

“La última experiencia inmersiva no va a tener que ver con que te cuenten sobre la batalla, te van a meter en ella”

Entrevista con Jorge Baradit

Entrevista realizada por Carolina Gainza¹

Jorge Baradit es comunicador visual y escritor. Como parte de su obra destacan: ‘Ygdrasil’ (2005), ‘SYNCO’ (2008), la novela grafica ‘Policía del Karma’ (2011), "Lluscuma" (2013), Y su trilogía “Historia Secreta de Chile”. En algunos de sus trabajos literarios ha utilizado diversos recursos que acompañan sus obras (escrito, audiovisual, digital, etc.), por lo cual algunos de sus trabajos pueden ser definidos como narrativas “multimedia” (‘Synco’, ‘Policia del Karma’, entre otros). Este es el tema sobre el cual se desarrolla esta entrevista, y se enmarca en el trabajo de investigación vinculado al proyecto Fondecyt “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”.

Cuéntame un poco ¿Cómo entras a la literatura y cómo estableces contacto con lo digital?

Creo que tiene que ver con la formación profesional. Primero estudié arquitectura y después diseño gráfico. En ambos casos, mis profesores, unos absolutos outsiders que duraron poco en la escuela, trabajaban como base la política integradora Bauhaus. Entonces, cuando me hablaban de arquitectura, cuando me estaban hablando de diseño, me estaban hablando de autores o de profesores de Bauhaus, como Schlemmer, que trabajaba desde el espacio gráfico hasta la obra de teatro, o la visión de la arquitectura que tenía Bauhaus, respecto a recuperar la idea de la catedral, donde un edificio debía incluir otras artes y oficios, y una obra siempre eran muchas obras mezcladas, involucradas. Todos ellos eran muy admiradores, por una cuestión de edad, del movimiento Fluxus, de Joseph Beuys, un tipo que hurgueteaba, buscaba y recuperaba materiales en desuso, como el fieltro, los cartones, y armaba sus obras. Entonces, para mí nunca ha sido extraño comunicar a través de plataformas mezcladas, de hecho, me parece que es lo natural.

Yo tuve una educación que tenía que ver más con las artes visuales y con las vanguardias del siglo veinte, más que con cualquier otra cosa, y ahí no hay nada nuevo, en el fondo, se trata de utilizar todo lo que tengas a mano. Los dadaístas tomaban fotografías, collages, revistas, pintaban, usaban yeso, lo que fuera. Los Fluxus, que es una derivación de eso, es lo mismo. Además, me parecía que la gente llevaba usando las herramientas multimediales en sus correos personales desde siempre.

¹ Académica de la Escuela de Literatura Creativa de la Universidad Diego Portales y directora del proyecto Fondecyt iniciación N°11140247, “Cultura digital en Chile: literatura, música y cine”. Entrevista realizada en mayo de 2017.

¿Cómo influyó esta experiencia en tu trabajo literario?

La industria del libro, por razones productivas y comerciales, sigue atrapada en la idea del formato libro. Nosotros, durante un buen rato, seguimos atrapados en esta idea de que el escritor era un tipo que escribía y que esa escritura, a mano o a computador, se convertía en un libro. Era un paradigma bien chistoso porque, en realidad, estaba superado hace mucho rato. Nunca estuve preso de aquello, porque siempre me consideré un narrador -valga la siutiquería- que puede contar de cualquier forma el relato, muy diferente a la idea de escritor, donde está implícito el tema de la escritura. De hecho, desde fines de los noventas que, cuando tú le querías contar a un amigo tu experiencia en el recital al que fuiste, le escribías un mail, le agregabas una foto de la banda y probablemente le mandabas un link con la canción que más te gustó; incluso algunos años después, cuando los mails aguantaban más peso, incluías un video. Entonces, desde hace mucho tiempo la gente está ocupando una forma de narrar multimedial, de manera espontánea, y con la misma soltura pueden decir; *“oye, voy a recurrir de todas las herramientas disponibles para hacer vivir la experiencia a la persona, para comunicar mi experiencia de manera más ajustada”*.

Yo empecé a escribir a los 33 años, publiqué la primera novela a los 35, siempre digo que nunca fui joven promesa. Como estudiante de arquitectura y estudiante de diseño, educado en el arte visual, para mí era natural que, si quería contar algo, había una cantidad enorme de herramientas. No me eduqué en el mundo de la literatura, donde había respeto fetichista a veces por los libros, respeto por el formato, donde te decían; *“no vas a hacer eso, no. Que ordinariez eso de meterte con otras cosas si esto se trata de Literatura”*. Nunca tuve ese pudor raro. O sea, casi me crucificaron cuando en el 2008 tuve poleras de mi libro 'Synco'... me dijeron de todo.

Se comentó mucho respecto a que tu uso de las tecnologías no tenía que ver con una cuestión creativa, sino con una cuestión publicitaria, de marketing.

Claro, mal entendido. Tengo la impresión que todo ese pudor que demoró el acceso, que demoró la entrada a otros medios, tenía que ver con el pudor al autobombo, que era una palabra prohibida, o sea, es feo autopromocionarse, es feo decir; *“oye, este día es el lanzamiento, vayan por favor”*, es feo andar con una polera de tu libro, es feo. Porque se interpretaba relacionado con el mundo del dinero y tú perteneces al mundo del arte, de la literatura donde tienes que ser pobre y digno. Tiendo a burlarme de eso, de verdad no tengo ningún reparo, de verdad es ridículo. No tiene que ver con el marketing, tiene que ver solamente con expresión, con otras formas de comunicar la narración que tú quieres proyectar. Eso es lo primero. Nunca consideré las piezas que rodean al libro, como videos, música o juegos, piezas de marketing, ni tampoco objetos accesorios. Esto no es un sistema solar, donde el libro es la estrella y estas otras cosas son los planetas y satélites girando alrededor. Son obras en sí mismas. Siempre me ha gustado hablar de ese mundo que se arma, como de una molécula, cada

pieza es autodependiente, autosustentable, y conectada con otra generan una tercera o cuarta cosa. El libro es el formato que pertenece al hardworld, y todos esos otros pertenecen al softworld, de manera más complementaria que suplementaria. Juntos son un mundo que se sostiene en el aire.

¿Qué puertas crees que abre lo digital a la literatura?

Quizás desde un punto de vista muy personal separo la palabra 'literatura' de la palabra 'narrativa'. En mi cabeza la literatura tiene que ver con el libro, o, por lo menos, tiene que ver con texto escrito. La literatura tiene que ver con las carencias del material. Por ejemplo, el mármol tiene problemas como material, el mármol es una piedra blanda que se rompe con facilidad, por eso que el mármol se usa como revestimiento, no como estructura, pero, la destreza del artista, hacen que esas desventajas se conviertan en ventajas, porque al ser más blando tú lo puedes trabajar, lo moldeas, lo pules y queda una maravilla. Entonces, la literatura tiene que ver con las carencias del material. En ese sentido, ¿qué es el lenguaje? El lenguaje son muy pocos signos con los que puedes armar muy pocas palabras y tienes que usar poesía para comunicar, tienes que agarrar del cogote al lenguaje, tienes que hacerlo decir cosas raras para comunicar un estado, tienes que forzarlo y, en ese interrogatorio cruel, en esa tortura que le haces al lenguaje, es cuando brilla. Tiene que ver con lo que las capacidades de interacción, en términos de código, que el artista tiene con el lector. Es decir, si yo escribo 'árbol negro', la mitad del trabajo lo hace el lector al decodificar. En cambio, cuando tú haces narración y muestras una imagen de un árbol negro, no hay decodificación, estás viendo. Prefiero usar las imágenes de la misma manera, no como puntos de llegada o interpretación cerrada de un artista sino como códigos abiertos que funcionen como las palabras escritas.

Cuando tú me preguntas que le puede aportar la multimedia o lo digital a la literatura, además de la inmediatez del código te diría que la ubicuidad, aporta en el formato, en la multiplicidad de formatos. Pero la narrativa es otra cosa. Lo que le puede aportar a la narrativa es lo obvio, es completar la experiencia, hacerla cada vez más inmersiva. Creo que antiguamente había dos etapas del relato: la vivencia directa, donde tú estuviste en la batalla, y la siguiente, donde yo te cuento lo que pasó en esa batalla. Entonces, cuando el viejo, a los cuarenta o cincuenta años, le contaba a sus nietos de la pelea que tuvo a los veinticinco años, utilizaba un montón de recursos, utilizaba ruidos, el tipo te contaba de noche, alrededor de una fogata, contaba un ambiente, además te podía mostrar la espada que usó, te contaba con una intensidad donde está incluido el volumen sonoro. Él tipo era multimedia, es decir, para contar los relatos siempre se utilizó lo multimedia, se usaban máscaras, el tipo usaba un traje, las manos, actuaba, usaba teatro, volumen de audio, imágenes, siempre fue multimedia. El problema se generó cuando se requirió que esos relatos fueran trasladados a otros formatos. Por ejemplo, para explicar el trabajo en hierro, para que la aprendiera más gente, tenía que estar en un libro. Por otro lado, es fantástico que tú puedas llevar el elenco completo de Hamlet a tu pieza, o esa nave espacial a la pieza de tu hijo en la forma codificada de un relato escrito. Pero el formato tiene muchas falencias, no hay una espada, hay una imagen, pero no están las cosas. Yo creo que lo que hemos estado

haciendo es que, en un momento, ese relato riquísimo lo redujimos a un formato lleno de códigos que había que decodificar para entender, para poder enviarlo y, además, cuando el tipo que cuenta el relato estuviera muerto, cien o doscientos años después, siguiera la presentación. Hoy, existe la posibilidad cada vez mayor de ir regresando a ese relato rico del anciano, pero esta vez, además, ubicuo.

¿Y qué es lo que cambia?

Creo que lo que estamos haciendo es tratar de reproducir esa primera instancia. La última experiencia inmersiva no va a tener que ver con que te cuenten sobre la batalla, te van a meter en ella. Ahora, imaginando, la experiencia definitiva va a ser cuando exista una máquina del tiempo. La experiencia inmersiva límite es que te pase cien por ciento lo que me ocurrió a mí, porque es cien por ciento lo que te quiero decir. En el fondo, lo que le agrega lo digital es esta capacidad de emular, ya no necesita un código, ya no necesita explicar la espada, necesita mostrarte la espada. La siguiente experiencia va a ser tomar la espada y sentirla. Después, construir experiencias completamente nuevas para las que hoy no tenemos palabras. Pensar en grupo, dos o tres mentes coexistiendo en un mismo proceso de pensamiento, una pareja teniendo sexo y ambos sintiendo lo que vive el otro, quién sabe.

A falta de otro concepto, se definen estas experiencias multimedia como literatura digital, pero quizás deberíamos repensar eso.

A mí no me importa si es o no literatura, porque no significa que esto deba ser algo, ni tampoco me voy a poner llorar si me dicen; *“esto que haces tú, no es literatura”*, es considerar la palabra ‘literatura’ como algo deseable a toda costa. Es como, si al hablar de escultura, alguien dijera; *“Esto no es escultura”*, me da lo mismo, no hay una merma de valores por el hecho que no lo sea. Esta experiencia digital puede incluir literatura, pero creo que es más que literatura, ni siquiera es otra cosa, creo que es más grande, inclusiva. Quizás la mayoría va a querer mantener la experiencia literaria dentro de dos tapas y estará ok. Lo otro será otra cosa. No entiendo que las contrapongan.

Entonces, ¿Piensas que hablar de literatura, de alguna manera, restringe el fenómeno?

Sí. Hay escritores atrapados entre dos tapas de un libro, existiendo todas estas herramientas. Ahora, tampoco tengo problema con eso, es como estos artesanos que habiendo yunques industriales y un montón de cosas, ellos siguen apegados a una artesanía que les requiere un montón de esfuerzo, en el fondo, ahí hay un valor. Entonces, desde ese punto de vista, desde la literatura pura y dura, desde la misma página, ha autoimpuesto un trabajo de artesanía, se autoimponen esas restricciones para trabajar ahí, eso es maravilloso. No me parece que sea peyorativo decir que algo no es literatura, yo lo diferenciaría. Videos, fotografía, literatura y otras herramientas son formas de expresión, eso, integrado, es narrativa y eso es multimedial. A modos de ejemplo, hice una novela multimedial llamada ‘Magdalena’, pero solo fabriqué veinticuatro ejemplares y, aunque no está relacionado con la

tecnología digital, también es multimedial. Lo que hice fue, escribir la novela a mano, como en el quinto ejemplar empecé a escribir lo que me acordaba y, al final, tenía veinticuatro novelas que contaban más o menos lo mismo, pero eran todas distintas, en cada una había fotos pegadas, dibujos y collages, hice *más o menos* lo mismo en todas, se me acababa un color y seguía con otro, me equivocaba en un diagrama. Entonces, en esa novela había dibujo, collage, texto escrito, papiroflexia, troqueles, etc. De alguna manera, iba más allá de lo digital. La parte digital estuvo en su distribución, las puse a disposición de un sitio web que vendía artesanía, diseño, y se vendieron a través de ese vehículo. Entonces, de alguna manera, eso también es multimedial. Yo no diría que poner hojas dentro de una bolsa haya sido literatura, pero sí es narrativa, porque me pone en contacto y me dice cosas, en otros códigos.

El hipertexto, la reescritura, la escritura colectiva, son todos fenómenos preexistentes a las tecnologías, pero ¿cómo crees tú que la tecnología los redefine?

Va acorde con el transhumanismo, que busca potenciar al ser humano y una de las cuestiones que sin duda va a potenciar al ser humano, es el acceso directo a una mente colectiva consciente. Nosotros tenemos un inconsciente colectivo, pero no tenemos acceso directo a él. Este es el que, de algún modo, nos permite entendernos, es una base común que permite que trabajemos sobre miedos, experiencias, ciertas cuestiones que nos hacen conversar, si no, no podríamos, como lo que ha planteado en la película 'Arrival' (2016), donde una lingüista trata de comunicarse con alienígenas. Entonces, no tenemos una base, en términos conscientes, estamos abandonados. Ejemplo, es como decir; *"los gatos nacen y saben que son gatos, están integrados a una ecología, a un mecanismo de relaciones que funciona perfecto"*, nosotros no, andamos a patadas, no entendemos nada, no estamos integrados. Tú sabes que la ciencia ficción es, de alguna manera, los sueños y miedos de la edad moderna, y aparece con mucha frecuencia la idea, como un miedo, de convertir a la humanidad en un panel, el mundo feliz donde está todo organizado, relacionado. Ejemplo, 'Evangelion', la serie de animé japonés, donde el proyecto final se trata de unir a toda la humanidad en una gran consciencia.

¿Cómo se plasma esto en tus novelas?

A mí me tocó vivir esa misma pesadilla en mi primera novela 'Ygdrasil', al final trata de que la internet se está convirtiendo en una especie de inconsciente colectivo tecnológico para cubrir el planeta y que los seres humanos somos nodos de una gran mente planetaria que, en el fondo, vamos a dotar de un espíritu al planeta mismo, el ánimamundi digital. Me parece que todas estas pesadillas de lo Sci Fi tiene que ver con que la internet y como estas formas de conectarse están generando una manera de pensamiento colectivo, donde tú solo te estás convirtiendo en un procesador de información y no lo que éramos antes, un detentador de la información. En ese sentido, considerando tú pregunta respecto a las formas de pensar y acceder a la obra, creo que tiene que ver con paradigmas de la época. Ejemplo, el escritor estadounidense David Foster Wallace, donde su obra está llena de

referencias, en el fondo, el escritor estaba tratando de salirse de las páginas de su propio libro. El metatexto, los metarelatos, en el fondo, están tratando de romper las fronteras de su propia unidad, porque ya el concepto de 'unidad' no resiste. Entonces, lo que hay son relaciones, los links y los hipertextos son esa necesidad que tiene el formato de transgredirse a sí mismo y de leerse en otro lado, de continuar en otro lugar y se está consiguiendo de maneras más bastardas, como por ejemplo, las lecturas fragmentadas, lees diez páginas de un libro, lo botas y te vas a otro, al final el libro que estás leyendo es un compendio de fragmentos dispersos. Entonces, el libro se está volviendo más que una unidad, un nodo que se relaciona con otro, donde el hipervínculo e hipertexto son una forma de lectura, la forma real de lectura hoy día, no es un fenómeno particular, es la forma como todos leemos y, además, si me apuras, es como hemos leído siempre.

Lo que pasa es que hoy día se hace más patente, ¿O no?

Lo que pasa es que hoy día la tecnología nos está dando herramientas para contactarnos como somos.

En proyectos como 'Synco' y 'Policía del Karma', obras súper interactivas, ¿Crees que el lector se transforma en un usuario? ¿De qué manera intervienen en tu obra? ¿Interviene en el proceso creativo, o no?

Siempre intervino, a mí me interesaba eso. Yo tengo debilidad por la idea de pensamiento colectivo, pensamiento colaborativo. En 'Synco', yo puse a disposición en el blog, con las herramientas de la época, capítulos que podían ser juzgados previamente, puse ideas que podían o no seguir, le preguntaba a la gente que si querían convertirse en protagonistas, si querían aparecer con su nombre en la novela, me interesaba integrar. Yo creo en la democracia como una forma de homeostasis, de alguna manera, en la medida en que mezclamos e interactuamos nuestros puntos de vista, en la medida que dialogamos, vamos a llegar a una forma de verdad, al menos para esa comunidad, a través de ese mecanismo.

Es decir, participaban activamente, mandaban textos.

Mandaban textos, criticaban, decían si ese capítulo tenía que irse o no. En el caso de 'Policía del Karma', incluso publiqué en la web ciertos diseños de personajes para que ellos lo criticaran y conseguí varios efectos. Finalmente, tengo una dimensión de qué es el artista, pero el diseñador gráfico vive entremedio, es educado en las herramientas del arte, pero tiene que aplicarlas con un objetivo preestablecido. Entonces, el diseñador siempre tiene adentro un tipo de pelo verde y un tipo vestido de terno, siempre, es una esquizofrenia bien rara. En mi trabajo, yo estaba con un ojo puesto en esta locura, aventura colaborativa, pero también, por otro lado, decía; *"Súper, porque esto genera involucramiento del lector con la obra, genera comunidad en torno a un producto"*. En el fondo, estoy involucrando al público antes de que la obra salga. Cuando yo empecé a escribir, me di cuenta de un error grave en el mundo editorial, y esto fue una bajada, una aterrizada importante para el mundo

comercial, que los tipos pensaban que la vida de un libro comenzaba cuando se lanzaba y eso lo encontraba espantoso. En la primera reunión les dije; *“¿De qué estamos hablando?”*, y la respuesta que me daban todos, repitiendo un mantra, era; *“Es que si la gente ve el libro antes, va a ir a la librería, no lo va a encontrar y no va a volver”* y yo les decía; *“eso es tan estúpido como decir que, si yo doy el tráiler de una película seis meses antes, el tipo va a ir al cine, no lo va a encontrar y se va a ir”*. Lo único que dices en esa comunicación es; *“¡Hey! Esto va a estar en dos meses más”*, y se acabó el problema. Entonces, además de colaboración, de espíritu colaborativo, de experimentar desde muchos aspectos, incluso de orden político, lo que estaba haciendo era generar una comunidad que de antemano estaba involucrada en el proyecto. En ese sentido, se ponían la camiseta, literalmente, habían poleras de ‘Synco’ dando vueltas por FILSA en día del lanzamiento, tipos con poleras de ‘Synco’, ¿entiendes? En el caso de ‘Policía del Karma’, se generaron dinámicas absolutamente fascistas, es decir; *“incorpórate a esto, vas a tener el mensaje secreto, formas de comunicarte, grados, uniforme, medallas”*. Y se formaron milicias de la PDK dispuestas a realizar trabajos para el autor. Terrorífico pero interesante en extremo.

¿Tenían que buscar pistas?.

Sí, insignias, dinámicas fascistas absolutamente asumidas. Entonces, la idea era generar, insistir en la idea de trabajo colaborativo como dinámica del futuro, pero también generar comunidad para que durante el periodo previo al lanzamiento del libro hubiera expectativa, mucha expectativa y que el lanzamiento de la pieza central fuera un punto de llegada y no un punto de partida. Esto derivó en que los lanzamientos en FILSA eran una fiesta donde no cabía un alfiler y donde el público sabía de qué se trataba, se reían en ciertas partes y eran absolutamente cómplices.

Lo que produce lo digital es un cambio en la experiencia. En el caso del libro, la experiencia participativa es a través de la interpretación, pero aquí involucras tu cuerpo, te involucras físicamente, activas cosas, aprietas botones, buscas pistas, etc. Entonces, en el caso de tus obras, ¿crees que generó una relación distinta entre los lectores usuarios y la obra?

Sin duda. Lo primero que hay que entender aquí es lo que estás llamando ‘obra’. Sin duda, la obra no fue la novela gráfica. En el caso de ‘Policía del Karma’, era un algo que vivía entre todas las piezas. Generé un correo secreto, al que tenían acceso solamente las personas que se inscribían y reclutaban en la página de ‘Policía del Karma’. Después de un tiempo, me llegaron a esa correo mensajes del tipo; *“Comandante, lo que usted diga. Comandante, estoy a disposición, estos son mis experiencias”*. Al final, la cuestión se transformó, en una medida mucho menor, en un *“Fight Club”*, donde jugué a detectar a las personas que estaban más comprometidas, llegando a un número de veinticinco personas, y, aunque no jugué con fuego, lo miré. ¿Cómo lo hice? Hablé con ellos, tenía un grupo de asalto de veinticinco personas, porque llegaron a inscribirse cerca de dos mil, fue muy heavy. De una base de datos de casi dos mil personas, veinticinco que sentía que eran unos tipos dementes, que podrían

haber hecho lo que yo les dijera y se referían a mí como 'Comandante'. Jugué a darles grados y pruebas. Después me llegaron un par de correos muy extraños, decían: *"¡Oh qué interesante esto, me encanta este tipo de experiencias! ¿Qué esperas de mí?"*. Fueron dos, se los mandé a una amiga que es analista política y me dijo; *"Mira, esto tiene toda la pinta de ser alguien que está tanteando, viendo. Podría ser que fuera la PDI, que siempre está viendo sectas, grupos, y seguramente, sin mucha delicadeza, están viendo qué está pasando con esto"*. Entonces, como te digo, había un compromiso con un mundo, con un universo. Hace mucho tiempo se sabía, que una de las cosas que estaba buscando la gente joven, no era leer una historia, sino involucrarse con una saga, involucrarse con un mundo, vivir en un mundo, por eso te pedían veinte libros de lo mismo porque querían vivir en ese mundo.

En el fondo aquí hay una construcción colectiva, pero, al final, igual termina concentrado en un sujeto individual, el autor, tú. ¿Cómo viste ese proceso?

Yo creo que son solo magnitudes. Es como cuando se escribe a dos manos, a un 50 y 50, hay otras experiencias que son 70/20, 70/30 y hay otras que son 90/10. Pero, claro, una pregunta de orden más profundo, podría ser; *"¿existe la autoría?"*

Respecto a esa pregunta, hoy día es súper fácil que alguien tome tu obra y la transforme. Por ejemplo, ¿qué pensarías tú si una de las personas que participaron en este proceso de colaboración tomara 'Synco' e hiciera otra cosa?

Todos lo hacen, ellos entendieron que se podía y lo hicieron. De hecho, yo lo motivé. En 'Policía del Karma' hubo un blog donde invité a escritores, amigos y a los que quisieran, a utilizar el universo de 'Policía del Karma' y escribir un cuento en torno a él. En el fondo, abrir la posibilidad de que esto se activara como spin off 'Policía del Karma', y ocurrió. Publicamos uno o dos cuentos semanales en el blog 'Crónicas de la PDK'. Entonces, supongo que por el hecho de venir del diseño -el diseño es un trabajo colectivo-, no tengo pudor con entregar mi trabajo, no tengo celos. De hecho, al lanzamiento de 'Policía del Karma' llegaron chicos disfrazados de los personajes y me preguntaron si podían publicar un comic con las historias, yo no tengo problema, la idea fue mía pero queda libre, es como open source. 'Policía del Karma', en particular, fue una obra open source, de hecho, al final de la novela, aparecen ilustraciones tipo *"¡Hagan lo que quieran!"*, no los guíé ni nada. El trabajo con el dibujante fue relativamente parecido, puse los textos después e hice que el tipo se expresara, hiciera los dibujos. Cada vez que me decía; *"Mira, yo creo que esto"*, yo le decía; *"Dale, ni un problema"*. Entonces, después yo trabajé sobre lo que él trabajó. A mí me interesa, esta cuestión tiene mucho de proceso químico, se produce una síntesis, cae el destilado y tú trabajas sobre el destilado, lo pasas por tantos procesos como sea necesario y lo que ocurre al final es que, cuando tú cruzas o haces converger muchas cabezas, el destilado es más interesante o, por último, es distinto. Eso, para mí, ya es valioso,

el hecho que sea diferente -cuando digo diferente no me refiero a que sea novedoso. No tengo ningún problema.

Claro, pero respecto a la propiedad intelectual, que está ligado a la subversión de la autoría que observamos actualmente, ¿qué opinas de eso? ¿Cómo crees que afecta la creación literaria? ¿Qué sucede con las editoriales?

Claro, es un problema complicado. Para mí, se reduce exclusivamente a que tengo que pagar cuentas. Entonces, tengo que encontrar una unidad que me permita venta, para obtener créditos que me sirvan para pagar cuentas. Si viviéramos en una sociedad donde tengo mis necesidades cubiertas, démosle, pero no es así.

Pero ahí tú estás pensando en el aspecto económico de la propiedad intelectual.

Sí, es necesaria para el autor. Pero lo que ocurra con la extensión de mi propiedad no me interesa.

Pero en una dimensión ética – moral, por ejemplo, el caso de María Kodama, que no deja que se hagan reescrituras de “El Aleph”.

Claro, me parece que es lo que hace alguien que no es el artista. En el fondo, cuando alguien toma el patrimonio de alguien y lo convierte en una maquina de hacer empanadas, lo convierte en una industria. En otro ámbito, yo lancé y ayudé a promocionar un libro llamado “Historias desconocidas de Chile”, nacido de la idea de “Historia secreta de Chile”, básicamente. Promocioné y ayudé a la venta de un libro que se llamaba “Historia de la Patria insospechada”, cuando ya no encontraban sinónimos. Entonces, no tengo ningún problema, porque en el fondo uno también hace mucho eso. Cuando te comentaba sobre el significado de la autoría y como esto va más allá, incluso, del al escritor. Cuando tú dices; *“Ese tipo es autor de todas las ideas que están acá puestas”*. ¿Es realmente así? ¿Este tipo realmente es el gestor, por primera vez en la historia de la humanidad, de todo esto que está pasando acá o es una síntesis de un montón de influencias?” En el fondo autoría es una palabra bien complicada. ¿Es la particular forma de mezclar materiales preexistentes? ¿La originalidad de la mezcla es el valor? Son preguntas antiguas e irresueltas.

Creo que el mundo digital hace patente eso. Antes, el autor moderno era un iluminado que hacía algo que nadie más había hecho nunca antes, pero hoy lo digital evidencia que eso no existe, que todos los autores están formados por otros.

Sí, claro. Probablemente, van a existir mejores nodos, ecos más profundos o voces más capaces de sintetizar de mejor manera las cosas. Para mí la autoría, en términos de propiedad intelectual, es una cuestión bien discutible. Lo que yo tengo que hacer, en este modelo de sociedad, es remitirlo al formato libro, como unidad que te permita pagar las cuentas, por eso se vendía la novela ‘Policía del

Karma', pero todo el mundo que yo construí estaba disponible gratis en internet y cualquiera podía intervenirlo. Que hagan fanfic, que hagan spin off, que hagan lo que quieran, me interesa que hagan lo que quieran con esta idea, pero la novela se vendía, ¿por qué? Porque tengo que pagar cuentas.

Además es otra materialidad.

Es que está inmersa dentro de una lógica de producción, porque, el papel también hay que comprarlo, porque la tinta también hay que comprarla, porque tienes que pagar el empastador, la imprenta, la editorial, la secretaria, el camión. Hay una cadena productiva que hace esa cuestión, necesita ser vendida. Por eso la piratería no es justicia social, como la que está en la calle, es una forma degenerada y perversa de capitalismo absolutamente liberal, porque no le está pagando a los que producen. Eso no es justicia social, es una forma de brutalidad capitalista pirata, porque hay una cadena productiva que está siendo estafada, si no, no hagamos novelas gráficas, pero si la vamos a hacer, hay que pagarle a los trabajadores.

Respecto a las formas de lectura, ¿crees que cambian? ¿Cómo cambian? Incluso, ¿crees que deberíamos seguir llamándolo lector?

Lo que pasa, es que la industria editorial triunfó en algo en el mundo digital, a diferencia de la música que fracasó. Las editoriales han sido capaces, en el mundo digital, de continuar con el formato cerrado llamado libro y venderlo, sigue siendo la unidad de venta, cuestión que se hizo pedazos en el mundo de la música. Tengo la impresión de que ese punto está ganado.

Claro, esos lectores todavía siguen siendo lectores tradicionales.

Si, ningún problema, me parece que está bien. Incluso, en el último tiempo, el libro digital ha ido retrocediendo con respecto al del papel, una cuestión que nadie esperaba a estas alturas. Hace diez años atrás, todo el mundo decía; *"en el 2017 ya no van a existir libros de papel"*. La verdad es que ahí están y van a seguir ahí, es como del cliché clásico; *"cada formato encuentra su lugar"*. Es como que el cine no hubiera postergado a la radio, la radio siguiera siendo el top. Una cosa es que el libro no ha desaparecido, ni parece que va a desaparecer en el corto plazo, y esos lectores siguen siendo lectores de libros y no hay ningún problema, pero las formas de leer sí han cambiado, obvio, hace mucho rato. Ejemplo, cuando uno toma una revista en la micro, lee dos artículos, la bota, lee lo que hay afuera, lee lo que hay en las ventanas de las micros, pueden ser como los browser de internet, una forma de navegación. Uno está constantemente haciendo browsing, navegando y esa forma de leer fragmentada, no es ninguna novedad. La idea de meter una unidad en un formato es poco natural. Por eso creo que, hoy día la tecnología nos ha ido permitiendo ser como somos. Entonces, ese lector y la manera como está leyendo hoy la gente, es como uno ha leído siempre antes: fragmentado, misceláneo, disperso y generando otra forma de volumen de texto, nada más.