

*Aunque originalmente escrito en español, el presente trabajo fue traducido al gallego y publicado en Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, Boletín Galego de Literatura, núm. 32, 2º semestre, 2004, pp. 211-219.*

## **2.1 Definición y trayectoria histórica**

Para empezar, deberemos acotar qué es un álbum, porque resulta un poco complicado definirlo. En el diccionario se dice: "Libro en blanco para coleccionar en él autógrafos, retratos, composiciones, etc." Y si bien ése es el origen de la palabra con la que hoy editores, libreros, maestros y autores designan una muy concreta modalidad de publicación, no es menos cierto que la definición ofrecida por el diccionario no incluye ni describe la acepción de ese tipo de publicaciones. Publicaciones que en otras latitudes pueden designarse como picture-books, o como libro-álbum, siendo esta última la que deriva del francés, lengua y mercado que está imponiendo el nombre de álbum en España.

Porque sus orígenes se hallarían en Francia donde, en 1931, coincide la publicación de dos modalidades de este tipo de libro. Por un lado hallamos *Histoire de Babar, le petit elephant*, de Jean de Brunhoff (1931) de gran formato, tapa dura, letra cursiva manuscrita, especialmente pensado para la comprensión de los jóvenes lectores, y por otro el pedagogo Paul Faucher inicia en el mismo año 1931 la publicación de los *Albums du Père Castor*, más asequibles, de formato cuadrado, manipulables y, en su mayoría, ilustrados por artistas procedentes de la Unión Soviética, donde años atrás había empezado a materializarse una edición popular y vanguardista al alcance de los pequeños lectores. De la influencia y repercusiones de Babar, deriva la opinión de que un álbum es un libro ilustrado de gran formato con tapa dura, muy emparentado con el libro de regalo, y por consiguiente, caro. De los asequibles, manejables y didácticos *Albums du Père Castor* deriva el concepto de libro ilustrado al alcance de los escolares que presiden las colecciones del tipo "Tren Azul", de Edebé, aunque a estas colecciones se las designa más comúnmente con la palabra "cuento". Así pues, en los años 30, se sentaron los pilares de lo que iba a ser el álbum concebido como "un libro para lectores incipientes", donde texto e imagen interactúan intencionadamente, más allá de las cartillas, abecedarios, tebeos y barcos de vapor, en los que las ilustraciones sólo se "añaden".

Sin embargo, aunque hay que mentar esos precedentes (y otros que ahora no viene al caso detallar) para llegar a definir el actual concepto de álbum, es preciso ubicarse en los años sesenta, cuando los nuevos modos de producir una cultura de masas, el lenguaje cinematográfico, la publicidad, el diseño, etc., aportaron nuevos modos no sólo de recibir un mensaje, sino, sobretodo, de elaborarlo. En el álbum encontraríamos las aportaciones semióticas de la nueva cultura visual, fundiéndose en una polifonía de significados. Que los primeros álbumes que introducen la retórica semiótica dentro de la comunicación infantil provengan de diseñadores publicitarios no puede considerarse fruto del azar. Entre los que instauran los pilares de lo que posiblemente es un álbum, cabe citar *Little Blue and Little Yellow* (1959), de Leo Lionni, *Donde viven los monstruos* (1962) de Maurice Sendak, o *Flicts* (1968) del brasileño Ziraldo.

El álbum es un tipo de literatura heterodoxa no sólo por lo que dice, sino sobre todo por cómo lo dice, y también por quien lo dice y para quien lo dice. El álbum muestra un trabajo polifónico donde el soporte físico y la narratología visual y



textual concuerdan afinadísimamente. Este acorde puede estar al servicio de cualquier tipo de relato (fantástico, documental, cotidiano...) y dirigirse a cualquier tipo de público. Con él, el lector no sólo entra en contacto con un relato posible, sino, por añadidura, con un modo posible

de contar un relato, de modo que los signos (alfabéticos o no, icónicos o no) hacen inteligible el relato, pero también el relato hace inteligible al signo, y ambas inteligibilidades otorgan inteligencia al lector, porque son fruto del ingenio comunicativo. Forzosamente, y como producto emblemático de la postmodernidad, el álbum es algo más que un tipo de libro, algo más que una modalidad editorial, el álbum es, cada vez más y ante todo, "un modo de leer".

## 2.2 Cómo leer un álbum

Naturalmente, lo primero que hay que hacer es abrirlo y pasar las páginas una tras otra, para entrar en contacto con el relato que se ofrece, como se haría con cualquier otro libro. Sólo que en éste caso, los aspectos materiales, formales y la imagen merecen una especial atención.

Tomaremos como referencia para nuestro análisis el libro *Die Königin der Farben* (1998) de Jutta Bauer, traducido en España por Lóquez, en 2003, con el título de *La reina de los colores*.

1.- El formato es lo más inmediato, lo que podemos analizar más objetivamente: grande, pequeño, mediano, cuadrado, apaisado, vertical, troquelado... Una posible pregunta ante tantas opciones es "¿Por qué?". ¿Obedece ello a la presencia continuada en su interior de un personaje o de un entorno que precisa de una determinada bidimensionalidad? ¿Le confiere el formato una connotación especial (delicadeza, espectacularidad, juego, panoramicidad...)?

En nuestro ejemplo, el formato es bastante pequeño (21,5 x 14,5) y apaisado, quizás porque originalmente fue un film de animación, y también porque ello confiere panoramicidad al relato.

2.- La calidad del papel es otro dato objetivo de análisis. Muchos álbumes ostentan un papel offset satinado y brillante. Muy pocos incluyen distintos tipos de papel como los que amaba hacer Bruno Munari.

Éste que nos ocupa es de papel mate de buena calidad. Y hallaremos una razón muy concreta para ello en la última doble página, donde el texto indica: "Para ti. ¡Colorea estas páginas!" ¿Cómo podríamos hacerlo, si el papel fuese brillante?

3.- Las guardas. Las guardas del libro de Jutta Bauer son muy sencillas, en un uniforme papel escarlata, que es un color que concordaría bien con la realeza de la protagonista. En otros álbumes, como en el ya mencionado *Little Blue and Little Yellow* de Leo Lionni, las guardas constituyen un paratexto informativo de su contenido. Los álbumes de cómic de Tintín ostentan unas guardas que son todo un reclamo publicitario, al inventariar todos los personajes que salen en sus aventuras, estimulando el afán coleccionista, etc.

4.- Cubierta, contracubierta y página de portada, deben aportar --especialmente en un álbum, pero es un criterio general para todos los libros-- información y estímulo. Son el primer reclamo para la elección del lector, y, en la medida de lo posible, deberían sintetizar y exponer el contenido del libro.

En nuestro ejemplo, una sola imagen preside la cubierta y contracubierta, y es fundamentalmente la misma que ocupará muchas de las páginas del interior: un ágil trazo curvado marca la línea del horizonte, sobre el que destaca, en la

cubierta, una extasiada figura femenina provista de una despampanante cabellera variopinta en forma de fuego de artificio. La contracubierta, allí donde proseguiría la línea del curvo horizonte, ofrece la síntesis de un edificio cúbico que, por sus almenas recortadas, bien podría ser un castillo. Con ello basta para indicar que la prodigiosa señora es aquella reina que reza el título, de tipografía manual, que ocupa la parte superior de la cubierta, junto con el nombre de la autora (arriba) y el nombre de la editorial (abajo). La imagen es atractiva, sintética, y metafóricamente objetiva. Si de esta información pasamos a la página de portada, donde la información textual es idéntica, observaremos un ligero pero sustancial cambio en la presentación de la protagonista: ella ya no lleva aquella ostentosa cabellera, sino cuatro pelos pincho (¿alusión a una corona?) y, muy seria, tiende las riendas que forman cuatro colores. Hay tensión, y parece que los colores tiran más de ella, que ella de ellos.

El conjunto de esta primera y primordial información permite obtener así una síntesis de todo el contenido del relato, de sus conflictos, protagonistas y espacios, que ojalá pudiéramos observar siempre en todos los álbumes. Hay que decir, sin embargo, que toda esa información subliminal del primer contacto entre el lector y el libro apenas es percibido en una primera lectura. más frecuente es pasar de largo información para precipitarse,



Lo esta com pulsivamente, en el relato. 5.-

El relato y su progresión. Es obvio que en cada álbum el relato es distinto y progresa a su ritmo. En éste que nos ocupa, el relato se extiende a lo largo de sesenta páginas, que

ofrecen cuarenta secuencias.

Resumiéndolo, el libro explica como, una mañana, la reina Malwida sale de paseo y llama a sus súbditos: primero al suave azul, luego al rojo indómito, después al cálido y luminoso amarillo. Pero reina y súbditos acaban peleándose, con lo que se produce una mezcolanza que lo convierte todo en gris y más gris, lo que provoca el desconcierto de la reina, que ya ni tan siquiera es reina, sino una persona triste y llorosa. Su llanto consigue rescatar del gris las motas de colores amarillo, azul y rojo que lo conforman, que pasan de lágrima a forma, y en el reino de Malwida vuelve a estallar la pura alegría del color. El gozo de la protagonista y sus súbditos se nos presenta mediante prodigios y composiciones circenses, hasta la llegada de la noche, cuando el suave azul lo ocupa y adormece todo, cediendo el protagonismo al lector para que colorea los sueños de la reina. Se trata pues de un relato de estructura clásica, con un principio, un núcleo conflictivo y un final feliz que incita a la interacción con el espectador, de



desarrollo lineal, cuya dramaturgia tiene, además, aquella unidad espacial y temporal –todo transcurre en un solo día y en un solo escenario--, tan apreciada por los clásicos (y seguramente tan propicia para la comprensión infantil).

Observemos con más detenimiento los elementos más destacados de este relato.

6.- Los personajes de esta narración son de dos tipos de naturaleza, una, la supuesta reina, es humana, y otros, los colores, sus supuestos súbditos (¿quién impera sobre quien?) son mucho más inmatriciales. Esa dicotomía ha sido resuelta por la autora mediante dos tipos de incididor gráfico. Reina y paisaje son fruto de un rápido trazo suelto a pincel negro. Los colores y sus formas se han obtenido con lápices grasos del tipo “Plastidecor”, porque, según propia confesión de la autora, este tipo de colores es el que está al alcance de la mayoría de los niños, quienes así, si realmente pasan a colorear el cuento, no observarán discrepancia entre lo que hizo la autora y lo que pueden hacer ellos. Es decir, se constata la adecuación entre el procedimiento técnico seguido y los objetivos comunicacionales del relato.

En otros álbums, puede observarse cómo el ilustrador resuelve la distinta naturaleza de los personajes, caso que la hubiese, o cómo resuelve la distinción entre fondo y forma, o, sobretodo, cuál es el procedimiento técnico que usa para adecuar los objetivos comunicativos del relato al diseño de sus personajes. Es probable que un álbum enternecedor del tipo Me gusta... (Madrid: Kókinos, 2002) requiera figuras que provoquen la empatía afectiva como las que realizó Noemí Villamuza, mientras que un álbum tan lleno de terror y misterioso como el que propone Neil Gaiman con Lobos en las paredes (Bilbao. Atisberri, 2004) precise del ilustrador Dave McKean esa técnica figurativa mixta y confusa que tan bien le va a ése álbum.

7.- La acción. Para la comprensión y correcta interpretación de cualquier relato, es necesario poder deducir quien hace qué, dónde y cuando. En la novela es usual que esto quede explicitado textualmente por el escritor, pero en el álbum, esto puede correr a cargo del ilustrador. Él se ocupa del cásting de los personajes, les da fisonomía, grosor, edad, vestuario... Él se ocupa del atrezzo escenográfico, tanto si opta por detallarlo como por tan sólo aludirlo (que es lo que hace Jutta Bauer en nuestro ejemplo)... Pero sobretodo él es quien escoge en qué momento congelar el gesto y la mímica expresiva de sus personajes. En un libro dirigido a un público no demasiado infantil, como Jesús Betz, de Fred Bernard y François Roca (México: Fondo de Cultura Económica, 2002) donde el qué, el dónde y el cuándo varían de página en página, no es tan importante la comprensión de la acción, como el efecto y el impacto emotivo de la misma. Pero en un álbum destinado a primeros lectores, donde la imagen es fundamental para la comprensión del texto, importa –y mucho- que el niño pueda entender que es lo que está ocurriendo, qué hace el personaje, en definitiva, importa mucho la representación del verbo.

A un lector incipiente, para entender la representación de las cosas, le basta con verlas, señalarlas con el dedo y darles nombre: “esto es una reina, esto es un castillo, esto es un caballo, esto es azul...” serían claros ejemplos utilizables para la comprensión de nuestro álbum. Pero para un lector incipiente, entender la representación estática del verbo ya presenta mayor dificultad si el ilustrador no



atina a reflejar dicha acción y a congelarla en su momento más denotativo. No es lo mismo saltar que brincar, llamar o gritar, sollozar que llorar, etc.

Afortunadamente, Jutta Bauer, por su aprendizaje en el ámbito del cómic, es muy

experta en la representación de la acción. Podemos observar cómo la reina de su álbum, sucesivamente, sale, llama, atrae, acaricia, grita, se asusta, doma, domina, se aterra, se enfada, goza, se refocila, se harta, se pelea, se confunde, se cansa, se envalentona, chilla, se entristece, llora, brama, se sosiega, se sorprende, se anima, salta, pernea, danza, baila, caracolea, da volteretas, se extasía, y se duerme, en un abanico de verbos que, seguramente, serían prohibitivos para la comprensión infantil si en vez de mostrarse gráficamente lo hicieran textualmente. Y, sin embargo... ¡Cuánta riqueza expresiva! ¡Cuánta ganancia para la comprensión de lo que ocurre! Ahí radica, justamente, uno de los méritos de éste álbum, pues provoca una empatía afectiva, emotiva, sustancial para pasar a ser uno de los preferidos del lector.

Podemos observar la justeza y precisión en la representación gráfica de los verbos de acción en álbums como *Olivia*, de Ian Falconer (Barcelona: Serres, 2001) o *Bibundé*, de Michel Gay (Barcelona: Corimbo, 2002) pero resulta difícil apreciarla en otros álbums, también supuestamente dirigidos a niños pequeños, como en *Un puñado de besos*, de Antonia Ródenas (Madrid: Anaya, 2001) ilustrado por Carme Solé i Vendrell, donde, aunque la calidad pictórica tiene su importancia, la experiencia lectora se ve mermada porque la ilustración omite representar teatralmente al texto, y se convierte en un conjunto de primeros planos estáticos sin ilación entre sí, en un relato visual en el que nada ocurre, empieza, se tensa o acaba.

8.- La secuenciación. Involuntariamente, acabamos de definir lo que sería una secuenciación gráfica para un relato visual. La caracterización de los personajes y el atrezzo del entorno, así como la congelación de la acción, serían también propuestas interesantes para el análisis de cualquier pintura académica o de cualquier chiste periodístico, tanto para “Los fusilamientos del Dos de Mayo” de Goya, como para los chistes de Quino en “El País”; es decir, para una obra que disponga sólo de una única bidimensionalidad para comunicarse. Pero en el caso de la ilustración, la comunicación se desarrolla a lo largo de una sucesión temporal de imágenes. Aunque técnicamente los procedimientos puedan ser los mismos que en el arte de la pintura o la acuarela, lo que haría específica a la ilustración sería la coordinada temporal de su desarrollo comunicativo, su secuenciación. Creo firmemente que un ilustrador es un narrador (aunque algunos ilustradores prefieran reivindicar para su arte una tradición pictórica) y proclamaría que la ilustración es más deudora de los gravados de Albrecht Dürer que de su pintura. En el caso del álbum, la capacidad narrativa del ilustrador se pone especialmente en relieve. Página a página, y en muchos casos, doble página a doble página, la imagen debe fluir con continuidad narrativa, (o con los efectos de discontinuidad propios de una narrativa elaborada).

En *La reina de los colores* ya se ha señalado que el relato fluye linealmente en un solo día y espacio, por lo que la secuenciación resultaría especialmente fácil, poniendo una imagen tras de otra hasta el final. Aún así, conviene observar las astucias narrativas de la autora. A una primera doble página en blanco y negro,

que le basta para presentar el quien, el dónde y el cuándo, le sucede otra página (siempre con lectura de izquierda a derecha) también en negro sobre blanco, donde se inicia la acción (la reina llama al azul) seguida por una tercera donde aparece por la derecha y cortado por el borde de la página un impreciso garabato azul, sin forma, pero con movimiento. Progresivamente, los colores irán entrando por la derecha y haciendo mutis por la izquierda, en unas ilustraciones abiertas, cortadas a sangre, donde se puede apreciar la relación de la reina con sus súbditos y las emociones que éstos suscitan en ella (y por extensión al lector).

Fin de la primera parte.

A esta plácida sucesión de personajes, acciones y sensaciones, le sigue, mediante un hábil truco de giro en el sentido de la lectura, la invasión del gris (de hecho, del auténtico indefinible color mierda que se obtiene con la mezcla de los tres súbditos de la reina). Ahí empieza el conflicto, que ocupa doce páginas, donde mediante un juego de proporciones y planos, vemos la extensión del daño y el efecto anímico que éste produce en la protagonista.

Cuánto más chica se nos presenta, más grandes percibimos sus lágrimas –tan parecidas a confetti de color—quienes, de hecho, son las actantes de la resolución del conflicto.

Fin de la segunda parte.

Prevenidos, pues, para el desenlace final, se retoma el plano general inicial y cada uno de los personajes ocupa el lugar que le corresponde: la reina de rodillas, el sol rojo, el cielo azul, el prado verde... Se podría acabar aquí el relato, pero poner a los hasta ahora personajes secundarios en su lugar tradicional, les restaría protagonismo. Ha llegado el momento de su apoteosis. Y en ella consiste el tercer acto de esta tragicomedia. Los colores llevan la batuta del juego, y son sucesivamente, estrellas, pelotas, animales, fuego, flama, carpa, estallido (hay algún homenaje al cubismo colorístico de Sonia Delaunay)... Todo un circo para disfrute de esa que, siendo reina (¿o ya no?), es ahora tan sólo una cría llena de admiración y deleite, a la cual, el lector puede ofrecer, gracias a sus propios colores, un último regalo, en la doble página en blanco y negro que cierra, circularmente, éste sencillo, pero no por ello menos elaborado, relato.

Una narración en clave metafórica, donde los recursos retóricos de Jutta Bauer contribuyen a explicar cual es el lugar del color en nuestra vida, qué es lo que nosotros esperamos de él y él de nosotros.