

Christian Arenas Delgado (UAB)

Mireia Manresa Potrony (UAB)

Universidade de Vigo

(Recibido 1 junio 2013/  
Received 1st June 2013)

(Aceptado 1 septiembre 2013/  
Accepted 1st September 2013)

# Literatura, jóvenes lectores y pantallas: un estudio exploratorio sobre la interpretación literaria de una obra con recursos digitales<sup>1</sup>

LITERATURE, YOUNG READERS, AND SCREENS:  
AN EXPLORATORY STUDY ABOUT LITERARY  
INTERPRETATION OF A LITERARY WORK PIECE  
THROUGH DIGITAL RESOURCES

## Resumen

El presente trabajo investiga cuáles son las impresiones que seis lectores adolescentes tienen de una lectura literaria de un texto que utiliza, tanto en su formato analógico como en aplicación (App), recursos digitales para la construcción de su entramado narrativo. El estudio se propone, en primer lugar, reseñar la novela *Pomelo y limón* (Oro, 2011) en sus dos soportes (analógico y pantalla), y encontrar en ella cuál es la relevancia que adquieren los elementos hipertextuales e interactivos en la composición ficcional. A nivel autorial, podemos visualizar que la novela utiliza las bondades de las nuevas tecnologías en dos niveles: como instrumento para la expansión del conocimiento de los personajes y de temas diversos relacionados con el acontecer de la obra, a través de recorridos hipervinculantes; y como método de difuminación de las fronteras entre el mundo real y el ficticio, en el contexto de la producción literaria en la Postmodernidad. En segundo lugar, esta investigación se abre paso en el incipiente campo de las respuestas lectoras juveniles ante obras digitales, y se plantea como objetivo descubrir a través de análisis de contenido descriptivo e inferencial, en qué medida los recursos hipermedia tienen influencia en la forma de interpretar la obra, y cómo los lectores significan estas respuestas a través de sus reflexiones individuales y colectivas emanadas de una discusión literaria.

**Palabras clave:** literatura juvenil digital, discusión literaria, respuestas lectoras adolescentes, hipertextualidad e interactividad, análisis de contenido descriptivo e inferencial.

## Abstract

This paperwork investigates the impressions of six teenagers reading a literary work that use in its analogue format and application (App), digital resources to construct the narrative net. The study, propose in the first place to review the novel *Pomelo y limón* (Oro, 2011) in both formats (analogue

1 Este artículo forma parte del proyecto de investigación I+D (I+D: edu2011-26141) «Literatura infantil y juvenil digital: producción, usos lectores, recepción y prácticas docentes», concedido por el Ministerio de Ciencia e innovación al grupo GRETEL, reconocido por la Agència de Gestió d'Ajuts Universitaris i de Recerca (AGAUR) de la Generalitat de Catalunya como equipo estable de investigación con financiación (2009SGR1477).

and screen) and to find the relevance of hypertextual and interactive elements for the fictional composition. On the authorship level we can visualize that the novel uses the goodness of new technologies in two levels: as an instrument to expand knowledge of characters and various topics related to the events of the novel, through hyper linking tours; and also as a method to blur frontiers between real and imaginary world in the context of post modern literary production. On a second place this investigation makes its path in the incipient field of young reader answers to digital work pieces and proposes as an objective, to discover through descriptive and inferential content analysis the influence of hypermedia resources have in the interpretation of the novel, how readers signify answers through their individual and collective reflection on a literary discussion.

**Keywords:** teenager digital literature, literary discussion, teenager's reading response, hypertext and interactivity, descriptive and inferential content analysis.

## 1.Introducción

Uno de los productos sociales que más inamovible se ha mantenido en cuanto a sus objetos tecnológicos de soporte y transmisión, es la literatura: en las sociedades primitivas se practicó y transfirió de generación en generación a través del relato oral, luego con el surgimiento de la escritura fue posible su registro concreto, con la invención de la imprenta su reproducción material y con la llegada de las Tecnologías de la información y comunicación (las TIC) su instalación como transmisor de cultura letrada a escala global. Estos cuatro estadios no debemos entenderlos como evolución sino como superposición, ya que una etapa no supera a la otra, sino que conviven e incrementan su potencial en la medida que comparten sus rasgos, los que se actualizan a través de la reinención y la modernización tecnológica. No por nada llamamos *página* a las páginas web, o *e-book* a los libros electrónicos.

Si con Guttenberg la revolución de la cultura letrada fue impresa, hoy la revolución es en pantalla.

Según Gunter Kress, los modos de transmisión del conocimiento pueden reducirse a tres: la cultura oral, la cultura escrita y la cultura visual, cada una dominada por lógicas distintas, con permisibilidades característicamente diferentes; las dos primeras gobernadas por la lógica de la linealidad y la secuenciación, y la tercera dominada por la lógica del espacio y la simultaneidad. Los nuevos medios de comunicación en la era de las nuevas tecnologías facilitan la multiplicidad de modos, es decir, la conjunción de las tres culturas, siendo su punto de inflexión: las pantallas (Kress, 2005: 2-14).

Si nos proponemos analizarlas desde la óptica de un usuario, no será muy difícil confirmar que en ellas la coexistencia de lo visual, lo escrito y lo oral se dan cita para configurar mensajes multimodales de forma simultánea; y que, además, la forma de hacerlas actuar ante los sentidos va de la mano de una acción concreta del usuario ante su ordenador, tablet o móvil: clicar. Este acto nos lleva a profundizar en el paradigma que sustenta esta nueva forma de relacionarse con la lectura digital: el hipertexto y, para nuestro interés, su relación actual con el sistema literario.

El presente estudio quiere ser una contribución al campo de la literatura juvenil y de las respuestas lectoras digitales en el marco de la producción literaria en la era de las nuevas tecnologías, indagando cuáles son las maniobras que un grupo de lectores juveniles llevan a cabo para la interpretación de una novela que utiliza las tecnologías digitales como recurso tanto para la construcción de su mundo narrativo, como para su edición.

## 2. Marco conceptual: el paradigma hipertextual

Si bien es cierto que existen muchas materias ligadas a la informática o a la electrónica que dan explicación al funcionamiento de sus aparatos (ordenadores de escritorio y portátiles, tablet de lectura sencilla o multitáctil, smartphones, entre otras), queremos en este apartado referirnos a aquellos aspectos más pragmáticos que se relacionan con lo que el usuario de la red presencia cada vez que se enfrenta a un diálogo interactivo con una pantalla, necesarios para que los usuarios de ordenador y de programas de navegación conozca y controle. Para dar explicación a estos aspectos, es necesario hacer referencia a lo que Susana Pajares denomina el paradigma hipertextual (2004).

Según Campàs (2007) el hipertexto nace, primero que todo, como una forma de almacenamiento de esta gran cantidad de información que se encuentra en la red. "El desarrollo de la sociedad de la información necesitaba de sistemas que garantizaran que los datos pudiesen ser almacenados, transportados y reproducidos sin pérdidas significativas de cantidad y calidad" (Campàs, 2007: 9). Intentando explicar este fenómeno en términos cognitivos, el hipertexto además de ser una forma de acceder fácilmente a la información que la red ofrece, quiere funcionar como la mente humana, reproduciendo "la estructura profunda del funcionamiento del pensamiento humano mediante la creación de una red de nodos (módulos) y enlaces (tramas), permitiendo la navegación tridimensional a través de un cuerpo de información" (Carlson, 1988; en Vouillamoz, 2000).

Desde la literatura surge el cuestionamiento de si ciertas maniobras o técnicas literarias como la intertextualidad, la corriente de la conciencia o el montaje narrativo no podrían corresponderse con tipos de hipertextos, o al menos ser el germen de su desarrollo. Por ejemplo, *Rayuela* de Julio Cortázar rompe con el esquema tradicional de la narrativa "rollo", es decir, se desestructura la forma tradicional de lectura lineal por una lectura intermitente, ya que el lector, según la recomendación del autor, puede visitar páginas o capítulos saltados y encontrarse cada vez con una historia diferente, con diversos cambios producidos por la lectura de un mismo libro, pero en diferente disposición cada vez. ¿Es *Rayuela* entonces un hipertexto, en tanto también puede ser leída de forma que el lector elija los recorridos a seguir? Sí y no.

Según Borràs el término literatura hipertextual "fue una primera denominación que ha servido durante bastantes años para englobar diversas y variadas formas textuales digitales, aunque se haya querido buscar antecedentes en papel del concepto de hipertexto y se haya hablado de proto-hipertextos (*Rayuela* o *Ulises* de Joyce)" (Borràs, 2005: 42). Por otro lado para Mendoza (2012) los hipertextos en papel, a los que llama hipertextos textuales, se diferencian de los hipertextos digitales "a causa de las características de sus soportes (multimedia, plano), de los que derivan las posibilidades de incluir hipervínculos con referencias multimodales y de expandir su textualidad con menor o mayor complejidad" (Mendoza, 2012: 9).

Más allá de que la teoría literaria ligada a las nuevas tecnologías haya encontrado que el hipertexto ya tenía antepasados en su territorio, es indispensable considerar que para que un hipertexto (literario o no) sea considerado como tal, además de permitir relaciones asociativas libres entre los textos, se hacen necesarios otros elementos que se enlazan exclusivamente con lo electrónico: interactividad y multimedios.

### 2.1 Hipertexto literario y ficción interactiva

Para Vouillamoz (2000) la hipermedia es una aleación de lo textual/electrónico (hipertexto) con los multimedios (texto+imagen+sonido), para la configuración del discurso en formatos digitales, y desde esta base determina que

cuando esos modos de construcción se trasladan a la literatura, ofrecen un nuevo contexto para la producción, recepción y divulgación del discurso literario: hablamos así de *literatura electrónica*, como corpus que engloba la producción literaria reescrita y traducida a un soporte digital o compuesta según los modelos facilitados por las tecnologías informáticas actuales (Vouillamoz, 2000: 20).

Por otro lado, los productos hipermedia también se definen por la unión de un nuevo factor: la interactividad, que se entiende como la capacidad que tienen los recursos electrónicos de apelar a la respuesta de su usuario, pero no solo una respuesta cognitiva, sino también pragmática, siendo el clicar la réplica más básica que se puede exigir de un hipertexto.

Ahora bien, entre clicar en un cuadro de diálogo para dar "aceptar" y ser parte de un juego de batalla en línea como *World of Warcraft*<sup>2</sup> existe un abismo de diferencia en cuanto a la complejidad interactiva. Y para ello sólo hace falta adjetivar la interactividad como *alta o fuerte* cuando el esfuerzo cognitivo requerido para el diálogo hipertextual es grande, y *baja o débil* cuando es mínimo. Berenguer (2004) menciona que

en un nivel bajo, el interactor se limita a escoger ante un menú de opciones. Un nivel algo superior [de interactividad] consiste en tener que localizar esas opciones o, aún más, tener que responder a determinadas pruebas o superar ciertos obstáculos para poder avanzar en la exploración del interactivo. En los niveles altos, el interactor se ve sometido a demandas todavía mayores: participar como protagonista en el entorno interactivo, contribuir en él e incluso modificarlo (la realidad virtual, por ejemplo). (Berenguer, 2004: 34)

Estos antecedentes teóricos serán necesarios tenerlos en cuenta para comprender el nivel de interactividad que se establece entre los sujetos de estudio de este trabajo y el texto literario digital y analógico con recursos digitales que leen nuestros sujetos de estudio (*Pomelo y limón*, 2011). Si bien hemos declarado que cualquier tipo de relación dialógica con un objeto digital está sustentado en dinámicas interactivas, no todos los textos literarios que están disponibles en el mercado electrónico utilizan como recurso la ficción interactiva.

Según Howell (1990; en Vouillamoz, 2000: 118-119) "la diferencia fundamental entre la ficción convencional (también denominada ficción lineal) y la ficción interactiva es que el lector se convierte en parte de la historia y controla parcialmente la dirección y la experiencia del arte", a diferencia de los textos literarios en papel que, más allá de cuán ergódicos sean, se leen siguiendo la disposición predeterminada por el autor. En la ficción Interactiva, ya sea literaria o en videojuegos, si bien los caminos están trazados con antelación (si no, no habría trama), la elección del lector/jugador (el interactor) es la que desencadenará diversas peripecias y conflictos siempre diferentes porque las posibles bifurcaciones son infinitas. Además de la imagen de los diversos caminos hipertextuales, la metáfora de la madeja textual (Borrás, 2005), es una de las representaciones más gráficas de esta dinámica enrevesada de confluencias textuales.

## 2.2 Nuevos formatos, nuevos lectores: la interpretación literaria hipertextual

Los currículos actuales ya consideran la necesidad de ligar íntimamente la alfabetización digital al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, emanadas desde iniciativas teórico/didácticas que confirman su exitosa conjunción (Zayas, 2009; Cassany, 2011). ¿Qué ocurre entonces con

---

2 Información sobre *War of Warcraft*, comunidades de juego, campos de batalla on line, actualizaciones, concursos, entre otros, en la web <http://eu.battle.net/wow/es/>

el desarrollo de la competencia digital en conexión con la competencia literaria? Si nos proponemos hacer una revisión exhaustiva de los marcos curriculares nacionales (al menos el de Chile, país de origen de uno de los autores de este trabajo, y el catalán, contexto en que se realiza la investigación), podemos darnos cuenta de que se busca promover la lectura en diversos soportes, se le otorga una gran importancia a la exploración de una gama amplia de textos audiovisuales (y los modos en que estos se construyen), y se espera de los docentes que permitan el acceso a los estudiantes a otros tipos de vinculación con bibliotecas no tradicionales (registros, compendios o bases de datos textuales reales y ficticios en Internet).

Sin embargo, no existe una intención patente desde la prescripción curricular por introducir a los estudiantes a la lectura literaria en pantallas como un soporte que deben conocer y dominar en beneficio del asentamiento del hábito en la era de las nuevas tecnologías. El currículum aún no se da cuenta de que los lectores han cambiado y que existe hoy en día un constante ir y venir entre literatura en formato analógico clásico y en pantallas. Con respecto a ello Colomer nos señala que

la escuela se enfrenta también al reto de dar cabida a los nuevos soportes y a las nuevas tecnologías si no quiere divorciarse de las prácticas sociales que se extienden más allá de sus paredes. Existe ya, por ejemplo, una amplia oferta de programas informáticos de lectura o de creación personal de cuentos; diversos productos multimedia que permiten jugar con los cuentos y las obras literarias; registros sonoros de lectura de cuentos y poemas que los niños pueden escuchar a través de auriculares mientras miran los libros, etc. Todo ello ayuda a diversificar y potenciar el interés por un entorno poblado de ofertas, tanto de ficción literaria, como de información. (Colomer, 2010: 73)

Desde un punto de vista del proceso de la lectura literaria, Borràs también considera que "en un futuro no muy lejano tendremos que investigar si el problema de la interpretación radica en la *forma* de lectura que precise un texto [literario digital]" (Borràs, 2005: 53). Ese momento ha llegado y el presente estudio quiere ser un referente inicial, ya que si bien hemos señalado que aún no se desarrolla de forma masiva la edición de obras literarias hipertextuales en español que exploten las potencialidades de la ficción interactiva, es necesario desde ya prever cuáles son las habilidades pedagógicas que ha de desarrollar el formador literario para la mediación de la lectura en la era digital, y para ello el puntapié inicial debe estar sentado en las relaciones que los mismos lectores hacen de una lectura con recursos digitales, buscando cuáles son las interpretaciones a las que acceden, y poniendo de relieve los aspectos hipermedia, hipertextuales y multimodales para su interpretación y consiguiente fruición. De ahí nuestro interés por acudir a las respuestas lectoras de los mismos lectores adolescentes.

### 3. Diseño del estudio: líneas, objetivos y pregunta de investigación

La presente investigación se sitúa en el terreno de la Didáctica de la literatura infantil y juvenil, y traza su construcción en torno al incipiente estudio de las respuestas lectoras de jóvenes ante obras publicadas en formatos tecnológicos y/o con recursos digitales. La permanente actualización y transformación de las obras digitales, como un corpus emergente y potencialmente relevante para el desarrollo de la competencia literaria, impulsa el presente proyecto centrado en conocer cuáles son los niveles de interpretación a los que acceden jóvenes lectores cuando se enfrentan a obras literarias que utilizan recursos digitales, interactivos y en red para la configuración de su entramado narrativo.

A pesar de la extensa bibliografía existente en torno a la literatura digital y al nuevo paradigma hipertextual que analiza la obra desde una perspectiva más filológica y productiva, pocos son los

acercamientos cualitativos hacia las respuestas lectoras de niños y jóvenes ante obras en soportes tecnológicos. Si bien es cierto que existen sistemas de medición estandarizadas que dan cuenta de los niveles de comprensión lectora en entornos digitales (PISA digital, por ejemplo), estas no consideran en sus objetivos evaluativos ni la interpretación literaria ni el tipo de experiencia que un lector digital puede obtener ante la lectura en estos nuevos soportes; y es en este ámbito por donde se quiere aventurar la presente investigación.

Teniendo claro que el foco de la presente investigación es observar y analizar las respuestas lectoras de adolescentes lectores de una misma obra en formato analógico y en pantalla, ambos con recursos digitales, nos hemos planteado las siguientes preguntas:

*-¿Qué encuentros y divergencias existen en las interpretaciones lectoras de una misma obra literaria juvenil en formato analógico y digital?*

*-¿A qué interpretaciones acceden los lectores juveniles de una obra literaria con recursos digitales y en red?*

De las anteriores preguntas de investigación se derivan los siguientes objetivos de investigación, que encaminarán el tratamiento de los datos y su posterior análisis:

*- Caracterizar cuáles son los aportes digitales (hipervínculos, interactividad, recursos en red, redes sociales, entre otras) para la construcción del mundo literario de la obra Pomelo y Limón, que tiene como lector ideal a un público juvenil.*

*- Indagar cómo se manifiestan estos aportes en las respuestas lectoras emanadas de una discusión literaria.*

*- Conocer las reflexiones individuales y colectivas de los lectores sobre la experiencia de la lectura en digital, a través del análisis de contenido de sus respuestas lectoras.*

Al indagar en la gama de textos digitales (o digitalizados) que ofrece la red y las bibliotecas digitales del AppleStore y de GooglePlay, podemos corroborar la tendencia a la edición de obras para un público infantil, siendo *Pomelo y limón* una de las pocas obras juveniles publicadas en castellano que se ajustan a los requerimientos del Proyecto I+D en el que se inscribe este trabajo: que exista en ella una relación evidente entre la lectura literaria y lo electrónico, que permita al lector la posibilidad de una lectura hipertextual. Según Turrión (2012), esta novela al estar publicada tanto en papel como en formato aplicación puede ser clasificada como una obra narrativa multiplataforma, además de hipermedia:

*Si la lectura [de Pomelo y limón] se realiza en un dispositivo electrónico con acceso a Internet, el soporte se mantiene durante la lectura en los diferentes lugares virtuales -la memoria del dispositivo y la red-, provocando una experiencia de lectura más continua que con la suma de papel y pantalla, pero igualmente dispersa en su construcción, pues recurre a varios espacios. (Turrión, 2012: 45)*

Escoger el corpus no ha mostrado mayor complejidad, debido a la poca variedad de textos literarios hipertextuales e interactivos dirigidos a un público adolescente, siendo *Pomelo y limón* un referente inicial que explora la conexión posible entre lo estrictamente textual y los recursos hipermedia para la construcción de mensajes literarios multimodales en el contexto castellanoparlante, que permitan la interacción del lector literario en formación con las nuevas tecnologías.

#### 4. El corpus literario: Pomelo y limón

El presente apartado, se corresponde con la consecución del primer objetivo de nuestra investigación: reseñar minuciosamente *Pomelo y limón*. Esta obra es una novela juvenil escrita por la zaragozana Begoña Oro Pradera e ilustrada por Ricardo Cavolo, publicada en junio de 2011, y que aparece simultáneamente editada en formato aplicación (App), Ganadora del Premio Gran Angular 2011, Premio Hache de Literatura Juvenil 2012 e incluida en la Lista de Honor del Premio CCEI de Creación el mismo año.

En palabras del narrador de la historia, *Pomelo y limón* es una campaña de privacidad, para que se deje de hablar de María y Jorge y los dejen vivir su amor con libertad y lejos del acoso. Estos dos adolescentes de secundaria se enamoran cuando este último llega a vivir a la urbanización en que reside María. Nada nuevo en el mundo de los jóvenes y del amor quinceañero, sin embargo, lo que sazona la historia es que ambos son hijos de mujeres influyentes en el ámbito de la política, la vida social y los medios de comunicación.

La necesidad de mantener el contacto y manifestar su amor el uno al otro los lleva a planificar tácticas para la entrega de cartas y dibujos a través de un pendrive con clave escondido en un macetero y transportado por una secuaz de ambos, Clara, quien además adquiere un dominio de blogspot.com llamado *Pinillismos*<sup>3</sup> para que su amiga María se desahogue, escriba sus experiencias, reciba comentarios y desarrolle sus Mariteorías. Toda esta sinopsis se corresponde con la trama narrativa de la publicación en formato analógico y en formato digital, ya que la novela es exactamente la misma en ambos casos.

*Pomelo y limón*, ya sea en su formato analógico hipertextual o protohipertextual, no es ficción interactiva sino un texto literario con recursos interactivos, ya que la interactividad no está al servicio de lo literario para construir un relato con diversas vías de acceso –que decante en una historia siempre diferente–, sino que la interactividad se limita a proponer al lector entrar en enlaces externos al relato para luego invitar al mismo a seguir con la linealidad de la lectura.

Finalmente, si pensamos en cómo pudo haber sido *Pomelo y limón* idealmente, desde una perspectiva ficcional e interactiva, podemos emitir *a priori* el juicio que la digitalidad de *Pomelo y limón* es débil. Sin embargo, existen dos aspectos en los que lo digital adquiere relevancia protagónica para la interpretación de la obra:

a.- La hipertextualidad en la obra como complemento interactivo en función de la ampliación informativa. Existen hoy en día variadas obras literarias editadas en formatos aplicación para sistemas IOS y/o Android: obras diseñadas exclusivamente para formatos tecnológicos, adaptaciones de los clásicos infantiles ilustrados con herramientas interactivas más o menos complejas emanadas del mundo del videojuego, digitalización de obras del mercado analógico actual (como *Pomelo y limón*), digitalización de clásicos revisitados y renovados a través de ilustraciones interactivas de baja complejidad, entre otras. Por ejemplo, los IPoe 1 y 2<sup>4</sup> son una serie recopilatoria de cuentos de Edgar Allan Poe, entre cuyos recursos multimodales se cuenta la ilustración plana, la ilustración animada y la ambientación de los cuentos con música que emula el terror. Su interactividad está solamente basada en manipular los dibujos y descubrir cómo se ocultan tras ellos los episodios revestidos de espanto que narra el texto. Podemos entrar en la confusión de que los recursos digitales en los IPoe forman

3 Link al blog de María Pinilla: <http://pinillismos.blogspot.com.es/>

4 Más información en página web de Play Creatividad: <http://ipoecollection.com/es>

parte de la re-construcción de la obra y su sentido, mas no es así. Si bien es cierto el texto requiere de una respuesta precisa para descubrir el ataúd de Annabel Lee o para observar el Retrato oval tocando la pantalla, la interactividad se configura sólo como un recurso complementario a la comprensión de la obra, una forma decorativa e incidental que no ayuda a significar la obra, sino a representarla gráficamente en una dinámica de trasvasije de lo textual hacia lo visual.

Para el caso de la obra que nos convoca, *Pomelo y limón*, la interactividad no está al servicio de la representación total o parcial de los acontecimientos de la obra misma, sino que su funcionalidad está al servicio de recorridos hipertextuales (los desvíos, en la metáfora de las tres pistas) externos a la lectura literaria, hacia información que permite ampliar el conocimiento que los lectores tienen de la situación emocional de la protagonista María Pinilla, y a información extra enlazada a la red. A pesar de que el texto espera de sí la entrada a estos recursos en red (tanto en la versión analógica como en la digital), la interactividad está configurada como un recurso hipermedia del cual se puede prescindir para la comprensión de la lectura "de tapa a tapa". Las razones del por qué entrar o no están en la voz de los lectores de nuestro estudio.

b.- Lo digital como punto de quiebre entre lo real y lo ficcional. ¿Quién escribe en el blog Pinillismos (con un dominio concreto en blogspt.com)? María Pinilla. ¿Quién es ella? La protagonista de la novela *Pomelo y limón*. ¿Qué es *Pomelo y limón*? Una obra literaria, ergo, ficción. Entonces ¿es María un personaje o una persona? ¿Es posible que exista una obra que juegue de forma tan paradigmática con la realidad y la ficción? Claro que sí, si no recordemos a Unamuno o a Pirandello. ¿Es lo digital un factor de relevancia para la configuración de este mundo incierto e híbrido? Sí. Si bien hemos destacado que en *Pomelo y limón* la digitalidad no tiene mucha relación con la interactividad como en los Ipoe, sí que adquiere relevancia para generar el ambiente inestable que significa unir el mundo real con el ficcional, y es en este aspecto en el que se quiere adentrar también nuestro estudio: indagar en el proceso interpretativo que recorren los lectores para dismantelar la estrategia de hibridación que utiliza la autora para mezclar las realidades empírica y ficcional en su novela.

En estos dos aspectos se fundamentan los resultados principales de nuestro estudio, puesto que son los puntos relevantes de la digitalidad de la obra que leyeron los adolescentes participantes en la investigación.

## 5. Protocolos de acción

Luego de escogido el corpus literario, nos referiremos a los sujetos de estudio que nos facilitaron el corpus de datos. Se estableció contacto con un instituto ubicado en Sant Cugat del Vallés, Barcelona, cuya profesora de Lengua Catalana estuvo dispuesta a colaborar con el estudio, facilitando el acceso a lectores de una de sus clases. Los lectores son seis, tres que leerán la obra en formato papel, y tres en formato tablet. Todos son estudiantes de 3º de ESO. De la primera tríada dos son hombres y una es mujer. De la segunda tríada dos son mujeres y uno es hombre. Los criterios de selección de los lectores son: que los sujetos fueran buenos alumnos, desde un punto de vista académico, y buenos lectores literarios, según la opinión de la profesora; y, luego, la voluntariedad, es decir, los seis se apuntaron libremente a participar de la investigación.

El criterio de asignación del formato de lectura para cada estudiante, analógico o digital, se realizó según cuántos de estos tienen un Ipad personal. Dos de los seis estudiantes, ambas mujeres, poseían uno por lo tanto estas quedaron adscritas automáticamente a la opción pantalla y el tercero fue



facilitado por el grupo de investigación GRETEL. A los tres lectores en papel también les fue facilitada la novela. La distribución de los formatos de lectura se puede sintetizar en el siguiente cuadro:

3 Lectores analógicos	3 Lectores digitales
(Antoni)	Ipad personal (Pamela)
(Pierre)	Ipad personal (Josefa)
(Lidia)	Ipad de GRETEL (Anibal)

Es necesaria esta clasificación tan detallada, porque no podemos desconocer que durante el análisis de los datos arrojados por la discusión literaria la posesión permanente de un Ipad puede ser un factor de relevancia respecto a las opiniones o valoraciones que puedan tener de la lectura en este formato; y a la vez, para el lector digital cuya tablet es facilitada, la ausencia del aparato en su rutina también puede tener incidencia en los comentarios a los que hace alusión.

## 6. Metodología: instrumentos de recogida de datos, aplicación y tratamiento

Los encuentros con los sujetos de estudio son tres. En el primero, se enuncian las fechas claves, se entregan los libros a los lectores en papel, la tablet al lector digital sin Ipad personal y se aplica el primer instrumento: un cuestionario diseñado para conocer los hábitos lectores de los estudiantes y su comportamiento ante la lectura literaria, la lectura en red y en soportes tecnológicos.

El tiempo asignado para la lectura de la obra fue de quince días, al cabo de los cuales se realizan los siguientes dos encuentros en dos días consecutivos. En el segundo encuentro se aplica otro de los instrumentos: la Tabla de impresiones iniciales, instancia en que los lectores expresan sus opiniones individuales respecto a la lectura de *Pomelo y limón*. En la misma jornada se realiza una puesta en común de las primeras impresiones. En el segundo encuentro los lectores digitales y los analógicos discuten conjuntamente y elaboran reflexiones compartidas sobre la experiencia de lectura de la obra. Finalmente, en el tercer encuentro, se continúa con la discusión literaria, pero esta vez sólo con los lectores en pantallas, a fin de suscitar opiniones exclusivas respecto a la experiencia de la lectura de la obra en formato digital.

En primer lugar, el cuestionario aplicado tiene como objetivo esencial definir quiénes son nuestros lectores, presentar algunas características suyas y algunos de sus hábitos vinculados con la lectura y relación con entornos virtuales, que nos servirán como datos para contrastar tanto con los comentarios emanados de las Tablas de impresiones iniciales, como con las reflexiones obtenidas durante el desarrollo de la discusión literaria. Para ello se ha tomado como modelo un cuestionario sobre hábitos lectores<sup>5</sup>. Estas respuestas evidentemente no retratan en su totalidad la representación

5 El cuestionario aplicado a los jóvenes lectores el primer día de encuentro se elabora sobre la base de un cuestionario aplicado en la comunidad de Puebla, México, durante el año 2010. La elección de este fue realizada bajo los siguientes criterios: a.- es comprensible y sucinto, posee preguntas relativas a un amplio espectro lector sin divagar en aspectos suplementarios que no interesaran a nuestro estudio, b.- recoge información valorable desde el punto de vista de los hábitos lectores y, además, c.- se presentaba voluble y susceptible de ser modificada para integrar preguntas que aborden elementos de la lectura literaria y no literaria a través de internet o de nuevos soportes tecnológicos como ordenadores y tablets. Se puede visitar el cuestionario original en el siguiente link: [http://www.buap.mx/portal\\_pprd/work/sites/ciso/resources/PDFContent/39/habitosdelectura.pdf](http://www.buap.mx/portal_pprd/work/sites/ciso/resources/PDFContent/39/habitosdelectura.pdf)

que los estudiantes tienen de la lectura literaria, ni la completitud de su relación con los libros y textos analógicos y digitales, pero sí creemos que será un receptáculo de información valiosa para el contraste, y con este fin serán utilizadas. La idea es matizar las opiniones de todo el proceso de reflexión en torno a la obra y a los recursos digitales e hipertextuales para su construcción con los datos recopilados de este instrumento.

Luego, en el segundo encuentro se recogen las opiniones individuales de cada uno de los lectores por escrito a través de una parrilla denominada Tabla de impresiones iniciales, las cuales se comparten oralmente. En la etapa inicial previa a una discusión literaria, Chambers (2007) plantea que es necesario que los lectores individualmente (analógicos y digitales indistintamente, para nuestro caso) pongan de relieve aquellos aspectos importantes que sean dignos de destacar en la obra escogida. Siguiendo con la línea de *Hablar para sí mismos* que propone el autor mencionado se hizo entrega de una hoja con un cuadro que contenía las cuatro preguntas básicas de toda conversación literaria, configurada de la siguiente forma:

Nombre			
RESPECTO A LECTURA DE POMELO Y LIMÓN...			
¿Hubo algo que te gustara en este libro?	¿Hubo algo que te disgustara?	¿Hubo cosas que te sorprendieran?	¿Hubo cosas que te desconcertaran y que no hayas entendido?

Luego de completado el cuadro, el siguiente paso es *Hablar para otros*, instancia en que "el oyente reflexiona sobre lo dicho y lo refleja de vuelta al hablante. Vemos así lo que hemos dicho "bajo una luz diferente" (Chambers, 2007: 31). Esta se comparte brevemente de forma oral, para que todos seamos testigos de las impresiones de cada lector. A esta dinámica Chambers la llama *Resaltar*, instancia en que "todos, en tanto comunidad de lectores, cooperaríamos para extraer de cada uno lo que creemos saber de un texto y nuestra lectura de él" (2007: 102). La forma de analizar y extraer la información relevante para nuestro estudio se realizará a través de un Análisis de contenido descriptivo (Krippendorff, 1990; López-Aranguren, 2000), método que permite seleccionar información relevante para nuestro estudio a través de una caracterización pormenorizada del discurso emitido por nuestros lectores, teniendo como foco los objetivos de la investigación.

Y finalmente se realiza una discusión literaria, segmentada entre el segundo y tercer encuentros, momentos en que los lectores analógicos y digitales juntos, y sólo digitales, respectivamente, más uno de los investigadores, discurren sobre la vivencia de la lectura digital e hipermedia, o analógica con recursos electrónicos. Según Aidan Chambers (2007) la conversación literaria permite que los lectores discutan sobre lo que entienden, sobre lo que desconcierta, o sobre lo que significa un libro para un grupo de lectores en un momento determinado (2007: 23).

Esta técnica pedagógica nace para discutir con niños y jóvenes acerca de los libros que han leído, y su valor inicial radica en que la aplicación de esta estrategia permite reflexionar dialógicamente en torno a las lecturas literarias de los estudiantes, y así afianzar la competencia literaria a través de una conversación que permita la re-construcción del sentido de las obras.

Los antecedentes teóricos que justifican la necesidad de indagar cuál es la relación dialógica que se establece entre un texto y su lector están sentados en la Teoría de la Recepción, cuyo campo de estudios plantea, a grandes rasgos, que si bien los seres humanos vivimos en un constante proceso natural de interpretación de los signos que recibimos de nuestro entorno, las formas que adopta la interpretación literaria dependen siempre de la disposición individual de cada lector (Iser, 2005: 21). Este lector implícito al que alude un texto literario se transforma en un lector concreto en la medida que este puede llenar los espacios vacíos que el texto deja. Una obra literaria puede prever a su lector ideal de forma abstracta, mas no puede proyectar una interpretación única, ya que tantas interpretaciones habrá de los relatos como personas lo hayan leído.

Las vivencias de cada persona otorgarán múltiples interpretaciones de la realidad literaria, y de estas particularidades se afirman los estudios de Respuestas lectoras que buscan indagar cuáles son los procesos cognitivos que se ponen en juego a la hora de reelaborar la significación inicial que un autor quiso dar a su texto, y cómo esta resignificación puede ayudar a elaborar caminos para clasificar las intervenciones de niños y jóvenes en proceso de formación de su competencia literaria y desarrollo de su hábito lector (Fittipaldi, 2012; Manresa y Silva-Díaz, 2005).

## 6.1 Tratamiento de los datos emanados de la discusión

El análisis de los datos recabados por la discusión literaria se llevará a cabo a través de Análisis de Contenido inferencial (Krippendorff, 1990; López-Aranguren, 2000), como una técnica investigativa

que consiste en el análisis de la realidad social a través de la observación y del análisis de los documentos que se crean o producen en el seno de una o varias sociedades (...), a través de técnicas que combinan intrincadamente, y de ahí su complejidad, la observación y el análisis documental. (López-Aranguren, 2000: 384)

A fin de que la extensa información recopilada en la discusión literaria sea manejable, hemos considerado pertinente extraer categorías, las cuales se constituyen como las Unidades de registro para el posterior Análisis de Contenido inferencial. La extracción de estas categorías podemos justificarla desde dos visiones metodológicas, no excluyentes entre sí:

a.- estos parcelamientos (que luego llamaremos Tópicos) son cada parte de la unidad de muestreo que pueden ser consideradas como analizable separadamente, es decir, la mínima porción del contenido que el investigador aísla y separa por aparecer ahí uno de los símbolos, palabras clave o temas que considera significativos (López-Aranguren, 2000).

b.- estos parcelamientos temáticos se enmarcan también en maniobras de distinción de los diversos temas tratados durante la discusión. A esto Aiello lo llama extracción de Categorías emergentes, realizada a través de la observación del corpus de datos, desde el cual irán surgiendo categorías que diferirán de una etapa a otra de la discusión, debido a múltiples factores situacionales de la conversación, pero que asumirán en cada momento "características específicas y distintivas en función de la situación particular y concreta que se estudia" (Aiello, 2004: 330).

En la tabla que se muestra a continuación presentamos el total de los tópicos que emergieron, con su correspondiente número de veces en que surgió durante la discusión. Luego, dependiendo de si cada tópico tuvo o no relación con los aspectos digitales, hipermedia, hipertextuales o interactivos para la comprensión e interpretación del discurso literario, se decide incluirlo o descartarlo del Análisis de Contenido, cuyo centro está en los objetivos del estudio:

TÓPICO (CE)	RECURRENCIA	
a.- <i>Lenguaje metafórico e intertextual en el relato y en las ilustraciones de Jorge</i>	→ 7 veces	DESCARTADO
b.- <i>La forma de la narración: técnicas, voces y trama narrativas</i>	→ 4 veces	INCLUIDO
c.- <i>Medios de Comunicación</i>	→ 3 veces	DESCARTADO
d.- <i>Apreciación y reflexiones de la obra en contraste con la vida de los estudiantes (como jóvenes y como lectores).</i>	→ 3 veces	INCLUIDO
e.- <i>Las fronteras difusas entre el mundo real y el mundo ficticio</i>	→ 2 veces	INCLUIDO
f.- <i>El blog de María Pinilla</i>	→ 2 veces	INCLUIDO
g.- <i>Recursos digitales disponibles durante la lectura</i>	→ 2 veces	INCLUIDO
h.- <i>Relevancia de personajes secundarios</i>	→ 1 vez	INCLUIDO
i.- <i>Cuestionamiento de la labor del investigador</i>	→ 1 vez	DESCARTADO

La propuesta de Análisis de Contenido inferencial tuvo siempre en cuenta los siguientes factores al momento de realizarlo:

- a.- Cruzar estas inferencias con la información proporcionada por los cuestionarios aplicados a los lectores y las tablas de impresiones escritas y socializadas en el primer encuentro.
- b.- Tener siempre presente qué tipo de soporte fue en el que leyó cada uno de los sujetos de estudio.
- c.- Analizar siempre desde lo dicho, es decir, que la base del estudio sea siempre una cita directa de las transcripciones.
- d.- Tener siempre en cuenta el contexto de lo enunciado, y transparentar si las intervenciones están encauzadas por el moderador de la discusión. Con esto somos coherentes con la justificación de que las interpretaciones a las que accedemos son parte de un discurso de construcción colectiva.

## 7. Resultados

En este apartado pondremos de relieve los resultados que se extraen de cada uno de los instrumentos presentados anteriormente de forma contrastiva y superpuesta, es decir, los discursos emitidos tanto en las tablas de impresiones iniciales, en la discusión literaria conjunta como en los cuestionarios, serán expuestos y matizados entre ellos. Si bien es cierto las tablas y los cuestionarios están contruidos para que respondan a los requerimientos de nuestra investigación, las impresiones iniciales que los lectores tienen de *Pomelo y limón* se relacionan con los gustos, disgustos y desconciertos desde una óptica muy amplia, que no necesariamente se enlazan con los intereses generales del estudio, en términos de interpretación de la obra en consonancia con los aspectos digitales que la caracterizan. Sin embargo, existen en ellas datos relevantes que destacaremos cada vez que sea pertinente.

Para Pierre, lector analógico, el aspecto que más llama la atención en *Pomelo y limón* es la presencia de un personaje externo a los protagonistas y a la historia central: Yaiza, una muchacha que sigue el blog de María, que lo lee y se identifica con su historia. Desde el punto de vista del objetivo principal de la investigación (poner de relieve cómo los aspectos digitales y en red colaboran a la interpretación de la obra), este hecho está revestido de contradicciones: a Pierre le ha parecido

interesante que este personaje externo siga los post que María integra a su blog, sin embargo, a sabiendas de que se puede acceder a él, al igual que Lidia, no se interesa en visitarlo. Si bien es cierto para Pierre los tiempos de acceso a Internet en casa están restringidos bajo control parental, como lo declara en su cuestionario, si realmente hubiese sentido curiosidad por el blog de Pinilla, hubiese encontrado el momento para hacerlo.

Para nuestros tres lectores analógicos el cambio de soporte de lectura va en desmedro de sus intereses por seguir una lectura continuada. Recordemos que el texto en digital permite una relación hipertextual fluida de entrada y salida del texto literario, a través del simple acto interactivo de clicar en los enlaces que hacen que el lector se expanda hacia espacios externos, como lo son el blog y otros contenidos en red (youtube o wikis, por ejemplo). No obstante, esta misma relación pseudo hipertextual se emula en el texto analógico a través de links a pie de página y desde este aspecto podemos afirmar que el simple traspaso de los elementos digitales a un formato papel en la forma de URLs no ayuda a los lectores a asumir el rol de un lector/interactor, como lo han hecho sus pares lectores en pantalla. Esta situación comporta un análisis desde dos focos: el del texto como producto literario diseñado bajo códigos electrónicos e interactivos, y el del lector literario nativo digital.

Del primero, podemos declarar que las estrategias pensadas para que nuestros sujetos de estudio se sientan atraídos por los enlaces externos que no son parte de la narratividad, no han generado en ellos la necesidad de explorarlos profundamente, dada la poca incidencia que tienen estos recursos en la comprensión y recreación del relato. Este aspecto se relaciona directamente con el segundo foco, ya que, más allá de que nuestros lectores sean personas usuarias de Internet (tiempo de exposición media: 8,6 horas semanales, según datos recabados por los cuestionarios), podemos pensar que el fracaso de *Pomelo y limón* como texto literario hipermedia viene dado posiblemente por las características digitales de la obra, ya que el hipertexto parece no estar lo suficientemente integrado a lo estrictamente literario como para que el lector tenga la necesidad de acceder a él. Esta evidencia se manifiesta en que nuestros lectores no acaban de encajar, a la propuesta de la autora, que concibe estos hiperenlaces como complementos.

Para el caso de los tres lectores analógicos, estos nos demuestran el fracaso del proyecto de hibridación papel/hipertexto en que ninguno entra en el juego hipertextual propuesto por la obra, priorizando el seguimiento de la linealidad de la historia de ficción. En cambio los lectores en pantalla se involucran con estas secuencias textuales enlazadas en niveles diversos: Pamela se siente atraída por ellas, pero las visita con intermitencia. Aníbal y Josefa mencionan haber entrado, pero no demuestran un interés tan consciente por los enlaces como el de su compañera.

Cabe destacar que los lectores de la investigación tienen un hábito lector bastante consolidado y por tanto están acostumbrados a leer textos literarios. Este hecho podría explicar, también, que prioricen continuar con la historia sin detenerse en los complementos propuestos por la autora de la obra que, como hemos comentado, son prescindibles.

Ser nativo digital usuario de Internet, a la vez que lector literario en formación, son dos aspectos que, para el caso de nuestros lectores, no necesariamente genera disyuntivas, ya que las lecturas que se llevan a cabo en papel se relacionan con lo literario, y las lecturas en red con deberes escolares y/o instancias de distracción hipertextual en espacios electrónicos de ocio, como los son las redes sociales (información obtenida de los cuestionarios). Lo literario y lo hipertextual no se superponen en dinámicas de lectura usual en estos lectores, por ello es que esta lectura literaria hipermedia genera curiosidad en los lectores digitales dada la cercanía del soporte y la permisibilidad de adentrarse en los espacios hipermedia, y en los analógicos, indiferencia, por la lejanía del mismo.

En cuanto a la segunda característica digital del libro, la difuminación de las fronteras ficción/realidad a través de la inclusión de un blog en el que escribe la protagonista, uno de los participantes en la investigación, Antoni, plantea un interrogante: *Pomelo y limón ¿es una historia real?* Esta simple pregunta nos lleva a pensar que implícitamente el lector está en un dilema: pensar si la obra es en sí misma parte de un testimonio de hechos verídicos o no. La pregunta pudiese haber sido respondida por sí sola en el caso de que el lector analógico se hubiese convertido en un lector/interactor, conociendo el trasfondo que oculta el blog como recurso de hibridación literaria, pero como no existe en él la inquietud de visitarlo, el interrogante queda estancado y la incertidumbre no se aclara.

Si contrastamos esta situación con los lectores digitales, Pamela declara en su tabla de impresiones iniciales que uno de los aspectos que más le sorprende de la obra es que *"la historia parece muy real"*. Entrando en los resultados emanados de la discusión literaria, confirmaremos que para ella la lectura del blog es uno de los aspectos que le hacen pensar si los hechos que se narran en la novela son o no parte de acontecimientos que ocurrieron en la vida real. El principal dato que la lleva a cuestionarse este hecho es la presencia de Clara, compañera de María en el relato, quien comenta en el blog las entradas que su amiga ingresa en Pinillismos. Pamela declara luego que los lectores en papel no fueron testigos de las *"cosas preciosas"* que ponía María en su blog, por lo tanto aquel valor nos lleva a pensar que para ella este recurso web está revestido de valores emocionales que despiertan la sensación de que lo que escribe María es bello, y si no se lee, entonces los lectores *"se pierden de algo"*.

Como vemos, la visita al blog no significa que el panorama confuso de la realidad representada como posiblemente verídica se aclare automáticamente, pero sí confirmamos que su recorrido comporta la posibilidad de cuestionar la situación y buscar la respuesta al enigma.

Siguiendo con los datos que nos remiten a los recursos hipertextuales que permiten expandir la lectura, hemos descubierto que el hecho de que la obra narre la existencia de este conflictivo blog no es lo sorprendente para nuestros lectores en pantalla, sino que realmente esté montado en la red es lo que llama la atención, ya que genera en ellos un quiebre por la vulneración de los límites de lo que canónicamente entienden por realidad y ficción. En definitiva, el blog despierta un sentimiento de incertidumbre compartido entre los que se interesaron por entrar en él. Este espacio está fuera del relato, sin embargo, de todas formas es capaz de incitar emociones y es subsidiario a la interpretación de la obra.

Así como la mayoría de las lecturas literarias dirigidas a un público juvenil, la autora no sólo pretende representar en su novela a "adolescentes prototipos cargados de los mismos problemas de sus lectores" (Colomer, 2010: 55), sino además quiere matizar el discurso literario con las dinámicas comunicativas de los jóvenes actuales, utilizándolas como una forma de relativizar la realidad literaria y desconfigurarla de su linealidad (ya sea en pantalla o en papel), a fin de generar un texto ficcional cuyos límites con la realidad sean difusos, como ya hemos dicho. No obstante, a pesar de las constantes invitaciones del relato a visitar el blog, sólo una de las lectoras siente la curiosidad por entrar profundamente en él, y luego de avanzada la discusión literaria, los otros dos lectores de la obra en formato digital, aunque visitaran el blog sin mayor profundidad, en el proceso de conversación comunitaria comienzan a darse cuenta del valor de este y de su importancia como recurso para la comprensión complementaria de la obra, como producto de ficción o como representación de veracidad.

Los lectores han significado esta nebulosidad entre la realidad y la ficción como un desafío cognitivo, un enigma que es posible resolver, y que se plasma en el registro de la última parte de la discusión literaria. En esta ocasión los lectores digitales, tras una serie de especulaciones en torno a la forma en que la autora ha logrado anuar la realidad y la ficción a través de un blog, se remiten a

conversar y pensar en esta nueva forma de configuración de entramados narrativos postmodernos, y que los reta a entrar en un diálogo con el texto en tanto reservorio de códigos literarios y semióticos que se ponen en consonancia con la digitalidad.

La evanescencia del escenario de acción de una persona y un personaje, característica de hibridación propia de los sistemas literarios posmodernos, tiene lugar en una página de Internet, por lo tanto lo electrónico tiene una influencia directa en la forma en que los lectores interpretan la obra, a pesar de que la arborescencia propuesta por la novela tenga más que ver con enlaces externos a la obra y no a una configuración de un entramado hipertextual ficcional (recordemos que la narratividad de *Pomelo y limón* no se sostiene sobre Ficción Interactiva).

Finalmente, echando mano a sustentos teóricos de la crítica literaria en relación con las principales consecuencias de la tecnología sobre ella, múltiples teóricos de la cultura escrita, entre ellos sociólogos, antropólogos y críticos literarios, unos más escépticos y fatalistas que otros, se han propuesto analizar si estamos o no en una época que anuncia definitivamente la muerte del libro como una de las características culturales de la Postmodernidad. Uno de estos análisis se encuentra en la reflexión (epilogada por Umberto Eco) respecto a cuál será el futuro del libro en una época en que muchos autores reacios a la presencia de la literatura fuera del papel se preguntan si lo digital matará a lo tradicional (Numberg, 1996). Desde la mirada microsocia que quiere proponer nuestro estudio, los lectores digitales ante la disyuntiva de tener que elegir entre ambos formatos, las reflexiones son fluctuantes. Por ejemplo, Josefa y Pamela tienen cada una un Ipad de su propiedad. La primera dice que si no hay diferencia entre ambos textos, el analógico y el digital, entonces no tendría problema en leer en ambos soportes. Lo interesante de su afirmación está en que a pesar de que el libro en pantalla es de su agrado, la portabilidad del libro en papel para ella es lo más común, es decir, si piensa en un libro para llevar y traer consigo desde la casa a la escuela, este se corresponde con el formato clásico, mientras que al Ipad no lo asocia a una práctica usual de lectura, ya que no concibe la idea de llevar con ella constantemente el aparato, sin que enuncie el por qué de su supuesta decisión.

La segunda, Pamela, coincide con su compañera en que se ha encontrado en el caso de optar por leer un mismo texto en ambos formatos, siendo la lectura en papel la que aborda en el contexto de la escuela, y la digital para su casa. Estas sentencias nos llevan a pensar dos cosas: primero, que no existe para ellas una supremacía de un formato sobre el otro; y, segundo, la lectura en pantallas no pertenece al dominio de la lectura escolar. Si bien es cierto estos aspectos no se relacionan directamente con el tipo de interpretación que alcanza un joven cuando lee textos literarios apoyados por herramientas hipermedia, es interesante que podamos apreciarlos por su valor de pivote a la interpretación en la medida que estos elementos colaboran para acceder a tal o cual tipo de opinión sobre la importancia que adquiere el soporte de la lectura.

El proceso de re-creación de *Pomelo y limón*, en tanto obra literaria a secas (para los lectores en papel) y en tanto obra literaria con recursos hipermedia externos a la lectura (para el caso de los lectores digitales), varía dependiendo del nivel de compenetración con el hipertexto, y por lo tanto, más allá de que sepamos que los significados que se construyen en torno a la lectura literaria dependen de la individualidad del lector, los elementos electrónicos asociados a la lectura condicionan una forma particular de leer y por lo tanto, confirmamos la hipótesis inicial de que aunque la lectura literaria sea la misma en ambos soportes, las herramientas interactivas e hipertextuales del formato pantalla generan un tipo de interpretación de los códigos semióticos ocultos tras la digitalidad, y que están más cercanos a descubrir cómo se configura la realidad literaria en el contexto de la era digital cuando el autor se propone hibridar estos aspectos utilizando las bondades de los medios electrónicos.

Lamentablemente no podemos levantar un análisis de la forma de sentir e interpretar el texto literario cuando la aleación literatura e hipertexto se sostiene en papel, ya que nuestros lectores analógicos no entran en la dinámica de lectura hipertextual como esperaba de sí el texto editado en formato tradicional.

## 8. Conclusiones

Finalmente condensaremos en este apartado los principales hallazgos respecto a los análisis realizados en el apartado anterior.

Podemos afirmar desde los extractos seleccionados para los análisis que la vinculación y apego de los lectores con la obra y sus personajes está condicionada principalmente por dos factores: el formato de lectura, papel o pantalla; y por el interés de los lectores por recorrer las propuestas hipertextuales de expansión de la información más allá del relato mismo. *Pomelo y limón* conserva una propuesta de hibridación que relativiza la lectura literaria en una constante dicotomía entre lo textual/hipertextual y lo tecnológico/tradicional. A pesar de que su lectura en papel intenta vincular a los lectores modelo con la red, invitándolos a recorrer caminos hipertextuales a pie de página en una dinámica obligatoria de cambio de soporte, para los lectores reales la lectura literaria conserva límites definidos que no se proponen transgredir, optando por continuar la lectura de forma lineal, sin interesarse por las secuencias paralelas que la lectura plantea, iniciativa de aleación papel/digital que no tiene mayor éxito.

En contraste, los lectores digitales, cuya implicación interactiva con los recursos hipertextuales externos no es profunda, desde su formato de lectura tenían la oportunidad de acceder directamente a los enlaces para la ampliación de la lectura, apoyados en una comodidad que no tienen los lectores en papel: la de clicar sobre los enlaces y acceder fácilmente a un cuadro de diálogo estático para regresar siempre a la lectura central, independientemente de cuál sea el nivel de alejamiento del centro de la historia por la arborescencia propia que apareja una lectura hipertextual.

Las principales explicaciones que damos a este interés nulo o superficial por adentrarse en estos derroteros externos a la lectura fluctúan entre dos conclusiones, no excluyentes entre sí:

- a) en primer lugar, independientemente de que se especule respecto a si la lectura literaria tradicional en papel está en peligro de extinción en el contexto contemporáneo, nuestros lectores en cierta forma se oponen a esta suposición, ya que siguen vinculando el acto de leer y disfrutar de mundos ficcionales a la modalidad lineal que se conduce más con la lectura en papel, debido a que, más allá de que *Pomelo y limón* sea una obra atractiva desde el punto de vista hipertextual e interactivo, los pocos recursos que utiliza en esta línea no los entusiasma de tal manera que opten por preferir seguir leyendo literatura asociada a recursos digitales;
- b) en segundo lugar, podemos señalar también que este interés nulo o superficial de la mayoría de los lectores por explorar los espacios hipertextuales extra literarios para la expansión de la información del personaje principal puede que esté vinculado, con una digitalidad escasa, es decir, por la poca interactividad que ofrece de sí, o por la debilidad en los recursos hipertexto y multimodales para la generación de un ambiente tecnológico/narrativo atractivo. Concretamente, si nos proponemos hacer inventario de estos elementos enlazados, tanto en papel como en pantalla, que despliegan información relativa a los personajes y otros temas de misceláneos que se mencionan durante el relato, además del blog nos encontraremos con enlaces a páginas web de jardinería, wikis, canciones en Youtube, fotografías montadas



para representar un episodio en particular del relato, material didáctico relativo a la Historia del arte (para cuando se quiere presentar al pintor manierista Giuseppe Archimboldo), entre otras. También podemos declarar que este nulo o superficial interés de nuestros lectores por adentrarse en los recursos hipermedia considerados como complementarios puede estar dado porque, más allá de lo entretenidos que puedan resultar estos desvíos, al ser nuestros seis sujetos de estudio buenos lectores, la curiosidad por descubrir qué se esconde fuera de la lectura de la novela no fue más fuerte que la curiosidad por saber cómo se desarrolla la historia dentro de sus márgenes tradicionales, de tapa a tapa. Si miramos esta actitud de desinterés desde la perspectiva del desarrollo y diseño de la obra, puede haber culpa en el poco cuidado por desarrollar un texto que fusione creativamente la narratividad y la digitalidad; pero si la miramos desde el foco del desarrollo de la competencia literaria en ellos, podríamos concluir que los lectores prefieren dejarse llevar por el juego interpretativo de significar la obra en sus márgenes tradicionales, otorgándole a los derroteros hipertextuales el valor de accesorio y prescindible.

Con todos estos antecedentes de contraste entre los lectores analógicos y los digitales, podemos llegar a la conclusión común a nuestros seis informantes de que estos, al ser todos lectores fuertes, son capaces de descartar los recorridos hipertextuales, ya que los identifican conscientemente como complementos externos e innecesarios para la comprensión global del texto. En este sentido más allá de que *Pomelo y limón sea* una propuesta literaria electrónica innovadora, lo digital no se integra a lo literario para la configuración de su mundo y de la trama, y por tanto los lectores se privan de visitar sus caminos hipertextuales porque su contribución a la comprensión del texto en sus límites estrictamente literarios es nula.

Nuestros lectores han podido reconocer que lo digital actúa como herramienta que permite difuminar las fronteras entre el mundo real y el ficcional, característica de hibridación artístico-literaria muy presente en el contexto cultural de la Postmodernidad, que demanda de los lectores su capacidad activa de re-crear el relato y ensamblar las piezas de una historia. Más allá del nivel de interactividad, hipertextualidad o de utilización de los recursos hipermedia como recurso de producción literaria, el valor de estas iniciativas literarias radica en las posibilidades que entrega a los lectores juveniles de pensar que no sólo la tecnología está presente en la forma de comunicación interpersonal o de evasión a través del ocio (videojuegos, redes sociales, por ejemplo), sino que también pueden abarcar el ámbito de sus lecturas literarias, y tomar parte importante como factor de pavimento de su desarrollo como lector literario en el contexto de la era digital.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- AIELLO, M. (2005). "Las prácticas de la enseñanza como objeto de estudio: una propuesta de abordaje en la formación docente". *Educere, Artículos arbitrados*, Universidad de San Luis, Argentina. Consultado en diciembre de 2012, <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/19999/2/articulo7.pdf>
- ARENAS, C. (2013). *Literatura, jóvenes lectores y pantallas: un estudio exploratorio sobre la interpretación literaria de una obra con recursos digitales*. Trabajo final del Máster oficial de Investigación en Didáctica de la lengua y la literatura, dirigido por Mireia Manresa Potrony. Universidad Autónoma de Barcelona.
- BERENQUER, X. (2004). "Una década de interactivos". Revista *Temes de disseny*. Barcelona. Consultado en abril de 2013, <http://www.raco.cat/index.php/Temes/article/view/29827/29661>

- BORRÁS, L. (2005). "Teorías literarias y retos digitales". En BORRÁS, L. (ed.). *Textualidades Electrónicas. Nuevos escenarios para la literatura*. Barcelona: Editorial UOC. (pp. 23-80).
- CAMPÀS, J. (2007). *El hipertexto*. Barcelona: Editorial UOC.
- CASSANY, D. (2011). *En línia: llegir i escriure a la xarxa*. Barcelona: Graó.
- COLOMER, T. (2010). *Introducción a la literatura infantil y juvenil actual*. Madrid: Editorial Síntesis.
- CHAMBERS, A. (2007). *Dime. Los niños, la lectura y la conversación*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- FITTIPALDI, M. (2012). "La categorización de las respuestas infantiles ante los textos literarios. Análisis de algunos modelos y propuestas de clasificación". En COLOMER, T. y FITTIPALDI, M. (coords.), *La literatura que acoge: Inmigración y lectura de álbumes*. Barcelona/Caracas: Banco del Libro y Fundación SM. (pp. 69-86).
- ISER, W. (2005). *Las rutas de la interpretación*. México DF: Fondo de Cultura Económica.
- KRESS, G. (2005). *El alfabetismo en la era de los nuevos medios de comunicación*. Málaga: Colección Aulae, Ediciones Aljibe
- KRIPPENDORFF, K. (1990). *Metodología de análisis de contenido: teoría y práctica*. Barcelona: Paidós.
- LÓPEZ-ARANGUREN, E. (2000). "El análisis de contenido". En GARCÍA, M; IBÁÑEZ, J; ALVIRA, F. (comps.). *El Análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*, Madrid: Alianza. (pp. 383-414).
- MANRESA, M y SILVA-DÍAZ, M.C. (2005). "Dialogar per aprendre literatura". *Articles de Didactica de la Llengua y la Literatura* 37, 45-56. Barcelona: Graó.
- MENDOZA, A. (2012). "Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario" (Presentación). En MENDOZA, A. (coord), *Leer hipertextos. Del marco hipertextual a la formación del lector literario*. Barcelona: Ediciones Octaedro. (pp. 9-32).
- NUMBERG, G. (1998). *El Futuro del libro ¿esto matará eso?* Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- ORO, B. (2011). *Pomelo y limón*. Madrid: Ediciones SM.
- PAJARES, S. (2004). *Literatura digital: el paradigma hipertextual*. Cáceres: Universidad de Extremadura, Servicio de publicaciones.
- TURRIÓN, C. (2012). "LIJ digital: nuevas formas narrativas para niños". *Cuadernos de Literatura Infantil y Juvenil CLIJ* 248, julio-agosto 2012, 40-46. Barcelona: Editorial Torre de papel.
- VOUILLAMOZ, N. (2000). *Literatura e hipermedia. La irrupción de la literatura interactiva: precedentes y crítica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- ZAYAS, F. (2009). "Leer y escribir en la Red: nuevas prácticas discursivas". En LARA, T., ZAYAS, F., ALONSO ARRUKERO, N., LAREQUI, E., *La Competencia digital en el área de Lengua*. Barcelona: Ediciones Octaedro.