

LIBROS SIN PALABRAS: ¿HAY QUE APRENDER A LEERLOS? ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DE LA IMAGEN

Emma Bosch y Teresa Duran*

¿Hay que aprender a leer los libros sin palabras? La respuesta a esta pregunta es rotundamente afirmativa. Si entendemos la lectura como una actividad que consiste en descodificar e interpretar signos, los *álbumes sin palabras* también se leen. Leer significa identificar los signos particulares, descifrar las conexiones de los signos con los objetos que representan, reconstruir las secuencias a partir de las relaciones espaciales y temporales de dichos signos y comprobar o refutar las expectativas que se van generando continuamente. Y así como es necesario un aprendizaje de la lectura textual consideramos que también es necesario un aprendizaje en la lectura visual.

La llamada alfabetización visual es imprescindible para que un lector lea de manera satisfactoria una imagen,¹ un libro ilustrado, un álbum, un *álbum sin palabras*... Es falsa la creencia de que esta competencia se adquiera de manera innata aunque algunas características de la imagen promuevan esta opinión, por ejemplo la rapidez de la percepción visual. Sin embargo, reconocer un signo no significa comprender el mensaje que éste contiene. Como bien señala Jolie en su *Introducción al análisis de la imagen*, “reconocer motivos en los mensajes visuales e interpretarlos resultan dos operaciones mentales complementarias, aunque tengamos la impresión de que sean simultáneas. Por otro lado, el reconocimiento mismo del motivo demanda un aprendizaje” y, continúa esta autora, “es este aprendizaje y no la lectura de la imagen lo que se hace de manera natural en nuestra cultura, donde la representación a través de la imagen figurativa ocupa un lugar sumamente importante. Desde la infancia, al mismo tiempo que aprendemos a hablar aprendemos a leer imágenes. Incluso a menudo, las imágenes sirven como soporte para el aprendizaje del lenguaje” (Jolie, 1999, 48-49).

Aún teniendo en cuenta que, además de reconocer los signos visuales y su sintaxis, también es necesario tener conocimiento del contexto en el que

* Universidad de Barcelona.

1 Cuando usamos el término imagen hacemos referencia a la ilustración en general ya que hay que tener en cuenta que no toda imagen es ilustración.

se origina la codificación y la decodificación de los signos, nos dedicaremos en esta comunicación a identificar aquellos elementos básicos susceptibles de otorgar significación a una imagen, ya sea imagen única o formando parte de una secuencia (las características propias de la imagen secuencial serán tratadas en otra ocasión). Nos referimos a los elementos básicos de configuración de una imagen que los estudios de la Gestalt sobre la percepción visual se ocuparon de aislar. Éstos son: superficie, textura, punto, trazo, ritmo, forma, luminosidad, color, composición y volumen.

A continuación presentaremos dichos elementos describiéndolos con brevedad y los ejemplificaremos con un *álbum sin palabras*² que centre especialmente su atención en estos conceptos. Se trata de obras que exploran gráfica y narrativamente las posibilidades que ofrecen estos elementos del lenguaje visual.

SUPERFICIE o FORMATO. La imagen se adapta a la superficie que la sustenta. La orientación y dimensiones del formato de un libro influyen en el mensaje.

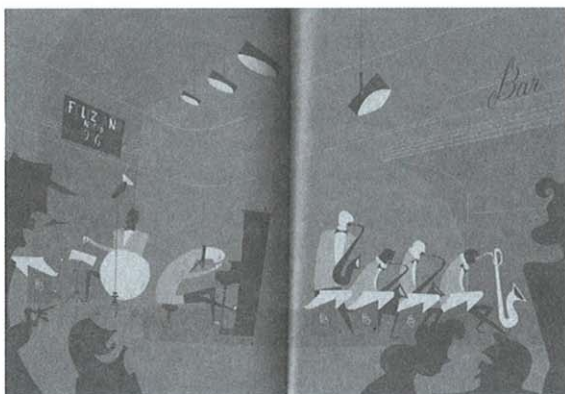
Un buen ejemplo lo encontramos en *Histoire d'une petite souris qui était enfermée dans un livre* de Monique Felix donde un ratón queda atrapado en las páginas de un libro en blanco, el mismo libro que tenemos en las manos. El lector se convierte en privilegiado espectador de los esfuerzos del desesperado roedor para escapar. El libro es de pequeñas dimensiones (15 x 15 cm). Un formato pequeño parece el más apropiado para explicar la historia de un pequeño animal y además potencia la sensación de ansiedad que siente el protagonista al encontrarse enjaulado en un espacio reducido del que no puede salir. La claustrofobia y desesperación del ratoncillo, que finalmente encontrará una vía de escape construyendo un avión de papel con una de las páginas del libro, no sería tan angustiosa si el libro fuera de mayores dimensiones.



2 El álbum es una modalidad de libro que utiliza primordialmente los signos visuales (no alfabéticos) para transmitir mensajes. Nosotras lo definimos como arte visual de imágenes secuenciales fijas e impresas afianzado en la estructura de libro, cuya unidad es la página, la ilustración es primordial y el texto puede ser subyacente (Bosch, 2007). En los *álbumes sin palabras* el texto es subyacente.

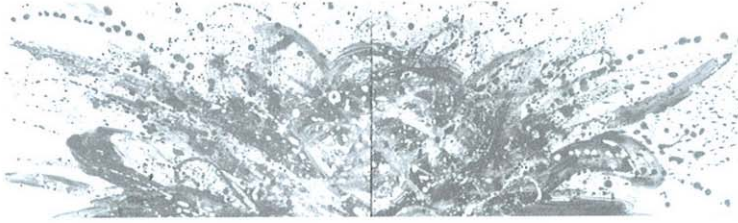
RELIEVE o TEXTURA. El aspecto perceptivo de una superficie puede experimentarse de manera visual o táctil.

El lector se relaciona con el libro principalmente con los sentidos de la vista y del tacto. La textura, el grosor y cualidad del papel de cubierta y páginas interiores aportan sensaciones que influyen en el mensaje del libro. Generalmente y por cuestiones económicas la variedad de papeles utilizados en la edición de libros no es muy variada, por eso hay que aplaudir las pocas excepciones como *La fugue*. Pascal Blanchet cuenta la historia de un viejo pianista de jazz que repasa melancólicamente su vida. Las ilustraciones realizadas con un programa informático vectorial adquieren calidez y “sabor a viejo” gracias a la impresión de dos tintas (roja y marrón) en un papel rústico con fibra. Estos elementos ayudan a impregnar el libro de una estética retro que recuerda el jazz y swing de los 40 y los viejos discos de 78 rpm.



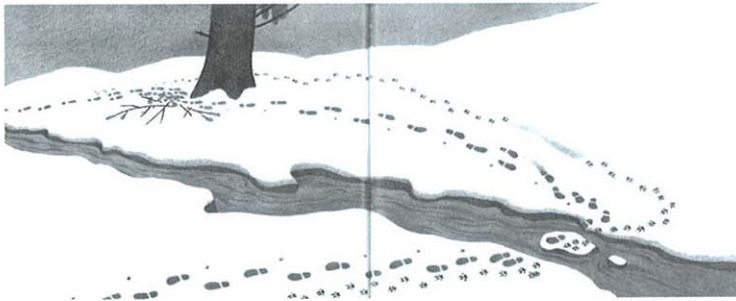
En las ilustraciones impresas, las texturas visuales se dan cuando la impresión reproduce la textura original de los objetos. Este es el caso de *Elephants* de Sara. Las ilustraciones de este libro, que narra el ataque de unos lobos a un pequeño elefante extraviado de su manada, están realizadas básicamente con papeles desgarrados de diferentes texturas y unos mínimos trazos a lápiz. El papel utilizado para confeccionar los elefantes parece un aglomerado de paja y polvos con restos de otros papeles, proviene de Shangái y originalmente sirve para embalar las porcelanas. Para realizar los colmillos Sara ha escogido un papel blanco satinado. Ambos papeles recuerdan respectivamente la áspera rugosidad de la piel de los paquidermos y el frío marfil de los colmillos. Aunque no podamos palpar este *papier collé* la exacta reproducción de sus texturas nos permite recordar estas sensaciones y al hacerlo la historia consigue realismo.

de las herramientas según sus intenciones expresivas. Lápiz negro graso de gesto rápido para la inquieta protagonista y las gaviotas que la acompañan, enérgicas pinceladas de acrílico y salpicaduras blanquiazules para las olas salvajes, y amplias aguadas cuando el mar se encuentra en calma. Cada elemento es representado con los materiales que mejor definen su esencia y comportamiento. Un buen ejemplo lo encontramos en la doble página donde estalla con fuerza una gran ola (“sólo” son manchas) que únicamente será comprensible dentro de la secuencia de imágenes.

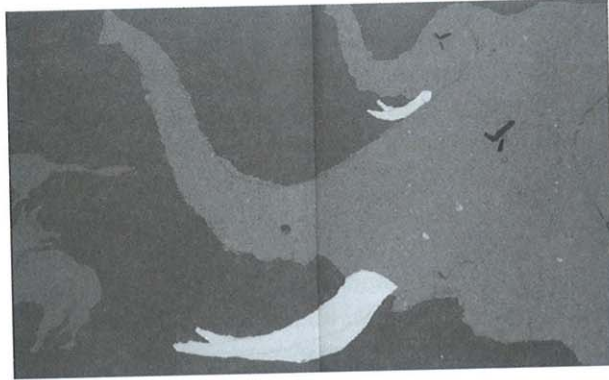


RITMO o EURITMIA. La euritmia es la repetición modular de un elemento cuya función principal es cautivar la atención, atraer la mirada o dinamizar la superficie.

El lector de *Devine, qui fait quoi. Une promenade invisible* de Gerda Muller debe deducir qué ha pasado a partir de las huellas que los protagonistas dejaron en el suelo. Los diferentes escenarios están atravesados con las marcas de pisadas de un niño, su perro y otros animales. Son indicios de acciones que ocurrieron en un tiempo anterior, “cenefas de huellas” que no son decorativas sino esencialmente narrativas y nos dan las pistas de unos hechos ya pasados. Un juego visual cuya solución encontramos en las guardas donde vemos representados aquellos personajes realizando las acciones que previamente habremos deducido.

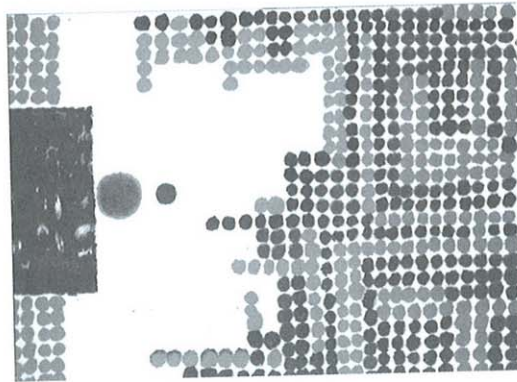


CONTORNO o FORMA. La forma es la apariencia externa de una cosa, el conjunto de líneas y superficies que determinan su contorno. La forma permite captar la singularidad de las cosas en su aspecto externo.



PUNTO o SEÑAL. El punto es la unidad gráfica más elemental de significación. En ilustración, el punto puede adoptar cualquier forma si se amplía este concepto a “unidad de apreciación”.

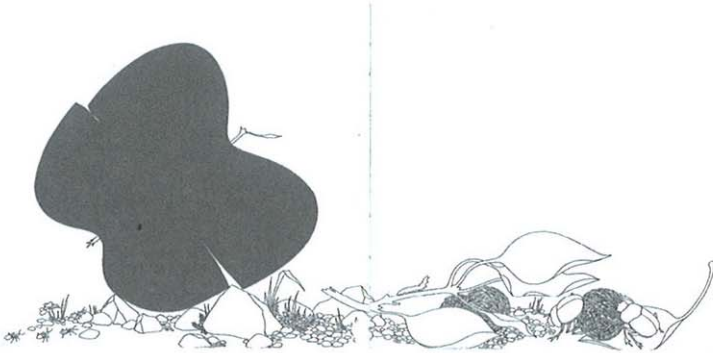
El libro de formato desplegable *Le petit Chaperon Rouge* de Warja Lavater bien podría ser el arquetipo de que el punto “significa”. Los personajes, así como la mayoría de los elementos escenográficos, están creados a base de puntos de diferentes colores y diámetros: un pequeño punto rojo para la protagonista; otros mayores para la madre (amarillo), la abuela (azul) y el cazador (marrón); un gran punto negro para el lobo; y puntos de diferentes tonos verdosos para los árboles del bosque. En nuestra opinión no sería necesaria la leyenda situada en la primera pala del libro con la intención de ayudar al lector en la identificación de los diferentes elementos, pues la narración puede seguirse fácilmente. La historia de la Caperucita es universalmente conocida y los diferentes componentes son fácilmente deducibles.



LÍNEA o TRAZO. El trazo es el rastro del gesto que una persona realiza intencionadamente con un instrumento sobre una superficie.

En *Wave* de Suzy Lee somos testigos de los juegos de una niña con las olas del mar. La maestría de esta ilustradora reside en saber utilizar las propiedades

En *Il palloncino rosso* de Iela Mari podemos constatar cómo unas mínimas intervenciones gráficas pueden transformar las formas. Una bola de chicle se convierte en globo, éste se torna manzana y la fruta se vuelve mariposa, que a su vez pasa a ser una flor que se transfigurará finalmente en un paraguas. Una historia de temática puramente gráfica que centra su atención en las múltiples posibilidades de metamorfosis que sólo son posibles en el mundo de la representación gráfica.



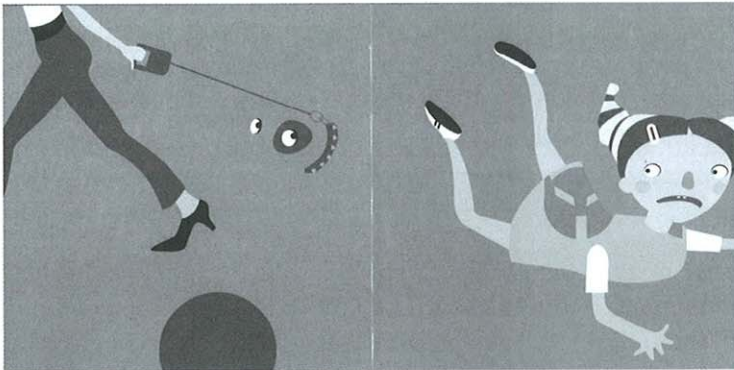
LUMINOSIDAD o VALOR. Este concepto hace referencia a la cantidad de luz que refleja un color, aludiendo a los términos de claro y oscuro. El máximo contraste se crea entre el blanco y el negro.

Prédateurs de Antoine Guilloppé es una narración simple pero muy emocionante: una lechuza y un gato se disponen a cazar un ratón. La combinación de planos, un montaje muy cinematográfico pero sobretodo el juego de positivos y negativos de las ilustraciones pluma (tinta negra sobre el fondo blanco del papel) aportan gran dramatismo a la historia. La aplicación del negro no se realiza con efectos naturalistas, así mismo, aún siendo de noche, el cielo puede ser completamente negro o blanco dependiendo del interés del autor por resaltar los diferentes elementos. De esta manera se consiguen efectos tan sorprendentes como el de esta doble página en que el cielo de la parte izquierda es negro y aún tratándose del mismo instante en la zona derecha éste es completamente blanco.



CROMATISMO o COLOR. En la realidad iluminada podemos apreciar diferentes tonos o matices cromáticos dependiendo de los distintos efectos que producen sobre la retina la luz de diferente longitud de onda reflejada de los objetos. El ilustrador puede jugar con las combinaciones armónicas o contrastadas, los efectos de percepción físicos y psicológicos y los valores simbólicos de los colores.

Unsichtbar de Katja Kamm presenta diferentes situaciones cómicas resultado de la invisibilidad o visibilidad de las figuras que se confunden o contrastan con el color del fondo. Un catálogo de *gags*, sorpresas, accidentes y hasta un *streptase* integral conforman este libro nacido a partir de un divertimento visual cromático. En la oscuridad de la noche un ciclista choca contra “algo” con hojas verdes (un árbol de tronco negro), una niña tropieza con “algo” atado a una correa (un perro que se confunde con el fondo de color mostaza),... Como apunta la editorial, en este caso “lo invisible no es lo que no está, sino lo que no ves y debes imaginar”.



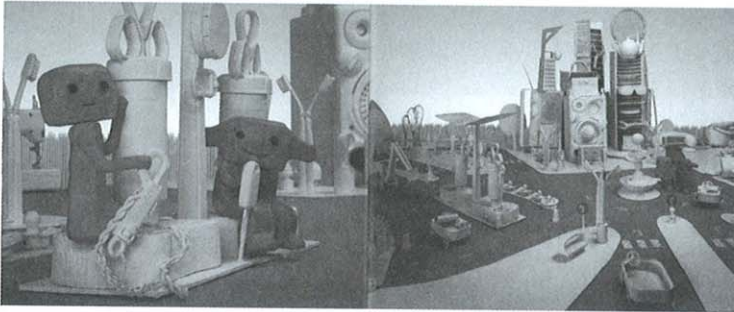
EQUILIBRIO o COMPOSICIÓN. La estructura o esquema visual de una imagen es resultado de formar un todo combinando ingredientes diversos. La composición de la imagen puede sintetizarse gracias a unos ejes estructurales implícitos que señalan la dirección y que evidencian conceptos como simetría, asimetría, dinamismo, estatismo, estructura modular,...

Oeil pour oeil de Nicolas Bianco-Levrin es un ejemplo perfecto de trabajo narrativo basado en un tratamiento compositivo. Éste es un libro doblemente simétrico: la compaginación de las dobles páginas son simétricas siendo el eje de simetría el pliegue central del libro y las ilustraciones están creadas “simétricamente” (gracias a la impresión de monotipos). La simetría origina una magnífica historia sobre el sinsentido de la violencia a través de la relación que se establece entre un lobo y su imagen reflejada en un espejo.

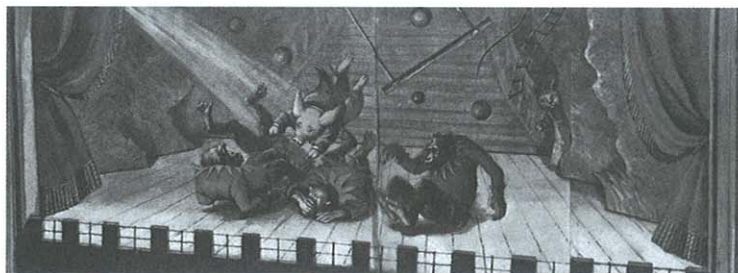


ESPACIO o VOLUMEN. Este elemento puede interpretarse según dos acepciones: la representación bidimensional del espacio tridimensional y la tridimensión propia del libro.

A lo largo del tiempo las diferentes culturas han desarrollado recursos propios –artificios gráficos y cromáticos– para crear el efecto de espacio tridimensional en una imagen bidimensional. ¿Qué mejor representación gráfica de la realidad puede haber que la representación fotográfica? Las ilustraciones de *La Ville en Chantier* de Anne Moreau son fotografías de composiciones creadas a partir del ensamblaje de objetos cotidianos. De hecho son dos personajes modelados con plastilina los que construyen una ciudad a su medida gracias a la interpretación de unos planos.



Según la segunda acepción del concepto volumen que hacía referencia al libro como objeto tridimensional podríamos destacar aquellas obras en las que se juega con las tres dimensiones gracias a los troqueles, pestañas de manipulación o plegados. *Paddy's evening out* de John S. Goodall incorpora en cada doble página una hoja de 9 cm de ancho (algo más de la mitad de una página simple, 17,5 cm). De este modo el autor consigue aumentar el ritmo de la narración. Al haber duplicado las escenas se disminuye el tiempo entre los diferentes *frames* consiguiendo una narración con un ritmo muy acelerado. Este mecanismo es ideal para explicar los estropicios que causa un espectador al fastidiar involuntariamente todos los números de una función de teatro.



Libros como éstos evidencian de manera explícita el carácter expresivo de los diferentes elementos que constituyen el lenguaje visual. Aunque los psicólogos de la percepción como Arnheim, Dondis, Wong, etc., nunca marcaron sus pautas de análisis con ejemplos entresacados de los libros álbum (en cierto modo era imposible, porque los estudios gestálticos son bastante anteriores a la eclosión del álbum) creemos que en el campo educativo resulta mucho más fácil y asequible observar cómo pueden concretarse los elementos del lenguaje visual en este tipo de libros, que hacerlo desde una teoría perceptiva derivada de la gran pintura. Con estos ejemplos tan obvios el lector aprenderá a tomar conciencia de los mecanismos comunicativos de las imágenes. La lectura atenta de la imagen y el esfuerzo que conlleva descifrar e interpretar un *álbum sin palabras* aportará unos conocimientos muy provechosos que podrán aplicarse a la lectura de álbumes con texto y libros ilustrados en los que, a pesar de que la imagen empieza a considerarse cada vez más, ésta queda todavía recluida a un segundo plano sometida a la supremacía del texto. Y además, esta iniciación a la lectura visual permitirá adentrarse en otros ámbitos como el lenguaje cinematográfico, publicitario, las artes canónicas...

Con este pequeño estudio hemos querido mostrar que los elementos básicos constitutivos de la imagen además de ser portadores de valiosa información pueden originar un tipo de historias que sólo pueden ser explicadas gráficamente. Historias que sólo pueden narrarse a través de las ilustraciones y en las que uno de sus principales intereses es el propio lenguaje gráfico.

ÁLBUMES SIN PALABRAS (ordenados por título original)

Devine, qui fait quoi. Une promenade invisible. MULLER, Gerda. (1999). Paris: L'École des Loisirs. (*Adivina quién hace qué. Un paseo invisible.* Barcelona: Corimbo, 2001).

Elephants. SARA. (2006). Paris: Éditions Thierry Magnier.

Histoire d'une petite souris qui était enfermée dans un livre. FÉLIX, Monique. (1980). Paris: Gallimard. (*Historia de la ratita encerrada en un libro.* Caracas: María di Mase, 1981).

Il palloncino rosso. MARI, Iela. (1967). Milano: Emme Edizioni. (*El globito rojo.* Barcelona: Lumen, 1996).

La Fugue. BLANCHET, Pascal. (2005). Montréal: Éditions de la Pastèque. (*La fuga*. Jerez: Barbara Fiore Editora, 2007).

La Ville en Chantier. MOREAU, Anne. (2007). Champigny sur Marne: Le Textuaire.

Le petit chaperon rouge. LAVATER, Warja. (1965). Paris: Adrien Maeght.

Oeil pour oeil. BIANCO-LEVRIN, Nicolas (2003). Le Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.

Paddy's evening out. GOODALL, John S. (1973). London: Macmillan.

Prédateurs. GUILLOPPÉ, Antoine. (2007). Paris: Thierry Magnier.

Unsichtbar. KAMM, Katja. (2002). Wuppertal: Peter Hammer Verlag. (*Invisible*. México DF: Fondo de Cultura Económica, 2007).

Wave. LEE, Suzy. (2008). Mantova: Corraini. (*La ola*. Jerez: Barbara Fiore Editora, 2008)

Referencias bibliográficas

Arnheim, R. (1985). *Arte y percepción visual*. Madrid: Alianza.

Bosch, Emma (2007). "Hacia una definición de álbum". *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 5, 25-45.

Dondis, D. A. (1976). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Gustavo Gili.

Duran, T. (2007). *Àlbum i altres lectures. Anàlisi dels llibres per a infants*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.

Iten, J. (1982). *Arte del colore*. Milà: Il Saggiatore.

Joly, M. (1999). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: La Marca

Peirce, C. S. (1987). *Obra lógico-semiótica*. Madrid: Taurus

Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto.

Van der Linden, S.. (2006). *Lire l'album*. Le Puy-en-Velay: L'atelier du poisson soluble.