



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

CREACIÓN DE UN ÁLBUM INFANTIL CON LA TEMÁTICA DE LOS SUEÑOS. LOS SUEÑOS DE LEILA.

Autora: Sonia Martínez García

Tutora: Sara Blancas Álvarez

Línea de investigación en el que se encuadra el TFM:

Ilustración

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2020

TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

CREACIÓN DE UN ÁLBUM INFANTIL CON LA TEMÁTICA DE LOS SUEÑOS. LOS SUEÑOS DE LEILA.

Autora: Sonia Martínez García

Tutora: Sara Blancas Álvarez

Línea de investigación en el que se encuadra el TFM:

Ilustración

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2020


DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. **SONIA MARTÍNEZ GARCÍA** con DNI **50641734-N**, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: **CREACIÓN DE UN ÁLBUM INFANTIL CON LA TEMÁTICA DE LOS SUEÑOS. LOS SUEÑOS DE LEILA**, declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a **12 de JUNIO de 2020**.

El autor:



SONIA MARTÍNEZ GARCÍA

Resumen (español)

Este TFM, de carácter principalmente práctico, se centra en la realización de un álbum ilustrado infantil con la temática de los sueños como idea principal. En el siguiente proyecto se realiza un estudio de la temática de los sueños en los álbumes ilustrados, la importancia de los personajes en las historias y el desarrollo de la imaginación y creatividad en los niños. Para la representación de los sueños se hace un estudio de álbumes movidos por el surrealismo como inspiración para realizar las ilustraciones basadas en sueños.

La parte práctica de este trabajo consiste en la realización de un álbum ilustrado donde una niña viaja por sus sueños y en uno de ellos consigue vencer uno de sus miedos a través de la imaginación.

Abstract (inglés)

This mainly practical TFM focuses on the realization of a children's illustrated album with the theme of dreams as the main idea.

In the following project, a study is made of the theme of dreams in picture books, the importance of characters in stories and the development of imagination and creativity in children. For the representation of dreams a study of albums moved by surrealism is made as inspiration to make the illustrations based on dreams.

The practical part of this work consists of making an illustrated album where a girl travels through her dreams and in one of them she manages to overcome one of her fears through her imagination.

Palabras Clave (español)

Ilustración - Álbum ilustrado - Sueños - Imaginación

Key words (inglés)

Illustration - Picture Book - Dreams - Imagination

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.....	Pág 6.
2. OBJETIVOS.....	Pág 7.
2.1. Objetivos generales	
2.2. Objetivos específicos	
3. METODOLOGÍA.....	Pág 8.
4. TEMÁTICA DE LOS SUEÑOS EN EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL.....	Pág 9.
4.1. Listado de álbumes ilustrados con esa temática.....	Pág 10
4.2. Resumen de los conceptos principales y pertinentes.....	Pág 15
4.2.1. Fuentes de inspiración.....	Pág 20
5. EL SURREALISMO EN EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL.....	Pág 23
5.1. Álbumes con historias e ilustraciones surrealistas.....	Pág 24
6. REFERENTES.....	Pág 30
7. PROPUESTA Y CREACIÓN DE UN ÁLBUM ILUSTRADO.....	Pág 35
7.1. Guión.....	Pág 35
7.2. Bocetos.....	Pág 35
7.3. Storyboard.....	Pág 40
7.4. Texto.....	Pág 41
7.5. Técnica.....	Pág 42
7.6. Ilustraciones: bocetos, desarrollo y definitivas.....	Pág 42
7.7. Maquetación.....	Pág 48
8. CONCLUSIONES.....	Pág 57
9. BIBLIOGRAFÍA.....	Pág 58
10. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	Pág 59
11. CURRÍCULUM.....	Pág 61

1. INTRODUCCIÓN

Los sueños, al ser en ocasiones inconexos y sin lógica alguna, se suelen asociar con nuestro inconsciente y con que son incontrolables. Es en esos mundos desconocidos donde nuestra mente juega con nuestros recuerdos, inseguridades o deseos los cuales en ocasiones recordarnos, y en otras olvidamos casi al instante.

Creo que es importante la perseverancia de estos sueños como posibles ideas para la creación de nuevas historias, y son una muy buena oportunidad para desarrollar la imaginación de los niños y niñas que lean sobre ellos. Si se le da una coherencia narrativa a cada uno de estos sueños es posible crear nuevas aventuras increíbles y totalmente nuevas a lo que estamos acostumbrados a ver en la era actual con el clásico y típico camino del héroe o heroína.

Para ello, se realizará un recorrido por las clásicas historias de cuentos de hadas a través del libro de Bruno Bettelheim "*Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*" (1975) y por obras influenciadas por el movimiento surrealista como son "*El árbol rojo*" (2005) o los álbumes "*Imagina un día*" (2003), "*Imagina una noche*" (2013) e "*Imagina un lugar*" (2013) con las ilustraciones surrealistas de Rob Gonsalves y los poéticos textos de Sara L. Thompson. También podremos ver un listado de álbumes donde el tema principal sea el sueño que sirven como inspiración a mi propia historia tales como la edición más nueva de "*Alicia en el País de las Maravillas*" (2016) con las ilustraciones de Benjamin Lacome.

2. OBJETIVOS

Objetivos generales:

- Creación de un álbum ilustrado que trate sobre los sueños.
- Inventar nuevas historias a partir de experiencias propias con los sueños.
- Potenciar la importancia de la imaginación en los niños y niñas.

Objetivos específicos:

- Presentar los deseos y miedos de la protagonista de la historia a través del simbolismo onírico.
- Crear a través del recuerdo ilustraciones de mis sueños tanto de la infancia como actuales.
- Comprender el paso de la dependencia en otros a la madurez logrando hacerlo por una misma para resolver problemas personales.

3. METODOLOGÍA

El proyecto trata de un trabajo fundamentalmente práctico, para el que se ha realizado una fase inicial de documentación teórica en torno a los conceptos fundamentales tratados en el mismo. En la parte teórica se investiga sobre el sueño y los álbumes ilustrados que tengan esta temática además de hacer una pequeña trayectoria por los cuentos de hadas y sus conceptos pertinentes. El surrealismo es un movimiento muy ligado a los mundos oníricos por lo que también se buscarán álbumes donde sus ilustraciones tengan esta influencia sin estar contando necesariamente un sueño. De esta manera se puede comprender mejor de qué manera hacer las composiciones de las dobles páginas de mi álbum “*Los sueños de Leila*” y a partir de los referentes encontrados tras esta investigación y los ya conocidos, aprender cómo hacer un buen uso técnico en las ilustraciones. El proceso que he llevado a lo largo de todo el proyecto se ha basado en 10 fases:

- Fase 1: Confección de la idea principal de la historia a partir de experiencias propias con los sueños durante los años.
- Fase 2: Documentación sobre el tema, donde entra esa búsqueda de los diferentes álbumes y de referentes que me puedan servir de influencia para la realización del álbum.
- Fase 3: Diseño de personajes. Aquí entra el juego de diferentes posibilidades que simbolicen la inocencia y la ilusión sobre viajar entre los sueños, como es el caso de la protagonista.
- Fase 4: Diseño de fondos. Realización en dibujos de los lugares que aparecerán en la historia, decidiendo cómo unirlos entre ellos para crear fondos únicos.
- Fase 5: Realización de bocetos.
- Fase 6: Dibujar el storyboard para una visión más esquemática y global de la historia haciendo que vayamos a lo esencial.
- Fase 7: Pruebas y experimentación de las técnicas y distintas posibilidades de composiciones en las dobles páginas.
- Fase 8: Bocetos definitivos.
- Fase 9: Ilustraciones definitivas.
- Fase 10: Maquetación de las ilustraciones definitivas con el texto, haciendo que éste se integre bien y cuidando que no queden palabras partidas, que las dobles páginas se vean equilibradas e integrando en alguna ocasión el texto conforme al dibujo.

4. TEMÁTICA DE LOS SUEÑOS EN EL ÁLBUM ILUSTRADO INFANTIL.



4.1. Listado de álbumes ilustrados sobre esa temática

No son pocos los álbumes ilustrados que traten el mundo de los sueños como tema principal, pero sí se ejecutan con ideas muy diferentes. Pueden tratar sobre el viaje que se hace en la noche hasta llegar al sueño, de como podemos explorar un mundo tan lleno de magia y vivir aventuras inimaginables, para incentivar a los niños a querer irse a dormir...etc. Hay muchas maneras de abordar este tema, y con los métodos y técnicas más actuales se van renovando cada vez más las ideas, dando lugar a historias completamente nuevas.

De entre los cuentos que existen con el tema de los sueños he realizado una recopilación basándome en la estructura que siguen para contar sus historias y en su manera de mostrar como éstos fomentan la creatividad para crear un interés en los pequeños. Las estructuras narrativas de los elegidos siguen casi siempre el patrón de mostrar lo maravilloso que puede ser soñar, mostrando a personajes muy característicos que van guiando al lector por estos lugares surrealistas. Con una primera presentación del/la protagonista, conocemos sus sueños y sus miedos, para después colocarlos en contexto con la trama principal; o a veces, simplemente contamos las grandes maravillas de estos mundos, como ocurre en *“El maravilloso viaje a través de la noche”* (1989).

Los álbumes seleccionados son los siguientes: *“Las llaves de los sueños”* (2018), *“El maravilloso viaje a través de la noche”* (1989), *“El libro de los sueños”* (2013) y el clásico *“Alicia en el País de las Maravillas”* (2016).

Uno de ellos se trata de *“Las llaves de los sueños”* (2018) de Ana Meilán y con las ilustraciones de Silvina Eduardo. Se trata de un cuento que nos anima a confiar en nosotros mismos, donde a la pro-



Imagen 1. Ilustración del álbum *“Las llaves de los sueños”* (Ana Meilán y Silvia Eduardo, 2018, Entre Nubes y Cuentos).

tagonista de esta historia, Adele, le encanta vivir aventuras en sus sueños. Un día su madre le da unas llaves con diferentes formas, y le dice que cada una de ellas abre un sueño diferente. Cada noche, Adele tendría que apretar fuerte su llave y esperar a que una estrella en el cielo se encienda para ella y así comenzar su aventura.

La forma tan enternecedora que tiene de contar esta historia la acompaña la idea de la imaginación a través del objeto de la llave, con la cual la niña coge la confianza necesaria para evitar las pesadillas y amar cada vez más el irse a dormir. Las ilustraciones también nos muestran una gran fuente de creatividad al estar hechas con texturas y materiales en forma de collage, dándole un aspecto muy innovador y atractivo. Sin embargo, es la historia la que sirve de gran influencia para el álbum ilustrado de *“El sueño de Leila”*, pues a ésta también se le presenta el problema de las pesadillas y el buscar una solución para aplacarlos termina convirtiéndose en el logro de su propia confianza.

Más libros como este son los que llamaron mi atención con respecto a mi propio álbum, y otro ejemplo es el de *“El maravilloso viaje a través de la noche”* (1989) de Helme Heine. En este cuento se relata el viaje que se realiza mientras nos estamos quedando dormidos hasta que llegamos al sueño. De nuevo se trata de una historia que nos hace disfrutar del mundo que nos rodea en la noche invitando así a su vez a los niños a descansar. Dormir y Sueño se transforman en dos personajes principales que guían a todas las personas del mundo a vivir estas aventuras, además de describir estos momentos como el paraíso. Como se puede ver, la idea de hacer aún más atractivos e impresionantes los sueños que solemos tener incentivan a los niños a querer tenerlos en la realidad, y esto es un punto muy importante en este tipo de relatos. La fantasía y el surrealismo que lo rodean, aunque sean inexplicables en ocasiones, son grandes hazañas irrepitibles que sólo se harán realidad en nuestra mente, y hay que enseñar que podemos ser capaces de crearlas.



Imagen 2. Ilustración del álbum *“El maravilloso viaje a través de la noche”* (Helme Heine, 1989, Lóguez).

Estas historias nunca acaban, y se muestran para muchos tipos de edades dentro de la ilustración infantil. “*El libro de los sueños*” (2013) de la ilustradora Shirin Adl es claramente otro ejemplo más, dedicado esta vez para niños a partir de 3 años. Sus ilustraciones son propias de los sueños con esos colores tan vibrantes y ese estilo de collage que le da un toque aún más infantil y llamativo. Esta no es la característica que influye o busco en mi álbum personal, pues la técnica corre por otros autores. Lo que más me interesa es la propia la inocencia de los niños y niñas mostrada en el cuento a través de sus ilustraciones.

En la historia también expone e incentiva ese deseo por saber más de los mundos oníricos, de todo lo que te pueden mostrar y de cómo hay que enfrentarse a los malos momentos para convertirlos en buenos. Se trata de una estrategia muy útil para decirles a los niños que incluso de esa pesadilla podemos llegar a aprender y hacerles entender que nada malo podría ocurrirnos allí ya que todo vuelve a la normalidad al despertarnos.

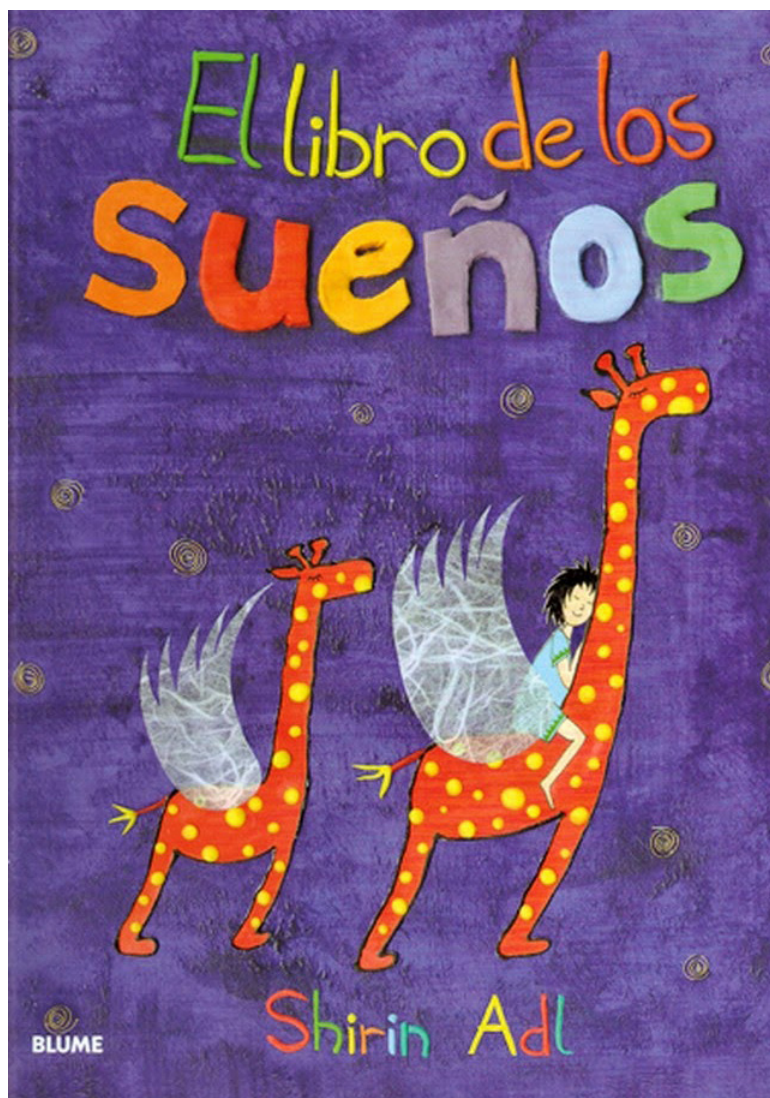


Imagen 3. Portada del álbum “El libro de los sueños” (Shirin Adl, 2013, BLUME).

Por último, y aunque haya muchos ejemplos más de historias de esta temática, no puede faltar una de las más famosas y relevantes de todos los tiempos, que no es otra que “*Alicia en el país de las maravillas*” (1865). La historia original se relata en la novela de fantasía escrita por Charles Lutwidge Dodgson y se ha adaptado en numerosas ocasiones a todo tipo de formatos, como a innumerables libros, al mundo cinematográfico o al álbum ilustrado. Una de las adaptaciones más recientes es la versión del ilustrador y autor francés Benjamin Lacombe, donde su estilo de dibujo envuelve al mundo onírico de Alicia en un aire aún más misterioso e inquietante. En esta edición de “*Alicia en el país de las maravillas*” (2016) tiene aspectos muy interesantes como es el juego que se hace con el texto de la historia, pues varía de tamaño según lo que quiera hacer sentir al lector y realmente esto hace que le dé un aire más mágico propio de los sueños.



Imagen 4. Ilustración del álbum “*Alicia en el país de las maravillas*” (Benjamin Lacombe, 2016, ELDEVIVES).

Otra de las características que más llamaron mi atención de esta versión de Lacombe son las ilustraciones desplegadas. Al hacer esto, se crean sensaciones aún más potentes que lo que lo haría un dibujo al tamaño del libro. Un ejemplo de esto son las imágenes donde Alicia está creciendo tras beberse la pócima y para mostrar lo grande que se ha hecho la doble página se despliega por la derecha y por la izquierda, haciendo que la propia Alicia salga del libro.

Al fin y al cabo, la historia de Alicia trata del sueño de una niña que viaja a lugares de lo más extraños, y se ha convertido en cultura popular a lo largo de los muchos años de su primera aparición en este mundo. Es un cuento que trasciende todas las edades, pero además nos hace volver atrás, a cuando

nuestra imaginación volaba por encima de todo lo racional y la fantasía podía aparecer en cualquier sitio. En su introducción a la obra de Carroll, la propia escritora británica Virginia Woolf relataba:

“No son libros infantiles, son libros que nos convierten en infantes”(Woolf, 1939).

Es preciso afirmar que existe una gran cantidad de álbumes ilustrados donde el sueño es el tema principal. Sin embargo, también es seguro saber que esta es una temática inagotable de nuestras mentes, por lo que siempre se le puede sacar jugo a este tipo de historias. Al hacerlo, no sólo exploramos en las preocupaciones y sueños de los niños y niñas que leen estos cuentos, sino también en nosotros mismos al hacer un psicoanálisis de nuestras propias experiencias en la vida onírica. La innovación es algo que nunca faltará y es algo que puede desarrollar nuevos avances en las estructuras narrativas clásicas.

4.2. RESUMEN DE LOS CONCEPTOS PRINCIPALES Y PERTINENTES: la importancia de la estructura argumental, el papel del héroe/heroína y la interpretación de los sueños

Después de leer tantas historias diferentes a lo largo de los años, pienso que en todas ellas debe haber un crecimiento, ya sea en los personajes de ésta, en el lector o lectora o en el propio escritor o escritora para que funcione. En los llamados “cuentos de hadas” o historias que escuchamos de niños, suelen tener como conceptos y objetivos principales el fomentar ciertos desarrollos de la infancia y revelar este crecimiento.

De estos conceptos habla el psiquiatra y psicólogo Bruno Bettelheim en su libro “Psicoanálisis de los cuentos de hadas” (*The uses of enchantment. The meaning and importance of fairy tales, 1975*) siendo éstos fundamentales para un soporte sólido en la educación moral y emocional de los niños. En estas mismas ideas me baso en la historia de “*Los sueños de Leila*” para conseguir ese progreso.

“El niño, mientras se desarrolla, debe aprender, paso a paso, a comprenderse mejor; así se hace más capaz de comprender a los otros [...]” (Bettelheim, 1975)

La experiencia que se lleva el infante le debe presentar problemáticas a las que se puede enfrentar, en las que encuentre finalmente una solución para poder aplicar a la realidad. Con esto, termina conociéndose a sí mismo, como señala el doctor Bettelheim, y a su vez aprende a conectar con los demás.

No en todos los cuentos de hadas debe mostrarse necesariamente una solución, pues al no mostrarla se adquiere otro tipo de conocimiento más ligado con la realidad: a veces no existen los finales felices. Claros y mucho más fuertes son los ejemplos de las adaptaciones de cuentos clásicos de los Hermanos Grimm con el final de “*La Bella Durmiente*” (1812) o “*Hansel y Gretel*” (1812), mucho más oscuros que los finales a los que Disney nos ha acostumbrado. Obviamente, estas historias no van dirigidas a los niños. Por una parte por la propia protección de los padres a sus hijos a no conocer la maldad y crueldades humanas y porque se pueden mostrar temas maduros y realistas de una forma más sutil sin tener que recurrir aún a la crueldad visual. Un ejemplo sería las problemáticas presentadas como la soledad, la cual es definida perfectamente en las ilustraciones de Jimmy Liao debido a las composiciones donde el espacio se interpone con el personaje y lo aplaca, sintiéndose pequeño de una forma más simbólica frente a él.

Por supuesto, la historia que se relate debe mantener la atención del niño. Bettelheim explica que para esto hay que estimular la imaginación del niño llenándolo con relatos que le diviertan y exciten su curiosidad. Los sueños son un mundo donde entra directamente la imaginación, los recuerdos y

su memoria. Debido a esto se puede sacar provecho infinito para crear cuentos muy diferentes unos con los otros. Los cuentos de hadas específicamente, explayan una gran fuente de creatividad para la imaginación de los niños, que no se podría llegar a explorar de otra forma. Bettelheim afirma que “*La forma y estructura de los cuentos de hadas sugieren al niño imágenes que le servirán para estructurar sus propios ensueños y canalizar mejor su vida*”. (Bettelheim, 1975, pág 15).

La estructura de “Los sueños de Leila” se basa en primera instancia en una presentación del personaje principal. Posteriormente sigue mostrando sus sueños y miedos reflejados en los sueños que suele tener y la narración termina con un sueño en específico que logra controlar y darle una solución. La protagonista de la historia, Leila, comprende al final cual es la mayor preocupación del gigante Ori. Así es como se muestra que ella es capaz de tener sueños lúcidos, y se hace saber a su vez a los lectores que en ocasiones podemos ser capaces de controlar nuestros propios sueños y darles una vuelta de tuerca. En este caso, un sueño que empieza a convertirse en pesadilla es frenado por la imaginación de Leila y por su gran paso a resolver un problema por ella misma.

Este tipo de sucesos pueden crear cierta seguridad en el niño o niña que lo lea y lleve tiempo no queriendo irse a dormir por el hecho de encontrarse una vez más con una pesadilla. De aquí derivamos al concepto que Leila tiene como heroína en el relato, pues cada héroe o heroína se muestra mucho más atractivo a la hora de que el niño pueda identificarse con los mismos. El mismo Bruno Bettelheim reafirma este hecho como algo fundamental para atraer la atención del lector; el niño o niña, al sentir que tiene similitudes con la protagonista, logra sufrir con ella y alegrarse por sus logros alcanzando así una motivación personal mucho más arraigada. Esto se consigue gracias a mostrar un buen desarrollo de la protagonista, exponiendo sus miedos e inseguridades pero a la vez también sus virtudes, como las que todas las personas poseemos.

El álbum ilustrado “Por pequeño que parezca” (2017) de Fátima Fernández como autora de la historia y Juan Hernaz como ilustrador, no tendría el mismo impacto si no fuese por el protagonista de la historia. En este caso es esencial para lo que se cuenta y gracias a él podemos vernos y sentirnos identificados en aquellos momentos en los que nos sentimos solos y rechazados. El protagonista se siente inferior a los demás en ocasiones, pues es alguien reservado y la gente lo llama raro. El mensaje positivo que deja al final de la historia puede penetrar perfectamente en las mentes de otros niños que se sientan de la misma manera.



Imagen 5. Portada del álbum “Por pequeño que parezca” (2017) de Fátima Fernández y Juan Hernaz. Editorial Onada.

Asimismo, también pueden ocurrir este tipo de identificaciones con los supuestos “villanos” del cuento. En este caso se muestra un personaje en el que sus defectos son lo que vemos a primera vista, y esto crea un rechazo. A consecuencia esto puede derivar en que algunos otros niños vean esa personalidad en ellos mismos. En el caso de Ori, el gigante al que tienen que enfrentar por confundirlos con comida, termina arrepintiéndose y Leila acaba comprendiéndolo. Él termina siendo un gigante que no consigue hacer amigos y su única compañía son las gacelas de madera y los huertos de papel que él mismo ha creado. Este tipo de reflexiones irían dirigidas a niños y niñas algo más maduros que pudiesen comprender que no sólo existen personas completamente malas o buenas. A veces, sus actos erróneos se deben a preocupaciones internas que son incapaces de poder controlar. Por parte del personaje de Leila, hay que aprender a saber distinguir esto y echar una mano a esas personas.

Supuestos villanos que terminan cambiando a su verdadera naturaleza los hemos visto en muchos cuentos populares, como es el ejemplo del famoso relato “El gigante egoísta” (1888) de Oscar Wilde. En él se narra la aventura del Gigante que descubre que después de tantos años ahuyentando a los niños de su jardín, resulta que eran esenciales para la llegada de la primavera, una forma simbólica del cambio de la personalidad fría como el invierno a cálida y acogedora.



Imagen 6. Ilustración del cuento “El Gigante egoísta” (1998) de Oscar Wilde. Ilustraciones de P.J.Lynch. VICENS VIVES PRIMARIA S.A.

Nuestro anciano cascarrabias Jacob Marley de “Cuento de Navidad” (1945) es un claro modelo de anti-héroe al que al principio de la historia odiaba a la Navidad y a todo el mundo. Poco a poco, tras ver a los tres espíritus de la navidad y experimentar la muerte y la soledad absoluta en primera persona decide

cambiar su forma de actuar y convertirse en alguien mejor. Este tipo de enseñanzas son importantes en igualdad de condiciones, pues los lectores pueden elegir a partir de a quién se parecen, elegir quién quieren ser. Charles Dickens afirmaba y concordaba en que las imágenes de los cuentos ilustrados ayudaban a las niñas y niños del mundo a lograr una conciencia más madura. [1]

En el álbum ilustrado “Los sueños de Leila” el problema se encuentra con una solución poco explotada: la imaginación y la creatividad. Son necesarias para la vida, pero también para las adversidades.

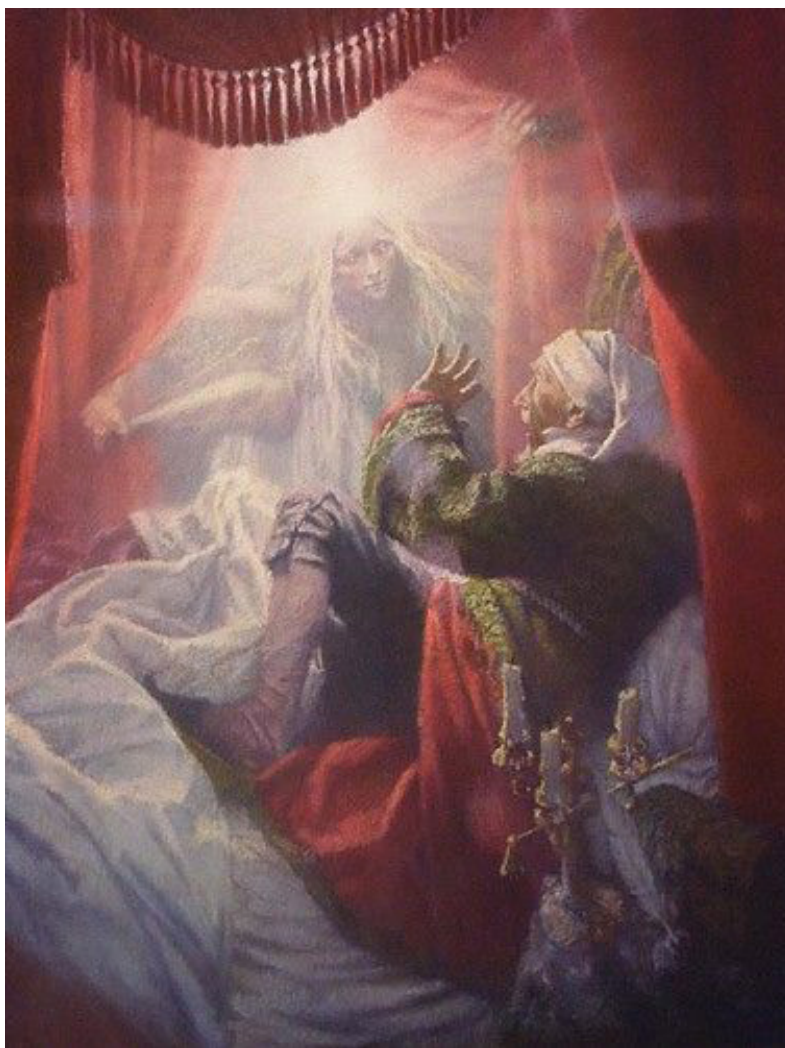


Imagen 7. Ilustración para el libro “Cuento de Navidad” (Charles Dickens, 2003) de Christian Birmingham. VICENS VIVES PRIMARIA S.A.

[1]: En lo referente a los comentarios de Dickens acerca de “Caperucita Roja” y a sus opiniones sobre los cuentos de hadas, veáse Agus Wilson, *The world of Charles Dickens*, Secker and Warbung, Londres, 1970, y Mickael C.Kotzin, *Dickens and The Fairy Tale*, Bowling Green University Press Bowling Green, 1972).

Finalmente, Bettelheim señala como los cuentos de hadas clásicos plantean el famoso término “felices para siempre” muy característico de los finales de éstos. Permiten a los niños creer en la posibilidad de vivir eternamente, aunque sea por un momento. Esto también se plantea en “Los sueños de Leila” pues la niña vuelve a dormirse luego de despertarse de su sueño, pero nunca sabemos si de verdad regresa al mundo del gigante Ori o empieza una nueva aventura. Se deja a la imaginación de la niña o niño que se haya adentrado en esta historia y existe la posibilidad de que así quieran saber más historias de Leila y sus mundos oníricos. A partir de ahí querrán llevarlo a la realidad y desear con toda su ilusión que llegue la hora de dormir, para conocer cada noche mil lugares fantásticos.

Y por último, nos encontramos con uno de los conceptos principales que es el núcleo de la historia del álbum ilustrado: el sueño. Dentro de los acontecimientos que solemos vivir en los sueños se encuentra nuestro inconsciente, y esto lo afirma Sigmund Freud en su libro “La interpretación de los sueños” (1899) quien expone que los sueños son una proyección ilusoria de nuestros deseos que nos llevan al inconsciente. En estos se interpreta la aparición de nuestros anhelos como un intento de controlarlos de un modo lógico dentro de nuestra mente. No sólo los deseos, también aparecen los miedos y preocupaciones, o incluso los recuerdos de nuestra vida. Bien estos recuerdos pueden ser los mismos que has vivido ese día, o pueden aparecer recuerdos de hace años en los cuales no pensabas desde hace mucho tiempo. Decidir qué recuerdos aparecerán es algo incontrolable: el propio Freud decía que una de las tres grandes humillaciones del ser humano residía en su propio descubrimiento que era que el ser humano no puede controlar su propia mente.

4.2.1. Fuentes de inspiración

En el álbum ilustrado que presento Elia tiene constantes sueños ligados a sus deseos, temores y recuerdos. Un ejemplo sería las gacelas de juguete que se encuentra en el mundo del gigante Ori. Éstas son dibujos derivados del Jarrón de las Gacelas (siglo X) de la Alhambra de Granada. El hecho de que estas gacelas pertenecientes a una obra de patrimonio cultural aparezcan en su sueño inspira que la niña las ha visto en algún momento de su vida, forman parte de sus recuerdos, aunque esto no se especifique en el libro. Simplemente se menciona que esas gacelas le suenan de algo y se deja la incógnita en el aire. De esta forma, sabemos que ella las vio y se le quedaron grabadas en su memoria inconscientemente, ya habiéndolas visto en persona, en una fotografía, o en la televisión... Las opciones son numerosas, y nos pueden dar muchas pistas sobre el modo de vida que la niña tiene o ha tenido.



Imagen 8. “El Jarrón de las Gacelas” (siglo X) Autor desconocido. [Jarrón de cerámica.]Patrimonio de “La Alhambra” (Granada).

Muchos de los objetos que ella ha visto o ha tenido en las manos aparecen sin lógica alguna en los lugares de sus sueños, los cuales algunos en específico son objetos propios de mi entorno. Las conchas que nacen en las enredaderas no son otras que aquellas que se venden como patrimonio y símbolo del Camino de Santiago de Galicia. La baranda del balcón al que se asoma Leila es el mismo que en el lugar donde vivo y donde he pasado muchas noches de verano mirando las estrellas como ella. Los mismos sueños son experiencias oníricas propias, conectados en esta historia de tal manera que tengan cierta lógica. De esta manera recurro desde el propio recuerdo y sensaciones que esos sueños me dejaron y los plasmo en las ilustraciones haciéndolos cobrar vida de cierta manera.

Al final de la historia, sin embargo, se deja en el aire la idea de que la magia de los sueños puede estar sucediendo, y que toda la habitación de Leila esté siendo invadida por el mundo onírico en el que había estado en unos segundos. O también puede ser la visión de la protagonista que aún mira a su alrededor medio dormida, y se encuentra entre sueño y realidad.

5. El surrealismo en el álbum ilustrado infantil



5.1. Álbumes con historias e ilustraciones movidas por el surrealismo

Los mundos oníricos de los sueños son conceptos muy presentes en corrientes artísticas como el surrealismo, movimiento el cual nació en Francia tras la Primera Guerra Mundial y que muestra un carácter psicoanalítico muy conectado con el subconsciente. Muchas obras de arte surrealistas muestran esos paisajes imposibles, donde lo irracional toma protagonismo. El objetivo de estas creaciones, era, según André Breton “convertir las contradicciones de los sueños y la realidad en una realidad absoluta, una súper realidad”.

Dentro del álbum ilustrado infantil este tipo de temáticas buscan impulsar el pensamiento lógico de los niños y niñas en su mente. Gianni Rodari, escritor y pedagogo italiano, explica en su “*Gramática de la fantasía*” (1973) sus ideas basándose en las el filósofo John Dewey:

“A propósito de la gramática de los niños (...) veo válida la reflexión de John Dewey en, Como pensamos: <<Las historias imaginarias explicadas por niños poseen todos los grados de la coherencia interna: algunas son inconexas, otras articuladas. Ahora bien, cuando presentan una cohesión imitan el pensamiento reflexivo, y generalmente son el fruto de mentes dotadas de capacidad lógica>> No me parece arbitrario deducir que si queremos enseñar a pensar primero debemos enseñar a inventar.” (Gioanni Rodari, 1973)

Una de las mejores formas para poder incentivar la capacidad lógica e imaginaria es a través de la lectura y la invención de cuentos. En ellos, los niños se adentran en otros mundos y a través del surrealismo, desarrollan su creatividad y su pensamiento, ayudándoles a tener la capacidad de resolver sus problemas en un futuro y acrecentar a su vez la inteligencia.

De ahí salen varios tipos de álbumes ilustrados surrealistas dónde no sirve un solo vistazo para ver todo lo que una doble página te puede ofrecer. Cada vez que vuelves a leerlo, descubres algo nuevo y esto hace que el niño cree el interés necesario de darle un sentido propio en todas sus lecturas y llegar a trascender al tiempo, cuando pueda leerlo con otros ojos y pensamientos.

Los criterios en los que me he basado en la selección de estos álbumes se centra en el viaje del héroe/heroína a través de mundos imposibles. Sus protagonistas van descubriendo lugares totalmente surrealistas a la vez que subscitan la imaginación del niño que lo lea con cada uno de ellos.

Un ejemplo podría ser el álbum ilustrado “Imagina” de Aaron Becker, donde el viaje del héroe y la imaginación de una niña se mezclan en estos mostrando universos completamente diferentes e ilógicos. La protagonista dibuja una puerta en la pared de su habitación que la llevará a mundos increí-

bles donde su imaginación será la pieza clave para decidir su destino. Este libro no tiene texto excepto por una pequeña introducción a la historia, lo que le permite al lector imaginar por su propia cuenta lo que podrá ocurrir en la página siguiente.

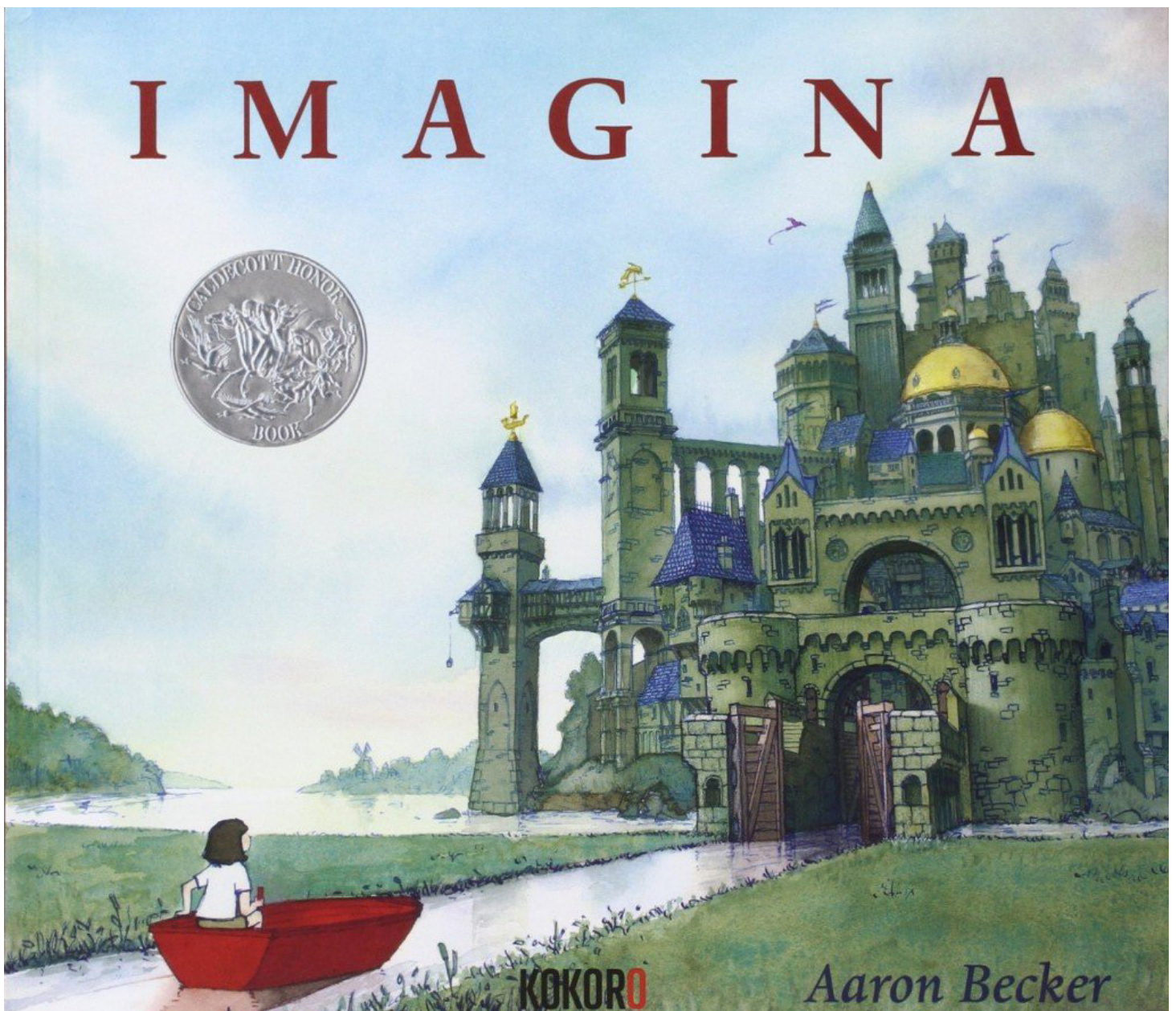


Imagen 9. Portada del álbum “Imagina” (2014) de Aaron Becker. Editorial KOKORO.

La obra de Silvia Nanclares como escritora y Miguel Brieva como ilustrador titulada “Al final” también tiene ese carácter onírico al mostrar los mundos que una niña, la cual ha olvidado las llaves de casa, inventa en su travesía. En cada página del álbum se muestra el punto de vista de la niña desde su imaginación, haciendo que la gran ciudad sea completamente diferente a la de la realidad. Partiendo del término de la creatividad de una niña, los paisajes surrealistas de Miguel Brieva se llenan de un detalle a gran escala que no dejan indiferente a ningún lector.



Imagen 10. Ilustración del álbum ilustrado “Al Final” de Silvia Nanclares. (2010) Editorial Kókinos.

Otro ilustrador como es Jimmy Liao crea paisajes propios de los sueños con composiciones muy detalladas y estructuradas de una manera que hace que evoquen muchos sentimientos y sensaciones a la vez. El artista taiwanés dibuja escenarios surrealistas donde revoluciona las normas del álbum ilustrado. Son universos donde los colores pueden evocar felicidad, mientras que el autor te muestra una tristeza profunda a través del personaje. Historias para adultos, disfrutables para los pequeños por sus ilustraciones. Liao hace algo muy importante que es ni más ni menos que llegar a todo tipo de público al presentar dibujos infantiles que hablan de temas como la soledad, la depresión o el amor.



Imagen 11. Ilustración del álbum “La luna se olvidó”(1999) de Jimmy Liao. Barbara Fiore Editora.



Imagen 12. Ilustración del álbum ilustrado “Esconderte en un rincón del mundo” (2009) de Jimmy Liao. Editorial Barbara Fiore.

Fomentar la imaginación y creatividad es otra de las características principales por las que he elegido estos álbumes ilustrados, y entre ellos se encuentran los libros de “Imagina un día” (2003), “Imagina una noche” (2013) e “Imagina un lugar” (2013) con las ilustraciones surrealistas de Rob Gonsalves y los poéticos textos de Sara L.Thompson. En ellos los elementos de nuestra realidad se mezclan y adquieren otro uso, dimensión y significado. La fría nieve puede convertirse en las camas más acogedoras por una noche, y esto invita a niñas y niños a los mundos oníricos de la noche como esa gran aventura donde todo es posible y donde la realidad puede cambiar a un lugar lleno de ilusión y descubrimientos. El álbum nos presenta también el deseo de hallar qué más escondemos en nuestro interior, cuánto podemos llegar a imaginar y conseguirlo sólo a través de unas páginas de un libro.



Imagen 13. Ilustración de Rob Gonsalves del álbum “Imagina un lugar” (2003) de Sara L.Thompson . Editorial Juventud.

Dentro del surrealismo cabe la posibilidad de ir siempre más allá. No sólo puede mostrarte lugares increíbles e imposibles, sino que puede dar forma a los propios sentimientos de las personas. En el álbum “*El árbol rojo*” (2005) se consiguen expresar con las ilustraciones de Shaun Tan y una historia al principio tan dramática y pesimista. Esos términos tan abstractos como son los sentimientos y emociones Shaun Tan consigue darles vida con sus creaciones surrealistas.

Tan nos enseña un mundo melancólico y situaciones agoreras alrededor de su protagonista. Es fácil identificarse con ella, pero más fácil aún es sentirlo nosotros mismos al ver sus composiciones, colores y detalles que te arrastran hasta su mundo. El artista nos está exponiendo la realidad de nuestros días, por difícil que sea de aceptar. Sin embargo, esta realidad no tiene por qué quedarse girando en un bucle sin fin, basta con ver su última doble página y cómo con un detalle tan sutil de un árbol rojo creciendo en mitad de la fría habitación significa el final del sufrimiento y un nuevo comienzo.



Imagen 14. Ilustración del álbum “*El árbol rojo*” (2005) de Shaun Tan. Editorial Barbara Fiore.

6. REFERENTES

Además de los álbumes ilustrados que hemos visto también existen ilustradores que han trabajado en historias diferentes a las ya mencionadas que han servido de influencia para mi trabajo, bien sea por la manera de representar lo que se está contando o por su técnica a la hora de abordar las ilustraciones.

Chris Riddell es uno de los que siempre más ha llamado mi atención a partir de uno de los libros que ilustró como es el de la clásica historia de “*Los viajes de Gulliver*” (2013) o la gran aventura de “*Coraline*” (2012) de Neil Gaiman. Riddell ilustra fantásticas historias con el uso de la acuarela y una fina línea de contorno tanto en sus personajes como en los paisajes que dibuja. El nivel de detalle le dan a sus trabajos un aire antiguo, como si se tratase del clásico cuento de “*Alicia en el País de las Maravillas*” (1865) en sus primeras versiones. Esto es algo que tiendo a hacer también en las ilustraciones de “*Los sueños de Leila*” Este manejo de la técnica humaniza enormemente a los personajes de los cuentos haciendo que así el lector simpatice con ellos.



Imagen 15. Ilustración del libro “*Los viajes de Gulliver*” (2013) de Chris Riddell. Historia de Jonathan Swift. Editorial Vicens Vives.

Otra ilustradora como es Colette Hus-David en trabajos como “Diccionario por imágenes de lo fantástico” contiene ilustraciones aún más infantiles para los niños, donde se explica el origen de todos los monstruos y criaturas fantásticas. Ella le da ese toque más infantil con sus figuras redondeadas y su gran variedad colores que hacen de un dibujo un circo animado. La simpatía que muestran esos personajes y criaturas hacen que el lector vea con otros ojos la historia y se interesa más aún en buscar nuevos detalles en sus dobles páginas además de conocer más el mundo de la fantasía.

En específico hay un toque que le da a los seres de este álbum es el de darles tonos rojizos a sus mejillas, nariz u ojos dándoles una estética más adorable.



Imagen 16. Portada del álbum ilustrado “Diccionario por imágenes de lo fantástico” (2000) de Emilie Beaumont, Emmanuelle Lepetit & Nathalie Belineau. Ilustraciones de Colette Hus-David. Editorial FLEURUS.

Además de influencias en la técnica artística, también están aquellos que me influyen en el estilo de dibujo, como son los artistas James Jean y Beatrice Blue. Por una parte, el “estilo manga” que poseen algunas de las chicas que dibuja James Jean, y por el otro, los paisajes y personajes tan encantadores y cautivadores que transmiten una ternura especial.

James Jean suele hacer trabajos de grandes dimensiones donde la composición y los colores son muy importantes. Sus obras también poseen ese aire onírico propio de los sueños, pues cada una de ellas parece transportarte a uno distinto. Gracias al misterio y delicadeza que esconden sus creaciones el artista ha creado recientemente mucho contenido para el mundo cinematográfico. Algunos ejemplos son el cartel de la película de Guillermo del Toro “*La forma del agua*” (2017), para el perturbador e irreal largometraje “*Madre!*” (2017) de Darren Aronofsky o para la futurista filmografía “*Blade Runner*” (2017) de Denis Villeneuve. Para sus obras más personales, suele recurrir a composiciones mucho más llenas de elementos, pero me interesa sobre todo el acabado técnico que hace que parezca que los seres retratados viven, aunque en su propio universo. Además sus colores más llamativos me recuerdan al acabado que deja el bolígrafo bic, aspecto que me inspiró para usarlo en mis ilustraciones.



Imagen 17. “JAM” (2017) de James Jean. Acrílico sobre tabla. 80 x 60 cm.

En el caso de Beatrice Blue me inspira de una forma parecida a la que lo hace la ilustradora Colette Hus-David mencionada anteriormente. Bajo paisajes llenos de vida, repletos de vegetación y con un estilo de dibujo que tiende a las formas redondeadas y con texturas digitales, Blue nos cuenta historias llenas de emoción y magia en las situaciones más cotidianas de la vida. Esa continua conexión con la naturaleza que dibuja en “WONDER” (2020) me inspira a crear en mi álbum todo tipo de plantas tanto existentes como totalmente sacadas de mi imaginación. Aunque sus ilustraciones sean en su mayoría en formato digital consigue darles un acabado tradicional sin caer en lo frío del digital. Por otra parte, en las obras que crea hace uso también de los lápices acuarelables.



Imagen 18. Portada del álbum “WONDER” (2020) de Beatrice Blue. Editorial 3D Total Publishing.

Por último y aunque siempre hay más referentes que inspiran inconscientemente a una obra, mencionaré al ilustrador Roger Olmos cuya obra más inspiradora para mi álbum es “El príncipe de los enredos” (2009) con los textos de Roberto Aliaga. Más que de una forma técnica me influencia en la manera de componer las ilustraciones a partir del texto. Sus dibujos parecen representaciones conceptuales de estos, sin embargo lo que hace es no representar literalmente lo que la historia está contando en la doble página en específico. Siempre cuenta algo más, para que haya una distinción entre texto e ilustración para mostrarnos una percepción nueva de la historia. De esta manera Olmos nos introduce en su mundo, en su propia mente, en la manera en el que él ve la historia en su interior.



Imagen 18. Portada del álbum “El príncipe de los enredos” (2009) de Roberto Aliaga. Ilustraciones de Roger Olmos. Editorial ELDELVIVES.

7.PROPUESTA Y CREACIÓN DE UN ÁLBUM ILUSTRADO

En el siguiente apartado procederé a mostrar el proceso de creación de mi álbum ilustrado “*Los sueños de Leila*”, donde incluyo el texto original del cuento, el storyboard, bocetos anteriores y todas las dobles páginas definitivas.

Al ser los sueños la temática principal de mi trabajo, la chica protagonista viajará por distintos sueños que tiene cada noche inspirados en los míos propios que he recopilado en una libreta durante años.

7.1. GUIÓN

El primer paso a seguir es la creación de tal historia y dado que termina refiriéndose a los mundos oníricos de los sueños personales decido crear unas cartas donde ilustro varios de mis sueños y pesadillas en cada una. Al recurrir al recuerdo propio, le doy forma a aquellos sueños que más me marcaron. A través de las ilustraciones de mis sueños, también muestro parte de mi ser, pues varios de ellos representan los miedos de mi infancia.

Finalmente decido mezclar varias de las cartas y a partir de ahí crear una conexión lógica entre los sueños. Por ejemplo la noche donde soñé que veía unos cultivos infinitos de los cuales brotaban libros forman parte del mundo del gigante Ori en una de las dobles páginas, el cual pertenece a otro sueño donde veía que jugaba con animales de juguete. El tema principal es la gran imaginación de la que dispone Leila (la protagonista) y cómo la traslada a sus sueños. Muchos elementos de su vida cotidiana se transforman, como es su muñeco de peluche Esmoquin o la misma colcha de flores de su cama que termina siendo parte del paisaje del mundo del gigante.

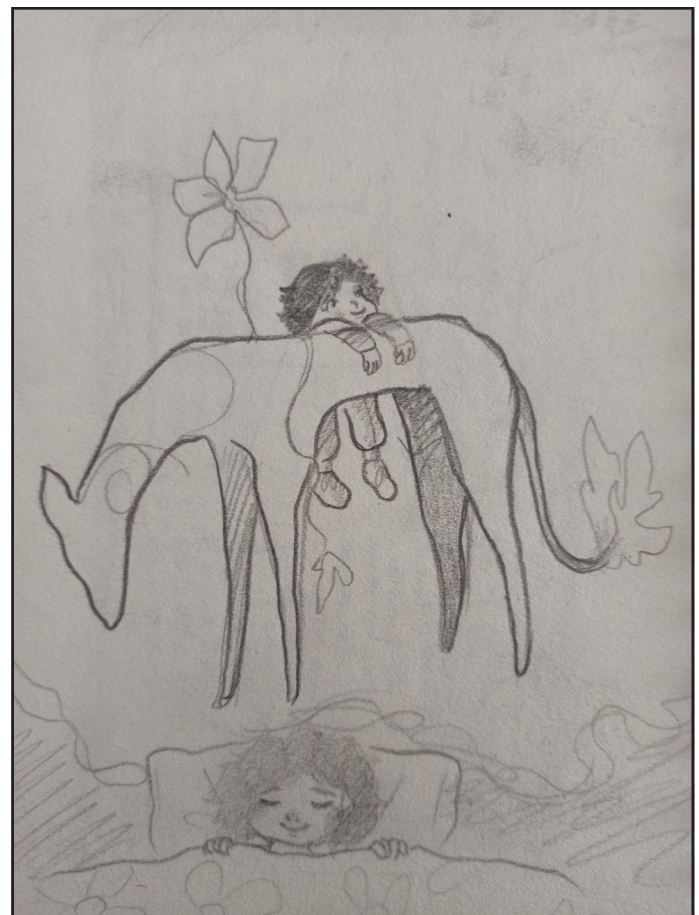
En el principio de la historia tenemos una presentación breve del personaje donde conocemos muchos aspectos suyos: le encanta hablar con su madre de sus sueños, ama la noche y las estrellas y en sus pesadillas recurre a su peluche Esmoquin para que la saque de los apuros. A medida que avanza la historia, y aunque tenga miedo, consigue dar un uso diferente a su imaginación y encuentra la solución para salvar a su amigo. De esta forma se crea un crecimiento a la madurez de Leila y Esmoquin deja de ser un símbolo de su dependencia e infancia. Finalmente ella termina comprendiendo al supuesto “villano” que se presentaba ante ellos. Con esto, se enseña que hay que intentar comprender a los demás.

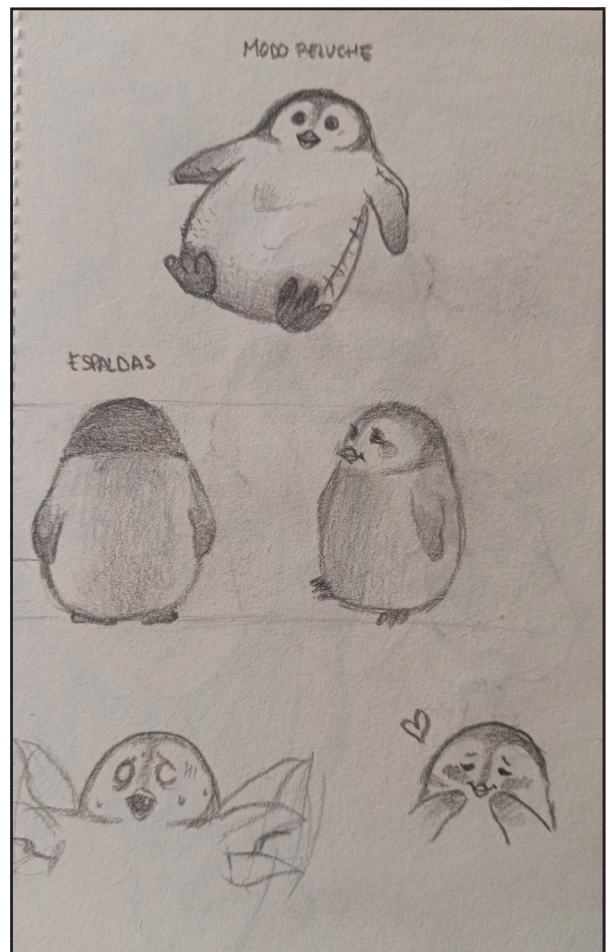
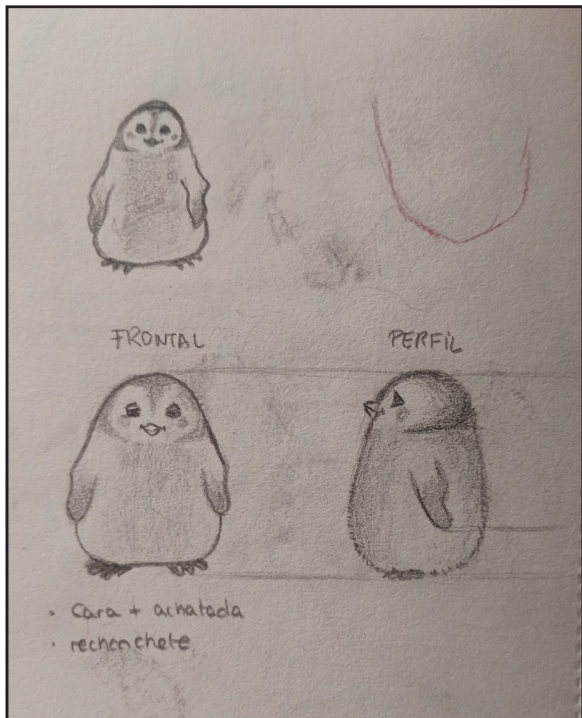
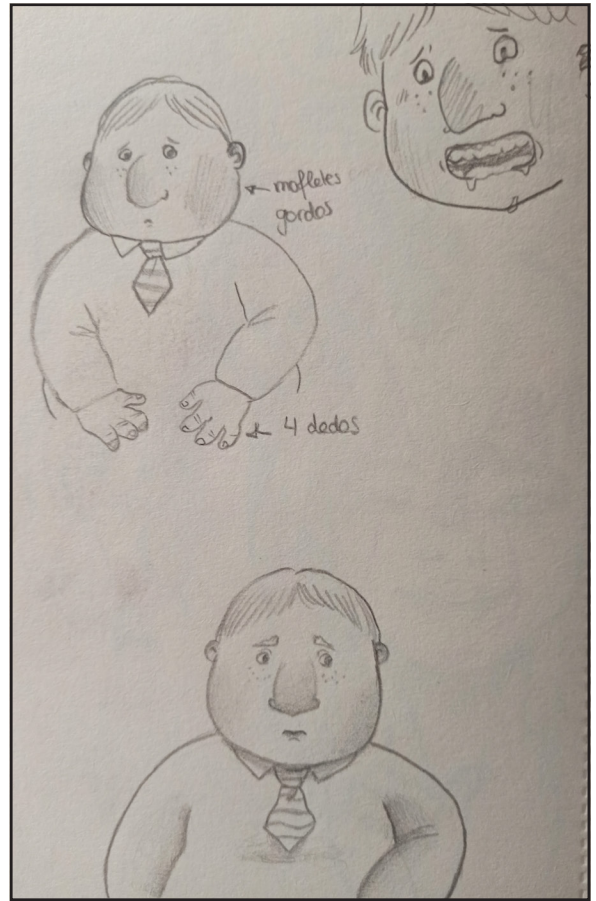
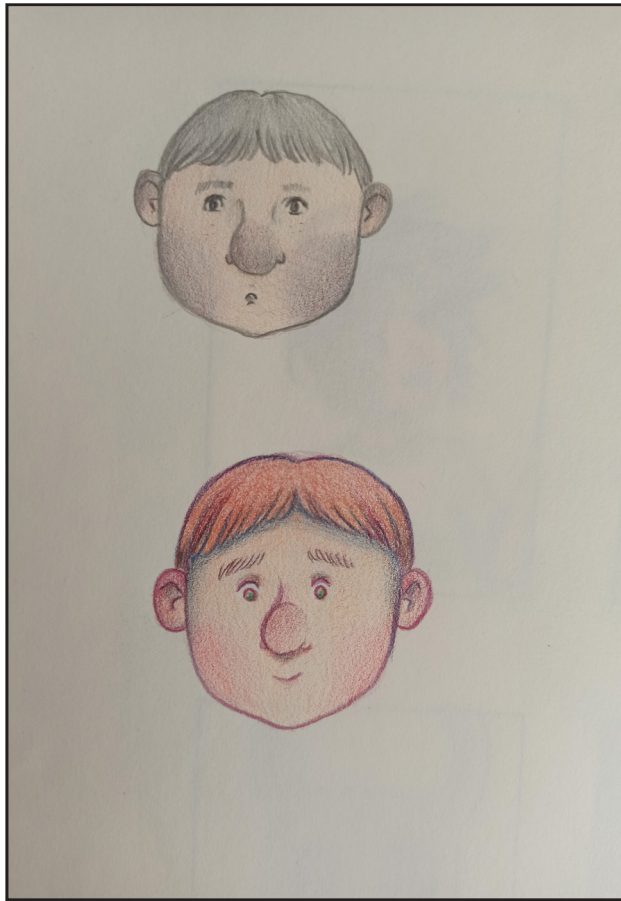
7.2. BOCETOS

Una vez elegida la temática de la historia se realizan los bocetos y los Model Sheet de los personajes. El gigante Ori y la protagonista Leila son los primeros en ser estudiados pues son los únicos con diálogo en la historia y los únicos con los que los lectores pueden sentirse identificados.

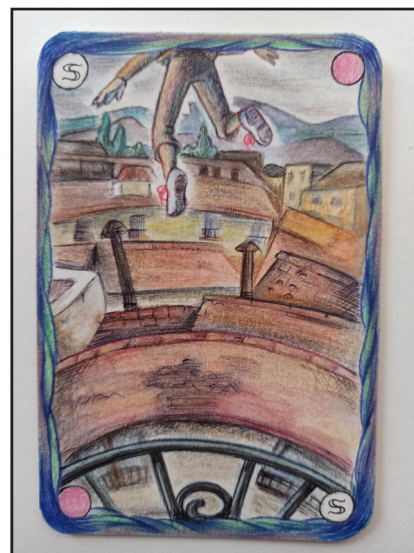
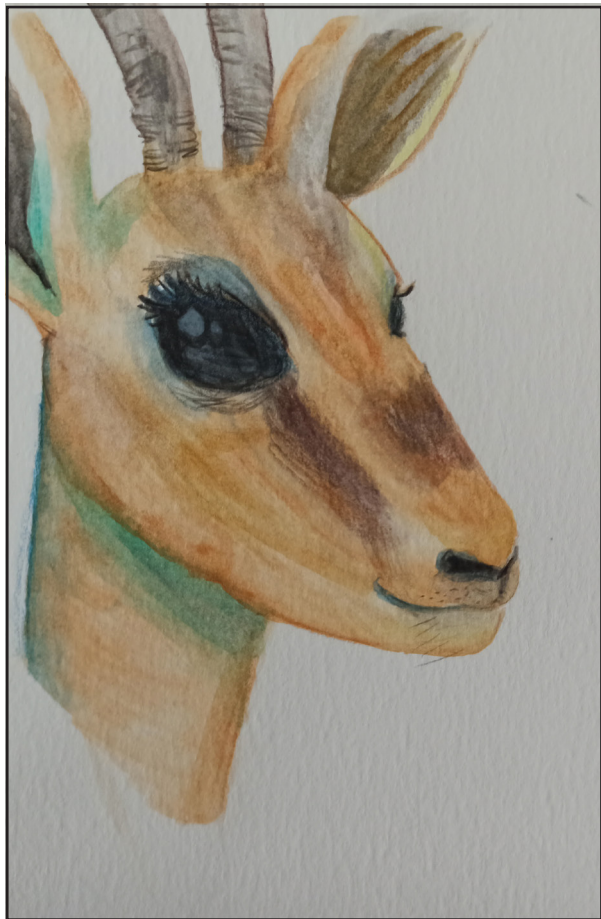
Para el diseño de Leila, se tiene en cuenta el peinado tan alocado que tiene. Al disponer de tal estilo de cabello se revela su personalidad alegre y divertida que tiene, además de que es de color negro como la noche. Esos ojos verdes en contraste con el color de su pelo representa la brillante creatividad que Leila tiene en sus sueños, destacando por encima de todas sus cualidades.

Por otro lado el diseño de Ori se basa en una figura muy redondeada, dándole cierta ternura y simpatía que caracterizan su verdadera personalidad. Al ver su cara de emoción con esos ojos tan pequeños, dan ganas de querer ser su amiga y regalarles todas las frutas del mundo.







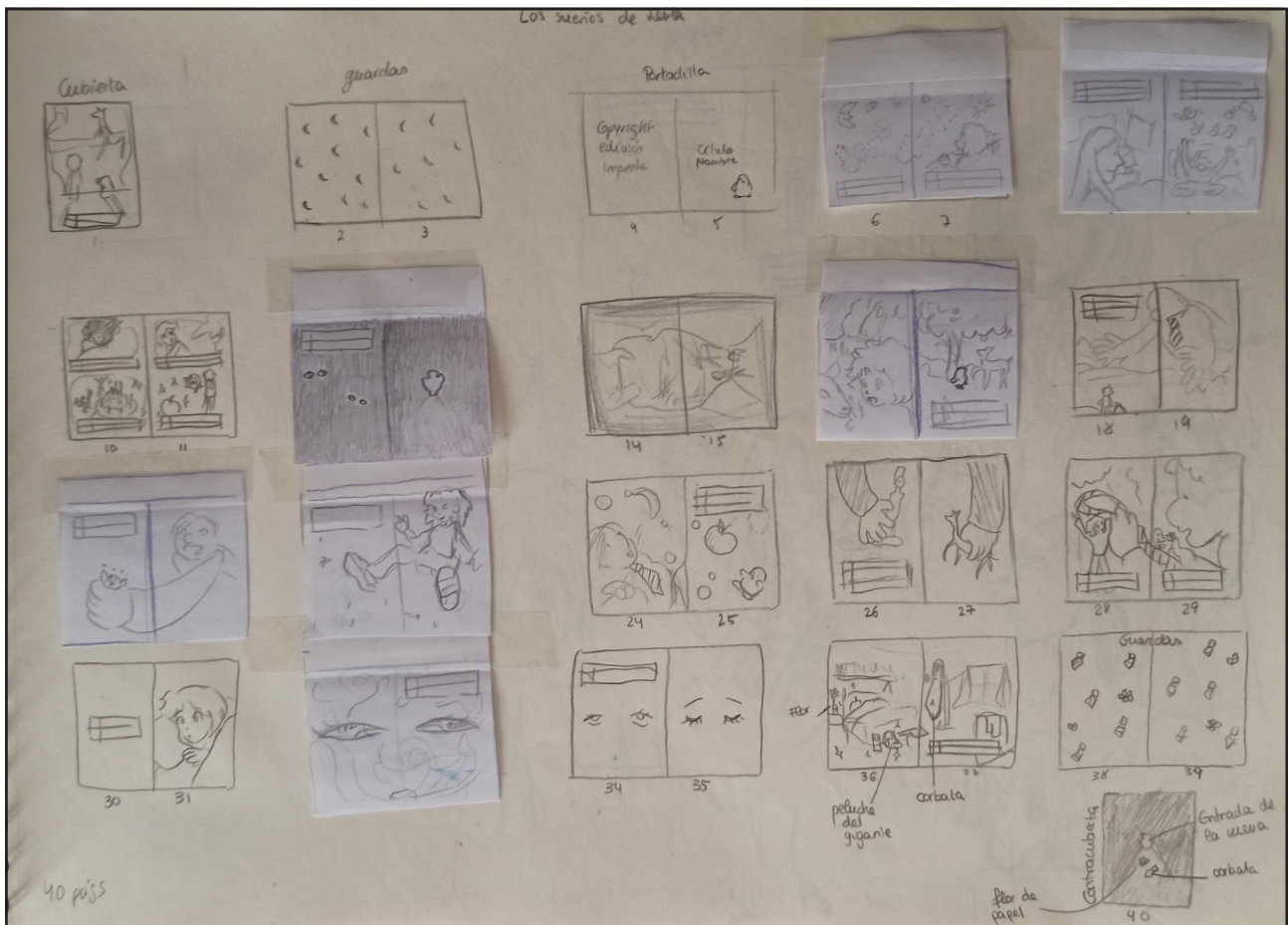


Ilustraciones de los sueños que he tenido que aparecen en el álbum.

7.3. STORYBOARD

Con la creación del storyboard nos hacemos un esquema de como se va a estructurar la historia. Así tendremos una vista más global del álbum en conjunto para reconocer, en una primera instancia, la coherencia de la historia e ir a lo esencial. Además, también tiene grandes ventajas como para cambiar a diferentes versiones las dobles páginas y ver cual puede ser la que funcione mejor en relación con lo que se cuenta o por lo que viene en las páginas siguientes.

Este álbum tiene un total de 40 páginas incluyendo cubierta, contracubierta, guardas, portadilla y página de créditos. Son 17 dobles páginas las que están ilustradas y donde se cuenta la historia. En el storyboard también señalo algunos aspectos que tendré en cuenta en las ilustraciones definitivas. También se visualiza un cambio de sentido de lectura en las páginas 14-15, donde hay que voltear el libro para poder ver la ilustración completa.



7.4. TEXTO

En un algún lugar de este mundo, existe una niña que ama la noche. Siempre que llega la hora de dormir, Leila se pone muy feliz.

Cada día, Leila le cuenta a su mamá las aventuras que vive por las noches:

-¡Mamá, el otro día volé por encima de los tejados de los vecinos! Fue increíble. Y todo fue gracias a las zapatillas rojas que me compraste el otro día... ¡Que resulta que son mágicas!
La mamá de Leila reía y pensaba: “¡Qué imaginación más increíble tiene mi hija!”

Cuando llega la noche, ella duerme junto a su pingüino de peluche llamado Esmoquin y se embarca en una nueva historia.

A veces son sueños muy divertidos, como aquella vez donde saltó entre las estrellas con sus amigos.

Y otras veces, dan algo de miedo, como la vez que una bruja horrenda perseguía a Leila para practicar con ella sus embrujos.

Pero no todo estaba perdido en sus pesadillas, pues Esmoquin era un gran amigo y la sacaba de los peores aprietos con su magia.

Sin embargo un día llegaron a un mundo muy extraño. Todo estaba al principio muy oscuro. Al rato, una luz se veía a lo lejos y conforme se iban acercando, se dieron cuenta de que estaban en una cueva muy extraña. Y fuera de esa cueva...

Era el paisaje más bonito que habían visto jamás. Había mucha vegetación y montañas enormes que rodeaban un gran lago custodiado por una gran ciudad. Se veían gacelas con dibujos en su piel que por alguna razón le sonaban mucho a Leila. Todo era un poco raro, pues éstas estaban inmóviles como estatuas.

No obstante, la felicidad duró poco. De entre las montañas se alzó un gigante que jugaba con unos muñecos muy extraños.

-¡Comida! –gritaba emocionado mientras se le caía la baba- ¡Por fin ha llegado!

-¡Oh, no! ¡Esmoquin, tenemos que huir!

Pero Esmoquin negó con la cabeza y se dispuso a enfrentarse al gigante, como siempre había hecho.

Sacó su varita apuntando al gigante con la mala suerte de que éste lo terminó atrapando antes. Leila estaba muy asustada, su pingüino era el que siempre la ayudaba y ahora estaba entre las manos del gigante que quería comérselo.

“No puedo seguir huyendo” pensó Leila. Así se puso a imaginar con todas sus fuerzas y sus zapatillas mágicas aparecieron en sus pies. Con una patada en el suelo, voló hasta donde estaba su amigo.

-¡Suéltalo ahora mismo, gigante! Él no es comida. Yo puedo crear comida mucho más rica para ti. Y del cielo cayeron muchas frutas enormes de todo tipo y colores diferentes, tentación a la cual no se pudo resistir el gigante que dejó a Esmoquin para poder coger cuantas más mejor.

-Lo siento -dijo el gigante- Me llamo Ori. Llevo mucho tiempo aquí solo y mis cultivos no dan nada de comida. En verdad soy vegetariano, pero me he dejado llevar por el estómago vacío. Ori se veía muy arrepentido y Leila se dio cuenta de que los animales de allí eran muñecos y el entorno una maqueta que había hecho el gigante.
Ori también necesitaba compañía.

-Ori, si quieres podemos ser amigos.- Al gigante se le iluminó la cara- Podemos venir a visitarte cada noche y puedo crear aún más comida para ti.
Esmoquin asintió. Ori se puso contentísimo, y como señal de agradecimiento, le regaló su preciada corbata a Leila y una flor de papel de su huerto a Esmoquin.

Pero antes de que Leila y Esmoquin pudiesen darle las gracias, se acabó el sueño. Ya no se hallaban en el mundo mágico de Ori.

-¿Ori? -susurró Leila en su oscura habitación- ¿Dónde estás...?
Pero Leila estaba volviendo de nuevo a sus sueños... Y sus ojos caían...

-Vaya, estaba en la mejor parte... -murmuró Leila, y volvió a quedarse dormida.
Lo que ella no había visto era lo que estaba ocurriendo en su habitación.

Esta vez se quedó dormida antes de tiempo.

7.5. TÉCNICA

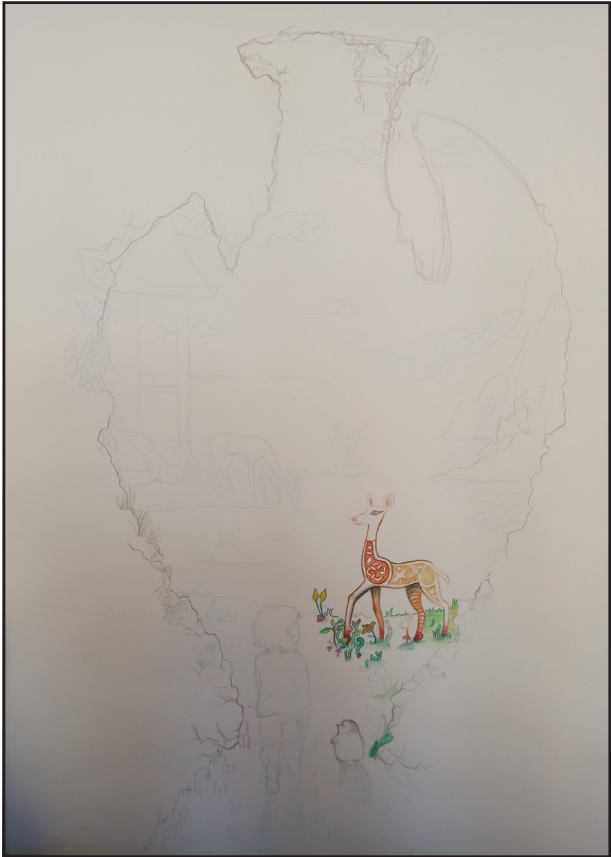
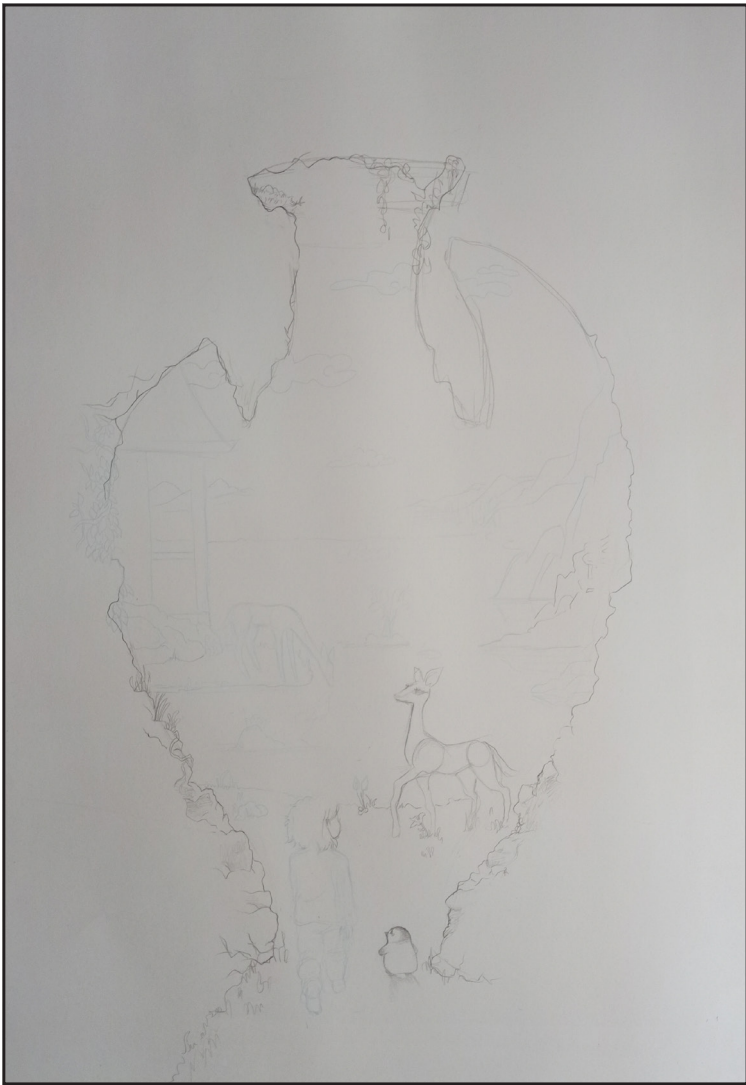
La creación de este álbum ilustrado ha sido mediante una técnica mixta tradicional de acuarelas, lápices de colores acuarelables, grafito y bolígrafo bic. Con una primera capa de acuarela, los diferentes tonos y las líneas de contorno se matizan con los lápices acuarelables. El grafito y el bolígrafo bic son usados para enfatizar las sombras del entorno y los personajes.

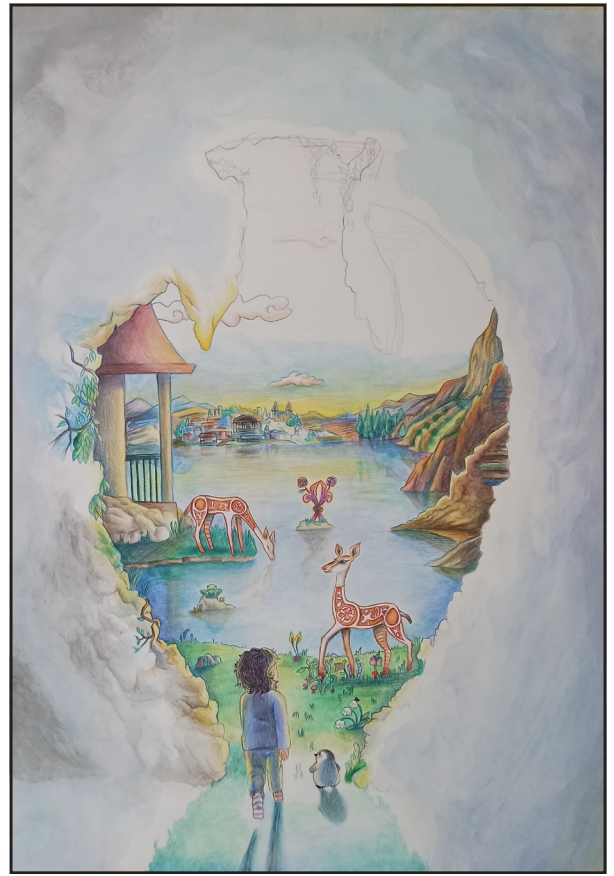
Posteriormente se escanean las imágenes y se retocan digitalmente, añadiendo elementos como las estrellas también de esta forma. Las medidas del formato del álbum es de 24 x 32 cm.

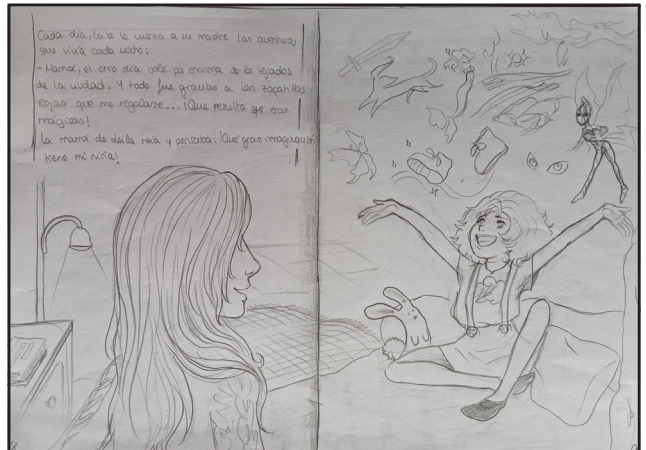
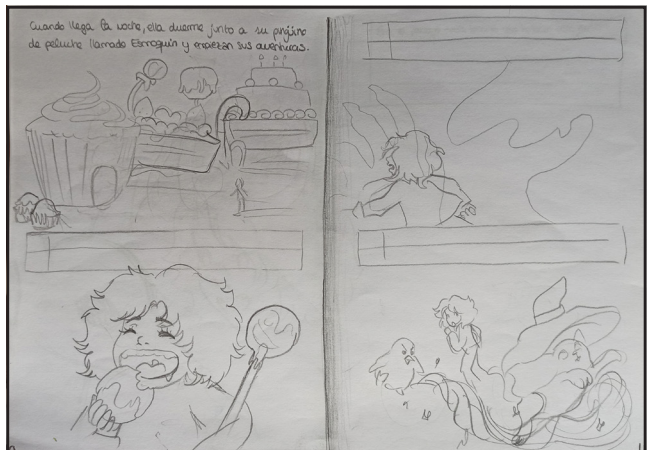
7.6. ILUSTRACIONES: BOCETOS, DESAROLLO Y DEFINITIVAS

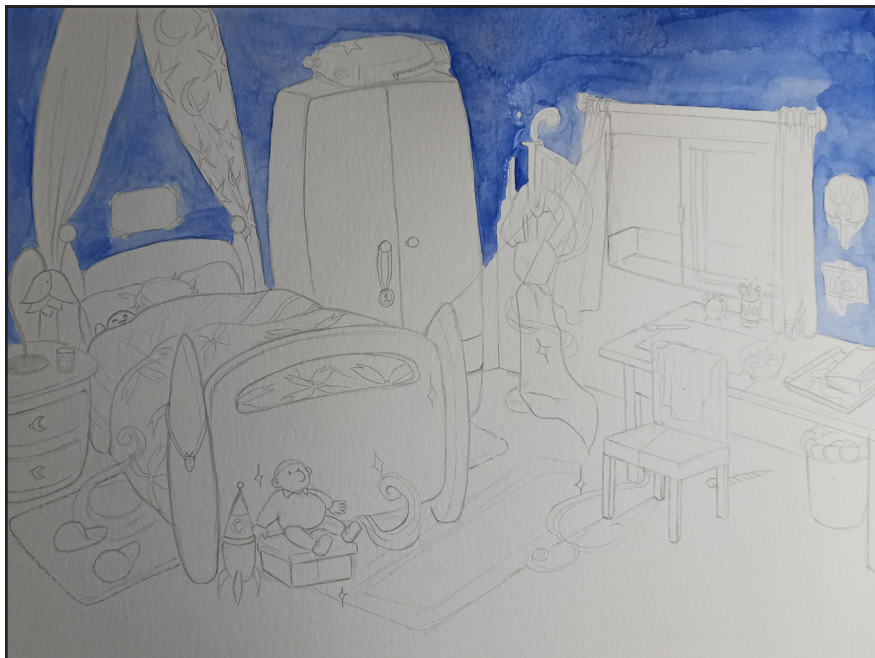
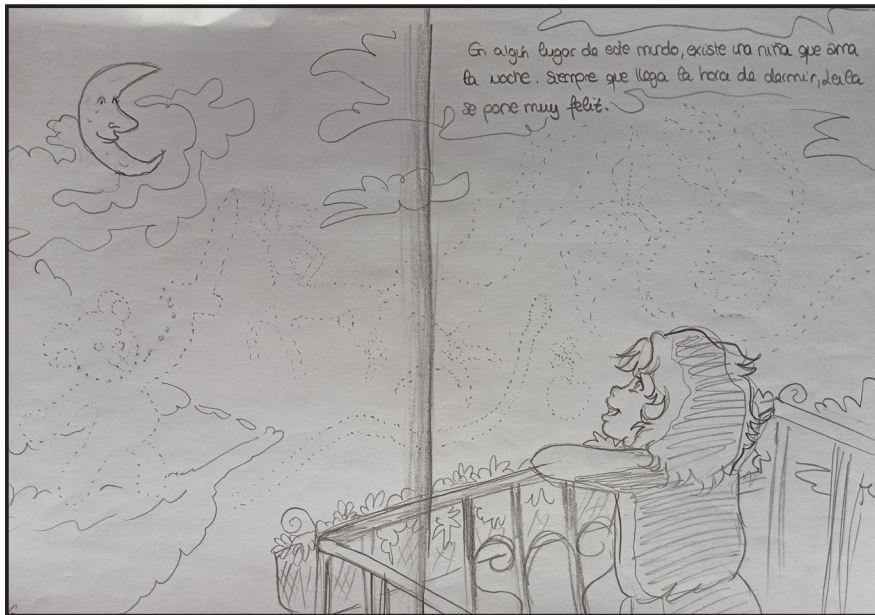
En las siguientes imágenes se hará una muestra del proceso de las ilustraciones de las dobles páginas. Se verá el ejemplo de algunas de éstas donde en primer lugar se hace un boceto de cómo se dispondrá la página respecto al texto. Más tarde, se realizará el encaje definitivo en un papel CANSON de 24 x 32 cm para comenzar a darle la primera capa de acuarela.

Al realizar este paso seguimos aplicando sombras y medios tonos con los lápices acuarelables tanto usando agua como en seco. Repasamos con grafito ciertas zonas de las sombras y las reforzamos rallando con un bolígrafo bic del color que convenga. Finalmente, hacemos el contorno de las formas repasando con lápiz FABERCASTELL acuarelable y terminamos editando digitalmente ciertas zonas que hayan quedado más sucias o que necesiten de retoque digital.











7.7. MAQUETACIÓN

En la realización de la maquetación se ha tenido en cuenta la conexión entre imagen-texto para que la composición se equilibre. Las ilustraciones se han retocado digitalmente y se han hecho con 5mm más de dibujo para que en el posterior corte no se pierda demasiado de la ilustración original (sangrado). Hay algún cambio en el sentido de lectura como es por ejemplo en las páginas 14-15, donde hay que darle la vuelta al libro para ver la imagen vertical al completo. De esta manera, se rompe por un momento con la rutina del sentido de lectura que se estaba llevando justo en el momento en el que la protagonista está descubriendo un nuevo mundo. Justo después el sentido de lectura vuelve a su posición habitual.

El texto en ocasiones se adapta a la forma de los dibujos, como es en las páginas 26-27 o en las páginas 32 y 33, donde las palabras caen por ese humo mágico que rodea a la protagonista.

A continuación se presenta una demostración de cómo han quedado la maquetación final de las dobles páginas.

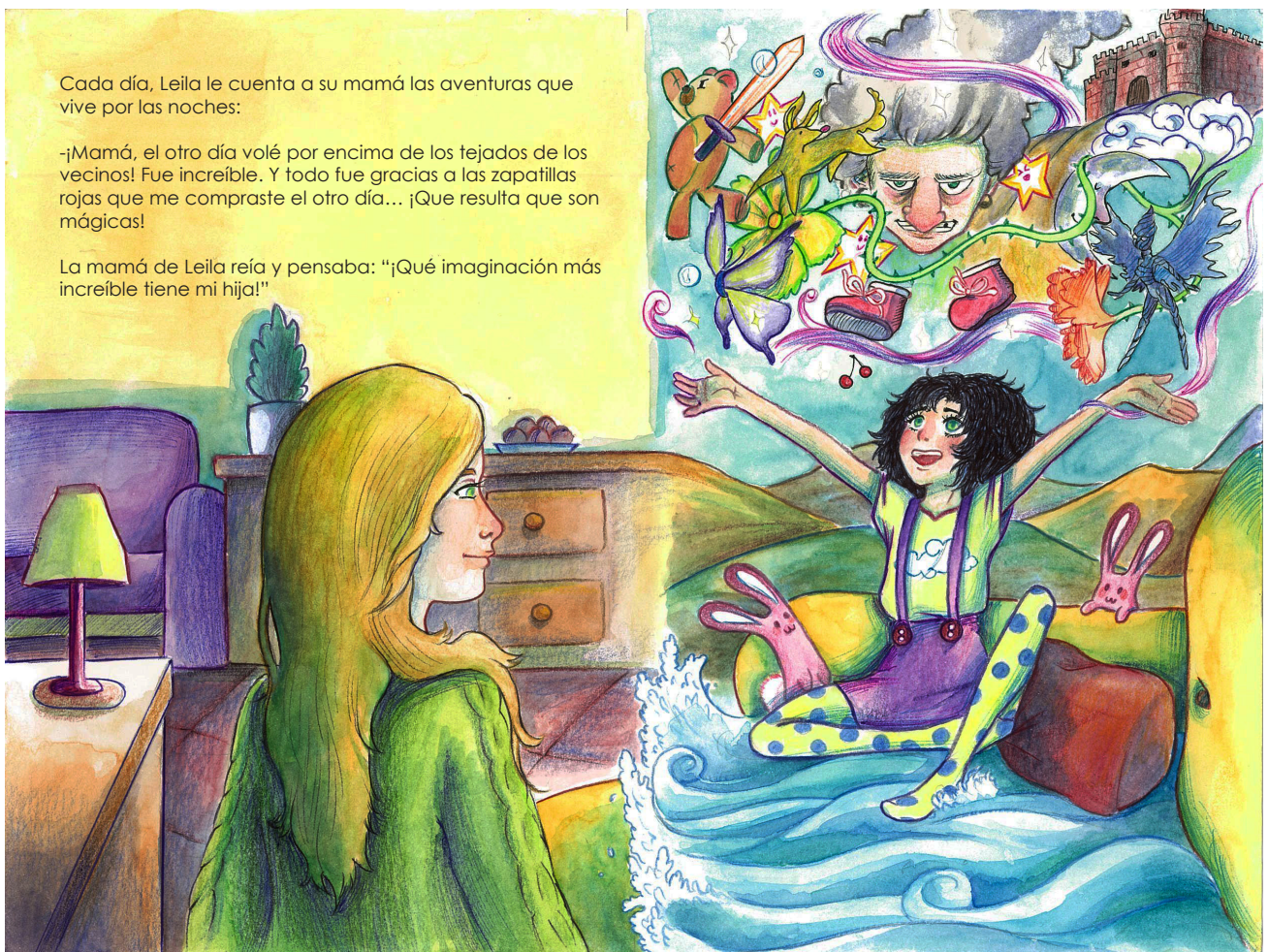


En un algún lugar de este mundo, existe una niña que ama la noche. Siempre que llega la hora de dormir, Leila se pone muy feliz.

Cada día, Leila le cuenta a su mamá las aventuras que vive por las noches:

-¡Mamá, el otro día volé por encima de los tejados de los vecinos! Fue increíble. Y todo fue gracias a las zapatillas rojas que me compraste el otro día... ¡Que resulta que son mágicas!

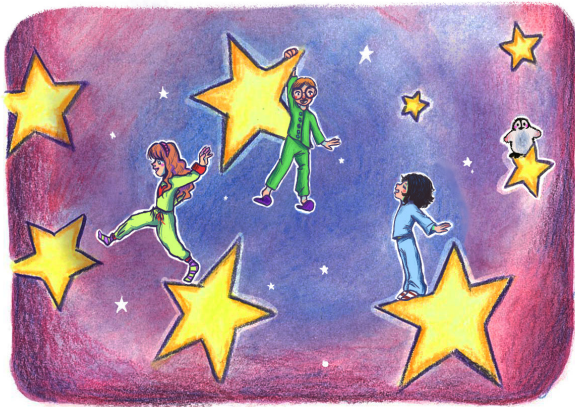
La mamá de Leila reía y pensaba: "¡Qué imaginación más increíble tiene mi hija!"



Cuando llega la noche, ella duerme junto a su pingüino de peluche llamado Esmoquin y se embarca en una nueva historia.



A veces son sueños muy divertidos, como aquella vez donde saltó entre las estrellas con sus amigos.



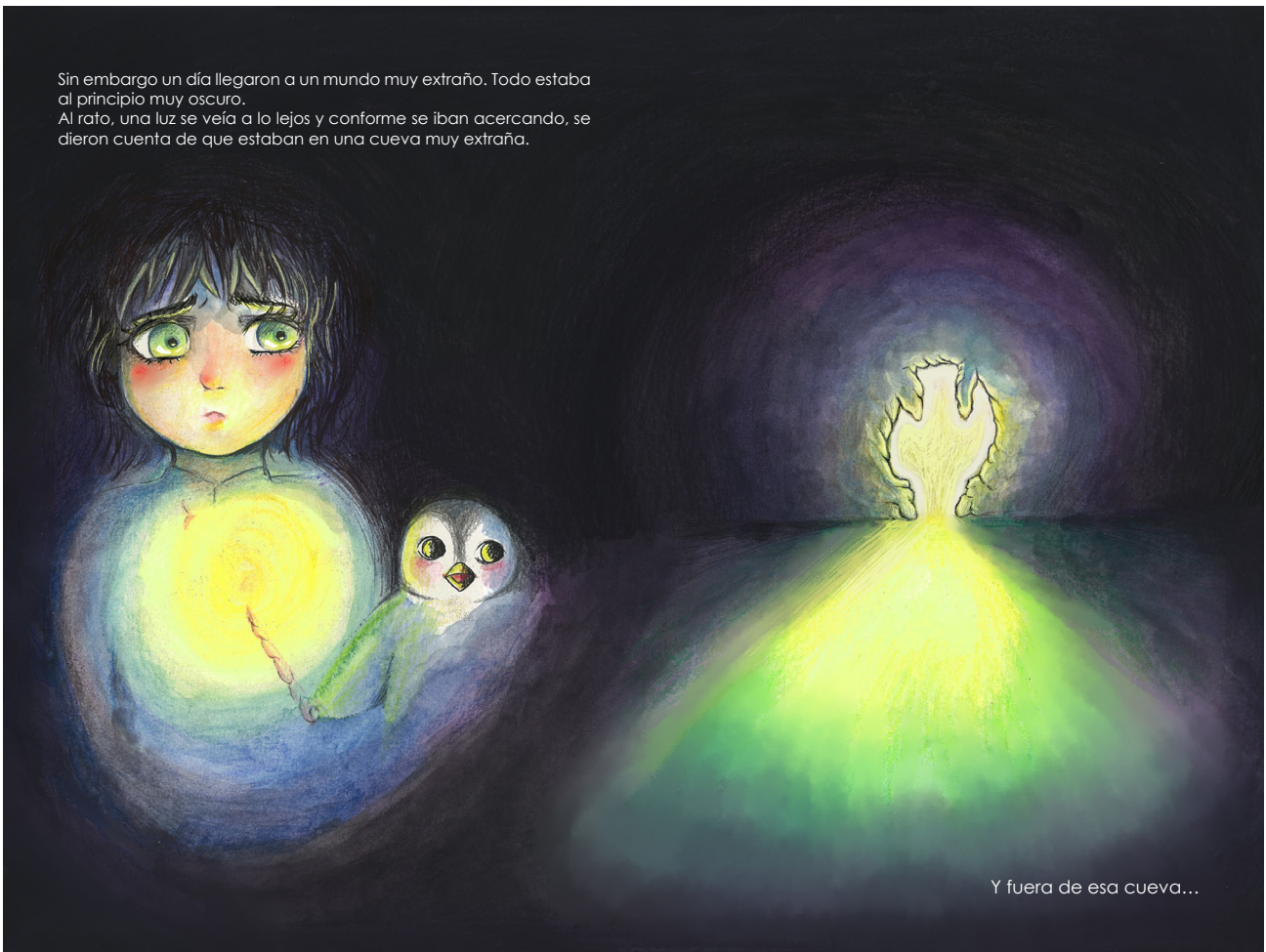
Y otras veces, dan algo de miedo, como la vez que una bruja horrenda perseguía a Leila para practicar con ella sus embrujos.



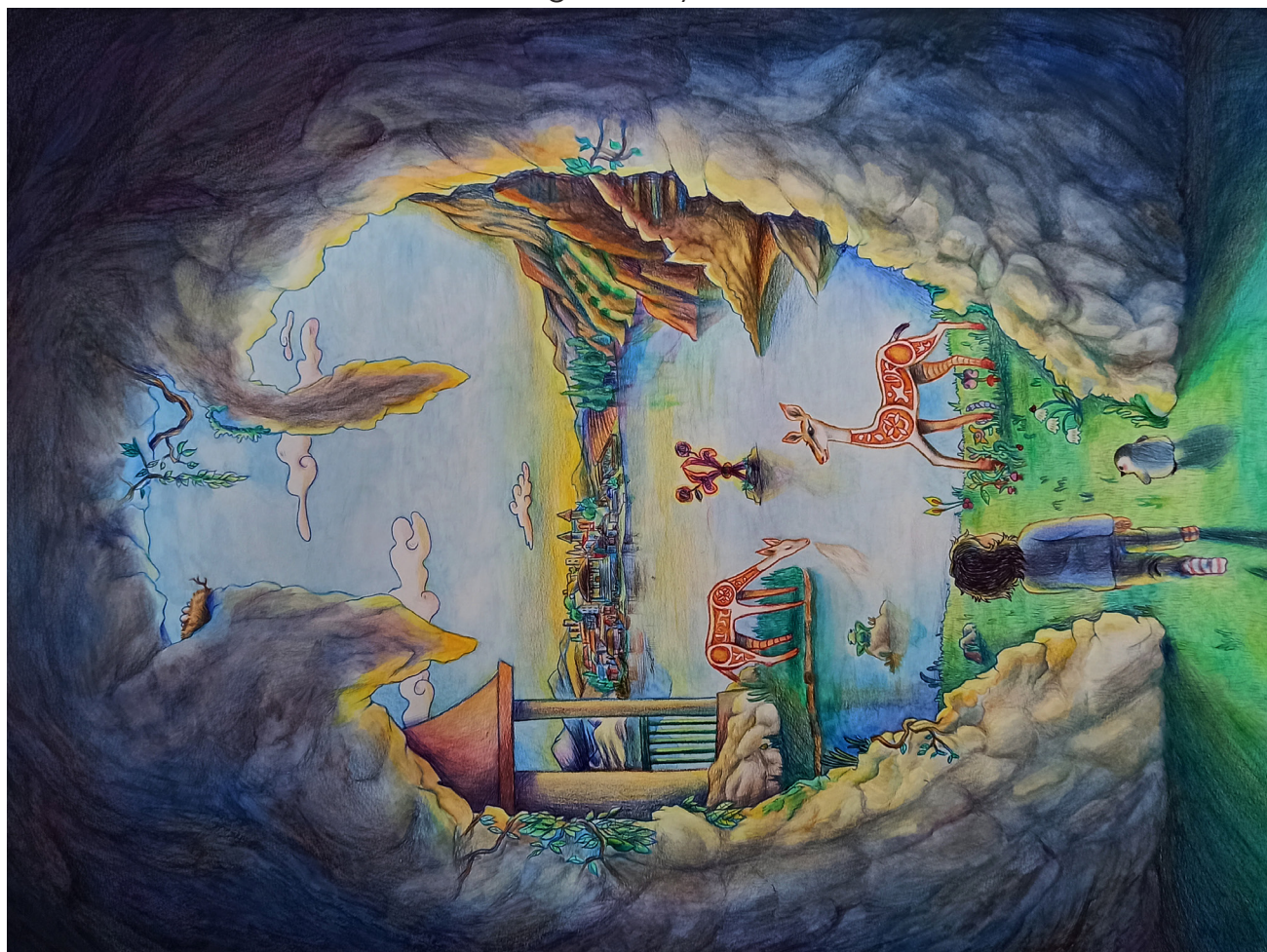
Pero no todo estaba perdido en sus pesadillas, pues Esmoquin era un gran amigo y la sacaba de los peores aprietos con su magia.



Sin embargo un día llegaron a un mundo muy extraño. Todo estaba al principio muy oscuro. Al rato, una luz se veía a lo lejos y conforme se iban acercando, se dieron cuenta de que estaban en una cueva muy extraña.



Y fuera de esa cueva...



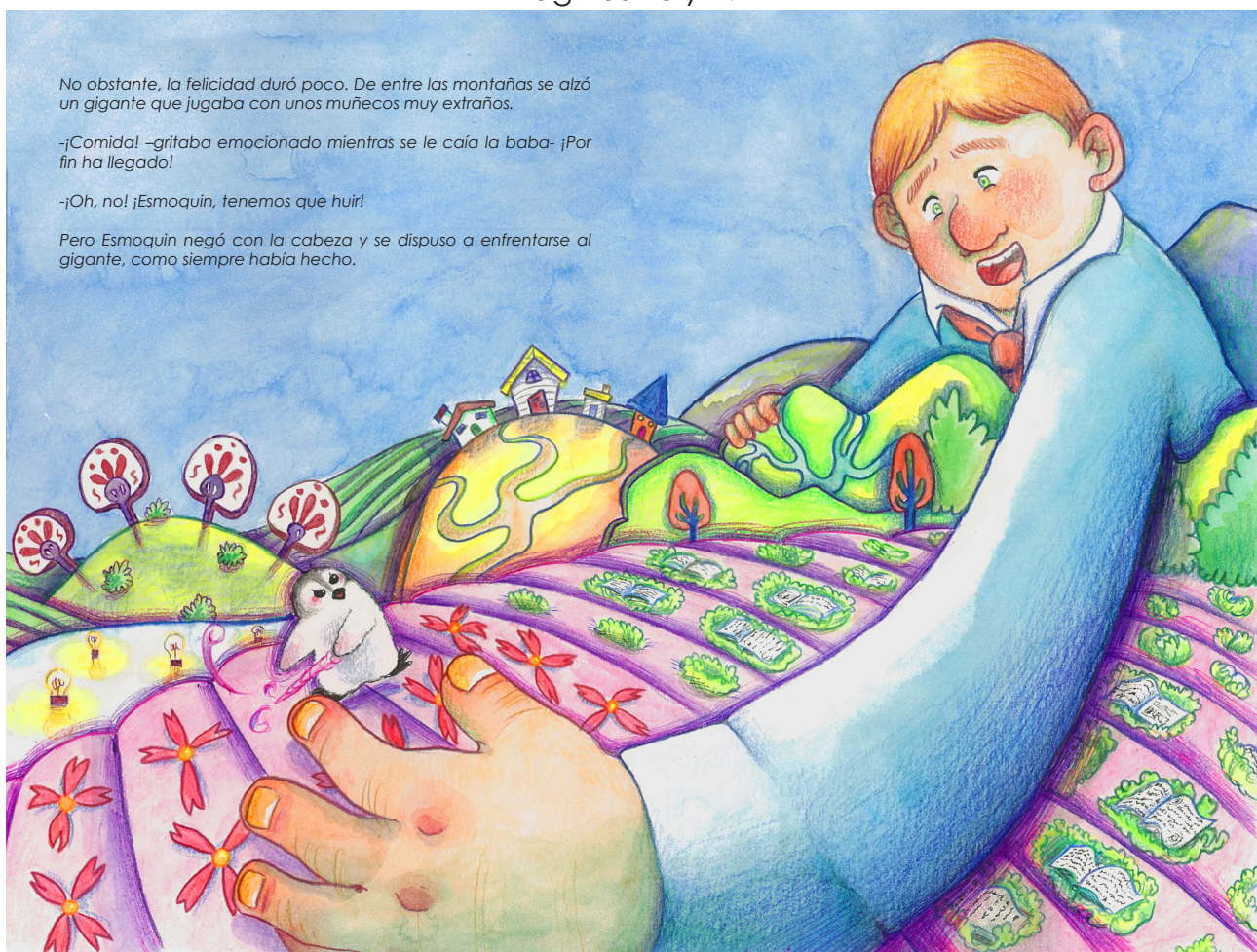
Era el paisaje más bonito que habían visto jamás. Había mucha vegetación y montañas enormes que rodeaban un gran lago custodiado por una gran ciudad. Se veían gacelas con dibujos en su piel que por alguna razón le sonaban mucho a Leila. Todo era un poco raro, pues éstas estaban inmóviles como estatuas.

No obstante, la felicidad duró poco. De entre las montañas se alzó un gigante que jugaba con unos muñecos muy extraños.

-¡Comida! –gritaba emocionado mientras se le caía la baba- ¡Por fin ha llegado!

-¡Oh, no! ¡Esmoquin, tenemos que huir!

Pero Esmoquin negó con la cabeza y se dispuso a enfrentarse al gigante, como siempre había hecho.



Sacó su varita apuntando al gigante con la mala suerte de que éste lo terminó atrapando antes. Leila estaba muy asustada, su pingüino era el que siempre la ayudaba y ahora estaba entre las manos del gigante que quería comérselo.



"No puedo seguir huyendo" pensó Leila. Así se puso a imaginar con todas sus fuerzas y sus zapatillas mágicas aparecieron en sus pies. Con una patada en el suelo, voló hasta donde estaba su amigo.



-¡Suéltalo ahora mismo, gigante! Él no es comida. Yo puedo crear comida mucho más rica para ti.

Y del cielo cayeron muchas frutas enormes de todo tipo y colores diferentes, tentación a la cual no se pudo resistir el gigante que dejó a Esmoquin para poder coger cuantas más mejor.



-Lo siento -dijo el gigante- Me llamo Ori. Llevo mucho tiempo aquí solo y mis cultivos no dan nada de comida. En verdad soy vegetariano, pero me he dejado llevar por el estómago vacío.

Ori se veía muy arrepentido y Leila se dio cuenta de que los animales de allí eran muñecos y el entorno una maqueta que había hecho el gigante.

Ori también necesitaba compañía.

-Ori, si quieres podemos ser amigos.- Al gigante se le iluminó la cara- Podemos venir a visitarte cada noche y puedo crear aún más comida para ti.



Esmoquin asintió. Ori se puso contentísimo, y como señal de agradecimiento, le regaló su preciada corbata a Leila y un flor de papel de su huerto a Esmoquin.

Pero antes de que Leila y Esmoquin pudiesen darle las gracias, se acabó el sueño. Ya no se hallaban en el mundo mágico de Ori.



-¿Ori? -susurró Leila en su oscura habitación- ¿Dónde estás...?

Pero Leila estaba volviendo de nuevo a sus sueños... Y sus ojos caían...



-Vaya, estaba en la mejor parte... -murmuró Leila, y volvió a quedarse dormida.

Lo que ella no había visto era lo que estaba ocurriendo en su habitación.



Esta vez se quedó dormida antes de tiempo.

8. CONCLUSIONES

A lo largo de la investigación teórica y práctica que he ido realizando he podido comprobar aspectos que no hubiese tenido en cuenta de no ser por tal indagación. La representación física de un sueño sería uno de esos aspectos. Aunque la propia interpretación que le doy a mis sueños es muy subjetiva y está muy ligada al recuerdo que tengo de los mismos, la recopilación de los álbumes ilustrados me han guiado a la hora de cómo representar las situaciones o incluso los sentimientos de la protagonista a través de composiciones surrealistas.

Tras la indagación por estas obras, se sigue viendo como se realza la importancia de la creatividad, pero no desde un ámbito tan personal como el que le he terminado dándole a “Los sueños de Leila”. Esto ocurre debido a que además de alentar a los niños a que desarrollen su imaginación para entrar en mundos fantásticos e irrepetibles de los sueños, también se les da como una opción para resolver sus problemas.

Los álbumes ilustrados infantiles actuales tratan muy bien esta temática, incitando a los niños a desear que llegue la noche y soñar. Cada uno de ellos les muestra una aventura diferente para todo tipo de niñas y niños. Con esto se demuestra la gran transcendencia que puede tener una historia en nuestra infancia, siendo en este caso el desarrollo de la creatividad que tantas posibilidades nos abren al futuro.

9. Bibliografía

9.1. Publicaciones

Bettelheim, B. (2001). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona. Editorial Crítica.

Freud, S. (1899). *La interpretación de los sueños*. Madrid. Editorial ALIANZA.

Rodari, G. (2010). *Gramática de la fantasía. Introducción al arte de contar historias*. Barcelona. Editorial DEL BRONCE.

Salisbury, M. (2005). *Ilustración de libros infantiles. Cómo crear imágenes para su publicación*. Barcelona. Editorial Acanto.

9.2. Álbumes ilustrados y literatura infantil

Adl, S. (2013) *El libro de los sueños*. Barcelona. Editorial Blume.

Aliaga, R. & Olmos, R. (2009) *El príncipe de los enredos*. Barcelona. Editorial ELDELVIVES.

Beaumont, E. Lepetit, E. & Belineau, N. (2000). *Diccionario por imágenes de lo fantástico*. Ilustraciones de Colette Hus-David. Editorial FLEURUS.

Becker, A. (2014). *Imagina*. Sevilla. Editorial KOKORO.

Blue, B. (2020). *Wonder*. Worcester, UK. Editorial 3D Total Publishing.

Dickens, C. & Birmingham, C. (2003) *Cuento de Navidad*. Barcelona. VICENS VIVES PRIMARIA S.A.

Fernández, F. & Hernaz, J. (2017) *Por pequeño que parezca*. Castellón. Editorial Onada.

Heine, H. (1989) *El maravilloso viaje a través de la noche*. España. Lóguez Ediciones.

Lacombe, B. (2016) *Alicia en el país de las maravillas*. Zaragoza. Editorial Eldevives

Liao, J. (2009) *Esconderte en un rincón del mundo*. España. Editorial Barbara Fiore.

Liao, J. (1999). *La luna se olvidó*. Albolote, España. Barbara Fiore Editora.

Meilán, A. & Canosa, S.E. (2018). *Las llaves de los sueños*. Editorial Entre Nubes y Cuentos.

Nanclares, S. & Brieva, M. (2010) *Al Final*. Editorial Kókinos.

Riddell, C. & Gaiman, N. (2012) *Coraline*. Editorial Bloomsbury Children's Books.

Riddell, C. & Swift, J. (2013) *Los viajes de Gulliver*. Barcelona. Editorial Vicens Vives.

Tan, S. (2005) *El árbol rojo*. España. Editorial Barbara Fiore.

Thompson, Sara.L. & Gonsalves,R. (2003) *Imagina un día*. Barcelona. Editorial Juventud.

Thompson, Sara.L. & Gonsalves,R. (2003) *Imagina un lugar*. Barcelona. Editorial Juventud.

Thompson, Sara.L. & Gonsalves,R. (2003) *Imagina una noche*. Barcelona. Editorial Juventud.

Wilde, O. & Lynch,P. (1998) *El Gigante egoísta*. VICENS VIVES PRIMARIA S.A.

10. Índice de imágenes

Imagen 1: Ilustración del álbum “*Las llaves de los sueños*” (2018) Meilán, A. & Canosa, S.E. Editorial Entre Nubes y Cuentos. Recuperado de <https://www.amazon.es/LAS-LLAVES-LOS-SUE%C3%91OS-Meil%C3%A1n/dp/8469792938> (Consultada: 10/05/2020)

Imagen 2: Ilustración del álbum “*El maravilloso viaje a través de la noche*” (Helme Heine, 1989, Lóquez). Recuperado de <http://insulazagalia.blogspot.com/2016/03/el-maravilloso-viaje-traves-de-la-noche.html> (Consultada: 10/05/2020)

Imagen 3: Portada del álbum “*El libro de los sueños*” (Shirin Adl, 2013, BLUME). Recuperado de <http://loqueleoloqueleo.blogspot.com/2014/06/el-libro-de-los-suenos-shirin-adl.html> (Consultada: 10/05/2020)

Imagen 4: Ilustración *Mar de lágrimas* del álbum “*Alicia en el país de las maravillas*” (Benjamin Lacombe, 2016, ELDEVIVES). Recuperado de <https://www.rtve.es/fotogalerias/imagenes-edicion-alicia-pais-maravillas-ilustrada-benjamin-lacombe/171277/> (Consultada: 29/05/96)

Imagen 5: Portada del álbum “*Por pequeño que parezca*” (2017) de Fátima Fernández y Juan Hernaz. Editorial Onada. Recuperado de <https://www.onadaedicions.com/producte/por-pequeno-que-parezca/> (Consultada: 6/06/2020)

Imagen 6: Ilustración del cuento “*El Gigante egoísta*” (1998) de Oscar Wilde. Ilustraciones de P.J.Lynch. VICENS VIVES PRIMARIA S.A. Recuperado de <https://www.todocoleccion.net/libros-segunda-mano-cuentos/el-gigante-egoista-otros-cuentos-oscar-wilde-ilustraciones-p-j-lynch-ed-vicens-vives-1998~x47590707> (Consultada: 6/06/2020)

Imagen 7: Ilustración para el libro “*Cuento de Navidad*” (Charles Dickens, 2003) de Christian Birmingham. VICENS VIVES PRIMARIA S.A. Recuperado de <https://www.pinterest.es/pin/861243128719601528/> (Consultada: 6/06/2020)

Imagen 8: “*El Jarrón de las Gacelas*” (siglo X) Autor desconocido. [Jarrón de cerámica.] Patrimonio de “La Alhambra” (Granada). Recuperado de <https://www.alhambra-patronato.es/el-jarron-de-las-gacelas-2> (Consultada: 6/06/2020)

Imagen 9: Portada del álbum “*Imagina*” (2014) de Aaron Becker. Editorial KOKORO. Recuperado de <http://www.kokoroeditorial.com/producto/imagina/> (Consultada: 26/05/2020)

Imagen 10: Ilustración del álbum ilustrado “*Al Final*” de Silvia Nanclares. (2010) Editorial Kókinos. Recuperado de <https://www.pinterest.cl/pin/53902526761539399/> (Consultada: 26/05/2020)

Imagen 11: Ilustración del álbum “*La luna se olvidó*”(1999) de Jimmy Liao. Barbara Fiore Editora. (Consultada: 26/05/2020)

Imagen 12: Ilustración del álbum ilustrado “*Escondarse en un rincón del mundo*” (2009) de Jimmy Liao. Editorial Barbara Fiore. (Consultada: 26/05/2020)

Imagen 13: Ilustración de Rob Gonsalves del álbum ilustrado “*Imagina un lugar*”(2003) de Sara L.Thompson . Editorial Juventud. Recuperado de <https://www.editorialjuventud.es/imagina-un-lugar-9788426137371/> (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 14: Ilustración del álbum ilustrado “*El árbol rojo*”(2005) de Shaun Tan. Editorial Barbara Fiore. Recuperado de https://www.barbarafioreeditora.com/catalogo/libros/el_arbol_rojo (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 15: Ilustración del libro “*Los viajes de Gulliver*”(2013) de Chris Riddell. Historia de Jonathan Swift. Editorial Vicens Vives. Recuperado de <https://biblioabrazo.wordpress.com/2011/01/17/gulliver/> (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 16: Portada del álbum ilustrado “*Diccionario por imágenes de lo fantástico*” (2000) de Emilie Beaumont, Emmanuelle Lepetit & Nathalie Belineau. Ilustraciones de Colette Hus-David. Editorial FLEURUS. Recuperado de <https://www.amazon.es/Diccionario-Im%C3%A1genes-Fant%C3%A1stico-Imágenes-Dictionary/dp/221506384X> (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 17: “JAM” (2017) de James Jean. Acrílico sobre tabla. 80 x 60 cm. Recuperado de <http://www.jamesjean.com/2017/d7itzk9l90tgu5r5l6k3l6v7n4jvmq> (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 18: Portada del álbum “WONDER” (2020) de Beatrice Blue. Editorial 3D Total Publishing. Recuperado de <https://www.amazon.es/Wonder-Art-Practice-Beatrice-Blue/dp/0955153093> (Consultada: 7/06/2020)

Imagen 19: Portada del álbum “El príncipe de los enredos” (2009) de Roberto Aliaga. Ilustraciones de Roger Olmos. Editorial ELDELVIVES. Recuperado de <http://elbooilustrado.es/el-principe-de-los-enredos-roger-olmos-y-roberto-aliaga/> (Consultada: 7/06/2020)

MARTÍNEZ GARCÍA

SONIA

ESTUDIANTE



PERSONAL

Fecha y lugar de Nacimiento:

24/05/1996 (Priego de Córdoba)

Dirección Postal: 14800

CONTACTO



soniamartinezprofesional@gmail.com



654985125



C/ GUADIX N° 6 3°B
(Priego de Córdoba)

IDIOMAS

Español - Nativo

Inglés - Título B1 en
Academia Bath. (Priego de
Córdoba)

INTERESES

Ilustración

Cómic

Animación 2D y 3D

EDUCACIÓN

2012-2014. Título Bachillerato de Humanidades. Instituto Álvarez Cubero. (Priego de Córdoba)

2015 -2019. Licenciada en Bellas Artes. Facultad de Bellas Artes "Alonso Cano". (Granada)

2020. Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Comunicación Audiovisual

EXPOSICIONES COLECTIVAS

2016. Exposición "La luz Escribe". Fundación Sierra Elvira, Atarfe (Granada).

2018. Exposición "Priego Crea 2018". Museo Adolfo Lozano Sidro. (Priego de Córdoba)

2019. Exposición "A la calle". Ayuntamiento de Granada: Agenda Cultural. (Granada)

2019. Exposición Premios Alonso Cano 2019. Hospital Real. Modalidad Fotografía. (Granada)

PREMIOS/SELECCIONES

2018. Ganadora Primer Premio "Priego Crea" . (Priego de Córdoba)

2019. Selección pieza fotográfica finalista Premios Alonso Cano 2019. Modalidad Fotografía. (Granada)

CURSOS

2017- 2018. Curso Photoshop "INTERCAMBIA UGR". (Granada)