

# Ánima

**Bestiario ilustrado  
basado en el análisis de  
*Donde viven los monstruos*  
de Maurice Sendak**

**Tipología 4: Trabajo práctico con fundamentación teórica**

**Autora: Isabel Medina Martínez**

**Dirigido por Carlos Plasencia Climent**

**Valencia, septiembre 2015**



# Ánima

**Bestiario ilustrado  
basado en el análisis de  
*Donde viven los monstruos*  
de Maurice Sendak**

**Tipología 4: Trabajo práctico con fundamentación teórica**

**Autora: Isabel Medina Martínez  
Dirigido por Carlos Plasencia Climent**

**Valencia, septiembre 2015**

**Ánima.** Bestiario ilustrado basado en el análisis de *Donde viven los monstruos* de M. Sendak

**Resumen:** La ilustración infantil sufre actualmente un gran auge de diferentes ilustradores y temas, aunque muy habitual es encontrar representado un personaje tan antiguo como el hombre y siempre relacionado a él, el monstruo.

El monstruo es un personaje muy complejo que tradicional y culturalmente solía ir asociado a la maldad y la fealdad y vinculado a los asuntos más profundos del ser humano como los temores y que por ello.

No obstante, en la actualidad, en la literatura para la infancia, las historias de monstruos bondadosos y amables proponen a los niños lectores una nueva visión de esta criatura.

En base a esto, se ha querido ir a la obra pionera, y una de las más controvertidas escritas para niños aunque a la vez considerada como uno de los mejores álbumes ilustrados de la historia, *Donde viven los monstruos*.

Su análisis tanto gráfico como de contenido nos dejará ver el por qué de su popularidad y polémica, de la perduración de sus ilustraciones a través de generaciones y su influencia posterior, así cómo los cambios que introducen en la figura del monstruo y en la literatura infantil en general.

Posteriormente, se realizará un bestiario ilustrado que tendrá en cuenta las premisas extraídas de la obra de Maurice Sendak, donde la verdad y las emociones son casi una posición desde donde narra todo tipo de hechos y aborda todo tipo de asuntos.

**Palabras clave:** Cuento, ilustración infantil, monstruos, literatura, ilustración, infantil, cuento, fantasía, monstruo, psicopedagogía, emociones infantiles, enfrentamiento emocional, bondad, maldad, fealdad, donde viven los monstruos

# ÍNDICE

<b>I.</b>	<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>17</b>
	1. Objetivos	17
	2. Metodología	18
	3. Justificación	20
	4. Hipótesis	20
<b>II.</b>	<b>DESARROLLO CONCEPTUAL</b>	<b>21</b>
	1. Historia y evolución de la ilustración infantil	21
	2. Maurice Sendak: Influencia de su vida sobre sus obras	29
	3. <i>Donde viven los monstruos</i>	34
	3.1. Determinación	34
	3.1.1. Contexto histórico	34
	3.1.2. Género y la forma de expresión	35
	3.1.3. Argumento	37
	3.1.3.1. Temas y conceptos	37
	3.1.3.2. Título	37
	3.2. Estructura de la historia	38
	3.3. Estructura y análisis visual del álbum ilustrado	39
	3.3.1. El tratamiento visual	39
	3.3.2. Lectura técnica y compositiva del álbum	40
	3.3.3. Análisis del texto: forma y contenido	43
	3.3.3.1. Relación del texto e ilustraciones	44

3.4. Significación e interpretación del contenido	45
3.4.1. Elementos de la historia	45
3.4.1.1. Narrador	45
3.4.1.2. Tiempo	45
3.4.1.3. Espacio	46
3.4.2. Sobre el héroe y los monstruos. Una mirada a los personajes	47
3.4.2.1. Los personajes del cuento	47
Max	47
Madre	48
Monstruos	49
3.4.2.2. Explicación de la figura del monstruo dentro del cuento	49
3.5. Adaptación cinematográfica	55
4. Censura y sobreprotección	58
5. Influencia posterior	62
5.1. <i>Labyrinth</i> de Jim Henson	62
5.2. El monstruo y el niño en la literatura actual	63
6. Referentes	65
Brian Froud	65
John Bauer	66
Simon Prades	66
Paula Bonet	67

<b>III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA</b>	<b>68</b>
1. Proceso de búsqueda y experimentación	68
1.1. Primera serie de monstruos	69
Monstruo lobo	70
Monstruo avestruz	72
Monstruo gacela	74
Monstruo erizo	76
Trabajos en asignaturas del máster	78
1.2. Segunda serie de monstruos: uso de referentes	82
1.3. Proceso final: Realización de los dibujos finales para el álbum ilustrado	88
Amor	88
Alegría	90
Ira	94
Curiosidad	97
Miedo	100
Vergüenza	103
Empatía	105
Tristeza	107
Diseños de la serie que no se incluyeron	109
Valentía	109
Esperanza	110
Pasión	111
<b>IV. CONCLUSIONES</b>	<b>112</b>



**BIBLIOGRAFÍA**

**114**

**ANEXO 1**

**120**

# LISTA DE IMÁGENES

- Fig. 1.** Virgen María con niño Jesús
- Fig. 2.** *Orbis Sensualium Pictus* de Comenio
- Fig. 3.** *Cantos de Inocencia y Cantos de Experiencia* de William Blake
- Fig. 4.** Ilustración de *Book of Nonsense* de Edward Lear
- Fig. 5.** *The house that Jack built* de Randolph Caldecott
- Fig. 6.** *El Flautista de Hamelín* de Kate Greenaway
- Fig. 7.** *War at Sea* de James Holland perteneciente a la serie de libros Puffin Picture Books
- Fig. 8.** Ilustración de *See and Say* de Antonio Frasconi
- Fig. 9.** *Tuf of War* de John Burningham
- Fig. 10.** *Elmer* de David McKee
- Fig. 11.** *Rund und Eckig* de Kveta Pacovská
- Fig. 12.** *Matilda* de Quentin Blake
- Fig. 13.** Ilustración de Sara Fanelli
- Fig. 14.** *A hole is to dig* de Ruth Krauss, ilustrado por Sendak
- Fig. 15.** *Donde viven los monstruos*, su obra más famosa.
- Fig. 16.** Portada de *In the night kitchen*
- Fig. 17.** Ilustración polémica de *In the night kitchen* con su protagonista, Mickey, desnudo
- Fig. 18.** *Outside over there*
- Fig. 19.** Ilustración de Jennie, en *Higglety Pigglety Pop!*
- Fig. 20, 21, 22, 23, 24 y 25.** Secuencia de *Donde viven los monstruos*.
- Fig. 26.** Ilustración de *Donde viven los monstruos*, Max navegando
- Fig. 27 y 28.** Carteles promocionales de la película de los personajes de Carol y KW.
- Fig. 29.** Fotogramas de *Labyrinth* de Jim Henson y *Donde viven los monstruos* de Spike Jonze.
- Fig. 30.** Escena de *Donde viven los monstruos* de Spike Jonze
- Fig. 31.** *Pedro Melenas (Der Struwwelpeter)* de Heinrich Hoffman
- Fig. 32.** Primera edición de *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi, ilustrado por Enrico Mazzanti
- Fig. 33.** Ilustración de *Los pequeños macabros* de Edward Gorey
- Fig. 34.** Ilustración de *Las brujas* de Roald Dahl de Quentin Blake
- Fig. 35.** *Sinna Mann* de Svein Nyhus y Gro Dahle
- Fig. 36.** Cartel de la película *Labyrinth* de Jim Henson

- Fig. 37.** *Yo mataré monstruos por ti* de Santi Balmes e ilustrado por Lyonna
- Fig. 38.** *El monstruo de los colores* de Anna Llenas
- Fig. 39.** *El monstruo que se comió la oscuridad* de Joyce Dunbar y Jimmy Liao
- Fig. 40.** Ilustración de trolls de Brian Froud
- Fig. 41.** Ilustración de un goblin. Brian Froud
- Fig. 42.** Ilustración de *Bland tomtar och troll* de John Bauer
- Fig. 43.** Ilustración de *Chaos and Order* de Simon Prades
- Fig. 44.** Ilustración de *Heads* de Simon Prades
- Fig. 45.** Ilustración de Paula Bonet
- Fig. 46.** Ilustración de Paula Bonet
- Fig. 47.** Bocetos de cráneos 1
- Fig. 48.** Bocetos de cráneos 2
- Fig. 49.** Bocetos de cráneos 3
- Fig. 50.** Bocetos de cráneos 4
- Fig. 51.** Ilustración finalizada monstruo-lobo
- Fig. 52.** Anatomía general de una avestruz.
- Fig. 53.** Estructura anatómica del personaje
- Fig. 54.** Detalle del tronco
- Fig. 55.** Boceto de estructura del personaje
- Fig. 56.** Estudios de cráneos y estudios de acabado exterior
- Fig. 57.** Detalle de garras
- Fig. 58.** Ilustración finalizada de monstruo-avestruz
- Fig. 59.** Se parte del cráneo de una gacela
- Fig. 60.** Anatomía del tronco de una gacela
- Fig. 61.** Bocetos de la criatura con la estructura ósea y posible apariencia exterior.
- Fig. 62.** Bocetos de la composición final con los huesos representados.
- Fig. 63.** Boceto de aproximación a la cara.
- Fig. 64.** Ilustración finalizada del monstruo gacela
- Fig. 65.** Bocetos general
- Fig. 66.** Boceto apariencia
- Fig. 67.** Estudios de caras y cráneos
- Fig. 68.** Boceto apariencia exterior más acabada
- Fig. 69.** Díptico de ilustraciones del monstruos erizo finalizadas y coloreadas.
- Fig. 70.** Pruebas de estampado monstruo lobo en diferentes tintas
- Fig. 71.** Acetatos impresos para litografía

**Fig. 72.** Planchas emulsionadas ya insoladas con los acetatos

**Fig. 73.** Monstruo gacela estampada

**Fig. 74, 75, 76, 77, 78 y 79** Ilustraciones de Barbas y Dragones usados de palos para una baraja

**Fig. 80, 81, 82, 83, 84 y 85.** Ilustraciones de monstruos usadas de figuras para una baraja de cartas.

**Fig. 86.** Ilustración de goblin de Brian Froud

**Fig. 87.** Copia hecha para la experimentación

**Fig. 88.** Ilustración de Brian Froud

**Fig. 89.** Copia hecha para la experimentación

**Fig. 90.** Ilustración de Brian Froud

**Fig. 91.** Copia hecha con acuarela y lápices de colores

**Fig. 92.** Ilustración de Brian Froud

**Fig. 93.** Copia hecha con acuarela y lápices de colores y de grafito

**Fig. 94.** Ilustración de Brian Froud

**Fig. 95.** Ilustración de Maurice Sendak extraída de Donde viven los monstruos

**Fig. 96.** Dibujo rápido copia de un dibujos de Tony Ditterlizzi

**Fig. 97.** Copia de una dibujo de Froud.

**Fig. 98.** Dibujo de un monstruo inventado

**Fig. 99 y 100.** Boceto e ilustración finalizada fusionando animales, (flamenco y mariquita)

**Fig. 101.** Ilustración de Simon Prades de la serie Chaos and Order

**Fig. 102.** Ilustración de Simon Prades

**Fig. 103 y 104.** Ilustración de Brian Froud y su copia.

**Fig. 105 y 106.** Goblin de Brian Froud y dibujo basado en él y modificado.

**Fig. 107 y 108.** Boceto e ilustración hecha a partir de una hibridación de animales.

**Fig. 109 y 110.** Ilustración de John Bauer y dibujo basado en ella y parcialmente modificado

**Fig. 111 y 112.** Ilustración de John Bauer y dibujo basado en ella

**Fig. 113, 114 y 115.** Bocetos del monstruo del amor.

**Fig. 116 y 117.** Primer intento de las ilustraciones finales

**Fig. 118.** Ilustración final acabada

**Fig. 119, 120 y 121.** Detalles del proceso de trabajo

**Fig. 122 y 123.** Bocetos de los animales de referencia, un okapi y un ajolote

**Fig. 124.** Estudio de anatomía ósea

**Fig. 125.** Estudio de anatomía muscular

**Fig 126.** Boceto del personaje

**Fig. 127.** Boceto con anatomía bípeda

**Fig. 128.** Boceto de anatomía bípeda.

**Fig. 129.** Boceto de anatomía bípeda. Aspecto final.

**Fig. 130, 131 y 132.** Bocetos con color

**Fig.133.** Ilustración definitiva del personaje

**Fig. 134.** Fotografía del proceso de la ilustración final que se expone en la página siguiente

**Fig. 135.** Captura de pantalla de Photoshop, retocando los niveles

**Fig. 136.** Captura de pantalla de Photoshop, coloreando

**Fig. 137.** Ilustración final de alegría

**Fig. 138 y 139.** Cráneos de gorila y bisonte

**Fig. 140.** Bocetos de gorila y bisonte

**Fig. 141.** Mezcla de cráneo de gorila y bisonte

**Fig. 142, 143.** Esqueletos de bisonte y gorila

**Fig. 144.** Bocetos de expresión y resolución facial

**Fig. 145.** Boceto de cuerpo entero.

**Fig. 146.** Boceto de cuerpo entero con su estructura interna

**Fig. 147.** Proceso de trabajo de la ilustración.

**Fig. 148.** Ilustración final

**Fig. 149.** Apuntes de anatomía

**Fig. 150.** Cráneo de búho

**Fig. 151.** Esqueleto de búho

**Fig. 152.** Dibujo de musaraña

**Fig. 153 y 154.** Bocetos del cuerpo y apariencia del personaje

**Fig. 155. y 156.** Proceso de trabajo

**Fig. 157.** Ilustración final.

**Fig. 158.** Apuntes del hipopótamo

**Fig. 159.** Esqueleto de hipopótamo

**Fig. 160.** Boceto de hipoótamo

**Fig. 161.** Boceto de gusano de seda

**Fig. 162.** Estudios de posibles rostros

**Fig. 163.** Boceto del cuerpo

**Fig. 164.** Boceto de cara con su cuerno basado en el del narwal

**Fig. 165 y 166.** Proceso de dibujo

**Fig. 167.** Ilustración final

**Fig. 168.** Estudio esqueleto flamenco

**Fig. 169.** Boceto de personaje

**Fig. 170 y 171.** Proceso de trabajo

**Fig. 172.** Ilustración final

**Fig. 173 y 174.** Anatomías de caballo y caballito de mar y su evolución en el personaje

**Fig. 175.** Anatomía definitiva del personaje

**Fig. 176.** Bocetos de rostro

**Fig. 177.** Detalle de proceso de trabajo de Empatía

**Fig. 178.** Ilustración final. Empatía

**Fig. 179.** Bocetos de cerceta

**Fig. 180.** Esqueleto de oveja

**Fig. 181.** Bocetos de caras

**Fig. 182.** Bocetos final

**Fig. 183 y 184.** Proceso de trabajo Tristeza

**Fig. 185.** Ilustración final Tristeza

**Fig. 186, 187 y 188.** Esqueletos de pavo real, ardilla y tigre

**Fig. 189.** Boceto del diseño final

**Fig. 190, 191, 192.** Anatomías de manatí, camello y glaucus atlanticus un tipo de babosa marina.

**Fig. 193.** Anatomía ósea del monstruo final

**Fig 194.** Diseño final de la parte superior de personaje

**Fig. 195, 196 y 197.** Boceros de abeja y ballena azul

**Fig. 198.** Diseño final.



## I. INTRODUCCIÓN



# I. INTRODUCCIÓN

## 1. Objetivos

### Objetivos generales

- Analizar la figura del personaje-monstruo dentro de la literatura infantil ilustrada a partir de la obra *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak.
- Desglosar los aspectos de la obra y ver el porqué de su relevancia en la literatura infantil.

### Objetivos específicos

- Estudiar el cambio de concepción del personaje a partir de esta publicación (de personaje que representa la maldad y fealdad, a un personaje que es ambiguo, bueno y vulnerable)
- Contrastar el tratamiento y carácter narrativo de Sendak, (y otros autores) contrario a las narraciones sobreprotectoras e idílicas más recurridas para el público infantil.
- Identificar los conceptos que se extraen del cuento mediante las alegorías y personificaciones y demás recursos narrativos que se usan.
- Hacer un repaso del panorama actual en cuanto a esta temática mostrando las evidentes aportaciones a la historia de la ilustración infantil posterior.
- Mostrar su influencia posterior (por ejemplo en autores como con Jim Henson).
- Realizar mediante algunos principios de la obra *Donde viven los monstruos* un bestiario ilustrado.
- Diseñar y dibujar una serie de monstruos dedicados a las emociones más comunes, usándolos como premisa para hacer un libro ilustrado.
- Redactar el contenido descriptivo para cada uno de ellos, explicando sus características, etc. presentándolos como seres exóticos con una función.
- Maquetar del bestiario.

## 2. Metodología

Realmente, la metodología en algunas partes se ha ido estableciendo acorde a las necesidades que fueran surgiendo, aunque principalmente y para comenzar, se organizaba a una serie de apartados y temas que se enlaban y se relacionaban usando un punto central y de unión, en este caso, la obra a analizar, *Donde viven los monstruos*.

Se comenzó buscando bibliografía específica, tanto libros, artículos, revistas, sitios web, etc. para abordar cada uno de los apartados pero a la vez asociarlos entre sí para aportar finalmente información para resolver la hipótesis final.

En la parte de historia se pretendía aproximar un poco al contexto en el que se enmarca todo así que se consultaron varios libros dedicados a este tema concretamente, donde se tratan las figuras principales de la ilustración infantil y la evolución, se recopiló la información y luego se fue contrastando entre las diferentes fuentes y seleccionando los aspectos más destacables para que quede una impresión general clara.

Más tarde, nos ocupó investigar mediante documentales, entrevistas, artículos, etc el perfil de Maurice Sendak, para ver qué partes personales de él se pueden ver en su obra, hacer un repaso por el resto de sus creaciones y cómo conectan unas con otras.

Además también se exploró el contexto en el que se desarrolla su publicación para poder desglosar la significación real de este álbum en un marco más amplio.

Al mismo tiempo, se hizo el análisis de texto tal y como se consideró que aportaba información relevante sobre la obra y contrastando con vías de información adicionales sobre este libro. El análisis compositivo del álbum en sí también se incluyó, así como el análisis de personajes entre otros, el cual se intentó complementar con fuentes externas que fundamenten más la explicación.

Se expondrá la influencia posterior de la obra a analizar, qué obras han sido influenciadas y muestras de cómo ha evolucionado este personaje en el ámbito infantil.

Por otra parte también se buscó información sobre la libertad para transmitir ideas a la infancia, un modo de producir para niños que deja de lado los prejuicios que hay sobre lo adecuado o no para niños y ver qué aporta al mundo infantil cada una de las obras.

Algunos de estos autores además de Sendak, son Roald Dahl, Heinrich Hoffman, C.S. Lewis, Rosa María Matute así que se realizará una rápida visión de estos autores.

La búsqueda de referentes es algo que se ha ido incorporando y surgiendo a lo largo del trabajo sobretodo a medida que se ha ido avanzando en el trabajo, aunque Maurice Sendak y Brian Froud son los principales referentes que se han tenido en cuenta desde el principio.

En cuanto a la parte práctica se detalla mejor en la memoria; al principio se comenzó a hacer un proceso de búsqueda en el que copian dibujos de los referentes y se modificarán usando diversas técnicas. Tras ello, se realizó una búsqueda de referentes reales de animales (fotografías, dibujos anatómicos, etc.) seleccionando y descartando hasta conformar cada uno de los personajes definitivos a la vez que se iba tejiendo la historia y ficha de cada uno.

Posteriormente, se retocaron digitalmente y maquetaron texto e imagen en un libro que indistintamente puede ser para personas de cualquier edad, no necesariamente niños.

### 3. Justificación

La justificación de escoger este tema para realizar el proyecto final es además de por el interés personal en la ilustración infantil y en la figura del monstruo, por el interés de conocer una obra que está continuamente visible y en auge a pesar de los años, por analizar hasta qué punto una obra infantil (aun infravaloradas a día de hoy) puede ofrecer novedades y características de interés en el mundo artístico o cultural.

Además, también se debe a la inquietud de saber el por qué del creciente interés actual tanto en el ámbito cinematográfico como en el editorial, (siempre enfocado al público infantil) de la figura del villano, en este caso monstruo, que juega entre una maldad que se le presupone y una bondad que rompe con el estereotipo estableciendo la ambigüedad y matices en los personajes.

Además, cómo se tratan los valores que pretende transmitir, cómo se comunica con el público infantil mostrándoles claramente una historia sin rodeos, ni medias verdades.

### 4. Hipótesis

Las cuestiones que se pretenden desentrañar son todas referidas entorno a la obra *Donde viven los monstruos* de Maurice Sendak. ¿Esta obra marcó un punto clave para el cambio de consideración de la figura del monstruo: la transición de un personaje malvado que inspira miedo y de una moral cuestionable, a un personaje mucho más complejo y ambiguo donde la bondad puede estar implícita?, ¿podría relacionarse además este hecho también con el auge actual de dicha temática entre el público infantil sobretodo?

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

### 1. Historia y evolución de la ilustración infantil

La historia de la ilustración infantil es muy reciente casi al igual que lo es el concepto de infancia, de hecho, la aparición y el surgimiento de la literatura infantil es consecuencia directa de esta nueva visión y estas dos han ido evolucionando juntas.

Hay que tener en cuenta que hasta el siglo XVIII, la idea de infancia no era algo concretado, no era reconocido como una etapa significativa, ni poseía unas características propias; por ello el libro infantil no fue una realidad hasta hace relativamente poco tiempo, debido a la casi nula consideración que tenía la infancia.

En la Edad Media, el rol del niño dentro de la estructura familiar era el de ser un eslabón más en una gran cadena donde la importancia residía en la perpetuidad y ampliación de la estirpe familiar, de ese modo, si un hijo fallecía era tarde o temprano, reemplazado por otro.

Además, otro hecho que nos da muestra de la falta de interés que se tenía por el desarrollo de edades infantiles eran las representaciones artísticas, los niños se plasmaron como adultos en miniatura y no por falta de habilidades, (bien porque la infancia era una época efímera de la vida y no era digna de representarse, por otro lado si la esperanza de vida infantil no era muy grande, no se le daba más importancia), esta carencia en las representaciones artísticas fue un hecho repetido hasta el siglo XIII, donde se comienza a observar un cambio en la iconografía, según determinan los estudios e investigaciones de Philippe Ariès a partir de la iconografía e historia del arte medieval y renacentista.<sup>1</sup>

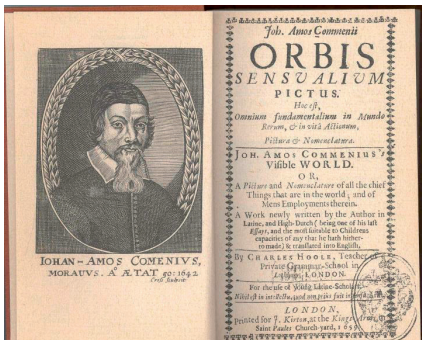
Durante la época medieval los manuscritos significaban conocimientos y a ellos solo accedían las clases pudientes, no había literatura para niños, la que había tenía una función didáctica, moralizadora o religiosa.



Fig. 1. Virgen María con niño Jesús, el niño se puede ver que está proporcionado como lo estuviera un adulto de reducido tamaño.

1. Las investigaciones de Philippe Ariès de las que se habla, están expuestas en su obra de 1960, *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



La aparición de la imprenta de Guttenberg en el siglo XV abrió la posibilidad de reproducir para masas aunque no fue hasta los siglos siguientes cuando ya pudieron verse más inquietudes e interés por el desarrollo de lo que desembocaría más tarde en un género en sí mismo; la primera muestra de libro ilustrado fue en el siglo XVI con *Kunst und Lehrbüchlein* (1580) de Jost Amman, en el siglo XVII uno de los primeros libros para niños más importantes, *Orbis Sensualium Pictus* (1658) de Comenio que se dedicaba al estudio del latín, en él se incorporó imagen para amenizar y reforzar el entendimiento y el aprendizaje.



Además ya comenzado el siglo XVIII, se pudieron ver indicios y características del libro ilustrador moderno.

Por una parte, el texto y la imagen nunca habían ido vinculados, la imagen constituía un elemento meramente de decoración que iba a parte del texto, fue William Blake quien concibió la armonía y diálogo entre texto e imagen y quién relacionó ambos al menos, a nivel compositivo para darles un sentido unificado. Muestra de ellas son *Cantos de Inocencia* y *Cantos de Experiencia*.

Fig. 2. *Orbis Sensualium Pictus* de Comenio

Fig. 3. *Cantos de Inocencia* y *Cantos de Experiencia* de William Blake

Por otro lado, está Thomas Bewick que mediante el grabado a contrafibra mejoró las calidades de las ilustraciones y abrió sus posibilidades.

Con la aparición de la litografía a final de siglo, su puesta en práctica a principios del siglo XIX favoreció el abaratamiento de los costes de la producción, así que más que nunca los libros estaban en auge y eran perfectamente accesibles. Además permitía la impresión en color aunque se seguirían produciendo en blanco y negro y no sería hasta más entrada el siglo, que las ilustraciones ya comenzarían producirse en color, (hasta el momento se iluminaban a mano).

Con todo esto comenzaba la Edad de Oro de la literatura infantil que abarcaría desde finales del siglo XIX hasta principios de XX.

Durante esta época cabe destacar a H.K.Browne (Phizz) y George Cruikshank por sus ilustraciones de Charles Dickens.

Aunque en este periodo se marcaría como apertura los dibujos de Sir John Tenniel para *Alicia en el País de las Maravillas* (Mcmillan, 1865) de Lewis Carroll, donde las imágenes son casi imprescindibles para la comprensión del texto.

Otra figura importante fue Edward Lear, no se ubica dentro de una clasificación, sus dibujos cómicos y caricaturescos fueron los que dieron forma a *Book of Nonsense* (1846).

Dentro de esta línea, por su tipo de dibujo y estética, publicado unos años después, se puede englobar también *Pedro Melenas (Der Struwwelpeter)* de Heinrich Hoffman, era un libro infantil pero con carácter moralizador mostrando las consecuencias de los actos a los niños a través de ilustraciones grotescas y exageradas.

Tal y como se ha dicho antes, William Blake fue el primero en combinar texto e imagen de un modo diferente hasta el momento, relacionándolos a nivel compositivo al menos, no obstante, se coincide en que fue Randolph Caldecott el padre del álbum ilustrado moderno, el primero en experimentar seriamente con el texto y la imagen.

Hasta el momento la información aportada por ambos elementos en la página era reiterativa pero en los libros de Caldecott ambos se complementan. El propio Maurice Sendak lo explica en su obra *Caldecott and Co: Notes on Books and Pictures* "La obra de Caldecott señala el comienzo del libro ilustrado moderno. Creó una ingeniosa yuxtaposición de imagen y palabra, un contrapunto que nunca se había visto antes. Las palabras se omiten, pero la imagen habla. Las imágenes se omiten, pero las palabras hablan. En resumen, es la invención del libro ilustrado." (Salisbury & Styles, 2014).

Este hecho se ha podido comprobar en el cuento *The house that Jack built*, (1878) la repetición del texto es la característica principal, más que una narración es como una enumeración de acciones, a partir de estas frases, se van completando y desarrollando las ilustraciones, estas surgen de una sola frase que las resume y así unas y otras se van apoyando entre sí.

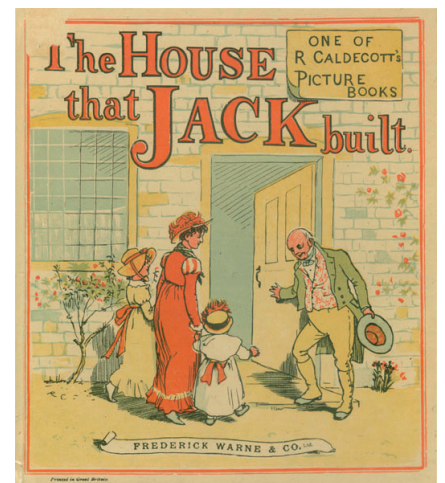
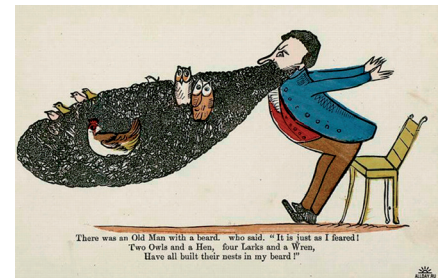


Fig. 4. Ilustración de *Book of Nonsense* de Edward Lear

Fig. 5. *The house that Jack built* de Randolph Caldecott

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

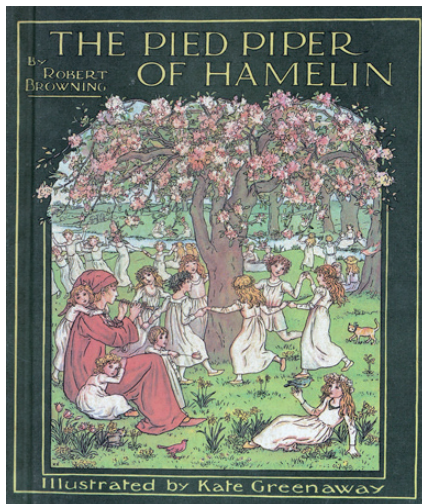


Fig. 6. *El Flautista de Hamelín* de Kate Greenaway

Sus libros se publicaron bajo el nombre *Randolph Caldecott's Picture Books* y fue este autor quien comenzó a negociar los llamados derechos de autor.

Caldecott comenzó a marcar influencia y a ganarse un nombre en el mundo literario a finales del siglo XIX, junto con otros dos autores de la época, Walter Crane y Kate Greenaway gracias a los procesos de impresión y difusión de Edmund Evans (el impresor / editor); la calidad de sus impresiones eran de colores vivos e intensos.

Kate Greenaway sería una experta en dibujos florales y de niños y *El Flautista de Hamelín* de Robert Browning es su obra más famosa.

En cuanto a Walter Crane se muestra que tiene un interés notable por lo visual y no tanto por la relación texto-imagen.

El trabajo de los cuatro constituiría una enorme influencia en el movimiento *Arts & Crafts*.

Por otra parte, en América era Howard Pyle quien estaba en auge, daba clases y formó a algunos ilustradores técnicamente muy buenos, conocidos como la Escuela de Brandywine (Maxfield Parrish, Jessie Wilcox Smith y N. C. Wyeth)

Con la llegada del siglo XX, la impresión a 4 tintas era una realidad y nuevas figuras en el panorama de la ilustración aparecen tales como Arthur Rackham, Beatrix Potter o Edmund Dulac.

Durante esta época, los discípulos de Howard Pyle desarrollaban su obra tal y como les había enseñado su profesor; a la vez que A.E.H. Shepard, caricaturista y dibujante de *El mundo de Puff*, (*Winnie the Pooh*) en 1926 y William Nicholson, que recuperó la xilografía en la ilustración.

Notable también fue Edward Ardizzone, aparecieron en 1920 sus representaciones de la vida cotidiana, con un marcado carácter inglés y muy versátiles, han resistido el paso del tiempo y siguen publicándose. Su serie *Little Tim* comenzó a publicarse en 1936 y es una referencia en la evolución del género.



Con el transcurrir del siglo, la cabeza de la ilustración infantil pasó de Inglaterra a Estados Unidos, no obstante, fueron ilustradores internacionales llegados de fuera y establecidos en el país quienes fueron los más demandados. Ejemplo de esto es Ludwig Bemelmans, austriaco llegado a EEUU en 1914, autor de las ilustraciones de *Madeline* (1939).

Por otro lado, aunque algo aislada, Europa daba a conocer artistas como El Lissitzky, de dibujos constructivistas, o también a Jean de Brunhoff, creador de *La historia de Babar, el elefante*, apareció en 1931 y se prolongaron las series hasta entrado el siglo XXI gracias a su hijo que se encargó de seguir con la producción. Trataba temas trascendentes y de actualidad para los niños aunque algunos han llegado a ver contenidos ideológicos, políticos, incluso inapropiados.

A principios de la década de los 40 surgía *George, el Curioso*, (1941) de Margaret y H.A. Rey, tuvo mucho éxito y se hizo una serie de 8 libros que tuvo difusión por todo el mundo.

Durante los años de guerra se desarrolló un nuevo proceso, el de la autolitografía, (que contaba con el trabajo conjunto entre ilustrador e impresor) que se puso en práctica con las series de Puffin Picture Books, (litros infantiles, asequibles y educativos). Fueron un éxito y se publicaron durante décadas.

Cuando llegó la época de postguerra, era necesario mantener bajos precios en las ediciones de producción así que el papel era de baja calidad y se usó la autolitografía como procedimiento.

Así se dieron a conocer autores como Susan Einzig, refugiada judía afincada en Nueva York ilustrando *Mary, Belinda and the Ten Aunts* en 1950 pero su obra más conocida es *Tom's Midnight Garden* de Philippa Pearce (1958). En esta época de los 50 y 60 apareció además el álbum ilustrado como tal, más expresivo, las ilustraciones cobran más protagonismo y la información del texto y la imagen está unificada y se complementan y apoyan entre sí.



Fig. 7. *War at Sea* de James Holland perteneciente a la serie de libros *Puffin Picture Books*

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



Fig. 8. Ilustración de *See and Say* de Antonio Frasconi

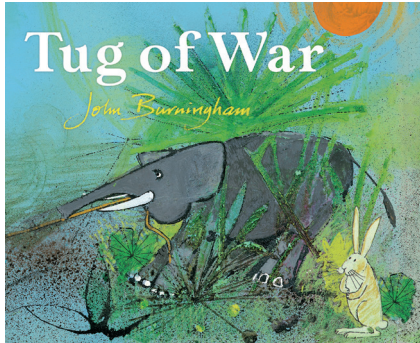


Fig. 9. *Tuf of War* de John Burningham

Durante los años 50 se pueden destacar a Paul Rand que ilustró *I know a lot of things* escrito por su mujer, Ann Rand; al principio su público no era el infantil sino que surgió propuesto por Margaret McEldery, publicaron tres libros más: *Sparkle and Spin* (1957), *Little 1* (1962) y *Listen! Listen!* (1970)

También a Antonio Frasconi (Uruguay), con unas ilustraciones rompedoras como las de *See and Say* (1955); Roger Duvoisin pertenecía al ámbito del teatro y el diseño textil pero publicó *The Happy Lion* perteneciente a una serie larga que tuvo gran éxito, *Lionni con Little Blue and Little Yellow* (1959) con formas simples y colores, es una metáfora de la amistad y las diferentes etnias.

Durante los años 60 habría que destacar a Brian Wildsmith, por *ABC* se le concedió la Kate Greenaway Medal y la Carnegie Medal, también cabe destacar a Charles Keeping con una estética y obras muy personales.

Eric Carle y sus collages de colores vivos, desde la primera de sus obras, *Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?*, ha estado editando multitud de libros, normalmente tienen un carácter didáctico para aprender palabras, colores, etc.

John Burningham por otro lado es un importante autor que desarrolló mucho y muy eficazmente el libro ilustrado combinando texto e imagen sabía guiar al lector a la vez que el peso de la narración recaía sobre las imágenes.

No estaba específicamente destinado a público infantil, sus narraciones tratan temas de todo tipo y no considerados para niños, como en *Granpa*, (enfermedad y muerte) *Aldo* (acoso y soledad) *Oil get off our train* (problemas medioambientales).

Su obra más famosa es *Borka: The adventures of a Goose with no feathers* (1963) ganadora del premio Kate Greenaway.

Otros importantes contemporáneos suyos son John Lawrence, gran autor del álbum ilustrado (*This little chick*) Raymond Briggs que combina el cómic y la ilustración y Víctor Ambrus, *Horses in Battle*, (1975).

Llegados a esta época, habría que mencionar a Maurice Sendak, considerado como el mejor autor del álbum ilustrado infantil, aunque con varias historias a sus espaldas, su obra más conocida es *Donde viven los monstruos* publicada en 1963 (Harper & Row, 1963; *Donde viven los monstruos*, Alfaguara, 2007) una obra atemporal, polémica, desafiante y rebelde en su día, (al igual que su autor y el resto de sus creaciones), con los años adquirió gran popularidad, fue adaptada al cine y ha sido una referencia cultural aludida multitud de veces. Se ampliará la información más adelante, tanto de esta obra como del propio Sendak.

Por otra parte, durante la década de los 70 otros autores destacados fueron Roy Gerrard con sus obras *The Favershams* (1982) y *Jocasta Carr, Movie Star*, (1992), Anthony Browne, sus metáforas y contenidos hacen que sus libros sean para todas las edades, su obra más notable es *Gorilla*.

David McKee cuya obra más conocida es *Elmer the Elephant and Mr Benn*, incluye temas delicados en sus creaciones como injusticia o sobre la guerra.

Unos cuantos años después, aunque a finales del siglo XX ya se podían ver ciertas innovaciones técnicas digitales, los artistas que se han ido dando a conocer son también talentosos al igual que ocurría siglos atrás, así que las técnicas que se han ido incorporando dan lugar a más posibilidades de modo que verdaderamente podría decirse que siendo que la ilustración infantil tiene cada vez más auge, protagonismo y demanda.

Entre los artistas más destacables de los últimos años está Lane Smith un juego contradictoria e irónico, original diseño y combinación de técnicas manuales y digitales se aúnan en su obra más destacable, *The True Story of the Three Little Pigs* (1989).

Kveta Pacovská, artista de gran influencia comenzó su producción en 1990, su estética es sencilla, de colores agradables, su vertiente artística la incorporará a sus libros con los que también ha llegado a experimentar, libros-objeto con diseños muy concretos, su obra ha llegado a exponerse en galerías.

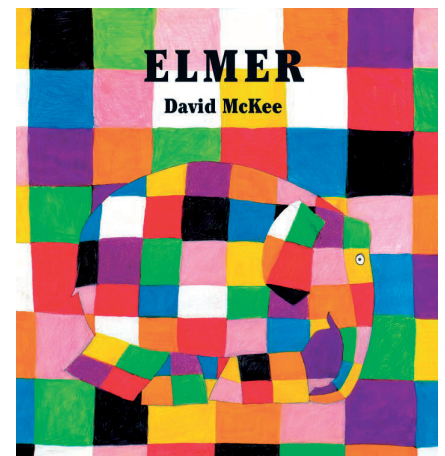


Fig. 10. *Elmer* de David McKee

Fig. 11. *Rund und Eckig* de Kveta Pacovská

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

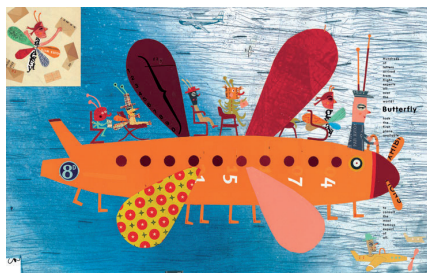
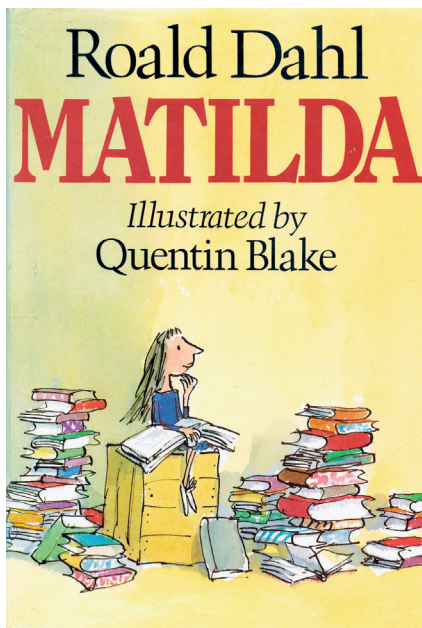


Fig. 12. Matilda de Quentin Blake

Fig. 13. Ilustración de Sara Fanelli

J.Otto Seibold, un artista íntegramente digital fue uno de los primeros en usar exclusivamente este tipo de técnicas.

Por otro lado Lisbeth Zwerger, tiene un estilo de dibujo muy clásico, influenciado por Arthur Rackham y sus temáticas suelen ser las temáticas de los tradicionales cuentos populares europeos.

Bastante destacable es Quentin Blake, con un estilo de dibujo propio de caricaturas, muy limpio y sencillo, su tipo de humor ácido encaja a la perfección con el de Roald Dahl para el que ha llegado a ilustrar. Tiene una amplia variedad de temas que trata.

Otro ilustrador que sigue produciendo obras es Jimmy Liao, procedente de Taiwán, tiene mucho éxito en los países orientales aunque se ha abierto paso en el mercado occidental. Su primera obra, *A fish with a smile* y *Secrets in the woods*, es de finales de los 90.

Sara Fanelli es otra de las artistas con un estilo muy propio y onírico, además su estilo en el diseño y la composición se pueden evidenciar como muy estudiados y casi constituyen libros de artista en sí. Alguna de sus obras *Querido Diario* y *Monstruos Mitológicos de la Antigua Grecia*.

Como se ha podido ver, la época actual también es un periodo de florecimiento en este ámbito, la era digital con la versatilidad y los autores de diversas técnicas, estilos y temáticas hacen que cada día se descubran autores talentosos en cualquiera parte del mundo procedentes de cualquier parte del mundo.

## 2. Maurice Sendak: Influencia de su vida sobre sus obras.

Con el fin de entender mejor y situar la obra principal, *Donde viven los monstruos*, dentro de un contexto donde pueda ser mejor entendido, se hablará de la biografía del autor para conocer de dónde viene su estilo y por qué marcó una generación de pequeños lectores.

Sendak nació en 1928 en Nueva York (EEUU) y creció durante la Gran Depresión, en un hogar con profundas raíces europeas en contraste con la forma de vida americana de los años 30; sus padres, inmigrantes judíos, tal y como él mismo reconocía, hablaban “sin tapujos”<sup>2</sup> no obstante, en su familia eran sus hermanos los que él consideraba que habían sido su apoyo constante y su hermano, con fuerte vocación artística, el que le había alentado siempre a la creación de historias y personajes.

Fue un niño muy retraído y aislado con una infancia melancólica por así decirlo, también por el entorno en el que le tocó crecer<sup>3</sup>.

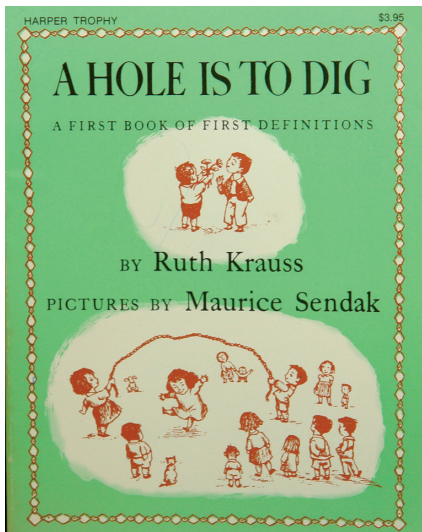
Además durante su infancia reconoce dos hechos que le marcaron profundamente y que le hicieron obsesionarse con la idea de la muerte. Por una parte, la muerte de un amigo a los 8 años, al interponerse en el camino de un coche mientras jugaban en la calle y otro que reflejaría años después en una de sus obras más conocidas, el secuestro y posterior muerte del bebé Lindberg, hijo de un piloto y de la hija de un embajador, la imagen de una vida idílica.

---

2. “Yo no fui planeado. Eso fue un accidente. [...] Mi padre contaba como fue a la droguería y compró todo el estante, incluso una escalera y hacía a mi madre estar junto a aquellas cosas tóxicas para que abortara [...] Ellos me lo contaron [...] Esas cosas no eran como en las películas, crueles. Esas cosas eran hechos. “No te podíamos mantener” ” Maurice Sendak (Bangs & Jonze, 2009)

3. Mucho más tarde, al llegar a la madurez y al ser consciente de su homosexualidad se volvería aún más introvertido, viviendo en una época donde las libertades apenas comenzaban a reclamarse, (años 60), su profesión y condición sexual hubiera sido un escándalo, sobretodo para las clases más conservadoras.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



### DONDE VIVEN LOS MONSTRUOS



TEXTO E ILUSTRACIONES DE MAURICE SENDAK

Fig. 14. *A hole is to dig* de Ruth Krauss, ilustrado por Sendak

Fig. 15. *Donde viven los monstruos*, su obra más famosa.

Sendak tenía 2 años cuando vió una foto en el periódico donde se mostraba el bebé hallado sin vida, no obstante pareció ser un recuerdo que solo guardaba él, nadie recordaba tal fotografía y se silenció el tema hasta el punto de que el propio Sendak llegó a creer que se había inventado aquella traumática imagen. Años después hablando con un escritor que conocía a fondo el caso, se volvió a reencontrar con esa foto que le había perseguido, solo unas cuantas personas pudieron verla en aquel periódico ya que la imagen se retiró inmediatamente (Bangs y Jonze, 2009).

Más tarde estudió en la Arts Students League de Nueva York y comenzó una carrera muy prolífica comenzando por ilustrar en 1951 *Wonderful Farm* de Marcel Aymé, le siguió *A hole is to dig* en 1952 de Ruth Krauss y en también en 1952 publicó *Kenny's Window* de su completa autoría.

Más tarde la serie de *Little Bear* de Else Holmelund Minarik (1957) y *The Sign on Rosie's Door*, que sería llevada a la televisión.

Claramente alcanzó la fama en 1963 por su obra más famosa *Donde viven los monstruos*, (*Where the wild things are*, su título original) que llegó a ser uno de los libros más vendidos y que el año siguiente recibiría la medalla Caldecott<sup>4</sup>.

En un primer momento sus editores pensaron que era un libro inadecuado y aterrador para los niños; según su autor, el motivo por el que causó tanta controversia y tuvo tan fuertes críticas fue por “la idea de que una madre no tuviera disciplinado a su hijo y también porque ella se reduce al nivel de él por rabia, cuando él le dice: ¡no voy a comer! y ella le dice: ¡No vas a comer nada! y ella cierra la puerta, ninguna madre debería hacer eso, y coincido, ninguna madre debería hacer eso pero también pienso que madre e hijos son seres humanos [...] y hacen cosas equivocadas y dicen cosas equivocadas” (Bangs & Jonze, 2009).

4. La medalla Caldecott es un premio concedido por la Association for Library Service to Children, (division de la American Library Association) al mejor autor de libro ilustrado infantil de América del año. La medalla se llama así en honor al ilustrador inglés Randolph Caldecott, anteriormente citado en el apartado de historia.

El libro además recibió muchas críticas de psiquiatras infantiles entre ellos Bruno Bettelheim, llegando a escribir un artículo diciendo “no dejen pasar a ese libro ni una sola noche en la habitación de sus hijos” (Bangs & Jonze, 2009).

Esta obra le supuso un éxito pero también constituyó un arma de doble filo, ya que eclipsó todo lo que hizo posteriormente y porque padres y educadores fijaron la atención en él, para bien y para mal<sup>5</sup>.

Otra de sus obras posteriores más conocida fue *In the Night Kitchen* (1970), cuya polémica recayó en el desnudo del niño protagonista, Mickey.

*Outside over there* (1981) basada en el secuestro y muerte del bebé Lindberg, hecho que como se ha comentado antes, marcó la infancia de Sendak.

Este libro es el último de lo que el propio Maurice Sendak estableció como una trilogía, (*Where the wild things are*, *In the Night Kitchen*, *Outside over there*), a pesar de los grandes intervalos de tiempo que hay entre ellos.

En unas entrevistas que Leonard Marcus, historiador de literatura infantil hizo a Sendak, (las entrevistas tuvieron lugar en 1988 y 1993) este explicó por qué era una trilogía: “Llamo a estos tres libros una trilogía. Ellos tratan sobre el valor de un minuto de distracción. Un ruido en la cocina hace que Mickey haga algo extraño. Una rabieta, una mala palabra causa “cosas salvajes”. Un minuto de distracción permite que un secuestro ocurra en *Outside Over there*” (Gottlieb, 2009)

Todas sus obras en mayor o menor medida tienen algo autobiográfico o de algún aspecto de su vida o anécdota. En *Donde viven los monstruos* (*Where the Wild Things Are*) los monstruos están basados “[...] en parientes. Venidos de Europa, ellos venían los fines de semana, y mi madre cocinaba. Tres tíos y tres tías que apenas hablaban inglés, prácticamente. Nos agarraban y pinchaban en la cara y ellos pensaban que era algo cariñoso. Yo sabía que lo que

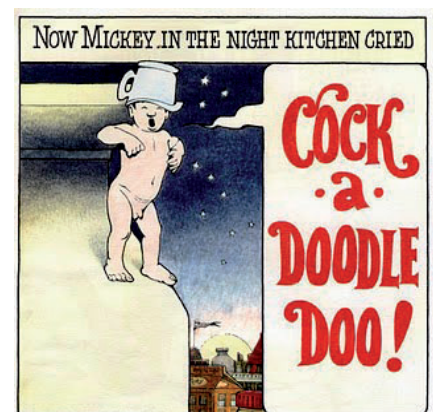
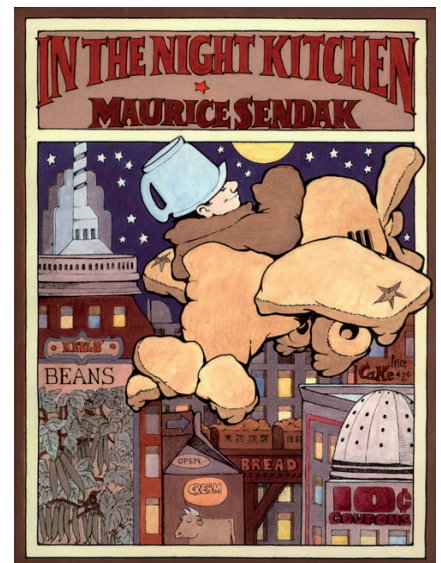
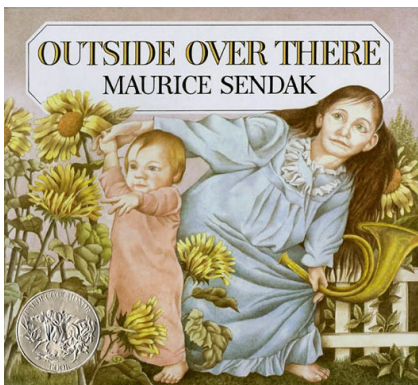


Fig. 16. Portada de *In the night kitchen*

Fig. 17. Ilustración polémica de *In the night kitchen* con su protagonista, Mickey, desnudo

5. “Todos los libros que hice después de ese fueron controvertidos. Hice 15 libros antes de él y salí ileso de todos” Maurice Sendak (Bangs & Jonze, 2009)

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



mi madre cocinaba sabía horrible y que tardaba mucho, así que era muy probable que ellos me comieran, o a mi hermana o hermano. Teníamos la fantasía de que ellos serían capaces de ello. No podíamos saber peor que lo que mi madre preparaba. Así que esos son los “monstruos”. Extranjeros, perdidos en América, sin lenguaje. Y los niños petrificados de miedo ante ellos, que no entienden los gestos, ni los pellizcos, se supone que cariñosos. Así que ahí tienes.” (Setoodeh, 2009)

En cuanto a *In the Night Kitchen* tal y tal y como se dice en el documental *Tell Them Anything You Want: A Portrait of Maurice Sendak*, este libro es una especie de homenaje a las cosas y personas favoritas de su autor, de este modo se puede concebir que este libro está conformado por una serie de guiños y referencias directas a los gustos y vida de Sendak (como por ejemplo, los múltiples cocineros que son como Oliver Hardy o la anécdota de una enfermera que le llamaba campeón, o la referencia a sus padres que estaban comenzando a ver deteriorada su salud) ya no a un hecho central como ocurriría con *Outside Over There*.



Fig. 18. *Outside over there*

Fig. 19. Ilustración de Jennie, en *Higglety Pigglety Pop!*

En este caso la referencia biográfica es cuasi directa por el caso del bebé Lindberg, como se ha dicho antes, le marcó personalmente<sup>6</sup>. *Outside Over There* que narra la historia del secuestro de un bebé que está a cargo de su hermana mayor, sobre este libro dice “[...] es sobre mi hermana [...] cuidando de mí y sobre la dificultad y dualidad de eso. [...] Ella quiere cuidar de mí y también que sea secuestrado, [...] todo al mismo tiempo” (Bangs & Jonze, 2009)

No obstante, a pesar de que las continuas referencias directas a su vida son algo recurrente en todos sus libros, él mismo dice en el documental anteriormente citado que sin duda *Higglety Pigglety Pop!* es su libro favorito y el más personal, cuya protagonista es su mascota Jennie, personaje que ha estado presente en cada libro de su autoría.

Todo lo expuesto resulta útil para entender las caracterís-

6. Para Sendak la muerte del bebé era una absoluta certeza de que él iba a morir también, su asociación fue que si un niño guapo y rico, de una buena posición moría, él no tenía ninguna oportunidad de sobrevivir. (Bangs & Jonze, 2009)



ticas de su trabajo y su modo de enfocar las historias así como para resolver de dónde sale la claridad y naturalidad de sus libros y cómo su propio carácter sentimental queda en cada publicación; parece ser que todo sale de forma espontánea y surge de la reinterpretación y reconfiguración de elementos de su vida y sus experiencias.

La mejor manera de resumirlo sería en palabras del autor, “Creo que lo que ofrecí fue diferente, no porque dibujara o escribiera mejor que los otros sino porque fui más honesto que los otros. [...] Si es verdad, díselo.” (Bangs & Jonze, 2009)

Maurice Sendak está considerado como uno de los grandes ilustradores de todos los tiempos y fue galardonado numerosas veces: varias veces con el premio Caldecott, con el premio Hans Christian Andersen de la ilustración en 1970, en el 1983 la medalla Laura Ingalls Wilder, y en 2003, primer año que se otorgaba, el premio Memorial Astrid Lindgren entre otros<sup>7</sup>.

Falleció en mayo del 2012 en su casa de Connecticut.

---

7. Estos premios son dirigidos al ámbito de la literatura infantil. El premio Hans Christian Andersen es una mención internacional que se concede a autores vivos que hayan realizado una inestimable contribución al mundo de la literatura infantil, ya sea como escritor o ilustrador; la medalla Laura Ingalls se otorga a aquellos autores o ilustradores cuyos libros, publicados en EEUU, han sido significativos en la literatura para niños; por último, el premio Astrid Lindgren se da a toda una trayectoria en favor de la literatura infantil, ya sea escribiendo, ilustrando o simplemente fomentando la lectura.

### 3. *Donde viven los monstruos*

#### 3.1. Determinación

Obra: *Donde viven los monstruos*

Autor: Maurice Sendak

Año: 1963

##### 3.1.1. Contexto histórico

El cuento vio la luz dentro de un contexto histórico de enorme calado e importancia sobretodo en EEUU. Publicada en la década de los 60, este periodo se caracterizó por los cambios y movimientos sociales, que dieron lugar a la incorporación en la vida política y reconocimiento legal de minorías o sectores que se habían mantenido al margen o excluidos (población negra, femenina, joven y homosexual) y que desarrollan un sentimiento de identidad con su grupo social.

Ejemplo de esto es lo denominado, la contracultura que denunciaba el modo de vida materialista y la represión sexual proponiendo nuevos modos de organización y valores distintos, muy relacionada con esto fue la revolución sexual que desembocó en la liberación en este sentido del colectivo homosexual, así como la igualdad de género a raíz también de la aprobación de la píldora anticonceptiva.

Por otro lado, la perduración de la segregación racial desembocó en la organización entre los ciudadanos de la lucha por los derechos civiles encabezada por Martin Luther King.

Finalmente, en 1964, influencia también tuvo el asesinato del presidente Kennedy (1963), se aprobó la Ley por los Derechos Civiles.

Además, los movimientos estudiantiles, bastante extendidos internacionalmente durante esta década, vivieron lo que se conocería como “Revolución del 68”, una serie de acontecimientos de protesta y reafirmación acontecida en diferentes países y se podría decir que encabezada por el denominado “Mayo francés”; en EEUU, se tradujo sobre todo en la Convención Democrática donde se transmitieron sus mensajes y reivindicaciones contra la guerra de Vietnam.

Las protestas por el conflicto fueron masivas en muchísimos de estos sectores, la falta de consenso político y el cuestionamiento moral de la participación en ella produjo unas secuelas sociales que perduraron años después en los veteranos de guerra que habían logrado volver a casa.

En la suma de todos estos acontecimientos se puede ver un levantamiento y ensalzamiento de la pluralidad de ideas, opiniones y gentes.

En este tenso ambiente de fuerte crítica a la autoridad establecida, ideología y modo de vida norteamericano nace la obra de Sendak, teniendo en cuenta estas circunstancias, no es descabellado extrapolar el desafío a las figuras de autoridad en el cuento, tal y como hace Max con su madre, (además de la ausencia de moraleja, es un cuento tan abierto que deja cierta libertad para la interpretación del niño) y relacionarlo con la realidad y el descontento social.

“Es una seña de identidad de la corriente contracultural de los años sesenta, un guiño progresista en versión libro infantil para niños. Y cuatro décadas después de su publicación, *Donde viven los monstruos* mantiene intacta su categoría de icono cultural” (Aguilar, 2009)

### **3.1.2. Género y la forma de expresión**

El género de esta obra es narrativa, es un cuento de fantasía infantil.

Sus características generales son las siguientes:

- Un cuento debe poseer cierta vertiente de ficción. El cuento es ficción aunque los sentimientos son los que proyecta Sendak en él
- Su estructura posee tres partes, introducción, nudo y desenlace.
- Solo tiene un hilo de argumento, esto es lo que le otorga además la sencillez que le caracteriza. El hilo es la aventura y viaje del niño.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

- Los elementos que participan en el cuento lo hacen en favor y en relación de la historia o argumento.
- Aunque puede haber varios personajes, tan solo uno es el central y es el que “vive” los acontecimientos. En este caso Max es el protagonista principal, todo gira entorno a él.
- Está pensando para leerlo de una sola vez y no fragmentado, su estructura no lo permite.
- Suele escribirse en prosa.
- Son narraciones breves.

En cuanto al género fantasía habría que decir que se caracteriza porque sus elementos principales son irreales y sobrenaturales.

Como dice Julio Cortázar sobre lo fantástico “...su irrupción altera instantáneamente el presente, pero la puerta que da al zaguán ha sido y será la misma en el pasado y el futuro. Sólo la alteración momentánea dentro de la regularidad delata lo fantástico, pero es necesario que lo excepcional pase a ser también la regla sin desplazar las estructuras ordinarias entre las cuales se ha insertado” (Cortázar, s.f.) tal hecho es como irrumpen la historia y género fantástico en el cuento, con una alteración de la realidad que transforma de repente toda la normalidad de la atmósfera.

Normalmente las características de las obras destinadas a niños son diferentes al resto porque van enfocadas a una clase de público en particular; cambia el lenguaje que se vuelve más sencillo y claro, las temáticas se tratan o enfocan pensando en el entendimiento para el niño, muchas veces también se busca la sonoridad del lenguaje como método de atención para el niño.

El texto que se pretende analizar es una obra completa, el primer cuento de una trilogía<sup>8</sup> donde cada historia fue una nueva polémica para los padres más conservadores de EEUU.

<sup>8</sup>. “Sendak hizo las cosas muy bien. Al sacar su siguiente libro, La cocina de noche, que también fue muy polémico, dijo que se trataba de una trilogía. [...]” Citado por Sheldon Fogelman, agente del autor desde los sesenta (Aguilar, 2009)

*Donde viven los monstruos*, (*Where the Wild Things are*) *La cocina de noche*, (*In the Night Kitchen*) y *Fuera de aquí*, (*Outside over there*) eran de su absoluta autoría.

### 3.1.3. Argumento

Max es un niño muy travieso que tras una riña con su madre, esta le castiga, tras esto viaja sin salir de su habitación al lugar donde viven los monstruos, se convierte en el rey de todos ellos viviendo aventuras. Finalmente, siente nostalgia de su hogar y vuelve triunfante al confort de su casa donde la cena le está esperando.

#### 3.1.3.1. Temas y conceptos

Las ideas que el cuento trata son varias, hasta el momento de la publicación no eran temas abiertamente mostrados en literatura infantil sino más bien pasados por alto también por no ser temas a idealizar aún siendo situaciones absolutamente cotidianas; respecto a esto, Sendak dice sobre los adultos "... son personas que tienden a sentimentalizar la infancia, a ser sobreprotectores y a pensar que los libros para niños han de amoldar y conformar la mente a los modelos aceptados de comportamiento, logrando niños sanos, virtuosos, sabios y felices", (Carranza, 2007).

El cuento habla sobre las relaciones padres e hijos, a veces muy complicadas, los sentimientos negativos y viscerales tales como ira o frustración tanto en los padres como en los niños, y por otro lado, la independencia de los niños para resolver y controlar sus propias emociones.

#### 3.1.3.2. Título

El título es alusivo completamente al espacio donde se desarrolla la mayor parte de la acción, es un lugar indefinido aunque se recalca que es donde viven los monstruos de Max, siendo esto lo importante; por una parte, los monstruos adquieren poder en la historia porque son el elemento que abre los ojos de Max, con el que se siente identificado directamente cuando se encuentra más solo, a la vez los trata de dominar, además, es ese lugar sin ubicación el que le sirve de retiro espiritual, al que parte con la esperanza de que sea la solución a sus problemas y en el que se encuentra a sí mismo.

El título, al igual que toda la obra tiene mucho simbolismo que se expondrá más adelante.

### 3.2. Estructura de la historia

Se organiza en párrafos, en mayor o menor medida, puede verse interrumpidos en favor de la sonoridad, las ilustraciones o el ritmo del lenguaje en algunas partes, por ejemplo, para transmitir sensaciones de lentitud, (como ocurre cuando su habitación se convierte en bosque) o para que su convivencia con las ilustraciones, que también dan información de la historia, tenga sentido y orden.

Mayoritariamente el texto es narrativo, casi en la totalidad aunque se intercala con texto dialogado (con su madre y con los monstruos). Cuando se introduce la fantasía en la historia es cuando comienzan a intercalarse más los textos descriptivos recreándose más en las nuevas experiencias de Max para comunicar lo fabuloso de la historia y de lo que se avecina.

La división temática que haría de la historia sería la típica que tiene todo cuento:

- **Introducción:** Max abre la historia mientras hace travesuras por toda la casa, su madre le manda a la cama sin cenar después de llamarle monstruo enfadada.
- **Desarrollo:** Nace un bosque en la habitación de Max hasta transformarse completamente en un mundo aparte, navega hasta llegar al lugar donde viven los monstruos, allí le proclaman rey de todos ellos por ser el que más miedo da y por saber controlarlos mirándoles a los ojos fijamente. Comienzan su propia fiesta particular donde lo pasan en grande.
- **Desenlace:** Max declara el final de la “juerga monstruo” y comienza a echar de menos su casa. Finalmente, decide que ha llegado la hora de volver a pesar de las insistencias de los monstruos en que se quede; navega de vuelta hasta su habitación, donde aún es de noche y la cena le está esperando.

La narrativa es lineal, y cada acción viene a consecuencia de otra anterior manejadas casi en su totalidad por la voluntad del protagonista para llegar a un final cerrado. Al llegar

al final, se puede ver que no hay una marcada moraleja, ni se evidencia ninguna enseñanza, se cuenta la historia como un hecho completamente cotidiano y sencillo, una riña y toda la fantasía posterior de cómo él logra domar a los monstruos.

### **3.3. Estructura y análisis visual del álbum ilustrado**

Es muy complicado fragmentar lo visual del álbum y su contenido por su directa vinculación, sobre todo en esta obra ya que gráficamente transmite perfectamente la sentimentalidad, nostalgia, frustración a la vez la dureza y la visceralidad de los personajes y la historia.

Aun así, hay muchos elementos que conforman el álbum ilustrado así que se hará una división de los aspectos a tratar para su mejor comprensión.

#### **3.3.1. El tratamiento visual**

El formato del libro es apaisado, casi cuadrado, un formato nada convencional en su época de publicación, las cubiertas son de tapa dura y las páginas interiores de papel satinado. En la portada y contraportada así como en algunas páginas del interior, tienen reservas en blanco para el texto.

Las ilustraciones de Sendak, concretamente las de esta obra, son icónicas y llegaron a marcar a toda una generación, perdurando en el tiempo, tanto es así que una de las portadas más reconocibles del libro ilustrado infantil es la que ilustra este cuento. Tanto la ilustración de la portada, como la de contraportada hacen referencia al espacio donde transcurre la historia, referencia directa pues al título; tienen continuidad entre sí, siendo la ilustración completa muy apaisada, en ella se representa un lugar basto, casi inexplorado y salvaje donde hay un monstruo sentado descansando, al fondo, el barco con el que Max llega hasta allí.

Ambas partes, delantera y trasera están enmarcadas por la parte superior e inferior por unas reservas blancas, en la en la historia, entre otros recursos, los colores comienzan a crecer y a saturarse, los verdes y marrones van creciendo por la habitación junto con el bosque y todo ello introduce la aventura

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

que le depara a Max, al regresar, el escenario de su habitación, que antes había aparecido gris y apagado, cobra color.

En cuanto a la composición y la interacción de las ilustraciones en la página, se produce una evolución de las mismas, a medida que cambia Max o su situación emocional, (después de la rabieta) se produce esa evolución, esto se ha podido comprobar con el recurso del color como se ha dicho, y en cuanto a la composición de las páginas, se usa el juego con los márgenes de las ilustraciones. La historia que comienza con las travesuras de Max, estas son ubicadas en pequeño en el centro de la página derecha durante las primeras hojas del cuento y van creciendo hasta llegar a la escena de la habitación de Max de nuevo, donde crece un bosque, aquí hay una secuencialidad de tres ilustraciones donde el cuarto se transforma y a medida que esto pasa los márgenes van desapareciendo, los árboles que crecen desbordando la ilustración e invadiendo los márgenes hasta finalmente llegar a páginas donde las ilustraciones van a sangre completamente, con los colores más llamativos de este modo, parece que las ilustraciones quieren salirse de la página y el mundo de Max cobre vida solo. Con este tipo de cambios visuales en la técnica se consigue reiterar y transmitir la idea de que Max va ampliando sus horizontes y la aventura y positivismo entran a formar parte de la historia.

### 3.3.2. Lectura técnica y compositiva del álbum

Los dibujos de Sendak resultan bastante detallados ya que usa tramas para potenciar las cualidades gráficas de sus personajes de modo que a la vez que visualmente resultan rotundos, el tipo de línea y grafismo imperfecto también les da dinamismo y un carácter mucho más fuerte y expresivo que entra en concordancia con el tipo de personajes que representa.

En cuanto a la gama cromática que se usa son tonos que oscilan entre marrones, verdes, grises y azules. Los colores no son especialmente vivos y llamativos, las ilustraciones no destacan por esto sino por el tipo de dibujo vibrante y por la coherencia que tienen estética y contenido del cuento.

En la casa de Max las texturas y la línea es mucho más evidente y rellena espacios acotados y cerrados como paredes,



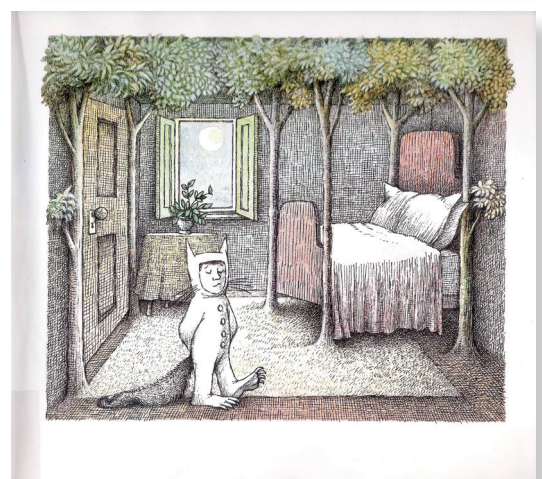
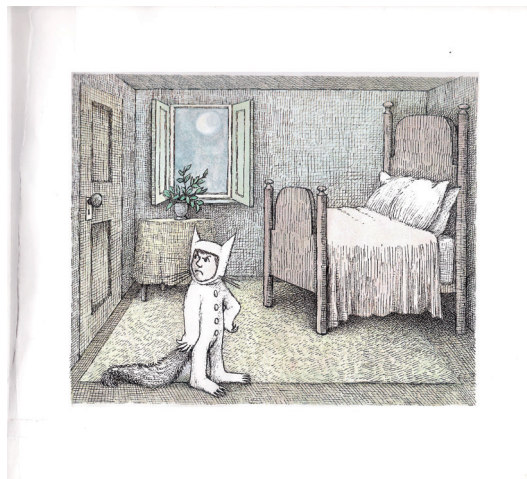
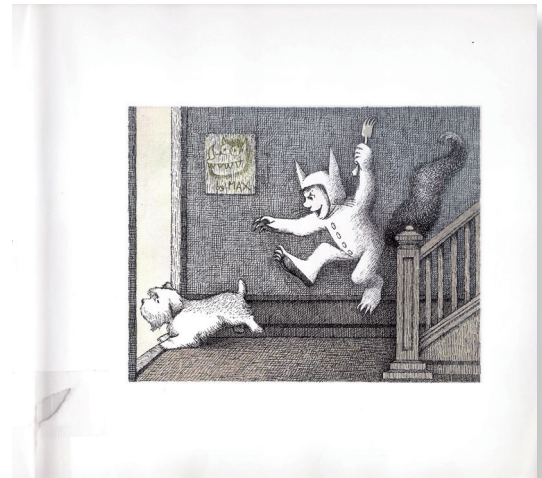


Fig. 20, 21, 22, 23, 24 y 25. Secuencia de *Donde viven los monstruos*. Evolución del tamaño y color de las ilustraciones en la página.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



Fig. 26. Ilustración de *Donde viven los monstruos*, Max navegando

muebles de la casa, etc. dejando a los personajes algo más liberados de línea negra usándola sólo para darles algo de volumen. En cambio al representar la naturaleza y los exteriores por los que se mueve Max en la historia, esa trama negra desaparece y los fondos se llenan de texturas mucho más suaves hechas con color, dejando la línea negra tan solo para los personajes que destacan poderosamente sobre el fondo.

En este sentido habría que destacar que la intensidad y saturación de los colores no es igual en todo el cuento, al contrario, se usa como un recurso muy eficaz para poder establecer sensaciones y como diferenciación de un cambio de situación en la historia. Mientras que al comienzo de ella, las imágenes son más grisáceas y los colores son pastel, es la escena de la habitación la que marca el cambio

### 3.3.3. Análisis del texto: forma y contenido

Por una parte en cuanto a figuras retóricas el lenguaje que se emplea en el cuento usa narración, (“La noche que Max se puso su traje de lobo y se puso a hacer faena de una clase y de otra [...]”) y esta, a veces, se intercala con la descripción, (“[...] de mirar fijamente a los ojos amarillos [...]”) y con diálogo, ([...] su madre le llamó “¡MONSTRUO!” y Max le contestó “¡TE VOY A COMER!”).

Otros recursos literarios que se usan son metáfora, ([...] y las paredes se convirtieron en el mundo entero [...]), realmente la historia entera se organiza en un metáfora (podría ser por ejemplo, que el hecho de que en su cuarto crezca un bosque y viaje a través de él hasta el lugar donde viven los monstruos signifique o se pueda interpretar como un sueño), hipérbole<sup>9</sup> (cuando le dice Max a su madre, “¡Te voy a comer!”), epífora<sup>10</sup>, polisíndeton<sup>11</sup> y repetición (“[...] ellos rugieron sus rugidos terribles y crujieron sus dientes terribles y movieron sus ojos terribles y mostraron sus garras terribles [...]); además la repetición también se da a lo largo del relato, por ejemplo en los momentos en los que él viaja en el

9. “Exageración” (RAE, Real Academia Española, 2005)

10. “Consiste en la repetición de una o varias palabras al final de enunciados consecutivos” (Figuras Literarias, s.f.)

11. “Figura que consiste en emplear repetidamente las conjunciones para dar fuerza o energía a la expresión de los conceptos” (RAE, Real Academia Española, 2014)

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

barco se usan las mismas frases o el momento en el que se menciona a los monstruos al llegar y al marcharse de allí.

### 3.3.3.1. Relación del texto e ilustraciones

Para empezar Maurice Sendak en relación a su modo de entender este diálogo dice “ [...] la tensión y la alegría de este trabajo consiste en el equilibrio entre texto e imagen. No se debe hacer jamás la misma cosa, no debe jamás ilustrarse exactamente lo que está escrito. Debe dejarse espacio en el texto para que la ilustración cumpla su función.” (Lorraine, 2012), por esto mismo, *Donde viven los monstruos* cumple esta regla básica para cualquier buen ilustrador, no describe el texto explícitamente sino que se acompañan mutuamente, es más el texto potencia el sentido de las ilustraciones y las refuerza, omitiendo detalles o usando expresiones más ambiguas para dejar que la imagen oriente, por ejemplo ( [...] se dedicó a hacer faenas de una clase y de otra [...]) u omitir cosas que en la narración se encuentran como por ejemplo el personaje de la madre.

Visualmente no hay una interacción directa entre texto e imagen sino que el texto siempre acompaña en la parte inferior pero se compone a parte en la reserva blanca o en la página en la que no figura ninguna ilustración. Por otro lado, aunque el texto está dividido en cada página, su fragmentación está justificada, se ha dividido de modo claro, sin dar lugar a confusiones de lectura e incluso estas divisiones se han aprovechado para transmitir ideas que acompañan a las ilustraciones; una muestra de ello es al comienzo del cuento cuando dice “[...] Max se dedicó a hacer faenas de una clase [...].” la ilustración muestra a Max haciendo travesuras y cambia de página y sigue “[...] y de otra [...].” seguida de otra ilustración, este corte justifica las ilustraciones, otro ejemplo de ello está en la parte en la que crece el bosque, esa secuencia de ilustraciones que muestran la transformación de la habitación se narra “Esa misma noche nació un bosque en la habitación de Max [...].” y comienza a verse la imagen del bosque creciendo “[...] y creció [...].” y sigue la secuencia “[...] y creció hasta que había lianas colgando del techo [...].”, esta fragmentación del texto hace que se acentúe esa progresión del crecimiento y que se ralentice la acción. Además también se puede comprobar cómo el propio

lenguaje acompaña y refuerza la acción de las ilustraciones, en la parte del viaje, la metáfora de “[...] entrando y saliendo por las semanas saltándose casi un año [...]” acompaña a la imagen de Max navegando, “[...] entrando y saliendo [...]” sugiere también el movimiento de las olas, las idas y venidas del mar, otro ejemplo más es que al iniciar el viaje, durante la travesía, se usa este orden de palabras, (“[...] entrando y saliendo por las semanas saltándose casi un año hasta llegar al lugar donde viven los monstruos”) y a la vuelta del viaje de Max se usa las mismas pero con el orden invertido para dar esa sensación de retorno, de vuelta atrás, de viajar en el tiempo hasta el momento inicial de la historia, (“[...] saltándose casi un año, entrando y saliendo por las semanas, atravesando el día hasta llegar a la noche [...]).

### **3.4. Significación e interpretación del contenido**

#### **3.4.1. Elementos de la historia**

##### **3.4.1.1. Narrador**

El tipo de narrador es omnisciente, no interviene en la acción en ningún momento ni da opinión pero es capaz de saber los sentimientos y sensaciones de Max, así como la noción del tiempo durante ese viaje.

##### **3.4.1.2. Tiempo**

El tiempo de la acción se narra en pasado y aunque no se concreta el tiempo histórico donde transcurre todo, (es en cierto modo, una historia aplicable adaptable a todas las épocas), se puede ver que comienza una noche y que cuando el espacio es alterado como se ha comentado en el apartado anterior, el tiempo se torna confuso también, se habla de que “[...] se marchó navegando a través del día y la noche, entrando y saliendo por las semanas, saltándose casi un año hasta llegar [...]” (el camino de vuelta lo relata igual pero en sentido contrario).

Esta imprecisión en el tiempo implica que el lugar es un sitio atemporal, donde no existe una medida, ni ubicación por el que regirse, es como si el tiempo se hubiese congelado, y con él, Max y los propios monstruos que habitan esa dimensión, que también son eternos, se trata de un

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

tiempo especial y sagrado, de hecho es al regresar a su hogar cuando vuelve “a la misma noche de su habitación”, de modo que el lugar donde esté, determina el tiempo en el que se desarrolla la acción.

El comienzo de la aventura durante la noche enlaza con la posibilidad de que sea una ensoñación de Max y como se dice en Tratado de monstruos, que estas criaturas sean como el monstruo momentáneo:

“[...] que aparecen a horas puntuales. Existen horas propicias para este tipo de monstruos” [...] La hora del mediodía es una hora “abierta” al tiempo sagrado, un momento en el que confluyen varios tiempos [...] La medianoche y el mediodía son tradicionalmente “horas abiertas” propicias [...]” (Santiesteban Oliva, 2003,; p. 94)

No obstante, podría decirse más bien que es el mundo al que viaja el momentáneo, como si se abriera un portal a un momento concreto que le permite acceder a él.

### 3.4.1.3. Espacio

El cuento comienza en su casa, un lugar donde no hay cabida para sus travesuras y donde él no es el que decide, allí debe someterse a unas normas, es un lugar del que quiere huir cuando es castigado en su cuarto, y finalmente lo hace y se produce un cambio de escenario. Entra en juego la ambigüedad, se juega con la realidad y la imaginación de Max y la fantasía de la historia, el cuarto se va transformando progresivamente en un bosque, un terreno salvaje acorde con la personalidad de Max. y atravesando un mar llega al lugar donde viven los monstruos, para él supone su retiro espiritual.

El espacio es un aspecto clave en este cuento, el cambio de escenario es lo que le permite a Max descubrirse a sí mismo, de modo que aunque no se especifica dónde está exactamente ese lugar, lo bien cierto es que se organiza y crece a su alrededor, entorno a él y a sus sentimientos y su estado emocional.

La noción sobre qué espacio es está completamente abierta no obstante se ubica fuera de lo cotidiano, está en

el bosque, pero también tiene mar, en lugares remotos y aislados de la civilización:

“Los monstruos habitan los confines, está en el borde de los mapas y en el borde de lo real y lo imaginario.” (Santies-teban Oliva, 2003,: p. 91)

Sea como sea, es espacio impreciso ya que se puede intuir que es un sueño o una fantasía producto del propio niño o puede que una realidad, esto no es importante, pero es en parte, un espacio mental que constituye de algún modo todo su mundo interior del que entra y sale a su antojo. De este modo, el espacio, al igual que el tiempo, habitado es mágico.

### **3.4.2. Sobre el héroe y los monstruos. Una mirada a los personajes**

#### **3.4.2.1. Los personajes del cuento**

##### **Max**

Por un lado tenemos a Max, el héroe de la historia, sabemos de él que es un niño que vive con su madre que es la figura de autoridad, (“[...] y le mandaron a la cama sin cenar.”) y viste con un pijama de lobo (que le sugiere ese punto de monstruo y salvajismo) es travieso, desafiante, visceral, tal y como se puede comprobar en el comportamiento con su madre y sus contestaciones, quiere ser un monstruo y se comporta como tal.

Además, se puede entrever que Max es un niño solitario, no se muestra cariñoso e intenta usar su imaginación para huir de los problemas que tiene en casa.

Tras dedicarse a jugar con los monstruos muestra su parte vulnerable y sentimental que le hace echar de menos su hogar.

El autor usa el personaje activamente y sin censuras, sin victimizarlo y sin condenar sus acciones; es él mismo Max el que provoca todos los acontecimientos que ocurren, por su comportamiento, podría ser el reflejo de un niño con problemas de conducta, familiares, etc. o como simplemente un niño que tiene una rabieta en un momento dado; en Max se encarnan y evidencian los defectos e impulsos que

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

puede tener un niño cualquiera con sus respectivas sensaciones y consecuencias negativas.

Lejos de intentar resolver el problema, nuestro protagonista huye de toda realidad a un lugar donde él pone las reglas y donde da rienda suelta a su “parte monstruo” junto con el resto de sus compañeros; en principio es esto lo que quiere pero pronto llega a la conclusión de que no hay escapatoria, su propio confort está en él mismo y en sus emociones, no en su entorno.

### **Madre**

La madre de Max es un personaje que no aparece, no se la describe, ni se muestra en las ilustraciones, pero sí que se menciona que su madre lo llama “monstruo” y seguidamente que lo mandan a la cama sin cenar.

Tan solo por estas menciones podemos percibir que es una mujer visceral, así como frustrada y preocupada por el comportamiento de su hijo y al llamarlo “monstruo” se hace patente su impotencia en la riña y las contestaciones de Max hacen ver también que para él no supone una figura de autoridad que respeta, de hecho se burla de sus riñas, (“[...] te voy a comer.”). Por otro lado, se puede suponer que tampoco es una persona severa, ya que manda a Max sin cenar a la cama y cuando él vuelve, le está esperando la cena.

Siendo un personaje que no aparece, se ve claramente que aunque el niño está bajo el cuidado de alguien, él se muestra completamente ajeno y solitario, el autor obvia en cierto modo, a la madre y así, la importancia recae directamente sobre el pequeño Max, sus actos y sus sentimientos; no hay una persona adulta, (padre/madre) que esté ahí activamente para decirle a Max lo que debe hacer o cómo debe sentirse después de sus trastadas, sino que el autor hace que sea él mismo el que vaya encontrando sus propias respuestas dándole autonomía emocional hasta el punto de que cuando regresa de su aventura y la cena aun le espera caliente, Sendak no incluye ningún tipo de reconciliación, disculpa o excusa para con la madre, la inteligencia emocional de Max es la que gobierna el libro.



## Monstruos

Por otro lado tenemos a los monstruos, siempre se habla de ellos en plural aunque no se les describe individualmente sino más bien como un ser en conjunto, es en las ilustraciones donde podemos ver que de hecho, se trata de varios personajes de características físicas diferentes, (en las ilustraciones se contabilizan varios monstruos)

A los monstruos los presentan como seres salvajes, que rugen con “[...] dientes terribles [...] ojos terribles [...] garras terribles”, de ojos amarillos.

En principio son seres temibles pero a la vez, ante Max son vulnerables e incluso se muestran cariñosos.

Al entrar el mundo de los monstruos en escena, Max ve todo lo que desea en un primer momento, el salvajismo referido a satisfacer sus impulsos de rebeldía y dejarse llevar descontroladamente por sus emociones y se dan rienda suelta representados por los monstruos que le alientan a seguir con ellos.

### 3.4.2.2. Explicación de la figura del monstruo dentro del cuento

Tal y como dijera Propp en *Las raíces históricas del cuento*, acerca del análisis de un cuento, no puede analizarse por sí mismo, no se puede sin tener en cuenta sus relaciones con el conjunto (Santiesteban Oliva, 2003, : p.17); por ello mismo, se ha extraído información acerca de la historia y consideración de los monstruos (acompañado de su héroe tal y como fueran en las obras clásicas), todo ello a partir de obras y autores de referencia, con ayuda de este texto<sup>12</sup> se irá estableciendo un paralelismo y unos factores comunes para poder entender mejor a los personajes del cuento.

De este modo, en esta relación de héroe y monstruos se puede establecer un paralelismo. Ya ha sido comparada la historia con la típica aventura clásica donde el héroe emprende un viaje hacia un lugar desconocido y vuelve victorioso después de la hazaña, así, en *Tratado de monstruos. Ontología teratológica*, se vincula directamente héroe, (humano) con la bestia (monstruo) se establecen una serie de

<sup>12</sup>. Santiesteban Oliva, H. *Tratado de monstruos. Ontología Teratológica*. México. Plaza y Valdés S.A. de C.V.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

características que se extraen de otro tipo de narraciones, ensayos y textos que harán comprender mejor los motivos de los personajes.

Lo primero que hay que saber es que Max y los monstruos están directamente vinculados, si hay algo que se recalca es que el hombre produce monstruos<sup>13</sup>, así que de algún modo ambos van unidos expresando así, mediante él, una parte oculta de sí mismo, el monstruo es un ser eterno y universal, efímero como individuo pero eterno como género, este de algún modo, nos ayuda a comprendernos. En el libro se establece la idea del monstruo como un espejo en el que nos miramos, una versión deformada del individuo de hecho la identificación en el cuento de Sendak es casi directa, hay continuas asociaciones entre Max y los monstruos, parte de esto se puede ver en el atuendo de Max, un pijama de lobo, de un ser animal e incivilizado, así como su comportamiento, por ello:

“La apropiación de los rasgos distintivos de los animales simbolizan la apropiación de sus facultades. La dominación del animal presupone la adición de sus poderes a los del vencedor” (Santiesteban Oliva, 2003,; p. 172)

Directamente se muestra a Max, ya no como un personaje virtuoso, como el héroe, sino más bien como un niño rebelde y admirador de los monstruos con los que se identifica casi directamente, Max usa su “monstruosidad” para alejar o enfrentarse a sus contrarios<sup>14</sup> en este caso, su madre que es su figura de autoridad.

Lo que hace Max es tal y como se cita:

“El héroe se transforma momentáneamente en monstruo, en bestia; lo hace en un arrebató de furor por ese fuego interno que arrebató a quien lo padece y lo hace ir fuera de sí, salirse de sí mismo [...] (Santiesteban Oliva, 2003,; p. 173)

---

**13.** El sentido que tiene la frase es que en las personas, ante la ausencia de la razón los miedos y lo irracional, aflora y los monstruos son la representación de ellos.

**14.** Como se dice en *Tratado de monstruos*, página 172, “los guerreros parecen monstruos. Lo hace de manera deliberada porque así espantan a sus enemigos”

Lo hace a raíz de una riña o rabieta, y tras ello viaja a ese lugar que para él supone su retiro espiritual, un lugar del que se supone, saldrá más fortalecido.

“En una palabra, la primera misión del héroe es retirarse de la escena del mundo de los efectos secundarios, a aquellas zonas causales de la psique que es donde residen las verdaderas dificultades, y allí aclarar dichas dificultades, borrarlas según cada caso particular”, es una cita de Campbell, sacada de (Santiesteban Oliva, 2003,: p. 184)

Finalmente, tras ese viaje y retiro de reflexión tal y como dice Santiesteban, del enfrentamiento entre bestias y héroe, este último trata de extraer un premio que con el avance de la historia se va tornando cada vez más material no obstante, en esta historia es al contrario, Max se enfrenta a unos demonios y su premio es su bienestar, su comprensión, el control sobre sí mismo y su independencia.

Dentro de las diferentes clasificaciones de monstruos que realiza el libro la mas acorde con estas bestias son los denominados *monstruos expiatorios*, su propio nombre los define, Max carga a estos monstruos con verdades negativas sobre sí mismo y se puede ver como acaba por controlarlos, eso se deja entender cuando los hipnotiza mirándolos fijamente y cuando le hacen rey de los monstruos.

Así el héroe que cargaría al monstruo con pecados y negatividad y lo sacrificaría, se cambia por un protagonista que los doma y los aparta y los abandona allí. Esto apoya la teoría de que de todas las vertientes psicológicas que puede tener el monstruo, la representación de diferentes vertientes de un individuo es la que más coincide con esta historia.

[...] presenta al monstruo como un totem tabuado; otra consideraría al monstruo como la figura del padre-tirano; otra más ve en él un desdoblamiento del yo, etc. [...]” (Santiesteban Oliva, 2003,: p. 158)

Por otra parte están los monstruos de los cuales se muestran unos instintos irrefrenables aunque no maldad explícitamente, no obstante por su descripción son efectivamente salvajes y su forma física condiciona al lector en primera instancia vien-

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

do en ellos, directamente la representación de lo negativo.

La definición que se establece más próxima al carácter de estos monstruos es:

“Animal fabuloso terrorífico”

Es una amplia definición sin duda pero también se indica que debe ser un ser con alma, algo que le mueva, que debe ser terrorífico e infundir miedo ya que es una característica fundamental, lo de ser una criatura fabulosa según dice Santiesteban es menos riguroso ya que es una cuestión de puntos de vista y conocimientos, algo subjetivo. (Santiesteban, 2003, : p. 59)

Por ejemplo, a partir del Renacimiento, tras los viajes que dan a conocer otros lugares y continentes se descubren seres y animales nuevos y extraños, así se consideraban ya que nunca se habían visto antes; en esos tiempos el término “monstruo” hacía referencia a individuos extraños ya fueran individuos naturales o animales exóticos descubiertos por exploradores como expone Umberto Eco en *Historia de la fealdad*, es por esto que la “fabulosidad” es algo no determinante en la identificación del monstruo.

Dicho esto, los monstruos de Max coinciden con esta definición y cumplen aun así los tres requisitos, aunque las reacciones de Max no sea la esperada ante unas criaturas así, por un lado son seres con alma, ya que sienten y padecen, se expresan y además ceden ante el más fuerte, tal y como harían los animales de una manada. por otro lado, son seres terroríficos debido a que muestran su ferocidad mostrando su intención de comerle, sus instintos, etc., son seres antes los cuales habría que experimentar temor ante el desconocimiento de sus causas, y además, son seres fabulosos porque aunque se pueden ver sus partes de animales, reconocibles, su hibridación atiende a conceptos fantásticos.

Ahora entraría la primera problemática del monstruo. ¿Puede considerarse el físico de los monstruos como “feo”? ¿Se puede considerar que lo son y por ello son la representación de lo malvado? En la antigüedad sí que era

así<sup>15</sup>, no obstante en la actualidad sabemos que belleza, maldad, fealdad y bondad son relativas e independientes, tratamos conceptos muy ambiguos, subjetivos y complejos.

Aun así, la belleza y fealdad comparten una serie de cosas según Umberto Eco en *Historia de la fealdad*:

El lugar, situación y cultura condiciona la identificación de tanto de una como de otra

Todo depende de para quién pero sí que cuanto más cercano o conocido nos resulta algo o cuanto más nos sentimos identificados con él, más bello podemos llegar a verlo.

Así que la vinculación de Max con los monstruos a pesar de cumplir estas condiciones para el rechazo, también debe producirse por eso mismo por la cercanía que tiene con ellos, porque llega a comprender su comportamiento, a admirar su libertad y son como una metáfora de sí mismo.

Aunque tradicionalmente se asociaba fealdad a una moral cuestionable, y en parte por ello, los monstruos se trataban de personajes violentos y malos, en la Cristiandad los bestiarios moralizantes asociaban cada monstruo con una enseñanza a la vez, ofreciendo conocimiento en cierto grado como explica Eco, y no es extraño esto, desde el punto de vista de la gnoseología<sup>16</sup>:

“[...] nos interesa el monstruo como fuente de conocimiento y aprendizaje. Vemos que los monstruos son utilizados en géneros didácticos de una manera similar a lo que acontece con los libros en los que aparecen animales, [...] literatura funcional didáctica” (Santiesteban Oliva 2003,; p. 114)

El fin en el que coinciden casi todos los autores según Santiesteban, es el mismo, el monstruo se manifiesta para evidenciar un hecho concreto, para indicar en la mayoría de los casos un acontecimiento malo o algo que no va bien.

---

<sup>15</sup>. El término para denominar a esto es *Kalogathia*, que unía la belleza física con la moral. Lo bueno, verdadero y bello eran una unidad y el monstruo negando un atributo tan solo, también lo hacía con los otros dos.

<sup>16</sup>. Teoría del conocimiento (RAE, 2014)

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

“monstra deriva su nombre de monitus<sup>17</sup>, porque se “muestran” para indicar algo, o porque “muestran” al punto qué significado tiene una cosa. Y este es su significado propio, que se ha visto, no obstante, corrompido por el abuso que de esta palabra han hecho los escritores” (Santiesteban Oliva, 2003,: p.81)<sup>18</sup>

Como en este caso, a Max se le evidencia finalmente a través de su retiro, (tanto a través del lugar como a partir de los monstruos) que su comportamiento no es el correcto, que se hace daño y se aísla a sí mismo y que la última consecuencia es la soledad y la añoranza de su hogar donde están las personas que realmente le quieren y le aceptan, de ese modo, Max deja de querer ser un monstruo y el personaje monstruo se convierte en un personaje mucho más inofensivo de lo que cabría esperar en un cuento para niños.

### Nuevos conceptos que se proponen

Con esta exposición de los argumentos, *Donde viven los monstruos* suma nuevos conceptos a este personaje y también al cuento infantil en general, que es lo que se cree que le ocasionó tantas controversias, estas han ido evolucionando y derivando en cuentos posteriores y haremos una enumeración de ellas.

En cuanto a los monstruos:

- Los monstruos son una representación de la parte negativa de Max por lo tanto, están íntimamente ligados a él, por esto tiene afinidad con ellos.
- Los monstruos y el viaje están para el aprendizaje de Max y para el fortalecimiento de su carácter, sin ayuda externa.
- Los monstruos tienen una moral ambigua, no son ni buenos ni malos y físicamente resultan amables debido a su contexto en la historia.

En cuanto a otros conceptos:

- No hay comportamientos ejemplares ni por parte del niño, ni por parte de la madre a diferencia que en el resto de cuentos.

17. En latín advertencia, aviso o recordatorio

18. Cita de Isidoro de Sevilla en *Etimologías* (1983)

- El niño se muestra independiente porque acaba encontrando solución a los problemas él solo.
- El autor en ningún momento narra dando directrices de lo que es correcto o incorrecto, deja que sea el lector el que decida.

### 3.5. Adaptación cinematográfica

El éxito del libro hizo que en 1973, con las propias ilustraciones de Sendak, Gene Deitch hiciera una versión animada del cuento y años más tarde Disney quería llevarla al cine también, la idea era hacer una mezcla de animación tradicional y por ordenador, no obstante, el que iba a ser el director, Spike Jonze tendría otra visión de lo que debería ser el proyecto, para él debía ser hecha con actores reales y la historia debía ser una ampliación del cuento original, hecho que era apoyado por Sendak, así que finalmente fue la Warner Bros la que se encargaría de llevar el libro al cine.

Técnicamente está muy bien resuelta, para los personajes se recurrió a *Jim Henson's Creature Shop*<sup>19</sup>, de este modo se pueden relacionar estéticamente con los personajes de *Labyrinth*, inspirados a su vez en los de Sendak. Los retoques y efectos por ordenador hicieron el resto.

Finalmente, la adaptación no fue la misma historia contada de nuevo, la película no es para niños sino sobre niños, es una visión adulta de la problemática de la trama original.

El cuento se centra en el mal humor del niño, sus problemas y la posterior reconciliación con los propios sentimientos, así como la solución que Max encuentra al problema; siendo así, la historia del cuento habla de lo que importa a los niños, no obstante, los adultos ante tal narración se plantean otra serie de cuestiones, cómo ha llegado el niño a ese malestar interior, cómo es el entorno que le rodea, cuál es el proceso por el que atraviesa para encontrar el camino correcto y es en la película donde se tratan todas esas cosas detalladamente, resumidamente diremos que los niños quieren los hechos y los adultos las causas.

<sup>19</sup>. Compañía de efectos especiales y visuales creada por el marionetista, Jim Henson, las marionetas que crean están retocadas digitalmente para darles más realismo

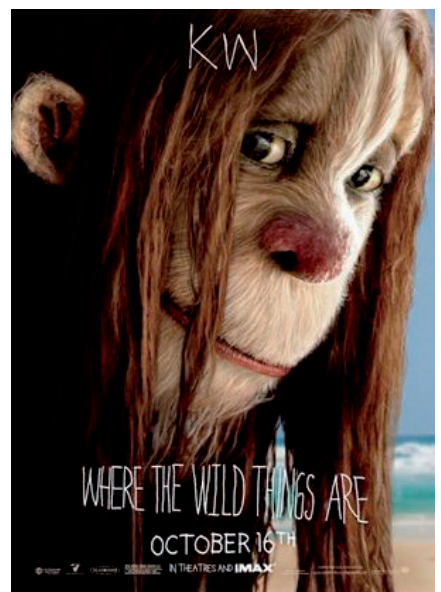
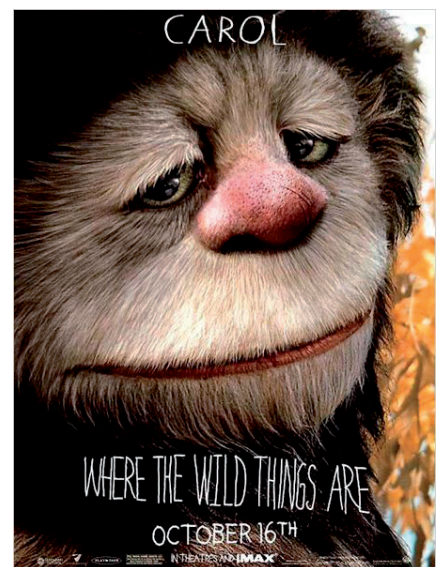


Fig.27 y 28. Carteles promocionales de la película de los personajes de Carol y KW.

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



Fig. 29. Fotogramas de *Labyrinth* de Jim Henson y *Donde viven los monstruos* de Spike Jonze. Ambos personajes elaborados por *Jim Henson's Creature Shop*.

Fig. 30. Escena de *Donde viven los monstruos* de Spike Jonze

En la película Max es un niño que está entrando en la preadolescencia y poco a poco se va dando cuenta de que ha dejado de ser el centro de atención para su madre y para su hermana, su madre tiene novio nuevo y su hermana prefiere salir con sus amigos.

Ante su soledad, Max huye de casa, (metáfora de su viaje a un lugar remoto) y huye a lo que se puede identificar como su mundo interior donde todas sus emociones se entremezclan y se personifican en forma de monstruos, cada uno con un carácter y cualidad destacable que recuerdan a las actitudes del niño. Max se muestra ante ellos como un ser poderoso capaz de acabar con todo lo malo y con la tristeza; traba amistad con todos pero sobre todo con Carol, con el que se puede ver identificado<sup>20</sup>, pero pronto comienzan a haber problemas que no puede manejar y acaba descubriéndose ante ellos.

Después de ver que su actitud ha empeorado las cosas se da cuenta de que no puede hacer que todo sea como a él le gustaría y vuelve a casa donde su madre le espera.

La atmósfera es melancólica y sentimental, y el aspecto del lugar que habitan es muy similar al cuento.

### Nuevos conceptos que introduce la película

- Es una visión adulta de los mismos acontecimientos.
- Max es un niño complicado y problemático a raíz de que atraviesa por una etapa nueva que no quiere aceptar y se siente desplazado.
- Los monstruos son mucho más complejos, son muy emocionales y se muestran vulnerables y bondadosos a veces (en el libro no se detallan tanto su personalidad e intenciones) un concepto respecto al monstruo que como se ha dicho, generalmente, se puede ver en libros más contemporáneos.
- Los monstruos actúan como diversas personalidades de Max que discrepan y rivalizan entre ellos, pero es Carol,

<sup>20</sup>. En la película Carol no quiere que haya intrusos entre ellos, al igual que Max en su casa.



(monstruo protagonista) con quien se identifica y donde se puede ver reflejado.

- En la película se hace partícipe a los adultos de los acontecimientos, por eso mientras que en el libro todo ocurre en la intimidad de su cuarto sin que nadie sepa nada, en la película Max huye de casa haciendo más evidente su frustración.

Así pues la adaptación no solo se limita a la historia del cuento, sino que aprovechando también la extensión de largometraje, introduce, partiendo de una visión adulta, un mundo mucho más complicado, donde se ofrece otro punto de vista de los mismos hechos, por ello es evidente que el film aporta nuevos conceptos y problemas que llenan los hechos y personajes de matices y hace ver las posibilidades que tienen la historia original.

## 4. Censura y sobreprotección

A raíz de todas las polémicas y censuras que recibió la obra que hemos analizado desde el momento de su publicación, habría que mencionar dónde se ubica dentro del mercado editorial infantil, o qué tipo de narraciones y autores coinciden con este tipo de cuentos, historias que intentan ser sinceras y directas con los niños lectores.

No debemos tampoco olvidar que la literatura, da igual la edad, tiene como fin entretener, aportar algo y el divertimento está implícito en ella, la enseñanza es importante pero presentar una historia con emoción es la finalidad principal.

No obstante, hay formas de contar o escribir, tantas como autores pero escribir para el público más joven siempre ha sido el constante debate, debate entre lo que es adecuado y lo que no.

Por un lado, estarían las obras que poseen un carácter aleccionador, con moraleja o moralina, con un modo de explicar que establece unos límites para el niño y de los cuales se debe poder extraer una enseñanza que diga lo que significa el buen comportamiento, lo correcto y lo que no lo es.

En este sentido, no se puede evitar ver un cierto paralelismo con las antiguas historias moralizantes, ese era su fin esencial; las historias de las que se hablan, destaban por su humor negro, grotesco y exagerado, no se idealiza nada, esto mismo podemos ver en *Pedro Melenas (Der Struwwelpeter)* de Heinrich Hoffman, tenían como intención mostrar a los niños las consecuencias de un mal comportamiento, otro ejemplo sería *Max y Moritz* (1865) de Wilhelm Busch que habla de las travesuras de dos niños, este último “[...] es referencia obligada de autores e ilustradores consagrados de la literatura infantil como Tomi Ungerer y Maurice Sendak.” (Carranza, 2007) por último, estarían *Las aventuras de Pinocho* (1881) de Carlo Collodi, fue muy exitoso y se publicó en varias partes, en el capítulo final Pinocho muere colgado. “En ellos la actitud humorística en algunas de sus formas más irreverentes y desacralizadoras convive (con diferente grado de conflictividad) con el objetivo pedagógico.” (Carranza, 2007).

Este tipo de cuentos estarían a medio camino entre el tipo de libros de los que se hablaba antes, que tratan de crear un tipo de literatura que sobreprotege al niño, que obvia las cosas malas idealizando la infancia y posiblemente la percepción del mundo, y el tipo de literatura que realiza Sendak acompañado de otros autores.

Se puede decir que lo más extendido en la literatura actual es realizar relatos infantiles políticamente correctos y con una enseñanza directa, esto se debe en parte a la cada vez más extendida creencia de que se debe proteger a los niños de los temas desagradables o incómodos y evitar que se enfrenten a ello, tanto en la vida real como en la cultura que se consume, literatura, cine, videojuegos, etc.

Aun así, hay una parte del sector de la literatura infantil y juvenil que considera que esta postura llega a un punto insostenible para los niños, como la profesora de edición de literatura infantil, Estrella Borrego, que comenta que los cuentos pueden hablar de todo, “también de la crueldad” (Pantaleoni, 2009) o tal y como dice Javier Sobrino, integrante de Peonza, “[...] aprecio que la literatura tenga vida, ideas, emociones, mensajes, valores, pero que salgan de la propia historia y que no la tapen, ni la secuestren. [...]” (Balbona, 2009).

Los libros tanto de una tendencia como de otra pueden transmitir valores o enseñanzas pero el interés que debe primar ante todo es el hacer una historia de calidad y sin prejuicios, no el de protegerlos o aleccionarles, “[...] Como sabe cualquiera que haya leído a los autores mencionados, (Lewis Carroll y Mark Twain) ninguno de los dos estaba en contra de que se desprendiesen lecciones morales de las obras literarias. Lo que sí les molestaba es que tales lecciones no se propusieran con toda corrección y no se obtuviesen con toda legitimidad” (González, 2011)

En última instancia son los padres los que escogen la literatura para los niños así que las editoriales van con especial cuidado a la hora de la revisión de nuevas historias para publicar ya que ante una historia o tema demasiado controvertido, la sociedad en general será la que censure, pero ese no es el problema, “[...] el verdadero problema no es la censura, sino la autocensura. ¿Estaremos los autores



Fig. 31. *Pedro Melenas (Der Struwwelpeter)* de Heinrich Hoffman

Fig. 32. Primera edición de *Las aventuras de Pinocho* de Carlo Collodi, ilustrado por Enrico Mazzanti

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



Fig. 33. Ilustración de *Los pequeños macabros* de Edward Gorey

Fig. 34. Ilustración de *Las brujas* de Roald Dahl de Quentin Blake

asimilando estas limitaciones e incorporándolas inconscientemente a nuestra forma de crear?” (Gil Martínez, 2009).

Probablemente también haya que tener cierta trayectoria a tus espaldas para verte algo más respaldado por las editoriales<sup>21</sup> y no hay duda de que el país en el que se publique también influirá en la tolerancia de la sociedad a ese tipo de temas en ese ámbito.

El modo de contar al que pertenece Sendak no establece límites, son historias sencillas y sinceras que no rodean o evitan temas incómodos o problemas cotidianos, problemáticas sociales o de cualquier tipo, obviamente siempre que se requiera contarlos y sea importante para la trama. “[...] dije todo lo que quería decir porque no creo que exista esa demarcación [...]” (Bangs & Jonze, 2009).

Así pues, bajo esta idea se pueden encontrar a autores como J.M. Barrie, (*Peter Pan*), Lewis Carroll, (*Alicia en el País de las Maravillas*) Edward Gorey, (*Los pequeños macabros*) con una estética que no deja indiferente, entre otros; Roald Dahl, autor de *Matilda*, *Las Brujas* o *Charlie y la fábrica de chocolate* es uno de los primeros autores que se recuerdan ya no solo en la literatura infantil en general, sino también cuando hablamos de este tipo de contenido, sus historias son imaginativas y sus personajes se sobrepone a todo, hasta a las figuras de autoridad y afecto pueden llegar a ser villanos, mientras, él ofrece su particular visión de la infancia “[...] les obliga a hacer cosas que no les gustan son los padres [...] Y a los niños no les gustan estos adultos y yo uso eso en muchos de mis libros. Se trata de dejar en ridículo a los adultos. Es algo inofensivo pero a los niños les encanta [...]” (Ferrer, 1988).

C.S. Lewis, (*El león, la bruja y el armario*) también sostenía este tipo de ideas. En primer lugar opinaba sobre lo que no se debía hacer al escribir para niños, no puede considerarse la literatura infantil o juvenil como un género a parte, no hay que hacer una versión dulcificada y preparada de lo que se iba a contar, si el autor cuenta algo que le aburre no va a entretener a sus lectores tampoco.

21. Como se dice en *El arte de ilustrar libros infantiles* de Martin Salisbury y Morag Styles, en Gran Bretaña solo dejan publicar este tipo de contenido a autores ya reconocidos como John Burningham, David McKee o Quentin Blake

Finalmente establecía dos directrices<sup>22</sup> más para llevar a cabo esta tarea:

1. Contar la historia como si te dirigieras a un niño concreto: “Uno cambia levemente debido a que le está hablando a un niño, y el niño se transforma levemente porque un adulto le está hablando. Se crea así una comunidad, una personalidad compuesta, y de ésta surge la historia.” (Intemperie)
2. La literatura infantil es el único medio que debe tener el autor de expresarse, forzar las historias a ir a ese género resulta inútil y le quita calidad y credibilidad a la historia.

Una exponente española de esta tendencia sería Ana María Matute, (*Olvidado Rey Gudú*, *Pequeño teatro*, *Solo un pie descalzo*) sus obras generalmente hablan sobre la postguerra y las diversas facetas del ser humano, y la infancia y la juventud está presente casi siempre, la dimensión dramática o la problemática social que trata en muchas ocasiones no se coarta por el público más joven, “Lo políticamente correcto lo ha fastidiado todo. [...] hoy hay que decirles amén a todo y que al final Caperucita se hace amiga del lobo. Y esto no es así, porque en la vida se van a encontrar con unos lobos tremendos. Al niño hay que decirle que hay cosas buenas, malas y tremendas y no darles una idea paradisiaca del mundo” (Sigüenza, 2009).

En la actualidad, aunque no es lo más habitual ni preferible para algunos adultos, sí que hay ciertos autores que tratan concretamente temas delicados como Svein Nyhus y Gro Dahle de Noruega, narran sobre los malos tratos (*Sinna Mann*) o Wolf Erlbruch (*El pato y la muerte*) y Sunkyung Cho (*Blue Bird*) sobre la muerte y la tristeza y David McKee (*Tusk, Tusk*) sobre la crueldad del hombre, lo que es cierto es que a día de hoy es un modo de narrar para niños muy poco extendido y reservado solo para unos pocos privilegiados.

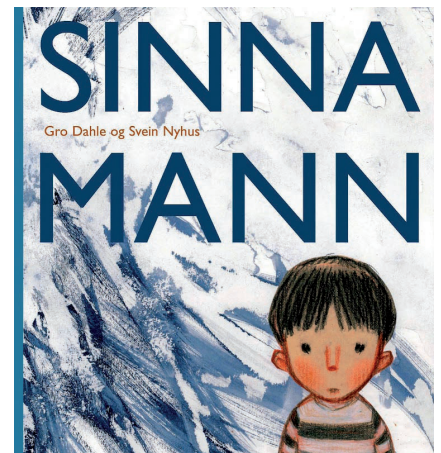


Fig. 35. *Sinna Mann* de Svein Nyhus y Gro Dahle, trata el tema de los malos tratos desde el punto de vista de un niño, hijo de una pareja.

<sup>22</sup>. Estas reglas se exponen en la conferencia y posterior ensayo de C.S. Lewis, *Otros mundos* (Intemperie)

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



Fig. 36. Cartel de la película *Labyrinth* de Jim Henson

## 5. Influencia posterior

### 5.1. *Labyrinth* de Jim Henson

La influencia del cuento de Sendak propició el trabajo y la colaboración con Jim Henson, titiritero y productor de televisión.

Años después de que se publicara *Donde viven los monstruos*, las referencias y alusiones han sido numerosas no obstante, de un modo especial en algunos trabajos de Henson, como en el primer episodio piloto de *Sesame Street* o en el corto *The Organized Mind* (1974), más tarde realizaron juntos dos animaciones para *Sesame Street*<sup>23</sup>, *Bumble Ardy* y *Seven Monsters*<sup>24</sup>

Es en la película *Dentro del Laberinto* (*Labyrinth*) de Henson donde también el libro aparece puntualmente en la habitación de Sarah, la protagonista; la película está influenciada por el Mago de Oz y por el propio Maurice Sendak. De hecho originalmente los Fireys<sup>25</sup>, eran referidos como *The Wild Things*, aunque más tarde se cambiaría (Henson & Ago, 2015)

También hay que decir que el argumento de la película está basado en *Outside over there*. una niña apunto de entrar en la pubertad, cuida a su hermano, pero este es secuestrado por los goblins y será ella quien tendrá que rescatarlo.

“La sensibilidad de Sendak está muy cerca de la sensación de la película, y Henson ha reconocido su deuda artística con él” (Darnton, 1986)

Tiempo después, en la película de *Donde viven los monstruos*, podemos ver la influencia pero esta vez de Jim Henson en la adaptación de Spike Jonze y Lance Bangs, un híbrido de marionetas y animación por ordenador.

<sup>23</sup>. Espacio televisivo infantil creado por Jim Henson en 1969

<sup>23</sup>. En este corto puede verse cierta alusión a la estética y la temática que se ve en *Donde viven los monstruos*.

<sup>25</sup>. Criaturas que aparecen en la película *Dentro del laberinto* (*Labyrinth*)

## 5.2. El monstruo y el niño en la literatura actual

Actualmente, el libro sigue vendiendo y siendo una obra infantil de referencia, hay una corriente imperante de literatura y cine en la que se vinculan los monstruos y la infancia como en el libro, probablemente al hablar de género de fantasía para niños no es tan extraño que aparezcan criaturas de otros mundos, no obstante, *Donde viven los monstruos* abre el tema de un niño que tiene una relación de amistad o afecto y vínculo con unos monstruos a los que se les supone una maldad o una cierta “aversión”, pero que aun así, muestran ser seres sensibles e inofensivos finalmente.

De este modo, podemos ver la obra de Sendak como la precursora de este tipo de historias o incluso de este tipo de personaje-monstruo, salvaje pero vulnerable al mismo tiempo.

En este aspecto, podemos ver unos cuantos títulos que se mueven dentro de este género, para hablar de cosas diferentes aunque todas importantes en la infancia, como por ejemplo, el miedo, algo natural y asociado a los niños, este tema se trata en *A todos los monstruos les da miedo la oscuridad* de Michael Escöfier y Kris de Giacomo o *El libro valiente* de Moni Port, este profundiza en el origen de los miedos.

Otro título es *La cosa negra que pasó por mi ventana* de Blanca Trigo y Ramón Trigo con unas ilustraciones muy plásticas y expresivas; *Yo mataré monstruos por tí* de Santi Balmes e ilustrado por Lyonna, es un cuento habla de Martina, una niña que un día se da cuenta de que hay un mundo simétrico e invertido al suyo habitado por monstruos y todo tiene su versión monstruo incluida ella, el miedo a lo desconocido se cuenta desde dos puntos de vista diferentes, el de Martina y su versión monstruo, Anitram.

Dentro de este concepto, el recurso del monstruo que quiere comerse al niño es muy recurrido; se puede ver en obras como *Ahora no, Bernardo* de David McKee, donde un niño sale a jugar al jardín donde se encuentra a un monstruo que quiere comérselo, se puede ver también en *Este monstruo me suena* (2004) de Gabriela Keselman, ilustrado por Emilia Urberuaga habla de un niño también que jugando topa con



Fig. 37. *Yo mataré monstruos por tí* de Santi Balmes e ilustrado por Lyonna

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL



un monstruo familiar que quiere comérselo pero a él no le da miedo.

La búsqueda de identidad también está presente como en *Monstruo Rosa* de Olga de Dios, donde un monstruo que se siente diferente y va en busca de un lugar donde sentirse querido; *El bunyip* (2012) de Jenny Wagner e ilustrado por Ron Brooks va sobre una criatura que intenta saber qué tipo de ser es.

El reconocimiento y gestión de los sentimientos también da lugar a historias para niños, es el caso de *El monstruo de colores* de Anna Llenas, un libro que habla sobre la identificación de las emociones según colores, esto se puede relacionar con la idea de la parte práctica de este proyecto donde cada monstruo se identifica con una emoción diferente y se refuerza la expresividad de esto con un guiño de color.

La exploración de otros horizontes y el conocimiento del entorno también se trata en *Dos monstruos*, en la que la criaturas no se ponen de acuerdo y tienen opiniones diferentes, en *Tres monstruos*, un tercero llega a la isla donde tendrán que convivir los tres. Ambos libros son de David McKee.

*Un monstruo* de Pep Bruno y Leire Salaberria, cuenta la historia de una pareja que cría a un monstruo, está narrado desde el punto de vista de su vecino que es el único que parece darse cuenta de la catástrofe.

La búsqueda y el sentido del afecto se trata en *El monstruo que se comió la oscuridad* (2010) de Joyce Dunbar e ilustrado por Jimmy Liao donde un pequeño monstruo engulle la oscuridad de la habitación de un niño, dejándolo todo lleno de luz, pero ante su vacío interior busca ánimo en la amistad del pequeño Lorenzo; *El niño y la bestia* de Marcus Sauermaun y Uwe Heidschötter trata de un niño cuya madre-bestia se transforma en una criatura monstruosa que necesita cariño.



Fig. 38. *El monstruo de los colores* de Anna Llenas

Fig. 39. *El monstruo que se comió la oscuridad* de Joyce Dunbar y Jimmy Liao

Respecto a estos temas, podemos ver que hay una tendencia en los nuevos cuentos a asociar al monstruo con la afectividad, con el mundo de las emociones y la atmósfera sentimental, hecho que queda patente, como hemos podido ver, en la obra de Sendak.



## 6. Referentes

### Brian Froud

Es un veterano ilustrador inglés. Se graduó en diseño gráfico en Maidstone College of Art, sus primeros trabajos fueron ilustrando libros infantiles, cubiertas para libros y portadas para revistas. Un tiempo más tarde comenzó a publicar su propia obra (*The Land of Froud* y *Once upon a time*) en 1978 en colaboración con Alan Lee publicó *Fairies* que fue una gran acogida. Ese mismo año, Jim Henson contactaría con él para ser el diseñador conceptual de *Dark Crystal*, esta película estaría técnicamente muy bien desarrollada, los personajes eran títeres y más tarde, también se usarían para la película *Labyrinth* también de Henson y para la cual volvió a recurrir a Froud para el diseño conceptual.

Creó posteriormente varios libros con el guionista de *Labyrinth*, Terry Jones, el más popular *Lady Cottington's Pressed Fairy Book*, creó una secuela de *Faeries* llamada *Good Faeries/Bad Faeries* y también trabajó en la serie de televisión *El cuentacuentos*.

Su obra aún perdura y su estilo es muy concreto, su temática son criaturas fantásticas y mágicas, hadas, goblins, duendes, en general, personajes del folklore tradicional de Gran Bretaña y cuentos de otros lugares.

Lo que interesaba de este autor era por un lado su técnica, muy perfeccionada con sus procedimientos, acuarela, acrílicos, pasteles etc. (aunque no ha llegado a usarse los mismos procedimientos) y por otra, su temática y sus diseños fantásticos, algunos resultan nuevos a pesar de que sus referentes son seres tradicionales, además de su modo minucioso de resolver las formas de las anatomías, es útil para cualquier estilo de dibujo.



Fig. 40. Ilustración de trolls de Brian Froud

Fig. 41. Ilustración de un goblin. Brian Froud

## II. DESARROLLO CONCEPTUAL

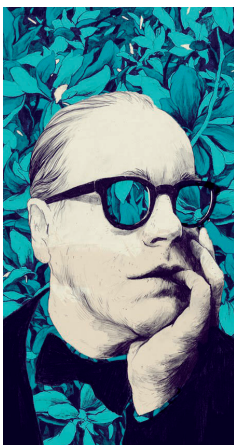
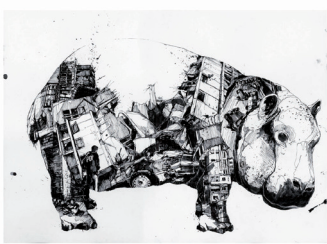


Fig. 42. Ilustración de *Bland tomtar och troll* de John Bauer

Fig. 43. Ilustración de *Chaos and Order* de Simon Prades

Fig. 44. Ilustración de *Heads* de Simon Prades

### John Bauer

Ilustrador sueco mucho más antiguo que Froud, su temática es prácticamente la misma, criaturas de cuentos, folklore tipo trolls, hadas etc, su obra más conocida es *Bland tomtar och troll* una publicación navideña que se publicaba año tras año, participó en varias ediciones. Su modo de dibujar e interpretar los personajes de las historias, especialmente los trolls, marcó un estilo que en los cuentos posteriores llegaron a conocerse como “cuentos de Bauer” incluso cuando él no participaba.

Murió prematuramente por un naufragio junto a su mujer e hijo.

De él interesaba, aparte del carácter de sus personajes mediante su diseño, el tipo de dibujo donde predomina la línea, la definición e los personajes es irregular y su diálogo con el color, sus colores no son especialmente saturados pero son variados y con ellos crea atmósferas que envuelven a los personajes.

### Simon Prades

Después de dos ilustradores experimentados, dos más actuales.

Uno de ellos, Simon Prades de ascendencia española y alemana, residente en Alemania, es licenciado en diseño gráfico, aunque es un ilustrador joven ha trabajado para The New York Times, The New Yorker, Harper&Collins, The Guardian, VICE, Esquire, Empire o Nike entre otros.

Compagina su actividad de ilustrador freelance con la docencia en la universidad

Su trabajo ha resultado interesante por el detalle y la expresividad de sus ilustraciones conseguido solo con línea negra, sus composiciones oníricas e irreales y sus gamas monocromas y discretas consiguen con la sencillez mucha potencia visual.

### Paula Bonet

Ilustradora en pleno auge en la actualidad, sus ilustraciones son muy reconocibles y populares. Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia a partir de 2009 se centrará en la ilustración.

Ha ilustrado *Léeme* (Andana Editorial) y de Estel Solé *Si uneixes tots els punts* (Editorial Galerada) ambos en 2013, en septiembre de 2014 publica *La pequeña Amelia se hace mayor*, un álbum ilustrado pop up (Editorial Combel).

Tiene dos libros de su autoría *Qué hacer cuando en la pantalla aparece The End* (2014, Lunwerg Editorial) y *813* (2015, La Galera) un homenaje a Truffaut y su filmografía. Tiene una gran versatilidad y ha hecho desde ilustración de prensa hasta cartelismo o escenografía.

Lo que interesaba dentro de su obra ha sido cómo las manchas de color acompañan a la línea y la potencia, y también cómo los propios colores ayudados de su saturación y mezclados en la misma ilustración conviven, pero sobre todo y a la hora de aplicarlo a la obra propia, el modo que tienen los colores de transmitir la emotividad de la escena.

Tras todos los cambios por los que ha pasado la parte práctica del trabajo, finalmente, tanto el estudio simultáneo de la obra analizada así como los autores que se han ido viendo e investigando, han hecho que el trabajo se encauzara hacia una temática y estética que entra en concordancia con algunos de los conceptos de los que se han hablado. Se expondrán más adelante, antes veremos la propuesta final y el proceso por el que se ha pasado para llegar a ella.

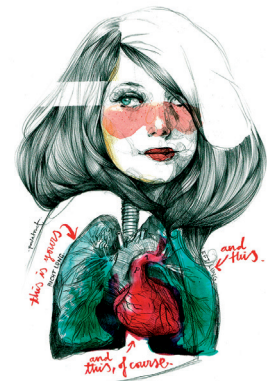
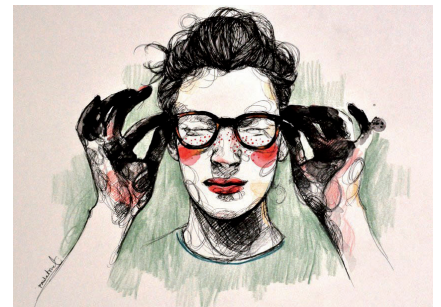


Fig. 45. Ilustración de Paula Bonet

Fig. 46. Ilustración de Paula Bonet

## III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

### 1. Proceso de búsqueda y experimentación

Este apartado constituirá la memoria del proyecto, se han hecho muchas más pruebas de las que conforman el trabajo práctico final, trabajos que se consideran necesarios para explicar el proceso que se ha ido siguiendo

También hay que decir que no había un estilo personal y determinado con el que se trabajara, hecho que lleva mucho tiempo encontrar, aun así, el interés, al menos en cuanto a conceptos o ideas era en el ámbito infantil y el estilo final que se alcanzara era algo que preocupaba simplemente porque fuera atractivo para ese tipo de público.

Y con esta inquietud por saber qué tipo de dibujo sería el acertado, se comenzaba el proyecto práctico; algunas de las conclusiones a las que se llegó en algunos ejercicios se usaron en las ilustraciones finales, otras no, pero lo que sí podemos afirmar es que en mayor o menor medida fue de ayuda para la búsqueda y evolución práctica del trabajo y sirvieron para escoger o descartar cosas, tanto estética como técnicamente.

Así podemos ver cómo se comenzó por varias series de monstruos que se harían para asignaturas diferentes y que permitió tantear y usarlas como excusa para comprobar las posibilidades de la idea inicial, se trataba del diseño y creación de una serie de monstruos para ubicarlos dentro de un libro con un texto descriptivo que conformaría un bestiario ilustrado.

## 1.1. Primera serie de monstruos

La búsqueda comenzó partiendo de una idea sencilla, monstruos hibridados con animales, se partió de anatomías de animales, la zoomorfología podía dar muchas posibilidades para tener un punto en el que comenzar, ya que a esta altura del trabajo apenas se habían buscado referentes, se quería comprobar qué era en lo que podía desembocar, cuál el tipo de dibujo y el tipo de resoluciones que se podían extraer, partiendo simplemente de una idea simple y concreta.

La referencia que se tenían para estos primeros dibujos fueron fotografía de anatomía humana (sobretudo, imágenes de gente conocida por tanto lo personal se asociaba con animales) y animal, pero estudiando estas imágenes, se llegó a la conclusión de que la comprensión de ellas era escasa y superficial como para realizar una mezcla de ambas, se necesitaba más información para llegar a un nivel de control mayor a la hora de configurar las formas y partes de las anatomías fantásticas que debía resolver.

De este modo, se comenzó por bocetar (por partes en algunas ocasiones) las figuras mediante estudios anatómicos óseos y musculares para ver la disposición de las masas y cómo afecta exteriormente a los cuerpos.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

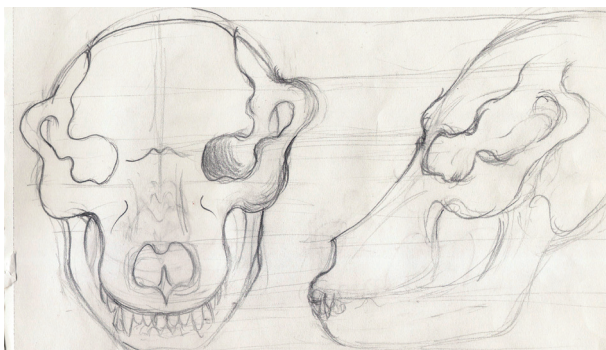
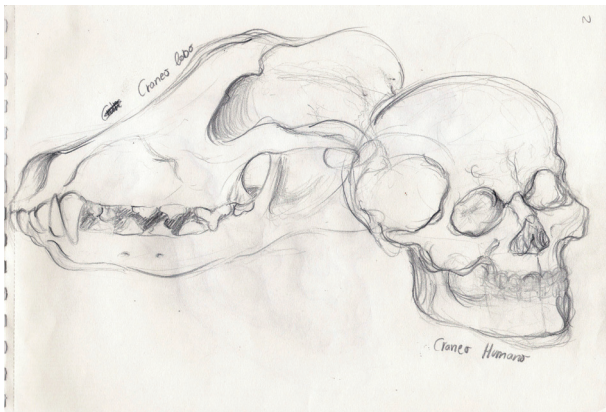


Fig. 47. Bocetos de cráneos 1

Fig. 48. Bocetos de cráneos 2

Fig. 49. Bocetos de cráneos 3

Fig. 50. Bocetos de cráneos 4

#### Monstruo Lobo

Así fue como se empezó por trabajar en la fusión de un cráneo humano y otro de lobo intentando aunar las formas con coherencia de modo que resultase una criatura intermedia; aunque la concordancia de ambas no fuera perfecta, el hecho de familiarizarse con la anatomía de ambas especies ya garantizaban un mínimo de calidad, sentido y mucha más comodidad, como se pudo comprobar más tarde, a la hora de la ejecución.

Para acabar de concretar el híbrido y la ambigüedad que debe tener, también se boceta la forma exterior que tendrá a partir de esa estructura previamente estudiada, qué tipo de nariz, qué tipo de ojos, qué tipo de pelaje, dónde se situarán las masas faciales que determinarán el tipo de cara.



Fig. 51. Ilustración finalizada  
*Monstruo-lobo*

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

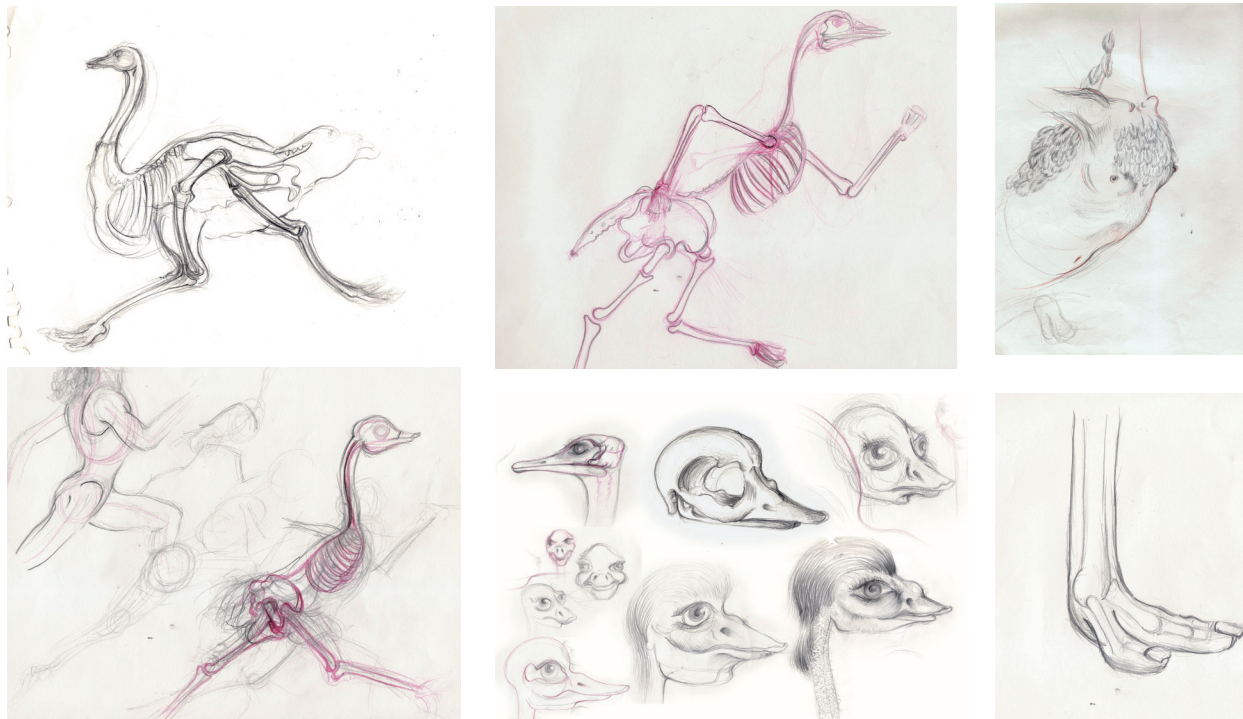


Fig. 52. Anatomía general de una avestruz.

Fig. 53. Estructura anatómica del personaje

Fig. 54. Detalle del tronco

Fig. 55. Boceto de estructura del personaje

Fig. 56. Estudios de cráneos y estudios de acabado exterior

Fig. 57. Detalle de garras

#### Monstruo Avestruz

El segundo diseño de cuerpo entero se trata de una mujer-avestruz, siguiendo la misma metodología se ve que hay una preocupación por las formas y la coherencia, este es quizás la más pensada y detallada de toda esta primera serie de dibujos.

Además en este caso el control ha sido mayor, ya que la ilustración engloba toda la anatomía y los estudios han sido de pequeñas partes del cuerpo pero también de la postura, proporciones y su relación general.

Como se puede ver en el boceto (fig. 52), se parte de la comprensión de la morfología de la propia avestruz para ir tanteando qué partes son las adecuadas para fusionar con la anatomía humana y entender cómo funciona sus articulaciones e incluso sus movimientos básicos como caminar y correr.

Se esboza rápidamente y de modo general y externo la forma que se espera conseguir, o más bien una aproximación a ella. Sin tener en cuenta la estructura o si es posible conseguirla, es más bien un modo de resolución espontáneo e intuitivo.

Como se puede comprobar en la figura 55 no se pretende unos acabados limpios y estéticos, sino que muchos de ellos son rápidos y directos, más que nada constituyen una ejercicio de comprensión.





Para ir cerrando la ilustración un poco más, los bocetos estudios (fig. 54, 56 y 57) son sobre todo de partes y detalles del cuerpo, torso, pies, patas, cráneo, etc.

Fig. 58. Ilustración finalizada de monstruo-avestruz

Los estudios de cráneos quizás eran bastante más pensados, también por la cuestión de que la expresión facial estuviera correctamente tratada y así poder afrontar el mismo diseño desde diferentes puntos de vista en el caso de que se necesitara.

Como se puede ver en los bocetos de cráneos (fig.56) hay una preocupación por las formas y por tener en cuenta todos los estudios previos, el detalle de las texturas, de la anatomía, etc. es el protagonista.

Con estos dibujos se pretendía sobre todo que destacara el detalle, en mayor o menor medida, con el que el lápiz va configurando las formas, el grafismo de la técnica usada debe primar sobre el color que usado en menor medida potenciaría algunas formas y elementos de la ilustración, esa era la idea que se pretendía destacar.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 59. Se parte del cráneo de una gacela

Fig. 60. Anatomía del tronco de una gacela

Fig. 61. Bocetos de la criatura con la estructura ósea y posible apariencia exterior.

Fig. 62. Bocetos de la composición final con los huesos representados.

Fig. 63. Boceto de aproximación a la cara.

### Monstruo Gacela

En esta tercera ilustración, al igual que en la primera, se ha tenido en cuenta en todo momento que la ilustración final no iba a ser de cuerpo entero, así que no se ha tratado de forma completa la construcción anatómica

Hay bocetos más generales como los que se pueden ver en la figura 61 de anatomía ósea, en el 62 por ejemplo, se ve una unificación de huesos con masas externas y ciertos detalles de textura, este más bien constituye junto con el 63, las conclusiones de los estudios



Fig. 64. Ilustración finalizada del Monstruo gacela

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

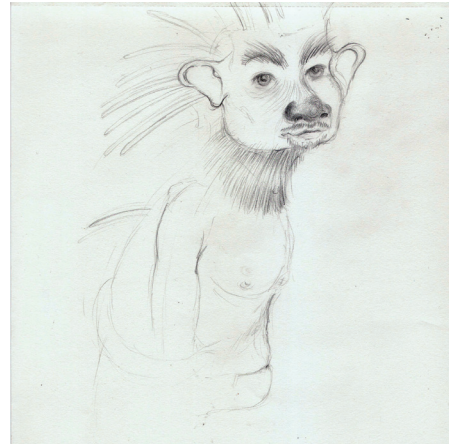


Fig. 65. Bocetos general

Fig. 66. Boceto apariencia

Fig. 67. Estudios de caras y cráneos

Fig. 68. Boceto apariencia exterior más acabada

#### Monstruo erizo

Menos exhaustivo fueron los estudios de la siguiente ilustración en parte también porque la anatomía humana que se había empleado en las anteriores ya se conocía suficientemente.

El cuerpo que es de humano se tiene más o menos claro y no hay dudas, tan solo es en la cara donde se presenta la fusión de ambas especies como se pueden ver en los siguientes estudios.

En cuanto a la ilustración final (fig. 69), la primera ilustración del díptico, como se puede observar se descuidaron más los detalles, dotaba de mayor credibilidad a unos particulares diseños de personajes; el efecto en este dibujo no es tan minucioso

La segunda es minuciosa pero no convencen el tratamiento de este díptico tanto como las ilustraciones anteriores, incluso a pesar de que en estas se ha aplicado color tal y como se había indicado anteriormente para el acabado de esta serie de ilustraciones.

En cuanto al color le potencia y le da contraste.



Fig. 69. Díptico de ilustraciones del monstruo erizo finalizadas y coloreadas.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 70. Pruebas de estampado monstruo lobo en diferentes tintas

Fig. 71. Acetatos impresos para litografía

Fig. 72. Planchas emulsionadas ya insoladas con los acetatos

#### Trabajos en asignaturas del máster

Este proceso que hemos descrito ha llegado a unas conclusiones progresivamente, una cosa ha llevado a la siguiente de modo que en cierto modo, han sido espontáneas. Se partió de unas características y premisas, la zoomorfología y la unificación de las anatomías animales, con el tiempo y la evolución de los bocetos y las ilustraciones se vio que en realidad, la resolución anatómica a la que se había llegado y los diseños en los estudios, (detallados y complejos en algunas ocasiones), daba lugar a evidenciar con los acabados las formas internas y cómo dialogaban, con ello por tanto, se puede ver lo minucioso y detallado de la estética, la tendencia general ha sido detallar y definir muy bien la imagen.

Este primer proceso del que se habla se debe sobre todo a una búsqueda en la estética que conecte directamente con el público infantil, ya que en principio está dirigido a ellos. En este sentido, la conclusión que se extrae de estas ilustraciones es que se puede caer en la creencia de que el tipo de ilustraciones no se definirían como infantiles debido a que el género infantil en general, está más relacionado con una apariencia más naif donde los detalles no tienen tanta importancia. Y con esta sensación es como se acabó este proceso en concreto.

Además estas imágenes se configuraron para la producción hecha para la asignatura del máster, Litografía. Estas se combinaban con manchas de color y las planchas permitían multitud de variaciones.



Fig. 73. Monstruo gacela estampada

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

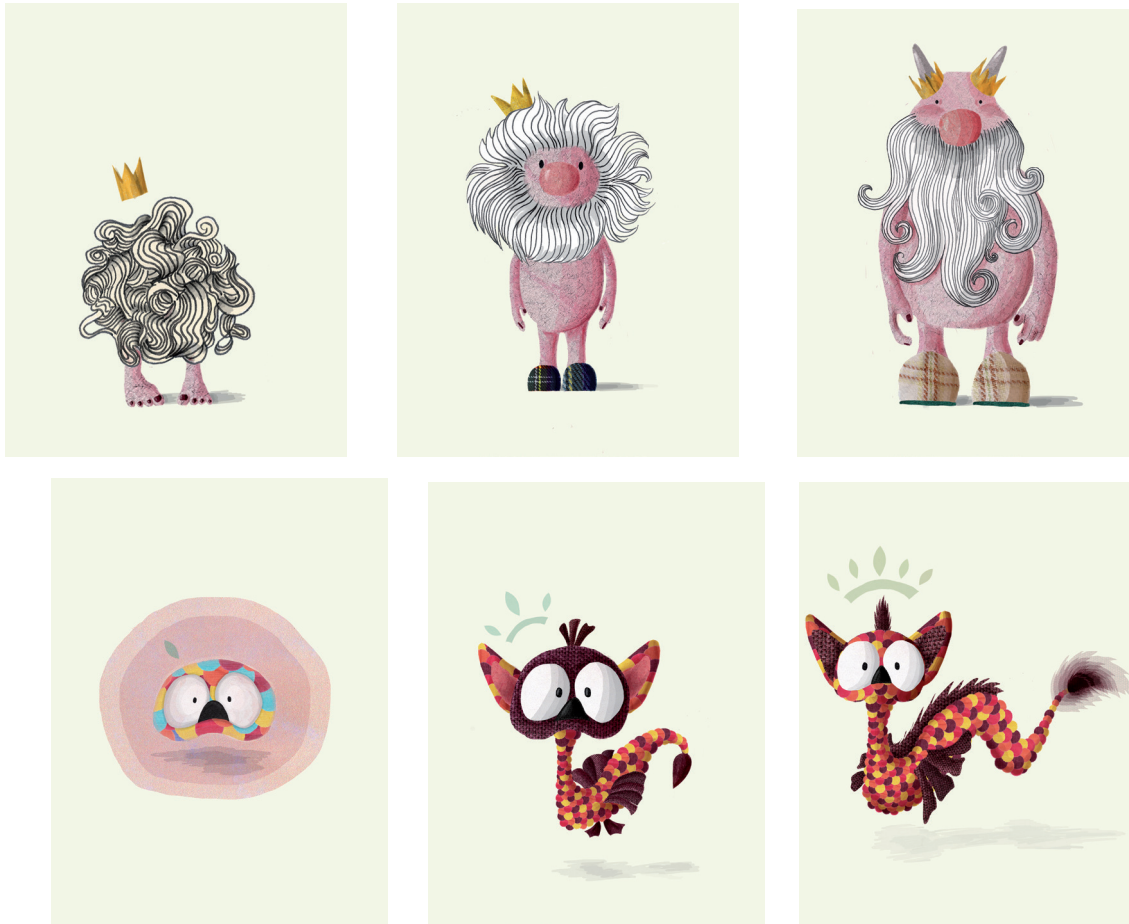


Fig. 74, 75, 76, 77, 78 y 79 Ilustraciones de *Barbas* y *Dragones* usados de palos para una baraja

Por otro lado y simultáneamente en otra asignatura, Gráfica Digital se realizaban pruebas de otro estilo más naif como se decía anteriormente debido a la inquietud y preocupación por establecer un “límite” estético entre lo “adecuado” para los niños y lo que es claramente adulto. Se necesitaba probar ese tipo de imagen que parece entonar más con el tipo de público al que va dirigido, pero de ese modo, las mismas se descartaron porque personalmente el interés se ubicaba por otro tipo de premisas y gráfica, aunque el resultado sí fue el que se esperaba, no era el tipo de estética con el que se quería ilustrar este tipo de trabajo.

A pesar de ello, la calidad de las texturas y los personajes hacen que sea una estética directa, y el contraste entre ellas hacen recrearse en los detalles intentando identificarlas.





Fig. 80, 81, 82, 83, 84 y 85. Ilustraciones de monstruos usadas de figuras para una baraja de cartas. Cada fila es un palo, respectivamente son *Pollos* y *Trompas*

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

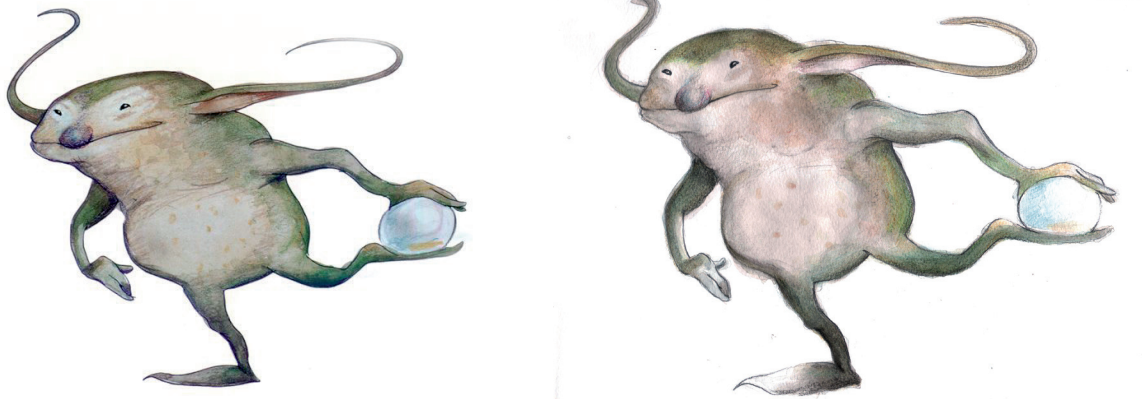


Fig. 86. Ilustración de goblin de Brian Froud

Fig.87. Copia hecha para la experimentación

#### 1.2. Segunda serie de monstruos: uso de referentes.

En la siguiente etapa del trabajo y tras unas tutorías se decidió trabajar y comenzar a hacer otro tipo de búsqueda esta vez más centrada en referentes de ese modo se comenzó a buscar autores cuya estética o proceso de trabajo pudiera dar información o características que se quisieran aplicar tal vez a el trabajo propio; copiar, dibujar, o versionar, básicamente trabajar cambiando y reinventando ilustraciones ya hechas o usando diferentes técnicas, etc.

Entre los autores que se tomaron como referentes en esta etapa fueron especialmente Brian Froud por sus ilustraciones de estética realista y de temática fantástica, sus personajes y su modo de ejecutarlos se aproxima a la idea que se pretendía; además, en un segundo término también Froud estuvo relacionado con Sendak, aunque este hecho lo explicaremos más adelante.

Se comenzó copiando dibujos de Brian Froud.

Las imágenes 86 y 87 predomina sobre todo la acuarela con la que se ha llegado a definir las formas, este procedimiento es bastante usado por Froud y aunque su nivel de detalle no sea mucho, las manchas que aplica son las adecuadas para conseguir las figuras.

En la copia (fig. 87) se puede ver que las proporciones son correctas pero hay ciertas limitaciones en la técnica con la acuarela y en los acabados de los lápices, en el original se consigue espontaneidad y frescura mientras que en la copia



las manchas están algo menos controladas y más inseguras, detallan menos la forma.

La copia 89 esta realizado con lápices de madera y con tinta china, aunque se ha realizado de un modo eficaz con las texturas correspondientes etc. y los detalles en el color han sido mucho más eficaz en esta ocasión, quizás hace falta mucha más fuerza en la intensidad de los colores de los lápices y las acuarelas.

En la imagen 91 ha habido nuevamente combinación de lápices de madera y de acuarelas, esta vez ambos procedimientos, mucho más controlados y comprensibles, se complementan y comunican bien y se compensan el uno al otro y cada mancha cumple su función.

Fig. 88. Ilustración de Brian Froud

Fig. 89. Copia hecha para la experimentación

Fig. 90. Ilustración de Brian Froud

Fig. 91. Copia hecha con acuarela y lápices de colores

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 92. Ilustración de Brian Froud

Fig. 93. Copia hecha con acuarela y lápices de colores y de grafito

Fig. 94. Ilustración de Brian Froud

Fig. 95. Ilustración de Maurice Sendak extraída de *Donde viven los monstruos*

Al llegar a cierto punto tiempo después se comenzó a combinar la copia de dibujos para extraer recursos, con el versionado de otros.

Por ejemplo, en la imagen 93 se puede ver una muestra de la modificación de uno de ellos, basado en la imagen 92 donde se tiene en cuenta ciertos aspectos del dibujo mientras que el resto se sustituyen por otros.

Se comenzó a partir de esta imagen y esas formas, fue eso lo que sugirió el resto, se comenzó por las formas generales y la pose, para después incorporar detalles de la misma ilustración; en este caso además se tomó como referencia otras ilustración del mismo autor y otra de las ilustraciones de Maurice Sendak de *Donde viven los monstruos* (fig.94 y 95).

Simultáneamente y como ejercicios rápidos se copiaba también de dibujos en blanco y negro, menos elaborados que parecían tener más carácter de bocetos que de obras acabadas más elaboradas.

Este tipo de dibujos más frescos y espontáneos y su ausencia de color que hace que las formas y la sencillez cobren



protagonismo, se acercaban más a la idea inicial de los primeros dibujos, como se puede observar, (fig. 96, 97 y 98)

Sin embargo, se siguió con la experimentación, la copia de imágenes ya hechas por otros autores intercalándolo con las modificación de las mismas, la realización de nuevas ideas propias, los diferentes procedimientos y como referencia principal y recurrente los diseños fusionando animales .

En esta ocasión, (fig. 100) no nos basamos en ninguna obra anterior, se realizó a partir de referencias fotográficas de animales, (mariquita y flamenco mezclado con anatomía humana), el diseño de personajes está bien resuelto pero no se ha sabido detallar y especificar las formas y da el aspecto de un trabajo no concluido, además el fondo, que se incorporó en una fase posterior me parece que no se integra bien y no tiene la armonía que debería respecto a las figuras.

Llegados a esta ilustración dónde por primera vez se le concede algo de protagonismo al fondo, hay que decir que en un primer momento no se tenía la idea de diseñar también escenarios, ayudaría en la ubicación del monstruo y también a nivel explicativo ya que es un bestiario con in-

Fig. 96. Dibujo rápido copia de un dibujos de Tony Ditterlizzi

Fig. 97. Copia de una dibujo de Froud.

Fig. 98. Dibujo de un monstruo inventado

Fig. 99 y 100. Boceto e ilustración finalizada fusionando animales, (flamenco y mariquita)

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 101. Ilustración de Simon Prades de la serie *Chaos and Order*

Fig. 102. Ilustración de Simon Prades

Fig. 103 y 104. Ilustración de Brian Froud y su copia.

Fig. 105 y 106. Goblin de Brian Froud y dibujo basado en él y modificado.

formación sobre cada monstruos pero observando a ilustradores algo más diferentes a Froud como Simon Prades, (fig. 101 y 102) por ejemplo, se llegó a la conclusión de que se quería dotar a las ilustraciones de unas composiciones que aludan a lo onírico y que los sitúe en un contexto parcialmente abstracto, por así decirlo.

De ese modo, se pretendía que los mismos personajes tuvieran características irreales y abstractas y así que todo ello fuera una excusa para incluir lo dicho, composiciones más oníricas dentro de la ilustración, también porque siendo cada una emoción es decir, cualidades universales, (aunque no fueran una fiel representación del comportamiento de cada sentimiento) no se las quería ubicar en un tipo de paraje concreto y además también se quería establecer la atención en los diseños de personaje.

Tras esta reflexión se siguieron los ejercicios de copia y modificación (fig. 103, 104, 105 y 106).

En un intento por usar las manchas de color de la acuarela de un modo más libre, sin ceñirse a las formas necesariamente, que es la idea que se llevaba para las ilustraciones finales se realizó este personaje (fig. 108) cuya intención era



en primera instancia dibujarlo detalladamente con grafito y reforzando con color las zonas que se crean convenientes pero se quedó un dibujo con lápiz que no era lo suficientemente descriptivo pero la acuarela sí que va en la línea que se pretendía de inicio.

Las siguientes ilustraciones de John Bauer se modificaron para convertirlo en algo diferente.

Se indagó en otro tipo de técnicas, se probó el carbón y lápices compuestos. Las formas aunque concretadas se pierde mucho por la técnica que es muy difusa, (fig. 110)

La figura 111 de John Bauer es el punto de referencia para esta imagen (fig. 112) que se hizo también con carbón y pasteles; con la tinta china se delimitaron la formas para evitar el anterior problema de ese modo algunas formas principales están bien definidas, mientras que otras, más secundarias, lo están menos.

Fig. 107 y 108. Boceto e ilustración hecha a partir de una hbridación de animales.

Fig. 109 y 110. Ilustración de John Bauer y dibujo basado en ella y parcialmente modificado

Fig. 111 y 112. Ilustración de John Bauer y dibujo basado en ella, puede verse el parecido y la referencia que se ha seguido

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

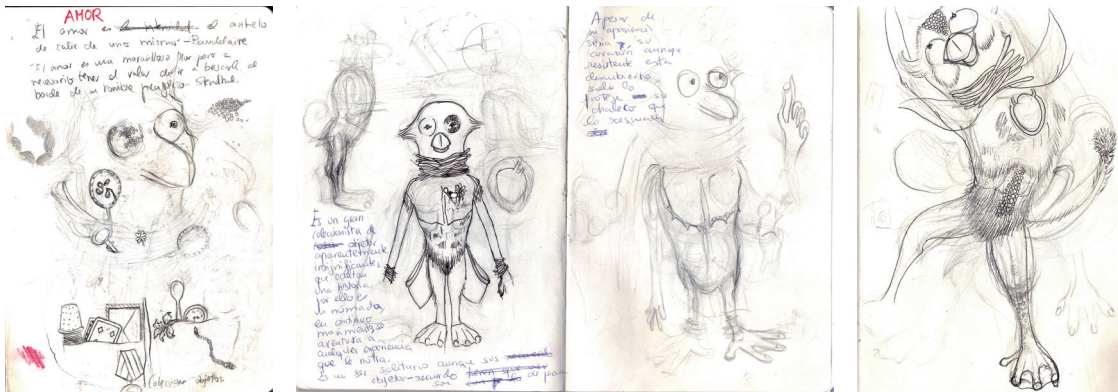


Fig. 113, 114 y 115. Bocetos del monstruo del amor. Los bocetos son poco claros y definidos, hay confusión en las formas y en las poses que adquiere el personaje.

Fig. 116 y 117. Primer intento de las ilustraciones finales

### 1.3. Proceso final: Realización de los dibujos finales para el álbum ilustrado

Tras este proceso de trabajo tan disperso y amplio, se decidió que ya era hora que comenzar a concretar diseños, animales, estética y forma de trabajo, así que se comenzó por definir una serie de emociones primarias básicas las cuales fueran a representarse mediante los diseños de monstruos.

Las emociones no tenían por qué estar incluidas explícitamente en cada diseño o recordar claramente a ella, cada personaje tiene una simbología con su correspondiente sentimiento, puede ser algo que se narra en la descripción de cada personaje o ser algo que se incluya físicamente en el personaje a modo de metáfora.

Aunque cada personaje es diferente, el proceso de búsqueda de cada uno es básicamente el mismo, por ello a medida que se expongan los personajes, el contenido explicativo será menor cada vez.

#### AMOR

Como se pueden ver, los bocetos no eran tan exhaustivos como los que se comenzaron a hacer al principio, aunque sí que se tenían de referencia a animales en este caso, un camaleón y un tucán.



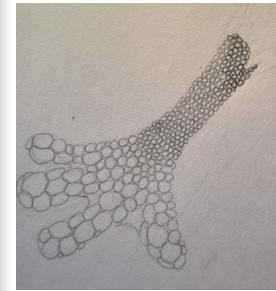
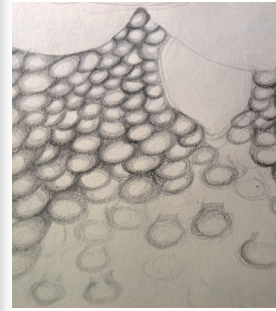


Fig. 118. Ilustración final acabada

Fig. 119, 120 y 121. Detalles del proceso de trabajo

Finalmente se puede ver que en los dibujos finales, (Fig. 116 y 117) hay muchas más claridad en la ejecución de las formas aunque no en el detalle de estas, generalmente aunque hay formas acabadas, el dibujo tiene muchas cosas que parecen inconclusas y otras que resultan algo confusas como por ejemplo el final de la cabeza sobretodo en el dibujo 117, se ve que hay algunos intentos de detalle en unas partes pero otras se quedan algo descolgadas.

El diseño estaba bien, aunque quizás poco estudiado y se comenzó a tratar los dibujos de otro modo.

Tras una tutoría donde se analizaron todos los dibujos que se tenían, se llegó a la conclusión del tipo de dibujo que se quería conseguir, un dibujo detallado y preciso que es lo que inconscientemente casi se acababa buscando.

Tras avanzar más en el resto de dibujos, se decidió repetir la ilustración para adecuarla mejor y unificarla con el resto de obras ya realizadas con las conclusiones de dicha tutoría, se cambió el carbón por el grafito y el retoque digital, el proceso de trabajo fue mucho más largo por el cuidado en los detalles pero el resultado fue mucho mejor, (fig. 118).

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 122 y 123. Bocetos de los animales de referencia, un okapi y un axolote

Fig. 124. Estudio de anatomía ósea

Fig. 125. Estudio de anatomía muscular

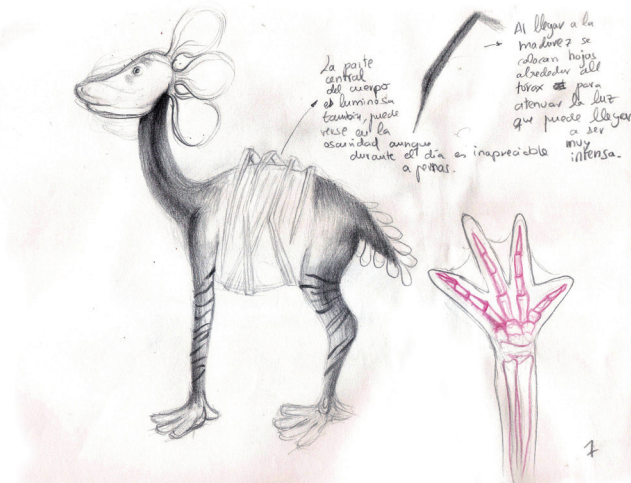
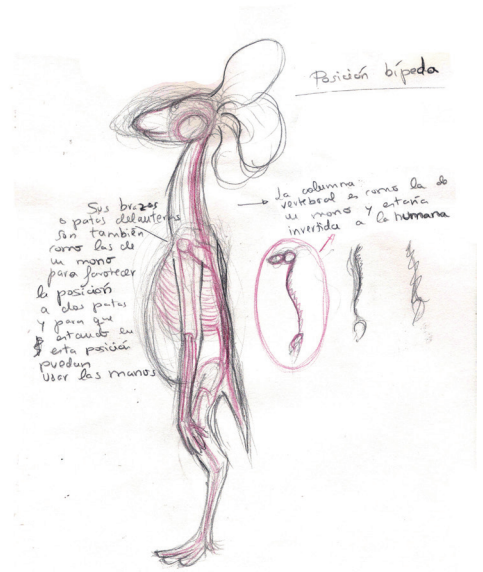
Fig. 126. Boceto del personaje

#### ALEGRÍA

La segunda emoción que se desarrolló fue alegría, para ello se decidió inspirarse en un axolote y en un okapi y usar la fusión de ambas anatomías.

En los dibujos de arriba (fig. 124 y 125) se puede ver como se ha intentado desglosar las anatomía ósea y muscular y hacer una recopilación de ambas en la apariencia final, (fig. 126)

Se quería que el monstruo fuera tanto bípedo como cuadrúpedo así que se modificaron las patas delanteras. Se miraron referencias de estructuras internas de primates, que eran los animales más parecidos en este aspecto que se podía hallar, ya que andan usando los brazos de apoyo también.



Se cambiaron las patas por brazos; como se puede ver, los huesos se organizan como los de un brazo y hombro, de este modo, puede manipular cosas con las garras.

Esta sería la configuración anatómica del monstruo siendo bípedo, además de los huesos de las patas también se cambiaron la forma de la columna, como se muestra en la anotación de la derecha, el objetivo era que al menos visualmente el peso del personaje estuviera repartido para una mejor resolución de la postura, (fig. 127 y 128).

En estos bocetos se ha querido incluir y asignarle un color al personaje, (que es lo que se pretendía hacer con cada uno) la figura 130 es un ejemplo de cómo se quería usar el color en estas ilustraciones, no necesariamente dentro de su anatomía o para darle realismo o como participante de

Fig. 127. Boceto con anatomía bípeda

Fig. 128. Boceto de anatomía bípeda.

Fig. 129. Boceto de anatomía bípeda. Aspecto final.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

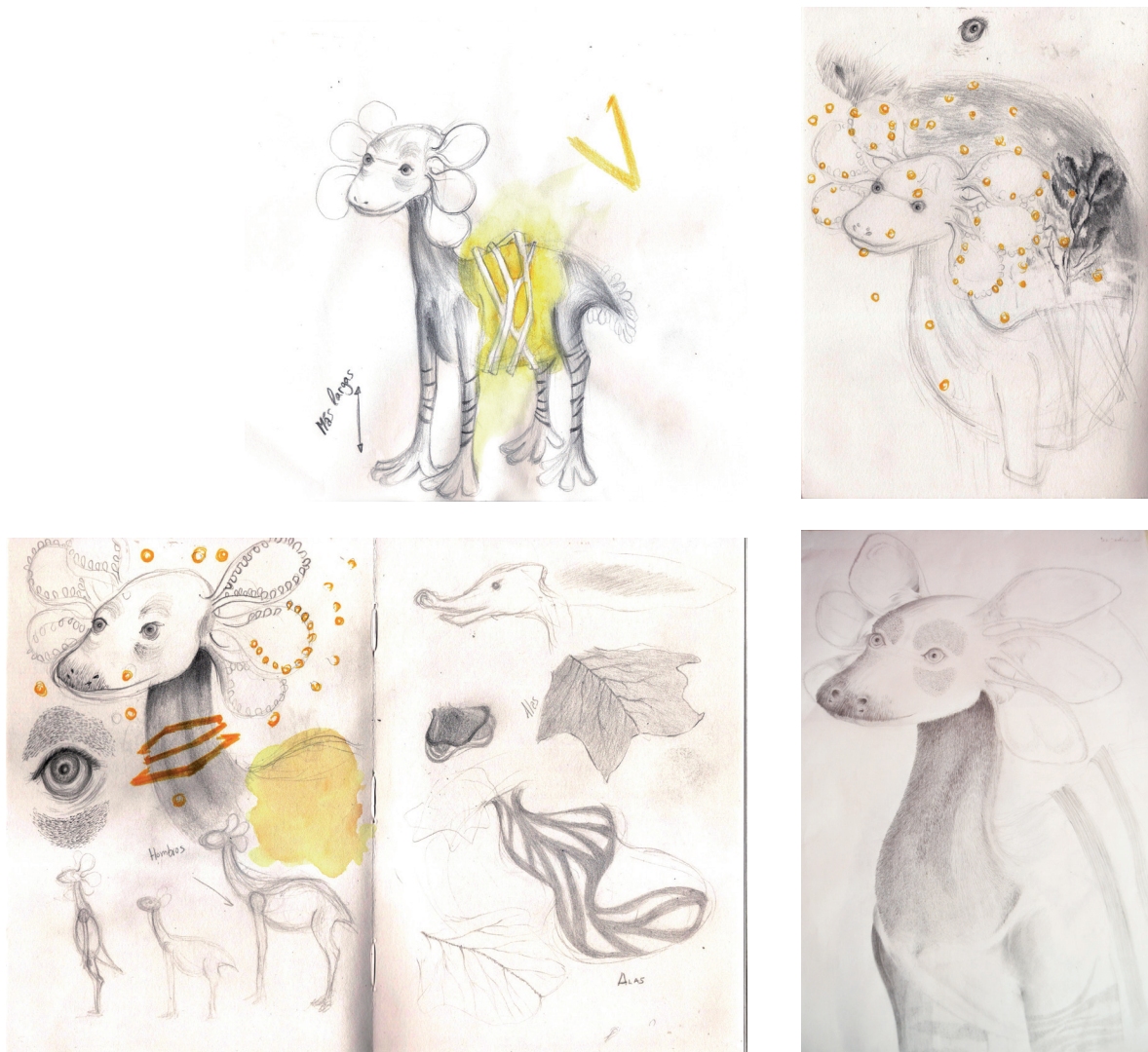
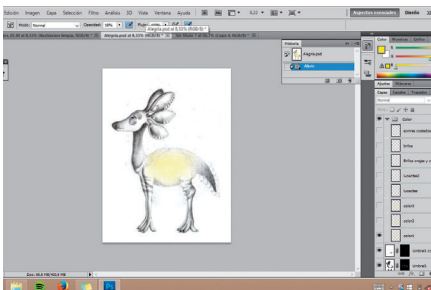
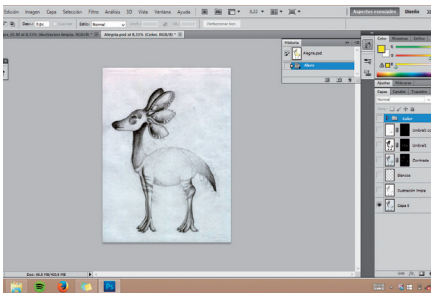
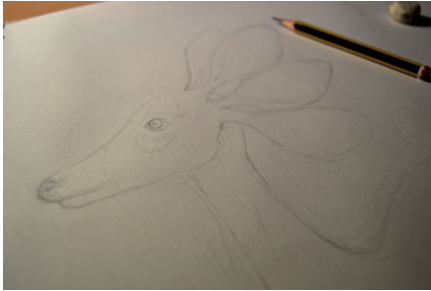


Fig. 130, 131 y 132. Bocetos con color

Fig.133. Ilustración definitiva del personaje

su resolución, (como se puede ver en las figuras 130, 131 y 132, que con el color se le ha dado una salida a la luz que desprende el monstruo) sino como elemento compositivo no-figurativo que le otorgara ese onirismo e irrealidad del que se hablaba antes, que a la vez fuera una excusa para el color y que dotara al dibujo de una doble lenguaje articulado, (el estrictamente figurativo y el abstracto o compositivo). No obstante, es algo que se aplicará al final, con el retoque digital.

La figura 133 se trata de una ilustración definitiva de un primer plano del monstruo que se descartaron para el libro ilustrado. Finalmente la ilustración usada sería la de cuerpo entero en el caso de todos los personajes ya que supone una mejor presentación de la anatomía de cada monstruo.



Algunos de los siguientes pasos fueron el retoque digital, que no se van a mencionar en todos los partados para no ser demasiado reiterativos; tras el escaneo, el retoque de luces y el coloreado se realizó con Photoshop tal y como se puede ver en las capturas de pantalla de las figuras 135 y 136.

Fig. 134. Fotografía del proceso de la ilustración final

Fig. 135. Captura de pantalla de Photoshop, retocando los niveles

Fig. 136. Captura de pantalla de Photoshop, coloreando

Fig. 137. Ilustración final de alegría

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

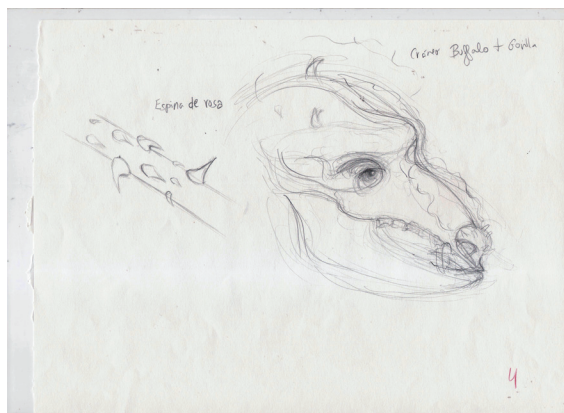
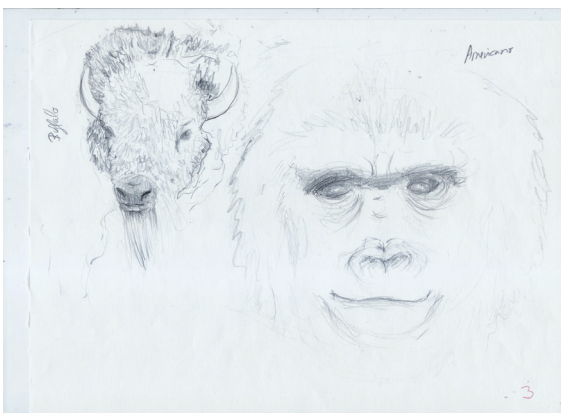
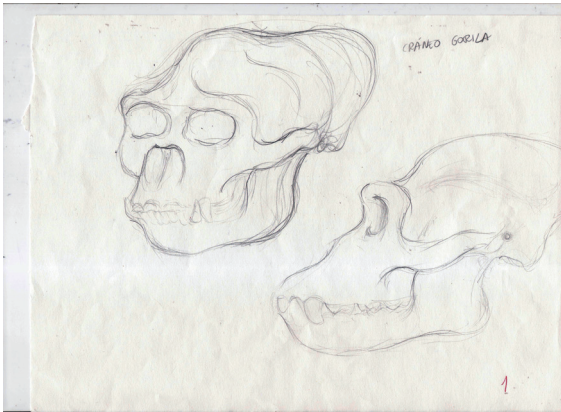


Fig. 138 y 139. Cráneos de gorila y bisonte

Fig. 140. Bocetos de gorila y bisonte

Fig. 141. Mezcla de cráneo de gorila y bisonte

#### IRA

Los referentes mezclados en este último son las anatomías del bisonte, gorila y pangolín.

Los animales se han escogido fundamentalmente basándonos en la impresión general que da contrastado con la emoción a representar, un ser que fuera físicamente bruto, visceral, huraño, de grandes dimensiones.

Los estudios de los cráneos se han considerado muy importantes para la expresión del personaje, sobre todo de este, ya que es una emoción muy básica y primitiva y se considera que debe tener una expresión muy concreta y agresiva a priori.

Como se puede ver en los bocetos, se ha intentado potenciar las formas de los ojos, frente y ceño también porque los animales escogidos son los adecuados para ello.

Lo mismo se buscaría en el cuerpo, este es el análisis de la estructura interna, aquí sería importante para el diseño, mantener las proporciones con respecto a la cabeza para dar coherencia a la apariencia que se querría para el personaje, teniendo en cuenta siempre que debe ser de gran envergadura y dar sensación agresiva.



Por un lado en la cara, ayudando la anatomía de los animales empleados, los ojos se han hecho pequeños y el ceño y los párpados se han exagerado y resaltado para hacer la expresión algo amenazante, no obstante no se ha curvado demasiado, ni se le ha hecho expresión de enfado, además el pelo en la parte superior de la cabeza baja por la frente y el hocico eso hace que se cargue aun más de expresividad. Además en favor de esa expresión irascible, los orificios nasales están dilatados, (fig. 144)

En cuanto al cuerpo, se han hecho los hombros anchos, los brazos largos, el tronco grande y no tiene cuello de modo que parece que el monstruo esté algo jorobado, así, parece que tengan sus mayores habilidades en las extremidades superiores; tiene las piernas cortas y la configuración general de la anatomía final da el aspecto de que sea bruto y algo torpe, sobretodo en equilibrio y al caminar.

Este es el dibujo final a falta de retoques, escaneo y coloreado en digital, en cuanto al color, se le asignará a cada personaje uno y se coloreará intentando integrar, a pesar de ser digital, la mancha de color con el personaje de modo que pueda llegar incluso a interactuar con ella, dependiendo de la acción del personaje.

Fig. 142, 143. Esqueletos de bisonte y gorila

Fig. 144. Bocetos de expresión y resolución facial

Fig. 145. Boceto de cuerpo entero.

Fig. 146. Boceto de cuerpo entero con su estructura interna

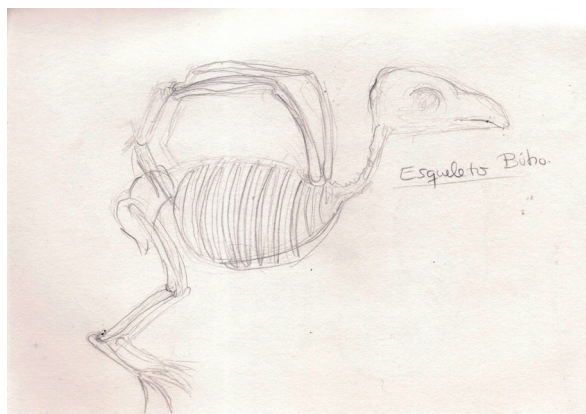
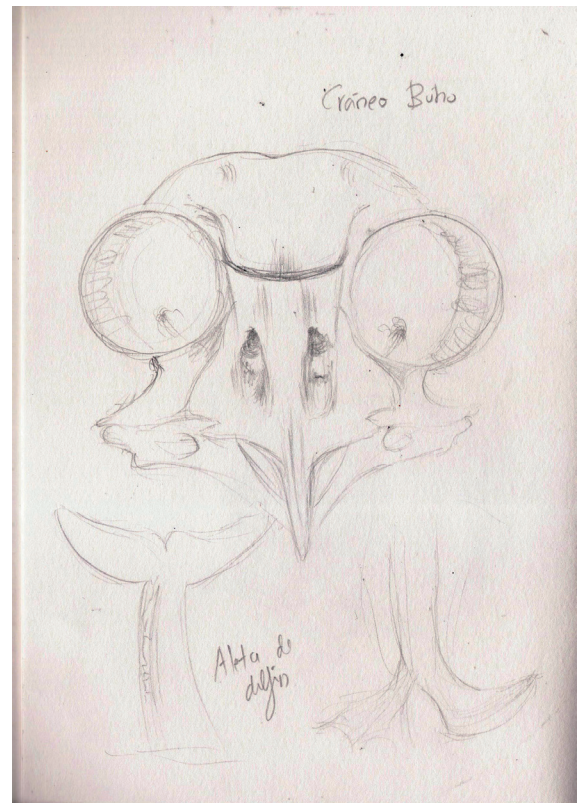
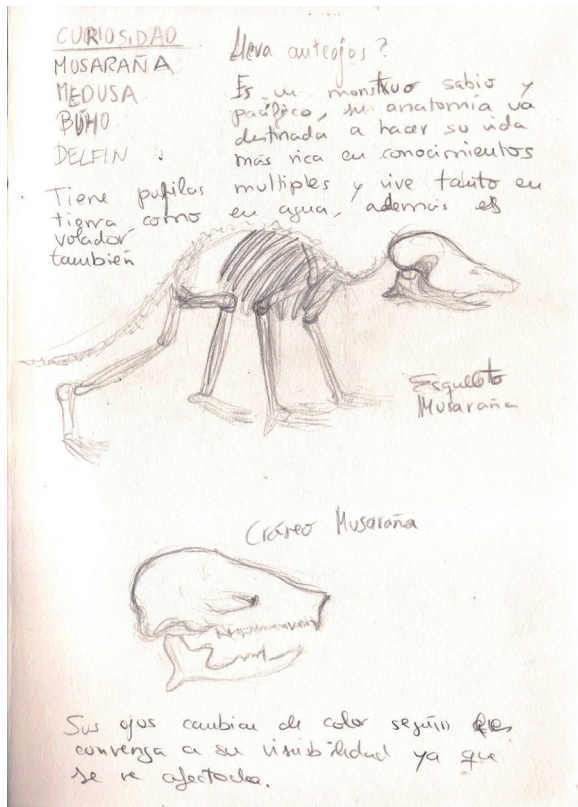
### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 147. Proceso de trabajo de la ilustración.

Fig. 148. Ilustración final





### CURIOSIDAD

En este caso se han mezclado las anatomías de la musaraña, búho, delfín y medusa para realizar el monstruo de la curiosidad.

Como en los anteriores y en primer lugar, los estudios anatómicos reales, y seguidamente los planteamientos de monstruo.

Dependiendo del carácter que queramos darle a la criatura, resaltaremos unas cualidades físicas u otras, tal y como se ha hecho en el anterior.

Fig. 149. Apuntes de anatomía

Fig. 150. Cráneo de búho

Fig. 151. Esqueleto de búho

Fig. 152. Dibujo de musaraña

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

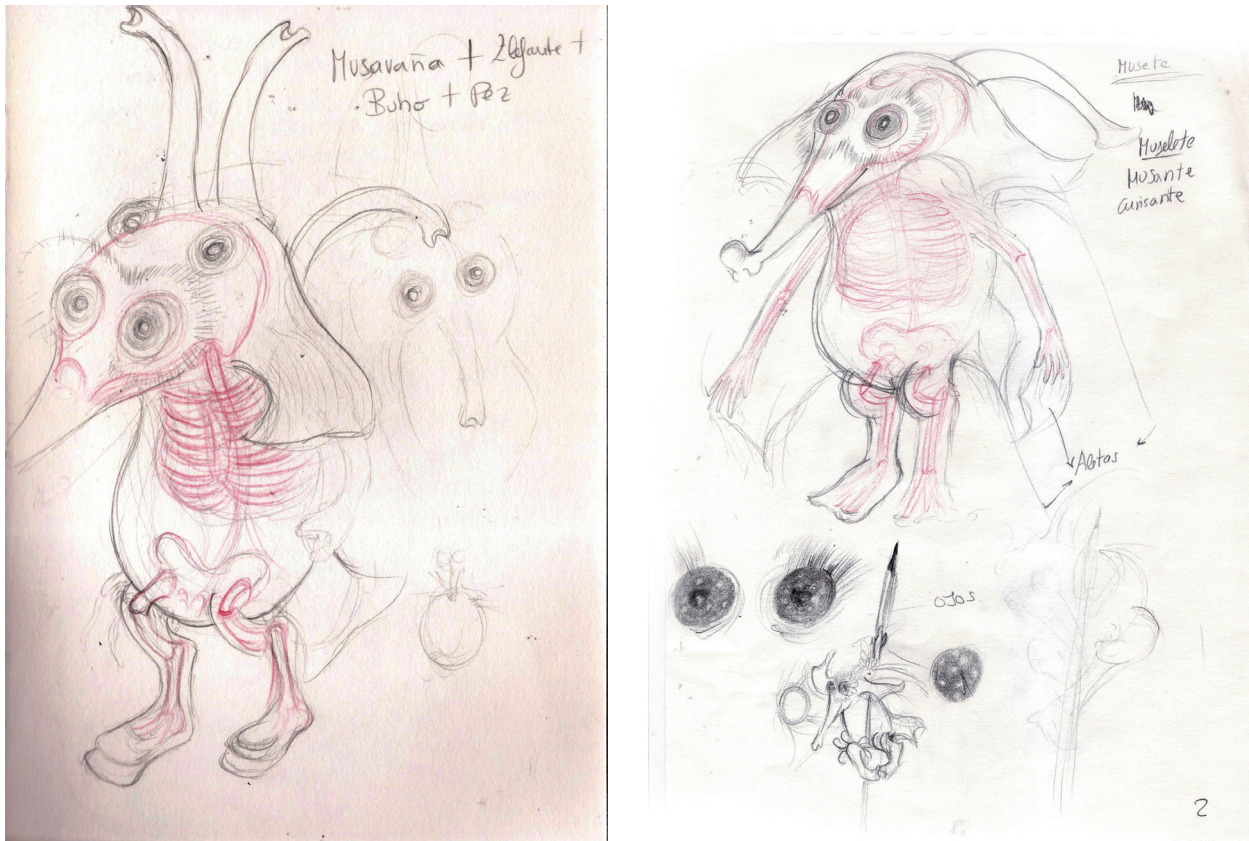


Fig. 153 y 154. Bocetos del cuerpo y apariencia del personaje

De este modo, la parte que más se ha querido resaltar de este personaje son los ojos y el hocico; por una parte, los ojos, se han hecho 4, abiertos y vivos, con la preocupación de observarlo todo, además, como se puede ver en el segundo boceto inferior, se hicieron pruebas de que los ojos imitaran el cielo nocturno con estrellas, en alusión también a la sabiduría.

El hocico y nariz se han hecho largos intentando aludir al rastreo y la búsqueda.

Tiene tres trompas con las que puede manipular objetos y su anatomía esta hecha para que sea acuático, aéreo (alas/ aletas) y terrestre.

Mediante su anatomía se justifica su carácter inquieto ávido de conocimiento.

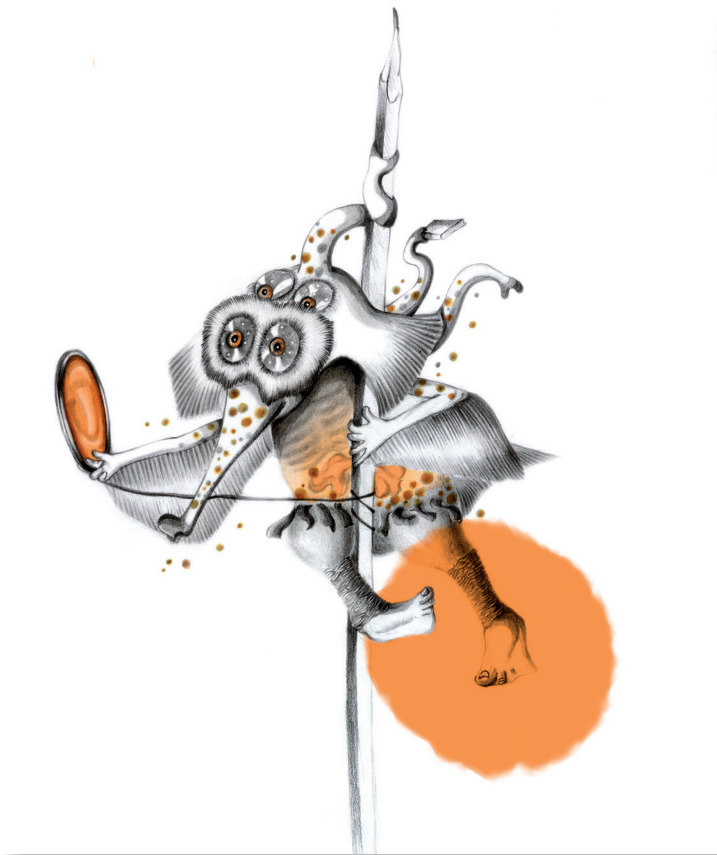
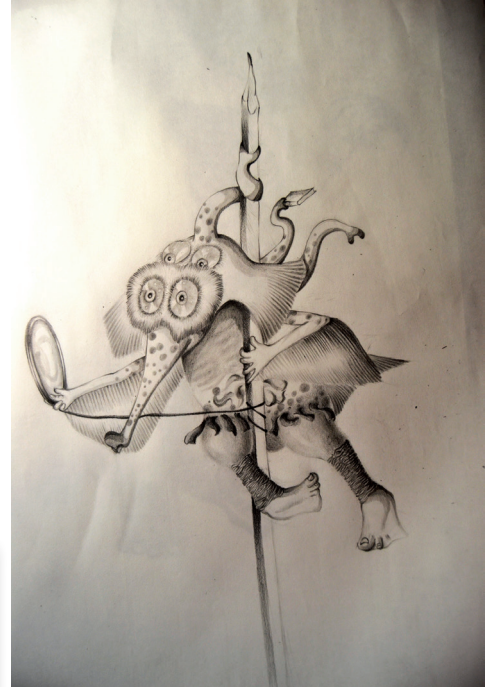
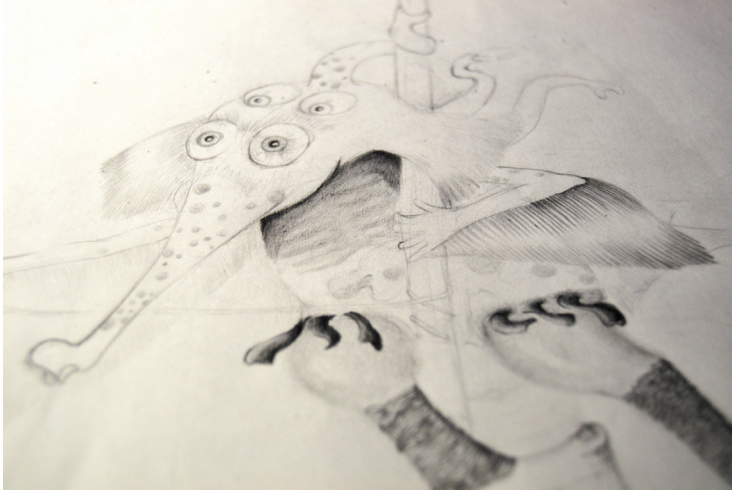


Fig. 155. y 156. Proceso de trabajo

Fig. 157. Ilustración final.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

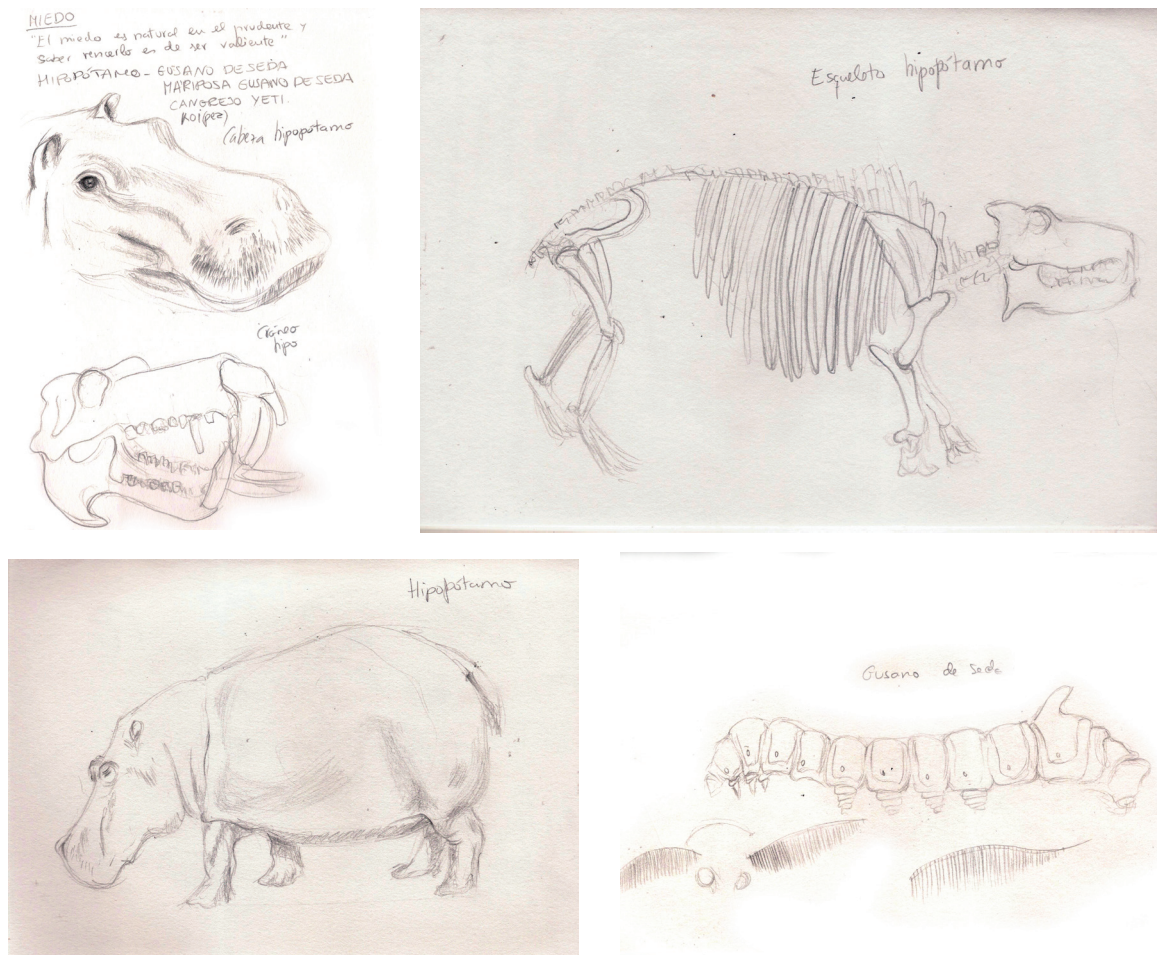


Fig. 158. Apuntes del hipopótamo

Fig. 159. Esqueleto de hipopótamo

Fig. 160. Boceto de hipoótamo

Fig. 161. Boceto de gusano de seda

#### **MIEDO**

Partiendo del hipopótamo, gusano de seda, narwal y koala se llevó a cabo el siguiente monstruo.

En esta ocasión, la expresión que se le ha dado al personaje no describe explícitamente la emoción que representan.

En este se ha querido jugar más con las formas que con la expresión del personaje.

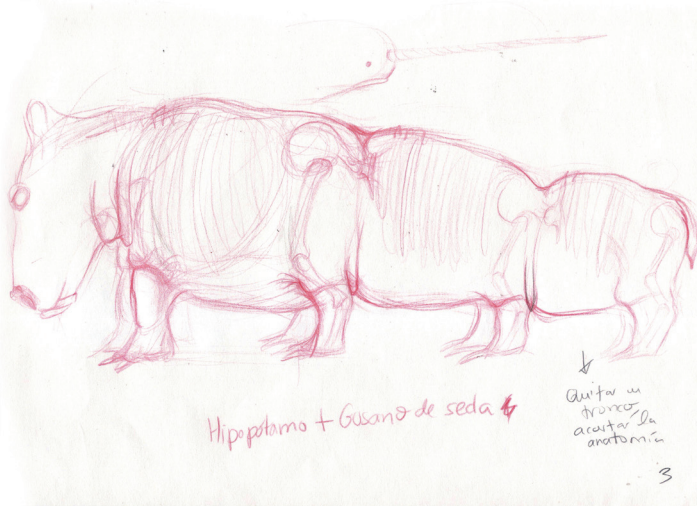
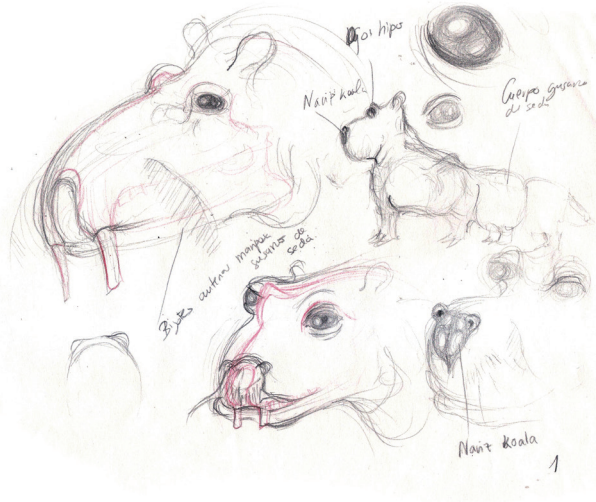


Fig. 162. Estudios de posibles rostros

Fig. 163. Boceto del cuerpo

Fig. 164. Boceto de cara con su cuerno basado en el del narwal-

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

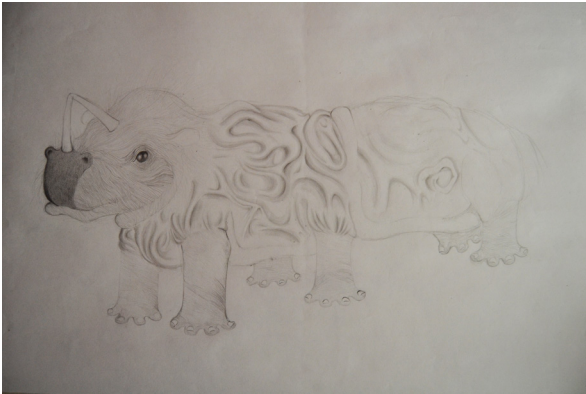
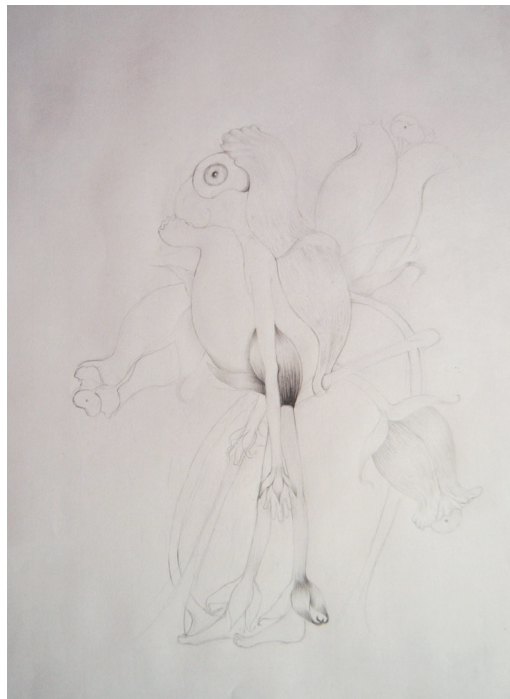
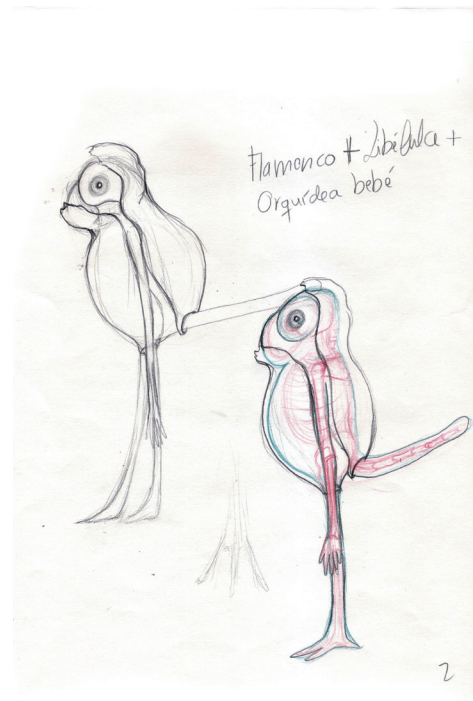
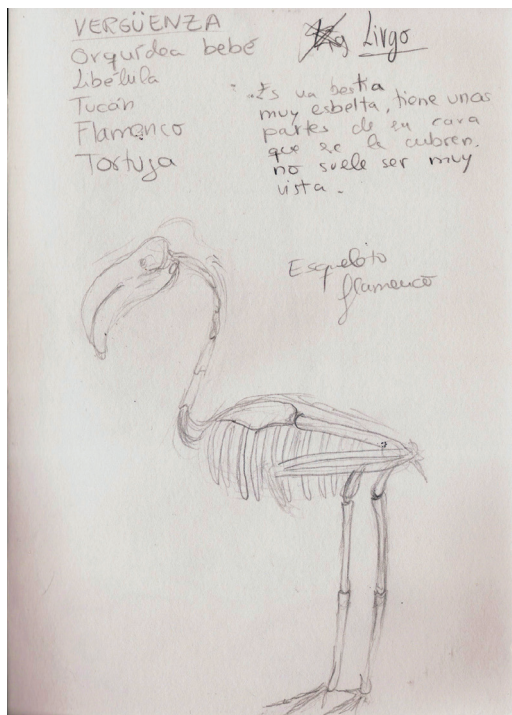


Fig. 165 y 166. Proceso de dibujo

Fig. 167. Ilustración final



## VERGÜENZA

Este monstruo es una mezcla de orquídea, libélula, tucán y flamenco.

Se ha querido darle la expresión de un ser retraído que tiende a esconderse, gráficamente es el personaje más sutil, se puede comprobar en el dibujo final que desprende cierta sensación de fragilidad.

Fig. 168. Estudio esqueleto flamenco

Fig. 169. Boceto de personaje

Fig. 170 y 171. Proceso de trabajo

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA



Fig. 172. Ilustración final



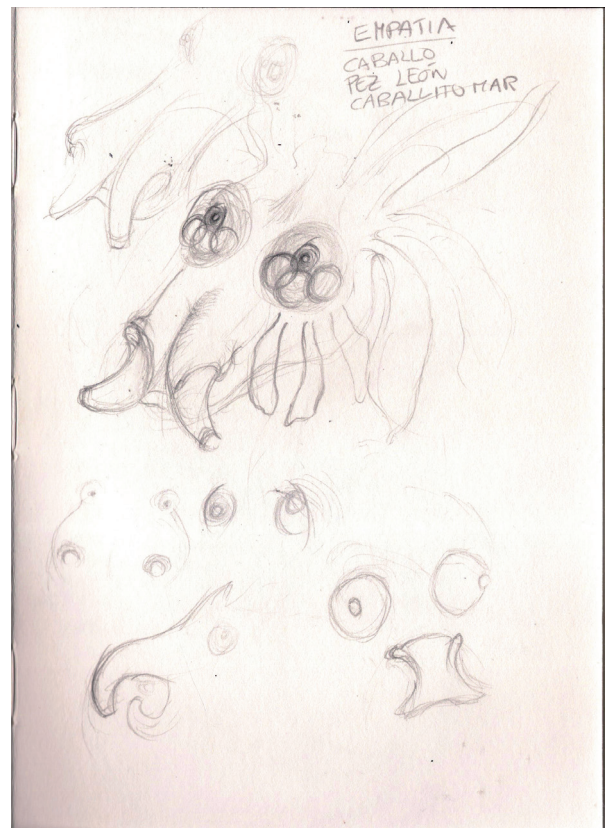
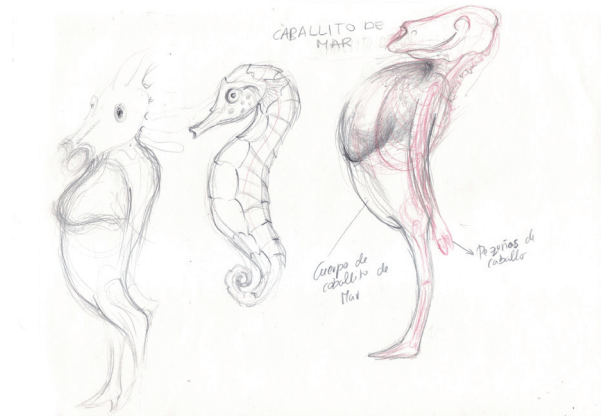
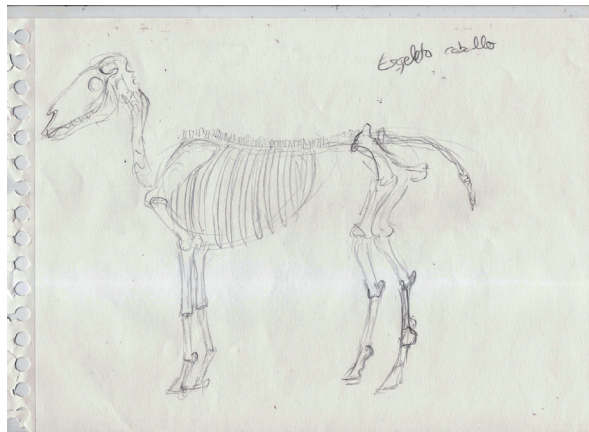


Fig. 173 y 174. Anatomías de caballo y caballito de mar y su evolución en el personaje

Fig. 175. Anatomía definitiva del personaje

Fig. 176. Bocetos de rostro.

## EMPATÍA

La empatía está hecha a partir de caballo, caballito de mar, conejo y pez león.

A la vez, se ha inventado en base a su anatomía muchas veces, una serie de características que han sido las que se han incluido en el bestiario como modo de indentificar a cada uno. Por ejemplo, en este caso, la bolsa que porta en el pecho el personaje, es donde guarda las emociones que va recogiendo.

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

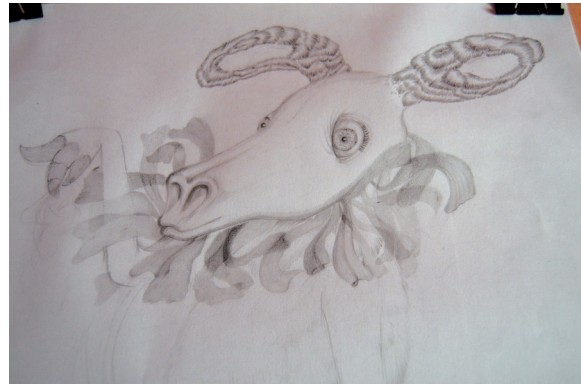
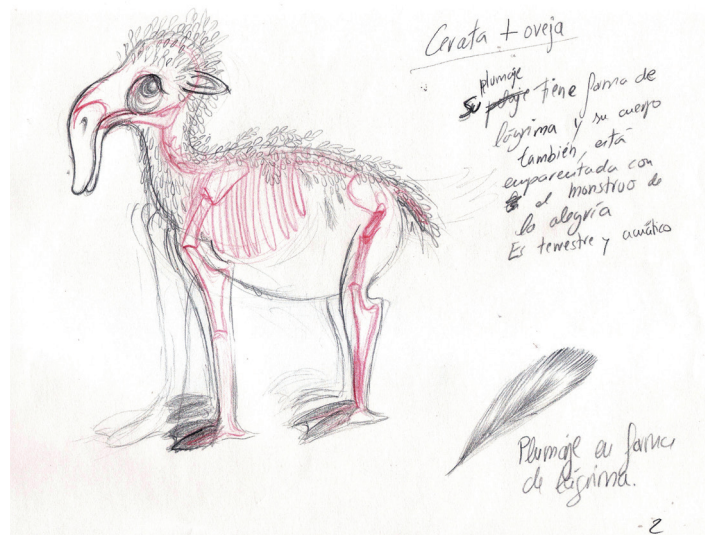
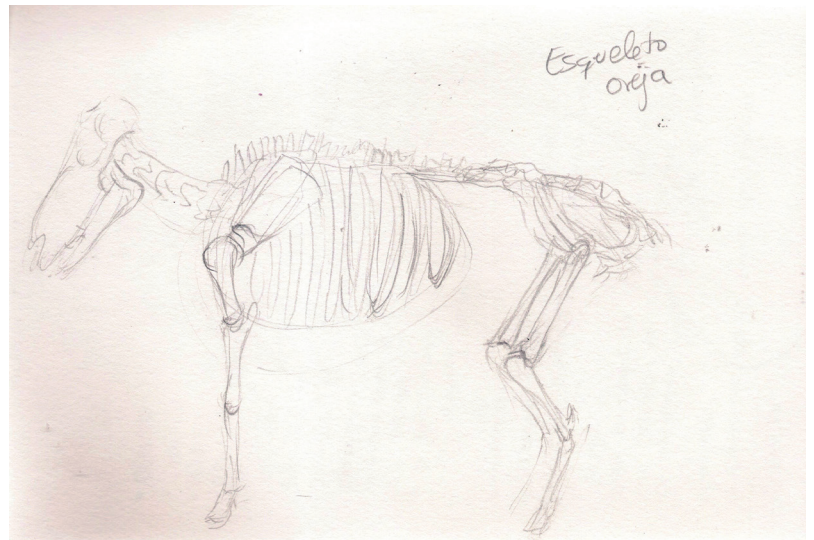


Fig. 177. Detalle de proceso de trabajo de "Empatía".

Fig. 178. Ilustración final. "Empatía".



## TRISTEZA

Este monstruo está basado en la cerceta y en la oveja, es parecido al monstruo de la tristeza por ser su contrario.

En este caso hubieron algunos detalles de la anatomía final que se dejaron desdibujados para que el color que se aplicara posteriormente completara la imagen.

En este caso la expresión facial se relaciona con la emoción que representa, ya no por el gesto sino por la configuración y las formas con la que la cara se ha resuelto.

Fig. 179. Bocetos de cerceta

Fig. 180. Esqueleto de oveja

Fig. 181. Bocetos de caras

Fig. 182. Bocetos final

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

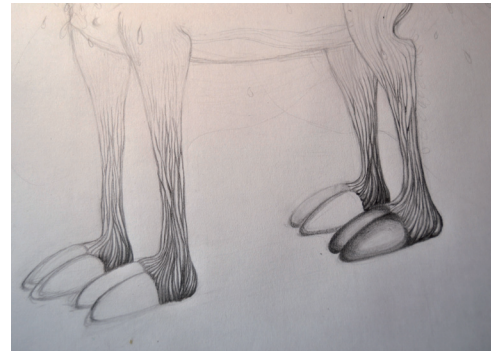
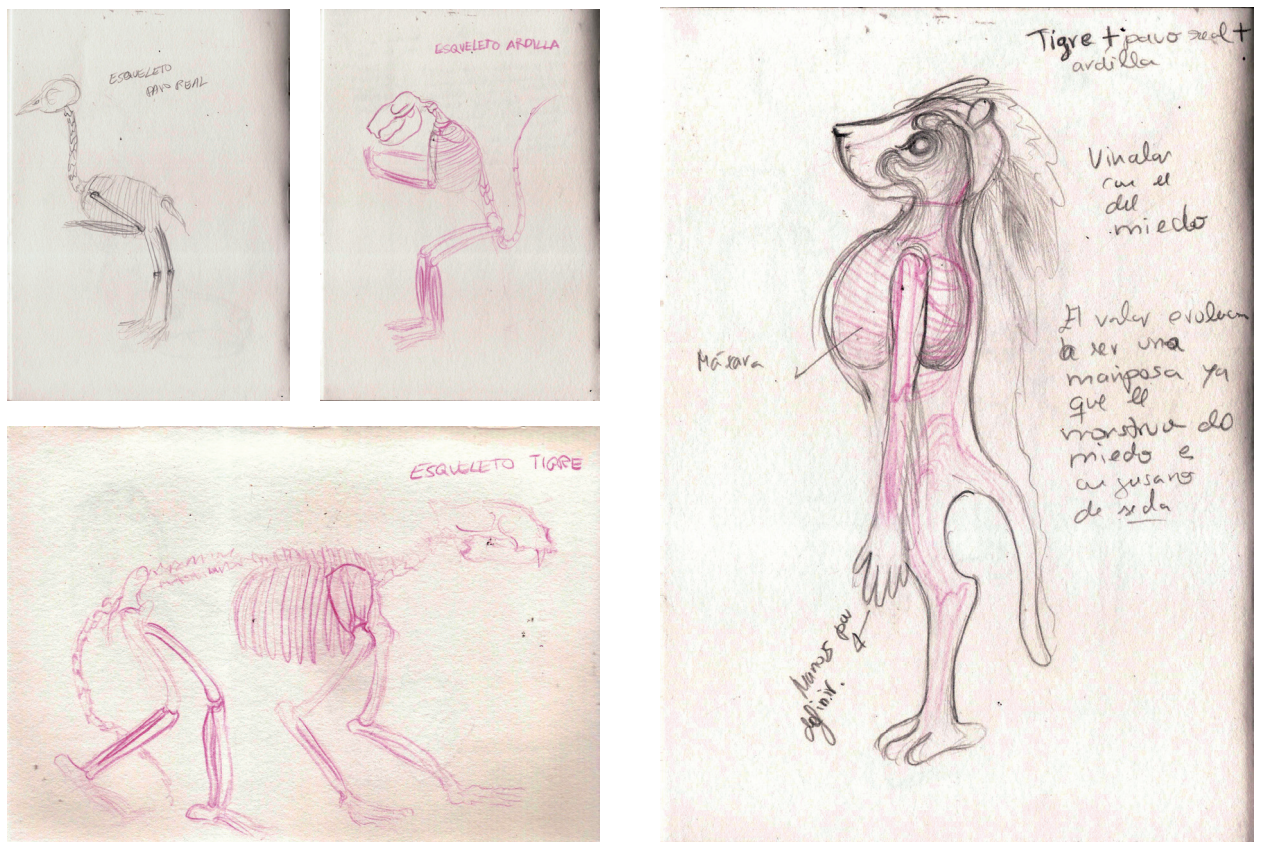


Fig. 183 y 184. Proceso de trabajo "Tristeza"

Fig. 185. Ilustración final "Tristeza"



### Diseños de la serie que no se incluyeron

Aunque se tuvo mucho tiempo para realizar el TFM hubieron 3 diseños de personaje que por cuestiones de tiempo de impresión y plazos de entrega no dio tiempo a hacer así que se incluyen en este apartado ya que los bocetos estaban planteados.

Son 3 monstruos los que no se incluyen, el de la valentía, esperanza y pasión.

### VALENTÍA

Se considera importante porque es el contrario a un monstruo que está representado, el del miedo.

Este monstruo está basado en un tigre, ardilla y pavo real, como se puede ver en las imágenes se ha seguido el mismo procedimiento de trabajo hasta llegar a la imagen 189.

Fig. 186, 187 y 188. Esqueletos de pavo real, ardilla y tigre

Fig. 189. Boceto del diseño final

### III. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN PROPIA

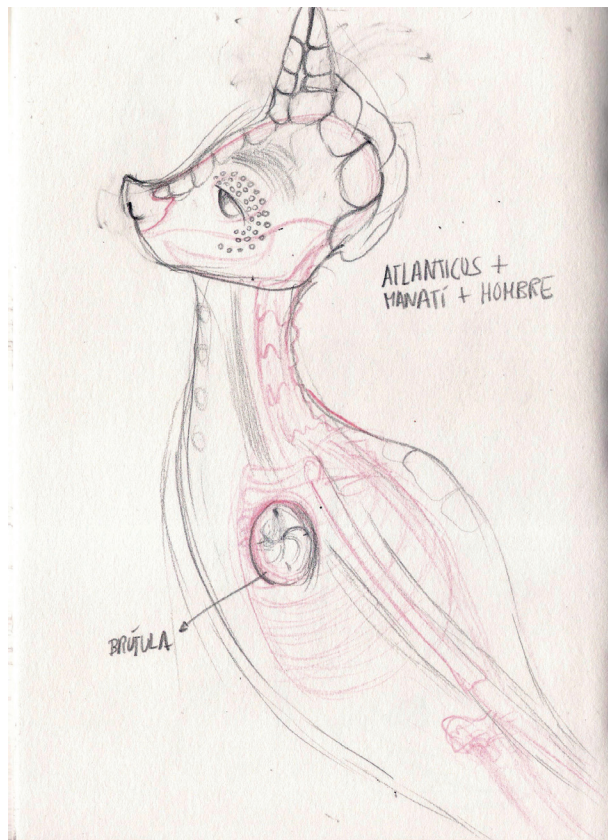
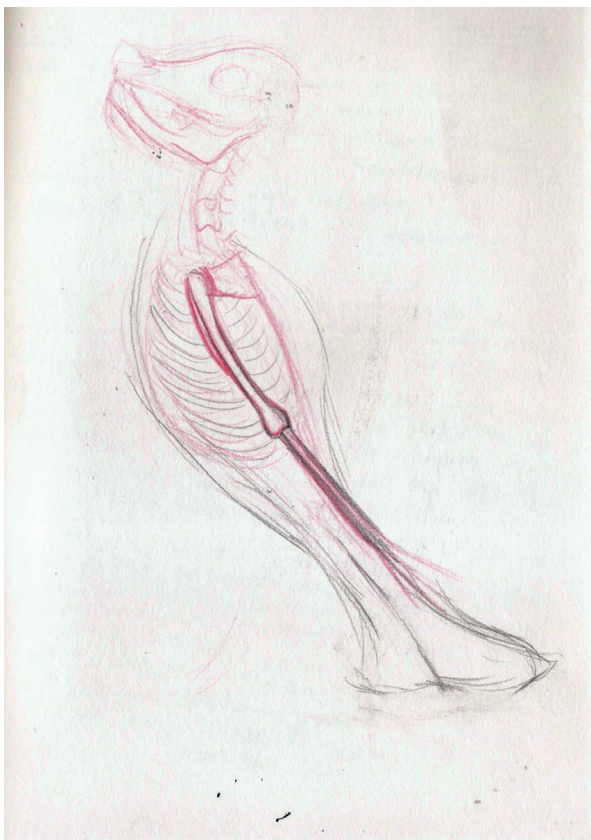
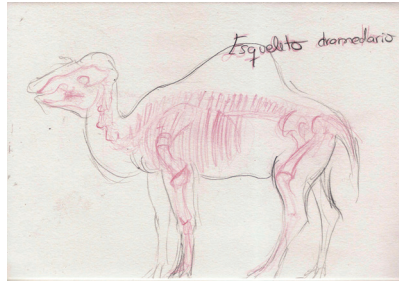
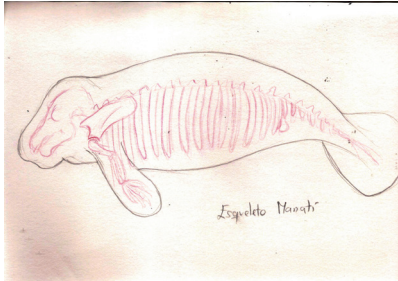


Fig. 190, 191, 192. Anatomías de manatí, camello y glaucus atlanticus un tipo de babosa marina.

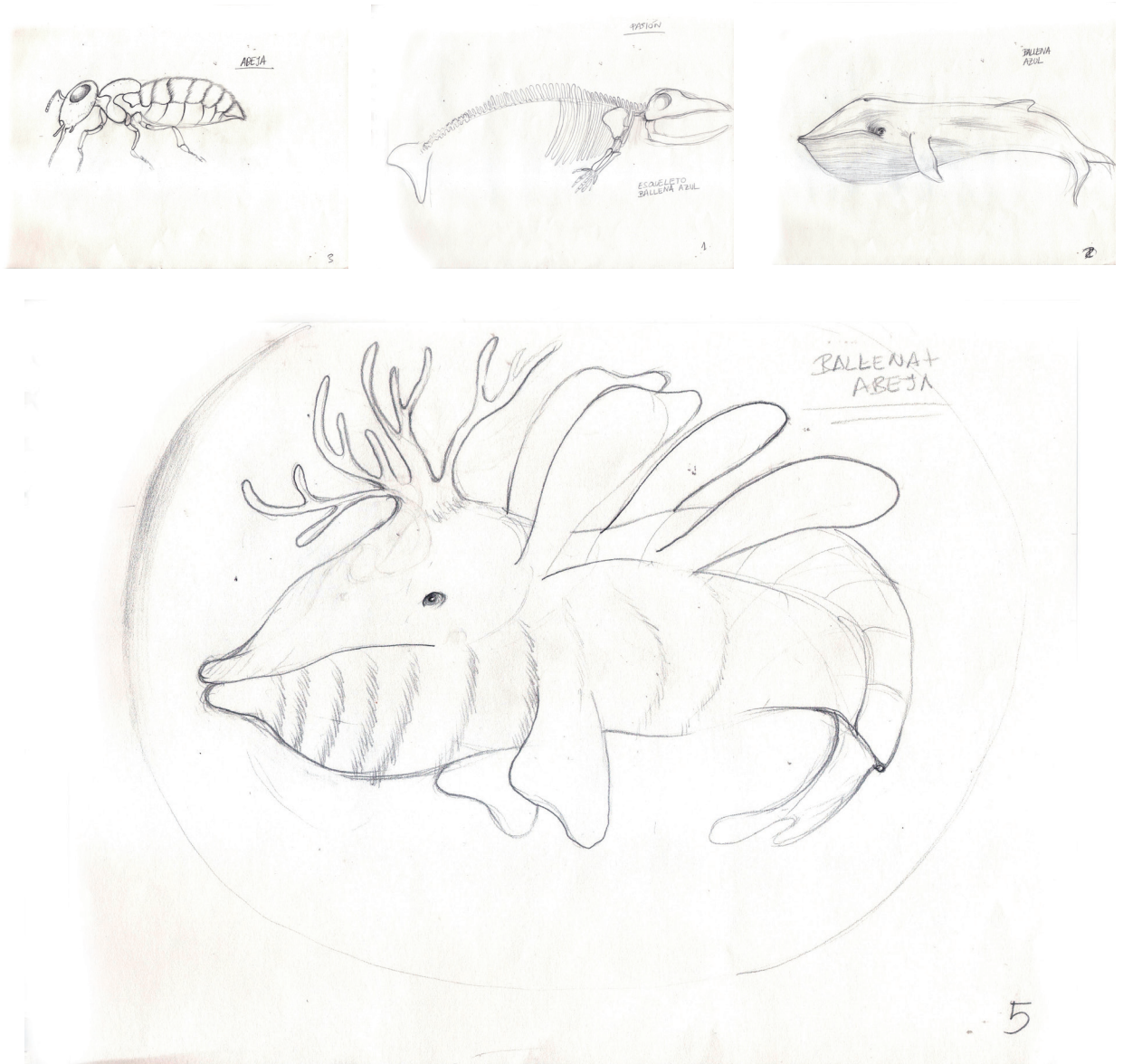
Fig. 193. Anatomía ósea del monstruo final

Fig 194. Diseño final de la parte superior de personaje

### ESPERANZA

Este está basado en varios animales, el manatí, camello, glaucus atlanticus y el cerdo.

Aquí se pueden ver las imágenes de los bocetos de trabajo.



## PASIÓN

El monstruo de la pasión es el último que se hizo debido a que es una emoción menos básica y primordially, este está basado en la ballena azul y abeja.

En los bocetos se pueden ver los estudios y el diseño final.

Fig. 195, 196 y 197. Boceros de abeja y ballena azul

Fig. 198. Diseño final.

## IV. CONCLUSIONES

Después de todo lo que se ha comentado en los apartados anteriores, vamos a exponer las conclusiones a las que se ha llegado y las respuestas a las hipótesis que se han planteado.

Por una parte, el contexto histórico donde nace el álbum es bastante importante y determinante, por los cambios sociales y la lucha por los derechos de diversos colectivos como se ha dicho; el ambiente de cambio y la pluralidad de opiniones hicieron que se cuestionaran las normas y lo que se supone es correcto o incorrecto, los límites se ampliaron y justo eso es justo lo que propone el libro, se puede decir que nació en un ambiente favorecedor.

Confirmando la primera parte de la hipótesis, efectivamente, Sendak se encargó de abrir el camino, el monstruo deja de ser un personaje malo, y se abre la posibilidad de un ser bondadoso o más ambiguo para hacer de puente entre el niño y sus emociones, el autor le da la confianza para decidir lo que está bien y mal, y precisamente todo esto fue lo que le trajo tantas críticas y polémicas en su momento de publicación.

A partir de esto se puede decir que, en la actualidad, el personaje ha sido usado para tratar temas como los sentimientos, especialmente el miedo, muchas veces miedo a lo que desconocemos o a lo diferente, así como sobre encontrar nuestra identidad y lugar en el mundo o sobre la búsqueda de afecto, temas muy recurrentes y universales especialmente en la infancia.

Así, podemos decir que Donde viven los monstruos fue la pionera en usar al monstruo como herramienta para ello, igualmente que se hace con los libros actuales, aunque el auge actual de este género quizás no tenga que ver con la publicación del libro directamente, ya que ha pasado más de medio siglo, sino más bien con su influencia posterior a lo largo de los años, como hemos visto la obra ha sido aludida y referenciada multitud de veces especialmente, en el cine y televisión.

La popularidad es en parte debido a la perduración de sus ilustraciones, la expresividad de las imágenes y el argumen-



to del cuento hace que se asocien y tengan coherencia entre sí, la visceralidad y la sinceridad es el alma del cuento. Maurice Sendak como se puede ver en el apartado biográfico, no buscaba agradar, ni se preocupaba censurarse a sí mismo, al igual que algunos otros autores que se han mencionado, la sinceridad fue lo que hizo que sus historias tuvieran tanto éxito, además de estar personalmente ligadas a él.

Todas sus ideas y proceso de trabajo se tuvieron en cuenta para realizar el bestiario ilustrado. Se tenía especial interés en la figura del monstruo y cómo se empleaba en la literatura infantil.

Personalmente, y a raíz de conocer mejor *Donde viven los monstruos*, se consideró importante, no solo para la infancia, sino en general, el conocimiento de las emociones y su gestión, así que se planteó el argumento del libro y el diseño de los monstruos en base a esto.

Aun así, al principio, la búsqueda del estilo gráfico y tono de los textos era algo que preocupaba ya que no se quería que resultara algo inadecuado para el público para el que se había pensado.

A pesar de comenzar con los mismos prejuicios que criticaba Sendak, se fue ejecutando dibujos y pruebas y avanzando en el conocimiento de la obra del autor, poco a poco fue formándose un estilo y concepto de trabajo y a la vez se fue comprendiendo que era absurdo que la obra no fuera espontánea, sino premeditada así fue como se dejó que fluir el proceso de trabajo.

Así que en general, la conclusión que se extrae del trabajo final es que es un libro ilustrado que aunque está basado en una obra infantil y se ha querido que sea comprensible para los niños, no se limita a ellos solo, también puede ser atractiva para otro tipo de edades, pero sobre todo, y en definitiva, ha resultado un trabajo personalmente satisfactorio.

## BIBLIOGRAFÍA

**Aguilar, A.** (19 de diciembre de 2009). El abrazo de los monstruos. *El País*. Obtenido de [http://elpais.com/diario/2009/12/19/babelia/1261185135\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2009/12/19/babelia/1261185135_850215.html) [Consultado 5 de junio 2015]

**Arboleda, D.** (2012). John Bauer: El arte de dibujar trolls. *Revista Babar*. Obtenido de <http://revistababar.com/wp/john-bauer-el-arte-de-dibujar-trolls/> [Consultado 24 de agosto 2015]

**Balbona, G.** (20 de enero de 2009). «Una literatura infantil destinada a transmitir valores es válida siempre que no secuestre ni tape la historia». *Eldiariomontanes.es*. Obtenido de <http://www.eldiariomontanes.es/20090120/cultura/literatura/literaturainfantildestinadatransmitir20090120.html> [Consultado el 19 de junio 2015]

**Bangs, L., & Jonze, S.** (Dirección). (2009). *Tell them anything you want: A portrait of Maurice Sendak* [Película]. EEUU.

**Carranza, M.** (19 de diciembre de 2007). Maurice Sendak. *Imaginaria*. Obtenido de <http://imaginaria.com.ar/22/2/sendak.htm> [Consultado 4 de junio de 2015]

**Carranza, M.** (4 de julio de 2007). Tres clásicos entre la obediencia y la desobediencia. *Imaginaria: Revista quincenal sobre literatura infantil y juvenil* (210). Obtenido de <http://www.imaginaria.com.ar/21/0/tresclasicos.htm> [Consulta 18 de junio de 2015]

**Cortázar, J.** (s.f.). *Aspectos del cuento*. Ciudad Seva: [http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/aspectos\\_del\\_cuento.htm](http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/aspectos_del_cuento.htm) [Consultado 7 de junio de 2015]

**Cortázar, J.** (s.f.). *Del cuento breve y sus alrededores*. Ciudad Seva: <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/cortaz6.htm> [Consultado 5 de junio de 2015]

**Darnton N.** (27 de junio 1986) Screen: Jim Henson's Labyrinth. *The New York Times*. Obtenido de <http://www.nytimes.com/movie/review?res=9a0de5dc1139f934a-15755c0a960948260> [Consultado 20 de junio de 2015]

**De los Ríos, P.** (Septiembre-Diciembre de 1998). Los movimientos sociales de los años sesentas en Estados Unidos: un legado contradictorio. *Revista Sociológica* (38), Ciudad de México. Obtenido de <http://www.revistasociologica.com.mx/pdf/3802.pdf> [Consultado 27 de marzo de 2015]

**Del Moral, A.** (10 de junio de 2014). Por el camino de Sendak. *Leer*. Obtenido de <http://revistaleer.com/2014/06/porelcaminodesendak/> [Consulta 17 de junio de 2015]

**Enesco, I.** (2009-2010) *El concepto de infancia a lo largo de la historia*. Obtenido de Universidad Complutense de Madrid: [http://pendientedemigracion.ucm.es/info/psicoevo/Profes/IleanaEnesco/Desarrollo/La\\_infancia\\_en\\_la\\_historia.pdf](http://pendientedemigracion.ucm.es/info/psicoevo/Profes/IleanaEnesco/Desarrollo/La_infancia_en_la_historia.pdf) [Consultado 13 de enero 2015]

**Ferrer, C.** (1988). Roald Dahl: El gigante amigo de los niños. *CLIJ2-Cuadernos de literatura infantil y juvenil*, págs. 39-43. Obtenido de <http://prensahistorica.mcu.es/es/consulta/registro.cmd?id=1010838> [Consulta 19 de junio de 2015]

**Figuras Literarias.** (s.f.). *Figuras Literarias*. Obtenido de <http://figurasliterarias2bach.weebly.com/figurasdetransformacioacutenyderepeticioacuten.html> [Consultado 12 de junio de 2015]

**Freijomil, A.** (2012). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen [1960]*. Obtenido de Teoría de la historia: <https://introduccionalahistoriajvg.wordpress.com/2012/07/14/%E2%9C%8Delninoylavidadfamiliarenelan-tiguoregimen1960/> [Consultado 22 de marzo del 2015]

**Gil Martínez, C.** (15 de abril de 2009). Censura en la literatura infantil. *El País*. Obtenido de [http://elpais.com/diario/2009/04/15/opinion/1239746408\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2009/04/15/opinion/1239746408_850215.html) [Consulta 19 de junio 2015]

**González, L. D.** (2011) “En defensa de las moralejas” en *Un juego de paradojas: La crítica de los libros infantiles y juveniles*. Madrid: BibliotecaOnline. Obtenido de <https://books.google.es/books?id=v0UI0LOB3Y8C&pg=PT28&lpg=PT28&dq=cuentos+moralizadores&source=bl&ots=-qVThc1q84T&sig=gnP3FTvyuw3zbr83qg5rbfHGEU>

&hl=es&sa=X&ei=YPyCVb3yGlvfUeW6gZAM&ved=0CC-4Q6AEwAg#v=onepage&q=cuentos%20moralizadores&f=false [Consultado 19 de junio 2015]

**Gottlieb, R.M.** (2009) "Maurice Sendak's Trilogy. Disappointment, fury and Their transformation through Art" en King, R. A. et al., *Psychoanalytic Study of the Child*, Connecticut: Yale University Press, Volumen 63, p.199.

**Henson J. & Ago, A.** (2015) *Labyrinth* en USC School of Cinematic Arts. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=xbWSb96wTo&feature=youtu.be&t=10m52s> [Consultado 20 de junio de 2015]

**Henson J. & Sendak M.** (s.f.) "Seven Monsters" *Youtube* <https://www.youtube.com/watch?v=5JLJCblkNFM> [Consulta 20 de junio de 2015]

**Intemperie.** (s.f.). Tres formas de abordar la literatura infantil según C.S. Lewis. *Revista Intemperie*. Obtenido de <http://www.revistaintemperie.cl/2014/06/27/lastresformasdeabordarlaliteraturainfantilseguncslewis/> [Consulta 19 de junio de 2015]

**Kingberg, J.** (Dirección). (1994). *The World of Jim Henson* [Documentary]. EEUU.

**Liguori Guelfi, R. (s.f.).** *Radiografía de la familia y la infancia: antiguos y nuevos saberes*. Obtenido de Revista de Psicoanálisis Psicoterapia y Salud Mental: <http://psi.usal.es/rppsm/pdfn2/radiografiadelafamiliaylainfancia.pdf> [Consultado 5 junio 2015]

**Lorraine, W.** (2012). Maurice Sendak (1928-2012) El significado de la ilustración en los libros para niños. Entrevista con Maurice Sendak. *Imaginaría*. Obtenido de <http://www.imaginaría.com.ar/2012/05/mauricesendak19282012/#Notas> [Consultado 12 de junio de 2015]

**Open Culture** (24 de agosto 2012) *Jim Henson's Animated Film, Limbo, the Organized Mind. Presented by Johnny Carson (1974)* Obtenido en [http://www.openculture.com/2012/08/jim\\_hensons\\_animated\\_film\\_ilimbo\\_the\\_or](http://www.openculture.com/2012/08/jim_hensons_animated_film_ilimbo_the_or)

ganized\_mindi\_presented\_by\_johnny\_carson\_1974\_.html  
[Consulta 20 de junio de 2015]

**Pantaleoni, A.** (3 de abril de 2009). Érase otra vez... *Vida y Artes* . Obtenido de [http://elpais.com/diario/2009/04/03/sociedad/1238709601\\_850215.html](http://elpais.com/diario/2009/04/03/sociedad/1238709601_850215.html) [Consultado 19 de junio 2015]

**Prades, S.** (s.f.). *Simon Prades Illustration*. Obtenido de <http://www.simonprades.com/index.php/about/www.indexhibit.org> [Consultado 24 de agosto 2015]

**RAE. (2005).** *Real Academia Española* . Obtenido de Real Academia Española: <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?id=r0CBNVmC0D6UK6k5Sb> [Consultado 12 de junio de 2015]

**RAE. (2014).** *Real Academia Española* . Obtenido de Real Academia Española: <http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=ONHtV8vf3DXX2FCwKLog> [Consultado 12 de junio de 2015]

**RAE. (2014).** *Real Academia Española* . Obtenido de Real Academia Española: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=rlkdBXyvNDXX2y6fUdGS> [Consultado 12 de junio de 2015]

**RAE. (2014).** *Real Academia Española* . Obtenido de Real Academia Española: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?id=YjBgswx7tDXX2lgtfE1u> [Consultado 12 de junio de 2015]

**RAE. (2014).** *Real Academia Española* . Obtenido de Real Academia Española: <http://buscon.rae.es/drae/srv/search?val=gnoseolog%EDa> [Consultado 3 de julio 2015]

**Salisbury, M. & Styles, M. (2014)** *El arte de ilustrar libros infantiles. Concepto y práctica de la narración visual*. Barcelona. Blume.

**Salisbury, M. (2005)** *Ilustración de libros infantiles*. Barcelona. Acanto

**Santiesteban Oliva, H.** *Tratado de monstruos. Ontología Teratológica*. México. Plaza y Valdés S.A. de C.V.

**Sendak, M.** (1992) *Donde viven los monstruos*. Ciudad. Alfaguara.

**Setoodeh, R.** (10 de agosto de 2009). Exclusive: A Talk with the «Wild Things» Creators. *Newsweek*. Obtenido de <http://www.newsweek.com/exclusivetalkwildthingscreators91881> [Consultado 4 de junio 2015]

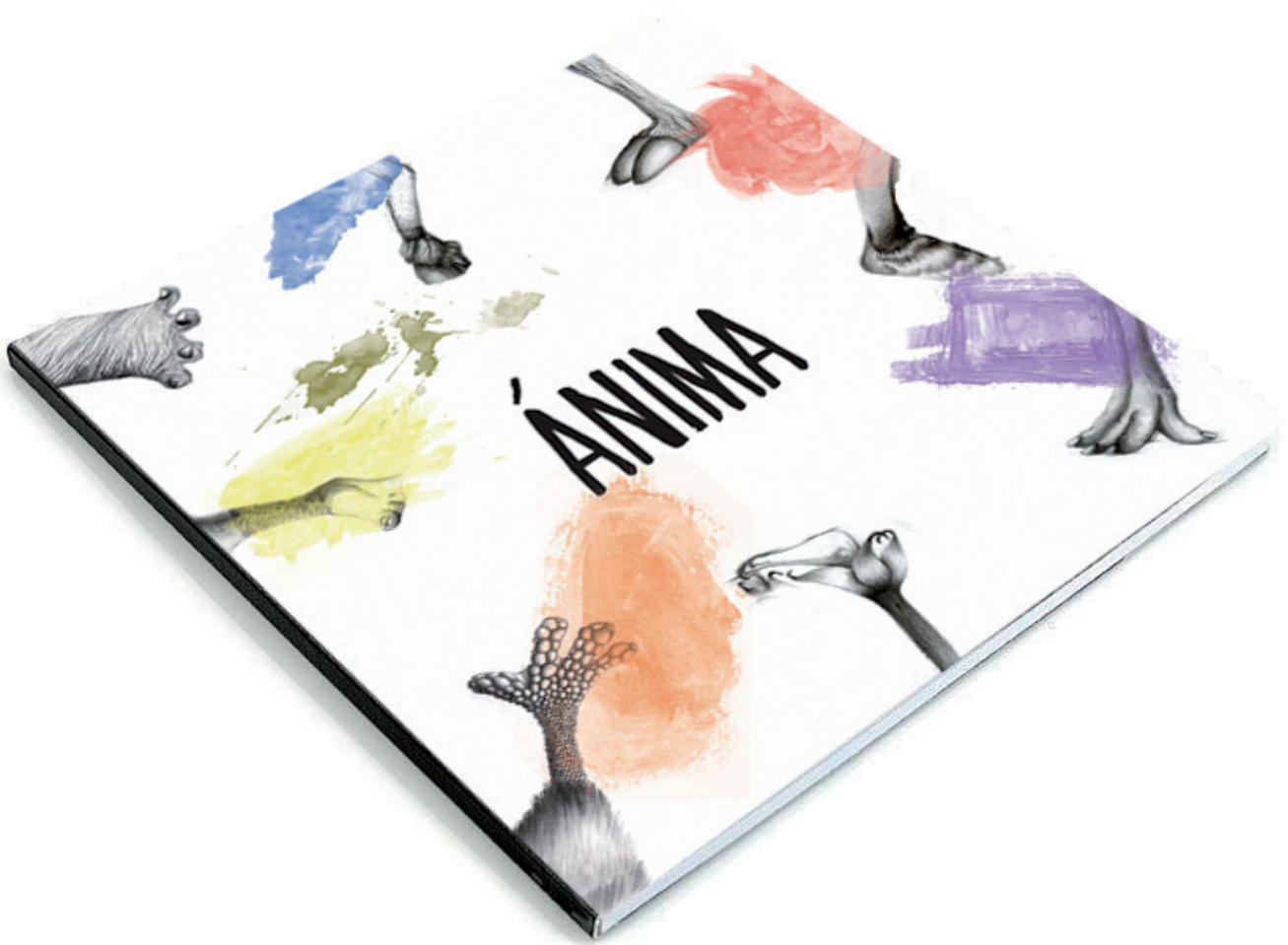
**Sigüenza, C.** (13 de agosto de 2009). Matute: «En los cuentos, lo políticamente correcto ha fastidiado todo». *Estrella Digital*. Obtenido de <http://www.estrelladigital.es/articulo/espanha/matutecuentospoliticamentecorrectohafastidiado-todo/20090813000000050716.html> [Consultado 19 de junio 2015]

**The Jim Henson Company Archives** (10 de junio de 2012) 6/10/1982 – “Glyndebourne Opera– Sendak’s Love of 3 Oranges with Cheryl, Brian and Wendy” Obtenido de <http://www.henson.com/jimsredbook/2012/06/6101982/> [Consultado 20 de junio de 2015]

**Windling, T.** (2011). *World of Froud*. Obtenido de <http://www.worldoffroud.com/about/articles/folklore.php> [Consultado 24 de agosto de 2015]

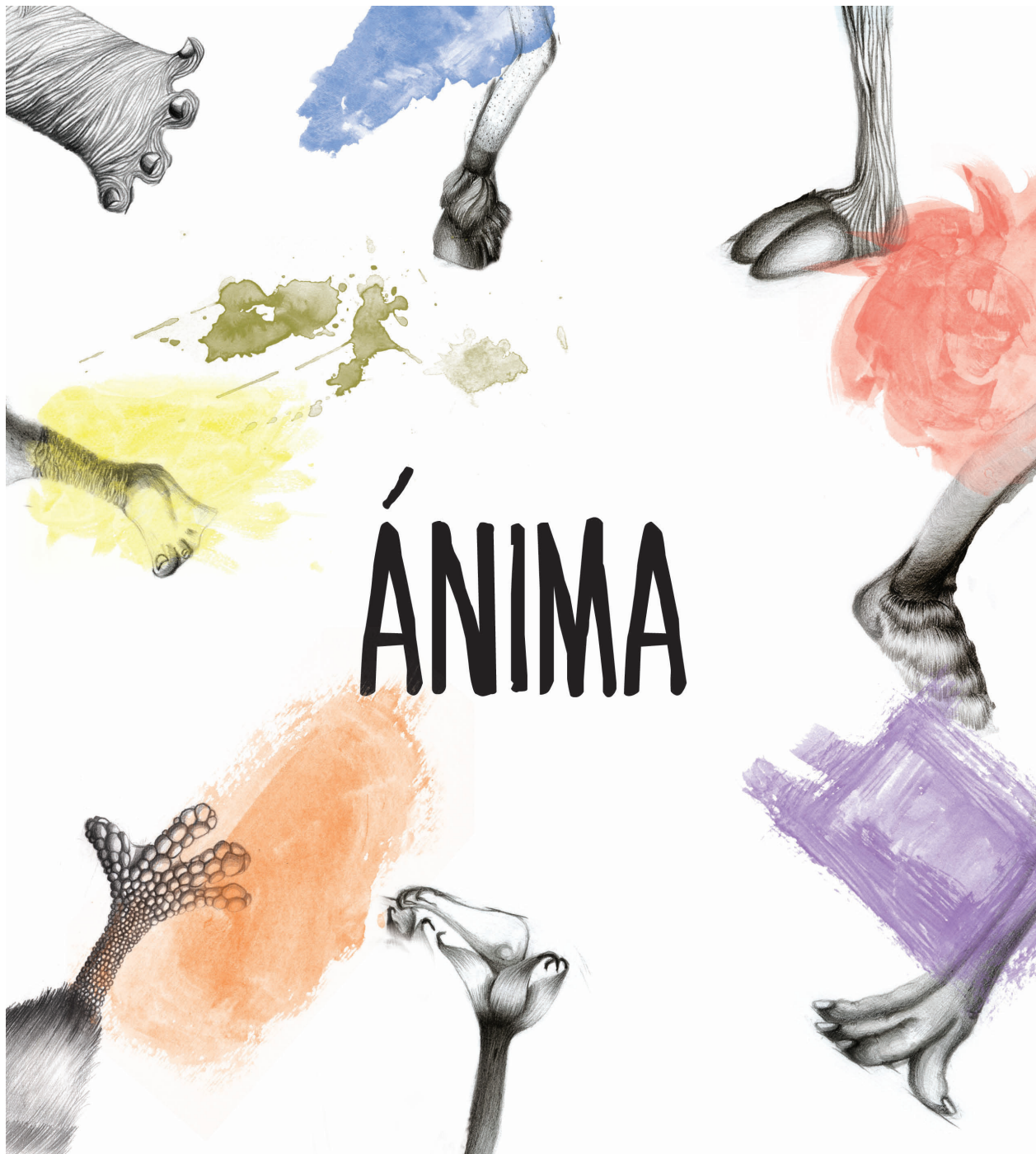


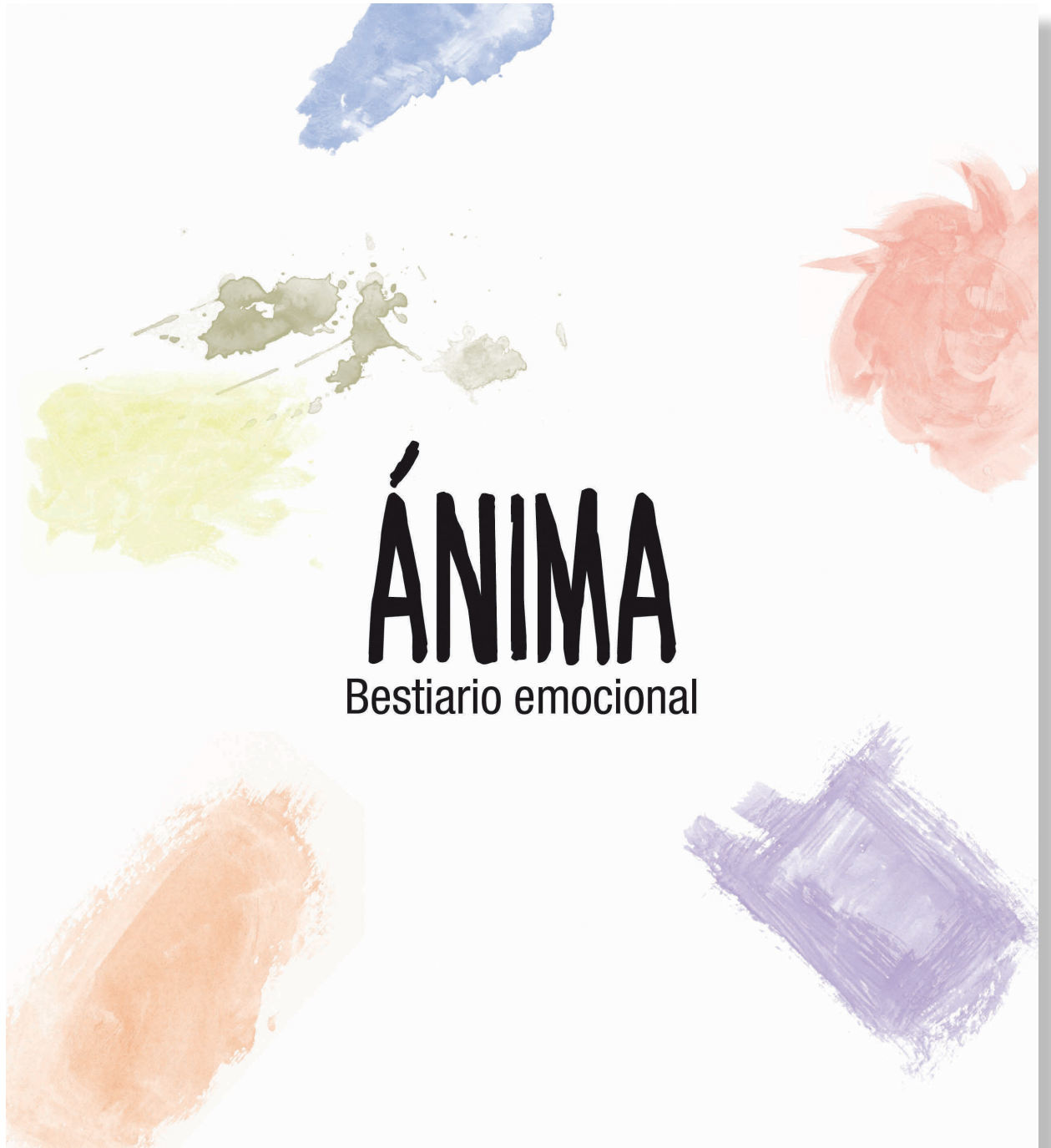
## ANEXO 1











# AVISO PARA VIAJEROS...

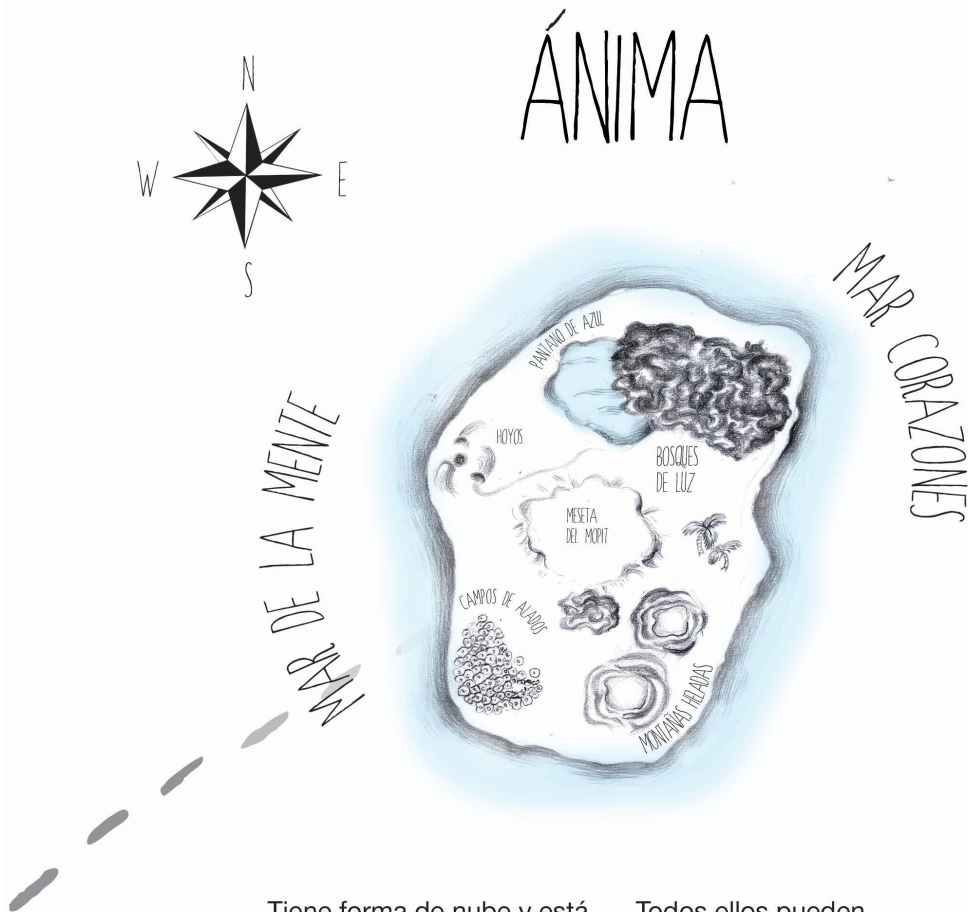
Esto no es un cuento inventado, ni una historia de ficción, es una guía para aventureros para entrar en Ánima y salir airoso. Tú decidirás cómo de importantes son las criaturas que estas a punto de descubrir y tú decidirás lo reales que pueden llegar a ser.

Ánima es una tierra remota, casi inexplorada y cambiante donde cada emoción se convierte en un ser que te acompañará para bien o para mal solo si lo deseas.

Con este bestiario conocerás los monstruos que la habitan y cómo evitarlos o quizás, buscarlos si te atreves, te sorprenderás cómo a pesar de su naturaleza salvaje, domarlos y convivir con ellos es posible.

Hay muchos caminos para llegar, tantos como almas habitan el mundo, es tierra no explorada donde el instinto será tu brújula, síguelo y tendrás el placer de experimentar todos los colores que habitan esta isla maravillosa.





Tiene forma de nube y está bañada por el Mar de la Mente y Mar Corazones; habitada por infinidad de pueblos y especies, tras muchos años de convivencia han encontrado el equilibrio para vivir en paz con los monstruos, tanto los más agradables como los de carácter más complicado.

Todos ellos pueden entrar y salir de Ánima tranquilamente y habitar nuestro mundo pero su habitat natural es Ánima,

Aquí podemos ver un mapa de Ánima y dónde podemos encontrar a los diferentes monstruos de las emociones.

# LIEF

Es un gran coleccionista de objetos que encuentra en cualquier lugar, suelen ser poco importantes y cotidianos pero siempre ocultan una historia o un recuerdo de los que se alimenta.

Desde su nacimiento, esta especie lleva su corazón al descubierto, al principio es blando y sensible al exterior pero con el tiempo su resistencia y dureza va aumentando y su color rojo se vuelve muy intenso y luminoso.

Como aventurero frecuenta muchos sitios y casi siempre suelen salir de la isla para explorar nuevas tierras y experiencias.

No vive en el mismo lugar demasiado tiempo, si se quedan demasiado tiempo, su salud empeora y su corazón comienza a endurecerse hasta convertirse en roca.

Esta especie es solitaria aunque puede llegar a vivir en compañía de otro miembro de su especie.

AMOR



# BREULI

Esta criatura vive en grupo y habitan en lugares frondosos y oscuros.

Posee unas escamas amarillas que se caen si están de buen humor y flotan por el ambiente iluminando todo.

Algunas de ellas entran en la tierra gestando nuevas vidas de breulis aunque no es una especie muy numerosa.

La parte central del cuerpo es luminosa también, puede verse en la oscuridad ya que durante el día es inapreciable.

Son pacíficos e inteligentes, y muy civilizados.

Habitan al norte de Ánima, en los grandes Bosques de Luz, llamados así en honor a ellos debido a que nunca anochece.

ALEGRIA





# GRONT

Es bruto y de aspecto agresivo pero de corazón noble, es fácilmente irascible aunque sus intenciones no suelen ser malas.

Pueden llegar a socializar y civilizarse bastante bien, especialmente con pueblos más pequeños que él, en ellos encuentra comprensión, además de eso, su superioridad de tamaño le obliga a tener especial cuidado y de este modo, controla sus impulsos.

Al enfadarse, su ceño bloquea su visión y sus espinas se erizan, en ese

momento lo único que puede calmarle es el agua, pues aunque no es un animal acuático sí que llega a domar sus instintos.

Cuando llegan a controlarse por completo y se ganan la confianza de un pueblo, pueden llegar a albergar construcciones y ciudades entre su frondoso pelo.

Podemos encontrar a estos monstruos habitando la costa, al este de Ánima, cuando llegan a controlarse suelen vivir con los pequeños pueblos de las Montañas Heladas, al sur de la isla.



# MUSETE

Es un monstruo sabio y pacífico, de pequeño tamaño, le gusta aprender y conocer su entorno y las cosas que lo rodean, esto hace que se haga a veces bastante visible en cualquier entorno, no tiene un lugar específico para vivir.

Su anatomía, está dedicada a hacerle más fácil el estudio y la inspección, por tanto, es un animal terrestre, acuático y volador, puede explorar cualquier medio natural.

Tiene una gran capacidad de adaptación, prueba de ello es que puede cambiar la visión de sus ojos para poder apreciar diferentes cosas.

Su vientre es transparente y deja ver su interior.

Además suelen tener facilidad para comunicarse con muchas especies.

En Ánima hay muchos musetes repartidos por diferentes puntos de la isla.

CURIOSIDAD



# OMI

Es un animal terrestre, algo asustadizo y viven en compañía de otros de su especie.

Cuanto más le miran o más caso se le hace más crece pudiendo llegar a alcanzar unas longitudes increíbles.

Se esconden bien enterrándose en la arena, excavando con su cuerno o bien, enroscándose sobre sí mismo haciéndose una bola.

A las personas sobre todo, les gusta tocarlo por ser muy confortable y suave, aunque él las rehuye, además le dan especial miedo el ruido, las tormentas y los extraños.

Podemos encontrarlos en los llamados Hoyos al noroeste de la isla, uno de los lugares más tranquilos de Ánima, donde el subsuelo está habitado por estos seres, rara vez se dejan ver en la superficie.



# LIRGO

Es un monstruo común pero suele esconderse y se camuflan muy bien debido al pudor que les caracteriza.

Es un ser muy tímido generalmente, las miradas le dan especial rechazo, este monstruo vive oculto entre las flores debido a que a su anatomía está recubierta y es parecida a la de una flor, lo cual hace que se confunda entre ellas.

Estas hojas que recubren su cuerpo pueden esconderlos por completo o por el contrario, descubrirlos.

Precisamente por este modo de camuflaje, son regalados después de ser recogidos junto con otras flores y aparecen dentro de los ramos.

Es así como pasan de estar escondidos, a estar con otros monstruos, aunque no todos los lirgos rehuyen a las demás especies, sí que suelen asentarse sobre los campos de flores de Alados en el sureste de la isla, pero suelen extenderse por el resto también.

VERGÜENZA





# CRAJA

Hay que tener precaución con este monstruo ya que es bastante imprevisible.

Su naturaleza le lleva a observar a todos y siempre está pendiente del resto de monstruos, acechandoles.

Es muy cambiante y tiende a intentar imitar el comportamiento de los demás y sus ganas por ser como el resto aumenta cuanto más conoce de ellos.

Aun así, algunos de ellos evolucionan hasta convertirse en guardianes que observan para la seguridad es así como han superado su complejo de inferioridad.

Llegados a este punto se convierten en seres más sociables y cordiales aunque son solitarios.

Suelen vivir escondidos cerca de agua, como el Pantano de Azul, al noroeste de la isla.

ENVIDIA



# GUMO

Está estrechamente emparentado con el breuli, se puede ver similitudes entre ellos en apariencia y en cualidades.

Su piel está recubierta por gotas suspendidas, cuando su estado de ánimo se vuelve turbio desprende las gotas que flotan en el aire, pueden llegar a formar mares y lagos por ello, además de ser terrestre, es acuático.

El Pantano de Azul que bordea el bosque se debe a una tormenta de gumos, ya que estos viven también en grupo.

Tanto gumos como breulis viven en el mismo lugar, el Bosque de la Luz y pueden llegar a vivir en el mismo grupo para equilibrarse los unos a los otros; en este caso, las tormentas de breulis y gumos a la vez resulta un fenómeno único.

TRISTEZA



# MOPIT

Es un monstruo familiar y sociable con todas las especies, suele estar especialmente cerca de los niños ya que se identifica más con ellos ya que sus sentimientos son más puros.

Se alimenta con las emociones, tanto positivas como negativas que guarda en su bolsa transparente,

En *Ánima*, esta especie suele ser intermediario entre los monstruos.

Además tiene la capacidad de hacer desaparecer los sentimientos negativos y

liberar a sus portadores de ellos, siempre con la intención de ayudar.

También hay algunos mopit que se corrompen, llegando a hacerse ladrones de emociones usándolos en su propio beneficio.

Además, en la parte posterior de su cuello crecen unos frutos que dan a aquel que los toma, las habilidades de experimentar y manejar los sentimientos del resto.

Suelen habitar en el centro de la isla donde hay un asentamiento de mopits.

EMPATIA





