

# Érase otra vez: paradigmas de reciclaje en la literatura infantil y juvenil

Begoña Regueiro Salgado (coord. y ed.)

Pilar García Carcedo

Alexia Dotras Bravo

Gerardo Fernández San Emeterio (eds.)



Literatura

  
EDITORIAL  
SÍNTESIS

**ÉRASE OTRA VEZ: PARADIGMAS  
DE RECICLAJE EN LA LITERATURA  
INFANTIL Y JUVENIL**



Queda prohibida, salvo excepción prevista en la ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra sin contar con autorización de los titulares de la propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (arts. 270 y sigs. Código Penal). El Centro Español de Derechos Reprográficos ([www.cedro.org](http://www.cedro.org)) vela por el respeto de los citados derechos.

# ÉRASE OTRA VEZ: PARADIGMAS DE RECICLAJE EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

Begoña Regueiro Salgado (coord. y ed.)

Pilar García Carcedo

Alexia Dotras Bravo

Gerardo Fernández San Emeterio (eds.)



EDITORIAL  
SÍNTESIS

Este estudio ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Investigación REC-LIT. Reciclajes culturales: transliteraturas en la era postdigital (Referencia RTI2018-094607-B-I00), financiado por FEDER/Ministerio de Ciencia e Innovación – Agencia Estatal de Investigación.



Reservados todos los derechos. Está prohibido, bajo las sanciones penales y el resarcimiento civil previstos en las leyes, reproducir, registrar o transmitir esta publicación, íntegra o parcialmente, por cualquier sistema de recuperación y por cualquier medio, sea mecánico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o por cualquier otro, sin la autorización previa por escrito de Editorial Síntesis, S. A.

© Begoña Regueiro Salgado (coord. y ed.)  
Pilar García Carcedo  
Alexia Dotras Bravo  
Gerardo Fernández San Emeterio (eds.)

© EDITORIAL SÍNTESIS, S. A.  
Vallehermoso, 34. 28015 Madrid  
Teléfono 91 593 20 98  
[www.sintesis.com](http://www.sintesis.com)

ISBN: 978-84-1357-236-9  
Depósito legal: M. 34.573 - 2023

Impreso en España - *Printed in Spain*



<b>2. <i>Presencia y reciclaje de los cuentos maravillosos en la era transmedia</i></b>	43
<i>Pedro Hilario Silva</i>	
2.1. Introducción .....	43
2.2. En torno al concepto actual del reciclaje .....	44
2.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	47
2.3.1. <i>Los cuentos maravillosos como prototextos.</i>	
<i>Formas y funciones del reciclaje transmedia</i> .....	49
2.4. Conclusiones .....	55
<b>3. <i>Las ratitas que no eran presumidas: reciclaje y feminismo en el cuento tradicional</i></b>	59
<i>Olvido Andújar Molina</i>	
3.1. Introducción .....	59
3.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	63
3.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje: la verdadera historia de la rata que nunca fue presumida .....	65
3.4. Conclusiones .....	68

## PARTE II

### *Reciclaje de cuentos tradicionales: algunas catas*

<b>4. <i>Viejos cuentos, viejos modos: revisando el concepto de intertextualidad a partir de la LIJ española del último siglo</i></b>	73
<i>Gerardo Fernández San Emeterio</i>	
4.1. Introducción .....	73
4.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	75
4.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje: intertextualidad a través del tiempo .....	76
4.3.1. <i>Transformación: “La flor de lilolar” como elemento tangencial en cuentos nuevos</i> .....	76
4.3.2. <i>Imitación: mantenimiento de la historia y cambio de voz narrativa</i> .....	79
4.4. Conclusiones .....	83
<b>5. <i>Reescrituras de “Caperucita Roja” de inicios del siglo xx</i></b>	85
<i>Marcelo Bianchi Bustos</i>	
5.1. Introducción .....	85
5.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	86
5.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje en obras fundamentales de inicios del siglo xx .....	87
5.4. Conclusiones .....	91

## Índice

<b>6. <i>Amélie Nothomb, sus bellas y sus bestias</i> .....</b>	<b>93</b>
<i>Amelia Sanz Cabrerizo y Mónica López Bordón</i>	
6.1. Introducción .....	93
6.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	94
6.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	97
6.4. Conclusiones .....	103
<b>7. <i>Princesas postdigitales, reciclaje de cuentos y cultura pop en Rotkäppchen und der Hipster-Wolf, de Nina MacKay</i> .....</b>	<b>105</b>
<i>Teresa Cañadas García</i>	
7.1. Introducción .....	105
7.2. En torno al concepto actual de reciclaje: tipos de reciclaje, cultura popular y postmodernidad .....	106
7.3. Estudio de algunos ejemplos de reciclaje: lo postdigital en <i>Rotkäppchen und der Hipster-Wolf</i> .....	108
7.4. Conclusiones .....	113
<b>PARTE III</b>	
<i>El reciclaje como proceso de actualización y adaptación de los cuentos tradicionales en otros géneros</i>	
<b>8. <i>Cuando el lobo se hizo poema: el reciclaje como proceso de actualización y adaptación en la poesía infantil y juvenil</i> .....</b>	<b>117</b>
<i>Begoña Regueiro Salgado</i>	
8.1. Introducción .....	117
8.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	118
8.2.1. <i>De reescrituras y reciclajes</i> .....	118
8.2.2. <i>Algunos ejemplos de reciclaje de cuentos tradicionales. La narrativa y el teatro</i> .....	119
8.2.3. <i>El reciclaje como adaptación</i> .....	120
8.2.4. <i>El caso de la poesía</i> .....	122
8.3. Estudio de algunos ejemplos literarios de reciclaje: el caso del reciclaje como adaptación en la poesía .....	123
8.3.1. <i>Los reciclajes como adaptación al público adulto</i> .....	123
8.3.2. <i>Los reciclajes como adaptación al público adolescente</i> ..	126
8.3.3. <i>Los reciclajes como adaptación al público infantil</i> .....	131
8.4. Conclusiones .....	133
<b>9. <i>El reciclaje de cuentos de tradición oral en los álbumes ilustrados contemporáneos españoles</i> .....</b>	<b>137</b>
<i>Marta Larragueta y Alexia Dotras Bravo</i>	
9.1. Introducción .....	137

9.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	140
9.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	140
9.3.1. Metodología .....	141
9.3.2. Resultados .....	141
9.4. Conclusiones .....	145
<b>10. Reinterpretaciones de “La bella durmiente” en el teatro infantil español</b> .....	147
<i>Ignacio Ceballos Viro y Eva Llergo Ojalvo</i>	
10.1. Introducción .....	147
10.2. En torno al concepto actual del reciclaje: adaptaciones y transformaciones de “La bella durmiente” .....	148
10.3. Estudio de algunos ejemplos literarios para el reciclaje .....	151
10.3.1. Las compañías de teatro infantil que han adaptado “La bella durmiente” desde 2006 .....	151
10.3.2. Las modificaciones estructurales del relato .....	153
10.3.3. Personajes .....	155
10.3.4. Ambientación .....	157
10.4. Conclusiones .....	158

#### PARTE IV

#### *El reciclaje como proceso creativo en otras obras de la literatura infantil y juvenil*

<b>11. Reciclando gigantes: The Selfish Giant y The Big Friendly Giant ..</b>	165
<i>Santiago Bautista Martín</i>	
11.1. Introducción .....	165
11.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	166
11.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	169
11.3.1. Reciclaje en torno a <i>The Selfish Giant de Oscar Wilde</i> .....	169
11.3.2. Reciclaje en torno a <i>The Big Friendly Giant de Roald Dahl</i> .....	172
11.4. Conclusiones .....	179
<b>12. Adaptaciones y reescrituras del romancero en la narrativa infantil española de posguerra</b> .....	183
<i>Miguel Ángel Martín-Hervás Jiménez</i>	
12.1. Introducción .....	183
12.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	184
12.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	186

## Índice

12.3.1. <i>Carmen Conde y su Viejo venís y florido</i> .....	186
12.3.2. <i>María Luz Morales y sus Historias del romancero</i> .....	189
12.3.3. <i>María Héctor y su reescritura del romancero en clave maravillosa</i> .....	192
12.4. Conclusiones .....	195
<b>13. Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil y juvenil</b> .....	197
<i>María Goicoechea de Jorge</i>	
13.1. Introducción .....	197
13.2. En torno al concepto actual de reciclaje: lo postdigital en la literatura infantil y juvenil contemporánea .....	197
13.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje .....	199
13.3.1. <i>Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil contemporánea en formato impreso</i> .....	199
13.3.2. <i>Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil contemporánea en formato digital</i> .....	203
13.4. Conclusiones .....	208
<b>Epílogo: Cuentos y teatralidad</b> .....	209
<i>Pury Estalayo y Daniel Lovecchio</i>	
E.1. Introducción .....	209
E.2. En torno al concepto actual de reciclaje .....	210
E.2.1. <i>¿Por qué la elección de este reciclaje?</i> .....	210
E.2.2. <i>Claves para el reciclaje y la teatralización de los cuentos de tradición oral</i> .....	211
E.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje: ¿qué ofrecen los cuentos a la teatralidad? .....	212
E.4. Conclusiones: la teatralidad humana y el cuento tradicional .....	212
<b>Bibliografía</b> .....	215

# 13

## *Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil y juvenil*

María Goicoechea de Jorge  
*Universidad Complutense de Madrid*

### **13.1. Introducción**

Este trabajo se centrará en analizar algunas de las estrategias de reciclaje puestas en marcha en obras de literatura infantil y juvenil que son propias del momento postdigital en el que nos encontramos. A diferencia de otros capítulos de este volumen, el concepto de reciclaje postdigital aborda no tanto la actualización de cuentos tradicionales mediante estrategias de reciclaje, sino la transferencia bidireccional de diversas estrategias de reciclaje entre el ámbito analógico y el digital, entre el espacio físico y el virtual, como puede ser la recuperación de una característica propia de la textualidad electrónica llevada al medio impreso, y viceversa. La tónica general es la hibridación de recursos de diversos entornos, medios y formatos en busca de fórmulas originales que renueven el placer por la lectura.

Tras una breve reflexión sobre el reciclaje postdigital en la literatura infantil y juvenil, se presentarán, por un lado, algunas de las estrategias de reciclaje postdigital identificadas en la literatura infantil contemporánea en formato impreso, como son la interactividad sin cables, el reciclaje de técnicas analógicas de animación o la remediación retrógrada. Por otro lado, analizamos otras estrategias de reciclaje complementarias, como son la edición digital enriquecida, la ficción interactiva con fines educativos o la literatura expandida, que se dan en obras de literatura infantil y juvenil para el entorno digital y más allá.

### **13.2. En torno al concepto actual de reciclaje: lo postdigital en la literatura infantil y juvenil contemporánea**

Se vuelve necesario recordar brevemente qué entendemos por esa etiqueta de “postdigital” en relación con la literatura. En general, el término “postdigital” se

ha utilizado para categorizar una serie de rasgos que comparten algunas creaciones surgidas al albor de la web 2.0 en adelante, un período donde la tecnología digital ha dejado de ser una novedad para convertirse en nuestra cotidianidad, y en el que empezamos a apreciar con cierta nostalgia las ventajas de lo predigital, pero desde una sensibilidad ya totalmente imbuida de lo electrónico. El prefijo “post” puede llevar a confusión, pues no indica que la etapa digital se haya superado o quede en el pasado, sino que viene a destacar un cambio de actitud ante la tecnología digital, que deja de tener la exclusiva de la innovación o de considerarse un avance incuestionable. En el ámbito artístico, esta etiqueta se ha asociado a obras que exponen la tensión provocada por la penetración de la tecnología digital en cada vez más ámbitos de la vida contemporánea, mostrando una querencia por los formatos analógicos y recuperando la exhibición física de piezas que o bien son materializaciones de multitud de procesos digitales o recuperan la vocación artesanal, aunque su temática sea propia del ámbito digital (Sierra, 2020). Mediante estos juegos de espejos los artistas ponen el foco en lo que se gana y se pierde con cada evolución tecnológica.

En el terreno literario, nos encontramos en un período de transición en el que los medios impresos y digitales también cohabitan en una ecología de medios cada vez más compleja e interrelacionada y donde las transferencias entre los medios emborronan las diferencias entre dispositivos de lectura, formatos y géneros. Es en este contexto en el que ante los creadores se abre un abanico de estrategias de reciclaje, que, a pesar de haber estado siempre presentes, se acentúan con motivo de la competencia entre medios. Estas estrategias vienen a poner en valor las ventajas de los distintos medios, sin tener en cuenta si son viejos o nuevos, en unas obras que ya son híbridas, y que exploran la imbricación y el sincretismo de nuestros rituales de lectura en el momento actual. Independientemente de su formato –analógico, digital o una mezcla de ambos (lo que se ha venido a denominar en inglés *phygital objects*)–, estas obras comparten un espacio temporal común y una estética que participa de lo que hemos denominado el reciclaje postdigital.

En un contexto de sobreabundancia de producción, que contrasta con el apremio hacia una sociedad más sostenible en todos los ámbitos, el término “reciclaje” ha acabado por penetrar también en el terreno cultural, donde observamos a través de su metáfora circular el modo en el que la cultura se renueva mediante fórmulas de recuperación y recirculación, no solo de contenidos antiguos, sino también de estrategias vinculadas con los formatos analógicos y digitales.

El uso del término “reciclaje” en el ámbito literario, como hemos visto, viene a sustituir, o a tensionar, otros conceptos que fueron clave en el desarrollo de la crítica literaria de corte postestructuralista y postmodernista, como fue la intertextualidad, por ejemplo. La traslación del foco de un término a otro conlleva un cambio de enfoque que centra la mirada en los procesos de transformación de la materia literaria y no tanto en el pasado del texto. La metáfora del reciclaje nos obliga a explicitar qué se está reciclando, qué resulta de ese proceso y con qué fin; preguntas que nos alejan de preocupaciones autoriales relacionadas con los

orígenes para ocuparse de las estrategias y los procesos intervinientes en el acto de creación, destacando la naturaleza de los cambios que han permitido que la magia de la literatura siga desempeñando un papel fundamental en la formación de las nuevas audiencias.

Observamos en el ámbito de la literatura infantil y juvenil una tendencia creciente a recuperar las propiedades más ventajosas de los diferentes soportes para fusionarlos en obras de nueva creación, independientemente de su origen (analógico, digital o híbrido). Esta calidad de reciclaje postdigital trasciende, por tanto, al propio medio, pues en una misma obra podemos encontrar estrategias que tienen su origen en un medio distinto de donde se están utilizando. Podemos encontrar estrategias de reciclaje postdigital en una muy diversa gama de obras literarias para niños y jóvenes en diferentes formatos. Así pues, en este capítulo describiré un conjunto de estrategias que parten de los formatos del libro impreso y del libro digital para ir poco a poco desgranándose en una gradación mucho más compleja en la que obras que habitan espacios analógicos se imbuyen de lo digital, y viceversa, haciendo patente la necesidad de establecer una nueva hermenéutica de la lectura que tenga en cuenta las transferencias entre medios, formatos, dispositivos de lectura, géneros, etc., así como las diferentes alfabetizaciones que deben ponerse en marcha simultáneamente para poder interpretar estas obras.

### **13.3. Estudio de algunos ejemplos para el reciclaje**

En este apartado se analizan diferentes estrategias para el reciclado de cuentos, divididas en dos grupos: aquellas que se focalizan en el formato tradicional de libro impreso en papel, y las que tienen materialidad digital y abordan las nuevas posibilidades que esta permite.

#### *13.3.1. Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil contemporánea en formato impreso*

Los libros impresos que han tenido éxito en la era postdigital a menudo expresan una sensibilidad nostálgica hacia el código, y tratan de mostrar que, a pesar de ser una tecnología antigua, aún pueden sobrevivir en la nueva ecología de la lectura gracias a una serie de estrategias de reciclaje que hacen un recorrido de ida y vuelta entre las técnicas de los medios literarios digitales y los analógicos. En concreto me voy a centrar en tres estrategias: la primera consiste en “transferir” un modo de recepción característico del medio electrónico al impreso, que podemos denominar el juego de la interactividad sin cables. La segunda consiste en recuperar técnicas olvidadas del pasado para iluminar las páginas del libro con efectos “tecnológicos” inesperados. Y por último me referiré a la estrategia de utilizar la

remediación retrógrada como una forma de beneficiarse de los entornos ficticios de los medios de comunicación ya exitosos entre los niños.

#### A) *La interactividad sin cables*

*Un libro* (2011), titulado elocuentemente en inglés *Press here*, del artista, autor e ilustrador francés Herve Tullet, es una obra imaginativa que transporta al mundo analógico la interactividad de la tecnología digital, en particular reciclando para el libro impreso la acción táctil de presionar botones, característica de los dispositivos electrónicos, para generar un simulacro de acción por parte del lector sobre el contenido del libro. Al invitar a los lectores a presionar el botón amarillo de la portada, la obra embarca a los lectores en una interactividad virtual simulada, pero sorprendente y llena de humor. Cada página indica al lector que realice alguna acción física: presionar los puntos de color, agitar el libro, inclinarlo y, en cada vuelta de página, aparecerán los “efectos” de estas acciones, a medida que vemos que los puntos se multiplican, aumentan de tamaño, cambian dirección y color, etc. Este trabajo, con solo unas pocas instrucciones de texto, enciende la creatividad del niño, invitando al lector a anticipar las transformaciones surrealistas de elementos muy básicos.

A modo de reflexión, podemos concluir que este tipo de estrategia nos ayuda a comprender que todos los medios de comunicación descansan sobre pactos de lectura en los que el lector-espectador-oyente debe hacer uso de su imaginación para que la magia cobre efecto, algo para lo que los niños parecen estar naturalmente bien equipados. La interactividad de la textualidad electrónica también implica un simulacro de comunicación; la diferencia radica en que sus mecanismos son más sofisticados.

#### B) *Reciclaje de técnicas analógicas de animación*

Precisamente, *Nueva York en Pijamarama* (2012), de Michaël Leblond y Frédérique Bertrand, es un buen ejemplo de cómo la recuperación de una antigua técnica de animación puede sorprender a los niños acostumbrados a medios muy sofisticados. Usando el efecto de animación de la técnica de *ombro cinema* (mediante una hoja de acetato rayado que se mueve lentamente sobre las páginas del libro), los lectores pueden dar vida a escenas estáticas: hacer que el tráfico se mueva en las calles de Nueva York, que las ruedas de los coches giren, o que las luces de la ciudad parpadeen. Con su estilo retro modernista, que recuerda al pintor Piet Mondrian, sus *collages*, formas simples y colores primarios, el libro logró convertirse en uno de los libros ilustrados más vendidos en Francia. Con un texto muy escaso, la historia de su protagonista *flanêur* es abierta, desprovista de objetivo, invitando al lector a dotar a las imágenes de una estructura vertebradora, activando así su

interactividad cognitiva: es el lector el que debe proveer de sentido al deambular del protagonista e imaginar su historia en Nueva York.

Dentro de esta categoría podemos encontrar una gran variedad de estrategias que han rescatado antiguos modos de dotar de movimiento, animar o iluminar las páginas de los libros, y con las que los niños de hoy en día siguen sorprendiéndose y disfrutando: libros *pop-up* con elementos móviles, transformaciones de página formadas por listones verticales o solapas que permiten diferentes combinaciones, libros con imanes para situar personajes y objetos en diferentes escenarios, con títeres integrados, libros con sonidos (activados al tacto o al pasar la página), con diferentes texturas, olores, filtros de color que iluminan distintos rasgos en una misma página, o libros que imitan la animación mediante otras técnicas distintas del *ombro cinema*, como el *page-flipping*, etc., hasta llegar a la realidad aumentada, de colecciones como la de Cuentos Animados de Kókinos.

### C) *Remediación retrógrada*

El conocido libro de Bolter y Grusin, *Remediación: entendiendo los nuevos medios* (1999), mostró numerosos ejemplos del modo en el que los nuevos medios hacen acopio de contenidos de medios viejos, descontextualizándolos de su forma original y añadiéndoles nuevas técnicas: la versión filmica de una novela, la representación digital de un cuadro, etc. Si bien la remediación es la característica definitoria de los medios digitales, según los autores, también podemos encontrar la estrategia complementaria. La remediación también puede funcionar en la dirección opuesta: cuando el medio antiguo incorpora características de los medios más recientes, Bolter y Grusin lo describen como “remediación retrógrada” (1999: 147). Esta estrategia es parecida a la anterior, aunque en este caso de lo que se trata es de aprovechar los temas de interés que ya apasionan a los jóvenes lectores, como son los juegos de ordenador, y transportar su mundo ficcional a textos en formato impreso. Por ejemplo, la serie de libros *Minecraft*, publicada originalmente por Del Rey, un sello de Random House, se inauguró con el título *Minecraft: La isla* (2017), que se convirtió en un éxito instantáneo, como lo demuestra su posición como *bestseller* del *New York Times*. Este número, escrito por Max Brooks y descrito por la revista *NPR* como “una juguetona historia de aventuras; un Robinson Crusoe para la era digital”, puede también considerarse como una recreación de esta obra clásica de la literatura.

La premisa del libro es la siguiente: el protagonista se despierta en el océano y tiene que nadar hasta una isla desierta, que opera bajo la lógica cubista artificial del juego de *Minecraft* y donde tendrá que descubrir sus reglas de funcionamiento para mantenerse con vida. La historia está escrita en primera persona por un narrador anónimo, cuyo cuerpo tiene “pies en forma de ladrillo, piernas rectangulares, un torso en forma de caja de zapatos, todo cubierto con ropa pintada”, el cual podría ser un hombre o una mujer, u otra cosa distinta a un ser humano (un muñeco

de Lego, por ejemplo), facilitando de este modo la identificación del lector con el papel del protagonista o con su avatar en el juego. Esta novela cumple varias funciones a la vez: utiliza la ficción para reproducir la fantasía del niño de habitar verdaderamente el mundo de los videojuegos y, además, le coloca un paso por delante del protagonista en lo que a conocimiento de dicho mundo se refiere; también implica una recodificación semántica de la aventura del naufrago de Daniel Defoe, en la que el héroe, en lugar de aprender a sobrevivir en un entorno natural, tendrá que aprender a moverse, alimentarse y defenderse de los zombis, siguiendo unas reglas artificiales idénticas a las del juego de ordenador; y, por último, disfraza como *fan fiction* algunas píldoras didácticas, que harán que los padres se sientan cómodos al darles a sus hijos este libro para leer (los títulos de los capítulos son una indicación obvia de este afán pedagógico: “Nunca te rindas”, “El pánico ahoga el pensamiento”, “No es el fracaso lo que importa, sino cómo te recuperas” o “Los libros hacen el mundo más grande”).

Otro ejemplo de remediación retrógrada es el libro impreso *Los fantásticos libros voladores del señor Morris Lessmore* (2014), que se basa en el cortometraje de animación homónimo, ganador del Oscar en 2011, dirigido por William Joyce y Brandon Oldenburg, y producido por Moonbot Studios en Shreveport, Luisiana. Alegoría bibliófila sobre los poderes curativos de la narración, *Los fantásticos libros voladores* cuenta la historia del señor Morris Lessmore, y de cómo es arrastrado de su balcón durante el huracán Katrina en Nueva Orleans y aparece, al estilo del Mago de Oz, en una biblioteca mágica, donde los libros vuelan y cuentan su historia. El señor Morris dedica su vida a restaurar los libros (no solo usando celo, sino devolviéndolos literalmente a la vida al leerlos); también ayuda a aquellos que necesitan una historia y encuentra el tiempo para escribir la suya propia. Al final, los libros lo “devolverán” a su yo juvenil del comienzo de la historia.

La película original fue innovadora por su peculiar mezcla de técnicas digitales y analógicas, que incluían animación por computadora, *stop-motion* con miniaturas y técnicas tradicionales de dibujo a mano. Aunque preocupados por el estado de transición de los libros impresos, que querían promover, Moonbot Studios también lanzó ese año una hermosa aplicación para iPad con el mismo nombre, que hace realidad una plétora de funciones interactivas basadas en la pantalla táctil del iPad (los lectores pueden hacer girar el tornado, tocar una melodía en el piano, componer palabras en un cuenco de leche con cereales con letras, colorear y escribir en sus “páginas”, escuchar las historias que cada libro tiene que contar presionando sobre ellos, etc.). Las tres versiones de la historia –el cortometraje de animación, la aplicación para iPad y el libro impreso– participan de la misma fusión híbrida de estilos e influencias digitales y analógicas: el personaje principal se inspiró en William Morris, un veterano editor de libros para niños en HarperCollins, y fue modelado visualmente a partir de la estrella del cine mudo Buster Keaton. Las conexiones entre los medios librescos y animados de todos los tiempos se refuerzan aún más con referencias visuales y narrativas a *El mago de Oz*, que ya es un mate-

rial transmedia. Por ejemplo, en los tres formatos el contraste de blanco y negro y color se utiliza como recurso narrativo. Las tres versiones también aparecieron en una secuencia inusual, lo que muestra que las audiencias primero se dan cuenta de la existencia de una historia a través de productos de los medios de comunicación de masas, como las películas; luego desarrollan el gusto por los efectos fascinantes que ofrece la aplicación; pero siguen buscando de manera retrógrada la comodidad de un producto impreso que puedan poseer físicamente (un gesto favorecido también por la rápida obsolescencia de la aplicación).

### *13.3.2. Estrategias de reciclaje postdigital en la literatura infantil contemporánea en formato digital*

La inmensa mayoría de los libros infantiles que encontramos en la web continúan fuertemente anclados a la tradición impresa y al formato página. Podemos encontrar una gran oferta de libros infantiles ilustrados que han sido digitalizados en los repositorios digitales de bibliotecas, instituciones públicas o fundaciones interesadas en la educación y en el fomento de la lectura. Estos repositorios digitales dan acceso a libros que aún son considerados objetos de valor por muchas familias, que no pueden permitirse tener la copia física o adquirir tantos libros como se pueden encontrar en estos repositorios. Pero a menudo la versión digitalizada es menos satisfactoria que la original, a menos que la versión digital aproveche de manera efectiva las posibilidades de la textualidad electrónica: como puede ser a través de la introducción de la narración dramatizada en formato audio o en lenguaje de señas (como en las versiones que ofrece la fundación británica Booktrust), la música, la posibilidad de cambiar el tamaño o el formato de las letras –mayúsculas para principiantes, cursiva para lectores avanzados– o la cantidad de texto por página (como en los libros digitales de AucaDigital), algunas funciones de animación (como en los libros interactivos de Piboco), o la personificación de la historia, entre otras opciones. Sin embargo, esta remediación no siempre es capaz de hacernos olvidar el hecho de que la pantalla no es en la mayoría de los casos el formato original previsto para la historia, como podemos ver en la versión digital de esta reescritura de *El patito feo*, *Open Very Carefully: A Book with Bite* (Bromley y O’Byrne, 2013). En su formato impreso, *Open Very Carefully* propone al lector un juego metaliterario con el formato físico del libro cuando, por ejemplo, el protagonista le pide al lector que meza el libro para que el cocodrilo que se ha infiltrado en el cuento se duerma, una estrategia similar a la interactividad sin cable de *Press here*, pero este efecto, como otros muchos que introduce este libro, se pierde cuando se traslada a la pantalla, como puede observarse en su versión digitalizada en Booktrust.

En contraposición a las formas más extendidas de remediación de la literatura infantil para las pantallas, me gustaría presentar tres estrategias de reciclaje que utilizan estas obras que introducimos a continuación; obras de literatura digitali-

zada, literatura electrónica y literatura expandida que tratan de establecer puentes entre distintas épocas, formatos y tipos de alfabetización, así como entre distintas disciplinas e incluso espacios –virtuales y físicos– en movimientos característicamente postdigitales.

#### A) La edición digital enriquecida

El proyecto Calleja Interactivo (Interactive Calleja), del que he sido la coordinadora principal, junto con la profesora Elena Bárcena, y en el que han participado un gran equipo de profesionales de diversos ámbitos, constituye un ejemplo innovador de reciclaje literario. Los grupos de investigación LEETHI (UCM) y ATLAS (UNED) han trabajado unidos en el diseño de una fórmula de enriquecimiento digital que tiene como objetivo principal la recuperación del patrimonio literario infantil para su uso no solo por los investigadores, sino también para el público primigenio al que iban dirigidas las obras. Para este cometido fue necesaria la creación de unas capas de enriquecimiento pedagógico que, añadidas al escaneado del texto original, permitiesen acercar a las nuevas generaciones los libros infantiles que se leían hace cien años. Para este fin se seleccionó *Plaga de Dragones*, una colección de dieciséis cuentos infantiles, publicada por la Editorial Saturnino Calleja en 1923 y digitalizada por la Biblioteca Nacional de España, cuyas frescura y singularidad los hacía los candidatos perfectos para ser remozados para el público del siglo XXI. Fruto del trabajo con esta colección de cuentos fue el descubrimiento de su autoría, dado que son adaptaciones de cuentos originales de la influyente escritora británica Edith Nesbit, en concreto de sus obras *The Book of Dragons*, *Nine Unlikely Tales* y *Five Children and It*.

En el diseño del primer cuento piloto contribuyeron más de cien profesores de instituciones educativas españolas de primaria y secundaria, cuyas sugerencias se sintetizaron en diez categorías de anotaciones diferentes para el trabajo de distintas destrezas a través de la lectura y que fueron identificadas en el texto mediante diversos iconos.

Cada cuento consta de tres versiones: la versión en español (que trabaja la lectura crítica y la escritura creativa), la versión en inglés (para la enseñanza del inglés como segunda lengua) y, en cuatro de los cuentos, la versión bilingüe (que trabaja un método contrastivo de aprendizaje del inglés). Todos los relatos cuentan, además, con la narración en audio dramatizada en ambos idiomas y una cuidada serie de anotaciones que hacen uso de diversos elementos multimedia e interactivos para hacer más amena la lectura y acortar la distancia cultural que separa al público actual de los cuentos de Nesbit.

Los cuentos se hallan insertos en una web (<https://callejainteractivo.linhd.uned.es/index.html>) que ofrece información sobre el proyecto, guías didácticas para los profesores y un vídeo sobre la vida de los niños a principios del siglo XX para introducir al lector infantil en la cultura que habitan los personajes de los cuentos que

va a conocer, dado que esta colección de cuentos está lista tanto para una lectura autónoma como para su explotación en el aula.

Mediante la elaboración de este andamiaje de enriquecimiento pedagógico propio del medio digital, se ha tratado de aprovechar la fascinación que sienten los niños por las pantallas para acercarlos a un mundo por el que ya sienten curiosidad, un pasado cercano que es al mismo tiempo reconocible y extraño.

### *B) Reciclaje de la ficción interactiva y la gamificación con fines educativos*

El proyecto *You & CO2* (2021) es una iniciativa pionera en el uso de la ficción interactiva para la comunicación científica y la educación interdisciplinar. Dirigido por las profesoras Jennifer Rudd y Ruth Horry de la Universidad de Swansea, Lyle Skains de la Universidad de Bournemouth y la doctora Helen Ross, ha involucrado a investigadores del Reino Unido de una gran variedad de campos, incluyendo la ingeniería química, la microbiología, los estudios cinematográficos, la literatura, el diseño digital, la pedagogía y la psicología, con el objetivo de crear un programa educativo que utilice la ficción interactiva personalizada como pieza central de una serie de intervenciones destinadas a mejorar la concienciación y el comportamiento de los jóvenes con respecto al cambio climático.

A través de tres talleres impartidos en clases de secundaria, se informa a estudiantes de 12 a 15 años sobre el papel del dióxido de carbono en el cambio climático y las emisiones de dióxido de carbono asociadas con las actividades cotidianas. A continuación, los estudiantes leen *No World 4 Tomorrow*, una ficción interactiva personalizada sobre el cambio climático.

*No World 4 Tomorrow* es una atractiva historia de ciencia ficción ambientada en una base lunar que ha perdido el contacto con la Tierra y que tiene que racionalizar los recursos hasta que los responsables de la colonia averigüen lo que está sucediendo. La historia coloca al lector en el dilema de decidir si quiere ser parte de la solución o del problema con cada una de sus elecciones: seguir jugando al popular juego *Tierra 2.0* y dejar que los adultos se enfrenten a la difícil situación, o encontrar maneras de ahorrar energía y alimentos y tomar un papel activo en el curso de los acontecimientos. Los objetivos educativos se entremezclan con la gamificación incluso en el nivel del diseño. Los diferentes colores del texto indican diferentes tipos de enlaces, pero se deja que sea el lector el que descubra su función: el verde anuncia que un término difícil tiene su explicación o su sinónimo y se activa su pronunciación al pasar el ratón sobre el enlace; el azul, que el texto puede ser modificado por una opción diferente, con el potencial de alterar la historia, y el naranja se utiliza para destacar los enlaces que permiten que la historia progrese. Después de leer o jugar a *No World 4 Tomorrow*, los estudiantes crean sus propias historias interactivas sobre el tema utilizando la herramienta Twine, cuyos tutoriales se ofrecen en la web principal del proyecto.

Otra obra de literatura electrónica con un propósito similar es *Mi robot lunático* (Goicoechea, 2020), una historia interactiva futurista, para niños de ocho a once años, que también puede personalizarse y que contiene ciertos elementos de gamificación. La acción transcurre en una base lunar en el año 2045, el nuevo hogar al que se ha mudado con su familia el lector y protagonista, y donde vivirá una serie de aventuras, acompañado por un robot de su elección. Los temas que aparecen en el cuento tienen como objetivo familiarizar a los niños con términos científicos y tecnológicos en un entorno lúdico, destacando lo difícil que resulta reproducir las condiciones de la vida humana en un entorno extraterrestre, y así ayudarles a apreciar y cuidar mejor su propio planeta.

Realizada con el programa Undum para la creación de narraciones interactivas, esta pieza ha sido creada con el propósito de fomentar la lectura mediante el uso de una aplicación que permite dosificar una cantidad importante de texto, sin que el lector se vea abrumado por ello, e introducir pequeños juegos y acertijos. Asimismo, permite retomar la lectura en el lugar donde se dejó y la relectura desde el inicio del texto, que se despliega a modo de *scroll*. Sin embargo, una vez que el lector ha escogido un camino, desaparecerán el resto de las opciones, de modo que no es posible la vuelta atrás para escoger los ramales que han sido descartados con una elección (no se pueden hacer trampas, como en un libro impreso del tipo *Elige tu propia aventura*), por lo que el lector deberá empezar de nuevo desde el principio si quiere acceder a una parte alternativa de la historia.

### C) *Literatura expandida y la recuperación del entorno físico*

En este último apartado he recogido un par de obras que utilizan el medio digital de manera paradójica para ofrecer al lector una nueva manera de sintonizar con su entorno físico, en un giro que ya anticipaba Belén Gache (2006, párr. 11) en su definición de la literatura expandida, la cual a su entender es:

... aquella que experimenta con nuevas formas de escritura que desbordan el soporte del libro y que incluso cruzan las fronteras entre sistemas semióticos, por ejemplo, lo visual, lo verbal, lo sonoro. Pueden considerarse ejemplos de literatura expandida desde poesías escritas en el cielo o en el paisaje hasta una performance sonora.

*¡Ya apaga esa tableta!* (2013), del estudio mexicano Ocho Gallos, formado por Alfonso Ochoa y Valeria Gallo, toma como pretexto la frase desesperada de tantos padres ante la exposición desmedida de los niños a las pantallas para ofrecer una forma alternativa de relacionarse con la tecnología e invitar a los niños a usar la tableta para redescubrir el mundo de una manera lúdica. Esta obra es una aplicación para iPad que presenta cuatro escenarios en los que los niños suelen necesitar entretenerse

y donde las tabletas suelen estar presentes: en el coche, en el hogar, en un restaurante o en la calle. Una vez que el lector selecciona el entorno, la aplicación comienza a lanzar propuestas (120, para ser exactos), a modo de tarjetas *flash*, que invitan al niño a jugar con lo que el mundo físico puede ofrecerle. Solo es cuestión de cambiar de perspectiva y aprender a jugar de nuevo usando la variedad e imprevisibilidad de la vida para nuevos propósitos, que dependen de la imaginación: como cerrar los ojos y tratar de encontrar el sonido más lejano, pintar nuestro autorretrato del futuro, o inventar diálogos para las personas de la mesa de al lado. Las personas mayores detectarán que lo que se está reciclando aquí, con cierta nostalgia (plasmada también en el estilo de las ilustraciones), son esos pasatiempos que inventaban los niños para matar el aburrimiento antes de que existieran las tabletas: inventar lenguajes, buscar formas en las nubes... Solo que, en este caso, las propuestas parecen multiplicarse por doquier, ofreciéndote sugerentes actividades que parecen no tener fin.

Las propuestas están dirigidas a fomentar la creatividad y la imaginación en muchas direcciones diferentes: creatividad lingüística y literaria, visión espacial, musicalidad y auralidad, pintura y artesanía. Siempre con el sello del estudio de Ocho Gallos, que reivindica los juegos como herramientas sociales, creativas y culturales que pueden ayudar a los niños (y no tan niños) a conciliar su vida analógica y digital de forma original.

Otra propuesta muy interesante que explora la potente sugestión de la narración en audio e introduce la narrativa en el plano físico y cotidiano es *Zombies, Run!* (2012). Esta ingeniosa combinación de tecnologías narrativas y de geolocalización es una aplicación creada por la escritora británica Naomi Alderman y el estudio Six to Start a través de una iniciativa de *crowdfunding*, y constituye un original híbrido entre una aplicación para correr y una historia de terror que pueden disfrutar los jóvenes mayores de doce años. Disponible para smartphones iPhone y Android, cuyos sistemas GPS detectan el ritmo de cada corredor, *Zombies, Run!* está diseñada para motivar a los corredores en su viaje mediante una narración interactiva en formato de audio en la que el corredor hace el papel de uno de los personajes, el corredor número 5, que debe huir de los zombis al ritmo adecuado. Cada capítulo, dividido en cinco secciones intercaladas con la lista de canciones seleccionadas por el corredor, tiene una duración mínima de 25 minutos.

Este híbrido de audiolibro, videojuego y aplicación para correr funciona mejor si los lectores ejercitan su imaginación para crear la suspensión del descreimiento necesaria para jugar, una cualidad que los niños ejercitan constantemente. Para ayudar en este sentido, el corredor número 5 es neutral en cuanto al género, y la narración trata de incorporar puntos de referencia genéricos que los corredores puedan identificar con sus propios puntos de referencia locales y así darles la sensación de estar en el lugar de los hechos.

Mis alumnos universitarios que han probado esta aplicación me han comentado que ha sido una experiencia muy emocionante y exitosa en su motivación para correr. El suspense de la historia les ha mantenido interesados y ha ayudado

a aquellos menos aficionados a este deporte a seguir corriendo. Para la mayoría, los aspectos narrativos y lúdicos de la aplicación están equilibrados, aunque un alumno comentó que, como gran amante de los videojuegos, echaba de menos tener más misiones que completar y habría sacrificado parte de la narración por un extra de gamificación, pero al mismo tiempo comprendía que los jugadores más aficionados a la lectura apreciarían aquellas secciones dedicadas a describir el entorno y los personajes. En ese sentido, comentó que a veces la narración oral se parecía demasiado a un audiolibro y hubiera preferido una mejor dramatización. Como muestra esta apreciación, llevar la aventura al entorno físico y potenciar la respuesta también física del oyente ante un estímulo requiere no solo de una tecnología de geolocalización que analice su ritmo y su velocidad, sino también grandes dosis de teatralización, incluyendo efectos sonoros, que los jóvenes son capaces de apreciar. Por último, a muchos usuarios españoles, según demuestran los comentarios en la web, les ha gustado la aplicación, pero reclaman una traducción al español para entrar en el mundo ficcional de manera más inmediata.

### **13.4. Conclusiones**

A lo largo de este capítulo he mostrado una serie de estrategias de reciclaje que han sido puestas en práctica por los creadores para la actualización de la literatura infantil y juvenil. El rasgo principal de estas estrategias es el de formar parte de una cultura postdigital que desdibuja las fronteras entre los formatos analógico y digital y trasvasa formas de lectura y exploración de un medio a otro.

A menudo lo que se recicla no es tanto el contenido de los textos como la forma de interactuar con ellos, aprovechando las ventajas proporcionadas por cada uno de los soportes y los géneros para mantener viva la magia de la lectura. Se trata además de un trasvase bidireccional entre medios nuevos y antiguos, ya sea mediante la recuperación de antiguas técnicas de animación o el traslado de la interactividad tecnológica y la gamificación propia del entorno digital al medio impreso, o mediante la integración de las características propias del mundo impreso, como la narración en formato página o la ilustración artesanal en el medio digital, así como la reutilización de géneros propios de la textualidad electrónica, como la edición enriquecida o la ficción interactiva para fines educativos. También encontramos obras de literatura expandida que fusionan ambos espacios –físico y digital–, en una exploración de nuevas fórmulas, tanto visuales como aurales, que otorga un amplio espacio de participación al lector u oyente, recuperando así el poder de la imaginación como herramienta de construcción de ficciones y espacios de juego.

En esta hibridez se pone de manifiesto la necesidad de encontrar un equilibrio entre los medios que recoja lo mejor de cada uno de ellos, creando nuevos espacios para la lectura basados en el descubrimiento y el juego, así como en el ejercicio de la imaginación y la creatividad.