

La tierra prometida

El medio electrónico representa hoy un oasis de posibilidades para el creador de historias. Sonido y movimiento, junto a texto e imagen, son las cuatro ruedas del arte digital. El espacio se vuelve tridimensional, y el tiempo y la acción ensayan su colaboración con el lector. La propuesta de participación convierte la experiencia de lectura en un acto de implicación global, tanto física como intelectual.

A pesar del uso intensivo que se hace de él con fines prácticos, la ocupación literaria de las pantallas abre debates polarizados en el sector del libro. Lo digital es, de un lado, la tierra prometida de la democratización del arte; de otro, una amenaza al sistema cultural establecido. Mientras tanto, los productores aprovechan las posibilidades específicas del medio para ofrecer a los niños más historias en nuevos soportes, tanto desde la todavía incipiente producción «nativa» con la creación de nuevos relatos, como con el aporte de una óptica original sobre las reinterpretaciones de las historias de siempre.

Mientras cuestiones como la oportunidad de plantear estructuras no lineales o los recursos metaficcionales no están, por el momento, muy extendidas en la narrativa para niños, el empleo de la tecnología de las pantallas va mostrando variadas herramientas con las que la creación

digital amplía el concepto de «lectura». Manteniendo la dimensión cautivadora propia de la experiencia lectora y respetando el ritmo necesario para apreciar la palabra, para poder completar el proceso hermenéutico de observación de la imagen, la lectura en pantalla puede ser, además de seductora, atenta y reflexiva.

Entre las numerosas versiones de cuentos tradicionales, la aplicación para soporte táctil *CaperucitaApp* (Amanuta, 2013)¹ —poema de Gabriela Mistral con imágenes de Paloma Valdivia— incluye una banda sonora adaptada a cada escena. También, los sonidos intradieгéticos² se manifiestan a partir de instrumentos: cada pío de pájaro, cada saludo, contribuye así, a elaborar una composición musical que se actualiza y personaliza con la intervención del lector, y que, además de ambientar, ofrece una sensación de cohesión sonora.

El elemento acústico es tan relevante en esta obra que cumple, además, otra función clave: la alianza con el lector premiándolo o redirigiendo sus manos cuando trata de colocar en orden los versos. Cada vez que acierta, aparece una parte de la imagen. Cuando ya están todos colocados, la ilustración se completa, suena la banda sonora y se narra el poema; así, los logros de cada pantalla suponen una pequeña revelación y la lectura, una experiencia comprometida y bilateral.



Xavier Serrat (tex.), Ana Obon (ilu.),
Dani Alegret (dis. son.),
Las casas perdidas,
La Tortuga Casiopea, 2011
fotografía, © Sergio Lairla

Gabriela Mistral (tex.),
Paloma Valdivia (il.),
Bernarda Castillo (dis. son.)
CaperucitaApp, © Amanuta (des.), 2013

[A FONDO]

Sin presencia de texto, la imagen y el sonido llevan toda la carga narrativa en otra adaptación de Caperucita Roja titulada *Lil' Red* (Brian Main, 2013). Cada personaje se identifica con una melodía. Diálogos y pensamientos «mudos» se expresan mediante notas musicales y pictogramas.

En lo juvenil, algunos de los relatos de *Las Casas Perdidas* (Serrat, Obon y Alegret, 2011) presentan una fusión magistral de los diferentes códigos en la construcción de la historia. «La casa anegada», por ejemplo, sólo ofrece el texto completo del relato una vez el lector «abre» el grifo que aparece representado en la pantalla, del que fluyen —goteando y acompañadas de pulsos musicales similares al sonido de la lluvia— las palabras. Estas permiten que el conflicto se resuelva y, como predijo la vecina a la que nadie creía, la casa queda finalmente anegada. Estas ocurentes combinaciones de signos, que varían de uno a otro relato según su contenido, muestran una acertada integración de recursos, posiblemente facilitada por su condición de obra «nativa».

En el entorno digital, el tiempo y el espacio narrativos se ven afectados por el tiempo y la acción de la lectura, lo que da lugar a originales combinaciones entre la tradición analógica y el uso de las pantallas.

Cada pantalla de *Lil' Red*, muestra un episodio de la historia situado en un espacio diferente. El lector tiene que explorar para lograr que acciones y acontecimientos sucedan. Así, la pequeña protagonista junto con el lector son invitados al esparcimiento en la naturaleza: recoger flores, manzanas, hacer volar las hojas que caen de los árboles..., mientras el lobo amenaza en segundo plano, con la complicidad

del lector quien, a diferencia de la niña, puede verlo. La exploración del espacio, e incluso la acción, continúa después de que Caperucita salga de escena; el lector puede, si quiere, tomarse su tiempo antes de continuar con la historia. La paciencia se verá recompensada.

El respeto al tiempo de la lectura representado por la parsimonia de un viaje, es el leitmotiv de *El viaje de Alvin*³. La participación del lector es puntual, y se centra en desatar ciertas acciones de los personajes y en secundar y asistir junto al protagonista a los eventos naturales que van encontrando. Acciones comunes y típicamente insustanciales de las obras interactivas para niños, como descubrir el arco iris barriendo la pantalla, adquieren verdadero significado narrativo cuando el protagonista las celebra sacando una foto al paisaje resultante. En ocasiones, Alvin parece decirnos: «¡Gracias, lector!».

Frente a la perspectiva de la sustitución⁴, que sostiene que la tecnología sólo pretende desbancar las formas culturales más antiguas y apreciadas, resulta reconfortante observar cómo algunas obras definden por sí mismas su legitimidad. Imagen, palabra, sonido y movimiento conforman diversos polos de una poética digital, que puede proponer lecturas de calidad; más exquisita cuanto más integración muestran los códigos entre sí; más sólida cuanto más esencial sea su papel en la historia... siempre, eso sí, anudados de alguna manera a los dedos del lector.



© Brian Main, *Lil' Red. An Interactive Story*, Brian Main, 2013

¹ Editado previamente en papel (Amanuta, 2012).

² Sonidos que ocurren en el nivel de la historia, es decir, los que también pueden escuchar los personajes.

³ Versión interactiva para niños de la película de Lynch *Una historia verdadera* (1999).

⁴ Pierre Lévy, *Cibercultura*, Anthropos Editorial, (2007).

⁵ Este trabajo se inscribe en el proyecto de investigación I+D (I+D: EDU2011-26141) del Ministerio de Ciencia e Innovación «Literatura infantil y juvenil digital: producción, usos lectores, recepción y prácticas docentes».

Celia Turrión

en la conquista del espacio virtual⁵