

INDICE:

I. INTRODUCCIÓN	7
1.1. Ámbito y límites del estudio	7
1.2. Objetivos de la tesis.....	12
1.3. Estado actual de la materia.....	14
1.4. Antecedentes	50
1.5. Fuentes y metodología para la investigación.....	69
II. TIPOLOGÍAS EN EL LIBRO-JUGUETE	77
2.1. El libro como escenario.....	77
2.1.1. Tipos de estructura	79
2.1.2. El libro carrusel	83
2.2. El libro como objeto.....	85
2.2.1. El libro con forma de objeto.....	86
2.2.2. El libro-objeto	87
2.3. El libro como contenedor	96
2.3.1. El libro-estuche	96
2.3.2. El libro, soporte de actividades	101
2.4. La confección de libros como juego.....	106
2.4.1. El libro montable	106
2.4.2. Los talleres creativos	108
2.5. Libro de artista y libro-juguete	110
2.5.1. El libro como soporte lúdico del arte	111
2.5.2. Categorías del libro de artista.....	112
2.5.3. Rasgos comunes entre libro de artista y libro-juguete.....	114
2.5.4. Rasgos diferenciales	115
2.6. El libro-juguete en los soportes digitales.....	116
2.6.1. Libro analógico vs. libro digital	117
2.6.2. Nuevas formas de lectura	118
2.6.3. El predominio multimedia.....	122
2.6.4. Ciberespacio y realidad virtual.....	123

2.6.5. El juego en el mundo digital.....	124
2.6.6. Juego y narración	125
2.6.7. Formas digitales del libro para jugar	129
2.6.8. Dispositivos infantiles para <i>e-books</i>	140
III. RECURSOS Y TÉCNICAS APLICADOS AL LIBRO-JUGUETE	144
3.1. Técnicas básicas	144
3.1.1. El troquelado de formas	145
3.1.2. Doblecés y plegados	154
3.2. Recursos para la interacción.....	158
3.2.1. Las solapas	158
3.2.2. Fragmentación de imágenes para su combinación	169
3.2.3. Figuras desplegadas	172
3.2.4. Lengüetas	184
3.2.5. Ruedas o discos giratorios.....	191
3.2.6. Los bolsillos	194
3.2.7. Figuras recortables y troqueladas	198
3.3. Recursos lúdicos externos incorporados al libro-juguete	199
3.3.1. Las pegatinas	200
3.3.2. Los cromos	200
3.3.3. Los naipes.....	200
3.3.4. Las figuras montables.....	202
3.3.5. Las marionetas	203
IV. OBJETOS Y COMPLEMENTOS MATERIALES PARA LA INTERACCIÓN.....	205
4.1. Superficies especiales.....	209
4.1.1. Los espejos	209
4.1.2. El acetato.....	211
4.1.3. El papel traslúcido	215
4.2. Juguetes	216
4.2.1. Muñequitos y figuras.....	217
4.2.2. Instrumentos musicales	219

4.3. Maquetas	219
4.4. Efectos especiales.....	220
4.4.1. Sonidos naturales	221
4.4.2. Sistemas electrónicos	223
4.4.3. Efectos ópticos	230
4.5. Otros materiales y efectos	240
V. RECURSOS GRÁFICOS Y FORMALES	244
5.1. Las texturas	244
5.2. Los relieves	251
5.3. Las tintas especiales	252
5.4. El formato	255
5.5. La encuadernación.....	259
5.6. La configuración estructural.....	264
5.7. Sistemas de cierre.....	267
VI. CONCLUSIONES	268
6.1. Introducción	268
6.1.1. Sobre la motivación y los objetivos de la tesis	268
6.1.2. Sobre las premisas del ámbito de estudio	269
6.1.3. A propósito del concepto del libro como juguete	269
6.2. De las publicaciones sobre el tema en España	271
6.2.1. En la actualidad	271
6.2.2. Sobre los antecedentes	273
6.2.3. Resumen.....	274
6.3. La edición en España de libros-juguete: evolución	274
6.4. Una clasificación de los libros-juguete.....	275
6.4.1. Tipologías.....	276
6.4.2. Funciones y temas	277
6.4.3. Cualidades	279
6.5. El diseño: factor vertebrador en el libro como juguete.....	281

6.5.1. Recursos lúdicos.....	282
6.5.2. Materiales y elementos constructivos.....	283
6.5.3. La interacción como valor intrínseco	284
6.6. Ideas destacables de la tesis	288
6.7. Áreas susceptibles de investigación en el marco del libro como juguete	290
VII. BIBLIOGRAFIA.....	292
7.1. Bibliografía general.....	292
7.2. Bibliografía sobre metodología para la investigación	295
7.3. Bibliografía específica.....	295
7.3.1. Artículos.....	298
7.4. Bibliografía del trabajo de campo	299
7.4.1. Colección propia	303