

B. n. i. d. e.





LAS IMÁGENES CUENTAN
La iconografía en la formación
del imaginario infantil

B. Benito D. e.

**LAS IMÁGENES CUENTAN
LA ICONOGRAFÍA EN LA FORMACIÓN DEL IMAGINARIO
INFANTIL**

Chiara Lepri

Traducción y edición: Juan Aguilar González

BENILDE EDICIONES

Edición 2016

<http://www.benilde.org>
Sevilla-España

DISEÑO

Bane

IMAGEN DE PORTADA

Andrea Rauch, *Luci e colori*,
de *Miracolini*, Firenze,
Babele Edizioni, 2015

ISBN 978-84-16390-21-2

◦ Volumen 1. Colección Over the rainbow. Dedicada a la literatura para la infancia.

Directora: Angela Articoni, Universidad de Foggia, Italia.

Comité científico: Anna Ascenzi, Universidad de Macerata, Italia; Susanna Barsotti, Universidad de Cagliari, Italia; Šárka Bubřková, Universidad de Pardubice, República Checa; Francesca Boarini, Universidad de Cagliari, Italia; Antonella Cagnolati, Universidad de Foggia, Italia; Marnie Campagnaro, Universidad de Padova, Italia; Lorenzo Cantatore, Università degli Studi Roma Tre, Italia; Sabrina Fava, Universidad Católica Sacro Cuore, Milán, Italia; Paola Maria Filippi, Universidad de Bolonia, Italia; Ilaria Filograsso, Universidad "Gabriele d'Annunzio" de Chieti y Pescara, Italia; Walter Fochesato, Academia die Bellas Artes de Macerata, Italia; William Grandi, Universidad de Bolonia, Italia; Chiara Lepri, Universidad de Florencia, Italia; María Rosal Nadales, Universidad de Córdoba, España; Martino Negri, Universidad de Milano Bicocca, Italia; Elena Paruolo, Universidad de Salerno, Italia; Debora Ricci, Universidad de Lisboa, Portugal; Leonor Sáez Méndez, Universidad de Murcia, España; Laura Tosi, Universidad Ca' Foscari de Venecia, Italia; Maria Teresa Trisciuzzi, Libre Universidad de Bolzano, Italia.

Queda rigurosamente prohibida, sin la autorización escrita de los titulares del "Copyright", bajo las sanciones establecidas por las leyes, la reproducción parcial o total de esta por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares mediante alquiler o préstamo.

LAS IMÁGENES CUENTAN
La iconografía en la formación
del imaginario infantil

Chiara Lepri



Presentacion de Flavia Bacchetti	11
Introducción	15
NARRAR POR IMÁGENES. ASPECTOS HISTÓRICOS Y METODOLÓGICOS	
1. La imagen testimonio ocular	21
2. La imagen: cuestiones semánticas y de método	25
3. La “imagen que enseña”	30
4. Capacidad narrativa de la imagen	36
4.1 Funciones de las imágenes	41
4.2. <i>Ceci n’est pas una pipe</i>	43
5. Infancia y narraciones visuales: la <i>imagérie populaire</i> y las reproducciones populares	45
EN LAS PLIEGUES DE LA HISTORIA: FRAGMENTOS NARRATIVOS ATÍPICOS	
1. “Historias que todos podían entender”	53
2. La iconografía sacra	54
2.1 <i>Exvoto</i> y cuentos	56
2.2. De lo público a lo privado: santos y estampitas devotas	63
3. Imágenes para el juego y la fábula	68
3.1 El Juego de la Oca: una escenografía collodiana	73
3.2 Las figuritas	82
4. La iconografía fantástica y alegórica	90
4.1. Los bestiarios	93
4.2 Mundos al revés y países de cucaña	97

LA IMAGÉRIE: RECORRIDOS DE FORMACIÓN DEL IMAGINARIO

1. Iconografías para la infancia y formación del imaginario	103
1.1. Literatura por imágenes e imaginario	108
1.2. Miradas creativas. Calvino y la Visibilidad	110
2. La aventura de la mirada	113
2.1. <i>In absentia</i> : silenciosas figuras	116
2.2. Las historias pintadas. El caso de Dino Buzzati	120
3. Iconografías narrativas en la literatura para la infancia de hoy. Entre persistencias y distorsiones	128
3.1 Identidad y métodos: de figurero a <i>designer</i>	130
3.2 Los motivos: bestiarios y mundos al revés	133

Bibliografía

Bibliografía crítica	139
Textos y autores	150

*A MI ABUELA LINA,
a su mirada*



PRESENTACIÓN

‘Imagen’: un lema complejo y polisémico, ciertamente. Y ello a la luz de los múltiples ámbitos de investigación que se han ocupado de ello en el tiempo. Historiográficamente, a principios del siglo XX, se deben recordar los estudios de la escuela de “Les Annales”, de Ariès a Vovelle hasta Burke, que define las imágenes “testimonios oculares mudos”, interpretación crítica compartida, entre otros, por el célebre histórico del arte Ernest Gombrich, pero sin olvidar tampoco los ecos del amplio espectro de disciplinas, alejadas solo en apariencia del interés por las imágenes. Así fue para el psicoanálisis y también para el estructuralismo y el postestructuralismo, basta pensar en los magistrales análisis de Foucault – los llamados *vacíos*, terminológicamente casi un oxímoron si se les considera en el plano semántico y comparable, por tanto, a los silencios en educación – y también de Derrida, que focaliza su atención sobre el ADN polisémico de las imágenes, que hacen emerger una multiplicidad de significados, a veces de manera ambigua, puesto que están unidos a la interpretación de quien las observa. En la amplia y erudita primera parte, que se configura casi como prolegómeno de la disertación, la autora, sin embargo, evidencia el nudo ‘duro’ de su investigación, es decir, la hipótesis de todo su recorrido de anamnesis y de demostración científica: la imagen se identifica con la narración, siendo narración ella misma con todo lo que de esta afirmación supone en el plano pedagógico y formativo: “La idea que mueve este estudio pretende capturar el valor narrativo y textual de las imágenes”. ¿Cómo encontrar las raíces y las fuentes para sufragar esta hipótesis científica si no profundizando en la historia de la cultura y la sociedad en la edad moderna? Traer a colación las tesis del *Orbis Pictus* de Amos Comenio es obvio, pero también – de manera errática – proyectar la mirada en un campo intelectualmente amplio, tocando muchas ‘cuerdas’ científicas, de las semiológicas y estéticas a las de la historia de la ilustración, de la industria editorial a las de la historia de la literatura para la infancia. Pero no solo eso; en este contexto, como

oportunamente sondea Lepri, parece ineludible profundizar en el papel de la imagen en la historia de las tradiciones populares. Se trata de reflexionar y comparar, sobre todo y entre otros, los estudios y análisis de Giuseppe Cocchiara y Ernesto De Martino para encontrar una simetría de peculiaridades entre los silencios de las imágenes de tantas ediciones para la infancia de hoy y las de la *imagérie populaire* de carácter sagrado y profano, tan difundida en Europa entre los siglos XVII y XIX. El papel y las funciones de las imágenes de una producción tan prolífica en esa edad se convirtieron no solo en fuente de instrucción, sino también de educación para el pueblo *á part entiére*, en una línea de continuidad entre el mundo de los adultos y el mundo de la infancia; de los *exvotos* y otros descienden las figuritas, los juegos, los periódicos y los libros ilustrados hasta los más recientes tebeos para niños y chicos.

Cultura popular y paraliteratura que aunando adultos y niños son también representaciones ideológicas de las tipologías de sociedad que se han sucedido en el tiempo, como se observa de manera significativa particularmente en el siglo XIX, en el que la estratificación social por clases involucra también a la infancia, sobre todo a la de las clases económica y culturalmente más necesitadas, en las que se extiende no solo el fatalismo, sino también las creencias mágico-místico religiosas. Los *exvotos* de las estampas de santos, bajo este punto de vista, se traducen en una iconografía para un público heterogéneo en el que se pone de manifiesto por un lado el 'rostro' oculto de quien no puede expresarse de forma escrita y, por otro, mediante de su esencia narrativa, "adquieren el valor de sanción y ofrecen modelos de comportamiento como un cuento moral".

Y la implicación ideológica, bien presente en toda la iconografía, es solo uno de los aspectos de la complejidad de la imagen, entre otros múltiples factores como: "las intenciones del autor, las del divulgador, la percepción del lector".

Estos aspectos, tanto en el pasado como hoy, son determinantes en toda la iconografía dirigida a los más pequeños, puesto que nutren, pero también condicionan, la formación del imaginario infantil y no parece casual la atención y la sensibili-

dad pedagógica y didáctica que muchos estudiosos, ilustradores y editores manifiestan desde los años sesenta con la convicción de que la imagen es un delicado ingenio simbólico y semántico, capaz de modificar en los niños la visión del mundo. Desde esta perspectiva la autora nos muestra ejemplos emblemáticos; en el plano pedagógico didáctico, de las investigaciones pioneras de Antonio Faeti y de los más recientes estudios de Roberto Farnè sobre la iconología didáctica, a la innovadora y genial actividad de Bruno Munari, de Iela y Enzo Mari y también de Leo Lionni hasta los experimentos más recientes en el campo editorial.

El ensayo, denso y profundo estudio de naturaleza histórico-crítica, si se coloca en un camino de investigación y de producción científica bien delineado en el perfil de Chiara Lepri, constituye una original interpretación pedagógica de la imagen y de cómo esta es considerada factor estratégico – hoy más que nunca – en los recorridos formativos de las jóvenes generaciones.

Flavia Bacchetti
Catedrática de Historia de la Pedagogía y de Literatura
para la infancia, Universidad de Florencia



Introducción

Una “imagen” es un lema que se presenta complejo ya sea en el plano semántico, ya sea en el plano conceptual: este abraza múltiples significados y matices de sentido ya a partir de la doble acepción de representación concreta, y por tanto de objeto sensible a través de la mirada y el tacto, y de representación mental, es decir, de idea. Pero es justo en la horquilla de esta ‘fractura’ entre material e idea donde se coloca la reflexión en ámbito pedagógico y se hace estimulante, si reconocemos a la lectura por imágenes un indudable valor formativo y *formativo del imaginario* en particular.

Desde siempre las imágenes se leen. De las primeras pinturas rupestres en época paleolítica, a los frescos que narran la vida de Cristo en las iglesias hasta llegar a los carteles publicitarios de hoy (o si se piensa en el cine, en el *cartoon*, en el tebeo, en la novela gráfica), el hombre se expresa a través de signos universal e inmediatamente comprensibles. Existe, en ciertos casos, una democratización de las figuras, puesto que se muestran a todos y como una obra literaria están *abiertas* a las distintas interpretaciones de los observadores/lectores, como también existe – y no se silencia – una connotación de ambigüedad por el poder intrusivo y sugestivo del que las imágenes son portadoras por naturaleza. Esto consiente acercar la literatura de las imágenes dirigidas a los más pequeños a la literatura para la infancia, históricamente caracterizada por un carácter programático y rígido intrinsecamente, puesto que es elaborada por los adultos para ser entregada a los sujetos en edad evolutiva: por tanto, por un lado la lectura por imágenes es experiencia estética inclusiva y propedéutica, ya sea para la lectura en sentido más amplio y general, ya sea para el disfrute artístico; es puerta al mundo fantástico y de la imaginación y consiente ampliar la percepción y la visión de lo real; por otra parte es vehículo de ideologías en boga y de intenciones estratificadas (del autor, de quién incita a la lectura). En este sentido, la imagen destinada a la infancia representa también

un documento de notable valor historiográfico: atestigua una mirada sobre la misma infancia y sobre el mundo, como nos han sugerido los históricos de la mentalidad, y al mismo tiempo *teje historias*.

La capacidad narrativa de la imagen es ciertamente un asunto del que parte el presente trabajo. Los estudios científicos han demostrado la primacía de la ilustración en la actividad de lectura de los niños en fase preescolar: estos son atraídos por los signos y los colores a toda página, una hermosa portada orientada elección o las páginas de guarda fascinan con sus decoraciones ornamentadas. Hojeando las páginas de un álbum, los que todavía no poseen la habilidad de leer llevan a cabo un proceso de comprensión deductivo y premia en gran medida al unir el placer de las historias a la aventura seductora de la mirada; la imagen sola o secuenciada se convierte en camino que recorrer y transitar de nuevo con estupor, bien en una dirección, bien en la dirección contraria, a la búsqueda de los conectores y los indicios que restituyan un sentido a todo, ya sea incluso personal. Y si así sucede hoy en presencia de un álbum de autor, podemos imaginar la maravilla de un pequeño lector de otros tiempos al encontrarse con la *imagérie populaire* carente de filtros y descuidada que se había difundido en ámbito popular a través de los canales de la educación informal, en la plaza y de los cuentacuentos. Se trata de representaciones sugestivas, a menudo unidas al sentir religioso o a los ciclos de la naturaleza, alejadas de la oficialidad pictórica y, sin embargo, de gran relevancia dentro de un proceso de formación alternativo respecto a los proyectos pedagógicos oficiales. De estos temas, de la vocación profundamente comunicativa de la imagen y de su uso didáctico y didascálico, así como de su naturaleza polisémica y altamente simbólica pretende tratar el primer capítulo del presente trabajo, evidenciando crítica y variedad de aproximaciones disciplinares y lecturas de una materia vasta y multiforme.

El segundo capítulo se propone penetrar en los pliegues de la historia mediante la presentación de algunos de los más significativos *exempla* iconográficos no siempre explícitamente dirigidos a la infancia, pero de los que la infancia se ha apropia-

do. La reflexión está acompañada por un reportaje fotográfico no ciertamente exhaustivo, pero útil – se considera – para entender la pluralidad y complejidad del lenguaje y las intenciones de los distintos *media* presentados. Estamos ante fragmentos narrativos insólitos ya que cuentan historias mediante figuras, si bien no pertenecen a la categoría de las ilustraciones; es decir, son iconografías ‘desenganchadas’ del libro y del texto verbal (si se exceptúan las *ekphrasis*), cuyas narraciones juntan, a veces, las trayectorias de la fabulística popular no solo en los temas y en los motivos recurrentes, sino también en las modalidades de divulgación y transmisión. Son imágenes destinadas a una infancia proletaria y campesina y a una infancia burguesa: la primera, a menudo precozmente adulta, vive inmersa en una cultura invadida por contenidos arcaicos y que se identifica más fácilmente con una iconografía sagrada o fantástico-alegórica de carácter popular; la segunda, ‘privatizada’ y formada dentro de una familia burguesa, con acceso a libros e instrucción, se divierte con fantoches y hojas de teatro, hojas de construcciones para recortar y juegos de cartas, imágenes de soldaditos y figuritas con las que da vida a excéntricos *scrapbooks*. Se trata siempre de imágenes muy atractivas, de inmediata legibilidad, que acompañan al juego libre del niño y su exploración táctil y sensorial, además de consolidar la gramática del lenguaje visivo: de las series de figuritas presentes en las confecciones de chocolate y de carne, nacidas en París con la Primera Exposición Universal, a los juegos de mesa exquisitamente diseñados (véase, por ejemplo, el Juego de la Oca y sus numerosas copias) entre *ludus* y fábula hasta los calendarios lunares, a los bestiarios y las representaciones del mundo al revés, descubrimos verdaderos *story-board*, precursores de los modernos libros descriptivos y *scripts* que tanto gustan a los pequeños lectores.

Bajo este punto de vista, un caso interesante de la iconografía narrativa está constituido por las imagencillas devocionales e por los *exvotos*. Ambas se configuran como materiales icónicos fáciles de encontrar, presentes en las casas o en los ambientes propios de la vida común, que ejerce una fascinación irresistible por el estilo *naïf* empleado en el dibujo y por el aura

de misterio unida a los hechos narrados. Las historias encontradas son dolorosas, a veces asustan, y sin embargo son cotidianas: muchísimos son los *exvotos* que representan con precisión historias de niños milagrosamente recuperados o salvados. Algunos estudiosos hallan en la tablilla devocional los elementos del cuento individual de Propp y Greimas sintetizados en un único *frame*: desde la individuación de los actores, a la descripción de los eventos hasta la intervención resolutoria divina y al mismo final feliz, lenguaje verbal e icónico se integran recíprocamente para generar un *médium* de considerable capacidad narrativa que atraviesan sincréticamente religiosidad, fábula y magia.

La tercera parte del trabajo profundiza en la unión entre iconografía para la infancia y formación del imaginario. La lectura por imágenes, como cada lectura, contribuye a la construcción de modelos, se depositan en la imaginación del sujeto y sugiere una representación del mundo. Y lo hace no ya solicitando la producción de imágenes mentales, siendo evidenciando una figuración que también da cuerpo a fantasías, emociones y proyecciones que se depositan en lo profundo. Allí tendrá lugar un proceso de decantación y elaboración del que podrán salir producciones de sentido y también de contenidos inéditos, '*desplazados*', potenciales, como apunta Calvino a propósito de la categoría de la *Visibilidad*. Entonces la aventura de la mirada se convierte en terreno de reflexión pedagógica y aún más cuando se encuentra con la dimensión narrativa: hoy como ayer, entre persistencias y distorsiones/actualizaciones de temas antiguos y duraderos (los mismos de la *imagèrie populaire*), se hable de *silent book* (libros únicamente imágenes) o de las espléndidas historias pintadas de Dino Buzzati, o de los álbumes ilustrados por artistas, grafistas y diseñadores-figureros de época postmoderna, aquí elegidos como ejemplaridad, se reconoce en el lector un proceso intelectual extremadamente fecundo, que se mueve y alimenta en la dialéctica entre evidencias y vacíos de los que la narración por imágenes está constituida. Este proceso no lineal, no carente de riesgos en tiempos de sobreabundancia y de descalificación icónica, se configura como un ejercicio interpretativo y creativo que amplía y sofisticada la experiencia de leer.





NARRAR POR IMÁGENES. ASPECTOS HISTÓRICOS Y METODOLÓGICOS

1. La imagen testimonio ocular

Siguiendo el camino de los analistas históricos, la imagen se delinea como una fuente de gran valor historiográfico para reconstruir una historia de las mentalidades, una historia de la cultura y una historia del imaginario. Sin embargo, siendo una fuente no tradicional, esta se halla poco estudiada o – si no tiene un alto y reconocido valor artístico o estético – sufre un perjuicio que la trata como un producto efímero, excesivo y popular en el mal sentido del término. Como si cada imagen no documentara, demostrando una contradictoria y desconcertante “invisibilidad de lo visivo”¹. Fue el historicista holandés Huizinga, en su discurso inaugural en la Universidad de Groninga titulado *El elemento estético en el pensamiento histórico* (1905), quien dio relevancia a esta fuente². En la metodología de la investigación histórica, en realidad la imagen es realmente *prueba* y nos permite representar lo que ha sido, ya sea objeto de culto, instrumento de persuasión, de divulgación de la información o entretenimiento, como juego o narración: ofrece indicios sobre la vida religiosa, cultural y política del pasado, nos muestra los gustos, las expectativas, las representaciones, las distracciones, las ideas y la proyección de un pueblo y un periodo histórico. Gombrich introduce, a raíz de lo dicho, el concepto de imagen como *testigo ocular*³. Pero – añade Burke – que las imágenes son *testigos oculares mudos*⁴ porque cuando se muestran evidencian

1 P. Burke, *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002, p. 11.

2 Cfr. *Ibid.*, p. 13.

3 Cfr. E.H. Gombrich, *L'immagine e l'occhio*, Torino, Einaudi, 1985.

4 Cfr. P. Burke, *Testimoni oculari*, cit., p. 17.

también silencios y puntos débiles: principalmente de carácter interpretativo en relación al contexto, a la función, a la retórica y – especialmente dentro de este estudio, en el que se observan las imágenes enfocadas a la infancia o que se benefician de ella – a la mediación del adulto (en cualidad de autor o de ‘promotor’) que filtra, elige, establece qué proponer o divulgar, sugiriendo más o menos intencionalmente un imaginario.

Es una cuestión antigua la de la mediación de los adultos. Se refiere tanto a la literatura por imágenes como a la literatura *para* la infancia, evidentemente connotada por una preposición que rastrea desde el principio (y todavía hoy) el carácter programático y de *finalidad* de un género narrativo elaborado por los ‘grandes’ y entregado a la infancia que está en edad maleable, en *formación*⁵. El texto narrativo del que el niño se beneficia, ya sea icónico o verbal, se configura *siempre* por pluralidad y complejidad, puesto que presenta itinerarios de iniciación social, delinea códigos culturales⁶ y es puerta a otras dimensiones, fantásticas, utópicas. Y contiene una natural ambigüedad: hacerse, por un lado, territorio del arte, de la creatividad y la libertad y, por otro, ámbito de la pedagogía y de la acción educativa. O de la mirada adulta. Por esto la interpretación debe tener en cuenta los múltiples significados que operan a diferentes niveles que se estratifican *dentro* del texto icónico: la ideología corriente, las intenciones del autor, las del divulgador y la percepción del lector.

De esta manera la iconografía cuenta mucho. Cuenta historias en sí, de forma manifiesta. Pero nos cuenta también *so-bre quién* mira las figuras. Y se ofrece para una investigación no simple, no lineal, plagada de ‘trampas’, pero extremadamente sugestiva en el intento de reconstruir vivencias e ideas que se desarrollan dentro de una historia más grande y oficial: “pinturas, frescos, miniaturas, esculturas, grabados, ilustraciones, pero

5 “La literatura *para* la infancia de hecho pone de relieve, por un lado, una indudable y prioritaria matriz literaria, y, por otro lado, hace emerger al destinatario cualificando con exactitud la franja de edad y las exigencias formativas, que en el plano histórico-diacrónico se plasmaron y mutaron siguiendo tanto una evolución del contexto socio-cultural, como, sobre todo, los principios pedagógico-educativos de una época u otra”. F. Bacchetti, *La letteratura per l’infanzia*, in C. Betti, G. Di Bello, F. Bacchetti, G. Bandini, U. Cattabini, P. Causarano, *Percorsi storici della formazione*, Milano, Apogeo, 2009, p. 122.

6 Cfr. F. Cambi, G. Cives, *Il bambino e la lettura. Testi scolastici e libri per l’infanzia*, Pisa, ETS, 1996, p. 45.

también fotografías, tebeos, imágenes publicitarias... pueden revelarse como importantes «pistas» de infancia «del pasado en el presente», que recuperar y leer, contextualizándolas, tanto a nivel formal como simbólico. Un estudio iconográfico e iconológico, a la vez [...] que no se detiene en la descripción de los temas representados, sino que profundiza, a través de las posibles interpretaciones, en el significado, teniendo en cuenta las diferentes implicaciones – simbólicas, alegóricas, emblemáticas – y de su profunda relación con el bagaje cultural y la *Weltanschauung* de una época”⁷.

Tratar las imágenes de la investigación histórica presupone proceder tocando diversos campos del saber, que en esta investigación se cruzan enriqueciendo la búsqueda: de la historia de la infancia a la literatura, de la historia de la ilustración y la edición al folklore, de la semiología de la imagen a la narratología, incluso hasta la estética, con el fin de interpretar y plasmar la formación de un imaginario a través de diversos aportes hermenéuticos. “La naturaleza *videns* del hombre, tanto ayer como hoy, ha sido golpeada, interrogada, arrastrada por la alteridad de la imagen que inquieta, suscita emociones, incita al razonamiento, a la interpretación, llevándonos a un terreno no-verbal, silencioso, pero de gran potencia comunicativa que nutre el proceso imaginativo del sujeto”⁸.

En el ámbito de los estudios sobre la historia de la literatura infantil, sin duda se debe a la valiosa obra de Antonio Faeti (1972) la recuperación no solo de la iconografía para el análisis de gustos, costumbres y cultura infantil, sino también de las actividades de los primeros y auténticos figureros, que eran ilustradores alejados de la pintura oficial, sumergidos en el contexto editorial de la *imagérie populaire*, y que pudieron “proponer de nuevo, a los niños lectores, los fragmentos de una iconografía que tenían una larga historia y se aludía frecuentemente a contenidos emblemáticos, nacidos en las plazas y conocidos por el

7 L. Vanni, *Iconografie d’infanzia: percorsi interpretativi*, in L. Vanni (a cura di), *Iconografie d’infanzia. Momenti, modelli, metamorfosi*, Roma, Anicia, 2012, pp. 8-9.

8 *Ibid.*, p. 8.

vulgo italiano”⁹. El presente trabajo no puede prescindir de estos estudios y de un planteamiento que une narrar a la infancia con una dimensión naturalmente popular, primigenia, que recalca *no por casualidad* el recorrido de las fábulas: en la transmisión y en la divulgación, pero también en los temas y motivos inspirados en las fábulas que utilizaban los figureros. Dichos motivos, “unidos íntimamente con las ilustraciones populares, religiosas o profanas, cercanas al mundo del *feuilleton*, casi obligados a proponer de nuevo los símbolos de la fábula o del teatro de marionetas, desaparecen cuando el mundo de la imagen se recompone, sin dividir ulteriormente, en territorios separados o en «clases», sus artificios”¹⁰. Cuando más tarde la iconósfera obedezca a un proyecto más amplio y orgánico, compartiendo un lenguaje común y más homogéneo (véase el *cartoon*, pero también una industria editorial de amplio consumo, que produce en serie), los figureros irán desapareciendo para dejar paso bien a una ilustración para la infancia de propaganda, bien a un conformismo *made in USA*, si bien con algunas excepciones. Al menos hasta los años 60 del siglo XX, cuando – como precisa Pallottino¹¹ – nacen las Emme Ediciones de Rosellina Archinto y a las imágenes para niños les viene restituido el cuidado y la dignidad a través de los trabajos valiosos e inteligentes de artistas y *diseñadores* del calibre de Bruno Munari, Iela y Enzo Mari y Leo Lionni.

Las imágenes que interesan en esta serie se colocan primero fuera de los libros, y son las de la difusión impresa (xilografías, incisiones, aguafuertes): estas encarnan, en el plano pedagógico, el paso de una época, puesto que son divulgadas – al mismo tiempo, como se decía, que las fábulas de la tradición popular – entre la gente común y llegan casi de casualidad a las manos de los más pequeños, constituyendo un objeto de juego, de colección, de intercambio, pero también de sueño, de narración viva y reconstrucción fantástica. Las fábulas establecen un encuentro

9 A. Faeti, *Guardare le figure*, Torino, Einaudi, 1972, p. 4. El volumen fue reeditado por Donzelli en 2011 con una nueva introducción: *Quarant'anni dopo*.

10 *Ibid*, p.8.

11 Cfr. P. Pallottino, *Storia dell'illustrazione italiana*, Bologna, Zanichelli, 1988, p. 342.

esperado y privilegiado con la infancia: realistas o visionarias, fascinan a generaciones de lectores (porque las imágenes *se leen*), delinear rutas de iniciación, trazan senderos en el imaginario a través de los canales de la oralidad, fascinando transversalmente edad y clases sociales. Pero si la fábula, transmitida oralmente, escapa a las formas de control de la cultura dominante, un poco distinto es el destino de las impresiones, las cuales, en cambio, pasan por las tipografías y sufren el control y la censura institucional. Sin embargo, a través de estos folios, se difunden también *I racconti di mamma l'Oca* y “las fábulas son redactadas en versiones más simples combinando en parte las fuentes orales con las fuentes literarias: para los lectores del campo a los que se destinan los libretos del *colportage* las fábulas aparecen ya revestidas de una mezcla entre oralidad y escritura, regresando de donde vinieron pero con la dignidad de una nueva pertenencia al código escrito”¹². Aquí el campo de investigación mezcla formas narrativas y modalidades comunicativas en un proceso de intercambio y de contaminación que encuentra un *fil rouge* en los temas y las finalidades: lo mágico y lo místico, lo sagrado y lo profano, vuelcos y resarcimientos, ritos propiciatorios, la naturaleza y los animales, las edades de la vida y la muerte se representan para beneficio de un pueblo que desde siempre se hace preguntas sobre el sentido de la existencia y que intenta responder en un juego de espejos, en una narración visiva que sí da confirmación y consuelo (piénsese en las impresiones votivas), pero que también maravilla y agita los estratos imaginativos, ávidos de representaciones y de escenarios fantásticos.

2. La imagen: cuestiones semánticas y de método

Para una investigación sobre la imagen como representación gráfica que evoca una realidad¹³, es útil aclarar a nivel se-

12 M. Bernardi, *Infanzia e fiaba*, Bologna, BUP, 2005, p. 44.

13 Parece útil referirse a la definición de “imagen” propuesta, según una aproximación filosófica, de Jean-Jacques Wunenburger: “Podemos llamar convencionalmente a la imagen una representación concreta, sensible (a título de reproducción o copia) de un objeto (modelo referente), material (una silla) o conceptual (un número abstracto), o presente o ausente desde un punto de vista perceptivo, y que mantiene un lazo con su

mántico y conceptual las palabras que comúnmente son utilizadas para reflexionar sobre la imagen.

Iconología e iconografía son dos términos usados para entender el trabajo de interpretación de las imágenes, aunque tienen significados distintos. Se trata de términos que fueron puestos de nuevo en uso en los años veinte y treinta del siglo XX en el campo de la historia del arte¹⁴ y con los cuales los críticos pretendían indagar en el 'contenido intelectual' de las obras de arte, intentando darles una lectura. Con «iconología» se entiende el estudio, la interpretación de los posibles significados de las imágenes no para identificar el sujeto, sino para reconocer los contenidos expresivos. Debemos al estudioso alemán Erwin Panofsky y a la escuela de Hamburgo la primera disertación y una precisa definición de iconología como ciencia distinta a la iconografía: la iconología aúna un esfuerzo crítico-interpretativo de los valores simbólicos ligados a la imagen, mientras la iconografía se limitaría a una descripción y clasificación del material icónico.

Con este propósito es útil hacer referencia a la tabla sinóptica elaborada por el histórico del arte, expuesta aquí para aclarar el pasaje que actúa varios niveles del análisis iconográfico al análisis iconológico de una imagen¹⁵:

referente como para poderlo representar a todos los efectos y consentir así el reconocimiento y la identificación mediante el pensamiento". Cfr. J.J. Wunenburger, *Filosofía delle immagini*, Torino, Einaudi, 1999, p.5.

14 En realidad ya un estudio pionero de Cesare Ripa (1593) llevaba el título de *Iconología: el hombre*, un perusino al servicio de un cierto cardenal Salviati, transcurrió una existencia entre bibliotecas y librerías antiguas para elaborar un metucioso repertorio de las alegorías que representan Virtud, Vicios y Pasiones, pero también Artes y Partes del mundo con sus características. La primera edición apareció sin figuras; la segunda, de 1603, llevaba las imágenes de Giuseppe Cesari y es la edición que conocemos. Cfr. C. Ripa (1593), *Iconologia*, Milano, TEA, 1992.

15 E. Panofsky, *Studi di iconologia: i temi umanistici nell'arte del Rinascimento*, Torino, Einaudi, 1975, pp. 16-17. La obra fue publicada en Nueva York en 1935 y después reeditada en 1962. Posteriormente Panofsky denominará al tercer estadio "interpretación iconológica".

OBJETO DE LA INTERPRETACIÓN	ACTO INTERPRETATIVO	BAGAJE NECESARIO PARA LA INTERPRETACIÓN	PRINCIPIO REGULADOR DE LA INTERPRETACIÓN
<p>1. Sujeto <i>primario</i> o <i>natural</i> a) factual b) expresivo constituyente el mundo de los <i>motivos</i> artísticos</p>	<p><i>Descripción preiconológica</i> (y análisis pseudoformal)</p>	<p><i>Experiencia práctica</i> (familiaridad con <i>objetos</i> y <i>eventos</i>)</p>	<p>Historia del <i>estilo</i> (comprensión profunda del mundo en el que, en condiciones históricas variables, <i>objetos</i> <i>objetos</i> y <i>eventos</i> son estados expresados mediante <i>formas</i>)</p>
<p>2. Sujeto <i>secundario</i> o <i>convencional</i>, constituyente el mundo de las imágenes, de las historias y de las alegorías</p>	<p><i>Análisis iconográfico</i> en el sentido más restringido del término</p>	<p><i>Conocimiento de las fuentes literarias</i> (familiaridad con específicos <i>temas</i> <i>temas</i> y <i>conceptos</i>)</p>	<p>Historia de los tipos (comprensión profunda del mundo en el que, en condiciones históricas variables, <i>temas</i> o <i>conceptos</i> específicos han sido expresados mediante <i>objetos</i> y <i>eventos</i>)</p>
<p>3. <i>Significado intrínseco</i> o <i>contenido</i>, que constituye el mundo de los <i>valores</i> "simbólicos"</p>	<p><i>Interpretación iconográfica</i> en un sentido más profundo (<i>síntesis iconográfica</i>)</p>	<p><i>Intuición sintética</i> (familiaridad con las <i>tendencias esenciales del espíritu humano</i>), condicionada por la psicología y por la "<i>Weltanschauung</i>" personal</p>	<p><i>Historia de los síntomas culturales</i> o "<i>símbolos</i>" en <i>general</i> (comprensión profunda del mundo en el que, en condiciones históricas variables, las <i>tendencias esenciales del espíritu humano</i> han sido expresadas por <i>temas</i> y <i>conceptos</i> específicos)</p>

Para Panofsky el análisis de la imagen actúa sobre tres diferentes planos: sobre todo es necesario afrontar el sujeto primario o natural de la imagen a través de la experiencia práctica que se tiene del mundo (es decir, identificar objetos y acontecimien-

tos); en segundo lugar se procede al análisis iconográfico, que se funda sobre el conocimiento de las fuentes en el que se basan las representaciones pictóricas y, por tanto, sobre los textos literarios (por ejemplo, la Biblia) y la tradición oral (significado convencional); por último, a un nivel más complejo, se llega a la interpretación iconológica, mediante la cual se indaga el significado intrínseco o contenido de una imagen. Se trata, en este último caso, de una “intuición sintética” – como escribe Panofsky – que no puede prescindir de los precedentes niveles de investigación, puesto que “cuanto más subjetiva e irracional es esta fuente de interpretación (puesto que cualquier enfoque intuitivo resultará condicionado por la psicología y por la *Weltanschauung* del intérprete), tanto mayor será necesaria la aplicación de las correcciones y controles que se han demostrado indispensables donde se trataba solo de un análisis iconográfico en sentido restringido, o también de una descripción preiconográfica”¹⁶, pero es sin duda a este nivel cuando la imagen se convierte en una pista útil en el estudio de las mentalidades y de la formación del imaginario.

Debe ser aclarado que los históricos del arte posteriores han empleado el término “iconología” de manera distinta. Gombrich, por ejemplo, usa el término en relación a un programa pictórico. Y una de las críticas que se achacan al método de Panofsky reside en la indiferencia que el estudioso habría manifestado por la dimensión social y el contexto dentro del cual se desarrolla una imagen. En lo que nos importa, la cuestión no tiene poco valor: los históricos de las mentalidades (como Ariès, Vovelle, Burke) acogen el contenido iconográfico sobre fines interpretativos y se sirven de instrumentos y enfoques plurales, en una mezcla de criterios dirigidos a investigar más en profundidad las ramificaciones de significados recogidos en una imagen: del psicoanálisis al estructuralismo y posestructuralismo. El enfoque psicoanalítico utiliza los conceptos *transfert* y de condensación, típicos del trabajo onírico y aplicados a las narraciones visivas; sin embargo, para los históricos este enfoque parece ser “necesario y al mismo tiempo imposible. Necesario porque los

¹⁶ *Ibíd.*, p. 18.

individuos no pueden evitar proyectar sus fantasías inconscientes sobre las imágenes, pero imposible, en cuanto a que las pruebas cruciales sobre las que fundar este enfoque al pasado según los normales criterios científicos se han perdido para siempre¹⁷. Los enfoques estructuralistas y posestructuralistas (de la semiótica) confieren, en cambio, al menos dos aportes importantes a la investigación histórica: 1. Estos miran la imagen como un *conjunto de signos*, es decir focalizan la atención en la organización interna de la misma obra; 2. El *sistema de los signos* es visto como un subconjunto de un sistema más vasto: esto dirige el análisis hacia el hallazgo de oposiciones e inversiones. Michel Foucault, por ejemplo, mira a lo que se excluye, a las zonas oscuras, a los *vacíos* que (igual que los silencios en educación)¹⁸ también cuentan, y mucho¹⁹. Estos estudiosos se distancian del *warburghismo*²⁰ prestando más atención a la relación interna entre los elementos de una imagen en lugar de a la decodificación de los elementos específicos: si los iconográficos se centran en la producción consciente de significado, psicoanalistas y estructuralistas exploran los significados inconscientes. Es interesante, a este respecto, el aporte posestructuralista de Derrida, que se centra en la polisemia de la imagen, en la multiplicidad de significados y en la enésima sofisticación expresada por didascálicas e iconotextos, los cuales – como veremos – no siempre simplifican, sino que pueden en cambio confundir y provocar: establecida la imposibilidad, por parte de los ‘creadores’ de imágenes, a pesar de sus esfuerzos y sus precisas intenciones, de fijar o controlar el significado de sus obras, emerge la importancia de una reflexión sobre la recepción del texto icónico, que sitúa en el centro al lec-

17 P. Burke, *Testimoni oculari*, cit., p. 199.

18 Cfr. F. Cambi, S. Ulivieri (a cura di), *I silenzi nell'educazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1994.

19 Escribe Vovelle: “las imágenes nos interesan como expresión de una mirada colectiva, oblicua, reveladora por este motivo, sea de lo que se ve, sea de lo que no se ve: los «silencios» de la iconografía son igualmente significativos del énfasis puesto en ciertos particulares, sobre ciertos temas privilegiados”. M. Vovelle, *Immagini e immaginario nella storia*, Roma, Editori Riuniti, 1989, p. 18.

20 Con el término *warburghismo* se entiende un método de investigación inaugurado por el histórico y crítico de arte alemán Aby Warburg. Él se distinguió, entre finales del siglo XIV y principios del XX, por el original acercamiento interpretativo, dirigido a investigar el carácter psicológico, expresivo y simbólico de las imágenes. Panofsky debe mucho a sus estudios.

tor – incluso un lector-niño, capaz de leer las figuras, de hacerlas propias, de fantasear con ellas y de construir referencias simbólicas – y su contexto social, cultural y político de referencia. Eficaz, en este sentido, la afirmación de Burke: “las imágenes no constituyen ni un reflejo de la realidad social ni un sistema de signos privados de relación con la realidad social, pero ocupan una amplia gama de posiciones entre estos dos extremos. Estas atestiguan el modo estereotipado, aunque en continuo y gradual cambio, en el que los individuos o los grupos ven el mundo social, incluido el mundo de su imaginación”²¹.

3. La “imagen que enseña”

La imagen, por tanto, transmite símbolos y significados, y produce un movimiento, un cambio en la visión del mundo del observador. Farné habla de una “imagen docente”²² reconociéndole un innato valor educativo/formativo: el niño, como persona ‘no erudita’, elabora una lectura llamada preiconográfica, pero ejecuta a nivel intuitivo también una interpretación más o menos elemental sobre la base de las propias vivencias y de los conocimientos adquiridos. Sobre la base de esta consideración hoy se conciben los primeros registros ilustrados de tipo descriptivo o críptico: el pequeño lector que se detiene en una imagen lleva a cabo procesos interactivos y reconoce a los personajes o los objetos familiares que se representan; a continuación, los objetos representados se convierten en referente simbólico de una serie de objetos reales no necesariamente idénticos a los anteriores, sino conceptualmente asociables: es la fase de la conceptualización. La inferencia actúa en un nivel superior y consiste en unir una situación con otra en una secuencia de imágenes o elementos distintos dentro de un único *frame*. Una costumbre, un hábito precoz con las imágenes, consiente la construcción de un sistema convencional de signos a los que hacer referencia y el comienzo

21 P. Burke, *Testimoni oculari*, cit., p. 213.

22 R. Farné, *Iconologia didattica: le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Bologna, Zanichelli, 2002, p. V.

de un proceso de significación que estará siempre *en evolución*: el objeto representado lleva al objeto concreto y viceversa, en una correspondencia biunívoca que acrecienta y enriquece incesantemente la experiencia de sí misma y del mundo. Con el avanzar de la edad, el lector podrá alejarse de la imagen y acercarse a representaciones cada vez más abstractas, incluso fantasiosas, y disfrutar del encanto que estas evocan. Jean-Jacques Wunenburger, filósofo de las imágenes, pronuncia palabras significativas a este respecto: “la imagen constituye, en efecto, una categoría ambivalente y capaz de despistar, que se sitúa a mitad de camino entre lo concreto y lo abstracto, entre lo real y lo pensado, entre lo sensible y lo inteligible. Esta permite reproducir e interiorizar el mundo, de reflejarlo así como es, a nivel mental o en virtud de un soporte material, pero también de modificarlo, de transformarlo hasta producir mundos ficticios. Entre el dato puro de la inmediatez sensible y su concepto, expresivamente no menos denso, la imagen constituye una representación intermedia, que colabora tanto en el conocimiento de lo real como en su disolución en lo irreal. Esta se injerta en los contenidos sensoriales producidos por la experiencia pero se alimenta también de los significados que derivan de las actividades intelectuales, actualiza las formas del mundo configurándolas nuevamente pero se expone también a las proyecciones afectivas del sujeto que les atribuye valores a menudo discutibles”²³.

El complejo cambio que interviene cuando se tiene el impacto con la imagen, aquí evidenciado en términos de adquisición de formas más o menos reales, puede ser llamado de alguna manera también aprendizaje. Por esto la iconología está unida desde siempre de manera privilegiada con la formación, con la educación y más específicamente – sobre un plano de operatividad – con la didáctica: Farné define *iconología didáctica* el estudio de las imágenes que tienen por finalidad la educación o, más concretamente, la instrucción. “Disciplina insertada en la rama de la pedagogía de las ciencias de la educación, la iconología didáctica se une, en el plano metodológico y de los contenidos, por

23 J.J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, cit., p. XI.

una parte a la pedagogía de los *medios*, a la literatura para la infancia, y a la psicología; por otra, a las disciplinas que estudian la imagen, como la iconografía, la historia de la ilustración, la filmografía, etc.”²⁴. Precisamente porque es una disciplina limítrofe, que se coloca en la encrucijada de muchas ciencias humanas, cuyo estatuto epistemológico está en desarrollo (pensemos en las tecnologías visuales y audiovisuales que someten la imagen hoy a una continua definición y a una constante evolución en el pensamiento), la iconología didáctica no posee una sólida tradición de estudios e investigaciones en el campo de las ciencias pedagógicas si se excluye el trabajo pionero de Maria Teresa Gentile, *Immagine e parola nella formazione dell'uomo* (1965)²⁵, y los estudios llevados a cabo por la escuela boloñesa bajo la cátedra de Historia de la Literatura para la Infancia de Antonio Faeti²⁶.

Sin embargo, en el plano histórico, la iconología utilizada con fines didácticos encuentra consistencia en algunos momentos claves que el mismo Farné señala como significativos.

En primer lugar, en el Medievo, la Iglesia recurre al uso de imágenes (frescos, vidrieras, bajorrelieves, pinturas, pintura del altar y más tarde estampas religiosas) como instrumento de catequesis y de educación en la fe sobre todo para el pueblo analfabeto, de modo que la ilustración de las Sagradas Escrituras o de las hagiografías se caracterizan como un auténtico *dispositivo didáctico*. Posteriormente, el avance de las técnicas de impresión, que del grabado en madera y en placas de metal evoluciona hasta la moderna litografía del 800, promueve un proceso de laicización de los repertorios iconográficos que se convierte en el instrumento de divulgación de conocimientos en el campo anatómico, botánico y científico en general, aunque no solo.

24 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. IV.

25 Cfr. M.T. Gentile, *Immagine e parola nella formazione dell'uomo*, Roma, Armando, 1965. A este estudio le sigue a distancia de varios años el volumen *Introduzione alla didattica dell'immagine*, Roma, Armando, 1980.

26 La referencia es a los trabajos de Faeti: además del citado *Guardare le figure*, cfr. *La bicicletta di Dracula. Prima e dopo i libri per bambini*, Firenze, La Nuova Italia, 1985; *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, Firenze, La Nuova Italia, 1986; *Specchi e riflessi. Nuove letture per altre immagini*, Cesena, Il Ponte Vecchio, 2006, y más recientemente, siempre sobre el tema de la imagen, *La storia dei miei fumetti. L'immaginario visivo fra Tarzan Pecos Bill e Valentina*, Roma, Donzelli, 2013; pero también, de Emy Beseghi (a cura di), *Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo*, Bologna, BUP, 2003 y con G. Grilli (a cura di), *La letteratura invisibile. Infanzia e libri per bambini*, Roma, Carocci, 2012.

En 1658 se produce el encuentro oficial entre la ilustración y el mundo de la infancia. Cuando el teólogo y pedagogo bohemio Jan Amos Comenio publica en Núremberg su *Orbis Sensualium Pictus*, el primer texto infantil para la infancia, riquísimo en imágenes, con el cual, por primera vez “incluso las modestas xilografías no son empleadas como decoración genérica o simple contrapunto visivo del texto, sino que están destinadas a liberar todo su potencial hermenéutico para proporcionar una autónoma clave de conocimiento para integrar lo que el texto no consigue expresar”²⁷.

A la imagen, desde este momento, se le reconoce un valor – en sentido didáctico – de metáfora para explicar lo que queda en la mente como huella de experiencias sensoriales. De hecho, existe una inmediatez en la relación con la imagen capaz de atribuir a este *medium* un valor *democrático*: quien quiera que se encuentre en posesión de una imagen, porque esta, a diferencia de un mensaje escrito o hablado, adopta un lenguaje común compatible a nivel de significación. El ideal pansófico al que Comenio se refiere permite reconocer en la imagen un medio privilegiado para definir un método capaz de enseñar todo a todos, sin importar las diferencias individuales y sociales.

Farnè pone de relieve al menos dos connotaciones propias de la imagen, gracias a las cuales el soporte iconográfico bien se presta a la práctica didáctica en general: la primera se refiere al principio del placer, según el cual el enfoque con la figura constituye una experiencia sensible que activa en el sujeto un cierto placer visivo y estimula la imaginación y el trabajo fantástico y utópico, produciendo una satisfacción inmediata y un consiguiente ‘deseo de repetir’. La segunda connotación se refiere al carácter de inmediatez: las imágenes se ponen directamente en relación con el sujeto sin recurrir a mediación alguna, por tanto aseguran un primer nivel de inteligibilidad y crean las condiciones mínimas para la autónoma comprensión por parte del lector²⁸.

27 P. Pallottino, *Storia dell'illustrazione italiana*, cit., p. 164.

28 Cfr. R. Farnè, *Iconologia didattica*, cit., p. XI.

Desde Comenio en adelante las imágenes serán reconocidas como excepcionales catalizadores didácticos y formarán parte con plena autoridad de la práctica educativa, siendo su aparición constante en la cultura pedagógica europea de los últimos tres siglos hasta ocupar un espacio cada vez más relevante en la formación del hombre occidental: “la vida del espíritu y la vida de la cultura se caracterizan por la omnipresencia de las imágenes”, reconoce Wunenburger²⁹.

En época reciente, numerosos estudios de las ciencias de la formación, en el ámbito de la educación a la lectura, individualizan el interés espontáneo del niño por la representación gráfica y reconocen a las imágenes un indudable reinado en la comprensión de las historias, aunque también en la asimilación de categorías mentales a través de la elaboración combinada de contenidos elaborados y percepción visiva³⁰. De ello es ejemplo la proliferación de espléndidos libros ilustrados para los más pequeños, a los que los editores especializados dedican cada vez más recursos, atención y cuidado. ¿Pero qué se entiende por ilustración? Con la intención de proceder con puntualizaciones de orden semántico, es oportuno arrojar luz también sobre esta palabra. Paola Pallottino pone de relieve cómo el tiempo y a través de diversos autores la definición de ilustración ha comprendido la *imagérie populaire*, las hojas sueltas, los manifiestos, los grabados, las impresiones de marcado carácter narrativo, aunque específica entender con esta palabra “única y exclusivamente cada múltiplo obtenido mediante la reproducción impresa de un artefacto de naturaleza gráfico-pictórica, encargado por la industria editorial, y por lo tanto localizable en productos como libros y periódicos”³¹. La estudiosa evidencia así en la ilustración el valor de añadido al texto escrito y le reconoce la naturaleza de ‘artículo’ editorial, a años luz del ejemplar único; y no solo eso:

29 J.J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, cit., p. XI.

30 La referencia es al trabajo de L. Lumbelli, M. Salvadori, *Capire le storie. Un modo di usare i racconti illustrati nella scuola dell'infanzia*, Milano, Emme, 1977; R. Cardarelli, *Libri e bambini. La prima formazione del lettore*, Firenze, La Nuova Italia, 1995; E. Catarsi, *Leggere le figure. Il libro nell'asilo nido e nella scuola dell'infanzia*, Pisa, Edizioni Del Cerro, 1999.

31 P. Pallottino, *Storia dell'illustrazione italiana*, cit., p. 9.

pone de manifiesto la categoría de reproducibilidad técnica, a la que Walter Benjamin le ha dedicado una intensa y memorable reflexión³², y que, aún en la disolución de su autenticidad y originalidad (de otra manera conferida por el elemento del *hic et nunc*, propio de la obra de arte), se convierte en patrimonio de muchos. La ilustración propiamente dicha tiene, por tanto, una explícita finalidad de explicar, comentar, dilucidar iluminar, simplificar la comprensión y dar decoro o forma a cuanto está escrito.

Es fácil comprender el éxito de la imagen no solo en la escuela, sino también fuera de ella, junto al libro de texto o la novela, en la colección de fábulas o como figuritas que mirar e intercambiar, en un contexto formal, lúdico, de calle. La imagen por sí misma o como acompañamiento a un texto, la imagen de un juego de mesa, de los calendarios, de figurillas o de las cajas de cerillas, la imagen impuesta o aprovechada de casualidad por un niño, carente de filtro didascálico o de la intervención de un adulto, florecida en el ámbito de la cultura popular, constituye un *corpus* fascinante para una reflexión pedagógica que no puede ignorar una gran variedad de material y su potencial narrativo: «la modernidad (y la post-modernidad) de la educación escolástica pero sobre todo extraescolástica, está ampliamente entretejida de iconografías que han acompañado (y condicionado) al sujeto durante el transcurso de su crecimiento cultural, sobre la base de modalidades comunicativas y tácticas más o menos libres u obligatorias. El aprendizaje de niños y niñas ha sido marcado por varios repertorios iconográficos: las imágenes que ilustran las narraciones de las fábulas, ya sea en los primeros libros, ya sea en las películas y en televisión; las figuras que acompañan los libros en los que han estudiado; las fotografías de los álbumes de familia que hojean y comentan junto al padre o la madre; las figuritas de un álbum coleccionadas por juego o por pasión; un programa de televisión o un tebeo compartido por un grupo de amigos, etc. Se trata de una iconografía que contribuye a la formación cultural del sujeto, a su «visión del mundo»,

32 Cfr. W. Benjamin, *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2011. Benajmín empezó a escribir el ensayo a partir de 1935. Hubo diferentes versiones.

haciendo hincapié sobre la necesidad del niño de conocer cosas nuevas, de «abrir los ojos» sobre la realidad cercana y lejana, de recibir información y consejos sobre la base de un proceso cognitivo en el que las imágenes son al mismo tiempo un anclaje a la realidad y un trampolín para la imaginación”³³.

4. Capacidad narrativa de la imagen

Los niños en fase preescolar, que todavía no poseen la habilidad para leer ni para utilizar el código escrito, se muestran atraídos por los libros con imágenes. Los eligen porque les ha gustado la portada, por los colores chillones, por la consecución de figuras elocuentes y por todo lo que sea más que una palabra. Hojean las páginas con curiosidad, se preguntan por el sentido llevando a cabo procesos internos, intentan una comprensión llevando a cabo procesos inferenciales, establecen e interiorizan esquemas narrativos y principios de espacio-tiempo y de causa-efecto. De ello se obtiene la lectura gratificante, potenciada y altamente participativa, puesto que une al placer de la historia y la narración la satisfactoria experiencia sensorial de la vista.

El placer que emana de mirar las figuras se convierte después en un lugar al que volver una y otra vez incluso en edad adulta: piénsese en los *dibujos animados*, en el tebeo, en los espléndidos *libros de ilustraciones* y *novelas gráficas* de hoy, dirigidos a un público variado y cada vez más amplio y exigente.

Podemos entonces imaginar el estupor de un niño de otro tiempo cuando se sumergía en el extraordinario y variado universo iconográfico compuesto de hojas pobres³⁴ y hojas sueltas, que se convierte en instrumento principal e inmediato de alfa-

33 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. XII.

34 La expresión “hojas pobres” ha sido utilizada por Ermanno Detti para definir “aquellos productos de impresión de una sola hojita o de pocas páginas que utilizan palabras y sobre todo imágenes para comunicar a la gran masa: las figuritas, los llamados calendarios de los barberos, las cajitas de cerillas, las imágenes de santos, los marcapáginas, los menús. [...] no tienen la riqueza de un libro, o la «dignidad» de un periódico, ya sea porque han sido por lo general poco considerados, pero también porque eran difundidas entre las clases populares más pobres (aunque el destinatario fuera, en realidad, un público muy heterogéneo desde el punto de vista social)”. Detti se refiere especialmente a las impresiones de finales del XIX, principios del XX. En este caso la expresión quiere abarcar el material iconográfico popular *tout court*. Cfr. E. Detti, *Le carte povere. Storia dell'illustrazione minore*, Firenze, La Nuova Italia, 1989.

betización del imaginario infantil. Una alfabetización informal, no regulada, explicada mediante ese palco grande y animado constituido por los callejones y las plazas, excepcionales teatros de humores, sentimientos y eventos de la “comedia humana”³⁵ de recorridos narrativos.

La idea que mueve este estudio, de hecho, pretende recoger el carácter narrativo y unido al texto de la imagen difundida a través de los canales propios de los *colporteur*, es decir de aquellos vendedores ambulantes que no se limitaban a difundir opúsculos, canciones y estampas en las ferias del pueblo y en los mercadillos del campo, sino que improvisaban verdaderas representaciones dando lugar a cautivadoras ‘sesiones’ de lectura en voz alta.

En cuanto al carácter de texto que tiene la imagen, escribe Dallari que un “*texto*, para ser tal, tiene un sentido completo y forma unitaria, es decir, tiene confines precisos e individuales, partiendo de un inicio para llegar a un fin. Resulta evidente cómo el sentido completo que caracteriza el texto se dilata sobre los ingredientes simbólicos que lo componen (palabras, imágenes, etc.), los cuales toman sentido y significado por su posición en un determinado contexto y que se puede describir (y/o adscribir) en un determinado contexto”³⁶. Texto deriva del latín *tèxtere*, tejer. El texto es un tejido, con su desarrollo y su trama, que se resuelve en un discurso continuado y coherente con el fin de comunicar algo. Nos parece que palabras e imágenes juntas pueden constituir un texto, incluso complejo, así como es texto también una sola imagen o una sucesión de imágenes (con intención narrativa y representativa), especialmente en el ámbito de la divulgación y el entretenimiento popular y para la infancia, allá donde el *medium* icónico recorre un camino regio y llega al receptor con inmediatez y velocidad. Por lo demás, la imagen no es más que un signo o un conjunto de signos combinados para formar un código que se presta a la significación. Y el lenguaje icó-

³⁵ *Ibid.*, p. 178.

³⁶ M. Dallari, *Testi in testa. Parole e immagini per educare conoscenze e competenze narrative*, Trento, Erickson, 2012, p. 17.

nico es lenguaje a todos los efectos, con su complejidad sígnica. Este transmite historias: “para el niño, el campo de las imágenes no secuenciales y el de las imágenes secuenciales se proponen como dos mundos en los que aprender a orientarse. La imagen fija representa un punto importante del discurso iconográfico. La fotografía, el gráfico y la pintura, el tebeo y la diapositiva, el mismo lenguaje publicitario – entendido en sus aspectos intratextuales e intertextuales – dan lugar a un sector expresivo dotado de una propia sintaxis, de una sintaxis bastante codificada, de reglas pragmáticas de las cuales se intuye la comunicación hacia el destinatario”³⁷. De esta forma la imagen simple o la secuencia de imágenes componen un mundo semánticamente creado para la mirada-niño, el cual – más allá de los componentes neurofisiológicos de tipo perceptivo e interpretativo – descifra y lee el ‘producto’ entre una combinación de significados de los cuales los signos son portadores, agregando ulteriores significados asignados por el lector a los signos mismos³⁸.

Pero hay más. De la misma manera que una historia narrada oralmente, como en la lectura autónoma de un fragmento literario, el signo icónico de vez en cuando se reviste de un posterior y renovado acercamiento: en él existen tantas interpretaciones, como se ha dicho, de la del autor a la del lector implícito, hasta llegar a la del lector real o empírico, cuyos modelos interpretativos presentan vínculos estrechos con el *milieu de référence*. No solo eso: si leer por imágenes es un trabajo de descodificación, entonces existe un aprendizaje en el “ver” que habitúa al lector a construirse – en el tiempo – una *gramática del lenguaje visivo*, exactamente como sucede según el modelo de la *gramática de las historias*³⁹: se trata de la adquisición de *estructuras* mentales que consienten dominar una imagen o secuencia de imágenes, de acercarse a ellas con familiaridad y una cierta seguridad y de

37 M. Gennari, Prefazione a M. Martin, *Semiologia dell'immagine e pedagogia. Itinerari di ricerca educativa*, Roma, Armando, 1990, p. 11.

38 Cfr. M. Gennari, *Lo sguardo iconico*, Brescia, La Scuola, 1984, p. 10.

39 La gramática de las historias es un esquema mental típico y elemental, compuesto de categorías y relativo a las narraciones, que se adquiere y que predispone al lector a la comprensión de las historias. El esquema, elaborado por los cognitivistas Stein y Glenn, está bien expuesto en R. Cardarelli, *Storie facili e storie difficili. Valutare i libri per bambini*, Azzano San Paolo (BG), Junior, 2004, pp. 51-54.

incluirle y atribuirle significados varios. Sin embargo, existen – conviene recordar – ‘mil aspectos’ de orden cognitivo, cultural, emocional, social-relacional que ayudan en la descodificación y que someten al texto icónico sujeto a una revisión continua: esto hace de la lectura de la imagen un acto creativo, puesto que los códigos visuales se instituyen sobre los elementos y las reglas combinatorias propias de la fantasía, de la invención y del imaginario⁴⁰.

Se debe a Mario Gennari, en Italia, el tratamiento de un estatuto epistemológico de la educación a la imagen según un acercamiento que la emancipa de los prejuicios o posiciones marginales. El estudioso genovés reconoce que el lenguaje gráfico y visivo debe responder a: 1. *Criterios pedagógicos*, que investiguen la función educativa en la promoción de los textos críticos, creativos y estéticos de la expresión de modo que la educación a la imagen no resulte subalterna, sino que implique procesos formativos; 2. *Criterios psicológicos*, que subrayen la implicación afectiva, lógica y cognitiva; 3. *Criterios lingüísticos*, que evidencien la función comunicativa según normas endógenas (morfológicas, sintácticas) y exógenas (semánticas y pragmáticas); 4. *Criterios estéticos*, unidos a las connotaciones excesivas, artísticas y estéticas de la imagen; 5. *Criterios semióticos*, que reconozcan el carácter de lenguaje y de hecho signico analizable según precisas funciones semióticas⁴¹.

Otras autorizadas contribuciones sostienen la lectura de lo visible. Barthes, que al estudio de la imagen ha dedicado amplios ensayos críticos, aclara que algunos estudiosos son poco proclives a considerar la naturaleza lingüística de la imagen, como si esa fuera resistente al sentido en cuanto analogía y representación (según una antigua etimología, la palabra *imagen* parece estar unida a la raíz *imitari*); otros, en cambio, en mantienen que la imagen es en sí demasiado rica y compleja para que se le pueda asignar la significación⁴². Naturalmente, como el texto

40 Cfr. M. Gennari, *Lo sguardo iconico*, cit., p. 43.

41 Cfr. *Ibid.*, pp. 36-37.

42 R. Barthes, *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 2001, p. 22.

escrito, la imagen tiene un significado literal y uno cultural: en el primer caso, es *denotada*, en el segundo, *connotada*. No existe una 'imagen' 'ingenua', es decir una imagen que tenga sólo un significado literal: esto querría decir que permanece en el primer grado de lo inteligible. Y la imagen connotada por un mensaje *cultural* se inserta en un código *cultural*. También Barthes subraya la multiplicidad de lecturas a las cuales puede ser sometida a una figura: estas pueden ser tantas como los individuos que la miran. Sin embargo – precisa el semiólogo francés – las lecturas no son nunca anárquicas, sino que dependen de los varios saberes incluidos en la imagen (prácticos, nacionales, culturales, estéticos). Se habla entonces de léxico en relación con el lenguaje icónico puesto que forma parte de un lenguaje que corresponde a prácticas y técnicas compartidas. Además, si todo hombre detenta más léxico del que forma su idiolecto, "la imagen, en su connotación, estaría por tanto constituida por una arquitectura de signos derivados de una amplia gama de léxicos (de idiolectos); y todo léxico, por muy «amplio» que sea, se codifica, si es verdad, como se piensa hoy, que incluso la psique está articulada como un lenguaje"⁴³.

En la pluralidad de planos, es posible hablar de un lenguaje de las imágenes y de potencial narrativo de las imágenes mismas: "la variabilidad de las interpretaciones no puede [...] poner en duda la «lengua» de la imagen, si se admite que esta lengua está compuesta por idiolectos, léxicos o subcódigos: la imagen está compuesta por completo por el sistema del sentido, del mismo modo que el hombre está formado por lenguajes distintos. La lengua de la imagen no es solo el conjunto de las palabras omitidas (por ejemplo a nivel de combinación de los signos o creador del mensaje), sino también por el conjunto de las palabras recibidas: la lengua debe incluir las «sorpresas» del sentido"⁴⁴. De aquí se deduce que los diversos lenguajes, del escrito al verbal, al lenguaje icónico, puesto que todos están estructuralmente compuestos por el sistema como cultura y por el sintagma de narrati-

43 *Ibíd.*, p. 36.

44 *Ibíd.*, pp. 36-37.

vo, aúnen la fascinación de una naturaleza que es la narrativa. Y el paradigma narrativo, que teje historias, construye relaciones, define tiempos y lugares (en cuya base encontramos la fábula y el mito no por casualidad), sitúa al humano, se convierte en un *habitus* que da significado y cuerpo al ser, que a través de él se modela en el plano del sentido y de las posibilidades⁴⁵.

4.1 Funciones de las imágenes

Sostiene Barthes que cuando una imagen se encuentra acompañada por la presencia de un lenguaje escrito, ya sea este un título, una didascálica o un diálogo, la información recibida por el lector es 'redoblada'. Es precisamente el caso de muchas imágenes para la infancia o de las que tienen un uso científico y divulgativo: piénsese en los silabarios, en los alfabetos con imágenes, en las taxonomías. Aquí el lenguaje reviste una función de *anclaje* y una de *recambio*: "cada imagen es polisémica: esto implica, más allá de sus significantes, una «cadena fluctuante» de significados, que el lector puede en parte elegir, en parte ignorar. La polisemia hace que se interrogue al sentido; ahora bien, este interrogatorio es visto siempre como una disfunción, incluso si tal disfunción es recuperada por la sociedad bajo la forma de juego trágico [...] o poético [...]. De esta forma, en cada sociedad se desarrollan técnicas distintas destinadas a *fijar* la cadena fluctuante de los significados, para así poder combatir el terror de los signos inciertos: el mensaje lingüístico es una de estas técnicas"⁴⁶. El mensaje lingüístico en la imagen, si está presente, la denota: haciendo esto se desarrolla una función de *anclaje*, es decir, asocia un (y uno solo) sentido. La didascálica, por tanto, guía no solo hacia la identificación, sino también hacia la interpretación, impidiendo a los otros sentidos que proliferen hacia 'regiones' más subjetivas. El *anclaje* puede ser ideológico o particularmente asertivo: si está presente, ejerce control, reprime, restringe y limita. Es frecuente en la imagen publicitaria o en

45 Cfr. F. Cambi, M. Piscitelli (a cura di), *Complessità e narrazione*, Roma, Armando, 2005, pp. 18-19.

46 R. Barthes, *L'ovvio e l'ottuso*, cit., pp. 28-29.

la iconografía propagandística con fines políticos. La función de *recambio*, en cambio, es más rara; esta se encuentra presente sobre todo en las imágenes humorísticas y en secuencias (por ejemplo, en los tebeos): aquí palabra e imagen son complementarias y el mensaje escrito adquiere sentido dentro del sintagma general.

Interesante, a este respecto, resulta también la posición del filósofo francés Lyotard. En líneas generales, él sostiene que el encuentro entre palabra e imagen hace el texto menos autoritario y más metafórico, “porque implica con mayor facilidad en las operaciones de lectura e interpretación el universo de los afectos y el deseo, que la razón tiende a excluir, y asigna al usuario (que de esta manera no es solo tal) una función activa, de constructor del sentido y del significado del texto”⁴⁷. Dos lenguajes asociados, según esta posición, no necesariamente aclaran: más bien provocan extrañeza y dan lugar a la metáfora; no restringen el campo de la interpretación: lo dilatan⁴⁸. Según Fonzi y Negro Sancipriano, la imagen metafórica condensa los significados de los elementos (verbal, icónico) produciendo uno nuevo, no atribuible a ninguno de los dos, puesto que suscita sensaciones, pensamientos y sentimientos que constituyen un todo dinámico e irrepetible. Entonces, si la imagen denotativa (como la fotográfica o la de un libro descriptivo) es fría, estática, convencional, la imagen metafórica es única en su lectura relativa, sentida, personal⁴⁹. Es el caso, este último, de la iconografía fantástica y alegórica y más que trataremos en el segundo capítulo.

El ámbito educativo, especialmente con niños pequeños, se considera que la legibilidad de una imagen se facilita cuando es coherente con el texto escrito que la acompaña; o viceversa. Pero la presencia de un texto escrito otorga a la imagen diversas funciones. Cardarello distingue al menos cuatro: la imagen tiene un *rol ornamental y ostensivo* cuando, incluso siendo sugestiva y poética, no aporta una contribución narrativa al texto, es más:

47 M. Dallari, *Testi in testa*, cit., p. 36. Il riferimento è a J.F. Lyotard, *Discorso, figura*, Milano, Mimesis, 2008.

48 Cfr. Ivi, p. 37.

49 Cfr. A. Fonzi, E. Negro Sancipriano, *La magia delle parole: alla riscoperta della metafora*, Torino, Einaudi, 1975, pp. 34-40.

sin el soporte textual resultará carente de sentido, de difícil lectura; la imagen tiene un rol de *simplificación de expresiones abstractas* cuando traduce un enunciado ambiguo (por ejemplo, en el cuento *Ricitos de oro y los tres ositos*, la expresión “llevaban una vida tranquila”) ‘encerrando’ el significado de otra manera polisémico; tiene un *rol de selección* cuando elige del texto verbal la representación de un momento importante o significativo: aquí existe el riesgo de empobrecer o reducir el contenido narrativo, explicado – sobre el plano figurado – según la interpretación personal de la ilustración; por último se produce una interacción entre texto e imagen cuando esta última es indispensable para la comprensión de la narración⁵⁰. Pero en los buenos libros generalmente las ilustraciones recogen en sí un intenso valor narrativo y metatextual, entrelazándose con el plano verbal hasta interpretar artísticamente (libremente) los sentidos: aquí “texto verbal e imagen «danzan» en una interacción que puede configurarse en las formas más diversas: ironía, paradoja, simetría, contraste, complementariedad, paralelismo”⁵¹. En ocasiones la imagen se basta por sí sola y su consecución produce un texto completo de significados, formando una historia. Es el caso de los libros sin palabras, que en la lengua inglesa asumen el sugerente nombre de *silent book*. En los ‘libros silenciosos’ las figuras hablan, como en las estampas de la tradición popular que tanta difusión tuvieron entre los niños y jóvenes.

4.2. *Ceci n'est pas una pipe*

Se ha observado que en los niños muy pequeños la legibilidad de una imagen está unida a su capacidad de reproducir fielmente la realidad. Los libros descriptivos o las secuencias de figuras constituyen una verdadera enciclopedia personal: representan un objeto de manera clara y nítida, añadiendo frecuentemente una palabra que se refiere al objeto representado. Como

50 Cfr. R. Cardarelli, *Storie facili e storie difficili*, cit., pp. 90-97.

51 M. Terrusi, *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei libri per l'infanzia*, Roma, Carocci, 2012, p. 115.

en el *Orbis pictus*, estamos en el grado cero de la representación: las imágenes se ordenan generalmente según un repertorio temático (los animales, las comidas, las profesiones...), y ofrecen al niño el conocimiento sistemático de una realidad codificada⁵². El adulto puede nombrar el objeto representado, reportando por un lado el proceso de significación y por otro el vocabulario en formación. El pequeño lector lo necesita: de esta manera asocia las palabras o los objetos, ordena y los relaciona con el mundo en desarrollo.

Creciendo es posible – si no obligatorio – alejarse de una nomenclatura fija y biunívoca y jugar con los múltiples significados del lenguaje y de la iconosfera. Se trata de la capacidad de leer las imágenes en grado *más elevado*, desarrollando una dimensión lúdica irónica: intuir las ambigüedades, ir más allá de lo literal, divertirse con la paradoja, entender las provocaciones, abandonarse a lo incierto. El célebre cuadro de Magritte, *Ceci n'est pas une pipe*⁵³, es un ejemplo perfecto: sobre la tela el dibujo representa sin duda un objeto llamado 'pipa'. Una didascálica en cal, con grafía de abecedario, declara que no, esta no es una pipa, generando desconcierto y desorientación. Michel Foucault, que le dedicó al cuadro una reflexión crítica, escribe que “comparado con la tradicional función de la didascálica, el texto de Magritte es doblemente paradójico. Se propone nombrar lo que, evidentemente, no tiene necesidad de serlo (la forma es muy conocida, el nombre muy familiar). Y es precisamente en el momento en el que debería dar un nombre, lo da negando que sea tal”⁵⁴. La provocación es potente porque desbarata certezas de orden lingüístico y figurativo; esto causa un quebradero de cabeza, un lío, un problema sin solución o con infinitas soluciones. Este problema comprende la visión en el pensamiento, la sacude, rompe la codificación. Y una imagen estimula y enriquece la creatividad cuando más hace que nos interroguemos por el sentido, incluso por medio de sus partes verbales. En literatura para la infancia lo

52 Cfr. R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 134.

53 El cuadro, titulado *La Trahison des images*, data del 1928/1929. Existen otras versiones diferentes.

54 M. Foucault, *Questo non è una pipa*, Milano, SE, 1988, p. 30.

habían descubierto dos autores: Lewis Carroll con su inagotable *Alicia*, y Gianni Rodari, que se inspiró mucho en el surrealismo y que teorizó sobre la necesidad de una formación en el pensamiento divergente a partir del *nonsense* y de la construcción fantástica mediante insólitos acercamientos entre palabras⁵⁵.

De esta manera el texto escrito no siempre aclara la lectura de una imagen. A veces la confunde y la complica. El ejemplo evidente de Magritte nos sugiere un acercamiento cauto hacia cualquier tipo de *anclaje*, es decir, un acercamiento abierto a lo posible, dispuesto a lo relativo. En lo que nos respecta, un acercamiento que da lugar al juego (visual y conceptual) de los signos y los significados.

5. Infancia y narraciones visuales: la *imagérie populaire* y las reproducciones populares

Se ha dicho que la iconología didáctica se propone estudiar también el *corpus* de imágenes que establecen una relación directa con los niños en el tiempo libre y en el juego y que contribuyen a la formación de un imaginario, ofreciendo una experiencia agradable y atrayente sin necesidad de un vínculo.

Entre el XVIII y el XIX se difunde ampliamente entre las clases populares una iconografía de carácter sacro y profano que da inicio en Europa a la gran estación de la *imagérie populaire*⁵⁶ y que encuentra en las ilustraciones de libros y periódicos populares y para niños, en las figuritas y en los juegos, y – más

55 Cfr. C. Lepri, *Parole in libertà. Infanzia, gioco e linguaggi poetico-narrativi*, Roma, Anicia, 2013.

56 La palabra *imagérie* tiene un sentido preciso en el ámbito de la historia de la imprenta y es todavía usada para comprender el conjunto de representaciones destinadas a un vasto público, pero también las hojas de papel en las que las representaciones eran impresas. En el pasaje del francés al español la expresión asume una connotación más sugestiva y menos ligada a la precisión de la hoja escrita, aunque en este trabajo se utilizará tal terminología para indicar la producción efectiva en sí. Tras el significado y el uso de una palabra se esconde en realidad un fenómeno de una cierta relevancia que con diversas implicaciones caracterizó el mercado de las imprentas en la segunda mitad del siglo XIX. En Italia, se utilizan comúnmente los términos *imagérie populaire* a partir de 1929, cuando los dos editores parisinos Ducharte y Van Buggenhoudt, conocidos por sus estudios sobre el arte gráfico popular, encargaron al coleccionista y estudioso italiano Achille Bertarelli un volumen que se tituló *L'imagérie populaire italienne*. Cfr. A. Milano (a cura di), *Fabbrica d'immagini. Gioco e litografia nei fogli della raccolta Bertarelli*, Milano, Vangelista editori, 1993 y A. Bertarelli, *Le stampe popolari italiane*, Milano, BUR, 1974.

recientemente – en los tebeos, los *medios de comunicación* en los que verter su repertorio.

En el origen de tal fenómeno se encuentran las reproducciones populares, cuya definición es más compleja de lo que pueda parecer en un primer momento: si por un lado se puede pensar en este material como estampas hechas por el pueblo y para el pueblo en un ámbito cultural simple e inmediato, no oculto, por otro nos encontramos a menudo frente a casos de composiciones gráficas extremadamente ricas y complejas desde un punto de vista simbólico, y realizadas con técnicas precisas sin por ello salirse de un terreno de gusto genuinamente popular.

Especialmente en el siglo XIX, cuando las técnicas tradicionales de la xilografía y el aguafuerte son sustituidas por la litografía, las reproducciones concebidas por el pueblo y para el pueblo como portadoras de un mensaje de fe o sabiduría, o de irónica constatación de hechos de la vida cotidiana, cambia y se integra en un panorama de arte de la reproducción en la que de popular no queda más que la tipología de los sujetos representados y del mercado.

Las primeras reproducciones populares no surgieron en Italia, sino en una zona de Europa central entre finales del siglo XIV y principios del XV. Estas nacen como una extensión de la función amonestadora, didascálica y – a pesar de ello – formativa de los mosaicos y frescos en las iglesias ilustraban la historia sagrada a los iletrados, proponiéndose como medio entre idea y pueblo llano. Sin embargo, muy pronto a las imágenes sacras se unieron las reproducciones de carácter profano con ilustraciones de proverbios, cartas para jugar, los ciclos lunares o las estampas con los símbolos de los planetas o con motivos satíricos sobre temas de tradición milenaria. “Y se puede comprender bien su fortuna y su rápida difusión. En lo que se refiere a las imágenes sagradas [...] incluso un simple burgués, artesano o campesino podía obtenerlas gastando poco, bien para sí mismo, bien para colocarlas en su casa, sobre el cabecero de su cama, o incluso para la protección del ganado, colocándolas en la puerta del establo”, escribe Paolo Toschi, y continúa: “Tener la oportunidad de poseer esta imagen, de tocarla, de sentir con un contacto directo,

la sobrenatural fuerza protectora, se convertía en un inesperado privilegio⁵⁷. Es fácil imaginar entonces como el mismo poder taumatúrgico atribuido a una imagen sacra podía ser atribuido también a una imagen profana, plagada de significados simbólicos que satisfacen las necesidades espirituales del pueblo y permiten evadirse de la realidad, desarrollando una acción consoladora frente a una existencia de miseria o privaciones: “la imagen de un santo patrón o de la Sagrada Familia, del «siglo de la vida» o del «mundo al revés» podía ser adquirida por poco dinero por cualquiera para satisfacer una necesidad ampliamente difundida de protección y devoción en el plano religioso, de identidad y pertenencia en el plano cultural⁵⁸.”

Estas imágenes eran producto de un florecimiento, en la segunda mitad del XVII, del trabajo de incisión de prolíficos artistas como Mitelli y de prestigiosas haciendas tipográficas; en Italia es necesario recordar sobre todo a los Soliani de Módena y los Remondini de Bassano⁵⁹. Cada tipografía definía un estilo propio, un catálogo exclusivo. En especial, las reproducciones de Remondini representaron por más de dos siglos el ejemplo más significativo de una producción iconográfica auténticamente popular que comprendía varias tipologías de imágenes, de los juegos de cartas (mazos de cartas, juego de la oca) a los abecedarios. Sin embargo, a pesar del alto valor de una producción semejante, el estudio de los usos y costumbres de la tradición a través de las llamadas hojas pobres ha sido puesto desde siempre en un segundo plano respecto a la investigación en el ámbito de la tradición culta, poco a poco codificada en los

57 P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, Milano, Rizzoli, 1974, p. 5.

58 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 176.

59 En Módena los Soliani eran propietarios de la tipografía gran ducal, pero unieron a la impresión de obras literarias y humanísticas dirigidas a las clases cultas también obras dirigidas a las clases populares; es el caso de las xilografías *La scimmia che fila*, *L'uomo travestito da volpe*, *L'albero della fortuna* pertenecientes a la Colección Bertarelli. La actividad de los Soliani se desarrolló ininterrumpidamente desde 1640 a 1870, pero se conservaron todavía impresiones y grabados producidos por ellos en época anterior a la mitad del siglo XVII. Los tipógrafos modenenses cerraron las puertas después de una especulación efectuada sobre ejemplares falsos. Giuseppe Maria Mitelli, boloñés, caracterizó su producción con un nuevo sentido del humor y está considerado uno de los más grandes representantes del grabado popular italiano. Los Remondini representaron uno de los más grandes centros europeos en la producción de imágenes: los mercaderes ambulantes “exportaban” la mercancía de los Remondini en las ferias de Austria, del Tirolo, de Hungría, de Polonia, de Alemania, hasta que la ambición de un mercado cada vez más vasto causó la ruina de la tipografía en 1850 como consecuencia de una acusación de plagio y falsedad.

varios sistemas filosóficos y científicos de la tradición occidental; por esta razón, el rico patrimonio popular se resiente por la ambigüedad derivada de la carencia de definiciones en ámbitos específicos de los estudios dentro de este sector, si se exceptúan las notables contribuciones de Giuseppe Cocchiara y de Ernesto De Martino.

A menudo, han sido los apasionados del género, como los coleccionistas, los primeros estudiosos capaces de proporcionar instrumentos metodológicos de investigación en el ámbito de la *imagérie populaire*: en Italia se asiste a un trabajo de catalogación y sistematización analítica de gran valor en 1906 gracias al esfuerzo del filólogo Francesco Novati⁶⁰; sucesivamente, Achille Bertarelli, incansable coleccionista de material impreso, y Paolo Arrigoni, estudioso, se interesaron científicamente por el problema y llevaron a cabo, bajo el ámbito de la Civica Raccolta delle Stampe di Milano, una eficaz subdivisión temática según el esquema siguiente recogido por Novati⁶¹:

- La Divinidad;
- El Mundo y las Criaturas;
- El Hombre;
- El Más Allá, el Ciclo de los Novísimos.

Cada una de las categorías contiene numerosos motivos y “submotivos”; para nuestro trabajo puede ser interesante observar la presencia de la infancia, asociada al juego, en la categoría “El Hombre”, junto con “Las cuatro edades del hombre”.

En la base de la producción de reproducciones populares y de su difusión está, de hecho, el motivo del hombre y la vida, alimentado de creencias, supersticiones y sabiduría cotidiana. Entre los motivos recurrentes encontramos “La escalera de la vida”, que ilustra el camino del hombre desde el nacimiento hasta la muerte, “Las Partes del año” y “del día”, a menudo

60 Cfr. F. Novati, *La storia e la stampa nella storia nella produzione popolare italiana*, Bergamo, Istituto italiano d'arti grafiche, 1907.

61 Cfr. A. Bertarelli, *Le stampe popolari italiane*, cit., *passim*.

con referencias específicas al ritmo del trabajo en los campos, “El Mundo” con la revuelta utópica de “El Mundo al revés” y de “El País de la Cucaña”. Estos motivos, los mismos que emergen de las canciones y de la literatura popular, con sus imágenes sugestivas, con sus significados arcaicos, se difunden entre adultos y niños con gran frecuencia hasta los primeros decenios del siglo XX en una sociedad rural en la que, en ciertas situaciones, no se da una neta diferencia entre edad infantil y edad adulta.

La imagen popular sigue de esta manera, en la historia, un destino que es posible comparar con el de la fábula en la tradición: no existe una distinción entre sus destinatarios, en la familia todos pueden escucharla o – en el caso de las reproducciones – recrearse con la imagen.

El mismo sistema de difusión de las hojas pobres evidencia la falta de una mediación entre imágenes o y destinatarios en el ámbito de una iconografía que tiene valor didáctico incluso fuera de los esquemas de un sistema formativo institucionalizado. Con este propósito es útil recordar que en aquel tiempo permanecen inmutables los canales de distribución a través de los vendedores en los mercados locales, si bien flanqueados en las ciudades por tiendas específicas para el abastecimiento de las reproducciones. “La plaza es, por lo demás, el teatro ideal, el lugar donde las reproducciones se exhiben y se venden, desde los tiempos en que los antiguos vendedores ambulantes y saltimbanquis contaban «poemas caballerescos, vidas de santos, sermones burlescos, historias de mentira o chistes políticos» que después eran imprimidas y difundidas. El cerretano⁶² es por tanto el primer editor de la vieja literatura popular: los libretos o las hojas sueltas, declaraban a menudo haber sido impresos *ad instantia* o *a petitione* de un cliente que debía divulgarlos después de haber narrado públicamente el contenido. [...] La producción

62 Por el nombre de la ciudad de Cerreto de Spoleto, de la que en el Medioevo provenían numerosos nómadas, cerretano significa vendedor ambulante, charlatán, estafador. Más recientemente son llamados “Tesinos” los vendedores del Valle de Tesino, pequeño centro a distancia de Bassano, donde se encontraba la tipografía de los Remondini. Los Tesinos llegaron con sus encargos de estampas populares hasta la Rusia Asiática, volviendo al país para reabastecerse, solo después de una peregrinación que duraba cuatro años. Cfr. P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, cit.

«*muricciolaia*»⁶³ continuó vendiéndose, en miles de ejemplares, saliendo de las imprentas de centenares de tipógrafos, y decayó lentamente, sustituida por los medios de comunicación más modernos y eficaces. A finales del siglo XIX tenemos todavía, en Italia, algunos editores que venden cartas lunares y hojas sueltas en las que se proponen, casi sin cambio alguno, el repertorio antiguo, y continúan ofreciendo al lector el *Alfabeto del villano* o la *Vida de San Alejo* que actualizan, con pequeños cambios estilísticos, las viejas imágenes del mismo tipo, imprimidas desde el siglo XVI⁶⁴, escribe Faeti. Mario Rigoni Stern nos ofrece un retrato convincente y pintoresco de la figura del vendedor ambulante a través del personaje de Töble Bintarn, pastor fugitivo y vendedor de estampas por necesidad, en una obra de 1978:

En los años en los que había recorrido el mundo, primero como aguador en las minas, después como *eisenponar* en el ferrocarril en construcción, o también como militar, en muchas ocasiones encontré a estos vendedores ambulantes bastante singulares que en las ferias y exposiciones mostraban su mercancía atándola a un cordel sobre los muros de las iglesias o bajo los pórticos; y no vendían cosas necesarias para usarse en un trabajo o para la casa o para el campo, como: arneses para caballos, quincallas, utensilios, hebillas, telas, etcétera, sino hojas de papel con figuras. Imágenes de santos y representaciones que cuentan historias que todos podían entender, incluso los iletrados. Incluso él mismo el domingo se había detenido por algunas horas para mirar aquellas figuras o leer las didascálicas, fantaseando sobre los hechos de la Biblia, o de la antigua Roma, o de los Caballeros de la Mesa Redonda, o sobre imágenes de ciudades lejanas, de costumbres y de países y de guerras napoleónicas.

[...]

Eran, aquellas reproducciones iconográficas, los únicos objetos de arte que desde hacía tres siglos difundían las obras de los

63 Francesco Novati, en el intento de definir la literatura popular europea, llamo “*muricciolaia*” (N. del T.: propia de los muros o puestos donde se vendía) al tipo de estampa adquirida ocasionalmente en las ferias, u ofrecida por los “vendedores de noticias”. Estas imágenes eran colgadas a menudo en las paredes y transmitían un mensaje que generalmente resultaba alternativo respecto a los contenidos pedagógicamente difundidos por la autoridad constituida. Cfr. A. Faeti, *Guardare le figure*, cit., p. 4.

64 A. Faeti, *Guardare le figure*, cit., p. 5.

grandes maestros entre la gente del campo y las ciudades, y en los caseríos esparcidos por montañas y llanuras. Los tesinos, los viejos y expertos vendedores ambulantes – en tiempos lejanos recorrían Europa vendiendo pedernales – llegaron a establecer imprentas remondinianas, las famosas imprentas de Bassano Veneto, en todos los países del mundo: de Escandinavia a la India, de Siberia a Perú. Y cada pueblo y nación tenía sus gustos y lo que iba bien para los luteranos del norte de Europa no era aceptado por los españoles; los rusos deseaban imágenes de París o Londres o reproducciones de Rafael, los franceses y los habitantes de los Países Bajos episodios de las campañas napoleónicas o paisajes y costumbres caucásicas o de Moscú, los americanos del sur Vírgenes de Guadalupe y Juicios Universales, los austriacos paisajes románticos italianos y escenas de caza; pero todos, al fin y al cabo, tenían sus santos particulares, y quien quería a San José más viejo o la Virgen más joven.

De esta manera los vendedores de reproducciones debían conocer gustos y tradiciones, y proponer las adquisiciones a clientes particulares según el sexo o la edad, la fe religiosa, el trabajo que ejercían y las pasiones⁶⁵.

Tönle vuelve de su largo viaje y decide conservar dos reproducciones para colgarlas de las paredes. Roberto Farnè, en su *Iconología didáctica* reporta el precioso testimonio literario, individual en este gesto una tensión pedagógica que involucra a la familia entera: “Las imágenes, que hasta aquel momento él había tratado y vendido como mercancía, ahora ejercitaban sobre él la fascinación de la visión. Tönle las desenrolla a la luz del fuego bajo la mirada asombrada de los niños, y en este punto la historia de su viaje se abre sobre la visión de las dos imágenes, la real de la experiencia vivida y narrada por Tönle se enriquece con representaciones sugestivas. Rigoni Stern describe minuciosamente el contenido de aquellas reproducciones evocando toda la fascinación de una visión encantada, y reconstruye la dimensión pedagógica provocada por el estupor provocado por aquellas figuras en un contexto pagado de comunicación afectiva y narrativa”⁶⁶.

65 M. Rigoni Stern, *Storia di Tönle*, Torino, Einaudi, 1978, pp. 12-15.

66 R. Farnè, *Iconologia didattica*, cit., p. 175.

El fragmento de Rigoni Stern introduce una reflexión sobre la incidencia de una actividad socialmente marginal, alejada de los sectores más elevados de la oficialidad pictórica, que sin embargo se introduce con pleno derecho en un proceso de formación del todo peculiar, alternativo respecto a los proyectos pedagógicos institucionales, que involucra en gran medida la infancia y el imaginario y como veremos en los *exempla* tratados a continuación.

EN LAS PLIEGUES DE LA HISTORIA: FRAGMENTOS NARRATIVOS ATÍPICOS

1. “Historias que todos podían entender”

La búsqueda y el análisis de una iconografía narradora para los más pequeños en el periodo de máxima difusión de la *imagérie populaire* en Europa e Italia (entre la segunda mitad del siglo XIX y principios del siglo pasado) permite delinear históricamente una idea de infancia muy influenciada por la clase: en época post-unitaria la sociedad asume un rostro moderno, caracterizado por la contraposición entre burguesía y proletario/pueblo. Este último, esparcido entre el norte y el sur, entre ciudad y campo, encarna dos mentalidades diferentes: la del urbano-industrial y la del agricultor preindustrial. Si la primera, laica y emancipadora, está cercana a los ideales universales de la burguesía, la segunda se encuentra fuertemente ligada a lógicas de fatalismo y connotada por el folklore y creencias mágico/místico-religiosas. De ello resulta una concepción de infancia por un lado privatizada y conformada (*dentro* de la familia burguesa), que tenía acceso a los libros y a la instrucción, y por otra marginal, proletaria y campesina, a menudo precozmente adulta. El niño burgués, “así como emerge *también* de la literatura para la infancia que describe el perfil imaginario, pero muy real en cuanto a proyección ideológica de una clase y de una cultura e instrumento de pedagogía, aparece inmerso en las instituciones (familia, escuela, iglesia, estado-patria), vive en el mismo cuerpo, en profunda simbiosis (también cuando se rebela; incluso en *Pinocho*, que sin embargo deja entrever otras dimensiones), donde actúa según normas y reglas ya dictadas, a las cuales debe obediencia y que puede transgredir, pero con el peligro de la sanción punitiva, que viene de las mismas cosas, desde Dios hasta

los padres y maestros"¹. La infancia proletaria, especialmente en zonas agrícolas, en cambio, vive no separada de los adultos e inmersa en una cultura plagada de contenidos arcaicos, participa en los ciclos de la naturaleza y los ritos comunitarios, anhela la fiesta y el mundo al revés en un espectáculo carnavalesco que tiene valor de iniciación y se imprime fuertemente en la formación del imaginario.

Nos imaginamos, por tanto, una infancia burguesa atraída por las fábulas ilustradas, fantoches y hojas de teatro para recortar, hojas de construcciones, juegos y figuras para vestir, soldaditos, pesebres, y una infancia que se deja atemorizar por horribles *exvotos*, como también divirtiéndose mientras hojear estampas alegóricas y satíricas, lunares, almanaques y bestiaros. Se trata siempre de imágenes extremadamente atrayentes y transversales, que todos son capaces de leer y comprender, y que proponen de nuevo los *tópoi* recurrentes de una *gramática narrativa típica del imaginario popular*.

A continuación se proponen algunas formas de representación viva entre las más comunicativas y que pertenecen sustancialmente a dos grandes "familias icónicas"²: la de la iconografía sagrada y la de la iconografía profana, reunidas por el común denominador de accesibilidad para el gran público.

2. La iconografía sacra

Las representaciones religiosas colectivas en los ambientes populares se pueden asociar a una serie de fuentes iconográficas: la devoción y la piedad individuales suelen ser representadas por *exvotos* y estampitas con imágenes religiosas. Las primeras, si bien expuestas al público, como reacción individual; las segundas como representaciones estereotipadas pero con un uso privado o doméstico. A un nivel más alto están las imágenes decorativas sagradas, por ejemplos los retablos, que atestiguan una

1 F. Cambi, S. Ulivieri, *Storia dell'infanzia nell'Italia liberale*, Firenze, La Nuova Italia, 1988, p. 35.

2 G. Dorfles, «Le figurine». *Dalla pubblicità all'arte, dal collezionismo all'industria*, in AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989, p. 9.

religiosidad colectiva dentro de los espacios dedicados al rito y las plegarias, como las iglesias parroquiales. Nos interesan en esta caso los *exvotos* y las imágenes devocionales o santas, porque pensamos que podrían constituir, para una infancia pobre de libros y de juegos estructurados, material icónico fácilmente localizable, en la casa y los ambientes de vida en común, irresistiblemente fascinantes ya sea por el estilo *naïf* empleado en el dibujo, ya sea por el valor intensamente expresivo y narrativo de las representaciones: estas, igual que las hojas del cuentacuentos, nutrían la memoria social y se fijaban en el imaginario infantil aterrando por el hiperrealismo y la crudeza de las figuras. No solo eso: ejercían una fascinación unida al misterio y la excepcionalidad de los hechos narrativos.

La iconografía religiosa tiene origen en la práctica del arte xilográfico; las primeras imágenes impresas con vocación espiritual datan del siglo XIV y consistían en impresiones sobre papel con un dibujo grabado sobre una tablita de madera. Esta técnica fue practicada clandestinamente en las abadías y rápidamente gozó de éxito también en el ámbito doméstico. A los primeros prototipos toscos, siguieron los soportes en metal, cincelados por orfebres y artesanos. En Europa el periodo más prolífico de producción de imágenes sacras se tuvo entre el siglo XV y el XVI, entre Núremberg y Flandes. Precisamente Flandes, lugar-símbolo del catolicismo nórdico, fue el punto de partida de una notable cantidad de imágenes, incentivada por el Concilio de Trento (que reafirmó solemnemente la importancia de las imágenes sagradas, los peregrinajes y el culto a las reliquias) y por el activismo jesuita. Como recuerda Burke, “las imágenes eran realizadas «por el bien de los niños y la gente simple», por decirlo con palabras de Martín Lutero, «que están más predispuestos a recordar la historia sagrada mediante pinturas e imágenes en lugar que a través de palabras o doctrinas»³. También la Reforma, por tanto, hizo uso de las imágenes: por un lado extrayendo del repertorio tradicional del humor popular y de la risa (a la Bachtin) para po-

3 P. Burke, *Testimoni oculari*, cit., p. 65.

ner en ridículo a la Iglesia de Roma, y por otro haciendo objeto de culto la efigie del mismo Lutero.

A la incisión en madera le sustituyó después la hecha en cobre y aguafuerte. En la mayor parte de los casos eran reproducciones de cuadros de maestros alemanes e italianos que representaban la vida de Cristo, retratos de santos o símbolos. En el XVI se incrementó notablemente la producción francesa y en París nacieron diversos editores-grabadores que producían imágenes de buena calidad artística y fuertemente inspirada en los temas del Renacimiento italiano. Más tarde las exigencias comerciales se antepusieron al valor artístico y en el siglo XIX, primero la aparición de la litografía y después de la cromolitografía, alimentaron la difusión de imágenes devotas, hasta entonces producidas según las modas y los cambios estilísticos del momento. En Italia, se debe a los Remondini de Bassano y a los Soliani de Módena la actividad tipográfica más significativa no solo en la impresión de *imagérie* profana, sino también de estampas piadosas⁴.

2.1 *Exvoto* y cuentos

Producido en un soporte simple, para Vovelle “el *exvoto* compensa su pobreza con méritos insustituibles: [es] uno de los raros medios de investigación en el mundo silencioso para quienes no disponían de la expresión escrita; una confesión individual, que se introduce, por poco que sea, en el secreto de las conciencias”⁵. El *exvoto* permite, de hecho, penetrar la sensibilidad y la percepción popular de lo sacro en relación con lo que atemoriza, como el peligro de la vida y la enfermedad: la locución latina, derivada de la elipsis de *ex voto suscepto*, se utiliza para indicar “después de una promesa” y se manifiesta como un objeto ofrendado a una divinidad (Dios, la Virgen o un santo) sea como fruto de un compromiso que el creyente asume con la

4 Cfr. C. Bernazzi, M. Campolongo, *Immagini e immaginettes sacre: viaggio nell'arte tipografica*, en AA.VV., *I Santi*, Piombino, Consiglio di Quartiere “Città Vecchia”, 1993, pp. 43-46.

5 M. Vovelle, *Immagini e immaginario nella storia*, cit., p. 19.

divinidad misma o como agradecimiento por una gracia recibida. Por extensión puede tratarse de manufacturas que representen una imagen del cuerpo enfermo (el corazón, un miembro: en estos casos se llaman *exvotos* objeto), realizados a menudo en materiales preciosos con la plata o de un objeto representativo de la enfermedad (la camisa manchada de sangre, los instrumentos médicos); en otros casos nos encontramos con tablillas pintadas con extraordinaria precisión en la voluntad de narrar fielmente los eventos excepcionales y peligrosos vividos de los que se salió milagrosamente indemne. En lo histórico se trata de un testimonio de notable valor, puesto que documenta creencias, temores y esperanzas evidenciando una psicología del milagro y una forma de sentir que el pueblo llano y anónimo desarrolla ante el peligro. Se configura como un producto iconográfico entre los más interesantes porque no se halla estereotipado ni es sofisticado, sino sincero y fruto de un auténtico ímpetu de agradecimiento hacia la divinidad a la que se ha encomendado. A menudo autoproducido o comisionado a un pintor-artesano, el *exvoto*, a diferencia de la estampita sacra que se produce en serie, revela la creatividad del autor y tiene carácter de unicidad al revelar los elementos de la vida material y de la cultura: “desde la vestimenta, a los gestos cotidianos, al hábitat o al trabajo, al viaje... la familia en sus estructuras, la jerarquía de los roles en su interior, el código de valores que la regulan”⁶. Es un documento de historia social que refleja la dialéctica del texto escrito y de la expresión figurada en una sociedad en gran parte analfabeta: podemos observar estos cuadritos aún conservados en los santuarios, con colores luminosos y una grafía incierta, a menudo carente de gramática. Para los niños del pasado aparecían como ventanas a un mundo doloroso y desconcertante, incluso espantoso, pero también cotidiano y rebosante de personajes y objetos bien legibles y reconocibles que narraban historias articuladas e increíbles en un único *frame*: un eficazísimo cuento en síntesis, por tanto, que no deja espacio a la alegoría, pero donde no faltan – a veces – los motivos seductores de la paradoja y lo maravilloso.

6 *Ibíd.*, pp. 109-110.

Por ejemplo, en un *exvoto* conservado en el Santuario de Montenero de Livorno y que data del 1841, notamos una ambientación ciudadana en la que figuran el local del asador y el fritero (con el pollo asado), el banco de las *focacce*, el carnicero, alguien que vende marisco. La escena está animada por una mujer con un cuchillo que sigue a un chico herido; después hay tres hombres en estado de agitación: dos hombres de pueblo y uno vestido elegantemente, tal vez de uniforme. La descripción en cal es exhaustiva: “Cesare di Michele Tocchini, de dieciocho años, perseguido por su hermano con un cuchillo en la mano ayuda rápidamente a su cuñada, mujer de este último, agarrando al pobre chico por los pelos y tras coger del banco el cuchillo del pan comenzó a darle golpes despiadados como si fuera un bárbaro extranjero. El Med.º cae al suelo, acude toda la gente, que desarma a la bárbara mujer y el chico con cinco heridas muy peligrosas fue llevado al hospital donde tras cuarenta y cinco días P.G.R. de Maria SS. Di Montenero salvó la vida después de lo ocurrido en Via del Giglio el día 1 de agosto de 1841”. Una tragedia familiar consumada en la calle y bajo la mirada de todos, ricamente propuesta con detalle en los particulares y la adición de una Virgen con el niño elevada en lo alto que ve y vigila. La historia narrada es clara, no se presta a malentendidos. Podría ser interesante saber por qué Cesare provocó la ira exacerbada del hermano y la cuñada, pero el final consolador, como en una fábula, es suficiente para calmar cualquier curiosidad: por una gracia recibida, el joven se salva y con eso basta.

Dieter Richter, que ha estudiado la imagen de la infancia en el mundo burgués, recuerda que el recurso a la explicación milagrosa es frecuente y tiene motivos no solo ortodoxos: “repetidos y extraordinarios milagros estaban en el interés de muchos: el orden ganaba con ello, el cestillo de las ofrendas a la iglesia se llenaba, las ventas de las posadas, de los tenderos, de las fabricantes de velas, de las fábricas de cerveza, de los orfebres, de los pintores y vendedores de artículos devotos se expandía, los arquitectos, los ediles y los artesanos recibían encargos y también los saltimbanquis, los vagabundos, los mendigos y los ladrones obtenían su beneficio. El milagro era, por así decirlo,

una ayuda económica clave en una sociedad que veía desarrollarse la relación mercancía-dinero⁷. Los niños, en tal contexto, están presentes en calidad de lectores de imágenes, como se ha evidenciado, pero también – por otro lado, como observa de nuevo Richter – objeto frecuente de representación en los mismos cuadros devotos: la sanación de los más pequeños, de hecho, juegan un papel importante en los libros de milagros y se refrendan con una forma narrativa que copia la de las leyendas: niños que se han caído de la cuna, enfermos (en un *exvoto* que muestra a una niña encamada se lee: “Amalia, hija de Giovanbatista Ceccherini de nueve años y once meses con un tumor blanco debía ser sometida a operación, pero la intervención de María SS. de Montenero con emplastes de hierbas radicales el mes de noviembre quedó sana y libre en el año 1852”), víctimas de incidentes domésticos (“El 27 de enero de 1906 la jovencita de trece años Palmira Giaconi mientras limpiaba el suelo en la Cerámica de Anelli que se halla en Via delle Sorgenti «en Livorno» se enganchó el pelo en un soporte que la lanzó con violencia aunque salvó la vida, por milagro de María SS. de Montenero”) o al caerse por una ventana (“Laura Angiolini de doce años por la Gracia Recibida de María SS. de Montenero el día 12 de noviembre 18... [ilegible] se salvó agarrándose a una cuerda de la segunda planta desde la que cayó al suelo [abajo a la izquierda se lee la firma del autor]” y “Iacopo Querci de tres años y medio cayó dos plantas por el exterior de la puerta maremmana y P.G.R. de María SS. de Montenero quedó ileso, el 12 de junio de 1852”) o por el hueco de las escaleras, o casi ahogados en el mar, etc. También se encuentran muchas tablillas devotas con motivos recurrentes: el malaventurado o el que le tiene cerca, en el momento del incidente, se encomienda a la Virgen o un santo, que intercede y salva.

Numerosos son también los niños víctimas de accidentes ocurridos mientras jugaban en la calle: “Pietro Fontana, de ocho años de Livorno, hijo de Lorenzo y Liberata, que vive en Borgo dei Cappuccini N° 6, p° 2, el día 5 de octubre de 1891 mientras se

7 D. Richter, *Il bambino estraneo. La nascita dell'immagine d'infanzia nel mondo borghese*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 2010, p. 79.

divertía en la calle con un aro fue atropellado por un carruaje en la que se encontraban seis personas y el caballo y las ruedas le pasaron por el cuerpo con evidente riesgo para su vida, pero por Gracia de M.S.S. de Montenero se salvó. Los padres dedicaron esta memoria en 1891". También en este caso la imagen reproduce fielmente lo ocurrido, restituyendo un fragmento de la vida urbana historiográficamente significativo.

De la misma tipología son los *exvotos* reproducidos a continuación, en los cuales no siempre está presente la descripción de los hechos. Sin embargo, el cuidado en los detalles, minuciosamente y realísticamente retratados (véanse las cristaleras o los letreros: la Unión, compañía de seguros, Giuseppe Meucci papelería, negocio de pasta, Restaurante El Nuevo Mundo, Café la Unión, el tranvía n. 86 directo hacia Montenero), restituye al evento un tiempo y un contexto preciso, y da por tanto espesor narrativo y credibilidad.

A veces el mismo cuadro, como en una tira de un tebeo moderno, narra internamente también el final feliz de la historia con una técnica de simultaneidad típica de la iconografía medieval y de las leyendas⁸. Estas narraciones adquieren el valor de advertencia y ofrecen modelos de comportamientos como un cuento moral; por lo demás, desde el punto de vista de la estructura narrativa, es fácil comprender cómo las historias de las sanaciones prodigiosas pudieran resultar fascinantes y emotivamente significativas para la mirada infantil, que se refleja en ellas y a través de las mismas vive el miedo, la aventura, el epílogo, en una experiencia de fuerte impacto en el plano iniciático: "los cuentos hablan de la intervención milagrosa en circunstancias sin posibilidad alguna de escapar; se sostienen sobre la tensión dramática creada por la desesperación, por una lado, y por la milagrosa salvación, por otro. Son historias con final feliz; la narración de la *desgracia* se presenta como historia de la *salvación*", escribe Richter, y añade: "la técnica ilustrativa del texto y de las imágenes se puede definir como gestual-parenética. A menudo, las escenas separadas sobre la reproducción se montan uno junto

⁸ Cfr. *Ibíd.*, p. 82.

a otra con una técnica simultánea – se trata de un principio figurativo que toma forma del «estilo narrativo» que tuvo inicio con la pintura sobre tabla medieval, llegando incluso a las estampitas populares, a las tablas de los cuentacuentos y a las páginas dibujadas, y de allí a las historias ilustradas del siglo XIX⁹. La escenografía se propone de nuevo con sus constantes: en lo alto y suspendido, más frecuentemente en el centro, está el ‘salvador’; la imagen representa la desgracia y eventualmente su solución; el texto, en forma narrativa, sintácticamente esquemático, se limita describir lo que se representa con caracteres en mayúsculas o cursivas, sea como sea, muy claro y legible.

Sobre el texto y la narración del *exvoto* se expresa también Pietro Clemente. El estudioso identifica en la pintura devota un mensaje, un acto de comunicación que tiene características peculiares, “siendo un valor testimonial de la representación más fuerte y la inmediatez iconográfica más comunicativa y, en edad de escasa difusión de la pintura, más extensiva”¹⁰. De ello resulta un modelo narrativo centrado en el ego y un modelo iconográfico centrado en la divinidad, en el cual los componentes representados en el voto – como se decía – pueden ser traducidos en un cuento que, como tal, “tiene personajes y funciones narrativas (protagonista, antagonista humano-natural-circunstancial, salvador), pero la estructura está subordinada a los valores del esquema iconográfico: el salvador (en alto) tiene la potencialidad de gracia para *x* individuos, el protagonista *xl*, en presencia de un antagonista específico *y* (enfermedad, robo, caída, etc.), ambos colocados en posición «dependiente» de la divinidad, establece una relación con la potencialidad salvadora obteniendo una gracia especial. Esta última no es más que una de las posibles intervenciones de la potencialidad que se repite inalterada en todos los *exvotos* de *ese* santuario, o que se repite, con las variaciones del universo salvífico católico, en todos los *exvotos* pintados”¹¹.

⁹ *Ibid.*, p. 85.

¹⁰ P. Clemente, *La ricerca della grazia. Tutela pubblica e comprensione intellettuale degli ex voto*, en P. Clemente (a cura di), *Pittura votiva e stampe popolari*, Milano, Electa, 1987, p. 17. Cfr. también P. Clemente, L. Orrù, *Sondaggi sull'arte popolare*, in *Storia dell'arte italiana*, vol. XI, Torino, Einaudi, 1982.

¹¹ P. Clemente, *La ricerca della grazia*, cit., p. 17.

El texto escrito, casi siempre presente en el , tiene varias finalidades: indica el autor del cuadro; la descripción de la gracia; la fecha y la sigla PGR (*Pro Gratia Recepta*/Por Gracia Recibida) o VFGA (*Votum Feci Gratiam Accepi*). A veces la descripción verbal es muy larga y ambigua y la imagen menos explícita, otras veces el texto es redundante y añade particulares que aumentan el *pathos* narrativo de la imagen, “mutando la sintética fijeza en elemento de una secuencia dinámica (como una tira en potencia, o una escena)”¹². Naturalmente el texto, tan valioso por su historia, es vehículo de informaciones varias y representa una fuente de gran valor (piénsese no solo en las creencias puestas en juego, sino también en los usos y las costumbres, la decoración, el léxico compartido, en la vida de los niños y adultos reflejadas en los cuadros: se cura un “tumor blanco” con “hierbas radicales”, o se evidencia la difícil situación de una jovencita al servicio de una familia acomodada) que añade o puede hacer – si es posible – polisémico y objeto de múltiples trazas analíticas el documento examinado. Otros estudiosos, entre ellos Belli y Bernardi¹³, han probado a leer la tablilla devota en términos de un cuento siguiendo las teorías propgianas y de Greimas, individuando en la escena iconográfica una serie de ‘actores’ cuyas relaciones son al mismo tiempo visivas y narrativas: figuras y narración, lenguaje verbal e icónico insisten ejemplarmente, de forma conjunta, sobre el mismo *médium* y parecen anticipar la cultura de la imagen y la comunicación de masa de nuestros días. El alcance comunicativo de una síntesis así es particularmente eficaz y hace de la reflexión sobre los *exvotos* algo no simple, no banal. También por la mezcla entre religiosidad, fábula y magia, de la cual – como veremos a través de la iconografía profana – la cultura popular se ve influenciada. Interesante, respecto a este punto, es la conclusión a la que llega Dieter Richter: estas ‘historias de salvación’ deben su difusión no tanto al dominio del cristianismo, sino

¹² *Ibid.*, p. 18.

¹³ Cfr. G. Belli, *Il ciclo iconografico della grazia*, in *Ex voto: tavolette votive nel Trentino*, Trento, Catalogo della mostra, 1981; L. Bernardi, *Storia dell'arte, ex voto e nuove frontiere del visivo*, en G. Fontanelli, *La pietra sotto la croce. Gli ex voto di Montenero*, Firenze, Vallecchi, 1982.

más bien a la expresión de un pensamiento mágico popular¹⁴ que une, en un fascinante sincretismo, creencias espirituales y supersticiones.

2.2. De lo público a lo privado: santos y estampitas devotas

Observa Toschi que las imágenes sagradas populares se encuadran por un lado en la historia del arte, por otro en la historia de la literatura: “las imágenes que, grabadas en toscas xilografías, entran en casa de los humildes, constituyen a menudo la única obra de arte que da una tenue luz de belleza a los tugurios, son a menudo el recuerdo, más o menos directo, de las que estaban ya representadas en los frescos, en las tablas pintadas, en las esculturas y bajorrelieves de las iglesias y santuarios. Mientras el gran arte evoluciona y alcanza cimas cada vez más altas, el pueblo permanece fiel al arte de una época”¹⁵. Por otra parte, los temas de la poesía religiosa medieval (la pasión de Cristo, la vida de S. Alejo o de S. Catalina de Alejandría, etc.) continúan siendo transmitidos de generación en generación no solo oralmente, sino también a través de los libretos populares que contienen historias en octavas o representaciones sacras. Esta producción, por lo general anónima, construye un riquísimo patrimonio icónico dirigido a quien no tenía la posibilidad de asistir a las representaciones: historias de santos se desarrollaban página tras página entre imágenes y textos narrados o dialogados, colocados debajo como una didascálica. Una escenografía respetable: satisfactorio para la vista y cautivador por la trama.

De la síntesis entre imagen sacra e historias de santos y divinidades nacen las estampitas de santos, uno de los elementos más difundidos y controvertidos de la iconografía popular. El uso de la imagen para la difusión de la fe, de hecho, siempre ha suscitado dudas en la Iglesia: de los excesos del movimiento iconoclasta de los siglos VIII y IX en Oriente, a la idea, en Occi-

¹⁴ D. Richter, *Il bambino estraneo*, cit., pp. 85-86.

¹⁵ P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, Milano, Electa, 1984, p. 35.

dente, de una fe que no podía ser transmitida mediante las ‘cosas sensibles’ (como las imágenes), en el tiempo ha prevalecido – especialmente en época medieval y Renacimiento – una actitud que considera fundamental alcanzar los estratos de la población analfabeta mediante la comunicación icónica. Santo Tomás mismo evidenció la función pedagógica y de fijación eidética de la comunicación sacra¹⁶. Italia, sede del catolicismo, vio un desarrollo bastante significativo en las estampas religiosas: desde el origen de la impresión, la Iglesia incentiva ella misma la difusión de imágenes sacras. Existen, obviamente, también intereses económicos, que favorecen por un lado a los impresores, y por otro a los vendedores¹⁷. “El comercio, además de en las tiendas, lo llevaban a cabo los vendedores ambulantes especializados que recorrían los países ofreciendo solo coronas, imágenes y rezos. Algunos viejos grabados representan también al hermano (o presunto hermano) que llegaba a la plaza del pueblo, abría un puestecito con las imágenes de alguna Virgen milagrosa y, después de haber narrado las gracias que ella confiere, la vende a su devoto público”¹⁸. La Virgen, por lo demás, sigue siendo la imagen más reproducida y venerada de toda la temática sagrada. Para el pueblo, es ella la que intercede ante Jesús, es el “trámite” que todo fiel siente más cercano y familiar. Es la Virgen, y no por casualidad, la que está siempre presente en los *exvotos* conservados en los santuarios. Las representaciones de santos, en cambio, son bastante variadas. Para estas imágenes, del Medievo a hoy, la estilística figurativa refleja los gustos de varias épocas y a menudo toma el modelo del gran arte. Ciertamente, también la imagen del santo resulta estereotipada y es reconocible por

16 Cfr. E. Detti, *Le carte povere*, cit., p. 115.

17 Es frecuente la explícita petición de dinero en el interior de una imagen sagrada, sobre todo en las estampas-carné de alguna obra pia o santuario. En algunos de estas, mediante oferta, se puede adquirir un derecho perpetuo a ser miembro de las misas: “Más de 2000 misas al año: ¡para siempre! Pía Obra del Sagrado Corazón de Roma con participación en el disfrute de seis misas diarias siempre y a los rezos de los salesianos [sigue el nombre a pluma de una persona que efectuó el ofrenda]”, se lee en un carné. Cfr. E. Detti, *Le carte povere*, cit., pp. 109-113. Borello subraya además la producción, en Bolonia con el impresor Salvardi, de imágenes utilizadas para el juego de la lotería, que llevaban escrito en la parte posterior “n. de lotto – extracción de Florencia 5 6 14 60 90”. Estas imágenes eran frecuentemente vendidas por ciegos y mendigos delante de las iglesias de Bolonia. Cfr. L. Borello, *Immaginette, stampe e figurine di soggetto sacro*, in AA.VV., *Figurine!*, cit., p. 68.

18 A. Bertarelli, *Le stampe popolari italiane*, cit., p. 27.

algunos elementos recurrentes: el santo está en el centro, tiene una mirada estática y está rodeado de objetos-símbolos que lo identifican: una cruz o una paloma, flores, un cráneo, según la historia que se narre de él. Como el protagonista de una fábula, “no aparece nunca, especialmente en las estampas más recientes, el lugar de nacimiento y muerte del santo, que se transforma en un personaje fuera de la historia. Quien mira la estampa de un santo es transportado inmediatamente a un mundo imaginario, estático, trascendental, alejado de la realidad cotidiana”¹⁹, animado por personajes etéreos colocados en una dimensión sin tiempo ni espacio. Existen, además, características regionales relacionadas con la forma de ejercer la devoción en cada una de las provincias. En cuanto a los motivos, se observan al menos dos elementos expresivos: los del martirio y del suplicio, el de la heroica resistencia ante el sufrimiento, y los – más hagiográficos – de carácter casi aventurero que envuelve la vida legendaria del santo, también en este caso parecido al de las fábulas y los mitos (un episodio destaca: San Jorge que mata al dragón)²⁰.

De nuevo emerge, entonces, la dimensión narrativa, sobre todo en esas imágenes sacras que no han sido aprobadas por la Iglesia²¹ y que tanta difusión tuvieron entre el pueblo: se trata de estampas de pesebres y de santos protectores. Estos últimos eran invocados para resolver los imprevistos de la vida, como proteger de calamidades naturales, sanar los animales o conservar el puesto de trabajo: estaba San José para los carpinteros, por ejemplo, o San Blas, protector de la garganta, o San Emigdio, patrón de los terremotos.

Y es en este punto donde la iconografía sacra se funde con la iconografía profana: los santos protectores, como los motivos del mundo al revés y del país de la cucaña, expresan un valor consolador y de resarcimiento en el ámbito de una dimensión que cada vez es más privada y personal: santos y pequeñas es-

19 E. Detti, *Le carte povere*, cit., p. 118.

20 Cfr. P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, cit., p. 40.

21 En 1704 la Iglesia publicó en Roma, en el *Index librorum prohibitorum*, un elenco de “imágenes indecentes e ilícitas”.

tampitas ilustradas eran adornadas con encajes²², enmarcados o recortados y pegados en las paredes de una habitación en la puerta de una casa; se encuentran en los viejos cajones de la ropa, colgados de los aparadores en las cocinas, en las cunas de los niños y entre los objetos personales.

Nota Detti que “en este pasaje de lo público a lo privado la imagen se carga de toda sus valencias pedagógicas”²³ y es en este proceso y en el contexto privado, de la casa, donde advertimos fuertemente la presencia de una infancia inevitablemente partícipe de una devoción que comprende principalmente el mundo femenino, es decir, madres y hermanas. El elemento del baúl, el cajón de la ropa, a este propósito, nos dice mucho de un profundo sentir personal: “las mujeres campesinas recluidas en la angustia del quehacer cotidiano se dejaron seducir, comenzaron a liberarse de la constricción del aislamiento y adquiriendo estampas hicieron viajes y sueños mentales a través de los consentidos caminos de la fe”²⁴. En el baúl las mujeres ponían su ajuar, fruto de años transcurridos tejiendo y bordando. No había, en una sociedad campesina, otros espacios de intimidad. El trabajo cotidiano en los campos o en casa no daba un momento para demoras sentimentales, pero en lo muebles dotales, que contenían la ‘historia personal’ de la mujer, había guardado un patrimonio emotivo importante, como observa Rosanna Cavallini, que ha encontrado a lo largo de los años decenas y decenas de imágenes dentro de los cajones olvidados en los desvanes del Tirol del Sur: en un contexto semejante, “bien se comprende la necesidad de rodearse de “protecciones”, ya sean reconocidas oficialmente por la Iglesia, u otras más secretas provenientes de una cultura popular sumergida y nunca borrada por completo. Es así, por tanto, cómo la difusión de imágenes de santos taumatúrgicos se

22 Estas imágenes así adornadas tomaban el nombre de *canivet*, el pequeño arnés, el *canif*, similar a un cortaplumas y útil para cortar papel o pergaminos con la finalidad de crear encajes y bordados de gran efecto. En el siglo XIX, con la difusión de las técnicas de impresión, también los bordados serán producidos en serie y tomarán el nombre de *canivet mécaniques*.

23 E. Detti, *Le carte povere*, cit., p. 115.

24 R. Cavallini, *L'incanto delle immagini*, en Ead. (a cura di), *L'imagerie populaire. L'immaginario popolare nelle stampe europee dal XVIII al XIX secolo*, Catalogo della mostra tenutasi presso lo Spazio Klien di Borgo Valsugana, 7 febbraio - 4 marzo 2010, Comune di Borgo Valsugana, 2010, p. 15.

insertaba perfectamente en mecanismo protector que demandaba salvación con pequeños gestos reconfortantes y privados. Gestos mínimos como susurros de palabras nunca pronunciadas para aliviar el ansia de las expectativas incumplidas, calmar las lágrimas, soportar los dolores y atemperar las rebeliones imposibles²⁵. Así las mujeres, cuyo saber ha permanecido oculto y alejado de la esfera pública largo tiempo, dejan traza y memoria de sí mismas y de sus historias individuales a través de gestos de atención y decoración de los propios ámbitos de la vida y de expresión, como son los lugares de lo doméstico y del gobierno de la casa, la tutela de la familia, la maternidad y la educación de los hijos²⁶, en los cuales se desarrolla una identidad de género bien definida y que es posible reconstruir históricamente a través del uso de fuentes iconográficas.

Las imágenes de santos clavados o pegados con harina blanca en los cajones dotales nos cuentan sobre los peregrinajes, de urgencia y prioridad²⁷, pero también – por extensión – de una infancia envuelta en un intenso proceso de revelación e historias fantásticas: “central en transmitir ritos, mitos, leyendas”, de hecho, “ha sido la figura femenina. Se escuchaban fábulas y cuentos en el regazo de la abuela o de alguna vieja comadrona, o aprendían canciones de cuna y cancioncillas por medio de cualquier sirviente, y era con la ayuda de la madre que a veces las largas tardes invernales los niños aprendían a deletrear y, por tanto, a leer”²⁸. Las historias increíbles de santos y santas encontraban entonces, para los más pequeños, una referencia icónica tangible y concreta de la imagen pía, que satisfacía la necesidad de imaginación y se fijaba en el imaginario con sus particulares y sus atrocidades (la sangre, los estigmas, las coronas de espinas...), también en este caso similares a un historia moral narra-

25 *Ibíd*, pp. 19-20.

26 Cfr. S. Olivieri, *Educare al femminile*, Pisa, ETS, 1995, p. 28.

27 Ha sido estudiado que la forma de exponer sigue una simetría casi mágico-ritual: las estampas marianas y cristianas son de dimensiones mayores y ocupan una posición central; simétricamente siguen otras estampas hacia la derecha o izquierda.

28 S. Olivieri, *La mia mamma faceva la corollia! Famiglia, scuola, gioco e lavoro minorile nel primo Novecento*, en C. Covato, S. Olivieri (a cura di), *Itinerari nella storia dell'infanzia. Bambine e bambini, modelli pedagogici e stili educativi*, Milano, Unicopli, 2001, p. 234.

da. Interesante, viendo la calidad del soporte narrativo, es notar además que la concepción de la ilustración, a veces dividida en recuadros para narrar cronológicamente las gestas del santo, o bien escondida por cortinillas que se levantaban, en las llamadas estampitas “sorpresa”, o tridimensional y desarrollada en profundidad, en las estampitas “teatro”, como un moderno *pop-up* o libro de juego. Soporte e imagen se prestan así a un encuentro ‘interactivo’ cargado de estupor y curiosidad, que une al agradable gesto de hojear y de abrir una mirada ávida de observar y conocer.

3. Imágenes para el juego y la fábula

Hojear y observar imágenes es una actividad que involucra en gran medida y desde siempre también la dimensión lúdica, puesto que la imagen pone en escena las fantasías infantiles, las orienta, les da una forma y las realiza. Como si se leyera una historia, a veces, se proporcionan palabras para reconocer, acoger y expresar sensaciones y estados de ánimo, así la ilustración enriquece nuestro patrimonio figurativo, lo ‘alfabetiza’, lo connota y lo declina de diversas formas construyendo y alimentando un bagaje imaginario útil para leer e interpretar cada vez más textos iconográficos. La lectura de las imágenes en el juego se configura, por tanto, como una experiencia potenciada porque une la actividad lúdica a la estética y la fantástica en un recorrido de formación que se fija desde la infancia, pero que está destinado a redefinirse en los símbolos y los signos de la misma forma que un lenguaje narrativo o poético.

Históricamente entre imagen y juego se desarrolla un vínculo natural y productivo. Basta con pensar en los juegos de estampas, entre los que destacan los mazos de cartas o las que se deben recortar²⁹ y los juegos de mesa que usan dados (por ejemplo, el Juego de la Oca) u otros que se basan en la extracción de números por sorpresa (como el Juego Romano o el Biribisse). Se piensa que las primeras cartas, al igual que las fábulas de Char-

29 Cfr. G. Lise (a cura di), *Stampe popolari lombarde dell’800*, Milano, Arti Grafiche A. Cordani, 1977, p. 36.

les Perrault, vieron la luz en la corte del rey de Francia, cuando el pintor florentino Stefano Della Bella recibió el encargo de realizar algunos juegos para el pequeño Luis XIV, futuro Rey Sol. Los grabados compusieron tres mazos de cartas de cobre que tienen como objeto la mitología, la geografía, las reinas célebres y al mismo rey de Francia, descritos en la parte baja de la figurita por una didascálica que indica las virtudes y los aspectos negativos, de modo que el lector/jugador puede atribuir un valor distinto a los ‘buenos’ y a los ‘malos’. Se trata para Farné de “uno de las más refinados e interesantes testimonios de la aplicación de la imagen al juego didáctico”³⁰, cuyo enfoque iconográfico permanece inalterado – si bien con temas y motivos cambiados – hasta nuestros días. Y como para las fábulas perraultianas, el contexto aristocrático de desarrollo marca un pasaje de la cultura popular a la cultura culta, la cual sin embargo mantiene todavía modelos mágico-religiosos, estructuras sociales e itinerarios educativos³¹ en la inclusión, también en el juego, de los elementos de lo fantástico y lo maravilloso, como también del *conte* pedagógico. Se difunden así, en ámbito aristocrático y burgués, los primeros juegos de cartas, ideados para entretener a la infancia (aunque no solo) privilegiada, a la que instruir y educar: “el principio era el de apuntar sobre el natural interés del niño por las imágenes y por el juego, con el fin de iniciarlo de manera agradable en el conocimiento de nociones y argumentos, o en la adquisición de particulares capacidades lógicas y lingüísticas. [...] El moto *Aux enfants sages, de belles images* indica de manera irrefutable la intención pedagógica que a finales del siglo XVIII y por todo el XIX llevó a la gran expansión de la iconografía en la literatura y en los juegos para la infancia”³². Como título ejemplificativo se recuerda la *Raccolta Bertarelli*, que enumera en su archivo iconográfico numerosísimos juegos y hojas para niños que el estudio Alberto Milano presenta en el ámbito de una reseña milanés

30 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 182.

31 Cfr. F. Cambi, Perrault, il «Cabinet des fées» e la fiaba moderna, en F. Cambi (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*, Pisa, ETS, 2001, p. 50.

32 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 189.

centrada en las cartas decoradas y dirigidas a los más pequeños. La recopilación contiene:

- hojas de teatro para recortar; nacen en Londres y Viena a principio del XIX y reproducen en pequeño formato los dramas representados en los escenarios de esas ciudades. Se venden con diferentes trajes intercambiables, los decorados y el texto de la obra. Se trata de litografías de colores con partes móviles que separar y montar. Entre los sujetos más frecuentes encontramos Pulcinella, Colombina, Arlequín, pero también 'personajes exóticos' como el turco, el chino, representados según estereotipos eurocéntricos: el primero lleva un turbante y la cimitarra, el segundo un clásico sombrero de bambú con forma de cono. No falta el teatro de papel, que puede ser montado en un espacio tridimensional;

- las hojas de fábulas y cuentos de imágenes; se basan en dibujos originales proporcionados por ilustradores profesionales, que trabajan normalmente en almanaques y tiras satíricas de los periódicos. Se presentan como cuentos ilustrados de una página subdividida en viñetas con didascálicas, y presentan cuentos morales o históricos (también en este caso, con una visión eurocéntrica, basta con pensar en los títulos *Hechos atroces cometidos por los turcos a los cristianos* o *Episodios de la guerra de Oriente*);

- las hojas de construcción; son modelos para construir edificios (bloques, iglesias, pabellones de Exposiciones Universales, etc.) y objetos (medios de transporte, farolas...), a menudo adjuntos a los libros, que se difundieron desde 1860 en Europa. Si se ensamblaban con cuidado, podían también moverse como verdaderos juguetes;

- los juegos y las figuras para vestir; son muy frecuentes y llegan también a las clases populares, gracias a la difusión que le dieron los *colporteur*. Hay juegos de mesa y de recorrido, pero también figuras con partes para combinar y recomponer personajes con ropa siempre distinta;

- las hojas de los soldaditos; abundaban y las coleccionaban los niños, fascinados por las historias de los mayores sobre las guerras; los editores tenían que actualizarse continuamente

sobre los uniformes de los ejércitos: estaba la guardia imperial china, los arqueros, los escaladores, las diferentes armadas³³.

La peculiaridad de algunos de estos juegos consiste en el involucramiento que comprende el dúplice binario de la narración y de la exploración táctil y sensorial: al lector/jugador se le obliga a construir, modelar, realizar las propias figuras, útiles para habitar escenarios inventados en los que dar rienda suelta a las historias. A este respecto, es necesario recordar también el fenómeno de los *scrapbooks*: en el siglo XIX, con la difusión de la imagen impresa, nació la moda de recortar y pegar imágenes ya sea con fines lúdicos, ya sea para conservar recuerdos o documentar el presente. Mujeres, hombres y niños se dedican con pasión a esta actividad: se trata, generalmente, de coleccionistas de imágenes litográficas sacadas de las cajas de cerillas, de los envoltorios para la carne o de las revistas: “para formar su *scrapbook* el niño se sirve de todas las figuras que consigue recuperar de las cajas de turrón y de los envoltorios de chocolatinas [...] Pero a menudo el libro de recortes recoge también acuarelas y dibujos en blanco y negro confiando a los elementos decorativos y bordados la labor de crear marcos y empalmes”³⁴. De esta manera cada *scrapbook* es el resultado de un trabajo paciente y creativo de elección y de selección iconográfica, a veces colectivo y no totalmente desconectado – incluso en este caso – de una dimensión exquisitamente narrativa: “observando, en cambio, los criterios conceptuales de composición de fragmentos de papel, se encuentra, a menudo, una afinidad con la nueva literatura que estaba encontrando en las fábulas para niños de los hermanos Grimm, de Hans Christian Andersen y de Lewis Carroll [...] una invitación explícita, la hecha por los citados escritores, a cultivar asociaciones y una expresión, también visual, que no debería ser necesariamente realista. Es común en los *fotocollage* y en las fábulas, no inmunes ni uno ni otras a las teorías darwinianas, el combinar partes humanas y partes animales de modo fantástico”³⁵.

33 Cfr. A. Milano (a cura di), *Fabbrica d'immagini*, cit.

34 C. Piantoni, *Scrape-Books. L'album dei ricordi*, en “Charta”, n. 7, 1993, pp. 56-57.

35 L. Masina, *L'arte di incollare tra Ottocento e Novecento*, en M. Mancini (a cura di), *Leggere le immagini. La*

Interesante, además, es la práctica frecuente de dejar, entre los recortes, espacios blancos para la adición de palabras, cartas, autógrafos, como sucede en los modernos diarios de los adolescentes, en una experiencia intensa de juego, historia, autobiografía, de la que muchos grandes autores se contagiaron: desde Emily Dickinson a Andersen, que solía acompañar sus fábulas con la creación de recortes de papel y siluetas, hasta Mark Twain, autor de decenas de álbumes de recuerdos y del libro *Mark Twain's Patent Scrapbook* (1872)³⁶.

Más atrás en el tiempo, pero con un éxito que duró mucho, también el grabador boloñés Mitelli se dedicó con fortuna a los juegos. Célebres son sus treinta y tres juegos, clasificados en tres grupos: los juegos de dados sin mesa³⁷; los juegos de dados con mesa; los juegos de cartas. En los primeros el grabado no es más que una simple exposición de reglas, en los segundos la imagen hace de mesa e ilustra a menudo los recorridos y casillas detalladas con gusto; los juegos de cartas son esencialmente dos: el Tarot y el Pasatiempo. Las imágenes representadas parecen interpretar la realidad circundante y añadir motivos propios de la cultura cómica popular, como en un espejo deformante en el que el jugador puede reconocerse: fisionomías, gestos, vicios y defectos se amplifican y consienten unir al recorrido lúdico a la risa transgresiva que surge de la observación del texto icónico y de la lectura de las didascálicas profanas³⁸.

A diferencia de las imágenes sacras, nos encontramos aquí frente a una iconografía expresamente pensada para los adultos y para la diversión y la formación del pueblo y los más pequeños. Nos interesa porque constituye material precioso para la reconstrucción de una historia de la infancia y de la concepción de la infancia misma, pero también para la formación del imaginario infantil, alimentado a menudo de figuras acompañadas y refor-

ricerca sulla cultura visuale, Napoli, ScriptaWeb, 2011, p. 65.

36 Cfr. *Ibid.*, pp. 72-80.

37 Por mesa se puede entender una mesa de juego o una simple mesita o folio, tabla o plantilla de juego con bordes, casillas, símbolos y figuras, como un mapa o un como un verdadero terreno estructurado.

38 Cfr. G. Dossena, *I 33 (+ 18) giochi del Mitelli*, en AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, Perugia, Editori Umbri Associati, 1988, pp. 23-24.

zadas por narraciones e historias reales (como las historias de guerra) o fantásticas. En los juegos de Mitelli, por ejemplo, los mismos niños son representados con sus gestos en ambientes cotidianos: uno aprende las letras del alfabeto mientras la madre cose y el padre escribe (*El juego de la verdad*, 1688³⁹); otros van a la escuela de la maestra Bernardina, armada con látigo y vara (*Juego de la Señora Bernardina maestra de escuela, así habla a sus estudiantes*, 1692⁴⁰); otros ayudan a los adultos, especialmente a las madres, en los trabajos domésticos y en las compras del mercado.

Bajo una óptica de análisis que alcanza a la *imagérie populaire* de más amplia difusión, incluso entre las clases menos pudientes, a continuación se elige focalizar la atención en el Juego de la Oca y las figuritas, las cuales – quizás más que cualquier otro soporte iconográfico – tienen el valor de fundir la lucidez y la narración.

3.1 El Juego de la Oca: una escenografía collodiana

A mitad del siglo XVIII, un siglo después de la inauguración de las imprentas Remondini, en la ciudad francesa de *Épinal*, Jean-Charles Pellerin comenzaba una actividad tipográfica que duraría hasta principios del siglo XX, convirtiéndose en una de las más importantes en el campo de la iconografía popular. Es, de hecho, con las *images d'Épinal* que se define el concepto moderno de *imagérie populaire*, que los *colporteur* saboyanos contribuyeron a difundir como los Tesini habían hecho con las estampas remondinianas⁴¹.

Las impresiones de *Épinal* consistían en figuras y figuritas de todos los géneros, hojas sueltas con los hechos de la crónica representados y comentados, abecedarios y opúsculos ilustrados se distinguían puesto que no solo se difundían entre un público

39 Cfr. AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, cit., p. 110.

40 Cfr. *Ibid.*, p. 118. Cada alumno representado en la impresión es asociado a un número y a una característica personal, por ejemplo si lee 10. Cattarina he sabido, que estás siempre en la ventana; 7. Flaminia siempre apesta, no la quiero en mi escuela; 6. Visto que Lucía trabaja allí le quiero dar un buen marido; 2. Paulin ha hecho caca y ha manchado las braguitas.

41 Cfr. R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 180.

vastísimo, sino que mantenían una relación especial con los niños: “*Épinal* anticipa dibujo y encuadernaciones que serán típicas de los periodos de la infancia, imprime figuritas para recortar y emplear en diversos juegos (teatrillos, construcciones, soldaditos, etc.) y las deliciosas *devinettes*; imágenes en las que es necesario buscar un determinado personaje u objeto hábilmente escondido en el juego gráfico de la figura”⁴². Además, con el inicio de la litografía, a la que hemos hecho referencia antes, se optimiza la relación calidad/cantidad/coste y es posible satisfacer la creciente demanda de imágenes más refinadas por un parte de un público diversificado; los juegos de mesa (la lotería, el Juego de la Oca, el Mercader de la feria, etc.), que habían tenido éxito en los ambientes aristocráticos y cultos de la segunda mitad del XVII, llegan al pueblo (y a la infancia) y reciben una gran aceptación por las características de su fórmula: las ilustraciones no representan un simple aspecto decorativo del juegos, sino el objeto mismo con el que o sobre el que se juega, y además provienen de repertorios ampliamente conocidos de la iconografía popular, por lo que se entienden inmediatamente.

Siguiendo el ejemplo de *Épinal*, de manera análoga, también en la producción de los impresores italianos de imágenes las hojas de juego no faltaron casi nunca a partir de la del siglo XVI. En la colección de Lebrun-Boldetti⁴³, recogida por Bertarelli, encontramos clásicos juegos de mesa como las damas, juegos de recorrido como el Juego de la Oca (disponible con 63 o 90 casillas), el Juego del Barco o el Juego Romano. Entre finales del XIX y principios del XX el tipógrafo Eliseo Macchi añadió nuevos juegos a su producción: el Juego de Cesto, el Juego del deporte a caballo y a pie, la cantina, la caza al diablo y dos juegos relacionados con los acontecimientos históricos de las guerras de

42 *Ibíd.*, pp. 180-181

43 La tipografía Lebrun-Boldetti es inaugurada en Milán el 18 de agosto de 1872 por Giuseppe Lebrun, francés, y Carolina Bodetti, milanese, “Para el ejercicio y desarrollo del negocio litográfico. Lebrun orientó su producción dirigiéndose esencialmente hacia el mercado de las hojas para chicos, un mercado en fuerte expansión en Italia porque iba con retraso respecto a los otros países europeos. Comenzó a imprimir en litografía hojas de teatro, de figuras, de muñecos para recortar, hojas de historia natural y sucesivamente añadió a la producción una rica serie de hojas de construcciones, de pesebes, de juegos de mesa y libretos para niños, además de una amplia gama de hojas de soldaditos. En 1887, con la muerte de Lebrun, entraron los tipógrafos Marcenaro y Macchi.

Africa: el Juego del Asalto (Makallé) y el Juego de los Italianos en África⁴⁴.

Los juegos imprimidos en “hojas sueltas”, a los cuales se añadía un dado y se usaba como ficha alguna semilla, garbanzos u otros objetos presentes en casa, se dividían en muchas casillas ilustradas, cada una de las cuales identificaba los resultados de los lanzamientos en los que se gana o se paga. Farné distingue en el esquema lúdico que se propone en los varios juegos un repertorio figurado y temático con un contenido educativo, implícito o explícito⁴⁵. Giampaolo Dossena, estudioso y experto en juegos, en un librito con un provocador título y caracterizado por posiciones polémicas respecto a la pedagogía⁴⁶, reivindica un natural y genuino intento formativo en los juegos de la tradición mientras estos no estén impuestos o instrumentalizados por la acción pedagógica del adulto. En realidad muchos juegos de mesa y mucha iconografía presente en estos juegos, como se ha visto poco antes, indican claramente una intencionalidad pedagógica: insistiendo en el natural interés del niño por la imagen y por el juego, los juegos de cartas, los dominós con figuras, los juegos de recorrido, intentan iniciar al usuario más o menos veladamente en el conocimiento de nociones o argumentos. En la reconstrucción de la historia del Juego de la Oca, Staccioli evidencia el significado altamente simbólico de este juego en las formas que a continuación veremos, pero precisa una actitud de explícita voluntad de transmisión de los valores y conocimientos dominantes dentro de determinados contextos y momentos históricos: “existen a partir del siglo XVIII juegos de mesa con motivos religiosos, morales, civiles, revolucionarios, didácticos, con personajes históricos o bíblicos, con número variable de casillas; existen juegos de la Oca para hacer apuestas, por reclamo publicitario, juegos que recuerdan las carreras deportivas, la vida cotidiana, que enseñan a protegerse de las incursiones aéreas. Existen *Ocas* donde la protagonista es sustituida por apóstoles,

44 Cfr. A. Milano (a cura di), *Fabbrica d'immagini*, cit., p. 16.

45 Cfr. *Ibid.*, p. 187.

46 Cfr. G. Dossena, *Abbasso la pedagogia*, Milano, Garzanti, 1993.

ángeles, banderas, existen *Ocas-Vía Crucis*, etc. Del 1751, por ejemplo, es una *Récreation spirituelle* dedicada a los jóvenes que estudiaban en los institutos religiosos porque como dice la regla «es justo que los religiosos se diviertan, pero solamente en Dios y por el amor de Dios», y por tanto las casillas llevaban indicaciones del tipo: «42 disipación del espíritu», ve a la casilla 24, «recogimiento interior»; o la 71 «apego al confesor» que mandaba a la 18 para «buscar a Dios por sí solo». Otra *Oca* curiosa está dedicada (París 1810) al juego de la enseñanza (latín y griego), así como otras materias. Hay también curiosos inconvenientes que se recuerdan en el juego: el látigo (que manda al jugador a estudiar), las Orejas de asno (es necesario esperar a otro jugador); la Expulsión del colegio (se empieza de nuevo...), etc. En 1815 se publica en París el *Juego familiar de la urbanidad para la instrucción de los niños, dedicado a la juventud estudiosa*, donde en lugar de las ocas había alegorías que pretendían demostrar que la sociedad se funda sobre la «buena educación», la «amabilidad» y la «cortesía», además de en «saber intenso como regalo divino». Las diferentes casillas sugerían que «tuvieran cuidado de que se les bajaran los calcetines» y de «no escupir al fuego o por la ventana», de «saludar a los eclesiásticos ante los que pasa» y de «no hacer burlas para provocar la risa, porque arruinan las facciones»⁴⁷.

El Juego de la Oca es uno de los más representativos juegos de mesa de carrera o de recorrido y tal vez el juego que más el resto ha sido adaptado a las circunstancias⁴⁸ y dotado de potencial educativo; las versiones más antiguas datan de épocas arcaicas y tenían probablemente significados religiosos y sagrados, como el Juego de la Serpiente enrollada, presente en el antiguo Egipto, el Juego de la Serpiente Kolowis, chino, y el Juego del Renacimiento, tibetano. Pero el Juego de Oca, así como lo conocemos, lleva este nombre porque en las diversas versiones lleva la imagen repetida de una oca. El presunto origen de este juego se

47 G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 1998, pp. 120-121.

48 También el inglés Bell individúa numerosas versiones de los juegos de recorrido, como las norteamericanas ilustradas *Su nel Klondike* y *La corsa dell'oro*, que reflejan la excitación y el entusiasmo suscitados en el siglo XIX por los descubrimientos de nuevos yacimientos de oro. Cfr. R.C. Bell, *Il libro dei giochi da tavolo*, Milano, Idea libri, 1979, pp. 72-75.

coloca en la Florencia del siglo XVI, cuando el *Divertido Juego de la Oca* aparece entre los dones enviados por Francisco I duque de la Toscana a Felipe II rey de España; existe un ejemplar impreso en Venecia en 1640 (*El divertido juego de la Oca*)⁴⁹. Pero más allá del origen más o menos aristocrático, este juego de cartas, muy difundido entre las clases populares, lleva a un sobreentendido mensaje confiado a las sugestivas y antiguas simbologías del recorrido espiritual que dirige a los jugadores hacia la meta, y de las seis figuras que recorren que se hallan en todos los ejemplares y que marcan los pasajes a superar: el puente, la posada, el pozo, el laberinto, la prisión y la muerte; la imagen de la oca aparece generalmente aquí y allá cerca de las casillas ilustradas. Los jugadores se mueven por el recorrido según el número de pasos indicados por el dado lanzado, en sentido generalmente antihorario, y entran simbólicamente en una representación arquetípica del recorrido de la vida expresada por un trayecto que permite llegar lejos, pero que a veces obliga a volver sobre los propios pasos para soportar algunos “castigos”.

Se comprende cómo el Juego de la Oca, en todas sus iteraciones, constituye un proceso formativo de los más interesantes desde el punto de vista iconológico y didáctico. Es oportuno reflexionar sobre aspectos que Farné elige como demostración de tal valor educativo: “el primero se refiere a la configuración del juego, que es precisamente la de un *currículum*, es decir, un *recorrido*, ordenado y finalizado, que el niño debe cumplir siguiendo en este caso la mecánica sencilla del juego y donde cada casilla, con la imagen, la didascálica o las indicaciones que contiene, representa una pequeña «unidad didáctica» dentro del «programa» que el juego propone. Otro aspecto viene dado por la exigencia de selección y de síntesis: la idea de resumir y representar, por ejemplo, la vida de Napoleón o la historia de los descubrimientos científicos en 63 casillas, como es normal que tenga

49 Sobre la historia del Juego de la Oca, véase S. Mascheroni, B. Tinti, *Il gioco dell'oca*, Milano, Bompiani, 1981; G. Lisi, *Il gioco dell'oca*, Firenze, Libreria editrice fiorentina, 1982; P. Iannello, *Il dilettevole gioco dell'oca*, Milano, Mimes, 1999; N. Valentini, *Il molto dilettevole giuoco dell'oca. Storia, simbolismo e tradizione di un celebre gioco*, Mantova, Sometti, 2006, pero también G. Dossena, *Abbasso la pedagogia*, cit., pp. 24-35, G. Staccioli, *Il gioco e il giocare*, cit., pp. 119-122 y por último R.C. Bell, *Il libro dei giochi da tavolo*, cit., sobre la historia de los juegos de tablero de todo el mundo.

el clásico juego de la oca, se convierte en un ejercicio didáctico interesante (y quizás también divertido). [...] El tercer aspecto es el de la verificación del aprendizaje, que obviamente no existe en el plano formal tratándose de un juego; pero, si el juego es divertido (cosa por otra parte bastante rara en juegos donde el carácter pedagógico está muy marcado...) debería favorecer su *repetición* que, como sabemos, es el ejercicio didáctico fundamental para «aprender». Se trata en estos casos de un aprendizaje nocional hecho de nombres e imágenes relativas a eventos y personajes, de los cuales los niños memorizan fácilmente también la colocación en el plano del juego⁵⁰.

Así utilizado (e instrumentalizado), el Juego de la Oca ayuda a nutrir un imaginario culturalmente e ideológicamente connotado⁵¹, pero pierde la fascinación unida a los símbolos, que también son de notable interés en el ámbito de una investigación que se propone sondear las relaciones existentes entre literatura, iconografía y juego popular. Los seis elementos recurrentes en las casillas de la versión clásica están entre los *tópoi* iconográficos más frecuentes en las impresiones difundidas en un ambiente rural. Veámoslos:

- el puente: generalmente puesto en la casilla número 6, obliga a pagar un “peaje” pero permite saltar a la casilla 12;
- la posada, o la casa, o la fonda: posicionada en la casilla 19, obliga a pagar una suma convenida y a estar parado durante uno o tres turnos;
- el pozo: en la casilla 31, obliga a pagar una suma convenida y a sufrir una ley “cruel”: se permanece parado hasta que en la misma casilla no caiga otro jugador; entonces el primero podrá salir y retroceder hasta la casilla precedentemente ocupada por el último jugador;
- el laberinto, o el jardín amurallado, o la colina con un árbol en la cumbre: puesto en la casilla 42, obliga a pagar una suma y volver a la casilla 29;

50 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 191.

51 Dossena recuerda un Juego de la Oca impreso en 1945 en “Il Pionere”, periódico para niños del PCI: “En las casillas afortunadas no aparecía una oca sino un partisano con una metralleta humeante”. Cfr. G. Dossena, *Abbasso la pedagogia*, cit., p. 31.

- la prisión: posicionada en el número 52, representada generalmente por un navío donde se embarcan los galeotes o por una jaula, castiga al jugador de la misma manera que el pozo;
- la muerte: representada por una calavera, por un esqueleto o por una oca atravesada por una flecha, se encuentra generalmente en el número 58 y obliga a pagar una suma convenida y volver al inicio del juego. En algunos casos excluye del juego. La oca, presente en varias casillas, permite doblar la puntuación del dado⁵².

Además de otras consideraciones sobre la numerología asociada a ciertas imágenes, a proceder en espiral, hacia el centro, y al elemento de fortuna que guía a los participantes, el significado iniciático de los símbolos enumerados parece claro: mientras la posada simboliza el descanso⁵³, el puente, el pozo y el laberinto representan los innumerables obstáculos de un camino difícil como es de la existencia humana en la concepción popular, plagado de trampas e insidias cada vez más duras a medida que se acerca la meta.

Una vez evitada la última parada, la del símbolo de la muerte, se está ya cerca de la meta, que debe ser alcanzada con precisión, de lo contrario el jugador será víctima de un inquieto ir y venir mientras los adversarios recuperan terreno.

Son evidentes, en el Juego de la Oca, los elementos de la fabulística popular. No es por casualidad que muchos escenarios ilustrados en las cajas poco afortunadas del juego sean también algunas entre las piedras miliare de uno de los recorridos más celebres y sugestivos de la literatura para la infancia: el del muñeco Pinocho, personaje-eterno en continuo camino de una obra abierta y cargada de significados que se mueve entre la fábula, el sueño y la novela de formación, plagada de alegorías y espejo de

52 Cfr. G. Dossena, *Abbasso la pedagogia*, cit., pp. 28-29; R.C. Bell, *Il libro dei giochi da tavolo*, cit., p. 141.

53 El motivo de la comida o el lugar en el que atiborrarse / descansar está presente en la iconografía popular con valor utópico: "Los poemas populares, las fábulas y los grabados aman, de hecho, describirnos el País de la Cucuña como la tierra ideal donde el hombre sueña con refugiarse en un dulce abandono". Cfr. G. Cocchiara, *Il paese di Cuccagna e altri studi di folklore*, Torino, Boringhieri, 1980, p. 183. También la oca en sí podría ser una referencia a la abundancia de comida.

una imagen de la infancia a caballo entre tragedia y utopía⁵⁴. En *Pinocho*, de hecho, están la calle, los obstáculos, los engaños, la muerte, el hambre, una coacción a la fuga, viajes improvisados, todos los elementos arquetípicos de una edad infantil elemental y universal: “Pinocho es el grado cero de la infancia, corresponde a ese hemisferio de necesidades primarias que caracterizan al niño, para sí mismo y para la sociedad. Se trata de elementos de naturaleza, pero traídos con una precisa connotación realista, sin hipótesis románticas o rosseauianas. Al mismo tiempo el muñeco vive traumas ético-culturales de la infancia: el laberinto de Edipo, la fuga y el retorno, que dominan las tentaciones del imaginario, el remordimiento y la fuerte resistencia a la adaptación”⁵⁵. El laberinto, símbolo de una casilla del Juego de la Oca, pero también impreso en la espiral que da la dirección del recorrido del juego, es un tema literario y místico por excelencia del caminar sin rumbo y de posible perdición, de enigma⁵⁶, así como también de desafío y de alcance de la meta prefijada: si se excluyen los laberintos textuales de la literatura contemporánea (Calvino, Borges), ontológicamente inextricable del ovillo de posibilidades narrativas⁵⁷, en los laberintos clásicos y en las fábulas el protagonista está destinado a alcanzar la salida, a superar el *impasse* y la desorientación presentes en el recorrido (existencial), hasta llegar a un final feliz. En cuanto a las insidias, estas se encuentran a lo largo del camino, dentro de las casas, animadas por perturbadoras amenazas ocultas por una fachada acogedora: la posada es una de estas. Si en el Juego de la Oca obliga a permanecer durante uno o tres turnos, en *Pinocho* es el espacio preludio del engaño, donde solo los ‘asesinos’ consiguen calmar una sed antigua:

Andando, andando, llegaron al terminar la tarde, rendidos de cansancio y de fatiga, a la posada de El Cangrejo Rojo [...] El

54 Cfr. F. Cambi, *Colloidi, De Amicis, Rodari. Tre immagini d’infanzia*, Bari, Dedalo, 1985, p. 34.

55 *Ibid.*, p. 49.

56 Cfr. P. Orvieto, *Labirinti, castelli, giardini. Luoghi letterari di orrore e smarrimento*, Roma, Salerno Editrice, 2004, p. 26.

57 *Ibid.*, p. 119.

pobre gato, que tenía el estómago sucio, sólo pudo comer treinta y cinco salmónes a la mayonesa y cuatro raciones de callos a la andaluza; pero como le pareció que los callos no estaban muy sustanciosos, hizo que les agregaran así como kilo y medio de longaniza y tres kilos de jamón bien magro. También la zorra hubiera tomado alguna cosilla; pero el médico le había ordenado dieta absoluta, y tuvo que conformarse con una liebre más grande que un borrego, adornada con unas dos docenas de capones bien cebados y de pollitos tomateros. Después de la liebre se hizo traer un estofado de perdices, tres platos de langosta, un asado de conejo y dos sartas de chorizos. Por último, pidió para postre unos cuantos kilos de uva moscatel, un melón y dos sandías, diciendo que no quería nada más. [...] El que menos comió de los tres fue Pinocho, que se contentó con una nuez y un pedazo de pan, y aun dejó algo en el plato⁵⁸.

La paradoja tragicómica se verifica también cuando a la marioneta le roban sus monedas de oro y, por castigo, se gana cuatro meses de prisión. Otra casilla, la cárcel, en el Juego de la Oca castiga al jugador impidiendo el proseguir del recorrido. Las similitudes entre el *Pinocho* collodiano y los senderos accidentados del juego en espiral son contrastadas, entre otros motivos, por las numerosas variantes impresas a principios del siglo XX y el resto del siglo: de la revista para niñas "Cordelia" a la farmacia florentina H. Roberts & C., las vivaces cromolitografías llegan a las mesas de los más pequeños para recorrer en grupo las etapas de una historia amada y hasta hoy iconográficamente representada en múltiples ocasiones.

Motivos de fábula, motivos tradicionales de un mundo al revés y sobre la abundancia de comida (que después examinaremos mejor) pueblan los juegos populares de recorrido y las estampas-juego, como demostración de un universo narrativo de notable potencia que está en el origen del hombre y de su imaginario y que penetra en las actividades recreativas.

58 C. Collodi, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Felice Paggi Librario, Firenze, 1883, pp. 57-58.

3.2 Las figuritas

Uno de los más interesantes *medios de comunicación* de la historia reciente lo encontramos en la figurita⁵⁹, que tiene su origen en las imágenes populares a las que se ha hecho referencia hasta ahora y que representan, en el plano extraescolástico, una parte significativa de la cultura y la educación de la infancia en un arco que abarca más de un siglo. Como producto icónico nacido expresamente para la infancia, la figura consiste – en la acepción moderna del término – en una imagen de dimensiones de bolsillo que los niños coleccionan, se intercambian y recopilan en álbumes; nota Farné que este *médiium* se configura como un producto típico de la cultura burguesa de finales del XIX que ve en la figurita un instrumento divertido e instructivo para los más pequeños: “los productos donde se encontraban originalmente (extractos de carne, chocolate, productos para la higiene, etc.) hacen pensar en el ambiente y la cultura urbana más que rural y a una familia medianamente pudiente, liberada de las necesidades primarias y las condiciones de pobreza que, a finales del XIX, eran típicas del mundo campesino y obrero”⁶⁰.

Nacida en París en 1867 en ocasión de la Exposición Universal, la figurita era, de hecho, inicialmente un regalo publicitario astutamente entregado junto a algunos productos y dirigidos a los niños para incitar a los adultos la adquisición de la mercancía. La misma estrategia era adoptada por los grandes almacenes franceses Bon Marché: “Cada serie, generalmente de seis figuritas, trataba de un tema: la edad de la vida, las primeras exposiciones universales, la historia del café o de la máquina de coser, las vidas de los santos... estos cartoncillos de colores eran un mundo en miniatura, una especie de enciclopedia para imágenes. [...] nacieron álbumes dedicados a ello en los que las figuritas podían ser ordenadas y conservadas, y sobre todo observadas en momentos de tiempo libre” escribe Detti en su

59 En el intento de definir la figurita, Lucilla De Magistris subraya que el sufijo -ino que connota el objeto en cuestión se refiere no tanto a las dimensiones de la imagen, sino más bien a su condición de objeto popular, no exento de valores técnicos y artísticos, pero destinado a la infancia.

60 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 198.

volumen *Las hojas pobres*⁶¹. Especialmente con el comienzo de la cromolitografía, que había perfeccionado en el plano técnico la invención de la litografía a través de la impresión de los colores, y a continuación del éxito obtenido en Francia como material publicitario, las figuritas se establecieron en Inglaterra, en Estados Unidos, Suiza, en los Países Bajos y en Alemania, países ya notablemente desarrollados desde un punto de vista económico e industrial.

Entre las figuritas más conocidas es necesario recordar las Liebig, cuyo origen data de 1872, cuando el químico alemán von Liebig, fundador de la homónima empresa productora de extractos de carne, pensó en ofrecer como regalo a los que compraban figuritas de colores. El éxito fue enorme, tanto que la conocida industria alimentaria imprimió una serie de *gadget* icónicos hasta 1975⁶² e inauguró un sistema de instrumentalización que de la finalidad más lúdica, presente en la *réclame*, ha mostrado sus extremas consecuencias en la acción oculta de la transmisión ideológica; junto a las series de figuritas de animales o de personajes célebres, de aviones o navíos, las series con temática histórica, geográfica, antropológica se han prestado en el tiempo a manipulaciones pedagógicas que han hecho un *medium* que no es ni mucho menos ingenuo ni inocente: durante el régimen nazi, por ejemplo, el Ministro de la Propaganda del Tercer Reich, Göbbels, intuyó que la figurita podía revelarse como uno de los más eficientes instrumentos de propaganda y de educación dirigida a los niños, y promueve directamente la producción de imágenes relacionadas con Hitler y la ideología nacionalsocialista⁶³. Pero educación e instrucción crean una eficaz sinergia pedagógica también en las numerosísimas series de figuritas relacionadas con el colonialismo, “donde geografía y antropología, política y economía encuentran todas su pequeño espacio informativo en la figurita y su didascálica. [...] El significado que emerge de la lectura de la imagen es menos neutro que lo que la didascáli-

61 E. Detti, *Le carte povere*, cit., pp. 67-71.

62 *Ibid.*, p. 74.

63 A. Faeti, *Il tabacco di Goebbels*, en AA.VV., *Figurine!*, cit., pp. 77-89.

ca quiere hacer ver: la redondez resalta la belleza indígena de rostros en los que prevalece la atención sobre el aspecto físico y folclórico de los tipos humanos, no sobre el social, y en el inteligente collage de figuritas dentro de figurinas se encuentran a menudo junto a las imágenes en el ambiente natural y tradicional con las de la ciudad moderna⁶⁴.

Farné distingue en las figuritas Liebig dedicadas a las colonias francesas (1909) una excepcional documentación antropológica en miniatura bajo la forma de material didáctico a todos los efectos, que propone la idea de un colonialismo que descubre y se fascina con países lejanos y distintos. La idea se había difundido ya en años precedentes según estereotipos eurocéntricos, como se nota en las figuras siguientes.

El impacto de tal repertorio en la “visión del mundo” infantil es fuerte e incisiva, pero en muchos casos engañosa: si por un lado las figuritas Liebig amplían la vista del niño con temas que infunden una imagen sustancialmente serena y positiva del mundo y del hombre, por otro contribuyen inexorablemente a esconder una realidad cargada de conflictos y contradicciones que es distintiva del fenómeno del colonialismo.

Los elementos antes citados son representativos de una iconología didáctica que se convierte en potente instrumento de formación del imaginario del mismo modo que todo aquel rico filón de literatura infantil que se dirigió a orientar a la infancia hacia un modelo de niño retratado con los deseos de la clase burguesa⁶⁵. La figurita en sí, como el resto de la imagen *tout court* unida a un juego y a una narración, está caracterizada por la doble articulación icónica y lúdica: satisface el placer típicamente infantil de mirar y tocar y constituye al mismo tiempo un vehículo primordial para la imaginación y creación fantástica. Si pensamos en un álbum de colección y su función diacrónica, casi de escenificación, es posible poner en el mismo plano a las figu-

64 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., pp. 206-207.

65 Cfr. F. Bacchetti, *I bambini e la famiglia nell'Ottocento. Realtà e mito attraverso la letteratura per l'infanzia*, Firenze, Le Lettere, 1997, pp. 20 y siguientes.

ritas y la literatura popular, las fábulas y las novelas⁶⁶ y – más recientemente – en las películas: el álbum se despliega como una narración enteramente icónica. Por esto, el sentido adquirido en la serie y la colección, “la imagen de la simple figurita”, observa Farné, “no es objeto de libertad interpretativa por parte del coleccionista, sino que es portadora de un significado unívoco que ocupa un preciso y determinado espacio⁶⁷. Como consecuencia de esta consideración se puede observar que el álbum se pone en una dirección diametralmente opuesta respecto al libro ilustrado: en la figurita el texto es mínimo, reducido a la didascálica, se limita a definir o describir lo que se ve, tiene relevancia y significado son en relación a la imagen; por el contrario, en el libro la ilustración es un añadido a la narración y toma su significado a partir de la palabra escrita.

Bajo esta óptica, pensamos que la figurita puede cubrir el papel que hoy asume, con intencionalidad educativa, el libro descriptivo y el libro script. Los libros descriptivos constituyen una suerte de ‘ensayística’ o divulgación para los más pequeños, en especial para aquellos que aún no poseen la capacidad de leer⁶⁸: son, por ejemplo, libros sobre elementos naturales, sobre los animales, sobre objetos y su funcionamiento, y presentan una ilustración simple y fácilmente comprensible, casi fotográfica y a toda página, de modo que un niño pueda indicar, reconocer y etiquetar los elementos representados, tal vez con ayuda de un adulto. Mucha iconografía didáctica del pasado, del *Orbis Pictus* a los modernos silabarios y abecedarios⁶⁹, ha sido implan-

66 La Liebig, por ejemplo, ha contado las historias de Robinson Crusoe en seis figuritas en tres diferentes series, cambiando cada vez los dibujos y en parte la secuencia narrativa. Cfr. R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 203.

67 R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., p. 203.

68 Cfr. R. Cardarelli, *Libri e pratiche di lettura: la comprensione nei libri per l'infanzia*, en F. Bacchetti (a cura di), *Attraversare boschi narrativi. Tra didattica e formazione*, Napoli, Liguori, 2010, p. 58.

69 Abecedarios y silabarios se desarrollan en el siglo XVIII como instrumentos para el aprendizaje, hasta convertirse en un genuino género editorial destinado a animar visivamente las letras. Cfr. W. Benjamin, *L'alfabetiere*, en *Infanzia berlinese*, Torino, Einaudi, 1981; Id., *Abecedari di cent'anni fa*, en *Orbis Pictus. Scritti sulla letteratura infantile*, Milano, Emme, 1981; R. Farné, *Iconologia didattica*, cit., pp. 100-114. Aquí a cada letra del alfabeto corresponde una copia de versos que evidenciam los vicios de los aldeanos hacia los ciudadanos, o del arrendatario hacia el dueño: el campesino es testigo de una sapiencia antigua y astuta en el mundo natural. Cfr. G. Lise, *Stampe popolari lombarde dell'800*, Milano, Civica Raccolta delle Stampe di A. Bertarelli, 1977, p. 35; F. Novati (a cura di E. Barbieri, A. Brambilla), *Scritti sull'editoria popolare nell'Italia di antico regime*, Roma, Guido IZZI, 2004, p. 85. Incluso hoy los *alphabet books* y los *alphabets-rhyming books* constituyen un

tada siguiendo este criterio; también las figuritas constituyen un imponente universo pictórico para explorar siguiendo categorías temáticas: “en este sentido, el valor y la función didáctica de estas imágenes no está solo en la figurita, sino en una serie temática o en la secuencia narrativa que recoge en el orden correcto algunas figuritas, cada una de las cuales desvela la propia legibilidad en relación con las otras”⁷⁰. Si las figuritas de los astros⁷¹, profesiones, comidas, meses y estaciones⁷² se configuran como ‘precursores’ del libro descriptivo, las figuritas creadas siguiendo el *story-board* de un recorrido narrativo dividido en escenas y secuencias tienen las características de un moderno libro script, es decir, de un libro que propone, imagen tras imagen, guiones con pautas de comportamiento en diferentes situaciones para que el niño-lector pueda reflejarse o recibir confirmación sobre conductas adoptadas al verificarse ciertos eventos o episodios similares. Las empresas europeas publicaron numerosas figuritas publicitarias con este objetivo: la Suchard, productora de chocolate, en 1886 propuso el día típico de un niño de escuela elemental, con su articulación horaria; Amido Remy, entre 1878 y 1889, imprimió imágenes en serie sobre temas de salud higiénica y el baño semanal; entre 1890 y 1900 la Liebig emitió la serie de las travesuras⁷³, mientras la chocolatería Guérin-Boutron de París “enumeró”, entre 1881 y 1888, las “Escenas de males e in-

género en sí mismos y gozan de amplia difusión entre los más pequeños.

70 R. Farné, *Il tempo dipinto*, en R. Farné, P. Basile, M.G. Battistini, *Il tempo dipinto: infanzia e vita quotidiana tra '800 e '900*, Modena, Comune di Modena, 1996, p. 11.

71 Cfr. AA.VV., *Il gioco delle sorti. Miti, astri e figurine*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2011. El tema de los planetas en la iconografía popular es bastante antiguo y adquiere una dimensión taumaturgica al nivel de las estampitas de santos. Escribe Bertarelli: “Las creencias astrológicas, que en parte entraron también en el patrimonio cultural de las clases más humildes, no explican cómo estampas incomprensibles para el pueblo, se convirtieron en populares. Poco importa si el predominio de los signos Celestes o la unión y los influjos de los astros eran fenómenos incomprensibles para su mentalidad primitiva: el pueblo, tal vez por el misterio que los envuelve, conserva estas imágenes con miedo supersticioso como si fueran oráculos que predicen lo bueno y lo malo que se recoge de los campos, la bonanza o la borrasca en el mar”. A. Bertarelli, *Le stampe popolari italiane*, cit., p. 36.

72 Las imágenes que representan los meses y las estaciones datan de la antigüedad más remota: “simbolizan en su contenido religioso el trabajo continuo y la fatiga que, casi como castigo del pecado, pesa sobre la vida humana, y en su esencia terrenal representan en un corto espacio el transcurso del año. Los meses y las estaciones son representados por ilustraciones varias, ya sea en estampas aisladas o en calendarios, y de estos se pasan también a los volúmenes”, por ejemplo en los almanaques. A. Bertarelli, *Le stampe popolari italiane*, cit., pp. 37-39.

73 Cfr. R. Farné, P. Basile, M.G. Battistini, *Il tempo dipinto*, cit., pp. 16-35.

fortunios” en las que pueden caer los niños. Tales imágenes, que representan por lo general aspectos de la vida cotidiana de una infancia burguesa, como los juegos de estampas constituyen no solo formidables indicadores del estilo de vida y de las costumbres de la sociedad del tiempo, sino también las proyecciones extremadamente deseadas del mundo adulto acomodado. Está representada, de hecho, una infancia idealizada o prometedora; como avisa Farné, “la subdivisión del tiempo en las horas del día, los sentimientos y los castigos, cada aspecto agradable o triste de la cotidianidad está como filtrado por un registro visual en el que se aprecia toda la intencionalidad pedagógica de estas pequeñas imágenes. A veces irónicas, a veces severas, estas figuritas ilustran un tiempo y un espacio donde los niños vivían sus experiencias cotidianas de manera serena, o de forma bromista y transgresiva, pero siempre dentro de un mundo seguro, tranquilo y ordenado. [...] Estos niños de las figuritas eran falsos como lo son hoy los que aparecen continuamente en las imágenes publicitarias de las revistas y los spot televisivos”⁷⁴, como si se identificaran más con una representación cultural de una sociedad adulta. Merece atención también la persistencia, en las series indicadas, de estereotipos etnocéntricos y de género: en los juegos representados, los niños empuñan espadas, van en monopatín o se dedican a las construcciones, mientras las niñas a menudo se quedan mirando con una muñeca en los brazos; en una escena doméstica, el marido está sentado en un sillón y lee el periódico, mientras la mujer, con un delantal blanco, sirve una limonada. Nada que ver con los modernos álbumes ilustrados de tipo script, hoy más que nunca atentos a una representación igualitaria en las escenas caseras.

Se observa que el recorrido de las figuritas, en estos años, sigue más o menos la dirección tomada por la literatura de la infancia: “al imaginario educativo burgués, dirigido a orientar a la infancia hacia un modelo de niño «moral», es decir, retratado sobre los principios de una ética subalterna y conformista, bien se añada – como instrumento de formación – todo aquel filón

74 *Ibid.*, p. 12.

de literatura infantil que resalta, confronta – con una insistencia, obsesivamente y persuasivamente maniquea – los modelos de comportamientos, los estilos de vida y los paradigmas éticos de una infancia – fundamentalmente – reprimida y sometida⁷⁵. También los influjos positivistas, unidos al preceptismo religioso, contribuyeron a la divulgación de estereotipos convencionales y monocordes: parece que juego y literatura no dejen espacio al *divertissement*, tanta es la preocupación de formar una consciencia civil y moral⁷⁶.

Las textos icónicos quizás más ingenuos y al mismo tiempo fascinantes residen, como en el caso del Juego de la Oca, en la unión que el *médium*-figurita establece con la tradición popular y con géneros narrativos más antiguos: el cuento y la fábula. Son bastante recientes dos muestras en el Museo de la Figurita Moderna, una sobre la iconografía de las fábulas del siglo IV a. C al XX⁷⁷, una sobre el tema de los cuentos en Europa, a la que en particular la empresa alemana de chocolate Stollweck (aunque no solo⁷⁸) a principios del siglo XX dedicó una serie, divulgando historias para leer primero con los ojos, después con la voz. *El pueblo de los Troll*, *La astuta hija del molinero*, *La niña con las campanitas*, de hecho, muestran grandes y atrayentes imágenes de colores estilo Liberty a toda página y una breve didascálica en la parte posterior. La serie de seis figuritas completa la historia, que puede componerse alineando las imágenes como una secuencia. Es más: las figuritas de Chaperon Rouge contenidas en el chocolate francés Poulain añaden por detrás, secuencia por secuencia, el texto del cuento, de igual manera que en tiempos más recien-

75 F. Bacchetti, *I bambini e la famiglia nell'Ottocento*, cit., p. 20.

76 Cfr. Ead., *Dalla letteratura per l'infanzia alla tv dei ragazzi*, en L. Trisciuzzi, S. Olivieri (a cura di), *Il bambino televisivo. Infanzia e tv tra apprendimento e condizionamento*, Teramo, Giunti & Lisciani, 1993, pp. 114-115.

77 Cfr. P. Pallottino (a cura di), *Esopo e la volpe. Iconografia delle favole dal IV a.C. al XX secolo*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2009. La muestra se celebró en el Museo de la Figurita de Módena, Palacio Santa Margherita, del 30 de enero al 13 de abril de 2009.

78 Los grandes almacenes Au Bon Marché de París, por ejemplo, en 1889 difundieron figuritas compuestas de viñetas y didascálicas extraídas de las fábulas de Perrault; la Liebig y muchos otros negocios franceses, alemanes, holandeses y españoles publicaron imágenes extraídas de las fábulas de los Grimm; también Épinal divulgó escenas de fábulas. Cfr. AA.VV., *Cammina cammina... Fiabe d'Europa in figurina*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2013, p. 7. La muestra se celebró en el Museo de la Figurita de Módena, Palacio Santa Margherita, del 8 de marzo al 14 de julio de 2013. Cfr. www.comune.modena.it/museofigurina, consultado en junio de 2013.

tes la bonita colección de cuentos “Le carte in tavola” de Fata-trac⁷⁹ se propuso hacer. “Se tiene la sensación de proceder por yuxtaposición de apariciones, que en la gramática visiva conju-gan juntas la *imagérie* popular, ciertas formas de teatralidad (de las sagradas representaciones a los cantares medievales, hasta la comedia del arte) y la sapiencia formal que la ilustración alcanzó en el siglo XIX, incluso en sus manifestaciones promocionales y publicitarias”⁸⁰. La historia, aquí, se presenta entonces como una narración fuerte⁸¹ que trae consigo toda la carga sugestiva de la oralidad y de la tradición, unida al recorrido curioso y vivaz de la mirada a las ilustraciones de colores y adornadas de infinitos detalles. Se trata de una lectura hecha a través de gestos priva-dos, realizados en casa, tal vez sobre una mesa o en el suelo, en los que no encontramos toda la atmósfera festiva de la plaza y los cuentacuentos, sino la magia de un “instante cristalizado de un tiempo tranquilo, de largas contemplaciones, de meditaciones sin prisa”⁸². Y de nuevo asistimos a un encuentro virtuoso entre iconografía popular, narración e infancia.

La producción de un *médiu*m tan sintético y atrayente com-bina con la finalidad publicitaria y promocional a principios de los años sesenta del siglo XX, cuando la figurita se convierte en objeto de producción editorial autónoma a larga escala gracias a la casa editorial Panini de Módena⁸³: cambian profundamente los contenidos respecto al pasado, así como el configuración vi-sual y la propuesta didáctica. Se pierden del todo los símbolos

79 La colección propone fábulas clásicas y mitos en forma de imágenes secuenciadas en cuadrados, enu-me-radas por detrás y con una breve didascálica, para leer y componer en un plano hasta completar la historia o formar una única imagen grande. El adulto puede leer en voz alta la didascálica mientras los niños, colo-cados ante el narrador, observan pasar las imágenes.

80 AA.VV., *Cammina cammina...*, cit., p. 18.

81 Junto a los libros y protohistorias bajo la forma de script, los libros narrativos cuentan una historia que se despliega según un principio de coherencia. Las narrativas fuertes presentan algunos pasajes de obligada lectura típicos de la estructura de la fábula (eventos, intentos, solución); las narraciones débiles no presen-tan, en cambio, este acabado. Cfr. R. Cardarelli, *Libri e pratiche di lettura: la comprensione nei libri per l'infanzia*, cit., pp. 62-66.

82 N. Manicardi, *Figurine Panini*, Modena, Guaraldi, 2000, p. 136.

83 La Panini abre sus puertas en Módena en 1961 con la colección de debut “Los futbolistas del campeonato 1961/62” en papel formato 6 x 7,5 cm. El titular de la casa editora es Giuseppe Panini, coleccionista y distri-buidor de periódicos y “sobres sorpresa” en los quioscos, que se sirve de la colaboración del hermano Benito Panini y Gino Marinella. Hoy la Panini ha industrializado la producción de figuritas y las distribuye en todo el mundo. Cfr. F. Pastorelli, *Dalla “nera” Udinese all'impero della figurina*, en AA.VV., *Figurine!*, cit., p. 100-106.

de la tradición y décadas de manierismo editorial que había ostentado – como se ha visto – mensajes pedagógicos; se reconoce la importancia de la ciencia en el apartado informativo e iconográfico (piénsese en las aclamadas series sobre los animales) y al mismo tiempo se revalorizan los aspectos unidos a la curiosidad de conocer y al placer que nace de manipular las imágenes en papel, catalogar y pegar figuras en el álbum, coleccionar e intercambiar las repetidas con los amigos.

4. La iconografía fantástica y alegórica

¿Qué es lo fantástico? ¿Qué se entiende por alegoría? Para Tzvetan Todorov el concepto de fantástico se define en relación a los conceptos de real e imaginario: “en un mundo que es con toda seguridad nuestro, lo que conocemos, [...] se verifica un acontecimiento que, precisamente, no se puede explicar con las leyes del mundo que nos es familiar. Quien percibe el acontecimiento debe optar por una de las dos soluciones posibles: o se trata de una ilusión de los sentidos, de un producto de la imaginación, y en tal caso las leyes permanecen como están, o de un acontecimiento que realmente sucedió y es parte integrante de la realidad, la cual está gobernada por leyes desconocidas para nosotros”⁸⁴. Lo fantástico, según el estudioso búlgaro, se coloca en el lapso de tiempo en el que el lector implícito duda. Existen, sin embargo, narraciones de eventos sobrenaturales sobre los que el lector no se interroga: por ejemplo: “si hablan los animales no tenemos ninguna duda: sabemos que las palabras del texto se deben tomar en un sentido distinto al que se le llama alegórico”⁸⁵. Ciertamente, la diferencia es sutil, pero evidente: el texto alegórico implica la existencia de dos sentidos para las mismas palabras (en esta podemos decir: para la misma imagen), aunque el doble sentido es explícito y no confiado a la interpretación del lector⁸⁶.

84 T. Todorov, *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, 2000, p. 28.

85 *Ibíd.*, p. 35.

86 *Ibíd.*, p. 68.

En esta investigación, que desea unir al tema tradicional de la iconografía animal como centro de numerosas narraciones fantásticas y alegóricas a las que la infancia ha permanecido siempre unida, la distinción entre uno y otro género parece oportuna, sobre todo en relación con la evolución histórica de las representaciones icónicas, pero se pondrá atención – como en el caso de la iconografía sagrada y profana en general (que también presenta elementos fantásticos) – a los aspectos narrativos y de la formación del imaginario infantil. Es el lector-niño de cada tiempo, de hecho, con su pensamiento animista, quien ha personificado espontáneamente al animal, desarrollando ojos y orejas para maravillarse frente a los cuentos y sus ilustraciones: es el lector-niño que ha comprendido el mensaje moral de la fábula, o que vive el encanto de una representación del mundo ambigua, al revés y tan fascinante en la dialéctica entre real e imaginario. Y precisamente los bestiarios y las iconografías del mundo al revés nos parecen establecer una relación particular no solo con una sociedad agrícola-preindustrial, sino también con la infancia campesina y proletaria de la que hablábamos inicialmente, en una recuperación constante de temas y motivos, tratados de manera diversa, que llegan – como veremos – hasta nuestros días.

Desde el punto de vista iconográfico, es el Medievo el que proporciona modelos y sugerencias con las expresiones del arte más o menos ilustre⁸⁷ precisamente a partir de los frescos y esculturas presentes en las iglesias: artistas y artesanos, llamado a veces para decorar el altar, frecuentemente – como nota Novati⁸⁸ – se salen de la temática sagrada para dar rienda suelta a los gustos del pueblecito al que pertenecen. Así gatos, lobos que predicán a las ovejas, gallos y zorros y otros animales domésticos y salvajes enriquecen las imágenes sagradas respondiendo a los ecos juglarescos y a la necesidad de reír y de desmitificación de las clases más humildes. Esta unión entre sagrado y profano, por lo demás, invade en gran manera la ritualidad de la cultura

87 Cfr. P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, cit., pp. 175-176.

88 Cfr. F. Novati, *La storia e la stampa nella produzione popolare italiana*, cit., *passim*.

baja popular: en la inversión carnavalesca el principio organizador se libera de los dogmatismos religiosos y eclesiásticos, del misticismo, de la piedad, nota Bachtin, y añade: “por su carácter inmediato, tangiblemente correcto, y por el potente elemento de *juego*, [las formas carnavalescas] están bastantes cerca de las formas artístico-figurativas, sobre todo a las de los espectáculos teatrales”⁸⁹. De nuevo vuelve la plaza, con sus cuentacuentos y las comedias itinerantes, a evocar, de forma lúdica, los recorridos insólitos de la naturaleza y la vida humana, que pensamos no está separada de una experiencia visual atrayente y estimulante en el plano de las imágenes para todos los espectadores.

En particular se debe al histórico del arte lituano Baltrušaitis la búsqueda exhaustiva de los símbolos del arte decorativo en los signos zoomórficos y en las mutaciones vegetales⁹⁰. En *Le Moyen Âge fantastique* (1955)⁹¹ el estudioso indaga en la *imagérie* fantástica medieval como terreno de encuentros entre simbolismos e imaginaciones aparentemente lejanas e irreconciliables: la oriental y la europea, capaces de alimentar fantasías y leyendas de gran vitalidad y persistencia y que se proyectan “más allá de lo fantástico, en la dirección de lo absurdo, de lo grotesco, lo satírico y lo demoníaco”⁹². Resulta un verdadero y propio manual de zoología fantástica, en los que figuran monstruos de varias cabezas, ‘cuadrúpedos de dos patas’, liebres, peces, caballos, hombres, simios con diversas partes del cuerpo intercambiables, quimeras y demonios con trompa, capaces de transformarse y de proliferar en el imaginario de los cuentos de

89 M. Bachtin, *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi, 1995, p. 9.

90 No solo los bestiarios, sino también los herbarios tuvieron gran difusión ya en el Medioevo. Se trataba de libros que contenían descripciones e ilustraciones de plantas, generalmente utilizadas con fines médicos. El motivo, conectado también con escenarios fantásticos y mágicos propios de las narraciones de fábulas, es diferentemente representado y parodiado primero por el autor inglés Edward Lear, en el *Nonsense Book*, y después, bastante más recientemente, por el artista y escritor para la infancia Leo Lionni, en *La botanica parallela*. Los dos *exempla* atestiguan el interés literario hacia las mutaciones fantásticas de la naturaleza y una intención lúdico-surrealista al transmitir la naturaleza misma a la infancia. Cfr. E. Lear, *Nonsense Botany and Nonsense Alphabets*, London & New York, Frederick Warne & Co., 1889 [copia anastática]; L. Lionni, *La botanica parallela*, Milano, Adelphi, 1976 (ahora publicado de nuevo en Roma por Gallucci, 2012).

91 Cfr. J. Baltrušaitis, *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Milano, Adelphi, 1973.

92 M. Oldoni, *Una diversa geografia del Medioevo*, Introduzione a J. Baltrušaitis, *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, cit., p. 29.

Las mil y una noches hasta nuestros días, en los fascinantes híbridos “dragonescos” de la literatura de fantasía.

En un terreno más iconográfico, también las xilografías de los Soliani y de los Remondini, por permanecer en Italia, recuperan la temática animalesca, que animará significativamente la *imagérie populaire* europea relacionándola también con la fascinación del exotismo suscitado por los descubrimientos geográficos y las civilizaciones primitivas: piénsese en las imágenes del ‘perro mezuino’, del ‘hombre disfrazado de zorro’, de la ‘simia que hila (por su semejanza con el humano, los monos son un objeto frecuente, para llegar al célebre rinoceronte de Albrecht Dürer, una de las estampas más conocidas y reproducidas⁹³.

4.1. Los bestiarios

“El ciervo vive mil años. El jabalí tiene dos cuernos sobre el hocico. La comadreja concibe a los pequeños por la boca y los pare por la oreja. El toro pierde la fuerza si se le ata a una higuera. La cabra tiene siempre fiebre y su sangre es tan caliente que perfora el diamante. El avestruz es una especie de camello capaz de tragar cualquier cosa, incluidos los objetos de metal. El lince es un gigantesco gusano blanco cuya mirada traspasa los muros. La hiena cambia de sexo a voluntad. En cuanto a la golondrina, come, bebe y duerme volando”⁹⁴. Se trata, como indica Miche Pastoreau, de una serie de afirmaciones fácilmente hallables en los bestiarios medievales, un género ilustrado⁹⁵ constituido por colecciones de versos y descripciones que presentan a los animales y sus comportamientos sin intención alguna de redactar un tratado naturalista, sino para la celebrar la Creación y Dios, o para hablar del diablo y los pecadores. Un género que a partir del

⁹³ Se dice que el primer rinoceronte en ser conocido en Europa murió durante un naufragio en 1515. El artista alemán Albrecht Dürer, una vez vistos los bocetos y después de haber escuchado las descripciones, reprodujo el animal en madera. El grabado, retocado y reutilizado en el tiempo en los varios repertorios zoológicos, se impuso durante siglos y permitió que el rinoceronte se conociera en la cultura occidental.

⁹⁴ Cfr. P. Pallottino, *Il riuso delle immagini. La manipolazione delle figure a stampa tra persistenze, citazioni e plagii*, en *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro, Ilisso, 1992, pp. 45-47.

⁹⁵ M. Pastoreau, *Bestiari del Medioevo*, Torino, Einaudi, 2012, pp. 5-6. Del mismo autor, cfr. también *Medioevo simbolico*, Roma-Bari, Laterza, 2004 y *Animali celebri. Mito e realtà*, Firenze, Giunti, 2010.

siglo XII hizo sentir su influencia en la literatura alegórica, en los cuentos y las fábulas, en el *Roman de Renart*⁹⁶ y en los proverbios y que subraya el gran interés de la cultura cristiana medieval por el mundo animal: por un lado, las bestias se contraponen al hombre en su impureza e imperfección; por otro, al contrario, estas establecen con el hombre un lazo de comunión/colaboración (piénsese en la crianza/sustentamiento y de la ayuda en el campo) y de 'parentela' biológica⁹⁷. Ciertamente, la primera idea resulta dominante, tanto es así que el animal es evocado para encarnar metáforas y símbolos y para definir, por oposición, vicios y virtudes humanas. Como apunta Angela Giallongo, los hombres de la Iglesia, "siguiendo la huella de la tradición griega de Fedro y latina de Esopo, se interesaron por los animales para extraer de su comportamiento *exempla* y lecciones morales y espirituales, inspiradas en el supuesto carácter de las bestias"⁹⁸; pero si para los autores cristianos los animales son el reflejo de una realidad suprasensible y divina, los autores profanos tienden a resaltar los aspectos similares con el hombre: "como los seres humanos, las bestias están dotadas de facultades sensoriales para orientarse en la vida, es más, algunos de ellos los sentidos están más desarrollados. No solo eso, la naturaleza supe la pérdida de un sentido reforzando otro. El topo compensa la ceguera desarrollando a la perfección el sentido del oído, así como por el mismo motivo los sordos tendrían desde el nacimiento una vista más aguda y los ciegos un oído excepcional"⁹⁹, además el león porta realeza, pero es violento, el lobo famélico, el zorro inteligente y astuto, el cordero bueno pero víctima de los fuertes¹⁰⁰. En línea con esta interpretación, que ha generado creencias y convicciones que han permanecido largo tiempo en el imagina-

96 El *Roman de Renart* es una colección de cuentos medievales desarrollada en los siglos XII y XIII en lengua francesa en las que los animales toman el puesto de los seres humanos. Existen diversos manuscritos de difícil atribución y varias adaptaciones, tanto en lengua alemana como flamenca.

97 Cfr. M. Pastoureau, *Bestiari del Medioevo*, cit., p. 12.

98 A. Giallongo, *L'avventura dello sguardo. Educazione e comunicazione visiva nel Medioevo*, Bari, Dedalo, 1995, p. 156.

99 Ibid.

100 Cfr. G. Cocchiara, *Il mondo alla rovescia*, Torino, Boringhieri, pp. 61-62.

rio colectivo, y con el impulso de investigar y reconocer en el universo animal los caracteres antropomórficos, las iconografías narrativas desarrollan en el tiempo una fisionomía precisa, que se encuentra con concepciones mítico-religiosas de la fábula clásica y con las proyecciones de un mundo fantástico y deseable en el que hombres y animales viven en armonía. Entonces, si por un lado los animales fabulosos encarnan miedos y nutren el imaginario humano (e infantil) con sus formas prodigiosas e insólitas, los animales domésticos y salvajes se convierten en objeto de historias ejemplares, transmitidas de generación en generación con una finalidad edificante y moral. Y precisamente la evolución y la resistencia de los modelos figurativos de la iconografía esópica, a partir de manuscritos en miniatura y hasta las obras impresas del siglo XIX y XX, constituyen material en el que detenerse ociosamente para leer las imágenes: los animales, cada vez más realistamente descritos, pierden los significados religiosos y asumen connotaciones irónicas y bromistas hasta la trasposición en figuritas de las versiones del siglo XVII de La Fontaine; de nuevo la Liebig y la Bon Marché, entre otras, en la segunda mitad del siglo XIX, establecen una sedimentación temática al proponer narraciones icónicas también aquí elaboradas en sentido burgués y con explícita intencionalidad didáctica. “La naturaleza bestial se hace humana, casi fraterna, mediante simples detalles de vestimenta, ya sea un sombrero, la chaqueta o el bastón”¹⁰¹, como sucede en las numerosísimas representaciones del Gato y la Zorra collodianos.

Interesante y unida al tema animal, está también la representación del monstruo/demonio y de la bestia. Argumento complejo y persistente, que necesitaría una adecuada profundización, se pospone para ulteriores estudios y en otro lugar. No obstante, es necesario subrayar el recorrido figurativo de los ilustradores que se han enfrentado al cuento de *La bella y la bestia* y de la que Paola Pallottino nos da una acertada visión: “la potencia del mito: Arianna-Minotauro, Circe-cerdos, sátiros-ninfas,

101 Cfr. M.G. Battistini, *Esopo in figurina*, en P. Pallottino (a cura di), *Esopo e la volpe. Iconografia delle favole dal IV a.C. al XX secolo*, cit., p. 130.

justifica la identificación de la bestialidad monstruosa con seres con forma de dragones o híbridos de animales: perros, lobos, felinos, cabras, toros, jabalíes [...], junto a los cuales las alusiones al comportamiento terrible de la Bestia se valen de préstamos de la iconografía del gigante o del Hombre-Salvaje, mientras para subrayar la naturaleza diabólica, se extraen los atributos de la iconografía del Diablo, que de la *Biblia* al *Apocalipsis*, se presenta como 'la bestia'¹⁰². No solo la fabulística, sino también la iconografía de los cuentos, propone insistentemente al animal antropomorfo como presencia natural y a menudo socorredora del protagonista, o bien en el papel del esposo, como en *La bella y la bestia*: el motivo nos hace pensar en el estereotipo del hombre de aspecto repugnante (como la rana), mientras la muchacha asume el aspecto de un animal grácil (como el cisne), lo que significa – según Bettelheim¹⁰³ – una diferente sexualidad.

La nomenclatura animal ilustrada, ya sea realista o fantástica, responde siempre a una fuerte necesidad de conocimiento del mundo físico y ulterior y juega todavía hoy un papel preponderante y de gran fascinación para los niños; prueba es el consistente componente zoomórfico en los libros destinados a la infancia, pero también en el éxito persistente de la divulgación mediante figuritas: piénsese en las series sobre el mundo animal, en algunos casos detalladamente dibujadas, en otros en forma de fotografía, o bien animales mutantes o alienígena (*Pokémon*, *Digimon*, *Gormiti*, etc.), verdaderas relecturas de monstruos, transversalmente presentes en los géneros paraliterarios hasta el *cartoon* (a partir de la Disney) e al *gadget*, en una significativa expansión mediática que asume hoy dimensiones considerables (especialmente en la óptica del *marketing*: por lo demás Liebig y Bon Marché no se separan, en las intenciones, de tales operaciones) y que incide fuertemente en el imaginario infantil.

102 P. Pallottino, *La bestia della bella*, en *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, cit., pp. 203-205. En particular sobre la iconografía del diablo cfr. el capítulo *Magia, mito e metafora. Riflessioni sulla satira pittorica* en E.H. Gombrich, *L'uso delle immagini. Studi sulla funzione sociale dell'arte e sulla comunicazione visiva*, Milano, Leonardo Arte, 1999, pp. 184-211.

103 Cfr. B. Bettelheim, *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 2000, pp. 266-296.

4.2 Mundos al revés y países de cucaña

De la representación de diversos aspectos de la vida humana y animal, la iconografía popular eleva a una interpretación suya del mundo según las mismas formas de la literatura popular, es decir, los símbolos, alegorías y proverbios¹⁰⁴. Entre los motivos más antiguos y persistentes, el mundo al revés y el país de la cucaña se perfilan como una de las proyecciones fantásticas humanas más ricas y sugestivas por su carga utópica y subversiva. En las representaciones del mundo al revés las funciones sociales y de la naturaleza están invertidas y los contrastes insólitos comunican la explícita (y compuesta, puesto que está limitada por el *hic et nunc* de la narración) rebelión de los humildes hacia quien manda. Al igual que la fiesta de la plaza, el tiempo tranquilo de las iconografías narrativas concede el alivio de un orden temporáneamente deconstruido: las jerarquías, los roles, los valores morales y políticos abolidos y subvertidos consienten la evasión de la dura realidad cotidiana, que se expresa “como aspiración y deseo de hacer y rehacer el mundo, de interpretarlo y de darle un orden personal, es más, personalísimo. [...] El ansia del hombre, en el fondo, es la de aspirar a un mundo mejor, lo que significa un mundo ordenado por los propios deseos. Y esta misma ansia acompaña las imágenes y las categorías conceptuales relativas a un mundo al revés”¹⁰⁵. Los temas del perro cabalgado, del zorro ahorcado por las gallinas, de los pájaros acuáticos, que – como en el caso de los bestiarios – habían decorado las basílicas y palacios desde el Medioevo, con las técnicas de reproducción son difundidos en toda Europa y encuentran el agrado del público: las primeras estampas ya comunican, en el título, el objeto de la representación: (*Así funciona el mundo al revés, El mundo jaula de locos, Mundus perversus, Las locuras del mundo al revés, El mundo al revés*, etc.¹⁰⁶); a menudo hay didascálicas y el comentario se confía al lector, o bien la narración sigue un cami-

104 Cfr. P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, cit., pp. 155-158.

105 G. Cocchiara, *Il mondo alla rovescia*, cit., pp. 22-23.

106 Cfr. *Ibid.*, pp. 228 y siguientes.

no en forma de viñetas: la estampa está dividida en fragmentos, como en las historias de santos y en los *ex voto*, y cada escena contiene una ilustración y una didascálica en verso, de izquierda a derecha, hasta formar un elenco de máximas o proverbios. La lectura divierte y cautiva, también gracias a las figuras, llenas de dinamismo y ricas de particulares que observar:

Proverbios usados. El carro está delante de los bueyes,
Y lo que se debe hacer primero se hace después.
El asno amable sin jabón
lava la cabeza al barbero su patrón.
La ovejita al fin se levanta y esquila
a su guardián que contradecir no osa.
Las que poco antes altivas iban delante
siguen a ilustres mujeres con sus sirvientas.
Hoy al contrario de lo que fue ayer
el hombre tira del carro el caballo y cocheros¹⁰⁷.

Como se ve, las inversiones tienen que ver a menudo con el mundo de los animales, o bien con la relación de los animales con los hombres (o bien del débil con el fuerte), las relaciones sociales entre las personas o las cualidades naturales de cosas, animales y personas (por ejemplo, el hierro flota, los cangrejos corren deprisa, los ciegos ven)¹⁰⁸. En Italia, un grabado bastante célebre se publicó con firma de los Remondini en 1878, *El mundo al revés o bien las costumbres modernas*, pero obras del todo personales y longevas son las del siglo XVII de Mitelli: en *Así va el mundo*, el artista boloñés rememora los motivos literarios del Giulio Cesare Croce más carnavalesco, pero nos ofrece también una lectura cómica de la sociedad, ciertamente influenciada por la cultura popular, en los juegos de estampas mediante la propuesta del tema de la cucaña. La abundancia de alimentos, el cuerpo grotesco, el banquete pantagruélico, lugares de excesos festivos que superan los confines de una existencia ordinaria y miserablemente predestinada están aquí colocados en el ámbito

107 *Ibíd.*, pp. 229-230.

108 Cfr. D. Richter, *Il paese di cuccagna. Storia di un'utopia popolare*, Firenze, La Nuova Italia, 1984, p. 70.

de un texto narrativo declaradamente lúdico: “la vida pública de la multitud, los motivos tradicionales de la esfera cultural se resuelven en materiales para reelaborar en el proceso representativo. La trasposición en el cuadro del juego, de estos fragmentos de humanidad implica el recurso a la impresión, a la fantasía, a la memoria que, expresado en una suerte de reordenación iconográfica, refleja en parte el espíritu de la época”¹⁰⁹. El *Juego de la cucaña donde nunca se pierde y siempre se gana*, *El Juego de la Señora Gola*, y sus *compañeros*, *El Juego nuevo de reír*¹¹⁰, que se juegan con dados y soporte en papel como el Juego de la Oca, lanzan una mirada elocuente sobre un mundo denso de símbolos y rebosante de sueños y expectativas. No solo eso: nos consienten colocar en la dimensión lúdica (y más cercana a la infancia) un motivo iconográfico que ya estableció, en un *continuum* virtuoso de evocaciones y contaminaciones, un lazo estrecho con la narración popular: a partir de los *adynata* del mundo clásico y a través de los *contes d’animaux*¹¹¹ llevados a escena por la cultura figurativa medieval, el mundo al revés parece entrar y salir de las hojas pobres para encontrar una correspondencia en las poesías y en las canciones de mentira, que entretuvieron durante siglos a un gran y variado (por edad) público generando diversión, juego, ritmo, alegría y risa como una canción infantil de la tradición. Eficaces son, con este propósito, las palabras de Cocchiara, que entrevé en estos repertorios los recorridos de difusión típicos de la fábula (*fabula docet*): “el caso es que los módulos de los que se han colmado las representaciones [...] son comunes a un área vastísima, donde se han convertido en lugares comunes. La cultura figurativa los ha hecho suyos. Eso es todo. Y aquí, en este cambio y reemplazo de fuentes, que es una renovada fenomeno-

109 E. De Simoni, *Corpo, cibo e quotidianità: dal riso della festa al sorriso dei giochi*, cit., p. 59.

110 Cfr. AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, cit., p. 121; p. 125; p. 122.

111 Cfr. G. Cocchiara, *Il mondo alla rovescia*, cit., pp. 70 y siguientes.; pp. 189 y siguientes. Los *adynata* son cuentos hiperbólicos, imposibles, que ya se encuentran en la Antigua Grecia, más tarde retomados por la poesía medieval y moderna; los *contes d’animaux* son epopeyas en las que los animales llevan a cabo acciones contrarias a su naturaleza: tuvieron gran difusión en el arte figurativo del Medioevo.

logía, está la vitalidad misma de una temática, cuya fuente es un desarrollo¹¹².

Del mismo modo que el esquema recurrente de la cucaña, también de época arcaica y de notable potencia sugestiva, produce la *summa* de la simbología popular¹¹³: el árbol cargado de frutos exquisitos, los ríos de vino y las montañas de salchichas ayudan a sobrellevar una existencia de miserias y condensan en un *frame* la utopía social del bienestar y la igualdad. Estas imágenes, al principio narradas por los cuentacuentos en las fiestas, toman un papel preponderante en los libretos y hojas sueltas sobre todo a partir del siglo XVI. Las imágenes mentales se materializan, descodificando el imaginario humano y los deseos más secretos de evasión y de rescate. La imagencillas, clavadas en las paredes de casa como los santos, asumen el mismo valor apotropaico y proyectan escenarios sobre los que descansar la vista, tal vez con un suspiro, en los momentos más duros.

Como en los cuentos, los temas de mundo al revés y del país de la cucaña reviven y se alimentan de los elementos de universalidad enunciados y llevan consigo el valor añadido de un clásico de la cultura no inmóvil, no superado. El proceso natural de apropiación de estos motivos por parte de la infancia nos conduce de manera aún más convincente hacia la idea de una participación habitual de los más pequeños en la lectura de imágenes de los que se ha tratado: por una parte, como apunta Richter, sucede que de un cierto 'tribunal de la razón' lo fabuloso es envilecido como ingenuo, supersticioso, "fácil diversión del pueblo inculto y de los niños ingenuos"¹¹⁴; por otra, para los románticos, los motivos de la fábula y la infancia aparecen naturalmente unidos por la espontaneidad y originalidad y son revalorizados. Ciertamente es que a partir de los cuentos grimmianos (piénsese en *El cuento de las mentiras* o *El país de la Cucaña*, pero también en la imagen extraordinaria de la casita de azúcar, pan y focaccia en *Hänsel y Gretel*), si bien no solo, el patrimonio cultural

112 Ibid, p. 207.

113 Cfr. P. Toschi, *Stampe popolari italiane*, cit., p. 155.

114 D. Richter, *Il paese di cuccagna. Storia di un'utopia popolare*, cit., p. 143.

preburgués confluye en mucha de la nueva literatura infantil¹¹⁵. Con la representación del País de los Juguetes collodiano la antigua utopía del 'bengodi' es oficialmente transferida al ámbito de la cultura infantil. El tema de la comida, tal vez no tan urgente entre los pequeños lectores del "Giornale per i bambini", son sustituidos por la abolición de la escuela, el estudio y los maestros: "si en el 'viejo' país de cucaña eran los deseos de las clases oprimidas de la sociedad preburguesa la que tomó forma en las imágenes utópicas, ahora son los deseos de la infancia los que se niegan a ser hundidos por la economía capitalista del tiempo, la moral del trabajo de la era burguesa y la institucionalización del aprendizaje"¹¹⁶. Desde entonces, durante todo el siglo XX y hasta nuestros días, la inversión utópica, como nos muestra Gianni Rodari, es ingrediente de gran fascinación en la narración fantástica, incluso en las distintas, desmitificadora (y a veces distópica) variantes postmodernas. Emerge de ello, históricamente, un diálogo constante y continuo entre infancia, mundos de lo (im)posible y representación alegórica, tan denso de significado y necesario para el enriquecimiento del imaginario.

115 Sobre literatura para la infancia y burguesía, cfr. F. Bacchetti, *I bambini e la famiglia nell'Ottocento. Realtà e mito attraverso la letteratura per l'infanzia*, cit.

116 D. Richter, *Pinocchio o il romanzo d'infanzia*, Roma, Edizioni di Storia e di Letteratura, 2002, p. 71.



LA IMAGÉRIE: RECORRIDOS DE FORMACIÓN DEL IMAGINARIO

1. Iconografías para la infancia y formación del imaginario

“ La literatura infantil – como cualquier otra literatura y como todas las otras formas artísticas (de la pintura al teatro, a la música) – actúa en el sujeto mediante la acción ejercitada en el imaginario individual o sobre los contenidos y la forma de la imaginación, en ese «tercer mundo» ideal y cultural que alimenta la identidad del yo y su bagaje cultural de reconocimiento y expresión. Y en el imaginario actúa en dos sentidos: para construir el sí (la identidad cultural del sujeto) y para regular, orientar, solicitar el yo (la conciencia individual) con mitos, modelos, estilos de vida, formas de existencia, elecciones de valor, etc. Pero eso no es todo: todo ello sucede en la infancia, durante el proceso primario de formación (de socialización, de interiorización, de formación de la personalidad), y en la edad evolutiva, por tanto, deja huellas profundas, fundamentales y estructurales en la personalidad”¹. Las consideraciones de Cambi pueden ser eficazmente trasladadas al plano de la narración icónica: la imagen visiva, la que es reproducida y difundida en ámbito popular (pero también burgués) mediante formas que se han distinguido, compitiendo de forma privilegiada, al mismo tiempo que la literatura de cualquier otra forma artística, en la formación del imaginario². Y lo hace (lo ha hecho) mediante la construcción de

1 F. Cambi, *Letteratura per l'infanzia: teoria e modelli*, en F. Cambi, P. Orefice, D. Ragazzini, *I saperi dell'educazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1995, p. 238.

2 Para la definición de imaginario es útil mencionar las palabras de Évelyne Patlagean: “El campo del imaginario está constituido por el conjunto de representaciones que superan el límite puesto por los datos de la experiencia y por las asociaciones deductivas a ellas unidas. Esto significa que toda cultura, por tanto cada sociedad, en incluso cada nivel de una sociedad compleja tiene su propio imaginario. [...] [el territorio del imaginario] no es otra cosa que el entero mundo de la experiencia humana, de los aspectos más colectivos y sociales a los más íntimos y personales: la curiosidad por los horizontes lejanos en el tiempo y en el espacio, por tierras irreconocibles, por los orígenes del hombre y de las naciones; la inquietud y la angustia inspiradas por las incógnitas del destino y del presente; la consciencia del cuerpo y lo vivido, la atención

modelos, valores, paradigmas de existencia que penetran en el sujeto, se depositan en su imaginación, plasman los comportamientos y las creencias³: el niño que lee las figuras asimila e interioriza significados, los comparte (especialmente en la actividad lúdica), nutre su yo de representaciones del mundo. La natural relación existente entre imagen y *formación* encuentra un claro testimonio también a nivel etimológico: “los términos latinos a que se refieren a las imágenes son distintos por origen y formación, pero tienen en común los diversos lazos semánticos. *Imago*, de etimología incierta, tiene en sí todos los significados de la palabra «imagen»; [...] a *imago* se le asocian *forma* (marco rígido capaz de acoger una materia basta, forma del cuerpo humano), y *figura* (aspecto de una materia trabajada, modelamiento). [...] La imagen, por tanto, se mueve entre un registro semántico que oscila entre la idea de forma visible (en latín *imago* es forma, figura, cuerpo como en alemán *Bild* y *Gestalt*, en inglés *picture*, *figure*, *pattern*, *frame*, *shape*) y la idea de contenido irreal, ficticio, producto de lo que no es⁴; es necesario resaltar cómo en la lengua inglesa la raíz de las palabras que traducen imagen y formación es la misma: el sustantivo neutro *das Bild*⁵ indica formación, en el sentido de formación intelectual, evolución interior y estructuración de la personalidad.

Cierto, para volver a la cita original y a la analogía con la literaturas para la infancia, si escindimos esta última de su ilustración nos encontramos ante una fábula pura que se delinea bajo forma de un lenguaje escrito u oral: le corresponde al lector/oyente seguir la estructura diacrónica para llegar a una reconstrucción unitaria a través de la integración entre los procesos imaginativos. La ‘visión’ final no agregará pistas e ideas

dirigida a los involuntarios deseos del alma, a los sueños, por ejemplo; las preguntas sobre la muerte; la alternancia entre deseo y su represión; la constricción social, generadora de las manifestaciones de evasión y rechazo, por medio del cuento utópico oído y leído, por medio de la imagen o del juego, de las artes, la fiesta y el espectáculo”. E. Patlagean, *Storia dell’immaginario*, in J. Le Goff (a cura di), *La nuova storia*, Milano, Mondadori, 1990, p. 291.

3 Cfr. F. Cambi, *Letteratura per l’infanzia: teoria e modelli*, cit., p. 238.

4 J.J. Wunenburger, *Filosofia delle immagini*, cit., pp. 9-11.

5 Para una etimología de la palabra *Bild* véase también G. Semerano, *Le origini della cultura europea*, vol. II, *Dizionari Etimologici, Dizionario della lingua latina e di voci moderne*, Firenze, Olschki, 1994, p. 628.

de representaciones concretas, sino que será el producto personal de una evocación fantástica que hay que dejar reposar y después cultivar según trayectorias plurales. Se trata de una imagen mental. Distinta es, en cambio, la agitación producida por una historia narrada por imágenes: el signo icónico sugiere, acosa, acompaña, hace *evidente*, se ofrece a una literatura aparentemente unívoca y cerrada a múltiples interpretaciones. Se podría pensar así que la imagen reduce el significado, que produce un equilibrio. Sin embargo no es siempre así. En el capítulo precedente se han observado – entre sagrado y profano, aquí no importa – fundamentalmente dos tipologías de imágenes en relación a la acción educativa producida en el imaginario: las que provienen de un ideal burgués que mira a formar y amonestar a la infancia (piénsese, por ejemplo, al etnocentrismo explícito y a los estereotipos sexistas de ciertas figuritas *fin de siècle*) y las que vienen de abajo, de un terrero más popular, de cuento, como en el caso de la *imagérie populaire* más genuina. Si las primeras – como la literatura para la infancia edificante y didascálica del pasado – inciden profundamente en la formación de un pensamiento ideológicamente connotado y conservador, ofreciendo demostraciones de horizontes posibles y rígidamente limitados, las segundas – como el cuento popular – alimentan de material insólito y caótico el espacio de la imaginación, que es lugar de libertad sin confines.

Esta valoración pone al estudioso frente al reconocimiento de la diferencia que nace entre inocencia o ingenuidad de la imagen (con su *legibilidad universal e inmediatez*) y percepción de la imagen misma por parte de un beneficiario que es a la vez portador de valores y parte de un sistema de valores determinado: emerge la necesidad de una reflexión sobre el control, la manipulación y la instrumentalización en sentido cultural e ideológico de la imagen, que resulta evidente tanto en la iconósfera observada, como en los soportes icónicos de la actual e impetuosa cultura visual (periódico, televisión, cine, *web*). Históricamente parece por tanto vislumbrar en el uso de la imagen una ausencia de tensión educativa. Y sin duda la iconografía didáctica o, más en general, la iconografía destinada a la infancia también fue-

ra del contexto escolástico se configura como uno de los *media* menos ‘inocentes’: si la educación es principalmente formación de un imaginario⁶, la “imagen docente” de la que habla Farné contribuye a la formación de un imaginario bien definido. La *imagérie populaire* (de las cartas lunares, los bestiarios, de los antiguos juegos de cartas ricos de significados simbólicos) y las hojas pobres encargadas a la industria para la producción de figuritas, ilustraciones de libritos, calendarios y cajas de cerillas cumple con dos funciones distintas: las estampas populares son expresión de necesidad y esperanza del pueblo, encarnan expectativas, utopías y a menudo contribuyen a la difusión de instancias alternativas respecto a los contenidos pedagógicamente difundidos por las instituciones oficiales, reforzando una suerte de “antipedagogía popular”. Significativas son, a este respecto, las palabras de Faeti al interpretar el trabajo de los figureros⁷, cuyo signo, como sucede en la transmisión de cuentos, “interrumpe la coherente exactitud del proyecto pedagógico que quiere vetar a los niños el conocimiento de todo aquello que existe en el mundo de «distinto», opuesto, alternativo. El lector niño puede así acercarse a los símbolos que la tradición iconográfica del vulgo adulto ha conservado hasta los primeros años del siglo XX. En este sentido los figureros representan un «caso» particular en la historia de la imagen reproducida: en ellos está, esencialmente, el sentido de una herencia que de otra manera se habría perdido, desapareciendo casi completamente”⁸. Bastante menos ‘inocente’, las figuritas impresas con fines publicitarios se colocan dentro de un proyecto que consiente romper la retórica (piénsese en los motivos satíricos, burlescos y caricaturescos), operando una cierta transgresión, pero que actúa sobre procesos formativos

6 La educación es, antes que nada, formación de un imaginario, configuración de y a través de un imaginario” y “[el imaginario es un factor clave en la formación] porque incentiva y forma; porque enreda y sustancia la conciencia de los sujetos de los mitos, creencias, ideales y por tanto, le da forma: en cuanto produce una introspección de modelos, figuras e ideas que son vividas de nuevo y, por tanto, orientan a los sujetos; porque constituye esa red de prejuicios, ideologías, fes, etc. que dan cuerpo a una «visión del mundo», F. Cambi, *Immaginario e ricerca storico-educativa*, en “Studi sulla Formazione”, n. 1-2, 1998, p. 149 y p. 152

7 En este caso Faeti utiliza el término “figureros” para referirse a los ilustradores de imágenes y de libros para niños.

8 A. Faeti, *Guardare le figure*, cit., p. 8.

sustancialmente de manera conformadora. Ermanno Detti, por ejemplo, reconoce a las hojas pobres una implicación formativo/adaptativa pero no pedagógica: estas “proponían valores mediante estereotipos y modelos, algunos contruidos sobre personajes reales (los divos del cine o los futbolistas, por ejemplo), otros contruidos sobre personajes imaginarios (pensemos en las breves historias narradas en los calendarios). No obstante, estos valores no formaban parte de una moral, sino, más bien, estaban entrelazados en el contenido informativo o narrativo en general. Esta voluntad de informar sin pretensiones educativas es una de las características más singulares de las hojas pobres. [...] Evidentemente quien las producía era consciente que una intención pedagógica, pesadamente presente en los libros de texto para la escuela y en gran parte de la narrativa para niños, habría hecho desaparecer precisamente los elementos agradables sobre los que se fundaba su éxito”⁹. Desde el punto de vista de Detti las imagencillas populares no pretenden crear nuevos modelos, sino retomar, interpretar y consolidar los ya presentes en la sociedad.

La iconografía que contribuye a la formación o a la conformación de un imaginario tiene un valor fuertemente pedagógico – se ha visto – también en la dimensión lúdica, que presenta aspectos paralelos y a veces convergentes con la dimensión didáctica. Escribe Faeti que “de un análisis del signo usado por los primeros figureros, resulta claramente que este derive, en sentido específico, del mismo modo de los autores de antiguas estampas: pueden, por ejemplo, efectuarse precisas comparaciones entre los grabados sacados de los más viejos dibujos de Mazzanti y Chiostrì¹⁰, y las estampas religiosas salidas de las tipografías de Módena y Bassano. La voluntad de convencer, usando didácticamente los espacios para hacer más persuasivo el rol del protagonista del dibujo, el intento bastante claro de comunicar, en sentido pedagógico, con el propio público, son ele-

⁹ E. Detti, *Le carte povere*, cit., pp. 12-17.

¹⁰ Enrico Mazzanti y Carlo Chiostrì se hallan entre los más célebres ilustradores de *Pinocchio*: Mazzanti ilustra la primera edición del volumen de 1883 de *Le avventure di Pinocchio*, publicado por Paggi, mientras Chiostrì ilustra la edición de 1901.

mentos esenciales en la obra de los dibujantes. La claridad, persuasiva y ordenada, de su signo, propone de nuevo la simbólica inmovilidad de las imágenes de los santos, pero no posee solo esta connotación. Esta alude, ambiguamente, también al ámbito opuesto, en cuanto muy cercano, de la *imagérie* de consumo [...]. Los primeros figureros ofrecen, de hecho, un producto contradictorio, realizan obras que parecen adaptadas para conseguir una finalidad, mientras pueden obtener otra muy distinta. Mazzanti, por ejemplo, ilustra algunos de los libros más rígidamente colocados en el ámbito de la severa pedagogía italiana de fin de siglo, pero consigue contraponer, al contenido de los textos, una visión alternativa que tiene que ver gráficamente con el depósito de los símbolos sobre los que se basan las estampas populares¹¹. Es necesario precisar, por lo demás, que era urgente para la burguesía del Resurgimiento la necesidad de educar al pueblo en los valores del trabajo y la patria para la unificación real o el desarrollo industrial del país: la “ruidosa multitud” personificada por el campesino, el artesano y el mercader, instigada por “periodicuchos” e insubordinaciones, debía ser calmada con preceptos e historias ejemplares, que invadieron no solo las reproducciones populares, sino también los libros para la juventud y para el pueblo de la Unidad de Italia a la República¹².

1.1. Literatura por imágenes e imaginario

Se elige, como se anticipó en las primeras páginas de este estudio, tratar la literatura por imágenes como forma narrativa. La narración de historias es una de las actividades primarias y fundamentales del hombre, en sus múltiples formas (orales, escritas): explica significados, organiza la existencia, delinea perspectivas ulteriores en grado de lanzar luz sobre sí y el mundo. Estando *dentro* de las historias, el hombre cultiva un imaginario hecho de imágenes, analogías, metáforas y símbolos que se insi-

11 A. Faeti, *Guardare le figure*, cit., pp. 6-7.

12 Cfr. M. Bacigalupi, P. Fossati, *Da plebe a popolo. L'educazione popolare nei libri di scuola dall'Unità d'Italia alla Repubblica*, Firenze, La Nuova Italia, 1986.

núan en sus pensamientos para orientarlos, y se apropia de un lenguaje simbólico universal útil para dar cuerpo a las emociones. Sin embargo, los imaginarios no se desarrollan todas mediante los mismos soportes: frecuentemente estos conllevan dimensiones lingüísticas, pero también – como se ha visto – expresiones visivas (sagradas, alegóricas, lúdico-utópicas) extremadamente atrayentes en el plano estético y llenas de sentidos. En este último caso, en función de su estatuto narrativo, se funden dos registros – el icónico y el unido a la palabra – en una *texture* de difícil síntesis para la heterogeneidad de dos medios comunicativos: “la función lingüística comprende de hecho una entidad específica de imagen, cuya equivalencia estructural o funcional con la imagen visiva crea problemas.

La experiencia escópica del ojo, que nos proporciona las representaciones analógicas de los objetos, y la experiencia de verbalización, unida inicialmente a la voz, que se sustituye a la real mediante signos convencionales y abstractos de la lengua, constituyen, de hecho, dos fuentes y registros de información y de expresión humana netamente diferenciados”, sostiene Wunenburger. Y añade: “la experiencia visiva, y el imaginario que de ella deriva, pueden por tanto ser privilegiados, porque nos colocan en presencia de la cosa, allá donde la imagen lingüística, si bien elevada a la plenitud de la metáfora o el símbolo, nos vincula a un signo que se mantiene distante de la manifestación sensible”¹³. El filósofo subraya la potencia de la imagen que pone al lector en una posición de “éxtasis visivo”, panorámica, en la cual todo se manifiesta instantáneamente a primera vista, y se imprime en la mente más que los actos lingüísticos: el objeto de la representación se da como unidad visiva, como un todo inmediatamente perceptible. Esta especificidad de la imagen, asociada a la praxis narrativa, encuentra una ‘confirmación’ en el carácter catalizador de las ilustraciones para la infancia, que son, contrariamente a las palabras, accesibles a los niños sin la necesidad de competencias sofisticadas ni de aprendizajes pre-

13 J.J. Wunenburger, *L'imaginario*, Genova, Il Melangolo, 2003, p. 40.

liminares¹⁴, necesarios, en cambio, para el disfrute del arte figurativo moderno. La primacía de las figuras es una evidencia en la edad evolutiva: el niño que hojea un libro dedica su atención a la imagen, de la que es inmediatamente capaz de extraer el conjunto del significado; frente al texto escrito debe en cambio cumplir un esfuerzo de decodificación. El conjunto de las imágenes observadas se deposita en lo profundo. Es desde allí que será explicado, elaborado, ensamblado para formar un conjunto coherente y dinámico de producciones de sentido, o un imaginario que implique – por usar ahora las palabras de Wunenburger – “una emancipación respecto a la determinación literal”, una “invención de contenidos nuevos, *desplazados*, que introducen una dimensión simbólica”¹⁵. Es a este nivel, como veremos en la conclusión, que el imaginario asume una fuerte valencia pedagógica: en el manifestarse como dimensión creativa, recreadora, de otra representación.

1.2. Miradas creativas. Calvino y la Visibilidad

El “Corriere dei Piccoli” redibujaba las historietas norteamericanas sin los bocadillos, que eran sustituidos por dos o cuatro versos rimados al pie de cada imagen. Pero yo, que no sabía leer, podía prescindir perfectamente de las palabras, porque me bastaban los dibujos. [...] Cuando aprendí a leer, la ventaja que obtuve fue mínima: aquellos versos simplotes de rimas pareadas no proporcionaban informaciones esclarecedoras; eran a menudo interpretaciones conjeturales, igual que las mías; era evidente que el versificador no tenía la más mínima idea de lo que estaba escrito en los *balloons* del original, porque no sabía inglés o porque trabajaba con *cartoons* ya redibujados y mudos. En todo caso, yo prefería ignorar las líneas escritas y seguir con mi ocupación favorita de fantasear *dentro* de cada viñeta y en su sucesión. Esta costumbre retrasó sin duda mi capacidad para concentrarme en

14 Cfr. R. Debray, *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Milano, Il Castoro, 1999, p. 296.

15 J.J. Wunenburger, *L'immaginario*, cit., p. 21.

la palabra escrita [...], pero la lectura de las figuras sin palabras fue sin duda para mí una escuela de fabulación, de estilización, de composición de la imagen. [...] La operación que en edad madura me llevó a extraer historias de la sucesión de las misteriosas figuras de los tarots, interpretando la misma figura de una manera cada vez diferente, tiene seguramente sus raíces en aquel fantaseo infantil delante de las páginas llenas de imágenes. [...] Esta iconología fantástica se ha convertido en mi modo habitual de expresar mi gran pasión por la pintura: he adoptado el método de contar *mis* historias partiendo de cuadros famosos de la historia del arte, o de imágenes que ejercen una sugestión sobre mí¹⁶.

El testimonio, tan cargado con el objetivo de nuestras reflexiones, está contenido en las universales lecciones americanas que Calvino escribió y no dio voz en *Visibilidad*. La categoría de la Visibilidad es para el intelectual uno de los valores a salvar, puesto que consiente de “la capacidad de enfocar imágenes visuales con los ojos cerrados” de “hacer que broten colores y formas del alineamiento de caracteres alfabéticos negros”, de “pensar con imágenes”¹⁷. En otras palabras, mirada e imágenes consienten fantasear, nutrir ese repertorio de lo potencial y lo hipotético que tanta importancia reviste en el ámbito educativo: lo ha dicho también Rodari, en su *Gramática de la fantasía* y a propósito de la palabra¹⁸. Por los demás, dos son los procesos imaginativos para Calvino: los que de la palabra llegan a la imagen visual y los que de la imagen visual llegan a la expresión verbal¹⁹. El primer proceso se produce mediante la lectura y trae a colación las historias que se explican mediante las múltiples arquitecturas de la palabra y de los discursos narrativos hasta formar imágenes mentales²⁰, o sea, imágenes que contribuyen a la formación de

16 I. Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Ediciones Siruela, 1990, pp. 108-109.

17 Cfr. *Ibid.*, p. 107.

18 Cfr. G. Rodari, *Gramática de la fantasía*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 2002.

19 Cfr. *Ibid.*, p. 93.

20 Para Sartre, si la imagen es un representante analógico y concreto de un objeto ausente, la imagen mental no se ve, sino que “mira algo real, que existe entre las otras, en el mundo de la percepción [...] a través de un contenido psíquico”. J.P. Sartre, *Immaginazione e coscienza*, Torino, Einaudi, 1960, p. 90.

nuestra identidad, nos ofrecen recorridos experienciales y representaciones inéditas y construyen nuevas estructuras de sentido; el segundo proceso, al contrario, involucra toda la dimensión icónica y de esta parte es punto de partida, de las artes figurativas, al diseño, a la ilustración: la imagen se presenta fecunda, a pesar de su evidencia que la vuelve aparentemente *finita*; se revela, de esta manera, en realidad dotada de una organización semántica y sintáctica que le permite participar activamente en una continua representación del mundo. De aquí, como una palabra rodariana, obedece a un impulso creativo que la renueva, la somete a variantes, invariantes y contaminaciones²¹, le da la forma de un "*cine mental*" – por usar palabras de Calvino – que funciona dentro de cada uno de nosotros y que no cesa nunca de proyectar imágenes (y palabras) en/de nuestra vida interior.

Mario Gennari, a este propósito, expresa reflexiones muy interesantes: "si se piensa a la mirada como elemento «extremo» de una compleja estructura fisiológica destinada a la visión, será normal contemplarlo como el terminal de un aparato dedicado a la descodificación de la imagen, a su correcta lectura, a la recepción más objetiva y fiel que de esta se pueda conseguir en condiciones normales de visibilidad. Al menos en este caso se considerará que no será necesario una «mirada creativa», capaz de codificar y generar.

Una buena teoría de la visión vive, sin embargo, del equilibrio creado entre *recepción* y *generación*. A ambas teorías no puede resultar extraña la dimensión creativa"²². Residuos de creatividad, así, se pueden encontrar también en la más elemental de las visiones: el trabajo interpretativo del sujeto-lector activa procesos y funciones mentales que involucran la cognición y la emotividad y que – entre *bios* y *logos* – llevan la práctica de la mirada de los mundos reales a los universos del Más Allá. Entonces, en el ámbito de una cultura visual todavía no "narcotizada por el estereotipo"²³ (como puede ser la de la impresión de

21 Cfr. J.J. Wunenburger, *Filosofía delle immagini*, cit., p. 94.

22 M. Gennari, *L'educazione estetica*, Milano, Bompiani, 1994, p. 52.

23 Cfr. *Ibid.*, p.76.

directa filiación popular y de muchas ilustraciones contemporáneas para la infancia), la imagen se configura como un fragmento fundamental para iniciar procesos inferenciales, lógicas fantásticas y fabulaciones capaces de formar un imaginario rico y variado. En *este* sentido la Visibilidad calviniana es preservada y protegida: en la óptica, es decir, de una “pedagogía de la imaginación que acostumbre a controlar la propia visión interior sin sofocarla y sin dejarla caer en un confuso, débil fantaseo, pero permitiendo que las imágenes se cristalicen de una forma bien definida, memorable, autosuficiente, «icástica»²⁴. Las analogías con los recorridos rodarianos son aquí evidentes: el ejercicio de la imagen en juego, descompuesta y sobrepuesta, ‘lanzada’ en la mente como la palabra, puede conducir hacia la representación de nuevas construcciones de sentidos, alternativos y necesarios para una mirada interpretativa, insólita, vigilante.

2. La aventura de la mirada²⁵

En uno de sus escritos para la infancia y los libros, Walter Benjamin recuerda el cuento *Los cisnes salvajes* de Andersen, en el cual la joven princesa Elisa adquiere experiencia leyendo por imágenes: su libro ilustrado, que bien vale “la mitad del reino”, proyecta figuras animadas como hologramas, que toman vida para después volver obedientes a su puesto cuando se pasa la página. El cuentista danés no tiene en mente una actividad de *lectura aumentada* de nuestros tiempos postmodernos, sino que habla de una aventura de la mirada más antigua e igualmente atrayente: es la del niño-lector que se sumerge en el universo figurativo y goza de los variopintos estímulos que se despliegan ordenadamente ante sí, participando en el juego de colores y formas. “El niño se encuentra en medio de una mascarada y toma parte. La mascarada es su acto de lectura, puesto que las palabras se han dado cita en este baile de máscaras, se están uniendo a la diversión y están danzando juntas, como tintineantes copos

24 I. Calvino, *Seis propuestas para el próximo milenio*, cit., p. 107.

25 La expresión retoma el título del estudio de Angela Giallongo, *L'avventura dello sguardo*, cit.

de nieve”, escribe Benjamin, y añade, a propósito de los abecedarios, “los niños conocen estas figuras como sus bolsillos, las han despiojado y sacado de una parte a otra sin olvidar si quiera una esquinita o un fragmento. Y mientras con grabados de colores la fantasía de los niños puede abandonarse a la *rêverie*, las que son en blanco y negro o las sobrias ilustraciones prosaicas la reconducen fuera de sí. Estimulando a la descripción de estas figuras se despierta en el niño la palabra”²⁶. El filósofo aplica a las imágenes una dicotomía según la cual los colores favorecen un movimiento onírico hacia el niño, mientras las xilografías en blanco y negro empujan al lector a detenerse en las mismas para completar un trabajo de descripción, también por medio de la lengua”²⁷.

Nos interesa, de esta autorizada y sugestiva reflexión, más que el valor de los diversos efectos provocados en el lector a partir del color de una imagen, por una parte el *focus* sobre la relevancia atribuida a las figuras en el desarrollo de la palabra y, por tanto, del decir; por otra, la atención puesta en los procesos de ‘encantamiento’ derivados de la observación de las figuras. La lectura por imágenes de hoy y ayer (se ha dicho más de una vez) asume un valor de iniciación, como aclara bien Beseghi: “depósito de sueños, fuente inagotable de asociaciones, canal realmente privilegiado al que corresponde la imaginación, ventana abierta a las historias más allá de la barrera de la página, la ilustración es a menudo una verdadera precursora en la formación del lector. La mirada viene así llevada, como por arte de magia, por la aparición potente de imágenes que son transformadas y capturadas en un personal recorrido de conocimiento”²⁸. Acercarse al mundo esbozado en los signos, sean estos polícromos o negro sobre blanco como en las primeras estampas populares, se revela una práctica propedéutica no solo para el desarrollo de una costumbre y familiaridad con las formas de la palabra (escrita y pronun-

26 W. Benjamin, *Uno sguardo al mondo dei libri per bambini*, in *Bambini, abbecedari, giocattoli*, Bologna, Archetipolibri, 2010, pp. 15-16.

27 Cfr. S. Calabrese, *Introduzione a W. Benjamin, Uno sguardo al mondo dei libri per bambini*, cit., p. XX.

28 E. Beseghi, *La passione secondo Montag*, in Ead. (a cura di), *Infanzia e racconto*, cit., p. 3.

ciada), sino también de educación estética. Pero vamos en orden. En el primer caso, se hace referencia a la formación de competencias cognitivas y narrativas a través de la lectura de imágenes y a una serie de estudios bastante recientes que cruzan eficazmente la narratología con la literatura para la infancia y otras disciplinas: Marco Dallari, por ejemplo, desde hace años centra su atención en las imágenes que acompañan a las palabras en el álbum ilustrado, capaces de crear un repertorio vivo que se hace, a continuación, paradigma visual compartido²⁹. El álbum ilustrado o *picture book*, es por muchos motivos otra cosa respecto a las imagencillas populares de las que se ha querido tratar en este caso, aunque comparte con estas la dimensión al mismo tiempo *visual y narrativa*: la mirada es el instrumento principal de acceso a las historias, que se manifiestan más por el impacto icónico que por el acompañamiento verbal. Emerge de ello un texto complejo, sincrético, intersemiótico, común al álbum ilustrado y a la *imagérie populaire*, a menudo adornado de didascálicas, que no reducen necesariamente el espacio comunicativo, sino que lo dilata en la metáfora, abierto a las diversas interpretaciones y distante de la objetividad y la realidad³⁰ (piénsese en Magritte del primer capítulo). La aproximación a una lectura prevalentemente icónica, se ha dicho, no resulta simple: “hablar de la comprensión de una imagen no significa por tanto hablar de lo visible cuanto tal, como si esta categoría, y cada objeto a ella atribuible, viviera en una especie de dimensión cognitivamente autárquica; significa en cambio observar, de cada cosa visible, características y funciones dentro de la red de relaciones que instaaura mientras consigue el estado de fenómeno. Es necesario todavía cruzar el código de lo visible con otros códigos y con otras modalidades perceptivas y simbólicas capaces de contribuir a la generación de lo textual”³¹. Veamos dos ejemplos.

29 Cfr. M. Campagnaro, M. Dallari, *Incanto e racconto nel labirinto delle figure. Albi illustrati e relazione educativa*, Trento, Erickson, 2013, pp. 31-32.

30 Cfr. M. Dallari, *Testi in testa*, cit., pp. 36-38. Dallari se refiere a los estudios J.F. Lyotard, *Discorso, figura*, cit.

31 *Ibid*, p. 29.

2.1. *In absentia*: silenciosas figuras

¿Qué ocurre si en una imagen o en una secuencia de imágenes las palabras faltan completamente? Mucha *imagérie populaire*, muchas figuritas de la tradición popular carecen de una descripción verbal, de una *ékphrasis*. En este caso la lectura se produce exclusivamente sobre un soporte icónico: la mirada se centra en la figura, intenta descodificarla sin servirse de ayudas textuales, le asigna un significado, como sucede en los bellísimos *silent book* que tanto éxito tienen en tiempos recientes. Sin embargo, posicionando una imagen cerca de otra, como por magia se forma en la mente una historia. Leemos, a este propósito, el testimonio de la ilustradora coreana Suzy Lee, autora de la trilogía *Mirror* (2003), *L'Onda* (2008) y *Ombra* (2014)³²:

Entonces, no son las imágenes distintas tan importantes como la historia que crean juntas. Mientras ajusto y modifico las imágenes, la historia comienza a contarse por sí misma mediante la fuerza de las solas imágenes. Cuando no hay nada más que añadir o quitar, el libro está terminado. En este punto, meter palabras sería como añadir una ilustración a una poesía. Una poesía ilustrada no tiene valor, impide el sueño del lector secuestrando el lenguaje simbólico que la palabra poética tiene que ofrecer³³.

Añadir una ilustración a una poesía es como querer explicar un cuento. O bien rehacer un clásico, reducirlo, cortarlo. Se trata de una intromisión delictiva e intolerable. Leemos también:

Algunas historias piden ser contadas en el lenguaje de las imágenes y de ser afrontadas con una lógica visual. Historias como estas naturalmente nacen de un autor que tiene familiaridad con el pensar por imágenes [...] Los libros ilustrados sin palabras corren el riesgo de convertirse en demasiado didascálicos o explícitos, si son alimentados por el ansia de que el lector pueda dejar escapar el argumento sin ayuda de las palabras. Si la historia consistiera simplemente en hacer avanzar la serie de

32 Los volúmenes están todos editados por Corraini, Mantua.

33 *Ibíd.*, p. 136.

eventos, no habría un momento de respiro. Al crear libros ilustrados, el trabajo más duro es el de acompañar amablemente al lector desvelando juntos todas las posibles interpretaciones. Un buen libro ilustrado deja espacio a la imaginación del lector³⁴.

Así, el punto de vista del ilustrador, en este caso oportuno y claro, nos consiente introducir una hipótesis de completamiento del texto de imágenes y de conferir un valor fuertemente significativo al género del *silent book*, que está compuesto, precisamente, de *figuras silenciosas*. La sinestesia que viene a determinarse en la denominación misma de la tipología narrativa (aunque no solo) es portadora de innumerables sugerencias e interrogativos y evoca pensamientos laterales y contradictorios: ¿las imágenes solas son silenciosas? ¿Al contrario, los iconotextos producen ruido, sonido, voz? Se diría, en cambio, que una imagen puede gritar a veces, mientras un texto escrito induce al silencio, a la meditación, a la valorización lenta para dejar decantar significados y sensaciones.

Las figuras silenciosas de los libros sin palabras, en todo caso, hacen pensar en el concepto de *blank* que Wolfgang Iser trata en su *Atto della lettura*: un *blank* es un vacío, algo que rellenar. Le corresponde al lector intervenir en esta 'brecha' con las propias proyecciones. Los *blanks* textuales, colocados *dentro* de la narración, rompen los esquemas, fragmentan las secuencias, "como consecuencia la imaginación del lector que inevitablemente intenta encontrar los anillos faltantes que unan los esquemas de una Gestalt integrada", y eso porque "nosotros reaccionamos a una imagen construyendo otras un poco más comprensible"³⁵. La secuencia de imágenes sin palabras produce continuamente segmentaciones e interrupciones, sin embargo el lector se esfuerza por llegar a una comprensión general. Naturalmente es en este proceso donde reside el valor pedagógico de la lectura: el lector es incitado a la participación dinámica, en un continuo intercambio con el texto que contribuye a la creación del sentido. "Los *blanks*, suspendiendo la *buena comunicación*, condicionan

34 *Ibid.*, p. 136.

35 W. Iser, *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, Bologna, Il Mulino, 1987, pp. 270-271.

el robo de las imágenes, y así contribuyen a obstaculizar (y al mismo tiempo a estimular) el proceso de construcción de imágenes. [...] El obstáculo a la construcción de imágenes nos obliga a abandonar las imágenes que habíamos formado a nuestra medida, de modo que somos colocados en una posición externa a nuestros mismos productos y guiados así a producir imágenes que, con nuestro modo de pensar habitual, no habríamos podido concebir³⁶. Es evidente, según este fragmento de Iser, que cada vacío, cada *ausencia* (incluso sin palabras) se entiende como un terreno fértil para el trabajo creativo y la formación del imaginario. Como si precisamente en los intersticios se agitate una fuerza ávida de comprender, de participar activamente en la experiencia narrativa.

En la historia de la literatura para la infancia, un ejemplo de vacío llevado a las últimas consecuencias se encuentra en *Cappuccetto bianco* de Bruno Munari: la obra se presenta como un libro de forma cuadrada de veinticuatro páginas. La portada lleva el título y el nombre del autor negro sobre blanco, nada más. En el interior Munari avisa que en las páginas siguientes no se ve nada, pero se sabe que hay una niña toda de blanco perdida en la nieve. La historia se desarrolla así, casi como la conocemos, página tras página con un texto colocado abajo, como es frecuente en los álbumes ilustrados. Pero no aparece ninguna figura³⁷, solo los ojos pequeños de Caperucita blanca. Es un *silent book* al contrario. El *shock* visual y formal, sin embargo, también en este caso estimula la representación de la historia, que se produce por completo en la mente del lector y con la única sugerencia del texto verbal. Los vacíos invitan a la construcción, al trabajo inferencial, empujan para alcanzar los repertorios visuales conocidos y las gramáticas del imaginario, pero también a integrar, condensar, dilatar los repertorios mismos. Y generan *suspense* y sorpresa, como un *feuilleton*. No por casualidad sostiene Iser que el procedimiento de los *blanks* es utilizado a menudo con fines comerciales. Un ejemplo típico es la historia por capítulos en boga

36 *Ibíd.*, pp. 272-273.

37 *Cfr.* B. Munari, *Cappuccetto bianco*, Mantova, Corraini, 2001.

en el siglo XIX: “los maestros del realismo hacían realmente publicidad a sus novelas con esta forma editorial. Charles Dickens de hecho escribió muchas de sus novelas de semana en semana, y entre un capítulo y otro intentaba calcular lo mejor posible cómo sus lectores imaginarían la continuación de la historia”³⁸. Recordamos que también *Pinocho* nació y se desarrolló por capítulos, bajo la petición continua de los pequeños lectores del “Giornale per i bambini”. Pero no solo las novelas, también las técnicas de propaganda y de publicidad operan apuntando sobre el descubrimiento guiado: estas tienen éxito en la medida en que el resultado se adecua al acto de ideación del lector. Lo mismo ocurrió con las figuritas de la Liebig o de otras compañías: fidelizaban al beneficiario/lector, en principio disgustado por la interrupción y después atraído por la imaginada y esperada *sequel*.

Pero en el *blank* reside también, para Iser, la dimensión estética (lúdico-estética, podríamos decir) del proceso de construcción de las imágenes.³⁹ Y la dimensión estética se cultiva y entrena en el ámbito de una formación icónica que mira a discernir los elementos banales y monotipos, así difundidos, de los rasgos artísticos y de valor. Una educación precoz para una explotación de las imágenes no pasiva, no acrítica.

Los libros ilustrados sin palabras parecen decir: “Está todo aquí, no son necesarias las palabras, debes solo sentir”. En un cierto sentido puede ser impresionante, pero también frustrante como quien está frente a un viejo sabio que permanece en silencio. El lector podría encontrar ambigua la forma del libro ilustrado sin palabras: si bien las imágenes son intuitivas, esto no significa necesariamente que sean más fáciles de comprender. [...] Depende del lector sacar los indicios que un libro ilustrado sin palabras puede ofrecer: disfrutar cómodamente la ambigüedad, plantearse preguntas y encontrar por sí mismo las respuestas pueden ser algunas formas de apreciarlo. Hay cosas que se revelan furtivamente cuando no son indicadas por las palabras. ¿Tiene importancia alguna dónde se encuentra realmente la caja

38 W. Iser, *L'atto della lettura*, cit., p. 277.

39 Cfr. *Ibid.*, p. 272.

prohibida de la que salió el lobo? Es suficiente divertirse con la fantasía saltando aquí y allá entre las imágenes. [...]

Los libros ilustrados son instrumentos para jugar. No hay ninguna razón para hacer el juego incómodo buscando confusamente hacer entender la historia a partir de las limitadas indicaciones de las imágenes. Se trata más bien de un necesario proceso creativo, como resolver un acertijo. En *Pleasures of Children Literature*, Perry Nodelman afirma que la lectura no proporciona las respuestas a aceptar, sino que es la fuente de las preguntas sobre la cual se debe continuamente reflexionar⁴⁰.

2.2. Las historias pintadas. El caso de Dino Buzzati

Una obra inagotable por la incesante cantidad de preguntas que suscita en su despliegue a lo largo de los múltiples arroyos de lo fantástico es la de Dino Buzzati, ya conocido en la literatura para la infancia por *La famosa invasión de Sicilia por los osos* (1945)⁴¹. Generalmente conocido como escritor, en realidad a Buzzati se le debe reconocer un trabajo narrativo-literario de particular originalidad por el entretendido temático, de motivos y géneros esparcidos por su ópera multiforme, a menudo plagada de sugestivas estrategias iconotextuales⁴². Ya de las primeras dos novelas, *Bárnabo de las montañas* (1933) y *El secreto del Bosque Viejo*

40 S. Lee, *La trilogía del límite*, cit., pp. 140-141.

41 En especial, la novela buzzatiana es propuesta como lectura de narrativa moderna en la escuela entre finales de los años sesenta y setenta: "Los argumentos prevaletentes pertenecen al filón de la fantasía y de la leyenda. Parece entender que en la escuela los maestros conciben la lectura como instrumento de estímulo a la imaginación, confiada a textos en gran parte de reconocido valor artístico. Los autores más apreciados son (*La famosa invasión de Sicilia por los osos*), Calvino (*Marcobaldó*) y Rodari (*Fábulas por teléfono*, *Novelas hechas a máquina*, *Eugenio el Genio en el televisor*)". P. Boero, C. De Luca, *La letteratura per l'infanzia*, Roma-Bari, Laterza, 2000, p. 287. *La famosa invasión de Sicilia por los osos* es editada por Rizzoli en 1945.

42 "Caligrafías, márgenes de filósofos y escritores, folletos, ilustraciones, literatura para la infancia, autobiografía visual, ensayo fotográfico, novela fotográfica, cómic, danzas macabras, fotonovela, obras dobles, publicidad, reportaje periodístico, emblemas, empresas, collage, acertijos, atlas, mapas geográficos, inscripciones en papel de filacterias, didascálicas, *exvotos*, *écfrasis* parecen entrar en un único campo expresivo, si bien doble, donde se juntan, se unen palabra e imagen. Lo que cambia en las teorías visuales contemporáneas es la idea de que objetos tan distintos entre sí se puedan etiquetar bajo lo que prefiero definir *estrategias iconotextuales*". R. Coglitore, *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*, Palermo, Edizioni di Passaggio, 2012, p. 18. Sobre la originalidad de los lenguajes narrativos iconotextuales de Buzzati, cfr. también C. Lepri, *Infanzia e linguaggi narrativi in Dino Buzzati*, en "Studi sulla Formazione", n. 2, 2013, pp. 131-147 (<http://www.fupress.net/index.php/st/article/viewFile/14246/13203>).

(1935)⁴³, al principio acompañadas de imágenes, y hasta *Las historias pintadas* (1958) y a *I miracoli di Val Morel* (1971), sin olvidar el *Poema en viñetas* (1969)⁴⁴, uno de los primeros ejemplos de novela gráfica, el autor da vida a un universo figurativo todavía en gran parte por revalorizar e indagar y que se expresa no solo por medio de las palabras, sino también – y de manera más global – mediante el arte figurativo. En este contexto, nos interesa profundizar en particular en *Las historias* al menos por tres motivos: 1. Los dos trabajos se presentan como un excepcional ejemplo de *narración por imágenes*; además condensan en sí: 2. Temáticas y creencias populares y 3. Una dimensión fantástica y lúdico-paródica bastante afín a la de los géneros narrativos para la infancia.

Le storie dipinte son historias de duelos nocturnos, de nubes provocadas por la evaporación de los bosques, de cerdos voladores, papagayos variopintos (los Ornitophoros), sillas que susurran cuentos, gatos y monstruos que se mantienen en el aire... enteramente dibujadas, a veces con la presencia de ins-

43 *Birnabo de las montañas* salió en 1933 en Milán por Treves, a lo que le siguió también, en 1935, la publicación de *El secreto del Bosque Viejo*. En ambos trabajos literarios Buzzati había adornado los capítulos con imágenes, pero el editor envió de vuelta el manuscrito solicitando que eliminara las ilustraciones, que habrían “desclasado” la obra a un libro para niños del estilo de Yambo. Otras ilustraciones aparecen en la fábula *La famosa invasión de Sicilia por los osos*, publicada por primera vez incompleta en 1945 en el “Corriere dei Piccoli” y después acabada en un volumen. Por lo demás, la actitud/pasión de Buzzati por la expresión icónica es antigua: “lo demuestran precisamente las cartas escritas de niño a Brambilla, llenas de dibujos que cuentan sus carreras de bicicletas, las escaladas en la montaña, incluso objetos que compra y quiere mostrar, como una jarra de hierro «de tallo tan fino que, si se le sopla, se mece como una flor, pero mucho más hermoso» que acompaña, con estilo de decoración liberty, la página de una carta de 1923. Se sirve de dibujos también para únicamente subrayar o embellecer lo que escribe. A veces están hechos rápidamente, bocetos, apuntes esparcidos; otras están más cuidadas, de una precisión casi maniática cuando representan, por ejemplo, las amadas construcciones. Otras «se convierten» en lenguaje mismo, como cuando para comunicar secretamente con Arturo Brambilla, sobre la ola de una desenfrenada y compartida pasión por la egiptología, inventa un alfabeto de jeroglíficos que no son otra cosa, en el fondo, que el máximo ejemplo de unión entre imagen y palabra”. L. Viganò, «Sono un pittore, ma nessuno mi crede», Introduzione a D. Buzzati, *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori, 2013, p. 10 e D. Buzzati, *Lettere a Brambilla*, Novara, De Agostini, 1985.

44 *Le storie dipinte* (Ntd: *Le storie dipinte* e *I miracoli di Val Morel* no cuentan con edición en español, por ello se deja el título en original italiano) son publicadas con la edición de M. Oriani y de A. Ravegnani en 1958 en Milán por All'insegna dei Re Magi. Se trata del catálogo para la muestra *Poema en viñetas*, que sale en 1968 en Mondadori y se configura como una relectura del mito de Orfeo y Euridice en claro Pop Art mediante 208 dibujos unidos a breves textos, como un cómic. *I miracoli di Val Morel* nacen de una muestra de pintura celebrada por Buzzati en la Galería Cardazzo de Venecia en septiembre de los 70. Es el mismo Cardazzo quien encarga los cuadros a Buzzati: ha comprado una pequeña casa-torre antigua, de tres plantas, y quiere una exposición que se desarrolle desde abajo hacia lo alto. Así nace la idea de realizar la historia de la invención de un pequeño santuario de montaña y de los correspondientes *exvotos*. En noviembre de 1971 *I miracoli di Val Morel* salen editados por la librería Garzanti, fuera de colección, en el número ampliado 39, con el prefacio de Montanelli, una *Explicación* inicial (el antecedente que hace de marco) y el acompañamiento de breves textos narrativos, uno por cada imagen. Buzzati morirá dos meses más tarde. Otra edición-meteora aparece en 1983 por cuenta de los milaneses Grandi Edizioni Italiane. En 2012, después de cuarenta años de la muerte de Buzzati, Mondadori publica de nuevo la edición del 71 con una conclusión de Lorenzo Viganò.

cripciones internas en hermosa caligrafía, y acompañada de un breve texto descriptivo. En 1958, cuando los treinta cuadros narrativos fueron expuestos en una personal Galería de los Reyes Magos, Buzzati era todavía conocido como pintor. Y entusiastas, inmediatamente, son algunas críticas, que entrevén en el arte buzzatiano no un pasatiempo ocioso y refinado, sino una actividad compleja y complementaria al escribir, de igual dignidad, que se explica fundiendo imagen y palabra en una natural convivencia y contaminación, tanto que se habla no de “un escritor que pinta, sino un escritor que sigue escribiendo mientras pinta” (Enzo Carli)⁴⁵. Es necesario evidenciar también las observaciones de Bruno Alfieri: “rápidamente él sabe *decirnos* un mensaje óptico, que por escrito es más lento y difícil de absorber. No quiero decir que sea más interesante el Buzzati pintor que el Buzzati escritor. Digo solo que el medio pictórico es más violento, total y rápido”. Para Alfieri la suya es una «let-pintuta» (donde «let», se entiende, está por «literatura»); en la que aparece “sobre todo una clara disciplina lingüística. [...] El medio técnico permanece en el estadio más elemental, pero la fuerza del cuento figurativo se convierte en arte”⁴⁶. Sin embargo, Buzzati mismo sabe que su pintura suscita diferencia y escasa consideración: en el catálogo de la muestra, a modo de prólogo, aparece un cuento manuscrito en ordenados caracteres infantiles con ilustraciones rojas, *Il las-ciapassare*:

Un día yo estaba en la ciudad de los pintores. Y daba vueltas, mirando.
Cuando de pronto un guardia me gritó: - ¡Usted!
- ¿Usted qué?
- La tarjeta – la tarjeta de pintor.
- No tenía otra tarjeta que no fuera la de la leche: sin usar porque la leche no me gusta.
- No tengo ninguna tarjeta – respondí.
- Entonces, multa.

45 L. Viganò, «Sono un pittore, ma nessuno mi crede», cit., p. 13.

46 Ibíd, p. 14. La cursiva es mía.

- ¡De acuerdo! Con usted no se discute. Pero dígame entonces, señor guardia: ¿dónde debería ir?
- Vuelva a su sitio, estimado señor, al de los que escriben, el sitio de los unidimensionales – Y lanzó una sonrisa para compadecerle.
- Volvería con gusto – dije – en primer lugar porque no pretendo traicionarme a mí mismo. En segundo lugar porque, como saben incluso los cretinos, el espacio a una sola dimensión, el de la palabra escrita (el de ese hilo negro que se retuerce por la página) es lo único que puede contar allá arriba. ¿Ve, señor guardia, aquella lucecita? Allá en la cima, me refiero, solo la palabra lleva. Escrita, se entiende.
- ¿Y entonces? – dijo la guardia.
- Entonces – expliqué – no puedo satisfacerle. Se da el caso de que hoy estoy a dos dimensiones. Las cosas que me vienen en mente son anchas y son largas, generalmente de colores, y para explicarlas no hay otra forma posible que... – y le mostré.
- Pero... no... – balbuceó la fuerza del orden – esto no es pintura, ehm, ehm. Los valores tonales – aquí la voz se volvió sarcástica – ¿Dónde están? Esto es literatura hermosa y buena, parlando con respeto – Diciendo esto se podría decir, por la expresión, que se le revolviere el estómago.
- Literatura será – le dije – llámela como prefiera, pero siempre será a dos dimensiones, extendida sobre una superficie llana, por lo ancho y por lo largo, y de otra manera no puede ser. ¿Y no estamos en la ciudad de las dos dimensiones?
- Precisamente – dijo el guardia – pero usted... entenderá... no se puede admitir... sería demasiado escándalo... ¿Usted en la ciudad de los pintores sin el salvoconducto relativo? ¿Se da cuenta de la enormidad?⁴⁷

El relato prosigue con un diálogo extraño, digno del rodariano *Paese dei bugiardi* (con Rodari, entre otros, Buzzati comparte una sección dedicada a los niños en el “Corriere della Sera”⁴⁸): el escritor/pintor, reo de insensata hibridación entre técnicas na-

47 D. Buzzati, *Il lasciapassare*, en *Le storie dipinte*, cit., pp. 30-32.

48 Cfr. A. Baldi, *I perché di Buzzati: una corrispondenza con l'infanzia*, en “Studi buzzatiani”, n. 11, 2006, pp. 13-30 y C. Lepri, *Rubriche d'autore. Buzzati e Rodari: la posta dei lettori nel “Corriere dei Piccoli”*, en “Nuovo Bollettino CIRSE”, n. 2, 2013, pp. 85-93. La rúbrica se propone explicar a los niños y chicos los hechos del día con un lenguaje comprensible.

rrativa, es primero dirigido hacia el barrio de los diletantes, finalmente, aun rebatiendo sus propias razones (“Contar historias es mi trabajo, ¿no? ¿Y estas, estas – le mostraba mis pinturas – no son historias tal vez?”⁴⁹), recibe los gritos hostiles y contrariados de los asistentes: “¡Literatura! ¡Avergüéncese! ¡Un creador de figuras! ¡Uuh! ¡Beeh! ¡Contentutista! ¡Cerdo!”⁵⁰. Los cuadros narrativos de *Las historias pintadas*, en cambio, se presentan como una extraordinaria prueba de bidimensionalidad, en la cual las “cosas anchas y largas que se asoman al imaginario del autor toman cuerpo en un único soporte mediático con colores que asocia a la expresividad visual y verbal para construir un cuento mágico-fantástico, a veces de fábula, otras veces surrealista y onírico, en algunos casos paródico.

En línea con un estilo más cercano al de la ilustración para la infancia convencional, si excluimos los textos de materia erótica que también recurren frecuentemente, podemos considerar extremadamente cautivadores algunos iconotextos como *Maiali volanti* (1975) e *Il Babau* (1967). El primero representa un paisaje, a la derecha una construcción con cúpula, a la izquierda un largo pórtico. En el cielo límpido cerdos gordos vuelan tranquilos, mientras un capellán les apunta con una escopeta. No hay un final feliz: el texto verbal, colocado en torno al marco dice:

Se narra que durante la primera guerra mundial una piara de cerdos voladores descendió de los Alpes hacia la llanura, tal vez asustados por los disparos. Convencido de que se trataba de criaturas demoníacas el arcipreste de Trichiamo disparó, ¡abatiendo uno!⁵¹

Il Babau, en cambio, se presenta subdividido en cuatro viñetas: en la primera se ve un enorme monstruo negro revoloteando en la noche entre los edificios de la ciudad (la didascálica

49 *Ibid.*, p. 33.

50 *Ibid.*

51 D. Buzzati, *Maiali volanti*, en *Le storie dipinte*, cit., pp. 48-49. La publicación aquí utilizada añade algunas obras no presentes en la primera edición.

dice: “Cuando sobre los terraplenes van los trenes, van, van”); en la segunda, el coco observa a un niño que duerme en su cama (“Entonces remontando el vuelo el coco entra en los sueños del niño”); en la tercera un grupo de hombres le dispara (“pero los malditos cretinos le han dado caza”), mientras en la cuarta viñeta los mismos hombres lloran al monstruo abatido (“¡Pero Dios, Dios, mío, qué hemos hecho!”). El texto que acompaña la pintura recita:

Equivocadamente se considera una leyenda. La singular criatura vive entre nosotros, aunque los conservadores se afanan por eliminarla. Y siempre vivirá⁵².

Ambas obras parecen condenar al humano que mata lo fantástico y los sueños. Incluso cuando dan miedo. En cuanto al estilo, “cada elemento es parte esencial de la narración. Dino Buzzati construye el cuadro como un cuento que toma forma y se desarrolla gracias a los elementos en segundo plano respecto a la escena principal [...]. Cada dibujo tiene más capas de lectura y no se agota al primer vistazo”⁵³: así, castillos imaginarios, criaturas inventadas, objetos y escenarios transfigurados evocan una vida imaginativa, fecunda y visionaria, rica de referencias: y cuadros famosos, reelaboraciones de obras propias distintas.

En la misma dirección místico-fantástica se coloca la otra y última obra doble buzzatiana: *I miracoli Val Morel*, en la que el autor belunés escribe con la pluma, según Montanelli, su poesía más hermosa⁵⁴. Se trata de un largo cuento de treinta y nueve capítulos (tantos son los dibujos), en los cuales Buzzati ilustran los milagros atribuidos en Val Morel a Santa Rita da Cascia, según una boccacesca ficción literaria introducida en los marcos⁵⁵.

52 D. Buzzati, *Il Babau*, en *Le storie dipinte*, cit., pp. 114-115.

53 L. Viganò, «*Sono un pittore, ma nessuno mi crede*», cit., p. 21.

54 Cfr. I. Montanelli, Prefazione a D. Buzzati, *I miracoli di Val Morel*, Milano, Garzanti, 1971, p. 5.

55 Buzzati narra haber encontrado un cuadernito densamente anotado con escritura trémula e inculca en la que aparecen recogidos una serie de intervenciones milagrosas y sorprendentes hechas por Santa Rita en Val Morel. Empujado por la curiosidad, Buzzati en 1938 descubre la existencia de un quiosco colocado en los senderos montanos en el que se encuentra con Toni della Santa, autor del cuadernito de apuntes.

Los milagros apócrifos, imposibles como las causas de la santa a la que se confía, se presentan bajo la forma de *exvoto*, de igual manera como se ha visto preferentemente en este trabajo: las tablas *naïf* representan la intervención milagrosa de la santa y una breve descripción de lo sucedido; frecuentemente aparece en la clásica sigla P.G.R. A un año de la exposición veneciana, en el 71 se publica la edición en volumen y las tablillas, enumeradas según un recorrido narrativo escogido personalmente por el actor, aparecen acompañadas por una página en la cual aparece un micro-cuento verbal completo de todos los elementos estructurales del cuento: ambientación, protagonista, evento y conclusión amplifican y detallan lo ilustrado. “La composición verbal y visual pone en escena una completa estrategia de veridicción, puesta en juego sobre todo en el paratexto y en las fronteras entre los dos lenguajes, que utiliza no solo el discurso narrativo sino también el informativo, religioso, popular, erótico y folclórico”⁵⁶, escribe Roberta Coglitore, y prosigue individuando el amplio abanico de lectores ideales: “de estas premisas derivan la selección del público, aún más amplio que en las obras precedentes, porque varía del de los cuentos al religioso, del local de los valles beluneses al internacional culto, del refinado al popular”⁵⁷. Los temas iconotextuales en el centro de este estudio, de derivación popular y plagados de fantasía, están todos. Pero no por floritura o divulgación espontánea: estamos frente a un autor muy especial que deliberadamente elige y reelabora un territorio al margen del arte y la cultura oficial (la del *exvoto*) y lo connota de estilos/barra géneros (el marco, la ilustración, el cómic, la fotonovela⁵⁸, la fábula, lo fantástico, el álbum ilustrado para la infancia) y de asonancias y alusiones para formar un compendio de motivos

Toni muestra a Buzzati su casa, cuyas paredes están recubiertas de los *exvotos* y de sus aves pintadas por encargo de los fieles. En 1946, cuando Buzzati vuelve al sitio con los nietos ya mayores, no hay rastro del extraño hombrecillo, ni del “santuario”. No le queda otra cosa que intentar, con su recuerdo, reproducir las imagencillas votivas que tanto le habían sorprendido. “Personaje de unión entre el mundo de la fantasía y la realidad, que aparece y desaparece, haciendo del relato y el encuentro de las tablas algo fantástico, Della Santa es una suerte de *alter ego* del autor”. R. Coglitore, *Storie dipinte*, cit., p. 91.

56 R. Coglitore, *Storie dipinte*, cit., p. 94.

57 Ibid.

58 Cfr. Ibid., p. 100.

iconográficos que ponen en escena – entre verdad y ficción literaria – miedos, esperanzas, recuerdos y sugerencias infantiles⁵⁹. Encontramos por tanto el Colombre, una suerte de “imitación” de la ballena blanca melviniana (“Capitán Simone Lak al mando de la María Inmaculada asaltado por el Gran Colombre en el largo di Forasti, en el día 5 de marzo de 1867”⁶⁰), la Ballena Volante (“Casa y posesiones de Pichler Beniamino milagrosamente arrebatadas por el catastrófico aluvión de la Ballena Volante en la Valle Pellegrina año 1653”⁶¹, el Gato Macaco, el Diablo Puercoespín, los rinocerontes/trofeos de grandes cacerías (“La negra noche del viejo Marqués Ermanno Seborga-Sònego procesado y condenado a muerte por los rinocerontes que mató en la juventud – por tanto agraciado por intercesión de Santa Rita que después se arrepintió amargamente – año 1901”⁶²), la Serpiente de los Mares, los gatos volcánicos, hasta incluso Caperucita Roja con el lobo atrapado por la santa, y los futuristas robot y platillos volantes. Muchos, muchos otros monstruos y personajes increíbles animan la obra pictórico-narrativa buzzatiana, a la que sería necesario dedicar un estudio hermenéutico incluso en la hipótesis de una revalorización de algunas pinturas en la actual literatura para la infancia: aquí importa, por el momento, evidenciar el excepcional catálogo zoológico y toponímico inventado⁶³, fruto de una creatividad en ebullición, en la cual confluyen y afloran incesantemente las atmósferas del pasado y los lugares del alma, las angustias del hombre ante lo imponderable, las creencias, los cuentos y las historias orales. Como apremia también reconocer, en la obra icono-textual, un eficaz dispositivo narrativo que da lugar a una *lectura doble, múltiple, potenciada*, plagada de *blanks* (al

59 Cfr. L. Viganò, *Dino Buzzati e il miracolo della vita*, Postfazione a D. Buzzati, *I miracoli di Val Morel*, Milano, Mondadori, 2012, p. 102.

60 D. Buzzati, *Il Colombre*, en *I miracoli di Val Morel*, cit., pp. 16-17.

61 Id., *La Balena Volante*, en *I miracoli di Val Morel*, cit., pp. 18-19.

62 Id., *I rinoceronti*, en *I miracoli di Val Morel*, cit., pp. 34-35.

63 Cfr. M.H. Caspar, *Les miracles de Val Morel. Un bestiaire fantastique?*, en “Cahiers Dino Buzzati”, n. 3, 1979. Nótese el papel que ocupan los animales en la poética buzzatiana. En la colección postuma *Bestiario* encontramos una galería de animales con virtudes antropomórficas, compuestas de recortes de periódico e inéditos conservados por el mismo autor. Hay también algunos cuentos. Cfr. D. Buzzati, *Bestiario*, Milano, Mondadori, 1991.

menos uno ante cada pintura) capaz de involucrar los recorridos del imaginario no sin intención lúdico-irónica, con su carácter marcado por lo paradójico, desacralizador, abierto, dispuesto a despertar preguntas⁶⁴ y tan presente y necesario en las iconografías narrativas.

3. Iconografías narrativas en la literatura para la infancia de hoy. Entre persistencias y distorsiones

Es célebre, entre los trabajadores, la última reflexión contenida en la bella y rica *Storia dell'illustrazione italiana* que Paola Pallottino publicó en 1988. Desde los incunables del siglo XV y hasta la aparición de la televisión, la estudiosa recorre la historia de la imagen reproducida, relevando, en los años más recientes 'colonizados' por una hegemonía iconográfica *made in Usa* y por un conformismo estilístico, la 'muerte' del figurero, que deja el puesto a una nueva figura de ilustrador. "Hasta cuando, en los años 60, llegaron las Emme Edizioni"⁶⁵. ¿Qué significado reviste, en la historia de la literatura para la infancia, el trabajo pionero de Rosellina Archinto en el plano de la literatura por imágenes? La Emme Edizioni, fundada en 1966 y cerrada en 1986 (Babalibri continúa hoy el recorrido, en colaboración con la francesa École des loisirs), se propone en aquellos años como un "experimento de vanguardia"⁶⁶ por la atención y el cuidado puesto en la elección de textos y autores de calidad, pero también por la audacia en el uso de lenguajes icónicos distintos, inusuales, provenientes del mundo del *design* y de las artes gráficas. Autores de renombre internacional como Maurice Sendak, Leo Lionni, Iela y Enzo Mari, Bruno Munari, Tomi Ungerer, Eric Carle y tantos otros se dirigen al pequeño lector pensando e interpretando de nuevo – con ojos y mano de artista – el mundo con sus historias, sus matices, su consistencia sentimental y emotiva: "sus invenciones proponen imágenes alejadas de los mundos de la ilustración

64 Cfr. F. Cambi, E. Giambalvo, *Formarsi nell'ironia: un modello postmoderno*, Palermo, Sellerio, 2008.

65 P. Pallottino, *Storia dell'illustrazione italiana*, cit., p. 342.

66 Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Bologna, Hamelin, 2011, p. 127.

clásica, formas y figuras que dialogan con la pintura y el arte visual internacional, incluso contemporánea, y acogen las formas de la pintura abstracta, el collage, el rigor de la proyección en la construcción de la página del libro, rigor que procede del ámbito del diseño y la arquitectura⁶⁷. De esta manera un *silent book* ‘de primera hornada’ como *Il palloncino rosso* (1967)⁶⁸ encanta e incita a la imaginación inspirada por el transformismo de las formas simplemente mostrando la evolución de un globo primero pompa de chicle soplada por un niño, después manzana, después mariposa, después flor... Como se ha visto, el *silent book* lleva consigo algo de magia, que está a medio camino entre algo arcaico como el *kamishibai*⁶⁹ y algo muy moderno como el cine. Sin adentrarnos en las complejas cuestiones editoriales, puesto que aquí se ha querido indagar históricamente la lectura por imágenes ‘desenganchada’ del libro, es necesario un punto de inflexión y de no retorno en la cultura visual dirigida a la infancia, que se hace así más sofisticada, pero que también encuentra de nuevo – incluso en la época de reproducibilidad técnica – un valor de autenticidad y de cuidado ‘artesanal’ al alcance de los niños. Esto en el plano de las técnicas y los métodos. Pero por otra parte es necesario resaltar – en un *continuum* con los temas de la tradición popular elevada a voz de un lenguaje universal y originario – una persistencia de los motivos de la iconografía sagrada y profana, que de la fantasía religiosa de Buzzati, por ejemplo, llega hasta los bestiarios fantásticos de hoy y las reinterpretaciones modernas de los mundos al revés.

67 M. Terrusi, *Albi illustrati*, cit., 2012, p. 32.

68 Cfr. I. Mari, *Il palloncino rosso*, Milano, Emme, 1967.

69 El *kamishibai* (drama de papel) es una forma de narración originaria del Japón del siglo XII y principalmente utilizada por los monjes budistas para narrar enseñanzas morales a un público de fieles. La técnica ha conocido una notable difusión entre los años veinte y cincuenta del siglo XX: un *Gaio kamishibai*, es decir, un cuentacuentos del Sol Levante, se movía de pueblo en pueblo con una bicicleta y reunía en torno a sí una pequeña multitud de adultos y niños: la narración se desarrollaba mediante un set de tablillas de madera que representaban a los personajes de la historia. En tiempos recientes la técnica ha retomado vigor en el ámbito de la narración para la infancia y es utilizada también en Occidente. En Italia la editora Ardebambini propone una buena elección, con un teatro de imágenes de madera, plegable, dentro de la cual se pueden pasar las imágenes.

3.1 Identidad y métodos: de figurero a *designer*

Escribe Faeti en *Guardare le figure*: “Tras los primeros años después de la guerra, y mucho más a comienzos de los años 50, el figurero deja de existir: se asiste entonces a una total recomposición, que junta, según los términos de un proyecto global, a los ilustradores para la infancia con los mensajes de los medios de comunicación que guían y determinan el entretenimiento infantil. Es la época del *cartoonist*, «culto», integrado, atento a captar los matices de un gusto que sigue los esquemas de la televisión y de la imagen publicitaria. De este último ámbito parecen, sobre todo, extraídos los términos dentro de los cuales la obra del *cartoonist* se realiza: esta es siempre falsamente optimista, pedagógicamente edulcorada, intenta desembarazarse de todo problema, sublima las ansias y apaga los temores. El figurero, que reproducía un repertorio antiguo y denso de contradicciones, parecía mirar a la infancia siempre con los ojos de Wilhelm Busch o con los de H. Hoffmann: no dudaba en asustar a los niños, no despojaba los cuerpos fantasmales de una antipedagogía popular, extraña y triste. Auténtico «flautista de Hamelin», arrastraba inexplicablemente a los niños, atraídos por imágenes remotas, que estos no conseguían descifrar por completo⁷⁰”.

Es cierto que hoy el ‘figurero’ asume una identidad polimorfa y en continuo cambio: excluyendo el *cartoonist* del que habla Faeti, de Munari en adelante, este es a menudo *constructor* de figuras a través de materiales táctiles diversos, es diseñador (piénsese, por ejemplo, en Iela Mari), artista (como Leo Lionni, Shaun Tan, Peter Sís), arquitecto, grafista (Andrea Rauch, Fabian Negrin) y trabaja – de acuerdo con las poéticas de vanguardia – jugando con los sentidos y restaurando una representación abierta a lo posible. Siguiendo la estela de las sugestivas tesis expuestas por Gombrich en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*⁷¹, se podría decir que la imagen mínima o abstracta de su creación es suficiente para desatar en un lector mecanismos múltiples de

70 A. Faeti, *Guardare le figure*, cit., p. 10.

71 Gombrich E.H., *A cavallo d'un manico di scopa: saggi di teoria dell'arte*, Torino, Einaudi, 1971.

figuración. Hoy estamos ante una imagen que osa, que estiliza, que visualiza conceptos y metáforas, sugerencias poéticas (pensemos en el globo de Mari o en el *Pequeño azul y pequeño amarillo* de Lionni⁷²) a través de un trabajo completo de reflexión, de trabajo y de (des)composición (véase la *Caperucita Roja* cubista Kvêta Pacovska⁷³).

Aún más allá de donde el criterio de la verosimilitud (presente, en cambio, en la obra extraordinaria de Roberto Innocenti) no está perseguido, la comprensibilidad de una imagen está unida a una suerte de “adiestramiento cultural”⁷⁴ y presencia de un *contexto*⁷⁵, como puede ser la secuencia textual de las imágenes. De ello emergen dos consideraciones: 1. En época de dominio de la imagen a veces decadente o conformista, la intencionalidad del trabajo artístico e interpretativo, alto y deseado, de los ilustradores modernos devuelve dignidad y un papel central a una lectura por imágenes que sea experiencia preciosa y de calidad; 2. El niño-lector de hoy se enfrenta con un texto icónico, complejo, de valor estético, para el que ha recibido (o debería haber recibido) un adecuado ‘adiestramiento cultural’, y es sometido a un trabajo perceptivo e interpretativo cada vez más relevante, en el cual se dilata la asimetría texto/lector. Esto consiente, sin embargo, al mismo lector introducirse con más fuerza dentro de los *blanks* de los que está plagada la ilustración del artista contemporáneo, con una implicación que activa los recorridos del imaginario: “Entre los *blanks*, el punto de vista errático y las operaciones perceptivas e interpretativas está [...] en acción una densa red de relaciones móviles. El resultado es que los segmentos de perspectiva focalizados, después de haber sido elevados a temas, funcionarán después como horizonte sobre el cual los temas sucesivos se perfilarán. [...] Es a la negatividad que debe-

72 Cfr. L. Lionni, *Piccolo blu e piccolo giallo*, Milano, Emme, 1971.

73 Cfr. K. Pacovská, *Cappuccetto Rosso*, Milano, Nord-Sud, 2008.

74 M. Dallari, *In una notte di luna vuota. Educare pensieri metaforici, laterali, impertinenti*, Trieste, Erickson, 2008, p. 159.

75 *Ibid.*, p. 101.

mos el juego entre posiciones textuales imágenes mentales y el estímulo para organizar representaciones dotadas de sentido⁷⁶.

Interesante es también la reflexión sobre los ‘prodigios’ de la gráfica digital, que confunde escritura de imagen restituyendo, del uno y del otro, una única figura:

Acercándome por primera vez al grafismo digital, recuerdo haberme sorprendido de cómo no solo las imágenes, sino también las letras podían ser deformadas, giradas y distorsionadas. La idea de que las letras pudieran ser tratadas como imágenes era para mí nueva: pensaba que los caracteres flotaban simplemente por la superficie del papel y que las imágenes no podrían jamás tener nada que ver con ellos. Desde entonces, comencé a observar de cerca el momento en el que las letras las imágenes se intercambiaban el puesto, por ejemplo los caracteres modificados como si fueran imágenes. ¿Las letras “fotografiadas” en esta página son letras o imágenes?⁷⁷

La reflexión de Suzy Lee se refiere a las metamorfosis gráficas de la palabra, a su capacidad de imitar los significados creando signos análogos, que deriva de las técnicas publicitarias y evoca un tema fascinante, al que la literatura para la infancia desde hace tiempo no es extraña. Basta pensar en las múltiples formas del *iconismo lingüístico*⁷⁸ a través de las cuales escritores y poetas han recuperado las potencialidades plásticas históricas de la palabra, de los caligramas de Lewis Carroll⁷⁹ a la poesía visual de Toti Scialoja, para llegar a un fenómeno híbrido que funde arte y literatura.

En el plano del imaginario, el connubio virtuoso arte y literatura hacia el cual se ha dirigido y se dirige – hoy más que

76 C. Segre, *Introduzione a W. Iser, L'atto della lettura*, cit., pp. 19-20.

77 S. Lee, *La trilogía del límite*, cit., p. 126

78 Cfr. F. Dogana, *Le parole dell'incanto. Esplorazioni dell'iconismo linguistico*, Milano, Franco Angeli, 1990.

79 De Carroll se recuerda el famoso caligrama con forma de cola de ratón que se encuentra en *Alicia en país de las maravillas*.

nunca – mucha literatura ilustración para la infancia contribuye sin duda a la formación de un lenguaje narrativo plural, a través del cual el niño se convierte en “activo constructor de la propia cultura y potencial expositor de las opiniones más personales y originales”⁸⁰.

3.2 Los motivos: bestiarios y mundos al revés

Las “imágenes remotas” de las que habla Faeti, las que hunden sus raíces en una tradición popular que da voz a los pensamientos colectivos más profundos y arquetípicos, ¿qué espacio encuentran hoy en la literatura para la infancia? De nuevo el paralelismo con el cuento, forma primigenia de toda narración, nace espontáneo. Porque parece que en los tiempos modernos, de hipertecnología y realidades aumentadas, de cuentos y de fantasía haya mucha necesidad: lo demuestra el creciente interés surgido en torno al *fantasy* y que se ha desarrollado bajo diversas formas (no solo literarias, mírese el cine y el videojuego), que saca del cuento y de sus personajes estructuras y motivos recurrentes. Pero lo demuestra también el continuo y cercano encuentro de los ilustradores de hoy con los cuentos clásicos, como si las ‘cuentas’ con este género estuvieran todavía pendientes y con todo por redescubrir a través de líneas figurativas e interpretativas ulteriores. Entonces se pasa de un carnavalesco *Pinocho* de Jacovitti, recientemente reeditado y plagado de personajes excéntricos, a las pinceladas negras de un oscurísimo Mattotti en *Hänsel y Gretel*, y de la interpretación iconotextual perturbadora de Chiara Carrer de un *Barba-blu* que se vuelve cada vez más actual hasta las *Favole al telefonino* de Negrin y a la *Fiabla-bla* de Douzou/Orecchio, en las cuales por un lado el juego de las sombras, y por otro el acercamiento de perfiles de colores cruzan las palabras en funambulistas reescrituras y ‘ensaladas’ de cuentos⁸¹. Ejemplos emblemáticos, citados en desorden y descuidan-

80 M. Dallari, *Guardare intorno. Un approccio pedagogico alla cultura visiva e audiovisiva*, Firenze, La Nuova Italia, 1986, p. 33.

81 Cfr. C. Collodi, B. Jacovitti, *Pinocchio*, Roma, Nuovi Equilibri, 2011; J. e W. Grimm, L. Mattotti, *Hänsel e Gretel*, Roma, Orecchio Acerbo, 2010; C. Carrer, *Barba-blu*, Roma, Donzelli, 2007; F. Negrin, *Favole al telefonino*,

do otras ilustres versiones, atestiguan una necesidad de redefinir y pensar de nuevo los contornos imaginativos lingüísticos unidos un repertorio antiquísimo y todavía *hablante*.

En el plano iconográfico, además de los cuentos populares, también los motivos entre sí afines de los bestiarios y de los mundos al revés vuelven con insistencia, en una proliferación de las tendencias que cruzan la dimensión simbólica con el puro juego y lo fantástico. En literatura el bestiario se configura como una representación mito-poética de los animales y se coloca en diversas categorías, atribuibles a la descripción de fenómenos naturales precondiciones comportamientos fundamentales del hombre⁸². Numerosas e hilarantes son las propuestas recientes en un álbum ilustrado para niños: los “humanimales” de *I prodigiosi umanimali del Signor Larsen* (2011) representados en papel amarillento del tiempo como viejas litografías y avanzan, página tras página, en un increíble desfile circense: se trata de “un catálogo viviente de personajes fantásticos realmente existentes. [...] Una extraña mezcla de animal y hombre o de hombre en animal, según cómo se quiera ver las cosa”⁸³ a la Grandville⁸⁴, en el que a la cebratopo le siguen las girahumanas, el humagallo, el rui-señor y demás (figura 39).

El *Bestiario Vestuario* (2011) pone en escena un catálogo, esta vez de prendas para animales de la colección de un cierto Vladimir Radunsky, viajero y coleccionista de principios del siglo XX: también en este caso el cruce humano-animal parece provenir de un pasado de grandes descubrimientos y hallazgos⁸⁵, mientras el *Bestiario Accidentale* de Guido Scarabottolo (2012)⁸⁶ se propone como un juego de cartas compuesto de páginas ilustradas

Roma, Orecchio Acerbo, 2010; F. Orecchio, O. Douzou, *Fiaba-bla*, Roma, Orecchio Acerbo, 2012.

82 E. Biagini, *La critica tematica, il tematismo e il «bestiario»*, en E. Biagini, A. Nozzoli (a cura di), *Bestiari del Novecento*, Roma, Bulzoni, 2001, p. 14.

83 D. Monedero, A. Carrasco, *I prodigiosi umanimali del Signor Larsen*, Modena, Logos, 2011, p. 7.

84 Jean-Ignace Gérard, más conocido con el pseudónimo de Grandville (1803-1847), es un ilustrador y caricaturista francés conocido por sus dibujos, en los cuales retratar imágenes de personajes con cuerpos de hombres y rostros de animales.

85 Cfr. V. Radunsky, *Bestiario Vestuario*, Roma, Donzelli, 2011.

86 G. Scarabottolo, *Bestiario Accidentale*, Roma, V&V edizioni, 2012.

y que se pueden arrancar por la línea de puntos: a la ilustración de cada animal le corresponde su nombre científico; la secuencia o las figuras simples pueden dar lugar encuentros insólitos, hipótesis fantásticas, narraciones diversas o juegos de collage al estilo *scrapbook*. Verdaderamente divertidos son el *Bestiario universale del Professor Revillod* (2010) y el *Bestiario pop-up* (2011). El primero se presenta como un almanaque ilustrado de la fauna mundial con un subtítulo que es todo un programa: *Miscelánea de curiosidades para la educación del niño y la curiosidad del aficionado*. De pequeñas dimensiones, está encuadernado en espiral y permite girar y combinar a placer los tres bloques que componen la imagen entera de los animales reales (el elefante, el armadillo, la corneja, etc.) y hasta 4096 animales irreales no solo en las formas, sino también en los nombres (tilicchia, rata canto, kilillo...) ⁸⁷. El estilo de la ilustración, ‘a la Albretch Dürer’, consiente, como en los casos mencionados anteriormente, un viaje hacia atrás en el tiempo gracias también a los marcos ficticios, en los cuales se narra sobre fascinantes experiencias por el mundo. Con *Bestiario pop-up* (2011), en cambio, estamos frente a un libro de ingeniería artística cuyas páginas, subdivididas longitudinalmente, permiten salir a lobos, langostas, camaleones tridimensionales, o – según las asociaciones más pirotécnicas – un gallo / con espeso pelaje / con la cola enrollada o bien un mono / con plumas enmarañadas / en equilibrio sobre las delgadas patas ⁸⁸. Notamos que los animales aquí retratados, a diferencia de los encontrados en los bestiarios medievales o las estampas populares, no presentan un valor de *exemplum* moral, ni revisten el significado fantástico-simbólico de la tradición alegórica, mientras frecuentemente mantienen el antroporfismo característico de las fábulas o introducen elementos híbridos y metamórficos típicos de los bestiarios imaginarios. Estos se acercan más a un *Manual de zoología fantástica* borgesiano ⁸⁹ con una taxonomía desordenada, intencionalmente caótico, especialmente en los casos en los que la

87 Cfr. M. Murugarren, J.S. Castán, *Bestiario universale del Professor Revillod*, Modena, Logos, 2010.

88 Cfr. I. de Vericourt, *Bestiario pop-up*, Mantova, Corraini, 2011.

89 Borges J.L., *Manuale di zoologia fantastica*, Torino, Einaudi, 1962.

representación icónica es acompañada por una descripción *non-sense*, a la manera del *Limerick* leiriano o del más reciente *Bestiario immaginario* del poeta inglés McGough (2013)⁹⁰, donde el juego lingüístico enriquece y alarga el efecto de extrañeza provocado por la imagen.

Y el propio juego parece estabilizarse como un *fil rouge* en la representación del mundo animal de ayer y hoy, como escribe Huizinga: “[es] difícil ante muchos productos de la abundante riqueza de las artes figurativas reprimir la idea de un juego de la fantasía, de un juego «juguetón» crear el espíritu y la mano. La salvaje extrañeza de las máscaras de los pueblos primitivos, la mezcla de figuras sobre los fetiches, la mágica mezcla de motivos ornamentales, la contorsión caricaturesca de figuras humanas y animales, suscitan en la mente la asociación con la esfera lúdica”⁹¹.

Otro tema arcaico, el de los mundos al revés y el país de la cucaña, necesitarían una profundización aparte debido a las numerosísimas persistencias y distorsiones a través de las cuales se perfila en la iconografía para la infancia contemporánea. A lo largo de la línea collodiana⁹² ya evidenciada (el País de los Juguetes, el Ciudad Atrapatontos, el de las Abejas industriales...) y de Rodari en adelante (El País de los árboles de Navidad, el País sin punta, etc.) en el plano eminentemente literario, la idea de otro mundo está unido a pensamientos lúdico-utópicos muy cercanos a los escenarios volteados y de sueño de los cuentos popular. Y la utopía, como ha apuntado el mismo Rodari, “no es menos educativa que el espíritu crítico”⁹³, o – por usar palabras de Wunenburger – es “un «discurso de la figura», un texto que se construye en torno a un espacio visual, y es por ello más un «esquema» que un icono: una figura que incide tanto en el tiempo que está por venir como en el espacio a remodelar”⁹⁴. Se trata, en

90 Cfr. R. McGough, *Bestiario immaginario*, Roma, Gallucci, 2013.

91 J. Huizinga, *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002, p. 199.

92 Cfr. F. Bacchetti, *La letteratura per l'infanzia*, cit., pp. 126-127.

93 G. Rodari, *Grammatica della fantasia*, cit., p. 31.

94 J.J. Wunenburger, *Filosofía delle immagini*, cit., p. 309.

definitiva, de una necesidad que toma relevancia en la formación del imaginario por su tensión programática, de esperanza y de representación de un futuro mejor, alternativo, diverso, y que reviste el valor interpretativo de una aproximación reflexiva.

Si miramos, por último, a las representaciones escenográficas de los lugares de cuento por excelencia, constatamos en los figureros de hoy un intenso trabajo de búsqueda y actualización de los temas arquetípicos y de los 'lenguajes olvidados' que escucha las urgencias de una sociedad cada vez más 'líquida' e inquieta. Un ejemplo entre tantos que es el *Cappuccetto Rosso* de Roberto Innocenti (2012)⁹⁵, ambientado en un bosque que es la metrópolis moderna, un nuevo país de los juguetes (como el centro comercial, lugar de selección y perdición) a caballo entre el bienestar/civilización y degradación/soledad. No hay final feliz: asistimos, es más, a la *imagérie* distópica postmoderna. Que no calma, que no apacigua, pero que trae del repertorio simbólico del pasado los motivos para reactivar experiencias originales (el miedo, por ejemplo) en una literatura por imágenes que fabula, y reinterpreta el presente.

⁹⁵ Cfr. R. Innocenti, A. Frisch, *Cappuccetto Rosso. Una fiaba moderna*, Milano, La Margherita, 2012.



Bibliografía

Bibliografía crítica

- AA.VV., *Cammina cammina... Fiabe d'Europa in figurina*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2013.
- AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, Perugia, Editori Umbri Associati, 1988.
- AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- AA.VV., *Il gioco delle sorti. Miti, astri e figurine*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2011.
- AA.VV., *Pittura votiva e stampe popolari*, Milano, Electa, 1987.
- Argilli M., *Ci sarà una volta. Immaginario infantile e fiaba moderna*, Firenze, La Nuova Italia, 1995.
- Arnheim R., *Arte e percezione visiva*, Milano, Feltrinelli, 1971.
- Bacchetti F. (a cura di), *Attraversare boschi narrativi. Tra didattica e formazione*, Napoli, Liguori, 2010.
- Bacchetti F., Cambi F., Nobile A., Trequadrini F., *La letteratura per l'infanzia oggi*, Bologna, Clueb, 2009.
- Bacchetti F., *La letteratura per l'infanzia*, en Betti C., Di Bello G., Bacchetti F., Bandini G., Cattabrini U., Causarano P., *Percorsi storici della formazione*, Milano, Apogeo, 2009.
- Bacchetti F., *I bambini e la famiglia nell'Ottocento. Realtà e mito attraverso la letteratura per l'infanzia*, Firenze, Le Lettere, 1997.
- Bacchetti F., *Dalla letteratura per l'infanzia alla tv dei ragazzi*, en Trisciuzzi L., Olivieri S. (a cura di), *Il bambino televisivo. Infanzia e tv tra apprendimento e condizionamento*, Teramo, Giunti & Lisciani, 1993.
- Bachtin M., *L'opera di Rabelais e la cultura popolare. Riso, carnevale e festa nella tradizione medievale e rinascimentale*, Torino, Einaudi, 1995.
- Bacigalupi M., Fossati P., *Da plebe a popolo. L'educazione popolare nei libri di scuola dall'Unità d'Italia alla Repubblica*, Firenze, La

Nuova Italia, 1986.

Baldi A., *I perché di Buzzati: una corrispondenza con l'infanzia*, en "Studi buzzatiani", n. 11, 2006, pp. 13-30.

Baltrušaitis J., *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Milano, Adelphi, 1973.

Barthes R., *L'ovvio e l'ottuso. Saggi critici III*, Torino, Einaudi, 2001.

Battistini M.G., *Esopo in figurina*, en Pallottino P. (a cura di), *Esopo e la volpe. Iconografia delle favole dal IV a.C. al XX secolo*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2009.

Becchi E., Julia D. (a cura di), *Storia dell'infanzia. Dal Settecento a oggi*, vol. II, Roma-Bari, Laterza, 1996.

Bell R.C., *Il libro dei giochi da tavolo*, Milano, Idea libri, 1979.

Bellatalla L., Marescotti E., *Il piacere di narrare, il piacere di educare. Per una pedagogia della narratività*, Roma, Aracne, 2005.

Belli G., *Il ciclo iconografico della grazia*, en *Ex voto: tavolette votive nel Trentino*, Trento, Catalogo della mostra, 1981.

Benjamin W., *L'opera d'arte nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Torino, Einaudi, 2011.

Benjamin W., *Uno sguardo al mondo dei libri per bambini*, en *Bambini, abbecedari, giocattoli*, Bologna, Archetipolibri, 2010.

Benjamin W., *Abbecedari di cent'anni fa*, en *Orbis Pictus. Scritti sulla letteratura infantile*, Milano, Emme, 1981.

Benjamin W., *Infanzia berlinese*, Torino, Einaudi, 1981.

Benjamin W., *L'alfabetiere*, en *Infanzia berlinese*, Torino, Einaudi, 1981.

Benjamin W., *Libri per l'infanzia vecchi e dimenticati*, en *Critiche e recensioni. Tra avanguardie e letteratura di consumo*, Torino, Einaudi, 1979.

Bernardi L., *Storia dell'arte, ex voto e nuove frontiere del visivo*, en Fontanelli G., *La pietra sotto la croce. Gli ex voto di Montenero*, Firenze, Vallecchi, 1982.

Bernardi M., *Infanzia e fiaba*, Bologna, BUP, 2005.

Bernazzi C., Campolongo M., *Immagini e immaginette sacre: viaggio nell'arte tipografica*, en AA.VV., *I Santini*, Piombino, Consiglio di Quartiere "Città Vecchia", 1993.

Bertarelli A., *Le stampe popolari italiane*, Milano, BUR, 1974.

Beseghi E., Grilli G. (a cura di), *La letteratura invisibile. Infanzia e*

- libri per bambini*, Roma, Carocci, 2012.
- Beseghi E. (a cura di), *Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo*, Bologna, BUP, 2003.
- Beseghi E., *La passione secondo Montag*, en Ead. (a cura di), *Infanzia e racconto. Il libro, le figure, la voce, lo sguardo*, Bologna, BUP, 2003.
- Beseghi E. (a cura di), *Ombre rosa: le bambine tra libri, fumetti e altri media*, Teramo, Giunti & Lisciani, 1987.
- Bettelheim B., *Il mondo incantato. Uso, importanza e significati psicoanalitici delle fiabe*, Milano, Feltrinelli, 2000.
- Biagini E., *La critica tematica, il tematismo e il «bestiario»*, en Biagini E., Nozzoli A. (a cura di), *Bestiari del Novecento*, Roma, Bulzoni, 2001.
- Boero P., De Luca C., *La letteratura per l'infanzia*, Roma-Bari, Laterza, 2009.
- Boero P., De Luca C., *La letteratura per l'infanzia*, Roma-Bari, Laterza, 2000.
- Borello L., *Immaginette, stampe e figurine di soggetto sacro*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- Burke P., *Testimoni oculari. Il significato storico delle immagini*, Roma, Carocci, 2002.
- Burke P., *Una rivoluzione storiografica. La scuola delle "Annales", 1929-1989*, Roma-Bari, Laterza, 1990.
- Calabrese O., *Il linguaggio dell'arte*, Milano, Bompiani, 1985.
- Calabrese S., *La comunicazione narrativa. Dalla letteratura alla quotidianità*, Milano, Bruno Mondadori, 2010.
- Calabrese S., Introduzione a Benjamin W., *Bambini, abbecedari, giocattoli*, Bologna, Archetipolibri, 2010.
- Calvino I., *Seis propuestas para el próximo milenio*, Madrid, Ediciones Siruela, 1990.
- Cambi F., Giambalvo E., *Formarsi nell'ironia: un modello postmoderno*, Palermo, Sellerio, 2008.
- Cambi F., Piscitelli M. (a cura di), *Complessità e narrazione*, Roma, Armando, 2005.
- Cambi F. (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure*, Pisa, ETS, 2001.
- Cambi F., Perrault, *il «Cabinet des fées» e la fiaba moderna*, en Cambi

- F. (a cura di), *Itinerari nella fiaba. Autori, testi, figure, Pisa, ETS, 2001.*
- Cambi F., *Immaginario e ricerca storico-educativa*, en "Studi sulla Formazione", n. 1-2, 1998, pp. 149-158.
- Cambi F., Cives G., *Il bambino e la lettura. Testi scolastici e libri per l'infanzia*, Pisa, ETS, 1996.
- Cambi F., *Storia della pedagogia*, Roma-Bari, Laterza, 1995.
- Cambi F., Orefice P., Ragazzini D., *I saperi dell'educazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1995.
- Cambi F., *Letteratura per l'infanzia: teoria e modelli*, en Cambi F., Orefice P., Ragazzini D., *I saperi dell'educazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1995.
- Cambi F., Ulivieri S. (a cura di), *I silenzi nell'educazione*, Firenze, La Nuova Italia, 1994.
- Cambi F., Ulivieri S., *Storia dell'infanzia nell'Italia liberale*, Firenze, La Nuova Italia, 1988.
- Cambi F., Collodi, *De Amicis, Rodari. Tre immagini d'infanzia*, Bari, Dedalo, 1985.
- Campagnaro M., Dallari M., *Incanto e racconto nel labirinto delle figure. Albi illustrati e relazione educativa*, Trento, Erickson, 2013.
- Campagnaro M., *Narrare per immagini. Uno strumento per l'indagine critica*, Lecce, PensaMultimedia, 2012.
- Cardarello R., *Libri e pratiche di lettura: la comprensione nei libri per l'infanzia*, en F. Bacchetti (a cura di), *Attraversare boschi narrativi. Tra didattica e formazione*, Napoli, Liguori, 2010.
- Cardarello R., *Storie facili e storie difficili. Valutare i libri per bambini*, Azzano San Paolo (BG), Junior, 2004.
- Cardarello R., *Libri e bambini. La prima formazione del lettore*, Firenze, La Nuova Italia, 1995.
- Caspar M.H., *Les miracles de Val Morel. Un bestiaire fantastique?*, en "Cahiers Dino Buzzati", n. 3, 1979.
- Caspar M.H., *Les miracles de Val Morel de Dino Buzzati: un bestiaire fantastique?*, en "Documents de travail et prépublications", n. 14, Centre de Recherches de langue et littérature italiennes, Université Paris X-Nanterre, 1978.
- Catarsi E., *Leggere le figure. Il libro nell'asilo nido e nella scuola*

- dell'infanzia, Pisa, Edizioni Del Cerro, 1999.
- Cavallini R., *L'incanto delle immagini*, en Ead. (a cura di), *L'imagerie populaire. L'immaginario popolare nelle stampe europee dal XVIII al XIX secolo*, Catalogo della mostra tenutasi presso lo Spazio Klien di Borgo Valsugana, 7 febbraio - 4 marzo 2010, Comune di Borgo Valsugana, 2010.
- Celati G., *Finzioni occidentali. Fabulazione, comicità, scrittura*, Torino, Einaudi, 2001.
- Clemente P. (a cura di), *Pittura votiva e stampe popolari*, Milano, Electa, 1987.
- Clemente P., *La ricerca della grazia. Tutela pubblica e comprensione intellettuale degli ex voto*, en Clemente P. (a cura di), *Pittura votiva e stampe popolari*, Milano, Electa, 1987.
- Clemente P., Orrù L., *Sondaggi sull'arte popolare*, en *Storia dell'arte italiana*, vol. XI, Torino, Einaudi, 1982.
- Cocchiara G., *Il mondo alla rovescia*, Torino, Boringhieri, 1981.
- Cocchiara G., *Il paese di Cuccagna e altri studi di folklore*, Torino, Boringhieri, 1980.
- Cometa M., *La scrittura delle immagini*, Milano, Raffaello Cortina, 2012.
- Covato C., Olivieri S. (a cura di), *Itinerari nella storia dell'infanzia. Bambine e bambini, modelli pedagogici e stili educativi*, Milano, Unicopli, 2001.
- Coglitore R., *Storie dipinte. Gli ex voto di Dino Buzzati*, Palermo, Edizioni di Passaggio, 2012.
- Coglitore R. (a cura di), *Cultura visuale. Paradigmi a confronto*, Palermo, Duepunti, 2008.
- Dallari M., *Testi in testa. Parole e immagini per educare conoscenze e competenze narrative*, Trento, Erickson, 2012.
- Dallari M., *In una notte di luna vuota. Educare pensieri metaforici, laterali, impertinenti*, Trieste, Erickson, 2008.
- Dallari M., *La dimensione estetica della paideia. Fenomenologia, arte, narratività*, Trento, Erickson, 2005.
- Dallari M., *Guardare intorno. Un approccio pedagogico alla cultura visiva e audiovisiva*, Firenze, La Nuova Italia, 1986.
- De Magistris L., *Le figurine: poche regole e molte eccezioni*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-*

- 1985, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- De Simoni E., *Corpo, cibo e quotidianità: dal riso della festa al sorriso dei giochi*, en AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, Perugia, Editori Umbri Associati, 1988.
- Debray R., *Vita e morte dell'immagine. Una storia dello sguardo in Occidente*, Milano, Il Castoro, 1999.
- Deti E., *Le carte povere. Storia dell'illustrazione minore*, Firenze, La Nuova Italia, 1989.
- Dogana F., *Le parole dell'incanto. Esplorazioni dell'iconismo linguistico*, Milano, Franco Angeli, 1990.
- Dorfles G., «Le figurine». *Dalla pubblicità all'arte, dal collezionismo all'industria*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- Dossena G., *Abbasso la pedagogia*, Milano, Garzanti, 1993.
- Dossena G., *I 33 (+ 18) giochi del Mitelli*, en AA.VV., *Costume e società nei giochi a stampa di Giuseppe Maria Mitelli*, Perugia, Editori Umbri Associati, 1988.
- Eco U., *Opera aperta*, Milano, Bompiani, 1962.
- Eco U., *Trattato di semiotica generale*, Milano, Bompiani, 1975.
- Eco U., *Sugli specchi*, en *Sugli specchi e altri saggi*, Milano, Bompiani, 1985.
- Faeti A., *La storia dei miei fumetti. L'immaginario visivo fra Tarzan Pecos Bill e Valentina*, Roma, Donzelli, 2013.
- Faeti A., *Guardare le figure*, Roma, Donzelli, 2011.
- Faeti A., *Specchi e riflessi. Nuove letture per altre immagini*, Cesena, Il Ponte Vecchio, 2006.
- Faeti A., *Il tabacco di Goebbels*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- Faeti A., *I tesori e le isole. Infanzia, immaginario, libri e altri media*, Firenze, La Nuova Italia, 1986.
- Faeti A., *La bicicletta di Dracula. Prima e dopo i libri per bambini*, Firenze, La Nuova Italia, 1985.
- Faeti A., *Guardare le figure*, Torino, Einaudi, 1972.
- Farné R., *Iconologia didattica: le immagini per l'educazione dall'Orbis Pictus a Sesame Street*, Bologna, Zanichelli, 2002.
- Farné R., Basile P., Battistini M.G., *Il tempo dipinto: infanzia e vita*

- quotidiana tra '800 e '900, Modena, Comune di Modena, 1996.
- Farné R., *Il tempo dipinto*, en Farné R., Basile P., Battistini M.G., *Il tempo dipinto: infanzia e vita quotidiana tra '800 e '900*, Modena, Comune di Modena, 1996.
- Fonzi A., Negro Sancipriano E., *La magia delle parole: alla riscoperta della metafora*, Torino, Einaudi, 1975.
- Foucault M., *Questo non è una pipa*, Milano, SE, 1988.
- Gennari M., *L'educazione estetica*, Milano, Bompiani, 1994.
- Gennari M., Prefazione a Martin M., *Semiologia dell'immagine e pedagogia. Itinerari di ricerca educativa*, Roma, Armando, 1990.
- Gennari M., *Lo sguardo iconico*, Brescia, La Scuola, 1984.
- Gentile M.T., *Responsabilità dell'immagine: formazione dell'identità umana*, Roma, Studium, 1981.
- Gentile M.T., *Introduzione alla didattica dell'immagine*, Roma, Armando, 1980.
- Gentile M.T., *Immagine e parola nella formazione dell'uomo*, Roma, Armando, 1965.
- Giallongo A., *L'infanzia lontana: temi iconografici dal Medioevo*, en Covato C., Ulivieri S. (a cura di), *Itinerari nella storia dell'infanzia. Bambine e bambini, modelli pedagogici e stili educativi*, Milano, Unicopli, 2001.
- Giallongo A., *L'avventura dello sguardo. Educazione e comunicazione visiva nel Medioevo*, Bari, Dedalo, 1995.
- Giosi M., *Attraversare i mondi dell'arte. Per un'educazione estetica oggi*, Bologna, Clueb, 2012.
- Gombrich E.H., *L'uso delle immagini. Studi sulla funzione sociale dell'arte e sulla comunicazione visiva*, Milano, Leonardo Arte, 1999.
- Gombrich E.H., *L'immagine e l'occhio*, Torino, Einaudi, 1985.
- Gombrich E.H., *A cavallo d'un manico di scopa: saggi di teoria dell'arte*, Torino, Einaudi, 1971.
- Hamelin (a cura di), *Ad occhi aperti. Leggere l'albo illustrato*, Roma, Donzelli, 2012.
- Hamelin (a cura di), *I libri per ragazzi che hanno fatto l'Italia*, Bologna, Hamelin, 2011.
- Hamelin Associazione Culturale (a cura di), *Contare le stelle. Venti anni di letteratura per ragazzi*, Bologna, Clueb, 2007.
- Held J., *L'immaginario al potere: infanzia e letteratura fantastica*,

- Roma, Armando, 1978.
- Huizinga J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002.
- Iannello P., *Il dilettevole gioco dell'oca*, Milano, Mimes, 1999.
- Iser W., *L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, Bologna, Il Mulino, 1987.
- Le Goff J. (a cura di), *La nuova storia*, Milano, Mondadori, 1990.
- Lee S., *La trilogia del limite*, Mantova, Corraini, 2012.
- Lepri C., *Fiaba e paure*, en Mannucci A., Collacchioni L., *Emozioni, cura, riflessività*, Pisa, ETS, 2012.
- Lepri C., *Parole in libertà. Infanzia, gioco e linguaggi poetico-narrativi*, Roma, Anicia, 2013.
- Lepri C., *Rubriche d'autore. Buzzati e Rodari: la posta dei lettori nel "Corriere dei Piccoli"*, en "Nuovo Bollettino CIRSE", n. 2, 2013, pp. 85-93.
- Lepri C., *Infanzia e linguaggi narrativi in Dino Buzzati*, en "Studi sulla Formazione", n. 2, 2013, pp. 131-147 (<http://www.fupress.net/index.php/sf/article/viewFile/14246/13203>).
- Lise G. (a cura di), *Stampe popolari lombarde dell'800*, Milano, Arti Grafiche A. Cordani, 1977.
- Lise G., *Stampe popolari lombarde dell'800*, Milano, Civica Raccolta delle Stampe di A. Bertarelli, 1977.
- Lisi G., *Il gioco dell'oca*, Firenze, Libreria editrice fiorentina, 1982.
- Lumbelli L., Salvadori M., *Capire le storie. Un modo di usare i racconti illustrati nella scuola dell'infanzia*, Milano, Emme, 1977.
- Lytard J.F., *Discorso, figura*, Milano, Mimesis, 2008.
- Mancini M., (a cura di), *Leggere le immagini. La ricerca sulla cultura visuale*, Napoli, ScriptaWeb, 2011.
- Manenti E., *Le bisnonne degli spot. La funzione pubblicitaria delle figurine*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- Manicardi N., *Figurine Panini*, Modena, Guaraldi, 2000.
- Martin M., *Semiologia dell'immagine e pedagogia. Itinerari di ricerca educativa*, Roma, Armando, 1990.
- Mascheroni S., Tinti B., *Il gioco dell'oca*, Milano, Bompiani, 1981.
- Masina D., *L'arte di incollare tra Ottocento e Novecento*, en Mancini M. (a cura di), *Leggere le immagini. La ricerca sulla cultura visuale*,

- Napoli, ScriptaWeb, 2011.
- Milano A. (a cura di), *Fabbrica d'immagini. Gioco e litografia nei fogli della raccolta Bertarelli*, Milano, Vangelista editori, 1993.
- Mirandola G., *Libri senza parole? Li voglio subito*, en Mancini M., (a cura di), *Leggere le immagini. La ricerca sulla cultura visuale*, Napoli, ScriptaWeb, 2011.
- Montanelli I., Prefazione a Buzzati D., *I miracoli di Val Morel*, Milano, Garzanti, 1971.
- Morini L. (a cura di), *Bestiari medievali*, Torino, Einaudi, 1999.
- Negri M., *Parole e figure: i binari dell'immaginazione*, en Mancini M., (a cura di), *Leggere le immagini. La ricerca sulla cultura visuale*, Napoli, ScriptaWeb, 2011.
- Novati F. (a cura di Barbieri E., Brambilla A.), *Scritti sull'editoria popolare nell'Italia di antico regime*, Roma, Guido Izzi, 2004.
- Novati F., *La storia e la stampa nella produzione popolare italiana*, Bergamo, Istituto italiano d'arti grafiche, 1907.
- Oldoni M., *Una diversa geografia del Medioevo*, Introduzione a Baltrušaitis J., *Il Medioevo fantastico. Antichità ed esotismi nell'arte gotica*, Milano, Adelphi, 1973.
- Orvieto P., *Labirinti, castelli, giardini. Luoghi letterari di orrore e smarrimento*, Roma, Salerno Editrice, 2004.
- Pallottino P. (a cura di), *Esopo e la volpe. Iconografia delle favole dal IV a.C. al XX secolo*, Modena, Franco Cosimo Panini, 2009.
- Pallottino P., *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro, Ilisso, 1992.
- Pallottino P., *Il riuso delle immagini. La manipolazione delle figure a stampa tra persistenze, citazioni e plagi*, en *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro, Ilisso, 1992.
- Pallottino P., *La bestia della bella*, en *Dall'atlante delle immagini. Note di iconologia*, Nuoro, Ilisso, 1992.
- Pallottino P., *Riflessi dell'ultimo specchio. Da Les Fleurs animée di Grandville all'universo delle figurine: un esempio di persistenza, evoluzione e migrazione di schemi iconografici "forti"*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.
- Pallottino P., *Storia dell'illustrazione italiana*, Bologna, Zanichelli,

1988.

Panofsky E., *Studi di iconologia: i temi umanistici nell'arte del Rinascimento*, Torino, Einaudi, 1975.

Panofsky E., *Il significato delle arti visive*, Torino, Einaudi, 1962.

Pastorelli F., *Dalla "nera" Udinese all'impero della figurina*, en AA.VV., *Figurine! Pubblicità, arte, collezionismo e industria 1867-1985*, Modena, Edizioni Panini, 1989.

Pastoureau M., *Bestiari del Medioevo*, Torino, Einaudi, 2012.

Pastoureau M., *Animali celebri. Mito e realtà*, Firenze, Giunti, 2010.

Pastoureau M., *Medioevo simbolico*, Roma-Bari, Laterza, 2004.

Patlagean É., *Storia dell'immaginario*, en J. Le Goff (a cura di), *La nuova storia*, Milano, Mondadori, 1990.

Piantoni C., *Scrape-Books. L'album dei ricordi*, en "Charta", n. 7, 1993.

Richter D., *Il bambino estraneo. La nascita dell'immagine d'infanzia nel mondo borghese*, Roma, Edizioni di Storia e Letteratura, 2010.

Richter D., *Pinocchio o il romanzo d'infanzia*, Roma, Edizioni di Storia e di Letteratura, 2002.

Richter D., *Il paese di cuccagna. Storia di un'utopia popolare*, Firenze, La Nuova Italia, 1984.

Rodari G., *Gramática de la fantasía*, Barcelona, Ediciones del Bronce, 2002.

Sartre J.P., *Immagine e coscienza*, Torino, Einaudi, 1960.

Segre C., *Introduzione a W. Iser, L'atto della lettura. Una teoria della risposta estetica*, Bologna, Il Mulino, 1987.

Semerano G., *Le origini della cultura europea*, vol. II, *Dizionari Etimologici, Dizionario della lingua latina e di voci moderne*, Firenze, Olschki, 1994.

Sideri D., *Lettura e immagini per l'infanzia. Una metodologia di critica testuale per i racconti illustrati*, en Mancini M. (a cura di), *Leggere le immagini. La ricerca sulla cultura visuale*, Napoli, ScriptaWeb, 2011.

Staccioli G. (a cura di), *Immagini fatte ad arte. Idee per educare alla comunicazione visiva*, Roma, Carocci, 2000.

Staccioli G., *Il gioco e il giocare*, Roma, Carocci, 1998.

Terrusi M., *Albi illustrati. Leggere, guardare, nominare il mondo nei*

- libri per l'infanzia*, Roma, Carocci, 2012.
- Todorov T., *La letteratura fantastica*, Milano, Garzanti, 2000.
- Toschi P., *Stampe popolari italiane*, Milano, Electa, 1984.
- Toschi P., *Stampe popolari italiane*, Milano, Rizzoli, 1974.
- Trisciuzzi L., Olivieri S. (a cura di), *Il bambino televisivo. Infanzia e tv tra apprendimento e condizionamento*, Teramo, Giunti & Lisciani, 1993.
- Olivieri S., *La mia mamma faceva la corollaia! Famiglia, scuola, gioco e lavoro minorile nel primo Novecento*, en Covato C., Olivieri S. (a cura di), *Itinerari nella storia dell'infanzia. Bambine e bambini, modelli pedagogici e stili educativi*, Milano, Unicopli, 2001.
- Olivieri S., *Educare al femminile*, Pisa, ETS, 1995.
- Valentini N., *Il molto dilettevole giuoco dell'oca. Storia, simbolismo e tradizione di un celebre gioco*, Mantova, Sometti, 2006.
- Vanni L., *Iconografie d'infanzia: percorsi interpretativi*, en Vanni L., (a cura di), *Iconografie d'infanzia. Momenti, modelli, metamorfosi*, Roma, Anicia, 2012.
- Viganò L., «Sono un pittore, ma nessuno mi crede», Introduzione a Buzzati D., *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori, 2013.
- Viganò L., *Dino Buzzati e il miracolo della vita*, Postfazione a Buzzati D., *I miracoli di Val Morel*, Milano, Mondadori, 2012.
- Vovelle M., *Immagini e immaginario nella storia*, Roma, Editori Riuniti, 1989.
- Wunenburger J.J., *La vita delle immagini*, Milano, Mimesis, 2007.
- Wunenburger J.J., *Filosofia delle immagini*, Torino, Einaudi, 1999.
- Wunenburger J.J., *L'immaginario*, Genova, Il Melangolo, 2003.

Textos y autores

- Borges J.L., *Manuale di zoología fantástica*, México, Fondo de Cultura Económica, 1957.
- Buzzati D., *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori, 2013.
- Buzzati D., *Il Babau*, en *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori, 2013.
- Buzzati D., *Il lasciapassare*, en *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori, 2013.
- Buzzati D., *Maiali volanti*, en *Le storie dipinte*, Milano, Mondadori,

2013.

- Buzzati D., *I miracoli di Val Morel*, Milano, Mondadori, 2012.
- Buzzati D., *Bestiario*, Milano, Mondadori, 1991.
- Buzzati D., *Lettere a Brambilla*, Novara, De Agostini, 1985.
- Buzzati D., *I rinoceronti*, en *I miracoli di Val Morel*, Milano, Garzanti, 1971.
- Buzzati D., *El Colombre*, Barcelona, Acantilado, 2009.
- Buzzati D., *La Balena Volante*, en *I miracoli di Val Morel*, Milano, Garzanti, 1971.
- Buzzati D., *Il segreto del bosco vecchio*, Milano, Treves, 1935.
- Buzzati D., *Barbabó de las montañas*, Madrid, Gadir Editorial, 2007.
- Carrer C., *Barba-blu*, Roma, Donzelli, 2007.
- Carroll L., *Alicia en el País de las Maravillas*, Madrid, Nórdica Libros, 2009.
- Collodi C., Jacovitti B., *Pinocchio*, Roma, Nuovi Equilibri, 2011.
- C. Collodi, *Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*, Felice Paggi Librario, Firenze, 1883.
- Comenius J.A., *Orbis Pictus*, Syracuse, N.Y., C.W. Bardeen, Publisher, 1887 [copia anastatica].
- de Vericourt I., *Bestiario pop-up*, Mantova, Corraini, 2011.
- Grimm J. e W., Mattotti L., *Hänsel e Gretel*, Roma, Orecchio Acerbo, 2010.
- Innocenti R., Frisch A., *Cappuccetto Rosso. Una fiaba moderna*, Milano, La Margherita Edizioni, 2012.
- Lear E., *Nonsense Botany and Nonsense Alphabets*, London & New York, Frederick Warne & Co., 1889 [copia anastatica].
- Lee S., *Ombra*, Mantova, Corraini, 2010.
- Lee S., *L'onda*, Mantova, Corraini, 2008.
- Lee S., *Mirror*, Mantova, Corraini, 2003.
- Lionni L., *La botanica parallela*, Roma, Gallucci, 2012.
- Lionni L., *La botanica parallela*, Milano, Adelphi, 1976.
- Lionni L., *Piccolo blu e piccolo giallo*, Milano, Emme, 1971.
- Mari I., *Il palloncino rosso*, Milano, Emme, 1967.
- McGough R., *Bestiario immaginario*, Roma, Gallucci, 2013.
- Monedero D., Carrasco A., *I prodigiosi umanimali del Signor Larsen*, Modena, Logos, 2011.
- Munari B., *Cappuccetto bianco*, Mantova, Corraini, 2001.
- Murugarren M., Castán J.S., *Bestiario universale del Professor*

- Revilod*, Modena, Logos, 2010.
Negrin F., *Favole al telefonino*, Roma, Orecchio Acerbo, 2010.
Orecchio F., Douzou O., *Fiaba-bla*, Roma, Orecchio Acerbo, 2012.
Pacovská K., *Cappuccetto Rosso*, Milano, Nord-Sud, 2008.
Radunsky V., *Bestiario Vestiario*, Roma, Donzelli, 2011.
Rigoni Stern M., *Storia di Tönle*, Torino, Einaudi, 1978.
Ripa C., *Iconologia*, Milano, TEA, 1992.
Scarabottolo G., *Bestiario Accidentale*, Roma, Vànvere edizioni, 2012.



