

Drácula a escena. Rompiendo los límites del libro

Lourdes Sánchez Vera

Universidad de Cádiz

Resumen: *Drácula*, la novela de Bram Stoker, es uno de los relatos más universales de la literatura de terror y forma parte, por méritos propios, de la literatura canónica. Se ha convertido en un icono cultural que ha puesto en contacto las tradiciones y supersticiones más ancestrales con la modernidad, habiendo adoptado muy diversas formas de transmisión, si bien la que nos interesa en este momento es su plasmación como libro-objeto. En nuestro trabajo, tras una breve revisión de la génesis del mito, de su desarrollo literario y dedicar un apartado a una categoría de libro-objeto específica como es la de los libros teatralizados, nos detenemos en el análisis de la edición británica de 2007 de *Dracula. A Toy Theatre*. Esta edición destaca por su originalidad, ya que la materialidad se adueña del espacio tradicional del libro. El libro clásico rompe su linealidad para convertirse en arquitectura, el espacio, los personajes salen de la horizontalidad de la hoja del libro para crecer en verticalidad y los elementos que integran la escena dotan de volumen a los anteriores. Se pasa de lo unidimensional a lo tridimensional, rompiéndose los límites del libro. Analizamos los aspectos materiales y formales de la edición y cómo tienen importantes implicaciones en la recepción del clásico, ya que el mismo subtítulo de la obra “un teatro de juguete” nos deja bien claro ese componente lúdico y que, más que lectura, lo que cabe es el juego y la manipulación, ese es el espacio del lector. En este artefacto teatral, solo se nos permite recrear la historia manipulando/jugando.

Palabras clave: *Drácula*; clásico; adaptación; libro teatralizado; receptor activo.

Introducción

Cuando, en 1897, Bram Stoker publica *Drácula*, la novela tiene una acogida muy desigual por parte de público y crítica, generando defensores y detractores

en igual medida. Una obra que podría haber pasado desapercibida es, 122 años después, uno de los relatos más universales de la literatura de terror y forma parte, por méritos propios, de la literatura canónica, siendo un clásico conocido en todos los rincones del planeta.

Es tal su trascendencia que Drácula ha sobrepasado los límites del libro y de la misma literatura para convertirse en un producto de masas, casi en una marca. Klinger (2012, p. 24) nos dice que “niños y adultos conocen a Drácula; hay docenas de libros para niños con Drácula y su descendencia, así como juguetes, muñecos, juegos, títeres (incluyendo el Conde Draco de *Barrio Sésamo*), y hasta unos cereales para el desayuno (*Conunt Chocula*)”.

Así pues, el universo de Drácula se ha convertido en un icono cultural que ha puesto en contacto las tradiciones y supersticiones más ancestrales con la modernidad. Como hemos dicho, este clásico ha adoptado muy diversas formas, pero la que nos interesa en este momento es su plasmación como libro-objeto.

De entre las incontables ediciones de la obra, hay una que destaca por su originalidad. Se trata de *Dracula. A Toy Theatre*, publicada en 2002 por la editorial estadounidense Pomegranate, que realizó otra edición en 2007 para su filial europea de Reino Unido. Estamos ante un ejemplar de difícil clasificación, lo que Desse (2002) denomina “un livre à système”, en él la materialidad se adueña del espacio tradicional del libro por lo que su caracterización se puede hacer más por lo que no es que por lo que es. Así, lo que tenemos entre manos no es un libro sino una caja, una caja con aspecto de libro que guarda en su interior, como veremos más adelante, muchas sorpresas.

La génesis de un clásico

Si partimos de la definición que establece la RAE¹², la condición de clásico se obtiene cuando un objeto, producto, manifestación... se convierte en un modelo digno de imitación, porque en él se encuentran elementos originales o novedosos. Interesante es la reflexión que Borges hace a cerca de un clásico literario:

Clásico es aquel libro que una nación o un grupo de naciones o el largo tiempo han decidido leer como si en sus páginas todo fuera deliberado, fatal,

¹² Edición electrónica: <https://dle.rae.es/>

profundo como el cosmos y capaz de interpretaciones sin término. [...] Clásico no es un libro (lo repito) que necesariamente posee tales o cuales méritos; es un libro que las generaciones de los hombres, urgidas por diversas razones, leen con previo fervor y con una misteriosa lealtad (2007, pp. 258-260).

También señala que, cuando a un libro se le da la categoría de clásico, eso no implica que lo vaya a ser siempre. El paso del tiempo, las modas, los intereses de los receptores y otras circunstancias pueden hacer que un clásico pierda su categoría y que un texto que antes no lo fuera se convierta en clásico. *Drácula* es un ejemplo de esto último.

De la tradición oral a la narración de autor

La obra de Stoker no es ni mucho menos novedosa. En todas las culturas del mundo, existen tradiciones sobre los no muertos, sobre espíritus demoníacos que se alimentan de la sangre de sus víctimas. El mito, difundido en toda Europa, se hace especialmente presente en el centro y este, donde están muy arraigadas las tradiciones sobre vampiros.

Como sucede con toda materia folclórica, se encuentran numerosos puntos en común entre unas historias y otras, tengan el origen geográfico que tengan, pues responden al mismo miedo ancestral a la muerte y a los instintos más primitivos. La sombra amenazante que se metamorfosea indistintamente en lobo o vampiro, se utiliza frecuentemente como explicación mítica para entender males sobrevenidos o situaciones catastróficas.

Durante el siglo XVIII, las historias de vampiros se ponen de moda en toda Europa, incluso se realizan expediciones científicas, a la luz del racionalismo ilustrado, para averiguar qué hay detrás de esas historias o más bien para desmontar los mitos.

Desde el punto de vista de la literatura de autor, los antecedentes más inmediatos de Stoker son: *El vampiro* (1819), de John Polidori (gestado en el mismo acontecimiento que *Frankenstein*, de Mary Shelly); *Varney, el vampiro* (1845-1847), de James Malcolm Rymer y *Carmilla* (1872), de Joseph Le Fanu.

La novedad de la novela de Stoker está, no en el tema, sino en el tratamiento del mismo y en su estructura narrativa, sin duda, original. Tras él se multiplican los relatos de vampiros y sobre el propio *Drácula*, no haremos una relación, porque sería interminable, pero todas están innegablemente influidas por la obra del irlandés.

En el siglo XXI, todo encuentro con literatura o con historias de vampiros es algo parecido a escuchar un millón de variaciones sobre un tema musical, un tema que comenzó no con *Varney el vampiro* o ni siquiera con *Carmilla*, sino con Bram Stoker y con su Drácula (Gaiman, 2007, p. 15).

El salto de la narración a otros formatos

El tema del vampirismo y el propio Drácula trascienden muy pronto el relato novelado para adaptarse a otros formatos como son el cine y el teatro¹³. En el caso del cine, el primer filme basado en la obra de Bram Stoker fue *Nosferatu*, dirigido, en 1922, por Friedrich Wilhelm Murnau, si bien, con anterioridad a este título, el vampirismo ya se había tratado por el cine en diversas películas¹⁴. La versión de Murnau es una adaptación directa de la obra de Stoker y hoy día sigue siendo una de las mejores versiones del mito. Después, han venido innumerables reelaboraciones cinematográficas y resulta curioso comprobar cómo algunos de los actores que encarnan a Drácula en la pantalla previamente lo habían interpretado en versiones teatrales. Es el caso de Bela Lugosi o Frank Lagella.

En contra de lo que pudiera pensarse, la obra de Stoker vio primero la luz como una pieza teatral con 5 actos y 47 escenas. En realidad, se trataba de una pieza difícilmente representable pero con ella el autor se aseguraba el copyright para el Lyceum Theatre donde trabajaba. La primera versión realmente teatral es de 1924¹⁵ en la que se otorga un aspecto sofisticado y cosmopolita al protagonista alejándolo así del personaje descarnado y monstruoso de las leyendas orales. En 1927, se hace una nueva versión para Broadway, interpretando el papel protagonista Bela Lugosi que, como hemos visto, luego asumiría el papel de Drácula en el cine. De las muchas versiones teatrales posteriores, nos interesa la producción de Broadway de 1977, protagonizada por Frank Lagella. Para esta nueva puesta en escena, Edward Gorey (1925-2000) realizó los diseños de escenografía y vestuario (por el que obtuvo un premio Tony). La nueva versión es un remake de la de 1924, aunque introduce algún cambio con respecto a los personajes.

13 Dejamos de lado otros formatos como las versiones para televisión o la novela gráfica, pues nos alejaríamos del propósito de este trabajo.

14 *Vampyrdanserinden* 1911 de August Blom; *La vampira indiana* 1913 de Roberto Roberti; *Balao, Des pas al plafont* 1913 de V. Jasset; *La torre dei vampiri* 1913 de Gino Zaccaria; *The vampire* 1913 de R. Vignola y de Hates Hunter; *La carezza del vampiro* 1918 de R. Bacchini y *Der vampyr* 1919 de A. Stranz.

15 Esta obra teatral es la primera adaptación de la novela autorizada por la viuda de Stoker quien anteriormente había tenido un litigio con Murnau al que obligó a destruir todas las copias de su película *Nosferatu*.

La obra de 1977 nos resulta de especial interés, porque la pieza que vamos a analizar está basada en ella, ya que reproduce los decorados y diseños de Edward Gorey. Este autor, diseñador teatral y titiritero de origen estadounidense destacó como narrador de historias fantásticas de suspense y de terror, pero también como ilustrador (ilustró una edición de *Drácula* publicada en Estados Unidos por Barnes & Noble Books en 1996). Su estilo, que puede calificarse de gótico, no exento de humor, ha influido en artistas tan carismáticos y originales como Tim Burton.

Nuestro objeto-libro no deja de ser un producto de *merchandising*¹⁶ asociado, como señala Ramos (2017, p. 14), “a imagens tipificadas e globalizadas”. En este caso, viene asociado a la peculiar estética de Edward Gorey que, en el mundo anglosajón y entre los aficionados al relato gótico, cuenta con numerosos seguidores; a ello se une la “marca” Drácula y ya tenemos el lote completo.

Los libros teatralizados

Antes de analizar nuestro libro, conviene que nos detengamos someramente en una categoría de libro-objeto como es la de los libros teatralizados. En realidad, muchos libros que incluyen elementos que surgen rompiendo la horizontalidad o los que, mediante diferentes mecanismos, permiten el movimiento de las ilustraciones tienen mucho de teatrales. Aunque se puede establecer como teatrales aquellos libros en los que algunas ilustraciones se presentan como escenas más o menos complejas, en estos casos, cuentan con lo que equivaldría a la embocadura del teatro y las distintas partes de la ilustración aparecen unas detrás de otras, consiguiendo un efecto de profundidad propio del teatro; así ocurre en *¿Cómo se llaman las Niñas Flamencas?*, de Montse Ganges (Combel, 2013), o el *Pequeño teatro de Rebeca*, de Rébecca Dutremer (Edelvives, 2012). En estos dos casos, no se trata de libros-teatro sino de libros teatralizados. Por otro lado, están los libros-teatro propiamente dichos en los que “la apertura del libro revela un escenario sobre el que se sitúan en distintas capas, los decorados y personajes que ilustran un cuento o relato” (AAVV, 2004, p. 17) o bien los que desplegándose juegan con la estética y características del teatro de sombras, como la edición acordeón de la editorial Blume (2013) de *Caperucita Roja*. Y, por último, tenemos los libro-juegos de teatro en los que el niño

16 La editorial Pomegranate ha publicado muchos trabajos de Edward Gorey bajo diferentes formatos: libros de postales, papel para notas, calendarios, imanes, cuadernos, agendas, diarios, posters y otros muchos productos.

debe construir, manipular y recrear la historia; en esta categoría, situamos nuestro libro-objeto.

Edward Gorey's Dracula. A Toy Theatre.

El ejemplar que analizamos y cuya portada acompaña estas líneas trasciende en todos los sentidos los límites del libro.

La obra, es en realidad, una caja con apariencia de libro cuyo subtítulo ya nos avisa de que nos encontramos ante un teatro de juguete. ¿Qué encontramos cuando abrimos la caja? Nos encontramos con los elementos necesarios para una puesta en escena:

- *Un díptico a modo de programa de mano.* En él, aparecen los créditos de la obra de Broadway de 1977: nombre de los autores de la adaptación teatral y del autor de los decorados y vestuario; además de una aclaración sobre la necesaria reducción espacial de la novela a un solo emplazamiento: el sanatorio del doctor Seward. Se presenta también una breve sinopsis de la obra y se incluyen unas breves notas biográficas sobre Edward Gorey. En la trasera del díptico, encontramos las instrucciones de montaje de nuestro juego teatral.

- *Tres módulos para construir el decorado.* Cada módulo está formado por dos paredes y el suelo de cada uno de los tres actos en los que se divide la acción. Al desplegarse dotan a la pieza de un carácter arquitectónico que combina horizontalidad con verticalidad, se pasa así a un plano con dos dimensiones. Cada una de estas piezas puede ser independiente, pero, en la trasera del díptico del programa de mano, aparece un esquema de cómo podemos montar nuestro teatro. Según el mismo, si juntamos las tres, conseguimos una escena de planta hexagonal con tres espacios diferenciados que le dan aspecto de carrusel. Cada módulo está identificado para ordenar la acción: primer acto, biblioteca del doctor Seward; segundo acto, habitación de Lucy y tercer acto, la cripta.

- *Seis cartulinas con elementos troquelados y precortados.* La caja contiene dos de estas cartulinas por cada acto. En tres, encontramos los elementos de *atrezo* que visten, según el esquema que aparece al final del díptico, cada uno de los espacios escénicos que hemos construido (aunque luego el jugador-recreador pueda situarlos donde le parezca mejor). Este atrezo consiste en: un sofá y una alfombra para el espacio de la biblioteca; una cama y una alfombra para la habitación de Lucy y el ataúd para situar en el

espacio escénico de la cripta; con todos ellos, se da volumen a nuestra escena, pasando de las dos dimensiones iniciales a las tres dimensiones finales.

Por otro lado, tenemos otras tres cartulinas, una por cada acto, en las que encontramos los *personajes* de la obra. En la ficha del primer acto, tenemos al Doctor Seward, Lucy, Profesor Van Helsing, Harker y Drácula (fig. 5); en la ficha del segundo acto, a Drácula, Lucy, la criada Miss Wells, el asistente del doctor Seward y Renfield; y en la ficha del tercer acto, a Drácula, Lucy, Harker, Doctor Seward y Profesor Van Helsing. Junto a alguno de ellos, aparece una pequeña acotación para señalar que ese personaje interviene, con la misma apariencia en diferentes actos, Lucy y Drácula tienen tres apariencias diferenciadas para cada uno de los actos.

Al pie de cada lámina de personajes, encontramos, también, precortadas unas piezas que, combinadas con los personajes, constituyen los *soportes* para los mismos, así se convierten en elementos móviles.

Todas estas “ilustraciones” troqueladas y precortadas, descritas de forma exhaustiva por Desser (2014, s/p), tienen como objetivo que los propios niños sean los encargados de hacer actuar a los personajes, moviéndolos a su antojo según recree la historia, ya que una vez montados todos los elementos lo único que nos queda es jugar, jugar en el sentido inglés y español de la palabra.

Escenas, atrezzo y personajes cobran vida con el juego y contribuyen a romper la estructura y los límites del libro, convirtiendo nuestra pieza en un objeto arquitectónico tridimensional.

La necesaria adaptación ¿Dónde queda el original?

Con todos estos elementos, cabe preguntarse: ¿qué queda de la obra de Stoker? ¿qué ha pasado con la historia? ¿hasta dónde llega la revisitación del clásico? Preguntas necesarias, pues el paso del género narrativo al género teatral ya conlleva de por sí numerosos reajustes a los que hay que sumar, además, las transformaciones necesarias para presentar la obra como un libro objeto.

La primera transformación viene determinada por el cambio de género, ya que cada uno tiene sus propios convencionalismos. Así, en el teatro, todo debe convertirse en *diálogo* entre personajes. Ello supone la eliminación de los elementos descriptivos o narrativos existentes en la novela, sin

embargo, en nuestra obra, no hay diálogos prescritos. Solo nos encontramos con una sinopsis narrativa, así pues los diálogos los crea el propio jugador.

Otro de los convencionalismos teatrales tiene que ver con la estructura: hay que pasar de capítulos a *actos* (aquí se reducen a tres) y *escenas* (aunque en la sinopsis inicial se incluye alguna escena a la hora de jugar esta división resulta irrelevante).

Entre los convencionalismos del lenguaje teatral, nos encontramos con las *acotaciones*. En nuestro libro objeto, existe una inicial en la que se nos anuncia la reducción de los espacios a tres (los mismos que tiene la obra teatral en la que se inspira nuestro objeto) y se nos indica que reproducen de los diseños que Gorey realizó para la versión teatral de 1977. Encontramos otras acotaciones, mínimas, junto a las figuras de los personajes para indicar en qué actos intervienen (acotación necesaria por economía, para no repetir la misma figura).

A parte de estos convencionalismos, que tienen que ver con la transformación de narración a teatro, se deben realizar otros ajustes:

- *El número de personajes*. El baile de personajes es absoluto. En la obra de Stoker, a parte de una gran variedad de personajes secundarios (campesinos, posaderos, cocheros, gitanos...), los personajes principales y sus relaciones son las siguientes:

- Drácula.
- Jonathan Harker, pasante de abogacía y prometido de Mina.
- Mina, maestra, prometida de Harker y amiga de Lucy.
- Lucy, amiga de Mina y prometida de Arthur Holwood.
- Arthur Holwood, prometido de Lucy y amigo de Quincey Morris.
- Doctor Seward, psiquiatra y director del manicomio.
- Renfield paciente del doctor Seward y acólito de Drácula.
- Profesor Van Helsing, maestro y amigo del doctor Seward e investigador de lo oculto.
- Quincey Morris, amigo de Arthur Holwood.

En el paso de la novela a la obra teatral, el número de personajes se ve alterado (se prescinde de Quincey Morris) y las relaciones que se establecen entre ellos también cambian (Mina pasa a ser hija del doctor Seward y Lucy resulta ser hija de Van Helsing).

En el objeto libro, se da otra vuelta de tuerca a los personajes: Mina desaparece, Lucy pasa a ser hija del doctor Seward y es ahora la prometida del Harker, además entra en escena un nuevo personaje como es la criada, Miss Wells, que resulta ser estar bajo la influencia de Drácula.

Los únicos personajes que permanecen exactamente igual en todas las versiones son Drácula y el Reinfield. El resto, como hemos visto, o cambia o directamente desaparece.

- *La reducción de los espacios.* La multiplicidad de espacios, tanto de interior como de exterior presentes en la novela (destacan por su fuerza los paisajes de naturaleza inhóspita), constituyen un obstáculo para su representación. Por ello, es necesaria su reducción y acotación a un espacio representable con facilidad. Nuestro teatro de juguete recoge, como ya hemos señalado, los tres usados en las representaciones de Broadway.

- *La eliminación de los elementos innecesarios o irrepresentables.* La presencia de múltiples personajes, el desarrollo de la acción en muy diferentes localizaciones, la línea temporal de los acontecimientos, la forma en la que el lector de la novela va conociendo los hechos de forma parcial, los múltiples puntos de vista existentes en la obra de Stoker... todo ello debe ser eliminado, simplificado o transformado para hacer posible su representación. Este ajuste se hace mayor cuando nos situamos ante nuestro juego de teatro: el jugador/manipulador no tiene necesidad de ninguno de ellos (muy posiblemente hasta los desconozca), le basta con interactuar con los objetos que se le proporcionan o con los que él mismo aporte para desarrollar el juego.

Reflexiones sobre las implicaciones lectoras

Un libro tan singular como este conlleva importantes implicaciones lectoras. En primer lugar, cabe preguntarnos ¿dónde queda el lector? ¿cuál es su espacio? ¿qué papel asume?

Al encontramos ante un libro-objeto no podemos obviar la reflexión de Taberner (2017, p. 22) cuando señala que “la potenciación de la materialidad del libro [está] vinculada a un lector interactivo con un componente lúdico.”

El mismo subtítulo de la obra “un teatro de juguete” nos deja bien claro ese componente lúdico y con los elementos que hemos visto, más que lectura, lo que cabe es *el juego y la manipulación*, ese es el espacio del lector. En este artefacto teatral, solo se nos permite recrear la historia manipulando/jugando.

El juego en sí mismo empieza con la manipulación, ese es el primer paso para la recepción. Antes de nada, el niño debe manejar los elementos que se le ofrecen: construir el espacio del juego y los elementos de atrezzo que le acompañan y montar los personajes, después puede empezar a jugar a representar y reconstruir la historia.

El juego se convierte, pues, en parte esencial e inseparable del acto de recepción. La lectura propiamente dicha es un elemento secundario en este caso, el hecho mismo de que no se proporcione un diálogo teatralizado sino una mera sinopsis de la historia nos hace pensar que lo que se busca, más que leer, es que se construya, se manipule, se juegue con los elementos que se proporcionan. El lector obligatoriamente debe jugar, interactuar físicamente con lo que tiene delante para construir la significatividad de la obra.

En este punto, conviene que nos detengamos y nos planteemos otra cuestión ¿qué tipo de receptor necesita esta obra? Por un lado, necesita de un *receptor activo* que se implique en la construcción no solo física sino también cognitiva de la historia. Como ya hemos dicho, al receptor/jugador de la obra, se le ofrecen los elementos básicos y con ellos debe recrear la historia o ir más allá creando su propia versión. Para realizar la recreación de la obra, no cuenta con unos diálogos que memorizar. Debe completar los vacíos con su imaginación creadora en la que, sin duda, se va a actualizar todo su conocimiento cultural (fundamentalmente audiovisual) sobre la historia de Drácula.

El lector de esta obra entra en una categoría especial de lectores. No estamos ante un lector tradicional que desarrolla su habilidad de forma lineal pasando las páginas de un libro. Aquí, no hay línea de lectura. Como ya hemos visto, el poco texto que encontramos es solo breve resumen de la acción. Ese texto y toda la materialidad que se pone a su disposición es lo que tiene el lector para construir la significatividad lectora.

La estructura original de la obra de Stoker ya obliga al lector a realizar suposiciones para completar la información que se le va ocultando, de modo que es el lector quien debe completar los espacios en blanco, haciendo inferencias que dependen de la riqueza de sus aprendizajes anteriores. En nuestro artefacto, se va mucho más lejos, pues el receptor debe llenar todos los vacíos a partir de los escasos, pero esenciales, elementos que se le proporcionan y, a partir de ahí, comienza el juego/recreación/recepción.

Este artefacto teatral, libro escenario, teatro de juguete, teatrillo o como queramos denominarlo exige lo que Moreno Verdulla (1998, pp. 37-39), al hacer referencia a los tipos de lectores infantiles según la actitud ante la obra, denomina lector receptor, activo, creador/recreador, limitado/ilimitado. Cuando este libro-objeto llega a las manos de un lector, este no puede quedarse impasible, inactivo. La propia naturaleza del libro le obliga a reaccionar, a activar su imaginación e interactuar con los elementos que se ponen a su disposición.

Esta provocación a la acción que genera el objeto lleva al lector a recrear la obra, pudiendo ser fiel a las pautas que se le dan y a la historia que conoce convirtiéndose en un *recreador limitado*, aunque también tiene la posibilidad de recrear toda la historia a su libre albedrío, dejándose llevar por su imaginación y utilizando los elementos que considere, convirtiéndose en *recreador ilimitado*. Así pues, este Drácula predispone de forma natural al desarrollo creativo.

Toda lectura tiene mucho de relación personal entre el lector y el libro. En el caso de los muchos libros teatralizados que hay en el mercado, la relación libro lector hace por lo general que el receptor sea lector y espectador puesto que la escena ya le viene montada, en algún caso se amplía a una pequeña manipulación (tirar de una pestaña, mover algún elemento, cambiar o desplegar escenas...) A diferencia de otros libros teatralizados en los que al receptor ya se le da la escena hecha aquí es el receptor el que debe realizar casi todo el proceso creativo, montar la escena y recrearla por lo que su nivel de implicación es mucho mayor. Aquí, se tiene, por fuerza que convertir en escenógrafo (montando el decorado y situando el atrezo), director de escena (determinando como se mueven los personajes en la escena), guionista (creando sus propios diálogos y desarrollando la acción). De este modo, aunque los elementos de la caja le sirven de guía, lo que se potencia con este libro objeto es una creatividad múltiple.

La obra ¿necesita un lector con experiencia o un lector novel? Se da la paradoja de que, mientras la obra de partida, el *Drácula* de Bram Stoker, lleva por su naturaleza a un lector joven o adulto, la concepción de esta edición como juego manipulativo nos lleva, sin embargo, más a un destinatario infantil. Este hecho determina que el resultado con respecto al constructo lector sea incierto, dependiendo de la formación lectora del receptor de la pieza, de la amplitud de su hipertexto de su conocimiento o no de la obra de Stoker, de su formación en relación al juego dramático, de su formación audiovisual que puede condicionar la construcción de la historia y la naturaleza de los personajes.

Como señalan Silva y Martins (2018, p. 144), existe una especial complicidad entre este tipo de objetos gráficos y el lector, “que también ve estos volúmenes como una fuente de diversión, susceptible de potenciales revistas/relecturas”. Así a diferencia de otros libros, a este el niño puede volver una y otra vez, tantas veces como quiera jugar/recrear la historia.

Este mismo hecho nos lleva a una última reflexión antes de finalizar el análisis de esta obra, reflexión que tiene que ver con una posible recepción múltiple. Aunque esta pieza permite el juego individual, sin duda, resulta mucho más satisfactorio poder compartirlo con otros y con nuestro libro es posible. Para la representación de la historia, el niño puede contar con uno o varios compañeros de juegos. Así, otros niños colaborarían bien como manipuladores (cada uno asumiría el papel de un personaje) o bien como espectadores. De esta manera, la recepción pasaría de ser individual a colectiva, una cuestión muy a tener en cuenta a la hora de valorar la pieza y sus potencialidades.

Conclusiones

Dracula. A toy Theatre es, sin duda, una pieza especial. En ella, el libro clásico rompe su linealidad para convertirse en arquitectura. El espacio y los personajes salen de la horizontalidad de la hoja del libro para crecer en verticalidad y los elementos que integran la escena dotan de volumen a los anteriores. Así, se pasa de lo unidimensional a lo tridimensional, rompiéndose los límites del libro. La historia brota materialmente ante nosotros y nosotros lectores/manipuladores/recreadores somos los encargados de darle vida.

La obra es pura materialidad. El escaso texto resulta solo una excusa para que el niño, solo o acompañado, juegue construyendo, montando y manipulando los elementos que se ponen a su disposición y de alas a su imaginación para reconstruir a voluntad una o muchas historias. Revisitarlo cuantas veces quiera, solo o en compañía.

Sin duda, estamos ante una revisión muy original y sugerente del clásico y que, además de enganchar cuando cae en las manos del ¿lector?, tiene importantes implicaciones en la recepción.

Referencias bibliográficas

AAVV (1992). Los grandes mitos del cine fantástico: Drácula. En: Suplemento del nº 108 de la revista *Pantalla 3. Cine y vídeo*. 3-39.

AAVV (2004). *Libros móviles y desplegables*. Catálogo de la exposición realizada por la Caja de Ahorros de Castilla la Mancha en Toledo.

Borges, J. L. (2002). Sobre los Clásicos En: *Otras inquisiciones* (pp. 258-260) Barcelona: Editorial Destino.

Desse, J. (2002). Petite histoire du livre à système En: *Libre animé* – disponible en <https://www.livresanimes.com/#> (consultado no día 1 de abril de 2019).

Desse, J. (2014). Un chapitre méconnu de l'origine des livres animés. En: *La boutique du livre animé* – disponible en <https://boutiquedulivreanime.blogspot.com/2014/07/unchapitre-mecconnu-de-lorigine-des.html> (consultado no día 1 de abril de 2019).

Gaiman, N. (2012). Introducción. En: Klinguer, L.S. *Drácula anotado*. Madrid: Akal.

Gorey, E. (2007). *Dracula. A toy theatre*. Coventry (UK): Pomegranate Europe.

Klinguer, L.S. (2012). *Drácula anotado*. Madrid: Akal.

Moreno Verdulla, A. (1998). *Literatura Infantil. Introducción en su problemática, su historia y su didáctica*. 2ª edición. Cádiz: Publicaciones Universidad de Cádiz.

Ramos, A. M. (2017). Livro-objeto: entre o brinquedo e o artefacto. Apresentação. En: Ramos, A. M. (org.) *Aproximações ao livro-objeto: Das potencialidades criativas às propostas de leitura*. (pp. 13-23). Porto: Tropelias & Companhia.

Silva, S. R. da y Martins, D. (2018). Tirar, descubrir e interpretar: una caracterización del libro pull-the-tab. En: *Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil*, nº 16, Vigo: Publicaciones de la Universidad de Vigo- ANILIJ. 141-151

Stoker, B. (2006). *Drácula*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Taberero-Sala, R. (2017). El lector en el espacio libro. En: *Fuera de margen*, nº 19. Zaragoza: Pantalia. 22-25.