

FICCIÓN DIGITAL EN EL BIBLIOBÚS TAGAMANENT: un proyecto compartido.

1. Los cimientos del proyecto.

El proyecto nace en el marco de la llamada **ComunidadXBM**. La ComunidadXBM es un proyecto de la Gerencia de Servicios de Bibliotecas para dar un nuevo impulso al trabajo en red y a la cooperación entre todos aquellos agentes comprometidos con el desarrollo de los servicios bibliotecarios municipales. La ComunidadXBM se articula a partir de distintos grupos de trabajo de profesionales de la Red de Bibliotecas Municipales de la provincia de Barcelona que persiguen una finalidad común, la creación de nuevo conocimiento y la innovación. Fruto del debate, intercambio y trabajo cooperativo se genera nuevo conocimiento, nuevas herramientas de apoyo a la gestión y la toma de decisiones y se impulsan nuevos proyectos y servicios bibliotecarios.

En el contexto de la exposición del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, *Gameplay, cultura del videojuego* y la sala de juegos *Zoom* se promovió el *Laboratorio de ficción digital infantil y juvenil*, una actividad comisariada por Lucas Ramada Prieto, donde un grupo de profesionales de 15 municipios de la Red de Bibliotecas Municipales constituyeron una comunidad de práctica con el **objetivo de debatir y hacer propuestas sobre cómo incluir la ficción digital en nuestras prácticas regulares.**

El Laboratorio de ficción digital es un espacio de aprendizaje e investigación que ha abierto un camino amplio de innovación y experimentación. El resultado de todo el proceso de trabajo se recoge en un documento *Ficción digital en las bibliotecas*¹ donde se dibuja un primer marco común de referencia para promover la incorporación de la ficción digital en las bibliotecas, y se incide en la necesidad de incluir la ficción digital en el corpus de formación cultural para estos públicos.

Desde esta perspectiva, en paralelo a otras iniciativas de trabajo de la GSB, se propone seguir trabajando para construir un sistema de **mediación cultural** entorno a la ficción digital en las bibliotecas, el **programa *Ficción digital***.

El programa *Ficción digital* facilita conocimientos, habilidades, procesos de reflexión de los profesionales con el **objetivo de ayudarles a desarrollar su autonomía por diseñar una programación estable entorno a la ficción digital en su centro.**

Así pues, el proyecto, se inicia en el curso 2020/21 con la participación de **veinticuatro bibliotecarios y bibliotecarias** de quince municipios en un entorno colaborativo como es la ComunidadXBM, supervisado por la Gerencia del Servicio de Bibliotecas de la Diputación de Barcelona y bajo la dirección de **Lucas Ramada Prieto**. Lucas Ramada es especialista en ficción digital infantil y juvenil. Además de la investigación, dedica gran parte de su actividad laboral a la formación docente y de mediadores de lectura. Es también autor de

¹ Ficción digital en las bibliotecas:

<https://www.diba.cat/documents/16060163/358959295/LABORATORI+CAST+BAIXA.pdf/e951ca1d-9f45-6ee8-f574-3f48cc1111fd?t=1636116235430>

@EstoNoVaDeLibros, el primer canal de Instagram en castellano sobre divulgación de literatura digital y videojuegos para niños y niñas.

2. Ficción digital, ¿de qué estamos hablando?

Basándonos en el documento *Ficción digital en las bibliotecas* vamos a responder a una pregunta interesante: ¿Que entendemos exactamente como ficción digital? Ese término hace referencia a un conjunto de obras muy presentes en las dinámicas culturales actuales. Tres características son las que nos definen el concepto de ficción digital: La primera es la necesidad de usar algún tipo de **dispositivo informático**, ya sea ordenador, móvil o tableta, por ejemplo. De hecho, este es un aspecto importante, ya que algunas de esas obras están pensadas para ser apreciadas a través de alguno de esos dispositivos en concreto.

La segunda característica tiene que ver con la **multimodalidad**. Se trata de obras que habitualmente combinan simultáneamente distintas formas de expresión: música, ilustración, texto escrito, etc.

Y finalmente, hablamos de la tercera característica, quizás la más representativa e identificativa de las tres: la **interacción** que requiere de quién la consume, a diferencia de otras formas de cultura mucho más pasivas. Esa participación es la que a menudo nos lleva a decir que “estamos jugando” al consumirla. Aun así, no nos engañemos, al hablar de ficción digital no nos referimos solamente a videojuegos, que probablemente sea la primera palabra que nos viene a la cabeza. El término “ficción digital” es mucho más amplio y por eso abarca, a parte de los videojuegos, otros productos culturales como el hipercomic o la literatura electrónica.

3. Ficción digital en el público infantil y juvenil, ¿por qué?

Siguiendo en los argumentos fijados, tal y como se recoge en la publicación *Ficción digital en las bibliotecas*, hay distintas razones por las que es interesante, e incluso imperiosamente necesario, trabajar ese tema específicamente con ese público. Por un lado, está un dato que no podemos menospreciar de ninguna manera: alrededor del setenta por ciento de la población infantojuvenil consume regularmente ficción digital. Aun así, el consumo por parte de niños y jóvenes se ve muy influenciado por las **tendencias del mercado**. Eso significa que generalmente se limitan a consumir aquello que está de moda y ven sus posibilidades de ampliación de conocimiento y disfrute algo reducidas.

Por eso se considera interesante convertir las bibliotecas en puertas abiertas de acceso a la **rica pluralidad cultural** que ofrecen el juego y la ficción digital para conseguir que, poco a poco, nuestro público infantil y juvenil vaya ampliando sus conocimientos. Hablamos, por tanto, de incidir en una **brecha cultural**.

A la vez, también es interesante que ese mismo público tenga la oportunidad de conocer obras que se alejen de los **canones homogeneizados**, a menudo protagonizados por unos diseños coloristas e infantilizados. Tratando esa **brecha estética** se persigue una ampliación de sus horizontes hacia nuevas

formas de expresión audiovisual. Estamos hablando no solo de la heterogeneidad artística de la ficción digital, sino también de establecer lazos estrechos entre ella y **otras formas de expresión cultural**, como la pintura o el cine, por ejemplo.

Otro tema es la escasa presencia de la ficción digital en la legislación educativa actual y en los currículos vigentes, así como su escasa presencia en la mediación cultural dentro del tejido infantojuvenil. Eso puede crear el sentimiento de que el mundo oficial del adulto es ajeno a esa esfera cultural, y por tanto, no da crédito a sus propuestas. Hablamos, en ese caso, de una **brecha de autoridad**.

Y entramos en la última **brecha**, la **actitudinal**. Jugar siempre a unas obras que requieren siempre de unas mismas formas de interacción acaba limitando las habilidades que nuestro público infantojuvenil desarrolla ante los juegos. Por ejemplo, si su bagaje no incluye un tipo de obras de tipo más pausado y contemplativo, lo más probable es que cuando las tengan delante no puedan disfrutarlas. Por eso es interesante crear espacios seguros de charla para compartir experiencias distintas y tratar de mitigar esas diferencias aprendiendo de los demás.

Sin duda, la ficción digital es un gran tema desconocido, olvidado, y a veces incluso menospreciado y no exento de connotaciones negativas. Aun así, cómo hemos apuntado, su consumo va en auge claramente. Contradictorio, ¿verdad?

4. Ficción digital: el proyecto.

Primer paso: Constitución de la comunidad de práctica.

Ante ese gran campo desconocido que es la ficción digital, el primer paso del proyecto es la **formación** en el entorno colaborativo que proporciona la comunidad de práctica, favoreciendo estrategias de aprender haciendo (learning by doing) y de reflexión colectiva e individual. A lo largo del primer año, se establece un calendario mensual de sesiones de formación en línea para todas las profesionales asistentes, impartidas por el mismo Lucas Ramada.

Los objetivos no son otros que:

- Facilitar conocimientos, habilidades, experiencias a los profesionales de las bibliotecas con el fin de ayudarles a desarrollar su autonomía para diseñar una programación estable en torno a la ficción digital en su centro.
- Generalizar el conocimiento y proceso vivido en el Laboratorio de ficción digital, capacitando nuevos bibliotecarios de la XBM como mediadores culturales en torno a la ficción digital.
- Diseñar nuevas propuestas de dinamización específicas en el ámbito de la biblioteca pública que sirvan como espacio de contacto cultural con el mundo del videojuego.
- Ayudar a las bibliotecas a construir una programación estable en torno a la ficción digital.

Para ello, se trabaja en aspectos más conceptuales y en otros más prácticos, y todo ello haciendo especial hincapié en el **desarrollo de una mirada crítica** hacia las múltiples formas de expresión de la ficción digital. Y evidentemente también hay espacio para el juego, para que los propios participantes experimenten y facilitar así el aprendizaje.

Siguiente paso: Aprender haciendo

En plena inmersión formativa, se requiere de los participantes la toma de dos decisiones imprescindibles: en primer lugar, a qué público van a dirigir sus propias sesiones teniendo en cuenta dos posibilidades: **infantil** (incluyendo también el familiar) o **juvenil** y qué **itinerario** seguirá al desarrollarlas.

A lo largo de la formación, la dirección del proyecto presenta dos itinerarios para público infantil y dos para público juvenil, compuestos cada uno de ellos por tres obras relacionadas entre ellas. Esta es la radiografía completa de las distintas opciones:

- **Infantil:**
 - Itinerario 1. Jugando con Amanita Design.
 - *Chuchel.*
 - *Botanicula.*
 - *Samorost 3.*
 - Itinerario 2. Jugar son muchas cosas.
 - *Chuchel*
 - *Hidden Folks*
 - *Gnog.*
- **Juvenil:**
 - Itinerario 1. #Jugarsignifica.
 - *A duck has an adventure*
 - *Kids*
 - *The Stanley Parable.*
 - Itinerario 2. Octavio Navarro.
 - *Midnight Scenes EP 1: The highway*
 - *Midnigth Scenes EP 2: the goodbye note*
 - *The librarian.*

Vale la pena añadir que la selección de esas obras y la elaboración de los itinerarios ha sido meticulosamente cuidado, conscientes de que no hay mediación posible sin una buena selección.

Y finalmente, aquí llega la ejecución de las tres sesiones. Cada una dedicada a jugar y desmenuzar una de las obras del itinerario elegido.

Es tarea del profesional bibliotecario, convertido en mediador de ficción digital, poner en práctica lo aprendido y sacarse miedos e inseguridades de encima para conducir una mediación realmente provechosa.

Otro tema interesante de mencionar es el **espacio de reflexión creado a priori y a posteriori** de la ejecución de las sesiones, tanto a nivel individual cómo especialmente a nivel grupal, compartiendo la experiencia con compañeros en la misma situación.

5. Los imprescindibles del proyecto.

Durante todo el proceso, destacamos tres aspectos sin los cuales no se podría llevar a cabo el proyecto:

En primer lugar, el **papel de Gerencia de Servicios de Bibliotecas de la Diputación**, cómo impulsora y promotora de proyectos innovadores en un entorno colaborativo. A destacar también su apoyo en el suministro de los dispositivos móviles necesarios para que los profesionales puedan llevar a cabo las sesiones, así como la obtención de las licencias necesarias para acceder a las mismas obras.

El trabajo compartido entre profesionales que, salvando la realidad de su propia biblioteca, avanzan en una misma dirección y con unos intereses en común. **Compartir experiencias se convierte en la mejor forma de aprender.**

El apoyo en todo momento del especialista, que aconseja y propone soluciones a cualquier contratiempo, duda, o inquietud que pueda surgir. Se convierte en un lugar seguro donde amarrarse para unos profesionales que están formándose para una tarea totalmente nueva a la cual no están acostumbrados.

6. La experiencia del bibliobús Tagamanent.

El Bibliobús Tagamanent entra a participar del proyecto *Ficción digital* en el curso 2021/2022, un año después de que se iniciara la primera edición del mismo. Sin duda, se trata de un proyecto flexible, ya que se adapta con facilidad a la realidad de un bibliobús, que es distinta de la de un servicio bibliotecario fijo. Especialmente en cuanto a **infraestructuras y usuarios** se refiere.

¿Dónde y con quién?

Para la ejecución de las tres sesiones previstas, se escogió la escuela del municipio de **Oristà**, un pequeño pueblo de la comarca de Osona de poco más de seis cientos habitantes, al que el bibliobús Tagamanent presta servicio con periodicidad quincenal los viernes por la mañana. El perfil escogido son los **diez alumnos** de entre tercero y sexto de primaria que tiene el colegio, y el itinerario, el de **Jugando con Amanita Design**. Amanita Design es una prestigiosa desarrolladora checa que destaca por su acurada estética visual y el humor que imprime en sus obras.

En una primera charla introductoria con el grupo, se intenta escarbar un poquito sobre sus hábitos de consumo en ficción digital. Se descubre a un grupo que **juega prácticamente a diario**, con especial incidencia los fines de semana. Juega **en solitario** o en ocasiones puntuales, en línea con otros jugadores, y usa principalmente **ipads** o la consola **Xbox** para hacerlo.

El itinerario escogido.

Así pues, se jugó a:

- **Chuchel:** La pelusa protagonista quiere comerse una cereza, pero no va a ser tarea fácil. Un juego que requiere superar distintos niveles en el que el error no da miedo ya que no se pierden vidas ni se obliga a empezar de nuevo. El personaje se frustra cuando no consigue lo que quiere y su reacción cuando eso ocurre siempre es cómica. Es un juego extremadamente intuitivo.
- **Botanicula:** Un árbol. Unas malvadas arañas han decidido alimentarse de la energía que trae el equilibrio a nuestro precioso hogar verde. Aparecen cuatro pequeños héroes que serán llamados a evitar el derrumbe del ecosistema: una avellana, una pluma, una semilla y una ramita. Invita a reflexionar sobre la importancia de proteger todas las vidas, incluso la de los seres feos.
- **Samorost 3:** Una pequeña flauta cae del cielo, una flauta que permite comunicarse con el mundo que nos rodea y cumplir el sueño de ser astronautas y visitar distintos planetas. No solo visitarlos, sino comprenderlos. Son sitios cargados de secretos que cuentan historias y sus particulares habitantes no pasan desapercibidos. Todo con música de Floex y un espectacular diseño visual d'Adolf Lachman y Jacob Dvrosky.

La ejecución en el bibliobús. ¿Qué destacamos?

Se trata ahora, de la realización en ella misma, de la parte en realidad **más satisfactoria** profesionalmente, pero también la que representa un **reto mayor**.

En primer lugar, se percibe la **estupefacción** por parte del grupo de que des del bibliobús se les ofrezca la oportunidad de jugar y experimentar con ficción digital. Es algo que no concuerda con la concepción que el grupo tiene de un servicio bibliotecario.

También destaca la complejidad en **conseguir profundidad en la opinión** que les merecen las obras. Es tarea del mediador hacerles subir un peldaño más allá del simple: "Si, me ha gustado". Lo interesante es responder a preguntas como: "Por qué me ha gustado?, ¿Qué me ha gustado más? ¿Qué he experimentado con el juego?, ¿Se parece a algún otro juego que conozca?"

Las obras jugadas proporcionan una **experiencia ludicocultural muy distinta** a las que tienen habitualmente. Requieren de otro tipo de habilidades, persiguen otro tipo de objetivos y presentan otras características estéticas. Eso les impacta en un primer momento, hasta que se percibe como poco a poco van interiorizando esa nueva experiencia. Se vive en vivo y directo una evolución des

de la primera sesión, en la que nadie sabe que va a pasar, a la última, en la cual ya son capaces de valorar con más detenimiento la posibilidad de disfrutar de una obra que les arrastra fuera de su zona de confort.

Al mismo tiempo, se crea un **espacio de juego colaborativo**, en el que avanzar incluye de forma inapelable pedir ayuda y darla al mismo tiempo. Se evitan, por tanto, posibles rivalidades entre el grupo o posible afán de protagonismo por parte de nadie. También es interesante el uso habitual que el grupo da a las ayudas que presentan las distintas obras.

Se descubre un **grupo abierto a esas nuevas experiencias** que valoró positivamente las tres obras:

- Humor y personajes muy bien definidos en el caso de Chuchel.
- Sensación de deja vú casi constante entra las ramas del árbol de Botanicula y unos personajes muy muy curiosos.
- El arte de la exploración y los detalles en el caso de Samorost 3, junto con una banda sonora que ayuda a hacer del juego una experiencia para recordar.

Finalmente, mencionar la **buena acogida** del proyecto en la escuela. Su dirección ha mostrado su interés por continuar con nuevas sesiones destacando, a parte de la diversión del juego en ella misma, la necesidad de ofrecer a su alumnado esas nuevas obras con las **cuales ampliar su bagaje cultural**.

7. Perspectivas de futuro. ¿Y ahora qué?

Hablamos ya de **Ficción digital Lab**. Es una nueva etapa para los profesionales de la Red de Bibliotecas de la Diputación de Barcelona que han participado ya en esa primera *Ficción digital*. En esta nueva etapa, con la constitución de una comunidad de práctica de profesionales referentes en el tema, se propone continuar trabajando para construir un sistema de mediación al entorno de la ficción digital en las bibliotecas. La dinámica es una combinación de formación en línea y espacio para la experimentación y la descubierta de nuevas obras que permitan a los profesionales la creación de sus propios itinerarios en función de sus propias inquietudes e intereses.

Así pues, se prevé que la figura del **especialista director** pierda su peso inicial para convertirse en un mero consultor a quién acudir en caso necesario a medida que los profesionales bibliotecarios y bibliotecarias avancen en su formación.

De la misma forma, se pretende **incorporar cada vez más esas nuevas dinámicas en la oferta cultural que ofrecen las bibliotecas**, convirtiendo así el servicio bibliotecario en puerta abierta a un amplio abanico de experiencias para que el público infantojuvenil pueda crecer con una mirada crítica y vaya, poco a poco, formando sus propias preferencias en cuanto a ficción digital se refiere.

Para el Bibliobús Tagamanent, el hecho de participar en el próximo *Ficción digital Lab* significa **la ampliación del proyecto** a otros centros escolares y la **continuidad del grupo ya iniciado**. También vale decir que la buena acogida

por parte del centro escolar y su buena valoración de las sesiones representa un empuje más para seguir trabajando en esa misma dirección.

ASSUMPTA MOLIST CODINA

Directora del Bibliobús Tagamanent

Calle Manresa, 13 08550 VIC (Barcelona)

Tel. 609 196 431

molistca@diba.cat