

Emma Bosch Andreu
emmabosch@ub.edu

Universidad de Barcelona

(Recibido 1 junio 2015 / Aceptado 1 septiembre 2015)

LA VOZ DE LOS PERSONAJES EN LOS ÁLBUMES SIN PALABRAS

CHARACTERS' VOICE IN WORDLESS PICTURE BOOKS

Resumen

Los álbumes sin-palabras narran historias exclusivamente con imágenes. El presente artículo se pregunta por las razones de la carencia de textos escritos y centra su atención en los personajes que aparecen. Algunas de las preguntas que se intentan responder son: ¿por qué los autores crean álbumes sin-palabras?, ¿es porque los personajes de estas obras no necesitan hablar?, ¿o es simplemente, porque no pueden hacerlo?, ¿sus voces están silenciadas porque lo que dicen es irrelevante?, ¿o es que los personajes se comunican con otro tipo de códigos no lingüísticos? Para encontrar respuestas se ha analizado un corpus de 351 álbumes sin-palabras y casi-sin-palabras. Fruto de este análisis, este trabajo presenta una tipología de los álbumes según la voz de los personajes y que discierne entre obras silenciosas, silenciadas, imago parlantes e ininteligibles.

Palabras clave: libro álbum; álbum sin-palabras, personajes, voz, tipología.

Abstract

Wordless Picturebooks tell stories exclusively through pictures. This paper explores the reasons for the absence of written texts and focuses on the characters trying to answer the following questions: Why do the authors create Wordless Picturebooks? Is it because the characters in these picturebooks do not need to talk? Or is it simply because they cannot do it? Are their voices silenced because what they say is irrelevant? Or do the characters communicate with other non-linguistic codes? A corpus of 351 Wordless and Almost-wordless Picturebooks has been analysed to try to answer all the above questions. This paper presents a typology according to the voice of the characters and identifies four different types: silent, silenced, *imago-speaking* and unintelligible.

Keywords: picturebook, wordless picturebook, character, voice, typology.

Introducción

A la pregunta de por qué los autores crean álbumes sin-palabras, Judith Graham (1998: 27-28) responde que es un gran reto conseguir narrar una historia solamente con elementos visuales y que, en este tipo de libros en que la imagen no está supeditada al texto –que suele dictar «lo que hay que ver»–, el lector mirará las ilustraciones con mayor detenimiento. La ausencia de texto escrito «may

mean that pictures are scanned more thoroughly. Do illustrators enjoy this prospect?» se pregunta Graham. A lo que ella misma responde: «I imagine so» (ibíd.).

No solamente hay que interpretar la existencia de álbumes sin-palabras como resultado de la voluntad de autonomía de los ilustradores o fruto de un posible afán de alarde. El autor Istvan Banyai (2005) afirma con rotundidad: «I like visual. I think visual». Este «pensamiento visual» es otra forma de comprender la realidad y comunicarla. La Teoría de las Inteligencias Múltiples de Howard Gardner (1998 [1983]), identificando la inteligencia «visual-espacial» así lo corrobora.

Además de que los ilustradores deseen usar exclusivamente el lenguaje que mejor dominan –el lenguaje visual– para crear obras enteramente gráficas, puede ser interesante preguntarse si éstas carecen de textos escritos por requerimientos específicos. ¿Por qué los autores crean álbumes sin-palabras? ¿Es porque los personajes de estas obras no necesitan hablar? ¿O, simplemente, porque no pueden hacerlo? ¿Sus voces están silenciadas porque lo que dicen es irrelevante? ¿O es que los personajes se comunican con otro tipo de códigos no lingüísticos?

Para responder a estas preguntas se ha analizado un corpus de 351 álbumes sin-palabras y casi-sin-palabras. Fruto de este estudio se han identificado cuatro tipos de álbumes¹ en referencia a la voz de los personajes: silenciosos, silenciados, imagoparlantes e ininteligibles.

Voz en los álbumes sin-palabras y casi-sin-palabras						
SILENCIOSA		SILENCIADA	IMAGOPARLANTE			ININTELIGIBLE
Requerimiento narrativo	Incapacidad para hablar	Expresión facial Lenguaje corporal Signos gráficos	Imagen icónica	Imagen icónico-simbólica	Imagen simbólica	
Personaje solo Sin conversación Tramas de acción Sueño y ensoñación	Animales Otros seres		Escena Objeto Pictograma	Ideograma Sensograma		

En el presente artículo se describirán cada una de estas categorías y se ilustrarán con ejemplos de álbumes sin-palabras o casi-sin-palabras de diversas procedencias. Hay que tener presente que los álbumes pueden participar parcial o totalmente de estas cuatro categorías.

1. Silenciosos

En la mayoría de escenas de los Álbumes Sin-Palabras Silenciosos nada indica que los personajes estén hablando o emitan algún sonido. Por ello, el lector de un álbum de este tipo no se extrañará por la falta de texto escrito ya que la historia es silenciosa. Podrían calificarse estas obras como álbumes sin-palabras «naturales» ya que en ellos los personajes no hablan, bien porque la historia no lo requiere, o bien porque los personajes son incapaces de hablar.

1 Entendiendo álbum como aquella narración de imágenes secuenciales fijas e impresas, afianzada en la estructura de libro, cuya unidad es la página, la ilustración es primordial y el texto puede ser subyacente. En los álbumes sin palabras el texto es subyacente (Bosch, 2012; Bosch, 2014).

1.1. *Requerimiento narrativo.*

Los álbumes son silenciosos porque así lo requiere la narración. Entre ellos pueden distinguirse cuatro tipos:

1.1.1. El personaje está solo.

Los personajes no necesitan hablar porque carecen de interlocutor. Puede tratarse de personas, como en *Un día en la playa*, de Bernardo Carvalho (2010 [2008]), donde un bañista solitario decide hacer algo de provecho con la basura que la marea acerca a la playa; o ser animales humanizados, como en *Chigüiro y el baño*, de Ivar Da Coll (2005 [1985]), donde el roedor se baña después de haberse ensuciado jugando a la pelota.

1.1.2. Los personajes no conversan.

Los individuos interactúan entre ellos sin hablarse. En *Edmond*, de Juliette Binet (2007), el ratón protagonista se coloca una máscara con un rostro humano para poder jugar a la pelota con otros niños. Un pelotazo en la cara tira la máscara, por lo que se descubre el engaño. Edmond, afligido, abandona el grupo. Después de este incidente, los otros «niños», avergonzados, deciden quitarse sus máscaras para mostrarse tal y como son (rinoceronte, gato, liebre...). Los personajes no se han comunicado oralmente en ningún momento. Las caretas lo impedían. Luego, cuando ya no las tenían, no lo han hecho, quizás, por vergüenza y arrepentimiento.



Binet, 2007.

1.1.3. La trama se basa en la acción.

Como suele suceder en el cine de acción, en las historias que se basan principalmente en la acción de los personajes, hay poco espacio para el diálogo. En *Eau glacée*, de Arthur Geisert (2009), los habitantes de una calurosa isla, viendo que se están quedando sin agua potable, trabajan conjunta e incansablemente para solucionar sus problemas. Todos los isleños saben lo que hay que hacer en cada momento, por lo que realizan sus tareas concentrados y en silencio.

Las historias de acción en que los personajes se desplazan, ya sea por voluntad propia o porque son perseguidos, también suelen carecer de diálogos. En *Morse, où es-tu?*, de Stephen Savage (2011 [2011]), el vigilante del zoológico persigue durante todo el libro a la morsa que se ha escapado de su recinto y que, con mucha habilidad, consigue camuflarse entre los habitantes de la ciudad.

Tampoco hay lugar para el diálogo en las historias sobre relaciones violentas (luchas, guerras, batallas...). En *Warum?*, de Nikolai Popov (1995), se explica la devastadora batalla entre ratones y ranas causada a raíz de un pequeño incidente. Y *Le chemin*, de Fernando Vilela (2007), narra las luchas de un caballero para poder rescatar a una doncella. Éste combate contra un dragón, contra una serpiente gigante, y, finalmente contra todo un ejército de soldados que tienen cautiva a la princesa.

1.1.4. Los personajes sueñan o tienen ensoñaciones.

Historias oníricas nocturnas, como *La rêve du pêcheur*, de Ronan Badel (2006), en que un marino sueña que pesca un pez gigantesco mientras duerme sentado en una taberna; o ensoñaciones

diurnas como el imaginario viaje de la protagonista del álbum casi-sin-palabras *El extraordinario viaje de Prudence, de Charlotte Gastaut* (2011 [2010]), una aventura, producto de la evasión mental de la niña, para escapar de los insistentes requerimientos maternos, que se materializan en los textos que invaden literalmente las primeras páginas del libro.

1.2. *Los personajes son incapaces de hablar.*

Entre ellos distinguimos dos casos:

1.2.1. Animales.

Los animales actúan como tales, por lo que, aunque la mimica indique que están emitiendo sonidos, éstos serían los propios de su especie (gruñidos, rugidos, bramidos, etc.). Por ejemplo, *Prédateurs*, de Antoine Guilloppé (2011 [2007]), cuenta cómo un ratoncillo intenta regresar a su madriguera una noche esquivando a un gato y un búho que lo acechan. *Flum, Flo und Pascha*, de Anne Brouillard (1992 [1990]), explica el intento fallido de tres gatos de atrapar tres peces.

1.2.2. Otros seres incapaces de hablar.

Los personajes, en un principio, no pueden hablar. Es el caso de los objetos (globo, manzana, mariposa, flor, etc.) que se transforman unos en otros en *El globito rojo*, de Iela Mari (2006 [1967]).

2. Silenciados

En los Álbumes Sin-Palabras Silenciados la voz de los personajes estaría apagada. Podrían calificarse con el adjetivo «artificiales» porque en ellos todo parece indicar que los personajes emiten sonidos (hablan, gritan, cantan, lloran...), pero no hay texto alguno que indique cuáles son esos sonidos, cuáles serían esas palabras. Es como si hubiera desaparecido el texto escrito de las páginas del libro. En un álbum silenciado se sabe que los personajes emiten sonidos gracias a la interpretación de las expresiones faciales, del lenguaje corporal u otros signos gráficos que acompañan al personaje.

2.1. *Expresión facial o mímica facial.*

El psicólogo Paul Ekman (1972) distingue siete emociones humanas básicas (felicidad, tristeza, ira, miedo, sorpresa, desdén y asco) que relaciona con expresiones faciales concretas. Si el ilustrador sabe traducir gráficamente esos movimientos –independientemente del grado de estilización gráfica–, el lector podrá reconocer esas emociones. Por ejemplo, habitualmente las bocas abiertas indican que la persona emite un sonido. Cuando la boca está muy abierta, se entiende que el personaje está gritando, sobre todo si se acompaña de la mano para dirigir sus palabras, como es el caso del leñador avisando «¡Tronco va!» en *Aquest sí, aquest no*, de Eduard Martorell y Montse Fransoy (2000). Las bocas abiertas pueden ser también señal de que el personaje está cantando. En esta interpretación el *atrezzo* juega un papel importante.

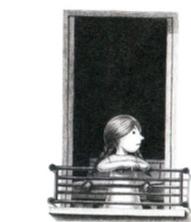
2.2. *Lenguaje corporal.*

La postura del cuerpo, la posición de brazos y piernas y los gestos de la mano que, generalmente apoyan el discurso oral, funcionan aquí como sustitutos de las palabras y son tan expresivos que, incluso, en algunos casos se pueden «leer» los mensajes que transmiten. Paul Ekman y Wallace Friesen (1969) identifican seis tipos de movimientos que acompañan el mensaje verbal (emblema, ilustrativo, regulador, adaptativo, exhibidor de afecto y batuta). En los álbumes sin-

palabras estos movimientos que sustituyen o que acompañan el mensaje oral –aquí silenciados– estarían representados gráficamente.

Por ejemplo, en la cultura occidental, colocar el dedo índice erguido delante de la boca, como hace el zorro en *Un día de pesca*, de Béatrice Rodriguez (2011 [2011]), se hace para solicitar silencio; colocar los brazos estirados perpendiculares al suelo mostrando las palmas de las manos, como hace la mujer que intenta detener la tala indiscriminada de árboles en *Aquest sí, aquest no*, de Eduard Martorell y Montse Fransoy (2000) indica que se quiere parar una acción; unir el pulgar y el índice formando un círculo, como hace la mujer en una escena posterior del mismo libro, significa que todo está correcto (ok); o agitar un pañuelo con el brazo extendido, como hace el zorro en la última página de *Ladrón de gallinas*, de Béatrice Rodriguez (2009 [2005]), es signo de despedida. Muchos de estos gestos son comprensibles gracias a la combinación de otros signos y al contexto. Apuntar con el índice a una persona puede significar «ahora te toca a ti», como en *Rainstorm*, de Barbara Lehman (2007); o puede ser una advertencia intimidatoria, como en la reprimenda del campesino a su hijo en el álbum casi-sin-palabras *The Silver Pony*, de Lynd Ward (1973). Cuando, en vez de señalar una persona, se apunta hacia una dirección significa «por ahí», como en *Jack wants a Snack*, de Pat Schories (2008). En este caso, las piernas separadas y el otro brazo colocado en jarras hacen que esa orden sea más enérgica, por lo que el niño podría decirle a su perro algo parecido a «¡Jack, sal inmediatamente de aquí!». En *Aquest sí, aquest no*, de Eduard Martorell y Montse Fransoy (2000), una activista apunta hacia el bosque talado. Un gesto que podría acompañar al reproche «¡mirad lo que habéis hecho!». En todos estos ejemplos los dedos de la mano estaban en la misma posición pero los significados son diversos.

Los mensajes de un álbum sin-palabras pueden estar silenciados, bien porque lo que se dice no es relevante ni imprescindible –ya que si lo fuera, el autor los hubiera escrito; o bien, como se ha podido comprobar en estos ejemplos, porque el mensaje puede ser fácilmente deducible. A menudo el lector puede intuir qué dicen los personajes descifrando los signos e interpretando el contexto. «¡Eh, mira, lo que hay en la mochila!» parece decir el niño del cochecito a su hermana en *Els grans no em veuen*, de Clara Sabrià y Mabel Piérola (2004 [2000]), señalando al duendecillo que asoma la cabeza. O «No tenemos nada para comer, cariño» podría comentar el zorro a la gallina en *Un día de pesca*, de Béatrice



Shibuya, 2011.

Rodriguez (2011 [2011]), delante de la nevera vacía. Si no son estas palabras, seguramente serían frases similares. Hay casos en los que, incluso, podemos saber las palabras exactas de lo que dicen los personajes. Por ejemplo, en *Rana, ¿Dónde estás?*, de Mercer Mayer (2009 [1969]), el niño protagonista busca a su mascota que se ha escapado de casa llamándola una y otra vez «Rana, ¿dónde estás?». Lo sabemos porque lo hemos leído en el título.

2.3. Otros signos gráficos.

Los ilustradores pueden reforzar la presencia de sonido añadiendo recursos gráficos al lenguaje mímico y gestual. Un ejemplo serían las nubecillas blancas cerca del hocico del toro que indican su fuerte resollar en el álbum casi-sin-palabras *No tinc paraules*, de Arnal Ballester (1998). Hay signos

muy conocidos, como las rayas que salen de los altavoces del radiocasete que lleva uno de los chicos en el álbum casi-sin-palabras *Ein Jahr in Wimmelhausen*, de Catharina Westphal (2008), que indican que el volumen del aparato está muy alto; pero hay otros signos que, aunque son creaciones de los propios ilustradores, también son fácilmente comprensibles, como el círculo de colores para «mostrar» la música que toca el niño violinista en el álbum casi-sin-palabras *Les voisins musiciens*, de Yunko Shibuya (2011).

La lectura de estos signos gráficos debe realizarse siempre teniendo en cuenta el contexto. Las tres gotas blancas sobre las cabezas de los personajes de *¡Fiesta Mayor!*, de Josep Lluch y Max (2008 [2001]), tienen diversos significados: la fascinación del niño que ve al cabezudo; la contrariedad que sufre cuando nota que se ha perdido; y la desesperación del padre que busca angustiado a su hijo. Esas mismas gotas blancas, invertidas y sobre la frente significan el sudor del esfuerzo de la rata protagonista de *Strewbettina's Birthday*, de John Goodall (1998 [1970]); y en horizontal y cerca de un silbato, representan el pitido del maestro de *La guerra de almohadas más grande del mundo*, de Vincent Cuvellier y Vincent Mathy (2009 [2008]).

3. Imagoparlantes

Para calificar aquellos álbumes en que los autores substituyen las palabras por imágenes para mostrar lo que dicen, piensan, desean, imaginan o sueñan los personajes proponemos el término «imagoparlante». En estos libros, en vez de usarse un código lingüístico, se usa un lenguaje iconográfico. Este código sería similar al de los tableros de comunicación alternativa que contienen imágenes para facilitar la comunicación de aquellas personas que tienen dificultades de expresión mediante el lenguaje oral y escrito y se expresan señalando las imágenes. En los álbumes, según el tipo de signo que aparece, podría distinguirse entre imágenes icónicas, icónico-simbólicas y simbólicas.

3.1. Imagen icónica.

Los iconos son «cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado» (Morris, 1962: 212 [1946]). Definición que, como bien señala Roman Gubern (1981 [1972]) «lleva implícita la relativa universalidad e inteligibilidad del signo icónico, comparado con otros signos lingüísticos, como es la palabra». Así lo indican también Lewis Trondheim y Sergio García (2009: 11 [2006]): «la ventaja de hacer bocadillos con dibujos dentro es que se entienden en todos los países». Las imágenes icónicas son referentes directos ya que la imagen representa fidedignamente el objeto representado. Según el tipo de representación pueden distinguirse tres categorías: escena, objeto y pictograma.

3.1.1. Representación de una escena.

En el álbum casi-sin-palabras *N*, de Marc Boutavant (2008), el oso rojo explica una historia a un oseznó. La historia empieza dentro de un pequeño globo de diálogo y la escena se repite ampliada en la página contigua. Las siguientes páginas serán la continuación del relato que narra las aventuras del oso relacionándose con objetos y personajes que empiezan con la letra ene.

3.1.2. Representación de un objeto descontextualizado.

El álbum casi-sin-palabras *La rumeur de Venise*, de Albertine (2010 [2008]), cuenta cómo la noticia de la pesca que ha traído un pescador a puerto se va alterando a medida que los venecianos se van pasando la información los unos a los otros. El pez, que aparece dentro de un globo de diálogo, va

sufriendo diferentes transformaciones –como ocurre en el juego del teléfono– hasta convertirse en una sirena.

3.1.3. Pictograma.

Imagen esquemática, simplificada, que funciona como representante generalizado. Adrien Albert ha usado en el álbum casi-sin-palabras *Seigneur Lapin* (2008) una secuencia de ocho imágenes para que el conejo contara a la princesa una versión «algo alterada» de sus intentos fracasados por recuperar el collar de perlas robado. Para reforzar la idea de que lo que hay en esas viñetas es una explicación, las imágenes son más sintéticas: los personajes son siluetas negras sobre un fondo amarillo.



Albert, 2008.

3.2. Imagen icónico-simbólica.

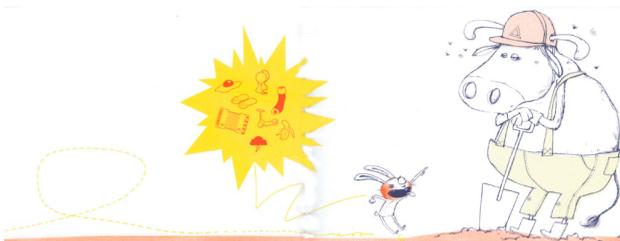
Imagen que hace referencia a un contenido simbólico, también llamada metáfora visual. Dependiendo del contenido puede ser un ideograma o un sensograma.

3.2.1. Ideograma.

Imágenes icónico-simbólicas que representan un concepto abstracto o sintetizan una idea. Un ejemplo clásico sería el uso de una bombilla iluminada como metáfora visual de «tener una buena idea», como la que aparece en *Aquest sí, aquest no*, de Eduard Martorell y Montse Fransoy (2000); y en el álbum casi-sin-palabras *No tinc paraules*, de Arnal Ballester (1998).

3.2.2. Sensograma.

Representación icónica de un estado de ánimo (amor, dolor, rabia...). El álbum casi-sin-palabras *Podlapin*, de Philippe Jalbert y Cécile Hudriser (2010), es la historia de un conejo malhumorado que insulta –iconográficamente– a todo aquel con quien se encuentra. Su enfado va aumentando progresivamente ante la indiferencia de los demás animales, y eso se refleja en la mímica y expresión corporal y en el aumento progresivo de los insultos que profiere. Sus gritos histéricos son más ofensivos que los



Jalbert y Hudriser, 2010.

agranos que profesa que, analizados con detalle, resultan bastante inocentes: huevo frito, sandalia, calcetín, acordeón, patinete, banana... Por ello, el enfado del conejo recuerda a una pataleta infantil. La forma y color del globo (estrella amarilla de puntas desiguales) refuerzan la idea de grito.

3.3. *Símbolos gráficos.*

Signos simbólicos como los lingüísticos (signo de interrogación, de exclamación...), signos musicales (notas, claves de sol...), etc. Por ejemplo, gracias a las notas musicales que salen de su boca, sabemos que el oso protagonista del álbum casi-sin-palabras (ii) *N*, de Marc Boutavant (2008), está cantando.

4. Ininteligibles

En los Álbumes Sin-Palabras Ininteligibles los personajes se comunican con códigos comunicativos desconocidos por el lector. El autor inventa el lenguaje y su representación gráfica y, por lo tanto, los mensajes son incomprensibles para el lector que no tiene ni la capacidad ni los medios para poder descifrarlos. Las obras de esta clase son escasas y suelen tratar el tema de la incomunicación. Un ejemplo sería *Too late*, de Mar Cerdà (2011), en donde el pez recién llegado a una pecera intenta, sin éxito, comunicarse con el otro habitante. Primero con un corto saludo, luego con una pregunta, después con un largo párrafo escrito en una lengua misteriosa, e incluso lo prueba con un lenguaje musical propio. Los intentos no reciben respuesta hasta que es «demasiado tarde».



Cerdà, 2011.



Meunier y Murat, 2003.

Otro ejemplo sería *Komunikation Zéro*, de Henri Meunier y Thierry Murat (2003), donde cuatro extraterrestres emiten signos gráficos que son incomprensibles para ellos y también para el lector. Al no poder comunicarse, los alienígenas primero se entristecen y luego se enfurecen. El mensaje es claro: es imposible comunicarse –la comunicación es cero, como se indica en el título– cuando el sistema de signos es simbólico y no se conoce el código para poder descifrarlo. Lo curioso de este libro es que los extraterrestres se unen ante el ataque de un ser gigantesco que amenaza con exterminarlos. Entonces, esos signos simbólicos (antes vacíos de significado para los receptores) se combinan formando un único signo icónico de comprensión uni-

versal –un rostro que grita desafiante– y que asustará al enemigo común. Podría decirse que este librito concentra en sus páginas la esencia de los álbumes sin-palabras, en el sentido de que son obras que transmiten su mensaje utilizando signos icónicos «universales».

Conclusiones

Judith Graham (1998: 28-29) recuerda que las imágenes no pueden hacer todo lo que hace el texto, no pueden decirnos el nombre de las personas o cosas, o lo que los personajes dicen o piensan. En los álbumes sin-palabras no pueden darse monólogos interiores, juegos de palabras, ironía, o contradicciones –cuando el texto dice lo contrario a lo que ocurre en las imágenes–. Pero *«They can, with a focus on gesture and facial expression, indicate what characters are feeling and, in so far as facial expression and body 'language' reveal thought, they can hint at what is passing through characters' mind»* (ibid.).

Después de analizar los álbumes sin-palabras y casi-sin-palabras del corpus, puede constatarse que, aún no habiendo texto escrito, en muchos casos sí puede saberse lo que los personajes dicen o piensan. Y se sabe porque el lector descifra la mímica facial, la expresión corporal y otros signos gráficos que acompañan a los personajes en el contexto dado. Los álbumes silenciosos, silenciados, imagoparlantes e ininteligibles utilizan estas estrategias. Los dos últimos añaden también mensajes visuales codificados.

La gran variedad de casos encontrada lleva a concluir que narrar sin palabras puede responder a un desafío personal –a un ejercicio de restricción voluntaria del tipo OuLiPo² u OuBaPo³–, o puede ser la elección del mejor medio para explicar unas historias que no podrían darse de otro modo.

2 Acrónimo de «Ouvroir de littérature potentielle», grupo de escritores, fundado en 1960 por Raymond Queneau y François Le Lionnais, que crean obras literarias definiendo previamente restricciones y limitaciones con el objetivo de explorar las potencialidades de la lengua y la literatura.

3 Acrónimo de «Ouvroir de bande dessinée potentielle», grupo de autores de cómic fundado en 1992 por integrantes de la editorial L'Association que, a la manera de OuLiPo, crean historietas gráficas con restricciones voluntarias. Por ejemplo, la iteración icónica, restricción icónica, palíndromo, pliegue, sustitución verbal o icónica, etc.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes primarias

- Albert, A. (2008). *Seigneur Lapin*. Paris: L'école des loisirs.
- Albertine (2010) (2008). *La Rumeur de Venise*. Gènevè: La Joie de Lire.
- Badel, R. (2006). *Le rêve du pêcheur*. Paris: Éditions Autrement, Histoire sans paroles.
- Ballester, A. (1998). *No tinc paraules*. Valencia: Media Vaca.
- Binet, J. (2007). *Edmond*. Paris: Éditions Autrement, Histoire sans paroles.
- Boutavant, M. (2008). *N. Andernos*: Éditions l'Édune, L'AbéCéDaire.
- Brouillard, A. (1992) [1990]. *Flum, Flo und Pascha*. Köln/Zürich: Middelhaue Verlag.
- Carvalho, B. (2010) [2008]. *Un día en la playa*. Barcelona, Madrid: Libros del Zorro Rojo.
- Cerdà, M. (2011). *Too late*. Cànoves: Editorial Proteus.
- Cuvellier, V. y Mathy, V. (2009) [2008]. *La guerra de almohadas más grande del mundo*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora, Pipala.
- Da Coll, I. (2005) (1985). *Chigüiro y el baño*. Bogotá: Babel Libros.
- Gastaut, Ch. (2011) [2010]. *El extraordinario viaje de Prudence*. Madrid: SM.
- Geisert, A. (2009). *Eau glacée*. Paris: Éditions Autrement, Histoire sans paroles.
- Goodall, J. (1998) (1970). *Strewbettina's Birthday*. Hampshire: Ragged Bears.
- Guilloppé, A. (2011) [2007]. *Depredadores*. México: Océano Travesía.
- Jalbert, Ph. y Hudrisier, C. (2010). *Podlapin*. Éditions Thierry Magnier.
- Lehman, B. (2007). *Rainstorm*. New York: Houghton Mifflin.
- Lluch, J. y Max. (2008) (2001). *¡Fiesta Mayor!* Barcelona: La Galera, Sin Palabras; 7.
- Mari, Iela. (2006) [1967]. *El globito rojo*. Sevilla: Kalandraka.
- Martorell, E. y Fransoy, M. (2000). *Aquest sí, aquest no*. Barcelona: La Galera, Sense Mots; 5.
- Mayer, M. (2009) [1969]. *Rana, ¿Dónde estás?* Madrid: Los cuatro azules.
- Meunier, H. y Murat, Th. (2003). *Komunikation zéro*. Rodez cedex: Éditions du Rouergue.
- Popov, N. (1995). *Warum?* Gossau/Zürich/Hamburg/Salzburg: Neugebauer Verlag.
- Ribas, T., Casademunt, P., Capdevila, R. (1997) (1984). *Mirem la ciutat*. Barcelona: La Galera, Mirem; 5.
- Rodriguez, B. (2009) [2005]. *Ladrón de gallinas*. Madrid: Libros del Zorro Rojo.
- _____ (2011) [2011]. *Un día de pesca*. Barcelona/Madrid: Libros del Zorro Rojo.
- Sabrià, C. y Piérola, M. (2004) (2000). *Els grans no em veuen*. Barcelona: La Galera, Sense mots; 6.
- Savage, S. (2011) [2011]. *Morse, où es-tu?* Paris: L'école des loisirs, Pastel.
- Schories, P. (2008). *Jack wants a Snack*. Pennsylvania: Boyds Mills Press.
- Shibuya, Y. (2011). *Les voisins musiciens*. Paris: Éditions Autrement.
- Vilela, F. (2007). *Le chemin*. Paris: Éditions Autrement, Histoire sans paroles.
- Ward, L. (1973). *The Silver Pony: A Story in Pictures*. Boston: Houghton Mifflin.
- Westphal, C. (2008). *Ein Jahr in Wimmelhausen*. Stuttgart/Wien: Gabriel Verlag/Thienemann.

Fuentes secundarias

- Banyai, I. (2005). *The other side*. San Francisco: Chronicle Books.
- Bosch, E. (2012). «¿Cuántas palabras puede tener un álbum sin palabras?». *Ocnos*, 8, 75-88.
- _____ (2014). «Texts & Peritexts in Wordless and Almost Wordless Picturebooks». Kümmerling-Meibauer, B. (ed.). (2014). *Picturebooks. Representation and Narration*, 71-90. New York: Routledge.
- Ekman, P. (1972). «Universals and cultural differences in facial expressions of emotion». Cole, J. K. (ed.)

- (1971). *Nebraska symposium on motivation*, 207-283. Lincoln: University of Nebraska Press.
- Ekman, P. y Friesen, W. (1969). «The Repertoire of Non-verbal Behavior: Categories, Origins, Usage and Coding». *Semiotica*, 1, 49-98.
- Gardner, H. (1998) [1983]. *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.
- Graham, J. (1998). «Turning the visual into the verbal: children reading wordless books». Evans, J. (ed.) (1998). *What's in the Picture? Responding to illustrations in Picture Books*. London: Paul Chapman Pub.
- Gubern, R. (1981) (1972). *El lenguaje de los comics*. Barcelona: Edicions 62.
- Morris, Ch. (1962) [1946]. *Signos, lenguaje y conducta*. Buenos Aires: Losada.

