

El juego y la estética del álbum ilustrado

The Play and the Aesthetics of the Picturebook

José Domingo Dueñas Lorente

Universidad de Zaragoza, España

jduenas@unizar.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0001-8652-6369>

Luis Beltrán Almería

Universidad de Zaragoza, España

lbeltran@unizar.es

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0003-0199-0897>

RESUMEN

El fundamento estético del álbum ilustrado es el juego, esto es, la pretensión del autor de jugar con sus lectores a través de su obra. Se entiende el juego, a partir de las aportaciones de Platón, Schiller o Huizinga, como una contienda alegre. En su etapa infantil el juego es esencialmente alegre. A partir de tales supuestos, se revisan los postulados teóricos de algunos autores de referencia en el ámbito del álbum ilustrado (Leo Lionni, Suzy Lee, Anthony Browne), que aluden expresamente a la idea de ‘juego’ entre sus principios creadores. Se analiza una serie de álbumes en los que la intención lúdica del autor nace, por lo general, de los conflictos expresivos entre texto e ilustración, manifestados de distintas maneras. Se revisan además otros casos en los que el juego se apoya en la confusión de planos referenciales, en el ocultamiento de elementos narrativos, en el uso del lenguaje, etc.

Palabras Clave: álbum ilustrado; juego; imaginación; conflictos entre texto e ilustración.

ABSTRACT

The aesthetic basis of the picture book is play, that is, the author's intention to play with his readers through his work. Play is understood on the basis of the contributions of Plato, Schiller and Huizinga, as a joyful contest. In its infantile stage, play is essentially joyful. Based on these assumptions, we review the theoretical postulates of some of the leading authors in the field of picture books (Leo Lionni, Suzy Lee, Anthony Browne), who expressly allude to the idea of 'play' as one of their creative principles. A series of albums are analysed in which the author's playful intention stems from the expressive conflicts between text and illustration, expressed in a variety of ways. We also review other cases in which the playfulness is based on the confusion of referential planes, on the concealment of narrative elements, on the use of language, etc.

Keywords: Picturebook; Play; Imagination; Conflicts between Text and Illustration.

Recibido: 23-02-2023. Aceptado: 17-11-2023. Publicado: 13-02-2025.

Cómo citar este artículo / Citation: Dueñas Lorente, José Domingo y Luis Beltrán Almería. 2024. «El juego y la estética del álbum ilustrado», *Revista de Literatura*, 86 (172): e33. DOI: <https://doi.org/10.3989/revliteratura.2024.02.033>

Una de las primeras reflexiones, si no es la primera, sobre la estética y el gusto de los niños la ofrece Platón en la última de sus obras, *Leyes* (1999 652a-659c)¹. En el libro segundo el Ateniense, a propósito de la educación musical, explica al cretense Clinias y al espartano Megilo cómo debe juzgarse la música y les ofrece el siguiente razonamiento. Si suponemos un concurso en el que compiten varios poetas. Uno trae un poema épico; otro, un canto acompañado de la cítara; un tercero ofrece una tragedia; otro, una comedia; y, por último, uno presenta un juego de prestidigitación. Y se pregunta: ¿quién debe llevarse en justicia el premio? Si tuvieran que decidir los niños votarían por el prestidigitador. Los niños de más edad, por el cómico. Las mujeres, los jóvenes y los adultos, por el trágico. Y los viejos, por el rapsoda. De esta hipótesis deduce que el saber de los viejos –por su mayor experiencia– debe prevalecer sobre las mayorías. Aun aceptando que la música debe valorarse por el placer que causa, el criterio del filósofo se funda en la autoridad: «La música más deliciosa es la que deleita a los mejores y bien educados y, por encima de todos, a aquel único que destaca por su virtud y educación». Y añade que un buen juez no se debe dejar llevar por el alboroto del público o por su propia incompetencia, ni por cobardía o debilidad, sino como maestro de los espectadores. La educación de los niños –prosigue– consiste en conducirlos hasta el criterio de los hombres de más edad, virtud y educación. Los niños y los jóvenes no conocen la seriedad y se entregan a los juegos y a las canciones. No tiene, pues, Platón una noción positiva de lo que significa el juego. De hecho, a continuación, Sócrates y Clinias se ponen de acuerdo en que los poetas deben ser obligados a difundir el bien y la cordura (quizá haya que entender la seriedad). Tampoco es eso tan extraño porque solo la era moderna se ha preocupado a fondo de la educación de los niños y, por eso, ha valorado el juego, al tiempo que ha rechazado las políticas autoritarias en materia artística.

Un segundo momento en el pensamiento acerca de la infancia lo encontramos en las obras de Friedrich Schiller. No es casual. Schiller –junto a Kant– es uno de los grandes precursores de la Modernidad. Y el papel que le concede a la infancia es crucial para su comprensión de la nueva era. Veamos algunas de sus ideas:

Para el hombre dotado de moralidad y sensibilidad el niño pasa a ser por eso un objeto sagrado [...] Así surge el fenómeno, tan particular, de un sentimiento en que confluyen la burla alegre, el respeto y la melancolía (Schiller 1986, 71).

Lo ingenuo es una *modalidad del niño* allí donde ya no se espera y, por lo mismo, no puede en realidad atribuirse a la infancia en su sentido más estricto (Schiller 1986, 73).

Los niños y los hombres con alma de niño [...] olvidan, a causa de la belleza de su propia humanidad, que tienen que habérselas con un mundo corrompido, y se conducen aun en las cortes de los reyes con una ingenuidad e inocencia que solo caben en un mundo idílico (Schiller 1986, 76).

Todo genio debe ser ingenuo para serlo. El carácter infantil del genio... son sentencias de un dios en boca de un niño. [...] El falso gusto es la trampa donde el que no es genio queda inevitablemente atrapado (Schiller 1986, 79).

¹ Platón (1986) hace otras alusiones a los cuentos infantiles anteriores a esta que comentamos. En *República* II critica que las madres asusten a sus hijos contándoles mitos según los cuales los dioses rondan por las noches semejantes a muchos extranjeros de las más diversas regiones para hacer a sus hijos más cobardes (281e). En el mismo libro, en su capítulo III, aparece otra mención a lo que agrada a los niños, a sus maestros y a la muchedumbre: la mezcla de armonías. Y añade que si apareciera un poeta maestro en mezclar armonías en su ciudad ideal se prosternaría ante él como alguien digno de culto, pero lo «mandaría a otro Estado» porque no estaría permitida la presencia de alguien así en su ciudad (397d-398a).

El sentimiento con el que la naturaleza nos atrae está estrechamente emparentado con la nostalgia de los años de niñez y de candor infantil. Nuestra niñez es la única naturaleza no mutilada que encontramos todavía en la humanidad culta (Schiller 1986, 84).

Schiller pone la primera piedra en la construcción de una cultura de la infancia. Esa cultura conecta ingenuidad, juego y alegría. El juego es la materialización de la burla alegre, es decir, de la imaginación. La literatura infantil que se ha desplegado desde que Schiller escribiera estas páginas viene a confirmar la verdad de estas intuiciones schillerianas.

Pasemos ahora al más radical opositor al pensamiento socrático: Friedrich Nietzsche. En su *Ecce Homo* podemos leer lo siguiente: «No conozco ningún otro modo de tratar con tareas grandes que el juego: este es, como indicio de la grandeza, un presupuesto esencial» (Nietzsche 2017, 32). Claro, que no se molesta en explicar por qué. Y si volvemos a la argumentación de Platón podemos intuir algo de ese por qué.

En una línea similar se expresó Johan Huizinga en su *Homo ludens*. El juego es un elemento capital de la cultura. Sin despreciar las vertientes psicológica o biológica del juego, Huizinga lo consideró como la clave de la cultura y denunció que la etnología y las ciencias afines apenas habían reparado en la trascendencia del juego. Empieza por considerar que el juego es anterior a la cultura porque el concepto de cultura, por mucho que lo dilatemos, nos remite a la humanidad y los animales no esperaron a que apareciera la humanidad para jugar. Cualquiera puede ver cómo juegan perros y gatos. Sobre todo, cuando están acostumbrados a la convivencia con humanos. Huizinga ve la esencia del juego en lo estético (Huizinga 2019, 13): «Lo serio se puede negar. El juego, no» (14). Incluso ve en el juego una pista para entender la situación de la humanidad en el cosmos: «Los animales pueden jugar y son, por lo tanto, algo más que cosas mecánicas. Nosotros jugamos y sabemos que jugamos; somos, por tanto, algo más que meros seres de razón, puesto que el juego es irracional» (15). El juego es posible gracias a la libertad. Esa es la primera característica. La segunda es que no forma parte de la vida corriente. Forma parte del ocio. La tercera es que crea orden, un orden absoluto. Exige reglas. La conclusión de Huizinga es que el juego es un fenómeno estético, pero –y aquí nos distanciamos de su formidable aproximación– entiende lo estético como belleza. Para él, el juego exige ritmo y armonía (24). Sin embargo, esta idea no le impide ver la conexión del juego con la fiesta, el mundo de la alegría y la libertad (29). Huizinga hubo de dedicar su estudio a las formas sociales complejas del juego, aunque no dejó de prestar atención al papel del juego en la infancia. En este artículo pretendemos retomar la trascendencia cultural del juego para comprender la literatura infantil.

La tesis que vamos a exponer viene a ser que el juego soporta la arquitectura del álbum infantil. El álbum infantil tiene una composición: viñetas y palabras, literatura e imagen. Esa composición requiere una arquitectura: el juego. El autor de álbumes infantiles juega con el niño lector. El lector niño busca el juego en el álbum. En muchas ocasiones las imágenes dicen algo distinto de lo que dicen las palabras. Es la forma más radical del juego. A veces el juego no sale del plano literario. O del plano visual. Pero el género del álbum infantil se orienta al juego e intenta expresar todas las posibilidades lúdicas. Al efecto de esos juegos se les ha llamado ironía (Dueñas 2022).

La ironía es una forma de risa. Si la entendemos como el producto de un juego estará bien entendida. El juego es un proceso de socialización –entendido como proceso de integración entre los vivos y en la naturaleza– y, como tal, contiene los dos principales impulsos vital-estéticos: la lucha y la alegría. El juego es una contienda alegre. Como contienda tiene su expresión estética en el hermetismo, la contienda esencial entre el bien y el mal. Esa lucha entre contrarios absolutos expresa la lucha por la vida y, para los humanos,

supone el esfuerzo de la humanidad por abrirse paso en la naturaleza. Este esfuerzo conlleva un proceso de aprendizaje, esto es, de asimilación del mundo y de las relaciones posibles con el entorno natural y social. En su etapa infantil el juego es alegre. No puede concebirse de forma dramática. La forma dramática solo es posible cuando el individuo se enfrenta al mundo complejo de la edad adulta. Por eso el juego en sus manifestaciones primarias contiene el atractivo de la alegría. Deleita y enseña. El individuo jugador –el niño– se ensimisma. Participa plenamente en el juego. El juego de los adultos enajena, cuando los convierte en espectadores.

EL PERRO JUGUETÓN

Los animales domésticos y, en especial, los perros nos ilustran sobre el proceso de humanización. El perro –o el gato– doméstico desarrolla su sociabilidad humana jugando. Al verse libre de la ley de la selección natural –de la lucha por la supervivencia– porque el entorno humano le garantiza la protección y la alimentación el perro se da al juego. Busca los paseos, la compañía, el entretenimiento, etc. Crea afectos a partir del juego. De la misma forma el juego se convierte en el primer instrumento de educación, de integración en un colectivo humano. Es una fuente de satisfacción para el animal y para el ser humano.

La frontera entre el juego y el arte es muy permeable. Es la esfera de la paraestética. Esta zona paraestética abarca fenómenos diversos. Platón veía en esta esfera la oratoria, la cosmética y la culinaria (en *Gorgias*). En la era moderna esa esfera se ha ampliado notablemente: los espectáculos festivos (la fiesta de los toros, por ejemplo), las actuaciones musicales (el festival de Eurovisión o la música pop, por ejemplo), ciertos programas televisivos o radiofónicos, los espectáculos deportivos, etc., han venido a sumarse al despliegue de la cosmética, de la culinaria y de la oratoria. En todas estas actividades el juego tiene un papel relevante. También lo tiene en los géneros artísticos y literarios. La razón de esta doble presencia (paraestética y estética) es el impulso de socialización y de educación que constituye la esencia del juego.

En el dominio estético el juego es un factor crucial en la estética primordial de la humanidad: el grotesco (Beltrán 2018). El grotesco es la primera estética de la humanidad, la estética de la edad infantil de la humanidad. Su fórmula básica conjuga crueldad y risa. Es la estética de lucha por la supervivencia. Y ese carácter primordial es la causa de que haya sobrevivido en las distintas etapas de evolución cultural. Bajtín vio el grotesco en el carnaval medieval y en otras manifestaciones estéticas y espectaculares asociadas. Kayser lo vio en el arte de los siglos XVI al XVIII y su secuela en la Modernidad. Huizinga entiende el grotesco como juego. En la actualidad el grotesco ha conocido una profunda revitalización –también, degradación–, como corresponde a una etapa cultural que supone una revolución frente a la cultura premoderna.

En ese contexto de revolución moderna tenemos que situar la aparición del álbum ilustrado. El álbum ilustrado es el género moderno primordial de la literatura infantil. Es la novela infantil. No es esta una mera metáfora. El álbum combina la complejidad de la literatura moderna con la esencia de la estética infantil, que es el juego-grotesco, la estética de la edad infantil de la humanidad. Como fenómeno complejo aúna literatura e imagen. Como fenómeno estético se funda en un grotesco refinado. La crueldad del grotesco primitivo está limitada, filtrada en el álbum. A cambio, este género desarrolla otros aspectos de la dimensión polar de esta estética. En el mundo primitivo el carácter polar se funda en el contraste entre crueldad y risa. En el mundo medieval un buen ejemplo sería la estética del monasterio cisterciense: gran lujo (salas capitulares, claustros, etc.) y austeridad

de celda. En la era moderna el grotesco recupera el juego, convertido a menudo en espectáculo. Para el mundo infantil aparecen nuevos géneros artísticos: la literatura infantil, los dibujos animados, etc. y el álbum. El álbum es un punto de encuentro entre la literatura y la animación. Pero el grotesco infantil y juvenil moderno admite muestras muy diversas: desde el grotesco fantástico –tipo Harry Potter o Alicia– al grotesco realista y exótico –Tarzán, Tom Sawyer, Huckleberry Finn, etc.–.

La animación recrea unas figuras que expresan valores, y las representa caricaturizándolas. No pocas veces las representa en forma de animales que hablan y se comportan como humanos. Así es la etapa más antigua del cuento tradicional –las fábulas de animales–, una de las más genuinas manifestaciones del grotesco. Las series de animación permiten un nivel de novelización que no suele alcanzarse en el álbum. A cambio el álbum debe desarrollar otros recursos del grotesco, especialmente el juego. El juego en el álbum admite varios formatos, pero el más evidente es el contraste entre el dibujo y el relato. Puede entenderse ese contraste como ironía –en términos retóricos– pero quizás tenga una interpretación más completa como juego: el autor juega con el lector.

EL JUEGO COMO PROCEDIMIENTO CREADOR

Diversos autores identifican expresamente el concepto de «juego» entre los fundamentos de su labor creadora. El diseñador gráfico y tardío autor de libros infantiles, Leo Lionni, recordaba el nacimiento de su primer libro, el álbum *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo* (2012) [1959], como «un pequeño milagro» (2021, 285). En un viaje en tren con sus nietos ideó un modo de entretenimiento para los pequeños, de tres y cinco años, y con diversos trozos de papel azul, amarillo y verde se inventó una sencilla historia: al fundirse en un abrazo Pequeño Azul y Pequeño Amarillo pierden su identidad y se convierten en un único personaje verde. Ambos continúan sus aventuras bajo la nueva personalidad, pero las familias de ambos se alarman al considerar que han desaparecido. Posteriormente, las lágrimas de uno y de otro provocan que cada cual recupere su color original y con ello el retorno a la vida cotidiana y familiar. Y apuntaba Lionni (2021, 287):

Mientras los estaba colocando y pegando [los trozos de papel] sobre las hojas, me di cuenta de que estaba emulando en forma de cuento los pequeños juegos a los que jugaba durante mis primeras semanas en Ayer, en las que experimenté cómo las posiciones en el espacio evocaban estados de ánimo y hasta expresaban significados. A pesar de su corta edad, los niños «leyeron» la historia fácilmente y se quedaron impresionados por sus habilidades, que nunca habían puesto a prueba.

El juego que propone Lionni a sus lectores tiene que ver con el recorrido de puntos de color sobre distintos fondos, prioritariamente blancos, y con las posibilidades gráficas y narrativas que ofrece la mezcla de colores. Como señalaba el autor, cabe atribuir a los colores y a su posición en el espacio diferentes estados de ánimo e incluso tensión narrativa. Así, solo cuando Pequeño Azul busca con inquietud y angustia a Pequeño Amarillo el autor prescinde del fondo blanco para servirse del color rojo en una página y del negro en otra. El uso de los colores informa así al lector de que el relato se focaliza en Pequeño Azul y Pequeño Amarillo y no en sus padres, cuyos estados de ánimo no provocan transformaciones cromáticas equivalentes. El juego que propone el autor a los lectores se compone básicamente de ingenuidad y de aprendizaje. El cambio de color de los dos personajes principales, Pequeño Azul y Pequeño Amarillo, tras desobedecer el primero de ellos a sus padres, constituye una ligera admonición o advertencia al lector infantil, además de experimentar lo que supone una sencilla combinación cromática, que adquiere en este

caso un sentido simbólico. El juego neutraliza las consecuencias del riesgo asumido por los personajes.

Jugar con los colores es una de las primeras estrategias creativas que cabe observar en el álbum ilustrado infantil. Un procedimiento semejante al de Leo Lionni sigue Jutta Bauer en *La reina de los colores* (2008b). También aquí las posibilidades de combinación y la capacidad de sugerencia emocional de los colores constituyen el motivo del álbum. Bauer asocia a cada color una característica psicológica dominante, de modo que el argumento de la obra consiste en tratar de conciliar los atributos asignados a cada uno de los colores. Más puramente lúdicos, si cabe, son *Colores* o *Juego de colores*, de Hervé Tullet (2015a; 2015b, 2007d), donde la manipulación que se solicita al lector ante cada paso de página se convierte en el elemento dominante del libro, sin apenas trama argumental.

También la autora surcoreana Suzy Lee insistía en su ensayo *La trilogía del límite* (2014) en la idea de «juego» como fundamento de las estrategias y procedimientos creativos que había practicado en *Espejo* (2008a), *La ola* (2008b) y *Sombras* (2010), su admirable «trilogía» de álbumes ilustrados sin palabras:

El límite que comparten *Espejo*, *La ola* y *Sombras* es el pliegue central del libro y, al mismo tiempo, el límite entre fantasía y realidad. Para los niños, pasar de un espacio a otro no es más que un juego divertido. Sin embargo, los adultos que prefieren las cosas complicadas encontrarán mucho más. ¿El mundo en que vivimos es así de lúcido y claro? ¿Cómo podemos saber qué es realidad y qué es ilusión? (Lee 2014, 85).

En los tres casos, y a través de la protagonista de las historias, una niña, la autora juega con las posibilidades narrativas que ofrecen los dos planos del libro contrapuestos por el pliegue central. En *Espejo* la niña comprueba paulatinamente que el reflejo del espejo en el que se mira no representa fielmente la realidad. En *La ola* verifica que el mar salta al otro lado de la página, donde ella se refugiaba como tras una frontera. En *Sombras* constata que las sombras que se proyectan sobre la página inferior del libro, que se ha de leer de arriba abajo, adquieren poco a poco plena autonomía. Los tres álbumes relatan propiamente el juego de la niña entre los dos ámbitos que quedan a un lado y a otro del pliegue central del libro. En los tres casos, el límite resulta permeable y difuso. El lector percibe así progresivamente una inquietante confusión entre realidad y fantasía. El punto de vista de la narración se focaliza en la protagonista infantil, por lo que el lector infiere que es la mente ingenua y lúdica de la niña la que se adentra en la mezcolanza de mundos distintos. El juego se convierte, en definitiva, en modo de exploración de la frontera entre imaginación y realidad. Con ello se acentúa, en palabras de Rosa Tabernero (2016, 25), «la relatividad de la verdad ficcional», es decir, se anima al lector adulto a cuestionarse la separación entre realidad y ficción, como ya sugería la propia Suzy Lee. Mientras que, en el caso de los lectores infantiles, cabe pensar que la relación entre ambos planos que propone la autora es aceptada de modo natural, como también intuía la propia Lee. Tras una lectura de *Sombras* compartida con niños y niñas, la profesora Colón (2018, 35) apreciaba que el juego sugerido por la autora se traslada fácilmente a la mente del receptor infantil, animado en seguida a evocar y relatar experiencias semejantes a las de la protagonista sin atender a posibles conflictos cognitivos entre realidad y ficción.

Otro autor de indudable trascendencia en el ámbito del álbum ilustrado, Anthony Browne, ofrecía hace unos años una revisión panorámica de su obra bajo el título de *Jugar el juego de las formas* (2011). Recordaba Browne que de niño practicaba a menudo con su hermano «el juego de las formas», que consistía en que uno dibujaba cualquier figura y el otro la transformaba en algo diferente: «Este juego –añadía– ha tenido un papel importante en mi carrera, pues lo he jugado en cada uno de mis libros» (Browne 2011, 9). Y lo

mismo que Suzy Lee, Browne considera que el modo de aproximarse a los libros difiere claramente entre el niño y el adulto. A su juicio, el adulto pierde progresivamente la dimensión imaginativa, esto es, la capacidad de asombro, tan presente en los niños:

Es una pena que al crecer perdamos en buena parte el contacto con nuestra imaginación visual. El asombro con que vemos el mundo disminuye y esto inhibe tanto nuestra inclinación a dibujar (la mayoría de los adultos abandona por completo esta actividad) como la capacidad de hacerlo con una creatividad verdaderamente libre (Browne 2011, 9).

Con ello, el adulto se ve progresivamente privado de algo realmente «serio», la capacidad creativa como tal, según Browne. De acuerdo con estos presupuestos, en el álbum *Cosita linda* (2016a), el autor desarrolla la trama a partir de una premisa absurda si nos atenemos a las convenciones que impone la realidad: la complicidad entre dos personajes bien dispares, una gatita (*Cosita Linda*) y un enorme gorila. Tras no pocos devaneos, los empleados de un zoológico tratan de paliar el decaimiento anímico de un gorila y para ello introducen en su jaula una pequeña gatita. El autor juega así con las expectativas del lector, que vaticinará probablemente el fracaso de tan disparatada solución. Por lo mismo, el final feliz del relato cuestiona los límites de lo que suele acuñarse como racionalidad. Además, el origen de la historia no surgió de la imaginación del autor sino de acontecimientos reales acaecidos en un zoológico de California (Browne 2011, 218-219). Allí le enseñaron a un gorila hembra el lenguaje de signos hasta que aprendió a expresarse con cierta complejidad. Más tarde introdujeron en su jaula un gato con el fin de observar cómo se desenvolvía en la nueva situación. La experiencia resultó satisfactoria durante un tiempo, hasta que el gato huyó y su compañera se sumió en un estado de duelo durante varios días. A partir de tales sucesos, Browne trataba en su libro de incidir en las afinidades entre el comportamiento de gorilas y de seres humanos, de acuerdo con un propósito que salpica muchas de sus obras: hacer patente el exceso de androcentrismo de nuestras percepciones culturales. En *Cosita Linda* (2016a), el autor refuerza este objetivo al situar a los personajes (gata y gorila) en un escenario doméstico, con sillones orejeros, lámparas colgantes del techo, paredes empapeladas o televisión. La mezcolanza de los espacios distorsiona, por lo tanto, la distinción entre «seres humanos» y «animales». En definitiva, el autor experimenta con los límites de la realidad, tal y como es percibida convencionalmente.

En *El libro de los cerdos*, Browne (2017) manifiesta una decidida orientación hacia lo carnavalesco y lo grotesco. En una familia de cuatro miembros, madre, padre y dos hijos varones, la mujer carga con todo el trabajo del hogar hasta el punto de que en un momento abandona la casa acusando a sus familiares de «cerdos». Tras ello, el lector asiste a una progresiva transformación del padre y de los dos hijos en cerdos y de la casa en una pocilga. La ilustración, no el texto, informa del cambio de los personajes que progresivamente proyectan sombras que representan cerdos, muestran cabezas de cerdo, pezuñas, adoptan posiciones propias de un cerdo, etc., mientras que la suciedad invade todos los rincones de la casa. Cuando regresa de nuevo la mujer se produce, ahora de modo casi inmediato, una transformación inversa, y no solo en el aspecto físico sino también en la dimensión moral y en la conducta del padre y de los hijos. La obra remite, pues, a lo carnavalesco, aunque la transformación de los personajes no sea buscada libremente por ellos, sino que se les impone como degradación grotesca. Con todo, *El libro de los cerdos* incide en facetas tradicionales del juego como son el disfraz, el ocultamiento, el cambio de identidad. También recurre Browne al juego de los disfraces en *Mi papá* (2016b) y *Mi mamá* (2016c), aunque en estos casos los cambios buscan hacer evidente la sublimación de los protagonistas, aunque desde un fondo cómico, irónico o ligeramente burlesco que alude más a la perspectiva infantil desde la que se narra que a los propios personajes.

Mención aparte requieren los denominados libros-juego, donde la manipulación por parte del lector adquiere siempre una función relevante en la articulación de la historia. En estos casos, se trata no solo de leer el libro, sino de desplegar solapas, pulsar sobre determinados espacios para producir sonido, música o movimientos en los personajes, destapar elementos encubiertos, superar la bidimensionalidad de la obra mediante componentes que adquieren relieve, etc. La materialidad se convierte, por lo tanto, en un elemento sustancial en la construcción del discurso; el libro, como objeto, condiciona de modo determinante la interacción con el lector (Tabernero 2019a). Cabe mencionar en este sentido los denominados libros-acordeón (Ramos 2019), los libros-máscara o con máscaras, si incluyen máscaras separables (Silva 2019), los libros de solapas (Tabernero 2019b), entre otras modalidades en permanente transformación. En todas ellas, se fomenta una disposición manipulativa y lúdica en el lector, al tiempo que lo propiamente formal incorpora a la lectura otros sentidos además de la vista (oído, tacto) o despliega variadas sugerencias de carácter estético (pensemos, por ejemplo, en los libros-acordeón) a la hora de configurar el significado general de la obra.

Genuino discípulo de las vanguardias artísticas de las primeras décadas del siglo XX, Bruno Munari (1907-1988) ha de ser apreciado como necesario y lúcido predecesor en este sentido. Una buena parte de su obra artística fue dirigida además a la infancia y destinada, en particular, a fomentar la interacción de los niños con los libros, incluso antes de iniciarse en la lectura. Munari ideó los libros «ilegibles» o los «prelibros», de muy variados materiales y formatos, con los que desde los aspectos formales se busca estimular la curiosidad natural del niño, acrecentar su percepción sensorial o alentar su capacidad analítica (Jiménez Cerezo 2019). Sin la experimentación artística de Munari, sería difícil entender la evolución posterior del libro infantil, como destaca José Luis Jiménez (2019, 24):

Como artista atento y heredero de las vanguardias que le han precedido [Munari] renueva los códigos comunicativos del diseño y aporta, para la renovación del libro infantil, propuestas del futurismo como las dinámicas angulaciones de textos e imágenes, los alardes y variedad tipográfica del dadaísmo, el juego, la ironía y el humor del surrealismo, la sobriedad minimalista de la Bauhaus, etc.

También sobre la base del juego, Hervé Tullet ha desplegado un amplio elenco de álbumes en los que la intervención física del receptor resulta determinante. Por lo general, los libros de Tullet avanzan en función de la actuación del lector, que ha de seguir las instrucciones que le proporciona la obra en cada momento. Así, en *Un libro* (2010) el lector ha de pulsar una serie de puntos de color, ha de mover el libro, soplar sobre sus páginas, palmearlo, etc. De este modo los puntos se mueven, cambian de color o de tamaño como impulsados por el receptor, que puede disfrutar de la ilusión de contribuir así en la configuración de la obra. En otras ocasiones (*Juego de dedos*, 2007a; *Juego del circo*, 2007e, etc.), los propios dedos del lector se convierten en personajes (los *guisedos*, según expresión del autor). Tullet solicita en definitiva la manipulación del libro como objeto, busca la reacción física del lector como en cualquier juego. Y de ello dan buena cuenta los propios títulos: *Juego de ojos* (2007b), *Juego de colores* (2007d), *Juego de sombras* (2007c), *Juego del circo* (2007e), *Juego de azar* (2008a), *Juego de construcción* (2008b), *Juego de espejos* (2008c), *Juego de formas* (2008d), *Juego de componer arte* (2011), *Jugamos* (2015b), *Formas* (2919), etc.

Así mismo, la relación lúdica con el libro se ve potenciada en los últimos años en los libros ilustrados de no ficción (también denominados de conocimientos o informativos), títulos que protagonizan desde hace un tiempo una verdadera eclosión editorial. Se trata por lo general, en palabras de Ana G. Lartitegui (2018, 51), de obras que «proponen experiencias y apelan al lector en su faceta lúdica. En esta tarea, todos los elementos de la

dimensión material del libro quedarán comprometidos». En la misma orientación, y con respecto a obras de no ficción para prelectores, se ha señalado que a partir de la materialidad del libro se configura «un discurso lúdico que solicita continuamente la participación interactiva del receptor» (Sampériz *et al.* 2020, 75).

CONFLICTOS ENTRE PALABRA E ILUSTRACIÓN

Si atendemos a la interrelación entre los dos códigos que intervienen en el álbum ilustrado, palabra e imagen, hay que señalar que la tensión entre los dominios narrativos del texto y de la ilustración desencadena, más que ningún otro elemento, las conjeturas y especulaciones del lector. Entre la narración visual y la textual se establecen mutuamente réplicas, ocultamientos o contradicciones, de manera que el lector ha de desvelar significados encubiertos, camuflados, con el propósito de proporcionar un sentido coherente a la obra. La interpretación adquiere de este modo un componente de divertimiento, indagación o hallazgo. Una muestra palpable de ello es *El paseo de Rosalía* (2013), de Pat Hutchins. La gallina Rosalía sale a pasear despreocupadamente por el entorno de la granja en la que vive. Pero ya desde la cubierta el lector aprecia la presencia amenazadora de un zorro, que a lo largo de la historia tratará de atacar en cinco ocasiones a la gallina. Sin embargo, otras tantas circunstancias se interponen azarosamente entre ambos personajes para salvar a la protagonista: un rastro de harina que le cae encima, un estanque en el que se desliza, un saco de harina que le cae encima, etc. El lector presencia tanto las amenazas del zorro como la ignorancia del peligro por parte de la gallina, hasta que esta finaliza su camino con el mismo gesto distraído y confiado con el que lo había iniciado. El texto alude únicamente a la gallina Rosalía, la ilustración incorpora un segundo personaje sin el que no se entendería el relato, el zorro que la persigue. Así pues, la narración textual oculta una parte relevante de la historia. El lector habrá de armonizar en su interpretación imágenes y palabras para dotar de plena coherencia a la obra. La tarea del narrador bien puede ser calificada en este caso de juego encubridor, de fingimiento, de burla alegre.

Una piedra extraordinaria (2014) [1994] otro álbum de Lionni, encuentra así mismo su fundamento compositivo en una percepción ingenua de la realidad por parte de los personajes, que resulta cuestionada por la ilustración. Jessica, la rana más inquieta del grupo, rastrea una y otra vez la isla donde vive llevada por su insaciable curiosidad. Entre sus hallazgos destaca un enorme huevo que las ranas denominan «huevo de pollo». Del huevo sale finalmente un pequeño cocodrilo, según percibe el lector en la correspondiente ilustración, aunque Jessica y sus compañeras persisten en designarlo como «pollo». En consecuencia, conviven con el nuevo animal con completa naturalidad. Cuando un ave identifica al cocodrilo y lo conduce hasta su madre, un cocodrilo de enorme tamaño, Jessica presencia incrédula la escena. Más tarde, cuenta el episodio a sus compañeras: «¡Es increíble lo que pasó con el pollo!». Y relata que la madre lo había llamado «dulce y pequeño caimán», a lo que una de sus compañeras responde: «—¡Caimán! —dijo Marilyn— ¡Qué cosa más tonta!». Y las tres no podían parar de reírse». El desacuerdo entre texto e ilustración provoca que la historia avance mediante planos distintos, de modo que el significado de los acontecimientos es sustancialmente diferente para los personajes y para el lector.

En el caso del álbum ilustrado, la narración visual aporta, por lo general, mayores indicios de verdad que la textual. Con ello, el receptor disfruta de una percepción de la historia más completa que los personajes y, al esbozar una interpretación global de los acontecimientos, goza de una clara superioridad sobre los protagonistas, convertidos por ello en objeto de cierta burla compasiva. El autor establece así una complicidad lúdica con el lector a partir de la ignorancia de los personajes.

En una orientación semejante, cabe citar varios títulos de Marta Altés, quien tiende a situar a sus personajes en claro conflicto con la realidad, si pensamos que la ilustración, como apuntábamos arriba, se ofrece generalmente al lector como código referencial de mayor objetividad que el texto (Nodelman 1988). En el álbum titulado *¡No!* (2013), el perro que protagoniza y narra el relato se considera a sí mismo imprescindible en el hogar por una serie de tareas que realiza espontáneamente, como «probar» la comida antes que nadie, «ordenar» los periódicos, «calentar» las camas, etc. El mismo procedimiento desarrolla la autora en *Soy un artista* (2014), donde el protagonista infantil relata en primera persona sus actuaciones «artísticas» en la casa donde vive con su madre. El protagonista dibuja en las paredes, colorea las sillas, desordena los muebles, etc. Más consciente de la fragilidad de su discurso es el gato que ejerce de protagonista y de narrador en *El rey de la casa* (2015), también de Marta Altés. Aquí el personaje proclama insistentemente su condición de «rey de la casa», a pesar de que le asaltan no pocas dudas cuando se incorpora a la vida doméstica un perro. A diferencia de lo que sucedía en los títulos anteriores, el gato, que no renuncia a su título de «rey de la casa», acepta la nueva situación según revelan las ilustraciones, donde se insinúa un comportamiento servil ante el nuevo inquilino.

De acuerdo con este mismo procedimiento, en *El ángel del abuelo* (2011), Jutta Bauer sugiere interpretaciones diferentes de la vida del abuelo, según se atienda preferentemente al texto o a la ilustración. La palabra, que surge en principio de una voz infantil, refiere la vida del abuelo destacando la buena fortuna que le acompañó siempre en medio de no pocas dificultades. La ilustración, sin embargo, representa un ángel casi transparente que interviene en cada uno de los episodios relatados. En *La vida salvaje. Diario de una aventura* (2007), Claudia Rueda juega asimismo con dos versiones distintas de la misma historia. Dos ratones cuentan en primera persona una gran excursión a través de agrestes montañas, pero las ilustraciones ponen de manifiesto que el recorrido de los personajes tiene lugar únicamente a través de las distintas partes del cuerpo de un enorme rinoceronte.

En suma, la cualidad más propia del álbum ilustrado, la de narrar historias o evocar estados de ánimo (en el caso de los álbumes líricos) desde dos perspectivas y códigos diferentes, texto e ilustración, permite proponer al lector un constante juego de discernimiento o perspicacia. Pero también los álbumes sin palabras pueden sugerir modos lúdicos de interpretación. Así, en *Ladrón de gallinas* (2019), Béatrice Rodriguez, se cuestionan los prejuicios del lector ante un personaje estereotipado en la literatura tradicional como es el zorro. Las ilustraciones no desmienten propiamente el texto, ya que no existe salvo el del título, sino la extendida creencia de que un zorro roba gallinas para comérselas. Así lo piensan, lo mismo que el lector, otros personajes del libro, pero progresivamente en este caso se constata que se trata de un rapto motivado por el amor y no por el hambre.

En otras ocasiones, el lector ha de dilucidar el alcance y el significado de los diferentes planos que confluyen en la narración, así como la conexión que se establece entre ellos: realidad y fantasía, sueño y vigilia, el ámbito de lo convencional y el de las apetencias o deseos, etc. En consecuencia, la lectura requiere descifrar o completar aspectos equívocos, inacabados o indeterminados de la trama. Así, tanto en *El túnel* (2004a) como *En el bosque* (2004b), Anthony Browne convierte el espacio donde suceden los acontecimientos, un bosque, en elemento simbólico crucial para la interpretación de ambas narraciones. El bosque, escenario privilegiado de tantos cuentos tradicionales y relatos infantiles, adquiere en estos casos connotaciones amenazantes para los protagonistas. En *El túnel* las ilustraciones revelan que los árboles padecen transformaciones humanoides (tienen ojos, dedos) o zoomórficas (semejan lobos, conejos, etc.). La protagonista, que atraviesa el bosque con un abrigo

rojo con caperuza, percibe cada vez más la agresividad del lugar, pero huye hacia adelante hasta superar la prueba que se le ha propuesto, encontrarse con su hermano. *En el bosque*, el protagonista es un niño que busca a su padre y que ha de acudir a casa de la abuela para llevarle un pastel por mandato de la madre. En su travesía se encuentra con diferentes personajes y escenas de cuentos tradicionales, *Hansel y Gretel*, *Juan y las habichuelas mágicas*, *Ricitos de Oro y los tres osos*. Finalmente, el niño siente frío, pero encuentra colgada en un árbol una caperuza roja que le abriga y le dota del coraje necesario para llegar hasta el final. En este caso, el bosque aparece dibujado en blanco y negro; el protagonista, en color; una particularidad que comentaba el propio Anthony Browne (2011, 215):

La fascinación del niño por los cuentos, añadido a que las ilustraciones de los personajes de cuentos de hadas están dibujados a lápiz (mientras que el niño está pintado en acuarela) da a la secuencia un tono de ambigüedad. ¿Son reales o tan solo parte de su imaginación? Bien sea que los haya imaginado o no, una lectura directa interpreta las partes en blanco y negro de las ilustraciones como el mundo de los cuentos de hadas y las partes a color como la realidad.

El autor instaura, pues, conscientemente zonas de ambigüedad que el lector deberá clarificar. Tanto en *El túnel* como *En el bosque*, el recorrido de los protagonistas alude a procesos de maduración, a experiencias de conflicto personal donde los cuentos tradicionales representan el propio mundo interior, un espacio poblado de relatos que lo mismo provocan miedo que valor o coraje. En el caso de Browne, la conexión entre los diferentes planos referenciales se produce a menudo mediante alusiones hipertextuales a otras historias, preferentemente cuentos de hadas, por los que el autor británico manifiesta particular devoción. Así, el proceso de interpretación no solo ha de delimitar los diferentes ámbitos que concurren en la construcción de la obra, sino además identificar aquellos aspectos que provienen de otros textos y que al incorporarse al nuevo relato modifican y actualizan su sentido.

Muy extendido en el álbum ilustrado es el recurso de alternar sueño y vigilia en el desarrollo del argumento, a menudo con equívocos episodios que el lector deberá dilucidar progresivamente. El mundo del sueño acoge a menudo las aspiraciones íntimas del protagonista, mediante las que trata de compensar o rectificar la realidad (Maurice Sendak, *La cocina de noche*, (2016). En otros casos, lo soñado anticipa o anuncia lo que va a suceder (*Gorila*, (1991) de Anthony Browne; *Robinson*, 2018b, de Peter Sís). Un caso paradigmático en cuanto a la combinación de sueño y estado de vigilia es *Donde viven los monstruos* (2009), de Maurice Sendak, tal vez la obra maestra por excelencia del género. Por sus travesuras, Max, el protagonista, es castigado a irse a la cama sin cenar. Su habitación se convierte progresivamente en una selva; en seguida Max atraviesa un océano y llega al país de los monstruos, donde es nombrado rey. Como tal organiza una gran fiesta con todos los monstruos, pero tras un tiempo de disfrute anhela estar «donde alguien lo quisiera más que a nadie». Entonces, «desde el otro lado del mundo lo envolvió un olor a comida rica y ya no quiso ser el rey del lugar donde viven los monstruos». Cuando regresa a su habitación la cena aún estaba caliente. Maurice Sendak trastoca, pues, las coordenadas espaciotemporales para situar su historia en dos planos: el de la «realidad», que es el enfrentamiento del niño con su madre, y el del «sueño», donde el protagonista se reafirma como el rey de los monstruos. Pero incluso en el sueño el personaje anhela una vida distinta. El lector podrá deducir que todo sucede en definitiva en la habitación de Max y particularmente en su conciencia, a pesar de que el autor habla de un viaje «a través del día y de la noche [...] saltándose casi un año hasta llegar al país de los monstruos». En definitiva, el autor juega con las convenciones literarias con la certeza de que contará con lectores suficientemente avisados.

OTRAS MANIFESTACIONES LÚDICAS

La repetición de secuencias o acciones constituye, como se sabe, un elemento compositivo frecuente en los cuentos populares. Por lo general, se trata de recurrencias de diferente orden que refuerzan la comprensión, propician la memorización de la historia o remiten a retahílas y juegos basados en variaciones sobre una estructura fija. Así, tampoco faltan álbumes que se apoyan en la reiteración de escenas y de expresiones mediante las que avanza la trama en virtud de pequeñas variantes. En *La cebra Camila* (2012), de Marisa Núñez y Óscar Villán, la protagonista, una cebra que desobedece a su madre, sale un día sin apenas ropa a la calle y pierde por el fuerte viento las rayas de su piel: «dejó de ser una cebra listada y se convirtió en algo parecido a una mula blanca». La cebra llora siete lágrimas de pena por otras tantas rayas perdidas, pero a partir de ahí siete animales distintos ayudan a la cebra con sus aportaciones a reparar sus característicos anillos. El diálogo entre la cebra y cada uno de los interlocutores se repite otras tantas veces con escasas variaciones. Al final, la protagonista no solo recupera su aspecto, sino que es reconocida por su madre como capaz de tomar sus propias decisiones. El relato da cuenta, en suma, de un proceso de maduración, de crecimiento interior de la cebra, gracias al apoyo de otros animales. La redundancia establece en la obra algo semejante a un rito o rutina que subraya la colaboración de una comunidad en el propio proceso de transformación. Semejante es la construcción del muy conocido álbum *¿A qué sabe la luna?* (2007), de Michael Grejniec; pero lógicamente este mismo procedimiento adquiere sentidos muy variados en unos casos y en otros.

En *Selma* (2008a), de Jutta Bauer, la protagonista, una oveja, cuenta tres veces su vida en muy parecidos términos para demostrar que no quiere cambiar nada de lo que hace cada día, ni siquiera si le cayera la lotería. La insistencia de Bauer en el mismo argumento ratifica de forma contundente que Selma lleva una vida plena sin necesidad de apartarse de lo cotidiano. En *Madlenka* (2018a), de Peter Sís, la protagonista, una niña llamada Madlenka, cuenta a siete personajes de distintas culturas y orígenes que se le mueve un diente. Todos lo celebran de un modo u otro. En definitiva, la reiteración de cualquier elemento argumental contribuye a reforzar la dimensión lúdica del mensaje, en cuanto que le concede un carácter de gratuidad, de arbitrariedad, que lo asemeja al juego.

No faltan en el álbum ilustrado otros recursos de reminiscencias lúdicas, aunque asuman a la vez otras funciones en la composición del relato. Así, cabe aducir algunas obras que proponen dos historias entrelazadas, que arrancan en los extremos opuestos del libro. Es el caso de *El libro de la suerte* (2014), de Sergio Lairla y Ana G. Lartitegui, o de *Un día de tormenta* (2018), de Daniel Nesquens y Maguma. En ambos ejemplos las dos narraciones confluyen en las páginas centrales. A la técnica tradicional del puzzle remite el álbum de Jutta Bauer *Madrechillona* (2013), donde el aterrador grito de la madre pingüino provoca que las diferentes partes del cuerpo de su hijo salgan disparadas hacia lejanas zonas del mundo. Luego, la madre recomponerá al pingüino en un paciente proceso de reconciliación.

La intención lúdica se hace manifiesta en ocasiones en el propio uso del lenguaje. Hay que alegar en este sentido buena parte de la obra de Daniel Nesquens, escritor que busca con insistencia poner en evidencia los convencionalismos del lenguaje, combatir el uso automático o poco reflexivo del idioma. Así, presenta su álbum *Nada de nada* (2015), selección de greguerías ilustradas por Alberto Gamón, como un «puzzle de dos piezas», aludiendo, cabe pensar, a la interrelación entre palabra y dibujo, pero también a la aparente sencillez de los textos. Las greguerías de Nesquens, fieles al magisterio de Gómez de la Serna, formulan una percepción jovial y desenfadada de la vida: «La televisión es rectangular y no redonda para poderla dejar sobre una mesa», «Al payaso del circo se le puso

la nariz roja cuando la trapecista le pidió fuego», «El marisco preferido del pianista es el pulpo», etc. En *Un perro* (2012c), álbum de los mismos autores, la ilustración ofrece en planos cortados la visión panorámica de una poblada calle de ciudad en un día de lluvia. En función de lo que se cuenta, con estudiada divergencia con respecto al relato textual, el ilustrador ofrece el plano de los paraguas o el del perro que, a ras de suelo, procura no mojarse. El lector podrá detenerse en recomponer en sucesivas perspectivas los planos truncados.

A partir de recursos que remiten en última instancia al surrealismo y al humor del absurdo, Nesquens propone en muchos de sus escritos una distorsión lúdica de la realidad que se inicia en el propio lenguaje: «A aquella avenida era de las más bonitas de la ciudad. Tenía de todo. Incluso un agujero que cabía en la palma de la mano», escribe en *Un agujero* (2012b, s. p.), ilustrado por Ana López. En *El sombrero volador* (2012a), con ilustraciones de Elisa Arguilé, el viento arranca el sombrero de la cabeza de un personaje y cae en un charco. Tras diversos e inútiles intentos de recuperarlo, el propio sombrero salta justo a la cabeza del hombre, impulsado por una rana que se cobijaba en el interior.

Evidente resulta así mismo la intención lúdica en libros de adivinanzas o poemarios en los que la musicalidad y el ritmo desempeñan una función primordial en la captación del receptor. Valgan como ejemplo los poemas de Mar Benegas (2014), poeta y recitadora de éxito en el ámbito de la literatura infantil:

CONJURO TERCERO

Raíces cuadradas,
restas y sumas,
un ojo de gato
y una aceituna.
(...)
Divido por cero,
te resto con saña,
cuando entres en clase,
serás una araña.

A MODO DE CONCLUSIÓN

En *Homo ludens* (1954), Johan Huizinga apreciaba que el juego contagia casi todas las manifestaciones culturales del ser humano desde la antigüedad: la guerra, la filosofía, el derecho, la poesía, etc., sin agotar por ello el sentido de cada una de estas expresiones. También en el álbum ilustrado, el juego supone un elemento de relevancia en su construcción estética, en combinación con otros propósitos (propiciar el aprendizaje del lector, representar facetas de la vida vinculadas a la infancia, indagar en asuntos trascendentales, etc.) Con todo, no puede negarse que el juego y el divertimento actúan a menudo como recursos capitales en el pacto que persigue el autor con su público. Cabe pensar que el álbum ilustrado, como la literatura infantil en general, tiende a polarizarse entre dos términos, el afán educativo y el juego, los clásicos *docere et delectare*, aunque con multitud de matices, de lugares intermedios y de modos de vinculación entre ambos conceptos. En cualquier caso, nos atrevemos a sostener tras lo revisado aquí que la intención lúdica atraviesa de muy variadas maneras los mejores logros del álbum ilustrado, un género que surgió en el marco de la literatura infantil, pero que accede cada vez más al público adulto. Por algo el juego está presidido, como decíamos arriba, por la libertad, la imaginación y el afán creador ajeno a limitaciones.

FUENTES

- Altés, Marta. 2013. *¡No!*, Barcelona: Thule.
- Altés, Marta. 2014. *Soy un artista*, Barcelona: Blacki Books.
- Altés, Marta. 2015. *El rey de la casa*, Barcelona: Blacki Books.
- Bauer, Jutta. 2008a. *Selma*, 1^a 1997, s. l., Los cuatro azules.
- Bauer, Jutta. 2008b. *La reina de los colores*. Santa Marta de Torres, Salamanca: Lóquez.
- Bauer, Jutta. 2011. *El ángel del abuelo*. Santa Marta de Torres, Salamanca: Lóquez.
- Bauer, Jutta. 2013. *Madrechillona*. 1.^a ed. 2001. Santa Marta de Torres, Salamanca: Lóquez.
- Benegas, Mar. 2014. *A lo bestia*. Albuixech: Litera libros.
- Browne, Anthony. 1991. *Gorila*. 1.^a ed. 1983. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2004a. *El túnel*. 1.^a ed. 1989. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2004b. *En el bosque*. 1.^a ed. 2004. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2016a. *Cosita Linda*. 1.^a ed. 1988. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2016b. *Mi mamá*. 1.^a ed. 2005. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2016c. *Mi papá*. 1.^a ed. 2000. México: FCE.
- Browne, Anthony. 2017. *El libro de los cerdos*. 1.^a ed. 1986. Ciudad de México: FCE.
- Grejniec, Michael. 2007. *¿A qué sabe la luna?* Pontevedra: Kalandraka.
- Hutchins, Pat. 2013. *El paseo de Rosalía*. 1.^a ed. 1968. Sevilla: Kalandraka.
- Lairla, Sergio y Ana Lartitegui G. 2014. *El libro de la suerte*. Barcelona: Abuenpaso.
- Lee, Suzy. 2008a. *Espejo*. Arbolote: Bárbara Fiore Editora.
- Lee, Suzy. 2008b. *La ola*. Arbolote: Bárbara Fiore Editora.
- Lee, Suzy. 2010. *Sombras*. Arbolote: Bárbara Fiore Editora.
- Lionni, Leo. 2012. *Pequeño Azul y Pequeño Amarillo*. 1.^a ed. 1959. Sevilla: Kalandraka.
- Lionni, Leo. 2014. *Una piedra extraordinaria*. 1.^a ed. 1994. Barcelona: Ekaré.
- Nesquens, Daniel y Elisa Arguilé. 2012a. *El sombrero volador*. Zaragoza: SinPretensiones.
- Nesquens, Daniel y Ana Lóbez. 2012b. *Un agujero*. Zaragoza: SinPretensiones.
- Nesquens, Daniel y Alberto Gamón. 2012c. *Un perro*. Zaragoza: SinPretensiones.
- Nesquens, Daniel y Alberto Gamón. 2015. *Nada de nada. Greguerías*. Zaragoza: SinPretensiones.
- Nesquens, Daniel y Maguma. 2018. *Un día de tormenta*. Barcelona: Abuenpaso.
- Núñez, Marisa y Oscar Villán. 2012. *La cebra Camila*. 1.^a ed. 1999. Pontevedra: Kalandraka.
- Rodriguez, Béatrice. 2019. *Ladrón de gallinas*. 1.^a ed. 2005. Barcelona: Libros del Zorro Rojo.
- Rueda, Claudia. 2007. *La vida salvaje. Diario de una aventura*. Barcelona: Océano.
- Sendak, Maurice. 2009. *Donde viven los monstruos*. 1.^a ed. 1963. Madrid: Alfaguara Infantil.
- Sendak, Maurice. 2016. *La cocina de noche*. 1.^a ed. 1970. Pontevedra: Kalandraka.
- Sís, Peter. 2018a. *Madlenka*. 1.^a ed., 2000. Caracas: Ekaré.
- Sís, Peter. 2018b. *Robinson*. 1.^a ed. 2017. Caracas: Ekaré.
- Schiller, Friedrich. 1986. *Sobre la gracia y la dignidad. Sobre poesía ingenua y poesía sentimental*. Barcelona: Icaria.
- Tullet, Hervé. 2007a. *Juego de dedos*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2007b. *Juego de ojos*. 1.^a ed. 2006. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2007c. *Juego de sombras*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2007d. *Juego de colores*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2007e. *Juego del circo*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2008a. *Juego de azar*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2008b. *Juego de construcción*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2008c. *Juego de espejos*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2008d. *Juego de formas*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2010. *Un libro*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2011. *Juego de componer arte*. Londres: Phaidon.
- Tullet, Hervé. 2015a. *Colores*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2015b. *Jugamos*. Madrid: Kókinos.
- Tullet, Hervé. 2019. *Formas*. Madrid: Kókinos.

BIBLIOGRAFÍA

- Beltrán Almería, Luis. 2018. «El grotesco, categoría estética». En *Cartografía literaria. Homenaje al Profesor José Romera Castillo*, editado por G. Laín Corona y R. Santiago, Nogales, 1125-1140. Madrid: Visor.
- Browne, Anthony y Joe, Browne. 2011. *Jugar el juego de las formas*. México: FCE.

- Colón, María Jesús. 2018. «La voz del lector ante el álbum sin palabras: el desafío de interpretar Sombras». En *Arte y oficio de leer obras infantiles. Investigaciones sobre lectores, mediadores y discurso literario*, editado por Rosa Tabernero Sala, 27-39. Barcelona: Octaedro.
- Dueñas, José Domingo. 2022. «Leer la ironía en el libro álbum». *Ocnos. Revista de estudios sobre lectura* 21(2): 1-14. https://doi.org/10.18239/ocnos_2022.21.2.2924
- Huizinga, Johan. 2019. *Homo Ludens*. 1.^a ed. 1954. Madrid: Alianza Editorial.
- Jiménez Cerezo, José Luis. 2019. «Bruno Munari, 1907-1998». En *El objeto libro y el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso*, editado por Rosa Tabernero Sala, 17-24. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Lartitegui, Ana G. 2018. *Alfabeto del libro de conocimiento. Paradigmas de una nueva era*. Zaragoza: Pántala Publicaciones.
- Lee, Suzy. 2014. *La trilogía del límite*. Arbolote: Bárbara Fiore Editora.
- Lionni, Leo. 2021. *Entre mundos. Una autobiografía*. 1.^a ed., 1997. Pontevedra: Kalandraka.
- Nodelman, Perry. 1988. *Words about Pictures. The Narrative Art of Children's Literature Books*. Athens: The University of Georgia Press.
- Nietzsche, Friedrich. 2017. *Ecce Homo*. Madrid: Technos.
- Platón. 1986. *Diálogos IV. República*. Editado por Conrado Eggers Lan. Madrid: Gredos,
- Platón. 1999. *Diálogos VIII. Leyes*. Editado por Francisco Lisi. Madrid: Gredos,
- Ramos, Ana Margarida. 2019. «Desplegar lecturas: panorama de la edición de libros-acordeón en Portugal». En *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso*, editado por Rosa Tabernero Sala, 27-44. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Sampériz Hernández, Marta; Rosa Tabernero Sala; María Jesús Colón Castillo y Noemí Manrique. 2020. «El libro de no ficción para prelectores. Análisis de las claves de construcción del discurso». *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos* 124: 73-90.
- Schiller, Johann Christoph Friedrich. 1985. *Sobre la gracia y la dignidad. Sobre poesía ingenua y poesía sentimental. Una polémica Kant-Schiller-Goethe-Hegel*. Barcelona: Icaria.
- Silva, Sara Reis da. 2019. «De la lectura al mundo de la imaginación: aproximaciones al libro mascara». En *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso*, editado por Rosa Tabernero Sala, 45-56. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Tabernero Sala, Rosa. 2016. «El lector en el espacio del libro». *Fuera [de] Margen* 19: 22-25.
- Tabernero Sala, Rosa. 2019a, ed. *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Tabernero Sala, Rosa. 2019b. «Descubriendo lo oculto: el espacio del lector en los libros de solapas». En *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso*, editado por Rosa Tabernero Sala, 73-85. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.