

OVNI: UN ÁLBUM SIN PALABRAS QUE TODOS LEEMOS DE MANERA DIFERENTE

Emma Bosh y Teresa Durán
Universidad de Barcelona

(Recibido 29 Febrero 2009/ Received 29 February 2009)
(Aceptado 1 Octubre 2009/ Accepted 1 October 2009)

Resumen

Todos los libros esconden múltiples lecturas que el lector construye según su experiencia y formación. Es evidente que todos los lectores leemos diferente, pero cuando se trata con álbumes sin palabras esta característica, que es intrínseca de la lectura, se acentúa. En el caso de *OVNI*, obra de Trondheim y Parme, el lector no sólo debe ser capaz de descodificar los signos visuales, sino que también tendrá que realizar las conexiones intertextuales necesarias para descifrar el máximo número de mensajes que ofrece el libro. Su éxito o fracaso dependerá en gran medida del bagaje cultural previo que posea.

Palabras clave: Álbum sin palabras, lectura de imagen, recepción lectora.

Abstract

All books hide several readings that the reader builds according with his experience and training. It is evident that all readers read different. This is an intrinsic characteristic of all reading, but in the case of wordless picture books it becomes more relevant. With *OVNI*, by Trondheim and Parme, the reader has to be able to decode the visual signs. But he/she will also have to make the intertextual necessary connections in order to

decipher the maximum number of messages that the book offers. His success or failure will depend, to a large extent, of his previous cultural baggage.

Key Words: Wordless picture book, image reading, reading reception.



Todos los libros esconden múltiples lecturas que el lector construye según su experiencia y formación. Es evidente que todos los lectores leemos diferente, pero cuando se trata con álbumes sin palabras esta característica, que es intrínseca de la lectura, se acentúa.

El presente trabajo centra su atención en el potencial comunicativo de la imagen y los contextos e intertextos en los que se desarrolla dicha comunicación. Nuestro objetivo principal es responder a la pregunta ¿qué competencias necesita un lector para leer un álbum sin palabras? Para contestarla tomaremos como objeto de estudio el álbum *OVNI* (Barcelona: Glénat, 2006) de Lewis Trondheim y Fabrice Parme.

1. ¿Cómo funciona la lectura de los álbumes sin palabras?

El álbum¹ es un tipo de libro ilustrado donde la imagen es imprescindible para la comprensión del mensaje. Los álbumes sin palabras carecen de texto² y están formados exclusivamente por signos visuales³. Si entendemos la lectura como una actividad de descodificación e interpretación de signos, los álbumes sin palabras también se leen.

La tarea de un lector de álbumes sin palabras consiste en *identificar los signos* particulares descifrando las conexiones con los objetos que representan, *reconstruir las secuencias* de los diferentes significados a partir de las relaciones espaciales y temporales de los signos presentados en un espacio y orden determinado, y *comprobar o refutar las hipótesis* de lectura que se van generando continuamente a la espera de que se cumpla esa expectativa de coherencia global que por convención narratológica conlleva un álbum.

El esfuerzo de leer un libro formado exclusivamente por signos visuales puede ser similar al que requiere otro que incluya palabras. La falta de costumbre y la ausencia de una tradición de aprendizaje en este tipo de lectura son las razones de que pudiera parecer lo contrario. Ciertamente es que estos signos son más polivalentes o

ambiguos que los signos alfabéticos y que existe una mayor variedad, y además, no interactúan en sistemas tan cerrados, ni se rigen por leyes combinatorias tan estrictas. Son signos que, en mayor o menor proporción, participan de la naturaleza de icono, índice y símbolo⁴ y cuya significación depende tanto del contexto de aparición como de la expectativa del receptor. La descodificación e interpretación del mensaje por parte del receptor puede no coincidir con exactitud al “original” puesto que como bien es sabido, el lector suele realizar una lectura propia según sus capacidades (podría, por ejemplo, desatender a ciertos signos o añadir a otros nuevos significados).

Para conseguir una correcta descodificación de los signos visuales de los álbumes y en especial de los álbumes sin palabras éstos deberían leerse *detenidamente*, *avanzando y retrocediendo* en la lectura, y *participando activamente* en la interpretación de los mensajes.

Leer detenidamente. El lector de un álbum sin palabras pronto descubre que debe prestar más atención en la lectura porque los contenidos sólo le llegarán a través de signos visuales y no puede contar con la ayuda del texto para anclar sus hipótesis lectoras. Muchos de los signos que encontrará son susceptibles de contener información imprescindible para la descodificación del mensaje, otros serán secundarios y otros, incluso, totalmente prescindibles. El lector de álbum está al corriente de que las imágenes están encadenadas de una manera coherente y subordinada, por lo que deberá tomarse el tiempo necesario para poder reconocer los signos significativos y las relaciones que existen entre ellos, y eso se consigue solamente con una lectura minuciosa.

Leer avanzando y retrocediendo. Leer es imaginar, suponer, sumar. Leer es proyectar hipótesis a partir de la interpretación de los datos e ir constatando o corrigiendo dichas anticipaciones a medida que se adelanta en la lectura. Puesto que el álbum es un medio impreso, el lector controla totalmente el proceso de adquisición de la información. No depende de una máquina (como en el cine), así que puede marcar su propio ritmo. Es libre de ir a mirar cómo termina la historia o detenerse en una página tanto tiempo como desee. Se trata de conectar constantemente los indicios pasados con la expectativa futura⁵, por ello es habitual que el lector de un álbum sin palabras necesite revisar las imágenes de páginas anteriores o incluso relea todo el libro para confirmar o corregir sus suposiciones. Esta necesidad de corroborar la asimilación del mensaje se hace imprescindible puesto que en este tipo de libros hay más posibilidades de interpretación, por ello,

el lector suele buscar el consejo de otros lectores para compartir sus conclusiones y conseguir lo que podríamos llamar una “garantía de correcta recepción”.

Leer activamente. En todos los libros, pero especialmente en los álbumes sin palabras, se presentan múltiples relatos, narraciones que serán más o menos lógicas. Como en cualquier libro el lector alcanzará diferentes niveles de comprensión del mensaje según sus competencias para leer lo que se ve y lo que no se ve a partir de lo que sabe y no sabe. El lector escogerá las narraciones más coherentes dependiendo de la provisión de experiencias de su memoria, de sus conocimientos y de sus capacidades cognoscitivas para establecer las relaciones lógicas necesarias. Un álbum sin palabras requiere del lector una participación y un esfuerzo importantes para completar las elipsis, imaginar los diálogos, seguir el flujo de la acción de una página a otra..., por lo que deberá tener una actitud activa, participativa y colaboradora.

Todas estas premisas nos servirán para el análisis de las competencias lectoras puestas en juego al leer el objeto de nuestro estudio: *OVNI*.

2. Lectura visual de un álbum sin palabras: *OVNI*

OVNI narra las desventuras de un extraterrestre que se estrella en la Tierra e intenta encontrar desesperadamente el camino de vuelta a casa, objetivo que finalmente consigue gracias a la ayuda de un ufólogo. Por asombroso que pueda parecer no todos los lectores entienden este sencillo argumento. Y, aunque pueden disfrutar de la obra aún sin comprender este simple hilo conductor, nos preguntamos por qué los lectores de *OVNI* leen esta obra de maneras tan diferentes.

La diversidad de las lecturas que realizan los lectores estriba en que la comprensión de éste y otros mensajes del libro dependerá, como ya hemos anticipado, de las capacidades del lector para poder descifrarlos. Las capacidades para leer *OVNI* (así como otras narraciones gráficas) son básicamente dos: en primer lugar, saber *leer imágenes* –en particular imágenes secuenciadas– y, en segundo lugar disponer de un *bagaje cultural* relativamente amplio (esta condición se hace en este caso imprescindible debido a la idiosincrasia de la obra estudiada).

Ser competente en lectura de narrativa visual se adquiere gracias a la alfabetización visual, que, por supuesto, es necesaria, ya que las imágenes no se

leen de manera innata⁶. Para desarrollarla es necesaria la práctica en la lectura de imagen, de álbumes y especialmente de álbumes sin palabras, puesto que existen muchos tipos de narrativa visual (cómic, dibujos animados...) y cada uno tiene sus propios mecanismos.

Tener un bagaje histórico-geográfico-político-religioso-artístico-cultural... se adquiere gracias a las enseñanzas regladas y no regladas que recibimos durante nuestra vida y depende del entorno en el que hayamos sido educados.

Así que, a grosso modo, ya tenemos la respuesta a nuestra pregunta inicial: *OVNI* se lee de formas diferentes porque algunos lectores no reconocen ciertos signos imprescindibles, ya sea porque no saben identificarlos y descifrarlos (puesto que no han sido instruidos y desconocen los mecanismos de lectura de imagen), o porque leen demasiado rápido (y se les pasan por alto), o porque desconocen los diferentes contextos (histórico, geográfico, mitológico, religioso, artístico, cinematográfico...) a los que hacen referencia esos signos.

Volvamos a *OVNI* para ejemplificar estas proposiciones. La narración empieza en la cubierta del libro. Un extraterrestre (al que en adelante designaremos como ET) tiene dificultades para manejar su nave espacial y va perdiendo altura dirigiéndose involuntariamente al planeta Tierra. Da cuenta de esta interpretación las características físicas del personaje (un ser cabezón de color azul con un par de antenas), la mímica facial (ojos desorbitados, dientes apretados y dos gotas de sudor), la expresión corporal (las manos cogiendo con fuerza la palanca que guía la nave y el cuerpo reclinado hacia atrás para contrarrestar la inclinación del ovni) y otros elementos contextualizadores (el fondo de color liláceo, las estrellas que lo salpican, el humo que desprende el platillo volador que indica problemas en la nave y marca la dirección del desplazamiento de izquierda a derecha y de arriba abajo evidenciando la caída; y el pequeño planeta, que se encuentra abajo a la derecha, de color azul con una zona siena característico de la Tierra). Las guardas están ilustradas con unas nubes blancas sobre fondo azul. En la portada la nave del ET sigue descontrolada y se aproxima a la Tierra envuelta por las nubes que ya hemos visto en las guardas. Cuatro naves idénticas a la de la portada colocadas en diagonal (de arriba abajo y de izquierda a derecha) cuyo tamaño va empequeñeciendo a medida que están más cerca de la Tierra (abajo) nos indica que la caída continúa. El humo se oscurece y se prevee que el aterrizaje no será suave.

Generalmente los lectores no atienden como deberían al diseño de las cubiertas y se limitan a leer el título y echar un vistazo rápido a la ilustración. Las guardas y portada tampoco son tenidas muy en cuenta. Si el lector de *OVNI* ha estado atento, los autores han dado pruebas suficientes para advertir que el protagonista será un extraterrestre que conduce una nave averiada y está a punto de estrellarse en la Tierra. Pero no todos los lectores saben que una historia puede empezar en la cubierta y continuar en las guardas y portada.

Por esa razón, si no se ha prestado atención a estas tres escenas previas, la primera doble página del libro desconcertará a más de un lector. En ella encontramos una ilustración a sangre de un escenario natural y variopinto con un desierto, una selva, un lago, una zona volcánica y una montaña en el que 69 extraterrestres azules e idénticos al de la portada interactúan con brachiosaurus, estegosaurios, pterosaurios y otros animales prehistóricos. La escena está repleta de persecuciones, tropiezos y caídas. Los ET intentan huir cogiendo sus naves estropeadas con sus largas lenguas y deben enfrentarse a infinidad de peligros. Cuatro de los extraterrestres mueren (uno devorado por un alosaurio, otro pisado accidentalmente por un brachiosaurus, otro sepultado por una roca a causa de un desprendimiento y el último aplastado accidentalmente por una palmera).

Esta primera doble página puede entenderse como una invasión de extraterrestres que van llegando uno tras otro y estrellándose en nuestro planeta durante el período Jurásico. Así lo entenderá un lector no experimentado o alguien a quien se le han pasado por alto los indicios anteriores. O a lo mejor se puede deducir que una vez caído, el ET tiene la facultad de multiplicarse, razón por la que de repente hayan tantísimos alienígenas (siendo el protagonista un ser de otro planeta puede presuponerse que posea poderes especiales). O quizás puede comprender que los múltiples ET son uno solo y la repetición de personajes se debe a una estrategia del autor para mostrar la secuencialidad de las acciones. Y esta es la interpretación "correcta". En la página izquierda se retoma la escena de la portadilla y se muestra el choque gracias a una secuencia donde están implicados siete extraterrestres. La ordenación de los diferentes ET colocados uno al lado del otro manteniendo una misma distancia de separación establecen el orden temporal de las acciones. Lo que conlleva a confusión y podría dificultar esta lectura es la ausencia de viñetas, de marcos cerrados que separen los diferentes *frames* espacio-temporales. Por este motivo encontramos lectores que no leen la secuencia e interpretan la simultaneidad

identificándola con la multiplicidad de personajes distintos. La muerte de algunos de los ET desconcierta a muchos lectores. Pero estas muertes nos darán la pista de que lo que los autores pretenden es mostrarnos los posibles caminos que podría haber tomado el pequeño alienígena y las consecuencias de dirigirse en una u otra dirección.

En la segunda doble página continuamos asistiendo a las peripecias del ET en un escenario que es continuación del anterior. Aquí aparecen 62 alienígenas de los que cinco fallecen (tres por muerte accidental y dos devorados por animales). El único hecho relevante para la historia es que el alienígena esconde su nave en una cueva, pero ocurren tantas otras cosas que este suceso puede pasarnos inadvertido. Hasta que no nos encontremos en la última doble página del libro no necesitaremos revisar esta acción. Y sólo lo haremos si no le hemos prestado atención en su momento.

La tercera doble página también tiene continuación espacial con la anterior. Un lector experto podría deducir rápidamente que el libro está construido a partir de una única y larguísima ilustración (de hecho así lo es y mide 10 metros de largo) cortada en 23 partes apaisadas (las dobles páginas de 43,5 x 29 cm). En este escenario encontramos 46 extraterrestres, de los que cuatro mueren (dos por muerte accidental y dos devorados por fieras salvajes). En esta escena un lector especialmente intuitivo podría anticiparse y deducir que estamos asistiendo a la historia de la humanidad, pero la mayoría de los lectores no suelen percatarse hasta la cuarta doble página en la que aparecen los primeros hombres prehistóricos. Esta deducción se acaba de confirmar en el siguiente corte (la quinta doble página) cuando presenciamos la construcción de las Pirámides de Egipto.

Reconocer al protagonista y los objetos de una historia es muy importante para entender el hilo narrativo de ésta. En *OVNI* este reconocimiento no suele ser inmediato, de hecho, muchos lectores lo hacen una vez avanzada la narración. Pensar que se trata de la historia de una multitud de alienígenas tampoco es razón para no descubrir “otra posible lectura”. Por ello intentamos observar y reseñar las reacciones de distintos lectores ante éste álbum.

Lisa (3,5 años) disfruta con las peripecias que sufre el protagonista y lee las imágenes simplemente como un repertorio de caídas, tropiezos, atropellos y golpes al estilo de los dibujos animados. A ciencia cierta no entenderá que los más de 50⁷ extraterrestres que puede haber en cada página son exclusivamente uno solo, pero

eso no será inconveniente para que goce del libro. Acompañada de su padre oirá la historia que él le cuenta, pero al no ser capaz de gestionar tanta información nueva, se interesará más en los “pum”, “pam”, “ay”, “pupa”, (interjunciones que ella misma pronunciará cuando los seres sufren un accidente o agresión). Lisa ha establecido una conexión con los personajes de la historia, ha creado un vínculo gracias a la empatía que éstos le provocan, puesto que ya es capaz de interpretar la mímica, los gestos y posturas humanas en esos grafismos. Pero mantiene la lectura como una serie de escenas inconexas, sin más hilo narrativo que el de la reiteración de accidentes.

Porque aquí entra en juego el bagaje cultural del lector. Esas múltiples lecturas que ofrece *OVNI* se manifiestan en el reconocimiento de los diferentes referentes a los que hace alusión la obra. Pepe (66 años) igual que Lisa, también siente simpatía por esos “bichillos tan divertidos” –como él los nombró– y le cuesta entender que todos esos extraterrestres son las diversas opciones que tiene un solo protagonista, no entiende que son los diferentes caminos alternativos que podría tomar. Sin embargo, pronto descubrirá que se trata de la historia de la humanidad y entonces se olvidará del actor principal de la narración para centrarse en reconocer lugares, pueblos y personajes famosos.

Nora (9 años) también descubre con relativa facilidad que se trata de la historia del mundo. Su memoria de experiencias es mucho más limitada que la de Pepe, por lo que no podrá establecer tantas conexiones, así que ella no descuidará la historia del extraterrestre. Para Nora lo que le sucede a los alienígenas es prioritario y en la lectura de sus aventuras y desventuras irá sorprendiéndose de que aparezcan las Pirámides de Egipto, sirenas, los Reyes de Oriente, vikingos, indios, chinos, Aladín, el Genio de la Lámpara y el E.T. de Spielberg. O sea, reconocerá pueblos genéricos y personajes que recordará de su imaginario literario y cinematográfico.

Encarna (47 años) persona habituada en la lectura de álbumes y con un bagaje cultural muy amplio, además de identificar todos los personajes, lugares y hechos relevantes de la historia de la humanidad a los que hace referencia la obra, disfrutará de las estrategias usadas por el autor para la codificación del mensaje. Encarna lee detenidamente las páginas, su mirada recorre una y otra vez las imágenes, porque al estar habituada a leer álbumes sin palabras que es, sospecha que hay una “clave que hay que descubrir”. Por eso, después de leer la cubierta, las guardas y la portada, y encontrarse con la primera doble página, (h)ojeará el libro para tener

una idea general de éste⁸. Encarna también tardará en reconocer que se trata de un solo personaje porque en su búsqueda de “claves” establece una falsa hipótesis consistente en creer que la razón por la que algunos alienígenas mueren se debe a que son castigados por sus acciones. Recorrerá las páginas hacia adelante y hacia atrás analizando las causas de las muertes para finalmente refutar su hipótesis puesto que comprueba que éstas se deben simplemente al despiste del personaje o a su mala suerte. Una vez que ha descubierto que se trata de un solo personaje, y a medida que va avanzando en la historia, Encarna (lo mismo que Pepe) perderá interés en las peripecias del ET y centrará su atención en jugar a la propuesta que claramente propone *OVNI*: identificar hechos y escenarios relevantes de la historia de la civilización⁹, escenarios legendarios¹⁰, y personajes famosos¹¹. Y esto ocurrirá a partir de la sexta doble página donde pueden reconocerse dioses mitológicos y filósofos griegos. Por la lechuza y la forma del casco identificamos a Atenea. Gracias al ancho sombrero adornado con dos alas pequeñas, la vara con las serpientes entrelazadas y las alitas de los tobillos identificamos a Hermes. Mediante al farol encendido, el cuenco de barro, una gran tinaja y un perro identificamos a Diógenes. Viendo el dibujo de un triángulo rectángulo acompañado de una fórmula que recordamos de las clases de matemáticas identificamos a Pitágoras por su famoso teorema. Las características físicas de los retratados no son significativos pero el vestuario y los objetos asociados que complementan los personajes son en esta obra de gran relevancia ya que son los únicos atributos que nos ayudarán a reconocer los personajes apelando a la memoria gráfica del lector. Reconocerlos conllevará el nombrarlos y si se lee el libro en compañía se originarán conversaciones que evocarán y contrastarán los conocimientos. Nombrar los personajes e incluso datar los hechos que se relatan con fechas exactas¹² formará parte del juego de *OVNI*. Esta obra, por lo tanto, promueve el diálogo¹³ y la reflexión deductiva con el objetivo de reconstruir la historia de la humanidad.

No es lugar éste para analizar detalladamente cada una de las páginas que conforman el libro e identificar cada uno de los personajes y escenas, pero sí nos gustaría destacar algunas consideraciones y para ello nos basaremos en la lectura que llevó a cabo un estudiante universitario. Raúl (20 años) es aficionado a los cómics y después de haber estudiado bachillerato humanístico y un año de filosofía, cuando lee *OVNI* cursa estudios de Magisterio. Raúl realiza la lectura por requerimiento de su profesora de Didáctica de Educación Visual y Plástica. Ha recibido “el encargo” de leer el libro en voz alta exteriorizando sus suposiciones, sus deducciones..., y

aunque está acompañado de dos compañeros de clase, ellos tienen la consigna de “no ayudarlo”. Esta situación tan especial que lo pone “a prueba” (e incluso podría recordarle un examen) hace que realice una lectura muy meticulosa. Raúl describe con todo detalle cada uno de los elementos que encuentra. Pronto descubrirá que se trata de la representación de los diferentes caminos alternativos de un solo personaje, por lo que seguirá sistemáticamente cada uno de estos recorridos y su vista circulará por todos los rincones de la página. Sabe que la dirección de lectura occidental se realiza de izquierda a derecha, y así empezará cada una de las dobles páginas, pero será prioritario seguir las líneas de lectura que le marca el alienígena. Esta lectura tan minuciosa le hará reparar su atención en elementos que a la mayoría de lectores les pasan inadvertidos (por ejemplo descubre una rata gris cerca del Coliseo romano (“Aquí hay una rata, no sé qué hace aquí, pero yo lo digo”, comenta)). Reconoce a todos los personajes famosos (a excepción de dos: Hermes y Charlot). Halla referencias que no había descubierto ninguno de los lectores con los que compartimos *OVNI* (el guiño a la boa y el elefante de *El pequeño Príncipe* de Saint-Exupéry o la representación de los tres tipos de columna según los órdenes arquitectónicos clásicos). Con frecuencia mira silenciosamente una escena y luego exclama “¡Ah! ¡Fácil! Aquí es cuando...” Porque Raúl ha aceptado el reto que le propone su profesora, el reto que le propone el libro, y se dedica a demostrarle a ella y sus compañeros lo “buen descifrador de signos” que es, y lo rico que es su bagaje cultural. Al contrario que Pepe y Encarna, Raúl no pierde el hilo de la historia del ET y se da cuenta de que su papel es más importante que el de ser víctima de accidentes y agresiones. En principio el alienígena es un ser pacífico (sólo mata en diez ocasiones –siete veces para defenderse y tres por accidente–). Podría definirse como un turista en la Tierra, ingenuo e inteligente, que pasea sorprendiéndose de todo lo que ve. El problema es que es muy despistado (en 54 ocasiones muere por accidente) y si provoca algún desastre no es intencionado (como la quema accidental de la biblioteca de Alejandría).

Según *OVNI*, si la humanidad hubiera hecho caso al pequeño alienígena azul hubiéramos evolucionado con más rapidez, puesto que él estuvo implicado en algunos momentos decisivos de nuestra historia. Fue gracias a él que los homínidos empezaron a usar herramientas (puesto que vieron cómo golpeaba a una hiena con un palo). Fue él quien enseñó a hacer fuego frotando dos piedras (lástima que perecieran todos en el intento). También quiso ayudar en la evolución de la escritura (pero el maestro escriba no lo permitió). Y fue quien inventó la rueda (pero lo acusaron de sacrilegio y lo castigaron a morir en la hoguera). También quiso ayudar a Leonardo a construir una

máquina para volar (pero éste no le entendió)... Raúl ha explicado todas estas escenas y señala que el libro nos demuestra la “veracidad” del paso de los extraterrestres por la Tierra al mostrarnos las señales de su presencia (es pintado en una cueva prehistórica, es el creador de los geoglifos de Nazca, es confundido por el Yeti...).

Raúl también se da cuenta de que en esta historia el tratamiento del tiempo es realista. Los acontecimientos se aceleran en el siglo XX al que se le otorgan solamente las últimas dobles páginas y comenta que a medida que nos acercamos a la actualidad desaparecen los elementos naturales y los animales, que los colores se tornan más grises, que las muertes que sufre ET son adecuadas a los tiempos (las primeras son causadas por ataques de animales, por desprendimientos, después por las guerras, siempre que hay una construcción aparecen accidentes laborales mortales, pero en los últimos años es la contaminación, los accidentes de coche por el uso del móvil al volante, los ataques al corazón...), que gracias al dibujo con ordenador el ilustrador puede clonar con facilidad los personajes, que el dibujo sencillo y el uso de los colores planos ayudan a identificar mejor los elementos...

Raúl tardará más de una hora en leer *OVNI*. Al acabar comentará: “este libro es perfecto, es un libro que te lo cuentas tú mismo”. Pero este álbum no acaba en la última ilustración, ya que en la página de créditos se propone un nuevo juego: buscar entre las páginas un pajarillo azul, una mariposa amarilla y un ratoncito gris. Esta estrategia es muy común en los libros sin palabras. Se trata de un juego de observación con el objetivo de que el lector pasee de nuevo por las páginas del libro. De este modo puede descubrir cosas que se le hayan pasado por alto en una primera lectura. Eso si no se ha realizado con el detenimiento de este estudiante, claro.

La historia de *OVNI* acaba definitivamente en la contracubierta donde podemos observar al alienígena que huye volando en su nave ya reparada muy contento de abandonar un planeta Tierra gris y contaminado.

La lectura de *OVNI* produce un gran placer pero también agotamiento. Descifrar los signos, relacionarlos entre ellos, interpretarlos y conectarlos requiere un gran esfuerzo. *OVNI* es un libro con el que nadie se siente incompetente leyéndolo pero, por supuesto, no está dirigido exclusivamente a los niños, aunque la editorial¹⁴ lo promocioe como “una delicia para los pequeños de la casa”. *OVNI* es un libro para todas las edades y un claro ejemplo de álbum que será leído de tantas formas como lectores se acerquen a él.

Notas

- ¹ “El álbum es 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)
- ² Generalmente un álbum sin palabras carece de signos alfabéticos exceptuando, claro está, los que componen el título, nombre del autor y créditos. Sin embargo hay que tener en cuenta que algunos autores consideran como libros sin palabras obras que incluyen en sus páginas alguna palabra, frase o párrafo.
- ³ Los signos alfabéticos también son signos visuales pero comúnmente se los trata aparte. Por ello suele hablarse de texto e imagen aunque el texto no deja de ser un tipo de imagen. Los signos alfabéticos son unívocos y excluyentes, son signos simbólicos cuya significación es establecida a partir de unas leyes arbitrarias convencionales y se combinan en sistemas codificados complejos pero que una vez asimilados son fáciles de usar.
- ⁴ Para ejemplificar la complejidad de la interpretación de los signos nos gustaría citar al padre de la semiótica moderna, C.S. Peirce (1987) que define “signo” como aquel objeto que está en lugar de otro para alguna mente. Para Peirce el signo no se caracteriza por una relación diádica como la de la pareja significante/significado de Saussure, sino que se trataría de una relación triádica compuesta por tres elementos; el signo (S), el objeto (O) y el interpretante (I), siendo este último la cognición producida en una mente. Según Peirce los signos pueden ser de tres tipos: iconos, índices y símbolos. *Icono* es aquel signo que tiene una relación de semejanza con el objeto que representa (por ejemplo, el retrato de una persona). *Índice* es aquel signo cuya conexión con el objeto es de contigüidad (el pictograma de una mujer en la puerta de un lavabo designaría el destinatario de ese servicio y no el servicio en sí mismo). *Símbolo* es el signo cuya relación con el objeto es fruto de una convención social (el grafismo que consiste en un círculo con una cruz que se extiende orientada hacia abajo representa a la mujer).
- ⁵ En este proceso el lector se debate en una dialéctica en la que participan las evocaciones del pasado (retención) y las expectativas del futuro (protención) con la expectativa de conseguir una coherencia global del mensaje (Duran, 2007).
- ⁶ Hay varias razones que hacen creer que la imagen se lee de forma natural; una es la rapidez en la percepción (pareciendo que el reconocimiento de su contenido se hace de manera simultánea a la percepción) y la otra, su pretendida universalidad (puesto que se identifica el reconocer un motivo con comprender el mensaje de la imagen). El reconocimiento de un motivo demanda un aprendizaje y es este aprendizaje lo que se hace de manera natural (puesto que 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). (Joly, 1999: 48-49).
- ⁷ La doble página número 7 es la que tiene más número de alienígenas, 79. Generalmente rondan entre los 45 y los 65 por página.
- ⁸ Nos limitamos a describir el método de lectura que suele utilizar esta lectora. Otros lectores prefieren no anticiparse y leer consecutivamente según el orden lógico del libro.
- ⁹ Por orden cronológico podemos identificar el período Jurásico, la aparición del hombre y escenas de la vida prehistórica, la construcción de las Pirámides de Egipto, el nacimiento de la escritura, la civili-

zación griega, la quema de la Biblioteca de Alejandría, los juegos en el Coliseo de Roma, las invasiones germánicas y musulmanas, las invasiones vikingas, tradiciones de algunas naciones amerindias, la Civilización Maya y el Imperio Inca, la construcción de los Moái de la Isla de Pascua, la construcción de la Muralla China, la llegada de Marco Polo a Pekín, escenas cotidianas de la Edad Media en Europa, el Descubrimiento de América por Cristóbal Colón, el comercio negrero para las plantaciones de algodón americanas, la conquista del oeste y exterminio de los pueblos amerindios, la revolución industrial, el trabajo en cadena, el crack del 29 en Nueva York, las pruebas atómicas en el Desierto de Alamogordo y escenas urbanas contemporáneas.

¹⁰ Podemos identificar el Olimpo y la Atlántida.

¹¹ Podemos identificar con nombre propio: Filósofos y sabios griegos (Diógenes, Platón, Pitágoras, Arquímedes), personajes mitológicos (Atenea, Hermes, Afrodita, Zeus, Ulises, Minotauro, Poseidón, Medusa, Baco, Yeti), y de la religión cristiana (Moisés, Melchor, Gaspar y Baltasar, Jesús), personajes históricos (Rómulo y Remo, Nerón, Marco Polo, Leonardo da Vinci, Cristóbal Colón, Henry Ford), personajes literarios (Aladín, Alibabá, el Genio de la lámpara, Quasimodo, Esmeralda) y personajes cinematográficos (Charlot, E.T. el extraterrestre). Otros personajes “géricos” históricos (egipcios, griegos, hebreos, romanos, cristianos, bárbaros, musulmanes, vikingos, tribus amerindias, mayas, incas, polinesios, chinos, japoneses, mongoles, nepalés, burgueses, piratas, traficantes de esclavos, confederados del sur y soldados de la Unión, vaqueros, el sheriff, bandidos, el séptimo de caballería, trabajadores en una cadena de montaje, obreros, ciudadanos, banqueros, estudiantes, profesor, periodistas, soldados americanos) y otros personajes mitológicos (faunos, pegasos, harpías, centauros, sirenas y cíclopes).

¹² Algunos sucesos que podrían datarse con exactitud son: 48 aC (quema de la Biblioteca de Alejandría), 12 de octubre de 1492 (descubrimiento de América), 24 de octubre de 1929 (jueves negro en la bolsa de Nueva York), 1933 (estreno de *Tiempos modernos* de Chaplin), 16 de julio de 1945 (pruebas de la bomba atómica en el desierto de Alamogordo, Nuevo México) y 1982 (estreno de *E. T., el extraterrestre* de Steven Spielberg) entre otros.

¹³ Transcribimos dos conversaciones entorno a *OVNI*.

–Este es Colón. –No puede ser. Eso es mucho más tarde. Además, mira la forma de la nave y cómo van vestidos... son vikingos. –Y los vikingos llegaron hasta a América? –No sé. Pero Colón no es porque fue en 1492 (...) –Éste de aquí sí que es Colón!
–Falta el invento de la rueda! –No puede ser! No se lo pueden haber dejado. (...) –A ver, a ver... Mira, aquí está!

¹⁴ “Una delicia para los pequeños de la casa, el nuevo producto de la desbordante imaginación de Lewis Trondheim tiene tanto de cómic como de juego. Un extraterrestre aterriza con su nave en plena época del Jurásico y atravesará varios peligrosos laberintos que pueden suponerle catastróficas consecuencias... o llevarlo a recorrer la historia de la humanidad. Una fiesta estética y cultural para las neuronas”. (Consultado el 24 de junio de 2008 en: <http://www.edicionesglenat.es/asp/serie.asp?pSer=235>)

Referencias bibliográficas

- BOSCH, E. (2007). Hacia una definición de álbum. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 5, 25-45.
- DURAN, T. (2007). *Àlbum i altres lectures. Anàlisi dels llibres per a infants*. Barcelona: Associació de Mestres Rosa Sensat.
- EISNER, W. (2002). *Los cómics y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- _____ (2003). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma Editorial. (Versión original en inglés: *Graphic Storytelling and Visual Narrative*, Florida: Poorhouse Press, 1996)
- JOLY, M. (1999). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: La Marca. (Versión original en francés: *Introduction a l'analyse de l'image*, Paris: Nathan, 1993)
- McCLOUD, S. (2005). *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao: Astiberri Ediciones.
- PEIRCE, C. S. (1987). *Obra lógico-semiótica*. Madrid: Taurus
- SALISBURY, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona: Acanto. (Versión original en inglés: *Illustrating Children's Books*, 2004).
- VV.AA. (1999). *El libro-álbum: invención y evolución de un género para niños* (pp.129-132). Caracas: Banco del Libro



Correspondencia: Emma Bosch - Departamento de Didáctica de la Educación Visual y Plástica de la Universidad de Barcelona. Email: emmabosch@ub.edu.
Teresa Durán - Departamento de Didáctica de la Educación Visual y Plástica de la Universidad de Barcelona. Passeig de la Vall d'Hebron, 171, 08035 Barcelona. Email: tduran@ub.edu

Luengo Gascón, E. (2009). Semiología del teatro y de la dramatización: De la teoría a la praxis. Transgresión de identidades en las estéticas de ayer y de hoy. *ALLIJ* (Anuario de Investigación en Literatura Infantil y juvenil) 7 (2), 53-86 ISSN 1578-6072

SEMIOLÓGÍA DEL TEATRO Y DE LA DRAMATIZACIÓN: DE LA TEORÍA A LA PRAXIS. TRANSGRESIÓN DE IDENTIDADES EN LAS ESTÉTICAS DE AYER Y DE HOY

Elvira Luengo Gascón
Universidad de Zaragoza

(Recibido 1 Marzo 2009/ Received 1 March 2009)
(Aceptado 30 Septiembre 2009/ Accepted 30 September 2009)

Resumen

La finalidad de la obra teatral es la representación escénica. En este artículo se exponen unas consideraciones teóricas acerca del Texto Literario y del Texto Espectacular junto a los principales códigos del Lenguaje Teatral y su funcionamiento dramático. Se pretende una aproximación al análisis semiótico tomando como ejemplo la comedia *El vergonzoso en palacio* de Tirso de Molina. El estudio del texto dramático clásico y sus códigos consolida las bases para la práctica de la Dramatización como juego y técnica pedagógica en los diferentes niveles educativos. Por todo ello se destaca la pluralidad de códigos y su importancia en el juego de apariencias y engaños que se manipulan en el escenario. Se esboza un modelo de análisis para comprender códigos audiovisuales que en la teoría del signo mantienen vigencia como estéticas de ayer y también de hoy. Lo que se revela como verdad de fondo es la Transgresión de identidades de los modelos establecidos a través de la máscara dramática.

Palabras clave: texto espectacular, lenguaje teatral, dramatización, transgresión de identidades.