



Two young girls reaching for a toy sailboat. *University of Washington Libraries*

Nuevas formas de la literatura infantil: del libro impreso a las aplicaciones digitales

MARÍA M. RUIZ-DOMÍNGUEZ

Universidad de Almería, España

Impossibilia N°8, páginas 230-246 (Octubre 2014) ISSN 2174-2464.

Artículo recibido el 14/07/2014, aceptado el 05/09/2014 y publicado el 30/10/2014.

RESUMEN: En este trabajo se realiza una revisión de la incursión de las tecnologías de la información y la comunicación en la literatura infantil y juvenil en los últimos años y, en concreto, nos centraremos en las tendencias actuales en las aplicaciones digitales de los textos literarios publicados para los lectores más jóvenes en el ámbito anglosajón, por un lado, y en el español, por otro. Se efectúa un análisis de las características más importantes de los textos en dispositivos digitales: las tipologías textuales, la procedencia de los textos literarios digitalizados así como sus prestaciones interactivas. Para ello, se comentan los rasgos más relevantes de una selección de aplicaciones interactivas y el papel del lector activo que interactúa con los personajes e interviene en la progresión narrativa.

PALABRAS CLAVE: aplicaciones interactivas de cuentos, TIC, literatura infantil, hipertextos, álbumes ilustrados

ABSTRACT: In this paper we will make a review of the presence of Information and Communication Technologies in children's literature in recent years and, in particular, we will focus on current trends in storybook apps for young readers in the Anglo-Saxon and Spanish scope. We will analyze the most important features of texts in digital devices: textual typologies, the authors of storybook apps and interactive features of them. We will present most relevant features of a selection of apps and we will reflect the role of active reader that interacts with characters and intervenes in narrative progression.

KEYWORDS: Storybook apps, ICT, children's literature, hypertexts, picturebooks

LITERATURA ELECTRÓNICA Y DIGITAL PARA LOS JÓVENES LECTORES

La irrupción de las tecnologías de la información y la comunicación en el mundo editorial ha provocado una transformación de dimensiones hasta la actualidad desconocidas en los modos de entender los textos literarios a disposición de los lectores. Por otra parte, con la decidida apuesta por el libro electrónico que en el ámbito anglosajón efectúan empresas virtuales como Amazon, Google y Apple, tanto librerías como editoriales españolas se han planteado la necesidad de reconvertirse y digitalizar los títulos de sus catálogos para atender las demandas de un público que exige variedad editorial, rapidez en el servicio y acceso a libros en formatos digitales (Wischenbart *et al.*, 2014). Editoriales como Penguin Random House, SM, Anaya, Edelvives, Santillana, etc. publican muchos de sus títulos de literatura infantil y juvenil para dispositivos electrónicos. En el informe realizado en 2014 por el Observatorio de la lectura y el libro se aprecia esta tendencia: “el peso del libro digital sobre el total de la edición se ha incrementado, pasando del 19,8% en 2012 al 23,2% en 2013” (2014: 32) y, aunque una parte de la oferta digital se concentra en libros de creación literaria (25,8%), en el sector de la literatura infantil este porcentaje es más reducido (5,9%) (Observatorio, 2014: 34).

El traspaso de un texto literario en papel a un formato electrónico es un proceso que, desde un punto de vista técnico, resulta hoy en día relativamente sencillo. Se trata de trasladar un libro impreso a un dispositivo más o menos amigable, de mantener tanto el texto como las imágenes y de aprovechar las ventajas del soporte. Las ediciones electrónicas más sencillas de textos literarios, en formato ePub, PDF y Mobi, reproducen la experiencia lectora tradicional en una pantalla sin apenas añadir hipervínculos –a lo sumo, el lector tiene a su disposición un marcador de páginas, un diccionario y un glosario– pero no suelen ofrecer animaciones, un fondo musical u otros elementos interactivos.

No obstante, con los avances tecnológicos, y frente a los primeros libros electrónicos en los que se alteraba el diseño de página y disposición de imágenes al cambiar el tamaño de la fuente, han surgido otras ediciones en formato ePub3 más sofisticadas. Son libros digitales en los que se permite insertar vídeos, audios y algún tipo de interacción. Un ejemplo del uso de esta técnica se aprecia en la versión electrónica del álbum de Sebastián Pérez y Benjamin Lacombe, *El herbario de las hadas* (2011). A medida que vamos pasando las páginas, comprobamos que esta edición tiene la misma disposición que el libro impreso, pero con la novedad de que algunas imágenes destellan e invitan a ser tocadas. Al pulsar sobre las figuras iluminadas en color blanco aparece un desplegable con la estructura de plantas, flores, etc. y tras las formas iluminadas en rojo se esconde alguna animación. También se pueden pulsar las fotografías para cambiarlas de sitio, girarlas o modificar su tamaño. En una de sus páginas aparece un coreograma que muestra, a modo de los fotogramas de una película, las posiciones de un hada según la estación del año o su estado de ánimo. Esta escena progresa al ritmo que nosotros marquemos, incluso nos deja retroceder en las escenas. En el álbum original, estas posiciones aparecen plasmadas como imágenes consecutivas repartidas en dos páginas. En otras aberturas hay hipervínculos a cortometrajes sobre las criaturas del bosque y su comportamiento. Al final de esta edición se ha incorporado el *making of*,¹ o tras las cámaras, en el que se recoge el proceso de creación de las animaciones y los vídeos.

Pero la denominada *era digital* que envuelve nuestro quehacer cotidiano ha provocado que esta revolución vaya aún más allá. Como ya se indicaba en el 2010 en el informe realizado por el Observatorio de la ilustración gráfica: “la cuestión que debe importar a los creadores no es el libro electrónico (aparato que mañana puede ser distinto del de hoy) sino el libro digital (el contenido, que va a conservar su importancia en todo momento); lo digital es un futuro ineludible” (2010: 22).

El desarrollo de aplicaciones para tabletas y teléfonos inteligentes y de los libros electrónicos de última generación en los que los textos, además de verse enriquecidos con movimiento, interacción y sonido, pueden hacer uso de las prestaciones de los dispositivos, como la geo-localización o la comunicación con los seguidores, están provocando cambios en las formas de leer y de desplazarse por el texto. Pero

¹ Puede verse el vídeo en la siguiente página: http://herbierdesfees.com/making_of_es.htm

también están poniendo a disposición de la narrativa infantil y juvenil recursos con los que no se contaba en los libros impresos y están produciendo, por consiguiente, profundas transformaciones en los modos de contar las historias que se han creado para ser leídas en pantalla (Landow, 1995; Cleger, 2012; entre otros). En estos entornos digitales, la narrativa se caracteriza por su estructura en red puesto que la linealidad del relato en papel, entendida como una lectura secuenciada y con un orden fijo, se fractura y se genera un texto disperso (Landow, 1995) con una arquitectura abierta, poliédrica, laberíntica y fragmentada (Cleger, 2012). El hipertexto tiene un punto de partida, escogido por el lector, a partir del que va conectado enlaces y vínculos, y la historia se dota de forma y sentido en función de los caminos por los que se desplaza. Los relatos se ven envueltos en términos como narrativa digital, hipertexto electrónico, hipermedia, narrativas transmedia, etc. para definir las formas resultantes de la conexión de un pasaje de discurso verbal con imágenes, mapas, vídeos, diagramas, sonidos, juegos, e incluso, otros soportes (Landow, 1995: 15-16).

Un ejemplo de este formato lo encontramos en el libro electrónico *Maggot Moon* (2012) de la escritora e ilustradora de cuentos infantiles Sally Gardner. Es un relato en el que múltiples universos diegéticos interconectados, entrelazados, inmersivos se dan cita en una historia para expandirse, abriendo caminos por los que los lectores jóvenes pueden transitar. Y como señala Bazin (1998) estos vínculos forman un espacio híbrido, en el que no solo convergen diversos formatos, sino que se mezclan y se integran a la vez, y exigen una metalectura, un modo dinámico de leer que responde a esa nueva situación que se caracteriza por la conectividad.

De manera similar, la novela de Daniel Nesquens dirigida a jóvenes lectores, *Mi vecino de abajo* (2011), premio Barco de Vapor 2011, se ha editado en formato electrónico y en aplicación digital en la que se ofrece una diversidad de hipervínculos que permite que los niños accedan y exploren otros contenidos adicionales interconectados mediante enlaces a vídeos, otros textos, imágenes, etcétera.

Por otra parte, y como hemos señalado más arriba, se reconfigura un nuevo lector convertido en autor, resultado del tránsito que realiza conforme discurre por las interacciones que este tipo de narrativas prefiguran. Y es evidente que el desarrollo de estas tecnologías ha supuesto la aparición de un nuevo usuario/lector que no navega simplemente por internet, o utiliza una Wii, sino que se requiere que sea competente en multitareas que van desde la lectura a las habilidades relacionadas con la navegación entre hipervínculos, conexiones y enlaces. Y no es menos cierto que los jóvenes de hoy, *nativos digitales* (Prensky, 2001), interactúan con tablets, smartphones, internet... de manera natural e intuitiva, frente a los lectores nacidos en el mundo de los libros en papel que se mueven con menos certezas en este mundo virtual. Y aun cuando el uso de estas tecnologías no alcanza a toda la población, es una realidad incuestionable que los más jóvenes están familiarizados con estos recursos.

Si bien es cierto que en España el volumen de textos literarios para niños en aplicaciones digitales es todavía relativamente escaso en comparación con los países anglosajones, poco a poco aparecen entre las estanterías de las librerías virtuales (Wischenbart *et al*, 2014: 39). Las expectativas generadas por la potencialidad de estos dispositivos queda patente no solo por el hecho de que muchos títulos de cuentos interactivos editados en el extranjero ofrezcan la versión en español, sino también porque han surgido editoriales nativas digitales como Dada Company, Cream eBooks, Next Stage, La tortuga Casiopea, Minus is Better, Arquinauta, Itbook, Sanoen o iLubuc, entre otras, centradas en la edición de cuentos interactivos para tabletas. Por otra parte, en estos últimos años, se han instaurado reconocimientos internacionales dedicados a las mejores aplicaciones infantiles como KAPi Award for Best Children's Ebook, FutureBook Innovation Awards o como el premio a la mejor aplicación en la Feria de Literatura Infantil y Juvenil de Bolonia (Italia) 2012.

Cuando nos aproximamos a la variedad de aplicaciones de cuentos infantiles que tenemos a nuestra disposición, descubrimos la complejidad que supone establecer un criterio para su clasificación. Entre otras posibilidades, podríamos atender a criterios que tienen que ver con la tipología de los textos literarios digitales (Borràs, 2005), con su procedencia (Koskimaa, 2005), con el grado de participación e interacción con el lector (Moreno, 2002; Ryan, 2004) o bien, centrarnos en las prestaciones interactivas y multimedia que se han puesto a disposición del texto y que provocan importantes transformaciones en los modos de narrar.

En la investigación de Koskimaa (2005: 85-88) sobre literatura digital se distingue entre aquellos textos que originalmente se publicaron como textos impresos o manuscritos y que más tarde se digitalizan (*textos digitalizados*), textos que se publican al mismo tiempo en papel y electrónico (*nuevos textos publicados en formato digital*), los que han surgido en formato digital para producir efectos que no son posibles en los textos impresos (*textos digitales programados*) y, por último, textos que hacen uso de los recursos de internet (*webtextos*). Si atendemos a esta clasificación, un gran número de aplicaciones digitales infantiles corresponden a textos que se inscriben en las dos primeras variantes. Es decir, por una parte, se están produciendo adaptaciones de textos impresos de literatura infantil y, en estos casos, muchos autores colaboran con los desarrolladores en la digitalización de su obra publicada. Por otro lado, hay editoriales que editan de manera simultánea en formato papel y electrónico lo que favorece la participación del autor. Pero también han surgido textos literarios digitales creados para las aplicaciones. La editorial Next Stage ha publicado una colección de cuentos interactivos, Brainy Fables, para tabletas como *Mirta la súper mosca* (2013) o *El zorro Marcelo* (2013) entre otros. MeeGenius es una plataforma que edita, además de cuentos conocidos, otros de factura propia para soporte virtual. *Mica y sus amigos* (2011) es una colección de treinta

cuentos educativos creados por el desarrollador Itbook para Santillana. El cuento digital *Cadavercita Roja* es otro ejemplo de relato construido para el formato en tableta.

Por otra parte, y como consecuencia del éxito de algunos cuentos interactivos, se ha producido un trasvase en dirección contraria, de la versión digital a la edición en papel. La aplicación interactiva *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore* (Moonbot Studios, 2012), que se adelantó a su versión impresa, ha sido creada a partir de un corto de animación sin palabras del mismo título, dirigido por William Joyce y Joe Bluhm, y ganador del Oscar 2011 al mejor cortometraje. En 2014, Alfaguara ha sido la editorial encargada de publicarlo en España como álbum ilustrado. La aplicación hace uso de las imágenes animadas del cortometraje y añade, por un lado, texto al pie de cada escena que ayuda a clarificar algunas ambigüedades de la película y, por otro, elementos interactivos que enriquecen la historia. Por ejemplo, cuando el protagonista se pasea entre libros, se transformará en los personajes de los títulos a los que se aproxima (Alicia, Frankenstein, Jim Hawkins). Este juego de identidades nos muestra una narrativa intertextual en la que se cuestiona el sentido de la lectura puesto que el papel del lector-protagonista pasivo se trastoca por otro que vive en los personajes que lee y por los que transita.

Respecto a la tipología de los textos literarios interactivos, y como veremos a continuación, la gran mayoría de las aplicaciones digitales corresponden a cuentos infantiles. Recordemos que este es el subgénero por excelencia y con mayor presencia en la literatura infantil puesto que en los cuentos todo es posible: “lo real y lo maravilloso, la enseñanza y la diversión, lo trágico y lo cómico, el mundo cotidiano y el ensueño misterioso, el mundo infantil y el del adulto, el amor y el odio, la crueldad y la bondad, la venganza y la generosidad” (Díez y Díez-Taboada, 1999: 104).

No obstante, también se están efectuando trasvases al formato digital de textos literarios actuales que rompen con los cánones de los relatos tradicionales como son los álbumes ilustrados, aunque en menor medida de lo esperado, debido quizás a las especiales características de este tipo de relatos y las dificultades que conlleva mantener la riqueza de interpretaciones en el juego que se establece entre los códigos semióticos de estos textos.

Si, por el contrario, atendemos a las prestaciones interactivas de las aplicaciones de cuentos infantiles de nuestros días, descubrimos que estos productos están en constante evolución y se encuentran en la vanguardia de la innovación digital. Desde las primeras aplicaciones que apenas reproducían texto e imagen con una música de fondo hasta llegar a los textos digitales surgidos en los últimos años en tres dimensiones o a los de realidad aumentada, comprobamos que las innovaciones han provocado transformaciones en los modos de narrar las historias. Las aplicaciones interactivas más recientes nos permiten crear historias paralelas, gestionarlas con dibujos o juegos; contienen animaciones y sonidos; muestran características ocultas a simple vista y que forman parte de la historia; permiten compartir imágenes o fragmentos de

historia con nuestros contactos; algunos aprovechan las características del dispositivo como, por ejemplo, la cámara o el micrófono; también puede existir una comunicación entre la editorial y el lector; y muchos de ellos presentan herramientas como borradores, lupas, lápices para que podamos experimentar con el texto y las ilustraciones, etcétera.

En este sentido, en los últimos años se han desarrollado textos literarios digitales en tres dimensiones con tecnologías de realidad aumentada. Para ello, se hace uso de diferentes técnicas, desde la utilización de unas gafas para ver en tres dimensiones, tal como ocurre en el cuento interactivo *The Wrong Side of the Bed 3D!* (2010), hasta las tecnologías de aumento en diferentes dispositivos que permiten recrear mundos y hábitats imaginarios tridimensionales en los que personajes y lector coexisten espacialmente, facilitando la interacción. En la aplicación *Two Left Feet* (2013) se hace uso de esta tecnología, y los personajes cobran vida y profundidad cuando el iPad se aproxima a la versión impresa de la historia. De manera similar, la plataforma educativa Zientia Kids ha creado *Liebre y Tortuga* (2014), una versión en tres dimensiones del cuento de *La liebre y la tortuga* que utiliza la técnica de la realidad aumentada para visualizar a los personajes e interactuar y experimentar de manera virtual con los personajes creados por los niños.

LAS ADAPTACIONES Y VERSIONES DE LOS CUENTOS TRADICIONALES INFANTILES

En la actualidad, existen tanto en el mercado editorial anglosajón como en el español numerosas adaptaciones de textos literarios tradicionales infantiles para formato tableta con mayor o menor calidad en el resultado. Desarrolladores como Playtales o Itbook, entre otros, ofrecen una variedad de aplicaciones interactivas en las que se narran cuentos conocidos como *Caperucita Roja*, *La bella durmiente* o *Los tres cerditos*. De entre ellas, destacan las animaciones en las que la técnica se pone al servicio, por un lado, de los formatos de los cuentos tradicionales, puesto que reproducen fielmente textos e ilustraciones de ediciones en papel; y, por otro, de la calidad de las animaciones que se descubre en las imágenes que cobran vida y saltan de su nivel narrativo, ya que se juega con la perspectiva del libro dentro de la tableta mediante la interposición de las imágenes en capas. Es el caso de la adaptación del cuento de Carroll, *Alice for the iPad* (2010), y de la realizada por el desarrollador Loud Crow en 2011 *Pop Out! The Tale of Peter Rabbit* del cuento de Beatrix Potter. Se trata de dos adaptaciones para tableta de textos canónicos en los que se combinan la estética de las versiones originales –reproducen las ilustraciones de Teniell para el cuento de Alicia y de Potter para el cuento de Peter Rabbit– con los recursos interactivos para potenciar los despleables, las pestañas y *pop ups* característicos de muchos cuentos impresos. Estas animaciones, aun cuando podríamos pensar que distraen en la lectura, generan en el lector curiosidad por avanzar en la narración y conocer qué sucederá en la historia.

Pero, junto con animaciones en las que el niño o la niña leen el cuento o interactúan con algunos de los juegos que se incluyen, destacan otras en las que se pide una mayor implicación del lector. En la aplicación *Little Red Riding Hood by Nosy Crow* (2013), versión adaptada del cuento de Caperucita Roja, además de interactuar con el niño, se apela a la participación directa del lector en el proceso de construcción de la historia. Los personajes se presentan, dan instrucciones sencillas para que la narración avance y será el lector el que con sus decisiones provoque consecuencias en la historia, como la alteración del tiempo de la historia, la aparición de unos personajes o de otros, etcétera. Pero además, Nosy Crow ha creado una animación, *The Big Bad Wolf's Story*, en la que podemos escuchar una nueva versión, la que ofrece un lobo enfadado y sorprendido por el comportamiento de Caperucita en esta peculiar adaptación.² Otra variante de este cuento disponible en el mercado español es la desarrollada por Artdinamica y que se titula *La historia de Caperucita Roja* (2012). En esta ocasión, además de la historia narrada, se ofrece la posibilidad de que sean los niños los que escojan y coloquen a los personajes, los ubiquen en la escena y narren el cuento. Pero también existen adaptaciones como *Lil' Red. Una historia interactiva* (2013) en la que se presentan las escenas animadas del cuento sin texto ni narración. Deberán ser los jóvenes lectores los que, conforme van pasando las pantallas e interactuando con las imágenes, se conviertan en autores y narradores a partir de los pictogramas que se despliegan. Y, en último lugar, un nuevo hipertexto de este relato se descubre en la aplicación de elaborada por la empresa española Itbook, *Cadavercita Roja* (2013), éxito de descargas y número uno en Estados Unidos, Reino Unido y Canadá en 2013. Una irreverente y un tanto desmejorada protagonista se mueve entre zombis con una estética que nos recuerda a las películas de Tim Burton. Unos padres con intereses pecuniarios, un lobo algo bobo y una Cadavercita roja, que es enviada a casa de su abuelita para que la envenene con el fin de que los padres puedan heredar, transitan entre las pantallas de esta aplicación. Los jóvenes lectores, además de sorprenderse ante esta versión un tanto surrealista y por el cambio de roles de los personajes, tienen también la oportunidad de interactuar en determinados pasajes y consultar el libro de bocetos del proceso creativo de la historia.

Otro de los textos literarios tradicionales que se ha adaptado a un formato digital es Cenicienta. En la aplicación *Cinderella by Nosy Crow* (2011), ganadora de varios premios a la mejor aplicación infantil en 2012, el niño debe optar y escoger el traje de Cenicienta, la música del baile, etcétera. Y los personajes se dirigen al lector para pedirle ayuda y muestran información sobre su personalidad y comportamiento. Si analizamos con detalle esta aplicación, descubrimos que es un juego dentro de un libro, puesto que cada página está llena de gráficos imaginativos y personajes interactivos y hay propuestas lúdicas en muchas escenas de este cuento. Con estas interacciones entre el código verbal e imágenes animadas y con las

² Véase el vídeo *The big Bad Wolf's Story*. Recuperado de <http://www.youtube.com/watch?v=D9C56mFNp60>

llamadas al lector se facilita la narración, es decir, la comprensión y valoración de la historia proviene de la interpretación de todas las partes.

En estas versiones, y al igual que en la aplicación *Jack and the Beanstalk by Nosy Crow* (2014) se descubre una narrativa no lineal. En esta ocasión, el lector puede escoger las dependencias del castillo del gigante por las que transitar y esto determinará el final del cuento. Es decir, la construcción del significado del texto la realiza el niño mediante una participación activa en el proceso lector. La historia que se cuenta en este formato debe ser entendida como una actividad comunicativa, como el lugar de interacción en el que se construye y es construida la historia con la ayuda del lector, que escoge las acciones de los personajes. Por otra parte, es evidente que en estas historias, en las que el lector debe escoger un camino, la linealidad de la trama no se rompe puesto que es resultado de la experiencia del lector individual en un determinado trayecto. La narrativa hipertextual ofrece varios recorridos por los que transitar, pueden ser caminos paralelos, opuestos, contradictorios y será el niño el que decida la ruta y el comportamiento de los personajes. Podemos, por tanto, afirmar que con este tipo de aplicaciones nos estamos aproximando a los formatos de los textos que Koskimaa (2005) denomina *textos digitales programados*. Y si recordamos, algo similar ocurría en algunas colecciones de cuentos editadas en los años ochenta en las que el niño debía escoger su final –como la colección “Elige tu propia aventura” de la editorial Timun Mas. Se trataba de una narrativa que nos anticipaba lo que iba a suceder en este siglo que acaba de comenzar, textos hipertextuales en los que se combinan el juego y la lectura para trascender las limitaciones de los libros impresos.

Estas versiones de cuentos en formato digital revelan la infinidad de posibilidades que proporcionan las aplicaciones. A la vez que se combinan los diseños de formatos tradicionales con los actuales, se trascienden las limitaciones del texto en papel. En algunas, el audio es el que narra la historia, lo que ayuda a la lectura de los más pequeños; en otras, la aplicación está en varios idiomas; en algunas más podemos hacer desaparecer las letras y construir nuestra propia versión, interactuar con los personajes y decorados, o incluso escoger el orden de las escenas.

LOS ÁLBUMES ILUSTRADOS Y SUS APLICACIONES DIGITALES

El éxito de la llegada a las librerías hace unas décadas del álbum ilustrado para niños podría hacer pensar que la conversión de estos textos a un dispositivo digital sería igual de categórico. El álbum es uno de los géneros que tiene en la actualidad una mayor transcendencia en la literatura infantil y juvenil puesto que, debido al juego de interpretaciones que permite la relación entre códigos verbales y visuales, se ha convertido en un espacio de libertad y de experimentación artística que exige un lector activo y crítico, en consonancia con la *web literacy* en la que han nacido los nuevos lectores de este siglo (Pantaleo, 2005).

En los últimos años, junto a los grandes grupos editoriales como Anaya, Santillana, Bruño, SM o Edelvives han surgido pequeñas editoriales especializadas en literatura para jóvenes como Barbara Fiore, Lóguez, Kókinos, Tándem, Corimbo que apuestan por la edición de textos literarios de gran calidad. Barbara Fiore Editora, por ejemplo, tiene unas exigencias muy elevadas para la selección de autores (edita las obras de Shaun Tan, Suzy Lee, Jimmy Liao, entre otros) y editoriales como Kalandraka, Sin pretensiones o A buen paso llevan varios años especializadas en la publicación de álbumes ilustrados.

El rasgo fundamental que caracteriza a estos textos es su carácter multimodal, es decir, las historias que se cuentan surgen a partir de la sinergia que se establece entre texto e imagen. Para ello, se hace uso de una multiplicidad de recursos –la pintura, la fotografía, los diagramas– con el fin de representar, interpretar y comunicar los potenciales significados que entran en juego en un álbum (Kress, 2010). Pero, además, la elección del tipo de papel, el tamaño de la página, el encuadre, la disposición y la tipografía son recursos que adquieren en los álbumes especial significado (Sipe, 2001; Nikolajeva & Scott, 2006). Recordemos que la publicación de un álbum implica no solo la selección de una buena historia, autor e ilustrador sino también una cuidada edición. Suelen ser textos que se caracterizan por un formato grande, con tapas duras y con una gran calidad en la selección tipográfica, así como en el papel y tinta. Es el caso de los textos editados por Edelvives de los ilustradores Benjamin Lacombe, como *Genealogía de una bruja* (2009), *Cuentos silenciosos* (2010) o el *Herbario de las hadas* (2011), o los de Rébecca Dautremer como *Princesas olvidadas o desconocidas* (2005) o *Sentimento* (2006).

Los modos disponibles para dar sentido a un texto son tan numerosos como las opciones de diseño lo permitan, y en los álbumes los elementos como el color, disposición, forma y tamaño o la textura del papel se utilizan para otorgar significado a la historia (Salisbury, 2005). En el álbum *¿Quién teme al libro feroz?* (Lauren Child, 2003), Olmo se escapa de sus perseguidores a través de un agujero que realiza con una tijera y que le permite pasar a la siguiente página. Hay álbumes que se han editado en formato *pop-up* con desplegables con el fin de dar mayor realismo a la historia, tal como sucede, entre otros, en *El Topo que quería saber quién se había hecho eso en su cabeza* (Werner Holzwarth y Wolf Erlbuch, 2008) o en *Cuentos silenciosos* (Benjamin Lacombe, 2010). Y precisamente la combinación de diferentes lenguajes –texto verbal, elementos del diseño e imágenes visuales (Nodelman, 1988)– que enriquece y otorga variedad de matices al proceso narrativo de la historia exige al lector un esfuerzo interpretativo doble por cuanto debe no solo comprender el mensaje de los textos visuales y escritos, sino también transitar entre la multiplicidad de códigos. En álbumes como *¿Quién teme al libro feroz?* (Lauren Child), *El libro en el libro* (Jörg Müller), *¡No interrumpas, Kika!* (Ezra Stein), *Mal día en Río Seco* (Chris van Allsburg) y *An undone fairy tale* (Ian Lendler & Whitney Martin), el lector comprueba que las imágenes no solo amplían el sentido del texto verbal, sino que en ocasiones también proporcionan una información no indicada explícitamente y necesaria para la comprensión de la historia.

La adaptación de los álbumes impresos, que se caracterizan sobre todo por su carácter multimodal y multidireccional, a una aplicación digital no resulta sencilla por cuanto no solo se debe adaptar fielmente la excelencia que ofrecen las imágenes del texto y los juegos de sentido entre texto e imagen, sino que también deben potenciar e incluso mejorar las interacciones de las narraciones originales. En este sentido, los avances tecnológicos que se están produciendo permiten aventurar que las aplicaciones se irán desarrollando y perfeccionando, y ofrecerán a los lectores nuevas formas más sofisticadas de leer y narrar las historias. Como señala Skuse, “Un libro ilustrado impreso es un tipo concreto de experiencia física que se puede saborear y visitar, el *e-book* necesita explorar sus propias características particulares y sus puntos fuertes para evolucionar como una experiencia igualmente especial pero distinta” (Cit. en Salisbury y Styles, 2012: 184).

Si nos acercamos a algunas de las aplicaciones interactivas de los álbumes ilustrados, podemos descubrir cómo en los últimos años los desarrolladores de los textos en soporte virtual proponen aplicaciones que refuerzan los códigos semióticos de los álbumes impresos. Un ejemplo de una aplicación con una animación muy sencilla pero efectiva es *Por cuatro esquinitas de nada* (2013), premiada en la Feria de Bolonia 2013 como la mejor aplicación en la categoría de ficción. Se trata de la adaptación del álbum homónimo de Jérôme Ruillier en la que se narra la historia de un cuadradito que necesita la ayuda de sus amigos para pasar a través de un agujero. En esta ocasión, la aplicación supera al texto en papel ya que transmite con mayor precisión, mediante el movimiento de la animación y la interacción con los niños, las dificultades que tiene el protagonista para atravesarlo.

De manera similar, la aplicación *The Monster at the End of This Book* (2013) se ve enriquecida con la adaptación al formato interactivo respecto al álbum publicado en 1971. La narración del protagonista, Grover, se ve reforzada por sus apelaciones al lector –“Si tocas aquí, se pasará de página”– y nos advierte –“así que no hagas eso”. Tiene un interés frenético en contener al “monstruo” que nos acecha al final del relato y hará lo imposible para que no pasemos página. Resulta interesante comprobar que estas interpelaciones al lector por parte del protagonista, habituales en los textos metaficcionales, y que juegan con la permeabilidad del texto literario y admiten la posibilidad de traspasar los límites entre éste y los lectores, se ven reforzadas por las animaciones, llamadas y juegos interactivos que se producen entre Grover y los jóvenes lectores.

Por otra parte, y como consecuencia del interés que despiertan las posibilidades que ofrecen las aplicaciones interactivas para la construcción de historias, muchos autores de álbumes de éxito se ocupan de reescribirlas para los dispositivos digitales. Es el caso de *El corazón y la botella* (Oliver Jeffers, 2010), *El herbario de la hadas* (Sebastien Perez y Benjamin Lacombe, 2011), *Rita la lagartija* (Irene Blasco, 2006), *Las reglas del verano* (Shaun Tan, 2014), *Love, the app* (Lowell A. Siff & Gian Berto Vanni, 2000), entre otros ejemplos. En la aplicación del álbum *El corazón y la botella* se potencia en el lector la sensación de que con

su participación contribuye al avance de la historia. El niño es el encargado de que la protagonista pase de una página a otra y puede modificar las tonalidades de varias escenas para expresar los estados de ánimo de los personajes. Pero, por otra parte, en esta aplicación del cuento de Jeffers, hay animaciones que explicitan los significados que, en el texto en papel, son meras inferencias. Esto sucede en la abertura en la que la protagonista aparece más alta, aunque el texto no aporta ninguna información del paso del tiempo. Únicamente se dice: “Ya no tenía curiosidad por las maravillas del mundo y no prestaba atención a nada” (Jeffers, 2010: 17). En cambio, en la aplicación y en esta misma escena, hay una animación que muestra cómo la niña va creciendo. Desvelar este tipo de inferencias, habituales en la relación entre texto e imagen de los álbumes, es quizás perder precisamente el juego y riqueza de interacciones que estos códigos mantienen para construir la historia.

Por su parte, el artista italiano Vanni, ilustrador del álbum *Love* (2000), ha participado en la adaptación de su obra al formato digital. *Love, the App* (2014), premio de la Feria de Bolonia 2014 a la mejor aplicación, juega con su especial visión del amor y de la tolerancia mediante la transformación de los colores saturados y la superposición de texturas y de soportes. Los recursos interactivos y de animación de la aplicación, así como la música de fondo, potencian estos juegos en escenas en las que los personajes transitan entre ventanas, páginas con troquelados o que se deshacen y que ponen en evidencia diferentes planos y comportamientos de los personajes.

Asimismo, Mo Willems ha elaborado el texto de la aplicación *Don't Let the Pigeon Run This App by Mo Willems and You* (2013). Se trata de un hipertexto del álbum *¡No dejes que la paloma conduzca el autobús!* (2004). El título de esta aplicación nos indica que es el niño el que debe dirigir y ser coautor de la historia, y no debe permitir que la paloma se adueñe de la aplicación, por lo que debe contener los intentos de la protagonista. A lo largo del relato también se propone que sea el lector el que rellene algunos huecos de la narración.

CONCLUSIONES

El desarrollo y publicación de aplicaciones interactivas de cuentos destinados a los jóvenes lectores supone una nueva manera de entender la lectura y de enfrentarse a una obra literaria. En este trabajo se ha evidenciado la entrada de estos formatos digitales en los textos literarios infantiles y sus múltiples posibilidades. Representan una nueva manera de plantear la construcción de un relato puesto que demandan un rol de lector activo y participativo, que responda a los retos que surgen en las historias y que tome decisiones sobre el comportamiento de los personajes. Es el lector activo de Eco (1981) ya que debe elegir sus trayectos de lectura frente al control del autor tradicional (Pajares, 1997). Y aunque autor y lector

parecen confundirse, no se produce tal encuentro, el lector toma decisiones pero es el autor el que ha creado previamente los caminos de lectura. Los formatos digitales de cuentos infantiles exigen, no tanto lectores alfabetizados en el código escrito, ya que muchos ofrecen la narración en audio, sino letrados visuales que sean capaces de moverse entre las pantallas. Recordemos que por su carácter multimodal y multidireccional, las aplicaciones y libros interactivos suponen un desafío debido a la ruptura de la linealidad de la lectura de un texto escrito. El lector debe avanzar a través de las animaciones, juegos, interacciones que la aplicación propone y que permiten la progresión narrativa.

Por otra parte, el análisis de los textos literarios infantiles en dispositivos virtuales ha evidenciado que el trasvase de álbumes en formato impreso al formato digital no es una tendencia mayoritaria. Cabría esperar que esta transición hubiera sido el resultado natural de soportes que comparten códigos y modos de construir las historias. Tengamos en cuenta, además, que los álbumes proporcionarán una experiencia lectora necesaria para el acercamiento a los textos en soporte digital (Anstey & Bull, 2006). Tanto álbumes como aplicaciones digitales potencian la lectura semiótica, es decir, aquella que pone en funcionamiento todos los signos (tanto verbales como no verbales) proporcionados. Ser capaz de navegar por internet, el uso de aplicaciones digitales o leer un álbum implica “to decode and comprehend alphabetic print in conjunction with other socially and culturally shaped forms of representation, that is, in conjunction with multiple modes” (Hassett & Curwood, 2009: 272). No obstante, esta reconversión no siempre es factible ya que muchos álbumes impresos, por sus formatos, tipografías, texturas del papel, disposición de texto e imagen, etc. no se verían enriquecidos en un soporte virtual. Una aplicación digital de un álbum debe potenciar la multiplicidad de significados, los sentidos implícitos, mediante la utilización de interacciones. En cambio, en aquellos álbumes metaficcionales que juegan con el proceso de construcción de la historia, la conversión a un formato digital facilitaría la puesta en evidencia de las estrategias narrativas presentes en este tipo de álbumes y que fracturan la frontera entre realidad y ficción (Waugh, 1984) y que provocan la transgresión ontológica de niveles narrativos (McHale, 1987), el descentramiento y la pluralidad de voces con el propósito de desmontar la lógica del discurso único y del principio de no contradicción, así como la subversión de los recursos de representación literaria de la realidad (Hutcheon, 1989). El acercamiento a las aplicaciones digitales interactivas que se publican en la actualidad ha permitido comprobar cómo estas cuentan con las prestaciones tecnológicas relevantes para potenciar los juegos de interpretaciones entre texto e imagen, la reescritura de textos literarios, las alusiones intertextuales, así como para la narración de textos metaficcionales en los que los personajes cuestionen su existencia, invadan otros niveles narrativos, apelen al lector y pidan su participación.



BIBLIOGRAFÍA

Referencias primarias

- Allsburg, C. van (2000). *Mal día en Río Seco*. México: FCE.
- Blasco, I. (2006). *Rita, la lagartija*. Barcelona: Tandem Edicions.
- Child, L. (2003). *¿Quién teme al libro feroz?* Barcelona: RBA Serres.
- Dautremier, R. (2005). *Princesas olvidadas o desconocidas*. Madrid: Edelvives.
- (2006). *Sentimento*. Madrid: Edelvives.
- Ezra Stein, D. (2012). *¡No interrumpas, Kika!* Barcelona: Juventud.
- Holzwarth, W. y Erlbuch, W. (2008). *El Topo que quería saber quién se había hecho eso en su cabeza*. Madrid: Alfaguara.
- Jeffers, O. (2010). *El corazón y la botella*. México: FCE.
- Joyce, W. (2014). *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore*. Madrid: Alfaguara.
- Lacombe, B. (2010). *Cuentos silenciosos*. Madrid: Edelvives.
- Lendler, I. & Martin, W. (2005). *An Undone Fairy Tale*. New York: Simon & Schuster Books for Young Readers.
- Müller, J. (2002). *El libro en el libro*. Barcelona: RBA Serres.
- Nesquens, D. (2011). *Mi vecino de abajo*. Madrid: SM.
- Perez, S. y Lacombe, B. (2009). *Genealogía de una bruja*. Madrid: Edelvives.
- (2011). *El herbario de las hadas*. Madrid: Edelvives.
- Ruillier, J. (2012). *Por cuatro esquinitas de nada*. Barcelona: Juventud.
- Siff, L. A. & Vanni, G. B. (2000). *Love*. London: George Braziller Inc.
- Stone, J. & Smollin (2000). *The Monster At The End Of This Book*. London: Random House.
- Tan, S. (2014). *Las reglas del verano*. Granada: Barbara Fiore.
- Willems, M. (2004). *No dejes que la paloma conduzca el autobús*. Barcelona: Entrelibros.

Aplicaciones interactivas de textos literarios

[Artdinamica Comunicación \(2012\). La historia de Caperucita Roja. Recuperado de https://itunes.apple.com/us/app/the-story-little-red-riding/id497676031?l=es&ls=1&mt=8](https://itunes.apple.com/us/app/the-story-little-red-riding/id497676031?l=es&ls=1&mt=8)

Atomic Antilope (2010). *Alice for the iPad*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/alice-for-the-ipad/id354537426?mt=8>

Blasco Grau, I. (2012). *Rita la lagartija*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/rita-la-lagartija/id568650448?l=es&mt=8>

- Brian Main (2013). *Lil' Red. Una historia interactiva*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/lil-red-an-interactive-story/id561436050?ls=1&mt=8>
- Dada Company (2013). *Por cuatro esquinitas de nada*. Recuperado de <http://www.dadacompany.com/apps/por-cuatro-esquinitas-de-nada/>
- Disney Publishing Worldwide Applications (2013). *Don't Let the Pigeon Run This App by Mo Willems and You*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/dont-let-pigeon-run-this-app!/id459749670?mt=8>
- Gardner, S. (2012). *Maggot Moon*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/gb/book/maggot-moon-multi-touch-edition/id557942824?mt=11>
- Itbook (2011). *Mica y sus amigos*. Recuperado de <http://www.santillana.es/es/w/padres/aplicaciones/apps-mica-y-sus-amigos/>
- (2013). *Cadavercita Roja*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/cadavercita-roja/id606875356?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>
- Loud Crow (2011). *PopOut! The Tale of Peter Rabbit*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/popout!-tale-peter-rabbit/id397864713?mt=8>
- Mobile Republic y Nesquens, D. (2011). *Mi vecino de abajo*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/id425261872?mt=8>
- Moonbot Studios (2012). *Los fantásticos libros voladores del Sr. Morris Lessmore*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/los-fantasticos-libros-voladores/id438052647?l=es&mt=8>
- Next Stage (2013). *El zorro Marcelo*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/id615249670?mt=8>
- (2013). *Mirta, la súper mosca*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/mirta-the-superfly-world/id615288758?mt=8>
- Niño Studio & Vanni, G. B. (2014). *Love, the app*. Recuperado de <http://www.lovestorytheapp.com/>
- Nosy Crow (2011). *Cinderella by Nosy Crow*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/cinderella-by-nosy-crow/id457366947?mt=8&ign-mpt=uo%3D8>
- (2013). *Little Red Riding Hood by Nosy Crow*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/app/little-red-riding-hood-by/id626696483?mt=8&affl=2190706&ign-mpt=uo%3D8>
- (2014). *Jack and the Beanstalk by Nosy Crow*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/jack-beanstalk-by-nosy-crow/id796383629?mt=8>
- Perez, S. y Lacombe, B. (2011). *El herbario de las hadas*. Madrid: Edelvives. Recuperado de <https://itunes.apple.com/es/book/el-herbario-de-las-hadas/id669375530?mt=11>
- Resin Pty Ltd. (2013). *Two left feet*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/app/id663690837?mt=8>
- See Here Studios (2010). *The Wrong Side of the Bed 3d!* Recuperado de <https://itunes.apple.com/us/app/3d-storybook-the-wrong-side/id364898372?mt=8>
- Stone, J. (2013). *The Monster At The End Of This Book*. Recuperado de https://play.google.com/store/books/details/Jon_Stone_The_Monster_at_the_End_of_This_Book_Sesa?id=ERTPzj1SGXYC
- Wheelbarrow Pty. Ltd. & Tan, S. (2014). *Reglas del verano*. Recuperado de <https://itunes.apple.com/au/app/rules-of-summer/id705751146?mt=8>

Zientia Kids (2014). *Liebre y Tortuga*. Recuperado de <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.Paradox.ZientiaKids1>

Referencias secundarias

Anstey, M., & Bull, G. (2006). *Teaching and learning multiliteracies: Changing times, changing literacies*. Newark, DE: International Reading Association.

Bazin, P. (1998). Hacia la metalectura. En Nunberg, G. *El futuro del libro. ¿Esto matará eso?* (pp. 157-172). Buenos Aires: Paidós.

Borràs, L. (2005). Teorías literarias y retos digitales. En Borràs, L. (Ed.): *Textualidades Electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura* (pp. 23-79). Barcelona: Editorial UOC.

Cleger, O. (2012). Pantallas saturadas / cuerpos opacos: la ficción hipertextual en lengua española. En Mendoza, A. *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario* (53-72). Barcelona: Octaedro.

Díez, M. y Díez-Taboada, P. (1999). *La memoria de los cuentos. Un viaje por los cuentos populares del mundo*. Madrid: Espasa-Calpe.

Eco, U. (1981). *Lector in fábula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

Hassett, D. D. & Curwood, J. S. (2009). Theories and Practices of Multimodal Education: The Instructional Dynamics of Picture Books and Primary Classrooms. *The Reading Teacher*, 63(4), 270-282. Doi 10.1598/rt.63.4.2

Hutcheon, L. (1989). *The Politics of Postmodernism*. London: Routledge.

Joyce, W. & Bluhm, J. (2010). *The Fantastic Flying Books of Mr. Morris Lessmore* [Película]. Moonbot Studios. https://www.youtube.com/watch?v=BVtI0Yb_Enc#t=13

Koskimaa, R. (2005). ¿Qué es la literatura digital? Una panorámica general de la literatura digital: de los archivos de texto a los e-books. En Borràs, L. (Ed.): *Textualidades Electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura* (pp. 81-93). Barcelona: Editorial UOC.

Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. London: Routledge.

Landow, G. P. (1995). *Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Paidós.

McHale, B. (1987). *Postmodernist Fiction*. London: Methuen. Recuperado de <http://estudiosliterariosdos.wikispaces.com/file/view/Brian+McHale,+Postmodernist+fiction.pdf>.

Moreno, I. (2002). *Musas y nuevas tecnologías. El relato hipermedial*. Barcelona: Paidós.

Nikolajeva, M. & Scott, C. (2006). *How picture books Work*. New York: Routledge.

Nodelman, P. (1988). *Words about Pictures: The Narrative Art of Children's Picture Books*. Athens: University of Georgia Press.

Observatorio de la ilustración gráfica (2010). *Los retos de la era digital. Informe 2009-2010*. Madrid: FADIP. Recuperado de <http://www.fadip.org/archivos/2010RetosDigital-Observatorio.pdf>

Observatorio de la lectura y el libro (2014). *El sector del libro en España 2012-2014*. Madrid. MECD. Recuperado de http://www.mcu.es/libro/docs/MC/Observatorio/pdf/Sectorlibro_abril2014.pdf

- Pajares, S. (1997). Las posibilidades de la narrativa hipertextual. *Espéculo*, 6. Recuperado de https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero6/s_pajare.htm
- Pantaleo, S. (2005). Young children engage with the metafiction in picture books. *Australian Journal of Language and Literacy*, 28 (1), 19-37. Recuperado de <http://learningtobeliterate.wikispaces.com/file/view/Panta+metafiction.pdf>
- Prensky, M. (2001). Digital Natives, Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.
- Ryan, M. L. (2004). El ciberespacio, la virtualidad, y el texto. En Sánchez-Mesa, D. (Comp.): *Literatura y cibercultura* (pp. 73-116). Madrid: Arco Libros.
- Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto.
- Salisbury, M. y Styles, M. (2012). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona: Blume.
- Sipe, L.R. (2001). Picture Books as Aesthetic Objects. *Literacy Teaching and Learning*, 6(1), 23-42.
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London and New York: Methuen.
- Wischenbart, R., Carrenho, C., Celaya, J., Licher, V., Kovac, M. & Mallya, V. (2014). *Global eBook. A report on market trends and developments*. Recuperado de http://www.wischenbart.com/upload/1234000000358_04042014_final.pdf