

Pasqual, com a moderadora i presentadora de cadascun dels ponents, li agraeixo moltíssim la seva feina.

Ens han quedat moltes coses al tinter, algunes les he exposades. És un tema apassionant, sobretot el dels joves, i permet fer-ne moltes altres tertúlies.

Tendències i fenòmens actuals de la literatura infantil i juvenil catalana

Jaume Valor Montero
(escriptor i arquitecte)

No descobriré res de nou si dic que els lectors joves de l'actual societat hiperconnectada són capaços de comunicar-se mitjançant missatges fragmentats, en formats diversos, sovint de forma simultània. Si més no, en teoria. En aquestes condicions, ¿el que coneixem com a literatura pot continuar desenvolupant-se en el seu marc habitual o n'ha de veure alterats els mecanismes narratius?

Si fa poc més d'un segle, quan va aparèixer el cinema i el còmic, la novel·la era l'espècie dominant en l'ecosistema de la comunicació –juntament amb el relat curt i la poesia, sempre més minoritaris–, en el context actual la narració escrita es desenvolupa en molts més formats i, sobretot, suports. És una espècie més de les que competeixen pel recurs limitat que és el públic.

Al llibre tradicional s'hi ha sumat el digital, així com les tauletes i *smartphones*, on el text conviu amb

imatge, so o videojocs. Però la hibridació de la literatura amb les altres narratives no es redueix a l'anomenat *text enriquit* on, a través d'hipertext, accedim a informació complementària a la narració escrita. El fenomen emergent és el *transmèdia*: una narració no-lineal, on no trobem la història completa en cap dels formats o plataformes que la componen, sinó fragmentada en tots ells. És el lector-espectador-jugador qui la recull en l'ordre que li ve bé i la *munta* mentalment –en el sentit del muntatge cinematogràfic–, construint una història poc o molt diferent a les dels altres receptors.

Tot i la fragmentació, però, la qualitat literària continua sent exigible en els continguts escrits, sigui en paper o en format digital, en una saga de novel·les o en un xat, de la mateixa manera que esperem qualitat audiovisual en els continguts que impliquin imatge i so.

Per aclarir les tendències actuals, faré un breu glossari de termes i destacaré quatre fases de la seva evolució fins a la situació actual. Comencem amb la terminologia:

- Interacció: es refereix a la relació entre l'usuari i el suport. Per exemple, els llibres infantils en què se sent un mugit quan el lector toca el dibuix de la vaca.
- Multimèdia: narració en múltiples formats –text, àudio, imatges...– però en un sol suport. Per exemple, una aplicació mòbil.

- Multiplataforma: una narració única que es pot llegir en diferents plataformes –ordinador, telèfon, llibre electrònic...–
- Realitat augmentada (o AR, per les sigles en anglès): superposició d'informació a la percepció convencional mitjançant un dispositiu interactiu –ulleres, auriculars, guants o roba tàctil...–
- Narrativa no-lineal: la història no es narra de manera contínua. Això comprèn des de la retrospècció literària al *flashback* cinematogràfic, però aquí interessa quan requereix la intervenció del receptor: per exemple, els llibres tipus *Tria la teva aventura*, on el lector salta de pàgina depenent de la decisió que vol que prengui el personatge.
- Transmèdia: conjunt de narracions, normalment multimèdia, fragmentades en diferents suports, mitjans i plataformes –a diferència de la narració multiplataforma, on és una única història en diferents dispositius–. Per exemple, els universos de *Harry Potter* o *Star Wars* que, partint dels llibres o pel·lícules originals, s'amplien amb còmics, telesèries d'animació, videojocs o jocs de taula, on determinats continguts només es troben en algun d'aquests formats.

Veiem ara l'evolució d'aquests conceptes en quatre moments significatius:

Trencament de la linealitat de la narració

Des de les tauletes de fang sumèries, els còdexs de pergamí medievals o l'*emakimono* japonès fins avui, només s'ha trencat la linealitat de la narració en comptades ocasions, sovint lligades a les avantguardes artístiques –*Rayuela* de Cortázar– o al joc –els llibres tipus *Tria la teva aventura*–.

Des de finals del segle XIX, però, la influència creixent del llenguatge cinematogràfic ha normalitzat els salts temporals narratius i la fragmentació dels continguts. I des de mitjan segle XX, la televisió ens ha acostumat a comprendre missatges a partir de fragments incomplets, fins arribar al que podríem anomenar l'actual *cultura del zapping*.

Interactivitat

Si en lloc de la seqüencialitat fem atenció a la interactivitat, amb l'arribada dels suports digitals els continguts –ja nadius multimèdia– deixen de ser unidireccionals per respondre a determinades accions del receptor.

La conseqüència més nova d'aquesta interacció és l'anomenada *gamificació* de l'experiència lectora, que consisteix a obtenir el contingut com a premi a la superació d'una prova. En aquest camp, trobem *apps* d'estètica acuradíssimes, com *Numberlys* i *Morris Lessmore* –de William Joyce i Christina Ellis i la productora Moonboot–, orientades al lector infantil. O la

juvenil *Chopstiks* –un dels únics experiments en aquest camp del gegant Penguin–, una història d'amor que es desenvolupa entre àlbums de fotos, cartes i cançons. O *Device Six*, de la productora sueca Simogo, propera a la novel·la d'espies.

Realitat augmentada (AR)

El següent pas natural d'aquest procés és aprofitar les possibilitats dels suports digitals mòbils –tauletes i *smartphones*– per sumar-hi la realitat augmentada, sovint activada per la geolocalització dels dispositius, amb la intenció de provocar experiències immersives.

Així, dels primitius codis QR amb què s'activen inicialment els continguts augmentats s'ha passat a tècniques de reconeixement d'imatges, objectes i llocs. I és previsible que els actuals dispositius mòbils siguin substituïts aviat per l'AR: ulleres, dispositius tàctils i, en general, l'anomenat *internet of things*.

Transmèdia

Així arribem a la suma de narració no-lineal, interactivitat i realitat augmentada, quan la història es desenvolupa fragmentàriament en diversos mitjans, dels quals la literatura n'és un més, juntament amb els còmics, videojocs, telesèries o *websèries*.

Com en el muntatge cinematogràfic, el resultat és més que la suma de les parts, però, a diferència

d'aquest, l'autor ja no té el control absolut del resultat. Per això, tots els continguts –inclosos els literaris– s'estructuren en el que s'anomena *bíblia transmèdia*. Aquesta, a la manera del document equivalent d'una *telesèrie*, fixa les variables que donen una certa unitat a l'univers de la història –llocs, rerefons, personatges, arcs temporals...– en els diversos mitjans, formats i suports on transcorre.¹

Com a conclusió podem aventurar que, com va passar amb el cinema o la televisió, l'adveniment de noves tecnologies o formats narratius no acabaran amb la literatura, i que la seva qualitat seguirà valorant-se seguint uns paràmetres no gaire diferents dels que s'hi apliquen des de l'inici de la paraula escrita.

Una altra cosa és com poden afectar aquests canvis al món editorial i als professionals que en depenen –escriptors, correctors, traductors...–, donada la resistència del sector a incorporar els nous suports i a interrelacionar-se amb els nous formats narratius. Les explicacions que hem sentit darrerament, com ara que «es tracta d'un altre negoci» o que «qui llegeix no està interessat en la tecnologia i qui està interessat en la tecnologia no llegeix», no fan més que confirmar que l'actual indústria editorial està excessivament especialitzada en el paper –inclosa la distri-

¹ Un bon resum de la situació actual del transmèdia és el que fa el professor de la UAB Carlos Alberto Scolari a: *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Ed Deusto, 2013.

bució, on recau el percentatge més substancial del negoci–, com demostra la política de preus dels *ebooks*.

Esperem que el canvi de l'ecosistema cultural que estem vivint no castigui excessivament els sauris del negoci editorial, que amb la seva caiguda arrossegarien moltes altres espècies del món de la literatura.