

Orillas y multiversos en la escritura digital

Una conversación entre Antonio Rodríguez de las Heras y Doménico Chiappe, sobre las fronteras de la literatura y el arte multimedia, los lenguajes nacientes de la red y el futuro de las obras y la cultura *

DOMÉNICO CHIAPPE (DCH): Dentro de lo que podríamos clasificar como “narrativa multimedia” (electrónica o digital) conviven obras heterogéneas. Podríamos hablar de “multimedia” al haber narración en varios planos contruidos con diversas retóricas y artes, y de “interactividad” cuando el lector interviene en diferentes grados sobre la obra, desde decidir solo la ruta de lectura hasta alterar y modificar la obra; otras son “hipermedia”, por unir ambas cualidades anteriores. En algunas encontramos preponderancia del texto sobre los demás lenguajes, pero cada vez más se impone el video, o la música o la fotografía, lo que da una vuelta de tuerca a la cuestión de la terminología. ¿Se puede hablar de “literatura” en este tipo de obras o habría que buscar otro término para definir las, pues se avanza hacia la fusión de lenguajes? Pues ya encontramos que en estas obras hay literatura, pero no solo literatura. Es narrativa, pero no solo narrativa. Se sostiene en el texto, pero el texto depende de la convivencia que se da en un escenario, el escenario de la pantalla. Entonces, tendríamos que plantearnos qué es literatura y cuándo, quizás por contaminación de otras artes, deja de serlo. Cuándo hay una narración y cuándo es solo escritura.

ANTONIO RODRÍGUEZ DE LAS HERAS (ARH): La literatura digital está afectada por dos condicionantes. Uno es el soporte, cuando la palabra escrita deja de tener trazos para convertirse en ristas de ceros y unos, de igual manera que el paso de la oralidad a la escritura sucede cuando la palabra deja de tener ondas sonoras y se convierte en rasgos de tinta, se marca un paso muy sustancial. El otro factor es el espacio de escritura y lectura, que deja de ser el de la página, y aparece la pantalla. A partir de estos dos elementos viene una cascada de características que diferencian esa palabra con respecto a la escrita con tinta o a la sonora. Por ejemplo, la palabra escrita está en una página y, si le das vuelta, está en el reverso. Pero en la pantalla está sostenida. Es algo muy sugerente. En la pantalla no está retenida, sino sostenida entre dos acciones del lector: tocar la pantalla, para que aparezca la palabra, hasta que con una acción parecida la diluye.

DCH: Hasta hace poco tiempo hablabas de que el espacio virtual seguía siendo libro, porque cumple su función de confinamiento cuando se usaba para las nuevas formas de literatura. Es decir, esa pantalla que sostenía la palabra era tan libro como el códice. Fue

* (Conversaciones sostenidas entre el 9 de febrero y el 7 de marzo de 2015, en la Universidad Carlos III, campus de Getafe, con motivo de la tesis doctoral “Fondo y forma de la narrativa multimedia” de Doménico Chiappe, dirigida por Antonio Rodríguez de las Heras).

una sentencia que a mí me cautivó, con esa claridad para escapar de la imposición del formato tecnológico, incluso de una época, y permitir la evolución del concepto de libro, como el hogar de la literatura, sin importar si era, como ahora, inmaterial. ¿Todavía sostienes esa idea?

ARH: Yo veía el libro como un artefacto de confinamiento del texto, de la palabra. Por tanto, era un artilugio que te permitía contener. Era una máquina de memoria que confinaba igual que nuestro cerebro confina la información en un espacio reducido, mediante una serie de acciones que se asemejan, en cierta manera, a la forma como funciona un libro. En esa idea del libro como confinamiento, yo defendía que el libro digital también confinaba con la diferencia de que, mientras en el libro de papel se pliega el soporte, en el digital se pliega el texto. Durante mucho tiempo consideré el libro digital como un texto plegado. Y un texto plegado era un hipertexto, una labor de papiroflexia. Así, las capacidades del autor para que un texto se plegara aprovechando las posibilidades del soporte digital eran inseparables de la labor de la escritura digital.

Fueron unos años provechosos de practicar el plegado de la linealidad con obras como *El esplendor de la escritura*, *Los estilitas de la sociedad tecnológica*, *Por la orilla del hipertexto...* y ver que esas formas de pliego eran claves para que surgiera toda una expresividad, tanto narrativa como discursiva. No era simplemente funcional. Había que plegarlo para que el lector lo desplegara mediante acciones táctiles. Se creaba un panorama atractivo para esa escritura.

DCH: Existe una evolución del lenguaje literario que va más allá de lo textual y sus posibilidades de fragmentación, dosificación o plegado. En esta era híbrida, en que convivimos con un formato antiguo, el códice, con otro que se impone, la pantalla (los cientos de tipos de pantallas), nos encontramos en una era de transición y, nosotros, como creadores e investigadores, tenemos un pie en cada territorio. En lo textual, en efecto, podemos superar retos como los que se plantearon durante el hipertexto. O posteriores como las tramas paralelas secuenciadas en pantalla, discursos abiertos a través de la sugerencia y la brevedad que debe completar el lector y al que incluso se le ofrece un lugar dentro de la obra donde divulgarla, o su participación en la composición de la trama. Pero también intervienen las otras artes, como decía antes, cada vez con más prevalencia y fuerza, apropiándose de un espacio que antes estaba reservado al texto. Cuesta, por ejemplo, pensar que hace veinte años no había manera de compartir videos en red, de enviar fotografías de buena resolución por correo electrónico. Ahora que ha evolucionado tanto la escritura digital, qué nos podemos plantear.

ARH: He abandonado concepciones que me parecían muy fructíferas, con la aparición de cambios, no precisamente el del escritor hipertextual, sino tecnológicos y de hábitos de la población, y han hecho que condicione la mirada sobre qué es realmente una escritura digital, un libro digital. ¿Tú no observas que cada vez más, sobre todo cuando el uso es en un dispositivo móvil, el lector actual, el que tiene en sus manos ese artefacto, reclama que las cosas estén a un solo toque? Lo que antes pensábamos atractivo, en su sentido más amplio, era ir desplegando una interfaz sugerente, que relacionaba la lectura con una labor exploratoria y detrás de los detalles había más palabras que un lector atento iba extrayendo, en una acción de interacción, consistente en desplegar esa papirola en la que el autor había convertido su texto. Esa era la idea. Sin embargo, ese lector se resiste cada vez más a que el contenido, sea narrativo o informativo, esté bajo muchos pliegues. Quiere tener todo a la vista. Así, yo he pasado de la escritura plegada a la mural.

La metáfora que ahora sostiene mi manera de ver la escritura ya no es la habilidad de conseguir que una gran hoja de papel consiga, con pliegues inteligentes y hábiles, una papirola capaz de entrar en cualquier pantalla, sino, en sentido contrario, sea mural. Dicho de otra manera, ¿cómo concebir que todo lo que necesita ese lector esté al alcance de sus ojos?

DCH: ¿Ya no estaría la información confinada en un punto, para que lo expanda, sino que el autor ya lo ofrece expandido?

ARH: Pensarás: ¿y eso cómo congenia con pantallas tan reducidas como las que tenemos en la actualidad? Y también: ¿no has defendido siempre que la hipertextualidad es el texto en tres dimensiones, mientras que la oralidad es en una y la escritura en dos? Y me acusarás de traicionar esa idea potente de la tridimensionalidad de la escritura digital y sus posibilidades. Y yo responderé: no, porque una escritura mural conserva las dos dimensiones propias del muro, largo y ancho, y añade una tercera, que es la aproximación o el distanciamiento. Un desarrollo tecnológico imprevisto nos ha hecho cambiar las visiones conceptuales del hipertexto. Porque con la lámina, que es uno de los grandes cambios ergonómicos de la tecnología en los últimos años, la relación de una persona con el artefacto ya no es el clic, sino el abrir y cerrar, una acción que desarrolla el índice y el pulgar. En un muro, eso se traduce en que abrir es aproximarse y cerrar es dar un paso atrás para una visión más amplia. Así incorporo las tres dimensiones, siendo la tercera, no el fruto de haber plegado una superficie, sino la relación de distancia con esa superficie.

DCH: Para mí, la pantalla es solo una interfaz, una especie de traductor de un espacio que tiene sus propias reglas de espacio y tiempo, que, al ser inasibles para el ser humano, con su enorme compresión y su tiempo no mecánico, que no necesariamente transcurre y cuando

lo hace no tiene por qué hacerlo sincopado sino en varios momentos, requiere de un artilugio que ordene ese caos y esa ingente cantidad de elementos, inabarcables en mil vidas humanas, que hay allí, en un punto de alta densidad. Por usar metáforas de la física cuántica, ese lugar de gran densidad es como un agujero negro.

ARH: Un aleph.

DCH: Y los mecanismos para acceder a los elementos allí contenidos, sean recomendadores, buscadores o guionistas, serían como agujeros de gusano o una cuarta dimensión que permite los viajes de uno a otro de los multiversos de la teoría de las cuerdas. Aquí, quien libera, aunque sea momentáneamente la gravedad del agujero negro es el lector, con su pulsión sobre esa interfaz, esa pantalla, escenario y organizador a la vez. El creador o guionista le confiere la potestad de descomprimir, seleccionar, separar, atraer los elementos tragados por ese punto de gran densidad. Como dices, el lector puede aproximar o distanciar con los movimientos del índice y pulgar, pero también puede hacer otras acciones que llevan a la profundidad, a traspasar una superficie o un muro, hacia esos multiversos, acciones que prefiero seguir llamando clic o pulsación. Y cuando se hace una obra, el autor se plantea también no solo los contenidos, sino esas posibilidades de movimiento entre los universos, y de poder liberar o ignorar los elementos atrapados en ese punto comprimido. Lo hace con el diseño de la estructura de navegación, también múltiple e interactiva, pero, sea cual sea la decisión del lector, [que] garantice lo narrativo. Al escucharte hablar de la escritura mural pienso que estás creando otra vez una distancia física, que había sido abolida por la gran densidad de un espacio digital que las contenía a una misma distancia del lector, llamadas solo con una acción.

ARH: La obra ya no es una papirola cuya profundidad es de la pantalla para adentro, sino que es un muro y, como es infranqueable, se expresa con más o menos detalle según el grado de aproximación que decida el lector. Se concibe de la misma manera como lo han hecho los grandes muralistas o constructores de mosaicos. Partiendo de la idea de que su obra se va a poder ver con proximidades distintas, calcula en cada proximidad lo que puede y cómo puede percibirse eso que está dibujando o construyendo. Si yo me pongo muy lejos, veré solo los grandes detalles, pero expresivos. Si me aproximo, empezaré a perder mucho de lo que antes podía captar mi mirada, al ser excluido de mi plano, mi visión, muchas cosas, pero se revelan otras que, por ser detalles menores, no se veían a distancia. Esa idea congenia bien con la forma en que ya se plantea la manera de leer en una lámina. Así que, como exploración nada más, ahora me interesa ver esas nuevas formas de hipertextualidad en las que se mantienen intachables las tres dimensiones, pero la tercera pertenece a un lector que se aproxima o se aleja.

DCH: Retomemos el punto de inicio de esta conversación. Sea en un muro o en una papirola, tridimensional o multiverso, creo que el reto de la escritura multimedia es lograr contar historias con múltiples lenguajes artísticos, hacer que comulguen sin atropellarse en un espacio, lo que potencia la polifonía de la obra, y también la polifonía creativa, porque, al requerir de diversos lenguajes, participan varios creadores. Y en esa polifonía de la narración, más la polifonía creativa, se tiene que los lenguajes interactúan entre sí y están dispuestos como capas, con probabilidades de que lo textual sea para la disgregación, lo musical para las emociones de un personaje, lo lírico para el pensamiento interior del protagonista del capítulo, la plástica para jugar con variaciones del tema, la fotografía para contextualizar con historias reales, la animación para las representaciones simbólicas y oníricas, y la programación como vaso comunicante. A pesar de esta intrusión, por llamarlo de alguna forma, de las otras artes, quiero seguir viéndolo dentro del terreno de la narrativa y la poesía. Y confiar en que el tiempo dictamine cuáles son las obras maestras que se han realizado en la literatura digital y señale los caminos a seguir en estos ensayos, para poder seguir hablando de libros, pues considero que el prestigio del libro, como artefacto, es que ha contenido y permitido que perviva el pensamiento profundo y las grandes obras literarias. Como algo más que un simple contenedor de palabras o herramienta de comunicación, como tengo la impresión dentro de las redes sociales.

ARH: Volvamos al soporte. Imagina al libro convertido en caja. Cuál es la inmensa potencia del soporte actual. Es un soporte que es aleph o, como tú dices, el agujero negro, los caminos de gusano de los multiversos, unas realidades físicas apasionantes que sirven de metáfora para el concepto de red. Hasta ahora habíamos pensado que el mundo digital era un fenómeno expansivo, como una inmensa red cada vez más planetaria y más densa. Y veíamos esa red en la que nos encontrábamos como un nudo de ese tejido tupido. Sin embargo, es al contrario. El gran fenómeno que estamos viviendo no es expansivo, sino contractivo. El fenómeno digital, que afecta al concepto de libro, consiste en una contracción. Estamos creando un espacio cada vez más palpable, sin lugares. Como diría un físico, sería una singularidad, donde las leyes físicas existentes desaparecen. Pues bien, a lo que asistimos es a que las leyes del mundo real, tangible, van desapareciendo. En el mundo real, los objetos tienen un lugar y existe la distancia entre cada uno. Y si hay distancia hay siempre una demora para alcanzarlos. En un proceso de contracción, se van aproximando, desaparecen los lugares, las distancias y las demoras. Ya nos está afectando, basta con mirar las aplicaciones de un móvil, expresiones digitales de un objeto analógico, como la cámara de video, el reproductor de audio, el mostrador, el poste en la acera para pagar el *parking*. En el mundo digital están en una mínima superficie como la pantalla de un *smartphone*. Yo, sin distancias, llego a un mostrador de cine o pago la zona azul del coche

o hago el montaje de un video, o escucho música o leo un libro. Todo eso ya no tiene lugar, no hay distancia y lo adquiero todo sin demora. Por tanto, estamos presenciando un auténtico aleph. Todo en una mínima superficie, como lo cuenta Borges. ¿Qué viene de esa contracción? Como somos seres que ocupamos un lugar, toda la historia ha consistido en resolver un problema: para desplazar hace falta empaquetar para transportar, para proteger. Se está haciendo siempre un cálculo de optimización del gasto energético, de tiempo y de dinero para transportar, objetos y nosotros mismos, de un lugar a otro, para que sea adecuado y rentable.

En un espacio con lugares, la palabra requiere también ser transportada, como si trasladara telas o alimento, y tengo que calcular el esfuerzo energético de tiempo y económico para trasladarla, así que la empaqueto en un volumen de considerable densidad. Pero qué sucede si estamos ahora en un lugar que no tiene distancia. Que ya no es tan eficiente el empaquetamiento y se pueden utilizar fórmulas de comunicación mucho más reducidas, sin que eso suponga disipación de esfuerzos, dinero, energía. Aparece algo que nos está perturbando, en general. La fragmentación o fractura de las cosas. En el mundo digital, todo está en añicos. Todo se ha roto en el sentido de que se fragmenta. Y eso es fruto de que no tenemos que estar realizando las tareas de desplazamiento. Ahora me compensa enviar un mensaje mínimo a mi hijo que está al otro lado del Atlántico, por Whatsapp, y esperar su respuesta inmediata, en vez de escribirle una carta que debía estar empaquetada en un sobre que viajaría quince días, y que debía ser de dos o tres folios para compensar tal esfuerzo de transporte.

DCH: La escritura desempaquetada, fragmentada, a la que haces referencia, conduce, como señalas, a un intercambio de lenguaje práctico, no literario. Considerar esos resultados algo parecido a una obra es retroceder a la lengua bárbara que solo sirve para comunicar cuestiones puntuales, administrativas. Una lengua asentada es capaz de producir literatura, pero esa literatura no la encuentro en los chats, las redes sociales, los microblogs. No veo que los creadores de contenidos lo pretendan ni que los lectores los lean con el detenimiento ni la concentración para captar matices o hacer interpretaciones que vayan más allá de los datos explícitos. Es decir, aunque los textos transmitidos así tuvieran profundidad, aunque si aspiraras a decir en tres o cuatro líneas algo con trasfondo, una historia entrelíneas, sus receptores no se sumergirían en esas aguas. No modificarían el patrón rápido de lectura, obedeciendo a la instantaneidad del medio, para interpretar. Es esta escritura la que creo que conlleva a un retroceso al uso del idioma como una lengua bárbara.

ARH: Estamos en la etapa del jarrón que se resbala y se fractura. Hay tres posibilidades para verlo. Uno, el jarrón está roto, voy a dar a cada fragmento su valor, de canto rodado

con encanto. Es la visión de este momento como desmenuzamiento del discurso. La fractura solo produce una multiplicidad de partes inconexas como las canicas de cristal que, por muy bonitas que sean, no se pueden asociar unas a otras. Ese es el momento de estupor o de algo que llega y rompe lo establecido. La segunda es que veo el jarrón roto y me afano en asociar los fragmentos o recomponer lo que ya he perdido, ese jarrón. Eso siempre es frustrante. La tercera ya no es ver las canicas inconexas ni los fragmentos, sino reconvertir cada uno de esos trozos en piezas para recombinar.

Si la comunicación se hace a partir de ese espacio sin lugares que es el mundo digital, que físicamente no tiene distancia ni demora, ¿por qué no te planteas verlo como piezas y no como fragmentos? Piezas para recombinar de múltiples maneras. Es entonces cuando aparece el reto creativo. ¿Cómo ofrezco piezas que sean lo suficientemente coherentes y combinatorias para que en un nuevo concepto de interacción, que no es plegar y desplegar, sino ajustar y desajustar, el lector seleccione y combine? ¿Qué puede salir de ahí? Aparece el concepto de interacción basado en lo que llamo “a granel”. Entramos en una gran superficie y encontramos dos opciones: estantes donde nos ofrecen bandejas con fruta empacutada, manzanas por ejemplo, o bien el estante con un expositor con frutas en la que se encoge cuál manzana. Estamos en una situación crítica similar, con una proposición de combinaciones que ya no dependen del autor. El autor se ha convertido en un creador de piezas totalmente combinatorias.

DCH: Sí, en ese punto estamos de acuerdo. Esas piezas combinatorias constituyen la base de la estructura narrativa multimedia, para que, independientemente de cuán abierta o cerrada sea la interacción, el lector haga su camino y su lectura distinta a la de otra persona, e incluso a la que él mismo puede hacer en un momento diferente. Es la imagen de los eslabones de mercurio, a la que siempre me refiero para hablar tanto de los “capítulos” que se enlazan entre sí dentro de una estructura de rizoma, como de los elementos que conviven dentro de cada uno de esos eslabones: formas narrativas independientes que pueden dar una visión más compleja mientras más se combinen, pero que, aun de forma individual, cuentan algo, que pertenecen a algo mayor, pero que tienen su existencia propia. Entonces, recurro al mercurio porque son esferas perfectas que siguen siéndolo al juntarse o al separarse. En ese sentido, creo que es una metáfora que encierra la misma idea que la tuya, cuando creas la imagen de las piezas combinatorias del jarrón roto.

Pero al hablar de un lenguaje bárbaro, no me refería a la estructura que se dispone de una manera no lineal, sino a la falta de profundidad que tienen esas piezas dispuestas como si provinieran de un estallido. Porque tanto las piezas del jarrón como los círculos de mercurio funcionan así si cada una de esas “piezas”, “eslabones”, “lexías” o “nodos” resultantes es consistente. Si tiene una materialidad digna, si tiene suficientes detalles en la pintura que la recubre. Si fueran endebles, se escurrirían entre los dedos. La escritura y la

lectura de esos significados no van más allá para hacer ninguna historia narrativa ni ninguna digresión. Tampoco para provocarlos en el lector, o en quien los podría ensamblar.

ARH: Lo has dicho muy bien antes. Esta escritura, que en sus orígenes era función de mercaderes, cambió cuando otra mano y otro cerebro la utilizó para la poesía y el pensamiento. Alguien que no desprecia ese objeto propio de los mercaderes y lo utiliza para que su palabra, que era oral, pasara a escrita y se alterara la tradición que tenía milenios. Eso sucede ahora. Tienes la palabra escrita y de pronto aparece esto. Para la comunicación trivial, función utilísima. Eso no quita que guarde una potencia inmensa. Lo que falta es creadores decididos.

DCH: Soy un entusiasta creyente de que ese momento se aproxima. Hace unos siete años escribí sobre esa potencia creativa y literaria de los sms, una idea que se recoge también en esta tesis. La idea es que los sms, que ya se habían consolidado como lenguaje práctico, también habían dado paso a una forma novedosa de expresión con el uso de emoticonos contruidos con los mismos caracteres del teclado, básicamente letras, y con abreviaciones de palabras, en las que se suprimían, por lo general, las vocales, haciendo que este lenguaje no pudiera ser oral. Solo se podía leer. Y captar el mensaje de un golpe visual. Se pasaba de la comunicación escrita basada en lo oral, a la escritura no pronunciable. Yo veía la posibilidad del surgimiento de un lenguaje literario por parte de quien se atreviera a usar ese lenguaje juvenil y práctico. Pero ya nadie usa sms. Aparecieron otras formas de chat y nadie tiene que abreviar lo que dice; aparecieron los emoticonos dibujados y animados y ya nadie los compone a partir de las letras; aparecieron los programas de escritura en chat que autocompletan palabras, y ya nadie las escribe quitándole vocales o letras, y el programa las coloca automáticamente según la frecuencia del uso. Tenía una gran potencia y desapareció en pocos años.

ARH: Sí, pero el fenómeno continúa en el sentido de la granularidad. Lo que anunciaban los sms, que es la granularidad de la comunicación, permanece y se intensifica. A mi entender, el desafío está en que la palabra, que antes reposaba en un papel, se lanza en electrones y, en espacios tan reducidos como el planeta, es instantánea. No es una metáfora, es física. Una vez que aceptamos esa granularidad por imposición de la física de lo virtual, ¿cómo interpreta ese concepto de pieza un creador que vaya más allá y quiera crear cosas? En mi caso, el uso de la viñeta satisface lo que busco, pues reconoce el concepto de pieza que, al combinarse, hace un conjunto de viñetas, un “texto”. Al presentarlo a granel, el lector combina las piezas en el orden y exhaustividad que quiera. Este concepto, junto al de la interacción, se basa en la elección y la combinación. Eso lo hace el lector, no el autor. Puede darte grados considerables de densidad y volumen. Esa sería la idea de este tipo de

escritura. Y la multimedialidad basada en una escritura mural cumple las exigencias de hipertextualidad. Me aproximo, me alejo, voy a esto, lo repaso. Pero no hay nada detrás, lo que le quiero contar está al alcance de sus ojos. Como en un mural. Me gusta porque tiene una estética atractiva y me permite componer ensayos donde la palabra debe tomar otro ritmo distinto que el del renglón.

DCH: Quizás sea esa posibilidad de interactuar en un espacio que ha abolido las distancias, lo único novedoso de este lenguaje. No solo la interacción del lector con las piezas que prepara un autor, sino la interacción de esos contenidos entre sí y las posibilidades retóricas que surgen. Es decir, en lo literario, y probablemente en las demás artes, no hay nada novedoso en sí mismo a pesar de lo digital. Lo novedoso es el conjunto que forma en ese espacio traducido por la pantalla y la manera en que se nutre, y a su vez enriquece, con otras expresiones. Si esas piezas textuales se extrajeran e imprimieran, se podrían encontrar antecedentes muy parecidos. En la historia de la literatura ha habido mucha innovación. Tenemos los manuscritos y los textos ilustrados, las vanguardias del siglo XX, los juegos retóricos de cinco siglos que rescataron los de Oulipo. Hay novelas fragmentadas como crucigrama y diccionario, relatos con distintos caminos para elegir, múltiples estructuras y técnicas... Lo que origina un cambio en el paradigma narrativo, poético quizás también, es que la idea puede transformarse en distintas expresiones para los sentidos, componiendo engranajes que están en el mismo medio, lo que antes era imposible, dando, por tanto, múltiples visiones de un mismo hecho creativo, ampliando su probabilidad combinatoria. Es el lector quien, de forma lúdica, traza las líneas transversales que enhebran las rutas paralelas de esos lenguajes e intenciones creativas. En este caso, lo lúdico ya no solo es para el que crea, que jugaba con las piezas y luego las mostraba, sino del que lee, pues necesariamente la forma de mostrar es como piezas en esa caja a la que te has referido.

ARH: También que ese tipo de literatura, y de comunicación en general, se caracteriza por la disociación del soporte y la palabra, algo que no podía ocurrir con los medios que hemos utilizado hasta ahora. De ahí la fuerza que tiene el libro, que es objeto y palabra escrita. Si arrancas el soporte desaparece también la palabra. Lo sorprendente del mundo digital es que tienes el artefacto de lectura pero no las palabras. Permite un replanteamiento de lo objetual: la palabra tomaba calidad de objeto, de ahí lo sacrosanto del libro, el porqué adquiere un reconocimiento individual, sacralizado, de que un daño al libro es un daño a la palabra. Un móvil se puede destruir y la palabra seguirá en el mismo lugar para llegar a ella con otro. Es un artefacto de mirada y lectura, pero no guarda el contenido. Luego también está el grado de pervivencia de la palabra. ¿Cómo se conserva asociada al soporte? Te hace ubicuo. El móvil es una prótesis que proporciona la ubicuidad.

DCH: Pero también lo es el libro.

ARH: Sí, y la palabra. Esa disociación lleva a que la pervivencia está estrechamente unida a la protección de la palabra. Y cuando hay disociación, solo se protege cuando la mueves. La palabra digital muere si no se mueve. Hay un movimiento como el detectado por Brown en el siglo XIX que, mirando una gota de agua, descubrió que todas las partículas de polen se movían. A nivel microscópico, lo aparentemente quieto se agita continuamente, y es lo que pasa en la red. No están las cosas asentadas, viven porque se mueven. De lo contrario, será lo mismo que una habitación cerrada donde las partículas de polvo que están en movimiento empiezan a sedimentarse. En el caso de la palabra convertida en ristas de ceros y unos, si no se comunica, se sedimenta y, a medida que se depositan más capas, el acceso requiere más arqueología: hay una civilización bajo tierra, pero se necesita un gran esfuerzo para llegar hasta ahí.

Frente al concepto más consolador de pervivencia cuando la palabra está asociada al soporte, en el que si no hay lector no importa porque igualmente no se pierde, en la red la palabra vive si se mueve, según la clave browniana. Los trozos de tu palabra deben vivir en otros discursos, por medio de la reiteración, la repetición y la combinación, pues tiene más de oralidad que de escritura. Lo que hablamos no lo he dicho hoy sino muchas veces. Es la única forma que tengo para que algo efímero se mantenga. Moverlo, comunicarlo. Si no hay esos factores dinámicos, no pervive.

DCH: Reiteración, repetición y combinación. De alguna manera es posible gracias a las cualidades del texto en el espacio digital, que hacen posible la eficacia de una estructura no lineal: fragmentación, circularidad y concisión. De otra forma, quizás no sería tan fácil repetirlo o que otros lo repitan. Ahora bien, cuando has mencionado que la falta de movimiento significa la muerte de la palabra, pienso en un fenómeno que afecta a las obras digitales: el desvanecimiento, que es una enfermedad distinta a la obsolescencia. El desvanecimiento es que algo que estaba, de un momento a otro dejó de estar, sin dejar siquiera un hueco, un espacio. Solo queda una estela, unas menciones, que permiten asegurar que, en efecto, algo existió. Pero de ese algo solo hay referencias indirectas. La obra no ha sido destruida, pero se ha quedado sin espacio. Ese desvanecimiento podría tener relación, entonces, con esa falta de movimiento.

ARH: La red como un espacio de movimiento browniano.

DCH: Sí, pero en ese caso, el de la habitación cerrada, sigue teniendo un lugar. Aunque no se mueva, aunque requiera un gran esfuerzo arqueológico desempolvarla. En el caso del desvanecimiento, ya no hay cómo desenterrarla. Eso ha pasado muchísimo. Si miramos la

bibliografía de esta tesis, que reúne más de diez años de vigilancia de obras, notamos que hay un porcentaje importantísimo que ya no está disponible. Quizás el autor, el programador o el *webmaster* tengan un *backup* en alguna parte, pero no está ya en un lugar público, los buscadores no lo indexan. Sucede esa especie de extinción, sin que aparentemente tenga dolientes, cuando sí hay obras que podría haber valido la pena conservar. Tú mismo te sorprendiste cuando te dije que tu obra *Los estilistas de la sociedad tecnológica* no se podía encontrar en el lugar donde usualmente podíamos visitarla. ¿Se debe a que esa falta de dolientes pasa por la falta de un objeto que asir? ¿A esa desacralización del objeto que contenía a la palabra? Con la disociación de la palabra y el soporte, parece que no solo el objeto, sea un móvil o un ordenador, ha perdido importancia. También la palabra parece haber perdido consagración.

ARH: Quiero interpretar esta sangría como resultado de los inicios, de un momento en que no se comprende el medio en el que nos movemos. Esa falta de comprensión tiene una serie de implicaciones asombrosas. Estamos en los orígenes de un fenómeno tan potente y, sin embargo, tan perturbador que recién se considerará cuando se entienda en toda su profundidad. Nos pasa a todos, con las cosas que hemos dejado por el camino.

DCH: Una muestra de esa desconsideración es que no existe en el mundo del libro digital una “biblioteca”. Es decir, un contenedor de obras digitales con las funciones de una biblioteca de códices o papiros, de selección, acumulación, conservación, difusión. Que garantice el estado de lo depositado allí y suministre la información necesaria para hacerlo accesible. Probablemente la primera que ha pretendido ir más allá de la idea del listado y el índice es la que realizó Electronic Literature Organization, las dos ediciones de Electronic Literature Compilation. Reunieron las obras, las alojaron en un servidor propio para resguardarlas incluso del propio autor. Lo que falta aún es la labor de conservación que en el mundo digital implica la actualización del *software* para que siga corriendo en los sistemas operativos nuevos. Por ejemplo, para que sirva en un *smartphone*, en una tableta de última generación. Ser el bibliotecario de su propia obra es algo que el autor no suele tener capacidad para hacer.

ARH: No existe. Vemos cómo se derrumba el palacio o la iglesia y la dejamos caer. Luego vendrán los arqueólogos y descombrarán.

DCH: Recuerdo que en el proyecto que elaboraste de una biblioteca digital lo que se conservaba, lo que contendría esa biblioteca, no era la propia obra, sino su “sedimentación”. ¿Podemos interpretar que ese movimiento browniano que mencionas es el factor crucial por el que las obras digitales merecen conservarse? Aun cuando hay teorías

literarias que sostienen que el ruido que genera la obra tiene tanto o más valor que la obra misma, me niego a creer que una obra pueda ser invisibilizada por lo que se dice de ella en un momento dado.

ARH: Es la naturaleza física de una obra sobre soporte digital. La realidad de algo que construyes como obra en la red está sometida a una serie de condiciones físicas que hace difícil que la forma como esa obra vive sea la de la protección del soporte. Para mí, el reto que tiene un autor digital es el mismo que el de un orador en una cultura oral. Para conservar la palabra, ya no puede utilizar lo que posteriormente vendrá que es la protección de la palabra en lo escrito, sino que tendrá que repetirlo muchas veces. Y tendrá que ser repetida, asimilada, recombina. Hay aspectos de la cultura escrita que no pueden transportarse a lo digital. No puedo pensar ni siquiera que, desde un punto de vista institucional, sea garantizada esa pervivencia.

DCH: Pero eso significaría que una obra debe vivir a través de su recuerdo, como fotografías de la obra y no la obra misma. La obra, siendo un hecho que se revive, ya solo se cita, se abrevia, se reinterpreta, se resume. Se convierte en rumor.

ARH: O se recombina. Y entramos a hablar del concepto de la autoría y de la geometría de círculos que tiene la red. Frente a una visión de que el mundo digital es solo de los grandes, tenemos que la estructura de comunicación es circular. Es una idea que le cuesta trabajo comprender a un escritor, o a cualquier comunicador proveniente de la cultura de masas, que piensa en una tarima desde la que hablar a un público. Así funcionaba antes pero ahora hay muchas mesas, y el que llega, en vez de mirar la tarima, buscará una silla libre. Y su poder de comunicación consistirá en decir cosas tan sugerentes en un pequeño círculo, que sean repetidas y combinadas por otro que está allí y a la vez participa en otra mesa. Hay que pensar cómo concebir la geometría de la transmisión creativa que no sea desde una tarima.

DCH: Eso condena a la obra a una distorsión como la del teléfono roto. No existirá la obra, sino lo que cada uno ha dicho sobre esa obra. Y la obra será representada por alegatos ajenos a lo que contiene.

ARH: Te confieso mi angustia.

DCH: Me parece interesante que sucedan esas metamorfosis como parte de una experimentación: asimilar, imitar, reinterpretar. Cada cierto tiempo surgen obras que marcan hitos y que son imitadas, pero la obra está allí, puede ser consultada, se garantiza un

retorno, una visita, una lectura, de lo original. Aquí no existe la posibilidad de volver a la obra primigenia, ni siquiera los investigadores pueden consultarla, porque no ha sido conservada y solo queda ese polen sobre la gota de agua como rastro, que se mueve como describió Brown. Es inquietante.

ARH: La lógica me lleva a este paisaje donde lo pequeño y abierto es clave. Inquieta, sí. ¿El creador será el que quiere construir esto lo mejor y más completo posible? ¿O es el diseñador de piezas múltiples? ¿Es el que da una obra autocontenida o el que diseña piezas que den mucho juego? ¿Dónde está la creatividad? ¿En la maqueta de un barco magnífico o en la construcción de piezas de Lego que permiten hacer un barco más tosco, pero también un avión y una casa?

DCH: Una característica de la era del ciberespacio y la información compartida es que el autor pierde autoridad. Y estamos de acuerdo en que también pierden privilegios todos los que ostentaban poder en la cadena del mercado. Para usar tu metáfora, esa tarima que ya no está disponible. Pero creo que aún el autor puede conservar la potestad sobre su creación, si la protege como una obra cerrada, y si ocurre una distorsión, mutación o continuación de esa obra se producirá una distinta, con otro autor. Sin embargo, dentro de la complejidad discursiva de cada obra, la autoría se disuelve entre varios creadores. Vuelvo a la idea de la hiperfonía, de los tanques creativos. Ahora bien, se puede decidir no hacer una obra cerrada, y establecer otro tipo de relación con el lector, que podría intervenir hasta el punto de modificarla, si así lo acuerdan los autores primeros. Como autor de un par de obras de literatura multimedia, prefiero permitir que el usuario decida sus itinerarios de lectura, pero no deo que modifique los contenidos dentro de mi creación, pero sí es libre de apropiarse de los elementos y crear su propia obra, como si fuera un DJ que hace mezclas a partir de bases musicales. Tanto en un caso como en otro hay un hacedor de guión, de mapas, de signos que ayuden a cartografiar el conjunto. Y hay una intención creativa que orienta la elaboración de fragmentos donde cada pieza sea una creación en sí misma. No puede ser un proceso de fabricar rectángulos sin contenidos.

ARH: Para mí, el creador es el que hace el diseño de las piezas de esa caja. Y para que tengan sentido, esas piezas las toman muchas manos y las combinan con otras piezas de esa y otras cajas. El diseñador de las piezas que permite tantas combinaciones frente a otras que dan poco juego es el creador. La casa tiene vida cuando se combinan con unas y otras para construirla. Quien construye es el autor. Si somos consecuentes con esa visión efímera de la oralidad, me resulta muy difícil salir de ese callejón sin salida.

DCH: La evolución tecnológica hace que los artefactos sean cada vez más versátiles y, al mismo tiempo, más fáciles de usar. El usuario de la tecnología puede entenderla, usarla y explorarla sin necesidad de grandes conocimientos, gracias a la que los fabricantes los hacen cada vez más intuitivos para poder llegar a mayor cantidad de gente. Por ejemplo, las tabletas son utilizadas por niños de tres años, que descubren cómo en un par de minutos frente a la pantalla. La gente poco avezada se sorprende y dice que el niño es inteligente. Pero resulta que usar una tableta es más fácil que armar un Lego. Esta sencillez de uso ha acelerado el proceso de la migración de una tecnología a otra. Si del papiro al código fueron más de 300 años, el traspaso del código a lo digital lleva pocos años y el iPad ha dado pie a un negocio que antes no existía, el de las aplicaciones culturales multimedia. ¿Crees que hay una revolución de la escritura, de la creación, más allá de la relación con los textos y su lectura?

ARH: Hay una revolución en potencia, porque, en principio, nos encontramos en unas condiciones muy sugerentes. Una de las características del actual desarrollo tecnológico protético es que amplifica las tres formas más poderosas de interacción que tenemos los seres humanos para comunicarnos e interactúa con el mundo: la mano, la palabra y la mirada. Las tres se han disparado a unos niveles inconcebibles hasta hace poco, solo para unos privilegiados. Primero, la mano. Generaba una serie de habilidades, nos convertía en *homo habilis*, artesanos de un objeto analógico que exigía una especialización para dominarlo. Pero qué caracteriza al aleph: que da igual que estés sacando un billete de avión o editando una fotografía o rellenando un formulario, que esos objetos que exigían unas destrezas antes específicas, ahora se hacen con las mismas habilidades de tocar una pantalla. Con el mismo dedo, lo resuelves. Tienes una capacidad para manipular objetos.

Segundo, la palabra. Una de las cuestiones claves era que pudiera alcanzar distancias, poder comunicarte. Ahora, desde el concepto de blog hasta el de redes sociales, tienes posibilidades de que tu palabra sea un fenómeno de comunicación que antes quedaba para el orador y el contertulio.

Tercero, la mirada. La imagen estuvo hasta hace muy poco reducida a unos pocos privilegiados. Primero a nobles o eclesiásticos que pudieran pagar a productores de imágenes, que eran los artistas, y su consumo quedaba reducido a otros pocos concentrados en los gabinetes, los salones, las iglesias. Hasta que llega el museo como concepto. Pero viene después otra revolución que hace a todos grandes consumidores, con la imagen automática como la fotografía, la impresión de revistas gráficas, las editoriales, las televisiones o el cine. Pero los productores seguían siendo pocos, a pesar del uso masivo de esas imágenes. Y llega la gran revolución: todos somos productores y consumidores. Difundimos y consumimos. Se comparte ya no solo la palabra, sino también la mirada.

DCH: Eso es escritura multimedia, que permite la combinación de perspectivas, voces, lenguajes, sobre todo en los cambios de puntos de vista, la polifonía dentro de la obra; la destreza del lenguaje fotográfico te da la misma cantidad de puntos de vista que la escritura textual. Y su combinación da una cantidad duplicada de registros, exponencial según la cantidad de lenguajes que intervienen. Entonces sí hay una revolución de la escritura.

ARH: Sí, que incluye el poder que tiene ahora la imagen como tinta de la escritura.

II

DCH: Si exploramos la escritura multimedia desde la creación podemos encontrar que hay tantas formas de entenderla, más allá de la teoría, que se ha establecido un discurso heterogéneo e interesante siempre con el uso de la palabra escrita como elemento común. Son escasas las convenciones que se han impuesto por eficacia en la macroestructura de las obras, como el del uso de la pantalla y la exposición hacia el lector, la renuncia autorial y el endoso de cierta autoridad, el aspecto lúdico y la fragmentación de la estructura primaria, pero, aun siendo pocas, hacen que coincidan las narraciones multimedia, ya sean literarias o audiovisuales como los documentales interactivos. Y, sin embargo, me parece que la verdadera coincidencia es invisible y está en el viejo arte de la narración, en esas técnicas que, al explorarlas, dan paso a la variación de perspectivas, algo en lo que incluso el videojuego está evolucionando con rapidez.

De una forma contundente, el arte narrativo se impone a la pirotecnia. Es el placer de contar y de encontrar nuevas maneras de hacerlo, lo que instiga, al menos en mi caso, a crear obras multimedia, junto a una fascinación por ver cómo una idea se configura en distintos lenguajes. Creo que una de las cosas que más disfruto con lo multimedia son esas jornadas que generan debate, en las que escucho y comparto retóricas a veces imposibles. Esto es algo que con la escritura para el código no hago. Lo que publico en las editoriales tradicionales, sea novela, ensayo o crónica, no lo expongo hasta que está terminado. Lo lee primero mi mujer y después mi editor. Y luego, ya, el público. Pero en lo multimedia, primero existe una idea que debe ser sojuzgada por otros creadores antes que la propia escritura.

ARH: El primer desafío es la dosificación del texto, la estrecha relación entre el espacio de la pantalla y la palabra supone una tensión. Tenemos que aceptar que existen las *constraints*, como dicen los franceses, que condicionan tu discurso. He buscado siempre fórmulas para encontrar el equilibrio entre la pantalla y la palabra. En los ochenta, fue la idea de que la pantalla no era una página, algo que en aquellos años había que resaltar, puesto que la forma de ahormar el texto cambiaba por completo. La pura cantidad de texto

que ofreces al lector hace que te impongas una dosificación, lo que conlleva a otro reto: cómo resuelves la continuidad de ese texto. Si reduces en extremo la cantidad ofrecida al ojo, cómo se consigue que el texto o discurso no se desmenuce. Un problema de ergonomía, como la hoja de papel con el papiro. Entonces, al apostar por una reducción de la cantidad, se aumenta la ruptura.

Se trata de buscar esa continuidad a través de la iconicidad. La imagen como gozne. En *Por la orilla del hipertexto*, que realicé en 1987, exploraba esta idea: mantenía la imagen y el texto cambiaba a otro que también tenía relación con esa imagen. Desde entonces hasta ahora, que utilizo la imagen como un soporte, utilizando la estética cómic, con la imagen como muro donde dosificar el texto, dentro de bocadillos o globos, con carácter rítmico. Hago muchas fotografías para usarlas luego como soporte, y no como ilustraciones, del texto. Entre esos dos extremos hay otras posibilidades: ¿y si la propia palabra se convierte en imagen, como hice en *Los estilistas en la sociedad tecnológica*? ¿Y si el propio texto es imagen y se funden unas imágenes con otras? Uso fundidos y desplazamientos para lograr esa continuidad. En la pantalla, las palabras están sostenidas y adquieren cualidades y calidades que no logran en soporte rígido, como diluir o crear movimiento. En el fondo están flotando.

DCH: También miro mi propia evolución como autor de este tipo de obras. Las exigencias del medio digital en la escritura y cómo, de alguna forma, se contribuye, a partir de conocerlas y dominarlas, a burlarlas para buscar nuevas rutas. Forzar la imaginación para narrar en distintos planos. Me busco en *Tierra de extracción v.1.0*, aquella que se publicó en CD-ROM en el año 2000, una obra que nació de unas canciones compuestas a principios de los noventa, en un ambiente muy concreto que luego, a mediados de esa década, volvería a mí cuando me iniciaba en la literatura. Esos olores marcaron la trama y enhebraron música y escritura, y lo visual surgió a partir de esos dos elementos en el trabajo de aquellos que colaboraron con su arte. Estos lenguajes que se sumaban a la obra obligaban a la edición constante para no repetir ideas o argumentos que un arte podía expresar mejor que otro. De forma natural, incluso instintiva, la propia pantalla guió una primera estructura.

Desde aquella experiencia, de la que no se documentó nada, viaje durante veinte años hasta *Hotel Minotauro*, y entiendo que, aunque hay muchos proyectos fracasados en el camino, y muchas ideas, horas, esfuerzo y dinero perdidos, existe un intento de ruptura constante. Un deseo de no volver a repetir esquemas anteriores, pues, para mí, restaría sentido a la creación multimedia, cuya satisfacción está, precisamente, en el forzamiento de límites, puesto que en realidad son pocas las compensaciones. Entre esos retos está esa maleabilidad de la palabra que mencionas, que también se puede encontrar en otros

lenguajes, como la imagen, la música y tantos otros que se van adhiriendo al espacio digital.

ARH: La imagen, sí. Como la base es ceros y unos se podría tratar de igual que la palabra. Quizás lo más sugerente es que la imagen puede tratarse de otra manera a la que nos ha acostumbrado la rigidez de lo audiovisual. Pero, para mí, es mayor logro ver las capacidades de la palabra en el soporte de la pantalla, que las de la imagen o el sonido, puesto que es más transformador. El efecto creador, a partir de la palabra, conlleva una idea rítmica que, a su vez, conduce a los renglones truncados, que son pensados para los artefactos de lectura, cada vez más sofisticados.

DCH: Has mencionado las *contraintes*, que son imposiciones que un autor se plantea previas al texto y que condiciona su escritura como una camisa de fuerza, más o menos apretada, según cuáles elija o invente para labrar una forma que puede o no influir en el contenido. Esto es popular en la poesía y existen magníficos ejemplos en la narrativa de ficción. Pero en tu caso te has dedicado al pensamiento, que requiere de la exposición y desarrollo de una tesis, algo que podría necesitar de un espacio menos condicionado por la forma. Me parece más complicado ceñirse a las constricciones impuestas por el espacio digital en el área del ensayo que en las de la narrativa, por ejemplo. ¿Cómo someter el desarrollo de una idea a estas reglas que nos hemos impuesto los autores de la literatura multimedia?

ARH: Más difícil que la propia dificultad formal del espacio-soporte, era la propia pretensión académica del ensayo, y eso hacía extraordinariamente difícil la escritura para la pantalla. He trabajado siempre de forma dual, lo escribo de una forma y lo paso a la otra. Si se analiza cómo se realiza el género del ensayo, tanto el más estrictamente académico como el literario, notamos exuberancia, exceso retórico, afectado por el papel, la página, el artículo, el libro. Lo expresivo de esos ensayos podría soportar mucho mayor adelgazamiento. La página exige redundancia, pero una idea se puede sostener con suficiente claridad sin esas concesiones. Entonces, las dificultades comienzan a ser externas, la forma que pedía el entorno ensayístico o académico o literario. En todo caso, si el producto final lo vertiera al papel, sería ilegible.

DCH: En la narrativa multimedia verter solo el texto sería como tirar a la basura el ochenta por ciento de un concepto y un trabajo realizado. Aun cuando algunos textos pudieran leerse en un formato rígido, otros necesitan del movimiento que generan en lo digital. Incluso en obras colectivas, como *La huella de Cosmos*, que dirigí hace diez años, cuyo resultado fue

abrumadoramente textual, no tendría sentido, pues su mayor interés reside en el propio experimento, donde el foro funcionaba como una mente trabajando.

ARH: Cuando se construye bien algo en un soporte, no resiste el paso a otro con una simple translación. Para construir el discurso y conseguir la continuidad, tienes que interpretar las tres dimensiones de las que ya hemos hablado y que están ineludiblemente asociadas a la lectura digital. Es un esfuerzo de creación, y supone un parte muy sustancial de la creatividad, y sé que está bien construido cuando puedo plegar todo ese discurso en una imagen. Sea grande o pequeño, está comprimido en una metáfora, ya sea una interfaz gráfica o una pequeña narración. Por ejemplo, un laberinto donde se vierten conceptos desarrollados de modo muy ensayístico, donde cada trampa o bifurcación es la resolución de esos conceptos.

Todo lo construyo buscando la emergencia de una imagen. Si funciona, es que lo he hecho bien. Si no, hay replantearlo. Estas formas de plegado nos reenvían a la oralidad, como recurso que necesita recurrir a un juego metafórico para mantener la continuidad de un discurso tan efímero como es la palabra hablada. Solo que ahora hablo de la palabra digital, que ya no son ondas sino ceros y unos, pero que también necesita un soporte metafórico, una imagen, porque la estrategia de la oralidad se refuerza y reinterpreta en la digitalidad.

DCH: A partir de una idea similar de retorno a una especie de oralidad, que implicaba el refuerzo del gesto y el *atrezzo*, hubo un tiempo en que desarrollé la idea de la literatura sin texto. Con el tiempo, y con una madurez acerca de lo que es la literatura que me interesa, he desechado el concepto porque pienso, por una parte, que la digresión debe encontrar espacio en la narrativa y, por otro, porque pienso que la palabra escrita es el único medio adecuado para desarrollar la abstracción. Creo que la evolución del pensamiento dio un gran salto cuando las ideas se desarrollaron, retomaron, evolucionaron en algo material, que permitía el debate incluso por generaciones, y otorgó la calma y las distintas interpretaciones, que no tergiversaciones. Siguiendo la senda de lo moderno y posmoderno en la narrativa, quise llegar al extremo: la narración, siendo literatura, prescinde del texto. Encontré que era desterrar, entonces, el pensamiento profundo de la narrativa.

Ahora bien, esa predominancia absoluta de la acción es algo que muchos autores han abrazado, instigados por el mercado editorial. La idea es que si en lo multimedia la palabra escrita va a servir para sostener la acción, es sustituible. La obra multimedia es también polifónica de muchas maneras, y tiene, y puede exponer, más capas que la diégesis. Pero de lo contrario, si la narrativa es un encadenamiento de acciones, bien puede existir sin texto en un formato digital. Ahora bien, mi opinión es que, sin dejar de ser

narrativa, debe haber profundización en los temas, que solo se puede lograr a través de la palabra escrita y es ahí donde encuentra su lugar dentro de la pantalla.

ARH: ¿Y esa palabra exige un determinado soporte para que sea escrita?

DCH: No, puede estar escrita en pantalla o papel.

ARH: No es exigencia de soporte.

DCH: No.

ARH: Con la palabra escrita te refieres a la palabra con una cantidad de texto especial.

DCH: Ahí está la cuestión. Se puede dosificar el texto. Pero no puedes acortar una profundización. No puedes pretender tocar lo que existe a treinta metros bajo el mar, buceando solo a diez.

ARH: ¿Señalarías que el texto tiene unas exigencias de extensión?

DCH: Que dependen de la idea.

ARH: Es decir, un texto siempre tiene unos límites mínimos de extensión.

DCH: En pensamiento, sí.

ARH: ¿Y en narración?

DCH: Se puede jugar con las partes invisibles de la estructura. En narración es efectivo. Por ejemplo, Melville necesitaba describir exhaustivamente en *Moby Dick*, porque sus lectores nunca habían visto, ni verían, el mar, un barco, una ballena. Pero ahora el lector sabe incluso cuál es la biología de un cetáceo. Escribes “ballena” y se desencadena un proceso de metonimia increíble gracias al que no hace falta explicar más. Se puede dar por hecho muchas cosas culturales o históricas, con todas sus distorsiones. En narrativa hay muchas estrategias para que el autor se apoye en lo que supone que el público lector conoce. Y dar lugar a lo sugerido, que es una cuestión maravillosa y efectiva, porque las conclusiones y sentencias las vuelca, con todos sus anhelos e interpretaciones, en la narración. Pero en el pensamiento hay un argumento que debe conducir hacia la demostración de una tesis, sin

posibilidad de tanta apertura en la interpretación por parte del lector. Se exponen ideas nuevas que no están en la cultura popular.

ARH: Con la narración ya se iba profundizando en algo parecido a lo que la física nos ha ido desvelando con respecto al mundo: la sorpresa que ha sentido el ser humano al ver que hay más vacío que presencia. En el fondo estás viendo un mundo que te parece continuo pero que no lo es, como una película de cine que está hecha de fotogramas. El mundo es igual: no hay continuo: lo que entendemos como espacio y tiempo, es sucesión de espacios y no un continuo de tiempo. Y es perturbador. En la narrativa nos lleva a algo parecido. ¿Qué sucede? Que cada vez más se impone la elipsis, si no quieres que fracase el proyecto narrativo. Lo que antes era un muro, ahora es un puente. Hay más espacio vacío. Pasamos del románico al gótico, nos hacemos cada vez mejores arquitectos. Es la capacidad de hacer cosas sólidas, continuas y bellas con ausencias, con arcos.

Pero en el desarrollo argumental de un pensamiento, nos encontramos con la dificultad que surge si asociamos dosificación con acortamiento. Si acortas el discurso, la razón se convierte en emoción. Con poca extensión, las palabras son pocas y se recurre a las emociones para poder mandar el mensaje. Se recurre a otros lenguajes que permitan generar emoción. Se manda el mensaje pero no a través de encadenamiento de razones. Esa es la diferencia entre ideología, que se construye con eslabones de razones y argumentos, y mentalidad, que son imágenes, iconos, historietas cargadas de emoción. Si el medio te impone recortar, ya no hay cadena, sino un solo eslabón que necesita conmover para tener eficacia comunicativa. En esos extremos andamos.

DCH: Y esto implica simplificación. Los cinco minutos de discurso y la simbología implícita en la imagen que serán televisados.

ARH: Vehicula un mensaje que, desplegado, sería una ideología pero que llega como mentalidad. Si dosificar se refiere exclusivamente a acortar, estamos perdidos.

DCH: ¿Observas ese fenómeno ahora mismo?

ARH: Sí, a todos los niveles. Por ejemplo, cuando se dice “un alumno no aguanta este tema durante una hora hablando....”

DCH: O lo que ha hecho Pérez Reverte con el Quijote: mutilarlo para que lo puedan leer lo que él entiende por jóvenes.

ARH: Pueden ser iniciativas bienintencionadas, pero la mentalidad frente a la ideología lleva a un riesgo: la sociedad se hace más frágil, más vulnerable, a las acciones de los poderes. Frente a la ideología que mantiene el grupo, la sociedad, con unas defensas que se pierden ante la mentalidad. La mentalidad tiene eficacia en las acciones extraordinarias: los puedes mandar a morir en la guerra y van tan contentos. Pero si quieres razonar por qué hay que ir a la guerra, encontrarás resistencia. Ahora hay una clara imposición por la abundancia informativa, por la propia recepción del mensaje. Si tu cerebro está traspasado constantemente en mensajes, se satura, y se defiende de varias maneras, como la desatención, que es lo más parecido a la desgana.

Una consecuencia es la redundancia por parte del emisor. Se intenta asegurar que el mensaje llegue pero se agrava el problema. Otra consecuencia es la fractura del mensaje. Ante la desatención y sobreinformación, que corta un mensaje por donde sea, el autor lo acorta, para que el receptor no lo rompa por lugares no deseables. Entramos en un callejón sin salida, pues se empobrece el discurso, se pierden las razones y las cadenas de argumentos. Ante el desmigajar del discurso, la nueva estrategia que tenemos los creadores y comunicadores es dosificar la pieza y empaquetarla en piezas combinables. El reto es constructivo y discursivo para no caer en la tentación de acortarlo y que carezca de argumentos.

DCH: Algo que me preocupa es que lo multimedia exige un tipo de producción que encarece la creación. Para la expresión textual es suficiente un bolígrafo, un trozo de papel. Otra cosa es, desde luego, el juego del mercado y su mercadotecnia. Pero la persona podía expresarse sin llegar al gran público. Sin llegar a un lector. Lo multimedia juega al tiempo real, la publicación inmediata, lo que no creo que favorezca la calidad literaria, que necesita asentamiento, y también requiere una inversión mayor que la de los demás lenguajes, a excepción quizás del audiovisual profesional. Inversión de tiempo, de esfuerzo de una o más personas, para desarrollar las artes, llevarlas a lo digital, programarlas, diseñar la navegación. Si el lenguaje multimedia es el que se impone, ¿no significaría un retroceso en la democratización de la creación, algo logrado con la educación gratuita y pública? Es decir, por un lado está la tecnificación de las escuelas, donde inculcan la dependencia tecnológica: los ordenadores en vez del lápiz, las tabletas en vez del papel. Por otro, la merma en la enseñanza de las humanidades.

ARH: Tengo el temor de que estamos justo en el filo de la navaja, frente a dos panoramas bien diferentes, que quizás no sean excluyentes: ante la complejidad de usar estos medios para la creación, vamos a las visiones de equipo e industriales de producción. Tú mismo, en tus obras, trabajas en equipo. Y, del otro lado, tienes la idea del artesanado. Nunca el individuo creador ha dispuesto de tantos medios para ser autosuficiente. Estamos en la

tensión entre otra forma de industrialización y la reinterpretación del artesano. Creo que habrá ambos modelos. La aparición del artesano será en todos los aspectos, incluso la escritura. La tensión existirá como nunca, porque lo pequeño ya no será secundario, como antes, que era marginal, secundario, humilde. Ahora estará de tú a tú frente lo grande. Ya la relación no será jerárquica, sino que será otra forma de comunicar, producir, crear, sin que sea menor.

DCH: La literatura electrónica podría actuar como fuerza resistente o como contrapeso ante un poder industrial y hegemónico.

ARH: La resistencia será la que se dé en el pulso entre lo pequeño y lo grande. Un pulso que se mantendrá fluctuando. Ninguno vencerá al otro, existirá la incertidumbre. Me parece que veremos grandes obras hechas por lo pequeño y lo grandes, sin dejar de forcejear en terrenos de lo viral, el *trending topic* y el *marketing*. Será una sociedad dual. Mientras mejor sepan entender y construir esa resonancia del otro lado del espejo, mientras más fluida sea esa reverberación, tendrá más éxito.

DCH: Pareces optimista, no es un panorama catastrófico.

ARH: Si aceptamos que lo que hay en el fenómeno de la digitalidad es un nuevo modo de virtualidad, que siempre ha existido, ¿podríamos entender al ser humano sin el mundo virtual de, por ejemplo, el más allá o los espíritus? No lo generó la tecnología, pero sí la mente. En el momento en que tenemos creencias, se genera una construcción social. Esa dualidad está en la esencia del ser humano a lo largo de toda la historia. Junto a la realidad, el espíritu, el más allá, sus formas de religión, la capacidad nuestra de estar siempre resonando entre el futuro, que es virtual, y el presente; de estar constantemente recordando. La evolución biológica creó la memoria, un espacio virtual generado por el cerebro, y la cultural, otras virtualidades (religión, magia). Ahora llega el *homo faber* constructor de instrumentos y desarrolla tecnológicamente un espacio virtual. Un territorio al que le llega el agua, ¿qué es?, ¿agua o tierra? Las dos cosas. Esa marea da como resultado eso que llamamos playa. Hemos construido otro mar, el del mundo digital, que entra en nuestras vidas, que parece en un principio una marea invasora, pero se estabiliza. Cierto que la llegada del mar anega mucha tierra, y desaparecen cosas que se pierden irremediabilmente. Pero al final se nivelan agua y tierra. Y queda como resultado una costa. Una dualidad.

DCH: Es una magnífica metáfora que comprime lo que hemos hablado durante estas horas.

