

# "CIUDADES IMAGINARIAS"

ESTIMULACIÓN CREATIVA  
MEDIANTE RECURSOS INTERACTIVOS Y MÓVILES  
EN EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL

---

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
TRABAJO FINAL. MÁSTER EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Tipología 4

Producción artística inédita acompañada de fundamentación teórica  
Valencia, Septiembre 2015

Realizado por Noelia García Lidó  
Dirigido por Ana Tomás Miralles



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES





A mis padres,  
por darme la oportunidad de formarme en una  
materia que pocos defienden.

A mi hermano y a mi novio,  
por sus consejos y la capacidad de ambos para  
disipar mis dudas.

A mi tutora,  
por su apoyo para sacar adelante este proyecto.

A cada uno de los que me han acompañado a  
lo largo de todos estos años; a los que siguen a  
mi lado y los que ya se han ido; a los que están  
lejos pero los siento más cerca que nunca. Gra-  
cias por apoyar mi trabajo y animarme a seguir  
con ello.

# 0.ÍNDICE

Resumen/abstract .....	7
<b>1. Introducción .....</b>	<b>9</b>
1.1 Marco teórico .....	9
1.2 Objetivos .....	10
1.2.1 Generales	
1.2.2 Específicos .....	
1.3 Metodología .....	10
1.4 Justificación .....	11
1.5 Hipótesis .....	11
<b>2. Desarrollo .....</b>	<b>12</b>
2.1 El álbum ilustrado infantil .....	12
2.1.1 La ilustración en la actualidad .....	12
2.1.2 ¿Qué entendemos por libro ilustrado? .....	15
2.1.3 Breve recorrido histórico .....	17
Origen y precursores .....	17
S.XV al XIX. Avance e innovación. El libro ilustrado moderno .....	18
Principios del S.XX. La edad de oro .....	20
1950 en adelante .....	20
S. XIX .....	21
2.2 ¿Qué es un libro móvil? .....	23
2.3 Historia y evolución de los libros interactivos .....	24
S.XII-XVII. Orígenes y precursores .....	24
S. XVIII. Libros lúdicos .....	25
S. XIX. La Edad de Oro. Innovación e imágenes animadas .....	27
I Guerra Mundial. Periodo de entreguerras. II Guerra Mundial .....	31
1960-1970. Principio del pop-up moderno .....	34
S.XX. La segunda Edad de Oro .....	36

2.4 Actualidad. Nuevos medios y propuestas .....	38
2.5 El desarrollo creativo infantil .....	40
2.5.1 Desarrollo cognitivo y sus primeras teorías .....	40
2.5.2 ¿Qué es la creatividad? .....	42
2.5.3 El pensamiento creativo en los primeros años .....	44
2.5.4 La necesidad de ser creativos .....	48
2.5.5 El aprendizaje mediante el juego .....	50
2.5.6 Los libros como objeto de juego y aprendizaje .....	53
<b>3. Referentes formales .....</b>	<b>57</b>
3.1 Kvêta Pacovska .....	58
3.2 Bruno Munari .....	60
3.3 Katsumi Komagata .....	62
3.4 Eric Carle .....	64
<b>4. Proyecto práctico. Ciudades Imaginadas .....</b>	<b>67</b>
4.1 Antecedentes .....	67
4.2 Planteamiento .....	68
4.3 Metodología .....	70
4.4 Proceso .....	72
4.5 Resultado .....	96
4.6 Presupuesto .....	116
<b>5. Conclusiones .....</b>	<b>117</b>
<b>6. Bibliografía/webgrafía .....</b>	<b>118</b>



## Resumen

En la actualidad son muchos los títulos que podemos encontrar en el mundo de los álbumes ilustrados infantiles, sector que ha resurgido en los últimos años. Dentro de este inmenso catálogo encontramos los llamados libros móviles, publicaciones que tienen su propia historia, con orígenes y precursores que han hecho posible su desarrollo hasta día de hoy, encontrando una gran cantidad de propuestas con interesantes maneras de interacción. Son libros en los que se hace partícipe al lector de una manera directa, pudiendo modificar e intervenir algunas partes, ofreciendo sorpresas en cada página.

El trabajo académico que presentamos se centra en las posibilidades interactivas ofrece un álbum infantil de este tipo, proponiendo como resultado práctico álbum de carácter educativo dirigido a un público de entre 5 y 8 años, que propicie la interacción y el factor juego para estimular la creatividad de los pequeños lectores. Para llegar a ello realizaremos un recorrido por los diversos tipos de publicaciones, centrándonos en las claves necesarias para la creación de un álbum ilustrado que integre elementos móviles. Finalmente, debido al carácter lúdico que pueden ofrecer este tipo de publicaciones, revisaremos la importancia del juego como fuente de desarrollo educativo entender los beneficios que pueden llegar a tener estos libros en la estimulación creativa infantil.

## Abstract

At present there are many titles that we can find in the world of children's picture books, a sector that has emerged in recent years. Within this vast catalog are the called mobile books, publications that have their own history, with origins and precursors that have made possible its development until today, finding a lot of proposals with interesting ways of interaction. Are books in which he engages the reader in a direct way, being able to modify and intervene parts, offering surprises on each page.

The academic work presented focuses on the interactive possibilities offers a children's album like this, proposing practical result of an educational album for an audience of between 5 and 8 years , that encourages interaction and play factor to stimulate creativity of young readers . To achieve this we will make a tour of the various types of publications , focusing on the need for the creation of a picture book that integrates key moving parts . Finally , due to the playfulness that can offer this type of publication , we will review the importance of play as a source of educational development to understand the benefits that can have these books in children's creative stimulation .

## Palabras clave

Álbum infantil - Interacción - Estimulación creativa - Ilustración

## Key words

Children album - Interaction - Creative stimulation - Illustration



# 1.INTRODUCCIÓN

## 1.1 Marco teórico

Para abordar este Trabajo de Fin de Máster titulado *“Ciudades imaginarias” Estimulación creativa mediante recursos interactivos y móviles en el álbum ilustrado infantil*, contamos con un marco que comienza con en el siglo XIII con la aparición de los primeros recursos móviles que contenían algunas obras religiosas. A partir de 1580, cuando surge el primer libro ilustrado pensado para niños es cuando comienza realmente nuestra investigación acerca del desarrollo de los álbumes ilustrados y la evolución de los recursos animados.

Tras hacer referencia al desarrollo de la ilustración hasta convertirse en el concepto que entendemos a día de hoy, un campo aplicable y presente en multitud de ámbitos, entre ellos los libros ilustrados, comienza el desarrollo en torno al cual gira la investigación. La aparición y progreso que sufren los libros interactivos o pop-up comienza a raíz de los primeros recursos utilizados con fines astrológicos, religiosos o de medicina, para posteriormente hacerse un hueco en el campo del entretenimiento y de los niños, convirtiéndose en muchos casos en libros-juguetes, en objetos con un componente sorpresa con los que poder aprender jugando.

La importancia del factor lúdico nacido en el siglo XVIII y su propagación a diversos ámbitos, entre ellos el libro ilustrado, nos acerca a la necesidad de juego, elementos clave para el desarrollo cognitivo de los niños. Relacionamos en este TFM la diversión que ofrecen estas publicaciones interactivas cercanas al mundo de los juguetes con la conexión que existe entre el juego y el aprendizaje, así como con la estimulación creativa infantil que se puede propiciar a través de su uso. A partir de lo investigado pondremos en marcha una edición de álbum ilustrado en la que aplicaremos los conceptos estudiados; realizaremos un álbum ilustrado enfocado al mundo editorial, aportando por lo manual al ofrecer un soporte de interacción distinto a lo que es habitual y popular hoy en día, como tablets y ebooks, videoconsolas o juegos de ordenador, que han ganado terreno en el mundo de los juegos.

## 1.2 Objetivos

### 1.2.1 Generales

**Revisar** libros, artículos, documentos que nos proporcionen una visión global tanto de la historia general de los libros ilustrados, como de los libros móviles, para descubrir cómo surgieron este tipo de obras, cuáles fueron sus representantes y cómo han evolucionado hasta la actualidad.

**Investigar** que autores hacen uso de recursos que propician la interacción, sin limitarnos a los desplegables o pop-up, centrándonos sobre todo en referentes que hagan uso de recursos móviles planos, tales como ruedas, pestañas y solapas.

**Profundizar** en el álbum ilustrado como objeto lúdico y sus beneficios a la hora de estimular la capacidad creativa infantil. Relacionarlo con el factor juego como medio de aprendizaje.

### 1.2.2 Específicos

**Comprender** el funcionamiento de los diversos mecanismos interactivos más usados desde los orígenes hasta su evolución a día de hoy, para seleccionar los que mejor funcionan y aplicarlos en el libro ilustrado del proyecto práctico.

**Realizar** un álbum ilustrado dirigido a niños de edades comprendidas entre los 5-8 años. Deberá responder a las necesidades propias de una publicación de este tipo, integrando recursos interactivos que promuevan la diversión y la sorpresa, ofreciendo a los pequeños lectores un álbum en el que puedan intervenir, disfrutar y ante todo aprender jugando.

## 1.3 Metodología

Comenzando con una bibliografía que nos muestre el panorama a investigar, partiremos del origen de los libros ilustrados infantiles destacando los puntos más importantes de su historia. Tras ellos nos centraremos en los llamados libros móviles, en sus inicios, evolución, representantes y recursos que hacen de estas publicaciones libros tan especiales. Tras conocer dichos elementos interactivos, pasaremos a las propuestas recientes que presenten recursos de interacción nuevos o rescatados del pasado pero aún eficaces a día de hoy, aquellos que proporcionen un factor sorpresa y elevan el libro a un objeto lúdico. A través de ello comprobaremos la relación de estas publicaciones con la importancia del juego para el desarrollo de la creatividad.

Realizaremos también un recorrido por algunos de los aspectos del desarrollo cognitivo infantil, con objeto de comprender la necesidad de apoyo y estimulación en edades tempranas, relacionándolo con los beneficios que puede aportar los libros-juguete a ese desarrollo creativo.

A la hora de abordar el proyecto práctico, tras el planteamiento del tema que en este caso como indica el título del TFM son ciudades, se realizarán bocetos que ayuden a descartar ideas y decidimos por las mejores. Inicialmente tenemos la intención de realizar una recopilación de ciudades inventadas que permitan incluir en el texto del libro información de temática educativa.

Con el texto y las imágenes abocetadas y los recursos móviles seleccionados, se realizarán las ilustraciones definitivas. Conforme estén terminadas se probarán los mecanismos, para comprobar si son viables. Una vez realizada de manera física alguna de las páginas del libro, se procederá a realizar pruebas con niños para comprobar si la parte interactiva les resulta interesante o sería necesario mejorar o cambiar algún aspecto.

## 1.4 Justificación

El mundo de los álbumes ilustrados para niños cuenta actualmente con una gran cantidad de publicaciones de gran variedad y calidad. Estas publicaciones ofrecen a los niños un contacto con el mundo que están empezando a conocer; a través de sus historias, metáforas y enseñanzas transmitidas a través de sus textos e imágenes, acercan al joven lector a aspectos de la vida que no conoce, de manera amena y lúdica. Se podría afirmar que en muchos casos una buena colección de títulos puede llegar a ser clave en la parte educativa de la infancia.

Dentro de esta amplia gama encontramos los llamados libros móviles, desde los conocidos desplegables o pop-up, con pestañas, lengüetas y articulaciones, a diversas propuestas que presentan una interacción más directa, en la que los propios niños pueden intervenir las páginas, surgiendo cada vez más propuestas hoy en día, retomando los antiguos referentes y renovando estas publicaciones tan especiales. Sea cual sea la forma de interactuar está claro que presentan una manera distinta de entender el libro como soporte, convirtiéndolo en un objeto de juego.

Consideramos de gran interés conocer cuáles son los recursos que podemos encontrar actualmente así como los beneficios educativos y creativos que pueden aportar a los pequeños lectores, demostrando que son un buen medio educativo a la vez que divertido, independientemente de la cantidad de juguetes tecnológicos, digitales y virtuales que hay en el mercado que nada tienen que ver con los libros móviles y por lo tanto no es incompatible ofrecer ambas cosas a los pequeños. Todo ello nos servirá para poder realizar un álbum infantil ilustrado que contemple algunos de los recursos investigados, para obtener una propuesta en que la interacción sea clave para disfrutar del libro y resulte una experiencia educativa, lúdica y creativamente estimulante.

## 1.5 Hipótesis

Son varios los aspectos que se tratan en el presente trabajo académico, pero todos hacen referencia a la hipótesis principal en torno a la que gira nuestra investigación. Planteamos por ello la siguiente pregunta:

**¿Qué aspectos pueden mejorar/potenciar el uso de recursos móviles e interactivos en un álbum ilustrado y en que sentido puede ser beneficioso para el niño el contacto con este tipo de publicaciones?**

## 2.DESARROLLO

### 2.1 El álbum ilustrado infantil

#### 2.1.1 La ilustración en la actualidad

Aunque nuestra investigación se centra en los libros móviles, características y funciones, es fundamental que para comenzar realicemos un breve repaso por los orígenes del álbum ilustrado tradicional para conocer el inicio de estas publicaciones. Las historias de ambos están totalmente vinculadas ya que el desarrollo de las publicaciones ilustradas tradicionales en el ámbito infantil abrió las puertas para poder empezar a crear, experimentar e innovar en sus páginas, aplicando una serie de mecanismos, dando como resultado la creación de libros móviles.

Antes de adentrarnos en el mundo de los libros ilustrados, vamos a dedicar unas líneas a lo que se considera ilustración. Hasta no hace mucho, el concepto presentaba cierta ambigüedad al encontrarse entre el arte y el diseño, quedando a medio camino entre ambas incluso a día de hoy. Tanto es así que es complicado encontrar (cada vez algo menos) esta disciplina impartida de forma específica en el ámbito educativo, exceptuando una gran cantidad de cursos de especialización.<sup>1</sup> Debido a ello, resulta curioso descubrir que la mayoría de los grandes representantes de la ilustración no se han formado expresamente en el ámbito, como Edward Ardizzone quien asistía a clases de anatomía artística, encontrando incluso casos en los que la materia nada tenía que ver con el arte, como es el caso de Quentin Blake, quién estudiaba inglés antes de sobresalir en el mundo de la ilustración, a los cuales haremos referencia más adelante.<sup>2</sup>

Aún así, no cabe duda que está presente allá donde miremos, desde el mundo de la moda y la publicidad, hasta portadas del mundo editorial, carteles de cine o carátulas de discos. Esta enorme presencia no ha evitado en la mayoría de los casos una menor valoración con respecto a los demás campos (pintura, diseño, escultura), aunque también ha tenido defensores explicando su importancia, como el escritor y editor especializado en diseño gráfico Steven Heller, quien la define la ilustración como “el arte del pueblo”<sup>3</sup> coincidiendo con la declaración del **National Museum of Illustration** en la que remarca esta relación directa y presencia en la sociedad:

“La ilustración sirve como reserva de nuestra historia social y cultural y es, por tanto, una forma de expresión artística trascendente y duradera”<sup>4</sup>

NMAI (National Museum of Illustration, Estados Unidos)

1 ZEEGEN, Lawrence, *Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital*, Barcelona: Gustavo Gili, 2006, p.12

2 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*, Barcelona: Blume, 2012, p.51

3 <http://blogs.elpais.com/storyboard/2013/03/principios-de-ilustraci%C3%B3n.html>[fecha de consulta: 24 mayo, 2015]

4 Citado en: ZEEGEN, Lawrence, *op.cit.*, p.12

Desde su presencia en portadas de CDs y de revistas, en camisetas o posters, hasta en los libros infantiles, la ilustración sin duda ha formado parte en muchos momentos de la vida, sirviendo de forma de registro visual incluso antes de la invención de la fotografía, momentos en los que sin ayuda de la ilustración no hubiera quedado apenas huella.

Al igual que la mayoría de los ámbitos existentes, ya sean artísticos o no, la ilustración también ha evolucionado hasta llegar a convertirse en lo que es a día de hoy. Puede que algunos referentes que se consideran precursores de la llamada ilustración contemporánea queden un poco lejos para el reconocimiento del público actual al encontrarse enmarcados en los años 40 del pasado siglo. Pero las aportaciones gráficas que nos proporcionaron, por lejanas que sean, merece la pena recordarlas; los carteles publicitarios sobre la II Guerra Mundial de **Ben Shahn**, los posters para Guinness realizados por **Tom Eckersley** o el trabajo de **Norman Rockwell** creado para el *Saturday Evening Post* son algunos de las aportaciones que en su día transmitieron ideas y conceptos con una gran fuerza visual. A partir de mitad de siglo en adelante contaríamos con los carteles de Edward Bawden para el metro londinense, las ilustraciones de la revista *New Yorker* de **Saul Steingberg** o las de **Ronald Searle** para la publicación inglesa *Punch*. Ya en los años sesenta surgió la necesidad de definir visualmente el aspecto de la época debido al aumento del consumismo en la sociedad, apareciendo movimientos como el **Pop Art** o **Psicodelia** que ayudaron a marcar el lenguaje gráfico -visual tan concreto de aquellos años. El ámbito musical estuvo ligado a esta difusión de imágenes en el caso de los **Beatles**, cuyas portadas de algunos discos contenían potentes ilustraciones, como "Revolver" (Parlophone, 1966) creada por **Klaus Voormann** o "Sgt. Pepper's Lonely Hearts Club Band" (Parlophone, 1967) donde **Peter Blake** combinó ilustración y fotografía, llegando de esta forma a una gran cantidad de personas. Siguiendo en los años 60, la notable diferencia entre lo encontrado antes de la guerra y esta década se aprecia en ejemplos recordados a día de hoy, como las portadas de la revista satírica *Oz* de **Martin Sharp**, los cómics de **Robert Crumb**, "El gato Fritz" o Michael English y su cartel para Jimi Hendrix.<sup>5</sup>

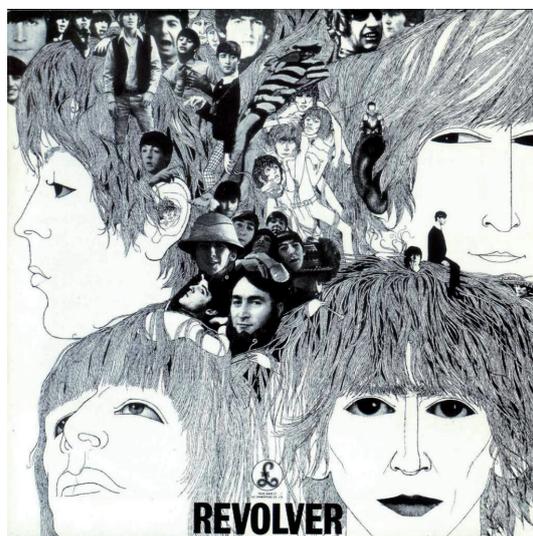


Fig.1 El trabajo realizado por Norman Rockwell en las portadas del *Saturday Evening Post* es un claro ejemplo que merece ser recordado por su calidad (Ejemplar del 12 junio 1937)  
Fig.2 La famosa portada *Revolver* ilustrada por Voormann acercó la ilustración a los seguidores los Beatles.

5 ZEEGEN, Lawrence, *op cit.* p.12

En los años setenta encontramos las ilustraciones de **Peter Jones** basadas en la fantasía y ciencia ficción, así como el toque urbano presente en trabajos de portadas de “Sex Pistols” o “The Clash”, así como diseñadores no se basaron en nada de lo creado hasta entonces, como Barney Bubbles y Roger Eno, creando estilos gráficos diversos. A lo largo de los ochenta la producción ilustrativa fue productiva, con aportaciones como las de **Ian Pollock** para la obra teatral El rey Lear (The National Theatre), las ilustraciones de **Brad Holland** presentes en una gran cantidad de revistas, o **Gerard Scarfe** conocido por la portada de The Wall creada para “Pink Floyd”, mientras que en los años noventa comenzó una decadencia evitada por la aparición de las posibilidades digitales, abriendo un nuevo campo de experimentación en esta disciplina que parecía haber agotado sus recursos.<sup>6</sup>

Fig.3 La ilustración aplicada a productos con fines comerciales es un campo en pleno apogeo en la actualidad, como es el caso de éstos productos del estudio de diseño barcelonés Mr. Wonderful. [www.mrwonderfulshop.es/es/](http://www.mrwonderfulshop.es/es/)



La ilustración a día de hoy, presente en innumerables terrenos, ha ganado presencia en el ámbito comercial pudiendo encontrarla en objetos y lugares accesibles a casi cualquier persona, acercando esta forma de expresión a un público cada vez mayor. Esto último nos puede servir para apreciar una diferencia entre el arte y la ilustración, siendo la primera un medio de expresión a través del cual los artistas muestran al mundo sus ideas e intereses personales, mientras que los ilustradores cubren una parte de marketing vinculada al diseño, donde se deben cuidar ciertos aspectos para poder triunfar en el mundo comercial. A pesar de ello, la libertad de los ilustradores sigue siendo muy amplia, desde la técnica a los conceptos reflejados, dejando los criterios más severos y rigurosos a los diseñadores, aunque la relación directa entre diseño e ilustración es indudable. Un álbum ilustrado, como veremos a lo largo del desarrollo, es un buen ejemplo de esta vinculación entre ambos campos, un soporte con el que tanto diseñadores como ilustradores han experimentado obteniendo multitud de resultados en la interacción entre texto e imagen varía totalmente, presentando al libro como un medio con infinitud de posibilidades.<sup>7</sup>



Fig.4 El I Congreso Ilustrafic celebrado en Valencia en junio de 2013, organizado en la facultado de Bellas Artes de San Carlos, es un ejemplo cercano del interés que suscita la ilustración actualmente. Ponencias de grandes ilustradores, mesas redondas y comunicados con interesantes temas del mundo de la ilustración son algunas de las actividadesde las que se podían disfrutar. Debido a su éxito, la II edición se celebrará en octubre de 2015.

6 ZEEGEN, Lawrence, *op. cit.*, p.12

7 AA.VV, *Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración*, Barcelona: Index Book, 2007, pp..4-5

### 2.1.2 ¿Qué entendemos por libro ilustrado?

Para comenzar a hablar de los libros ilustrados, podemos partir de la definición de la académica americana **Barbara Bader**, reflejada en *American Picture Books: From Noah's Ark to the Beast Within* (Macmillan, 1976), en la que de forma clara se reflejan los aspectos claves que engloba una publicación de este tipo:

“Un libro ilustrado es texto, ilustraciones, diseño total; una pieza fabricada y un producto comercial; un documental social, cultural e histórico y, sobre todo, una experiencia para el niño. Como forma de arte, gira en torno a la interdependencia de imágenes y palabras, al juego simultáneo de dos páginas enfrentadas y a la emoción que supone pasar la página.”<sup>8</sup>

Basándonos en esa afirmación, los libros ilustrados contienen arte y literatura, ofreciendo a los niños un primer contacto de ambos campos en un mismo objeto. Dicha combinación no siempre es fácil y tiene que resultar atractiva para que los pequeños lectores se interesen en lo que se les está ofreciendo. Bader señala también que dichas publicaciones, integran a los más pequeños en una cultura, además de suponer el primer contacto con ciertos conceptos, por lo que proporcionarles una buena colección puede ser clave en ciertos aspectos de su desarrollo.<sup>9</sup>



Fig.5 Contar con una serie de buenos títulos puede ayudar a los más pequeños a facilitar el aprendizaje sobre una gran cantidad de temas.

No hay un claro acuerdo entre los que consideran estos libros como obras de arte y los que no, debate que surgió hace siglos con la aparición de los primeros libros confeccionados manualmente. A día de hoy, los que intentan justificar no considerarlos obras, exponen que su producción en masa y su enfoque al mundo infantil son motivos suficientes para no elevarlos a obras artísticas. A pesar de ello, el valor de los libros ilustrados ha mejorado desde hace unos años y son muchas las personas las que saben apreciar el valor estético y el gran esfuerzo que supone su creación. Los mejores libros ilustrados son como pequeñas galerías artísticas, donde encontramos, concepto, obra y diseño, una fusión entre imagen y palabra que consiguen entusiasmar y estimular creativamente a niños y también a adultos, a través de un medio cercano y accesible para la gran mayoría.

<sup>8</sup> Citado en: SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p.75

<sup>9</sup> SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op. cit.*, p.75

Es un medio que les ayuda a pensar, planteándoles retos y motivándoles creativamente, sin presentar restricciones ni enfoques rigurosos a un único tipo de público, pudiendo ser disfrutados en compañía haciendo la experiencia aún más enriquecedora. A haberlos de casi cualquier tema, podemos considerarlos como una fuente de información y de inspiración, influyendo positivamente en el desarrollo estético, emocional, intelectual y cognitivo de los pequeños lectores, por lo que deberíamos entender la importancia del contacto de los niños con este tipo de publicaciones. Sin duda es un medio a través del cual obtener valores de una forma accesible, divertida y amena, siendo quizás más fácil aprenderlos de esta forma que de cualquier otra.<sup>10</sup>

Aún así hay opositores al hecho de ilustrar los libros, justificando esta postura al sostener que un libro que contenga imágenes no deja lugar a la imaginación. Respecto a ello, se ha comprobado que los lectores de edades tempranas que no tienen por costumbre leer, y menos aún textos largos, una ilustración puede suponer un estímulo necesario para continuar con la lectura, un elemento ameno en el que recrearse y motivar el interés así como la imaginación. Con todo ello, una buena ilustración no mostrará tal cual lo descrito en el texto, si no que aportará ciertos matices y aspectos sugerentes que el niño descubrirá e interpretará libremente estimulando por ello las capacidades imaginativas y creativas de una manera amena, sin ser conscientes de ello.<sup>11</sup>

---

10 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p. 86

11 BICKNELL, Trela Pelkey, TROTMAN, Felicity, *Cómo escribir e ilustrar libros infantiles ¡y conseguir su publicación!*, Barcelona, Aboitiz-Dalmau Editores, S.L., 2005, p.119

### 2.1.3 Breve recorrido histórico

#### Origen y precursores

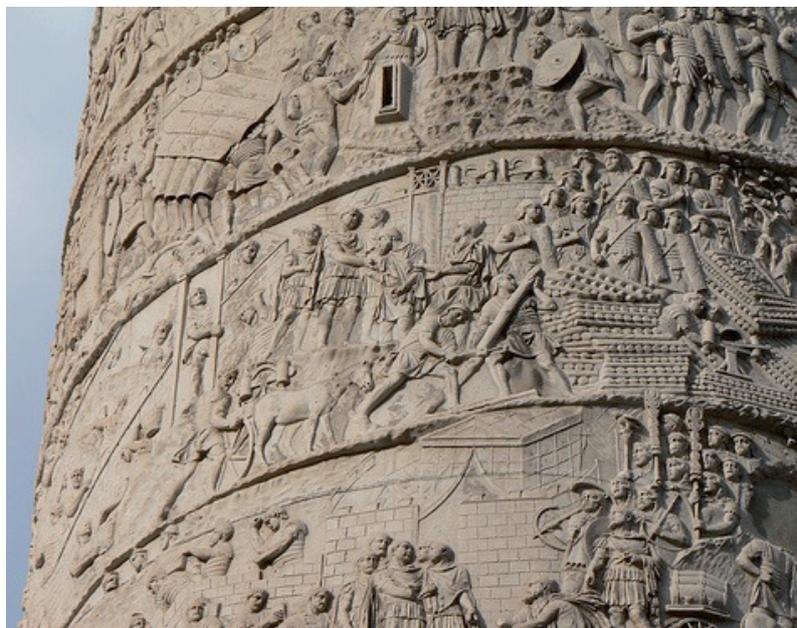
El libro ilustrado, o mejor dicho, el álbum ilustrado tal y como se conoce actualmente es un término bastante reciente. Estas publicaciones se basan en transmitir mediante imágenes, historias, conceptos, sentimientos, etc. por lo que debemos remontarnos a lo que se consideran las primeras narraciones pictóricas para conocer los precursores de los libros que conocemos actualmente, aunque no se trate de ejemplos en papel.

Algunas pinturas rupestres localizadas en Francia y España con una fecha aproximada de entre 30.000 - 60.000 años de antigüedad, nos ejemplifican este concepto de narración por imágenes, ya que se contempla su probable uso como medio de comunicación visual, de transmisión y narración, tanto antes como después de la invención de la palabra hablada y escrita. Ya a principios del siglo II en Roma, aparece un gran ejemplo de esta narrativa, la columna de Trajano del año 114 en la cual se describen visualmente las diversas batallas de la época a modo de relieve en la piedra, encontrando más ejemplos de ésta necesidad de comunicar mediante imágenes en las tumbas de Egipto o en las paredes de Pompeya. Hasta el momento, nos hemos limitado a mencionar ejemplos en los que la materia prima era la piedra, por lo que si queremos saber cuál es el realmente el "libro ilustrado" más antiguo, hay que mencionar un papiro egipcio que data del 1980 a.C. enterrado en arena y conservado gracias a ello hasta su descubrimiento.<sup>12</sup>

Antes de la invención de la imprenta, existían manuscritos iluminados de una altísima calidad y técnica, desde los fragmentos ilustrados de **Virgilio** y *La Iliada* en Grecia, hasta los herbarios con dibujos y colores realistas de Roma, pero tenemos que llegar a los manuscritos iluminados medievales para encontrar lo que sería el precursor directo del libro ilustrado.<sup>13</sup>



Fig.6 Detalle del arte rupestre que contienen las Cuevas de Altamira, Cantabria (España)  
Fig.7 Fragmento de las narraciones que se muestran en los relieves de la Columna de Trajano, Roma.



<sup>12</sup> SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p. 10

<sup>13</sup> *Ibid*, p.11

S. XV al XIX. Avance e innovación. El libro ilustrado moderno

La invención de los tipos móviles de **Johannes Gutenberg** en 1455 permitió la impresión en masa, acercando la educación y literatura al pueblo antes accesible solo a los ricos, democratizando el libro para un mayor sector de personas. El primer ejemplo de libro que combina imágenes y tipografías impresas, *Der Edelstein* (1461), nada tenía que ver con un libro para niños, y no es hasta 1580, cuando en Frankfurt se publica *Kunst und Lerbüchlein*, con imágenes realizadas en grabado en madera por **Jost Amman**, siendo éste el primer prototipo de libro ilustrado pensado para niños. *Orbis Sensualium Pictus* (Nuremberg, 1658), es el siguiente ejemplar importante, cuyo autor, un eclesiástico llamado **Comenius** tenía el propósito de hacer más ameno el aprendizaje del latín a los niños.<sup>14</sup>

“Las imágenes son la forma de aprendizaje más fácil de asimilar que puede ofrecerse a los niños”

Jan Amós Komensky (Comenius)

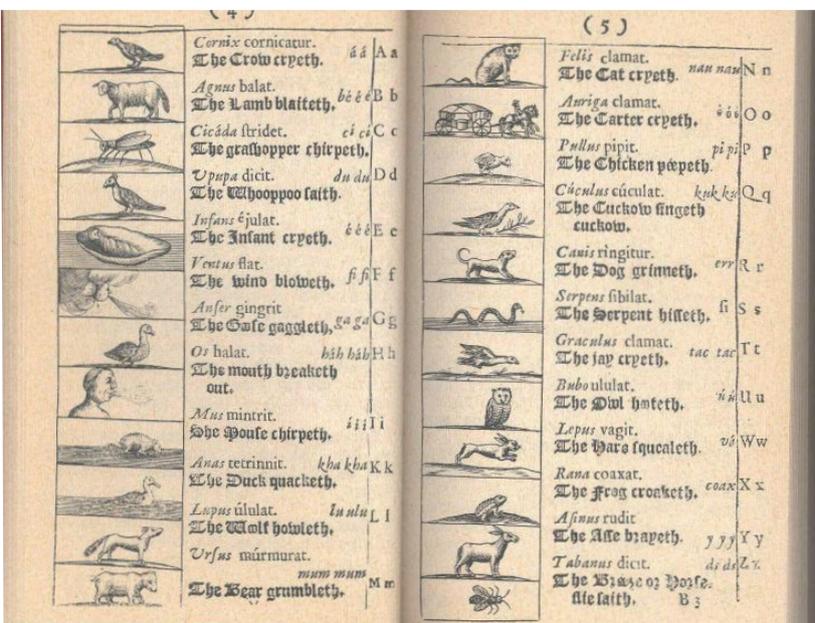
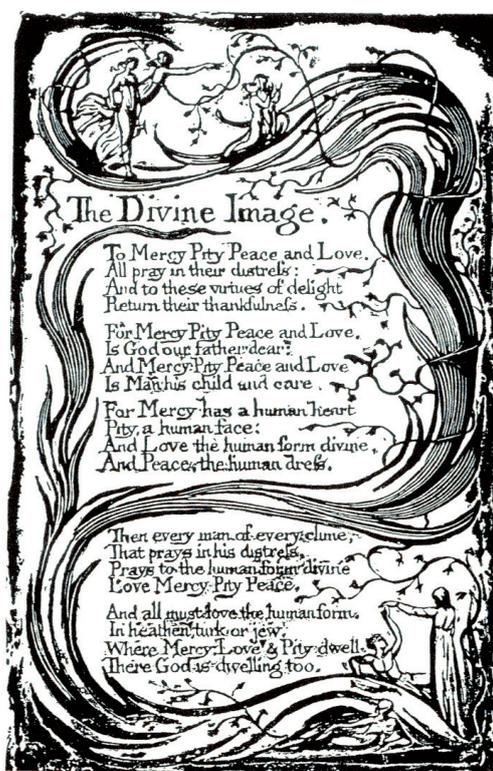


Fig.8 Interior de *Orbis Sensualium Pictus*. Más imágenes: [www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/OPictus/OPictusAA.htm](http://www.uned.es/manesvirtual/Historia/Comenius/OPictus/OPictusAA.htm)

Fig.9 *Cantos de inocencia* y *Cantos de Experiencia* muestran la interacción del texto con la imagen.



En los siglos XVII y XVIII encontramos los “pliegos de cordel” europeos, cuadernillos de pocas hojas, atados a un cordel o caña que propagaban textos “literarios” populares, históricos o religiosos, repartidos por vendedores ambulantes y destinados a las masas populares de escasa formación. De producción barata e ilustraciones toscas, anónimas y decorativas, apenas relacionadas con el texto por motivos económicos, fueron uno de los precursores de la prensa sensacionalista.<sup>15</sup> Es con el pintor y poeta **William Blake** cuando encontramos una verdadera preocupación por investigar la relación de texto e imagen en una misma página, publicando obras como *Cantos de inocencia* y *Cantos de experiencia*, 1789.

14 SALISBURY, Martin, *Ilustración de libros infantiles*, Barcelona: Acanto, 2005, p. 8

15 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, pp.12-23

En 1839 con la llegada de la cámara y de la fotografía, se minimizó la popularidad de las imágenes ilustradas, único medio hasta el momento para obtener imágenes impresas lo más parecidas a la realidad. Los manuales técnicos se inclinaron por las imágenes fotográficas, mientras que la ilustración se mantuvo en los libros infantiles y libros de ficción, marcando la reproducción fotográfica un antes y un después en cualquier publicación que hiciera uso de imágenes.<sup>16</sup>

Con la recién inventada litografía, de la mano de **Aloys Senefelder** a finales del XVIII es cuando realmente llega el apogeo de los libros ilustrados infantiles, produciendo obras a todo color que hasta entonces no era posible. Cabe destacar a **Heinrich Hoffmann** con su publicación *Der Struwwelpeter*, referente indiscutible, debido a su enfoque lúdico y original, junto a su carácter radical, para el posterior desarrollo del libro ilustrado posmoderno contemporáneo.<sup>17</sup> La obra *Book of Nonsense* (1846), de **Edward Lear**, es otro ejemplo representativo debido a un humor y un tipo de dibujo totalmente distinto al resto de autores de su época, destacando por todo ello resistiéndose a ser clasificada.

Como hemos mencionado, el uso de las primeras ilustraciones en los libros se destinaba a decorar o acompañar el texto, no se concebían para funcionar por sí solas. A finales del siglo XIX comienza a surgir un gran cambio en la relación texto-imagen, destacando los primeros intentos de **Kate Greenway** y **Walter Crane** con una preocupación por la parte visual evidente pero sin llegar a una total relación conceptual texto-imagen, con resultados pocos dinámicos. Compartieron época con **Randolph Caldecott** (Chester, 1846- Florida, 1886) ilustrador inglés de cuentos infantiles, novelas y dibujos satíricos, considerado por muchos como el “creador” del álbum ilustrado moderno. Es Caldecott el primero en entender que las imágenes no es necesario que se apoyen en un texto si no que sirven como proceso narrativo por sí mismas, creando una conexión entre las palabras y la parte visual propiciando un nuevo modo de entender el libro. Caldecott rompe con la relación imagen-texto que era común encontrar, le da una importancia a la imagen que hasta el momento no se había dado, ampliando con la imagen el contenido del texto.<sup>18</sup>

“La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. Las imágenes se omiten, pero las palabras hablan. En resumen, es la invención del libro ilustrado.”<sup>19</sup>

Maurice Sendak

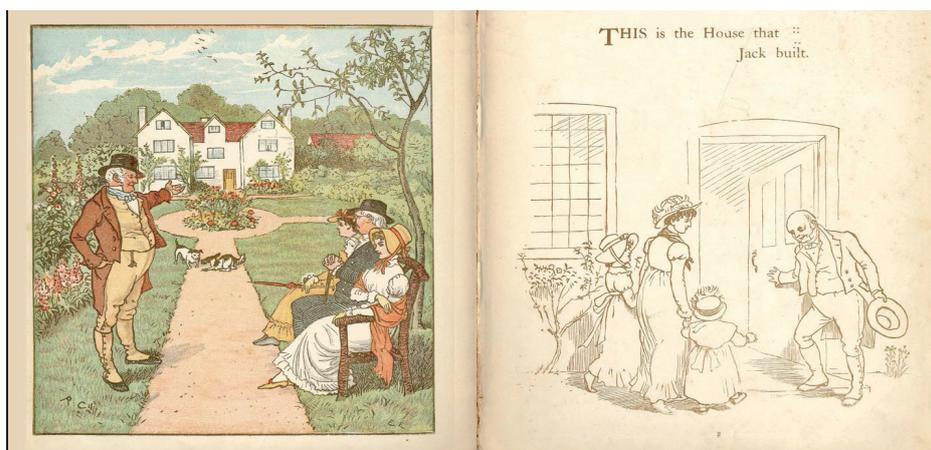


Fig. 10 Los libros de Caldecott tuvieron un gran éxito entre los niños de Gran Bretaña y una gran acogida en Estados Unidos.

16 ZEEGEN, Lawrence, *op.cit.*, p 92

17 Recurso web: <http://www.imaginaria.com.ar/21/0/tres-clasicos.htm> [fecha de consulta: 30 mayol, 2015]

18 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, pp.14-17

19 Caldecott & Co: Notes on Books and Pictures (Farrar, Straus & Giroux), ensayo de Maurice Sendak Citado en: SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p.17.

## Principios del XX. La edad de oro

La mitad del XIX y principios del XX se caracterizó por una gran cantidad de cambios, desde avances de impresión hasta la aparición de grandes ilustradores. Inicia esta época el conocidísimo *Alicia en el país de las maravillas*, de **Lewis Carroll**, ilustrado por sir **John Tenniel**, en el que las imágenes jugaban un papel clave a la hora de la lectura.<sup>20</sup> En la década de 1930 destacan los coloridos y grandes libros protagonizados por el conocido elefante Babar y la producción de **Edward Ardizzone** ilustrador inglés muy valorado, quien trabajó para numerosas edades y tipos de publicaciones, representaba escenas cotidianas, estando activo gran parte del siglo XX. Destaca la serie *Little Tim*, con sus ilustraciones acompañadas de tipografía manual. El británico **Mervyn Peake** destacó con su obra *Captain Slaughterboard*, aunque no fuera bien recibida por los críticos sus “inadecuadas” ilustraciones para niños y la interesante relación con el texto, hacen de él un libro muy adelantado a su época, referente clave en publicaciones posteriores.<sup>21</sup>



Tras la I Guerra Mundial la producción de libros no era una prioridad, por lo que se usaron papeles de baja calidad para la impresión a lo largo del periodo que abarcó la posguerra. Predominó la autolitografía, en obras como *Mary Belinda and the Ten Aunts* (Transatlantic Arts, 1950) ilustrada **Susan Eizing**, mientras que en la década de 1940 destacaron las publicaciones de artistas reconocidos en la época, como fueron **John Piper**, **Keith Vaughan** y **John Minton**, experto en impresión tipográfica y sus ilustraciones para *The Snail Climbed the Eiffel Tower* (1947).

Fig.11 Ilustración de la serie *Little Tim* en la que se aprecia la tipografía manual de Ardizzone.

## 1950 en adelante

El comienzo de una relación más cercana entre el diseño gráfico, la ilustración y la pintura provocó que los diseñadores se interesaran por el formato de libro ilustrado, dando lugar a publicaciones las que primaba el concepto, unificando imagen y tipografía. Las imágenes pasaron a tener un peso que antes tenía el texto, siendo éste cada vez menor. **Antonio Frasconi**, **Roger Duvoisin**, **Leo Lionni** y **André François** fueron destacados diseñadores que se animaron a probar con el formato de libro ilustrado, obteniendo resultados distintos a todo lo visto hasta entonces. **Paul Rand**, diseñador gráfico americano, ilustró *I Know a Lot of Things* (1956, Harcourt Brace and World), un libro lúdico plagado de divertidas formas. La década de 1960 contó con artistas británicos que aplicaban a sus libros enfoques muy personales, como **Charles Keeping**, **Raymond Briggs**, **John Burningham** y **Brian Wildsmith** con su obra *ABC* (1962). Colores, texturas y un uso potente de la pintura fueron las características más representativas a lo largo de estos años.<sup>22</sup>

20 SALISBURY, Martin, *op.cit.*, p. 10

21 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, pp.20-22

22 *Ibid.*, pp. 29-31

En 1963 se publica *Where the Wild Things Are* (Harper & Row) la obra maestra del ilustrador y escritor estadounidense **Maurice Sendak**. Su fuerza gráfica, potenciada con el uso del color y de las composiciones de cada página, transmiten de forma realmente profunda las obsesiones y los sentimientos del protagonista. Impactante tanto en niños como en adultos, algunos críticos afirmaron que podría causar terror en los más pequeños, aunque esto no evitó la enorme fascinación que a día de hoy sigue provocando. Maurice, considerado por muchos el mejor ilustrador en el ámbito infantil, además de ser de los primeros en llegar e influir en los educadores y especialistas de la época, cambió el panorama de la ilustración en Estados Unidos con la aparición de su obra *In the Night Kitchen*, 1964.<sup>23</sup>

De la década de 1970 abundan autores con libros de contenidos directos y moralizadores, de temas desafiantes como la injusticia, la desolación o con significados profundos que hasta ahora no se habían mencionado. Los libros de **Anthony Browne** son un ejemplo, muy apreciados por su contenido metafórico. Mencionar más autores sería explayarnos demasiado en este apartado y en el siguiente, y aún así nos faltarían muchos otros por nombrar. Creemos que esta introducción en la que se han expuesto los momentos claves de la evolución del libro ilustrado, es suficiente para adentrarnos en las publicaciones que usan recursos móviles, objeto principal de nuestro trabajo.

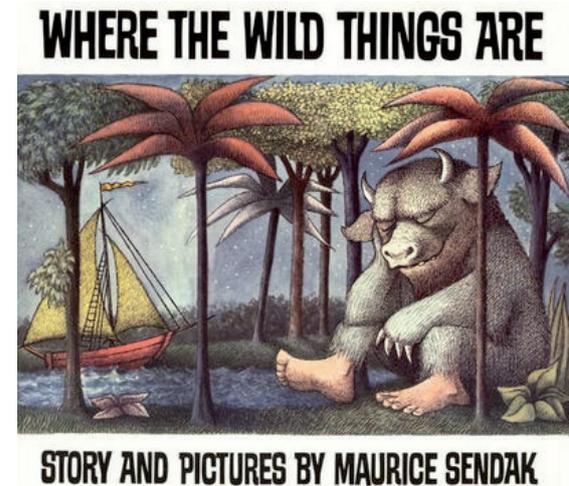


Fig. 12 - Portada de la famosa obra de Sendak, *Where the Wild Things Are*, referente indiscutible en la historia del álbum ilustrado

## Siglo XXI

Para finalizar este breve repaso de los libros ilustrados, aunque es muy complicado seleccionar entre tantos grandes artistas, mencionaremos a algunos de los que han destacado en el amplio mercado actual. Es una lástima que a pesar de las facilidades de las que disponemos a día de hoy para poder difundir títulos por todo el mundo, son numerosas las obras de gran calidad e innovación que nunca llegan a ser traducidas, y por lo tanto no se difunden fuera de su lugar de origen.

Aún así el panorama actual cuenta con artistas que merece la pena nombrar antes de centrarnos en los libros móviles. **Lane Smith** destaca por sus más imaginativas publicaciones, de las cuales la más exitosa fue *The True Story of the Three Little Pigs* (1989), donde resalta la ironía que provoca la contradicción entre lo que dice el texto y lo que muestran las imágenes. **Sara Fanelli**, muy admirada dentro de esta generación de artistas por sus ilustraciones creadas combinando dibujo y collage y sus tipografías tratadas, en los que la imagen sugiere aspectos y detalles no mostrados en el texto, ha realizado obras de una estética poco común dando lugar a obras propias como *Dear Diary* (Walter Books, 2000) o publicaciones como *Pinocchio* (Walter Books, 2003), ofreciendo una visión distinta del conocido clásico infantil. **Mini Grey** y el ambiente teatral de sus páginas, **Katsumi Komagata** y sus poéticas ilustraciones de texturas, papeles, transparencias y troquelados y **Květa Pacosvská**, referente de gran peso en el mundo de la ilustración, debido a la fuerza de sus ilustraciones en las que integra ventanas, solapas y troquelados que ayudan a aprender a los más pequeños números o colores. Tanto a Katsumi como a Květa, los veremos más detalladamente en el apartado de referentes formales.<sup>24</sup>

<sup>23</sup> SALISBURY, Martin, *op.cit.*, p. 6

<sup>24</sup> SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, pp. 43-44



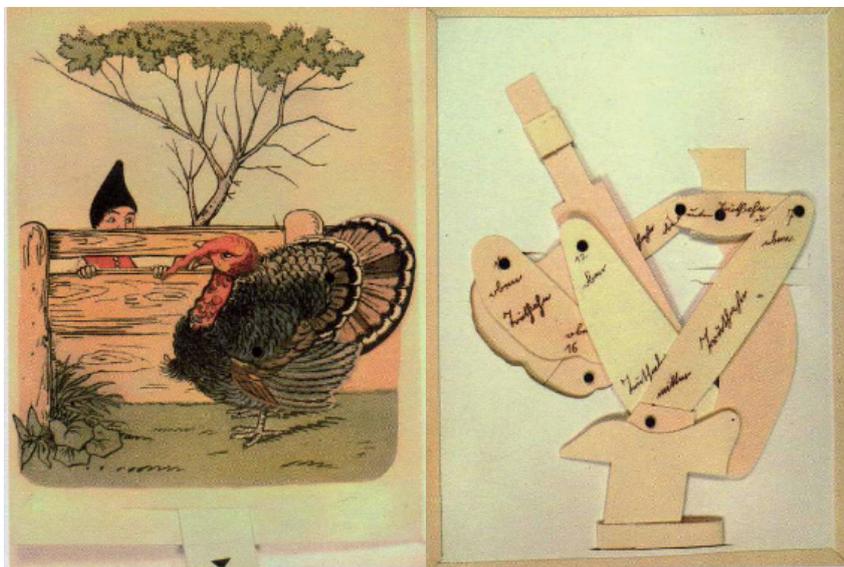
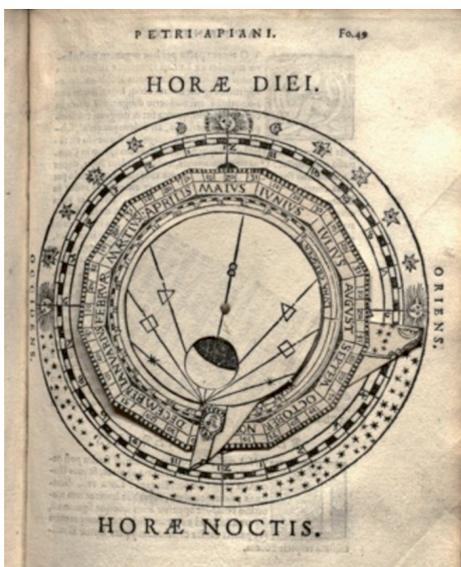
## 2.2 ¿Qué es un libro móvil?

El libro infantil ilustrado y su historia nos han abierto camino para llegar a la parte de peso de nuestra investigación, ya que no podríamos hablar de libros móviles sin saber de dónde procede la base de todos ellos. Tras este breve repaso podemos describir lo que abarca el término de libro móvil o animado. Desde sus orígenes se les ha denominado de muchas formas distintas, desde libros móviles, animados, desplegable, de entretenimiento o sorpresa, hasta acuñarse el término pop-up, pero todos estos términos hacen referencia a alguna de las características que hacen especiales a este tipo de publicaciones y que iremos descubriendo a lo largo de esta investigación.

En primer lugar hay que tener en cuenta que no hay una definición exacta para este tipo de libros pero sí que existen una serie de características que los engloban. La interacción es el punto clave de estas publicaciones, no estamos limitados a pasar páginas, leer y mirar, si no que disponen de elementos que invitan a intervenir en su interior. Su nombre lo indica, libros animados o móviles, que pueden ser automáticos y abriendo simplemente la página se produce un movimiento de piezas o aparecen zonas en relieve, pero en otros casos es el propio lector el que debe accionar una serie de pestañas, lengüetas o tiras para activar los mecanismos que producirán una animación.<sup>25</sup> La energía cinética, derivada del movimiento es la fuerza que permite en los desplegables este tipo de interacciones móviles.<sup>26</sup>

Energía cinética:

1. f. Fís. La que posee un cuerpo por razón de su movimiento.<sup>27</sup>



Figs. 13-14 Los elementos usados van desde las *volvelles*, uno de los primeros mecanismos que aparecía en libros astrológicos y religiosos (Fig.13 *Cosmographia*, (1564) de Pierre Apian, hasta complejos mecanismos de lengüetas que propiciaban el movimiento de una parte de la ilustración, como los libros infantiles de Lothar Meggendorfer (Fig.14 anverso y detalle del reverso de uno de estos mecanismos)

25 TREBBI, Jean-Charles, *El arte del pop-up. El universo mágico de libros tridimensionales*, Barcelona: Promopress, 2012, p.8

26 CARTER, David A., DIAZ, James, *Los elementos del pop-up: un libro pop-up para aspirantes a ingenieros del papel*, Barcelona, Combel Editorial, S.A, 2009 p.1 (introducción)

27 Recurso en línea: <http://lema.rae.es/drae/?val=cin%C3%A9tico> [Fecha de consulta: 10 febrero, 2015]

## 2.3 Historia y evolución de los recursos móviles en el álbum ilustrado

Siglos XIII – XVII. Orígenes y precursores

Aunque los primeros ejemplos no guardan ninguna relación con el ámbito infantil, sí que tuvieron un uso didáctico. Fue un monje benedictino inglés, **Matthew Paris** (1200-1259), quien produjo una serie de libros escritos e ilustrados, destacando la *Chronica Majora* en 1250, la historia de la creación. Los libros de su abadía contenían tablas de forma circular con las que poder determinar las festividades religiosas y a partir de ellos ideó un mecanismo para que no fuera necesario girar todo el ejemplar como pasaba hasta entonces, integrando en las páginas unos discos móviles de papel conocidos como *volvelles*, del latín *volveré* (girar).



Fig. 15 Detalle de las volvelles del *Ars Magna* de Ramón Llull (1313), mecanismo que ha perdurado a lo largo de los siglos.

Fig. 16 Los libros con solapas para aprender la anatomía comenzaron a usarse desde el siglo XVI.

A principios del siglo XV encontramos entre otros documentos las versiones manuscritas del *Ars Magna* de **Ramon LLull de Mallorca** (1233 – 1316), que contaban también con un mecanismo similar a dichas ruedas para explicar la existencia de Dios mediante la numerología, siendo las *volvelles* el mecanismo móvil más primitivo usado en un libro, evolucionando desde entonces para usarse en astronomía, para interpretar datos o crear códigos entre otras funciones.<sup>28</sup>

La imprenta del alemán **Johannes Gutenberg** creada en 1450, abrió la producción en masa de publicaciones y ayudó al comienzo del desarrollo de elementos móviles de papel. **Pierre Apian**, uno de los primeros en utilizar dichos avances publicó en 1524 una obra titulada *Cosmographie*, de temática astronómica, donde hacía uso de los mencionados discos móviles para explicar los movimientos celestes. Otro ejemplo es *Breve compendio de la esfera y del arte de navegar*, obra de especial interés en la historia científica española, de **Martín Cortés Albácar** (1510-1582)

<sup>28</sup> TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.8

Cabe destacar el uso de recursos móviles en libros de formato bibliográfico, sobre todo de medicina con ilustraciones de temática anatómica. Mediante diferentes capas o solapas superpuestas, al levantarlas se descubrían zonas del cuerpo humano y sus diferentes elementos siendo un buen método para aprender de manera totalmente visual la disposición de los órganos, músculos y huesos. Los primeros ejemplares aparecieron a finales de la Edad Media.<sup>29</sup>

Uno de los géneros que más popularidad tuvo fue el designado *pêle-mêle* o “batiburrillo”, en inglés conocidos como *mix and match*. Consistía en cortar sus páginas horizontalmente, normalmente en tres partes y así poder combinarlas obteniendo una gran cantidad de variaciones. En 1677 encontramos el primer ejemplo, *Confession coupée*, del **padre Leutbriewer** consistía en un recopilatorio de todos los pecados posibles, recortados en forma de lengüetas para poder sacarlas del margen donde estaba guardado el extremo, señalando así los pecados cometidos. Siglos después, en 1961, aparece un ejemplo similar, *Cent mille milliards de poèmes* (1961), de **Raymond Queneau**, en el que las lengüetas contienen versos para combinarlos y realizar infinitas poesías. Aunque estos primeros ejemplos contenían solo texto y una temática que nada tenía que ver con lo infantil, a lo largo del desarrollo histórico descubriremos libros de este género creados por destacados autores, con ilustraciones dirigidas a los más pequeños.<sup>30</sup>

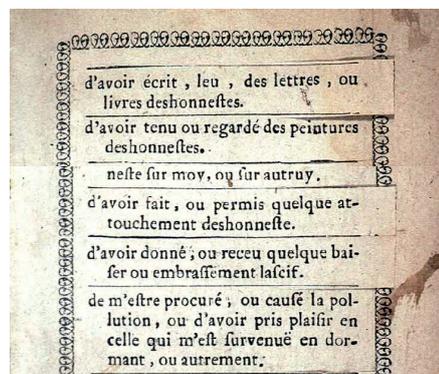
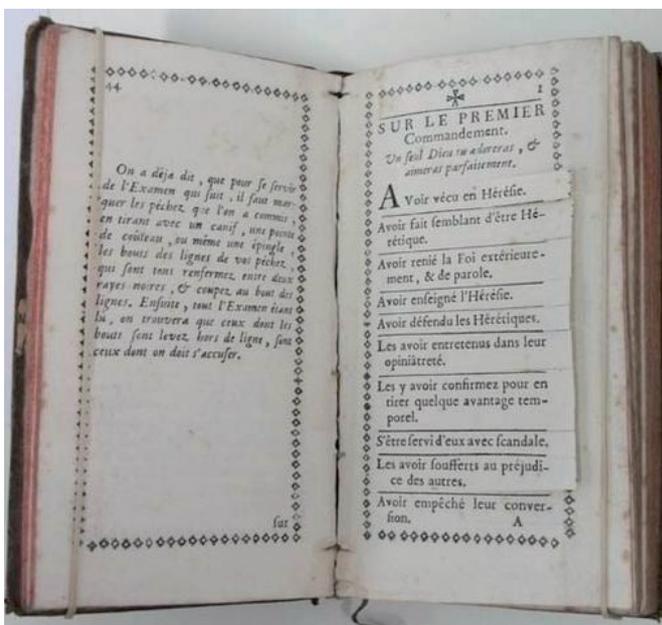


Fig. 17 *Confession coupée*, curiosa publicación donde la función de las lengüetas marcar los pecados de los que el lector se consideraba responsable.

Fig. 18 Detalle de las lengüetas con diversos pecados marcados.

## El siglo XVIII. Libros lúdicos

Es ya en el siglo XVIII cuando por fin los libros móviles comienzan a enfocarse hacia el ámbito infantil, siendo el librero londinense **Robert Sayer** (1725-1794) el primero en editar en 1765 los llamados *Arlequinades*, libros que deben su nombre al personaje que aparece en mucho de ellos. Sus páginas cortadas a modo de solapas, englobados en el género *pêle-mêle*, se levantaban para combinar las mitades inferior y superior de cada hoja, obteniendo divertidas composiciones. Llegaron a ser muy conocidos, expandiéndose por varios países a parte de Inglaterra abriendo camino a los libros plegables infantiles que comenzarían a triunfar a partir de entonces.<sup>31</sup>

29 <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 22 febrero, 2015]

30 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, 2012, p.8-9

31 *Ibid.*, p.28



Fig.19 Uno de los famosos Arlequinades de Sayer, en el que las diversas escenas que aparecen cambian levantar las diversas solapas que contiene (1771)

Lentamente el enfoque didáctico de los libros de astronomía, medicina y religiosos de los siglos anteriores fue cambiando y dando paso al concepto de lo lúdico, manifestándose con la aparición de publicaciones que servían principalmente para entretener. Surgen entonces los juguetes llamados “dioramas” ,“peep shows” conocidos también como “libros túnel”, destacando al alemán **Martin Engelbrecht** (1684-1756) como uno de sus creadores. Se trataba de escenas que mostraban paisajes con figuras, constituidos por diversos planos de grabados recortados y unidos mediante fuelles que al desplegarse provocaban un sorprendente efecto de profundidad, considerándose los precursores del teatro en papel así como de las maquetas tridimensionales.<sup>32</sup> Engelbrecht obtuvo en 1719 el *privilegio imperial*, una patente que le aseguraba como el creador absoluto de estas pequeñas obras de arte.<sup>33</sup>



Figs 20 y 21. Como se puede ver en la imagen, la construcción por capas de los dioramas de Engelbrecht consigue una asombrosa profundidad. En el ejemplo se muestra una compleja escena de baile.

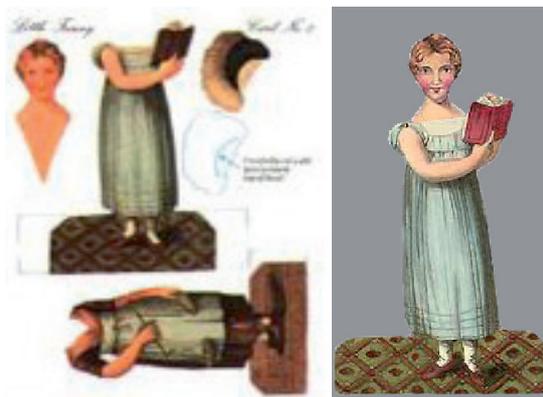
<sup>32</sup> TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.8,

<sup>33</sup> Consulta en línea: [http://elpais.com/diario/1988/01/29/cultura/570409203\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1988/01/29/cultura/570409203_850215.html) [fecha de consulta: 1 febrero, 2015]

## Siglo XIX. La Edad de oro. Innovación e imágenes animadas

Con el comienzo de las publicaciones dirigidas a jóvenes y niños, se comenzó a experimentar con las numerosas posibilidades de los sistemas móviles, ideando desde pestañas y lengüetas que propiciaban el movimiento en la escena, hasta todo tipo de mecanismos para crear sorprendentes efectos ópticos. Es un siglo en que variedad y la innovación están presentes en la gran mayoría de las creaciones.

A principios del siglo, entre 1810 y 1816 en Londres, la marca de juguetes **S & J. Fuller** creó y lanzó al mercado una serie de muñecas de papel, coloreadas a mano, a las que se les podían cambiar los trajes recortados y a su vez eran las protagonistas del libro con el que se distribuían. Aunque dichas muñecas tuvieron su origen en Francia sobre 1790, la innovación de Fuller se debía a la interacción de las propias muñecas con los libros. El texto de estas publicaciones estaba escrito en verso, normalmente de contenido moralizador. En cada capítulo la muñeca se encontraba en una situación distinta que requería un atuendo específico de los que se incluían, siendo éste el momento indicado para cambiarle el vestuario.<sup>34</sup>



Figs 22 y 23 Las muñecas de papel de Fuller se componían de dos partes, por un lado la cabeza con el cuello y por otro las distintas piezas de ropa, ensamblándose ambas de forma sencilla. La que se muestra pertenece a *The History of Little Fanny: Exemplified in a Series of Figures*. Londres, S.& J. Fuller, 1811.

El artista **William Grimaldi** (1751-1830) realizó una serie de dibujos que representaban objetos de un tocador, como un joyero o un frasco de colonia, los cuales tenían solapas que al levantarse mostraban una enseñanza moral con palabras como “bondad” o “humildad” asociadas los diversos objetos; el conjunto de dibujos se publicó en formato de libro en 1821 bajo el título *The toilet*. En la versión para chicos, titulada *A suit of armour for touch* las solapas que ocultaban las palabras, eran armaduras.<sup>35</sup> Por su parte, el francés **Jean-Pierre Brès** fue el primero en integrar las populares lengüetas de la época, en la misma imagen. El resultado fue *Livre joujou avec figures mobiles*, publicado en París, en 1831, por Louis Janet, en el que se indicaba mediante asteriscos junto al texto cuando se debía mover la tira que propiciaba el movimiento. Sin duda, con todo ello a lo largo de la primera mitad del XIX surgieron interesantes propuestas nunca vistas que siguieron evolucionando y perfeccionándose a lo largo de los años.<sup>36</sup>



Fig. 24 Las lengüetas integradas por Jean-Pierre realizaban interacciones simples pero eficaces.

34 Recurso en línea: <http://www.library.unt.edu/rarebooks/exhibits/popup2/fuller.htm> [fecha de consulta: 22 febrero, 2015]

35 Recurso en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 22 febrero, 2015]

36 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.11

Es en Londres en 1800 cuando **Thomas Dean** funda **Dean & Son**, la primera editorial en dedicarse a comercializar libros móviles infantiles, aunque no es hasta 1847 cuando su hijo George se ocupó de la creación de talleres de artistas y artesanos para producirlos. Llamados por aquel entonces “toy-book” (libros juguete), la editorial desarrolló un enorme número de títulos englobados en la serie *New Scenic Books*, en el que las escenas interiores formaban un efecto de perspectiva mediante los dibujos troquelados colocados paralelamente. El primero en producir este tipo de libros fue Léopold Chimani, creando en Austria, en 1835, el primer libro en relieve.<sup>37</sup> Por otra parte, Dean diseñó los llamados dibujos vivos, compuestos de una lengüeta que producía movimiento en los personajes de la escena y es también considerado precursor de las persianas venecianas, mecanismo en el que una imagen dividida en tiras, cambia al estirar de una pestaña que descubre una imagen diferente que ocultaba a la primera. *Summer Surprises* 1869. Los **hermanos McLoughlin**, publicaron el primer libro americano en 1880 (Nueva York). Partieron de los libros de Dean & Son realizando obras muy similares, llegando casi al punto de piratearlos, como fue el caso de la serie *Home Pantomime Toy Book*, de Dean. Las publicaciones más conocidas de Mc Loughlin fueron las de la serie *Little Showman*, con escenas de diversas capas al abrirse.

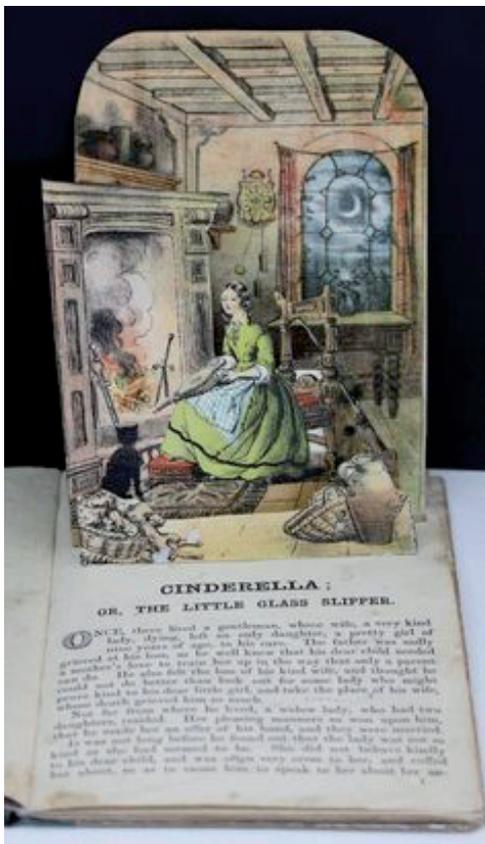


Fig.25 Escena de *Cincereella* (Dean & Son, 1856) de la popular serie *New Scenic Books*.  
Fig.26 *The Royal Punch & Judy as Played before the Queen* (Dean & Son, 1861) contiene las populares lengüetas que producían movimientos.

A finales del XIX aparecen libros móviles de diversos autores, gran parte alemanes realizados con la técnica de cromolitografía. Cabe destacar a **Raphael Tuck** (1821-1900), un alemán trasladado a Inglaterra que junto con sus hijos formó **Tuck & Sons**, editorial de selectos artículos de papelería, tarjetas de felicitación, puzles y papeles decorados. *Father Tuck's Mechanical Series*, es la aportación móvil de dicha editorial, consistente en una colección de libros infantiles que contenían partes desplegadas y tridimensionales. Se imprimían en Baviera debido a la gran calidad que se conseguía allí, la creación y el ensamblado de piezas se realizaba en Londres.<sup>38</sup>

37 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.11

38 Recurso en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 26 febrero, 2015]

El alemán **Ernest Nister** (1842-1909) con su compañía establecida en Nuremberg, produjo libros de una mayor calidad a los que se encontraban por aquel entonces, los cuales, al igual que los de Raphael Tuck, eran editados en las mejores imprentas de Baviera. Su estudio contaba con grandes ilustradores que desarrollaban idealizadas ilustraciones mediante cromolitografías. Nister mejoró el mecanismo de persianas venecianas ideado por Dean, denominándolo “dissolving pictures”, añadiendo a las ya existentes ilustraciones de tiras verticales, un mecanismo circular que hacía ese cambio de forma caleidoscópica, *In Wonderland* (en España La ventana mágica). Sus libros fueron tan populares y reproducidos que se llega a la confusión de que él era el ilustrador, cuando en verdad solo lo fue en contadas ocasiones. Llegaron a Gran Bretaña y Estados Unidos entre otros, reeditándose en las dos últimas décadas del siglo XX algunas ediciones incluso en español.<sup>39</sup>

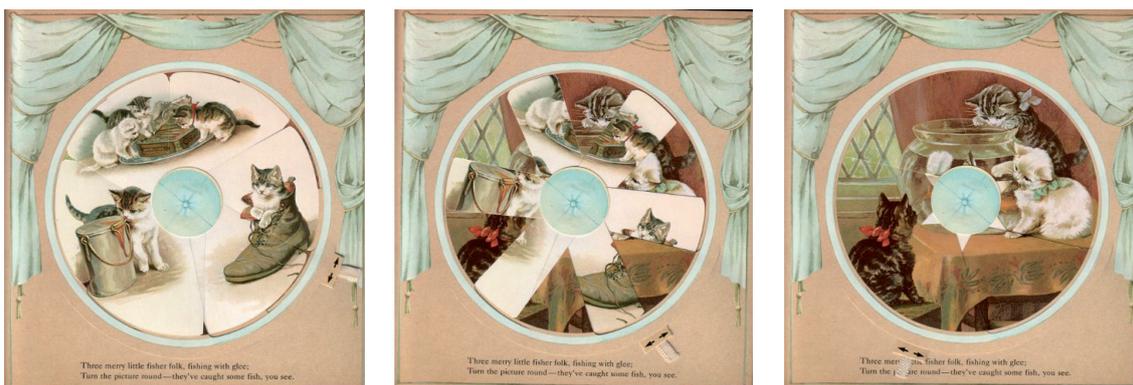
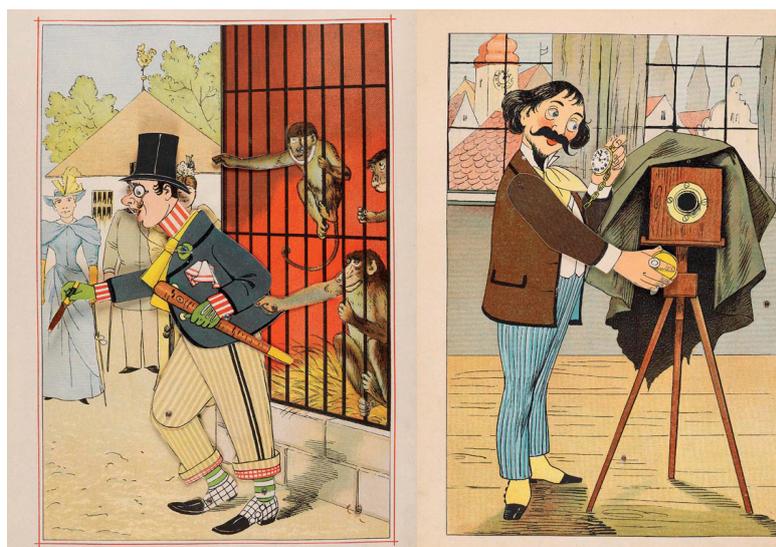


Fig.27 Transformación de una “dissolving picture” mediante el sistema circular ideado por Nister. Reedición del original *In Wonderland* (Londres,1895), *Magic Window* (William Collins Sons & Co. 1981)

Contemporáneo de Nister fue el alemán **Lothar Meggendorfer** (1847-1925). Sus bocetos descubiertos por un conocido, fueron claves para ingresar en la Academia de Arte de Munich, convirtiéndose en el autor más célebre de libros animados del XIX. Trabajó de escritor e ilustrador en la revista satírica “Fliegende Blätter”, y aplicó ese punto cómico a los mecanismos de sus libros en papel. En 1866 publicó su primer libro móvil, prototipo ideado como regalo navideño para sus hijos, con figuras articuladas mediante remaches realizados con hilo de cobre que se movían al accionar los tiradores del reverso de cada página. Cada ilustración podía llegar a tener hasta cinco partes móviles que se accionaban con una única tira, y aunque los movimientos no eran muy fluidos, no por ello perdían su toque de humor. Publicó 32 libros de este tipo, entre ellos *Comic Actors*, en 1891.<sup>40</sup>



Figs.28 y 29 Los personajes de Meggendorfer realizaban divertidos movimientos gracias a los complejos mecanismos ocultos en el reverso de las páginas. (*Comic Actors: A New Movable Toybook*, Londres H. Grevel & Co.,1895)

39 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, pp.11, 23

40 *Ibid.*,pp. 20-21

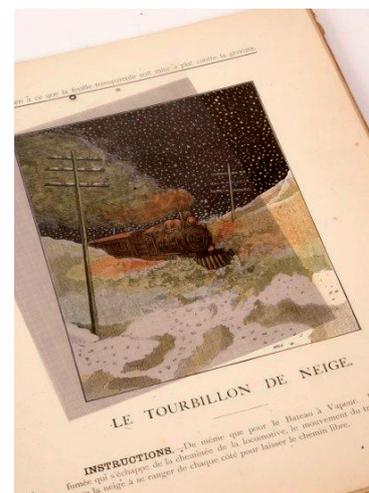
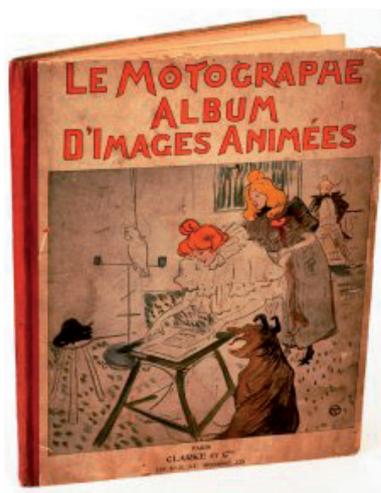
**Meggendorfer** produjo también complejos dioramas desplegables que mostraban escenas, como el conocido y buscado *Internationaler Circus* 1887. En total, su producción asciende a más de cien obras, traducidas en numerosos países. Realizó también exitosas publicaciones infantiles del ya mencionado género *pêle-mêle*, como *L'Oncle Tonton* y *1536 grimaces* (1898). Junto con Nister, ambos fueron los pioneros en la invención de los sistemas articulados, perdurando su aportación a lo largo de los años y llegando hasta día de hoy con sus correspondientes mejoras.<sup>41</sup>



Fig. 30 El famoso desplegable *Internationaler Circus*, uno de los libros más buscados de Meggendorfer.

En los últimos años del XIX hicieron su aparición nuevos recursos que servían para darle vida a las imágenes, los cuales, artistas y editores no tardaron en incorporar a sus publicaciones. The Magic Moving Picture Book, es el primer ejemplo que incorpora ilusiones ópticas, publicado en Inglaterra, en el año 1898. Al año siguiente se edita la edición francesa bajo el título *Le Motographe, álbum d'images animées*, con la portada ilustrada por Toulouse-Lautrec.

Ya a principios de 1900, los denominados flip books, que contenían una pequeña animación al pasar sus hojas muy deprisa, fueron un ejemplo exitoso de este tipo de publicaciones animadas (*Apollinaire filmé* en 1914, publicado por Le Point en 1944), así como los hologramas usados en los libros de los años 30. Destacar la aparición en Francia del *ombro cinéma*, técnica consistente en el uso de un acetato rayado que al arrastrarlo sobre una imagen impresa tramada, provoca sensación de movimiento, repitiéndose la animación en bucle. Un ejemplo es *Au galop!*, *Un album télévision* (1948) o el *Livre de télévision à vaste écran*, fechado hacia 1960. Con la invención del cine y la televisión, el *ombro cinéma* fue cayendo en el olvido, aunque esta antigua técnica ha sido recuperada por algunos autores actuales que veremos más adelante.<sup>42</sup>



Figs.31 y 32 Portada de Toulouse Lautrec de la edición francesa y página interior en la que se aprecia uno de los efectos ópticos que contenía *Le Motographe, álbum d'images animées* (1899)

41 Recurso en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 26 febrero, 2015]

42 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, pp. 46-48

## I Guerra Mundial. Producción en el periodo de entreguerras

Fue la llegada de la Primera Guerra Mundial y su falta de recursos la que acabó con la llamada Edad de Oro de los libros móviles y desplegados. Las producciones de las imprentas bajaron el nivel, cantidad y calidad de dichas publicaciones, afectando todo ello a los grandes centros de producción que como eran Inglaterra, Alemania y Estados Unidos.

Es a partir del periodo de entreguerras, sobre 1929 se vuelve a activar el interés por la producción, saliendo a la luz pequeñas obras tituladas *La Croisière blanche ou l'expédition Moko-Moka Mokola*, de **Jack Roberts** y *Le Petit Elfe ferme l'oeil*, de **André Hellé** (1924), con hojas recortadas e integradas mediante una doble encuadernación, ambos de la editorial Tolmer, París.

Muy destacable fue el trabajo que realizó el ingeniero de papel **Theodore Brown** (1870-1950), para el editor británico **S. Louis Giraud** (1879-1950). Theodore, inventor de juguetes ópticos y responsable del departamento de publicidad del Daily Express, había experimentado con imágenes estereoscópicas, anáglifos, películas tridimensionales, etc. Juntos realizaron maquetas que se erguían por ellas mismas al abrir las páginas 180°, denominándolas “self erecting living models”, lo que actualmente llamamos pop-up.<sup>43</sup> Estas maquetas, acompañadas de relatos, poemas, pasatiempos e ilustraciones formaron parte de un anuario promocional del *Daily Express Children's Annual*, en 1929. Crearon desplegados en los que mientras se abría la página se producía una acción, como por ejemplo unos payasos girando alrededor de una barra.<sup>44</sup>

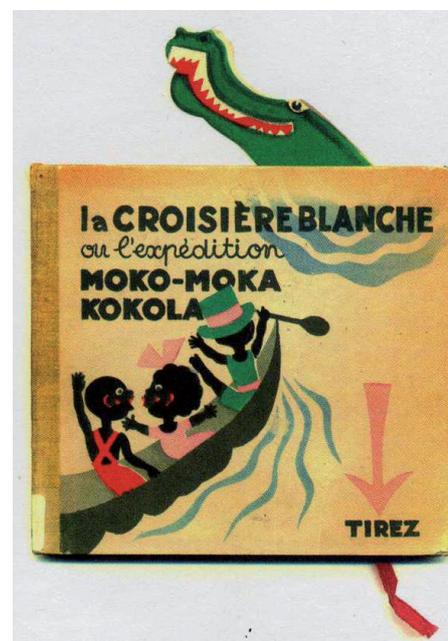


Fig.33 *La Croisière blanche ou l'expédition Moko-Moka Mokola* destacó tras el periodo de tan baja producción tras el periodo de entreguerras (París 1929, A. Tolmer)

Fig.34 Los “self erecting living models” ideados por Brown y Giraud, se desplegaban al abrir completamente la página, como ocurre en este ejemplo perteneciente al *Daily Express Children's Annual* de 1930.

43 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*,p.12

44 Recurso en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 26 febrero, 2015]

Giraud dejó el Daily Express para desarrollar libros por cuenta propia con la editorial **Strand Publications**, lanzando al mercado en 1934 el primero de los 17 libros de la serie *Bookano Stories*, las cuales a pesar de ser publicaciones baratas de encuadernación sencilla y baja calidad de impresión, fueron muy exitosas. Otros libros conocidos de Giraud, fueron de temática de hadas, animales o incluso religiosos como *The Story of Jesús*, llegando a producir más de 150 despleables, todos en Inglaterra.<sup>45</sup>

En la producción española entre 1930 y 1940 debemos destacar la **Editorial Maravilla** (Barcelona) con su colección *Cuentos en Movimiento*, **Gráficas Manén** con *Colección Teatrines* y la editorial Selva con sus *Albums Relieve*, así como *Peter Pan* de la **Editorial Juventud**.



Fig.35 Impresos en papel barato consecuencia de la post-guerra, las publicaciones de Guiraud fueron exitosas. Bookano Stories No.3, Strand Publications, 1934

Volviendo al continente americano, es en 1932 cuando **Blue Ribbon Books**, con sedes en Chicago y Nueva York, hizo uso del término “**pop-up**” para denominar a los libros desplegables, utilizado mundialmente a día de hoy. Por aquel entonces en España se tradujo como “ilustración sorpresa” por la productiva editorial Molino, quien adquirió los derechos de publicación. En Blue Ribbon Books trabajaron una serie de ingenieros de papel, destacando entre ellos **Harold B. Lentz**, de Toledo (Ohio), creador de coloridas ilustraciones y maquetas para libros como *Pinocho*, *Cenicienta*, *El gato con botas* y *La Bella Durmiente*. Debido a la notable influencia de las películas de animación de Walt Disney que presentaban estos libros, Harold colaboró creando cuatro libros de Mickey Mouse. Blue Ribbon batió records de ventas a lo largo de varios años hasta 1935, donde empezó a haber menos demanda, cerrando después de 3 años de producción.<sup>46</sup>

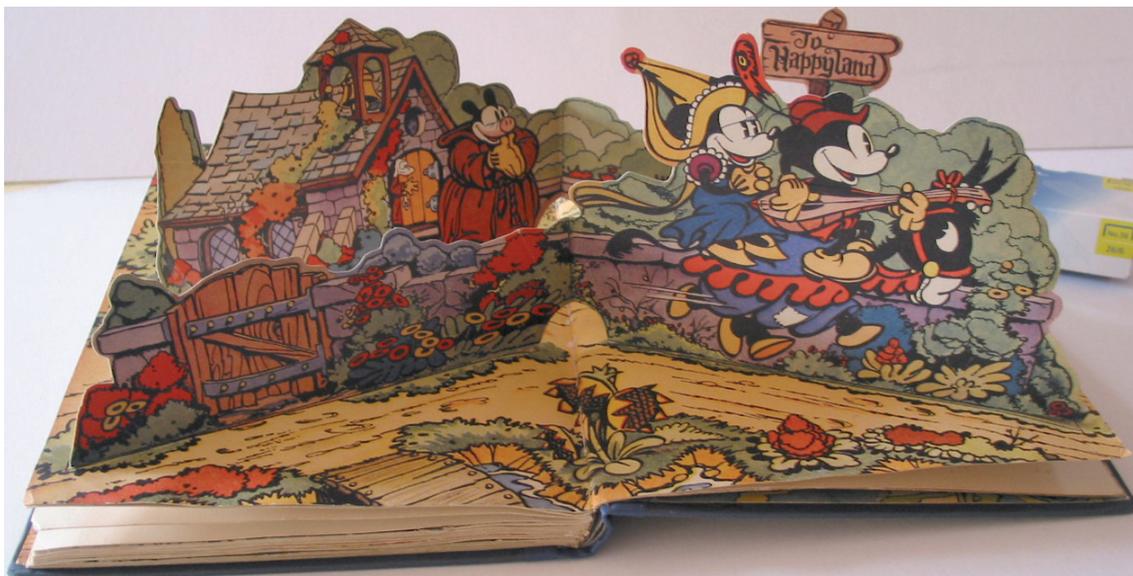


Fig.36 Uno de los libros desplegables que Harold realizó para Disney. *Mickey Mouse in King Arthur's Court*, Disney, Walt, Dean & Son, Londres, 1933

45 CARTER, David A., DIAZ, James, *op.cit.*, p.2 (Breve historia de los Pop-ups)

46 Consulta en línea: <http://emopalenia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 2 marzo, 2015]

## II Guerra Mundial

Tal y como había ocurrido con la primera, la llegada de la Segunda Guerra Mundial propició la escasez de papel, pero no impidió que **Julian Wehr** (1898 – 1970, Brooklyn, Nueva York) publicara entre 1942 y 1950 más de 40 libros con originales sistemas de tiras y pestañas.<sup>47</sup> En sus primeros trabajos de publicidad ya incorporó elementos móviles, pero fue con la llegada de la Segunda Guerra Mundial cuando se dedicó a los libros infantiles, mejorando el tipo de mecanismos usados por el ya mencionado Meggendorfer, logrando aumentar el grado de fluidez y suavidad, aunque esto los hacía más frágiles. Trabajó desde clásicos a originales, integrando las pestañas en la propia ilustración, no como en libros anteriores donde dichas pestañas se situaban parte lateral o inferior de la página. De precios asequibles, sus libros sustituyeron a los juguetes de una época en la que los materiales para fabricarlos escaseaban.<sup>48</sup>

El artista checoslovaco **Vojtech Kubasta** (1914-1991) fue otro de los pocos ejemplos destacables en este periodo de escasez. Kubasta dedicado a la ilustración de mapas hasta la llegada del régimen comunista, realizó posteriormente anuncios de productos checos con zonas desplegadas. Destacó por trabajar con grandes formatos, obteniendo resultados de gran calidad técnica considerándose sus libros verdaderas obras maestras. Su inspiración en los libros de Blue Ribbon, dió lugar a las exitosas publicaciones de la serie *Tip+Top+Tap*, cuyo contenido mostraba valores como respeto a la naturaleza, tecnología, amor y niños, con un toque de humor y contenía impresionantes “panascopiques”; las páginas tenían una sola impresión, y mediante hábiles doblados Kubasta creaba la escena completa, sin necesidad de pegados o elementos añadidos. Sus obras fueron publicadas por la editorial **Artia**, creada en Praga en los años 50 del siglo XX. En la década de 1970 llegó a trabajar con su ídolo **Walt Disney**, creando pop-ups de algunas de sus películas. *How Columbus discovered America*.<sup>49</sup>



Fig.37 Mediante ingeniosos cortes realizados en la propia página, Kubasta conseguía desplegables contruidos mediante diversos planos de profundidad al abrir la página en un ángulo de 90°. *Tip+Top+Tap go camping*, Artia, Praga, 1914.

47 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*,p.12

48 Consulta en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 2 marzo, 2015]

49 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*,p. 25

## 1960-1970. Principio del pop-up moderno

**Dick Bruna** y su conocido abecedario extraíble hacen su aparición al principio de la década de 1960, referente para numerosas producciones posteriores y un ejemplo de aplicación al mundo del merchandising. Ya en 1970 destaca *The Very Hungry Caterpillar*, de **Eric Carle**, en el que como indica su título, la oruga protagonista va devorando las páginas, del cual hablaremos en la parte de referentes formales.<sup>50</sup>

Sobre 1960 un editor americano llamado **Waldo Hunt**, quería publicar en Estados Unidos la obra de Kubasta, pero no se lo permitieron debido a ciertas razones políticas reflejadas en las condiciones del pacto de Varsovia. Hunt se decidió a crear su propia empresa en 1965, "**Graphics International**" y así poder producir este tipo de obras para **Random House**. En su producción de espectaculares animaciones, participaron importantes autores e ilustradores como **Nicolas Bayley**, **Eric Carle** o **Edward Gorey**. Contó también con el experto ingeniero de papel **Ib Penick** (1931-1998), siendo a partir de él, cuando en los créditos de los libros aparecen los autores de la parte de ingeniería del papel, hasta entonces no reflejados. Los libros de Hunt, producidos en un principio a nivel nacional, se han llegado a publicar posteriormente en todo el mundo, siendo miles los títulos que han salido fuera de Estados Unidos. Hunt cambió el nombre a su empresa por **Intervisual Communications, Inc.**, trasladándose a California. Es Intervisual quien publica en 1979 *Maison Hantée*, de Jan Pienkowski, el pop-up más vendido hasta los últimos años, ganador también de la prestigiosa medalla Kate Grennaway otorgada al mejor trabajo de ilustración infantil.<sup>51</sup>

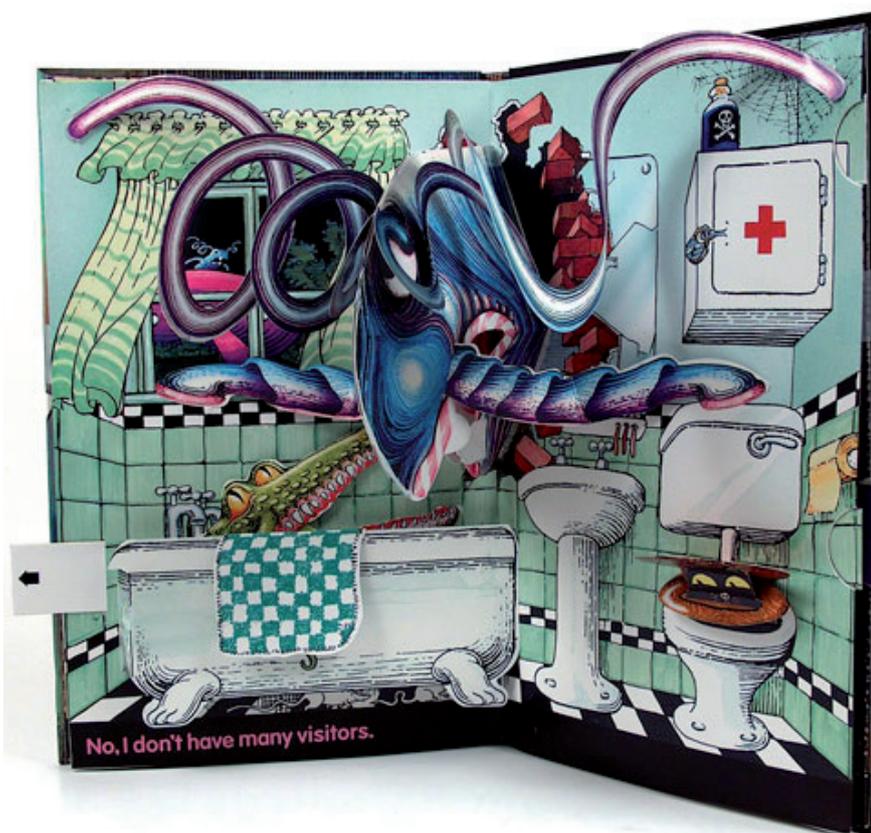


Fig. 38 *Maison Hantée* (Graphics International, 1979) ha sido el libro pop-up más en los últimos años.

<sup>50</sup> BICKNELL, Trela Pelkey, TROTMAN, Felicity, *op.cit.*, p.119

<sup>51</sup> TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, pp.12-14

Fue en el año 1978 cuando a las manos de **Ron van der Meer**, un diseñador gráfico holandés, llegó un libro de Ib Penick. Tras experimentar con el papel, creó libros para Intervisual Communications, Inc., pero fueron rechazados por Waldo Hunt, quién no compartía la opinión de Ron de que los desplegables podían dirigirse a los adultos.. Una editorial británica se animó a publicar *Sailing Ships (Barcos de vela, Les bateaux à voiles, 1989)* de Van der Meer, siendo un éxito con medio millón de ejemplares vendidos en pocos meses, demostrando que los libros de apariencia lúdica interesan tanto a niños como a mayores. Tras los resultados, Hunt se arrepintió de no haber formado parte del proyecto.<sup>52</sup>

Aunque con Hunt el mercado de los libros móviles volvió a ver la luz, además cabe destacar publicación en Nueva York de *The many Grice of Mr. Grice* (Random House, 1974) y *The most amazing Hide-and-Seek Alphabet Book* (Kestrel, 1977) de **Robert Crowther** en Londres, ejemplos que ayudaron a activar aún más la producción y calidad que el periodo de guerras había paralizado.<sup>53</sup>

Los logros de Intervisual Communications, propiciaron la creación de una escuela americana para la formación de ingenieros de papel formando a parte de **Ron Van der Meer**, a grandes creadores como **David A. Carter y sus pop-up compuestos de coloridas formas y elementos** y a **Robert Sabuda** con sus complejos plegados que construye tras realizar una gran cantidad de pruebas, entre otros.<sup>54</sup> En Francia también ocurrió algo parecido, ya que hasta el momento eran pocos los artistas que trabajaban como ingenieros de papel, destacando a **Philippe Huger y Gaëlle Pelachaud**. Debido a ese interés en crear en papel, han llegado a realizarse obras como *Popville* y *La Forêt du paresseux*, de **Anouck Boisrobert y Louis Rigaud**, el bestiario de Jean-Charles Rousseau, *ABC 3D* de Marion Baataille entre otros grandes representantes.<sup>55</sup>

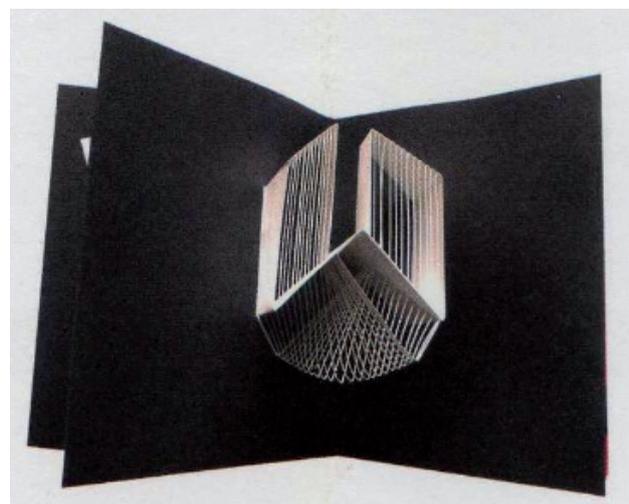


Fig. 39 *Power Pop*, libro serigrafiado desplegables de Philippe UG (Philippe Huger) con una tirada de 100 ejemplares.

Fig. 40 *Alice's Adventures in Wonderland, (Alicia en el País de las Maravillas)* complejo libro pop-up de Robert Sabuda que demuestra la evolución de este tipo de publicaciones. (2006, Kókinos).

Fig. 41 El interesante abecedario en formato pop-up *ABC 3D* de Marion Baataille.

52 Consulta en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 2 marzo, 2015]

53 BICKNELL, Trelid Pelkey, TROTMAN, Felicity, *op.cit.*, p.119

54 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, pp. 90-93

55 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.15

## Siglo XX. La Segunda edad de Oro

Las técnicas de los desplegados avanzado el siglo XX, fueron perfeccionándose con artistas como **James Roger Diaz**, **John Strejan** y sus trabajos realizados para *National Geographic Society*, **David Pelham** con su best-seller *El cuerpo humano*, el ya mencionado **David A. Carter**, **Keith Moseley**, **Kees Moerbeek**, **Bruce Foster**, **Andrew Baron**, **Chuck Fischer**, **Christo Kondeatis**, **Mathew Reinhart**, etc. formando entre todos la Segunda Edad de Oro de los libros pop-up.

La mayoría de los ejemplos mencionados hasta el momento son de una calidad técnica bastante elevada, debido a su contenido de complicados desplegados en 3D que consiguen impresionar a cualquiera con tan solo abrir la página. Pero no todo lo que destaca en el mundo de los libros móviles tenía que ser complejo, como es el caso de los sencillos y limpios libros de **Katsumi Komagata**, con sus texturas, colores y páginas monocromas combinadas, suponiendo una indudable poesía visual agradable al ojo humano. En la parte de referentes ampliaremos a este autor, escogido justamente por la recién mencionada compleja sencillez de recursos planos que incentivan el interés de las páginas en cada una de sus publicaciones.<sup>56</sup>

El recorrido que hemos realizado por el mundo de estas publicaciones nos demuestra la increíble evolución a la que han estado sujetas, desde su temática religiosa, astrológica y anatómica hasta enfocarse al mundo de los niños, para finalmente producirse obras que también resultan fascinantes a los adultos. Una buena idea, sumada a una representación visual atractiva y la selección de algunos de amplísimos recursos que hemos revisado, da lugar a que estas pequeñas obras de arte resulten interesantes para cualquier tipo de público y hayan comenzado a ser valoradas como anteriormente no lo eran. Un libro que aparentemente solo era lúdico, daba la sensación de no ser muy pedagógico, que era lo que principalmente se valoraba en el mercado. Es a partir de estos años cuando el interés por ellos va en aumento y se comienza realmente a darles el valor que se merecen, comenzando por realizar un inventario, recopilaciones, exposiciones permanentes y hasta se fundó *The Movable Book Society*<sup>57</sup> en 1993. Esta sociedad supuso un nexo entre todos los interesados en el mundo de los libros móviles donde poder intercambiar información, formando parte de ella artistas, coleccionistas, productores y editores de libros de todas partes del mundo.<sup>58</sup>

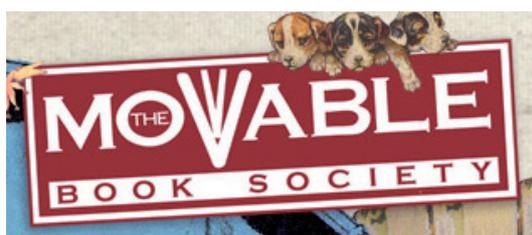


Fig. 42 *The Movable Book Society* proporciona información, congresos e interesantes eventos a sus socios.  
Fig. 43 Las sugerentes y coloridas formas que componen los libros de David A. Carter son el sello de identidad de este gran ingeniero de papel

<sup>56</sup> Recurso en línea: <http://emopalencia.com/desplegables/historia.htm/> [fecha de consulta: 1 marzo, 2015]

<sup>57</sup> TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.15

<sup>58</sup> Recurso en línea: <http://www.movablebooksociety.org/> [fecha de consulta: 1 marzo, 2015]



## 2.4 Actualidad. Nuevos medios y propuestas

A pesar de haber pasado por épocas de escasa producción, baja calidad u originalidad, el mundo de los libros móviles ha sobrevivido activo hasta día de hoy. Ante la amplia variedad de libros ilustrados que encontramos en el mercado, basta con echar un vistazo rápido para descubrir fácilmente algún que otro libro que presente diversas formas de interacción, desde las más clásicas hasta propuestas interactivas de una enorme originalidad. No es raro encontrar cuentos conocidos adaptados a versiones pop-up. Destacar en este caso el clásico *El Principito* de **Saint Exupery**, del cual recientemente la editorial Salamandra ha lanzado al mercado una versión con interesantes pop-up, desplegados, lengüetas etc. respetando las acuarelas originales del autor. El libro original es una gran obra, por lo que se puede pensar que no era necesaria una versión pop-up, pero en este caso el uso de los distintos recursos proporcionan el factor sorpresa tan característico y aportan un nuevo sentido lúdico al libro, interactuando con él sin perder el hilo del relato.



Fig. 44 Una de las páginas de *El principito* versión pop-up

La editorial Paidós de la mano de **Keri Smith** nos acerca *Destroza este diario*, libro pensado para desatar la creatividad de la manera menos previsible proponiendo diversas formas de intervenir las páginas y sobre todo para jugar y disfrutar con ello, factores que como veremos más adelante son claves a la hora del desarrollo creativo de los niños.<sup>59</sup> Garabatos (2014, Literatura Random House) de **Liniers** también se basa en una intervención en sus páginas, aunque menos radical, mostrando diversas intrucciones que los niños pueden interpretar como prefieran, dando rienda suelta a la imaginación<sup>60</sup>

Anteriormente hemos mencionado los libros de ilusiones ópticas, siendo el primero el ya nombrado *The Magic Moving Picture Book*, (Inglaterra, 1898), sirviendo para el desarrollo posterior de publicaciones de esta índole. El ombro cinema, al cual ya hemos hecho referencia, es una de esas técnicas que se usaron para la creación de libros animados. Olvidada a raíz del desarrollo del cine y la televisión ha sido rescatada a día de hoy por diversos autores. Ejemplo de ello son las publicaciones de finales de los 90 de Rufus Butler Seder, creando en sus libros y tarjetas nuevos efectos visuales mágicos, *Scanimation*. Takao Yoguchi destaca en el año 2000 con su libro *Circus*, donde la historia junto con las animaciones que se activan con el acetato rayado propio del ombro cinema, forman una intensa experiencia.<sup>61</sup> Por último, las publicaciones de Michaël Lebrond y Frédérique Bertrand nos ofrecen una interesante aplicación del uso de esta antigua técnica en sus recientes publicaciones .

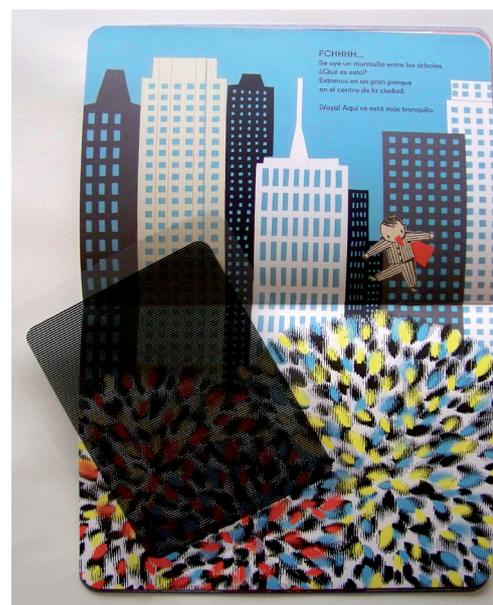


Fig. 45 Nueva York en Pijamarama y el acetato que hace posible las animaciones.

59 Página web *La casa del libro* [en línea]: <http://www.casadellibro.com/> [fecha de consulta: 1 abril, 2015]

60 Página web *La casa del libro* [en línea]: <http://www.casadellibro.com/> [fecha de consulta: 2 abril, 2015]

61 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.46

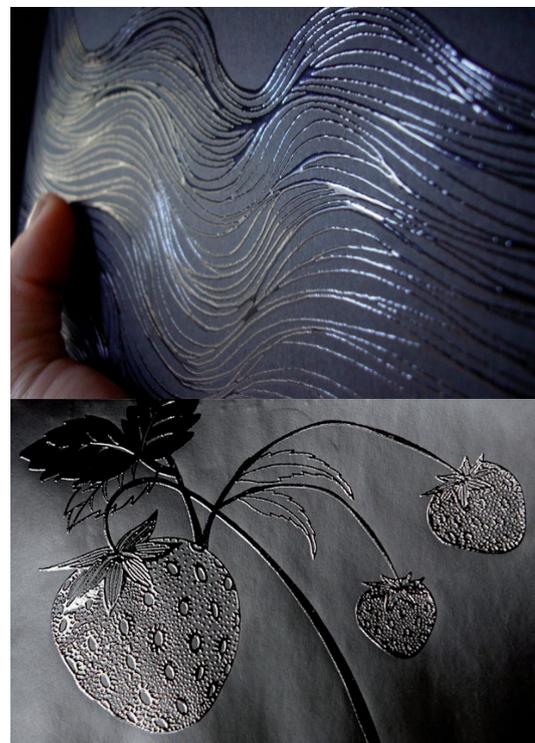
Lebrond reconoce que el interés en esta técnica surgió en 2007 al visitar un museo en Japón. Al poco tiempo la puso en práctica en un pequeño catálogo para niños sobre el arte cinético del museo Würth d'Erstein. Como resultado reciente junto a Bertrand, encontramos en el mercado libros como *New York en Pyjamarama* (Rouergue, 2011)

Son numerosos los libros que contienen elementos móviles o pop-up en la actualidad, llegando a veces incluso a encontrar títulos de muy baja calidad. Debido a esta masificación, vamos a terminar destacando un par de títulos que por su planteamiento y tratamiento gráfico nos han parecido interesantes frente a los demás.

*Ver la luz* de Emma Giuliani cuenta con un enfoque poético y sutil, y su interior trata sobre la vida, representada a través de las flores. Acompañado de delicados despleables que descubren la nota de color de cada página oculta en un principio, es un libro para recrearse en cada una de sus sencillas ilustraciones y su sensible texto, una pequeña joya con la que disfrutar y entender la belleza de la existencia.<sup>62</sup>

Finalmente un curioso ejemplo, *El libro negro de los colores*, ganador del primer premio de la categoría Nuevos Horizontes, de la Feria del libro infantil de Bologna 2007. Trata el tema de un niño que no puede ver los colores. La autora, Menena Cottin, describe cada color relacionándolo con elementos asociados al gusto o al tacto, tal y como los siente el protagonista, con frases como "El rojo es ácido como la fresa y dulce como la sandía, pero duele cuando se asoma por el raspón de su rodilla".<sup>63</sup> Cada fragmento de texto va acompañado de una ilustración realizada por Rosana Faria, usando únicamente el negro, aunque lo peculiar de cada una de ellas es que están realizadas mediante un sutil relieve por el que deslizar los dedos, ilustrando los colores sin colores, para poder sentirlos incluso en la oscuridad.<sup>64</sup> Cuenta además con un alfabeto braille aunque es sin duda un libro con el que estimular todos los sentidos, no sólo el tacto.

Fig. 46 *Ver la luz* aprovecha las partes despleables para incluir el color de cada ilustración, siendo el punto de mayor atención en sus ilustraciones de gran sutileza.  
Fig. 47 Detalles de las ilustraciones en relieve de *El libro negro de los colores*, creadas mediante una especie de barniz que sobresale ligeramente del papel.



62 Página web *Abracadabra Children's books* [en línea]: <<http://blog.abracadabrallibres.com/?p=312>> [fecha de consulta: 29 abril, 2015]

63 "El libro negro de los colores". *Youtube*: <<https://www.youtube.com/watch?v=R6xNg0544sE>> [fecha de consulta: 5 abril, 2015]

64 Página web *Por Curiosa* [en línea]: <http://www.porcuriosa.com/el-libro-negro-de-los-colores/> [fecha de consulta: 5 abril, 2015]

## 2.5 El desarrollo creativo infantil

### 2.5.1 Desarrollo cognitivo y sus primeras teorías.

Son numerosos los investigadores que a lo largo de la historia se han interesado por el desarrollo creativo infantil, entre ellos **Torrance** (test de pensamiento creativo), **MacKinnon** y **Maslow**, que procederemos a ampliar en los siguientes apartados, quienes presentaron estudios referentes al desarrollo creativo de los niños. Pero antes de adentrarnos los factores que rodean la creatividad de los más pequeños, creemos conveniente hacer un breve acercamiento al llamado desarrollo cognitivo infantil y así para comprender la continua evolución del pensamiento, relacionándola en posteriores apartados con el juego (aspecto clave en nuestro proyecto) como ayuda para el desarrollo de numerosos ámbitos, entre ellos el pensamiento creativo.

Es el psicólogo y biólogo suizo **Jean Piaget** (1896 Neuchâtel, 1980 Ginebra) uno de los autores más reconocidos a nivel universal a causa de sus investigaciones de ámbito psicológico en la infancia, en las que ahonda en temas de pedagogía y educación y su posible mejora, así como en entender el desarrollo cognitivo del niño para comprender su funcionamiento también en el hombre adulto. A pesar de la complejidad de su obra, procederemos a realizar una pequeña introducción que nos muestre de forma muy breve una de las primeras teorías desarrollo mental infantil y sus distintas etapas, las cuales supusieron un gran avance en la época y para posteriores estudios<sup>65</sup>



Fig. 48 Piaget se interesó en el ámbito de la psicología infantil estudiando, investigando y llegando a dar clases dicho campo en la Sorbonne entre 1952 y 1963.<sup>66</sup>

Piaget compara el desarrollo físico con el desarrollo psíquico, ambos iniciados desde el nacimiento. El crecimiento orgánico provoca una evolución en el cuerpo hasta finalizar en un desarrollo completo de los órganos, logrando así un nivel físico equilibrado. Así es como la parte mental, basándonos en la inteligencia, también presenta un desarrollo desde las inestables y a veces incoherentes ideas que se tienen en la niñez hasta la capacidad de razonamiento en la etapa adulta, mientras que en el ámbito afectivo dicha evolución se reflejaría en un mayor nivel de equilibrio en los sentimientos. Teniendo en cuenta lo anterior, el desarrollo físico y psíquico, se basaría en ese equilibrio progresivo que nos hace avanzar dejando atrás un estado de menor estabilidad.

Para alcanzar ese equilibrio referente al ámbito mental, Piaget nos habla del comienzo de una incesante construcción que se irá reforzando y haciendo más fuerte cuantos más elementos se le añadan; para ello es necesario ir asegurando constantemente aquello que es nuevo y se ha agregado, y sólo cuando esos nuevos conocimientos están asentados de podrá pasar al siguiente periodo, continuando con mencionada construcción.<sup>67</sup>

65 CELLENIEOR, Guy Cellenieur, Piaget Biografía [en línea], extracto de *El Pensamiento de Piaget, estudio y antología de textos*. Ediciones Península, 1978, Barcelona, p.42 <<http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4895318>> [Consulta: 18 de abril de 2015]

66 *Ibid.*, p. 44

67 PIAGET, Jean, *Seis estudios de psicología*, Barcelona: Editorial Labor S.A., 1991, pp.11-12

Llegados a este punto, podemos revisar la distinción de las cuatro etapas de desarrollo que distingue el reconocido psicólogo, para entender que aspectos se construyen en cada una:

1. Reflejos y ajustes hereditarios, primeras tendencias instintivas y primeras emociones, costumbres motrices, percepciones organizadas y sentimientos diferenciados. Inteligencia sensoriomotriz o práctica (anterior al lenguaje), regulaciones afectivas elementales y primeras fijaciones exteriores de la afectividad.
2. Inteligencia intuitiva, sentimientos interindividuales espontáneos y relaciones sociales de sumisión al adulto.
3. Operaciones intelectuales concretas que suponen el inicio de la lógica, y aparición de los sentimientos morales y sociales de cooperación.
4. Operaciones intelectuales abstractas, formación de la personalidad e inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos.

La primera etapa se desarrollaría desde el nacimiento hasta los dos años de edad, produciéndose el control motor y el conocimiento de los objetos que le rodean. El segundo punto se tiene lugar entre los dos y siete años, adquiriendo habilidades verbales y elaborando símbolos de los objetos para nombrarlos, el punto número tres abarca desde los siete a los doce años, con el comienzo del manejo de los números, operando con ellos siempre referidos a objetos concretos, y el cuarto se situaría en la adolescencia, desarrollando esas operaciones lógicas con símbolos abstractos, sin relacionarlos con objetos físicos. Cada una de estas etapas como Piaget describe, desarrolla estructuras originales, diferenciándose de las etapas anteriores, que sirven como subestructuras sobre las que se van formando los nuevos caracteres. Con todo ello, lo que Piaget quiere transmitir en sus escritos es que a través de una constante interacción entre sujeto y objeto, se va construyendo el conocimiento, siendo por ello un proceso activo.<sup>68</sup>

Los conocimientos acerca de los procesos intelectuales en los niños eran muy escasos a comienzos en la década de 1920, de hecho, hasta el momento para la mayoría de los investigadores un niño era un “adulto pequeño” con menores conocimientos, pero con la misma capacidad de razonamiento. Piaget tras profundos interrogatorios a niños, prestando atención a sus respuestas, estrategias y errores, demostró que lo pensado hasta entonces nada tenía que ver con la realidad: los niños, según su edad, interpretaban el mundo de forma muy distinta a los adultos.

A pesar de ello, aunque las teorías de Piaget en su época supusieron un gran avance en la psicología infantil y abrieron nuevas opciones respecto al desarrollo mental de los niños, a día de hoy se quedan limitadas. Por ejemplo, la capacidad de pensamiento abstracto Piaget la situó a partir de los doce años, mientras que reconocidos psicólogos como **Lev Vygotsky** o **Jerome Bruner** sostienen que a veces puede desarrollarse antes de los once, pero no cabe duda de que sirvieron para abrir nuevos caminos a un campo apenas explorado hasta el momento.<sup>69</sup> Además, gracias a los estudios de Piaget ha sido posible entender la importancia en la evolución de los niños del juego y la creatividad, haciéndose lentamente un hueco en la educación infantil, como ocurre por ejemplo con la Escuela Nueva que nace en torno a dichas aportaciones, influidas por pensadores como J. Dewey, C. Freinet, M. Montessori o H. Almendros. En los siguientes apartados ampliaremos esta relación entre juego, aprendizaje y creatividad.<sup>70</sup>

68 PIAGET, Jean, *op.cit.*, pp.14

69 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p.78

70 BRANDA, María. *El juego y la creatividad en el desarrollo del niño*. Fragmento del libro *Comunicación y Creatividad* [en línea] Ed. NOBUCCO. Bs. As. 2006 <<https://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/EL+JUEGO+Y+LA+CREATIVIDAD.pdf>> [Consulta: 20 abril de 2015]

## 2.5.2 ¿Qué es la creatividad?

La hipótesis planteada al principio de nuestro trabajo gira en torno a los recursos móviles e interactivo del álbum infantil ilustrado que ayudan a estimular a los niños creativamente, por lo que tener claro lo que engloba el término “creatividad” es algo fundamental en esta investigación.

Son muchas las definiciones que encontramos sobre el término, sumado a que dichos significados poco tienen que ver entre sí debido a la infinidad de autores que hacen referencia a la creatividad desde distintos campos y puntos de vista; esta falta de unanimidad es la que hace que definir el concepto sea una tarea complicada.

Se podría afirmar que la noción de creatividad ha existido desde el comienzo de la historia de la humanidad, pero en cambio el concepto semántico es muy reciente debido a los variados usos sobre él a lo largo de muchos siglos, impidiendo concretarlo de forma clara. Es curioso saber que en la Edad Media el término no debía usarse para referirse al hombre, debido a la connotación religiosa de creación divina que se le asoció, en cambio llegado el siglo XIX esa religiosidad no guardaba relación con el término.<sup>71</sup>

### Término

Centrándonos en la aparición del concepto semántico, creatividad tiene su origen en el término anglosajón traducido *creativity*, usándose por primera vez en 1875 en el *Suplemento del Oxford English Dictionary*, apareciendo años más tarde en el *Diccionario de La Lengua Española* en 1984. Dicho sustantivo, *creatividad*, proviene del infinitivo *crear* derivado del latín del verbo *creare*, cuyo significado hace referencia a *producir algo de la nada*. La creatividad por lo tanto, según la RAE<sup>72</sup>, hace referencia a:

1. f. *Facultad de crear.*

2. f. *Capacidad de creación.*

Sin embargo son muchos los estudiosos los que marcan la aparición del término en el año 1950, debido a una conferencia realizada por el psicólogo Joy Paul Guilford para la American Psychological Association, de la que era presidente por aquel entonces. En dicha conferencia, bajo el título *Creativity*, Guilford redescubrió el término haciendo referencia a la creatividad como una facultad que agrupaba una serie de capacidades mentales que hasta entonces se encontraban disgregadas, como la imaginación, originalidad o la invención.

“La creatividad, en sentido limitado, se refiere a las aptitudes que son características de los individuos creadores, como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad y el pensamiento divergente.”<sup>73</sup>

Guilford, 1952

71 HERNÁNDEZ, Caridad, Manual de creatividad publicitaria, Madrid: Síntesis, 1999, p.22-23

72 Consulta en línea: <http://lema.rae.es/drae/?val=creatividad> [fecha de consulta: 20 febrero, 2015]

73 ESQUIVIAS, María Teresa, “Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones” en *Revista Digital Universitaria*, Volumen 5 Número 1, 31 de enero 2004, p.4 <[http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)> [fecha de consulta: 20 mayo, 2015]

A partir de entonces el uso de *creativity/creatividad* comenzó a usarse de manera habitual, en campos en los realmente presentaban vínculos como las artes o la pedagogía, pero también en otros menos afines (capacidades de un cocinero o un peluquero en sus resultados), provocando un excesivo uso del término y por lo tanto, teniendo que especificar su significado dependiendo del área donde se haga uso.<sup>74</sup>

Debido a ello, como ya hemos indicado al principio del capítulo el concepto de *creatividad* cuenta con numerosas definiciones de las que vamos mencionar tan solo una mínima parte de ella para terminar de comprender el término.

Frank Barron (1922-2002), psicólogo nacido en Pennsylvania y autor de una gran cantidad de artículos respecto al tema creativo, destaca tan sólo una de las características de la creatividad al definirla como una “disposición hacia la originalidad”. Barron trabajó junto al filósofo escocés Donald Mac Kinnon desarrollando ambos estudios sobre la personalidad creativa en la Universidad de California <sup>75</sup>. Éste último presenta una definición más completa, en la que también hace referencia a la originalidad para considerar que algo sea creativo, añadiendo una función práctica, es decir, algo creativo no basta con ser nuevo, sino que debe servir como solución a algún problema real; añade también que no tiene por qué ser algo instantáneo, si no que se puede llevar a cabo en un espacio temporal amplio:

“La creatividad es un proceso que se desarrolla en el tiempo y se caracteriza por la originalidad, el espíritu de adaptación y el cuidado de la realización concreta. Ese proceso puede ser breve, como lo es una improvisación musical, pero puede igualmente implicar largos años, como los que precisó Darwin para crear la teoría de la evolución”<sup>76</sup>

MacKinnon, 1960

Autores como Paul Matussek, Lawrence S. Kubie o Joan Costa sostienen que la creatividad parte de elementos existentes y parte de la experiencia, dejando de lado las connotaciones místicas que poseía el término siglos atrás basadas en la creación a partir de la nada, pura. Abraham Moles y Roland Caude sostienen también lo expuesto las líneas anteriores y añaden algo que otros autores no comparten, considerando la creatividad como parte de la inteligencia, creando la siguiente definición: <sup>77</sup>

“La creatividad es una facultad de la inteligencia que consiste en reorganizar los elementos del campo de percepción de una manera original y susceptible de dar lugar a operaciones dentro de cualquier campo fenomenológico”<sup>78</sup>

Moles y Caude, 1977

---

74 HERNÁNDEZ, Caridad, *op.cit.*, pp.24-25

75 GAZZOLA, María Cristina, *El interior del individuo creativo* [en línea] <[http://www.nonopp.com/ar/Psicologia/00/interior\\_creativo.htm](http://www.nonopp.com/ar/Psicologia/00/interior_creativo.htm)> [fecha de consulta: 4 junio, 2015]

76 HERNÁNDEZ, Caridad, *op.cit.*, p.28

77 HERNÁNDEZ, *op.cit.*, p. 27-28

78 *Ibid.* p. 29



Paul Torrance (1915-2003), conocido psicólogo e investigador americano dedicado a sus investigaciones sobre la creatividad y uno de los que mayores contribuciones aportó a dicho campo, definió el proceso creativo como la manifestación de cierta forma de sensibilidad a los problemas, deficiencias o elementos pasados por alto, buscando soluciones, formulando hipótesis para examinarlas, volviéndolas a examinar y perfeccionándolas.<sup>79</sup>

Para concluir con la amplia definición del concepto, es interesante mencionar la distinción que el psicólogo estadounidense Abraham Maslow (1908-1970) realizó entre creatividad primaria y secundaria. La primera hace referencia a la inspiración, a la aparición repentina de una idea sin llevarla a cabo, mientras que la creatividad secundaria es el trabajo, proceso y desarrollo hasta llegar a una producción concreta, finalizada.<sup>80</sup>

Fig. 49 Son muchas las definiciones que podemos encontrar acerca del proceso creativo debido a la amplitud y complejidad que engloba el término. Las mostradas en este capítulo son tan solo una pequeña parte, pudiendo consultar más en <http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/art4-b.htm#>

### 2.5.3 El pensamiento creativo en los primeros años

En la mayoría de los ámbitos que se empiezan a desarrollar en los primeros años se produce una notable evolución en todos, como ocurre en las capacidades motoras, en el pensamiento, en el lenguaje y en las capacidades afectivas y sociales, evolucionando hasta llegar al punto de equilibrio, esa estabilidad de la hacía mención Piaget al llegar a la adultez. Resulta curioso que en el tema creativo pasa algo que podríamos considerar contradictorio si lo comparamos con el resto de capacidades mencionadas.

Todo niño nace con una habilidad artística que se va perdiendo cuando se acerca a la etapa adolescente y adulta. Va rebajándose hasta perder en la mayoría de los casos ese potencial creativo inicial, de ahí que sean pocas personas las que surgen como artistas, mientras que el resto al intentar producir algo creativo obtienen nada más que resultados mediocres que nada tienen que ver con el niño artista que algún día llevaron en su interior. Piaget mantenía que la niñez es la etapa más creadora de todas las que vivimos, por ello llegó a afirmar su deseo de permanecer siendo niño toda su vida, cosa que podría decirse que llegó a conseguir ya que Piaget no paró de crear mientras escribía teorías hasta el fin de sus días en las que seguía planteando nuevas preocupaciones.<sup>81</sup>

“El ideal que personalmente trato de alcanzar es seguir siendo niño hasta el fin”

Piaget a Jean-Claude Bringuier

79 DAVIS, Gary A. SCOTT, Joseph A., *Estrategias para la creatividad*, Buenos Aires, Paidós Educador, 1980, p.183

80 LÓPEZ, Ricardo, *Diccionario de la creatividad, Conceptos y Expresiones Habituales de los Estudios Sobre Creatividad*, p.51

81 DEL VAL, Juan “Jean Piaget, la obsesión por la creatividad” [en línea] en archivo *El País*, 18 de septiembre de 1980. Disponible en web: < [http://elpais.com/diario/1980/09/18/sociedad/338076007\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1980/09/18/sociedad/338076007_850215.html) > [fecha de consulta: 1 abril,2015]

Simplemente con observar a los niños mientras realizan alguna tarea, podemos apreciar esta creatividad desbordante de la que hablamos, siendo la imaginación un hecho permanente reflejada en las actividades que desarrollan. Por lo tanto, un niño es creativo mientras juega con bloques construyendo complejas estructuras, modelando con plastilina o arcilla representando personas, animales o cualquier cosa que pase por su mente para hacer su propia interpretación, entonando e improvisando canciones, redactando relatos inventados y haciendo uso de metáforas espontáneas que a los adultos nunca se nos ocurrirían.<sup>82</sup>

Esta frescura que se pierde al avanzar los años radica en una clara diferencia entre el niño y el adulto creativos. El primero de ellos no está atado a normas ni a opiniones, por lo tanto no tiene restricciones a la hora de plasmar o crear algo. Un adulto por el contrario, conoce esas normas y tiene constancia de cómo debe realizar las cosas, se encuentra limitado debido a esas ideas preconcebidas que un niño no posee, y por todo ello está condicionado creativamente. La ignorancia acerca de las normas que tiene un niño y que el adulto ha perdido, es la que le da libertad para crear espontáneamente.<sup>83</sup> Un artista adulto y formado es consciente de esas normas y por lo tanto consciente también de que no puede *aprender* a crear como un niño. Para conseguir esto último, el artista tendría que *desaprender*, dejar esas normas de lado e intentar no preocuparse por ellas, suponiendo esto un gran esfuerzo, ya que olvidarlas o no acordarse de ellas se convertiría en una tarea lenta y complicada. De ahí que Picasso afirmara lo siguiente:



Fig.50 Con disponer de material al alcance, cualquier niño hace uso de su potencial creativo para expresarse de forma libre, sin un fin que no sea otro el de crear experimentando.

“Yo antes dibujaba como Rafael, pero me llevó una vida entera aprender a dibujar como un niño”

Pablo Picasso

El ya mencionado Torrance (1983) concluyó a partir de sus investigaciones en niños de 5 y 9 años que en dichas edades las reglas, imposiciones o cualquier tipo de presión provoca en los pequeños una pérdida de interés creativo, obteniendo resultados de menor interés por ese factor condicionante. Dacey (1989) por su parte hace referencia una serie de fases que deberían aprovecharse para reforzar la creatividad más intensamente. Señaló la primera de estas etapas durante los primeros 5 años al producirse un grandísimo desarrollo neuronal perfecto para intensificar esa creatividad, la cual a su vez resulta un medio de mejora para ese desarrollo mental.

Sumado a lo anterior, hay más factores que influyen en los niños que terminarán destacando en las artes al convertirse en adultos. Algunos estudios parten de nociones del crecimiento humano y del análisis de ciertos aspectos de reconocidos artistas para aclarar este tema. Se hace referencia a que el talento innato es una de las condiciones que influyen en ese éxito en las artes. Difícil a la hora de medirlo o de demostrar su existencia, no hay duda de que ciertas personas poseen ese don natural mostrando gran facilidad y progresión al dibujar, componer, pintar, etc.<sup>84</sup>

82 GARDNER, Howard, *ARTE, MENTE Y CEREBRO: Una aproximación cognitiva a la creatividad*, Barcelona: Paidós Iberica, 1997, pp. 104-106

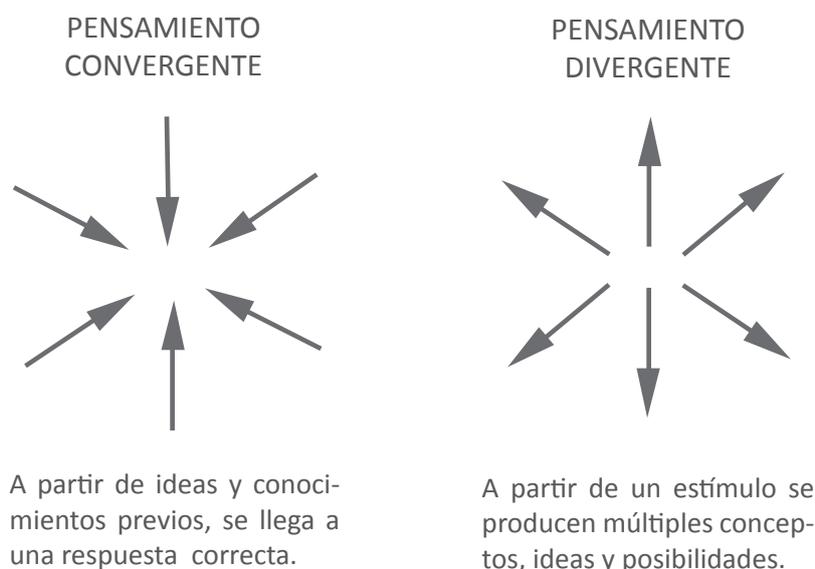
83 PEÑA, Beatriz, *Desarrollo Humano*, Madrid: Visión Libros, 2012 p.58-59

84 GARDNER, Howard, *op.cit.*, p.110

El siguiente aspecto, menos abstracto que el talento innato, hace referencia al entorno donde se desarrolla el niño. Poniendo a su disposición materiales y medios es suficiente para que en los primeros años los niños comiencen a crear sin necesidad de una intervención activa por parte de los adultos. En cambio, en años posteriores, la intervención por parte de los docentes o padres debería ser más cercana, ya que los niños se interesan por aprender ciertas cosas, como tocar instrumentos, dibujar en perspectiva o escribir historias y es cuando verdaderamente necesitan personas (padres y docentes mayoritariamente) que les proporcionen referentes y medios para aprender lo que se proponen.<sup>85</sup>

Llegados a este punto es necesario entender de donde surge el pensamiento creativo ante el planteamiento de un problema, cómo comienza la mente a buscar soluciones en las que esté implícita la creatividad. El ya mencionado Guilford, aparte de formular su propia teoría de la creatividad junto con una serie de tests para evaluarla, expuso una distinción entre tipos de pensamiento. Explica con ello los diversos modos de percepción y respuesta que dejan constancia de la presencia de diversos estilos cognitivos, distinguiéndolos a través de dos formas de pensar, el pensamiento convergente y el pensamiento divergente.<sup>86</sup>

El pensamiento convergente se basa en un control y unas pautas racionales, presentando ideas lineales conectadas entre sí, de forma secuencial sin superponerse, basándose en la lógica. Se busca una solución concreta a un problema, situación o reto planteado en la realidad, ordenando de forma lógica conocimientos previos para obtener esa respuesta única.<sup>87</sup> Muchas de las metodologías educativas aplicadas en la escuela hoy en día se basan en este tipo de pensamiento. Por otra parte, el pensamiento divergente no se basa en la lógica, ni se rige por un control consciente. Parte de la variedad de ideas, problemas y soluciones, generando a partir de un estímulo nuevos conceptos, múltiples posibilidades. Por lo tanto, la creatividad, flexibilidad e imaginación formarían parte de este pensamiento. El pensamiento divergente está menos presente en la educación infantil a pesar de su importancia para el desarrollo creativo de los más pequeños, aunque el verdadero pensamiento creativo surge de la combinación de ambos, convergente y divergente.<sup>88</sup>



85 GARDNER, Howard, *op.cit.*, p. 110

86 Repensadores, *4 escuelas de pensamiento creativo: Guilford, De Bono, Osborn y Csikszentmihalyi* [en línea] <<http://repensadores.es/2014/11/4-escuelas-de-pensamiento-creativo/>> [Consulta: 29 de abril de 2015]

87 ANGULO Patricia, AVILA, Lorena (2010), *Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar*, Tesis de pregrado. Universidad de Cuenca: Facultad de Psicología. <<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2315>> [Consulta: 24 de abril de 2015]

88 LÓPEZ, Ricardo, *op.cit.*, p.65

En los párrafos anteriores hemos hecho una breve mención a la importancia que suponen los padres y la escuela en el ámbito creativo a partir de edad, cuando el niño se interesa por aprender sobre cosas que no conoce. Centrándonos en la escuela, el papel que ha representado no ha sido muy motivador en cuanto al ámbito creativo, sirviendo en muchos casos para apagar la curiosidad de los niños hacia ciertos aspectos descubiertos fuera del ámbito académico. Picasso o Einstein son ejemplos en los que la escuela no fue fuente de inspiración para su futuro éxito creativo, obteniendo malos resultados el tiempo que duró la docencia. El problema está, en la mayoría de los casos en el planteamiento por parte del docente y las metodologías aplicadas para aprender la materia deberían ser lo suficiente motivadoras para que el estudiante sienta interés en el tema y no ocurra lo contrario.<sup>89</sup>

Por todo ello, en el ámbito de la educación hay una constante indagación en metodologías que permitan mejoras para satisfacer los intereses educativos, y así lograr que sean más accesibles y eficaces. Las metodologías que normalmente encontramos hoy en día, se sustentan en el recién mencionado pensamiento convergente. Es decir, se plantea un problema para obtener una solución específica, siendo útil para problemas con un único resultado posible, pero sin ser adecuado para el desarrollo creativo. En algunos casos el uso único del pensamiento convergente puede incluso frustrar a los más pequeños si no entienden qué se les está exigiendo, sin llegar a la respuesta que se pide, ya sea por un coeficiente intelectual menor o falta de comprensión o dificultad de la propuesta entre otras cosas. Es entonces cuando vemos la importancia del uso del pensamiento divergente, mediante el cual los niños son libres para mostrar sus opiniones, soluciones y respuestas, ya que a través de esas ideas propias y capacidades, podemos acercarnos a los intereses de cada uno a la vez que dan rienda suelta a su creatividad. El uso de ambos tipos de pensamiento permitirá un equilibrio en el pensamiento creativo.

Por último, hay un aspecto que condiciona directamente las capacidades individuales: el entorno dentro del cual se desarrolla cada niño. Influye en ciertas características, provocando un mayor o menor desarrollo de las mismas, ya que no es lo mismo un ambiente estricto o demasiado disciplinado que un lugar que sea abierto y motivador. A ello se suman también factores como la situación económica, cultura, hermanos y características como la edad, sexo o inteligencia.

Independientemente de que todo lo anterior (talento innato, metodologías aplicadas en la escuela, entorno, etc) determine si un niño es más o menos creativo, la creatividad puede y debe seguir siendo potenciada y estimulada de una gran cantidad de formas (actividades, libros, juguetes, etc). Tal y como hemos remarcado, un niño está libre de normas y opiniones, lo que le permite dar respuestas creativas e inesperadas, encontrándose en una fase idónea para potenciar esa creatividad. Una de las claves sería no cortar ese albedrío. Ante una propuesta, el niño si el niño nos ofrece una solución no esperada, podemos ayudarlo para conseguir una mejora o rechazarla, aunque esto último solo servirá para cortar esa espontaneidad y que el niño se limite a esperar y obedecer instrucciones para hacerlo "bien". Sólo si dejamos que el niño decida libremente lograremos mantener y prolongar ese pensamiento creativo hasta la edad adulta.<sup>90</sup>

“La imaginación creadora, que es la actividad asimiladora en estado de espontaneidad, no se debilita con la edad, sino que, gracias a los progresos correlativos de la acomodación se reintegra gradualmente en la inteligencia, la cual se amplía en la misma proporción”

Piaget, 1978

89 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención*, Barcelona: Paidós Ibérica, 1998 pp.204-205

90 CEMADES, Inmaculada (2008). “Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil” en *Creatividad y Sociedad*. Septiembre 2008, Nº 12. < <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4566368f>> [Consulta: 28 de abril de 2015]

## 2.5.4 La necesidad de ser creativos

Los numerosos autores que se han preocupado por indagar en la creatividad, así como sus resultados, demuestran la importancia del tema. Comenzando con Guilford y su ya mencionado redescubrimiento del término, para pasar por Galton y sus estudios publicados en *Inquiries into Human Faculty* (Taylor y Barron, 1963), obra que abrió puertas para seguir investigando sobre creatividad e imaginación o Torrance (1982) y sus famosos test de pensamiento creativo con los que evaluar el pensamiento divergente (Torrance Thinking Creative Test, TTCT). Todos ellos, junto a otros autores que no mencionamos porque la extensión del trabajo sería excesiva, nos proporcionaron con sus estudios una visión de los rasgos de las personas creativas.<sup>91</sup>

El desarrollo creativo estrechamente relacionado con la capacidad de la improvisación frente a estímulos o situaciones inesperadas, es algo indispensable a día de hoy ya que nos encontramos en una sociedad en la que los cambios y avances son constantes, por lo que desarrollar una capacidad que nos permita adaptarnos e improvisar debería ser algo clave desde la niñez.<sup>92</sup> Desde su correcta implementación en las instituciones educativas así como su presencia en la vida cotidiana, la creatividad debería ser tomada en serio por su papel en tan diversos campos y obteniendo mediante su uso ideas novedosas que resuelvan los problemas de cualquier situación.

“En los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.”

Albert Einstein

La creatividad posee la capacidad de enriquecernos a nosotros y a nuestro entorno, favoreciendo a ciertos aspectos de nuestra vida y la cultura que nos rodea. Pensar de manera creativa es un incentivo a la hora de ofrecer nuevas y variadas soluciones a problemas de la sociedad (pobreza, falta de recursos, momentos de recesión económica). La necesidad de estar preparados frente a todas las situaciones que no podemos prever es por lo tanto un aspecto necesario que debemos trabajar desde pequeños, siendo la creatividad una forma de llegar a ello. La creatividad por lo tanto no debería considerarse un distracción para evadirnos de los problemas, como a veces se ha pensado, sino un medio para resolverlos de la mejor manera posible. Además, es una fuente de sanación mental ya que aporta un matiz positivo en la forma de pensar, siendo beneficiosa en enfermos, delinquentes o personas con lesiones cerebrales.<sup>93</sup>



Fig. 51 Un niño estimulado creativamente desde su infancia estará más preparado a la hora de reaccionar frente a situaciones inesperadas en la edad adulta.

91 PRIETO, M<sup>a</sup> Dolores, et al (2003). “Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos” [en línea] en *Revista de Investigación Educativa*, 2003, Vol. 21, n.º 1 <http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/99171/94771>

92 GARCÍA, Jose J. “La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo” [en línea] en *revista Educación y Pedagogía*. Vol. X N<sup>o</sup> 21 mayo - agosto 1998 <<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/download/6758/6191>> [Consulta: 22 de abril de 2015]

93 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *op.cit.*, pp. 25-26

La capacidad de detección de problemas, reacción ante ellos y entusiasmo para su resolución, interés por lo nuevo (combinación de elementos para un resultado distinto), motivación y mayor energía que los no creativos, autonomía intelectual, flexibilidad, rapidez y capacidad de análisis y síntesis en las ideas son algunos de los rasgos que comparten las personas creativas, deducidas a través de una serie de estudios dedicados al estudio del tema.<sup>94</sup>

A esto último hacen referencia autores como Guidano y Quiñones (2001) , quienes señalan que no debe verse sólo como un potencial individual para el desarrollo personal, si no que debemos entender el papel fundamental que constituye socialmente a la hora de abordar cuestiones y demandas sociales, educativas, empresariales y laborales, es decir todos esos aspectos con los que los individuos interactúan, influyendo la creatividad en el progreso de los mismos, determinando por ejemplo la forma de abordarlos y resolverlos. Es la base para el desarrollo de una cultura en la que primen personas autónomas e independientes, con capacidad para arriesgar y conseguir grandes logros, es decir, emprendedoras. Por su parte, Cyrulnik (2002) destaca cómo la creatividad refuerza la capacidad para asumir situaciones límite de forma flexible, sobreponiéndose a ellas, lo que se conoce como resiliencia.<sup>95</sup>

Pese a estos incentivos, la presencia de elementos que propicien el pensamiento creativo, principalmente en el contexto de la educación, no es la suficiente. En el ámbito escolar, si se debe prescindir de alguna asignatura o asignarle menor número de horas, siempre serán las relacionadas con lo artístico (dibujo, música, etc). En el caso de las demás, las llamadas troncales (matemáticas, literatura, idiomas) reducirlas o eliminarlas sería algo impensable. Esto no sería un problema si estas últimas asignaturas se enfocaran de manera original, que sirviera para potenciar la parte creativa, pero no es lo habitual ni por parte del docente ni por la metodología empleada.<sup>96</sup> En muchos quizás es falta de preparación de los educadores y la inapropiada situación de la escuela de hoy en día para favorecer esa atmósfera creativa; en otros seguramente se deba a que es mucho más fácil no implicarse en el tema creativo que adentrarse en él, pensando los propios educadores que no es una tarea que tenga relación con la materia que imparten.<sup>97</sup>

Debido a ello, sólo los individuos que sienten curiosidad por potenciar su pensamiento creativo recurren a actividades extraescolares (teatro, clases de pintura o algún instrumento musical) o se interesan en participar en algunas ofrecidas dentro de los centros educativos como concursos o colaboraciones, siendo esta mínima parte de personas las que incrementan su pensamiento creativo, cuando en realidad debería ser algo en lo que todos deberían implicarse.<sup>98</sup>

Es por ello que debemos asegurarnos de ofrecer a los más pequeños cualquier recurso que pueda estimularlos creativamente, facilitarles medios con los que activar la imaginación en su vida cotidiana para desarrollar poco a poco esa autonomía frente a situaciones y problemas no esperados que la creatividad proporciona. El juego y cualquier medio que incite a desarrollar la curiosidad e imaginación, como veremos en los últimos apartados, no deberían ser una opción, sino una obligación.

“Un adulto creativo es un niño que ha sobrevivido”<sup>99</sup>

Ursula K. Le Guin

94 HERNÁNDEZ, Caridad, *op.cit.*, p. 46-48

95 FUENTES, Carmen Rosa, TORBAY, Ángela, Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal, Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 2004, Vol. Nº 1

96 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *op.cit.*, pp. 25-26

97 BLÁZQUEZ, Antonio (2009), “La importancia de ser creativo” en *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, nº17, abril de 2009. <[http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_17/ANTONIO\\_BLAZQUEZ\\_ORTIGOSA\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_17/ANTONIO_BLAZQUEZ_ORTIGOSA_2.pdf)>

98 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, *op.cit.*, p.207

99 Página web *Marielo García. Reflexiones creativas* [en línea]: <<http://www.marielo.es/reflexiones-creativas/>> [fecha de consulta: 6 junio, 2015]

### 2.5.5 El aprendizaje mediante el juego

Piaget explica en su obra *Pedagogía y psicología* cómo se pretende que los niños aprendan a adaptarse niños al medio adulto, tratando de integrarlos en la sociedad, moralizándolos e instruyéndolos para que se adapten al modelo adulto. Esta enseñanza inmediata, es uno de los errores que Piaget señalaba, ya que educar a un niño pensando sólo en su fin, antes que preocuparse de la técnica o del proceso no propicia un desarrollo progresivo de las capacidades del niño, transmitiendo la educación de manera forzosa.<sup>100</sup> En cualquier caso, los niños no aprenden sólo a través de las enseñanzas que los adultos y la didáctica educativa creen necesarias e imponen para llegar a obtener las cualidades necesarias para llegar a la adultez completamente formados; es cuando entra en escena el juego y las posibilidades que ofrece, siendo una actividad insustituible que desarrolla numerosas capacidades sin que los niños sean conscientes. Hablamos de juego y aprendizaje para ir concluyendo nuestra investigación relacionando ambas cosas con el libro-juguete que proyectamos en la parte práctica, ofreciéndolo como objeto de estimulación creativa con el que aprender jugando.

El juego es una actividad amplia, abierta, disfrutada por la gran mayoría de los niños. Una necesidad primaria que a pesar de su aparente función de diversión, potencia el desarrollo de una gran cantidad de factores claves en la infancia. Entretener o divertir, no significan lo mismo que jugar, como apuntan especialistas en el tema. Jugar surge en el interior del propio niño, libremente, mientras que la diversión se obtiene desde fuera para dirigirla hacia dentro y disfrutarla. Por ello, los niños necesitan esa libertad que proporciona el juego, compartirla entre iguales, sin una intervención de un adulto con intenciones protectoras. Dejándoles jugar libremente todo niño aprenderá sin ser consciente todo lo que puede ofrecerle esta actividad.<sup>101</sup>

Constituye una forma de expresión con la que descubrirse, sentir emociones, experimentar, crear e inventar, a la vez que refuerza el desarrollo psicomotor, intelectual, social y afectivo-emocional. Es una actividad inerte, indispensable para el desarrollo físico y mental, así como para los sentidos, la coordinación de movimientos y el equilibrio, ampliando sensaciones; es una manera fácil para relacionarse con los compañeros, favoreciendo la capacidad de interacción con los demás y con el entorno, ayudando a comprender el mundo que nos rodea y así integrarnos en él.<sup>102</sup> Constituye también una excelente forma de estimulación del pensamiento y con ello de la creatividad, debido a las nuevas experiencias que se propician constantemente a través de él. Dentro del desarrollo psicomotor, los beneficios de jugar aparecen reflejados en el desarrollo de la fuerza, la percepción y la coordinación motriz, logrando un mayor control y precisión.

Como hemos mencionado, el juego es una excelente forma de relación con los compañeros con propiciando numerosos beneficios. Interactuar desde edades tempranas con personas de su entorno no sólo ayuda a esa sociabilización, si no que fomenta el desarrollo de la cooperación y moral, sirviendo para integrarse en la sociedad. Esta interacción lúdica si bien se lleva a cabo mayoritariamente con amigos de edades similares, compartirla con los padres también ayuda a reforzar los lazos familiares, potenciando la comunicación entre padres e hijos. De hecho, las primeras personas que juegan con los niños desde su nacimiento son los padres, quienes de una u otra forma incluyen el juego en la mayoría de cosas que les rodean, haciendo pequeños juegos como simular que una cuchara es un avión que se acerca hasta la boca del niño.<sup>103</sup>

100 PIAGET, Jean, *Psicología y pedagogía* [en línea], p.59 < <http://dspace.universia.net/bitstream/2024/1249/1/PiagetJeanPsicologiaPedagogia.pdf>>

101 Recurso en línea: Imagine Elephants *El valor del juego como instrumento educativo* <https://vimeo.com/125629452>

102 PÉREZ, Cristina (2012). "La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil" [en línea] en *Revista de la Educación en Extremadura*, V. 1, nº 9, p.1

103 GARAIGORDOBIL, Maite, *El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa* [en línea], Barcelona: Editorial Graó, 2008, p.2-3 <<http://www.terras.edu.ar/cursos/154/biblio/154Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf>> [Consulta: 4 de abril de 2015]

Así mismo, jugar provoca alegría, genera entretenimiento, libera tensiones, satisface la curiosidad, ayudando a un positivo equilibrio mental comprobado a través de estudios que examinan la relación del juego con las capacidades afectivo-emocionales. A través de estas investigaciones se ha determinado que también es una de las causas del desarrollo de la personalidad.

La incidencia que tiene en la estimulación del pensamiento y la creatividad es el más vinculado a nuestra investigación. La relación entre el juego y el aprendizaje, se basa en esas nuevas experiencias, con sus aciertos y errores, producidas con el simple hecho de jugar, siendo esas prácticas las que aportan nuevas enseñanzas que estimulan la creatividad o refuerzan algunos aspectos ya aprendidos sin que los pequeños sean conscientes de ello. Se produce un intercambio de información constante, una relación del niño con todo lo demás mientras disfruta y aprendiendo sin darse cuenta e incidiendo en el pensamiento creativo

Efectivamente nos consta que el juego es un aspecto indispensable para el desarrollo del niño después de enumerar todos los factores en los que influye positivamente, por lo que debería estar presente tanto en el entorno educativo de las aulas, como fuera de ellas a través de las numerosas formas que existen de practicarlo (deportes, juegos de habilidad, de representación, de mesa, adivinanzas), en el ámbito escolar y en el familiar. Además, aunque está asociado con la infancia y sea la etapa donde es más evidente y necesaria, es una actividad que está presente a lo largo de toda nuestra vida, en todas las culturas y clases sociales.<sup>104</sup> Pese a todo, aunque poco a poco hay avances en el campo y hay un mayor apoyo para la difusión de los estudios que demuestran su importancia, el juego se sigue considerando en muchas ocasiones como pérdida de tiempo por el vínculo que tiene con la diversión a pesar de todos los beneficios demostrados, asignando un mayor valor, dedicación y tiempo a algo considerado más provechoso y con resultados demostrables, como podría ser estudiar un idioma.<sup>105</sup>

“El niño que no juega no es niño, pero el hombre que no juega perdió para siempre al niño que vivía en él y que le hará mucha falta”

Pablo Neruda



Fig. 52 El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de cualquier niño, independientemente de la edad.

104 PÉREZ, Cristina (2012). “La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil” en *Revista de la Educación en Extremadura*, V. 1, nº 9, ISSN: 1989-9041. [en línea] <[http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_9\\_archivos/articulo1.htm](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/articulo1.htm)> [Consulta: 18 de mayo de 2015]

105 GARAIGORDOBIL, Maitte, *op.cit.*, p.1

Centrándonos en el juego para potenciar la creatividad, concretamente en el ámbito artístico, mencionamos el método desarrollado por el conocido y polifacético Bruno Munari, al que denominó *Giocare con l'arte, (Jugar con el arte)*<sup>106</sup>. Los fines pedagógicos a los que Munari dedicó parte de su investigación estaban implícitos en esta propuesta, en la que ofrecía laboratorios plurisensoriales en los que los niños podían explorar diferentes técnicas de expresión artística para así comprender la variedad de medios con los que poder crear, sin basarse en normas o condiciones y sin buscar una estética preconcebida, es decir sin que el fin fuera la creación de una obra concreta.

El primero de estos laboratorios se situó en Milán, en 1977, expandiéndose poco a poco hasta los años noventa. Los laboratorios iniciales se centraron en temas de comunicación audiovisual mientras que en los años ochenta se trataba de laboratorios plurisensoriales, donde experimentar con madera, plástico, tela, fotocopias y piezas de contrucción entre otros.<sup>107</sup>

Munari propone una experiencia totalmente creativa, en la que jugar, experimentar y aprender, de la que su hijo Alberto Munari se ha encargado de seguir promoviendo y evolucionando bajo la premisa de que el arte no es necesario explicarlo a los niños, lo importante es facilitar medios para crearlo, materiales con los que experimentar y jugar, aprendiendo sin ser consciente como ya hemos mencionado. El arte como proceso creativo, no como fin concreto.<sup>108</sup>

“¿Jugar con arte? ¿Pero, entenderán? ¿Tan pequeños, entenderán qué es el arte? Entender qué es el arte es una preocupación (inútil) del adulto. Entender cómo se hace para realizarla en cambio es un interés auténtico del niño.”

Alberto Munari



Fig. 53 Bruno Munari en uno de sus laboratorios destinados a los niños, acompañándolos, investigando y participando junto a ellos en las creaciones que llevaban a cabo.  
Fig. 54 Uno de los niños en experimentando con diversos materiales proporcionados en el laboratorio de Munari.

106 Página web *Associazione Bruno Munari* [en línea]: [http://www.brunomunari.it/i\\_laboratori.htm](http://www.brunomunari.it/i_laboratori.htm) [fecha de consulta: 15 abril, 2015]

107 Página web *MUN LAB Spazio Permanente Bruno Munari*[en línea: [http://www.munlab.it/\\_html/esp.php?whatdo&is6](http://www.munlab.it/_html/esp.php?whatdo&is6) [fecha de consulta: 15 abril, 2015]

108 Página web *MUN LAB Spazio Permanente Bruno Munari* [en línea:] [http://www.munlab.it/\\_html/esp.php?whatdo&is3](http://www.munlab.it/_html/esp.php?whatdo&is3) [fecha de consulta: 15 abril, 2015]

## 2.5.6 Los libros como objeto de juego y aprendizaje

Anteriormente hemos hablado del juego como una expresión espontánea que para llevarla a cabo no hace falta nada más que tener ganas para que surja, es decir, para jugar no es imprescindible el uso de objetos que provoquen esta actividad. Pero en numerosas ocasiones los niños hacen uso de diversos objetos, interactuando con cualquier cosa que encuentren a su alcance y dándoles un nuevo sentido, por ejemplo usar un palo a modo de espada, una caja a modo de cofre de un tesoro perdido o un tubo de cartón como si se tratara de un catalejo. Según sus necesidades cada niño adaptará de una u otra forma lo que encuentre a su alcance para su propia diversión, siendo a su vez una de las primeras formas de relación del ser humano con los objetos y el entorno. Con esto no se quiere rebajar a la importancia de los juguetes fabricados, simplemente se quiere dejar constancia de que si un niño no dispone de ellos, con su imaginación y capacidad creativa hará uso de cualquier recurso para disfrutar de su experiencia lúdica.

Aún así, disponer de juguetes es algo positivo para los pequeños, demostrado a través de estudios en lo que los resultados muestran una madurez mental y un desarrollo de las emociones mayor que en niños que no disponen de ellos, entendiendo los juguetes como algo necesario en algunos juegos, un soporte y apoyo, aunque en otros su presencia nula (escondite, pilla-pilla, juegos de palabras, etc). Ante todo, un buen juguete dispondrá de una serie de características para esta influencia positiva, como el deber de ser seguros, estimular la diversión, el placer y las habilidades básicas, favorecer la participación, creatividad e imaginación además de contar con una estética llamativa y agradable. Entre los 12 meses y los 3 años donde el desarrollo motor es clave, se proporcionarán juguetes que ayuden a fomentar estas habilidades como correpiñones, pelotas, cubo, palas y libros que contengan imágenes para aprender nociones muy básicas, como colores o formas. En esta franja encontramos libros interactivos en los que predominan texturas para tocar y troquelados de formas grandes para ayudar a ese aprendizaje. Si pasamos al rango de 3 a 6 años, se añaden elementos como puzzles, rompecabezas, juegos de construcción instrumentos y lo más vinculado a nuestro trabajo, libros que incluyen pegatinas y hojas para colorear, cuentos y álbumes ilustrados de todo tipo (más adelante veremos cómo en este rango es donde encontramos la mayor variedad de recursos móviles aplicados al libro).<sup>109</sup> A pesar de que aparentemente es difícil catalogar a los libros móviles o pop-up como juguetes puros, vamos a recorrer los aspectos que hacen a estos dos campos más cercanos de lo que aparentemente podría parecer.

A lo largo de la investigación hemos tratado las funciones que poseen los libros ilustrados dirigidos a niños indicando, que son una de las primeras fuentes a la que los pequeños tienen acceso donde se muestran temas de la vida real de los que más adelante tomarán conciencia, considerando estas publicaciones como uno de los primeros medios de aproximación a estos problemas. Aparte de esta función didáctica los libros ilustrados están pensados para disfrutarlos, para aprender a leer visualmente, un medio donde recrearse con las imágenes y sensaciones transmiten. Es lógico afirmar que la diversión es totalmente necesaria en estos libros porque cualquier propuesta dirigida a los niños debe escapar de los elementos que puedan considerarse aburridos, ya que sería un claro motivo para que los pequeños perdieran el interés en lo que se les ofrece.<sup>110</sup>

Este contenido lúdico y atractivo si es de suma importancia en los libros ilustrados normales, en los álbumes móviles juega un papel clave. Los álbumes que presentan algún tipo de interacción convierten al libro en una especie de juguete integrado en las páginas, que enseñan y divierten al hacer partícipe directo al pequeño lector creando una vinculación lúdica e interactiva entre el niño y el libro. El factor sorpresa creado a partir de la gran cantidad de opciones y com-

<sup>109</sup> PÉREZ, Cristina, *op.cit.* pp. 2-3

<sup>110</sup> SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p.75

binaciones es el elemento que consigue que cada libro sea experiencia distinta, escondiendo tras las portadas elementos que despiertan la curiosidad, desde ruedas, bolsillos, ranuras, elementos recortables, puzles, zonas para colorear, oler o tocar, luces, pegatinas, preguntas, libros para poder mojarlos o que brillen en la oscuridad, que incitan a seguir pasando páginas. Multitud de posibilidades que abren a los niños nuevos caminos en la forma de pensar y entender el mundo que les rodea, así como a la hora de plantear sus propios intereses, gustos estéticos o forma de hacer las cosas, influyendo en el desarrollo de numerosas habilidades además de la lectura.<sup>111</sup>

Cualquier niño sentirá interés al proporcionarle un juguete con el que pasarlo bien, pero no ocurre lo mismo cuando lo que se ofrece es un libro. Acercarles al mundo editorial no es tarea fácil, ya que la mayoría asocia los libros con el colegio, siendo un motivo de rechazo y dando lugar a que el interés por la lectura en niños no sea una característica muy habitual. Un libro móvil puede ser una vía para que los pequeños dejen esa idea preconcebida de aburrimiento, consiguiendo con un simple vistazo atraparles al ofrecerles ruedas y pestañas que producen movimientos y acciones, solapas que al levantarlas descubren partes ocultas y así comprobar por ellos mismos que un libro puede resultar divertido y por lo tanto, como hemos visto en el apartado anterior se puede aprender jugando.

Basta con echar un vistazo a su historia, para comprender que estas publicaciones no son libros normales y que su vinculación a la industria del juguete es más cercana de lo que muchos pensarían. Recordemos que en los primeros apartados se hace referencia a la decadencia de los libros móviles al comenzar la I Guerra Mundial, pasando después por un periodo muy poco fructífero en que el que la calidad fue bastante baja. Las técnicas móviles del momento fueron rescatadas por algunas tarjetas de felicitación, y entre la Segunda Guerra Mundial hasta los años 70, fue la industria del juguete fue la que mantuvo vivo el campo de los recursos animados remarcando aún más su estrecha relación entre ambos campos, juguetes y libros sorpresa.<sup>112</sup>

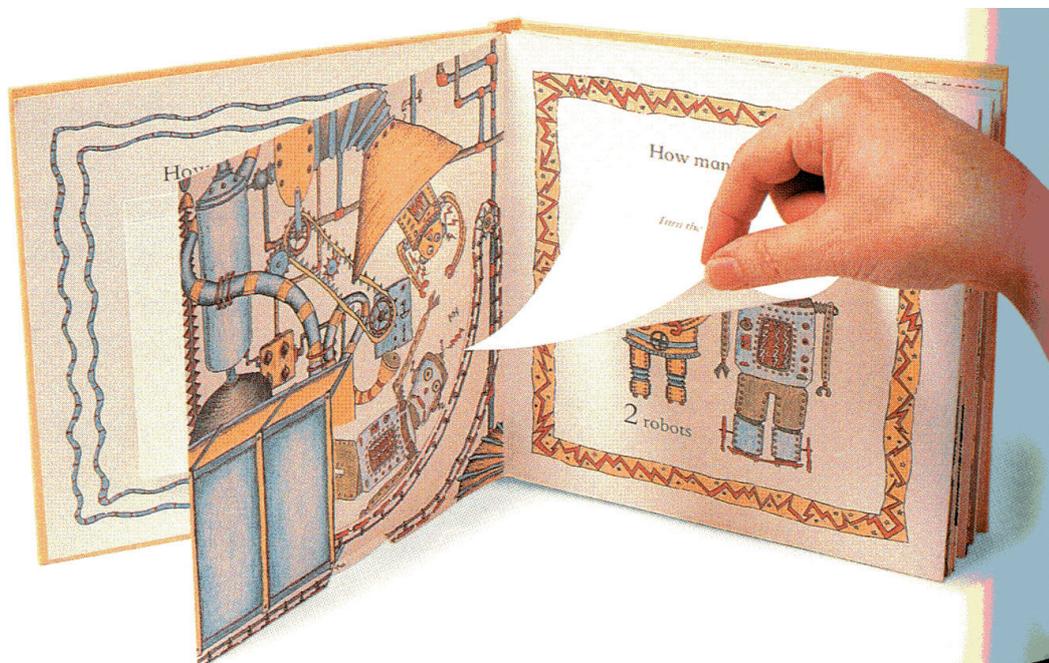


Fig. 55 A pesar de la grandísima cantidad de recursos diferentes, las solapas son uno de los más habituales, las suelen contener la mayoría de los libros.

111 BICKNELL, Trela Pelkey, TROTMAN, Felicity, *op.cit.*, p.115

112 *Ibid*, p.117

El éxito en la industria del juguete fue una clara influencia para seguir con la producción de este tipo de libros, y lo ha seguido siendo a lo largo de los últimos años. Fue entre 1975 y 1987 cuando el mundo editorial verdaderamente necesitaba un incentivo para su producción y los editores decidieron apostar por este tipo de publicaciones que estaban siendo olvidados, teniendo una acogida exitosa. Autores como el escocés Rod Campbell y su libro *Wheels* (1983), que incluye ruedas reales que sirven de base para las ilustraciones de los diversos vehículos que contiene son ejemplos que demuestran la fusión entre ambos campos.<sup>113</sup>

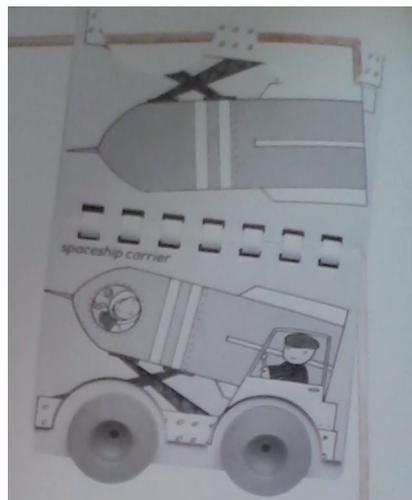


Fig. 56 El libro-juguete de Rod Campbell en el que las ruedas integradas sirven para que el niño lo use como si de un vehículo se tratara.

Todo ello consolida el factor de diversión, ocio y entretenimiento que tanto lo caracteriza, tanto es así que por esta misma causa no fueron valorados hasta el comienzo de los años 90. Los niños buscan diversión, necesitan jugar, por lo que un libro con el que pueden interactuar estirando lengüetas, girando ruedas, destapando solapas es algo que les puede resultar tan atractivo como un juguete, aparte de acercarlos a la lectura y propiciar el interés por otro tipo de publicaciones.<sup>114</sup>

Finalmente no hay que olvidar que un álbum, independientemente de que sea interactivo, desplegable o se trate de una publicación tradicional, es una potente fuente de imágenes. Situándonos en la actualidad, en un mundo que evoluciona constantemente hacia lo visual, proporcionar herramientas que ayuden a educar a los niños en el modo de observar e interpretar es clave para aprender a leer lo que visualmente se les ofrece. Sólo así conseguirán apreciar el amplio contenido al que poco a poco tendrán acceso, como anuncios, películas, revistas, videojuegos, libros, etc. así como valorar el diseño y las artes. Un libro ilustrado es una de las primeras opciones que enseñan y desarrollan de forma amena y divertida, la capacidad para leer las imágenes, definida en algunos casos como alfabetización visual o capacidad de lectura visual que podemos explicar a través de la definición de Kate Raney:

[...] pensar qué significan las imágenes y los objetos, cómo se integran, cómo respondemos a ellos o los interpretamos, cómo podrían funcionar como modos de pensamiento, y cómo se asientan en las sociedades que les vieron nacer [...]

Dicha capacidad de lectura visual ayuda a una interpretación más profunda de las imágenes que contienen los libros ilustrados, de hecho en estudios realizados hay resultados que demuestran que algunos niños responden de forma más compleja de la que deberían ante un álbum ilustrado, al igual que algunos de mayor edad no logran interpretaciones adecuadas. De lo que no hay duda y sostienen docentes, psicólogos y expertos en el tema es la gran capacidad de aprendizaje que se produce simplemente observando, recordemos la frase de Comenius: las imágenes son la mejor forma de aprendizaje que puede ofrecerse a los niños. Una serie de buenos álbumes ilustrados les ayudaran a pensar mientras se enriquecen visualmente y descubren intereses, definen su gusto estético, experiencia que merece la pena probar a pesar de que hoy en día se encuentren al alcance otros medios, que quizás a simple vista llamen más la atención, como películas y videojuegos.<sup>115</sup>

113 BICKNELL, Trelid Pelkey, TROTMAN, *op.cit.*, p.114-116

114 SALISBURY, Martin, *op.cit.* p. 86

115 SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, *op.cit.*, p. 91



### 3.REFERENTES FORMALES

Los autores que hemos escogido como referencia cuentan con una serie de características comunes que son las que nos han llevado a seleccionarlos por su relación con nuestra investigación y posterior proyecto práctico. Indagar acerca de su forma de trabajo, sus obras y su implicación en el campo de los libros interactivos además de otros aspectos como son el interés en la educación infantil, son aspectos que nos han ayudado a la hora de abordar nuestro álbum ilustrado.

Estos cuatro artistas, **Kveta Pacovska**, **Bruno Munari**, **Katsumi Komagata** y **Eric Carle** muestran una amplia variedad respecto a sus ilustraciones (Quizás Munari y Komagata comparten algo más entre ellos que el resto debido a la influencia que tuvo el primero sobre el segundo, como veremos más adelante). En cambio, en el aspecto técnico los cuatro referentes muestran una clara vinculación en el uso de los recursos móviles/animados, ya que todos utilizan elementos sencillos, tales como pestañas que activan sencillos movimientos, solapas que descubren algo al destaparlas o el uso diversos tipos de papel, con texturas, de colores, o transparentes para conseguir una serie sensaciones y efectos de una manera simple pero muy eficaz. Es este aspecto es el que nos ha llevado a escogerlos, el uso de elementos básicos que consiguen en cada página un matiz lúdico y convierten el libro en algo cercano a un juguete con el que poder recrearse, tocar, mover y experimentar, en definitiva, jugar a la vez que aprenden.

A su vez, son artistas que comparten una implicación muy cercana al mundo de los niños sin limitarse a ser sólo ilustradores, es decir, todos han tenido desde sus inicios un contacto directo con el mundo infantil. Pacovska y Komagata comenzaron creando para sus hijos, Munari dedicó parte de su amplia trayectoria a investigar como acercar el arte a los niños, creando los ya mencionados laboratorios de arte o Carle quien ha impartido en varias ocasiones talleres con niños de los que han surgido algunos de sus libros. Crear para los más pequeños, ver sus reacciones y ofrecer experiencias lúdico-educativas para ser disfrutadas por padres e hijos estrechando así lazos entre ambos, son objetivos que han conseguido estos cuatro grandes artistas.



Fig. 57 En *L'invitation (La merienda)* (Les Grandes Personnes, 2012) se aprecian los característicos troquelados y solapas que usa Kveta.



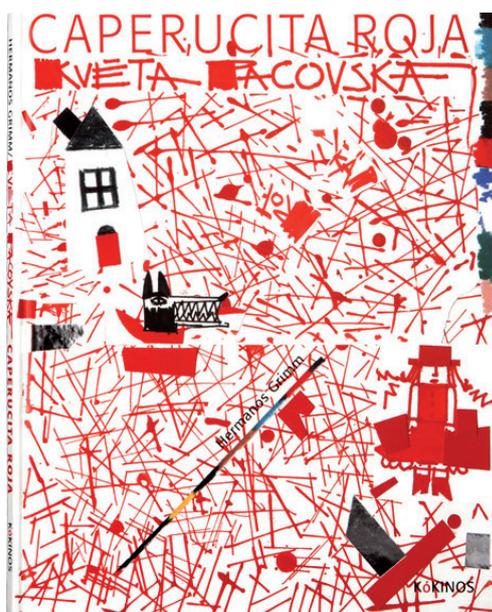
Fig. 58 Detalle de la combinación de texturas y papeles de uno de los libros de Katsumi Komagata, *Blue to blue*

### 3.1 Kveta Pacovska (Praga 1928)



“He intentado hacer los libros como objetos de arte en papel, como pequeños museos para la palabra y las imágenes. Siempre procuro hacer mi trabajo en dirección hacia un objeto de arte. Sé que no es ese el camino para todo el mundo, pero es exactamente mi camino”<sup>116</sup>

Esta artista checa, formada en la Academia de Bellas Artes de Praga lo largo de la década de 1950, es conocida por su amplia trayectoria creativa en la que ha producido y expuesto numerosas pinturas, dibujos, litografías y esculturas. Para esta investigación nos interesa su papel en el ámbito de la ilustración, concretamente en el campo de los libros infantiles, donde su constante experimentación con el diseño y formato le ha servido para llegar a ser una de las artistas más influyentes y destacadas.<sup>117</sup> Su producción, que gira en torno a 60 publicaciones a lo largo de los últimos años, consta con la gran mayoría de títulos propios como son *Uno, cinco, muchos, El animal de los ojos brillantes* o *El rey de la flores* y diversos textos de destacados escritores, como algunos clásicos de los **Hermanos Grimm** o de **Hans Christian Andersen**. Es curioso saber que el inicio de su larga trayectoria en este mundo surgió al querer compartir una actividad junto a sus hijos, comenzando a ilustrar junto a ellos<sup>118</sup>



Figs.59- 60 Kveta ha ilustrado algunos de los famosos cuentos de los Hermanos Grimm, como es el caso de *Caperucita Roja* (Kokinos, 2008), con un llamativo e interesante resultado.

116 SOBRINO, Javier, (2013). *Květa Pacovská, un museo al alcance de la mano* [en línea]: <<http://sobrinovjavier.blogspot.com.es/2013/05/kveta-pacovska-un-museo-al-alcance-de.html>> [fecha de consulta: 28 marzo, 2015]

117 SALISBURY, Martin, *op.cit.*, pp. 17-16

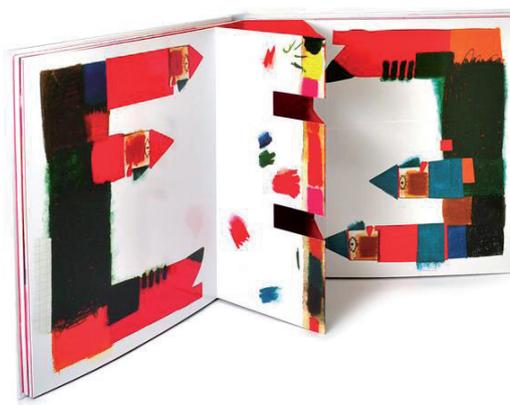
118 VIDOR, Constance, “Květa Pacovská” en *Peonza, Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, nº 46, diciembre 1998 <<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01372764213573943088024/ima0043.htm>> [fecha de consulta: 24 marzo, 2015]

La calidad de sus publicaciones es valorada en numerosos países en los que se ha traducido, consiguiendo una serie de premios entre los que destacan La manzana dorada de la BIB de Bratislava, IBA de oro y medalla de plata en Lipzip 1984-85, el Premio Catalonia de Barcelona en 1988, el Premio Nacional Alemán de Literatura Infantil en 1991 y el Premio Hans Christian Andersen en 1992.<sup>119</sup>

Kveta nos ofrece en sus publicaciones desde obras clásicas adaptadas a su marcado estilo (Cenicienta, Caperucita Roja), hasta sus populares libros de aprendizaje que acercan a los niños los colores, los números y las letras, donde prescinde del texto o lo usa de forma mínima. En ambos casos el peso recae en la intensa parte visual, donde los opulentos y fuertes colores, con predominancia del rojo, y las formas geométricas, planas y de potentes contrastes, inspiradas en la estética de grandes artistas como **Klee**, **Kandinsky** o **Miró**.<sup>120</sup> Los particulares personajes que habitan sus páginas, hipopótamos, princesas, payasos, ranas, una mezcla entre animales y personas, creados principalmente mediante collage y pintura, terminan de constituir el peculiar imaginario de la artista, que junto con el optimismo que desprenden sus temas, son valorados por un público de todas las edades.



Fig. 61 Los personajes de Kveta a veces aparecen integrados tras los troquelados y solapas de los que la artista suele hacer uso. Figs 62 y 63 El álbum *Alphabet* ayuda a los más pequeños a conocer las letras que componen el abecedario a través de los sencillos pero potentes pop-up que forman las letras.



Atrevida en el diseño de sus páginas e integración del texto, en cada publicación encontramos una experiencia totalmente creativa que nos invita a participar debido a las sorpresas de su interior, ya que aunque Kveta no es una artista enmarcada en la creación de los libros móviles, gran parte de su obra contiene troquelados y solapas que transforman sus páginas, ayudando a los más pequeños a aprender números, formas y colores de forma lúdica. Es este aspecto el que más nos interesa de sus obras, recursos sencillos con grandes resultados, siendo por ello una excelente referente para esta investigación. Sus libros no se limitan a un conjunto de páginas de estética atractiva, si no que tal y como la propia artista dice, los concibe como pequeñas obras de arte en papel que puedan ser disfrutadas, a través de las cuales dar rienda suelta a la imaginación.<sup>121</sup>

119 VIDOR, Constance, "Květa Pacovská" en *Peonza, Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, nº 46, diciembre 1998 < <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01372764213573943088024/ima0043.htm> > [fecha de consulta: 24 marzo, 2015]

120 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.78

121 VIDOR, Constance, "Květa Pacovská" en *Peonza, Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, nº 46, diciembre 1998 < <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01372764213573943088024/ima0043.htm> > [fecha de consulta: 24 marzo, 2015]

### 3.2 Bruno Munari (Milán 1907-1998)



“Jugar es algo serio,  
los niños de hoy son los adultos de mañana,  
ayudémosles a crecer libres de estereotipos,  
ayudémosles a desarrollar todos los sentidos,  
ayudémosles a ser más sensibles  
¡un niño creativo es un niño feliz!”<sup>122</sup>

(1986)

Considerado como uno de los más destacados protagonistas del arte y del diseño gráfico e industrial del siglo XX, este artista italiano tan polifacético nos ha dejado interesantes aportaciones respecto al desarrollo creativo en la infancia basado en el juego, manteniendo que la educación creativa debía comenzar en edades muy tempranas. Si bien su trayectoria es amplísima, realizando también poesía y escultura, nos centraremos solamente en la parte dedicada a sus publicaciones dirigidas al mundo infantil.<sup>123</sup> Destaca en 1960 la presentación de un método de trabajo que él denominó “jugar con el arte”, planteado para descubrir y explorar técnicas de expresión, disfrutar y comunicarse artísticamente, olvidando ideas preconcebidas estéticas, sin llegar a un fin concreto.<sup>124</sup>



Haciendo uso del libro como soporte artístico desde sus inicios, su producción entre 1927 y 1997 ascendió a más de 150 obras, entre ellas una treintena dirigidas a los más pequeños debido a su interés por la didáctica y pedagogía. Por este motivo planteó libros de cuidado diseño en los que no fuera necesaria la palabra, trabajándolos como objetos, escapando así de lo que él consideraba que pudiera ser aburrido para los niños.

Figs. 64 Los Pre-libris compuestos por 12 pequeños libros (10x10cm) dirigidos a niños que no han aprendido ni a leer ni a escribir, tenían el objetivo de atraerlos mediante sus texturas y colores, siendo una excelente forma para mantener desde muy pequeños contacto con los libros. Primera edición: editorial Danese, 1980. Reedición: Corraini (4ª edición, 2011)<sup>125</sup>

122 Página web ZEROSEIS. *Pensamientos sobre educación infantil. Ideas para impulsar la creatividad* [en línea]: <<http://ei-zeroseis.blogspot.com.es/2012/11/pensamiento-bruno-munari-o-jugar-con-el.html>> [fecha de consulta: 28 marzo, 2015]

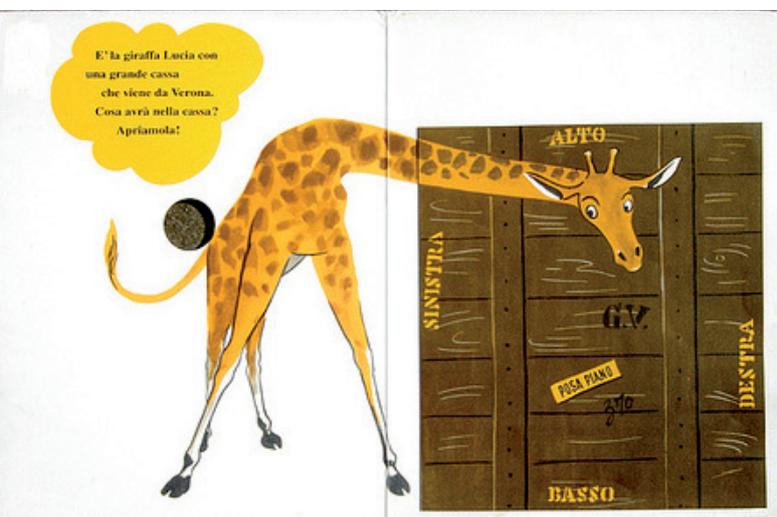
123 Página web Editorial Gustavo Gili [en línea]: <<http://ggili.com/es/autores/bruno-munari>> [fecha de consulta: 29 marzo, 2015]

124 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.76

125 VIVANCO, Eduardo “El constructor de libros, Bruno Munari y los prelibros” en revista *Transfer*, nº 11 [en línea]: <<https://miracuecosa.wordpress.com/2012/10/31/los-prelibros-de-munari/>> [fecha de consulta: 29 marzo, 2015]

Presentados como una Enciclopedia de objetos y conocidos como Prelibris (1979-1980), Munari ofrece esta serie de libros creados con variados materiales como madera, plástico, cartón o tela para despertar el interés por los libros a los más pequeños, pudiendo arrugarlos, morderlos, tocarlos, acariciarlos, es decir, realizando cualquier acción que permita experimentar con el material de cada uno.

Su intención era educar visualmente a la vez que divertir, haciendo uso de la lectura de las imágenes. A Munari no se interesaban los sistemas articulados ni que propiciaran un tridimensionalidad a la página, si no que buscaba elementos planos, como dobleces, transparencias, ventanas, troquelados, que con su sencillez sirvieran para dar “acción” a la página, consiguiendo así agradables composiciones. En *Nella nebbia di Milano*, Corraini Editore. 1968/ *Dans le brouillard de Milan*, 1996, *Les Trois Ours* (primera edición traducida al francés) se aprecia el juego de recortes y transparencias que mencionamos,<sup>126</sup> mientras que *Toc toc. Chi è? Apri la porta (Toc toc ¿Quién es? Abre la puerta)* y *L'uomo del camión (El hombre del camión)*, presentan un divertido juego de ventanas que van conteniendo otras más pequeñas.<sup>127</sup>



Figs. 65-66 *Toc toc. ¿Quién es?* propone descubrir qué animal se oculta tras las solapas que van disminuyendo de tamaño, conteniendo cada vez animales de menor tamaño.

Sin duda, la producción artística de Munari junto a sus aportaciones pedagógicas al mundo infantil han supuesto una fuerte influencia incluso a día de hoy, siendo Munari un importante referente en países como Italia, Francia y Japón, además de que sus obras pedagógicas y sus investigaciones didácticas todavía son usadas y valoradas en el ámbito artístico-educativo.<sup>128</sup> En el campo de los libros móviles, los sencillos recursos empleados por el artista se encuentran en una gran cantidad de publicaciones, demostrando así su importancia y dejando huella en todo ello. Un ejemplo de ello es la influencia directa que se aprecia en las obras de artistas como **Katsumi Komagata**, referente que veremos a continuación.

Fig. 67 Munari demuestra que con los recursos más sencillos se pueden obtener resultados de gran belleza visual. En el caso de *Nella nebbia di Milano (En la noche oscura)*, la sutil superposición de papeles transparentes aporta una sensación de espacio tridimensional que nos transporta al interior de sus páginas con la simple superposición de diversos papeles transparentes, produciendo un curioso efecto de fotogramas.



126 VIVANCO, Eduardo "El constructor de libros, Bruno Munari y los prelibros" en revista *Transfer*, nº 11 [en línea]: <<https://miraquecosa.wordpress.com/2012/10/31/los-prelibros-de-munari/>> [fecha de consulta: 29 marzo, 2015]

127 Página web *Are you kidding* [en línea]: <<http://areyoukidding.com/bruno-munari-jugar-con-el-arte/>> [fecha de consulta: 4 abril, 2015]

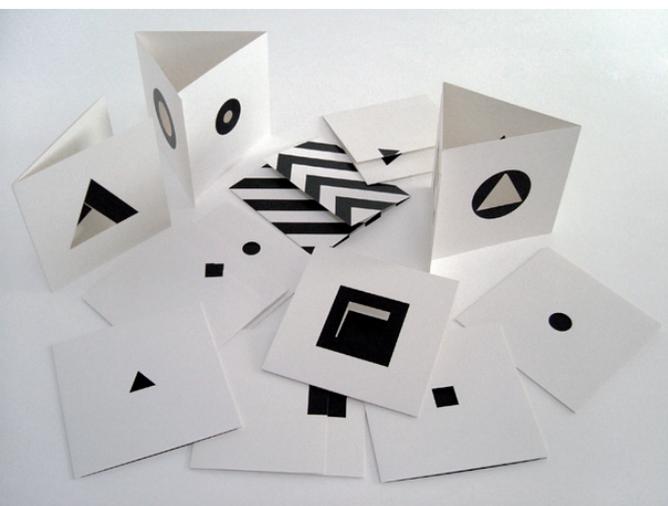
128 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.78

### 3.3 Katsumi Komagata (Japón, 1953)



“No podemos poner todo en un libro, es imposible, así que cuando fui consciente de ello, me di por vencido y renuncié a hacerlo.(...) Así que mis libros son visualmente simples, pero con una idea fuerte, y le pido a los lectores que aporten su propia imaginación.”<sup>129</sup>

La obra de este artista japonés nos acerca a los llamados libro-objetos que ya hemos mencionado en más de una ocasión a lo largo de esta investigación. El nacimiento de su hija en 1990 supuso en comienzo de la creación de sus primeros libros, produciendo una serie de 10 títulos compuestos por una serie de tarjetas tituladas *Little Eyes*, con diferentes propuestas adecuadas a diferentes franjas de edad, desde los tres meses a los 3 años.<sup>130</sup> Dichas tarjetas inicialmente dobladas van cambiando conforme se van manipulando, proponiendo Komagata una serie de juegos visuales para compartir entre niños y padres, sirviendo para estrechar lazos entre ambos.<sup>131</sup>



Figs. 68-69 Las primeras tarjetas de la serie *Little Eyes* (1990) están dirigidas a los bebés, con formas en blanco y negro, mientras que los últimos están pensadas para niños entre 2-3 años temas más complejos, como animales o naturaleza. Las creó para compartirlas con su hija y ver las reacciones que tenía frente a ellas; fueron el inicio para seguir creando libros muy visuales con partes interactivas que provocaran sorpresa.<sup>132</sup>

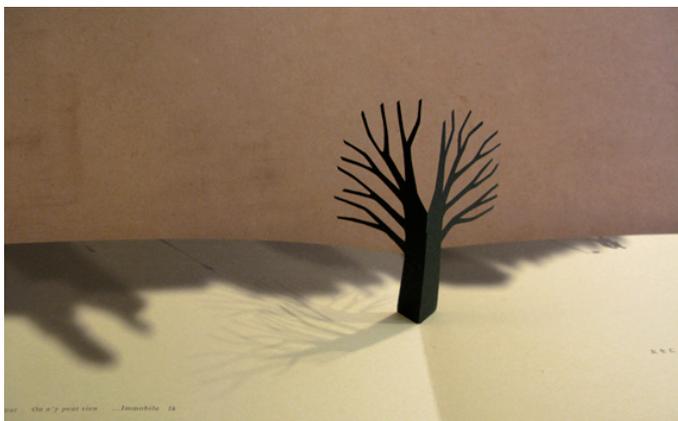
129 MORLESIN, Rodrigo, “Entrevista a Katsumi Komagata” (2012) en *Revista Babar*: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-katsumi-komagata/>> [Consulta: 28 mayo, 2015]

130 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.78

131 Página web *Casa Asia* [en línea]: <<http://www.casaasia.es/recomendacion/detalle?id=11680-serie-little-eyes-de-katsumi-komagata/>> [Consulta: 28 mayo, 2015]

132 Página web *FILUSTRA 2013* [en línea]: <<http://filustra.com/katsumi-komagata/>> [Consulta: 15 mayo, 2015]

Enfocados al público infantil, las creaciones de Komagata son una experiencia visual y sensorial que fascinan tanto a niños como a adultos. Sus originales encuadernaciones ideadas por el propio artista, contienen juegos visuales creados mediante el papel, combinados con formas, texturas, colores, luces y sombras, que ayudan a experimentar a los más pequeños mientras tocan, mueven y juegan a la vez que estimulan la imaginación y creatividad, sirviendo para la estimulación y por lo tanto el desarrollo de ambas cosas.<sup>133</sup>



Figs. 70-71 Los libros de Komagata no contienen normalmente elementos tridimensionales, pero en los casos en los que hace uso de ellos, consigue excelentes resultados con la misma sencillez que en sus demás publicaciones. Un ejemplo de ello es la sutil publicación *Little Tree*.

No se trata de libros con texto, al contrario, las publicaciones de Komagata se basan únicamente en el libro como un objeto con el que aprender simplemente experimentando, sin necesidad de contar con una parte escrita, siendo una buena opción para introducir a los niños en el mundo de la literatura infantil, de una forma amena y entretenida. Esa compleja sencillez, conseguida con juegos de transparencia, troquelados y atractivos papeles de sugerentes colores demuestra que un libro no necesita complejos desplegables para ser interesante, en este caso Komagata demuestra que menos es más.<sup>134</sup> Esta forma de pensar es lo que nos ha llevado a escogerlo como referente, ya que nuestro proyecto práctico no se basa en desplegables tridimensionales, si no que como Komagata, usamos elementos sencillos para acentuar el interés de cada página

El propio Komagata reconoce el trabajo de **Bruno Munari** como fuente de inspiración para sus creaciones, quedando fascinado ante los famosos Pre-libri y preguntándose cómo algo que aparentemente debía atraer a los niños, conseguía atrapar también a un adulto como él. No es de extrañar que esta influencia se respire en su obra, de tratamiento minimalista y poético que consigue fascinar a una gran cantidad de personas sin importar edad o cultura.<sup>135</sup>



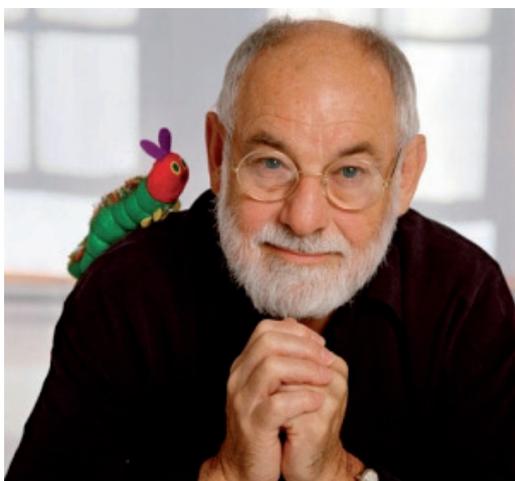
Figs. 72 En *I'm gonna be born* el protagonista es un bebé a punto de nacer que va narrando el embarazo. Papeles con diversas texturas, troquelados y sencillos recursos se encargan de sorprendernos en cada páginas.

133 TREBBI, Jean-Charles, *op.cit.*, p.78

134 Página web *Rejuega* [en línea]: <<http://rejuega.com/blog/reflexiones-y-recursos/literatura-infantil/katsumi-komagata-primeros-libros-infantiles-llenos-de-creatividad/>> [fecha de consulta: 27 mayo, 2015]

135 MORLESIN, Rodrigo, "Entrevista a Katsumi Komagata" (2012) en *Revista Babar*:: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-katsumi-komagata/>> [Consulta: 28 mayo, 2015]

### 3.4 Eric Carle (Siracusa 1929)



“El mayor halago para mí es cuando un niño dice sobre mis dibujos:

¡Oh, yo puedo hacer eso!”<sup>136</sup>

Este ilustrador y escritor de libros infantiles nacido en Siracusa, creció hasta los 6 años en Massachusetts para luego volver a Alemania, de donde eran sus padres, suponiendo este cambio una experiencia traumática debido a la diferencia de la buena experiencia educativa recibida en su colegio de América, frente a la situación de la Alemania nazi. Los largos paseos que solía dar con su padre en los que descubrían insectos en la naturaleza, despertaron su interés por las cosas más pequeñas e insignificantes, siendo una de las fuentes de inspiración reflejada en la mayoría de sus libros, en los que aparecen multitud de animales creados mediante el collage. En cambio, el interés por el arte se lo debe a su madre.<sup>137</sup>

Su interés tardío por la ilustración infantil, sumado a su reclutamiento en Estados Unidos durante la Guerra de Corea, fueron los causantes de que su primera publicación no viera la luz hasta 1967. Tras regresar a América al finalizar la Guerra, Eric volvió a su antiguo empleo como diseñador gráfico en el New York Times, donde el escritor **Bill Martin Jr** le pidió que ilustrara uno de sus textos al ver en 1962 una de las ilustraciones de Carle, que mostraba una langosta roja. Esta colaboración dió como resultado *Brown Bear. brown Bear. What do you see?* (1967). teniendo muy buena acogida.

En 1968 realizó *1,2,3 to the Zoo*, encargándose esta vez del texto. Debido a su éxito se animó a realizar en 1969 con el ya mencionado y conocido internacionalmente *The very hungry Caterpillar (La pequeña oruga glotona)*, considerado un clásico a día de hoy. En este último libro, Carle usó círculos troquelados, simple pero eficaz recurso para mostrar como la pequeña oruga iba devorando lentamente aquellos alimentos con los que se iba encontrando, hasta llegar a convertirse en una mariposa.<sup>138</sup>



Fig. 73 Los 33 millones de ejemplares vendidos y su traducción a numerosos idiomas, hacen a *The very Hungry Cartepillar* su libro más popular. El *New York Times* lo escogió como uno de los 10 mejores libros del año de su publicación.

<sup>136</sup> MORLESIN, Rodrigo “Entrevista a Eric Carle” (2012) en *Revista Babar*: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-eric-carle/>> [Consulta: 5 junio, 2015]

<sup>137</sup> YOLEN, Jane, “Eric Carle. El artista que se interesa por las tres es: educación, emoción y entretenimiento” en *Educación y biblioteca*. Año 17, n.147. <[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17\\_N147\\_P94-96.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17_N147_P94-96.pdf)> [Consulta: 9 mayo 2015]

<sup>138</sup> “Eric Carle” Fundación Cuatrogatos:<[https://bebeteca.files.wordpress.com/2014/11/articulos\\_79.pdf](https://bebeteca.files.wordpress.com/2014/11/articulos_79.pdf)>[Consulta: 9 mayo 2015]

De una manera sencilla y accesible, el uso de los troquelados y elementos móviles ha convertido continuado presente en las obras más recientes de Carle, como en *Mister Seahorse* (*Don Caballito de mar*), publicado en 2004 por la editorial Kókinos, donde el autor hace uso de una serie de recursos desplegables perfectamente integrados que ayudan a entender las peculiares características de ciertos animales marinos. La experimentación y el uso de variadas formas interactivas es algo que no ha parado de trabajar dando lugar a obras realizadas expresamente para ser tocadas, con texturas y solapas, como es el caso de *Leer y tocar librojuego*, que como su nombre indica está concebido para jugar, a la vez que aprenden palabras en inglés. Además, *he very hungry Caterpillar* se ha adaptado a estos últimos recursos usados por el autor, presentando una versión evolucionada de este conocido libro, con partes desplegables que nos ayudan a sumergirnos aún más en la historia.

Con sus propuestas, el mismo autor reconoce que su objetivo es acercar el libro-objeto a todos, rigiéndose por lo que denomina las tres “es”: educación, emoción y entretenimiento. Por ello ofrece libros cercanos a juguetes que diviertan, pero a su vez, su contenido transmita emociones <sup>139</sup>



Fig. 74 *Mister Seahorse* muestra una evolución por el uso de partes desplegables usado en su obras más recientes, pero las ilustraciones siguen siendo coloridos collages y su habitual temática animal.

Por último, es interesante destacar su método de trabajo para la elaboración de sus características ilustraciones, realizadas mediante la combinación de recortes de papeles a los que da color mediante pintura acrílica y ceras, remitiéndose a su forma de trabajar en la escuela, como si volviera a ser un niño. Así crea sus propias texturas con las que construye la amplia variedad de animales que habitan sus coloridas páginas, con las que tanto se identifican los niños. <sup>140</sup>



Fig. 75 Una de las páginas de la versión desplegable de *The very hungry Caterpillar* con motivo del 40 aniversario de su publicación. Fig. 76 *The Mixep-up Chameleon* (Kókinos, 2012) surgió al hacer uno de sus talleres con niños, donde Carle les explica su forma de trabajo.

139 YYOLEN, Jane, “Eric Carle. El artista que se interesa por las tres es: educación, emoción y entretenimiento” en *Educación y biblioteca*. Año 17, n.147. < [http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17\\_N147\\_P94-96.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17_N147_P94-96.pdf) > [Consulta: 9 mayo 2015]  
 140 “Entrevista a Eric Carle” (2012) en *Revista Babar*: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-eric-carle/>> [Consulta: 5 junio, 2015]



## 4.PROYECTO PRÁCTICO

### 4.1 Planteamiento

A lo largo del desarrollo teórico hemos recorrido la historia de los libros ilustrados, descubriendo sus principales representantes y los momentos claves que supusieron el avance del desarrollo del libro ilustrado contemporáneo para seguidamente centrarnos en la parte de peso en sobre la que versa este trabajo, los libros móviles o animados, descubriendo a los pioneros en este campo, enumerando las diversas características y su evolución hasta la actualidad.

En la propuesta que ofrecemos a continuación, se ha planteado un álbum ilustrado en el que se hace uso de estos recursos para acentuar el sentido de libro-juguete del que venimos hablando a lo largo de toda la investigación, creando finalmente un álbum infantil en el que la interacción mejore la experiencia de lectura y estimule las capacidades creativas de los niños. Estos elementos interactivos de los que hemos hecho uso, propician una participación diferente con el lector, convirtiendo el libro en algo distinto entendiéndolo como un objeto lúdico sin desplazar la parte educativa, el aprendizaje que podemos obtener a través del juego.

Planteamos el libro como un soporte en el que experimentar con estos recursos, aunque esto no quiere decir que se hayan usado todos los mencionados, si no que se ha realizado selección entre todos ellos para optimizar la diversión de cada página. Antes de comenzar a crear el álbum se han tenido en cuenta una serie de requisitos detallados a continuación:

Es el primer proyecto de esta índole en el que hemos trabajado, por lo que partimos de una base prácticamente nula en el campo de los elementos móviles. Pensamos que es importante remarcar esto, ya que supone un factor directo en el resultado final, sirviendo esta primera toma de contacto para poder aprovechar y mejorar en un futuro propuestas vinculadas al tema de esta investigación.

Se ha optado por un álbum de carácter no narrativo, es decir, no contiene una historia o narración. Al tratarse de un álbum con elementos móviles, la idea inicial era realizar algo relacionado con abecedarios, números o guías ya que son propuestas en las que los recursos móviles presentan excelentes resultados.

Aunque un abecedario ilustrado o números eran una buena opción para este proyecto, se descartó al querer ofrecer algo de lo que no hubiera muchos ejemplos. Es por ello cuando surge la idea de hacer una guía de ciudades inventadas, con una pequeña descripción y una pregunta en cada página, que incite a investigar sobre el tema que se propone con ayuda de los padres.

El objetivo principal del álbum es ofrecer una experiencia educativa (texto) apoyándose en el factor juego (elementos interactivos), dentro de las limitaciones que puede suponer un soporte de este tipo.

## 4.2 Antecedentes

La idea de llevar a cabo este proyecto viene dada por una serie de asignaturas que fueron despertando mi interés en la ilustración infantil. A lo largo de los primeros años de la licenciatura el contacto con el mundo de la ilustración fue prácticamente nulo, pero es en el curso 2011/2012 cuando en la asignatura de Grabado Calcográfico, impartida por Ana Tomás Miralles, se nos brindó la oportunidad de ilustrar un libro de carácter colectivo entre todos los alumnos de la asignatura. La temática era sobre adivinanzas y cada alumno se encargó de ilustrar una de ellas dando como resultado el álbum titulado *Adivinarte: Investigación de la estimulación temprana mediante la imagen ilustrativa*, con ISBN:978-84-615-7862-7.2013. Fuera del marco de la asignatura, la misma profesora planteó realizar un panel a modo de escenografía de temática circense para que los pequeños que acudían a la Escuela Príncipe Valiente de Manises, pudieran disfrutarlo. El proyecto, finalmente tuve la oportunidad de realizarlo junto con una de mis compañeras de la carrera, Ester Gandía.

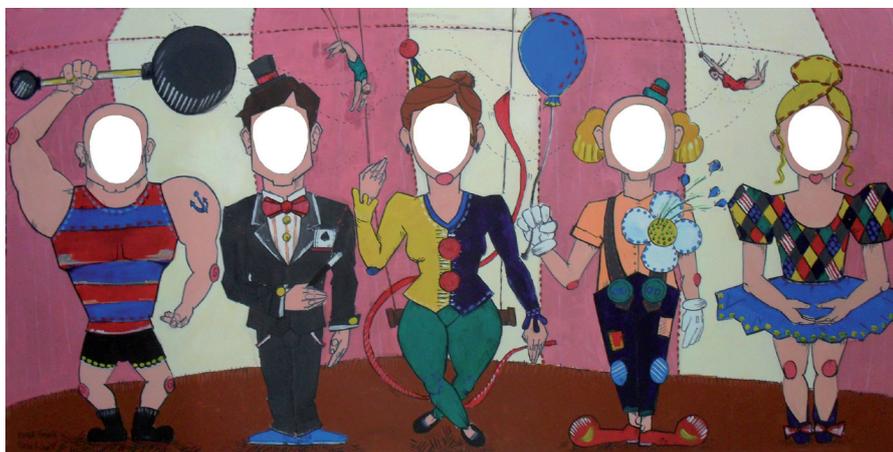
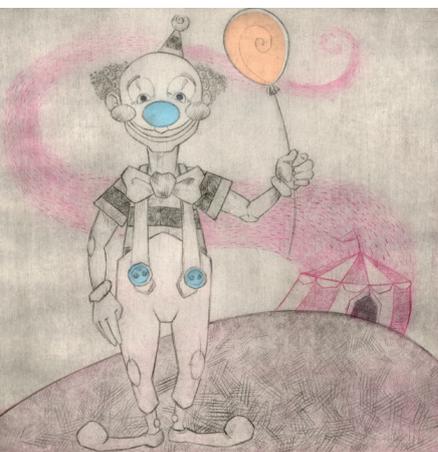


Fig. 77 Ilustración para el libro *Adivinarte*, realizada mediante la técnica de aguafuerte con dos planchas de zinc (2012).

Fig. 78 Panel realizado para que los niños de la Escuela Príncipe Valiente pudieran jugar y sentirse personajes del circo a lo largo de una jornada temática (2012).

Fig. 79 Una de las páginas del álbum realizado como proyecto personal para la asignatura de Proyectos II Diseño (2013)



Tras estos primeros pasos, el verdadero interés por este campo surgió a partir de cursar Proyectos II Diseño, asignatura impartida por Rodrigo Pérez Galindo y Nuria Rodríguez Calatayud, en la que la cantidad de propuestas que plantearon relacionadas con el mundo de la ilustración me sirvieron para evolucionar a lo largo de todo el curso.

Ejercicios como la creación de un libro ilustrado infantil, en el que realicé una versión del clásico *El flautista de Hamelín*, y el proyecto final realizado en grupo, junto a mis compañeras Mariana Martínez, Lidia Belenguer y Daniela Seo fueron fundamentales para acentuar el interés por la ilustración.

En este último proyecto mencionado, nuestro grupo planteó una propuesta para acercar el Jardí Botànic de la Universitat de València a los niños, para animarlos a visitarlo junto a sus familias. Realizamos diferentes elementos de merchandising y un pack didáctico, entre los que se encontraban juegos con elementos recortables y pasatiempos. Es un proyecto en el que el factor juego, tan presente en esta investigación, fue un elemento clave a la hora de plantearlo.



Fig. 80 Juego incluido en el pack didáctico para el Jardí Botànic, con diversos árboles recortables para colocar en una base a modo de jardín. Dichos árboles, junto con algunos más, se incluían en una guía ilustrada con información real de cada especie (2013)

Finalmente a lo largo del segundo cuatrimestre del Máster de Producción, cursé la optativa de Gráfica Digital. Creación y estampación de la imagen técnica, impartida por Carlos Martínez Barragán, en la que debíamos hacer uso del Laboratorio de Recursos Media para experimentar y conseguir imágenes digitales presentando como ejercicio final un proyecto de temática libre. Mi propuesta fue Ciudades Ilustradas, un prototipo de libro infantil basado en monumentos de tres ciudades reales, Londres, París y Venecia, con una breve descripción didáctica en cada una de las nueve ilustraciones, realizadas de forma digital con texturas obtenidas mediante un escáner de mano. Existe una vinculación temática entre dicho proyecto y el resultado práctico del TFM, siendo Ciudades Ilustradas el camino para el planteamiento de la propuesta del proyecto final, no sólo por la temática ambas relacionadas con ciudades, unas reales y otras inventadas, si no por el hecho de usar el libro como formato.



Fig. 81 Portada del prototipo del álbum *Ciudades Ilustradas*. Junto al libro aparecen algunas de las ilustraciones del interior, adaptadas a una serie de marcos que se incluían con la publicación para que los niños pudieran decorar sus habitaciones. (2014)

## 4.3 Metodología

### Fase previa

No podíamos iniciar la creación del álbum sin antes documentarnos físicamente de las propuestas que hay en el mercado, por lo que en antes de proceder a trabajar en el formato, ilustraciones, etc el primer paso ha sido la visita a diversas tiendas, librerías y bibliotecas (*La casa del libro*, *Librerías Soriano*, sección de libros *Carrefour*, algunas de las bibliotecas que componen la red de bibliotecas del Ajuntament de València, *Alas espacio Creativo*, etc) para observar y tocar en primera persona que características comparten los libros del mercado. Como conclusiones propias, obtuvimos las siguientes:

Los libros dirigidos a niños entre 0-3 años son de un tamaño menor que el resto, adaptados al tamaño de las manos de los más pequeños, presentando en muchos casos un formato cuadrado con bordes redondeados para mayor seguridad.

Los libros para niños de mayor edad (a partir de 4 años hasta los 8 años) presentan un tamaño mayor, con una amplia variedad de formatos (rectangular vertical, rectangular horizontal, cuadrado).

Estos primeros libros (de 0-3 años) contienen ilustraciones sencillas y claras, predominando en muchos casos el fondo blanco. Los recursos móviles utilizados se basan principalmente en solapas que se levantan o en sencillas lengüetas que descubren alguna zona.

En publicaciones para niños a partir de 4 años, es cuando comenzamos a encontrar recursos tridimensionales. Esto no quita que sigamos encontrando solapas, pestañas, lengüetas, es decir, recursos planos para ser tocados, estirados, con los que jugar.

Los temas más comunes para niños entre 0-3 años son básicos, presentan formas, colores, números, letras, sonidos, animales para que puedan aprender estos conceptos; no hay bloques de texto, sólo palabras que describen lo que se muestra para poder aprenderlo. Los temas más complejos y variados (emociones, historias), comienzan al pasar la franja de los 3 años, aumentando la cantidad de texto, compuesto en la mayoría de los casos por frases sencillas. Las imágenes también son más complejas, encontrando una amplia variedad de estilos, así como ilustraciones que dejan lugar a la imaginación mostrando aspectos no reflejados en el texto, para que el niño los interprete libremente.

### Tema

Como indica su título, el libro que se presenta como fruto del trabajo práctico es una guía de ciudades imaginarias con características divertidas y exageradas. La temática elegida tiene una relación directa con parte de la producción realizada a lo largo de la licenciatura (pinturas de temática urbana, ciudades) y en algunos trabajos recientes de los que se ha hecho mención en el apartado los antecedentes, en concreto el prototipo creado el curso pasado bajo el título *Ciudades Ilustradas*. Esta última propuesta sirvió para plantear el tema del TFM, pensando que sería divertido e interesante ofrecer a los niños una serie de ciudades que no existieran (al contrario del anterior trabajo basado en ciudades reales), con el objetivo de que a partir de ellas pudieran imaginar las suyas propias. Además era un tema amplio, en el que se podrían integrar recursos móviles de diferentes maneras para acentuar cada una de las peculiaridades de cada ciudad.

## Texto

El texto que acompaña a cada ilustración responde a una breve descripción de la ciudad que se muestra, informándonos de las peculiaridades de cada una. Tras ello, se plantea una pregunta en la que se relaciona algún aspecto o término real con algo de lo que se muestra en la ciudad inventada, para así incitar a que el niño investigue un poco con ayuda, pregunte a sus padres, amigos o conocidos para hacerles también partícipes de la experiencia que ofrece el álbum. La respuesta a esa pregunta quedará resuelta al estirar una lengüeta que descubra otra parte de texto que hasta el momento estaba oculta. Con esto último se pretende que haya una interacción directa entre padres e hijos, interesándose ambos en descubrir algo juntos, en este caso la pregunta planteada para luego descubrir qué se oculta tras la pestaña.

## Ilustraciones

El planteamiento inicial de las imágenes, es decir, la parte de pruebas y abocetado, se ha llevado a cabo desde la premisa de que deben incorporar alguna parte interactiva o móvil. Por lo tanto, antes de realizar cada ilustración se ha tenido en cuenta el recurso del que se haría uso, para que la integración de cada idea fuera viable desde el primer momento. Todo ello no quita que se haya producido algún cambio o variación para mejorar el resultado.

La elaboración de las imágenes y la portada, se ha realizado mediante dibujo a lápiz sobre papel de esbozo (Fabriano, 90 gr) . Posteriormente se han escaneado para aplicarles el color y las texturas de forma digital, mediante Adobe Photoshop CS5. A lo largo de las siguientes páginas se ofrece un recorrido visual de todo el proceso del planteamiento, elaboración y resultado final.

## Recursos

Para la creación de los elementos móviles se ha partido de una selección de los recursos disponibles, elegidos en función de lo que queremos mostrar en cada página. Los bocetos, realizados bajo la premisa de incorporar estos elementos, han sido el punto de partida para poder seleccionar paralelamente los recursos más adecuados, quedando como opciones finales los siguientes:

Acetatos y papeles semi-transparentes - Solapas - Lengüetas/ pestañas/ tiradores  
Ruedas o ruletas - Planos en diversos niveles

Se ha optado por una serie de recursos que permiten modificar algunas zonas de la ilustración, moviendo elementos en el mayor de los casos. La mayor parte de ellos no se basan en la tridimensionalidad, exceptuando los planos que elevan ciertas partes de la página y que aportan un matiz de escenografía teatral.

## Características técnicas

Medidas: 21 x 28 cm

26 páginas. Plegado en acordeón (para poder ocultar los mecanismos en la parte trasera)

Tapa dura + Encuadernación ¿?

Técnica mixta: lápiz sobre papel (bloc de esbozo Fabriano 90gr) + color/ texturas digitales (Adobe Photoshop CS5)

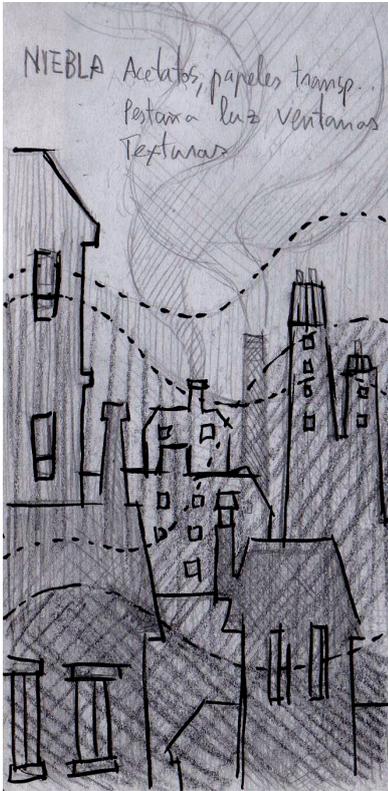
10 ilustraciones a color (a doble página)

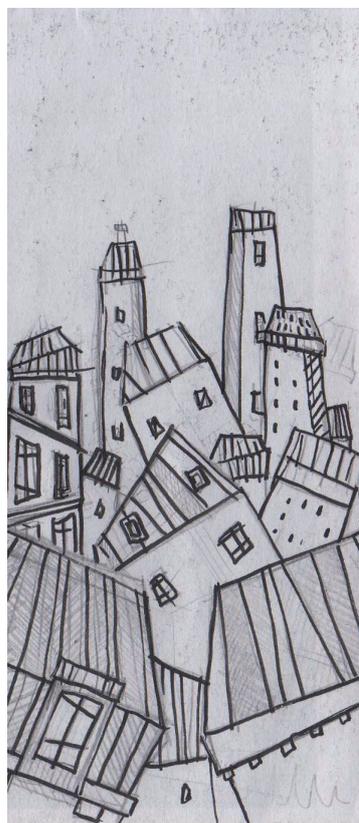
Impresión digital sobre papel de 200gr

Glasofonado brillo: portada + páginas interiores

## 4.4 Proceso

### Serie de bocetos previos



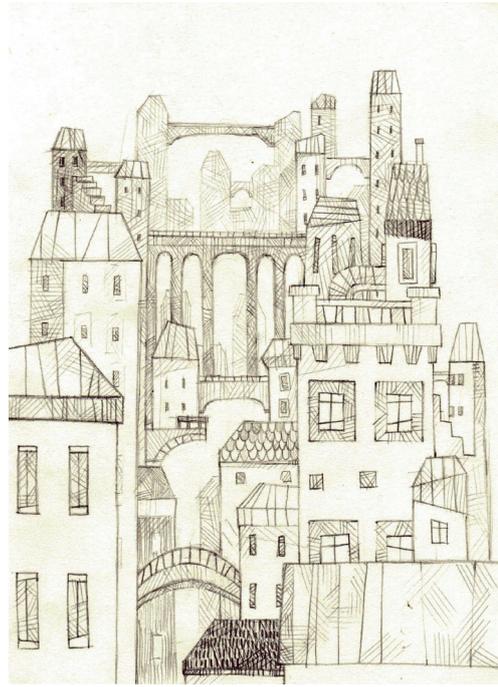
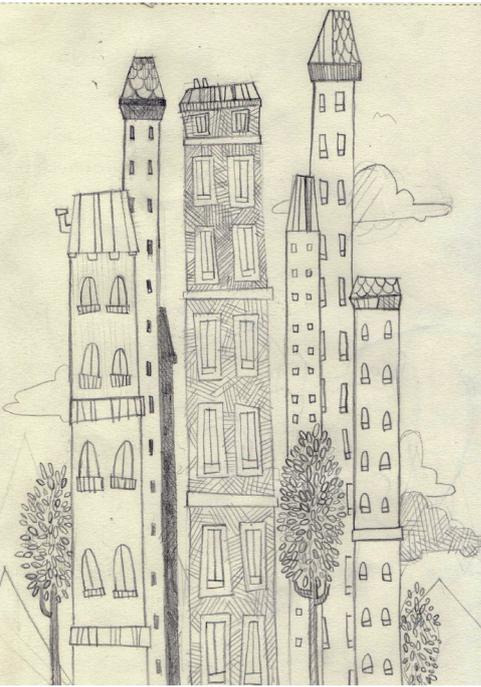


Tras realizar esta serie de bocetos se comenzaron a descartar o a mejorar los tipos de ciudades planteadas. Han servido como punto de partida para asignar a cada ciudad el recurso interactivo que se iba a integrar a la vez que ayudaron a definir el estilo gráfico que iban a mostrar las ilustraciones finales.

Este *brainstorming* visual partió de una serie de palabras y adjetivos en las que podíamos basar cada ciudad, como “movimiento”, “luz”, “fría”, “natural”, “oscura”, “elevada”, “inestable” o “frondosa” entre otras.

Fig. 82 Serie de bocetos

## Pruebas de color

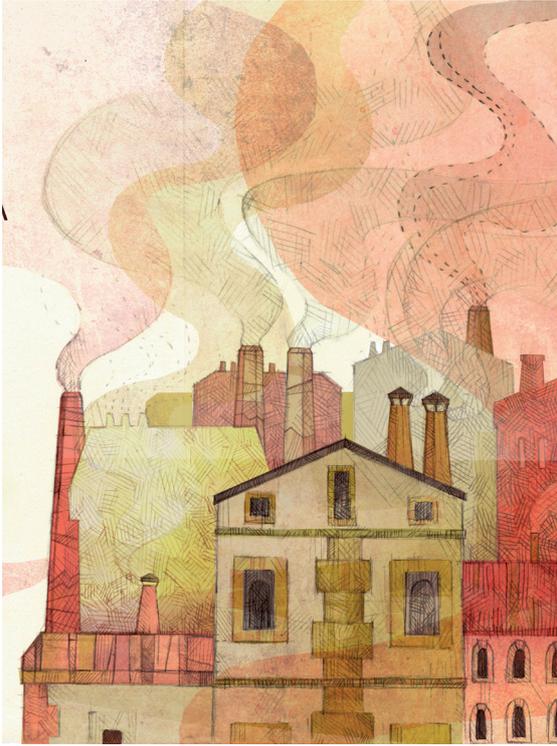


Tras tener algunas ideas claras y antes de abordar las ilustraciones finales, se pasaron a limpio algunas de las propuestas para definir mejor el estilo visual y proceder a aplicar el color digitalmente, a modo de prueba. Con ello nos aseguramos que el resultado de combinar dibujo manual junto con el color digital era el que esperábamos. Una vez comprobado que ambas técnicas ofrecían lo esperado, comenzamos con las ilustraciones definitivas.

Fig. 83 Antes y después de aplicar color digital



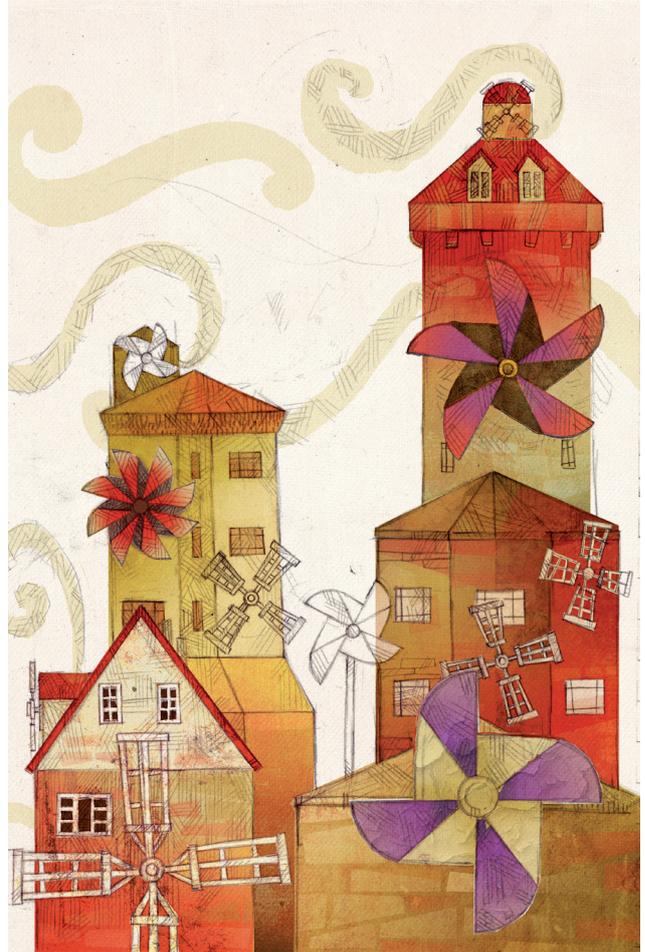
## Pruebas de estilo gráfico



A pesar de tener claro el estilo visual de las ilustraciones, han sido varias las imágenes que hemos tenido que elaborar de una misma ciudad hasta conseguir exactamente lo que teníamos pensado.

Ilustrar las ciudades sin que pareciera algo demasiado serio ha sido el objetivo principal en esta fase. El estilo reflejado de forma tosca en los bocetos se mejoró a lo largo de diversas pruebas, ayudando a definir la estética común a todo el libro. Las primeras imágenes necesitaron más pruebas, llegando a descartar muchas de ellas; una vez obtenido un resultado satisfactorio en algunas de las imágenes, la elaboración del resto fue menos costosa, considerándolas definitivas.

Fig. 84 Primeros intentos para definir la apariencia global del proyecto.



## Ilustraciones por partes

Para abordar las imágenes finales se han seguido una serie de pautas para facilitar la creación de los elementos móviles. En primer lugar, antes de realizar cualquier dibujo final, se ha tenido en cuenta exactamente cuántas piezas se iban a integrar en la ilustración, para realizar esas partes por separado.

En el caso de los planos elevados, se dibujaron por separado para tener la imagen dividida en el número de planos necesario y así superponerlos en el momento del montaje, obteniendo por una parte el fondo del tamaño de la página completa y por otra las distintas piezas que componen cada escenografía, colocadas en diferentes documentos.

El resto de piezas que presentan algún tipo de movimiento, desde molinillos que giran, islas que flotan en el espacio o coches que cambian de dirección entre otras, se realizaron de la misma forma, creándolas en documentos separados del fondo, para posteriormente añadirles el mecanismo correspondiente e integrarlas en la imagen definitiva.

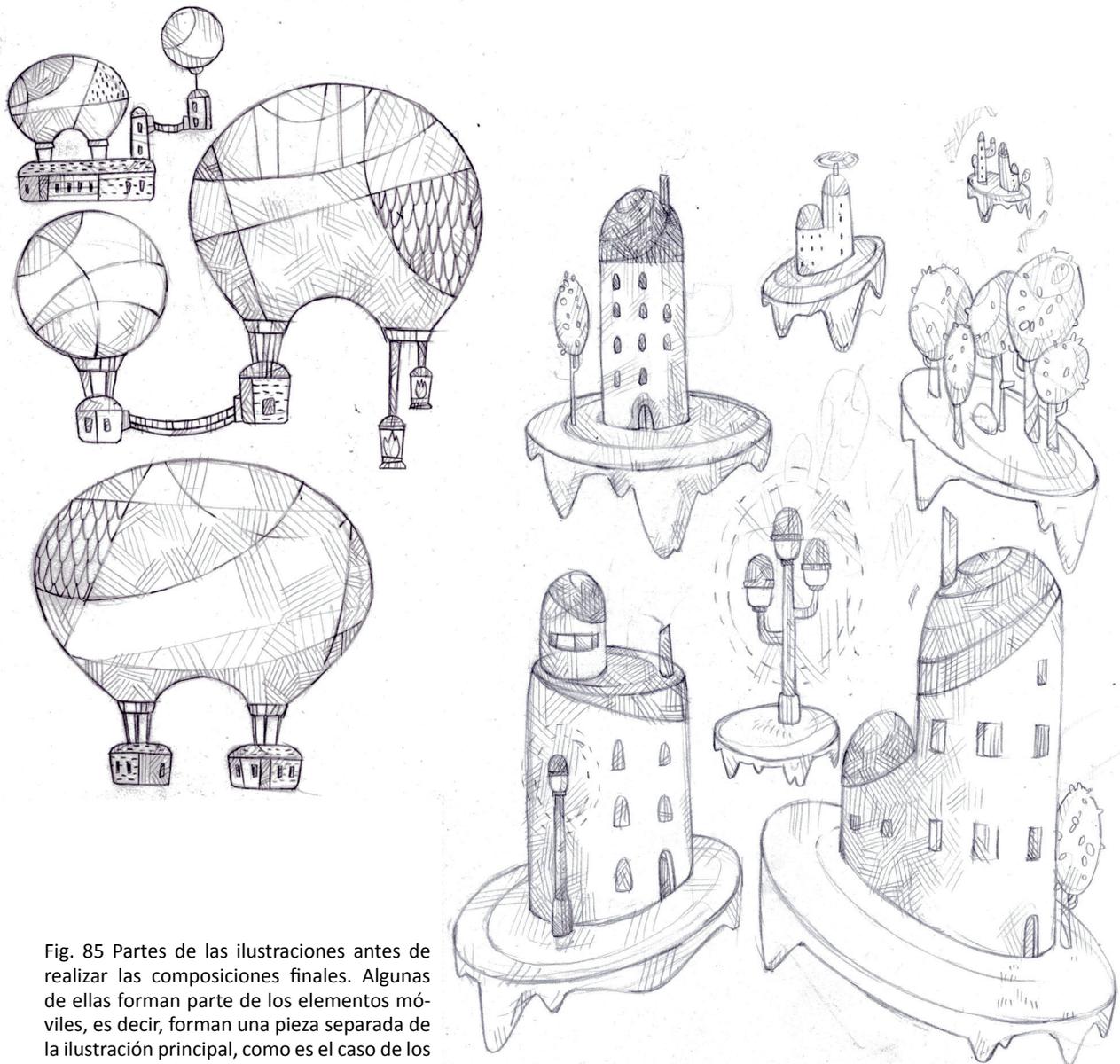
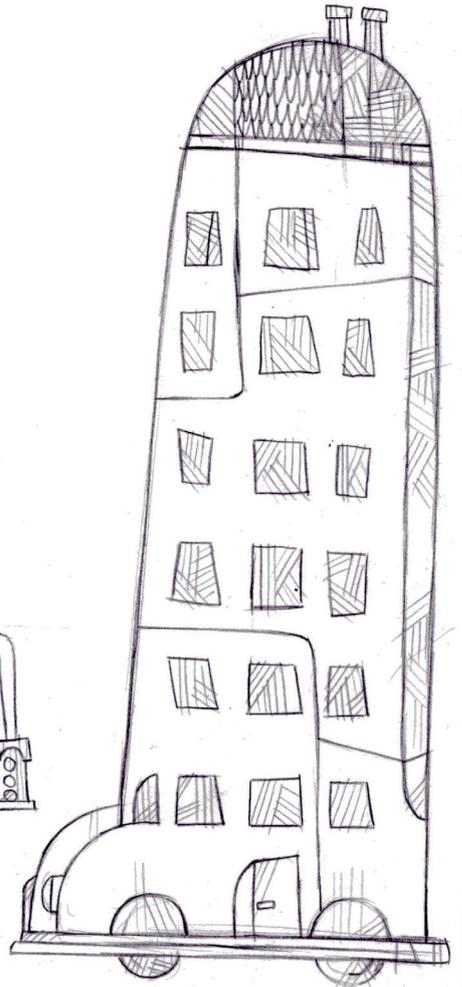
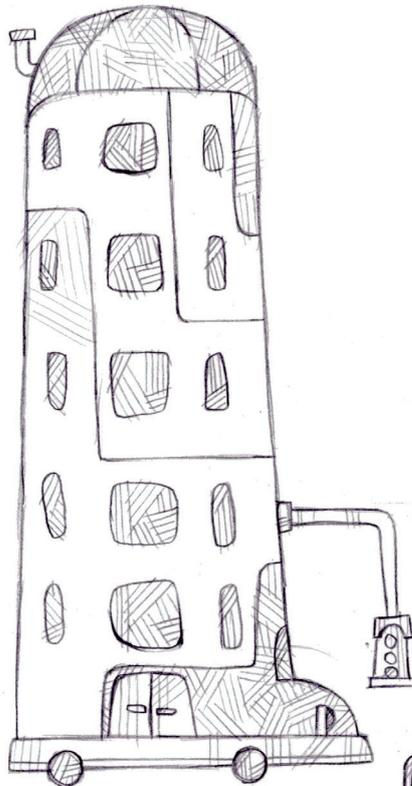
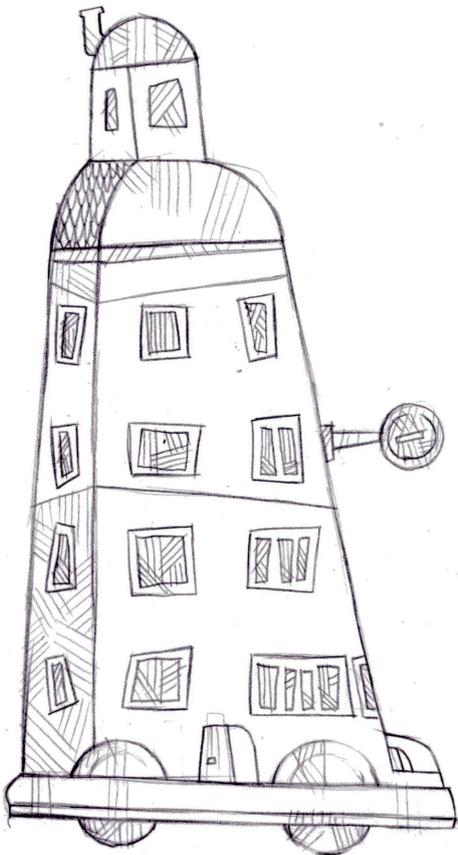
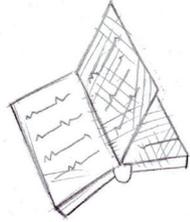
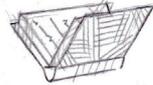
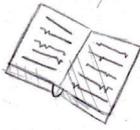
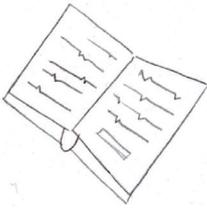
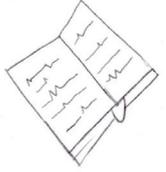
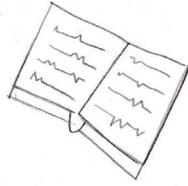
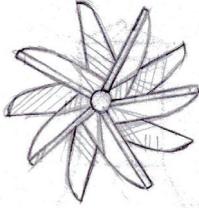
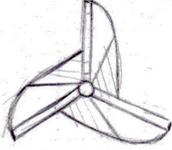
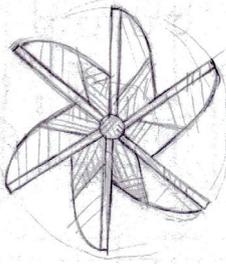
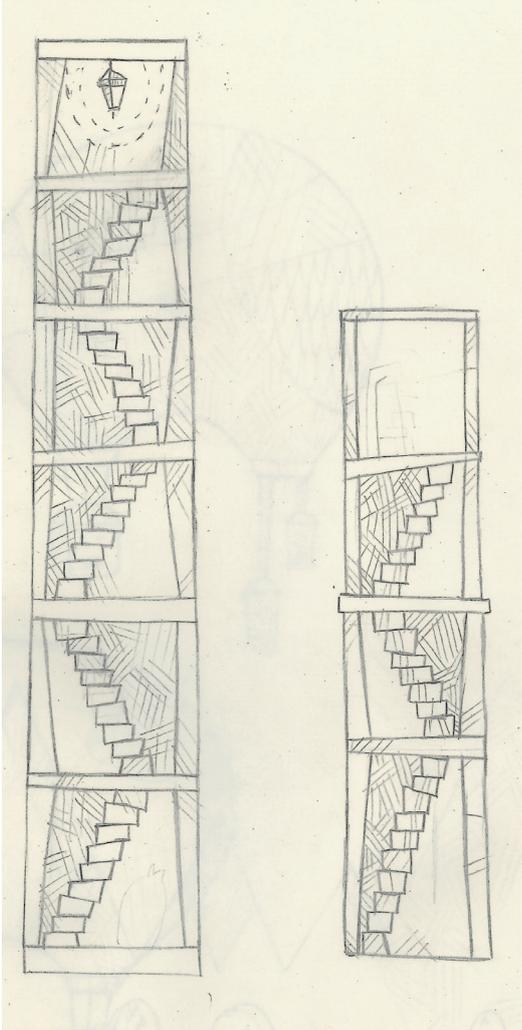


Fig. 85 Partes de las ilustraciones antes de realizar las composiciones finales. Algunas de ellas forman parte de los elementos móviles, es decir, forman una pieza separada de la ilustración principal, como es el caso de los molinillos y los libros.





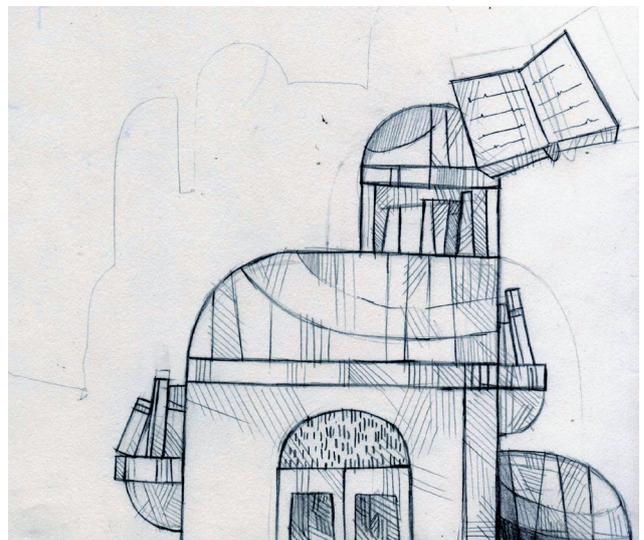
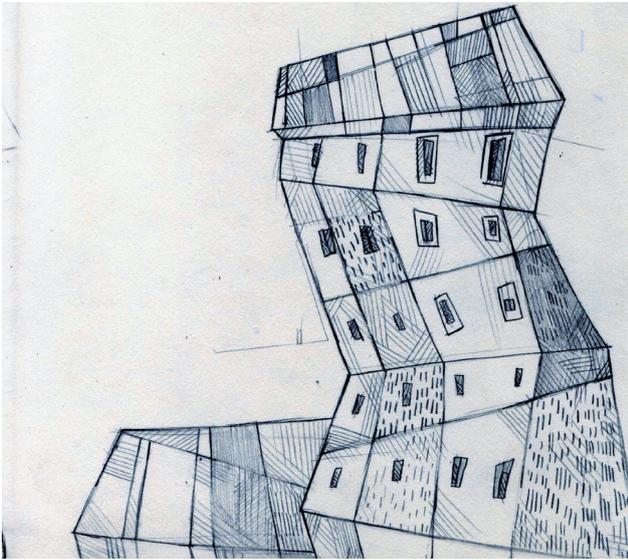
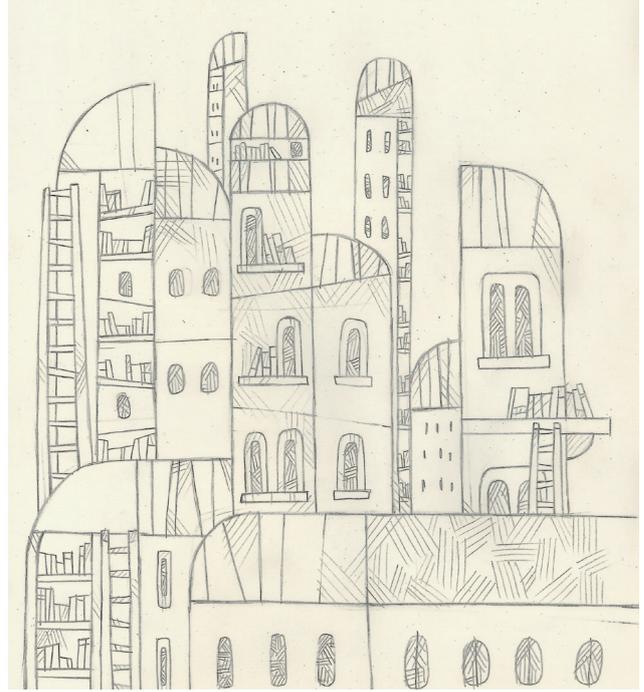
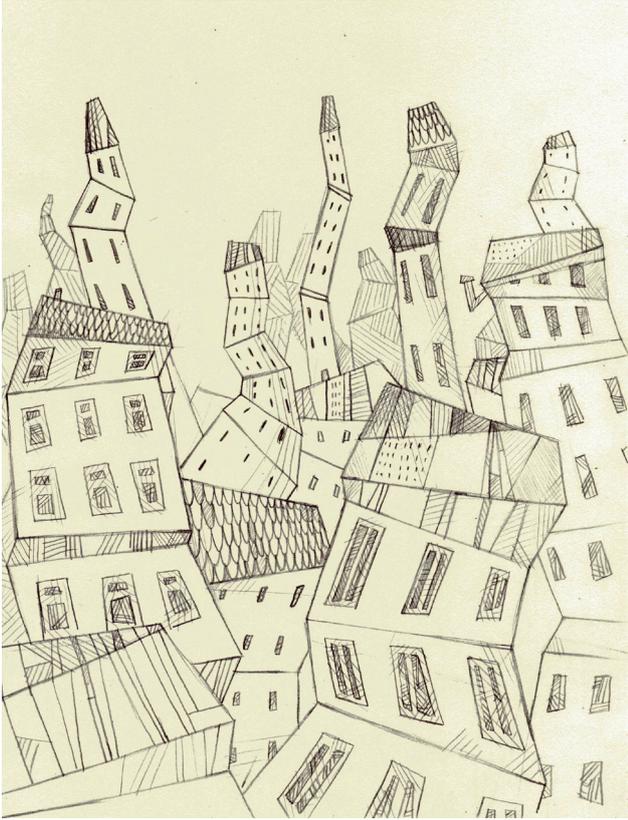


Fig. 86 Algunos de los dibujos realizados a lápiz, escaneados para posteriormente darles color mediante recursos digitales. La mayoría de las ilustraciones están compuestas mediante capas dibujadas por separado, para que una vez impresas el montaje de los planos elevados fuera posible

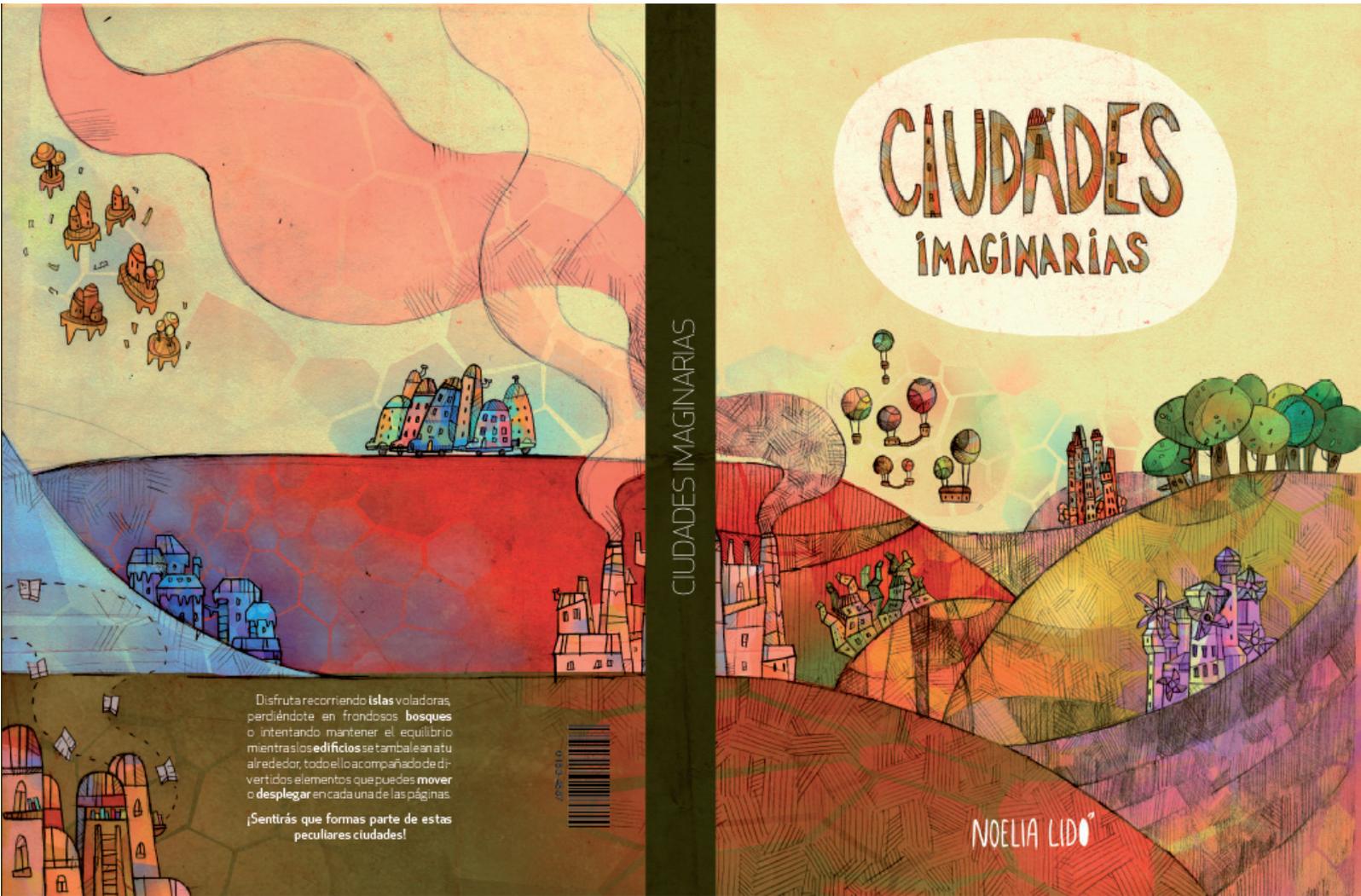


Fig. 87 Vista de la portada completa extendida

La portada y contraportada, forman juntas una ilustración continua que contiene una referencia gráfica de cada una de las 10 ciudades que contiene el interior. Una pequeña pista de lo que podemos encontrar en las páginas de la publicación.

Texto cotraportada y guarda delantera:

Disfruta recorriendo islas voladoras, perdiéndote en frondosos bosques o intentando mantener el equilibrio mientras los edificios se tambalean a tu alrededor, todo ello acompañado de divertidos elementos que puedes mover o desplegar en cada una de las páginas. ¡Sentirás que formas parte de estas peculiares ciudades!

## Guardas

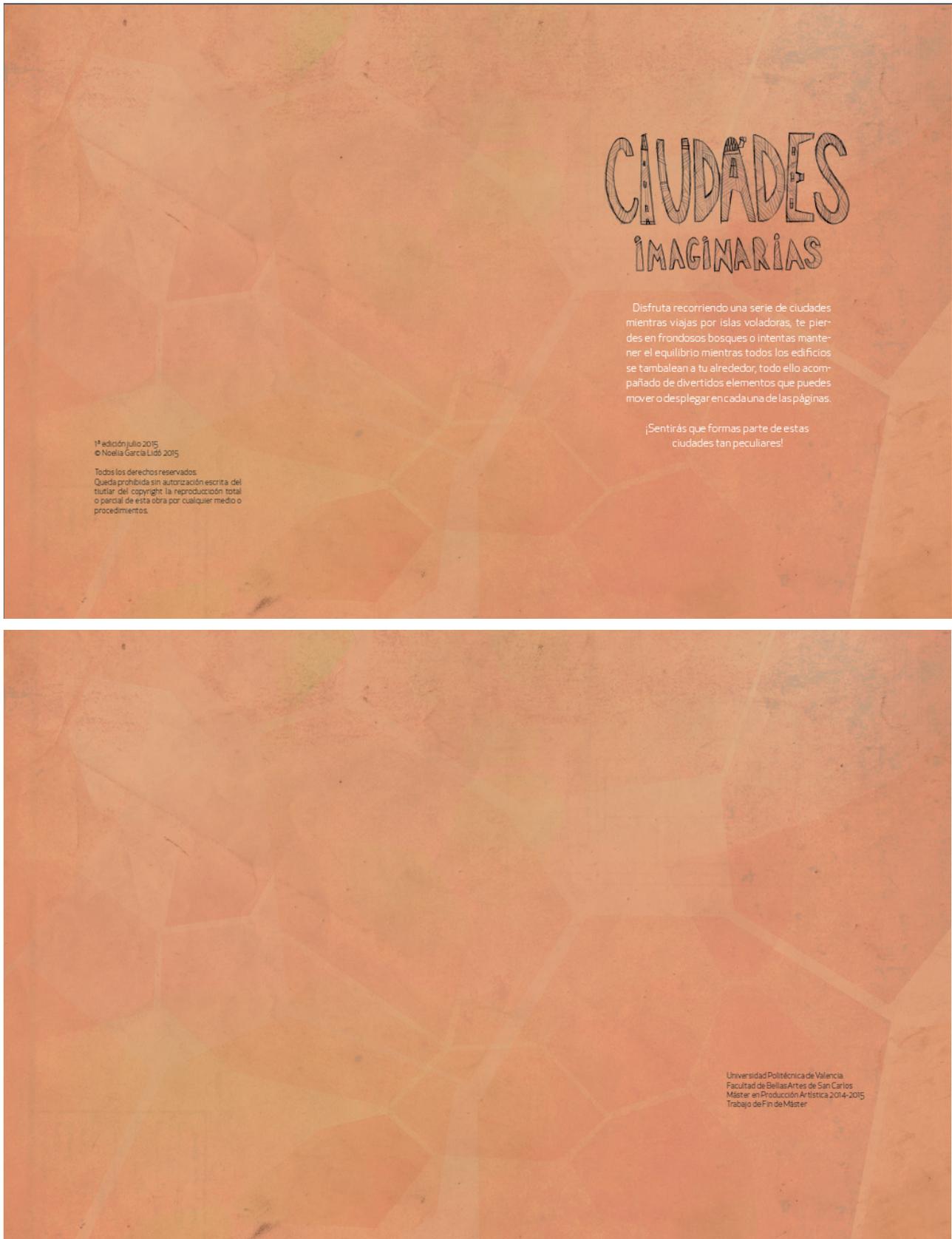


Fig. 88 Guarda delantera y guarda trasera



## Nombres de las ciudades

Una vez planteadas las ciudades definitivas, se ha asignado un nombre a cada una de ellas según su característica principal, para acompañar cada ilustración: Altura, Tambaleo, Humareda, Arbolada, Flotante, Biblioteca, Helada, Viajera, Vendaal y Voladora.

El procedimiento para elaborar la tipografía de cada nombre ha sido el mismo que el de las ilustraciones: dibujo a lápiz sobre papel Fabriano 90 gr. para posteriormente darle color y texturas digitalmente, con Adobe Photoshop CS5.

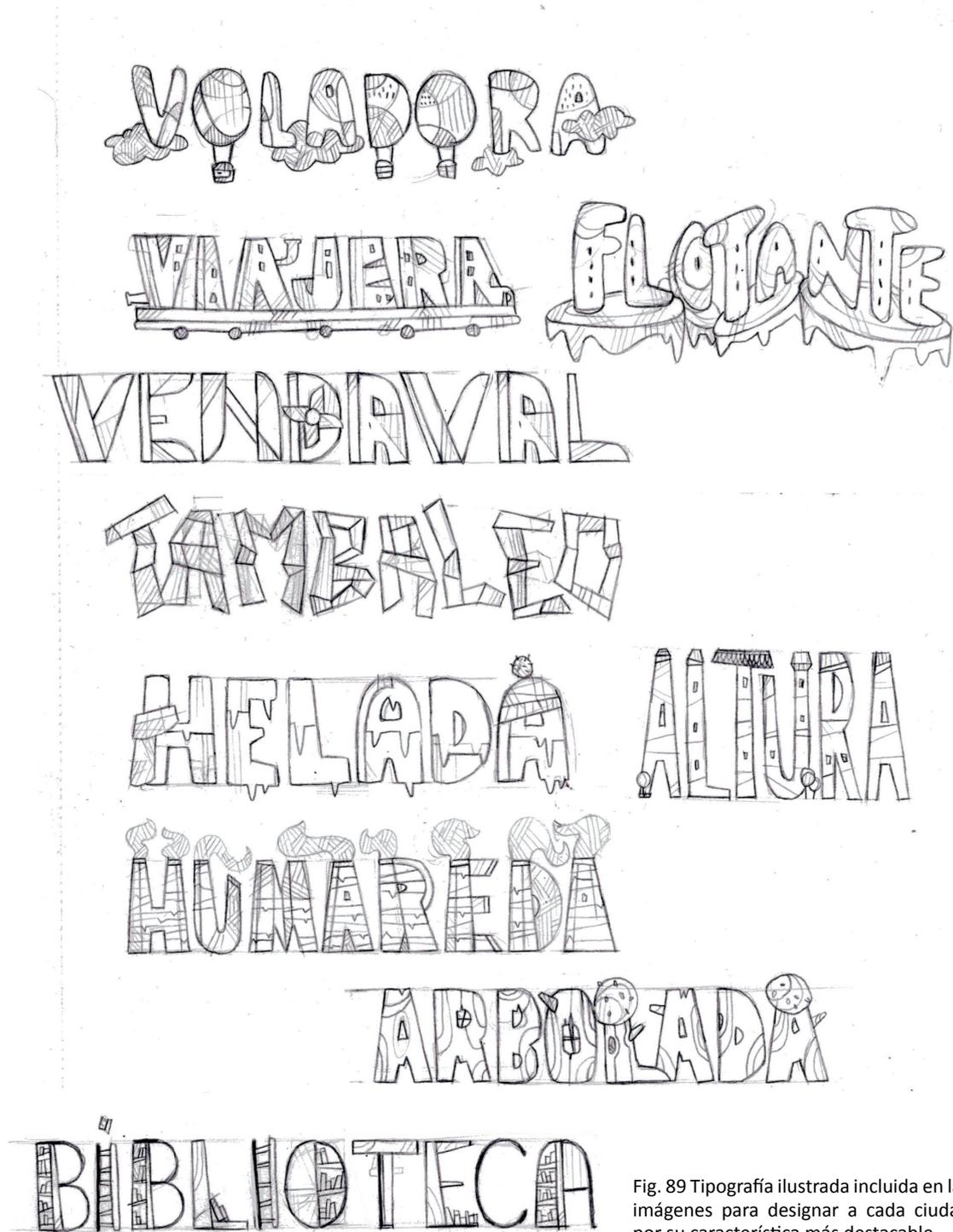


Fig. 89 Tipografía ilustrada incluida en las imágenes para designar a cada ciudad por su característica más destacable.

# ALTURA



**Texto:**

Aunque desde lo alto las vistas son increíbles, hay que hacer un gran esfuerzo para subir a estos antiguos edificios sin ascensor. Sus habitantes pasan mucho tiempo recorriendo sus interminables escaleras.

**Pregunta:**

Desde las alturas se ven las cosas de manera muy distinta, todo cambia. Algunos sitios o monumentos permiten contemplar algunas ciudades desde lo más alto ¿Te apetece descubrir alguno?

**Respuesta:**

Si subes a lo alto de la Torre Eiffel podrás ver todo París, ya que es el punto más alto de la ciudad. En la misma ciudad encontramos el barrio bohemio de Montmartre, situado en una pequeña colina desde la que disfrutar también de muy buenas vistas, incluyendo la Torre Eiffel a lo lejos.

**Recursos móviles/interactivos:**

Al estirar una pestaña situada en la izquierda, se descubre en interior de dos edificios, mostrando las escaleras de las que se habla en el texto.

# TAMBALEO



## Texto:

El suelo y los edificios se mueven suavemente todo el día debido a los numerosos terremotos que sacuden el terreno. Sus habitantes no se asustan por nada, ¡tanto movimiento les parece divertido!

## Pregunta:

Los terremotos son muy frecuentes en ciertas regiones de la Tierra, aunque nuestro planeta no es el único lugar en el que se producen ¿Dónde crees que también podemos encontrar estos seísmos?

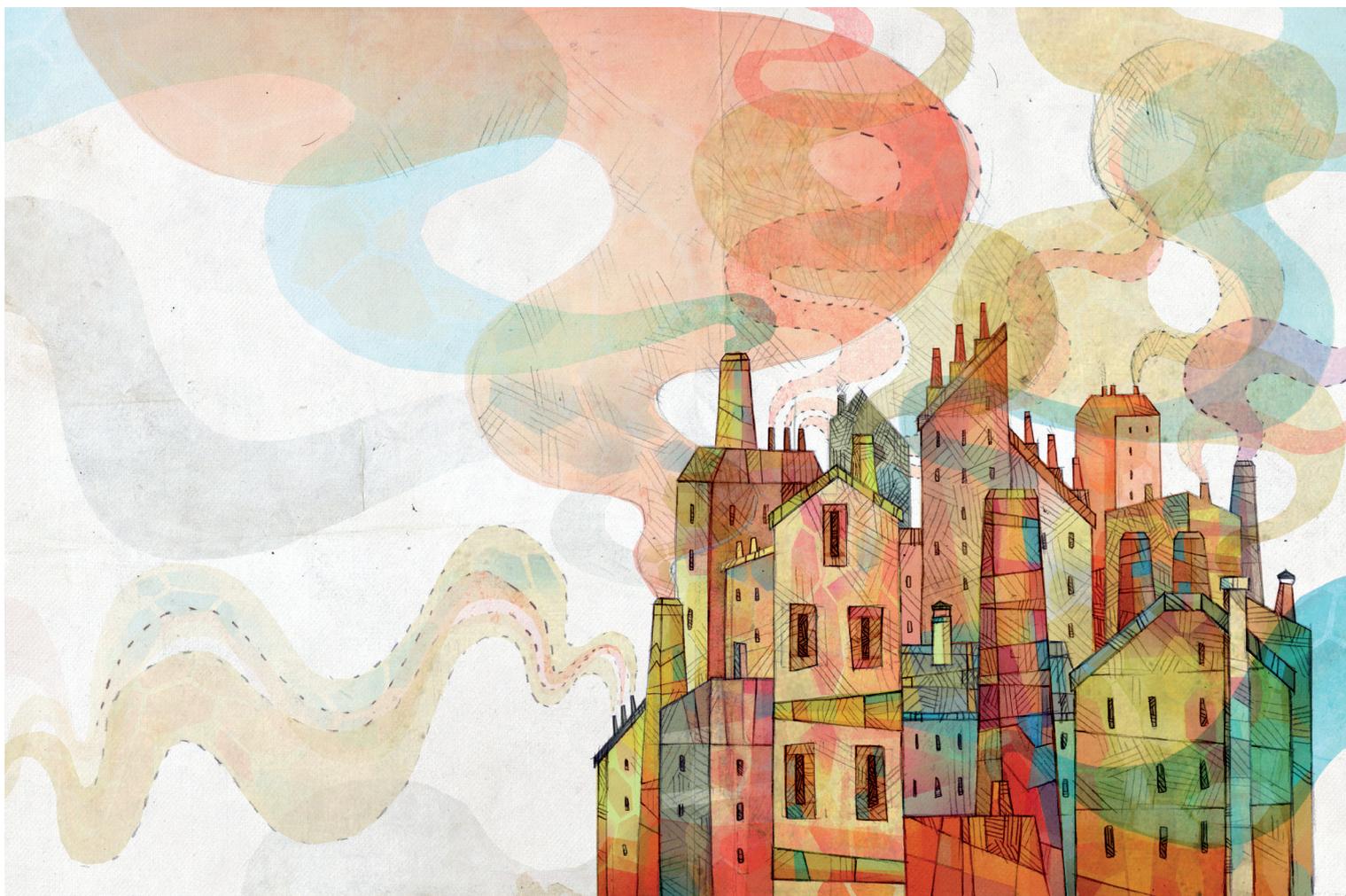
## Respuesta:

En la Luna también se registran temblores, pero a diferencia de los de nuestro planeta, éstos son de mayor duración y se producen con mucha más frecuencia que en la Tierra. El planeta Marte es otro de los afectados por estos bruscos movimientos del terreno.

## Recursos móviles/interactivos:

Al hacer girar una rueda, varios edificios se tambalean representando el movimiento al que están acostumbrados sus habitantes. Dos planos se elevan. para aportar profundidad.

# HUMAREDADA



**Texto:**

La gran cantidad de chimeneas que adornan los tejados son las causantes del humo que envuelve la ciudad. Aunque parezca lo contrario por los divertidos colores que lo tiñen, el humo es muy contaminante.

**Pregunta:**

El humo es sólo una de las numerosas cosas que contaminan el medio ambiente día a día. ¿Sabes cómo puedes colaborar de forma sencilla para evitar que la contaminación siga aumentando?

**Respuesta:**

Ayudando a reciclar los envases de casa, apagando las luces o aparatos que no estés usando, tomando duchas cortas en lugar de baños y compartiendo coche o usando transporte público evitarás empeorar las condiciones del medio ambiente y ahorrarás agua y luz.

**Recursos móviles/interactivos:**

Se han por usar papeles transparente de distinto color para crear la atmósfera de humo que cubre la ciudad. Estas solapas de papel se pueden mover de derecha a izquierda.

# ARBOLADA



## Texto:

Sus habitantes aprovecharon los troncos secos de un frondoso bosque para construir dentro sus hogares y así vivir en un lugar tranquilo. ¡Es imposible tener la naturaleza más cerca!

## Pregunta:

Muchas ciudades famosas tienen enormes jardines donde sus habitantes pueden descansar de la vida urbana ¿Conoces alguno de estos asombrosos parques?

## Respuesta:

Uno de los más conocidos por su aparición en muchas películas es el Central Park (Nueva York), lleno de praderas, lagos artificiales con cascadas y zonas que parecen auténticos bosques. Uno más cercano es el Parque del Buen Retiro de Madrid, con numerosos rincones para explorar.

## Recursos móviles/interactivos:

Varios planos se elevan para escenificar la frondosidad del bosque, de las espirales desplegables que contienen pequeñas hojas que parece que estén volando a merced del viento.

# FLOTANTE



## Texto:

Esta ciudad formada por pequeñas islas que flotan en el espacio, se encuentra en algún lugar del universo. Al no parar de moverse muy difícil localizarla. ¡Llegar hasta ella sin perderse es casi imposible!

## Pregunta:

Antiguas leyendas cuentan que hay islas perdidas rodeadas de misterio, que no se sabe si realmente existieron. ¿Quieres conocer una de las historias más famosas?

## Respuesta:

La Atlántida, era una gran isla situada según algunos en el mar Mediterráneo y según otros en el Océano Atlántico. Sus habitantes poseían una cultura y tecnología muy avanzadas. Se dice que un tsunami la hizo desaparecer para siempre bajo las aguas donde permanece olvidada.

## Recursos móviles/interactivos:

Mediante una pestaña se desplazan dos de las pequeñas islas. Una realiza un movimiento lineal y la otra ondulante, debido a la diferencia entre los railes por los que se desplazan.

# BIBLIOTECA



## Texto:

Las estanterías de las fachadas, atraen a libros de todo el mundo que llegan volando y se paran a descansar, esperando a que cualquier persona se anime a leerlos. ¡Es un lugar donde a lectura está al alcance de todos!

## Pregunta:

Las bibliotecas existen desde hace muchísimos años, pero hay una que destacó en su época por la gran cantidad de libros que llegó a tener. ¿Podrías adivinar cuál es y qué pasó con ella?

## Respuesta:

La Biblioteca Real de Alejandría, fue la más grande e importante de su época. Se construyó en el siglo III a.C. en la ciudad egipcia de Alejandría, pero hoy en día no queda rastro, según una leyenda la devoró un incendio mientras que otros afirman que fue saqueada hasta su destrucción.

## Recursos móviles/interactivos:

Al abrir la página se despliega una espiral de página a página que contiene los libros que vienen volando a la ciudad. En este caso también contamos con varios planos elevados.

# HELADA



## Texto:

La temperatura es tan baja que todo en esta ciudad está congelado, desde las ventanas, tejados, paredes y farolas, hasta las nubes. Aunque salga el sol, apenas se nota la diferencia ¡todo sigue igual de frío!

## Pregunta:

Los iglús son construcciones reales creadas mediante bloques de hielo y nieve. ¿Eres capaz de averiguar dónde podemos encontrarlos y como se construyen?

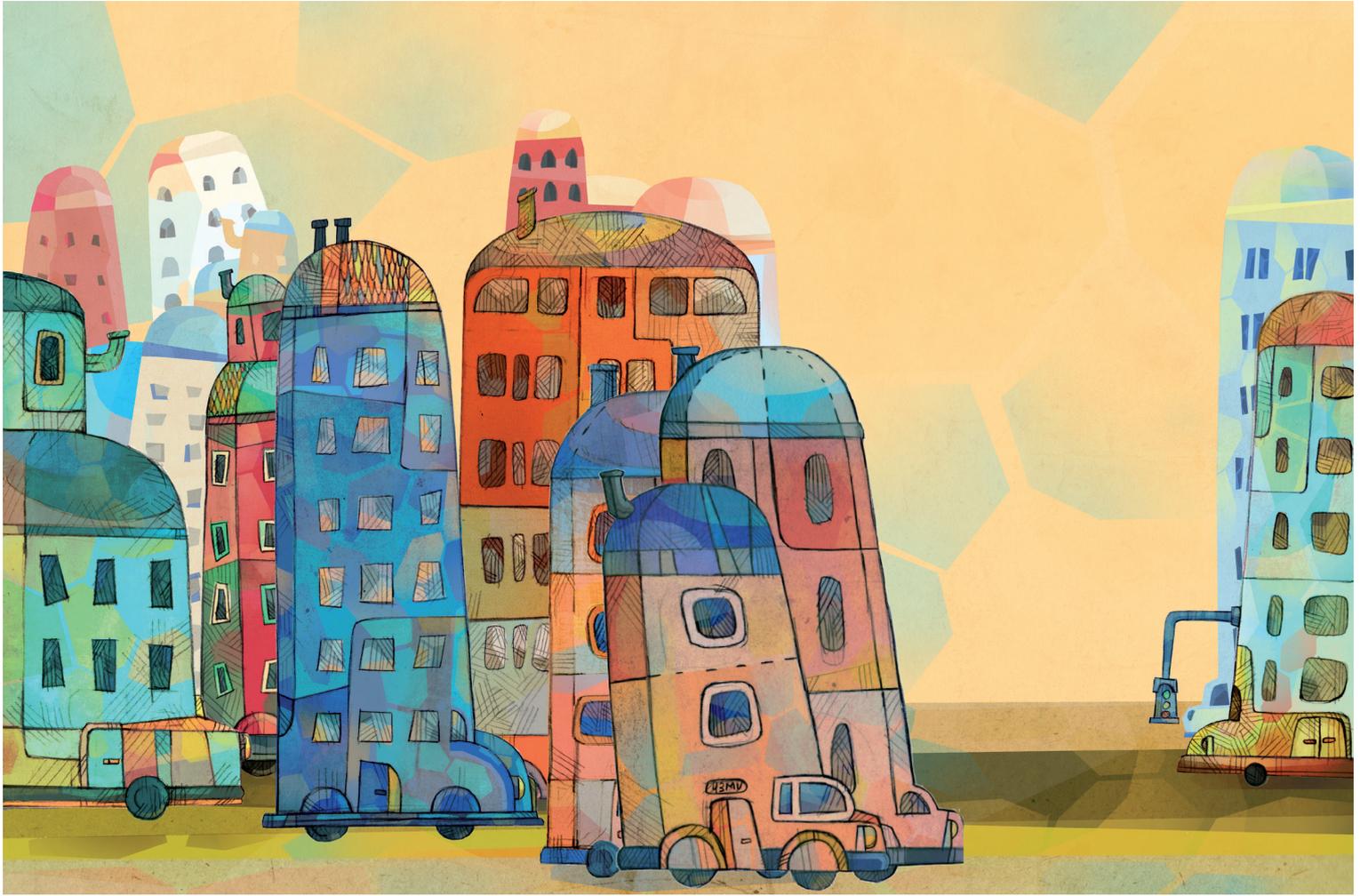
## Respuesta:

Construidos con nieve compacta y bloques de hielo, tienen forma de media esfera y se encuentran en zonas heladas de la Antártida y el Ártico. Los más grandes son hogares habitados por esquimales, y los de menor tamaño sirven de refugio para los cazadores.

## Recursos móviles/interactivos:

Solapas con edificios congelados, impresas en papel semi-transparente para simular el hielo, se despliegan mostrando la ciudad que se intuye a través de las transparencias.

# VIAJERA



## Texto:

No busques edificios en esta ciudad, lo único que encontrarás son vehículos con muchas plantas que albergan el hogar de una gran cantidad de personas amantes de la carretera. ¡Siempre están viajando sin tener salir de casa!

## Pregunta:

El coche es uno de los vehículos más usados a diario, pero en las grandes ciudades podemos desplazarnos de muchas otras formas. ¿Podrías decir alguno de estos transportes?

## Respuesta:

Los autobuses, trenes o tranvías son algunos de los transportes más cómodos y habituales, usados por la mayoría de las personas. En muchas ciudades hay carriles exclusivos para que circulen bicicletas, consiguiendo así que muchas personas se animen a usar este transporte tan sano.

## Recursos móviles/interactivos:

A través de un tirador se modifica la dirección de unos de los vehículos-casa, cambiando su orientación de derecha a izquierda y viceversa. Uno de ellos se eleva en primer plano.

# VENDRAVAL



**Texto:**

Las corrientes de aire son tan frecuentes, que todos los edificios están adornados con coloridos molinillos cuya verdadera función es aprovechar la energía que produce el viento, ¡no paran de girar y girar!

**Pregunta:**

En Castilla la Mancha podemos encontrar una gran cantidad de viejos molinos de viento que se usaban para moler el grano. ¿Te acuerdas de qué famoso personaje los confundió con gigantes?

**Respuesta:**

Don Quijote de la Mancha, protagonista de la reconocida novela escrita por Miguel de Cervantes en 1605, se lanzó a pelear contra un grupo de estos molinos, pensando que se trataba de gigantes de largos brazos al ver sus enormes aspas moverse por el viento.

**Recursos móviles/interactivos:**

Un par de ruedas y un tirador hacen girar de dos formas distintas tres de los molinillos que aparecen en las fachadas de los edificios.

# VOLADORA



## Texto:

Las personas que viven en ella pasan el tiempo recorriendo el cielo a bordo de los globos que elevan sus viviendas. Un paisaje de nubes es lo que verás si te asomas desde cualquiera de las ventanas de estas peculiares viviendas.

## Pregunta:

Los globos aerostáticos fueron inventados por los hermanos Montgolfierde en 1783. ¿Alguna vez te has preguntado cómo consiguen elevarse en el aire?

## Respuesta:

Un gran ventilador introduce aire frío en el globo extendido en el suelo. Después, con un quemador de propano (gas que sirve de combustible) se calienta el aire que hace que el globo se hinfle poco a poco y esté preparado para volar.

## Recursos móviles/interactivos:

Mediante un par de pestañas podemos bajar o elevar algunos de los globos. Parte de ellos también aportan profundidad a la ilustración al situarse en dos planos distintos.

## Maquetas en papel

Una vez terminadas las ilustraciones, a falta de realizar los fondos, montamos una serie de maquetas impresas en papel de 120 gr. para comprobar que algunos de los recursos funcionaban a pequeña escala, y así tener una idea aproximada de lo que podríallegar a ser el resultado final. El total de las maquetas realizadas fue de cuatro, las suficientes para asegurar que los mecanismos efectivamente eran viables a pesar de estar realizados en papel de un gramaje bajo.



Figs. 90-91 En la maqueta de la ciudad Arbolada, se muestra la prueba de los dos planos que se elevan. En la ciudad Biblioteca, se pretendía verificar el funcionamiento de la espiral desplegable donde van colocados los libros voladores.





Fig. 92 Prueba de mecanismo mediante el cuál 3 de los edificios del fondo realizan un movimiento oscilante al girar una rueda situada en el reverso de la página. En las imágenes se puede apreciar distintas fases de dicho movimiento.

## 4.5 Resultado

A lo largo de las siguientes imágenes se muestran los distintos mecanismos que contiene cada ilustración hasta llegar finalmente al álbum ilustrado acabado, listo para ser disfrutado.

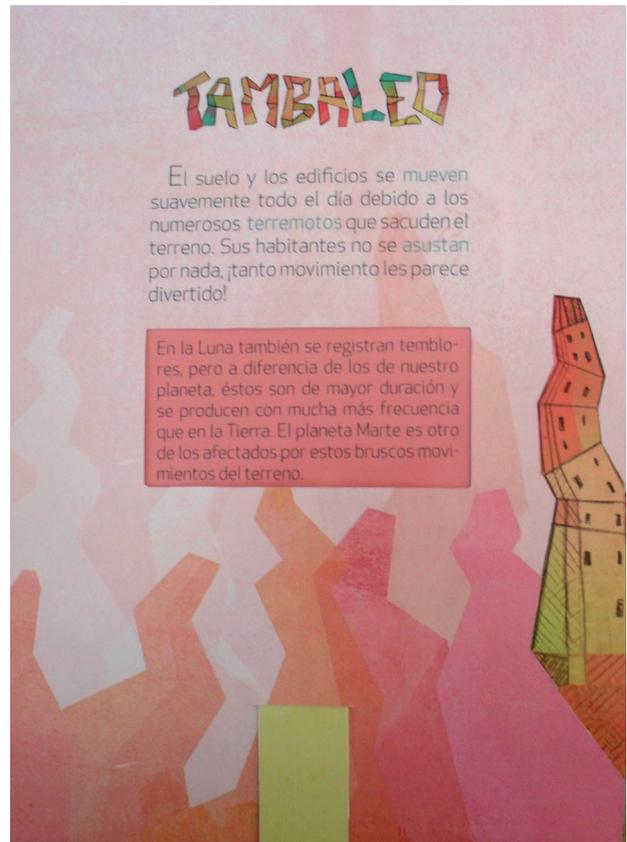
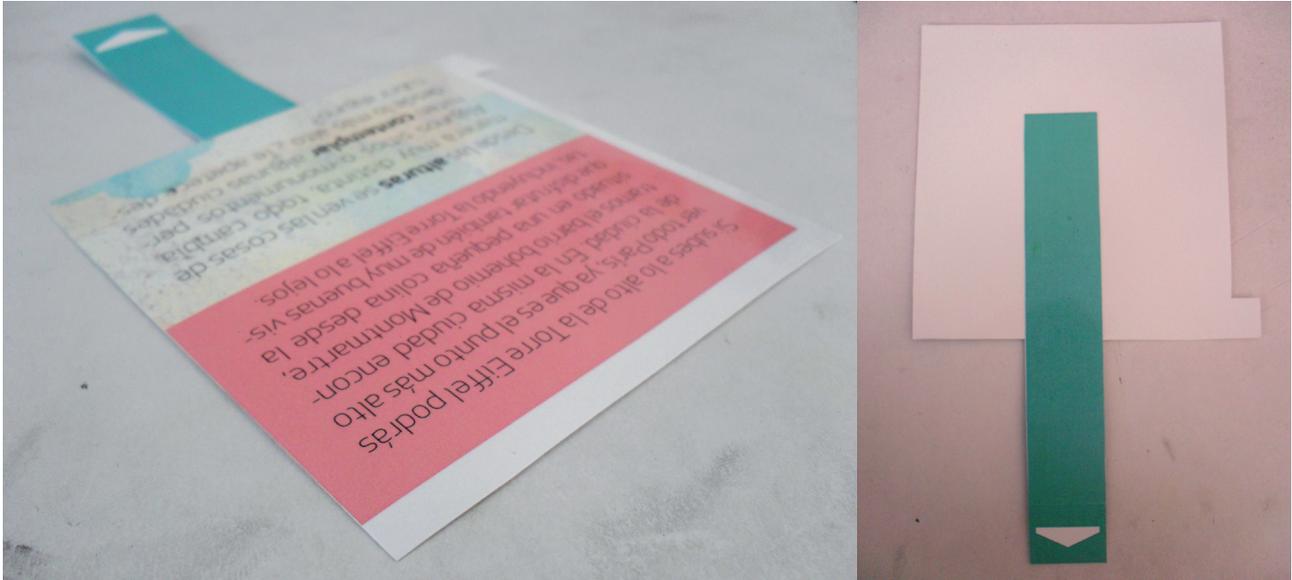


Fig. 93 Detalle del mecanismo incluido en todas las páginas. Cada una de las "tarjetas" contiene una pregunta relacionada con la ciudad que se muestra; al accionar la lengüeta se descubre una respuesta que aporta información para que los pequeños aprendan algo nuevo y les incite a seguir investigando acerca del tema.



Fig. 94 En la ciudad *Altura* estirando de una pestaña se descubre el interior de dos de los edificios.  
 Fig. 95 El interior de los globos de la ciudad *Voladora* se puede ver al levantar las solapas que los cubren.





Fig 96 La ciudad *Tambaleo* consta de una rueda con el correspondiente mecanismo integrado en ella, que hace posible el movimiento oscilante de los tambaleantes edificios que hay tras los planos elevados de esta ciudad.





Fig. 97 Diversos detalles de la ciudad *Arbolada*, en la que aparte de los planos elevados, finalmente se añadieron espirales de acetato transparente sobre los que flotan hojas.



Fig. 98 Una espiral recorre ambas páginas para que los libros de la ciudad *Biblioteca* recorran el cielo en busca de alguna estantería donde apoyarse. Al cerrar la página la espiral se pliega sobre sí misma, junto con los libros que la recorren. Esta ilustración consta también de dos planos elevados con los que se consigue aumentar el nivel de profundidad de la escenografía que envuelve a esta ciudad.

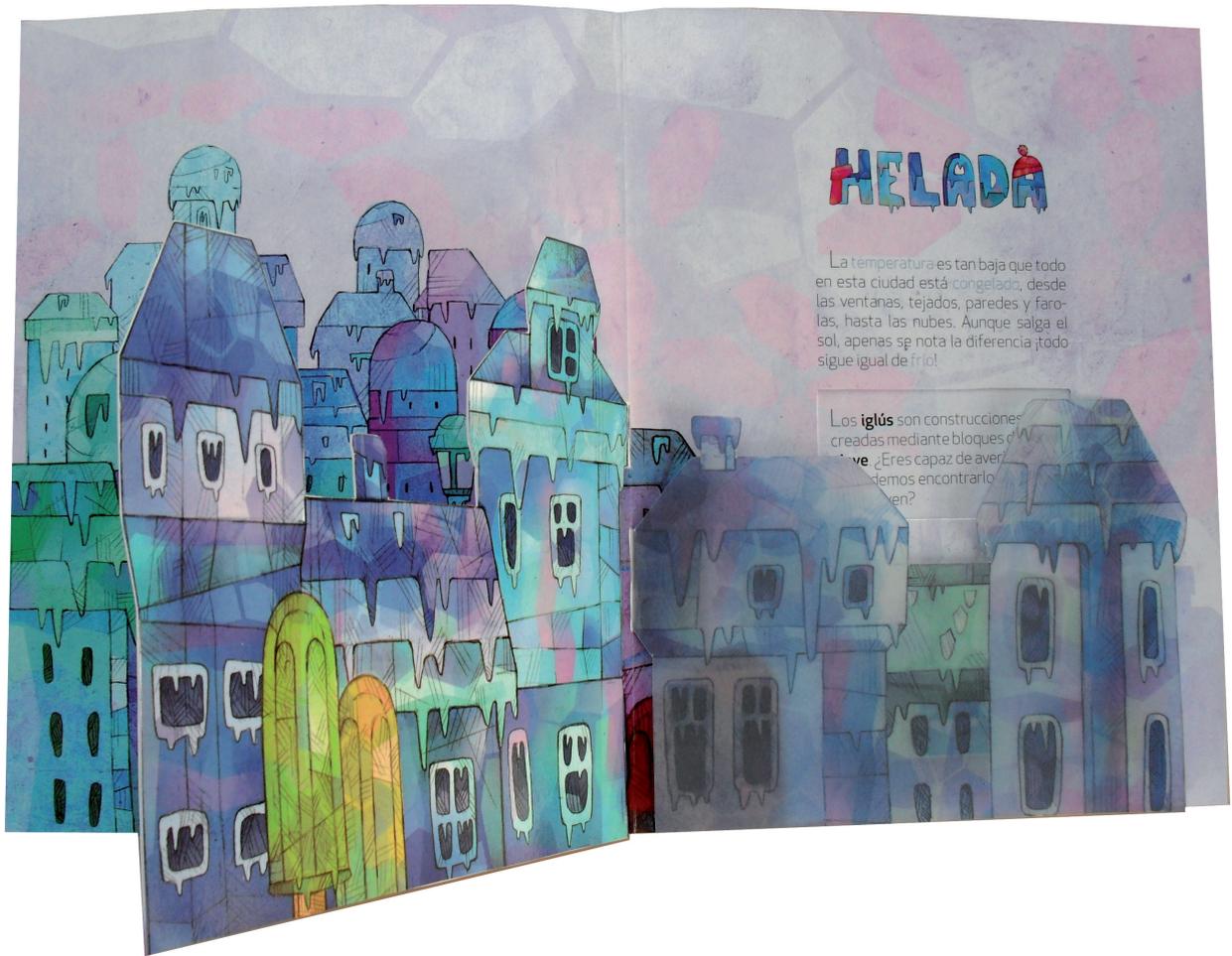


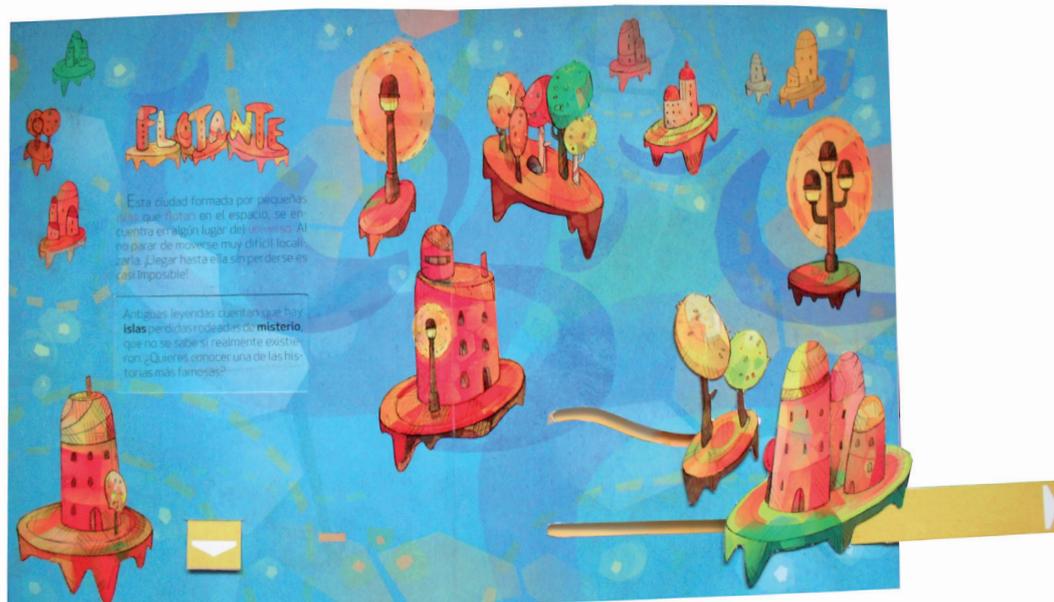
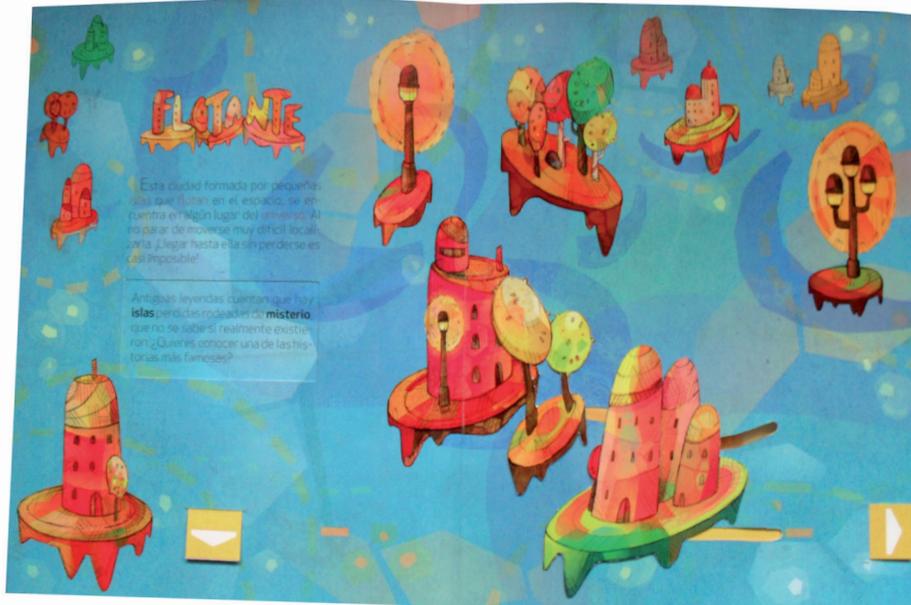
Fig. 99 Una serie de solapas permite ver distintas zonas de la ciudad congelada. La primera de ellas es transparente, como si de hielo se tratara, mientras que la segunda es del mismo material de que página. Al moverlas el tamaño de la ciudad se expande horizontalmente.



Fig.100 Detalles de los papeles superpuestos, antes y después de ser cosidos entre sí.



Fig. 101 Para simular el humo en esta ciudad se ha recurrido a diversos papeles translúcidos que no llegana ocultar el fondo sobre el que están colocados. Cosidos entre si, esta serie de papeles pueden moverse de una página a la otra, cambiando así la densidad de humo en cada una de ellas.



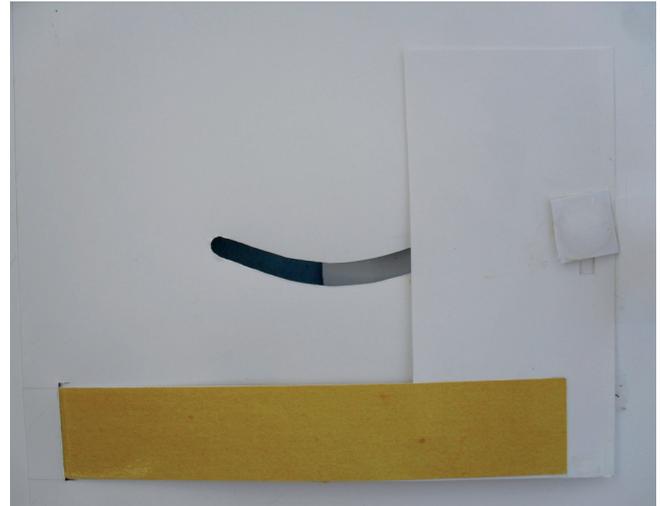
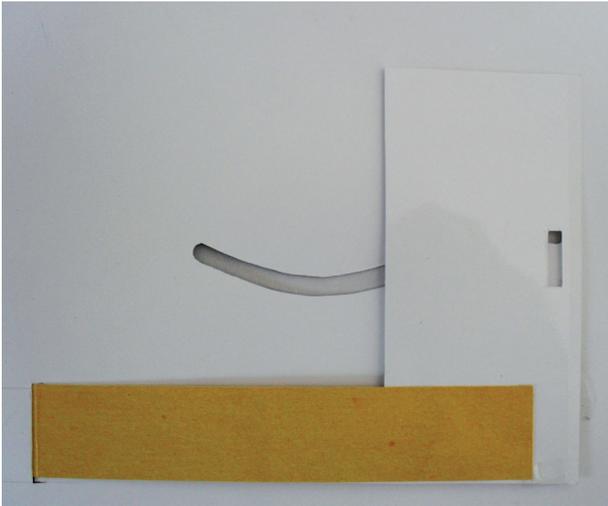


Fig. 102 El mecanismo usado en la ciudad *Flotante* permite mover dos pequeñas “islas” a lo largo de la página de la parte derecha. Al estirar de una lengüeta se mueven a la vez ambas “islas”, con la diferencia de que una de ellas realiza un movimiento lineal, mientras que la otra se mueve de arriba a abajo ya que la trayectoria del canal al que está sujeta tiene forma curva.

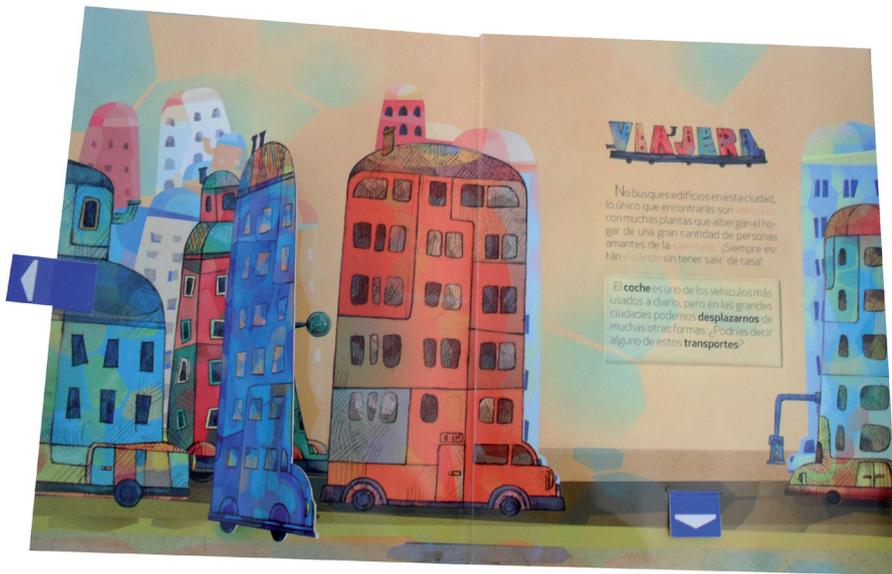


Fig. 103 La ciudad *Viajera* consta también de unos vehículos colocados en planos elevados, pero la verdadera interacción viene dada a través de una pestaña que al estirarla permite cambiar la orientación de una de las “casas-vivienda”.

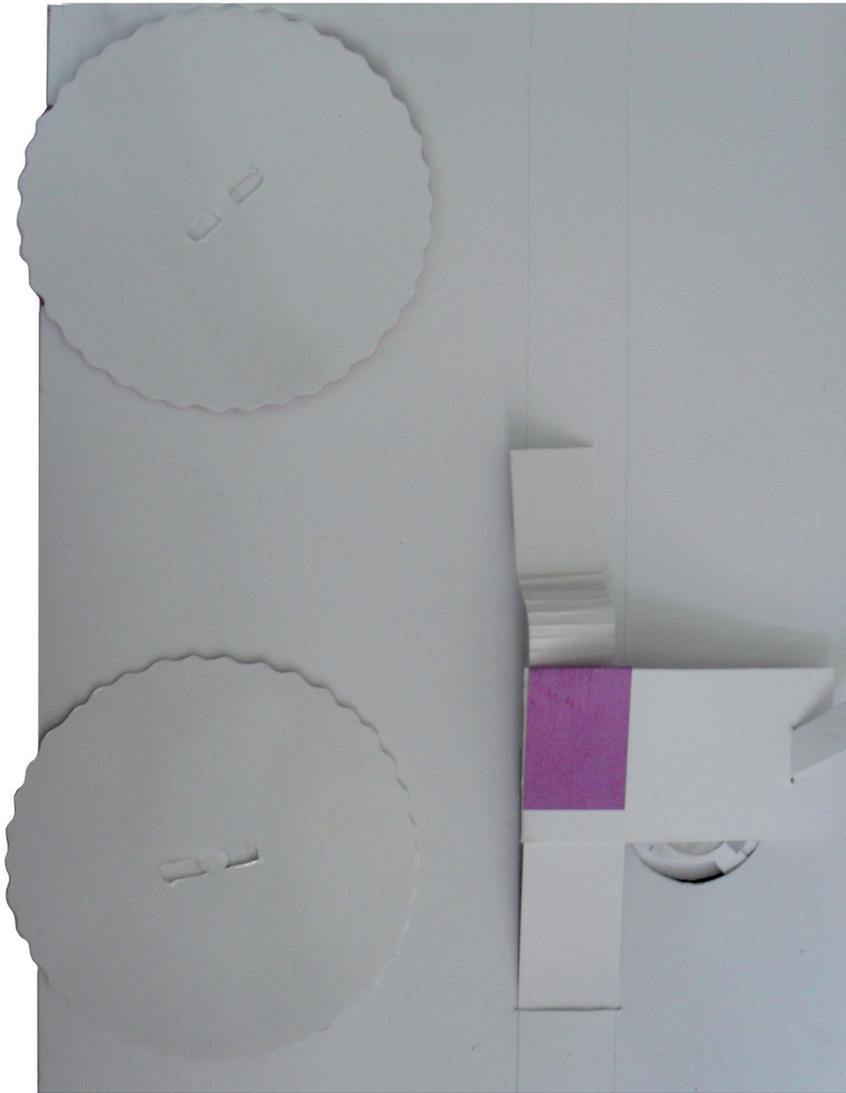


Fig. 104 Las ruedas permiten mover de forma simple dos de los molinillos de la ciudad *Vendaval*. Mediante un mecanismo más complejo que se activa mediante una pestaña, otro de los molinillos se mueve de forma distinta a los restantes, con un movimiento de vaiven, sin llegar a dar un giro completo como ocurre con los molinillos de las ruedas.



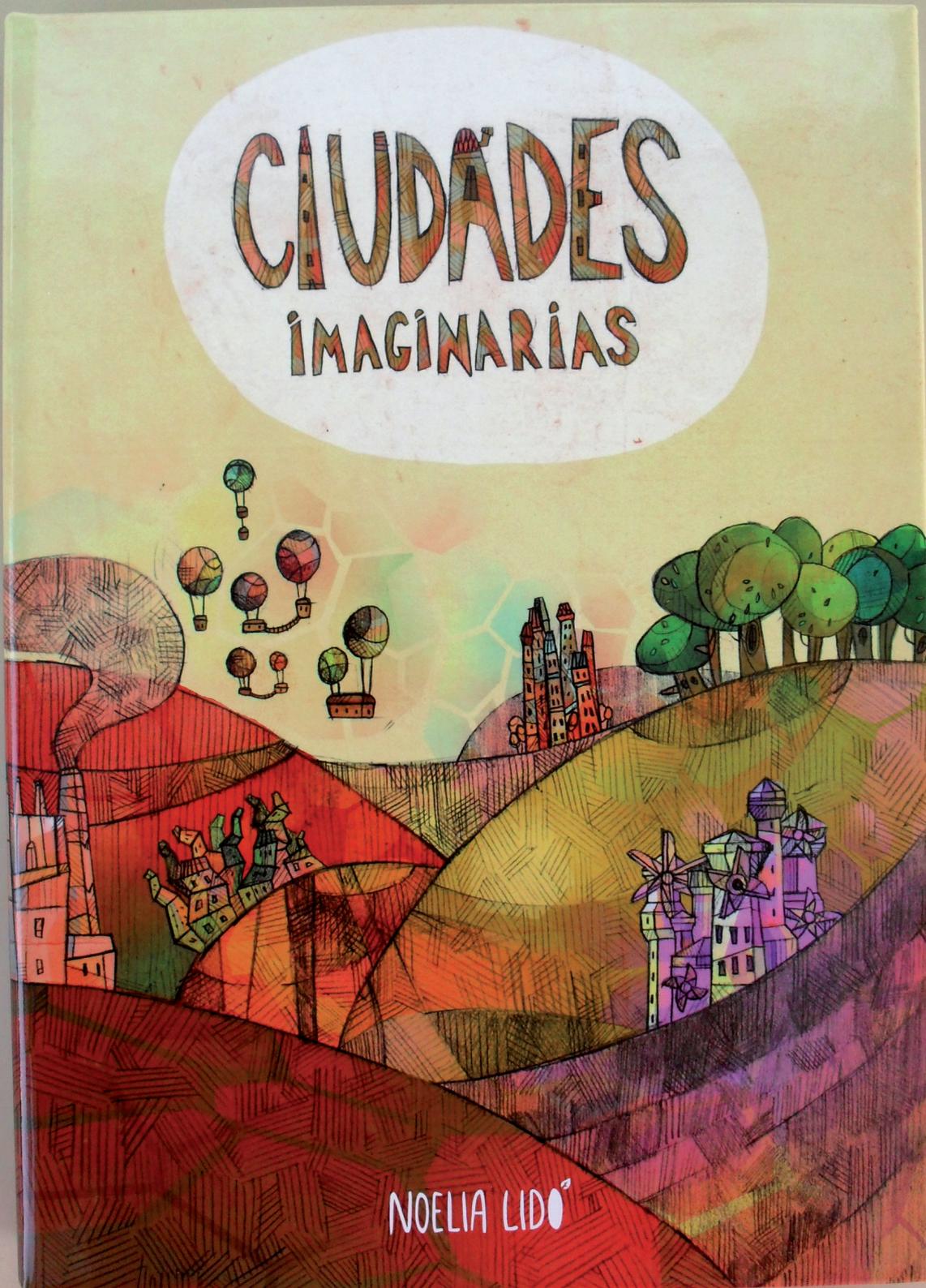


Fig. 105 Portada



Disfruta recorriendo **islas** voladoras, perdiéndote en frondosos **bosques** o intentando mantener el equilibrio mientras los **edificios** se tambalean a tu alrededor, todo ello acompañado de divertidos elementos que puedes **mover** o **desplegar** en cada una de las páginas.

¡Sentirás que formas parte de estas peculiares ciudades!

0153-4587



Fig. 106 Contraportada



Fig. 107 Ciudad *Altura*



Fig. 108 Ciudad *Tambaleo*



Fig. 109 Ciudad Humareda



## ARBOLADA

Sus habitantes aprovecharon los troncos secos de un frondoso bosque para construir dentro sus hogares y así vivir en un lugar tranquilo. ¿Es imposible tener la naturaleza más cerca!

Muchas ciudades famosas tienen enormes **jardines** donde sus habitantes pueden **descansar** de la vida urbana. ¿Conoces alguno de estos asombrosos parques?

Fig. 110 Ciudad Arbolada



Fig. 111 Ciudad Flotante



Fig. 112 Ciudad Biblioteca

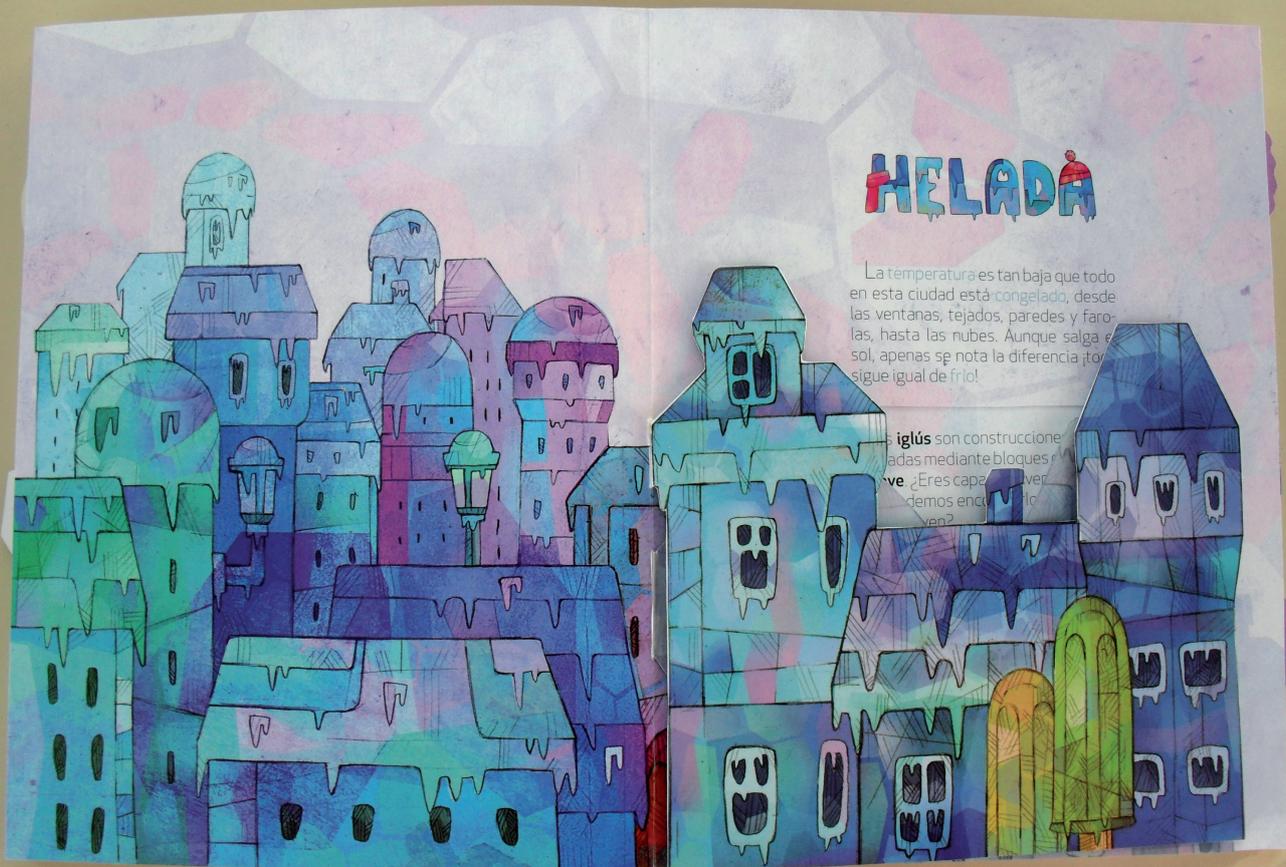


Fig. 113 Ciudad Helada



Fig. 114 Ciudad Viajera

## VENDAVAL

Las corrientes de aire son tan frecuentes, que todos los edificios están adornados con coloridos molinillos cuya verdadera función es aprovechar la energía que produce el viento, ¡no paran de girar y girar!

En Castilla la Mancha podemos encontrar una gran cantidad de viejos molinos de viento que se usaban para moler el grano. ¿Te acuerdas de qué famoso personaje los confundió con gigantes?



Fig. 114 Ciudad Vendaval

## VOLADORA

Las personas que viven en ella pasan el tiempo recorriendo el cielo a bordo de los globos que elevan sus viviendas. Un paisaje de nubes es lo que verás si te asomas desde cualquiera de las ventanas de estas peculiares viviendas.

Los globos aerostáticos fueron inventados por los hermanos Montgolfier en 1783. ¿Alguna vez te has preguntado cómo consiguen elevarse en el aire?



Fig. 115 Ciudad Voladora



## 4.6 Presupuesto

Impresión 13 páginas interiores:		
Papel Offset , 200 gramos, A3 Plus.	Unidad: 1,50€	Total: 19,50€
Impresión portada:		
Papel Offset 120 gramos, A3 Plus.	Unidad: 1,30€	Total: 1,30€
Impresión 5 páginas (elementos móviles):		
Papel Offset , 200 gramos, A3 Plus.	Unidad: 1,50€	Total: 7,50€
Glasofonado brillo 18 páginas:		
10 páginas sólo anverso.	Unidad: 0,75€	Total: 7,50€
8 páginas, anverso y reverso.	Unidad 1,50€	Total: 12€
Materiales papelería		
1 Papel vegetal 185 gr.	Unidad: 1 €	Total: 1 €
4 Papel transparente A4 (diversos colores).	Unidad 0.60 €	Total: 2.40€
Tapas (portada sobre cartón)		Total: 3,20€

**TOTAL: 54,40 €**

### Proveedores:

#### Tareas de reprografía (impresión, glasofonado, etc):

Multicopia Valencia S.L. Calle Ramon Llull, 37, 46021, Valencia  
Digicol Imprenta. C/ Camino Real, 26 Bajo, 30510 Yecla, Murcia

#### Material de papelería:

Suministros Gráficos Módulos Calle Gorgos, 18, 46021, Valencia

#### Encuadernación:

Digicol Imprenta. C/ Camino Real, 26 Bajo, 30510 Yecla, Murcia

\*Recorte, ensamblado de piezas y montaje realizados a mano.

## 5.CONCLUSIONES

Hemos comprobado que efectivamente un álbum ilustrado tiene múltiples ventajas educativas y lúdicas. Planteamos por ello una clave implícita en la hipótesis, que nos servirá para llegar a las conclusiones finales del proyecto realizado:

¿Es necesario hacer uso de los recursos móviles e interactivos en un álbum infantil ilustrado? ¿Qué beneficios creativos pueden aportar?

No hay duda de que si un libro es bueno no necesitará recursos interactivos, el conjunto del texto y las ilustraciones bastarán para atrapar al lector. Sin embargo, si lo que queremos es darle un sentido de participación cercana, el uso de dichos recursos servirá para considerar al libro como un objeto de juego que poder tocar y manipular de forma directa. Poder experimentar a la vez que el niño disfruta es algo que define a este tipo de publicaciones, factores que nos han llevado a indagar acerca de los beneficios del juego en edades tempranas y a la creación de la publicación que acompaña a este trabajo académico.

Como hemos comprobado lo largo del desarrollo teórico, un niño cuando juega está experimentando, aprendiendo, creando, estimulando su capacidad imaginativa. La publicación que hemos creado hace referencia a ese aprendizaje a través del juego, para lo que hemos partido de un texto y unas ilustraciones donde hemos integrado una serie de zonas interactivas para crear finalmente un libro-objeto-juguete, con el que experimentar y divertirse en la medida de lo posible dentro de las limitaciones que supone un soporte de este tipo. La finalidad es activar la creatividad de los niños mediante esta serie de factores. Si hay algo que realmente potencian los pop-ups es la parte de diversión, el factor sorpresa que un libro ilustrado tradicional no puede ofrecer de la misma manera debido a la “limitación” de no poder ofrecer algo fuera de lo común en sus páginas planas, factor que hemos comprobado a lo largo del proceso de creación. La complejidad que supone realizar un libro de este tipo, desde los pequeños detalles que lo hacen especial, hasta los complejos mecanismos que lo hacen llamativo a los ojos de los niños, es el punto clave que aporta esa capacidad para acercar de forma fácil a los menos lectores y cambiar el concepto que tienen de los libros sin que apenas se den cuenta. Un pequeño rompecabezas para el creador, pero con la satisfacción de saber que es un objeto para manipularlo, disfrutarlo y examinarlo a fondo.

Finalmente, un último objetivo que teníamos era el de aprovechar el álbum para extrapolar la interacción fuera de él. Para conseguirlo hemos partido del texto, es decir, por medio de las preguntas que aparecen en cada una de las ilustraciones, además de intentar crear un vínculo con otros medios con los que investigar sobre el tema expuesto se consigue a su vez acercar a los padres o familiares que quieran acompañar al niño en la experiencia que se ofrece pudiendo indagar junto a ellos en los temas expuestos en las cuestiones. Ofrecer algo que provoque curiosidad (preguntas) inevitablemente servirá como estímulo con el que seguir investigando de manera totalmente libre, buscando múltiples soluciones y numerosas respuestas, vinculando ésto al mencionado pensamiento divergente tan relacionado con la estimulación creativa.

## 6. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA

### LIBROS

AA.VV, Si hablamos de diseño estamos hablando de ilustración, Barcelona: Index Book, 2007

BICKNELL, Trelid Pelkey, TROTMAN, Felicity, Cómo escribir e ilustrar libros infantiles ¡y conseguir su publicación!, Barcelona, Aboitiz-Dalmau Editores, S.L., 2005

BRANDA, María, *El juego y la creatividad en el desarrollo del niño*. Fragmento del libro *Comunicación y Creatividad* [en línea] Ed. NOBUCCO. Bs. As. 2006

<<https://catedrab-dcv.wikispaces.com/file/view/EL+JUEGO+Y+LA+CREATIVIDAD.pdf>> [Consulta: 20 abril de 2015]

CARTER, David A., DIAZ, James, Los elementos del pop-up: un libro pop-up para aspirantes a ingenieros del papel, Barcelona, Combel Editorial, S.A, 2009

CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly, Creatividad: el flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, Barcelona: Paidós Ibérica, 1998

DAVIS, Gary A. SCOTT, Joseph A., Estrategias para la creatividad, Buenos Aires, Paidós Educador, 1980

ECO, Umberto, Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura, Barcelona, Editorial Gedisa, S.A. , 2001 Colección Herramientas universitarias 6ª ed., 1ª imp.(08/05/2001) A. C. Ibáñez; Lucía Baranda Areta (tr.)

GARDNER, Howard, ARTE, MENTE Y CEREBRO: Una aproximación cognitiva a la creatividad, Barcelona: Paidós Iberica, 1997

HERNÁNDEZ, Caridad, Manual de creatividad publicitaria, Madrid: Síntesis, 1999

LÓPEZ, Ricardo, Diccionario de la creatividad, Conceptos y Expresiones Habituales de los Estudios Sobre Creatividad?¿? 2001¿

PIAGET, Jean, Seis estudios de psicología, Barcelona: Editorial Labor S.A., 1991

PIAGET, Jean, *Psicología y pedagogía* [en línea], p.59 < <http://dspace.universia.net/bitstream/2024/1249/1/PiagetJeanPsicologiayPedagogia.pdf>>

SALISBURY, Martin, STYLES, Morag, El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual, Barcelona: Blume, 2012

SALISBURY, Martin, Ilustración de libros infantiles, Barcelona: Acanto, 2005

SALISBURY, Martin, Imágenes que cuentan: nueva ilustración de libros infantiles, Barcelona: Gustavo Gili, 2007

ZEEGEN, Lawrence, Principios de ilustración: cómo generar ideas, interpretar un brief y promocionarse. Análisis de la teoría, la realidad y la profesión en el mundo de la ilustración manual y digital, Barcelona: Gustavo Gili, 2006

TREBBI, Jean-Charles, El arte del pop-up. El universo mágico de libros tridimensionales, Barcelona: Promopress, 2012

TOMÁS, Ana, Arteatro: estrategias didácticas para la educación infantil, Valencia, 2010

## ARTÍCULOS/TRABAJOS ACADÉMICOS/REVISTAS

ANGULO Patricia, AVILA, Lorena (2010), *Desarrollo de la creatividad de los niños en la etapa escolar*, Tesis de pregrado. Universidad de Cuenca: Facultad de Psicología.  
< <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/2315>>

BLÁZQUEZ, Antonio (2009), "La importancia de ser creativo" en *Revista digital Innovación y experiencias educativas*, nº17, abril de 2009.  
<[http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod\\_ense/revista/pdf/Numero\\_17/ANTONIO\\_BLAZQUEZ\\_ORTIGOSA\\_2.pdf](http://www.csi-csif.es/andalucia/modules/mod_ense/revista/pdf/Numero_17/ANTONIO_BLAZQUEZ_ORTIGOSA_2.pdf)>

CELLENIEOR, Guy Cellenieor, *Piaget Biografía*, extracto de *El Pensamiento de Piaget, estudio y antología de textos*. Ediciones Península, 1978, Barcelona.  
< [dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4895318.pdf](http://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4895318.pdf)>

CEMADES, Inmaculada (2008). "Desarrollo de la creatividad en Educación Infantil" en *Creatividad y Sociedad*. Septiembre 2008, Nº 12.  
< <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4566368f>> [Consulta: 28 de abril de 2015]

DEL VAL, Juan "Jean Piaget, la obsesión por la creatividad" en archivo *El País*, 18 de septiembre de 1980.  
< [http://elpais.com/diario/1980/09/18/sociedad/338076007\\_850215.html](http://elpais.com/diario/1980/09/18/sociedad/338076007_850215.html)> [Consulta: 1 abril,2015]

ESQUIVIAS, María Teresa, "Creatividad: Definiciones, antecedentes y aportaciones" en *Revista Digital Universitaria*, 31 de enero 2004, Volumen 5, Número 1, ISSN: 1067-6079  
<[http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene\\_art4.pdf](http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf)> [Consulta: 20 de mayo de 2015]

FUENTES, Carmen Rosa, TORBAY, Ángela (2004). "Desarrollar la creatividad desde los contextos educativos: un marco de reflexión sobre la mejora socio-personal" en *Revista Electrónica Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 2004, Vol. Nº 1.  
<<http://www.ice.deusto.es/RINACE/reice/vol2n1/Fuentes.pdf>>

GARAIGORDOBIL, Maite, *El juego como estrategia didáctica. Claves para la innovación educativa*, Barcelona: Editorial Graó, 2008.  
<<http://www.terras.edu.ar/cursos/154/biblio/154Importancia-del-juego-infantil-en-el-desarrollo-humano.pdf>>

GARCÍA, Jose J. "La creatividad y la resolución de problemas como bases de un modelo didáctico alternativo" en *revista Educación y Pedagogía*. Vol. X Nº 21 mayo - agosto 1998  
<<http://aprendeenlinea.udea.edu.co/revistas/index.php/revistaeyp/article/download/6758/6191>> [Consulta: 22 de abril de 2015]

GAZZOLA, María Cristina, *El interior del individuo creativo*  
<[http://www.nonopp.com/ar/Psicologia/00/interior\\_creativo.htm](http://www.nonopp.com/ar/Psicologia/00/interior_creativo.htm)> [fecha de consulta: 4 junio, 2015]  
MORLESIN, Rodrigo, "Entrevista a Katsumi Komagata" (2012) en *Revista Babar*:: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-katsumi-komagata/>> [Consulta: 28 de mayo de 2015]

PÉREZ, Cristina (2012). "La importancia del juego y los juguetes para el desarrollo integral de los niños/as de educación infantil" en *Revista de la Educación en Extremadura*, V. 1, nº 9, ISSN: 1989-9041.  
<[http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta\\_archivos/numero\\_9\\_archivos/articulo1.htm](http://www.anpebadajoz.es/autodidacta/autodidacta_archivos/numero_9_archivos/articulo1.htm)>

PRIETO, M<sup>a</sup> Dolores, et al (2003). "Adaptación de la prueba figurativa del test de pensamiento creativo de Torrance en una muestra de alumnos de los primeros niveles educativos" en *Revista de Investigación Educativa*, 2003, Vol. 21, n.º 1  
<<http://revistas.um.es/rie/article/viewFile/99171/94771>>

RECIO, Tamara (2013), *El álbum ilustrado: un vehículo para desarrollar la inteligencia emocional y la creatividad del alumnado*, Tesina de máster. Universidad de Cantabria: Facultad de Educación. <<http://repositorio.unican.es/xmlui/bitstream/handle/10902/3987/RecioCuencaTamara.pdf?sequence=201>>

ROGRIGO, Luis, GARCÍA, Francisco, RODRIGO, Isabel (2014), "Creatividad y nuevas tecnologías :Las claves de la cultura emprendedora. El papel de la universidad en la formación de intelectuales con espíritu emprendedor" en *adComunica Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, nº8. Castellón: Asociación para el Desarrollo de la Comunicación adComunica, Universidad Complutense de Madrid y Universitat Jaume I, 23-37. <<http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2014.8.3>>

SOBRINO, Javier, (2013). *Kveta Pacovská, un museo al alcance de la mano* [en línea]: <<http://sobrinojavier.blogspot.com.es/2013/05/kveta-pacovska-un-museo-al-alcance-de.html>> [Consulta: 28 de marzo de 2015]

VÁZQUEZ, Jessica, *La creatividad y la intervención en educación infantil*, 2011 ISBN: 978-84-614-7620-6. <<http://www.eduinnova.es/monografias2011/ene2011/creatividad.pdf>>

VIDOR, Constance (1998) "Květa Pacovská" en *Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, nº 46, diciembre 1998. <<http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/01372764213573943088024/ima0043.htm>> [Consulta: 24 de marzo de 2015]

VIVANCO, Eduardo "El constructor de libros, Bruno Munari y los prelibros" en revista *Transfer*, nº 11 [en línea]: <<https://miraquecosa.wordpress.com/2012/10/31/los-prelibros-de-munari/>> [Consulta: 29 de marzo de 2015]

YOLEN, Jane, "Eric Carle. El artista que se interesa por las tres es: educación, emoción y entretenimiento" en *Educación y biblioteca*. Año 17, n.147. <[http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17\\_N147\\_P94-96.pdf](http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119174/1/EB17_N147_P94-96.pdf)> [Consulta: 9 de mayo de 2015]

## VIDEOS

"A la découverte de Katsumi Komagata." *Vimeo*: <<https://vimeo.com/6191932>> [Consulta: 25 de mayo de 2015]

"Květa Pacovská - fragments de ma pensée (extrait)" *Vimeo*: <<https://vimeo.com/7434410>> [Consulta: 25 de mayo de 2015]

Imagine Elephants. "El valor del juego como instrumento educativo" *Vimeo*: <<https://vimeo.com/125629452>> [Consulta: 2 de mayo de 2015]

Promo "Giocare con l'Arte" Bruno Munari -1990-. *Youtube*: <<https://www.youtube.com/watch?v=LCHjmfkBMMA#t=131>> [Consulta: 15 de abril de 2015]

David A. Carter "The 2 BLU Book". *Youtube* <<https://www.youtube.com/watch?v=-sAauE8vdg>> [Consulta: 28 de mayo de 2015]

Ken Robinson. "Cómo escapar del valle de la muerte de la educación". *TED*: <[http://www.ted.com/talks/ken\\_robinson\\_how\\_to\\_escape\\_education\\_s\\_death\\_valley?language=es](http://www.ted.com/talks/ken_robinson_how_to_escape_education_s_death_valley?language=es)> [Consulta: 10 de abril de 2015]

"El libro negro de los colores". *Youtube*: <<https://www.youtube.com/watch?v=R6xNg0544sE>> [fecha de consulta: 5 de abril de 2015]

## PÁGINAS WEB/BLOGS

*Casa Asia* [en línea]: <<http://www.casaasia.es/recomendacion/detalle?id=11680-serie-little-eyes-de-katsumi-komagata/>> [Consulta: 28 de mayo de 2015]

*Are you kidding* [en línea]: <<http://areyoukidding.com/bruno-munari-jugar-con-el-arte/>> [Consulta: 4 de abril de 2015]

*Marielo García. Reflexiones creativas* [en línea]: <<http://www.marielo.es/reflexiones-creativas/>> [Consulta: 6 de junio de 2015]

Repensadores, *4 escuelas de pensamiento creativo: Guilford, De Bono, Osborn y Csikszentmihalyi* [en línea] <<http://repensadores.es/2014/11/4-escuelas-de-pensamiento-creativo/>> [Consulta: 29 de abril de 2015]

*Associazione Bruno Munari* [en línea]: <http://www.brunomunari.it/> [Consulta: 15 de abril de 2015]

*MUN LAB Spazio Permanente Bruno Munari*[en línea: <http://www.munlab.it/>] [Consulta: 15 de abril de 2015]

*La casa del libro* [en línea]: <http://www.casadellibro.com/> [Consulta: 1 de abril de 2015]

*Abracadabra Children's books* [en línea]: <<http://blog.abracadabrallibres.com/?p=312>> [Consulta: 29 de abril de 2015]

*Por Curiosa* [en línea]: <http://www.porcuriosa.com/el-libro-negro-de-los-colores/> [Consulta: 5 de abril de 2015]

*Rejuega* [en línea]: <<http://rejuega.com/blog/reflexiones-y-recursos/literatura-infantil/katsumi-komagata-primeros-libros-infantiles-llenos-de-creatividad/>> [fecha de consulta: 27 de mayo de 2015]

*ZEROSEIS. Pensamientos sobre educación infantil. Ideas para impulsar la creatividad* [en línea]: <<http://ei-zeroseis.blogspot.com.es/2012/11/pensamiento-bruno-munari-o-jugar-con-el.html>> [Consulta: 28 de marzo de 2015]

*Editorial Gustavo Gili* [en línea]: <<http://ggili.com/es/autores/bruno-munari> >[fecha de consulta: 29 marzo, 2015]

*“Eric Carle”* Fundación Cuatrogatos:<[https://bebeteca.files.wordpress.com/2014/11/articulos\\_79.pdf](https://bebeteca.files.wordpress.com/2014/11/articulos_79.pdf)>[Consulta: 9 mayo 2015]

*FILUSTRA 2013* [en línea]: <<http://filustra.com/katsumi-komagata/>> [Consulta: 15 de mayo de 2015]

“Entrevista a Eric Carle” (2012) en *Revista Babar*: <<http://revistababar.com/wp/entrevista-a-eric-carle/>> [Consulta: 5 de junio de 2015]

## INDICE DE IMÁGENES

Fig 1. Portada <i>Saturday Evening Post</i> (12 junio 1937), de Norman Rockwell	13
Fig 2. Carátula de <i>Revolver</i> (The Beatles), Klaus Voormann	13
Fig 3. Productos del estudio de diseño <i>Mr. Wonderful</i>	14
Fig 4. Logotipo del I Congreso Internacional de Ilustración <i>Illustratic</i>	14
Fig 5. Estantería con álbumes ilustrados infantiles	15
Fig 6. Pinturas rupestres de las Cuevas de Altamira, Cantabria (España)	17
Fig 7. Columna de Trajano (113 d. C.), Roma	17
Fig 8. <i>Orbis Sensualium Pictus</i> , Jan Amós Komenský (Comenius)	18
Fig 9. <i>Cantos de inocencia</i> , William Blake	18
Fig 10. Doble página de uno de los libros de Randolph Caldecott	19
Fig 11. <i>Little Tim</i> , Edward Ardizzone	20
Fig 12. <i>Where the Wild Things Are</i> (1963), Maurice Sendak	21
Fig 13. Detalle volvelle del volumen <i>Cosmographia</i> (1564), Pierre Apian	23
Fig 14. Anverso y reverso de un mecanismo de Lothar Meggendorfer	23
Fig 15. <i>Ars Magna</i> (1313), Ramón Llull	24
Fig 16. Detalle libro anatomía con solapas	24
Fig 17. <i>Confession coupée</i> (1677), padre Leutbreyer	25
Fig 18. Detalle lengüetas <i>Confession coupée</i> (1677), padre Leutbreyer	25
Fig 19. Ejemplo de <i>Arlequinade</i> (1771), Robert Sayer	26
Fig 20. Escena de baile de un diorama de Martin Engelbrecht	26
Fig 21. Detalle distintos planos del diorama de Martin Engelbrecht	26
Fig 22. Muñeca recortable. <i>The History of Little Fanny: Exemplified in a Series of Figures</i> . S. & J. Fuller, 1811.	27
Fig 23. Muñeca de <i>The History of Little Fanny: Exemplified in a Series of Figures</i> . S. & J. Fuller, 1811.	27
Fig 24. Lengüeta integrada de Jean-Pierre Brès	27
Fig 25. <i>New Scenic Books, Cinderella</i> (Dean & Son, 1856)	28
Fig 26. <i>The Royal Punch &amp; Judy as Played before the Queen</i> (Dean & Son, 1861)	28
Fig 27. <i>In Wonderland</i> (Londres, 1895), Ernest Nister	29
Fig 28. <i>Comic Actors: A New Movable Toybook</i> , (H. Grevel & Co., 1895) Lothar Meggendorfer	29
Fig 29. <i>Comic Actors: A New Movable Toybook</i> , (H. Grevel & Co., 1895) Lothar Meggendorfer	29
Fig 30. <i>Internationaler Circus</i> (1887), Lothar Meggendorfer	30
Fig 31. <i>Le Motographe, album d'images animées</i> (1898). Portada de Toulouse Lautrec	30
Fig 32. Efecto óptico del interior de <i>Le Motographe, album d'images animées</i> (1898)	30
Fig 33. <i>La Croisière blanche ou l'expédition Moko-Moka Mokola</i> (A. Tolmer, 1929), Jack Roberts	31
Fig 34. <i>Daily Express Children's Annual</i> (1930). Louis Guiraud	31
Fig 35. <i>Bookano Stories No.3</i> , (Strand Publications, 1934). Louis Guiraud	32
Fig 36. <i>Mickey Mouse in King Arthur's Court</i> , Walt Disney, Dean & Son, 1933 Harold B. Lentz	32
Fig 37. <i>Tip+Top+Tap go camping</i> (Artia, 1914), Vojtech Kubasta	33
Fig 38. <i>Maison Hantée</i> (Graphics International, 1979), Jan Pienkowski	34
Fig 39. <i>Power Pop</i> (UG ÉDITIONS, 2002), Philippe UG	35
Fig 40. <i>Alice's Adventures in Wonderland</i> (Kókinos, 2006), Robert Sabuda	35
Fig 41. <i>ABC 3D</i> (2008) Marion Baataille	35
Fig 42. Logotipo <i>The Movable Book Society</i>	36
Fig 43. Página desplegable de David A. Carter	36
Fig 44. <i>El principito</i> Pop-up (Salamandra, 2009), Antoine de Saint-Exupéry	38
Fig 45. <i>Nueva York en Pijamarama</i> (Kalandraka, 2012), Michael Leblond	38
Fig 46. <i>Ver la luz</i> (Kókinos, 2013), Emma Giuliani	39
Fig 47. <i>El libro negro de los colores</i> (Libros del Zorro Rojo, 2008), Rosana Faria y Menena Cottin	39
Fig 48. Fotografía de Jean Piaget	40
Fig 49. Ilustración <i>Cultivo mental</i> (2014), Noelia García Lidó	44
Fig 50. Niño dibujando libremente	45
Fig 51. Diversos juguetes	48
Fig 52. Ilustración de Graham Handley	51
Fig 53. Bruno Munari en uno de sus laboratorios para niños	52
Fig 54. Niño experimentando en los laboratorios de Munari	52
Fig 55. <i>The Count-Around Counting Book</i> (Collins, 1991), Amanda Loverseed	54
Fig 56. <i>Wheels</i> (1983), Rod Campbell	55
Fig 57. <i>L'invitation (La merienda)</i> (Les Grandes Personnes, 2012), Kveta Pacovská	57

Fig 58. <i>Blue to blue</i> (1994), Katsumi Komagata	57
Fig 59. Portada de <i>Caperucita Roja</i> (Kokinos, 2008), Kveta Pacovská	58
Fig 60. Página interior de <i>Caperucita Roja</i> (Kokinos, 2008), Kveta Pacovská	58
Fig 61. <i>Rund und eckig</i> ( Ravensburger, 1994), Kveta Pacovská	59
Fig 62. Letra B de <i>Alphabet</i> (Hardcover, 2013), Kveta Pacovská	59
Fig 63. Letra E de <i>Alphabet</i> (Hardcover, 2013), Kveta Pacovská	59
Fig 64. <i>Pre-libris</i> (1ª edición: Danese, 1980. Reedición: Corraini Editore, 2011), Bruno Munari	60
Fig 65. <i>Toc toc. Chi è? Apri la porta</i> , (1945.Reedición:Corraini Editore), Bruno Munari	61
Fig 66. Solapas de <i>Toc toc. Chi è? Apri la porta</i> , (1945.Reedición:Corraini Editore), Bruno Munari	61
Fig 67. <i>Nella nebbia di Milano (En la noche oscura)</i> (Corraini Editore, 1968), Bruno Munari	61
Fig 68. Tarjetas para aprender las formas <i>Little Eyes</i> (1990), Katsumi Komagata	62
Fig 69.Tarjetas con animales <i>Little Eyes</i> (1990), Katsumi Komagata	62
Fig 70. <i>Little Tree</i> (One Stroke/Les Trois Ourses, 2008), Katsumi Komagata	63
Fig 71. <i>Little Tree</i> (One Stroke/Les Trois Ourses, 2008), Katsumi Komagata	63
Fig 72. <i>I'm gonna be born</i> y detalle interior (One Stroke, 1995), Katsumi Komagata	63
Fig 73. <i>The very Hungry Cartepillar</i> (Putnam, 1969), Eric Carle	64
Fig 74. <i>Mister Seahorse</i> (Kókinos, 2004), Eric Carle	65
Fig 75. <i>The very hungry Cartepillar</i> (Penguin, 2009), Eric Carle	65
Fig 76. <i>The Mixep-up Chameleon</i> (Kókinos, 2012), Eric Carle	65
Fig 77. <i>Payaso</i> , ilustración del libro colectivo <i>Adivinarte</i> (2012), Noelia García	68
Fig 78. Panel escenografía circense (2012), Noelia García y Ester Gandía	68
Fig 79. Interpretación de <i>El flautista de Hamelín</i> (2013), Noelia García	68
Fig 80. <i>Crea tu jardín</i> , árboles recortables (2013), proyecto en grupo <i>Respira el Jardín Botánico</i>	69
Fig 81. Prototipo libro <i>Ciudades Ilustradas</i> (2014), Noelia García	69
Fig 82. Bocetos ciudades	72
Fig 83 Pruebas de color	74
Fig 84 Pruebas de estilo de dibujo	75
Fig 85. Ilustraciones por capas	76
Fig 86. Imágenes definitivas por planos	79
Fig 87. Portada, lomo y contraportada	80
Fig 88. Guardas	81
Fig 89. Tipografía ilustrada	83
Fig 90. Maqueta ciudad <i>Arbolada</i>	94
Fig 91. Maqueta ciudad <i>Biblioteca</i>	94
Fig 92. Maqueta y proceso de movimiento de la ciudad <i>Tambaleo</i>	95
Fig 93. Detalles lengüetas preguntas y respuestas	96
Fig 94. Pestaña de la ciudad <i>Altura</i>	97
Fig 95. Solapas de la ciudad <i>Voladora</i>	97
Fig 96. Mecanismo que permite el movimiento oscilante de la ciudad <i>Tambaleo</i>	98
Fig 97. Detalles de los planos elevados de la ciudad <i>Arbolada</i>	99
Fig 98. Ciudad <i>Biblioteca</i> y detalle de sus libros voladores	100
Fig 99. Capas de la ciudad <i>Helada</i> , y detalle de la primera capa semi-transparente	101
Fig 100. Fragmento de los diversos papeles que constituyen el humo	102
Fig 101. Capa de "humo" a ambos lados de la página	103
Fig 102. Proceso de movimiento de las islas flotantes y detalle del mecanismo	105
Fig 103. Proceso de cambio de dirección de una de las casas-coche al accionar la pestaña	106
Fig 104. Vista posterior de los tres mecanismos que mueven los molinillos de la ciudad <i>Vendaval</i>	107
Fig 105. Portada	108
Fig 106. Contraportada	109
Fig 107. Ciudad <i>Altura</i>	110
Fig 108. Ciudad <i>Tambaleo</i>	110
Fig 109. Ciudad <i>Humareda</i>	111
Fig 110. Ciudad <i>Arboleda</i>	111
Fig 111. Ciudad <i>Flotante</i>	112
Fig 112. Ciudad <i>Biblioteca</i>	112
Fig 113. Ciudad <i>Helada</i>	113
Fig 114. Ciudad <i>Viajera</i>	113
Fig 115. Ciudad <i>Vendaval</i>	114
Fig 116. Ciudad <i>Voladora</i>	114

