

## Los jóvenes escritores ante el reto del mundo multipantalla

El presente artículo abre la reflexión hacia el ámbito de la multiplicación de pantallas. Tras apuntar algunas razones de su auge, nos introduce en el concepto de transmedialidad en donde la lectura es solo un parte más de la experiencia. La recepción de estas propuestas, la formación de comunidades de fans, así como la masiva respuesta en forma de textos digitales son consideraciones que llevan al autor a plantear una breve entrevista a una muestra de jóvenes lectores que practican la escritura creativa en red. Sus conclusiones cierran el artículo.

**Daniel Escandell Montiel**

Doctor en Filología Hispánica

Universidad de Salamanca

Todo cambio tecnológico, toda novedad que pueda tener un impacto en el mundo que nos rodea se ve sometida a una lucha de tensiones entre las fuerzas y actantes sociales que se posicionan en lados opuestos de la percepción de lo que esos cambios pueden conllevar. Así, (neo)luditas frente a tecnófilos chocan ante las novedades que se presentan ante nosotros. Recordemos las reacciones que llegaron a impulsar productos y tecnologías recientes orientadas a un público infantil o juvenil, como el Tamagotchi: esta mascota virtual generó cantidades ingentes de artículos en prensa, muchas veces acusando al simple juguete de todos los males del mundo. En unos años el ejemplo será el reciente *Pokémon Go*.

Al fin y al cabo, los videojuegos llevan décadas siendo el saco de boxeo de la mitad de los males de la juventud, como antes lo fue el televisor (como objeto en sí mismo, es decir, sin valorar lo que se emite). Lo irónico es que este tipo de opiniones provengan de personas que en realidad pertenecen a la primera generación que nació con una televisión ya instalada y normalizada en el salón de su hogar y fueron criticados por ello. ¿Podemos acaso imaginar contra qué despotricará la generación que ha nacido con una conexión a internet permanente y ubicua? ¿Por qué seguimos anclados en el debate sobre intelectualismo y antiintelectualismo en la juventud que ya retrató Richard Hofstadter? Los discursos que están capitaneando personas como Nicholas Carr o Susan Jacoby parecen indicar que seguimos sumergidos en ese mismo debate y se apunta a un nuevo chivo expiatorio para un nuevo choque intergeneracional. Como ha sido siempre.

### Una pantalla (no) me basta

Ese choque es difícilmente evitable, como la sensación de que nuestros precedentes han arruinado el mundo y que los que nos sucederán son unos diletantes. Debemos trascender la perspectiva limitada que supone nuestra propia conducta grupal y generacional para entender cómo se relacionan los jóvenes actuales con el acto escritural y lector, quienes tienen como algo normal el contar siempre con un dispositivo inteligente en todo momento. Igualmente, permitir que nos ciegue el relumbrón de toda innovación tecnológica es otro error a evitar para conseguir una distancia crítica suficiente.

El prejuicio dominante es que la juventud en la actualidad (o, incluso, toda la sociedad) es más inepta que antes y que lee menos; es más, aunque hay quien acepta —como señalan las estadísticas— que en realidad se escribe y lee más que nunca, se pone entonces en duda la calidad de lo consumido y producido. Los términos cuantitativos de cuánto se lee

y escribe son resultado del notable incremento de las comunicaciones escritas a través de chats y demás mecanismos, como las aplicaciones de nuestros dispositivos. Se trata de un uso instrumental del lenguaje orientado a establecer comunicaciones satisfactorias entre individuos o colectivos, por lo que los parámetros cualitativos son poco definibles más allá del enjuiciamiento derivado de la ortografía y gramática empleadas y de si logran o no su objetivo comunicativo.

El prejuicio se basa en que el hábito de tener entre las manos un libro ha dado paso a tener en las manos un dispositivo móvil. Esta costumbre se ha expandido hasta el uso multipantalla, es decir, hasta la práctica creciente de usar nuevos dispositivos para estar conectados mientras, por ejemplo, vemos un programa de televisión. No se trata ya de estar ante una pantalla o cuál de todas las que tenemos en nuestro entorno capta nuestra atención o qué uso se le da, esto es, si el tiempo de ocio es conquistado por el televisor, el ordenador o el móvil y, dadas las capacidades multimedia de todos ellos, si estamos conectado a internet, jugando con videojuegos o consumiendo algún tipo de contenido audiovisual pasivo. En el ambiente laboral-escolar hay una lucha similar: la mayor capacidad y versatilidad de móviles y tabletas permite su uso con fines educativos, además de ofrecer un catálogo creciente de software profesional-educativo.

Según los datos del Instituto Nacional de Estadística correspondientes a 2014, en cerca del 77 por ciento de los hogares españoles con niños estos usaban tabletas. Entre las razones por las que tabletas y otros dispositivos han funcionado tan bien entre ese público está la facilidad de uso por su interfaz táctil e intuitiva, que se ha impuesto a las de las PDA precedentes y a los primigenios conceptos de tableta como traslación directa del escritorio del ordenador. La eclosión del mercado, con la proliferación de modelos en un amplio rango de precios, tamaños y características técnicas, ha sido otro factor importante para situar este tipo de dispositivos por encima de los ordenadores.

El amplio catálogo de aplicaciones de productividad y la apuesta por el entretenimiento (videojuegos, vídeo bajo demanda, música, libros, etc.), unido a un mercado de software con precios a la baja o incluso centrado en la publicidad y las suscripciones ha creado un mercado enorme. Para el público juvenil hay que sumar la proliferación de redes sociales y ya hay incluso quienes han abandonado el ordenador como eje principal de su vida digital.

Ante la lectura, los incentivos para emplear la multipantalla no son tan patentes como ante otras actividades, si bien es cierto que se ha experimentado ampliamente con la integración de códigos QR que pueden ser leídos por los móviles y cargar contenidos multimedia en el dispositivo o presentar elementos de realidad aumentada, como en el libro *De Alaska a la Patagonia en elefante*, de la editorial LibrosQR, o la novela *La leyenda del ladrón*, publicada por Planeta y firmada por Juan Gómez-Jurado. En este caso, incluso el libro en formato electrónico recurre a los mismos códigos que la versión impresa en vez de apostar por la integración de los contenidos multimedia, pues se concibe como un émulo sin más del soporte físico tradicional sin pretender en ningún momento aprovechar las posibilidades expansivas de la tecnología sobre la que opera.

Sony experimentó con libros interactivos en realidad aumentada a través de la tecnología PlayStation Eye y el Wonderbook con títulos como *Diggs Detective Privado*, desarrollado por Moonbot Studios y lanzado en 2013, o el célebre *Book of Spells* (2012), ambientado en el universo de Harry Potter y que sirvió como debut de esta gama de

productos en las que el libro físico es parte de la experiencia combinada con la consola, sus periféricos y el televisor, pantalla donde se ejecuta en última instancia la acción. Se trata, cuando menos, de una versión digital, interactiva y expandida del libro de *pop-up*

Así pues, en el ámbito estricto de lo libresco y la lectura en los dispositivos tecnológicos, los receptores se pueden ver también inmersos en un sistema multipantalla o en usos quizá todavía inesperados de las tecnologías implicadas, como la realidad aumentada. En algunos casos se desdibuja la frontera entre lo lector y la recepción activa o pasiva de contenidos multimedia, situando al libro y el acto de lectura en un papel secundario y complementario para una actividad lúdica diferente, sí, pero la fuerza icónica del libro como objeto sigue presente y se integra en estas nuevas formas.

En el caso de los videolibros o libros-app se da también una reducción de posibilidades del uso multipantalla. Se trata de aplicaciones interactivas que combinan elementos narrativos basados en la recepción de audio o vídeo que pueden ir desde la pasividad total (heredera de los audiolibros) hasta un cierto grado de interacción en momentos concretos. Este tipo de productos ha trascendido definitivamente el nicho que antes se les atribuía de estar pensados para personas con discapacidad visual o auditiva —según formato—, en buena medida por la proliferación de propuestas diferentes en la web y en dispositivos interactivos. En esta categoría entrarían también las hibridaciones que por su grado de interactividad se situarían a medio camino entre la lectura y el videojuego, según el peso del componente textual, empezando ya en las clásicas aventuras textuales para ordenador para llegar hasta exponentes actuales como *Device 6*.

Como en el sector más adulto o joven-adulto, el público infantil y juvenil ha tenido su buena dosis de obras que han apostado por la transmedialidad para construir mundos complejos en los que la lectura es, en sentido estricto, solo una parte de la experiencia. El receptor debe transitar múltiples caminos para conocer la totalidad del mundo creado: la vinculación entre las partes, situadas en diferentes medios narrativos, construye una unidad superior. Existe así la posibilidad de una recepción multipantalla nuevamente: la del libro —según dónde y cómo se lea—, la del cine o televisor (como sujetos pasivos) y la de las múltiples interacciones posibles a través de los videojuegos.

### **Más allá de la recepción: ficciones compartidas por aficionados**

El público juvenil ha recibido muy bien este tipo de producto, a veces asociado con las adaptaciones al cine de los fenómenos literarios del momento (las sagas *Harry Potter*, *Twilight* o *Divergent*, por nombrar ejemplos recientes). Estas adaptaciones suponen un salto de un medio a otro, es decir, adaptación a otro tipo de formato narrativo y no son experiencias transmedia como la construida con la saga *The Matrix* a través de su trilogía de películas, videojuegos y cómics.

El éxito de las producciones cinematográficas supone un impulso para los libros que han generado ese universo y creado una primera esfera de reconocimiento a través de sus comunidades de admiradores. Estos, a su vez, han encontrado en las posibilidades de la Web 2.0 una vía de difusión absoluta para sus ficciones-fan, es decir, todas las historias alternativas que los aficionados crean a raíz de su admiración por la obra original. Aunque los textos literarios son dominantes, existen también cómics, películas, videojuegos, etc., producidos por fans como tributo a las obras originales y como vía de dar salida a su propia creatividad. Al mismo tiempo, tienen notable difusión —fuera de los canales

comerciales— entre las comunidades de aficionados, avivando su pulsión creadora y fomentando en muchas ocasiones el debate en redes sociales. Estos creadores aficionados se agrupan en comunidades en línea pensadas para compartir textos, como las célebres Wattpad o FanFiction. Esta última tiene más de 650 000 historias inspiradas en el mundo *Harry Potter* y alberga también cientos de miles de historias creadas por aficionados que se basan en todo tipo de cómics, películas, videojuegos, juguetes, grupos musicales, libros, etc., que han promovido una pulsión escritural en sus receptores.

Que las historias creadas por aficionados sean predominantemente escritas, con independencia de su inspiración original, nos indica que hay una conciencia de la capacidad y potencia de la escritura creativa. Por supuesto, hay otros factores externos, como la inmediatez de la escritura y su coste (virtualmente nulo) y baja complejidad técnica frente a, por ejemplo, crear un cortometraje o un videojuego, o incluso dibujar un cómic.

Como jóvenes creadores no suelen contar ni con las destrezas ni con los recursos económicos necesarios para crear historias en formatos complejos como la transmedialidad o perseguir la interacción propia de un videojuego. Por supuesto, hay notables excepciones que se publican tras meses (o años) de dedicación, pero prototípicamente se generan en grupos que ya pueden considerarse alejados del receptor juvenil.

Algunas algunas de las comunidades *fandom* más grandes se han generado a partir de obras literarias para público infantil-juvenil publicadas en formato tradicional. Esta esfera de creatividad dentro de la *fan-fiction* es posible gracias no solo a los niveles de alfabetismo tradicional de los jóvenes receptores, sino también a su desarrollo como personas competentes en los nuevos alfabetismos de la esfera digital. Lankshear y Knobel ya identificaron esta confluencia de factores, esencialmente formativos, pero investigaciones posteriores han señalado también componentes relevantes en el fenómeno como la fuerte relación afectiva que los receptores juveniles establecen con estos personajes ficticios y cómo se refuerza mediante su apropiación para crear nuevas historias. Este es el motor principal del fenómeno y retroalimenta el consumo literario, aunque la capacitación técnica y el dominio de las destrezas implicadas para escribir y publicar en la red son necesarias para llevar esos textos a las comunidades de aficionados.

### **El joven lector frente al joven creador en la red**

Es observable una diferencia entre qué tipo de lecturas y tecnologías asociadas a la misma realizan los jóvenes y cómo reproducen ellos después el acto creativo. Las motivaciones que provocan esta oposición entre una acción y otra han sido el foco de una serie de breves entrevistas que hemos podido realizar a un pequeño grupo de escritores juveniles (tres chicas y tres chicos españoles de quince a diecisiete años) localizados gracias a su participación en comunidades de escritores aficionados.

Todos ellos declararon poseer teléfono móvil inteligente con acceso a internet, ser usuarios habituales de redes sociales, usuarios de videojuegos y contar con más dispositivos tecnológicos en su casa (como ordenador, consola, etc.). Y, claro, son lectores habituales. Su inmersión en las TIC es percibida con normalidad e indicaron que sus amistades cuentan con el mismo acceso a este tipo de dispositivos. Estamos ante adolescentes en entornos familiares con los recursos necesarios para cubrir los costes

asociados a la sociedad 2.0: recordemos que la tecnología implica un umbral de gastos que imposibilita su democratización real en todos los niveles de la sociedad.

En este grupo de muestra todos afirmaron ser usuarios activos de varias redes sociales (Snapchat, Twitter, etc.) con múltiples accesos diarios, así como de sistemas de mensajería (en especial WhatsApp). No ven estas redes como espacios de lectura o creación, pese a que múltiples estudios han identificado su potencial creativo y el surgimiento de formas literarias concretas. No las explotan creativamente ni son tampoco seguidores de autores digitales (sí siguen a escritores reconocidos cuyos perfiles se orientan más bien a publicitar sus libros).

Varios han tenido blog, pero en la mayoría de los casos lo han abandonado para favorecer la comunicación en redes sociales, donde consideran que hay una mejor gestión de a quiénes llegan y obtienen también un *feedback*. De hecho, solo uno de ellos mantiene en estos momentos un blog, en el que escribe esporádicamente textos autobiográficos o reflexivos.

Su espacio preferido para escribir son las webs tipo Wattpad. Publican textos de carácter atomista e independiente, con ocasional tendencia a la estructura episódica. La preferencia hacia el texto independiente y corto parece responder al deseo de publicación rápida y a las ventajas de la concreción, pese a que entre sus lecturas de referencia no se mencionaron obras de este tipo: predominan las novelas y hubo unas pocas referencias a obras poéticas, con una nómina heterogénea que incluye clásicos literarios y obras contemporáneas para público juvenil. Leen novelas pero escriben textos de corta extensión, algo que atribuimos a la complejidad y dedicación de los textos largos y a la percepción de que el relato corto es un género más apropiado para la red y la lectura en pantalla.

Responden preferencialmente al perfil de un lector de formato impreso. Es decir, tienen los libros en formato físico y la lectura en formatos digitales es secundaria: leen otras creaciones de aficionados, blogs, etc., pero no son consumidores de libros digitales ni afines. Conocen obras y formatos digitales que permiten expandir el concepto de libro, pero o los asocian con literatura concebida para un público infantil o los categorizan como videojuegos u otro tipo de experiencias híbridas fuera del canon de la lectura.

Además de *fan-fiction*, casi todos ellos escriben textos en los que no hay apropiación de personajes o universos preexistentes; salvo excepción no los han publicado en la red. Entre las motivaciones que les llevan a escribir *fan-fiction* destaca el deseo de formar parte de una comunidad, ganar relevancia en la misma y establecer un vínculo con los demás (por encima de vinculaciones emocionales con la propia obra); de hecho, entre las razones para publicar en comunidades y no en otros espacios digitales está el recibir *feedback* de la comunidad. Entre los puntos negativos señalados destaca el temor a los trolls (y a otras actitudes agresivas y tóxicas en línea) y las críticas negativas. En esta misma línea, algunos reconocen leer y comentar textos de otros buscando una reciprocidad, es decir, para ser leídos y recibir también alabanzas.

Ninguno ha intentado crear videojuegos, cortometrajes o similares, aunque sí reconocen haber imaginado cómo harían ellos una entrega de alguna de sus sagas preferidas. Se evidencia que la facilidad para escribir y publicar en línea, sumado al aparente desconocimiento de herramientas de producción amateur en otros medios, es una ventaja

inherente a la escritura frente a otras formas de creación narrativa. No les falta motivación ni imaginación para pensar en qué crearían en otros formatos, pero sí herramientas y tiempo, además de percibir que la satisfacción de ofrecer estas obras al público se demoraría (al igual que si escribieran una novela) frente a la inmediatez de colgar en la red sus relatos.

Todos ellos comentan a través de las redes sociales sus experiencias vitales y también parte de su ocio. En esa misma línea, la mitad ha dicho que siguen a *youtubers* que ofrecen contenidos que combinan el vlog y la emisión de partidas de videojuegos comentadas sobre la marcha. Por tanto, el ocio y el propio acto de compartirlo con la comunidad, resulta normal para ellos y les sitúa también en el conjunto de receptores multipantalla, capaces de dividir con éxito su atención entre lo que siguen y la conversación en marcha de las redes sociales en torno a esa pieza de entretenimiento. Por último, tan solo uno confiesa tener como meta profesional ser escritor, mientras que los demás ven esta actividad como un entretenimiento. Ocio puro escritural, sin diferencias sustanciales con cómo perciben otras maneras de pasar su tiempo.

### **Escritores jóvenes: más cerca de la tradición de lo que creemos**

Pese a lo muy limitado de la muestra empleada, creemos que es posible aventurar algunas observaciones generales. Así, se diría que al menos una parte relevante del público que encasillamos dentro de la figura del lector juvenil es en realidad un lector tradicional que diferencia entre los formatos de ocio, estableciendo barreras delimitadas. Frente a ello, la industria parece apostar cada vez más por las experiencias transmedia y las hibridaciones cuando intenta asaltar el mercado, aunque parece que el grupo de éxito está realmente entre el público infantil más que el adolescente. Estos adolescentes no son ajenos a las aplicaciones, a los videolibros ni a ninguna de las tendencias del mercado literario actual ni de cómo se desdibuja la frontera con otras formas de entretenimiento. Parece que quieren delimitar qué hacer en cada momento: si quieren leer, prefieren leer en formato tradicional; si quieren jugar con un videojuego, quieren que este responda a los cánones de su propia industria.

Cuando escriben, sin embargo, no lo hacen pensando en un formato más tradicional, sino que han unido su experiencia escritural con la acción de la difusión 2.0, haciendo que sea parte de la comunidad. Leer y escribir, en este sentido, es un acto más comunal para compartir experiencias y crear colectivamente. No persiguen componer obras hipermediales ni experimentar con los límites del formato, como han hecho ya escritores de todo el mundo llevados por la capacidad renovadora y creativa de las TIC, sino emplearlas para establecer y fortalecer lazos sociales.

No parece tampoco que estemos ante el fin del hábito lector. Hay más recursos y opciones para acceder a la lectura, más formatos (digitales) que trascienden el concepto clásico y fisicalista del libro y las bibliotecas digitales ofrecen cada vez un mayor acceso a nuestro patrimonio textual. La lectura, como ocio y experiencia estética, compite ahora con más rivales que nunca, muchas veces en el mismo dispositivo centralizador en el que, como *hub* de todo nuestro ocio, se han convertido móviles y en menor medida tabletas. Pero está lejos de ser abandonada y de la situación apocalíptica que referíamos en las primeras líneas: estos escritores parecen comprender, como personas cabales, que hay momentos para todo. A veces apetece escuchar música, a veces ver una película, otras jugar con un videojuego y otras disfrutar de la lectura.

## Selección bibliográfica

- Black, Rebecca: *Adolescents and Online Fan Fiction*. Peter Lang, Nueva York, 2008.
- Escandell Montiel, Daniel: *Escrituras para el siglo XXI. Literatura y blogosfera*. Iberoamericana-Vervuert, Madrid, 2014.
- García Rodríguez, Araceli y R. Gómez Díaz: *Lectura digital infantil. Dispositivos, aplicaciones y contenidos*. Editorial UOC, Barcelona, 2016.
- Gómez Díaz, Raquel *et al.*: *Leyendo entre pantallas*. Trea, Gijón, 2016.
- Hopper, Rosemary: "What are teenagers reading? Adolescent fiction reading habits and reading choices". *Literacy*, (2005) vol. 39, n. 3, pp. 113-120.
- Lankshear, Colin y M. Knobel: *New Literacies: Changing Knowledge and Classroom Practice*. Buckingham: Open University Press, Buckingham, 2003.
- Lucía Megías, José Manuel: *Elogio del texto digital. Claves para interpretar el nuevo paradigma*. Fórcola, Madrid, 2012
- Thomas, Angela: "Fan Fiction Online: Engagement, Critical Response and Affective Play through Writing". *Australian Journal of Language and Literacy*, (2006) vol. 29, n. 3, pp. 226-239.