



El juego de leer: el libro objeto para primeros lectores

Hace unos días, debía efectuar una actividad de animación lectora a niños y niñas de kinder y decidí probar suerte con un ejemplar fuera de serie; se trata de **Tener un patito es útil** (FCE, 2007), de la autora argentina Isol. Al finalizar el relato, les pregunté por qué les había gustado, y recibí de una chica una de las mejores y más precisas respuestas que he registrado: “porque es raro”, dijo con sonrisa y mirada cómplices. Y tiene razón, por cuanto ese y varios otros títulos constituyen buenos ejemplos de innovación, una que va más allá de la ficción que se propone en el texto, y que afecta al libro mismo, entendido este como un objeto que puede ser redefinido y resignificado.

El concepto de libro objeto tiene su origen en ciertas prácticas de la vanguardia artística europea de inicios del siglo XX, cuando movimientos como el dadaísmo y el cubismo incursionaron en el terreno editorial buscando expandir sus propuestas estéticas. Más tarde se enfatizó el rol del lector como gran protagonista de la comunicación literaria: gracias a él el texto se productiviza y se convierte en realidad. No sorprende entonces que el ámbito de la LIJ haya puesto sus ojos

“El libro objeto plantea una relación más dinámica y física, cercana a la teatralidad, **en la que el niño es protagonista de su proceso**”

en este concepto, al que ha sumado el juego como directriz escritural-visual.

En **Tener un patito es útil**, Isol presenta un libro que debe ser desplegado para que su lectura sea total y eficaz. Al hacerlo, se aprecia su estructura, como la de un acordeón que contiene dos historias: por un lado, la de un chico que expone las ventajas de contar con un patito de hule y por otra, el punto de vista del pato relatando lo conveniente de tener un “nene”. Las ilustraciones para ambas narraciones son las mismas, dibujadas sobre fondos diferenciados: amarillo para el primer texto, celeste para el segundo. Como buen objeto, puede ser utilizado de acuerdo a los gustos del lector, quien puede escoger qué historia leer en un determinado momento. Otros autores han desarrollado sus textos pensando en los primeros lectores: el francés Jean Maubille juega con las expectativas

del lector en **Grrr!** (Océano, 2009), un relato en el que una serie de animales juegan a ser el lobo feroz mediante una máscara concebida por medio de un recorte en cada página; el desenlace es sorprendente para niños y adultos. En una línea más graciosa aparece **Qué le pasa a mi cabello** (FCE, 2008) en el que Satoshi Kitamura presenta a un león complicado con su apariencia y a una jirafa peluquera en extremo creativa que le propone un conjunto de cortes excéntricos, todos los cuales el lector puede probarse por medio de un orificio en cada página.

Los casos mencionados son formas textuales novedosas que desafían los códigos convencionales e involucran a lectores desde edades iniciales a través de la invitación al juego. El libro objeto plantea una relación más dinámica y física, cercana a la teatralidad, en la que el niño es protagonista de su proceso. ■