

TFG

LAILA

PILOTO PARA UNA SERIE GRÁFICA.

Presentado por Edu J. Bueso

Tutora: Dolores Pascual

Co-tutora: Susana García

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2014-2015



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

Laila es un proyecto artístico de ilustración enfocado a niños de entre 8 y 10 años protagonizado por el personaje femenino de 9 años que da nombre a la serie. Aunque *Laila* se planteó originalmente como algo exclusivamente gráfico y literario, las intenciones pedagógicas que subyacen en la historia narrada han llevado a plantear el proyecto como algo que vaya un poco más allá de una serie de cuentos para niños.

Laila is an artistic illustration project aimed at children between 8 and 10 years, starring the female 9 years old character that gives name to the series. Although *Laila* was originally planned as something purely graphic and literary, educational intentions underlying the narrative story led to pose the project as something that goes a little beyond a series of stories for children.

Palabras clave: ilustración, educación, infancia, sueños, imaginación, lectura, dibujo, imagen.

Keywords: Illustration, education, childhood, dreams, imagination, reading, drawing, picture.

Agradecimientos/thankfulnesses:

Víctor Andreu

CEIP Vicente Gaos

Rodolfo Rezola

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍAS

3. EVOLUCIÓN GRÁFICA

3.1 EVOLUCIÓN GRÁFICA GENERAL

3.2 EVOLUCIÓN GRÁFICA DE ELEMENTOS CONCRETOS DE LA SERIE

3.2.1 *Evolución gráfica de Laila*

3.2.2 *Evolución gráfica de Eugenio*

3.2.3 *Evolución gráfica de la máquina de los sueños*

3.2.4 *Evolución gráfica de la casa de los abuelos de Laila*

4. EVOLUCIÓN ARGUMENTAL

5. EVOLUCIÓN FORMAL

6. REFERENTES

7. ACTIVIDADES EN EL CEIP VICENTE GAOS

7.1. INTRODUCCIÓN A LAS ACTIVIDADES

7.2. OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES

7.3. METODOLOGÍA

7.4. RESULTADOS OBTENIDOS

7.5. CONCLUSIONES

8. OBJETIVOS FUTUROS

8.1. OBJETIVOS A NIVEL GRÁFICO

8.2. OBJETIVOS A NIVEL ARGUMENTAL

8.3. OBJETIVOS DE DIFUSIÓN

9. CONCLUSIONES

10. BIBLIOGRAFÍA

11. ÍNDICE DE IMÁGENES

12. ANEXOS

12.1 CONSTRUYENDO A LAILA

12.1.1. *Introducción*

12.1.2. *Conceptos clave*

12.1.3. *¿Cómo es Laila?*

12.2 LAILA ANIMADA

1. INTRODUCCIÓN

En vida una persona puede emprender multitud de proyectos, tantos como tiempo y esfuerzos le sea posible destinar. Pero de entre todos ellos siempre hay, al menos, uno que consideramos especialmente apreciado y valioso. Aquel proyecto en el que queremos dar lo mejor de nosotros mismos y usarlo para hacer ver a los demás cómo nos sentimos, cómo somos. No aspiramos necesariamente a que sea superior o inferior a otros proyectos, tanto nuestros como ajenos. Simplemente queremos que sea la obra en la que mejor se pueda ver reflejada nuestra manera interior de ser y nuestros mejores deseos e inquietudes.

Tras mucho tiempo trabajando en este proyecto, creo que bien podría ser “eso” que considero tan especial para mí. Aunque no fue algo que supe desde el momento de su nacimiento, sino que fue algo gradual. Poco a poco, fui descubriéndolo y queriéndolo más. Intentando cuidarlo cada día para que creciera y fuese en el futuro algo real.

Este proyecto nació en 2010. Por aquel entonces, no sabía hacia donde encaminar mi estilo artístico, hasta que crece a una niña morena. No era nada del otro jueves, solo era una simple niña en el mundo. Pero para mí, que siempre había estado dibujando toda la vida chicos, dibujar una niña era algo novedoso. Tal vez por eso, me encariñé con ella. Poco a poco, a lo largo de los años, obtuvo un nombre (Laila), una apariencia, un microcosmos y una historia. Me gustaba imaginar que ella tenía cierta vida. Yo me identificaba con ella, la admiraba. Era la niña que podía transformar sus dibujos en sueños con su máquina y vivirlos.

Ella me hizo ver que era lo que mejor quería hacer en mi vida: arte para niños. Porque ya que a mí me gustaba intentar preservar rasgos de la infancia que consideraba positivos y los niños en sí eran algo que me fascinaba mucho ¿quién mejor que Laila para querer ver reflejado ese sentimiento, esta fascinación?

El proyecto ha tenido un desarrollo lento. Dado que me encariñé mucho con Laila, quise que quedase lo mejor posible en todo y esto ha hecho que cambiase de rumbo y evolucionase en muchas cosas. Comenzó siendo un cómic que empecé en 2010 y remodelé en repetidas ocasiones hasta 2013, para después en 2014 abandonarlo como tal. Pensé que el cómic no se me daba bien y que el formato definitivo del proyecto debía ser el cuento ilustrado. Un cuento ilustrado que pretende cautivar a diversas sensibilidades lectoras por medio de la composición de las páginas, la imagen y cómo el texto

se relaciona con ésta. Pero quise ir un poco más allá, y aunque lo gráfico es lo principal del proyecto, esto es una herramienta para llegar a un objetivo más espiritual, más pedagógico, que he puesto en práctica recientemente en una serie de actividades en un colegio cercano.

Este proyecto me ha servido para darme cuenta también de la importancia y dimensión que debemos otorgar a los propios dibujos. No solo como elementos meramente decorativos o estéticos, sino como una cosa que pueda sugerir algo más interior y evocador. Algo que pueda despertar la imaginación, hacer soñar y desear entrar dentro de lo que se representa. Algo rebosante de vida, como ella, la protagonista de la historia, lo es para mí. Esto trata de ser el dibujo no como una ventana a la que mirar de forma pasiva, sino como una puerta que podemos abrir y por la que podemos cruzar. Me gustaría tender esta puerta a los niños para que puedan abrirla sin miedo y se adentren al mundo de Laila. También los adultos pueden pasar, al menos aquellos que quieran seguir siendo niños en algunas cosas. Todos ellos están invitados, pues este es un proyecto para todos.

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Objetivo principal: El objetivo principal de este proyecto ha sido dar vida al personaje de Laila a través del dibujo, con una historia que contar y compuesto con esmero, de tal forma que sea capaz de emocionar con su forma y contenido, conectar con el lector y convertirse en una futura publicación que a la par de entretener, eduque. Pero existen otros objetivos secundarios:

OBJETIVO: Plantear el libro como algo adaptable a más de un perfil de lector.

METODOLOGÍA: Véase EVOLUCIÓN FORMAL (pag. 18)

OBJETIVO: Conseguir que los niños pasen por la puerta que se les sugiere.

METODOLOGÍA: Este proyecto no propone ser una ventana por la que los niños puedan mirar, sino una puerta por la que éstos puedan cruzar. Mi intención es que ellos estén dentro de este mundo, que ellos deseen que Laila sea su mejor amiga. Una niña particular e interesante pero, a la vez, un personaje con el que pueden conectar. Se ha de procurar que el libro no cese de plantear nuevas ideas, y que estas siempre sean curiosas y divertidas. Ideas que mantendrán ilusionados tanto a un perfil de lector como al otro, y que animarán a ambos a imaginar y trabajar en casa creando sin parar, tanto como ella lo hace. Con esto, en teoría se debería de conseguir que quieran a Laila y a

su mundo tanto como lo hago yo. A que no tengan miedo de volver a entrar y salir por esta puerta una y otra vez.

OBJETIVO: Hacer que los niños conecten con Laila.

METODOLOGÍA: Véase el ANEXO (pag.38)

OBJETIVO: Consagrar a Laila como un personaje singular.

METODOLOGÍA: Véase el ANEXO (pag.38)

OBJETIVO: Intentar que la experiencia del proyecto Laila no acabe cuando se cierra el libro.

METODOLOGÍA: Véase ACTIVIDADES EN EL CEIP VICENTE GAOS (pag.27)

OBJETIVO: Tratar de conseguir un equilibrio entre lo formal y el mensaje.

METODOLOGÍA: En toda obra artística subyace un mensaje que se tiene intención de transmitir, pero éste podría no llegar de la forma deseada si lo gráfico, lo formal, no funcionase correctamente. Lo gráfico es el canal por el cual se transmite el mensaje que queremos difundir. Por ello, se tratará de establecer un equilibrio entre ambos aspectos no excluyentes entre sí intentando no descuidar uno de ellos a favor del otro y dando la atención requerida a cada uno. También se indagará acerca de la relación entre ellos y de qué manera un determinado mensaje se puede transmitir con un determinado lenguaje gráfico, por qué este y no otro.

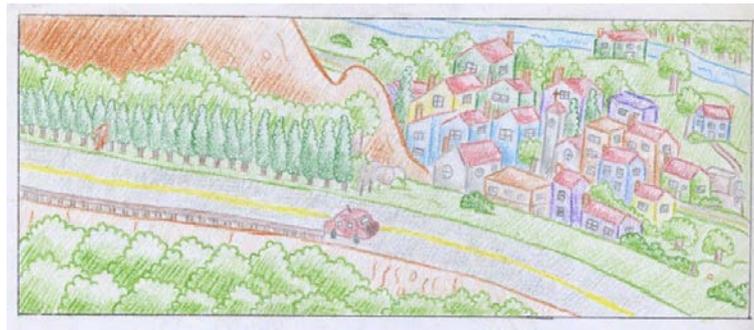
OBJETIVO: Tratar de dar un acabado más pictórico a las ilustraciones de la serie.

METODOLOGÍA: Para lograrlo estoy intentando explorar más los lápices acuarelables que tengo desde hace unos meses. No quiero que se pierda ese acabado de lápiz, pero a fin de lograr una mayor riqueza visual para la serie, me gustaría intentar encontrar el modo de conjugar las texturas de lápiz características de las ilustraciones de Laila con otras más aguadas y dar así un aire pictórico a los dibujos. Las manchas aguadas pueden servir a modo de representación de lo lejano o de otros elementos que se presenten a ello como el agua o diferentes líquidos.

3. EVOLUCIÓN GRÁFICA

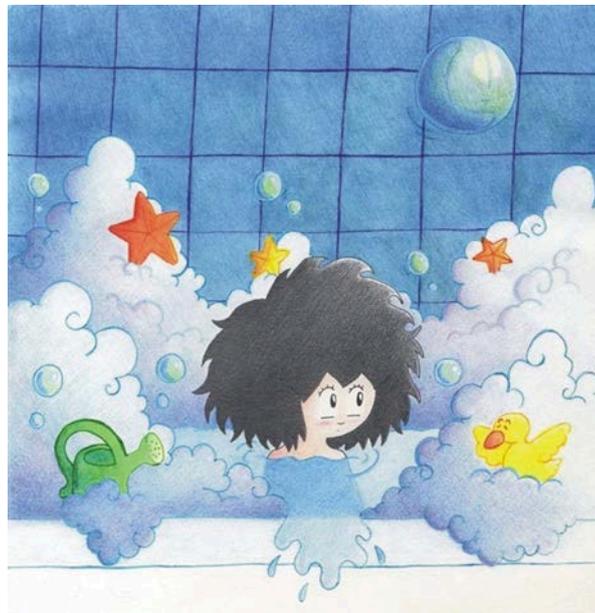
3.1. EVOLUCIÓN GRÁFICA GENERAL

Desde el inicio del desarrollo del proyecto, tuve una voluntad de recrear su grafismo mediante lápices de colores. Con ello suponía que el aspecto visual de la serie se acercaría a los dibujos infantiles y los niños podrían así sentirlo como algo cercano, no como algo ajeno o extraño. Al principio de la creación de *Laila*, usaba materiales bastante básicos y limitados como los folios Din- A4 y los clásicos lápices *Alpino* o *Plastidecor*. En parte porque aún no conocía muchos más materiales de este tipo, pero también por, como ya se ha mencionado, tratar de buscar un grafismo muy familiar para los niños. No en vano, estos materiales son los que ellos mismos suelen utilizar en sus dibujos. Veamos unas cuantas ilustraciones del año 2010:



En las primeras ilustraciones, quise remarcar mucho las líneas de sombreado de diversos elementos como los árboles o especialmente las nubes, buscando así algo que caracterice la serie a nivel gráfico más allá del hecho de ser pintada con estos materiales. Es importante mencionar que, aunque al

principio planteé repasar a los personajes también con lápices, rápidamente me decanté por hacerlos con tinta, pensando que de este modo destacarían sobre el escenario. Esto planteó un problema, y era que si se repasaban los personajes con tinta negra, podrían parecer poco integrados en los escenarios de lápiz. Así, hacia 2012, empecé a usar rotuladores de colores para repasar los elementos del escenario que se veían en un primer plano (los elementos lejanos continuaron siendo íntegramente a lápiz) al tiempo que comencé a utilizar otro tipo de hojas mejor preparadas (concretamente, papel *Gvarro basic*)

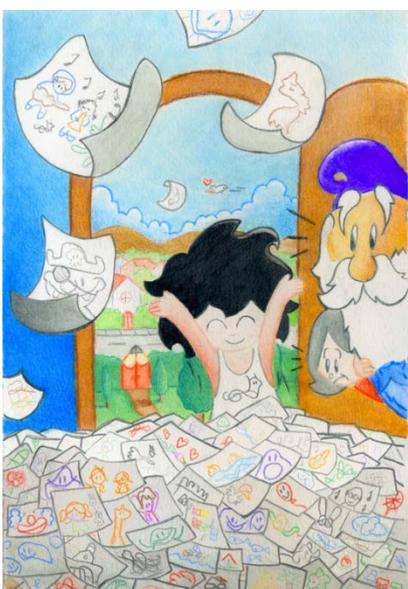


Sin embargo, llegó un momento en el cual tuve que hacer un gran replanteamiento del tipo de estilo visual que quería para la serie y su resolución material. Poco a poco, fui tomando conciencia de que la resolución gráfica para *Laila* era muy “amateur” y poco profesional. Esto parecía el precio a pagar a cambio de tener un aspecto cercano (al menos en esencia) al arte infantil. Sin embargo, pensé que en adelante la serie podía conservar su



aspecto de lápices de colores pero con unos materiales de mayor calidad que permitiesen mejores acabados, no tan “amateur” como antes, pero en la línea próxima al arte de los niños que siempre busqué. Se trataba pues, de conjugar lo “adulto” de un acabado menos austero y lo “naïf” propio de la infancia que siempre tuvo una presencia destacada en este proyecto. Así, en 2014, compré mejores materiales, tanto en soporte (me acostumbré a usar papel caballo) como en materiales gráficos (lápices *Faber Castell* primero, y lápices *Caran d’Ache* después)

Estos nuevos materiales permitían mejores acabados. Elementos con mayor volumen, mejores mezclas de color, y algo muy importante: al ser materiales aguados, podían permitir dar un toque pictórico y acuarelado a las ilustraciones. Además, comencé a utilizar más colores a la hora de intentar obtener las diversas tonalidades de un objeto. También abandoné la tinta que había usado hasta entonces volviendo a repasar los contornos de los personajes con lápiz, pero esta vez de una manera mucho más definida que al principio. Así llegamos hasta el día de hoy, 2015, ya con estos materiales que estoy tratando de explorar para ofrecer en los futuros libros de *Laila* un aspecto mejorado del acabado de lápices que siempre se quiso poner de relieve conjugado con las nuevas posibilidades pictóricas que se abren con estos nuevos materiales.



3.2. EVOLUCIÓN GRÁFICA DE ELEMENTOS CONCRETOS DE LA SERIE

En este apartado describiré la evolución de diferentes elementos particulares de la serie que han seguido una evolución gráfica más clara y destacable a lo largo del desarrollo del primer libro: Laila, el abuelo Eugenio, la máquina de los sueños y la casa de los abuelos.

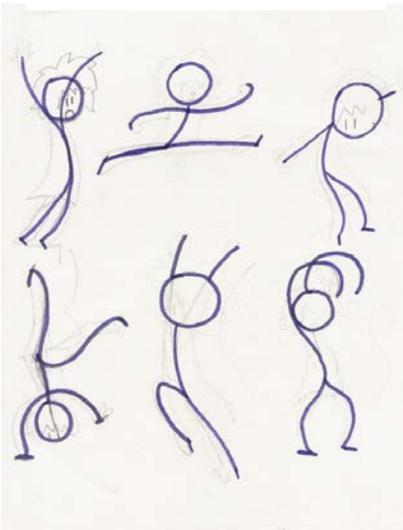
3.2.1. Evolución gráfica de Laila

La propia Laila también ha evolucionado mucho en su aspecto visual tal y como se aprecia en algunas ilustraciones del apartado anterior. Al principio, la cree como una niña de 7 años muy simple. Morena, de mejillas sonrosadas, pelo más bien corto y un aspecto tosco y no muy dinámico. Poco a poco fue creciendo en tamaño, el pelo fue aumentando de volumen haciéndose cada vez más abombado y ancho. La indumentaria del personaje fue variando también, pasando de llevar una chaqueta azul a un chándal y, más tarde, un vestido con un corazón.

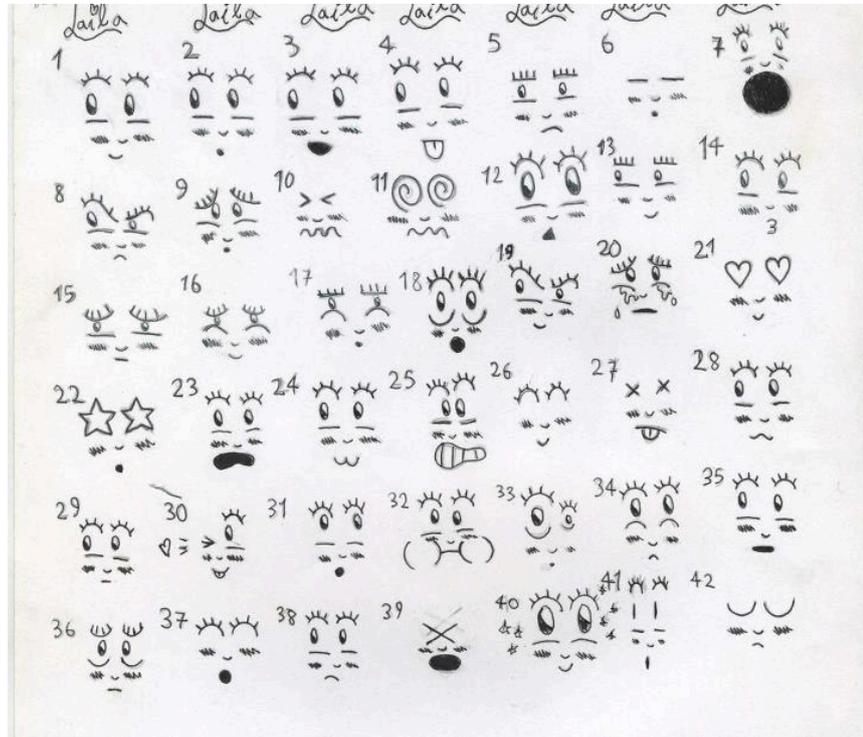




Laila a principios de 2014 (arriba) y algunos bocetos esquemáticos de movimiento de ese año (abajo)



En 2012, comencé a abocetar diferentes expresiones faciales para el personaje, queriendo enfatizar de este modo su expresividad:

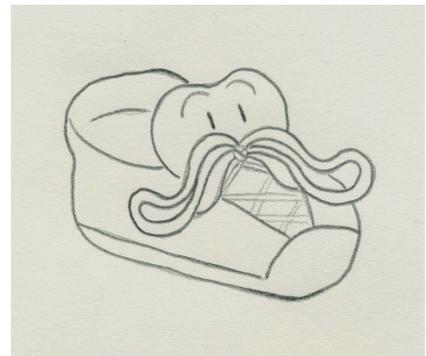


En 2013, y hasta principios de 2014, su aspecto visual apenas se modificó. Traté de seguir las directrices de diseño visual marcadas en etapas anteriores pero intentando mejorarlas tímidamente. Por ejemplo, se intentó dotar al personaje de más movimiento y dinamismo en sus posturas así como también dar una mayor definición a sus colores.

No obstante, en 2014 me di cuenta de que ese abombamiento de pelo que Laila sufrió en años anteriores estaba haciendo que el personaje remitiera visualmente a Mafalda. No quería que se le asociase con la niña de Quino, deseaba que ella fuese más característica, por ello en ese año acometí diversos cambios en su aspecto que la hicieron evolucionar. Para empezar, reduje el tamaño del pelo. Modifiqué también su forma haciendo que tuviese diversos mechones y pequeños rizos, algunos mirando a la izquierda, otros a la derecha y otros hacia arriba. Con esto intenté que el personaje tuviese un mayor interés y dinamismo visual, algo que reflejaba su personalidad enérgica y vital. En relación a ello, también traté de dotar de más movimiento y expresividad al personaje, que aún seguía siendo algo estático. Sus mofletes sonrosados desaparecieron (los asociaba a un tipo de personaje más blando y dulzón) y poco a poco también suprimí la línea de debajo de los ojos a fin de “despejar” la cara y no sobrecargarla (razón que me llevó también a reducir las pestañas de sus ojos de cuatro a tres)



Pero sin duda, los últimos cambios evolutivos más importantes para Laila han tenido que ver con su atuendo y complementos. Es aquí cuando se introducen una serie de elementos en ella que la caracterizan. Uno de ellos es su trenza-dragón, el dragón Cómodo, que se convierte en un personaje más de la serie. Narrador de las aventuras y marcapáginas de los libros, es un personaje creado por ella misma que cobra vida en sus imaginaciones. En la camiseta de Laila queda reflejado un personaje propio: Carasol. Otro de los curiosos personajes de su pequeño microcosmos personal que aparece en la mayoría de sus aventuras. La camiseta fue confeccionada por sus abuelos. Y para finalizar, los zapatos que lleva siempre la muchacha, zapatos que también son personajes recurrentes dentro de su imaginario personal.



3.2.2. Evolución gráfica de Eugenio

El personaje de Eugenio comenzó siendo un sencillo mago del bosque llamado Ábalcar. Como mago, se enfatizó mucho su aspecto de brujo con prendas que pensé que se podían relacionar fácilmente con la brujería. En su barba habitaba una serpiente llamada Serafín, personaje que fue omitido. Poco después, evolucionó a ser el propio abuelo de Laila. Ahora ya no vivía en una casa perdida del bosque, sino en un pueblo y como tal, desee que su aspecto fuese más parecido al de un inventor loco moderno. Sin embargo, había un elemento en él que no me convencía y era su sombrero hélice. Para que no remitiese a los gorrocóteros de la serie *Doraemon, el gato cósmico*, éste elemento fue retirado siendo substituido por un gorro azul que conectaba al personaje con sus orígenes como hechicero. También se le añadieron otros elementos característicos: una trenza dragón azul en su barba muy parecida a la que luce Laila (siendo éste el elemento conector con su nieta) una pipa de burbujas-fantasma y unos mechones en el pelo muy parecidos a los de su propia nieta, para enfatizar así que son familiares.



3.2.3. Evolución gráfica de la máquina de los sueños

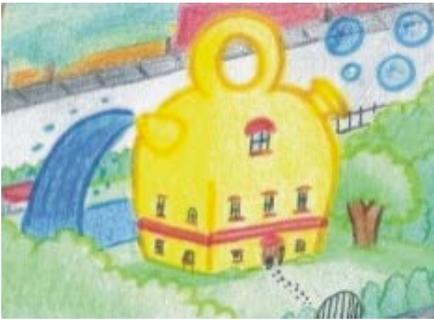
La máquina de los sueños no existía como máquina al principio. Originalmente, los sueños de Laila emanaban de unos lápices mágicos, pero me pareció que una máquina de los sueños era algo que podía tener más peso en la historia al poder darle cierta personalidad y al ser más susceptible a la experimentación en el campo del diseño visual. Así, pensé en diseños para una máquina que crease sueños inspirado sobre todo en el aspecto de los ordenadores infantiles. El primer modelo de 2012 presentaba un aspecto extraño. La maza que llevaba el robotito servía para despertar a la niña del sueño. Las estrellas de colores tenían la función de brillar en la oscuridad. Se pensó también en que fuese la propia máquina la que emitiese una especie de “informes” de sueño una vez Laila despertase, donde se describiría y se evaluaría todo lo ocurrido en el mundo onírico. Este diseño se descartó al considerar que no resultaba especialmente atractivo ni encantador, no parecía algo que los niños pudiesen desear tener en sus cuartos. Después de aquello, pasó mucho tiempo sin ideas para una nueva máquina y se volvió a plantear otro diseño alternativo recientemente. Esta vez, muy en consonancia con la propia vivienda de Eugenio (cuya evolución se verá en el siguiente punto) construida a base de restos de sacapuntas, sus engranajes representan los ojos de la máquina y su nariz, uniendo de esta manera lo “mecánico” con la caracterización del personaje. Solo una idea se rescató del anterior diseño y fue el hecho de que la máquina elaborase “informes” del sueño, que nuestra protagonista colecciona y guarda en una carpeta. Estos informes son la única vía para que la máquina manifieste su personalidad.



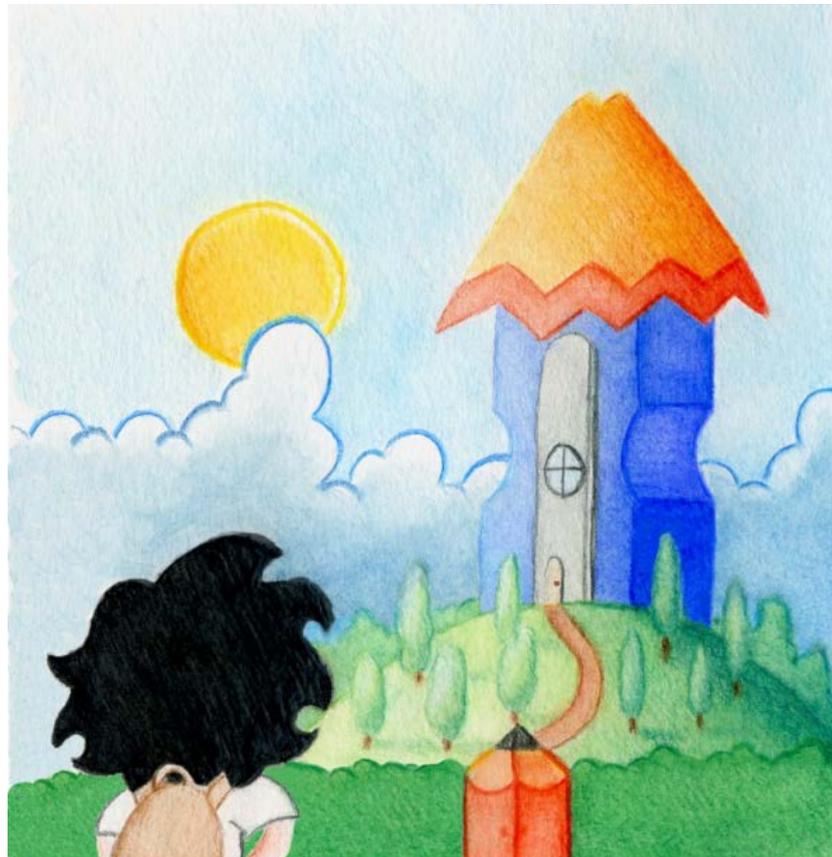


3.2.4. Evolución gráfica de la casa de los abuelos de Laila

La casa original del abuelo de Laila (que cómo hemos visto anteriormente era un mago llamado Ábalcar) era una humilde cabaña en medio del bosque. Después de ello, el personaje de Ábalcar evolucionó a ser Eugenio, el abuelo de nuestra protagonista, que vivía en un pueblo perdido en las montañas. La casa del pueblo en la que vivían los abuelos no tenía nada de especial originalmente. Para darle un aspecto más característico, en el tercer reinicio del comic se cambió totalmente la casa de los abuelos y se reemplazó por una casa-botijo gigante al tiempo que éstos se pasan a vivir a una zona urbanizada de chalets. El botijo finalmente se descartó porque parecía fuera de serie y no encajaba bien en el proyecto. Si bien daba el reflejo de tener unos habitantes curiosos y poco convencionales, parecía que era algo que pegaba más en un comic de *Bruguera* que en *Laila*. Así, en 2015 se dio con el modelo definitivo de la casa de los abuelos, un sacapuntas gigante coronado por un resto de lápiz también gigante. Eugenio es inventor y crea de todo, pero su especialidad es hacer cosas con los restos de sacapuntas como doctorado en sacapuntería que es. Para reflejar esto, se pensó en esta casa característica



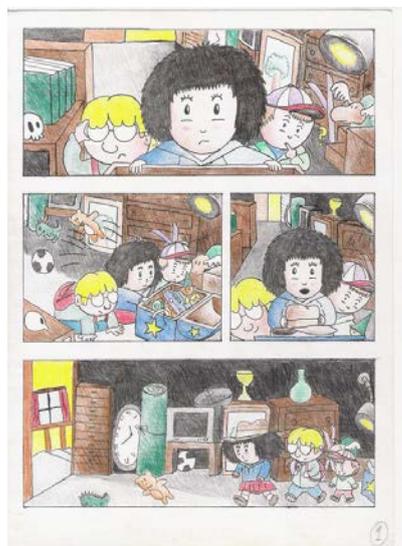
De arriba abajo: casa original de Ábalcar (2010) vivienda-botijo de los abuelos (2012) y casa-sacapuntas (2015)



4. EVOLUCIÓN ARGUMENTAL



Arriba: Diversos personajes primigenios de la serie en 2010 (Sapión, Ábalcar, Blanca, la mama) Abajo: Primera página del reinicio de 2011, mostrando a Laila y sus primos.



El argumento principal de la serie *Laila* ha evolucionado y cambiado en gran medida a lo largo de los cinco años de desarrollo del primer libro. Pero con todos los cambios que ha habido en la historia de la serie, el punto de partida original se ha mantenido inamovible y sin cambios mayores hasta el día de hoy. Y no es otro que el hecho de que sea la propia Laila la que dibuje sus sueños y se meta en ellos por las noches. A continuación, desarrollaré punto por punto el proceso evolutivo en el campo argumental que ha sufrido la serie desde 2010 hasta el día de hoy.

4.1. 2010: ASENTANDO LOS PILARES BÁSICOS

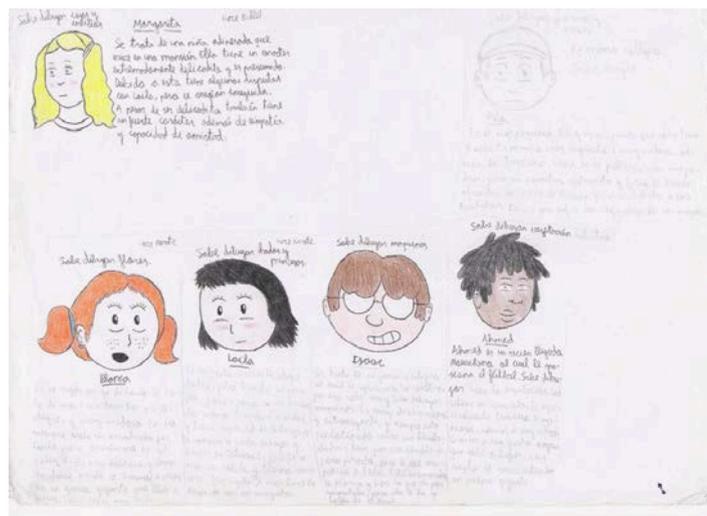
Al principio, la historia empezaba con una mudanza. Laila y su madre se mudan a un pueblo de interior y la muchacha permanece escéptica y preocupada debido a que ese pueblo es un lugar desconocido para ella. Al llegar, alentada por su madre, la niña sale a jugar y a explorar el bosque y encuentra una casa misteriosa. En ella habita Ábalcar, un mago que entabla amistad con ella y que más tarde le otorga unos lápices mágicos con los que puede dibujar sueños. Los sueños de los niños de todo el mundo son atacados por misteriosas pesadillas, y Laila, con ayuda de sus lápices, debe viajar cada noche a un sueño de un niño distinto y rescatarlo. El niño liberado se une a nuestra protagonista y le ayuda a dibujar más sueños.

En un primer momento, nuestra protagonista se creó como una niña bastante tierna, dulce, buena y tranquila. Su personalidad estaba empezando a desarrollarse de forma tímida. También se creó el personaje de Blanca (una amiga pelirroja) y un malvado llamado Sapión, que estaba previsto que apareciese en un sueño.

4.2. 2011: PRIMER REINICIO DE LA HISTORIA

Al año siguiente de la creación del proyecto, un amigo llamado Víctor Andreu se sumó al desarrollo y ello trajo replanteamientos en el argumento de la serie tal y como fue concebida al principio. En este primer reinicio, se conservó la idea de los lápices mágicos, pero se varió por completo el comienzo de la historia y se replantearon varias cuestiones. En primer lugar, la historia ya no comenzaba con una mudanza de la protagonista a un pueblo de interior, sino en una escena donde la niña aparece en el desván de casa de su abuelo junto a sus primos Tommy (un niño pequeño tímido y callado) e Isaac (niño regordete y estudioso, cerebro del grupo). Su abuelo es el personaje anteriormente conocido como Ábalcar, y esta vez Laila ya no dibuja sueños para los niños del

mundo, sino para ella y su pandilla con ayuda de los lápices de su abuelo. Es ayudada por sus primos y amigos, quienes también se meten por la noche en los sueños dibujados creados entre todos. Se intentó también introducir a un amplio elenco de personajes que serían los integrantes de la pandilla. Además de Tommy e Isaac, habría que sumar a Blanca (que repite presencia en la historia) Margarita (un personaje directamente inspirado en Margarita de Austria) y Ahmed (un niño subsahariano con rastas). Pero los dos últimos fueron eliminados por considerar que no resultaban lo suficientemente atrayentes. Se tenía planeado que cada uno supiese dibujar un tipo o tipos de cosas, haciendo así más énfasis en la cooperación y en el trabajo en equipo a la hora de realizar los dibujos-sueños. Como curiosidad, en este reinicio Laila acostumbraba a llevar un sombrero de Indiana Jones, lo cual nos viene a decir que ya estaba empezando a desarrollar su espíritu aventurero.

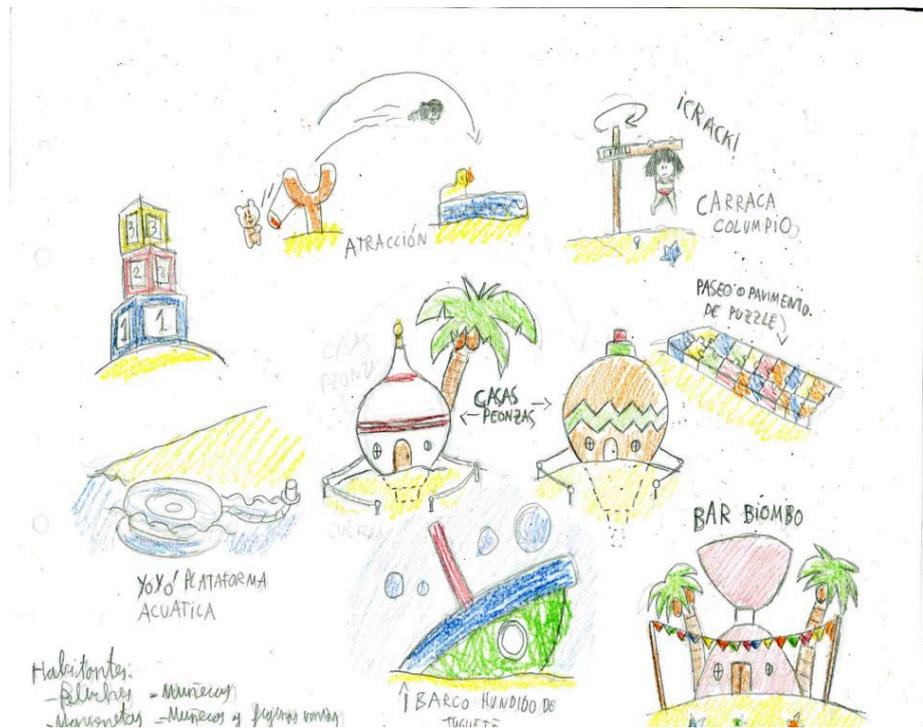


4.3.2012-2014: SEGUNDO REINICIO DE LA HISTORIA

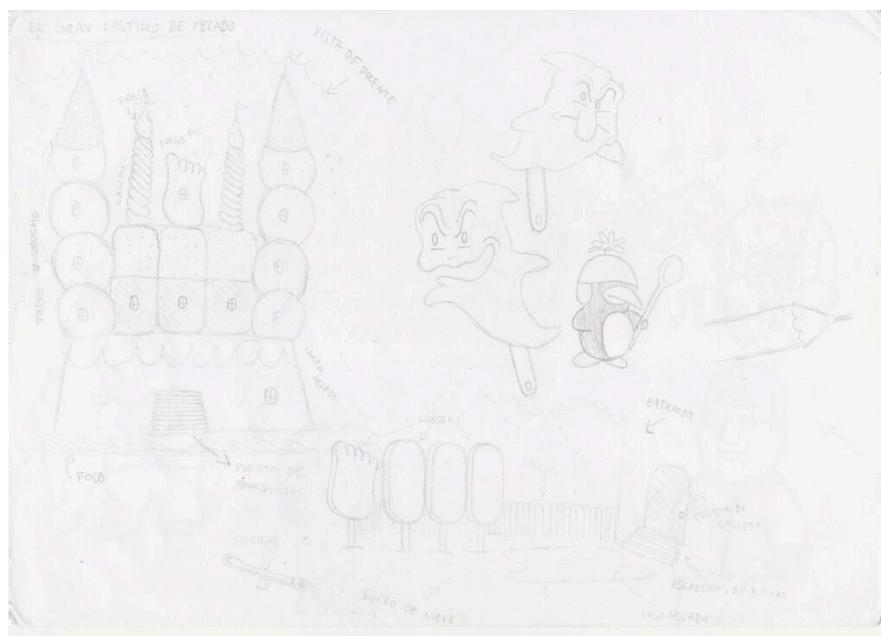
Al año siguiente, la historia se volvió a reiniciar con diversos cambios. Esta vez el inicio de la historia nos lleva a la salida del colegio de Laila, dónde ésta es recibida por su madre. Conducida a casa, más tarde acude a la casa de sus abuelos junto a sus primos Tommy e Isaac (que repiten presencia en la historia, ahora Isaac es rebautizado como Gordi). Allí observan una rara máquina nueva que nunca antes habían visto. Se trata de una nueva invención del abuelo Eugenio que permite transformar los dibujos en sueños. Esa misma noche viven una aventura onírica dentro de un dibujo creado por ellos. El abuelo lo había metido a la máquina sin que los niños se diesen cuenta antes de dormir y a la mañana siguiente explica a sus nietos el cometido de la máquina. A partir de ahí, los niños dibujan y sueñan cada noche. En este reinicio se comenzaron a plantear diferentes mundos de dibujos-sueño para



Laila y sus primos, como la galaxia musical con AstroMozart y AstroBeethoven. También se comenzó a desarrollar un poco más al personaje de Eugenio, presentándole como un anciano afable y juguetón, muy tierno y simpático. Se enfatizó mucho esto con escenas dónde aparecía él jugando con sus nietos o haciendo trucos de magia.



Ideas para sueños-dibujo (2011)





4.4. 2014-2015: TERCER REINICIO DE LA HISTORIA

En 2014 se volvió a rehacer la historia siguiendo buena parte de las claves del anterior reinicio, pero introduciendo cambios de gran calado. Esto coincidió con un cambio de formato narrativo de comic a libro ilustrado (proceso que se describirá en el siguiente capítulo). En esta ocasión, el comienzo de la historia nos lleva a una imaginación de la protagonista, y ésta despierta de forma abrupta por su profesora, pues se había quedado soñando despierta en clase de mates. Poco después, en plástica, hizo un dibujo de un mundo musical de fantasía que gustó a su profesor. Más tarde, fue a casa de sus abuelos y enseñó el dibujo a su abuelo. Éste lo guardó, y sin que se diese cuenta Laila, lo metió en una máquina nueva que ella tenía en su cuarto. La niña se fue a dormir y soñó que estaba en su dibujo, ese mundo musical que había imaginado en clase, donde conoció a personajes tan simpares como Octopling, Carasol, o los Astromúsicos. Nuestra protagonista despertó del sueño de forma precipitada, y a la mañana siguiente el abuelo le explicó que esa máquina nueva que vio en su cuarto transforma sus dibujos en sueños, y que él metió su dibujo del colegio en la máquina antes de que se acostase. Así, a la semana siguiente, Laila volvió a la casa de sus abuelos cargada de dibujos y lista para no parar de soñar. En sucesivos capítulos se le sumarán más amigos, y todos dibujaran y soñaran juntos para la máquina.



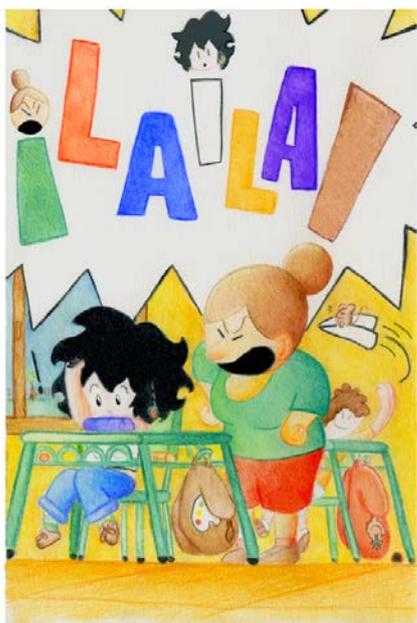
Como se puede ver, el cambio más grande es la desaparición de los dos primos en el primer capítulo de la serie. Parecía un poco brusco incluirlos en el primer tomo y por ello se han relegado a aparecer en futuros episodios de la serie, donde colaborarán con la protagonista haciendo dibujos-sueño. También esto enfatiza a Laila como protagonista de la serie, recibiendo mayor atención en el primer episodio. La pequeña evoluciona en su forma de ser, y si originalmente era una niña tranquila y estática, ahora es energética, viva, dinámica e increíblemente creativa y soñadora. Otro gran cambio fue la inclusión del dragón cómodo como narrador de la historia. Además se introducen los personajes de los profesores: el de plástica (Rigoberto Pigmento) o la de matemáticas (Úrsula Al cuadrado)

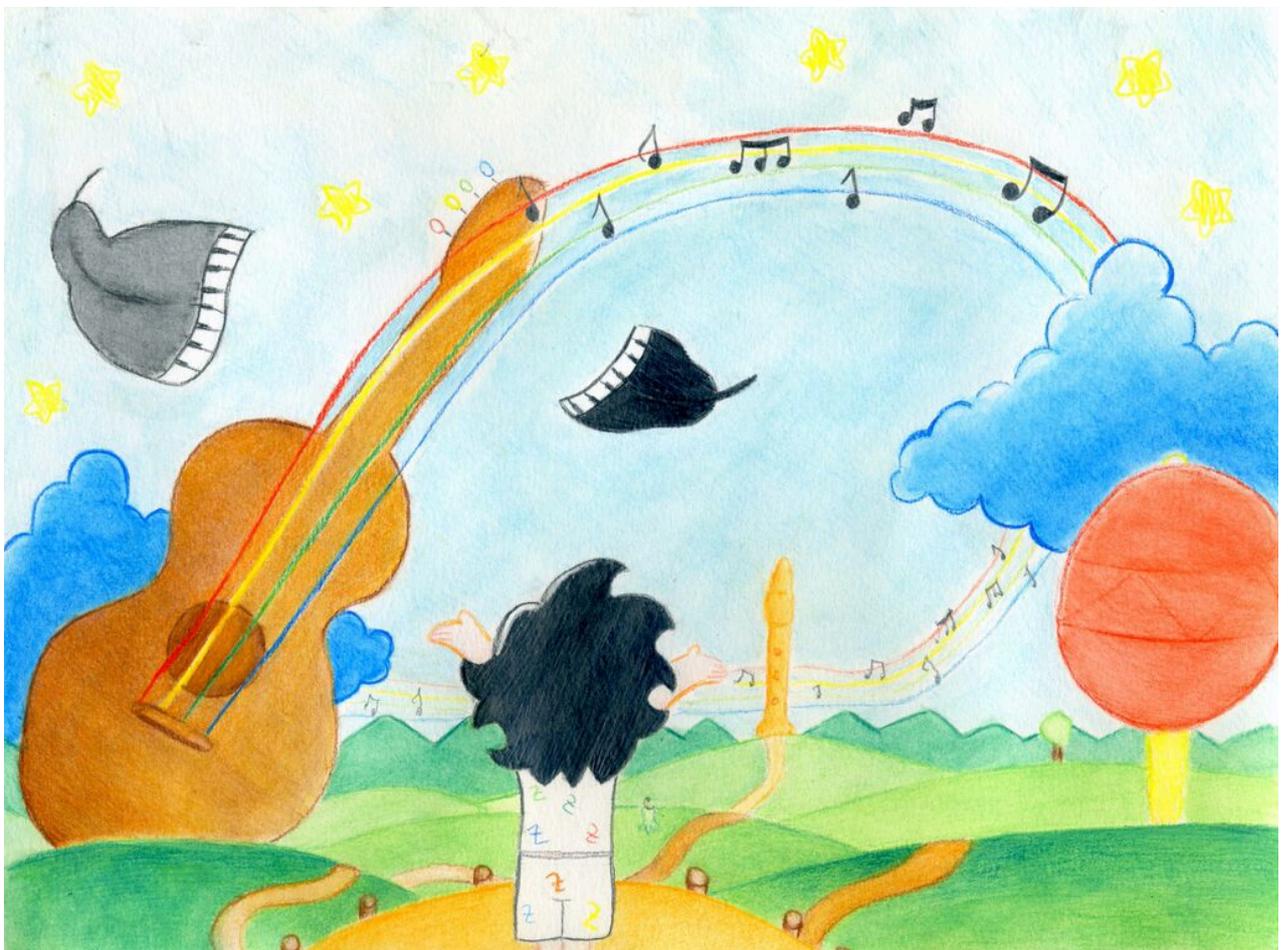


5. EVOLUCIÓN FORMAL

Como se ha mencionado en puntos anteriores, la serie comenzó planteándose como cómic infantil. Su lenguaje era, pues, el propio de esta forma narrativa: viñetas, bocadillos, onomatopeyas.... Normalmente, cada página venía con tres o cuatro filas de viñetas, y ya en esta primera etapa se comenzó a intentar integrar expresiones faciales de los personajes en las propias onomatopeyas. Pero en 2014, se replanteó el modo de narrar la historia propuesta en *Laila*, pasando de ser un comic a un cuento ilustrado. Pero ¿por qué se realizó este cambio y con qué intenciones se llevó a cabo?

En dicho año me di cuenta de que el comic no era la mejor manera de llevar la narración de la historia. El comic infantil ya no tenía tanto tirón entre los niños, mientras que los cuentos ilustrados seguían siendo un modelo de éxito. Por alguna razón, llamaban más la atención del público infantil. Tal vez por las grandes ilustraciones de las que hacen gala, cosa que también me llevó a adoptar esta forma narrativa en detrimento del comic. Quería hacer grandes ilustraciones para *Laila*, con muchos detalles que captasen la atención de los pequeños. En el comic esto es posible (mediante la *splash page*) pero no de una manera tan frecuente como en el cuento ilustrado, donde podía intentar hacer grandes ilustraciones casi constantemente. Es importante recalcar la importancia de la ilustración en el nuevo formato seleccionado, no solo por la gran cantidad de imágenes que aparecen en la historia, sino por ser el texto muchas veces el que se suele adaptar a la imagen, y no al revés. En *Laila*, el formato narrativo no es el tradicional de los cuentos ilustrados de siempre. Todas las páginas tendrán ilustraciones y, generalmente, pocas líneas de texto. Se jugará mucho también con los diversos formatos y presentaciones de cada página a fin de que la lectura de los libros sea amena y variada. Dobles páginas o páginas enteras para presentar situaciones o lugar importantes:







U otro tipo de formatos para narrar otro tipo de situaciones, como en estas páginas prototipo:



-Hoy es viernes,
toca *dibujo libre*.
Al acabar la clase,
me tendréis que dar
los *dibujos* para que
los revise.

Laila estuvo un
rato pensando...
¿Que *dibujar*?



Y escuchó a la ban-
da de **música** por
la **ventana**. Le
inspiró enseguida
e hizo su *dibujo*...

Laila salió corriendo *contentísima* hacia el **autobús** de vuelta, pues como cada viernes, iba a ir a *dormir* a la **extravagante** casa de sus abuelos.



¡No podía esperar a llegar allí y enseñarles su *dibujo*!



Laila bajó del **autobús** y *corrió* hacia su destino, una curiosa casa **sacapuntas** con un techo de lápiz **rojo**. La casa estaba en una **colina**, y la niña subió *veloz* por ella.



Como se puede ver, los textos sufren cambios dependiendo de las situaciones descritas, todo ello para dar énfasis a la variedad y a la amenidad en la lectura de los libros. En cada párrafo se seleccionan varias palabras importantes para la narración y se destacan, cada una con un color o tipografía diferentes dependiendo de lo que quieren transmitir. La palabra “contentísima” por ejemplo, se destaca en rojo, color cálido que sugiere vitalidad, alegría y pasión. La palabra “dormir” se destaca en morado, el color del cielo nocturno, etc. También se planea incluir tectos, olores o solapas para los libros. Todo ello adaptado a las diferentes situaciones que las historias plantearán.

En *Laila* se conjugan ilustraciones detalladas con pocos textos, y esto tiene una razón de ser: la búsqueda por llegar a diferentes sensibilidades lectoras. Los niños que prefieren leer poco o hacerlo de forma rápida y sin pararse demasiado, podrán disfrutar con los libros por su gran cantidad de ilustraciones y sus pocos textos. Pero a la vez, otro tipo de perfil lector más pausado y gustoso de observar cada detalle también podrá tener en *Laila* un libro con el que disfrutar, pues cada ilustración alberga consigo pequeños detalles. Unos más ocultos que otros, pero todos pensados para que los más curiosos y pausados se puedan recrear contemplándolos. Podríamos decir pues, que la narrativa de esta serie se basa en un desarrollo sin demasiado texto, ágil y veloz, tanto como la protagonista. Se hace una simbiosis entre el ritmo narrativo de la historia y el ritmo vital de la propia protagonista. Pero a la vez, también se procura garantizar la observación detenida para ese otro tipo de lectores más observadores. En la búsqueda del equilibrio entre estos dos tipos de sensibilidades lectoras se fundamenta la narrativa de la serie.

Al final de cada libro aparecerán dibujos y máquinas de niños reales que el dragón Cómodo nos presentará. Son las creaciones de los niños de las actividades escolares (véase pag. 27), que se incluyen en los libros para que otros niños, desde casa, puedan inspirarse para crear sus propias máquinas y dibujos.

6. REFERENTES

En primer lugar, quiero mencionar al **arte infantil**. La mirada infantil para dibujar el mundo es muy importante. Como decía **Luquet**, los niños no intentan reproducir la realidad tal cual es, sino como ellos la ven, con sus rasgos invisibles incluidos. A esto le llamó realismo intelectual, y esta mirada es muy importante a la hora de la realización de ilustraciones, pues tal y como dice **Arnal Ballester** en *Ilustración gráfica: nuevos escenarios*¹ “En la ilustración grafica la madurez se ha producido con la recuperación, si no siempre de la forma, si del espíritu de la primera infancia en el momento de la representación” quiere decir esto que cuando se realiza una ilustración, ésta debe procurar aportar algo extra al texto, y no ser un mero reflejo de lo que ocurre en él. Para hacer ilustraciones que aporten una visión particular y no se limiten a reproducir gráficamente lo que en el texto se describe (realismo visual) se ha de tener una mirada infantil, se ha de recuperar el realismo intelectual característico de la infancia y tratar de ver el más allá de lo que ofrece el texto para representar aquello no visible o poco perceptible a simple vista. En *Laila*, las ilustraciones contienen pequeños detalles y diversas lecturas que no siempre encontraremos visibles en el texto.

Gerónimo Stilton es una serie de libros infantiles creada por Elisabetta Dami y enfocada a niños de entre 8 y 12 años. Protagonizados por el ratón periodista Gerónimo, estos libros narran sus aventuras combinando todo tipo de formatos de páginas que priorizan en muchos casos la propia imagen en detrimento del texto. Estos libros son muy visuales y dinámicos, pues también juegan mucho con diferentes clases de tipografías en función de las diversas situaciones y personajes que aparecen en las historias, así como diferentes maneras de plasmar las líneas de texto o incluso pequeñas propuestas de actividades integradas en el marco narrativo. Por su dinamismo, ritmo ágil, atención a lo visual y sus juegos con el texto, *Gerónimo Stilton* es una referencia obligada para la narrativa de la serie *Laila*.

Por este motivo, también la obra de **Sara Fanelli** es un punto de referencia. Los libros de Fanelli priorizan la imagen, el texto se integra a éstas y el juego con diferentes tipografías y colores es constante, al igual que en el proyecto que nos ocupa. Aunque el tratamiento de los libros de Fanelli es el collage y este proyecto es tratado con lápices acuarelables, hay que apuntar que en sucesivos capítulos de la serie, *Laila* y sus amigos harán collages para la máquina de los sueños, y en este aspecto es seguro que la obra de Sara Fanelli tendrá una gran influencia.

¹ VVAA. *Ilustración gráfica: nuevos escenarios*, España, Ed. DP y PG, 2011

Debo citar también a **Mitsumasa Anno**, ilustrador japonés nacido en 1926 que cuenta en su haber con una prolífica y extensa carrera como artista de la ilustración. Sus libros (y más en concreto los pertenecientes a la serie *El viaje de Anno*) tienen la peculiaridad de no contener letras. En *El viaje de Anno* se cuenta, mediante una sucesión de grandes ilustraciones, el periplo de Anno a través de varios países de Europa: España, Italia, Reino Unido... aunque el “leitmotiv” principal es la travesía de Anno, las ricas ilustraciones de los libros albergan una asombrosa cantidad de pequeños detalles que conforman a su vez pequeñas subtramas. Es común que los pequeños detalles se relacionan entre sí de una página a otra. Esta influencia se deja notar en *Laila* de la manera en cómo se plantea la narrativa de la serie: gran importancia de la imagen y múltiples detalles para los más curiosos y exploradores. Esos son los puntos que tienen en común *Laila* y la serie *El viaje de Anno*, además del hecho de que varios pequeños detalles aparezcan en páginas siguientes o tengan continuidad de alguna forma. Estos pequeños detalles pueden ser similares a los que realiza **Ibáñez** para las portadas de *Mortadelo* y *Filemón*, aunque a menudo también se ven ocultos en las propias viñetas.

En referencia a otro ámbito completamente distinto tengo que nombrar a los **videojuegos** como un referente constante. Menciono a los videojuegos en general, al ser un sector que desde siempre me ha fascinado. Mi interés por ellos no solo reside en jugarlos, también en leer cosas sobre ellos y ante todo, aprender mucho de cómo se hacen, como funcionan, que claves intervienen en ellos para hacer que sean divertidos. Este interés por saber cómo crear diversión me llevó a interesarme también por el diseño de juegos de ingenio (juegos o juguetes físicos como La Torre de Hanoi, el cubo de Rubik, los pentominós...) lo cual me llevó a indagar en temas como la ludología. El saber crear y diseñar algo con fines lúdicos es muy importante en este proyecto también, no podemos olvidar que este es un producto para niños y por ello es muy importante que tenga un alto componente lúdico. Desde la composición de las páginas hasta las ideas que se suceden en ellas, todo está pensado para resultar placentero, divertido, sorprendente... lúdico. Me gustaría que leer este libro sea tan divertido como jugar. Puedo decir con seguridad que jamás habría tenido este interés en crear diversión y en entenderla si nunca hubiese tenido contacto con el mundo de los videojuegos. A ellos les debo en parte mi esfuerzo hacia todo esto. Como también le debo mi intención de acercar el libro a diferentes sensibilidades a la filosofía de diseño lúdico de **Shigeru Miyamoto**, diseñador de videojuegos que trata de conjugar diversos elementos en sus juegos (sencillez, intuitividad, direccionalidad, variedad, perfectibilidad...) para hacerlos igualmente disfrutables a diferentes perfiles de público.

En relación a los juegos, debo citar el libro de **Roger Callois** *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1958) En dicho libro, se describen los términos “paidia” y “ludus”. La paidia es el principio de diversión libre, espontánea, imaginativa y sin demasiados límites ni reglas (o ninguna de ellas) mientras que el ludus designa el juego regulado, reglamentado, limitado y planificado. El ludus es, pues, la paidia domesticada. En *Laila*, constantemente se busca mostrar la paidia. La pequeña no solo crea sin límites, sino que se mete en sus propias creaciones y, una vez dentro de ellas, continúa experimentando sin ninguna norma o regla. Es la fantasía desbocada de la diversión infantil libre y despreocupada, la paidia, que también se muestra en las propias actividades escolares del proyecto. Los niños de colegio construyen de forma totalmente libre, sin ataduras, sin límites y de forma imaginativa y despreocupada. El proyecto *Laila* muestra la paidia tanto a nivel “teórico” (esto es, en la propia historia) como a nivel “práctico” (en las actividades con alumnado de primaria)

También quisiera mencionar un texto de **Magda Riquer** publicado en la revista del centro iberoamericano de filosofía para niños y titulado *¿Por qué nada es igual?* En este texto, se divaga acerca de las diferencias entre la educación preescolar y la primaria. Mientras que en la infantil se fomenta la cooperación, el juego, la creación, el escuchar y el compartir, en la primaria se ponen de relieve otro tipo de valores mucho más competitivos y más centrados en la memorización individual en detrimento del aprendizaje jugando y compartiendo. Aunque las actividades en torno al proyecto *Laila* se llevaron a cabo con alumnado de primaria, éstas siguieron unas dinámicas mucho más cercanas a la educación preescolar, con un protagonismo destacado del juego, el trabajo en equipo, la creación y el compartir con los demás. En las actividades, los niños no recibieron notas por sus dibujos ni se les instó de ninguna manera a competir o memorizar contenidos. El lado pedagógico del proyecto trata, pues, de intentar fomentar en la primaria esos valores de preescolar “perdidos” que también pueden funcionar en esta etapa educativa.

7. ACTIVIDADES EN EL CEIP VICENTE GAOS

7.1. INTRODUCCIÓN A LAS ACTIVIDADES

Si ya se ha descrito en anteriores apartados lo relativo a la evolución gráfica, argumental y narrativa de *Laila*, no podía faltar una mención acerca de la evolución pedagógica que el proyecto ha sufrido de un tiempo a esta parte. Ya en la introducción he avanzado que, pese a que el proyecto nació como algo exclusivamente literario, con el tiempo evolucionó hacia una cosa que quiso ir un poco más allá, aun conservando su enfoque original y central literario y gráfico. Ese más allá es el lado pedagógico que el proyecto adquirió, y que se puso en práctica con una serie de actividades en el CEIP Vicente Gaos (Valencia) de varias sesiones en mayo de 2015, acompañado por Víctor Andreu y asesorado por Rafael Ausina, un profesor del centro. Los niños de 3º hicieron los dibujos que querían meter a la máquina de los sueños, así como diversas máquinas de los sueños que también construyeron con variados materiales. Para ilustrar más a fondo acerca de la pedagogía del proyecto *Laila*, en este apartado se describirá todo lo relativo a las sesiones de actividades escolares puestas en práctica en ese colegio, mencionando los objetivos, metodologías empleadas, resultados obtenidos y elaborando una pequeña conclusión.

7.2. OBJETIVOS DE LAS ACTIVIDADES

Los objetivos de esta iniciativa fueron varios: en primer lugar, animar a los niños a la lectura de forma amena y divertida. Se trató también de incentivar la creatividad, primero a través de los dibujos libres que los niños realizaron para las máquinas y después para la construcción de las mismas, también de forma libre. Para ello, además, se trabajó por equipos, con lo cual se pretendió también fomentar las dinámicas de grupo. En la última sesión, una puesta en común sirvió para tratar de animar al coloquio, compartir resultados individuales con los demás y aprender a escuchar a los compañeros. Estos resultados individuales (los dibujos de los niños) servirán de inspiración para futuros dibujos-sueño por los que vaya *Laila* en el futuro. También las máquinas que los niños construyeron pueden inspirar el diseño de máquinas e inventos que puedan aparecer en los libros de *Laila*.

7.3. METODOLOGÍA

El total de las sesiones de la actividad fueron cuatro: la primera para contar la historia y empezar a hacer los dibujos, la segunda y tercera para construir las máquinas de los sueños, y la cuarta para realizar un coloquio con los niños donde nos explicaron que habían creado y por qué. Todas las sesiones duraron 45 minutos.

Para la primera sesión, Víctor y yo debimos ejercer de cuentacuentos para los niños en la clase de música. Nuestra intención era contarles la historia del primer libro de la serie al tiempo que proyectábamos ilustraciones. Con ello quisimos introducirles a la dinámica de las actividades y al mundo de Laila. Pero no quisimos que los niños permaneciesen de forma pasiva mientras nosotros contábamos la historia, así que la intentamos transmitir de forma que ellos dramatizasen o participasen de algún modo en ciertas secciones de la narración. Por ejemplo, hay una escena de la historia en la que la protagonista y Octopling quieren subir en la flauta-cohete para viajar al espacio pero no pueden ponerla en marcha por falta de combustible. Llegados a ese punto, les preguntamos a los niños qué tipo de combustible pondrían ellos a la flauta, y cuando nos respondieron que pondrían notas musicales, nosotros volvimos a preguntar ¿y cómo podríamos hacer notas musicales para que la flauta despegue? ¡Pues tocando muchos instrumentos! Y así lo hicieron tomando todos los instrumentos que veían en la clase y tocándolos de forma anárquica para que la flauta despegase.

Después de la narración, les planteamos una pregunta muy importante: **imaginad que tenéis una máquina como la de Laila... ¿Qué dibujo os habría gustado meter dentro de ella para soñarlo?** y durante el tiempo que quedaba empezaron a dibujar en clase para luego continuar en casa.

En la segunda y tercera sesión, trajimos materiales diversos a la clase: cajas de cartón de variadas formas y tamaños, lápices de colores, pintura de dedos, papel de periódico, rotuladores, cartulinas de colores, tijeras... allí, por grupos, los niños construyeron sus propias máquinas de los sueños. La construcción de las máquinas fue totalmente libre, así como la formación de los equipos. Ellos mismos se agruparon y ellos mismos pensaron lo que querían crear en grupo. Todo ello con la finalidad de que se sintiesen libres y pudiesen crear en un marco agradable y productivo donde no estuviesen condicionados por imposiciones ni obligaciones. Nosotros visitamos cada grupo atendiendo las dudas de los niños o realizando sugerencias para ellos, pero en ningún caso ordenándoles cómo crear de alguna manera en concreto.

Finalmente, en la cuarta sesión nos pusimos en círculo y realizamos una puesta en común de lo tratado en las actividades. Primero de las máquinas construidas, cada equipo en orden nos contó que máquina había construido. Después de la puesta en común de las máquinas, realizamos otra sobre los dibujos, y aquí cada alumno nos contó que deseaba meter a la máquina.

7.4. RESULTADOS OBTENIDOS

Estos son algunos de los dibujos que hicieron los niños de 3º para sus máquinas de los sueños:





Hubo una niña, Inés, que se atrevió a hacer dibujos extra para cada alumno de la clase. Un sueño para cada compañero. Aquí, un puñado de los dibujos que hizo Inés:



Después de que la clase me diese sus dibujos, los escanee y tuve que ir al colegio a devolverlos a sus autores en días posteriores a las sesiones de actividades. Pero cuando fui a devolverlos, le di a cada uno una sorpresa de mi parte: cada uno se llevó su dibujo y un dibujo mío regalado reinterpretando lo que había dibujado cada niño. Era una manera gráfica de agradecerles la participación y el entusiasmo vertidos en la actividad, una muestra de afecto. Aunque realizados a prisa, fueron bien recibidos. Y éstas son las máquinas de los sueños:



7.5.CONCLUSIONES

Como se ha apuntado en el apartado anterior acerca de los referentes, los niños del CEIP Vicente Gaos trabajaron siguiendo una dinámica más cercana a la educación infantil y preescolar (atención a la creatividad libre, al trabajo en equipo, a saber escucharse mutuamente...) que a la primaria (competitividad, notas, memorización...) a pesar de que el alumnado de las actividades cursaba tercero de primaria. Ello no supuso un problema y los niños respondieron muy bien a la iniciativa, creando en algunos casos más de lo que se les había “mandado” hacer (como por ejemplo, los dibujos extra de Inés, el caso de una niña que quería meter más de un dibujo a la máquina o el de un grupo que creó dos máquinas) demostrando así que las directrices utilizadas en preescolar o educación infantil se pueden adaptar a niños más mayores sin ningún problema. Los niños de tercero no vieron la iniciativa algo demasiado “infantil” para ellos, sino que participaron de forma que en algunos casos sobrepasaron las expectativas previstas inicialmente.

También se debe tener en cuenta algo descrito en el apartado de la evolución formal, y es la intención de llevar el proyecto *Laila* a diferentes sensibilidades dentro de los niños. Aunque lo descrito acerca de esta intención atiende a aspectos formales dentro de la narración de la historia, si se puede concluir que esta idea se pudo llevar también a la práctica en las actividades escolares. La construcción de las máquinas no atendía a parámetros ni normas rígidas, sino que era libre, flexible y se adaptaba a la forma de ser de cada niño o grupos de niños. Los niños más enérgicos y vitales pudieron construir de forma rápida máquinas sencillas y con poco detalle (hubo un grupo de este tipo de niños que realizó dos máquinas así) mientras que los niños más pausados, observadores y minuciosos tuvieron la oportunidad de crear sus máquinas con más detalles y de forma más lenta. La división en grupos no atendía a la

competitividad entre equipos, sino a que cada niño pudiese trabajar a gusto en una máquina adaptada a su forma de trabajar. Al final, todos los niños, fuesen creadores pausados o creadores veloces, pudieron trabajar y disfrutar por igual de la iniciativa.

8. Objetivos futuros

En los puntos anteriores se ha hecho balance del pasado y presente del proyecto *Laila*, y ahora queda hacer referencia acerca de su futuro, tanto a medio como a largo plazo. En este apartado, pues, describiré los planes de futuro para *Laila* y las metodologías que se tienen pensado seguir para hacerlos realidad.

8.1. OBJETIVOS A NIVEL GRÁFICO

En lo relativo a cuestiones gráficas, trataré de adquirir más y mejores materiales para la elaboración de las ilustraciones, que continuará siendo manual. No obstante, también intentaré ahondar en el aspecto digital del diseño gráfico para que las ilustraciones se vean mejoradas y visualmente realizadas pese a que el tratamiento principal de resolución gráfica para las mismas sea, como ya se ha mencionado, artesanal. A ello debo de sumar una investigación pendiente acerca de los diferentes usos de la línea como método para transmitir diferentes expresiones y emociones en los personajes, ello con el objetivo de que parezcan más dinámicos y vivos. Además, en sucesivos dibujos-sueño de *Laila* tengo planeado que los protagonistas realicen dibujos para la máquina con multitud de materiales diferentes, no solo con los clásicos lápices de colores: con acuarelas, ceras, tiza, tintas, encáustica, gouache, acrílico... además de futuros sueños de collage o incluso otras materias con las que los niños pueden experimentar como plastilina o telas. El dominio y conocimiento de todas estas vías para la resolución gráfica de futuros sueños de *Laila* queda, pues, como un gran objetivo gráfico a alcanzar.

8.2. OBJETIVOS A NIVEL ARGUMENTAL

Una vez asentado el planteamiento de la serie en el primer tomo, falta concretar acerca de los compañeros de Laila en sus futuros dibujos-sueño creados en equipo, qué peso tendrán los abuelos en su elaboración y cómo se desarrolla la investigación del sabotaje de los dibujos-sueño. Investigación que llevará a la protagonista y sus amigos al enfrentamiento con un antagonista principal que está por plantear, aunque aún no es seguro si aparecerá un némesis, pues se está evaluando su necesidad y sentido en la serie. También queda pendiente desarrollar personajes como los padres de la niña, la abuela

Gloria o la máquina de los sueños. Tal y como se ha mencionado en el apartado relativo a la pedagogía del proyecto, los dibujos realizados por niños reales servirán como modelo de inspiración para dibujos-sueño de Laila y sus amigos en sucesivas historias. Como objetivo futuro se tiene en cuenta desarrollar todas estas cuestiones relativas al marco argumental del proyecto.

8. 3. OBJETIVOS DE DIFUSIÓN

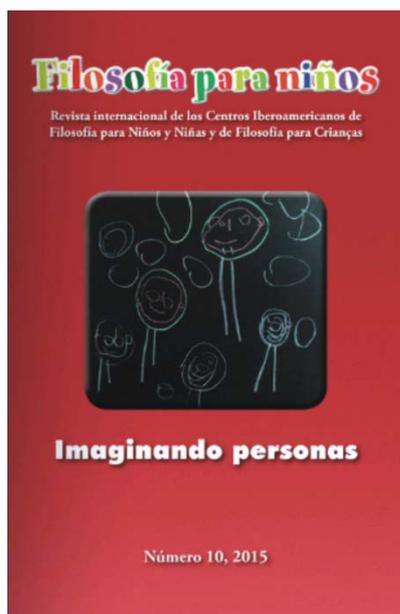
Entre los objetivos de difusión del proyecto se encuentran, además de la edición, la futura continuación de las actividades escolares en diversos centros educativos. La actividad llevada a cabo en el CEIP Vicente Gaos no será algo aislado, pues tengo intención de repetirla en muchos otros colegios de primaria para difundir el proyecto y para que los dibujos de niños diferentes aparezcan en los libros de *Laila*.

También, el día 24 de octubre de 2015, se llevará a cabo una ponencia-debate en el círculo de filosofía para niños de Valencia que tratará de replicar la actividad del CEIP Vicente Gaos con adultos. Los adultos crearán por grupos sus dibujos y máquinas de los sueños para, después, realizar un debate comparándolos con lo que hicieron los niños en la actividad escolar de mayo.

Se tiene previsto también que el proyecto *Laila* esté presente en el XVII Congreso internacional de filosofía para niños de Gijón, marco donde está prevista la organización de una actividad como la que se realizará en Octubre de 2015. El congreso se llevará a cabo a principios de 2016. También se tiene presente continuar intentando difundir el proyecto a través de la revista de la asociación de FpN, como ya se hizo en el número de 2015.

9. Conclusiones

Como he explicado en los puntos anteriores, el proyecto ha seguido un desarrollo progresivo y constante a lo largo de los cinco años que han transcurrido desde su creación hasta el día de hoy. *Laila* nació como algo puramente literario sin más aspiraciones, pero evolucionó hacia un proyecto de hondo significado personal. Cada vez apreciaba más al personaje de Laila, en ella debía recaer todo aquello que más me ilusionaba, todo lo que siempre quise perseguir. Ella debía ser energía, creatividad, arte, sueños, imaginación, diversión. Intentaba vivir el proyecto, estar dentro de él. Ella debía ser la abanderada de todo lo que más apreciaba y conducir a los niños a entrar a su mundo ¿Por qué ella, y no otra? No sabría decirlo con claridad. Pero ya se sabe que en el plano de los sentimientos y la afectividad no siempre se puede ser racional.



Pero tal vez por un deseo de difundir y evolucionar el proyecto, se ampliaron horizontes añadiendo una intención pedagógica que se materializó en las actividades escolares del pasado mayo. Unas actividades que sirvieron no solo para dar a conocer el proyecto, sino también para entrar en pleno contacto con el público objetivo, aprender más acerca de éste y hacerme ver que en la vida real también puede existir una o muchas Lailas. Al final de la historia del primer libro, la niña aparece en casa de sus abuelos con toneladas de dibujos. Ella es enérgica, creativa, movida, rebotante de vida. Sus abuelos la reciben impresionados por toda esa imaginación. Pues bien, algo así es lo que al final ocurrió en las actividades: nosotros acabamos como los abuelos, desbordados por todos esos dibujos, esa energía, ese entusiasmo. Y ellos, en suma, eran como la pequeña en ese momento de la historia. Se consiguió trasladar, en cierto modo, un momento de la historia a la vida real, lo cual nos demuestra que es posible interpretar los dibujos como puertas y no solo como ventanas.

Laila usa sus dibujos para soñarlos, entra a ellos como puertas que son. Pero ella es, al mismo tiempo, es una ilustración, un dibujo. Al igual que su contexto. Su mundo son muchos dibujos, y todos ellos forman una gran puerta por la que poder cruzar. Me gustaría intentar abrir esta puerta a los niños para que tengan la posibilidad de cruzar a través de ella. Pueden hacerlo o no, ellos son libres. Si lo hacen, podrán vivir la gran aventura de la creación junto a nuestra protagonista, podrán dibujar todo lo que quieran para la máquina y crear a su vez más puertas, e incluso más máquinas. *Laila* propone la ilustración como algo sugerente, que motive a imaginar, crear y a, en definitiva, entrar a vivir el arte para crear más arte.

10. BIBLIOGRAFÍA

VVAA. *Ilustración gráfica: nuevos escenarios*, España, Ed. DP y PG, 2011

LUQUET. *El dibujo infantil*, Francia, Ed. Médica y técnica, 1927

ANNO, M. (crea), *El viaje de Anno II*, Japón, Ed. JUVENTUD, 1978

Dami, E. *Gerónimo Stilton: Viaje en el tiempo*, Italia, Ed. Destino, 2005

Fanelli, S. *Button*, Reino Unido, Ed. Walter Books. Ltd, 1993

IBÁÑEZ, F. (crea.), *Mortadelo y Filemón* [cómic], España, Bruguera y Ediciones B., 1958-act.

CALLOIS, R. *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*, Francia, Ed. SL, 1958

VVAA. *Revista internacional de los Centros Iberoamericanos de Filosofía para niños y niñas y de Filosofía para Crianças número 10*, España, Ed. Asociación de FpN de la comunidad valenciana. 2015

11. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig.1.	Edu J. Bueso, <i>Viaje a un nuevo hogar</i> , 2010	7
Fig.2.	Edu J. Bueso, <i>Laila en la hierba</i> , 2010	7
Fig.3.	Edu J. Bueso, <i>Bosque para infancia</i> , 2012	8
Fig.4.	Edu J. Bueso, <i>Laila en la bañera</i> , 2014	8
Fig.5.	Edu J. Bueso, <i>Laila en la galaxia musical</i> , 2015	9
Fig.6.	Edu J. Bueso, <i>¡Aun queda mucho por soñar!</i> , 2015	9
Fig.7.	Edu J. Bueso, <i>Laila en 2010</i> , 2010	9
Fig.8.	Edu J. Bueso, <i>Laila en 2014</i> , 2014	10
Fig.9.	Edu J. Bueso, <i>Expresiones de Laila</i> , 2012	10
Fig.10.	Edu J. Bueso, <i>Movimiento de Laila</i> , 2014	10
Fig.11.	Edu J. Bueso, fragmento de <i>¡Laila!</i> , 2014	11
Fig. 12.	Edu J. Bueso, fragmento de <i>Laila en la galaxia musical</i> , 2015	11
Fig. 13.	Edu J. Bueso, <i>Zapatos de Laila</i> , 2015	11
Fig. 14.	Edu J. Bueso, <i>Ábalcar</i> , 2010	12
Fig. 15.	Edu J. Bueso, <i>Eugenio en 2012</i> , 2012	12
Fig.16.	Edu J. Bueso, <i>Eugenio en 2014</i> , 2014	12
Fig.17.	Edu J. Bueso, <i>CAP</i> , 2012	12
Fig. 18.	Edu J. Bueso, <i>Máquina de los sueños</i> , 2015	12
Fig.19.	Edu J. Bueso, <i>Casa de Ábalcar</i> , 2010	13
Fig.20.	Edu J. Bueso, <i>Casa-botijo</i> , 2012	13
Fig. 21.	Edu J. Bueso, <i>Casa-sacapuntas</i> , 2015	13
Fig.22.	Edu J. Bueso, <i>Personajes de 2010</i> , 2010	14
Fig. 23.	Edu J. Bueso, <i>Página 1</i> , 2011	14
Fig. 24.	Edu J. Bueso, <i>Amigos de Laila en 2011</i> , 2011	15
Fig.25.	Edu J. Bueso, <i>Empieza la aventura</i> , 2012	15

Fig.26. Edu J. Bueso, <i>Ideas para dibujos-sueño 1</i> , 2012	15
Fig.27. Edu J. Bueso, <i>Ideas para dibujos-sueño 2</i> , 2012	15
Fig.28. Edu J. Bueso, <i>Rigoberto Pigmento</i> , 2015	17
Fig.29. Edu J. Bueso, <i>Úrsula al cuadrado</i> , 2015	17
Fig.30. Edu J. Bueso, <i>La trenza-dragón</i> , 2015	17
Fig.31. Edu J. Bueso, <i>¡¡¡Aaaaah!!!</i> , 2012	18
Fig.32. Edu J. Bueso, <i>¡Laila!</i> , 2015	18
Fig.33. Edu J. Bueso, <i>El dibujo de Laila</i> , 2015	19
Fig. 34. Edu J. Bueso, <i>Laila llega al sueño</i> , 2015	19
Fig. 35. Edu J. Bueso, <i>Bosque para infancia 2</i> , 2014	20
Fig.36. Edu J. Bueso, <i>Laila en clase</i> , 2015	21
Fig.37. Edu J. Bueso, <i>Laila toma el autobús</i> , 2015	22
Fig.38. Edu J. Bueso, <i>Laila llega a casa de los abuelos</i> , 2015	22
Fig. 40, 41, 42, 43, 44, 45. <i>Dibujos de niños de las actividades</i> , 2015	29-30
Fig.46. <i>Dibujos de Inés</i> , 2015	30
Fig.47, 48. <i>Máquinas de los sueños</i> , 2015	31
Fig.49. <i>Revista de FpN número 10</i> , 2015	33

12. ANEXOS

12. 1. CONSTRUYENDO A LAILA

12. 1. 1. *introducción*

Con tal de tratar que los niños conecten con el personaje principal e intentar, a la vez, que éste fuese particular y reconocible, se ha realizado una breve aproximación a la psicología infantil.

12. 1. 2. *Conceptos clave*

Animismo: Tendencia de los niños de dotar de vida y conciencia a objetos inanimados.

Artificialismo: El niño desarrolla un sentimiento de omnipotencia: piensa que él y otros seres humanos de su entorno han creado todo lo que existe.

Conservación: Capacidad que adquiere un niño para saber que una cosa, siempre que no se le quite ni añada nada, sigue siendo la misma cosa. Abarca tres aspectos: sustancia (7-8 años), peso (9-10 años) y volumen (11-12 años).

Descentración: El niño va a ir siendo capaz de fijarse en varios aspectos de la realidad; descoordinarlos y sacar conclusiones verdaderas.

Realismo: Los niños confunden la realidad objetiva con los eventos psicológicos como los sueños.

Reversibilidad: El niño puede ya imaginar una acción tanto en un sentido como en el otro.

12. 1. 3. *¿Cómo es Laila?*

Laila es una niña con necesidad de autonomía e independencia. Sigue amarrada a sus padres pero cada vez menos, ella comienza a querer sentirse independiente, la **conciencia de individualidad** se arraiga en su forma de ser y esta va unida también a un deseo de que los demás la acepten tal y como es. Sobre el **realismo** en Laila, ella reconoce que los nombres son puestos por las personas y que ella misma también puede otorgar nombres a cualquier cosa (como los personajes que crea, véase Octopling entre otros) además, no confunde los sueños con la realidad, sabe que los sueños son producto del pensamiento y separa el mundo real del onírico (aunque no ignora que están relacionados). Aunque ella sabe que sus sueños son producto de la máquina del abuelo, llega a la conclusión de que la máquina funciona con dibujos, y

estos no son otra cosa que pensamientos plasmados. Aquí entra en juego la **reversibilidad** (al saber pensar en el proceso pensamiento-dibujo-maquina-sueño tanto en un sentido como en el otro) y la **descentración** (al relacionar todos estos conceptos y sacar conclusiones). El **animismo** se presenta en ella de la manera que los niños de 9 años experimentan. Las cosas que pueden moverse o ser movidas, tienen vida. Como ejemplo particular, ella tiene una trenza en el pelo en forma de dragón, y para ella es un personaje más que tiene vida propia y que se mueve al unísono que toda su gran cabellera, pues es una niña muy movida. Laila no tiene problemas de percepción de la **conservación** de los elementos, como niña de 9 años ya es capaz de identificar el concepto de un objeto aunque se le haya añadido o quitado algo. Y el **artificialismo** también se enmarca dentro del común general de los niños y niñas de su edad. Ella no cree que las personas hayan actuado para crear el sistema solar ni los astros, especialmente porque ya aprendió en el colegio que no es así.

Algo característico de ella es su extraordinaria creatividad artística. Nuestra protagonista es una niña de una creatividad desbordante, una joven artista que aúna su vitalidad natural con sus ganas de explorar materiales y técnicas. Todos los días produce algo, ya sean collages, pinturas... Allá donde pueda inventar y crear, ella lo hará (aunque de forma anárquica). Utiliza el arte también para reafirmar su individualidad, y es que ella ya es consciente de la necesidad de buscar un estilo propio probando de todo. Sus resultados suelen ser siempre muy originales (como las ideas que aparecen en el dibujo del primer tomo) pero no menos original también es su forma de experimentación e inspiración, que en ocasiones la lleva a protagonizar momentos curiosos. Nuestra protagonista es un torrente de creatividad, de vitalidad y de ilusión. No solo utiliza su ingenio para pensar en arte, también en muchas y originales travesuras. La pequeña es muy astuta y aunque ahora ha adquirido mayor capacidad para resolver sus problemas ella sola, siempre ha tenido un sentido de cooperación para intentar ayudar a los demás. Es importante recalcar el hecho de que ella, a pesar de ser un personaje protagonista “de los buenos” tiene defectos en su forma de ser. No es una niña 100% perfecta, también tiene cosas a mejorar, defectos propios como por ejemplo, que es muy desordenada y desastrada. Esto no está realizado así para decirles a los niños que está bien ser desordenados, sino para que vean en ella cierto reflejo de ellos mismos. Los niños son personas en formación y desarrollo, en pleno crecimiento, y como tales no son perfectos. Naturalmente también tienen defectos, no se comportan extremadamente “bien” siempre. Laila es una niña de 9 años, y como tal su actitud y forma de ser es la de una niña de 9 años, con sus virtudes y sus defectos. Los niños de esa edad en especial podrán ver en ella una conexión, podrán pensar “es como yo en esto” o “también es como yo en lo otro” aunque se podrán dar cuenta también que Laila es una niña con particularidades marcadas, con su propia personalidad que no entra en

conflicto con su esencia infantil de niña de 9 años. El objetivo, pues, es hacer de este personaje una niña única, particular y con una personalidad marcada, pero que se comporte de forma natural como su condición esencial de niña de 9 años le dicta.

12.2. LAILA ANIMADA

Con intención de practicar la animación tradicional, el trimestre pasado realicé una breve animación de Laila. Aunque está inacabada y planeo terminarla cuando pueda.

[HTTPS://VIMEO.COM/138855130](https://vimeo.com/138855130)