

TIERRA DE EXTRACCIÓN O LA HISTORIA DE UNA NOVELA MULTIMEDIA¹

Doménico Chiappe

DEA en Humanidades por la Universidad Carlos III

dchiappe@gmail.com

Érase una vez 1996. En un PC de segunda mano, cuya marca no recuerdo, con pantalla negra y letras verdes pequeñas y titilantes, escribía una novela. Ya tenía título, *Tierra de extracción*, y la trama y los personajes, como me ha ocurrido siempre en textos posteriores, ya existían en mi mente desde mucho antes de escribirlos. Vivía en Caracas. Trabajaba como periodista de una revista de crónicas de viajes y tenía una sección de música underground en una revista dominical de un diario de gran tirada. Era inestable y los años enloquecidos que comenzaron en la isla de Margarita cuando estudié oceanografía no habían terminado. En otras palabras, me encontraba en medio de un ambiente creativo, furibundo y sin ánimos de lucro. El espacio ideal para lo que sucedería con esta novela.

Tocaba la guitarra. Una Fender Bullet que me regaló mi padre a mitad de los ochenta, cuando vio que mi interés no era pasajero y que ya era hora de arrinconar la guitarra barata de fabricación china. Nunca me he comprado otro instrumento. En realidad, aunque en esa época tenía una gran destreza con los dedos, que luego he perdido, la guitarra me servía más como un vehículo de comunicación. Componía desde principios de los noventa, en la isla. En aquellos años había conocido varias ciudades y pueblos de la costa y había vivido durante algunos meses en Menegrande, lugar donde transcurría *Tierra de extracción*. Fueron años solitarios, aventureros e infelices. La letra y la música de las canciones abordaban aquellas experiencias desde la inmediatez. La novela, desde la distancia. Eran dos voces sobre un mismo tema. Eran parte de un todo que no quería

¹ (Este artículo ha sido escrito a partir de una ponencia realizada en la Universidad de Málaga)



Esta obra foi licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

separar. Entenderlo fue crucial para labrar mi voz autorial, para afrontar el enorme proceso que requería una obra multimedia en unos años en que cualquier cosa parecida no era más que ilusión.

El azar jugó su papel. Una amiga me llevó a una fiesta en casa de una amiga suya que tenía un hermano. El hermano había transformado el invernadero del jardín en un estudio de música. Una consola de ocho pistas, grandes altavoces que incluían toboganes especiales para subsónicos, un sampler, un magnífico teclado. Raúl Alemán y yo nos hicimos amigos, y él aceptó participar en la aventura de *Tierra de Extracción* cuando, tiempo después, le propuse producir la música de la novela. Para imbricar música y literatura, había fragmentado las piezas en varias partes, entre dos y cinco, con el propósito de que cada sección estuviera en un capítulo diferente con arreglos distintos. Raúl y yo nos encerramos algunas noches a hacer primeras tomas de las canciones: mi guitarra y mi voz sobre un metrónomo. Duplicamos cada canción en un casete. Hicimos una lista con el nombre de los músicos o bandas que creíamos que aportarían algo. Yo me encargué de contactarles y hacerles la propuesta: hacer una versión de mis canciones, a partir de la lectura de capítulos escogidos de la novela. Tendrían suficiente tiempo para preparar sus arreglos y grabar en el estudio de Raúl. Del sótano de un macroedificio de la urbanización El Marqués, donde ensayaba Slam Ballet, hasta las alturas de la terraza descubierta de Daniel Armand, líder de Pax. Fueron largas noches de música. En paralelo, otra amiga me presentó a un amigo suyo que dirigía una página web que se había convertido en un sitio de encuentro para los pornófilos caraqueños. Le hablé de mi proyecto. Javier Muñoz me habló de un programa, Director, y quiso participar en la obra. Con él pasé muchas horas observando y analizando páginas web, mientras intentábamos hacernos con una copia del software de Macromedia, demasiado caro para nosotros.

La parte textual de *Tierra de extracción* avanzaba y terminé de revisarla más o menos al mismo tiempo en que los músicos concretaban su participación y Javier se hacía en el mercado negro con una versión educativa de Director, que pagamos a medias. Con una visión más clara de lo que tenía que ser una obra multimedia, pero aún apegado a la tradición del papel, renuncié a mi empleo en la revista y me encerré en casa de mi madre

a trabajar. En la búsqueda de que la obra contuviera múltiples puntos de vista, cursé invitación a escritores, académicos y periodistas para que aportaran escritos puntuales que funcionarían como hipertextos. Un folio que se escribiría a partir de algún capítulo o idea. “¿Me estás pidiendo que te escriba un pie de página?”, me preguntó un reputado historiador. Otro académico me recomendó buscar colaboradores “entre gente de mi edad”. Aunque llegaron algunos textos, los deseché pronto.

También comencé a buscar materiales visuales. Llamé a todos aquellos artistas que me parecían interesantes y cuyo teléfono conseguí con mañas periodísticas. La lista no era larga. Pero los artistas, reconocidos o no, jóvenes o no, no fueron tan generosos como los músicos. No había dinero para financiar ninguna de las colaboraciones. De los que artistas sólo aceptaron dos, ambos padres de compañeros de estudios que hacía bastante tiempo no veía. Manuel Gallardo, cuyo hijo era uno de mis mejores amigos desde que compartimos habitación en la residencia de estudiantes del Instituto de Tecnología Marina; y Ramón León, cuyo hijo había sido uno de mis amigos de la escuela primaria. En realidad, cuando hablé con el maestro León por teléfono, llamaba a su hijo, que diseñaba e ilustraba. Como tenían el mismo nombre, el padre me dijo que él era Ramón León y yo, pensando que hablaba con mi antiguo compañero, le conté todo el proyecto y lo que quería que hiciera: que leyera algunos pasajes escogidos de la obra y pintara lo que se le ocurriera. Aún recuerdo sus palabras: “Creo que tú querías hablar con mi hijo, que vive fuera del país. Pero a mí el proyecto me gusta. ¿Por qué no pasas por mi casa?”

Hice un trabajo similar con la fotografía: llamé a amigos fotógrafos. Dos de ellos accedieron a abrir su archivo y dejar que escarbara allí para escoger las imágenes que creyera que contaban una historia paralela a mi obra: Humberto Mayol, con quien hacía reportajes free lance para uno de los principales periódicos de Venezuela, y Edgar Galíndez, con quien había trabajado en la revista de viajes. Recurrí también a dos importantes archivos, cuyos albaceas cedieron los derechos de publicación, el de la Shell en manos del Centro de Investigación de la Comunicación, de la Universidad Católica Andrés Bello (CIC-UCAB), dirigido por Caroline de Oteyza, y el de la Fundación Andrés Mata que contiene el fondo del diario *El Universal*, gestionado por Luli Delgado. Así

conseguí visiones y testimonios de Venezuela desde comienzos del siglo XX, el tiempo más remoto de la novela, hasta finales de siglo, cuando terminaba la trama si hubiera sido escrita en una secuencia temporal. Afortunadamente para el resultado final, la novela había sido escrita bajo la influencia de Faulkner, Rulfo y Cortázar, estaba estructurada en 67 eslabones-capítulos, y las tramas y sus tiempos se mezclaban y forzaban a armar un puzzle². Esa primera versión tenía algo más de 100 páginas al tamaño de las letras verdes de mi pantalla, impresas en ese papel que tenía los bordes agujereados para calzar en el rodillo de la impresora. En un diseño de Times New Roman 12 puntos a doble espacio es probable que el total superara las 200 páginas.

La obra tiene cinco tramas, que transcurren desde 1914 hasta finales de los noventa (tres generaciones), en Menegrande (lugar donde estalló el primer pozo petrolero de importancia comercial en Venezuela) o alrededores: 1) Jonás Valleterno trabaja con la transnacional que descubrirá el pozo y, antes de morir, le encarga a su hijo que busque a su antiguo amor. Israel Valleterno busca a Mercedes para cumplir el encargo de su padre moribundo; 2) Lucelena engaña a su marido, poderoso hacendado, con un desconocido que se parece al galán de la telenovela. El marido sale en su búsqueda y una confusión (haber identificado al galán en la telenovela de otro canal) le lleva a perseguir a Israel; 3) Ya adulto, el hijo de esta pareja trabaja a favor de los intereses de la petrolera y el gobierno y corrompe o coacciona a quienes protestan; 4) Matías Gracia huye de Caracas y conoce a Miriam Fuentellana, que ha finalizado una huida similar y ha regresado a su pueblo; y 5) La breve historia del seductor cuya máxima ilusión es ser una estatua. Desde el inicio, la idea era que cada una de estas tramas se sostuviera sobre diversos lenguajes artísticos, que, en el espacio de la pantalla, compusieran distintos e independientes planos narrativos, superpuestos y combinatorios.

Cuando Gallardo y León me entregaron sus obras, originales que prometí devolver después de digitalizarlos, cosa que hice puntual, y había recopilado las fotografías que almacené en diskettes 3½, llegó el momento de elaborar planos y mapas. Mi madre permitió que colonizara el suelo de su salón con papeles y que la vasta mesa del comedor

² Para más información sobre *Tierra de extracción*, se puede consultar el artículo "What's Latin American about Latin American Hypermedia Narratives?". de Tea Pitman. En: http://www.einaudi.cornell.edu/latinamerica/academics/hybrid_pitman.asp.

me sirviera de escritorio. Decidía, a veces con la cabeza rozando el techo y otras sentado en el piso, qué capítulo podía ir con qué imagen; qué canción acompañaba a qué personaje en cuál momento; cuándo una imagen aportaba y cuándo un texto debía ir solo. Comenzaba a incursionar, sin demasiadas bases teóricas, en la retórica multimedia. Para entonces, Javier se había retirado del proyecto. Yo proseguía sin haber visto jamás pruebas en pantalla. La grabación de las canciones se hacía con altibajos. Raúl había consolidado su proyecto Ojo Fatuo y se había convertido en el gurú del movimiento rave de Venezuela. Teníamos piezas magistrales que habían arreglado y grabado Jorge Ramírez, Slam Ballet. Daniel Armand y Culto Oculito³ pero otras agrupaciones no habían cumplido con los plazos. Después de varias semanas sin vernos, Raúl y yo tomamos una decisión: terminar el proyecto con lo que tuviéramos a mano. Es decir, nosotros asumiríamos las canciones. Raúl comenzó a interpretar y componer encima de las primeras tomas que ya teníamos, con una sola condición: él trabajaba en el proyecto mientras yo estuviera en el estudio. Hernán Quintero cantó sobre esos arreglos en un par de canciones lentas y Frank Cordido llegó con su guitarra y distorsionador para encargarse de la más rápida de todas. Desechamos un par de piezas y otras se perdieron antes de remasterizarlas para la versión final de la novela. Nada de esto se documentó. No existen fotografías ni filmaciones de las sesiones que transcurrieron entre 1996 y 1997. Ni siquiera estoy seguro que hayamos comenzado a grabar en 1996. Es probable que termináramos en 1998. Tampoco existen las primeras versiones de los mapas y planos que elaboré en papel. Existe la última versión, escrita y pintada casi sin tachaduras, ordenada, entendible. 156 páginas de textos y dibujos, donde se perfilan dos mapas de navegación, uno por tramas y otro por canciones, y diversas rutas de lectura en cada uno de estas propuestas. Hay otros planos con la disposición de los botones y del texto en pantalla y, por cada capítulo, un boceto de cómo interactuarían los elementos entre sí.

Un par de años después seguía sin trasladar la obra a la pantalla. Caroline de Oteyza me ofreció desarrollar la obra en el CIC-UCAB. Sin embargo, allí no podría contar con el equipo técnico y tendría que abocarme a aprender el lenguaje de html y el programa Director; al mismo tiempo, una gran empresa proveedora de internet se interesó por el

³ Además de escucharse en la novela multimedia, ahora las canciones están disponibles en una secuencia bautizada como "Novela cantada para internet". En: http://www.domenicochiappe.com/pg_d_7a.html

proyecto: en la primera reunión, me ofreció programarlo y colgarlo por capítulos en su site. Fijamos una segunda vista para cerrar el trato. No acudí. Acepté el ofrecimiento de la universidad, aunque era incierta la posibilidad de recibir una contraprestación como investigador adscrito a la universidad. En pocos días comprendí que si aprendía a programar, mi ambición creativa se vería limitada por mi capacidad informática. Que no haría lo que imaginaba sino lo que pudiera. Esta certeza me ha acompañado siempre desde entonces. Cuando la facultad denegó la partida presupuestaria que se solicitaba para mi sueldo, sentí alivio y volví a ganarme la vida en las lides periodísticas.

Finalicé la concepción de la obra multimedia cuando ya trabajaba en una revista de actualidad, recién fundada. Durante varios meses busqué un programador que quisiera entrar en el proyecto. Una mañana mi padre me preguntó cuánto podía costar contratar a un informático. Pregunté a Marivit López, que trabajaba en el CIC-UCAB. Ella lo haría por un millón de bolívares (2.000 dólares al tipo de cambio de la época) y me advirtió que tendría que contratar también a un diseñador. Para entonces yo escribía en el cuerpo de investigación de un diario. Una redactora me recomendó a una diseñadora gráfica. Su tarifa era de otro millón. Mi padre puso el talonario sobre la mesa. Al fin, *Tierra de extracción* se trasladaba a la pantalla. No sé cuántos meses después, a finales de 1999, terminamos la versión 1.0 y la editamos en cd-rom. La mostré a dos personas: Caroline de Oteyza y Andreas Meier, fundador del laboratorio multimedia de la Universidad Simón Bolívar. Caroline ideó un seminario, de tres sesiones, una por semana. En cada sesión participaron creadores, agentes del mercado (editores, críticos) y académicos. Se tituló “Los desafíos de la escritura multimedia”⁴ y, al término, se editó un libro con los artículos teóricos. Esta versión se colocó en librerías. Los libreros no supieron dónde colocar un cd. Desde luego, no en los mostradores, tampoco en los anaqueles. Su lugar terminó siendo, sin excepción, detrás de la caja registradora. Las ventas fueron realmente exiguas, quizás nulas. Emigré a España antes de cobrar los centavos o recuperar las devoluciones.

La aventura de la versión 2.0 había comenzado antes del congreso en la UCAB, cuando Andreas Meier me dijo que quería trabajar con *Tierra de extracción* durante el año sabático que tomaría en Inglaterra. Ya habíamos sostenido algunos, pocos, debates sobre

⁴ El prólogo al libro *Desafíos de la escritura multimedia* de Caroline de Oteyza puede leerse en: http://www.ucab.edu.ve/tl_files/CIC/recursos/ciclibro4.pdf

la narrativa en pantalla en mis visitas a su laboratorio. Me gustaban sus ideas y le entregué todo el material en bruto y mis planos. Con la versión 1.0 terminada, yo había navegado por la obra, y aprendido qué quería y algunas claves de cómo hacerlo. Andreas me brindaba una segunda oportunidad. Le otorgué plena libertad y reescribí la novela. Fue la primera de muchas ediciones que sucedieron desde entonces. Decidimos invitar a otros artistas y fotógrafos. Sin embargo, desestimamos todo este material nuevo cuando intentamos hacer que comulgaran con el lenguaje ya establecido en la obra y con el concepto que habíamos definido. Sólo sumamos las fotografías de Pedro Ruiz, con quien yo había trabajado en un par de periódicos, y la voz de la actriz Rebeca Alemán, que sustituyó algunos pasajes textuales. Andreas decidió mantener mis propias fotografías, que formaban parte sustancial de la retórica visual de la primera versión, y comenzó a dibujar con técnicas digitales ilustraciones que no pocas veces se fusionaban en el diseño. Cuando Andreas me envió los primeros capítulos reinterpretados, me pidió que participara más. Yo le pedí que se incluyera como coautor en la portadilla. Comenzamos una intensa comunicación por correo electrónico⁵ aunque los capítulos viajaban en cd, debido a que no teníamos aún la manera de trasladar archivos de varios megas por internet. Nos vimos cara a cara muy pocas veces, porque cuando yo volé a Madrid, él regresó a Caracas y después se estableció en Brighton. Ahora que ha pasado tanto tiempo, creo que la estrategia de Andreas consistió en explorar en mis intenciones literarias y artísticas, y confrontarme. Confrontarme con él y con mis propias ideas. Nunca me reveló sus conclusiones pero podía observarlas en la manera en que se iba transformando la obra. Yo quería narrar. Andreas quería hacer una obra de arte total. Uno convenció al otro y hubo momentos en que los roles se invirtieron porque *Tierra de extracción* exigía cada vez más horas. Era una obra larga: casi 70 eslabones de muchas pantallas cada una, y cada pantalla era un net-art. En una visita de Andreas a Madrid, instaló la matriz de la obra en mi ordenador y me enseñó lo básico para modificar los capítulos. Yo comencé a rehacer la novela otra vez. Para entonces ya comenzaba a escribir con la exactitud que perseguía y que antes no sabía alcanzar. Durante dos años me había dedicado a pulir mi manera de contar. Me acercaba a la poética con la que quería narrar. En este proceso último de relectura y edición modifiqué incontables frases.

⁵ Uno de los últimos intercambios epistolares están recogidos en el artículo "Herramientas para no perderse en el laberinto", publicado en *Cuadernos de Literatura. Narrativa Digital*. Universidad Javeriana de Bogotá. Volumen XII, número 23, julio - diciembre de 2007. En: http://www.domenicochiappe.com/pg_d_3h.html

El texto se redujo a la tercera parte. Desaparecieron 4 capítulos, cuya existencia individual no se justificaba. Escribía por primera vez para la pantalla, donde la palabra escrita flotaba y perdía su preeminencia sobre el resto de lenguajes.

Expusimos una versión corta en el Museo de Arte Contemporáneo de Caracas, publicamos cinco capítulos en la versión digital de la revista *Telos* y realicé una puesta en escena en el Festival 2005 Poetas x Km2, junto al cantante El Hombre Delgado y la actriz Elvira Velasco. La actuación se grabó y una de las canciones se incluyó en la v.2.0. De las reuniones con Andreas surgían las formas que determinaron la obra, como la utilización de los cuatro márgenes para hacer diferentes tipos de navegación. Elaboré varios cuadros nuevos con el itinerario al que conducía cada una de las flechas en cada una de las pantallas, o la secuencia impuesta por el devenir de los personajes principales. De las cartas salían ideas concretas para cada capítulo. El intercambio epistolar duró seis años. En algún momento de 2006 decidimos cerrar la obra con el año. La colgaríamos en 2007 y no la tocaríamos más. Había muchas ideas por desarrollar, algún material que no se utilizó. Pero lo que nos motivaba en el fondo, forzar nuestra creatividad para innovar en el lenguaje, había llegado a un punto muerto. La versión 2.0 se alojó en el ciberespacio sin aspaviento.⁶ Que una obra literaria sea leída de manera ininterrumpida durante diez años y sea de interés para su estudio en universidades recompensa el esfuerzo. Andreas y yo volvimos a trabajar en *Tierra de extracción* a comienzos de 2010, cuando Electronic Literature Organization (ELO) la seleccionó para su compilación ELC2. La obra vivía en el límite de la obsolescencia porque la estructura de programación funcionaba con dificultad en los sistemas operativos de Microsoft y no servía en los de Mac ni en Linux, un requerimiento de ELO. Andreas reprogramó la obra. Para él cada modificación podía contarse como una nueva versión, aunque la apariencia y la narrativa quedaran intactas. Con cada cambio, me enviaba los archivos: todo el texto sufría y yo debía editarlo de manera manual. De memoria y sin mover las líneas para no tener que reubicar los links. Al final él quería rebautizarla como una versión cercana al número 50. Transamos en llamarla *Tierra de extracción v.4.0*.

⁶ Desde el 1 de enero de 2007 *Tierra de extracción* ha sido visible en la web de Andreas Meier en: <http://www.newmedios.com/tierra/> y desde 2009 en: http://www.domenicochiappe.com/pg_d_2a.html y en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

De este reencuentro y de alguna correspondencia posterior, Andreas desarrolló en solitario una nueva idea, que considero un final digno para esta historia: programar un sistema abierto a partir de la retórica de *Tierra de extracción*. Un programa, llamado “showto”⁷, que permite que el usuario cree su obra multimedia sustituyendo los contenidos preexistentes en las plantillas, basadas en un capítulo genérico de la obra. Se mantiene la base del guión (posibilidad de navegar de forma diacrónica y sincrónica y la secuencia de pantallas por capítulos) y el diseño gráfico. Es una estructura abierta, ideada para la descarga libre del software. De alguna manera, los años de debates y disquisiciones que hicieron posible *Tierra de extracción* quedan ahora en manos del lector, para su aprovechamiento o distorsión. La obra vive más allá de sí misma.

⁷ La versión beta de este programa no había sido expuesta al público en general al cierre del artículo (junio de 2011).