



“Cariño, tenemos que hablar”



Ficción digital infantil y juvenil y su mediación. ¿Los hábitos de consumo digital en la infancia están amenazando el desarrollo intelectual, artístico y crítico de las nuevas generaciones? ¿Están incidiendo en sus hábitos lectores? ¿Existe un miedo producto del desconocimiento? El autor, miembro del grupo GRETEL, de la UAB, hace un análisis de la situación. Hay una especie de miedo inconsciente a las pantallas por parte del *establishment* de la LIJ que puede ser producto del desconocimiento. La realidad de una ficción digital que precisa de pantallas es ya algo asentado y que cada vez va a ir a más. Es hora de que las políticas culturales, educativas y de mediación lectora lo tengan en cuenta.

Hay frases que asustan. Dicen las estadísticas¹ que en España hay más teléfonos móviles que personas, y de manera casi inconsciente esa imagen tiene la capacidad de provocar en nosotras una sensación de inquietud casi apocalíptica. Decía Verne que “los trenes, como el tiempo y las mareas, no se detienen por nadie” y la perpetua e irrefrenable evolución tecnológica que el escritor de *Paris en el siglo XX* tantas veces anticipó puede que haya avanzado más aceleradamente de lo que nuestros sentimientos han

Autor

Lucas Ramada Prieto

Especialista en ficción digital infantil y juvenil

¹ Los datos ofrecidos a lo largo del artículo proceden de: “El sector de los videojuegos en España 2016”, publicado por la Asociación Española de Videojuegos (2017); el “Informe Mobile en España y en el mundo 2016” publicado por Ditrendia (2016); y el “Barómetro de Hábitos de Lectura y Compra de Libros 2017” elaborado por el Gremio de Editores de España.

✧ **El conejito que quería un bollito**

Il. Zuzanna Celej
Ed. Edebé, 2017

sido capaces de gestionar. Quizás sea eso por lo que, como criaturas de costumbres, en tantas ocasiones necesitamos anclarnos al romanticismo de la tradición y buscar así una calma que el inevitable fluir de los tiempos se empeña en negarnos.

Las estadísticas nos dicen también que el 76% de los hogares españoles cuentan ya con una tableta digital entre sus dispositivos y que el 98% de sus habitantes afirma utilizar internet al menos una vez al día. Estos datos inquietan menos pero son igual de contundentes a la hora de describir una realidad mediática que negar sería cuanto menos peligroso para lo que aquí nos ocupa: la mediación cultural y literaria de las criaturas del presente.

Pero, ¿qué significa para estas criaturas, y concretamente en materia de cultura, haber nacido en un presente marcadamente tecnologizado como el que les ha tocado vivir? Pues entre otras muchas cosas, posiblemente lo que más nos interesa para hablar de fomento lector y de construcción de intérpretes críticos en sociedad sea saber que en España, más del 75% de la población en edad de escolaridad obligatoria consume con regularidad formas de ficción digital, lo que convierte a los videojuegos en el nicho cultural con mayor penetración en la vida privada del alumnado. Otra frase que asusta. De hecho, lo hace tanto que tendemos a asociar esta estadística con un posible retroceso en los índices de lectura. “Las criaturas ya no leen, sólo están pegadas a la pantalla”. Sin embargo, los datos nos dicen lo contrario ya que, desde 2012, el porcentaje de lectores infantiles no ha



parado de subir progresivamente, siendo este, además, el sector poblacional con mejores números dentro de la totalidad. Los niños y las niñas, por tanto, leen. Leen y juegan.

Entonces, ¿por qué sentimos que los hábitos de consumo digital dentro de la infancia y la juventud, y específicamente aquellos relacionados con la ficción videolúdica, son tan amenazantes para el desarrollo intelectual, artístico, interpretativo y crítico de las criaturas? Permittedme ser asertivo aquí: por un excesivo desconocimiento y un preocupante descontrol. El problema, por tanto, no sería la disyuntiva entre cuánto juegan y cuánto leen sino la manera en que lo hacen y la manera en que nosotras, como agentes participantes de su tejido de mediación lectora y cultural, lo percibimos. Y es que, si nos paramos a pensar con atención y justicia, y aunque las formas en que se canalice la educación literaria de la infancia y la adolescencia dentro del tejido institucional diste mucho de la perfección, nos es muy fácil identificar y nombrar figuras, agentes, espacios o programas de acción encargados, con mayor o menor acierto, de abordar el fomento lector y el desarrollo literario de las criaturas: bibliotecas públicas y escolares, abordaje curricular constante en todas las etapas educativas, proyectos públicos de promoción a la lectura, librerías y libreros especializados en literatura infantil, blogs de crítica, clubes de lectura, festivales literarios... No es perfecto, claro que no, y además está preocupantemente infravalorado en el plano político, pero la literatura, como esfera cultural, posee un entramado institucional y asociativo encargado de enriquecer y multiplicar las formas en que las criaturas interactúan con la lectura. Pensemos ahora con la misma atención y justicia en la ficción digital y en su relación con las instituciones educativas, formativas y de divulgación que nos rodean. Se hace el silencio. Podemos decir, por tanto, y sin miedo a equivocarnos demasiado, que "el nicho de entretenimiento cultural con mayor penetración en la vida privada de la infancia y la juventud" prácticamente no tiene, ni ha tenido nunca, ningún tipo de enfoque institucional que lo aborde. El problema no es el cuánto juegan, entonces. Al menos no sólo. Es el cómo lo hacen. Y no son los juegos a los que juegan. Al menos no sólo. Sino nuestra incapacidad para ofrecerles alternativas.

¿Por qué ficción digital? ¿Y por qué dentro de la mediación literaria?

Llegados a este punto, puede que el lector o la lectora al otro lado del texto empiece a necesitar alguna aclaración sobre el baile de etiquetas utilizado a lo largo del discurso (ficción digital, videojuegos, literatura...) y que le expliquen la relación por la que, en un artículo sobre mediación literaria, digital o no digital, su autor dedica tanto tiempo a problematizar en torno a la desatención

institucional que existe con una esfera artística *a priori* no necesariamente literaria como es la del juego. Vamos por partes y atacemos primero la cuestión de las etiquetas.

Una de las características más interesantes del sistema comunicativo literario infantil y juvenil es la enorme cintura demostrada por sus agentes (creadores, lectores, mediadores, críticos...) a la hora de tener que lidiar constantemente con un *establishment* cultural categórico y vertical, empeñado en matizar la “entidad” y la “identidad” literaria de sus obras: Que si literatura menor, que si literatura didáctica, que si debería llamarse literatura siendo gráfica, que por qué álbum si es un cuento ilustrado, que si puede existir una literatura para “bebés que no leen”... Como lo que no te mata te hace más fuerte, el resultado del perpetuo debate cuasifilosófico sobre lo que “somos” como terreno artístico ha sido una maravillosa capacidad de aceptación y adaptación a los modos en que nuestra literatura, que recordemos es la única que se dirige a todo el mundo, ha ido evolucionando. Sin ánimo de generalizar en exceso, a día de hoy es extraño encontrarse a una mediadora literaria que no considera el álbum sin palabras como un género propio a su trabajo, sin importarle lo que Aristóteles pudiese pensar al respecto. Esta predisposición a bailar con el fluir de lo literario es coherente, además, con una realidad cultural enormemente líquida en la que la continua mezcla y fusión entre géneros complica en exceso la utilización de etiquetados que quizás, sólo quizás, fueron estables en otro tiempo pero que son prácticamente insostenibles –y muchas veces innecesarios– en el presente.

Sin embargo, algo ocurre cuando entramos en el terreno de las pantallas. Puede que sea ese miedo inconsciente que mencionábamos antes o simplemente una cuestión de alienación y desconocimiento hacia la cultura digital en general, pero lo cierto es que esta alberga alguna de las actitudes más conservadoras que se pueden ver dentro de la mediación artística infantil. No tenemos más que pararnos a pensar en cómo se ha desarrollado la discusión en torno a la lectura digital para criaturas en los últimos (20) años para darnos cuenta de que no hemos sido prácticamente capaces de ir más allá del debate sobre la pertinencia de las obras digitalizadas, aquellas que vienen del papel o que podrían volver a él sin perder nada relevante durante el viaje. Pero, ¿qué pasa con aquellas obras nativas digitales? ¿Qué pasa con esa literatura que, para ser creada y para ser leída, necesita y aprovecha las posibilidades propias del medio informático, sea este un teléfono móvil, una tableta o un ordenador? Y más importante aún, si no estamos hablando de pdf’s en pantalla o de e-books, ¿de qué estamos hablando? ¿Cuáles son esas posibilidades que el medio digi-



tal ofrece a la comunicación literaria infantil? Evidentemente muchas, pero en líneas (muy) generales podemos hablar de la LIJ digital como un conjunto de obras: 1) que tienden a ser multimedia, por lo que para su expresión trascienden el uso del texto oral y escrito y la ilustración para ampliarse hacia el uso de otros lenguajes como pueden ser el musical o la animación; 2) que gracias a las capacidades de reacción del medio informático suelen tender una mano al lector para que este participe activamente con el propio texto en la experiencia de lectura, una propiedad tradicionalmente llamada “interactividad”, pero cuyo uso ha quedado tan desgastado que ha perdido cualquier atisbo de precisión a la hora de ser utilizada; y 3) que ha de ser leída, visualizada o jugada (qué lío de palabras) en un dispositivo digital, por lo que, entre otras cosas, se libera de la necesaria arquitectura lineal a la que tantas veces obliga, por ejemplo, la estructura del libro. Vamos a intentar reflejar esto mediante un ejemplo.

➤ **Hachiko, el perro que esperaba**

Il. Zuzanna Celej
La Galera, 2015

Metamorphabet es una aplicación para dispositivos móviles y ordenadores que nos presenta un “tradicional” abecedario ilustrado. La gran diferencia entre la obra de Patrick Smith y otros ejemplos clásicos del mundo impreso que utilizan el alfabeto como punto de partida es precisamente la manera en que su autor organiza todo su ejercicio expresivo a partir de lo que el medio tiene



⤴ Hopi

Il. Zuzanna Celej
La Galera, 2017

para ofrecerle. Cuando en la pantalla de nuestra tableta aparece la letra G dibujada y usamos la pantalla táctil para tocarla, esta deja de ser una simple letra para convertirse en un objeto tridimensional que podemos manipular. En ese momento, una “voz on off” nos dice en alto el nombre de la letra. Volvemos a tocar la pantalla, pero ahora el objeto con forma de “G” reacciona y se convierte en una guitarra que se presenta erguida sobre el fondo de la imagen; “Guitar”, nos dice la voz mientras aparece un texto con la misma palabra. Como los instrumentos están para ser tocados, nos lanzamos a ello, solo que al hacerlo comienzan a brotar desde el suelo unas bonitas flores de colores. “Garden” vuelve a decirnos la voz. Si seguimos jugando, ahora con los pétalos, veremos que al arrancarlos, tras emitir cada uno de ellos una dulce nota musical, se convierten en pequeños fantasmas que revolotearán brevemente por el escenario antes de desaparecer. “Ghosts”. Una vez nos hemos quedado sin flores que deshojar, la única manera de que estas vuelvan a crecer será

tocando de nuevo las cuerdas de la guitarra, como si su autor nos hubiese llevado a este punto para poder susurrarnos: “es la música quien hace crecer las flores del campo”, una idea tremendamente lírica que, en este caso, se desenvuelve gracias al tejido de participación que el autor ha diseñado para su “lector-jugador”.

Es, como decíamos antes, este aprovechamiento que el autor de *Metamorphabet* hace de las posibilidades del medio informático lo que convierte a su obra en un paradigma de la expresión digital: la combinación del sonido con el texto, la voz y la ilustración animada; el uso de los componentes tecnológicos para dar forma a la experiencia estética; el juego participativo del lector que, de manera agente, se proyecta en las transiciones de palabras siendo él el causante del fluir de las ideas... Nadie dice que esta comunicación literaria sea mejor ni peor que la analógica; sólo que es diferente a ella, específica de los entornos informáticos y que tiene mucho que ofrecer a la mediación cultural dentro de la infancia y la adolescencia, por lo que debería merecer toda nuestra atención. Pero, ¿es pertinente –y adecuado– seguir hablando de “literatura” cuando nos referimos a obras en las que la palabra comparte tanto protagonismo con otras formas de comunicación

que lo acercan casi de manera irremediable al mundo del videojuego? Pues como tantas otras cosas en la vida: "sí" y "no".

"Sí" porque, como bien aprendimos del álbum mudo, se puede construir literatura prescindiendo de la palabra y utilizando los procesos constructivos que la definen, bien sean sus estructuras o sus recursos líricos, narrativos, etc. "Sí", también, porque sabemos que las etiquetas, lejos de ser dogmas, pueden ser utilizadas como prismas que determinan nuestra forma de aproximarnos a las obras, y la mirada literaria tiene mucho que aportar no solo al proceso interpretativo de los textos sino también al trabajo de mediación cultural del que, de una u otra manera, todas deberíamos ser agentes. Y "No" porque quizás sea precisamente esa mirada, esa inercia arrastrada durante tanto tiempo desde el papel, la que nos impida darnos cuenta de las profundas relaciones que este conjunto de obras tiene con el institucionalmente abandonado reino del videojuego y eso haga que pasemos por encima obras fundamentales con las que entender las posibilidades de la "ficción digital infantil y juvenil". Esa idea de ficción, por tanto, es el paraguas que creemos mejor recoge el terreno creativo al que aquí nos referimos ya que, por un lado, abarca desde piezas enormemente arraigadas con la tradición estrictamente literaria como la narración para primeros lectores que presentan "El viaje de Alvin" o la caperucita silente de Brian Main, *Lil' Red*, hasta obras provenientes directamente del mundo del videojuego, como *Metamorphabet*, que, muchas veces sin ni siquiera saberlo, ofrecen propuestas estéticas totalmente acordes con nuestras pretensiones y exigencias a la hora de sancionar, valorar y movilizar obras en contextos de infancia y adolescencia. ¿Qué más da si un texto es videolúdico o literario si nos eriza la piel con sus versos? El verdadero y único problema sería pasarlo por alto.

Y con todo esto, ¿qué hacemos? Mediación, mediación, mediación.

Resulta enormemente complejo comenzar a sistematizar una propuesta de mediación en torno a la ficción digital infantil y juvenil cuando es evidente que la mayoría de los agentes involucrados en ella, desde las instituciones públicas aca-

✔ **Hachiko, el perro que esperaba**

Il. Zuzanna Celej

La Galera, 2015





⚡ **Histoires d'îles
sous le soleil
et sous le vent**

Il. Zuzanna Celej
Ed. Flies France,
2013

démicas y políticas hasta el conjunto de docentes, bibliotecarias y familias que lidian diariamente con la cuestión, se sienten tan alejados de la que recordemos es la esfera cultural más relevante en la vida privada de la infancia y la juventud actual. Sin embargo, es precisamente esta complejidad la que debería llevarnos a tomar caminos seguros que sabemos no sólo que funcionan, sino que además son esenciales para ir dando forma y fuerza a nuestro trabajo, y con él, al contacto que las criaturas mantienen con las formas de cultura que les rodean.

Es ahí donde la mirada literaria, esa mirada de mediadoras acostumbradas a interpretar, valorar y seleccionar obras, a discutir sobre ellas y a provocar encuentros entre textos y receptores adquiere un valor orientador que difícilmente podremos extraer de otros espacios. Por eso creo que, en primer lugar, deberíamos empezar a leer y jugar ficción digital con la urgencia que el presente exige. No sólo por lo abrumador de los datos vertidos a lo largo del artículo sino porque realmente esta esfera de la cultura tiene mucho que ofrecernos estética y artísticamente. Y es que, si una de las primeras tareas de la mediación es seleccionar textos con los que abrir el horizonte de experiencias de los lectores, resulta imperativo disfrutar de ellos para lograr hacerlo con pro-

piedad. El problema quizás sea, en este caso, que la capacidad de disfrute viene condicionada por el miedo o el desconocimiento que tenemos hacia sus obras y por ello, puede que la ficción digital nos exija, antes de acceder a su goce, desmenuzarla poco a poco para entenderla y que sus árboles no nos impidan ver el bosque. Un mayor entendimiento a la hora de encarar las obras, sin lugar a duda, limará los posibles temores que dificulten el disfrute, lo que a su vez, inevitablemente, garantizará un mejor posicionamiento crítico a la hora de poder valorar e interpretar los textos. A partir de ahí, continuar con lo que siempre hemos hecho: buenas selecciones de obras que garanticen el acceso a un abanico heterogéneo con el que expandir el horizonte ficcional de las criaturas, guiar lecturas para mostrar los caminos ocultos que entraña el arte, discutir en torno a los textos para construir comunidades interpretativas que les hagan crecer como lectores, como jugadores, como espectadores... porque, aunque la ficción digital para niños, niñas y jóvenes es una nueva realidad que se ha de abrazar, su espíritu, el de una cultura estéticamente sugerente y provocadora capaz de construir una sociedad crítica, es el de siempre.

