

Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de *visual literacy*

Bringing Life To Illustration & Illustrating The World In Movement Through Visual Literacy

Inma Carpe
M. Susana García Rams

Arthur Brisbane, editor de *The New York Times*, aconsejó hacer uso de la imagen ya que vale más que mil palabras, Fig. 1. Su apreciación extrapolada al contexto del cine de animación nos hace cuestionar a cuántas palabras equivaldrían los cientos de fotogramas que contiene una animación. La ilustración y la animación son expresiones visuales complejas y ricas en matices, donde el espectador personaliza o encarna estados de ánimo y pensamiento de gran valor en la apreciación del arte y el ámbito educativo, desde el cual enfocamos este artículo. Queremos revalorizar cómo la alfabetización visual proporciona en la actualidad, unos fuertes vínculos entre animación e ilustración, por los que se construyen y convergen hacia una narración de historias interactivas, disipando sus fronteras gracias a los nuevos softwares y plataformas digitales. El lenguaje visual de la imagen, fija o en movimiento, nos enseña a ver, a sentir y a re-pensar la realidad, jugando con representaciones cargadas de mensajes y emociones. Gracias a los emergentes Cross-Media, Transmedia y Multiplataforma; junto a libros, juegos y aplicaciones digitales donde, no resulta tan diferente: Ilustrar el mundo animado, como animar el mundo que ilustramos.

"If a picture is worth a thousand words" as Arthur Brisbane, journalist of the *New York Times* said in 1911, Fig.1 How many words would equal the hundreds of frames contained in an animation? Illustration and animation are complex visual expressions, rich in nuances, which have strong links that increasingly intermingle thanks to new technologies and applications that the transmedia world allows. Through visual literacy, with still on moving images, we learn to see, to feel and re-think by playing with images, full of emotions. Thanks to the emerging CrossMedia, Transmedia and Multiplatform; together with books, video games and digital applications; where, it's doesn't seem so different: Illustrating the animated world as animating the world that we illustrate.

Palabras clave: Percepción visual, ilustración, animación, alfabetización visual, educación.

Key words: Visual perception, animation, illustration, visual literacy, education.

Introducción

Desde los principios de la Humanidad el hombre ha dejado constancia de la expresión visual de conceptos y emociones a través de la narración, mucho antes de la invención de la imprenta de Gutenberg o la aparición de plataformas y medios digitales que tanto han divulgado la ilustración y animación.

Partiendo de las pinturas rupestres mesolíticas y neolíticas, pasando por el Arte Mesopotámico, *Estandarte de Ur* S. XXVI a.C. o en el Egipto antiguo, *Libro de Los Muertos*, S. XV a.C., esta necesidad de contar historias visualmente continuó en la Alta y Baja Edad Media: en los códices iluminados o libros ilustrados, para acompañar a los textos. *El libro de Kells*, *El Génesis de Viena* o *La Divina Comedia* de Dante S. XIV, ejemplifican entre otras obras, un gran legado de narraciones ilustradas que contenían un secuenciado temporal implícito, que se correspondería con el actual guión gráfico, conocido en animación como *storyboard*.

Dicha apreciación de la división espacio-temporal es notoria en diversas pinturas como en La Bóveda de la *Capilla Sixtina* (Miguel Ángel, 1512), generando distintas lecturas para cada cuadro y a su vez, un sentido de lienzo como página e historia conjunta, semejante al uso de la narración e ilustración, en los cómics o novelas gráficas actuales, tales como *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2000) o *Arrugas* (Paco Roca, 2007), ambas llevadas a la gran pantalla como películas de animación. Esta transición del formato ilustrado fijo al de acción animada, constituye el objeto de estudio del presente artículo en el que apreciamos y exponemos la alfabetización visual como nexo de unión y raíz de los aspectos comunes que hacen posible su combinación e interrelación en la actualidad.

Los avances tecnológicos han permitido el empleo de la imagen fija y animada para transmitir información visual, constituyendo las bases de la alfabetización visual, una disciplina de la que nacen y de la cual han ido evolucionando hasta nuestros días, con matices propios según el campo de aplicación: como veremos más adelante en relación al contexto educativo y a la comunicación audiovisual. Los cuales trataremos en un primer apartado del artículo junto a las aportaciones que destacamos sobre la percepción visual de Rudolf Arnheim, para el entendimiento y la lectura de imágenes.

Una vez establecidas las bases comunes sobre las que se construyen las imágenes, revisaremos en el siguiente apartado las principales similitudes y diferencias entre algunos artistas nacionales e internacionales que trabajan ambos lenguajes o migran de uno a otro: de la ilustración a la animación. De los españoles: Carlos Porta, imagen del Festival de animación Animac (Lleida) desde 1999, que ha sabido otorgar una seña de identidad al evento en el estilo de imagen y animación. Isidro Ferrer, Premio Nacional de Ilustración y Paula Sanz Caballero, ilustradora de moda que empieza a experimentar, con otro estilo e intención, en el uso de imágenes animadas. Sendos



Fig. 1. La alegría de un niño austriaco tras recibir unos zapatos nuevos durante la Segunda Guerra Mundial

Fig. 2. Ilustración de *La Pequeña ardilla: cuento ilustrado y animado*. 2011



artistas son ejemplos cercanos que nos ayudarán a entender la lógica e interés por las que la ilustración está siendo cada vez más presente en la imagen animada y viceversa.

Tras la selección de autores continuaremos en la última sección de nuestro artículo, con una breve mirada a qué nuevas plataformas digitales facilitan la fusión de la animación e ilustración en el mercado digital. Como cierre, las conclusiones de este recorrido multidisciplinar, en las que planteamos cuestiones sobre nuevas formas de comunicación visual interactiva.

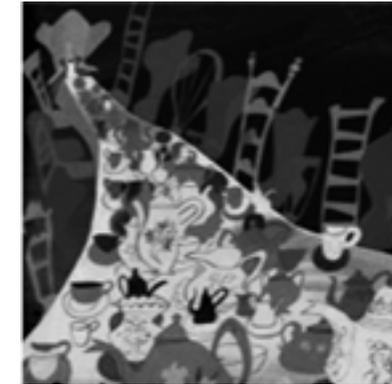
1. Alfabetización visual “Visual literacy” y percepción visual, el poder de leer y comprender imágenes.

En el Animated Learning Lab, centro de enseñanza y producción de animación en Dinamarca, entendemos que la imagen en movimiento une la mente con el cuerpo a través del pensamiento y la percepción sensorial. Nuestro cerebro vendría a ser la cámara que edita la realidad que percibimos en secuencias temporales, mientras que nuestra mente sería el director la que dota de significado basándose en la información extraída por los sentidos. La animación puede ser la expresión artística de unión de la percepción del mundo externo en movimiento, con el mundo interno de la interpretación personal, plasmada en ilustraciones, gráficos, juegos y películas, combinando a la vez ciencia y artes.

Para ello, en primer lugar, es importante entender la manera en que percibimos, tan estudiada por el psicólogo y filósofo Rudolf Arnheim (1904-2007) quien aplicó la Gestalt a las artes visuales. En su obra *Pensamiento visual* (1986) proclama que todo razonamiento proviene de la observación, sin existir separación entre ambas, al igual que no se debiera separar y menospreciar la percepción de la realidad del mundo físico o real. En segundo lugar, cómo respondemos ante esos estímulos externos para crear un significado de la información visual recibida, corresponde al campo de visual literacy. El cual nos instruye en leer imágenes, de tal modo, que podamos comunicarnos y decodificar los mensajes que se transmiten, tanto en un formato fijo como en movimiento.

“La percepción visual dio a los filósofos en pos de la permanencia la prueba del arjé, sustancia del mundo por debajo de la variabilidad de las cosas materiales, “que

Fig. 3. Visual literacy comic. George McBean.



padece los cambios y es el origen del que surgen las cosas particulares y el lugar al que vuelven luego”. La percepción igualmente, ofreció la prueba visible de que todas las cosas se encuentran en un flujo de constante modificación. No se hubiera llegado a ninguna de estas concepciones si los sentidos no fueran lo suficientemente inteligentes como para obtener lo duradero de lo cambiante y percibir lo inmóvil como una fase de la movilidad.”¹

La definición de Visual literacy aún sigue siendo controvertida entre profesionales del mundo audiovisual y lingüístico. El término se atribuyó a John Debes, fundador de la Asociación Internacional de Visual Literacy en 1969. Fig. 3. Desde nuestra perspectiva educativa y creativa, corroboramos las palabras del ilustrador escocés George Mcbean: “visual literacy es lo que entendemos de las imágenes y en este caso, lo que aprendemos de ellas.”²

UNIFEC, desde 1984, ha integrado el trabajo de animadores e ilustradores como George Mcbean, *Oxford Human Rights Festival* (2015) reconociendo su valor educativo en visual literacy para preservar los derechos de los niños, haciéndoles llegar mensajes de salud y derecho a la educación en países en vías de desarrollo. G. Mcbean concibe que el éxito de la comunicación visual está influenciada por el bagaje cultural, puesto que los individuos aportarán su propio entendimiento de la imagen, dependiendo a la vez de su nivel educativo y exposición a los medios de comunicación.

Al igual que UNICEF, encontramos otras organizaciones en áreas de la educación y el cine como vehículo de alfabetización visual, como son: la National Film Board de Canada; festivales de cine como Docu-Perú y en el campo terapéutico, la UPV en colaboración con la Fundación Terapia de Reencuentro y la UNAM, con el *Proyecto Escucharte*, The Animation Therapy en Reino Unido; el hospital Marina Salud de Dénia o el centro de Alzheimer del Hospital de Murcia, con su trabajo *Memorias en silencio*. Todos ellos ejemplifican unos objetivos en común: el uso de las artes para aprender a comunicarnos, educarnos en visual literacy para fomentar la calidad de vida: conocer el mundo a través del arte fijo y en movimiento para encontrar el lugar que uno merece en esta vida.

1 ARNHEIM, RUDOLF. *El pensamiento visual*. Paidós Estética, Barcelona. 1986. P 66

2 MCBEAN GEORGE, *Animation and Visual Literacy*. Vibor Animations Festival. 22-December- 2012.

En la observación de ilustraciones y películas podemos aprender visual literacy, discutiendo con expertos preparados, aspectos técnicos y formales de composición: color, forma, línea, textura, ritmo interno, transiciones, ángulo de cámara etc. La diseñadora Donis A. Dondis (1924-1984) a este respecto en 1973 publicó *La sintaxis de la imagen (A primer of visual literacy)*, que se convirtió en referencia bibliográfica fundamental del campo de la alfabetización visual.

“La alfabetización visual significa una mayor inteligencia visual. Por ello constituye una de las preocupaciones prácticas del educador. Una mayor inteligencia visual implica una comprensión más fácil de todos los significados que asumen las formas visuales. Las decisiones visuales predominan en gran parte de nuestros escrutinios y de nuestras identificaciones, incluso en la lectura. La importancia de este hecho tan simple se ha menospreciado durante demasiado tiempo. La inteligencia visual incrementa el efecto de la inteligencia humana, ensancha el espíritu creativo. Y esto no sólo es una necesidad sino también, por fortuna, una promesa de enriquecimiento humano para el futuro.”³

2. Artistas ilustradores que animan, animadores que ilustran

Como hemos visto visual literacy hace posible que podamos usar un mismo lenguaje entre la animación y la ilustración, pasando de un medio a otro de manera lógica y sin desorden. Sin embargo no podemos olvidar que cada disciplina posee sus particularidades pese a emplear los mismos elementos y principios de creación. Así pues, vemos ilustradores y directores de animación como Dylan White, quien encuentra el ritmo o *timing* junto al diseño, como habilidades específicas que un ilustrador ha de expandir si desea adentrarse en la animación.⁴

Continuaremos a lo largo de esta sección con algunos ilustradores, nacionales e internacionales, provenientes de diversos campos como: la moda, la prensa, el diseño gráfico o la ilustración comercial; para continuar contrastando sus experiencias e interés por la magia de la imagen en movimiento. Por este procedimiento nos acercaremos a comprender qué puntos consideramos comparten con la animación y en qué otros difieren.

El pionero de la animación, ilustrador y dibujante de tiras cómicas, Winsor McCay (1869-1934), experimentó en sus creaciones tanto de imagen fija como en movimiento con el secuenciado de las acciones, los movimientos de cámara, el uso de dibujos/fotogramas clave (*key-frames* en el argot animado) y los ciclos de animación; llegando a producir *Gertie the Dinosaur* (1914) cuya primera proyección fue una puesta en escena interactuando con la audiencia. Es considerada como la primera película animada cuyo personaje poseía una personalidad, que influenciaría a los futuros animadores y estudios de producción como: el de los hermanos Fleisher o Walt Disney, todos ellos excelentes dibujantes e innovadores en la forma de dar el salto desde la imagen dibujada al dibujo animado. Fue en la compañía Disney donde se forjó una gran ilustradora, Mary Blair, quien caracterizó las producciones de la década de los 50, tales como *Alicia en el País de las Maravillas*

(1951) Fig.6, *Peter Pan* (1953) o *La Cenicienta* (1950). Mary Blair marcó un gran estilo que aún sigue influenciando a muchos artistas noveles y animadores, por la sencillez y armonía de sus formas, un exquisito tratamiento del color y sus composiciones dinámicas, en las que la viveza de sus personajes era notoria.

Estos mundos de color y fantasía que nos muestran los trabajos de arte, de concepto e ilustraciones de artistas como Mary Blair influyen considerablemente a su vez en la animación, ya que el poder mismo de cada imagen, de la personalidad de sus creaciones, invitan a los espectadores a una reflexión, a una inmersión en un particular universo imaginario. Esta es la gran premisa compartida de estas dos artes desde el mismo momento de la creación. Tadahiro Uesugi, posee al igual que Mary Blair, una gran sensibilidad en el tratamiento de la luz y color que le llevaron a trabajar e influir en el estilo de la película *Coraline* (Lai-ka, 2009). Uesugi concibe mentalmente las imágenes en movimiento, otro factor y punto de conexión entre ilustración y animación. Podríamos considerarla como una habilidad que muchos creativos poseen, lo cual facilita la transición de trabajar la ilustración como imágenes secuenciales que deben poseer una continuidad.

En el ámbito nacional, Carles Porta e Isidro Ferrer son dos creativos multidisciplinares, versátiles y con una identidad sin embargo poderosa y reconocible en sus trabajos. Ambos han trabajado la imagen fija como diseñadores e ilustradores, al igual que en movimiento.

Carles Porta Ilustrador, animador, innovador y educador es un verdadero alfabetizador visual. Sus estudios gráficos son notables. Forma, dibujo, color y tipografía en movimiento. Ha dado un estilo propio y reconocible a la estética de cada edición del Animac en todo el proyecto visual, incluidos sus *openings* animados. Sus personajes formas en movimiento, cambiantes, ayudados de la música la luz y el color, han constituido una atmosférica experiencia de grafismo audiovisual pleno de sensaciones en teatro para los más pequeños. Aparte de sus películas de animación propiamente dichos como *Francesc lo Valent*, a su opera prima (2001) y vidas ejemplares en 2008. Es su Puck Cinema Caravana el ejemplo más especial y significativo de su labor como potenciador del visual literacy.

Puck enseña películas de animación de esas que no se acostumbran a ver por la tele. Selecciona películas de todas partes del mundo buscando entre el inagotable fondo artístico que ha producido el género a lo largo del tiempo. El menú es variado pero selecto. Está dedicado especialmente al espíritu. El objetivo es despertar la pasión por el cine de animación. O simplemente, recuperar la experiencia del cine de una forma particular. Y disfrutar un instante de una pequeña gran obra audiovisual.⁵

Con un estilo propio está también Isidro Ferrer, poderosamente versátil: diseñador, ilustrador, animador, poeta visual como también le llaman, pero sobretodo y con todo un contador de historias con cada imagen. Entre sus inspiraciones la animación de los maestros checos: “Las animaciones de Europa del Este tenían una expresión vanguardista

3 DONDIS. A. D. *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili. 1992. p.117

4 DYLAN WHITE. Creative Blog, <http://ruralidyll.tumblr.com> (consultado 7-Marzo-2014).

5 Fragmento de la presentación online de la Puck Cinema Caravana http://www.tombscreatus.com/doc/puck_esp.pdf

muy clara, un contenido social muy importante, también, en algunos casos, pedagógico, pero con una maestría impresionante, en las que se cuidaba todo, desde lo musical, al color, a la forma...⁶ Isidro Ferrer siempre tiene en cuenta no solo el mensaje, sino cómo se realiza y cómo se transmite. La exposición interactiva con realidad aumentada, animación 3D, 2D, vídeo y otros contenidos multimedia, *Pensar con las manos*, junto a Pep Carrió, es un claro ejemplo de un proyecto innovador de hibridación de lenguajes y de cómo las nuevas tecnologías pueden fundirse con el mundo sensible e imaginativo de la obra artística física y tradicional e interactuar de otro modo con el espectador.⁷

Paco Roca genial dibujante de cómics o Paula Sanz Caballero, gran ilustradora de moda, han inspirado por su estilo y obra, han inspirado largometrajes de temas de actualidad como el Alzheimer, *Arrugas* (2012) o cortos animados como *La Aguja* (2008).

La idea de contar o transmitir un mensaje es el principal sustento de la creación de ilustraciones y películas animadas cargadas de ironías, denuncias o incluso percepciones personales de una misma realidad. En ilustración, las animaciones suelen ser más sencillas, muy gráficas y en ocasiones algo rígidas o limitadas, si se observan las producciones anteriormente mencionadas. Apreciación que en el mundo animado se hace más visible al trabajar las leyes físicas de peso, gravedad y transformación junto a otros aspectos que desarrolló la compañía Disney bajo los 12 principios de la animación: *The Illusion of Life* (1981). La animación también puede realizarse con fotogramas clave dando la sensación de tosquedad o cierta rigidez que puede funcionar, según el propósito y estilo del proyecto. Artistas gráficas como Becky Bolton y Louise Chappel forman la compañía Good Wives and Warriors, cuyo estilo ha sido llevado a campañas publicitarias como las de Adidas, Swatch o MTV. Ambas ven en la animación una nueva dimensión donde experimentar con la ilustración e instalaciones para exposiciones.⁸

Resumiendo la información descrita, es obvio que los nuevos avances tecnológicos e Internet, están ayudando a experimentar una transición de la ilustración al mundo animado más fácil y económica. Pero aspectos como el diseño de personajes, el estudio del movimiento, los 12 principios de la animación, y la observación, son habilidades que un ilustrador ha de poner en práctica; de igual modo que un animador puede economizar el detalle en la animación, en el tratamiento plástico de una ilustración, tendrá que derivar su atención a los detalles, acabados y considerar el tratado de la tipografía junto a la imagen.

Son cada vez más los ilustradores que exploran sus límites a través de la animación, ya que encuentran un terreno donde ampliar, expandir y jugar con lo imposible. Ante todo es comunicación visual a través de los sentidos.

3. El mundo de las Aplicaciones, Plataformas de interacción y fusión de la ilustración animada.

En esta última sección queremos exponer una serie de ejemplos de plataformas y formatos digitales, que han favorecido la combina-

ción híbrida de distintos medios de comunicación y disciplinas artísticas, creando un universo de infinitas posibilidades experimentales.

En la actualidad con el uso de Internet, los medios de comunicación tradicional como la prensa, televisión y los libros impresos se han digitalizado y han incorporado de manera más asidua animaciones e ilustraciones para atraer a nuevos lectores y consumidores, desde los emoticonos a los anuncios publicitarios. Motivos por los que remarcamos la importancia de aprender visual literacy para un entendimiento y uso correcto de la información.

Las antiguas cartas de papel y tarjetas de felicitación se han transformado en los emails y tarjetas digitales donde se animan ilustraciones. Son un buen ejemplo de esto las tarjetas interactivas desarrolladas por compañías como Blue Mountain, o Hallmark: tarjetas especiales de realidad aumentada. Empresas como Cuentosinteractivos.org, divulgan relatos de ilustraciones y sencillas animaciones para el público infantil. La plataforma LIM ofrece la posibilidad de crear un libro interactivo con fines pedagógicos, compartirlos y descargarlos gratuitamente.

El mercado actual abarca desde cómics, por ejemplo, *Murat* (Motiv, 2014), a cuentos infantiles o novelas gráficas, como *Elige tu propia Aventura*, que aparecieron a finales de los 80 y que aún se pueden encontrar en la web original en inglés *Choose your own Adventure*. El uso del movimiento en todos estos formatos enriquece la experiencia visual del lector.

En el campo de los videojuegos y apps, reside la gran mina de oro donde explorar todas las posibilidades del mundo interactivo. En Animated Learning Lab desarrollamos una filosofía de aprendizaje basada en el juego de Lev Vygotsky (1896-1934). Incorporamos la utilización de apps de dibujo y animación en talleres animados, en los que jugando aprendemos de un modo natural y más efectivo; tal y como sucede cuando somos niños.

Detrás de todos estos formatos, nuevos softwares como *Draco*, de Autodesk Research, estudian la posibilidad de animar ilustraciones, respondiendo a la demanda de creativos que pueden animar texturas visuales. Otro ejemplo muy rico donde se unen lo lúdico, educativo, la ilustración y animación, son los *puzzles-games Amphora*, del estudio indio Moondrop.

A lo largo de este recorrido vemos como las formas artísticas emergen de una necesidad de transmitir información, por medio de pinturas en las paredes, un lienzo, un comic o una película animada. Todas convergen hacia el juego, la interactividad y fusión de formatos, creando nuevas soluciones y alternativas de comunicación visual.

4. Resultados y conclusiones

Tanto la animación como la ilustración son medios que se complementan y conjuntamente constituyen una herramienta de aprendizaje de gran fuerza visual, motivación y eficacia para profe-

6 Coincidiendo con Designblok, la Semana del Diseño y la Moda de Praga, Isidro Ferrer, Premio Nacional de Diseño en España en 2002, inauguró en la capital checa una muestra de sus mejores carteles e ilustraciones hechos durante los últimos cinco años. ISIDRO FERRER: "Los dibujos animados checoslovacos nos educaron visualmente". Radio Praha. Traducción Daniel Ordoñez (15-10-2014 16:02) <http://www.radio.cz/es/rubrica/cultura/isidro-ferrer-los-dibujos-animados-chechoslovacos-nos-educaron-visualmente>

7 Desarrollado por UNIT, EDICIÓN EXPERIMENTAL, un colectivo formado por investigadores de la Facultat de Belles Arts y l'Escola Tècnica Superior de Enginyeria Informàtica de la Universitat Politècnica de València y cuenta con la colaboración de la empresa de comunicación gráfica La Imprenta CG. Se inauguró en la Sala de exposiciones de la Facultad de BBAA, UPV en 2013.

8 Website: <http://www.goodwive-sandwarriors.co.uk/>

sores y alumnos. Las demandas de usuarios en el mercado digital han producido nuevas formas de aprendizaje, como la enseñanza electrónica (*E-learning*).

Las ilustraciones, estáticas o desarrolladas en secuencias como el cómic o novela gráfica, constituyen un medio para desarrollar la imaginación y memoria autobiográfica, convirtiéndose en grandes legados culturales e históricos.

La animación ofrece otra lectura de la ilustración, produciendo por el espectador el movimiento que en un principio, es realizado por éste, al imaginar visualmente las acciones representadas en ese instante secuenciado en el papel.

Para adaptar ilustraciones a producciones audiovisuales y viceversa, han de considerarse los aspectos formales y técnicos específicos de cada medio para una correcta integración.

El uso de animación e ilustración conjuntamente, para ser más eficaces deben entremezclar sus peculiaridades y a la vez poder transgredir sus propias limitaciones aumentando con ello el número de posibilidades a explorar. Ofrecen una gran alternativa en la enseñanza tradicional para incorporar visual literacy en la actualidad, la cual es indispensable para un entendimiento correcto de la información, así como su expresión.

Animación e Ilustración son herramientas formativas y lúdicas de uso terapéutico y divulgativo. Todo ello unido a los avances tecnológicos constituyen germen de nuevas plataformas denominadas CrossMedia, Transmedia, cuya visión holística integra no solo diversas formas artísticas, si no a los espectadores, situándonos ante una nueva manera de concebir la comunicación y aprendizaje visual.

Los resultados enunciados y conclusiones expuestas nos llevan a finalizar nuestro artículo, por un lado: con un llamamiento a los educadores y creativos para promover e investigar qué aspectos sociales y comunicativos mejoran con la aplicación de la narrativa visual en diversos ámbitos laborales. Por el otro, a promover la integración de visual literacy a temprana edad en instituciones educativas, para el desarrollo de una mente crítica preparada para recibir y descartar información, cuando ésta no sea de utilidad.

Con todo, consideramos que si hacemos buen uso de los nuevos avances y adquirimos mayor conciencia en cómo percibimos y comunicamos información, podremos crear un entorno más placentero y tolerante. Animando el pensamiento de ilustraciones, e ilustrando los estados del "ánima", enriqueceremos nuestra vida social e intelectual, despertando con nuevos ojos con los que observar el mundo.

Notas y agradecimientos

Este artículo ha contado con la colaboración de Hanne Pedersen, directora del Animated Learning Lab, George Mc Bean, Paula Sanz Caballero y Alina Constatin con su trabajo de campo y experiencias personales.

Inma Carpe

Licenciada en Bellas Artes, Máster en producción audiovisual. Animadora y profesora de cine del Animated Learning LAB-The Animation Workshop/VIA University College, Dinamarca.

Artista de desarrollo visual, animadora y profesora autónoma, especializada en preproducción y educación. Amplia experiencia en cortos animados y desarrollo visual para diversas editoriales y estudios de animación así como escuelas en Europa y Estados Unidos. Asistente de producción de festivales de cine como Hollyshorts, LALIFF .

M. Susana García Rams

Artista, Dr. en BBAA y Especialista Profesional en Docencia Universitaria por la Universidad Politécnica de Valencia, docente en animación desde 1999 en Grado y Máster. Directora del Máster de Arteterapia, miembro del Máster de Animación y del Grupo de investigación: Animación Arte e Industria y del IDECART. Ha participado en diversos Seminarios, Jornadas y Congresos sobre Arte, Animación, Arteterapia, Cooperación Internacional e Innovación Docente. Participación en Festivales de animación, expuesto obra personal, comisariado exposiciones, y escrito capítulos de libros y artículos de investigación en revistas especializadas.

Bibliografía

- BAMFORD, ANNE: "The Visual Literacy White Paper". Art and Design University of Technology Sydney. [on line] <http://www.vimages.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/visual-literacy-wp.pdf>
- BEDFORD, AURORA. (2014): "Animation for Attention and Comprehension". *Nielsen Norman group journal*. [on line] <http://www.nngroup.com/articles/animation-usability/>
- BORDWELL, DAVID: "Historical poetic of cinema". *Georgia State, Literary Studies* N.3.1989. PDF. [online] http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Cinematic%20Text_no3_1989_369.pdf
- BOUCH, JOE. (2009): "A picture is worth a thousand words". *BJP sych. Advances*. DOI: 10.1192/apt.15.2.81 [on line] <http://apt.rcpsych.org/content/15/2/81.full-text.pdf+html>
- CARTOONS FOR CHILDRENS RIGHTS. [on line] <http://www.unicef.org/crcartoons/>
- CABALLERO, SANZ. PAULA. [on line] http://paulasanzcaballero.com/?page_id=122
- DESOWITZ, BILL. (2009). "Tadahiro Uesugi Talks Coraline Design". *AWN*. [on line] <http://www.awn.com/animationworld/tadahiro-uesugi-talks-coraline-design>
- DONIS, A. DONDIS. (1973). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili .
- GAL, RAZAR; HENDLER, TALMA: "Forking Cinematic Paths to the Self. Neurocinematically Informed Model of Empathy in Motion Pictures". *Research Gate* website. https://www.researchgate.net/profile/Gal_Raz2
- MAINE, SAMMY. (2014): "Is this interactive comic the future of the industry?". *Creative Bloq*. [on line] <http://www.creativebloq.com/comics/interactive-comic-future-industry-61412052>
- MC BEAN, GEORGE. [on line] <http://georgemcbean.com/>
- GONZÁLEZ BLASCO, PABLO; MORETO, GRAZIELA: "Teaching Empathy through Movies: Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education". *Journal of Education and Learning*; Vol. 1, Canada, No. 1; June, 2012.
- LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA. [on line] <http://www.educalim.com/cinico.htm>
- MILLER, GREG. (2014): "Cinematic Cuts Exploit How Your Brain Edits What You See". *Wired Scence*. [on line] <http://www.wired.com/2014/09/cinema-science-film-cuts/>
- MURCH, WALTER. (). *In the blink of an eye*. 2nd Edition. US. Silman James Pr. 2001.
- 148 p. ISBN-10: 1879505622
- PRATT, J., RADULESCU, P.GUO: "It's Alive! Animate motion captures visual attention". *Psychological Science*, R.M., & Abrams, R.A. 21 (2010), 1724-1730.
- P. CHIN, NANCY: "Teaching Critical Reflection Through Narrative Storytelling". *Michigan Journal of Community Service Learning*. University of Rochester Medical Center, US. Summer 2004, pp. 57-63.
- REDOLAR, RIPOLL. DIEGO. (2014): "Neurociencia Cognitiva". *Editorial médica Panamericana*. 855 p. EAN: 9788498354089
- RUBAIT, HABIB. KAZI; CHEVALIER, FANNY; GROSSMAN, TOVI; SHENG DONG, ZHAO; FITZMAURICE, GEORGE. (2014): "Draco: Bringing Life to Illustrations with Kinetic Textures". *Autodesk Research*. [on line] <http://www.autodeskresearch.com/pdf/draco.pdf>
- STEWART, CRAIG. (2014): "Making the move from illustration to animation". *Creative Bloq*. [on line] <http://www.creativebloq.com/animation/making-move-illustration-animation-3147503>
- VANHEMERT, KYLE. (2013): "10 Awesomely Tasteful Animated GIFs". *Wired*. [on line] <http://www.wired.com/2013/09/the-rise-of-subtle-tasteful-and-commissioned-animated-gif-illustrations/>

Videos

- Dartmouth. (2010). TEDxDartmouth-Brian Kennedy: "Visual Literacy: Why We Need It!". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=OefLEpds5Is>
- Edutopia. (2012). "George Lucas on Teaching Visual Literacy and Communications". [on line] https://www.youtube.com/watch?v=GwDXIA_6usl
- Edutopia. (2012). "Martin Scorsese on the Importance of Visual Literacy". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=l90ZluYvHic>
- National Geographic Nederland-Belgie. (2013). Augmented Reality op Rotterdam Centraal-National-Geographic. [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=5QDB7CDD5aA>
- Pole 3D. (2008). "La Aguja". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=aNI0BxfdhpQ>
- Yeah Films. (2011). A128: "A Documentary About Illustration". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=xMGez4DTBU>