


## Vidas de objetos en la literatura infantojuvenil y la *it-fiction*

Ana Peñas-Ruiz 

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España  
[apenas@flog.uned.es](mailto:apenas@flog.uned.es)

Recibido: 28/03/2023

Aceptado: 13/12/2023

### Resumen


En este trabajo se compara un corpus de vidas de objetos en la literatura infantojuvenil reciente con la *it-fiction*, un subgénero narrativo de los siglos XVIII y XIX destinado inicialmente a adultos, pero que experimentó un desplazamiento de sus destinatarios. A la luz de las conexiones temáticas y formales entre estas producciones modernas y contemporáneas se concluyen sus vínculos filosóficos, estéticos y culturales, especialmente en cuanto síntomas y relatos de la relación que establecen las sociedades con los objetos que las rodean y configuran. Como se comprobará, los singulares protagonistas de estas narraciones trascienden su materialidad e interpelan a los lectores sobre la relación del ser humano con los artefactos, sobre la globalización y sobre las consecuencias del capitalismo en las sociedades postindustriales. Por último, la investigación efectuada permite comparar dos sistemas literarios y la convergencia entre sus públicos lectores, hecho de interés en el campo de la historia de la lectura y de las prácticas lectoras.

**Palabras clave:** Literatura infantil y juvenil; crítica literaria; géneros literarios; personajes literarios; análisis de contenido; respuesta lectora.

**Cómo citar:** Peñas-Ruiz, A. (2024). Vidas de objetos en la literatura infantojuvenil y la *it-fiction*. *Ocnos*, 23(1).  
[https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2024.23.1.409](https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.1.409)



## Lives of objects in children's & young adult literature and it-fiction

Ana Peñas-Ruiz 

Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), España  
[apenas@flog.uned.es](mailto:apenas@flog.uned.es)

Received: 28/03/2023

Accepted: 13/12/2023

### Abstract

In this work, a corpus of lives of objects in recent Children's & Young adult literature is compared with *it-fiction*, a narrative subgenre from the 18<sup>th</sup> and 19<sup>th</sup> centuries initially intended for adults, but which experienced a displacement of its audience. Based on the analysis of their thematic and formal connections, the philosophical, aesthetic and cultural links between these productions are evidenced, especially in terms of symptoms and narratives of the bond that societies establish with the objects that surround and configure them. As we will see, the unique characters of these works transcend their materiality and question readers about the link between human beings and artifacts, about globalization and about the consequences of capitalism in post-industrial societies. Finally, the research carried out allows us to compare two literary systems and the convergence between their reading audiences, a fact of interest in the field of the history of reading and reading practices.

**Keywords:** Children's & young adult literature; literary criticism; literary genres; literary character; content analysis; reader response.

**How to cite:** Peñas-Ruiz, A. (2024). Lives of objects in children's & young adult literature and it-fiction. *Ocnos*, 23(1). [https://doi.org/10.18239/ocnos\\_2024.23.1.409](https://doi.org/10.18239/ocnos_2024.23.1.409)



## Introducción<sup>1</sup>

Los animales parlantes y los objetos animados son personajes que asoman en la literatura universal de todos los tiempos, en obras para todos los públicos y en toda clase de géneros, si bien con mayor presencia en algunos como la fábula o el cuento maravilloso. Los ejemplos que proporciona la historia literaria en forma de prosopopeya son incontables, desde nubes que dan consejos a padres desesperados a gallos que hablan con zapateros, espejos que interpelan a reinas malvadas o perros que departen sobre sus peripecias vitales a las puertas de un hospital vallisoletano. En el ámbito de la literatura infantil y juvenil (LIJ en lo sucesivo), como plantean Nikolajeva y Scott, las ficciones protagonizadas por objetos resultan más singulares que las historias de animales parlantes (2006), siendo la animación y la antropomorfización un hábito cognitivo y mental del ser humano. Es una práctica que hunde sus raíces en la experiencia religiosa y que conecta con la predisposición cognitiva hacia la información social (Vermeule, 2010).

Dentro de la narrativa de objetos, las “vidas de objetos” constituyen una manifestación literaria específica: se trata de narraciones protagonizadas por objetos animados cuyo relato vital es el eje argumental del relato y que presentan una estructura circular, dado que el objeto en cuestión se desplaza (a menudo, en contra de su voluntad), viajando por distintos escenarios. En el presente trabajo se revisa un corpus de obras literarias publicadas desde la segunda mitad del siglo XX para un público infantojuvenil que responden a este planteamiento narrativo, novedoso solo en apariencia. Como se verá, se trata de un dispositivo ficcional presente en la literatura de los siglos XVIII y XIX, concretamente en la *it-fiction*, una corriente literaria destinada a lectores adultos, pero con análogos presupuestos en cuanto a la caracterización y tipología del personaje protagonista no humano (objeto, animal, vegetal o mineral), al enfoque bio/autobiográfico, así como a la estructura circular o itinerante (Peñas-Ruiz, 2017; Brown, 2015; Peñas-Ruiz, 2012; Blackwell, 2007)<sup>2</sup>.

Las obras contemporáneas estudiadas se contrastan con la *it-fiction*, lo que permite reflexionar sobre las posibles conexiones entre estas ficciones narrativas antiguas y modernas, comparando las concomitancias y divergencias entre ambos sistemas literarios y sus públicos lectores, así como su interés estético, literario y sociológico. Este planteamiento puede ampliar el tan necesario conocimiento de la historia de la lectura y las prácticas lectoras, ya que, como indica Parada, “a pesar de la ingente literatura sobre psicología, fenomenología, sociología y los propios textos, la lectura sigue siendo un misterio” (2019, p. 200). Asimismo, interesa en el ámbito de la representación de los personajes y su desarrollo en la narrativa infantil, campo insuficientemente explorado (Nicolopoulou, 2008) pese a aportaciones recientes como la distinción entre ontología y epistemología del personaje expuesta por Nikolajeva (2014).

En este contexto, el objetivo de este estudio es doble: por un lado, observar los valores que transmiten este tipo de narraciones de objetos en sus respectivos marcos sociohistóricos y culturales; por otro, indagar en el desplazamiento del perfil lector al que se dirigen los escritores que cultivaron la *it-fiction*, desde un público adulto inicial a un público infantojuvenil. Secundariamente, dadas sus coincidencias temáticas y estructurales se explorará la posible relación literaria, ya sea por vía de influencia, intertextualidad, imaginario compartido o “polen de ideas” (Villanueva, 1991), entre las vidas de objetos de la LIJ contemporánea y la tradición narrativa de la *it-fiction* desarrollada durante los siglos XVIII y XIX ideada, originariamente, para un lector adulto. En ambos casos encontramos historias construidas a partir de un mismo asunto

y de un esquema narrativo común: las peripecias vitales de un objeto protagonista del relato y la disposición circular o itinerante que resulta del viaje de ese singular personaje.

Con esta definición en el horizonte se ha procedido a realizar una búsqueda de historias actuales que presentan tal combinación temática y estructural, para lo cual se ha recurrido a colecciones de libros infantiles como las ofrecidas por la Biblioteca Nacional de España y la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes; buscadores de libros infantiles y juveniles como Canal Lector y catálogos editoriales. A continuación, se han seleccionado aquellas obras que constituyen la variante denominada “vidas de objetos”, imbricadas en un esquema narrativo de circulación<sup>3</sup>. En cuanto a los criterios de selección aplicados, desde el punto de vista del personaje, se han abordado obras protagonizadas por objetos, dejando a un lado otros tipos de personaje presentes en la *it-fiction* como fenómenos naturales (por ser escasamente representativos) y animales (por su enorme popularidad y rendimiento en la LIJ, lo que genera una amplia casuística, desde cuentos de animales hasta fábulas, inabarcable en este trabajo). A la luz de la historia y de la voz narrativa, se han examinado narraciones que cuentan la vida de un objeto, con independencia de la elección discursiva (homodiégesis o heterodiégesis), si bien lo habitual en la *it-fiction* es la autodiégesis, es decir, el objeto protagonista narra su propia historia. En cuanto a la estructura narrativa, se han elegido obras con una configuración circular o itinerante: el objeto protagonista viaja por diferentes lugares y pasa por diferentes manos y/o dueños. Desde el punto de vista de la historia literaria, los textos seleccionados se circunscriben a la LIJ escrita y a tradiciones literarias de ámbito europeo para continuar la senda trazada por las obras canónicas de la *it-fiction*. Quedan a un lado otras literaturas, el folclore y las historias de la literatura popular oral (muy ricas también en protagonistas animales y objetos, a menudo mágicos), pues esto conduciría a otros territorios antropológico-literarios. Finalmente, por lo que atañe a la recepción de estos textos, se han seleccionado aquellos dirigidos inicialmente a niños y adolescentes, a diferencia de la *it-fiction*, destinada inicialmente a adultos.

El corpus selecto que se analiza a continuación, resultante de la aplicación de dichos criterios, incluye un cuento ilustrado y cinco álbumes ilustrados (tres de ellos sin palabras) publicados entre 1975 y 2017:

- *El pequeño títere* (Ende, 1975),
- *La máquina de coser* (Capdevila, 1982),
- *Clown* (Blake, 1995),
- *El soldadito de plomo en dibujos* (Müller, 1992),
- *Otto. Autobiografía de un osito de peluche* (Ungerer, 2010) y
- *Ado-ka-frè* (Victor, 2017).

La metodología aplicada corresponde a una investigación cualitativa y documental que parte de una aproximación cultural, histórica y narratológica. El procedimiento ha consistido en la lectura analítica y comparada de este corpus actual que se contrasta con la *it-fiction*, así como en su interpretación a partir de los ejes teóricos que sustentan el diálogo que se pretende entablar entre la *it-fiction* y la LIJ. Combinando la historia literaria con la historia cultural, los objetos presentados en cada álbum analizado (una vez comprobada la coexistencia en él de los dos elementos inherentes a la *it-fiction*: autobiografía o biografía de un objeto y estructura itinerante), han sido analizados desde los conceptos de materialidad, mercantilización, ecología y globalización.

## Vidas de objetos en la historia literaria: de Andersen a la *it-fiction*

Las historias para niños y jóvenes en las que los objetos cobran vida y se erigen en protagonistas no son exclusivas de la LIJ actual, pues, como señalan Nikolajeva y Scott (2006), esta tradición se remonta a Andersen, característica señalada de la producción literaria del autor danés (Nobile, 2007). Sin embargo, antes del nacimiento de Andersen y de forma independiente a la fábula se había difundido por Europa la narrativa para adultos que hoy se conoce como *it-fiction* y que, ya fuera en novelas, cuentos o relatos serializados en prensa, tenía por protagonistas a seres no humanos<sup>4</sup>.

Las narraciones adscritas a la *it-fiction* presentan una forma nueva de hacer ficción con objetos cotidianos y animales que, o bien son el mecanismo narrativo en torno al cual giran las historias de otros personajes, o bien son protagonistas del relato y narran sus propias historias en forma de autobiografía, aventuras, memorias, etc. En su fórmula más común, el personaje cuenta sus peripecias y comparte sus reflexiones mientras viaja y pasa por distintos lugares y personas al ser vendido, cedido, intercambiado o desechado; en este proceso experimenta diferentes estados y transita por distintos estratos sociales, contactando así con otros muchos personajes (Peñas-Ruiz, 2012).

Con respecto al componente satírico y crítico de estas ficciones, no es casual que los narradores de estas atípicas vidas fueran monedas u objetos, esto es, mercancías que circulaban dentro del sistema comercial. Este artificio posibilitaba a los escritores, gracias al particular punto de vista de estos personajes, diseccionar la sociedad y la economía moderna mediante un ejercicio de perspectivismo y contraste. Como afirma Blackwell, se trataba de personajes dotados de atributos humanos en contraste, a menudo, con humanos que habían sido cosificados:

It-narratives typically endow objects with characteristics usually reserved for people, including a biography, self-consciousness, complex emotions, and relationships with others, while also presenting us with humans who have been reduced to the status of things (2004, p. 52).

A esta sátira y crítica de costumbres se sumaba un cierto componente provocador, pues en sus inicios la *it-fiction* permitía a los lectores acceder a escenas privadas a través de la mirada de estos peculiares observadores. En este sentido, conectan con esa genealogía de personajes fisgones y peregrinos (el pícaro, la prostituta, el criado) propios de uno de los modelos más antiguos de novela, la novela de aventuras costumbrista, que arranca con *El asno de oro* (Peñas-Ruiz, 2012).

Del éxito de la *it-fiction* en la España del siglo XIX dan buena cuenta las múltiples narraciones de objetos que proliferaron en la prensa, destinadas aún a un receptor adulto, como *Biografía de un duro* (1843), *Historia de un álbum* (1847) o *Biografía de una novela contemporánea* (1846) (Peñas-Ruiz, 2012). Al mismo tiempo, sin embargo, en revistas didácticas destinadas específicamente a la mujer, estas vidas de objetos apelaban de forma explícita al lector infantil, como sucede en *Memorias de una muñeca* (1863), de Joaquina Balmaseda, con una evidente lección moral para las niñas: “Leed, pues, con cuidado sus memorias, niñas queridas, y aprovechad sus oportunas advertencias” (p. 158). Lo mismo sucede con *Aventuras de una silla contadas por ella misma* (1868) de José Sánchez Biedma, traductor o adaptador de este “arreglo del inglés”, donde la autobiografía de la silla es la excusa para abordar la oposición entre tradición y progreso.

La mayoría de estas narraciones breves adaptan textos franceses e ingleses, aunque no siempre sea fácil identificar el original. Lo interesante es apreciar que los autores españoles eran conocedores de la *it-fiction* y de la tradición cuentística de Andersen y los Grimm, influenciados por el cuento folclórico. Así, por ejemplo, Balmaseda publicó en la misma revista otros textos como *Cendrillon* o *La manirrota* de Grimm, y sus *Memorias de una muñeca* parecen estar basadas

en *Mémoires d'une poupée* de Louise d'Aulnay (Julie Gouraud), autora popular que escribió otras obras con este esquema. A su vez, las aventuras de la silla podrían estar inspiradas en la anónima *The transformation of a beech tree, or the History of a favourite black chair related by itself*, publicada por John Harris en 1828, pero también recuerdan a *El abeto* de Andersen. Harris fue, precisamente, un destacado editor de literatura infantil y juvenil que sucedió a la familia Newbery y que, junto a su hijo y desde su librería The Original Juvenil Library, impulsó en las primeras décadas de 1800 colecciones de *chapbooks*, novelas, poemas, charadas, *nursery rhymes*, etc.; entre ellos, recuperó muchos títulos de *it-fiction* juvenil publicados años atrás, como *Memoirs of a Peg-top*; *The perambulations of a mouse* o *The adventures of a pincushion*.

En definitiva, la *it-fiction*, con su conjunto de rasgos formales, temáticos y estilísticos, supone una conjunción de herencia literaria e innovación, de esquemas tradicionales y originales, cuyo lector ideal fue transformándose en función de las necesidades del mercado literario: desde el público adulto de las primeras décadas y narraciones hasta el público infantil al que comenzó a dirigirse hacia 1780-1790, en paralelo a la eclosión de la literatura didáctica para niños y jóvenes.

## El salto de la *it-fiction* a la literatura infantil y juvenil

Ya desde las primeras investigaciones sobre la *it-fiction* quedó patente que esta corriente narrativa experimentó un claro cambio de lector: del adulto para el que fueron escritas las primeras obras en la primera mitad del siglo XVIII, cuyo contenido era marcadamente satírico y filosófico, al infantojuvenil para el que fueron compuestas las posteriores, más marcadamente didáctico-morales, en las últimas décadas de la centuria. Ahora bien, ¿cómo se produjo este desplazamiento?

En *The Secret Life of Things*, la primera monografía dedicada a la *it-fiction*, son varios los autores que conectan ambos mundos, aunque superficialmente. Liz Bellamy menciona que esta corriente comenzó a adentrarse en el terreno de la literatura dirigida a jóvenes lectores a partir de 1780, despojada ya de su sátira y centrada en entretener y educar intelectual y moralmente a los niños (Blackwell, 2007, pp. 131-132). Blackwell apunta que hacia 1790 los escritores de estas narraciones, ya destinadas a un público infantil, apelan a los padres y afirman que se han apropiado del esquema de la *it-fiction* para transmitir a los niños instrucción moral y “verdades domésticas” (2007, p. 210); aunque aduce un par de ejemplos, tampoco ahonda en el tránsito de la *it-fiction* a la LIJ, que Lynn Festa, por su parte, resume con ligereza en la evolución de un mundo de sátira desencantada al territorio mágico de la infancia: “the world of satiric disenchantment described in earlier object narratives is transformed into the enchanted province of childhood” (Blackwell, 2007, p. 309).

Leah Price o Scott Nowka aluden también al cambio de lector sin profundizar en el proceso. El estudio de Price (2013) no se centra en la *it-fiction* en particular, pero dedica a esta un capítulo al abordar el fenómeno de las narraciones protagonizadas por libros, al hilo del cual menciona que a finales del siglo XVIII “instead of addressing middle-class adults, it-narratives now went down-market to those too young, or too poor, to choose the books they owned” (p. 124), es decir, pasó a ser infantil y popular, y que tras 1800 se extendió a todo el público: “the genre became G-rated” (2013, pp. 124). Nowka lo reduce a un mero cambio de enfoque, de lo moral a lo didáctico: “Unlike nineteenth-century and later children’s literature that would employ anthropomorphism to bring everyday objects to life for didactic purposes, eighteenth-century object narratives allowed readers access to immoral and at times obscene goings-on hidden from public view” (2015, p. 848). Por su parte, Moja (2016) conecta la *it-fiction* y la LIJ sin ahondar en el paso de una a otra.



Así, de un lado, los teóricos de la *it-fiction* apenas han explorado la historia de la LIJ, salvo escasas excepciones, como la de Lynn Festa (Blackwell, 2007), mientras que, de otro, los especialistas de la LIJ parecen desconocer la existencia de la *it-fiction* cuando aluden a la narrativa de objetos; a lo sumo, apuntan a Andersen como el pionero de esta técnica, ignorando que la *it-fiction* que bien pudo servirle de inspiración (junto a otras influencias, como los objetos mágicos de los cuentos de hadas<sup>5</sup> o los animales parlantes de la fabulística occidental), dada su popularidad en Inglaterra y su extensión entre los siglos XVIII y XIX por diversos países europeos.

Se constata entonces un vacío sobre este episodio de la historia cultural y literaria moderna en la bibliografía especializada. El asunto bien merece un estudio independiente que ahonde en los desplazamientos que se produjeron entre el sistema literario adulto y el sistema literario infantil en ese preciso momento histórico en el que la LIJ se estaba definiendo y construyendo como campo autónomo. Sostener que la transformación que sufrieron estas obras se limitó a sustituir el componente inmoral y, en ocasiones, obsceno por el componente didáctico, como han afirmado hasta la fecha quienes se han asomado a este fenómeno, resulta insuficiente, pues la *it-fiction* nunca fue ajena a la voluntad didáctica y moralizante. Sí es cierto que el mundo reflejado por las primeras obras para adultos era más turbio que el mostrado por las obras ya destinadas a niños, mucho más amable, pero no lo es menos que estas historias “infantiles” no estaban exentas de crueldad, miseria y dolor, como los propios objetos se encargan de mostrar.

La mutación de la *it-fiction* a la LIJ fue tanto ética como estética y radica en la propia consideración ontológica del protagonista de estas ficciones, el objeto, que es metáfora y reflejo de las inquietudes sociales y termómetro, en suma, del sistema cultural que alumbró a estas obras. Al verse modificado el receptor último de estas historias, los escritores ya no interpelaban a adultos con narrativas de circulación de objetos que eran espejo de los debates entre la moralidad privada y los códigos institucionales y públicos (a modo de mecanismo literario para cuestionar el sistema económico y para retratar una sociedad alienada y atomizada), sino que se dirigían a niños y jóvenes a los que querían instruir y entretener. El desplazamiento lector se plasmó ya desde los títulos, que apelaban a jóvenes lectores y evidenciaban su carácter ejemplar y moralizante<sup>6</sup>.

Esta transformación afectó a la concepción del personaje, pues los objetos ya no se entendían como mercancías en un sentido económico o político, ni eran mecanismos de sátira social. Por contra, las primeras obras de la *it-fiction* para niños y jóvenes recurrían a sus protagonistas por su dimensión puramente material, en tanto objetos que apelaban al vínculo sentimental entre el niño y sus posesiones, es decir, meros recipientes para canalizar el didactismo. En este sentido, las obras de la LIJ actual aquí analizadas conectan con esa línea de la *it-fiction* original para adultos preocupada por la dimensión económico-política de los objetos que, al circular, configuran sociedades, aunque también, implícitamente, evidencian una ética del cuidado aplicada a los juguetes, la ropa y las pertenencias, en suma, de los niños.

## Otras vidas de objetos en la literatura infantojuvenil contemporánea

Las categorías de objeto son tan diversas como infinitos son estos elementos de la cultura material, por lo que la tipología de personajes y la casuística que ofrecen estas narraciones literarias en la historia literaria moderna y contemporánea es inabarcable. No obstante, abundan especialmente aquellos objetos vinculados con la vida cotidiana y con la esfera familiar y sentimental de los destinatarios. En el corpus analizado destacan los juguetes (un títere, un payaso, un soldadito de plomo y un oso de peluche), así como los objetos domésticos y cotidianos: una camiseta (objeto básico de consumo) y una máquina de coser (herramienta de trabajo con una elevada carga simbólico-emotiva, muy presente en los hogares en la época en que el libro se

publicó). Los títulos estudiados coinciden en presentar un objeto cuyas peripecias vitales surgen de un viaje y que, tras ser rechazados por sus respectivos dueños, pasan por distintas manos, experimentando así una serie de transformaciones.

Los protagonistas son objetos con vida propia, pensamientos y sentimientos, como se ve en los relatos de Ende, Capdevila y Ungerer, o bien son el dispositivo que moviliza la trama, sin capacidad volitiva ni agentiva, en los álbumes de Müller y Victor; el caso de Blake es diferente, pues plasma con gran expresividad las acciones y emociones del payaso. Sea como sea, la centralidad del objeto es patente, como también la falta de contexto: no se explicita el nombre de los lugares donde se desarrollan las historias (siempre escenarios urbanos), ni el nombre de los personajes, salvo en un caso, Otto, y en el de los secundarios de las obras con texto (Capdevila, Ende, Ungerer).

En cuanto a la estructura narrativa, presentan, al igual que la *it-fiction*, el esquema itinerante o circular con el que el objeto transita por distintos espacios e interactúa con variados personajes. La trama se compone de una sucesión de escenas o episodios encadenados en una secuencia de acontecimientos sin saltos temporales, salvo en los relatos autobiográficos de la máquina de coser y del oso, donde un *flashback* permite acceder al relato de su vida pasada. Por otra parte, siempre se remontan al origen de estos objetos, al momento de su nacimiento o producción; solo las historias del títere y del soldadito comienzan *in medias res*, sin que sepamos su procedencia (aunque en la primera sí se alude a su confección original y en la segunda el lector puede conocer el hipotexto anderseniano y, por tanto, la génesis del personaje). También coinciden en la crítica del maltrato de los objetos, acentuado en Capdevila a nivel visual en la malévola mirada del pequeño acosador de la máquina de coser.

Respecto a las temáticas que abordan estos títulos, puede identificarse al menos un elemento común que, en función de la obra, alcanza un mayor o menor grado de crítica social: el uso y valor que el ser humano da a los objetos. La idea del valor sentimental de estos y la crítica a la sustitución de lo viejo por lo nuevo está presente en todas las obras analizadas. En el esquema más frecuente, el objeto protagonista es exhibido en un escaparate, en calidad de mercancía, donde es descubierto y comprado (a menudo, por el capricho de un niño), siendo después abandonado, roto u olvidado por el paso del tiempo, la veleidad de su dueño o la sustitución (con el conflicto entre lo viejo y lo nuevo, tradición y progreso, de fondo). Vemos esto con la máquina de coser, la camiseta y el títere; solo el oso de peluche se ve separado de sus primeros dueños en contra de la voluntad de estos.

Asimismo, se aprecia un contraste emocional entre la dureza de la historia de abandono y la positividad del personaje abandonado, pues a menudo los juguetes se muestran sonrientes, pese a su triste destino, como vemos en el pequeño títere de Ende y en el payaso de Blake. Subyace a menudo la idea de que estos objetos rechazados solo adquieren valor y sentido cuando desempeñan la función para la que nacieron, su “misión en la vida”. Este sentido teleológico ha sido expresado en algunas de estas ficciones e incluso ayudó a impulsar una de ellas: [Quentin Blake \(s.f.\)](#) reconoce que, originalmente, pensaba haber comenzado *Clown* con esta idea (“Toys really only come to life when they have children to talk to them and make a fuss of them”), pero después pensó que no necesitaba verbalizarla y plasmó la historia del payaso en un álbum sin palabras.

En todas estas obras la vida de los objetos experimenta distintas fases, que dependen directamente de sus dueños, de los usos que estos les den y del apego o desapego que sientan hacia ellos. Son, así, un evidente reflejo de las sociedades postindustriales actuales y de sus preocupaciones económicas, sociales y éticas. Evidencian el consumismo y la cultura del usar y



tirar, pues los seis objetos han sido rechazados, maltratados, tirados a la basura y convertidos en desechos en algún punto de su existencia. También asoman fenómenos como el derroche, el acriticismo, el capitalismo de objetos, la obsolescencia programada y, en suma, la producción y el consumo masivo de bienes y servicios en la llamada “sociedad del despilfarro”, marcada por el permanente malgasto de recursos a partir de la creencia de que la naturaleza es un bien inagotable (Escámez-Sánchez, 1998). El economista Serge Latouche lo define como “la adicción al crecimiento”: “Nuestra sociedad ha unido su destino a una organización fundada sobre la acumulación ilimitada. Lo queramos o no, estamos condenados a producir y a consumir siempre más” (2014, p. 13).

Un aspecto derivado de este derroche continuo es el de las desigualdades entre países desarrollados y países empobrecidos. En las obras de Müller y Victor la crítica social se agudiza y se plasma ese choque desigual, mostrando las incongruencias que genera el consumismo exacerbado: en ambos casos, los objetos despreciados por los países desarrollados, tras llegar como despojos a África (donde reciben una nueva vida y adquieren un nuevo uso; por tanto, un nuevo sentido), son posteriormente recuperados por los países desarrollados (personificados en la figura del turista cuyo dinero todo lo puede) para acabar en su lugar de origen. Las lecturas que de aquí se desprenden son diversas, al igual que sus implicaciones éticas: estas obras permiten reflexionar, en el plano económico, sobre la compraventa e intercambio de mercancías; en el ecológico, invitan a pensar en el impacto y la huella ambiental que la circulación de objetos provoca, pues la naturaleza es incapaz de reasumir y reciclar los residuos que el hombre genera; a nivel emocional, activan el vínculo estrecho que puede llegar a establecerse entre el ser humano y los objetos con los que convive (conexión que se acentúa en la etapa infantil, donde el apego a los objetos actúa a un nivel más profundo). En Victor, además, hay un elemento original, pues en cierto punto muestra que el consumismo no es exclusivo de las sociedades desarrolladas. Lo vemos claramente en esas escenas paralelas en las que un niño occidental y otro africano replican las mismas actitudes y comportamientos para acabar rechazando por igual la camiseta.

En los álbumes de Müller y Victor, los dos títulos más ricos en lecturas y con mayor alcance crítico, hay un componente económico importante: los objetos (los juguetes, la camiseta) son convertidos en mercancías sustraídas a la fuerza a los niños africanos por capricho y para recreo de las sociedades desarrolladas. En ambos casos también hay un viaje de ida y vuelta: desde el país desarrollado donde el objeto ha sido fabricado al país en vías de desarrollo que lo “recoge” y le da nuevos usos cuando el primero lo desecha, hasta el regreso del objeto a su país de origen, transformado en virtud de ese ciclo. Así, los objetos que no quiere el mundo desarrollado, sus “desechos”, van a parar al mundo empobrecido, que les da nueva vida a través de usos distintos, pero la existencia del objeto no acaba ahí: su ciclo continúa cuando los turistas extranjeros compran el mismo objeto que antes habían tirado.

La crítica implícita es evidente en el contraste entre país desarrollado como generador universal de basura o residuos y país empobrecido como receptor pasivo de esos desperdicios, si bien el álbum de Sylvain Victor impulsa una exploración sociológica más profunda al mostrar que estos mundos supuestamente opuestos actúan igual: la historia de la camiseta se repite de forma casi idéntica en el caso del niño blanco y del niño negro; solo cambian el contexto y los usos que ambos dan a la prenda, pero en ambos casos termina siendo desechada y reciclada. La obra de Victor también resulta original por no partir de una historia preexistente, por su propuesta estética y su riqueza de matices. Ya desde el título llama la atención y se desmarca del resto de obras del corpus seleccionado al no construirse con el nombre del objeto protagonista, sino con un concepto de gran carga simbólica, *ado-ka-frè*, palabra empleada en los mercados de Costa de Marfil para aludir a la ropa de segunda mano y que significa “intentar ver” en lengua bambara,

como revela la cita inicial: “Ado-ka-frè veut dire ‘essaie-voir’ en bambara. C’est le nom donné à la fripe vendue sur les marchés de Côte d’Ivoire. Voici son histoire” (Victor, 2017, s. p.). Así, el verdadero tema de esta historia no es la vida de la camiseta, sino la segunda vida de la ropa y, a partir de ella, la reflexión sobre la producción textil y la globalización.

En esta economía e intercambio global de la que participan los objetos, la reflexión sobre cómo los producimos y cómo nos relacionamos con ellos se impone por la necesidad de comprender ciertos mecanismos básicos de nuestra cultura material. Los objetos se revelan como imágenes y símbolos, como formas de representar culturalmente experiencias de producción, consumo e intercambio. En este sentido, los títulos del corpus seleccionado conectan con esa narrativa de objetos que conforma la *it-fiction*, con planteamiento similar (tipo de personaje protagonista y esquema narrativo circular o itinerante), aunque con diferentes propuestas estéticas. Sin embargo, no hay en estas obras contemporáneas rastro intertextual alguno de dicha tradición narrativa, salvo en el caso del álbum sin palabras de Müller, cuya relación con “El soldadito de plomo” es evidente. Sin embargo, el espíritu de la *it-fiction* sí aparece en la cuentística de Hans Christian Andersen, padre moderno de la narrativa de objetos y precedente directo de Walt Disney en el uso de objetos animados.

Aunque los objetos con voz y vida propia forman parte del imaginario colectivo, cabe recordar que con anterioridad a la *it-fiction* es difícil encontrar ejemplos de objetos parlantes en historias con un cronotopo costumbrista. Sí hay casos de seres humanos transmutados en animales, como el Lucio de Apuleyo, así como animales que actúan como trasuntos de seres humanos, caso de la fábula tradicional, pero no de objetos que hablan y que actúan como tales. Esta parece ser una verdadera innovación de la *it-fiction*, una literatura que Andersen pudo conocer y absorber en sus relatos y estos, a su vez, pudieron contribuir a popularizar esa tradición de objetos animados, expandiéndola después por distintos espacios de la ficción narrativa, literaria y audiovisual para niños.

En todo caso, las concomitancias entre la *it-fiction* y la LIJ aquí analizadas ponen de manifiesto que en los territorios de la mal llamada “literatura general” y de la LIJ existen más continuidades y desplazamientos que rupturas. De un lado, tenemos la evolución de la *it-fiction* entre finales del siglo XVIII y principios del XIX, que pasó de estar dirigida a un público adulto a centrarse en un lector infantojuvenil, precisamente en un momento en el que se estaba construyendo un nuevo mercado con este colectivo específico al que dirigían su mirada e interés tanto editores y libreros como escritores (García-Padrino, 2003); de otro, apreciamos en obras de la LIJ contemporánea un esquema aparentemente infantil como es el de un objeto que narra su vida, esquema que resulta ser un dispositivo ficcional surgido originalmente en la ficción para adultos.

Tal como plantea Zohar Shavit (2009), aunque los sistemas de la literatura para adultos y la infantojuvenil fueran en sus orígenes categorías estancas y opuestas por completo en términos de público (adultos frente a niños o adolescentes) y estatus (textos canónicos frente a no canónicos), en la poética de la LIJ moderna sus relaciones son dinámicas, pues los sistemas son heterogéneos y sus fronteras son difusas. Así, en su aplicación a la LIJ, podríamos considerar la *it-fiction* moderna y contemporánea como ambivalente dentro del sistema literario. Por un lado, la *it-fiction* puede ser leída por distintos públicos: “these texts belongs simultaneously to more than one system and consequently are read differently (though concurrently), by at least two groups of readers” (Shavit, 2009, p. 66). Por otro, los textos ambivalentes tienden a manipular los modelos que ya han sido rechazados por el sistema adulto, pero que aún no han sido acogidos por el sistema infantil; una vez accede a este, se expande a través de imitaciones, a menudo de inferior calidad. El esquema narrativo de la *it-fiction* entró en la literatura infantil en el momento en que

la literatura para adultos comenzó a agotar el modelo inicial, lo que no impidió que continuara siendo productivo durante los siglos XX y XIX (Peñas-Ruiz, 2012).

## Conclusiones

El análisis desarrollado es una aportación al estudio de las obras infantojuveniles de la edad moderna y contemporánea que habrá de ser completado con un corpus mayor de obras para profundizar en las conexiones entre *it-fiction* y LIJ<sup>7</sup>.

Si bien no parece haber una influencia directa de la *it-fiction* en las vidas de objetos contemporáneas analizadas, sí es posible sostener que la LIJ actual bebe indirectamente de ella a través del imaginario colectivo común a las historias que, como *El soldadito de plomo*, recibieron esa herencia cultural de objetos animados presente en distintas tradiciones literarias.

Este estudio permite ampliar el estado actual del conocimiento sobre la LIJ contemporánea gracias a su comparación con la *it-fiction*, cuyo recorrido histórico se solía explicar en términos de nacimiento en el seno de la literatura destinada a adultos y muerte en la LIJ, esto es, sin considerar que los presupuestos básicos que la conformaron (los animales y objetos parlantes y el motivo del viaje o la circulación como marco de la narración) perviven en obras actuales y que, en última instancia, entroncan con las raíces más antiguas de la narración como actividad humana. Los objetos animados pertenecen a un estadio del imaginario colectivo asociado al pensamiento mágico, a las proyecciones del ser humano en los elementos de la naturaleza, de modo que estas historias antiguas y modernas son una suerte de “espejo antropológico” con el que se representan las sociedades y sus culturas. Así, el análisis comparativo entre las narrativas literarias adscritas a la *it-fiction* y determinadas obras de la LIJ ha permitido abordar cómo un mismo esquema narrativo (las vidas de objetos) puede dirigirse por igual a distintos perfiles lectores; cómo, en el seno de la propia *it-fiction*, se produjo ese desplazamiento lector y cómo, en definitiva, las categorías con las que clasificamos la lectura no son más que un artificio que en ocasiones los lectores pueden sortear, *rescatando* “el libro de la categoría a la que ha sido condenado” (Manguel, 2023, p. 373).

Como se ha constatado, estas vidas de objetos antiguas y modernas, con sus vínculos temáticos y estructurales y sus concomitancias estético-culturales, generan por igual relatos sobre la relación que establecen las sociedades con los objetos que las rodean y configuran. En este sentido, las historias analizadas trascienden la anécdota vital del objeto, pudiendo ser interpretadas como discursos y síntomas de las preocupaciones sociales que en distintos momentos de la historia ha mostrado el ser humano por la cultura material. Desde las inquietudes ilustradas hacia el intercambio de mercancías y los objetos (y sujetos, en el caso de la esclavitud), hasta la cultura del usar y tirar y el exacerbado consumismo de la sociedad actual, estos personajes singulares trascienden su materialidad y, tal como revela el corpus analizado, interpelan a los lectores sobre la relación del hombre con los artefactos, la globalización y las consecuencias del capitalismo en las sociedades postindustriales.

## Notas

<sup>1</sup> Una primera versión de esta investigación fue presentada en el Máster en Libros y Literatura Infantil y Juvenil (promoción de 2018/2019) de la Universitat Autònoma de Barcelona en forma de Trabajo Final de Máster, bajo la supervisión de la Dra. Ana María Díaz-Plaja Taboada, a cuya memoria dedico estas páginas. Agradezco a Ana Luisa Baquero Escudero y a Ana Garralón su lectura y comentarios al texto, así como a Ellen Duthie, Mar Benegas, Pep Bruno y Carlos Lapeña Morón sus sugerencias de títulos para el corpus.

<sup>2</sup> Tras los primeros estudios de la *it-fiction* en la literatura española (Peñas-Ruiz, 2012; 2017) se han ocupado de este tema Cuvardic-García (2019; 2020) y, más recientemente, Nogueroles-Jiménez (2023).

<sup>3</sup> Por tanto, fuera del corpus han quedado obras con estructura itinerante, pero que no se centran en narrar la vida del objeto, aunque este sea el eje o motor del relato (como *La maleta*, Babulinka Books, 2018; *Cepillo*, Kalandraka, 2016; *El globito rojo*, Lumen, 1998...), así como títulos con objetos como protagonistas, pero que no tienen por eje la vida del objeto ni una estructura itinerante (*El lápiz fantástico*, SM, 1996; *Limoncito*, Océano, 2010; *Pequeño Botón*, Narval, 2019, entre otros muchos).

<sup>4</sup> También llamada *it-narrative* u *object narrative*, data del siglo XVIII (con pervivencias en el XIX), aunque su origen, desde el punto de vista de la voz autobiográfica y del personaje espía, se remonta a la literatura grecolatina y al relato lucianesco (Peñas-Ruiz, 2012).

<sup>5</sup> En los cuentos de hadas, en todo caso, el objeto no es un personaje protagonista: es una herramienta al servicio del personaje, a modo de objeto mágico (Nikolajeva, 2014, p. 67), o bien un elemento de fondo (Ferreira-Boo, 2017).

<sup>6</sup> Basta citar, a modo de ejemplo, dos novelas datadas hacia 1780: *The Adventures of a Pincushion. Designed chiefly for the use of young ladies*, de Mary Ann Kilner o la anónima *The Adventures of a Whipping-Top. Illustrated with Stories of many Bad Boys, who themselves deserve Whipping, and of some Good Boys, who deserve Plum-Cakes. Written by Itself*.

<sup>7</sup> Entre otras posibilidades, dado que el esquema no se agota en la narrativa, sería de interés atender a las vidas de objetos articuladas en la poesía y el teatro. Pensemos en obras como *Trastario* de Pedro Mañas y *Blondinette* de Oswaldo Díaz.

## Referencias

- Blackwell, M. (2004). *Extraneous bodies*. The contagion of live-tooth transplantation in late-eighteenth-Century England. *Eighteenth-Century life*, 28(1), 21-68.
- Blackwell, M. (Ed.) (2007). *The secret life of things. Animals, objects, and it-narratives in Eighteenth-Century England*. Bucknell University Press.
- Blake, Q. (s.f.). Inspirations. Quentin Blake. En Teachers TV, *Quentin Blake. Power of Illustration*. <https://vimeo.com/249644268>
- Brown, B. (2015). *Other things*. The University of Chicago Press.
- Cuvardic-García, D., & Cerdas Fallas, M. (2020). La enunciación de objeto en Catulo, Horacio y Marcial. *Revista de filología y lingüística de la Universidad de Costa Rica*, 46, 191-205. <https://doi.org/10.15517/rfl.v46iEspecial.41587>
- Cuvardic-García, D. (2019). Enunciación de objeto y minificción en la literatura costarricense: *Artefactos*, de Rafael Ángel Herra. En D. Hernández, J. A. Ramos Arteaga, & N. M<sup>a</sup>. Concepción Lorenzo (Coords.), *Dentro de la piedra. Ensayos sobre minificción y Antología* (pp. 71-83). Servicio de Publicaciones, Universidad de La Laguna.
- Escámez-Sánchez, J. (1998). Ética y educación ambiental. En P. Aznar-Minguet (Coord.), *La educación ambiental en la sociedad global* (pp. 14-27). Universitat de València.
- Ferreira-Boo, C. (2017). El personaje en el cuento maravilloso: la subversión de arquetipos femeninos de brujas, princesas y hadas. *AILIJ*, 15, 41-56. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6267724>
- García-Padrino, J. (2003). Las lecturas infantiles. En V. Infantes, F. López, & J.-F. Botrel (Dirs.), *Historia de la edición y de la lectura en España 1472-1914* (pp. 735-744). Fundación Germán Sánchez Ruipérez.
- Moja, B. (2016). *Children's Literature: testi minore per una letteratura maggiore. An Introduction to It Narratives*. Universidad degli Studi di Milano. [https://www.academia.edu/24917871/An\\_Introduction\\_to\\_It\\_Narratives](https://www.academia.edu/24917871/An_Introduction_to_It_Narratives)
- Latouche, S. (2014). *Hecho para tirar: la irracionalidad de la obsolescencia programada*. Octaedro.
- Manguel, A. (2023). *Una historia de la lectura*. Alianza Editorial.

- Nicolopoulou, A. (2008). Rethinking character representation and its development in children's narratives. En J. Guo, E. Lieven, N. Budwig, S. Ervin-Tripp, K. Nakamura, & S. Özçalışkan, *Crosslinguistic approaches to the psychology of language. Research in the tradition of Dan Slobin* (pp. 241-251). Psychology Press.
- Nikolajeva, M. (2014). *Retórica del personaje en la literatura para niños*. FCE.
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2006). *How picturebooks work*. Routledge.
- Nobile, A. (2007). *Literatura infantil y juvenil: la infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. Ediciones Morata y Ministerio de Educación y Ciencia.
- Noguerol-Jiménez, F. (2023). Francisco Tario y la narrativa del ello. En R. García-Gutiérrez (Ed.), *Todos los caminos conducen a Rulfo. Itinerarios del cuento mexicano desde el modernismo a El Llano en llamas* (pp. 337-356). Peter Lang. <https://gredos.usal.es/handle/10366/153093>
- Nowka, S. (2015). Objects narratives. In G. Day, & J. Lynch (Eds.), *The encyclopedia of British literature 1660-1789*. Vol. 3 (pp. 847-849). John Willey & Sons.
- Parada, A. E. (2019). *Lectura y contralectura en la Historia de la Lectura*. Eduvim.
- Peñas-Ruiz, A. (2017). Miradas de lo insignificante. De la *it-fiction* a las nuevas formas de hacer historia. En J. M. González, M. L. Sotelo, M. Cristina, H. Gold, D. Thion, B. Ripoll, & J. Cáliz (Eds.), *La historia en la literatura española del siglo XIX. VII Coloquio (Barcelona, 22-24 de octubre de 2014)* (pp. 489-508). Edicions de la Universitat de Barcelona. <https://www.edicions.ub.edu/ficha.aspx?cod=08564>
- Peñas-Ruiz, A. (2012). La circulación de formas y técnicas narrativas: sobre *it-fiction* y cuento de objeto. En P. Botta (Coord.), L. Silvestri, L. Frattale, & M. Lefevre (Eds.), *Rumbos del hispanismo en el umbral del Cincuentenario de la AIH*, 5. Moderna y Contemporánea (pp. 497-508). Bagatto Libri. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7533106>
- Price, L. (2013). *How to do things with books in Victorian Britain*. Princeton University Press.
- Shavit, Z. (2009). *Poetics of children's literature*. University of Georgia Press.
- Vermeule, B. (2010). *Why do we care about literary characters?* Johns Hopkins University Press.
- Villanueva, D. (1991), *El polen de ideas: teoría, crítica, historia y literatura comparada*. PPU.

## Textos primarios

- Balmaseda, J. (1863). Memorias de una muñeca. *La educanda. Periódico de señoritas*, 20-32, del 30 de abril al 31 de julio.
- Blake, Q. (2017). *Clown*. Gallimard. 1ª ed. original 1995, Jonathan Cape.
- Capdevila, R. (1982). *La máquina de coser*. Destino.
- Ende, M. (2001). *El pequeño títere*. SM. 1ª ed, original. 1995, Thienemann.
- Müller, J. (2005). *El soldadito de plomo en dibujos, basado en el cuento de Hans Christian Andersen*. Lóguez. 1ª ed. original 1992. Harper Collins.
- Sánchez Biedma, J. (1868). Aventuras de una silla contadas por ella misma. *El Museo Universal*, XII, 40-43, 45, del 4 de octubre al 8 de noviembre.
- Ungerer, T. (2011). *Otto. Autobiografía de un osito de peluche*. Ediciones B. 1ª ed. original 1999, Ecole des Loisirs
- Victor, S. (2003), *Ado-ka-frè*. Chours.