

TÍTULO DE LA TESIS:

El libro como juguete. Sus tipologías y recursos para la interacción.

RESUMEN:

El objeto de esta tesis es el libro entendido como juguete, es decir, como objeto para interactuar de forma lúdica con él. Se ha realizado una clasificación de las distintas tipologías de libros-juguete, atendiendo a su morfología, tecnologías implicadas y finalidad. También se han analizado los diversos recursos que concurren en ellos para provocar la interacción con el usuario. Dicha interacción se produce a tres niveles, que se conjugan entre sí dando lugar a distintas fórmulas de participación: el físico-motriz, el sensorial y el intelectual.

El primer rasgo definitorio de los libros para jugar es su carácter multidisciplinar: la convergencia de recursos procedentes de numerosos ámbitos. Esta cualidad hace del libro un objeto donde se ponen a prueba su versatilidad estructural y su capacidad para la generación de espacios creativos, tanto reales como conceptuales, y donde destacan sus cualidades objetuales y sensoriales.

El conjunto de interrelaciones que pueden producirse, derivadas de ese carácter multidisciplinar y la diversidad de transformaciones formales que pueden operarse en el libro, hacen imprescindible la intervención del diseño como factor vertebrador y coordinador de todos los recursos y factores concurrentes. El libro-juguete se entiende, así, como un proyecto en el que deben articularse, en el espacio-tiempo de la interacción lúdica, diversos códigos formales y semánticos procedentes de terrenos como la literatura, la ilustración, el diseño gráfico y editorial y el diseño de producto.