardo, Humberto Mayol, Pedro Ruiz, Edgar Galíndez.

Para lograr la fuerza creativa y la calidad que requiere la literatura (multimedia o no) el trabajo colectivo diluye la figura del autor. La hiperfonía trabaja en la visión múltiple de un universo. La participación de varios autores e intérpretes requiere de una única intención artística como elemento de cohesión y coherencia.

En esta imagen, Natalia Hernández (actriz del Centro Dramático Nacional español) lee un fragmento de la novela mientras la música narra (no sólo describe, no sólo induce, también cuenta) lo que acontece alrededor del personaje.

La literatura multimedia que se publica en la red constituye una biblioteca de incunables digitales. Tanteos donde se prueban diversas técnicas y expresiones, sin que ninguna se erija como un elemento definitivo, aunque muchas características se repiten en unos y otros: fragmentación, concisión, interacción con el lector y, sobre todo, el pliegue y despliegue del espacio y la multiplicación del tiempo. Cualidades labradas por exigencia del medio digital, pero que tienen rasgos de antiguas vanguardias, como el expresionismo que indagaba en la combinación de los géneros; el simultaneísmo que mezclaba en un mismo plano elementos disímiles en cuanto a tiempo y origen; la fragmentación del cubismo y la escritura con imágenes de los autores existenciales.

En esta imagen se observa el momento en que se nivelan las voces y los instrumentos para que unas no apabullen a las otras. Se encuentra un punto de equilibrio que puede desmoronarse con sólo mover un comando. El derrumbe puede suceder en escena, en pantalla, en código.

Los conceptos tienen tantos matices como la entonación de una lectura:

La literatura digital puede ser «multimedia» cuando narra a través de varias artes; «interactiva» cuando requiere la participación del lector; «hipermedia» cuando combina lo multimedia con lo interactivo.

La literatura digitalizada consiste en la migración de lo escrito para el libro código al formato electrónico y, de las posibilidades de la plataforma digital, sólo aprovecha su capacidad de confinamiento y transmisión.

Tampoco puede catalogarse como literatura multimedia (tal vez sí como alguna forma de netart) las combinaciones aleatorias y automáticas de texto o palabra, que surgen bajo la denominación de poesía electrónica o digital.

Un escritor electrónico o digital es cualquiera que utiliza un teclado de computadora para escribir, incluso libros códigos. Un escritor multimedia busca narrar en diversos planos artísticos y se sirve de la plataforma digital para unir estos planos. Un escritor

hipermedia interactúa con el lector, le concede un rol protagónico, comparte la autoría de su obra.

En esta imagen, Natalia despliega su arte en el juego literario que se propone en las *Hiperfonías de Mailer Daemon*, un experimento a partir de la trilogía que se compone de la *Entrevista a Mailer Daemon* (La Fábrica, 2007), *Tártula 2020* -un film de Mailer Daemon- y *Brindis con odorware*. En esta puesta en escena conviven el texto narrativo y la canción: fragmentos de las novelas y música escrita especialmente para esta obra. El montaje se inspiró en la teoría que Italo Calvino expone en *Si una noche de invierno un viajero*, libro en que dijo que, de todos los tipos de lectores que existían, el que más le interesaba era aquel capaz de evadirse en sus propias historias.

En *Hiperfonías de Mailer Daemon*, este viaje de vuelta del mundo digital al real, el protagonista es el lector del libro que avanza por las páginas al tiempo que permite que el espectador conozca sus pensamientos más íntimos, reflejados en la letra y cadencia de las canciones. En el escenario, la lectora se evade del libro durante algunos instantes para dejar fluir su inconsciente. En la lectura se habla de un futuro donde los gobiernos son privatizados, las ONG dominan al mundo, existe una empresa que se dedica a vender los horrores filmados en vídeo y un hombre recorre el mundo para encontrar al Maligno y convencerle de que realice un acto de contrición. Los pensamientos del lector se reflejan en canciones compuestas al mismo tiempo y ritmo que la escritura de la novela. Se aporta así, en un plano metanarrativo en tiempo real, la voz del lector, combinada con las interpretaciones que los ejecutantes dan al texto y las palabras-iconos que, proyectadas por Jota Palacios, narran por medio de golpes visuales. Polifonía sobre polifonía.

La teoría, las explicaciones, las divagaciones y las buenas intenciones no sirven de aval ante el lector-espectador-usuario-interventor, que sólo se anima o desanima, aplaude o abandona la sala. Es la hora de los argumentos y la sentencia. Si se demuestra capaz de transmitir su mensaje, prosigue con vida. De lo contrario, sucumbe al olvido. Cualquiera que sea el veredicto, el creador multimedia debe proseguir con la exploración del lenguaje, con el labrado de nuevas obras, con la confrontación entre lo aprendido y lo intuitivo. El escritor explora en el lenguaje y se sirve de la tecnología, y no al revés.

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

Súmese 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

