

## Manipulación física y lectura: los libros artesanales de Cintia Martín

Manipulación física e lectura: os libros artesanais de Cintia Martín  
Physical manipulation and reading: Cintia Martín's artisan books

María del Carmen Ferreira-Boo<sup>1, a</sup> 

<sup>1</sup> Universidade da Coruña, España

<sup>a</sup> [m.fboo@udc.es](mailto:m.fboo@udc.es)

Recibido: 14/10/2021; Aceptado: 07/03/2022

### Resumen

El libro-objeto aproxima el lenguaje literario y artístico a la infancia de una forma experimental, concediendo importancia a la materialidad a la hora de construir la narrativa. También promueve un lector que debe interactuar y manipular la obra para avanzar en el argumento o buscar el sentido. Así se propicia una lectura más sugestiva y enriquecedora, que cuestiona la forma tradicional de leer y que tiene en cuenta la dimensión física, interactiva, lúdica y laboratorial. Se comenta a nivel de diseño, ilustraciones y texto narrativo la peculiar producción de la ilustradora Cintia Martín, concretamente los libros flexágonos *Tres cuentos infinitos*, *Tres historias cortas* y *El beso*, además del libro acordeón *Veo bichos* y *El secreto de las vocales*, dentro del proyecto de Ediciones Tralará. Se concluye que son productos artesanales hechos a mano que requieren una manipulación real del libro para la construcción de la narrativa y el avance en la lectura, con una clara conjunción entre la dimensión material física, el lenguaje verbal y el visual para la interpretación total de la historia.

**Palabras clave:** flexágono; educación visual; imaginario ilustrado; libro-objeto.

### Resumo

O libro-objeto aproxima a linguaxe literaria e artística á infancia dunha forma experimental, concedendo importancia á materialidade á hora de construír a narrativa. Tamén promove un lector que debe interactuar e manipular a obra manipulalo para avanzar no argumento ou buscar o sentido. Así, propíciase unha lectura máis suxestiva e enriquecedora, que cuestiona a forma tradicional de ler e que ten en conta a dimensión física, interactiva, lúdica e laboratorial. Analízase a nivel de deseño, ilustracións e texto narrativo a peculiar produción da ilustradora Cintia Martín, concretamente os libros flexágonos *Tres cuentos infinitos*, *Tres historias cortas* e *El beso*, ademais do libro acordeón *Veo bichos* e *El secreto de las vocales*, dentro do proxecto de Ediciones Tralará. Conclúese que son produtos artesanais feitos a man que requiren unha manipulación real do libro para a construción da narrativa e o avance na lectura, cunha clara conxunción entre a dimensión material física, a linguaxe verbal e visual para a interpretación total da historia.

**Palabras chave:** flexágono; educación visual; imaxinario ilustrado; libro-obxecto.

## Abstract

The book-object brings literary and artistic language closer to children in an experimental way, giving importance to materiality when constructing the narrative. It also promotes a reader who must interact and manipulate the work in order to advance the plot or search for meaning. In this way, a more suggestive and enriching reading is encouraged, which questions the traditional way of reading and takes into account the physical, interactive, playful and laboratorial dimension. The peculiar production of the illustrator Cintia Martín is discussed in terms of design, illustrations and narrative text, specifically the flexagon books *Tres cuentos infinitos*, *Tres historias cortas* and *El beso*, as well as the accordion book *Veo bichos* and *El secreto de las vocales*, as part of the Ediciones Tralará project. The conclusion is that these are handmade artisanal products that require real manipulation of the book for the construction of the narrative and progress in reading, with a clear conjunction between the physical material dimension, verbal and visual language for the total interpretation of the story.

**Keywords:** flexagon; visual education; illustrated imaginary; book-object.

## Introducción

En el mercado editorial español, cada vez es mayor la oferta de libros-objeto que aproximan el lenguaje literario y artístico a los prelectores o lectores iniciales de una forma experimental, manteniendo un constante diálogo creador entre escritor e ilustrador, gracias a los procedimientos materiales empleados en la construcción del libro y en el diseño, que lo aproximan al denominado libro de artista (Linden, 2011; Martins, 2021). El producto resultante promueve un mercado hibridismo e indeterminación entre tipologías (libros ilustrados, libros de artista, libros juguete, libros-juego, etc.), convirtiendo el acto de lectura en una experiencia estética, fuente de placer y exploración en la que se realiza una hermandad entre arte visual y literatura con múltiples potencialidades a nivel educativo.

Este tipo de obras establecen vínculos entre imagen, palabra y materialidad; y la confluencia de registros permite que se llenen de significados y sentidos, que debe descubrir el lector activo al observarlas, leerlas, sentirlas y manipularlas, propiciando una lectura más sugestiva, enriquecedora e interactiva (Tabernero, 2017). Así, la manipulación física, como indican Perrot (1999), Bonnafé (2008) y Patte (2015), se configura como uno de los elementos clave en el desarrollo lector desde la infancia, ya que estimula la exploración visual y táctil, el aprendizaje, la curiosidad y el juego, a partir de la doble lectura verbal y visual, frente al soporte virtual que no permite la interacción material. Por lo tanto,

A lectura de libros-obxecto require poñer en xogo intelixencias múltiples e dun lector activo que interactúe física, sensorial e mentalmente co obxecto libro nun proceso lúdico de descubrimento e (re)construción, porque a lectura pasa a ser un reto e unha aventura. (Mociño, 2021, p. 187)

## El libro-objeto: obra literaria y artística de lectura multimodal

El libro-objeto es un producto cultural de la posmodernidad (Sipe y Pantaleo, 2008), corriente estética en la que

the boundary between art and artifact becomes vague. A vast output of products nowadays lies in the borderline between books and toys, employing cut-outs, flaps, and other purely material elements that add to the playful dynamics and demand a certain degree of interaction to engage the viewers and make them cocreators. (Nikolajeva, 2008, p. 67)

Se define como un “artefacto ou um objeto híbrido no qual se conjugam intersemioticamente registros estéticos diversos como o discurso literário, a ilustração, o design ou a engenharia do papel” (Reis, 2020, p. 8). Esta conjunción de palabra, imagen y diseño y su confluencia con el libro de artista han sido analizadas por estudios recientes desde distintas perspectivas científicas, como la pedagogía, las artes plásticas, la literatura o el diseño, centrándose en señalar sus características matéricas y su conceptualización en categorías (Ramos, 2017; Taberner, 2019a; Mociño, 2019; Reis, 2020; Sousa, 2020), estudios que complementan y amplían los trabajos históricos de Pelachaud (2010, 2016) y Trebbi (2015) sobre los libros animados. Todas estas investigaciones enlazan con las reflexiones teóricas de Bruno Munari (1983) sobre la narratividad que poseen los elementos materiales del libro, ya que son capaces de expresar ideas, sensaciones, sugerencias y de estimular el pensamiento, sin depender del texto, gracias al juego manipulativo.

Como referentes y precursores hay que nombrar a artistas como el propio Munari, Kveta Pacovska, Katsumi Komagata, Hervé Tullet, Marion Bataille o Robert Sabuda, entre otros (Trebbi, 2015). Munari experimentó las posibilidades del libro como objeto, influido por las vanguardias (futurismo, dadaísmo y juegos de tipografía, el surrealismo y los juegos de la ironía y el humor), creando una obra polifacética, que se caracteriza por la creatividad, la belleza y la concepción novedosa del diseño (Jiménez, 2019). Al igual que Munari, estos creadores investigan en su producción el polimorfismo, la indefinición y el hibridismo, mostrando una gran heterogeneidad formal en cuanto a variedad de tipos y formatos, hecho que dificulta una taxonomía clara, además de reconfigurar el concepto del libro.

Mociño (2021) recoge entre las características que definen el libro-objeto: la liminaridad, al diluir la frontera entre la categoría de infantil y adulto; el constante diálogo entre distintas expresiones artísticas; la exploración y experimentación, característica que lo lleva a confluir con el libro de artista (Brévar, 2015) o el libro-arte (Crespo-Martín, 2010); la multimodalidad, heterogeneidad formal y la experiencia estética que suscita (Sipe, 2001), expresión de arte visual y literaria con múltiples potencialidades educativas y metodológicas (Driggs y Sipe, 2007).

Además, “las diferentes técnicas de elaboración del libro proporcionan una trayectoria narrativa que afecta al proceso lector: abrir, pasar, desplegar, tirar, empujar y otros movimientos con las manos conducen a una aventura tridimensional estéticamente placentera” (Calvo, 2019, p. 153), que implica una lectura multimodal, ya que

these uncommon formats in turn elicit complex types of interactions from a reader, who is also a viewer and a player. When one “reads” a movable book, then, he/she engages with the object in a multimodal experience through sight and touch. By physical engagement with the object, we create an illusion of or enable actual movement. (Reid-Walsh, 2018, p. 23)

Es principalmente la materialidad de los libros-objeto, que utiliza distintos elementos mecánicos, la que cuestiona la forma tradicional de leer (Arizpe y Styles, 2003), no sólo por la concepción que se posee del libro, sino también por su estructura, mensaje y manipulación para llevar a cabo el acto de leer que exige un lector interactivo que juega y lee con las manos (Taberero, 2017, 2018, 2019b). La lectura se ve enriquecida, al tener que establecer vínculos o sinergias entre imagen, palabra y materialidad, tanto en su concepción, estructuración, mensaje y manipulación, ya que como producto experimental contempla la dimensión física, interactiva, lúdica y laboratorial (Ramos, 2017). También fomenta la necesidad de promover la alfabetización visual (Berger, 1980; Salisbury, 2007), pues el libro-objeto reta al lector o apela a su participación co-creativa, gracias al juego de descubrimiento y a la (re)construcción de sentido que ofrecen la lectura verbal y visual (Ramos, 2019), integrando la dimensión espacial de la composición y la temporal del ritmo narrativo (Silva-Díaz, 2006).

De hecho, las numerosas propuestas editoriales dirigidas a prelectores priman la relación lúdica y física del receptor con el objeto libro, como primera forma de acercamiento, al posibilitar el manejo interactivo autónomo para el disfrute y exploración del lector; el juego de búsqueda y observación, la adquisición de estrategias narrativas y la construcción de sentidos a partir de los aspectos matéricos; puesto que “using a book at this age is typically also a rich visual and even tactile experience of vivid images and of an object that can be held, pointed to, turned, opened, and closed” (Appleyard, 1991, p. 21).

Estos tipos de libros heredan la metodología proyectual, centrada en la percepción, la página y el movimiento, que Munari aplicó a los libros ilegibles y los Prelibri en los que experimenta con distintos materiales y formas, destacando el aspecto táctil y lúdico y ofreciendo al niño “un repertorio de estímulos visuales, táctiles, sonoros y térmicos por medio del contacto y la manipulación de materias diversas y formas y texturas expresivas que contribuya a desarrollar su curiosidad natural, su percepción sensitiva y su capacidad de análisis” (Jiménez, 2019, p. 23).

Por lo tanto, el libro-objeto implica

un campo experimental que abranque un amplo universo ao redor do libro ilustrado e dos procedementos materiais, do deseño e das diferentes linguaxes (verbal, icónica, matérica), tamén o formato, texturas, olores, o ruído das páxinas ao movelas... Estas manteñen un constante diálogo creador, polo que a obra resultante non se cingue a ningún dos parámetros establecidos, ao confluír nela diferentes áreas implicadas na produción (ilustración, deseño, enxeñería do papel, gramaxe, tinturas, edición coidada...) e, como xa apuntamos, propiciar tamén diferentes niveis de recepción. (Mociño, 2021, pp. 173-174)

## Manipulación física y construcción discursiva en las propuestas de Ediciones Tralarí

Este estudio tiene por objetivo realizar un análisis textual y compositivo, prestando atención a la naturaleza como libro-objeto de varias propuestas singulares, en cuanto al modo de lectura y de producción, dentro del proyecto de Ediciones Tralarí, que asientan la construcción del discurso en la materialidad, primando sus posibilidades físicas en cuanto al diseño y la arquitectura del papel. Concretamente se comentan los flexágonos *Tres cuentos infinitos* (2012), *Tres historias cortas* (2015) y *El beso* (2017), además del libro acordeón *Veo bichos* (2015) y *El secreto de las vocales* (2019).

Como ya se ha señalado, estas propuestas literarias son peculiares, dentro del panorama editorial español de literatura infantil, en cuanto al modo de lectura innovador que proponen, gracias a la arquitectura del papel y su doblado especial, ya que superan el modo tradicional de leer del libro tradicional, en el que se pasa la hoja de derecha a izquierda para avanzar en la historia. Además, a esta innovación hay que sumar el modo de producción artesanal y sostenible que promueve la editorial, al aprovechar todos los recursos posibles de su entorno, imprimiendo en una imprenta local próxima y sacando el máximo rendimiento al pliego y a las máquinas de que disponen.

Esta editorial independiente fue creada en 2011 en Valladolid, gracias a las inquietudes artístico-literarias del tándem formado por la ilustradora Cintia Martín, de formación arquitecta y de ahí, probablemente, su interés por la constante experimentación material con el formato de las texturas y con el papel, que actúa como directora creativa, ilustradora y diseñadora; y Consuelo Digón, editora, escritora y educadora. A ellas se suma Nuria de la Iglesia, encargada de la producción, control de calidad y la administración.

En líneas generales, prima el proceso artesano; de forma que se aproximan al libro de artista con productos hechos a mano en los que intervienen en toda la cadena comercial, tanto en el proceso creativo como en la producción (proceso de montaje, doblado, pegado y empaquetado), distribución y divulgación (a través de redes sociales, como Instagram y Facebook, o su página web). Además, promueven distintos talleres creativos dirigidos a la infancia en los que utilizan sus obras y que, muchas veces, son el germen de ideas interesantes para nuevas propuestas.

Aunque Cintia Martín y Consuelo Digón ya habían trabajado conjuntamente en la editorial Macmillan, pronto sus proyectos literarios desbordaron esas coordinadas comerciales editoriales, constituyendo Ediciones Tralarí para poder dar rienda suelta a sus originales e innovadores proyectos ilustrados, encargándose de la creación intelectual, artística y también material, al montar sus libros manualmente para su venta en un proyecto de autoedición. Este trabajo editorial fue reconocido en Barcelona en el año 2017 con el premio FLIC del Festival de Literaturas y Artes infantil y juvenil, en su séptima edición, por la coherencia e integración de ilustración y texto en sus trabajos.

Sus proyectos artístico-literarios son obras experimentales, lúdicas y singulares (Berenguer, 2021), en las que se subraya el carácter lúdico de la literatura, ya que, además de escribir y dibujar, experimentan en doblar, troquelar y anillar sus historias con un formato distinto en cada una, desde la técnica de la papiroflexia en los cuentos infinitos hasta el laberinto mapa con historias resueltas por el lector, quien escoge su itinerario en las distintas posibilidades propuestas.

Cada obra es una verdadera propuesta cautivante y creativa diferente, algunas traducidas a otras lenguas como inglés, francés y portugués, en las que el lector-receptor es creador y coautor. También destaca ese interés por la innovación, el diseño y la experimentación al ofrecer obras en las que la manipulación física es fundamental para ir construyendo la narrativa y para el avance de la lectura, de forma que se conjuga materialidad, texto e imagen, conformando verdaderas obras artísticas multimodales.

Como ya se ha señalado, la fisicidad es una característica imprescindible en el proceso lector desautomatizado de los libros-objeto (Taberner, 2019b), dado que para el avance en la lectura es necesaria su manipulación física, como ya señaló Munari (1983) al incidir en el potencial comunicativo de los aspectos materiales y las posibilidades narrativas de los elementos visuales.

Esto es así en el caso de la peculiar producción de la ilustradora Cintia Martín, concretamente en *Tres cuentos infinitos*, *Tres historias cortas* y *El beso*; además del libro acordeón *Veo bichos*, y *El secreto de las vocales*. Se trata de singulares productos artesanales hechos a mano, en cuanto

al proceso de producción, y que requieren por parte del lector de una manipulación física para la construcción de la narrativa y el avance en la lectura, con una clara conjunción entre la dimensión material física, el lenguaje verbal y el visual para la interpretación total de la historia, como se refleja en el Anexo: Entrevista a Cintia Martín, en la que explica el proceso de creación, las técnicas plásticas, la ingeniería de papel y los referentes de las obras analizadas.

## Los libros-objeto de Cintia Martín

### Los libros flexágonos

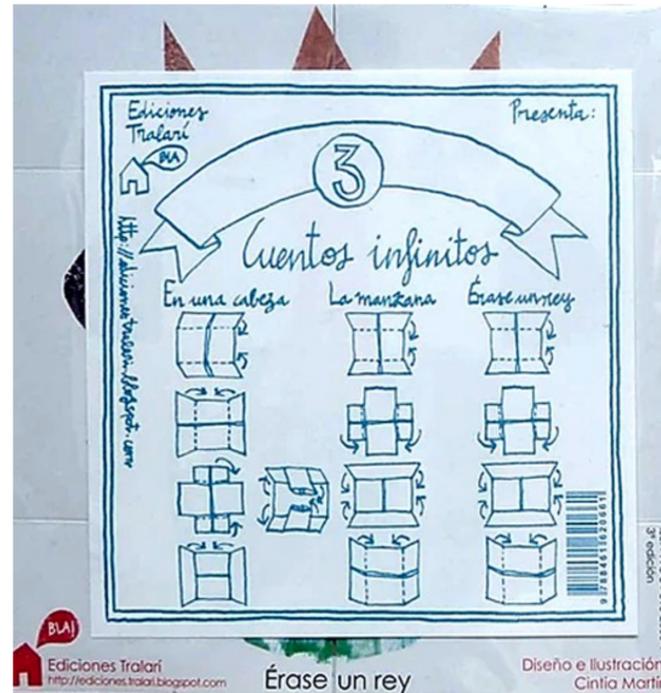
*Tres cuentos infinitos*, *Tres historias cortas* (imagen 1) y *El beso* son tres propuestas semejantes en cuanto al diseño y formato, ya que están creadas con la técnica del flexágono, un tipo de libros-objeto de movimientos muy poco usual en la producción literaria infantil comercial y que se hace difícilmente clasificable, aunque muy apropiado para realizar historias en bucle o cuentos inacabados.

Imagen 1. Portadas de *Tres cuentos infinitos* y *Tres historias cortas* (fotografía propia).



Consiste en ir flexionando el libro de forma que se va modificando la imagen al tiempo que se avanza en el texto narrativo. Se basa en cuatro imágenes que van apareciendo, ocultando o mostrando la anterior o la siguiente o parte de ellas; de forma que, al girar la última, aparece nuevamente la primera y se puede recontar otra vez. Tanto *Tres cuentos infinitos* como *Tres historias cortas* se comercializan embolsadas en un lote de tres historias, en papel grueso, acompañadas de un paratexto en el que se explica gráficamente cómo se debe manipular y doblar cada una de las historias de forma correcta (imagen 2).

Imagen 2. Paratexto explicativo para manipular correctamente los flexágonos (fotografía propia).



Lo complicado de la técnica está en organizar correctamente las ilustraciones en la maqueta, para que al imprimir, plegar, cortar y pegar todo funcione correctamente y salgan en el trozo de papel adecuado, ya que, al ir doblando sucesivamente, para crear ese efecto de movimiento y progresión narrativa en las imágenes de la historia, las ilustraciones o parte de ellas deben ser compatibles con la siguiente, pues se superponen, alternándose la forma cuadrada con la cruz. Ambas páginas deben imprimirse en el mismo papel, por el anverso y el reverso, plegarse y luego realizar unas líneas de corte, para el doblaje, pegando las esquinas cuadradas. La primera imagen es la portada, que da paso a la segunda que no se ve completa hasta girar los dos lados. La tercera imagen tiene forma de cruz y no cuadrada. La cuarta imagen se ve completa y, al abrir, da paso de nuevo a la primera. Por lo tanto, en dos papeles cuadrados se realizan las cuatro ilustraciones, una en cada lado; luego se pliegan al centro, se pegan sus cuatro esquinas, se unen los dos cuadrados y, por último, se hacen dos cortes centrales.

Desde el punto de vista literario es importante la elección del tipo de texto que puede acompañar a este formato. En este sentido, el texto se inspira en la estructura de la narrativa de transmisión oral, concretamente los denominados cuentos mínimos y de nunca acabar, subcategorías de los cuentos de fórmula (de 2 a 5 años) (Pelegrín, 1984), que o bien en una frase presentan al personaje y la acción o terminan con una pregunta, para comenzar de nuevo el cuento. Los cuentos de nunca acabar son breves y con una estructura repetitiva que se puede acompañar de diferentes voces, ritmos de lectura y propuestas de dramatización, incluso añadiendo en cada nueva narración nuevos detalles. Esa configuración circular permite su lectura infinita, amoldándose y complementando perfectamente la narrativa que ofrece el flexágono, de forma que el lector tiene que manipular y doblar en el orden correcto el libro para avanzar en la historia, reconstruyéndola; ya que, si dobla incorrectamente las láminas, no tiene sentido. Por lo tanto, el plegado del papel

es un elemento configurador y facilitador, idóneo para la estructura de nunca acabar. También se basan en el engaño, al igual que el folklore infantil, usando juegos simples y simpáticos o falsos cuentos, cuentos mínimos o de nunca acabar y pegas (Rodríguez, 1991).

*Tres cuentos infinitos*, acoge “En una cabeza”, la historia de un simpático piojo que habita en esa parte del cuerpo; “La manzana”, que narra cómo un gusano se queda sin su hogar; y el cuento de nunca acabar tradicional “Érase un rey” con tres hijas que metió en tres botijas. En *Tres historias cortas*, el lector se sumerge en una divertida selva en “Hunga Bunga”, interactúa con la protagonista intentando apagar la vela en “Cumpleaños” y conoce un circo mágico y sus trabajadores en “El mago”. En el caso de *El beso* se ofrece encapsulado en un sobre con los datos editoriales y en cartón que le aporta resistencia, plastificado en mate. Cuenta la historia de un sapo que quería ser besado por una princesa.

Cada libro consta de un texto muy breve que se infiere a través de la lectura de las imágenes, al doblarlas correctamente y acceder a la construcción del sentido narrativo, y en el que se presentan historias simpáticas, llenas de humor y de personajes próximos al imaginario infantil (princesas, reyes, magos...), siendo una muy buena combinación para la narración oral y el fomento de la lectura. Se inspiran en historias de la tradición oral y literaria. Por ejemplo, el mago Fermín es un homenaje al personaje de Alfonso de *El ilusionista verde* de la Serie Infantil de 1945 de Munari. A nivel plástico, realiza las composiciones con distintos restos de papeles, empleando la técnica del *collage*, que retoca y termina a ordenador.

### *El libro laberinto-mapa*

Otra propuesta muy novedosa es el libro laberinto-mapa *Veo bichos* que conforma una historia laberíntica que se puede doblar y desdoblar de múltiples formas (imagen 3), para ofrecer distintas posibilidades interpretativas al receptor, quien debe interactuar, explorar y ser activo en su elección al ir recorriendo distintos laboratorios, concretamente doce laborabermos. En esos espacios, los científicos tienen aislados a los Oranginus Tragonius, monstruos tragones, malolientes e inofensivos que permanecen escondidos, retando al lector a descubrirlos o hacerlos desaparecer en las ilustraciones, gracias al “transmutador”, un filtro rojo que se ofrece con el libro y que también permite observar cómo se transforman, así como otros detalles narrativos, por ejemplo, el nombre de los científicos y de las salas.

Por lo tanto, la manipulación física ayuda a reconstruir distintas posibilidades narrativas en el avance lector y en el escenario elegido, que se puede desdoblar completamente a modo de mapa. Se constituye como libro-juego en formato acordeón, que se acompaña de dos pinturas (naranja y blanca) que permiten que el niño manipule el objeto dibujando sus propuestas monstruosas en aquellas salas que tienen un fondo negro (imagen 4).

Imagen 3. Formato de Veo bichos (fotografía propia).



Imagen 4. Portada, contraportada e ilustración interior de Veo bichos (fotografía propia).



## El estuche de las vocales

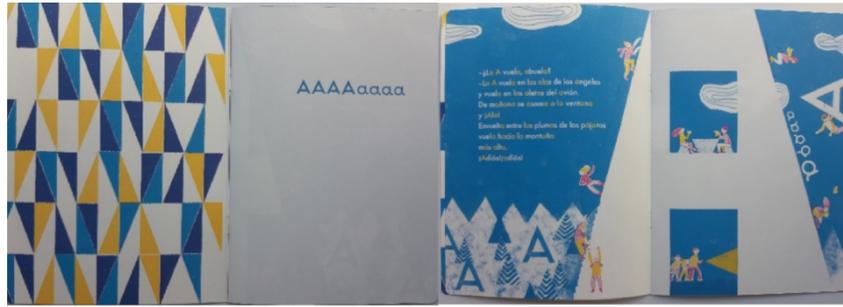
Por último, *El secreto de las vocales* (2019), a nivel material, se presenta en un pequeño estuche de papel que contiene seis libritos (imagen 5), en los que se combinan rimas, canciones infantiles, el imaginario de los cuentos populares y elementos pop-up, de forma que se integran en un mismo producto literario las características de la literatura popular con el diseño más actual y la imaginería de papel. Se presentan seis cuadernillos encuadrados con grapa y en cuatricomía en los que se ofrecen hermosas y divertidas historias poéticas creadas por Esperanza Ortega, inspiradas en rimas y juegos procedentes del Cancionero Popular Infantil y que cuentan las historias de las cinco vocales. Es una poesía ingeniosa y divertida con un lenguaje sencillo, claro e ingenuo, en la que prima la musicalidad de la rima.

Imagen 5. Presentación *El secreto de las vocales* (fotografía propia).

Los seis libros, editados y montados de forma artesanal, esconden un secreto en su interior que se descubre al abrir distintas solapas cada vez más pequeñas y que requieren de la complicidad lectora para su descubrimiento con un final sorpresivo, a modo de juego metaliterario. Las autoras combinan en un proyecto más próximo al libro tradicional en su manipulación que las propuestas anteriores, texto, ilustración y solapas que interactúan para entender el significado global de las historias y el secreto escondido.

A nivel ilustrativo hay que destacar el juego con la tipografía y el uso de un color identificativo para cada grafema de cada vocal, “un recurso estético de primer orden” (Belmonte, 2020), que le confiere carácter y personalidad a cada letra, con el objetivo de ayudar al lector infantil a la discriminación visual para la posterior identificación del sonido trabajado, que se integra como un elemento más de la composición. Además, se usa y juega con formas geométricas en las ilustraciones de portadas, guardas delanteras y composiciones interiores, próximas o que recuerdan la forma de las vocales a las que también se le asigna determinada tipografía.

Por ejemplo, como se aprecia con la letra A ya en la primera ilustración en la que se juega con la disposición de triángulos rectángulos y el uso de tres colores que según su distribución recuerdan visualmente dicha letra. En la segunda imagen, las propias grafías se integran en la ilustración a doble página, configurándose como elementos representativos, como una enorme montaña por la que suben las personas, mientras que las figuras geométricas, caso de pequeños triángulos pequeños, simbolizan/representan árboles y montañas en el horizonte (imagen 6).

Imagen 6. Ilustraciones interiores de *El secreto de la A* (fotografía propia).

O la letra E, con la que se diseña y construye el pelo de la oveja, el balido o las nubes blancas (imagen 7).

Imagen 7. Ilustraciones interiores de *El secreto de la E* (fotografía propia).

A nivel narratológico, en estas historias, que también beben de la cuentística oral, aprovechando personajes del imaginario infantil, como brujas, lobos, hadas, dragones, reyes... se realizan recreaciones y reescrituras muy divertidas que ayudan, por medio del juego y la sorpresa, al proceso de alfabetización en un divertido juego metaliterario, “mediante el que se evocan, reinventan y enriquecen estas historias que están grabadas en nuestro niño interior” (Belmonte, 2020). Además, los cinco secretos de las vocales y su epílogo recrean situaciones próximas a la cotidianidad del lector infantil, recurriendo también a medios de transportes, títeres y situaciones escatológicas, muy del gusto de la edad del lectorado al que van dirigidas, que dan un toque desenfadado, usando juegos de palabras y rimas. Cada libreto alberga dentro otro minilibro con el secreto de la respectiva vocal en la que se emplea la ingeniería de papel con diferentes técnicas (troqueles, pestañas, pop-up...), aprovechando la materialidad del objeto, la plasticidad de las letras y la sonoridad de las vocales (Berenguer, 2021).

La elección tipográfica, la escala cromática y la geometría en las ilustraciones, junto con la técnica del pop-up, empleada para guardar el secreto y mostrar la tridimensionalidad de las letras, y el juego lúdico de las historias hacen de *El secreto de las vocales* una verdadera ingeniería artística de papel y juego de metaliteratura (imagen 8). Autora e ilustradora han sabido establecer una perfecta conjunción entre el texto narrativo y las ilustraciones, de forma que el receptor debe relacionar imagen-símbolo-signo con significado, fomentando la creatividad y el gusto por la lectura en la infancia.

Imagen 8. Ilustración interior con técnica pop-up de *El secreto de la U* (fotografía propia).



Se trata de una propuesta que permite al mismo tiempo leer, jugar, explorar y disfrutar del arte, gracias al estilo narrativo de Esperanza Ortega, que se afana por jugar con el texto, el ingenio creativo y la busca de la prosodia, unidos al estallido cromático, tipográfico y geométrico de las imágenes de Cintia Martín (Berenguer, 2021). A nivel de técnica plástica experimenta con acuarelas, acrílicos, *collage*, tinta negra, grabado... (imagen 9) Todas estas características favorecen y estimulan la creatividad, el aprendizaje de la lecto-escritura de las vocales, su sonoridad y el gusto por la lectura.

Imagen 9. Ilustración interior de *El secreto de las vocales* (fotografía propia).



## Conclusiones

Estas obras, en cuanto a formato y manipulación, difuminan las fronteras entre el libro-objeto y el de artista y ayudan a revalorizar, gracias a su diseño, la oralidad y el oficio de narrar. En ellas, para la progresión de la historia, es importante, la manipulación física que deja atrás el tradicional paso de hoja para apostar por formatos más innovadores y experimentales en los que es fundamental la interacción activa del lector/receptor con el objeto libro para la (re)construcción de la narrativa, potenciando la función comunicativa de los elementos materiales. Lenguaje visual y narrativo están indisolublemente unidos para conseguir una comunicación plena del mensaje.

A nivel narrativo, son historias breves con un lenguaje claro y sencillo que entroncan con géneros de la literatura de tradición oral y personajes del imaginario infantil. Se emplea la técnica de los cuentos de nunca acabar y brujas, magos, hadas, princesas... que se reconfiguran y se recrean, dándoles una nueva vida, gracias al diseño y arquitectura del papel. Los textos se apoyan y complementan con las composiciones plásticas que ilustran lo que quieren narrar, ofreciendo una experiencia lúdica, en la que la infancia debe establecer nuevas relaciones narrativo-visuales, mediante el juego simbólico. Las formas, técnicas y colores empleados en la construcción de los personajes, aunque remiten al imaginario colectivo, ofrecen representaciones singulares que se apartan de los estereotipos formales, basados en la representación realista. También hay que destacar la importancia de diversos paratextos que acompañan al libro y que, gracias a su función explicativa, son una ayuda excelente para aprender a manipularlos.

A nivel plástico, se puede observar la estética personal de la ilustradora, quien emplea y experimenta con diversas técnicas artísticas, como acuarela, acrílico, *collage*, tinta y grabado, apostando por el uso de materiales reciclados y la elaboración artesanal, con lo que fomentan el desarrollo sostenible, y experimentando con los formatos más adecuados para promover la interacción entre la obra y el receptor infantil.

Por lo tanto, ese juego interactivo entre texto, imagen y diseño invita al lector a participar de manera activa en la creación de una compleja red de significados, que le permite incentivar la lectura, crear lazos afectivos y fortalecer las facultades inventivas y creativas durante el proceso de decodificación de significados.

## Referencias

- Appleyard, J. (1991). *Becoming a reader. The experience of Fiction from Childhood to Adulthood*. Cambridge University Press.
- Arizpe, E. y Styles, M. (2003). *Children Reading pictures: Interpreting visual texts*. Routledge Falmer.
- Belmonte, R. (14 de enero 2020). De secretos, vocales y otros divertimentos. *Donde viven los monstruos*. <http://romanba1.blogspot.com/2020/01/de-secretos-vocales-y-otros.html>
- Berenguer, C. (11 de febrero de 2021). El secreto de las vocales: art, lectura i joc. *Llibreria il·lustrada*. <https://llibreriailustrada.com/el-secreto-de-las-vocales-art-lectura-i-joc>
- Berger, J. (1980). *Modos de ver*. Gustavo Gili.
- Bonnafé, M. (2008). *Los libros, eso es bueno para los bebés*. Océano.
- Brévar, L. (2015). Voir, toucher, lire... Le livre d'artiste dans les marges. *Bulletin des Bibliothèques de France*, 6, 58-66.

- Calvo, V. (2019). El objeto libro como apoyo en los procesos de acogida y aprendizaje del español. En R. Tabernero (Coord.), *El objeto libro en el universo infantil: la materialidad en la construcción del discurso* (pp. 149-165). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Crespo-Martín, B. (2010). El libro-arte. Clasificación y análisis de la terminología desarrollada alrededor del libro-arte. *Arte, individuo y sociedad*, 22 (1), 9-26. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551278001.pdf>
- Digón, C. y Martín, C. (2012). *Tres cuentos infinitos*. Ediciones Tralarí.
- Digón, C. y Martín, C. (2015). *Tres historias cortas*. Ediciones Tralarí.
- Digón, C. y Martín, C. (2015). *Veo bichos*. Ediciones Tralarí.
- Digón, C. y Martín, C. (2017). *El beso*. Ediciones Tralarí.
- Driggs, C. y Sipe, L. (2007). A Unique Visual and Literary Art Form: Recent Research on Picturebooks. *Language Arts*, 84 (3), 273-280.
- Jiménez, J. L. (2019). Bruno Munari (1907-1998). En R. Tabernero (Ed.), *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso* (pp. 17-24). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Linden, S. (2011). *Je cherche un livre pour un enfant: le guide des livres pour enfants de la naissance à 7 ans*. Editions De Facto.
- Martins, D. (2021). *O lugar do livro-brinquedo na infância e na literatura: arquitetura, (inter)texturas e outros desafios*. Centro de Investigação em Estudos da Criança.
- Mociño, I. (2019). *Libro-Obxecto e Xénero: Estudos ao redor do libro infantil como artefacto*. Servizo de Publicacións da Universidade de Vigo. <http://www.investigacion.biblioteca.uvigo.es/xmlui/handle/11093/1631>
- Mociño, I. (2021). O libro-obxecto: algunhas características e potencialidades para a educación literaria. En M. L. Spengler, E. Debus, N. Bortolotto y C. Machado (Orgs.), *Literatura Infantil e Juvenil. A palabra literaria – (r)ex(s)istir no encontro com o outro* (pp. 170-195). Apoio Editora.
- Munari, B. (1983). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili.
- Nikolajeva, M. (2008). Play and Playfulness in Postmodern Picturebooks. En L. Sipe y S. Pantaleo (Ed.), *Postmodern PictureBooks: Play, Parody, and Self-Referentiality* (pp. 473-484). Routledge.
- Ortega, E. y Martín, C. (2019). *El secreto de las vocales*. Ediciones Tralarí.
- Pastor, Juan (1991). El engaño: un factor destacado en el folklore infantil. *Revista de folklore*, tomo 11a, n.º 124, 111-119. <http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmctj0c3>
- Patte, G. (2015). *Mais qu'est-ce qui les fait lire comme ça?* Arenes.
- Pelachaud, G. (2010). *Livres animés. Du papier au numérique*. L'Harmattan.
- Pelachaud, G. (2016). *Livres animés. Entre papier et écran*. Pyramyd.
- Pelegrín, A. (1984). *La aventura de oír: cuentos y memorias de tradición oral*. Cíncel [http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-aventura-de-oir-cuentos-y-memorias-de-tradicion-oral--0/html/01bb82b4-82b2-11df-acc7-002185ce6064\\_9.html](http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/la-aventura-de-oir-cuentos-y-memorias-de-tradicion-oral--0/html/01bb82b4-82b2-11df-acc7-002185ce6064_9.html)
- Perrot, J. (1999). *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Electre-Éditions du Cercle de la Librairie.
- Ramos, A. M. (2017). *Aproximações ao livro-objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura*. Tropelias & Companhia.
- Ramos, A. M. (2019). Desplegar lecturas: panorama de la edición de libros-acordeón en Portugal. En R. Tabernero (Ed.), *El objeto libro en el universo infantil. La materialidad en la construcción del discurso* (pp. 27-44). Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Reid-Walsh, J. (2018). *Interactive Books – Playful Media Before Pop-Ups*. Routledge.
- Reis, S. (2020). *Clássicos da Literatura infantojuvenil em forma(to) de livro-objeto*. UMinho Editora.

- Salisbury, M. (2007). *Imágenes que cuentan. Nueva ilustración de los libros infantiles*. Gustavo Gili.
- Silva-Díaz, C. (2006). La función de la imagen en el álbum. *Peonza. Revista de Literatura Infantil y Juvenil*, 75-76, 23-33.
- Sipe, L. R. (2001). Picturebooks as Aesthetic Objects. *Literacy Teaching and Learning*, 6 (1), 23- 42.
- Sipe, L. R. y Pantaleo, S. (eds.) (2008). *Postmodern Picturebooks: play, parody, and self-referentiality*. Routledge.
- Sousa, C. (2020). *Literatura infantojuvenil: Livro-Objeto e patrimóni(os)*. Tropelias & Companhia.
- Taberero, R. (2017). O leitor no espaço do livro infantil. Para uma poética da leitura a partir da materialidade. En A. M. Ramos (Org.), *Aproximações ao livro-objeto: Das potencialidades creativas às propostas de leitura* (pp. 181-199). Tropelias&Companhia.
- Taberero, R. (2018). Leer el álbum desde la materialidad. La manipulación como estrategia discursiva. En R. Taberero (Coord.), *Arte y oficio de leer obras infantiles. Investigaciones sobre lectores, mediación y discurso literario* (pp. 75-85). Octaedro.
- Taberero, R. (2019a). *El objeto libro en el universo infantil: la materialidad en la construcción del discurso*. Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Taberero, R. (2019b). Descubriendo lo oculto: el espacio del lector en los libros de solapas. En R. Taberero (Coord.), *El objeto libro en el universo infantil: la materialidad en la construcción del discurso* (pp. 73-85). Prensas Universitarias de Zaragoza.
- Trebbi, J. Ch. (2015). *El arte del pop-up. El universo mágico de los libros tridimensionales*. Promopress.

## ANEXO: ENTREVISTA CON CINTIA MARTÍN

### 1. ¿Cómo y por qué surge la idea de crear Ediciones Tralarí?

Junto con Consuelo Digón, que se encargó de los textos, creamos distintos proyectos para la editorial MacMillan, pero vimos que la editorial no se involucraba demasiado. Así que pensamos proyectos juntas, que presentamos a otras editoriales, pero no estaban interesadas en publicarlos. Entonces llegó el momento en que nos planteamos editarlos nosotras. Así comenzamos este proyecto editorial con nuestro primer libro, *Sueños de pirata*, un libro “convencional, normal”, que presenta una hoja con juegos más allá de la lectura. El problema de estos libros es que son muy caros de producir, pues una tirada de 500-600 ejemplares de libro ilustrado con pastas duras puede suponer un coste de 3.000-3.500 euros.

### 2. ¿Dónde descubriste la técnica del flexágono?

Los libros flexágonos son nuestro *best-seller*. Utilizo el flexágono de cruz suiza, que descubrí en un taller de ilustración. Es muy sencillo de fabricar, porque solo son dos cuadrados que se tienen que doblar en cuatro partes hacia dentro. Luego los colocas en cruz, pegas las cuatro esquinas, cortas en perpendicular a las dobleces por el medio en horizontal uno y en vertical otro. El problema es el montaje, aunque nosotras ya tenemos una dinámica de montarlos poco a poco y guardarlos en el almacén, según las necesidades del mercado y las solicitudes de pedidos, ya que tratamos de tener algo de stock. La ventaja de este tipo de montaje es que es más económico y se reduce el coste en un 50%.

### 3. ¿Y qué técnica plástica utilizas?

Los dibujos están hechos con distintos restos de papeles (de limpiar planchas de gravado, de estraza manchado...) con las que hago *collage*. Después los termino con el ordenador porque me

permite la posibilidad de corregir y la rapidez que aporta, pero siempre aproximándose a la técnica *collage*.

#### **4. ¿Cómo es el proceso de creación?**

Nosotras trabajamos con ideas sencillas, por ejemplo “Érase un rey” lo hice y se lo presenté a Consuelo, quien creó otras historias cortitas y circulares, surgiendo las ideas a medida que hacíamos las maquetas casi de casualidad. Yo creo maquetas para ver la disposición del texto, de las letras, de las ilustraciones, porque por mucha capacidad visual que tengas hay cuestiones que se escapan. También nos gusta que el niño lector interactúe por ejemplo en la historia del cumpleaños que deben soplar al contar la historia.

#### **5. ¿Qué es lo que os llevó a querer investigar las distintas posibilidades del libro como objeto?**

Nuestro pensamiento es que un libro no debe ser solo una historia que cuentas y que termina, sino que sea un apoyo al contador. Casi todo lo hemos aprendido de los niños que quieren jugar con otro lector y transmitir lo que sienten, que entronca bastante con la tradición oral.

#### **6. Como ilustradora, ¿te decantas por alguna técnica plástica o eres versátil?**

Muchas veces, como he señalado antes, trabajo el *collage* con papeles reciclados que acabo con técnica digital. A veces cambio en cada proyecto. No soy una ilustradora con una línea artística concreta de dibujo. No me obsesiono por el tipo de técnica, yo utilizo las imágenes y me adapto, por ejemplo, en la historia del piojo “En una cabeza” la cara gris de la mujer es un trozo de papel, el pelo es una mancha de tinta azul marino y negro, lavada en lejía para hacer el blanco de las flores y luego trabajo por encima con lápiz de color. El verde es un trozo de papel y el piojo es una mancha de tinta roja. En “Hunga bunga” trabajé con tinta verde lavada con lejía y trabajada con lápiz de color. Los personajes son sellos de forma que, según aprietes el sello, marca más o menos negro, acabados también con lápiz de color. La historia “El mago” es en la que más trozos de papel empleé para realizar el armario, los personajes... La técnica se adapta a la necesidad de cada momento.

#### **7. ¿Qué destacarías de *Veo bichos*?**

Es un libro que requiere un lector activo. En realidad, no es una historia lineal, que surgió de unas pruebas de imprenta, sino que es un juego para que el niño se sumerja, se meta y se pierda en las distintas habitaciones del laboraberinto, que se acompaña de dos pinturas. Se inspira en *Álbum Fée* de la colección “Álbums dun Pére Castor” de los años 60, en que los dibujos estaban trabajados para ver de forma alterna con unas gafas de color distinto en cada ojo que permiten ver dos escenas distintas. Si ves con los dos ojos a la vez, las imágenes se superponen y se produce un efecto de extrañeza. Es la idea de la que parto para esta obra que es un troquel con forma de S sencillo y barato de fabricar. Así creé un laboratorio laberíntico por donde los bichos entran y salen y que se puede abrir de distintas formas. Los bichos están realizados con trozos de papeles de colores montados en maqueta para ver cómo se colocan en las composiciones, pues en horizontal lo dejas caer y luego en vertical vuelve a su sitio. No es una obra con intencionalidad, sino que es una disculpa para realizar algo que funcione, el uso de la cuatricomía.

Las pinturas con que se acompaña son muestras para indicarles a los niños que el naranja desaparece con el filtro y el blanco sirve para dibujar en las zonas oscuras en los juegos que se proponen a medida que se avanza. Son juegos ocultos que se encuentran unos u otros en función de la edad del receptor.

#### **8. ¿Cuál es el origen y el proceso de creación de *El secreto de las vocales*?**

La idea surge de un texto que Esperanza Ortega escribió pensando en sus nietos. Todo el proceso gráfico se realiza a partir de la estructura de los poemas, aunque me costó un poco encajar las

composiciones. El libro que más me gusta es el de la letra O, porque es la más austera a nivel plástico. Yo le iba enseñando las imágenes que me iban surgiendo e íbamos concretando el carácter de cada una de las letras, puliendo las ilustraciones y los colores de cada libro. La última decisión consistió en elegir si se hacía un libro o varios para cada una de las letras. Nos gustaba el tamaño pequeño, porque permite que los niños más pequeños lo puedan manipular; así que optamos por hacer libritos independientes. Luego hubo que encajar la estructura al formato. Me gustaba que las letras en pop-up del secreto final fuesen blancas, porque relaja, excepto la letra E que tiene un pequeño toque de amarillo y debajo el secreto. La decisión de escoger un color para marcar cada letra tipográficamente fue mía, ya que marca el carácter de la letra. La más diferente, de forma consciente, es la historia de la O que juega con el rojo, el negro y el blanco del fondo y usa formas circulares y abstractas, en busca de la austeridad plástica, confrontada con la complejidad narrativa.

### **9. ¿Qué técnica plástica empleaste?**

Trabajé formas en blanco y negro con tinta, incluso en las vocales, y los dibujos están hechos con plantilla de esparcido y tinta en negro. Suelo trabajar con positivo y negativo a partir de la plantilla. Luego los colores los trabajo a ordenador para tener el mismo color de Pantone en todos los libros.

### **10. ¿Por qué utilizas las figuras geométricas en forma de baldosas en las guardas?**

Me gustaba dar una imagen estética de finales de los 70 de aquellos azulejos de baños que se colocaban haciendo dibujos repetidos. Buscamos que nuestros libros no parezcan actuales, darles esa impresión de antigüedad; de ahí el tratamiento de los colores también.

### **11. ¿Te inspiraste en Bruno Munari?**

Lo tengo siempre muy presente. Su teoría me encanta. Lo descubrí hace muchos años a partir de los libros de Munari, en que cada hoja es un libro sorprendente. Me gustan mucho sus trabajos, aunque tampoco lo he estudiado mucho, por ejemplo "El mago" es un homenaje a *El prestidigitador verde*. Pero tampoco es que tenga muchos libros de él ni quiero verlos. Creo que hay que centrarse en cada proyecto para encontrar el camino que ese proyecto necesita. Y en esta obra no necesariamente lo tenía presente.

### **12. ¿Cuáles son tus referentes?**

Muchísimos. Aunque intento no mirar imágenes concretas a la hora de crear, porque no me interesan los tics, sino la idea de fondo que hay detrás. Me encanta Isidro Ferrer, Elena Odriozola y Jesús Cisneros en cuanto a planteamientos gráficos. En cambio, a nivel de libro-objeto investigo y busco algo más *underground* por ejemplo cuando voy al mercado de fanzines me encuentro pequeños tesoros en cuanto a formato que me dan ideas. Por un lado, está la búsqueda gráfica, sus referentes, los referentes de objeto, pero también ver hasta qué punto un formato concreto sirve para esa historia, su intención y su manera de contar.

Hay un referente que me encanta: la cerámica de Sargadelos, su tipo de dibujo, colores, geometría... Es un proyecto muy ligado a la tierra, pero a la vez muy abierto al mundo. Es decir, los proyectos pequeños y locales pueden viajar por el mundo, gracias a las redes sociales, pero también es bueno que estén muy enraizados.

También bebemos de la literatura popular, ya que me gusta la idea de que los padres y abuelos cuenten historias a los hijos y nietos. Siempre estamos en ese juego de los narradores orales. No se trata de mostrar cómo tienes que leer un cuento, sino que cada uno invente su propia manera de contarle.

### **13. Y, por último, ¿a qué se debe esa intención localista de la editorial?**

Nuestra intención es producir en Valladolid para controlar todas las fases del proceso. Trabajamos con una imprenta familiar vallisoletana que nos aporta ideas en cuanto a formatos, ya que estamos limitados por el tamaño de las láminas de 50x70.

#### **Notas**

1 <https://www.edicionestralari.com/>

Cómo citar este artículo: Ferreira-Boo, María del Carmen (2022). Manipulación física y lectura: los libros artesanales de Cintia Martín. *Elos. Revista de Literatura Infantil e Xuvenil*, 9, "Notas", 1-18. ISSN-e 2386-7620. DOI <http://dx.doi.org/10.15304/elos.9.8007>