

Humor e terror nas múltiples lecturas dun libro *pop-up*: *A Casa Enmeigada*, de Jan Pienkowski

Isabel Mociño

Eulalia Agrelo

Universidade de Vigo

Resumo: Neste artigo, estúdanse as implicacións que a materialidade ten na lectura de *Haunted House* (1979), un libro *pop-up* do autor polaco Jan Pieńkowski, traducido á lingua galega en 2016 pola editora Patas de Peixe. Comézase reparando nalgunhas das características particulares dos libros *pop-up* e na produción do autor estudado, para logo dar paso a unha pormenorizada análise da obra, na que se estudan as estratexias e recursos que configuran os múltiples sentidos e significados da escena de cada dobre páxina. Saliéntase o emprego simultáneo de diferentes códigos e o papel activo que se agarda do lector, así como as diversas lecturas que propicia, acordes á competencia literaria e aos xogos intertextuais. Incídese tamén na funcionalidade dos elementos emerxentes na narratividade e secuenciación temporal e naqueles elementos móbiles, visuais e cromáticos que configuran un percorrido físico e emocional por unha mansión terrorífica.

Palabras chave: *pop-up*; Jan Pieńkowski; materialidade; literatura de terror.

A Casa Enmeigada (Patas de Peixe, 2016) é o título da tradución á lingua galega do clásico contemporáneo *Haunted House* (1979), que se converteu na obra máis coñecida e traducida de Jan Pieńkowski, creador seleccionado para o Premio Hans Christian Andersen polo Reino Unido en 1982 e 2008. Este libro *pop-up* foi merecente do premio Kate Greenaway Medal e representa un referente entre os libros-objeto por ser pioneiro na incorporación nunha mesma páxina de diferentes mecanismos: solapas, tiras, rodas, despregables, figuras emerxentes... A historia ambiéntase nunha lúgubre mansión e, en cada unha das súas dobres páxinas, esconde segredos,

olladas e múltiples elementos móbiles que provocan a sorpresa, o medo e, por veces, a risa. O universo ficcional da proposta está estruturado en ricas e suxestivas escenas que se ambientan en cada unha das estancias da casa, configurando unha viaxe física e emocional que aproxima o lectorado ao xénero do terror e da parodia. A narrativa avanza a través dun constante xogo de descubertas propiciadas pola interacción coas lapelas, os rodamentos e as solapas que se teñen que manipular en cada unha das secuencias, o que contribúe a enriquecer as atmosferas cargadas de misterio e inquedanza tan do gusto da infancia, así como a desenvolver lecturas múltiples.

Os libros *pop-up*: breve trazado histórico e caracterización

Un libro animado é aquel que, como sinala Trebbi (2015, p. 8), se caracteriza pola súa interactividade, na que a participación do lector non se limita a pasar a páxina, senón que o simple feito de abrir o libro pon en marcha un movemento de pezas móbiles ou un relevo que provocan a transformación do contido da páxina e seducen pola sorpresa a quen se achega a eles.

A historia dos libros móbiles é moi antiga, aínda que foi na segunda metade do século XVIII, coa chegada das *Harlequinades* de Robert Sayer, cando estes volumes comezaron a se dirixir ao público infantil, se ben a súa xeneralización non se produciu ata o século XIX por medio da editorial inglesa Dean & Son, que publicou a grande escala os etiquetados como *toy-book* (libro xoguete). No remate dese século, deuse a primeira “idade de ouro” deste tipo de obras, por medio de nomes tan significativos como os dos autores e editores alemáns Raphael Tuck, Lothar Meggendorfer e Ernest Nister. Tras o silenciamento da Primeira Guerra Mundial, nos anos vinte do século XX, os libros despregables rexurdiron en Londres da man de Louis Giraud, que introduciu un novo concepto técnico, consistente en que o movemento e a acción nas ilustracións se producían ao pasar a páxina. Anos despois, en 1933, a editorial neiorquina Blue Ribbon empregou o termo *pop-up* para identificar unha serie de libros tridimensionais con personaxes de Disney e dos contos de fadas, que, en España, foi traducido como “ilustración sorpresa” pola editorial Molino. O termo *pop-up* estendeuse e acabou por incluír tamén os libros chamados despregables, vivos, animados ou tridimensionais (Gutiérrez, 2011).

Durante a Segunda Guerra Mundial, a presenza dos libros despregables, con lingüetas ou troqueles, mantívose por medio de nomes como os de Julian Wehr e, cara aos anos cincuenta, emerxeu a produción da primeira muller

neste campo da edición, Geraldine Glyne, quen sobresaíra polas súas ilustracións tridimensionais. Na década dos sesenta, irrompeu a editorial Artia situada en Praga, grazas ao labor de Vojtech Kubasta, que soubo combinar natureza e tecnoloxía desde un sentido do humor moi particular. As súas achegas abríronlle camiño a finais do século XX á segunda “idade de ouro” dos libros *pop-up*, que estivo protagonizada por artistas como James Roger Diaz, John Strejan, David A. Carter, Bruce Foster, Matthew Reinhart... e tivo continuidade con autores tan senlleiros como Robert Sabuda (Trebbi, 2015, pp. 14-15).

Desde a sinxela solapa que se ergue para revelar imaxes ocultas, os libros con dispositivos móbiles foron ensaiando propostas máis sofisticadas que propician o efecto de movemento e da tridimensionalidade, a través das imaxes modificables mediante o efecto dos mecanismos das persianas, linguetas ou ruletas, os troquelados, os encartes, os túneles, os carruseis, os acordeóns, os teatriños etc. Na procura dunha maior concreción nesta heterodoxia de instrumentos e materialidades, como sinalan Ramos e Ramos (2014), os libros *pop-up* son unha modalidade específica entre os libros interactivos e tridimensionais (Salisbury, 2005) ou dos libros animados (Van der Linden, 2015), cuxa creación corre da man de especialistas na enxeñaría do papel que apoian os ilustradores ou que asumen a dobre función. As súas propostas buscan quebrar os límites da bidimensionalidade e o estatismo, ao servizo da creación de sorpresa ante un lector activo, que ha de ir cuestionando as expectativas a cada paso de páxina para configurar tantas historias como itinerarios de manipulación se escollan.

Estes libros téñense situado na esfera do paraliterario, por consideralos obras para “lectores” moi pequenos que priorizan unicamente o carácter lúdico e o entretemento (Bellorín, 2010), porén voces como as de Teresa Duran (2002) teñen incidido na variedade de formas e formatos que poden presentar e no desafío que supón a súa análise dende o punto de vista da construción e a secuencialidade. Este mesmo aspecto é salientado por Nikolajeva e Scott (2001), ao afirmaren que estes libros están estruturados para tirar partido da relación secuencial entre as diversas escenas a dobre páxina, nas que o movemento á páxina seguinte implica o paso do tempo. Deste xeito, establécese unha forte relación causal entre as imaxes que implican interesantes textos para lectores de idades e competencias de lectura variadas, pois a capacidade interpretativa dos lectores non se limita á descodificación textual/verbal e aos signos visuais, senón que tamén supón implicacións interpretativas relevantes, como sinalan Bosch e Duran (2009), dado que o lector ten que:

Identificar los signos particulares descifrando las conexiones con los objetos que representan, reconstruir las secuencias de los diferentes significados a partir de las relaciones espaciales y temporales de los signos presentados en un espacio y orden determinados, y comprobar o refutar las hipótesis de lectura que se van generando continuamente a la espera de que se cumpla esa expectativa de coherencia global que por convención narratológica conlleva un álbum (Bosch e Duran, 2009, p. 40).

Así, a construción de sentido e significado parte da interacción do lector, por medio dun xogo de descubertas (Ramos, 2014 e 2017) e mesmo do xogo catártico. Un lector activo (Iser, 1974), que ha de ser participe da configuración semántica dunha proposta ficcional, na que terá en conta a relación de secuencialidade/espacialidade co paso do tempo. Esta cuestión esixe fixarse na conexión intrínseca das relacións temporais e espaciais do cronotopo, xa anunciadas por Bakhtin (1989), ademais de apelar ao seu intertexto lector (Mendoza, 2002) para interpretar unha posible ficción fortemente influenciado pola absorción do impacto da ilustración (Graham, 1990).

Estas potencialidades teñen sido foco dunha atención cada vez maior nos últimos anos, con traballos como os de Ramos e Ramos (2012, 2014), García e Cortizas (2017), Silva e Martins (2018), o especial da revista do ámbito francófono *Hors Cadres* (2009), os volumes de Trebbi (2015), Ramos (2017) e Tabernero (2019), entre outros, que contribuíron á caracterización deste produto artístico con aproximacións críticas de notorio interese.

Un creador pioneiro: Jan Pieńkowski

Entre a nómina de autores actuais de libros *pop-up*, sobresa Jean Pieńkowski (Varsovia, Polonia, 1936), que tamén é un prolífico creador de publicacións infantís doutras modalidades. Nos seus libros *pop-up*, ensaiou a combinación de diferentes mecanismos móbiles, presentes en títulos como *Robot*, *Dinner Time*, *Little Monsters*, *The First Noel*, *The Animals Went in Two by Two*, *Pizza* ou a máis coñecida de todas as súas obras, *Haunted House*, editada en 1979 e coa que gañou a medalla Kate Greenaway ao mellor traballo de ilustración infantil, galardón que recibía por segunda vez na súa traxectoria. O éxito desta obra foi fulgurante, ao alcanzar un nivel de vendas por enriba dos catro millóns de exemplares e ser traducida a máis dunha ducia de idiomas (Ortega, s. d.). Isto débese a que *Haunted House*, traducida ao galego como *A Casa Enmeigada*, é un deses títulos que debería de estar en todas as seleccións non só por tratarse dunha extraordinaria mostra artística, senón

tamén por incluírse dentro da categoría dos libros emerxentes que son excelentes ferramentas para fomentar a educación literaria e os hábitos lectores, ao propiciar a súa lectura unha retención da información moito maior que calquera lectura convencional. Investigacións ao respecto sinalan que as lecturas interactivas propician unha retención de información por parte do lector de ata un 75%, fronte ao 20% que se retén na lectura convencional, o que é debido á reiteración, experimentación, exploración e construción de sentidos e significados (Boyce, 2011).

Tal e como o propio autor confesou, o seu gusto por crear a partir do papel deuse dende cativo, polo que ten traballado todo tipo de elementos, como adornos para árbores de Nadal, tarxetas de felicitacións, figuras de siluetas de papel cortado, monicreques... Con todo, a súa oportunidade de converter este enxeño nun libro chegou cando coñeceu a editora Judith Elliott, que lle deu a oportunidade de facer un libro emerxente.

En palabras de Pieńkowski (s.d.), “El primer intento, un maniquí áspero y listo, hecho de paquetes de cereales cortados y cinta adhesiva emergió después de mucho sudor y lágrimas”. O proxecto tomou forma cando contou coa axuda dun grande experto como Waldo Hunt, creador da sociedade Intervisual, especializada en crear animacións espectaculares, quen acudiu ao seu estudo e viu as potencialidades do proxecto que estaba artellando. A colaboración entre ambos deu lugar a dúas versións iniciais da obra feitas nos Estados Unidos: unha “barata e alegre” e outra “pura arte” (Pieńkowski, s.d.). O efecto final, a mecánica e a estética tiveron que crearse simultaneamente, de modo que o enxeñeiro de papel Tor Lokvig traballou con el deseñando as pezas rematadas ata que foron “aniñadas”, termo co que se describe a forma na que as pezas se unen como un crebacabezas na folla de impresión, tentando empregar un material económico que propicie unha edición asumible en custos. Afirmo Trebbi (2015, p. 12-14) que o éxito de *Haunted House* propiciou que se publicasen nas décadas seguintes centos de títulos, ademais de contribuír, segundo o editor Waldo Hunt, a cambiar as ideas sobre os *pop-up*, considerados ata entón como unha especie de xoguetes, e a inaugurar o período de libros de monstros que floreceu na década dos noventa. Esta obra e as que a imitaron motivaron unha segunda “idade de ouro” do libro animado, ao que mesmo Andy Warhol rendeu homenaxe co seu *Index Book*, libro de artista que reinterpreta maxistralmente os *pop-up* e que se converteu nunha obra de culto.

***A Casa Enmeigada*: un oxímoro entre o terror e o cómico**

A Casa Enmeigada apareceu en lingua galega no ano 2016, a través da iniciativa do selo Patas de Peixe, que se define como unha editora galega independente de álbums ilustrados para persoas de todas as idades e estaturas. Na súa páxina de títulos de crédito, chaman a atención algúns datos relativos á edición, como a súa tradución feita en Brooklyn (Nova York), a corrección realizada en Foz (Galiza) e a impresión na China, revelando a trazabilidade do produto nunha sociedade globalizada, cuxo mercado busca a eficiencia dos procesos produtivos. Tamén se indica que o cuño galego contou coa elaboración de Walter Books para darlle corpo a esta proposta creativa, que Jan Pieńkowski dedica á ilustradora de axuda, Jane Walmsley, e ao enxeñeiro papirofléxico, Tor Lokvig.

Trátase dunha peza clásica dentro dos libros *pop-up*, que sobresaie por ser o primeiro en amalgamar diferentes mecanismos nas súas seis dobres páxinas, que inclúen tiras, solapas, rodas, persianas, figuras colgantes, elementos emerxentes... para recrear unha mansión gótica tridimensional repleta de sorpresas e dun terror, ironicamente cómico, que nos trae ao recordo a concepción do humor do mesmo Castelao, aínda que aquí ambientado en espazos interiores, tales como un imponente vestíbulo, a cociña, o baño, o salón, o dormitorio e finalmente o faiado dunha casa, nun percorrido ategado de elementos interactivos.

Todos estes mecanismos e compoñentes, que imprimen movemento e marcan o ritmo de avance e retroceso, conviven nunha obra que asemade combina deseño, ilustración e narrativa para crear un sentido de lugar e de espazo para o lector en dous planos: nun consciente e noutro máis subconsciente. De aí que precise dun lector modelo definido por un marcado papel interactivo, con vontade de afrontar o descubrimento e capaz de trazar unha liña argumental central mediante a confirmación e rexeitamento de suposicións e o establecemento de inferencias, á vez que intúe outras historias secundarias. Isto lévanos a situar *A Casa Enmeigada* na ambigüidade de moitos álbums infantís, que contribúen á creación dun lector comprometido e competente:

El hecho de que estos libros desafíen los mecanismos interpretativos de sus lectores y los inviten a participar en la construcción de la historia favorece una aproximación explorativa y participativa, a la vez que rigurosa, a las obras. Estas construcciones que ayudan al lector infantil a encontrar el camino interpretativo, aun siendo éste complejo, se

presentan como ferramentas con gran potencial para los mediadores y lectores, y muy productivas para la enseñanza de la literatura y la formación de buenos lectores literarios (Turrión, 2012, p. 76).

Por medio da viaxe co-creativa polos espazos dunha vella mansión de aire tétrico, pero non exenta de tinturas lúdicas e hilarantes, o lector tamén realiza un percorrido emocional e emocionante que á nenez lle permite esconxurar os medos e os terrores provenientes sobre todo da esfera do fantástico. Nun inicio, pode sentir a tentación de fuxir, pero o reclamo plural aos seus sentidos – vista, gusto, tacto, oído... – atrapan un lector que se anima a internarse nunha viaxe que non o defraudará e que, ao seu remate, incluso o impelerá a revisitar os espazos xa transitados para atopar novas claves interpretativas.

Sen lugar a dúbidas, *A Casa Enmeigada* salienta pola complexidade e a riqueza da lectura, tal como destaca Boyce (2011), moi lonxe da visión este-reotipada e cargada de prexuízos que ten predominado sobre este tipo de publicacións, ao sistematizar algunhas das vantaxes da lectura de libros *pop-up*, principalmente daqueles que sobrepasan, a través de procedementos narrativos, as habilidosas construcións da enxeñería de papel:

The way that pop-ups empower readers to take control of the temporal sequencing, moving back and forward through them as they wish, and their ability to amuse and surprise even through repeated readings, inspire strong memories in readers. So many children and adults speak of pop-up books that they have read in very familiar terms, remembering them with great fondness, often recalling quite small details which have particularly interested them (Boyce, 2011, p. 254).

A forma do libro e do deseño da súa cuberta mostran, desde o inicio, a efectividade mediante a evocación de expectativas preconcebidas. A súa aparencia física e formato rectangular simulan unha porta, que actúa como unha metáfora de entrada ao descoñecido e supón o acceso principal ao interior de *A Casa Enmeigada*, cuxa inquietante identidade desvelamos polo título reproducido no seu marco superior vidrado. As hedras que cobren a parte baixa da porta e o final dun tentáculo que se arrastra por unha abertura horizontal, implicando claras apelacións ao fantasmagórico e ao abandono, suxiren que hai tempo que ningún humano cruzou o seu limiar polo suposto arrepío que resgarda no seu interior. Isto pode asustar o lector, aínda que o convite do cartel “Entre sen chamar!” lle ofrece o control da situación e a apropiación da experiencia, dado que ninguén lle vai abrir a

porta. Esta chamada faise aínda máis suxestiva co contraste da alegre gama de cores azuis e rosas, que resulta allea a calquera atmosfera marcada polo pánico. Todos os seus elementos compositivos – cromatismos, tipografía, proporcións... – están ao servizo dun pacto ficcional, que leva a enfrontar os medos, a ansiedade e a frustración nun xogo recorrente coa fantasía ao entrar nun mundo tenebroso, pero ateigado de personaxes do máis diverso e inesperada natureza, que convidan á exploración e experimentación.

A apertura de cada unha das dobres páxinas interiores permítenos explorar as diferentes estancias desta mansión de estilo gótico na súa arquitectura e de decorado interior excesivamente recargado (papeis de cores nas paredes, teitos con madeira, numerosos cadros e adornos...), que alberga unha ampla galería de personaxes e motivos recorrentes nas creacións literarias e filmicas de suspense e de terror. A sensación de desacougo inunda o lector nun vestíbulo definido pola súa hipercodificación, pois coa apertura de portas descóbreanse figuras fantasmagóricas e co arrastre de tiras móvense os inquietantes ollos dunha dama de grandes cairos e os dun gato negro, que están retratados nun cadro de fondo lunar intitulado “La Gioconda”. A esta composición pictórica séguelle outra que só recolle a parte baixa doutra das figuras míticas do terror doada de identificar pola súa capa e o acompañamento dun castelo: un vampiro que ben pode ser Drácula. Ambas as figuras atópanse noutros retratos situados en diferentes estancias da mansión.

Nese escenario de tinturas tétricas atravesado por unha requintada escaleira de madeira, da que pendura unha araña de grandes dimensións e escorrega polos seus banzos unha substancia viscosa, entra unha parella de ratos ben pequenos en comparación co resto dos habitantes desta casa, o que cabería relacionarse cun suposto papel pouco relevante. Así e todo, a súa continuidade, ao longo das escenas, remarca o seu protagonismo, que se reforza aínda máis ao recaer só neles a breve lectura textual, que se reproduce sobre unha tira negra, probablemente, para abaratar os custos dunha creación de por si bastante cara polo conxunto do seu deseño.

Por medio da técnica narrativa denominada “telefónica”, a única intervención do roedor anfitrión permite intuír o diálogo que mantén coa outra personaxe feminizada coa apelación de “Doutora” e que nos guía nas posibles interpretacións dos múltiples relatos que soportan as imaxes e os mecanismos móbiles de *A Casa Enmeigada*. Neste sentido, é de sinalar que o discurso narrativo asentado en sintéticas frases a modo de lenda mantén unha relación coas imaxes de contrapunto (Nikolajeva e Scott, 2010), pois

aborda cuestións que por momentos mesmo resultan contraditorias coa lectura visual. De aí que non haxa un texto como único referente, senón un fluxo de información e de intertextos, que ademais son inestables, enriquecéense e contradínse en calquera dirección (Martos, García, Bermejo e Batalla, 2003, p. 70).

Neste lugar vello e pintoresco, que impresiona aínda máis coa alusión á friaxe explicitada no texto, o lector decide canto se demora na súa exploración pola súa condición de co-creador. Os ollos espreitadores da versión vampírica de *La Gioconda* perségueno no cruzamento dunha porta que reclama a súa atención por estar entreaberta. Detrás dela, revélasenos unha cociña representada como un lugar de ameazas e contradicións. O ángulo enfocado está ateigado de mobiliario e obxectos propios desta estancia, que se ve alterada pola presenza duns seres un tanto extravagantes: un simpático polbo verde de ventosas fucsia, que está a lavar unha morea de pratos e se agocha e eleva co escorregamento dunha tira, fronte ao que emerxe da parte central da páxina dupla unha ameaza monstruosa da familia dos réptiles e de grandes dimensións, cuxa boca se acciona coa apertura e peche da páxina. Porén, o arrepiante aspecto semella contradicirse co movemento da súa boca e expresión facial, ao non conformar un conxunto ameazante, senón máis ben un ser que semella querer advertir ao lector de posibles ameazas alleas á súa figura.

O levantamento das solapas que simulan as portas dos electrodomésticos e dos mobles desvela unha cantidade inxente de comida e substancias do máis curioso, incluso veneno, que, en ocasións, teñen un aspecto nauseabundo, polo que o desagrado visual agora tamén pasa a ser olfactivo, contraposto á apetitosa aparencia dunha torta que se está a preparar no forno. Esta esaxeración contraponse á mensaxe textual, na que se manifesta explicitamente o escaso apetito do rato anfitrión, ao que parece que algo lle sentou mal, quizais a causa das inmundicias que esvaran polo caldeiro do lixo ou da aparencia repulsiva dalgúns dos alimentos almacenados.

Cómpre sinalar que todos estes personaxes comparten un mesmo espazo, aínda que semellan alleos uns aos outros, agás o gato, que abandonou, dun xeito silente o cadro, e está ao axexo de todo o que sucede cos seus ollos móbiles. A manipulación das solapas, a tira e o rodamento xiratorio propician o control do tempo, agora fixado por un reloxo nas dúas horas e cincuenta minutos, e do espazo, á vez que marcan o avance da trama por medio do lanzamento de hipóteses e a extracción de inferencias. Este mundo interior de infinitas lecturas agora tamén se contrapón a outro exterior,

que se visualiza desde a ventá do vertedoiro e proxecta un ceo azul entrecortado polas nubes, as pólas das árbores e un inesperado obxecto voante, aínda sen identificar, de cor fucsia.

No salón, o desacougo do rato anfitrión intensifícase tal e como se recolle nas súas palabras: “Parece que non dou acougado. De feito, non podo parar quieto nin dous minutos”. Unhas declaracións que se opoñen á postura e mesmo aos trazos de tranquilidade recollidos no seu rostro. Non obstante, ese nerviosismo está orixinado pola acumulación de elementos do universo do terror nun espazo cada vez máis tenue pola perda de luz exterior. O atrezzo deste inhóspito salón compóñeno a fotografía dunha bruxa, a imaxe de vodas dun vampiro, as aves de ás abatibles e o gato a carón do lume, mentres que sorprende polas grandes proporcións un orangután que ergue os seus imponentes brazos detrás dun sofá co movemento das páxinas. Estes elementos remiten cara á referencias lectoras como o Frankenstein, Drácula, King Kong etc., que asoman nos estantes da librería do salón.

Todos estes aveños e personaxes contribúen á caracterización da trama principal, que se ve enriquecida pola aparición doutras de carácter secundario orixinadas, ao modo do *mise en abyme*, polas agullas dun reloxo. A súa manipulación proxecta nunha ventá superior un escenario marítimo sucado por unha nave pirata e un ser fantástico acuático, ao longo de diferentes secuencias de tempo cronolóxico e atmosférico. Estes escenarios de trepidantes aventuras tamén se simulan nas lapas do lume da cheminea, que atrapan a atención do gato agora sentado de costas, pero que non abandona o rastro das súas presas.

O paso do tempo non só o establece a instalación continuada dos reloxos e a perda de luz solar, senón que a aparición da torta con candeas e o xogo de café, que na páxina anterior se atopaban na cociña, suxiren a intervención dun ser alleo á propia escena, sen concretar e responsable destas transposicións. A remarcar as sensacións de mudanzas tamén contribúe a imaxe visible desde a gran xanela do salón, que nos permite albiscar unha nave espacial aproximándose ao exterior da casa, de modo que o mundo fantástico do terror que habita o interior semella incrementarse coa ameaza no exterior dos extraterrestres, polo que a colisión de mundos non pode ser nin máis caótica nin máis suxestiva para un lector sobreestimulado e impresionado polo extraordinario e o máis chocante. Ao desciframento destas imaxes ha de estar atento o lector, tal e como sinala Joly (2017), pois, para ir máis alá do seu goce, reparará nos motivos, nas mensaxes visuais e na súa interpretación, xa que se trata de operacións mentais complementarias, aínda que estreitamente relacionadas.

A ameaza materialízase nas horas da tardiña amortecidas pola caída da noite da seguinte escena, na que un espazo íntimo, como é un aseo, e o mesmo espazo do lector son invadidos por un animal de proporcións superiores aos previos e de difícil identificación pola súa fisionomía corporal, cores e unhas antenas circulares, que lembra un molusco ou un verme. A súa posición indica que procede do ovni avistado no exterior, desde o que irrompeu con suma brusquidade na casa, tal como testemuñan os ladrillos caídos da parede e o movemento das cortinas, ademais de deixar entrever nun segundo plano que outro individuo de similar aspecto está descendendo dende a nave cara á casa. A penetración deste alienígena alleo á casa enmeigada xustifica o ataque dun voraz crocodilo que abre a boca ao arrastrar unha tira, ao tempo que outros animais se acochan ante o temor. Se o polbo procura acubillo debaixo da toalla de cadros pendurada da bañeira, o gato non ten reparos en ocultarse dentro do váter para continuar esa persecución silenciosa emprendida tras a parella de ratos. É esta unha magnífica exemplificación de que os seres considerados perigosos tamén teñen os seus propios medos, é dicir, todos podemos ser a un tempo vítimas e verdugos. Todos eles teñen que ser atopados polo lector na interacción cos mecanismos móbiles.

Ás constantes dinámicas de oposicións tamén contribúe a presenza dun gran frasco de veneno, mentres que a caixa de primeiros auxilios está pechada cun cadeado, quizais, porque a salvación nesta casa está condenada ao fracaso. Non obstante, a maior contrariedade recóllese na sintética intervención do rato anfitrión que se limita a sinalar na secuencia do baño: “Non, non teño moitas visitas”. Unhas palabras que recargan de comicidade e ironía unha escena marcada polos turbulentos sucesos ocasionados por axentes provenientes das negadas visitas, que incluso cuestionan a historia proporcionada polas imaxes creando unha propia mediante a disociación. De aí que *A Casa Enmeigada* se instale nunha ambigüidade de significados presente na literatura infantil máis experimental, que implica un afastamento dos modelos tradicionais a través da débil cohesión dos elementos narrativos, ao desenvolver tramas con diferentes liñas que se dificultan mutuamente. Isto propicia complexidade e sofisticación, así como un xogo de desciframento sen explicacións, que pode traducirse nunha relaxación das ensinanzas morais, a partir do uso combinado de varias linguaxes que incluso se contradín etc. (Turrión, 2012, p. 62). Sen dúbida, a maior contraposición dáse entre o texto e a proposta ilustrativa, que, máis alá de manter unha composición de asociación (Linden, 2015) por compartir espazo dentro da mesma páxina dupla, establecen unha relación de significado de disxunción, xa que o texto e a imaxe se

contrarían nas súas mensaxes e isto fai preciso que o lector as harmonice outorgándolles sentido.

O suspense é máximo na penúltima escena, ambientada nun escuro cuarto só iluminado polo resplandor da lúa chea que ocupa a parte máis alta do ceo. Desde o marco dunha fiestra de múltiples recadros tamén se ten a visión da parte alta das árbores do xardín abaladas polo vento, o que nos localiza na planta superior da casa. En sintonía coa penumbra da estancia e a aparente tranquilidade reinante, ningún ser estraño ou repelente semella emerxer para abordar o lector. Probablemente, esta secuencia actúe a modo de relanzo neste ascenso cara ao terror máximo que nos agarda no xa próximo e axitado remate. Nunha cama de alto dosel, dormen un home e unha muller que identificamos, respectivamente, por unha calva pronunciada e uns longos cabelos louros. Quizais os seus rostros correspondan a algún dos individuos dos retratos existentes nas estancias visitadas previamente. Con todo, a porta entreaberta do armario permite a saída da extremidade inferior dun esqueleto, polo que a reacción máis inmediata nos impulsa a arrastrar a tira lateral para sermos sacudidos pola imaxe completa da súa aparición. A sorpresa inicial convértese en convite a seguir interactuando co personaxe, nunha simulación do xogo das agochadas, no que a expresión sorrinte e os movementos acompasados máis semellan unha danza macabra do que un acto repulsivo, promovendo unha interacción cómplice e pracenteira entre o lector e o personaxe.

No entanto, a tensión intensifícase ao escorregar a tira superior e asomarse pola trapela do teito a ollada persecutoria do gato, que xa nos avanza cal é o próximo espazo a visitar, así como co movemento da ancha tira lateral do extremo oposto, que despraza as láminas das persianas detrás das que se agocha unha animada presenza fantasmagórica. A tenebrosa atmosfera recreada responde á caracterización de calquera corte filmico de terror tomado ás doce da noite, que é a hora que marca o reloxo posto enriba dunha mesa de noite, en cuxo interior se acocha outro dos elementos recorrentes neste tipo de figuracións: unha gran dentadura inmersa nun vaso repleto de líquido. A escuridade absórbeo todo e o tenso silencio só é quebrado polo rato sostedor do fío textual, que non renuncia a manter un relato disociado da narrativa das imaxes. Fronte ao sono que invade os personaxes deitados na suntuosa cama, o rato anfitrión fala de insomnio, debido aos seus vellos ósos, que distan moito do animoso e áxil movemento que activa o esqueleto do armario. O ascenso polos andares da casa e o transcurso do tempo son correlativos ao incremento dos males e doenzas que afectan o rato, polo que o lector sente un latexo máis forte que aventura uns feitos terribles.

A apertura da última secuencia invade por completo o espazo do lector, que fica desconcertado ante a irrupción dun sinistro morcego de grandes proporcións e unha macabra serra, que arrepía co renxer emitido polos movementos da páxina, o que acrecenta a consideración do libro como artefacto, posto que o cega con artificios verdadeiramente enxeñosos, semellantes aos efectos especiais (Ramos e Ramos, 2014, p. 9). Tras o espanto inicial, a luz que penetra polas fendas do teito sitúanos na parte máis alta desta casa enmeigada: o faiado. Entre a acumulación de obxectos vellos e inserviles, sobresaen novos motivos do catálogo do terror, como é unha caixa de madeira que ten estampada a referencia de Transylvania. Preto dela está sentado o gato cunha inmensa cara de pracer, lambendo o beizo superior e coas patas dianteiras cruzadas sobre unha barriga avultada. As desconfianzas do lector confírmanse desde a outra esquina, na que un rato temeroso asoma a cabeza e lle pregunta á Doutora se cre que todo é froito da súa imaxinación. Unha doutora que non contesta e á que invoca cun ton de voz máis enérxico e nervioso como testemuña a grafía do texto: “Doutora...? DOUTORA ONDE ANDA...?”. É este un final ben sorprendente que activa o intertexto lector, ao facer lembrar o argumento do conto popular *Rato de Campo, Rato de Cidade*.

Este final suxerido resulta aínda máis inquietante e apoteótico ante a inesperada descuberta por parte dun lector atrevido e esporeado por unha indagación constante: a caixa de madeira agocha unha bomba acesa a piques de estourar. O lector pode pensar que esta situación agónica xa rematou, pero a contracuberta da obra, identificable coa porta traseira desta casa, habitada só polo insólito e o horror, ten un cadeado e o pequeno cristal da parte superior está tapiado. A saída do recinto enmeigado é imposible e o pánico máis atroz é asfixiante. Poderá o lector saír ou acabará sendo vítima dalgún dos seus moradores? O final é aberto como cabería agardar dunha proposta artística que convida a múltiples camiños interpretativos nas súas diferentes secuencias narrativas profundamente marcadas polas estratexias dos filmes de suspense e de terror. Desta alteración dos códigos máis tradicionais aquí latentes podemos partir, xa que logo, para situar *A Casa Enmeigada* entre esas producións da literatura infantil que viñeron vulnerar os códigos no mesmo sentido metaficcional dos textos orientados a un público adulto na nosa cultura posmoderna (Colomer, 1998, p. 93).

Algunhas conclusións

A(s) narrativa(s), a ilustración e a enxeñaría do papel configuran ricos universos que se volven atemporais como se comproba en *A Casa Enmeigada*.

O compoñente visual deste libro emerxente reflicte un sofisticado traballo dende o punto de vista da enxeñería do papel, tanto polas estruturas que adquire o volume coma polas combinacións de mecanismos que convidan á manipulación constante. Desde o seu formato externo, convertido nunha porta que dá acceso ao interior dunha casa, xa se acenan os semas sobre os que se van construír os seus múltiples significados, unha polisemia que ha de ser configurada mediante a intervención dun lector moi activo –incluso fisicamente–, que ha de observar, manipular e interpretar todas as propostas lanzadas para articular un posible vieiro narratolóxico. Sobresae, así, o seu carácter perlocutorio e abertamente interpelador do lector, ao que desafia no proceso de construción de sentido(s), resultante da negociación de completar os baleiros ou os espazos en branco, ben sexa pola ausencia de texto, ben pola contención verbal da obra, que resulta moi esixente e conduce o lector á condición de co-autor, no sentido de co-creador da mensaxe.

A materialidade do medio de transmisión determina en boa medida a estruturación da mensaxe comunicacional transmitida desde as páxinas de *A Casa Enmeigada*, na que a creación de sorpresa, desafiando as expectativas do lector en cada paso de páxina, se combina coa suxestión do movemento e o dinamismo. O paso por cada unha das estancias é cada vez máis sorprendente e mantén o suspense ata que o arreguizo final nos inunda na última dobre páxina, aínda que o corpo textual resulta contradictorio, por veces, coa expresión narrativa reproducida nas imaxes directas ou descubertas mediante os mecanismos móbiles. Esa sensación de inquietude, medo, oposición, incoherencia... desnortan aínda máis un lector tamén asombrado pola inesperada aparición da comicidade nun contexto, nun principio, téttrico e afastado do humor, así como polo desfile dun elenco de personaxes difíciles de catalogar, integrado tanto por seres das producións clásicas de ficción coma por aqueles provenientes da imaxinación máis exacerbada, limitándose a aparencia humana ao simple ornamento.

A aparición de personaxes, escenas e motivos hipercodificados do universo do terror chegan incluso a invadir o propio espazo do lector que, en ocasións, incluso se ten que distanciar fisicamente do volume. O ritmo da lectura é lento debido á necesidade da observación atenta e demorada das imaxes e dos detalles, o que implica sucesivos avances e recúes para confirmar ou desbotar hipóteses interpretativas por parte dun lector participativo, ao que se lle esixe un esforzo considerable de colaboración. Os espazos visuais representados en cada imaxe a dobre páxina implican tempo, mentres que as secuencias temporais representadas por palabras implican espazo. A complexidade deste tipo de creacións esixe que libros *pop-up*

multisensoriais como *A Casa Enmeigada* requiran dunha formación en materia de alfabetización visual que promova a capacidade de descodificación do plurisignificado dos signos visuais e permita a reconstrución do discurso, as súas estratexias de secuenciación e temporalización, nunha rica e pluri-significativa lectura.

Referencias bibliográficas

Bakhtin, M. (1989). Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos de poética histórica. En *Teoría y estética de la novela. Trabajos de investigación (237-409)*, tradución ao castelán de H. S. Kriúkova e V. Cazcarra. Madrid: Taurus.

Bellorín, B. (2010). "Efectos especiales": el peso de los aspectos materiales del libro-álbum en adaptaciones actuales de "Los três cerditos". En: T. Colomer, B. Kümmerling-Meibauer e M. C. Silva-Díaz (eds.). *Cruce de Miradas: Nuevas Aproximaciones al Libro-Álbum (74-86)*. Caracas: Banco del Libro.

Bosh, E. & Durán, T. (2009). Ovni: un album sin palabras que todos leemos de manera diferente. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil Y Juvenil*, 7(2), 39-52.

Boyce, L. B. (2011). Pop into My Place: An Exploration of the Narrative and Physical Space in Jan Pieńkowski's Haunted House. *Children's Literature in Education*, 42, 243-255.

Colomer, T. (1998). *La Formación del Lector Literario*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Durán, T. (2002). *Leer Antes de Leer*. Madrid: Anaya.

Durán, T. (2009). *Álbumes y Otras Lecturas*. Barcelona: Octaedro.

García, R. & Cortizas, O. (2017). As adaptacións dos clásicos da literatura infantil e xuvenil en formato pop-up para primeiros lectores (pp. 133-144). En: A. C. Vasconcelos, M. Neira e S. R. da Silva (coords.). *Primeiros Livros, Primeiras Leituras / Primeiros Libros, Primeiras Lecturas*. Porto: Tropelias & Companhia.

Graham, J. (1990). *Pictures on the Page*. Sheffield: The National Association for the Teaching of English.

Gutiérrez, A. (2010). La colección de móviles y despleables de Ana María Ortega y Álvaro Gutiérrez. En G. Busto (org.). *Arte pop-up. Libros de arte móviles y despleables (22-26)*. Asturias: Ayuntamiento de Langreo/Pinacoteca de Langreo Eduardo Úrculo. Recuperado de <https://is-suu.com/pandiellayocio/docs/artepopup>

Ises, W. (1974). *The Implied Reader*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Joly, M. (2017). *Introducción al Análisis de la Imagen*. Buenos Aires: La Marca.

Linden, S. V. d. (2015). *Álbum[es]*. Barcelona: Ekaré.

- Martos Núñez, E., G. García Rivera, J. R. Bermejo & M. T. Batalla (2003). Taller de nuevas tecnologías y literatura infantil, internet y literatura infantil. En A. G. Cano Vela e C. Pérez Valverde (coord.). *Canon, Literatura Infantil y Juvenil y Otras Literaturas* (69-95). Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Mendoza, A. (2001). *El Intertexto Lector*. Cuenca: Universidad de Castilla-La Mancha.
- Nikolajeva, M. & C. Scott (2001). *How Picturebooks Work*. New York: Garland Publishing.
- Ortega, A. M. (s.d.). Historia de los libros móviles y desplegables. Recuperado de <http://emopancia.com/desplegables/historia.htm>
- Pieńkowski, J. (s.d.). Jan Pieńkowski. Recuperado de <http://www.janPieńkowski.com/fun-and-games/how-to/making-pop-up-books.htm>
- Pieńkowski, J. (2016). *A Casa Enmeigada*. Santiago de Compostela: Patas de peixe.
- Ramos, A. M. (2017) (org.). *Aproximações ao Livro-Objeto: das potencialidades criativas às propostas de leitura*. Porto: Tropelias & Companhia.
- Ramos, A. M. & Ramos, R. (2011). Ecoliteracy Through Imagery: A Close Reading of Two Wordless Picture Books. *Children's Literature in Education*, 42(4), 325-339.
- Ramos, R. e Ramos, A. M. (2014). Cruce de lecturas y ecoalfabetización en libros pop-up para la infancia. *Ocnos*, 12, 7-24. Recuperado de <http://www.revista.uclm.es/index.php/ocnos/article/view/522>
- Salisbury, M. & Styles, M. (2012). *El Arte de Ilustrar Libros Infantiles: Concepto y Práctica de la Narración Visual*. Barcelona: Blume.
- Salisbury, M. (2005). *Ilustración de Libros Infantiles*. Barcelona: Acanto.
- Silva, S. R. da & D. Martins (2018). Tirar, descubrir e interpretar: una caracterización del libro pull-the-tab. *Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil*, 16, 141-156.
- Taberero Sala, R. (ed.) (2019). *El Objeto Libro en el Universo Infantil. La Materialidad en la Construcción del Discurso*. Zaragoza: Prensas de la Universidad de Zaragoza.
- Trebbi, J.-J. (2015). *El Arte del Pop-up. El Universo Mágico de los Libros Tridimensionales*. Barcelona: Promopress.
- Turrión, C. (2012). La ambigüedad de significado en el álbum y su lector implícito. El ejemplo de El Túnel de Browne. *Bellaterra Journal of Teaching & Learning Language & Literature*, 5 (1), 60-78.
- Zaparaín, F. & González, L. D. (2010). *Cruces de Caminos. Los Álbumes Ilustrados – Construcción y lectura*. Cuenca: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha; Valladolid: Universidad de Valladolid.