

Leer álbumes sin palabras no es sinónimo de inventar historias. Para descifrar estas narraciones visuales es recomendable leerlas con detenimiento y, por supuesto, releerlas varias veces.

Una de las estrategias que usan los autores para promover la relectura es la incorporación de juegos de observación que ayudan al lector a interpretar los signos gráficos.

Por/By
Emma Bosch

El juego de *Pululeer* y juegos para releer

Reading a book without words is not synonymous with making up stories. To decipher these visual narratives it is recommendable to read them carefully and of course re-read them several times.

One of the strategies used by authors in order to promote the re-reading is the incorporation of observation games which help the reader to interpret the graphic signs.

The "teem reading" game and games to re-read

Les aconsejable leer minuciosamente álbumes y cómics, los álbumes sin palabras deberían leerse, aún si cabe, con más detenimiento. Descodificar los signos visuales no es tan fácil como puedan pensar algunos, ya que a falta de un texto que pueda anclar el significado de las imágenes, es necesario leer y releer las ilustraciones para reconstruir el mensaje propuesto y conseguir su óptima recepción. Porque, no nos engañemos, leer álbumes sin palabras no es sinónimo de "inventar historias". Puedo aceptar que se afirme que el espectro de interpretaciones pueda ser más amplio, pero, aunque algunos editores insistan en promocionarlos como instrumentos para "hacer volar la imaginación", y así lo escriban en las cubiertas posteriores de sus ediciones, los libros sin palabras narrativos cuentan historias concretas que hay que saber leer.

Leer consiste en identificar los signos particulares, descifrar las conexiones con los objetos que representan, reconstruir las

If it is advisable to read picture books and comics carefully, wordless books should be read, if such a thing is possible, with even more care and attention. Deciphering the visual signs is not as easy as some people might think, because without a text on which to anchor the meaning of the images, it's necessary to read and re-read the illustrations to reconstruct the proposed message and achieve its optimum reception. Because, let's not fool ourselves, reading wordless picture books is not synonymous with "inventing stories". I can accept that the spectrum of interpretations can be wider, but, although some editors insist in promoting them as instruments "to let your imagination soar" and that is what is written in back covers of their editions, books without narratives tell stories which you have to know how to read.

Reading consists of identifying the specific signs, deciphering the connections with the objects they represent, reconstructing

secuencias significativas y comprobar o refutar las hipótesis de lectura que se van generando. Esta fórmula, que sirve para cualquier tipo de lectura, también es adecuada para la lectura de imágenes. De este modo, para leer un álbum sin palabras, el lector necesitará identificar aquellos elementos gráficos susceptibles de ser signos esenciales, enlazar las diferentes unidades de significación y construir la historia comprobando continuamente que se trata de la historia genuina.

Juegos que ayudan a leer

En muchas ocasiones, para conseguir una buena recepción de un álbum sin palabras

leer

significant sequences and proving or refuting the reading hypotheses which are generated. This formula, which works for any type of reading, is fitting for reading pictures. Thus, in order to read a wordless book, the reader is required to identify those graphical elements which could be indispensable signs, connect the different units of meaning and construct the story checking that it is the true story.

Games which assist reading

On many occasions to really understand a wordless picture book it is not enough to read it just once, so the reader has to go over some of the pages or even re-read the whole book. The authors of these books know that

no basta con una sola lectura, por lo que el lector debe repasar algunas páginas o incluso releer todo el libro. Los autores de estas obras saben que muchos de sus lectores no se toman el tiempo necesario para atenderlas, por ello algunos utilizan diferentes estrategias para estimular la relectura. Una de estas estrategias es incorporar un juego de observación en las últimas páginas del libro. Es habitual que el lector acepte la propuesta lúdica que se le propone. Mientras juega, repasará las diferentes escenas con atención, por lo que, quizás, durante esta lectura más minuciosa pueda descubrir algún signo que hubiera desatendido en su primera lectura, alterando, o como mínimo completando, la interpretación que realizó antes de jugar. Recordemos que los álbumes sin palabras se basan en la interacción de signos visuales.

many of their readers don't take the time required to pay attention to them, so some of them use different strategies to encourage the re-reading. One of these is to incorporate an observation game in the final pages of the book. It's normal that readers will take them up on the proposal to play. While they are playing, they will re-examine the different scenes attentively as a result of this more detailed re-reading and therefore perhaps they will discover some sign that they ignored on the first reading, changing or at least completing the interpretation they made before playing. Let us remember that wordless picture books rely on the interpretation of visual signs. Often it is not an easy task to identify the signs which are

Muchas veces identificar los signos que son imprescindibles, los que son secundarios y los que son totalmente accesorios no es tarea fácil. Haber obviado signos esenciales para la interpretación de la historia o interpretar como significativos signos que no lo son puede llegar a confundir al lector. De ahí que insista en que la lectura de estos libros sea pausada, y se avance y retroceda siempre que sea necesario. Cierto es que si el lector de álbumes sin palabras estuviera bien educado quizás no serían necesarios estos juegos de observación pero, aunque puedan no ser indispensables, aportan un "valor añadido" a la narración. Así que, no cuestionaré su presencia.

read

indispensable, those which are of secondary importance and those which are purely accessory. Missing out signs essential for the interpretation of the story or interpreting signs which are not significant as significant can confuse the reader. From this comes my insistence that the reading of these books should be deliberate and that one should go forward or backwards as necessary. It's true that if the readers of wordless books were well trained perhaps these observation games would not be necessary but although they might not be necessary, they do provide "added value" to the narration so I will not question their presence.

Bibliografía Bibliography

Rotraud Susanne Berner

*Rotraud Susanne Berner's
Sommer-Wimmelbuch*
Hildesheim:
Gerstenberg Verlag, 2005.
[ed. cast.: *El libro del verano*.
Madrid, Anaya, 2006]

David Gauthier y Marie Caudry

La balade de Max
Paris: Albin-Michel Jeunesse, 2007
[ed. cast.: *El viaje de Max*
Barcelona, El Aleph, 2008]

Gerda Muller

*Devine, qui fait quoi,
Une promenade invisible*
Paris, L'École des Loisirs, 1999
[ed. cast.: *Adivina quién hace que.
Un paseo invisible*.
Barcelona, Corimbo, 2001]
[ed. alemán: *Was war hier bloß los?
Ein geheimnisvoller Spaziergang*
Weinheim Basel,
Beltz & Gelberg, 2008]

Stefanie Scharnberg

Komm, such mich doch!
Stuttgart, Viena,
Thienemann Verlag, 2007

Fabrice Parne y Lewis Trondheim

Ovni
Barcelona, Glenat España, 2006

Germano Zullo y Albertine Gross

La playa
Madrid, Anaya, 2009

No hay que confundir los álbumes narrativos que incorporan un juego de búsqueda con los libros-juego u otras obras que se fundamentan en un juego de observación. En estos últimos la acción de jugar es prioritaria y la historia, si la hubiera, queda relegada a un segundo plano, es anecdótica.

Existe un tipo de libros de observación que no ofrecen una sola historia, sino múltiples narraciones. En ellos suelen aparecer muchísimos personajes que protagonizan un sinnúmero de microrelatos simultáneos. Uno de los propósitos de los autores de este tipo de libros es que el lector identifique entre las

páginas abigarradas a uno o varios personajes protagonistas. En cada doble página, el lector pasea libremente la mirada por las imágenes repletas de signos. Para definir este tipo de libros, los alemanes usan el término *Wimmelbuch*, que traducido al castellano sería algo así como "libro hormigueo"¹ o "libro pulular". Si se pudiera conjugar el verbo pulular usando el vocablo "pululeo", sería un término muy adecuado para designar estos libros, puesto que contendría el

1 Hormiguar: dicho especialmente de una multitud de gente o animales; Bullir: ponerse en movimiento. (Diccionario de la lengua de la Real Academia Española).

¿A que no encuentras...?

Libros-juego basados en la observación

Game books based on observation

Can't you find...?

One must not confuse narrative books which include a searching for game with game books or other works which are based on an observation game. In the latter, playing is a priority and the story, if there is one, is relegated to the background as pure anecdote.

There is a type of observation book which offers not just one story but many. In them it is usual for many characters who are the protagonists of an endless number of simultaneous mini-stories to appear. One of the aims of the authors of this type of book is that the reader identifies one or a number of

the characters among the multi-coloured pages. In each double page the reader's gaze passes over the pictures full of signs. To define this type of book the Germans use the term *Wimmelbuch* which, translated into Spanish would be something like "libro hormigueo"¹ or "libro pulular"². If it were possible to conjugate the verb "pulular"³ using the form "pululeo" it would be an excellent term to give to this type of book as it contains the verb "leer"⁴ in the first person – "leo". The

1 "Swarm book"

2 teeming book

3 to teem

4 to read

verbo leer en primera persona –leo–. El lector leería pululando, “pululeyendo”, ya que se trataría de “pululeer”.

Tres libros para “pululeer”

El Diccionario de uso del español de María Moliner ofrece como ejemplo de pulular la frase “En la playa pululan los bañistas”. Y, qué casualidad, uno de los ejemplos que había escogido para ilustrar este tipo de libro-juego de observación es precisamente *A la mer*, 2008 (*La playa*, 2009) de Germano

Zullo y Albertine Gross. En una playa abarrotada –así acostumbran a estarlo en temporada alta–, una madre busca en cada doble página a su hija Ana. De todas las veces que he presenciado la lectura de este libro, todavía no he visto a ningún lector que, al llegar al final y cuando ha descubierto quién es la niña buscada, no haya querido comprobar que, efectivamente, Ana se encontraba en cada uno de los escenarios mostrados. El lector desea encontrar la razón por la cual no ha descubierto antes a la niña –es difícil loca-

lizarla durante la primera lectura ya que no existe ninguna pista de su apariencia–.

El objetivo principal del lector, como el de la madre de Ana, ha sido encontrar a la niña perdida. Durante la búsqueda, el lector habrá podido darse cuenta de que existían otras historias. Algunas de estas historias las habrá seguido, pero, con seguridad, no las habrá atendido a todas, porque la llamada insistente de la madre ha conseguido que se centrara en la niña. Para asegurarse de que el lector inicia una relectura y disfruta de todas



reader would read in a teeming way – “pululeyendo”⁵ as the verb is “pululeer”⁶.

Three “teem reading” or Where’s Wally” books

María Moliner’s Dictionary of Spanish usage gives “En la playa pululan los bañistas (The bathers swarmed on the beach) as an example

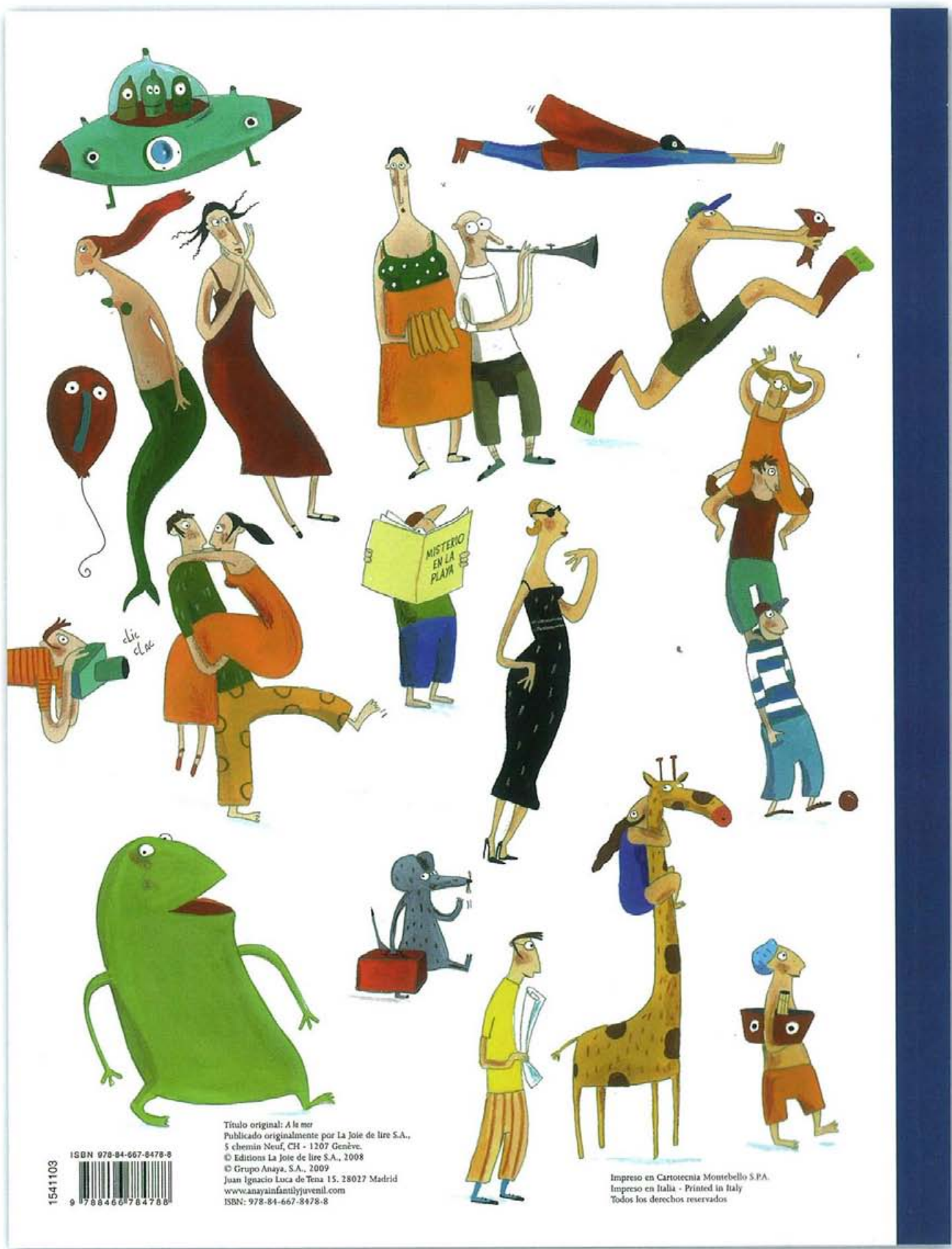
of the verb “pulular”. And by chance one of the examples I had chosen to illustrate this type of observation game book is precisely *A la mer*, 2008 (*La playa*, 2009) by Germano Zullo and Albertine Gross. On a beach packed with people – as they often are in the high season – a mother searches for her daughter Ana on every double page. In all the times when I have witnessed the reading of this book, I have yet to see a reader who, on

reaching the end and on discovering who the searched girl is, has not wanted to check that, sure enough, Ana was in every one of the scenes. The reader wants to find out why he does not see the girl before – it is difficult on the first reading because there is no clue about what she looks like yet.

The main objective of readers was finding the lost girl, just as the mother’s was. During the search, readers will have realised that

⁵ “teem reading”

⁶ teem read



Título original: A la mer
 Publicado originalmente por La Joie de lire S.A.,
 5 Chemin Neuf, CH - 1207 Genève.
 © Editions La Joie de lire S.A., 2008
 © Grupo Anaya, S.A., 2009
 Juan Ignacio Luca de Tena 15. 28027 Madrid
 www.anayainfantilyjuvenil.com
 ISBN: 978-84-667-8478-8

Impreso en Cartotecnica Montebello S.P.A.
 Impreso en Italia - Printed in Italy
 Todos los derechos reservados

1541103
 ISBN 978-84-667-8478-8
 9 788466 784788

las narraciones que le proporciona el libro, el autor le propone más búsquedas. En la cubierta posterior aparecen algunos personajes en los que también podemos fijarnos para conocer los microrelatos de los cuales son protagonistas. Esta estrategia es muy habitual en los libros “pululeo”. La cubierta posterior, que usualmente tiene una función de cierre, se transforma en una nueva puerta, consiguiendo que el libro se tome circular ya que, si se aceptan esos nuevos retos, inmediatamente se dará la vuelta al libro para sumergirse una y otra vez en sus páginas.

Otro ejemplo de libro “pululeo” que al final –esta vez en la última página–, nos propone seguir jugando es *Komm, such mich doch!* (que traducido sería algo así como: “Vamos, ¡búscame!”) de Stefanie Scharnberg. En la primera página podemos leer la propuesta:

“Soy Moritz. Y conozco a todos los niños de esta imagen. Vamos juntos a la guardería. Hoy

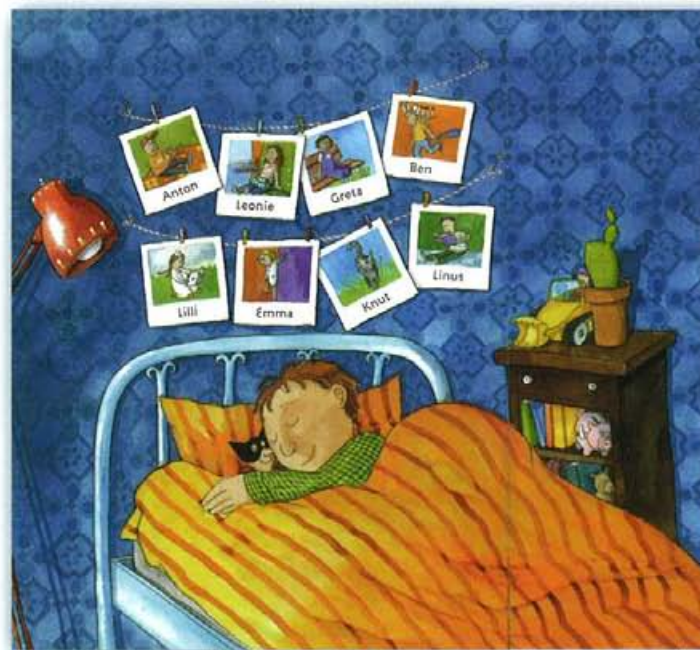
there were other stories. They will have followed some of these stories but certainly will not have paid attention to all of them because the insistent call of the mother will have made them concentrate on the girl. To ensure that the reader reads the book again and enjoys all of the stories available in the book the author suggests more searches. On the back cover some characters appear on which we can focus to learn about the mini-stories of which they are the protagonists. This is a normal strategy in the “Where’s Wally” type of books. The back cover which normally has a concluding function transforms itself into a new beginning giving the book a circular form and if the new challenges are accepted then one will turn back to the start of the book immediately and go back into its pages time and time again.

Another example of the “Where’s Wally” type of book which at the end – this time on the last page – invites us to carry on playing is *Komm, such mich doch!* (which translated

vamos de excursión. Es emocionante. Y como ves pasan muchas cosas. ¿Me puedes encontrar? ¡Vamos, búscame!”².

Y ese es el principal objetivo del libro, buscar a Moritz. Después de examinar y localizar al niño de la camiseta celeste, que no se separa de su muñeco Batman, en un vagón de tren, un castillo, un parque de atracciones... llegamos a la última página donde aparece durmiendo en su habitación. El texto que acompaña la imagen dice así:

2 Traducido del alemán.



Du siehst mich sofort?
Das ist dieses Mal auch nicht
schwer. Ich schlafe ja schon.
Über meinem Bett hängen Fotos
von meinen besten Freunden.
Die haben heute auch viel erlebt.
Bittere doch einfach zurück.
Komm, such sie doch!

means something like “Come on! Look for me!”) by Stefanie Scharnberg. On the first page we can read the idea:

“I’m Moritz and I know all the children in this picture. We are going to the nursery together. Today we’re going on a trip. How exciting! As you can see lots of things are happening. Can you find me? Come on, look for me!”

And the principal objective of the book is just that – to look for Moritz. After studying and locating the boy with the sky blue T-shirt who is never separated from his doll Batman,

*“¿Me ves? Esta vez no es muy difícil. Estoy durmiendo. Sobre mi cama están colgadas unas fotos de mis mejores amigos. Hoy también les han sucedido muchas cosas. Vuelve al principio del libro. Vamos, ¡búscalos!”*³.

Si aceptamos el reto de encontrar a Anton, Leonie, Greta, Ben, Lilli, Emma, Linus y el gato Knut de manera sistemática, podemos predecir que el lector leerá el libro, como mínimo, ocho veces más. Y ahí radica la riqueza de este tipo de obras, que sean interminables, eternas. Que cada vez que se

3 Traducido del alemán.

in a train carriage, a castle, at the funfair... we reach the last page where we find him sleeping in his bedroom. The text accompanying the picture says:

“Can you see me? This time it isn’t very hard. I’m sleeping. Above my bed are some photos of my best friends. Lots of things have happened to them today. Go back to the beginning of the book. Come on, look for them!”

If we accept the challenge to look for Anton, Leonie, Greta, Ben, Lilli, Emma, Linus and the cat Knut systematically we can predict

abra el libro y se mire, y se lea, se descubran nuevos signos, nuevas conexiones, nuevos microrelatos. Y eso, por descontado, no es lo mismo que inventar nuevas historias.

¿Libro "pululeo" o álbum narrativo?

La frontera entre los libros destinados a fomentar las dotes de observación del lector y aquellos que relatan historias es muy difusa. *A la playa* y *Komm, such mich doch* además de ser considerados libros-juego, libros "pululeo", también podrían entrar en la categoría de álbum narrativo ya que, como hemos visto también cuentan historias. Un ejemplo de libro que se encuentra claramente en la frontera de ambos dominios puede ser cualquiera de los que conforman la serie sobre las estaciones de Rotraud Susanne Berner.

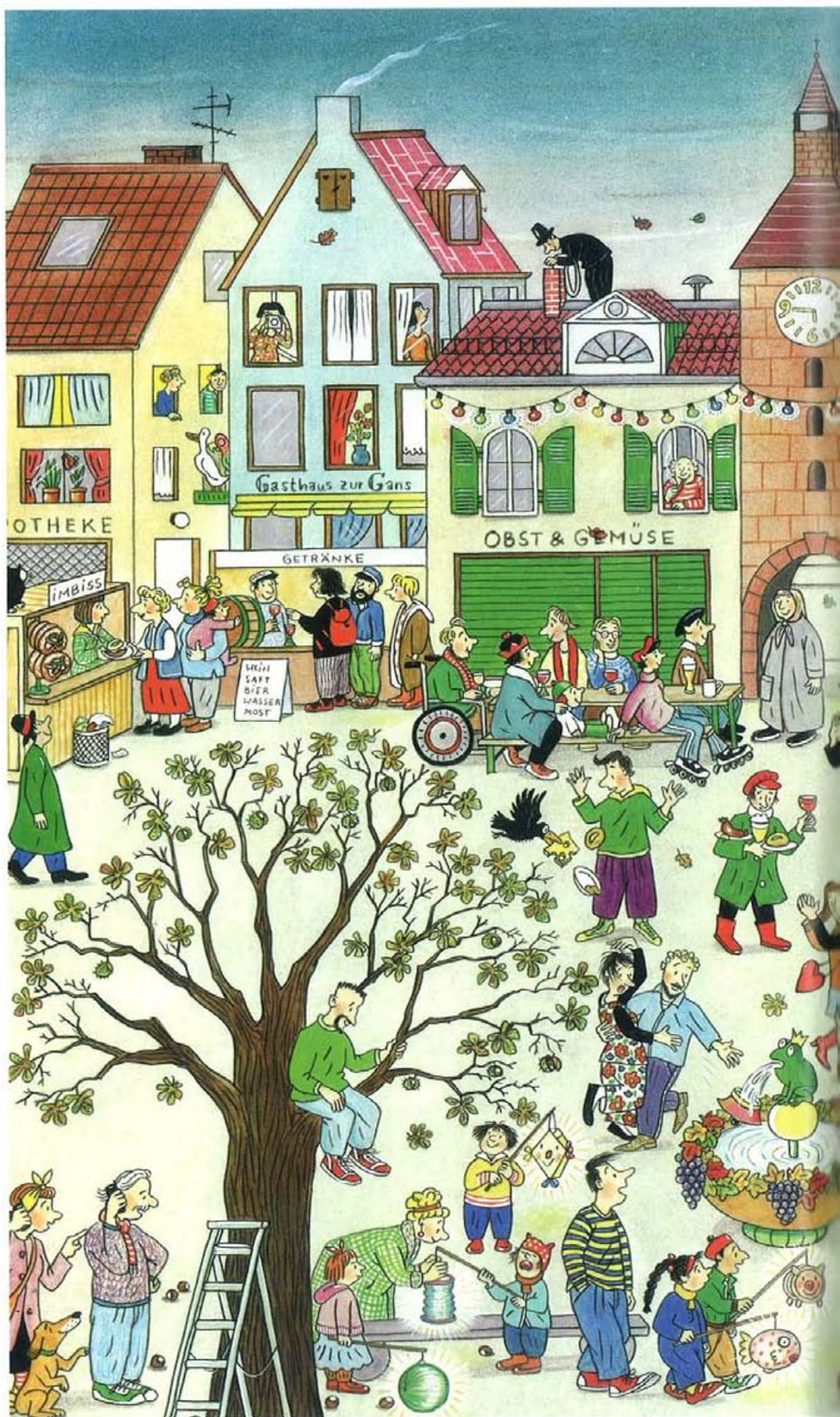
Rotraud Susanne Berners Herbst-Wimmelbuch, 2005 (*El libro del otoño*, 2009) cuenta lo que ocurre a un puñado de personajes entre las 16:57 y las 18:03 del día 3 de noviembre

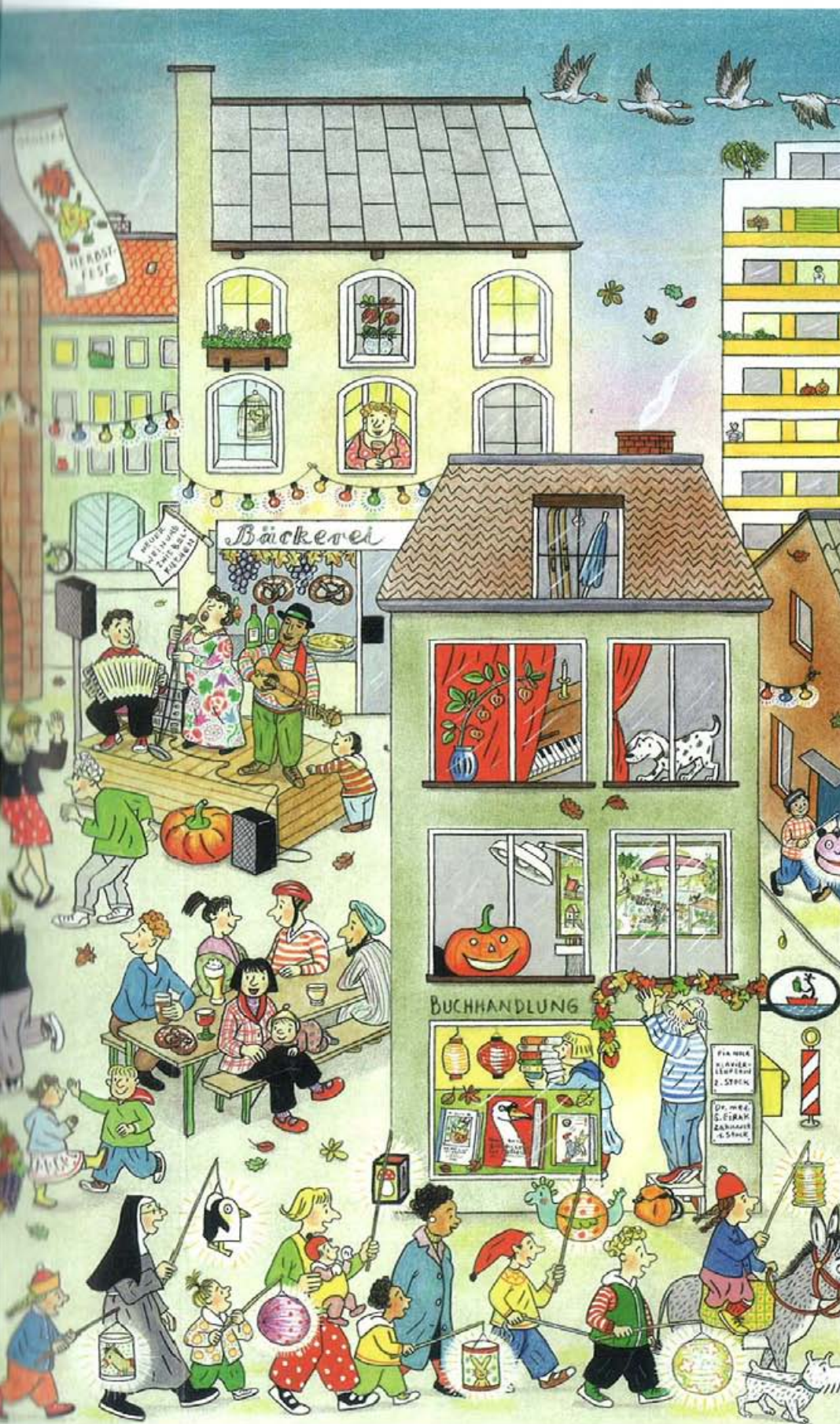
that the reader will re-read the book at least eight times more. And therein lies the richness of this genre. They are interminable, eternal. Every time one opens the book and it is looked at and read new signs, new connections and new mini-stories are discovered. And this, naturally, is not the same as inventing new stories.

A "Where's Wally" book or a story book?

The dividing line between books designed to foment powers of observation and those which tell stories is very fuzzy. *A la playa* and *Komm, such mich doch*, as well as being considered game books, can also come into the category of narratives as they also tell stories. An example of a book which is firmly on this dividing line between both genres is any one of the books which make up the series about the seasons by Rotraud Susanne Berner.

Rotraud Susanne Berners Herbst-Wimmelbuch, 2005, relates what happens to a handful





en Wimmlingen. Los demás volúmenes de esta maravillosa serie explican a su vez otros momentos del mismo lugar y con los mismos protagonistas en momentos del invierno, la primavera, el verano, y, en el último libro aparecido, durante una noche. La autora cuenta innumerables historias que se desarrollan en cada uno de los libros y, a su vez, a lo largo de la serie. Aprovecho este espacio para recomendar encarecidamente la lectura simultánea de los cuatro volúmenes de las estaciones abriendo simultáneamente sus páginas. La experiencia lectora es fantástica.

Como ocurría en los ejemplos antes presentados, Berner también presenta en la cubierta posterior una serie de personajes para "espíar", esta vez acompañados con un corto texto que los identifica. Se trata de la misma estrategia de relectura que *A la mer* pero esta vez personalizando la búsqueda. Por ejemplo, no se trata de descubrir qué le ocurre al tipo del sombrero, sino a "Oskar, el amigo de Susanne".

of characters between 16.57 and 18.03 on the 3rd of November in Wimmlingen. The other volumes in this marvellous series explain in their turn what happens to the same characters in the same place in moments in winter, spring, summer and in the latest book to appear, during a night. The author tells innumerable stories which develop both within each book and also during the books in the series. I take advantage of this space to strongly recommend the simultaneous reading of the four volumes of the series opening the pages simultaneously. It's a fantastic reading experience.

As happens with the examples previously presented, Berner, too, presents a series of characters on whom to "spy", this time accompanied by a short text which identifies them. It's the same strategy for re-reading as that found in *A la mer* but this time personalizing the search. For example, it's not about finding out what happens to the man in the hat but to "Oskar, Susanne's friend".

Hay libros sin palabras esencialmente narrativos cuya decodificación es muy compleja debido a la multitud de signos y estratos significativos que contienen, o porque utilizan unos códigos muy sutiles o, quizás, por la originalidad de su construcción narrativa. Todos ellos requieren una relectura. Para incitar al lector a que repase la narración, los autores incorporan en sus páginas algún juego de observación. Veamos algunos ejemplos.

Jugar y releer

Libros narrativos sin palabras con juegos de observación

Wordless narrative books with observation games

Play and re-read

There are essentially narrative books with no words whose decodification is very complex due to the multitude of signs or layers of meaning they contain or because they use a very subtle code or perhaps because of the originality of their narrative structure. All of these require a re-reading. To motivate the reader to re-read, their authors incorporate some observation game in the pages. Let's see some examples.

¿Dónde tannn?

Ovni (2006) de Lewis Trondheim y Fabrice Parme cuenta la historia de un extraterrestre que se estrella en la Tierra en la época jurásica y no consigue regresar a su planeta hasta el año 1982. El personaje protagonista aparece numerosas veces representado en un mismo escenario. En la doble página en la que hay menos ETs podemos contar 30 y en la que más, 79. Con 1.236 alienígenas representados más otros 878 personajes pueden imaginarse la cantidad de sucesos que se explican en este álbum.

Dependiendo del bagaje y experiencia que tenga el lector, éste podrá descifrar los diferentes estratos narrativos que ofrecen los autores. Un lector de corta edad leerá las caídas, tropiezos y accidentes que sufre el protagonista como si presenciara unos dibujos animados de la Warner Bros. Un lector más experimentado entenderá que los numerosos ETs que conviven en cada página son solamente uno y reconocerá que, además de esas

anécdotas, se explica la historia del mundo. Y dependiendo de los conocimientos previos en diferentes áreas de conocimiento que posea el lector (historia, filosofía, literatura, arte, cine...) podrá identificar todos los personajes, lugares y hechos más importantes de la historia de la humanidad a los que se hace referencia.

Con unas imágenes abigarradas en las que se muestran simultáneamente los posibles caminos que podía haber tomado el protagonista, unos caminos que mayoritariamente le abocan a la muerte, los recorridos para leer el libro no son sencillos. Pasear la mirada por las escenas para atender a todas las aventuras y descifrar todos los signos no es fácil. Entre tanta información es muy posible que al lector le pase inadvertida alguna escena y, aunque seguramente ésta no será imprescindible para la recepción del mensaje principal, no deja de ser una pérdida. Por ello los autores proponen un juego de observación con la intención de que el lector repa-

se las páginas y pueda constatar que no ha olvidado ningún rincón sin escrutar.

Además, las palabras del título, ¿Dónde tannn?⁴ son las únicas que hallamos en este álbum. En la última página del libro, junto a los créditos y al lado de un pajarillo azul, una mariposa amarilla con manchas rojas y un ratoncito gris nos indican a qué se refiere la pregunta. Cuando el lector busca esos animalillos siempre encuentra otras escenas que en su primera lectura había descuidado. El reto es complejo ya que, como hemos dicho, las páginas están atiborradas de elementos y además los animales están muy bien camuflados gracias a la combinación cromática de la figura y el fondo. Será necesario mucho tiempo para poder resolver el acertijo, un tiempo de relecturas apasionantes de un libro que nunca dejaré de elogiar.

4 De esta forma aparece en el libro.

¿Dónde tannn?

Ovni (2006) by Lewis Trondheim and Fabrice Parme, tells the story of an extraterrestrial who crashes on Earth in the Jurassic and doesn't manage to return to his planet until 1982. The protagonist appears many times in each scene. On the double page with the fewest ETs we can count 30 and the double page with most has 79. You can imagine how many events are explained in this book with 1,236 aliens and 878 other characters.

The reader will be able to decipher the different narrative layers which the authors offer depending on their baggage and experience. A young reader will read the falls, trips and accidents suffered by the protagonist as if he or she were watching a Warner Brothers cartoon. A more experienced reader will understand that the numerous ETs which are on each page are really only one and the same and will recognise that the history of the world is

explained along with these anecdotes. And, depending on the background knowledge which the reader possesses (history, philosophy, literature, art, film...) he or she might be able to identify all the important characters, places and events in the history of humanity to which the story refers.

With multi-coloured images which show simultaneously the possible paths which the protagonist could have taken, most of which bring him close to death, the different ways of reading through this book are far from simple. Looking around the scenes and paying attention to all the adventures and deciphering all the signs is not easy. In amongst so much information it's very possible to fail to notice a scene that, while almost certainly not indispensable for understanding the main message, is nevertheless a loss. For this reason the authors come up with an observation game with the idea that the

reader goes over the pages again and doesn't leave any corner unexamined.

Moreover, the words of the title "Dónde Tannn?" are the only ones found in this book. On the last page of the book, together with the credits and next to a little blue bird and a yellow butterfly with red patches and a grey mouse tell us to what the question refers. When the readers search for these little animals they always find other scenes which they had ignored on first reading. The challenge is complicated now that, as we have said, the pages are crammed with elements and in addition the animals are well camouflaged thanks to the chromatic combination of the figure and the background. It will take a long time to solve the puzzle; a time of impassioned re-readings of a book which I will never stop praising.

Galería de postales

Cada vez con más frecuencia los autores de álbum utilizan las páginas de guardas con una intención comunicativa. Y cada vez más el lector de álbum se fija en ellas porque comprende que cualquier parte del libro puede estar al servicio de la historia. De todos modos, el juego que proponen Gauthier David y Marie Caudry en *La balade de*

Max (2007) (*El viaje de Max*, 2008) puede pasar desapercibido para el lector. En las guardas finales del libro aparece una exposición de 77 cuadritos colgados de la pared de la cabaña del protagonista. En ellos podemos apreciar unos diminutos personajes pescando, nadando, volando, leyendo... Esta es una escena extraña ya que estas postales no habían aparecido antes. Cuando el lector

repare las páginas para encontrar alguna explicación a esta imagen se sorprenderá de que esos personajillos aparecen constantemente en los lugares más insospechados.

El libro cuenta la extraordinaria aventura de Max, un joven que vive en una cabaña en lo alto de la colina y desea trasladarse a un lugar más cálido porque se avecina un duro invierno. Cuando el joven se halla en el bos-



Postcard Gallery

It is becoming more and more frequent for authors to use the flyleaves with a communicative aim. And readers are paying more and more attention to them because they understand that any part of the book may have a role to play in the story. Anyway, the game suggested by Gauthier David and Marie Caudry in *La balade de Max* (2007)

could pass unnoticed by the reader. On the flyleaf at the end of the book a display of 77 little squares appears hanging from the wall of the protagonist's cabin. In them we can see tiny figures fishing, swimming, flying, reading... This is a strange scene as these postcards have not previously appeared. When readers have a look back through the pages to find some explanation

for this image, they will be surprised to find that these little characters appear constantly in the most unexpected places.

The book tells the extraordinary adventure of Max, a boy who lives in a cabin at the top of the hill and who wants to move to a warmer place because a hard winter is approaching. When the boy is in the forest collecting mushrooms some rain-threatening

que recogiendo setas se acercan unas nubes que amenazan lluvia. Max decide refugiarse en lo alto de un árbol, pero tropieza y cae. En la caída perfora una de las nubes provocando una inundación. El chico construye una balsa con la corteza de un árbol salvando de paso a un pequeño tejón que ha quedado aislado por el agua. Una vez en tierra, la nube les perseguirá arrastrándose por el

suelo. Después de una trepidante persecución Max y el tejón llegan a la cabaña donde descubren que debajo de la nube había un tejón adulto que solamente pretendía recuperar a su hijo. Al ver la nube agujereada Max decide remendarla y colocarla en la chimenea de su cabaña para construir un globo que le lleve volando hacia un destino más caluroso.

Esta emocionante historia y la magia de que una nube bigotuda persiga a Max y al pequeño tejón y la fascinación por el proceso de construcción de ese globo capaz de hacer volar una cabaña llena de animales consigue que el lector se interese por la historia principal y descuide el mundo paralelo protagonizado por los seres diminutos de las postales. Cuando el lector repase las



clouds gather. Max decides to take refuge at the top of a tree but he slips and falls. His fall pierces one of the clouds causing a flood. The boy builds a raft with the bark of a tree and, in passing, saves a little badger who has been cut off by the water. When they get to dry land the cloud follows them dragging itself along the ground. After an alarming chase Max and the badger reach the cabin

where they discover that under the cloud was an adult badger who was only trying to get its son back. On seeing the holed cloud, Max decides to fix it and place it in the chimney of his cabin in order to build a balloon which will fly him to a warmer destination.

This exciting story and the magic of a big-moustachioed cloud chasing Max and the

little badger and the fascination with the process of constructing a balloon capable of lifting a cabin full of animals ensures the reader's interest in the main story and neglect of the parallel world inhabited by the diminutive beings of the postcards. When readers go over the pages to identify those scenes, as well as being amazed at not having noticed them before, they will

páginas para identificar esas escenas ilustradas, además de asombrarse por no haberlas distinguido antes, apreciará todos aquellos detalles llenos de significados que consiguieren que este libro sea un perfecto entramado en el que todos los elementos tienen una razón de ser.

¿Quiénes son éstos?

Devine, qui fait quoi. Une promenade invisible (1999) (*Adivina quién hace qué. Un paseo invisible*, 2001) de Gerda Muller es un álbum muy peculiar. El lector debe leer la historia a partir de las huellas que dejaron los protagonistas. Ésta es una manera muy original de explicar un relato y necesita de

la complicidad del lector para su óptima recepción ya que la tarea de descodificación de los signos gráficos de un álbum sin palabras se complica al no estar presentes los agentes de las diferentes acciones.

El lector tiene que estar dispuesto a investigar los indicios como si fuera un detective que analiza las pruebas de un crimen. Las únicas palabras del libro las encontramos en la primera página: *Suivons des traces*⁵. La consigna está clara, hay que rastrear las huellas para conocer lo que ha estado haciendo un niño, su perro y otros personajes durante una mañana nevada. Todas las acciones que han realizado los

⁵ Sigamos unas huellas.

ausentes actores han dejado un rastro que el lector debe interpretar al comparar las diferencias entre las distintas escenas. La clave para descifrar la narración está en las diferencias y éstas se localizan escudriñando las imágenes y volviendo a la página anterior, retomando de nuevo la escena actual y regresando otra vez a la anterior y así sucesivamente hasta comprender qué es lo que ha sucedido. Pisadas de botas de dos tamaños (del niño y de su padre), huellas de animales (perro, pájaros, conejo, caballo y pato), rastros de diferentes objetos (un bastón, una carretilla...), restos (de comida, de hierba arrancada, de ramas cortadas), y manchas (de pipi) son los indicios que el



appreciate all those highly significant details which make this book a perfect framework in which all elements have their *raison d'être*.

Who are these?

Devine, qui fait quoi. Une promenade invisible (1999) (*Adivina quién hace qué. Un paseo invisible*, 2001) by Gerda Muller is a very strange book. The reader has to read the story on the basis of the clues left by the protagonists. This is a very original way to deliver a story and requires the complicity of the reader for an optimum reception because the decodification of the signs of a wordless

picture book is more difficult without the presence of the agents of the various actions.

The reader has to be prepared to investigate the signs as if he were a detective analyzing the evidence for a crime. The only words in the book are to be found on the first page: *Suivons des traces*⁷. The instruction is clear: you have to follow the trail to find out what a boy, his dog and other characters have been doing during a snowy morning. All the things that these absent actors have done have left a trail which the reader has to interpret on

⁷ Let's follow the clues

comparing the differences between distinct scenes. The key to decoding the story is in the differences and these can be found by scrutinizing the pictures and turning back to the previous page, looking back to the current page and so on until you understand what has been going on. Footprints of two sizes (the boy's and his father's), animal tracks (dog, birds, rabbit, horse and duck), traces of other objects (a walking stick, a wheelbarrow...), remains (of food, of pulled up grass, broken branches), and stains (of wee) are the indicators which the reader has to read to "see" the characters and their actions.

lector debe leer para "ver" los personajes y conocer las acciones.

Como en los ejemplos antes expuestos, una sola lectura no es suficiente para descifrar la historia satisfactoriamente. Para fomentar la relectura, la autora también utilizará las guardas como anzuelo. Las guardas primera y última son idénticas. En ellas aparecen veintiuna representaciones del niño protagonista llevando a cabo diferentes acciones (abrigándose, arrancando hierba, cortando una rama, transportando leña, etc.) y seis imágenes del perro (haciendo pipí, persiguiendo a los pájaros, etc.). Estas ilustraciones serían las que faltarian en el libro si en éste apareciesen los

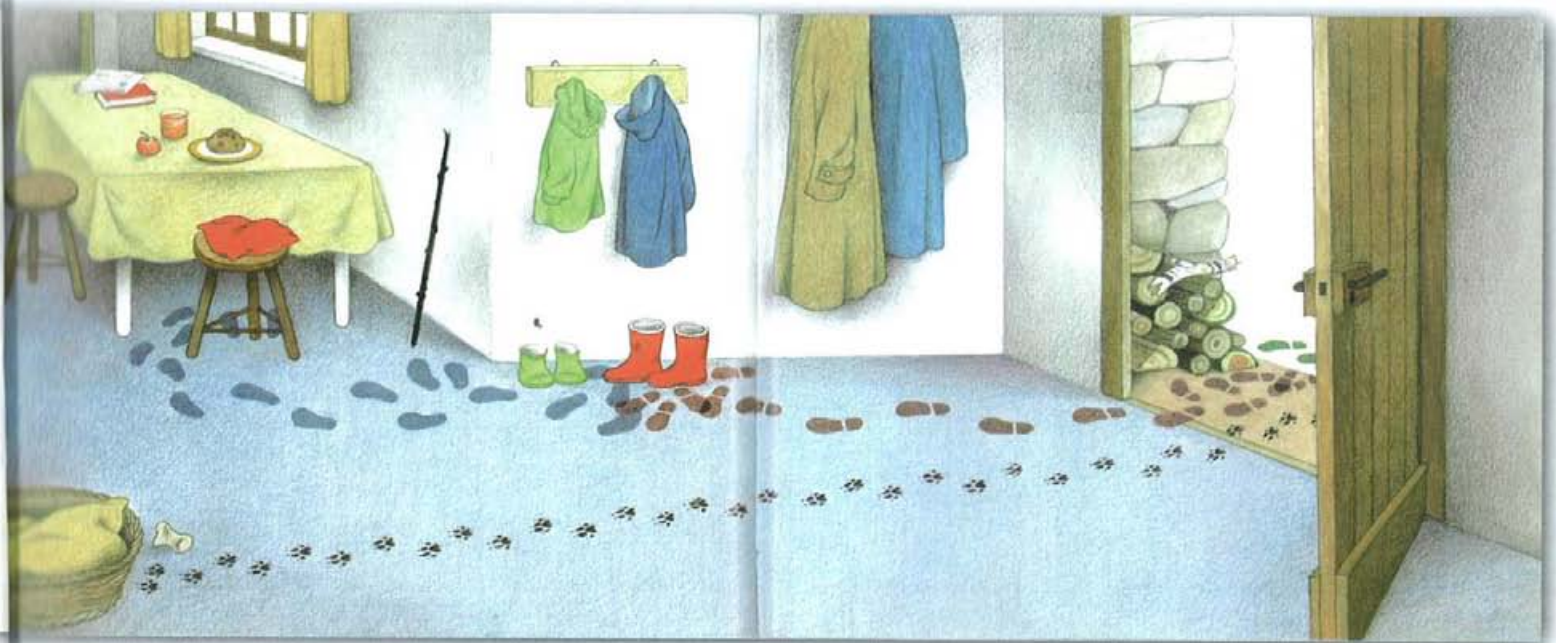
personajes. Y en eso consiste el juego: localizar los lugares en los que deberían estar colocados esos personajes. Una lectora de 9 años los llamó "fantasmas" cuando se percató de que esas guardas no eran decorativas y tenían un significado trascendente. No resulta raro que muchos lectores no se percaten del juego que proponen las guardas. Acostumbrados a que la mayoría están ilustradas con una intención meramente ornamental, no son pocos los lectores que las desatienden.

Atención: ¡Juego a la vista!

Al principio de este texto he manifestado mi disconformidad con que los editores

quisieran "vender" los álbumes sin palabras como herramientas para inventar e imaginar historias. Espero haber mostrado suficientes ejemplos para probar que los autores de álbumes narrativos sin palabras explican historias concretas. La necesidad de que éstas sean leídas adecuadamente es la causa de que algunos autores propongan juegos para que el lector relea las obras y constate que ha interpretado correctamente los mensajes.

Supongo que, generalmente, el autor no tiene control sobre los textos que escribe el editor para promocionar los libros. En los álbumes sin palabras es usual que en la cubierta posterior se resuma el argumento,



As in previous examples, a single reading is not enough to work out the story satisfactorily. To foment re-reading, the author also uses the endpapers as bait. The first and last endpapers are identical. In them there are twenty-one representations of the boy carrying out different actions (putting on a coat, pulling up the grass, cutting a branch, carrying firewood, etc.) and six pictures of the dog (doing a wee-wee, chasing the birds, etc.). These pictures would be the ones which would be missing from the book if the protagonists were to appear in it. And there we have the game: to find the spots

where these characters should be placed. A 9 year-old reader called them ghosts when she realized that the endpapers had a transcendental significance and weren't merely decorative. It would be common for many readers not to realize the game that the endpapers suggest. Many readers, accustomed to endpapers as merely ornamental devices, would pay them little attention.

Warning: Game in sight!

At the beginning of this article I expressed my disagreement with editors who want to

sell wordless picture books as a tool for inventing and imagining stories. I hope to have shown enough examples to prove that authors of such books tell concrete stories. The requirement that these books are read properly is the reason why some authors propose games so that the reader re-reads their works and checks that the messages have been interpreted correctly.

I suppose that, generally, the author does not control the texts that are written by editors to promote the books. In wordless books it is normal that the back cover includes a summary of the plot, advice to

aparezcan consejos de lectura, o se hable de lo fantásticos que son estos libros para fomentar la observación y la libertad de interpretación. Personalmente me disgustan estos textos que descubren el argumento de un álbum sin palabras. A menudo son excesivos e innecesarios y supongo que tampoco serán del agrado de los autores.

Respecto a lo dicho y, concretamente sobre los juegos que proponen algunos álbumes sin palabras, me gustaría destacar el libro de Muller. En la versión francesa analizada se explica con detalle en qué consiste el desafío del libro e incluso revela la importancia de las guardas:

¿De quién son estas huellas? ¿Quiénes son los personajes que no vemos nunca? ¿Quién hace qué? Por suerte, muchos indicios (en particular los dibujos del principio y del final del libro) nos permiten adivinar qué ha pasado. Abrid bien los ojos: vuestra imaginación explicará la historia⁶.

Sin embargo, la versión alemana consultada es más respetuosa con el lector.

¿Qué ha pasado aquí? ¿De quién son todas estas huellas? ¿Qué nos cuentan? Los que miren con atención encontrarán claros

⁶ Traducido del francés.



the reader or expounds on how fantastic the book is for fomenting observation and freedom of interpretation. Personally, I dislike those texts which give away the plot of a wordless picture book. Often they are excessive and unnecessary and I suppose that they won't please the authors either.

With respect to all that has been said, especially about the games suggested by some books without words, I would like to pick out Muller's book. In the French version which I examined the task is explained in detail and they even reveal the importance of the endpapers:

Whose are these tracks? Who are these characters we never see? Who does what? Luckily many clues (in particular the pictures at the beginning and the end of the book) allow us to work out what happened. Keep your eyes peeled: your imagination will explain the story.

Nevertheless, the German version consulted shows more respect to the reader:

"What has happened here? Who do all of these tracks belong to? What do they tell us? Those who look carefully will find clear signs of what has happened in this enigmatic walk.

indicios de lo que ha sucedido en este enigmático paseo.

Un curso básico que educa la mirada y la atención hacia las cosas pequeñas y enigmáticas de la vida cotidiana. *Süddeutsche Zeitung*⁷.

Algo similar ocurre con *La balade de Max*. En el original no se hace mención a la existencia de un juego. En la contraportada se advierte al lector de que el libro está lleno de detalles y nos invita a jugar a observar. La versión catalana, por el contrario, además de ser mucho más explícita y

7 Traducido del alemán.

describir el argumento pormenorizadamente, detalla en qué consiste el juego:

(...) Al final del libro hay un juego de atención: se deben situar fragmentos de ilustraciones dentro de la historia⁸.

¿A qué se debe esa falta de confianza hacia las capacidades del lector? ¿No se dan cuenta los editores de que con tantas "pistas" interfieren en la esencia de la obra y reducen el placer de leer un álbum "sin palabras"? ■

8 Traducido del catalán.



A basic course which trains the look and the attention towards the small enigmatic things of daily life. *Süddeutsche Zeitung*.

Something similar occurs with *La balade de Max*. In the original no mention is made of the existence of a game. On the back cover the reader is warned that the book is full of details and invites us to play at observing. The Catalan version, on the other hand, in addition to being much more explicit and describing the plot in detail, spells out what the game consists of:

(...) At the end of the book there is an

attention game: fragments of pictures have to be placed in the story.

What is the reason for this lack of confidence in the capabilities of the reader? Don't the editors realise that so many "clues" interfere with the essence of the work and reduce the pleasure of reading a "wordless" book? ■