

La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado.

Animation in the Illustrations for Children in the Interactive Digital Story. From the Short Film to the Illustrated Book

Adriana Navarro Álvarez
(aka Adriana Baradri)

Con el avance de las nuevas tecnologías y el precedente de los libros *pop up*, las narraciones infantiles amplían sus horizontes gráficos, expresivos y estéticos a través de diferentes medios y dispositivos. Analizaremos la utilización de la animación y la interacción con el usuario en los nuevos formatos de lectura infantil donde, cada vez más frecuentemente, la ilustración y el texto exploran las posibilidades narrativas de las imágenes en movimiento. Para ello, utilizaremos como caso de estudio *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, (William Joyce, 2011) una producción transmedia derivada del cortometraje animado ganador del Oscar en 2012.

With the advancement of new technologies, and the precedent of pop-up books, children's stories extend its graphics, expressive and aesthetic horizons through different means and devices. This article discusses the use of animation and its interaction with the user in the new formats of children's reading where, increasingly often, illustration and text explore the narrative possibilities of moving images. To do this, I will use as a case study *The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore* which is a part of a transmedia production derived from the film version of the animated short film which won the Oscar in 2012.

Palabras clave: Animación, Ilustración, Cuento, Interactividad, Experiencia visual

Key words: Animation, Illustration, Book, Interactivity, Visual experience

1. Introducción

El presente artículo trata sobre la animación en el cuento ilustrado digital, en concreto aquella que utiliza el soporte digital como medio de visualización y la interactividad del lector/usuario como principal eje y motor de la acción narrativa. A través del análisis del proyecto transmedia *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, presentaremos e introduciremos algunos aspectos sobre la imagen animada en el campo de la ilustración contemporánea: la animación interactiva en la era de las aplicaciones digitales. Veremos las principales características, objetivos, usos y recursos de un medio expresivo en constante evolución artística y tecnológica, cada vez más híbrido e interrelacionado, donde los límites entre lo que considerábamos ilustración y animación se difuminan.

Actualmente, cada vez viene siendo más frecuente encontrar libros ilustrados en formato digital debido a la proliferación y el desarrollo de nuevos dispositivos móviles, tales como tablets, teléfonos inteligentes de última generación y ordenadores portátiles. Los nuevos cuentos ilustrados digitales destinados a un público infantil conviven hoy en día con los libros tradicionales en formato papel. Sin embargo, atento a las nuevas tendencias tecnológicas, el mercado editorial traza nuevas estrategias comerciales para aportar un plus de contenido en los productos digitales que marque la diferencia con respecto a los de formato físico.

Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore, es un excelente caso de estudio acerca de cómo un mismo concepto puede tener múltiples variantes narrativas y gráficas. Este ejemplo tan significativo tenía por objeto el reanimar el interés por la lectura en un mundo donde la cultura visual domina las esferas del entretenimiento de masas, a la vez que adopta y asimila otros lenguajes propios del campo audiovisual, concretamente, el de la animación.

Como veremos después, en esta obra transmedia, el componente interactivo es esencial para poder entender el nuevo uso de la animación como medio expresivo que ayuda a comunicar de manera más efectiva algunas imágenes ilustradas en el cuento infantil, donde el componente audiovisual adquiere una gran relevancia para la comprensión de la narración, sobre todo para el público que aún no sabe leer, y por tanto, no comprende el lenguaje escrito.

Finalmente, la utilización de la animación como medio artístico que convive y comparte espacio y formato con las imágenes ilustradas digitales interactivas tiene un doble propósito: en primer lugar, ayudar a la comprensión lectora del lector infantil; a través de la animación podemos subrayar aquellas acciones o claves narrativas otorgándoles una dimensión visual más completa. En segundo lugar, mediante la animación podemos ofrecer variantes infinitas del mismo producto editorial, brindando a los consumidores diferentes propuestas narrativas que ampliarán, por un lado, el deseo de adquirir los diferentes productos derivados de una propuesta original, obteniendo una experiencia lectora completa, y por otro, desarrollar el campo de la experimentación artística

e innovación tecnológica implicada en los diversos complementos y contenidos en las aplicaciones interactivas de libros digitales.

2. Precedentes: el libro de imágenes como experiencia

Tradicionalmente, la animación comercial se ha venido utilizando en la industria del cine, televisión, videojuegos y publicidad. Siendo un medio popular de masas que siempre ha sabido amoldarse a las modas y a las exigencias del público, retoma ahora aquello que fue en sus orígenes: juegos de divertimento de percepción visual, formadas por secuencias de imágenes ilustradas que, según la velocidad que el usuario le otorgase, conseguía dar sensación de movimiento a las mismas.

Si bien los cuentos digitales interactivos son insignia de la ilustración contemporánea, la presencia de las imágenes en los libros destinados al lector infantil poseen una larga tradición que se remonta a al siglo XVI con *Orbis Pictus* de Comenius publicado en 1658.

Los antecedentes de los libros digitales interactivos son los llamados libros pop-up y libros interactivos, los eslabones entre el libro ilustrado tradicional y los nuevos materiales digitales. Veamos a continuación en qué consisten cada uno de ellos. En primer lugar, Los libros pop-up son aquellos que contienen figuras tridimensionales en papel. Son libros con estructuras y mecanismos que poseen efectos de movimiento y profundidad en las imágenes, pudiendo desplegarse y plegarse nuevamente. En segundo lugar, los libros interactivos requieren de la interacción manual del lector para poder mostrar toda la información. Tienen mecanismos que permiten secuenciar la aparición del contenido en una misma página y la posibilidad de profundizar hasta varios niveles o de crear sorpresas o intriga. También suelen tener elementos que se separan del libro para poder “jugar” con ellos sobre el libro o fuera de él. Algunos ejemplos de elementos o mecanismos de los libros interactivos son: pegatinas o adhesivos, solapas, lengüetas interactivas o elementos pop-up. La evolución de los libros pop up y los libros interactivos, así como el desarrollo de las nuevas tecnologías, han dado lugar a la aparición de los libros interactivos digitales. Aunque en ellos aparezcan ilustraciones que indistintamente pueden aparecer en el formato papel, éste incorpora una serie de elementos interactivos y multimedia que lo convierten en un libro enriquecido, a saber:

- Música de fondo, efectos de sonido y cuñas de audio.
- Vídeo digital interactivo, integrado a pantalla completa
- Diapositivas interactivas
- Botones e hipervínculos
- Interacción avanzada del usuario
- Lectura en voz alta y pauta de textos
- Animaciones e infografías

Las propuestas actuales de animación interactiva, esto es, la producida por mediación del usuario, proponen básicamente tres maneras de actuación: la animación que se acciona por la presión de un botón digital, la animación que se activa automáticamente sin mediación del

usuario (como si se tratase de una micro-película) y aquella que, si bien se trata de efectos especiales, (como pasar las páginas del libro, los desplegables del menú) hacen uso de recursos expresivos de la animación.

La animación integrada dentro del contexto del libro ilustrado, permite incorporar nuevos elementos que convierten la lectura en un espacio donde el lector tenga la capacidad de intervenir e interactuar con elementos en la escena, generando nuevas lecturas, y, por tanto, nuevas experiencias que le hagan sumergirse en la historia y conectar con los personajes.

Los libros digitales interactivos se pueden visualizar indistintamente en varios dispositivos como en el ordenador, smartphones y tablets, siendo éstos últimos los formatos idóneos para su visualización. En cuanto a sus propuestas estéticas, éstas dialogan con otras esferas de nuestra cultura contemporánea, como los medios audiovisuales, siendo concretamente la animación un medio que facilita grandes posibilidades plásticas en lo que se refiere a su integración en la ilustración.

Como ya veníamos adelantando anteriormente, en este artículo nos proponemos investigar y explorar el papel de la animación como recurso expresivo desarrollado en los libros ilustrados digitales interactivos, a través del análisis del proyecto transmedia *Los Fantásticos Libros Voladores del señor Morris Lessmore*. La investigación se basa en el análisis de las diferentes posibilidades narrativas y gráficas y formatos de esta obra, en la que se presenta una historia ilustrada y animada con actividades y juegos lúdicos, en la que se pretende que el lector infantil intervenga activamente, realizando los juegos y demás actividades incluidas en la aplicación, tornándose él también creador, al producir una interacción con el objeto. Con ello se pretende que al jugar, el lector adquiera varias competencias y aptitudes en el área de la lectura, la escritura, la música y el collage, entre otras.

En la era digital en la que nos encontramos, todo tipo de información nos llega a través de textos, gráficos, símbolos, imágenes e ilustraciones, a través de multitud de soportes como libros, películas, publicidad, pósters y un largo etcétera. La animación ayudará a entender el lenguaje visual y ampliará el ratio de destinatario concreto, añadiendo más claridad en la comunicación y el conjunto de información.

3. Del cortometraje a sus productos derivados: álbum ilustrado y aplicaciones interactivas

Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore es un proyecto transmedia realizado por William Joyce, compuesto por un cortometraje de animación, un libro ilustrado, una aplicación del libro digital interactivo y una aplicación de realidad aumentada.

Lo que marca la diferencia de *Los fantásticos libros voladores del Señor Morris Lessmore* con respecto a otros libros cuyas historias han inspirado películas, es que fue precisamente el cortometraje de animación lo que supuso el inicio y el arranque del libro ilustrado. El principal rasgo

distintivo entre ambos formatos es que el libro contiene una historia que se puede leer, mientras que en el cortometraje el movimiento animado es el que da vida a la historia, ya que carece de diálogos. Una historia tan poderosa y memorable que fue distinguida con el Oscar al mejor cortometraje el año 2012.

Veamos a continuación de qué trata este relato. El tema principal alrededor del cual gira la trama es el amor por los libros y las historias, protagonizada por Morris Lessmore, que vive en la Nueva Orleans de los años cincuenta. Un día, mientras estaba en el balcón de un hotel escribiendo un libro, es arrastrado por un huracán que lo lleva, junto a su libro, e incluso a toda la ciudad, a un mundo en blanco y negro. Al llegar al lugar, descubre que las páginas del libro que estaba escribiendo se encuentran en blanco. Mientras recorre los alrededores, Morris ve un grupo de libros voladores, los cuales son guiados por una joven. A diferencia del entorno en blanco y negro, tanto la joven como sus libros tienen colores. Morris intenta hacer volar su libro del mismo modo, pero sin éxito. Tras esto, uno de los libros del grupo (en cuyo interior tiene una ilustración de *Humpty Dumpty*) se dirige en dirección a Morris y le hace señales para que lo siga.

El libro lo guía hasta una biblioteca multicolor, que se encuentra repleta de libros voladores. Morris decide vivir en ella, donde se encarga de cuidar a los libros. Un buen día, mientras está remendando un ejemplar viejo y moribundo, *De la Tierra a la Luna*, Morris comienza a leerlo, lo que le otorga una mayor vitalidad al libro. Tras esto, el hombre decide volver a escribir su libro. Con el pasar del tiempo, Morris comienza a regalar libros a los habitantes de los alrededores, que adquieren color al ser leídos.

El hombre, ya anciano, termina de escribir su libro, y decide irse del lugar que durante muchos años había sido su hogar. En la entrada de la misma, un grupo de libros comienza a volar a su alrededor, lo que rejuvenece a Morris. Finalmente, se va volando del lugar junto a aquellos textos, al igual que lo hiciera aquella joven con los globos voladores muchos años atrás. Los libros que permanecen en la biblioteca están apenados por su partida, pero pronto recuperan el ánimo al descubrir que el libro en el que Morris estuvo escribiendo durante toda su vida permanece junto a ellos. Tras esto, aparece una niña en blanco y negro, que se vuelve de color cuando el libro de Morris se posa sobre su brazo. La niña se sienta en la entrada y comienza a leer el libro en compañía de los demás ejemplares de la biblioteca. La historia finaliza mostrando una fotografía de Morris, colgada junto a las de otras personas que vivieron en la biblioteca, incluida la joven que vio el primer día que llegó a aquel lugar.

Curiosamente, durante todo el relato, la nostalgia por la imagen y la palabra impresa llaman la atención cuando la propia naturaleza del producto, a excepción del álbum ilustrado, es que no poseen soporte físico alguno. Como veremos seguidamente, cada versión de esta historia, protagonizada por Mr Lessmore, contiene una serie de aspectos que ha-

cen cada historia única y novedosa en sí misma. Sin embargo, vivenciar el conjunto en su totalidad ofrece un prisma poliédrico en el que se ven reflejadas interesantes variantes partiendo de la misma narración y de los mismos personajes. Aunque cada producto derivado podría funcionar a nivel independiente, para la comprensión y disfrute de este relato, funcionando en paralelo, no es así en el caso de la aplicación de la realidad aumentada, una perpendicular narrativa que necesita del álbum ilustrado para proyectar sobre sus páginas ilustradas las animaciones y demás elementos interactivos.

El proceso creativo de cada producto que conforma el universo animado de *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, se basa prácticamente en el mismo concepto estético y narrativo, pero con algunos elementos diferenciadores, otorgándoles a cada uno de ellos su propia singularidad y autonomía visual (y táctil). Con una estética antigua o *vintage*¹, las ilustraciones de esta obra y la narración “huelen” a papel y el componente táctil de los libros se adivina al darle la vuelta a cada página para encontrarse con una sorpresa interactiva.

En primer lugar, el cortometraje de animación está realizado en tres técnicas diferentes: 3D, 2D y Stop Motion. Los escenarios y algunos *props* se construyeron físicamente en miniatura a escala 1/20, mientras que los diseños y la animación de los personajes están realizados en 3D, exceptuando uno de los personajes principales que fue tratado en animación tradicional 2D (*Humpty Dumpty*). La idea original era que el cortometraje tuviera una duración máxima de siete minutos, pero los artistas se dieron cuenta de que no podían reducirlo a menos de 15 minutos sin “perder todo su impacto emocional”. La combinación de varias técnicas de animación fue una de las claves de un cortometraje que apostaba por la originalidad y el ensamblaje de diferentes lenguajes y recursos expresivos, ya que para los autores pensar en términos de animación por ordenador les parecía demasiado limitado por el tipo de historia que querían contar.

En lo que respecta al álbum de imágenes, la combinación de técnicas mixtas también están presente: acuarela, gouache, tinta y retoque digital conforman el diseño y el color de las imágenes en la versión ilustrada, determinando claramente la multidisciplinaridad en cuanto al uso de técnicas artísticas empleadas, condición necesaria para abordar la práctica de la ilustración en el siglo XXI.

Veamos ahora las que conciernen a las aplicaciones digitales. En estas aplicaciones, el cortometraje y el libro interactivo digital se unen para rendir homenaje al libro ilustrado tradicional, al libro de papel, que paradójicamente rodeado de tecnología se vuelve cada vez más indispensable. Los creadores de esta historia invitan a sus lectores a expandir aún más la experiencia lectora y acompañar a Morris Lessmore en sus aventuras gracias a una aplicación para el Ipad. La interactividad, la banda sonora y los juegos relacionados son algunos de los pilares sobre los que se sustenta el atractivo de este medio. El libro digital interactivo, se apropia de ciertos pasajes o escenas del corto-

1 Adicionalmente, dentro de la línea transmedia y también de la estética retromoderna (que en algún caso nos lleva también a las poéticas *steampunk*), es posible que al lector le interesen los siguientes cortometrajes de animación: *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello*, *Mdme. Tutli-Putli* y *The Tale of How*.

metraje de animación y las combina o entrelaza con otras escenas de imágenes digitales bidimensionales y/o tridimensionales, junto con música, efectos sonoros, voz en off y la posibilidad de integración de textos en varios idiomas. Estas imágenes, de formato panorámico, adoptan la factura del lenguaje cinematográfico con las bandas negras en la parte superior e inferior.

Por último, en el caso de la aplicación de realidad aumentada, las imágenes generadas por ordenador y las imágenes bidimensionales dispuestas en falso 3D, mediante la superposición de diversas capas, brindan a las imágenes una mayor profundidad de campo, si los comparamos con su homónimo, el libro ilustrado. Al visualizar el libro ilustrado a través de la cámara de la tablet, ésta reajusta las imágenes que captura a través del visor y superpone su versión digital encima de las páginas ilustradas, cubriendo, dependiendo de la escena, total o parcialmente la ilustración en formato físico. En estos términos, cada una de estas propuestas animadas y/o ilustradas utilizan y combinan el lenguaje gráfico propio de la ilustración y el movimiento de los personajes y de la cámara, pertenecientes al lenguaje audiovisual, dando lugar a un nuevo concepto de entretenimiento y producto mercantil, que necesitan de la intervención del lector, para que la historia avance en un sentido basado en la experiencia activa del consumidor de imágenes.

4. Conclusiones. El libro digital ilustrado: pasos hacia nuevos paradigmas

En una sociedad cada vez más tecnificada y tecnológica desde finales del siglo XX hasta nuestros días, se inicia una demanda de producción de libros para el entretenimiento, destinado al público infantil, a saber: álbumes ilustrados, pop-ups, cuentos ilustrados y libros interactivos, entre otros. En la actualidad, la literatura dirigida al público infantil se va adaptando a las vicisitudes de las nuevas tecnologías, encaminada hacia exploración del lenguaje que está presente en nuestro día a día: el audiovisual. La confluencia de este lenguaje irrumpe en las imágenes del libro ilustrado, adaptándose a las necesidades de un público que cada vez demanda ser más entretenido por la pantalla.

Sin embargo, la coexistencia de libros ilustrados en papel y libros digitales interactivos contenidos en diferentes formas y medios, no son mutuamente excluyentes, sino que pueden complementarse entre sí, incluso sin perder su singularidad y especificidad. El gran potencial gráfico desarrollado en nuevos dispositivos así como las diferentes variantes narrativas, ofrecen una visión más amplia de nuevos espacios a la ficción al redefinir las estrategias del *storytelling*.

El caso de estudio que hemos analizado en este artículo, *Los fantásticos libros voladores de Mr. Morris Lessmore* no es sólo una expresión de veneración nostálgica de la palabra/imagen impresa, sino también un análisis sagaz del futuro de la literatura y la ficción, así como una confrontación hábil de opciones de visualización y de los lenguajes específicos de diferentes medios. *Los libros voladores del Sr. Morris Lessmore*

Adriana Navarro Álvarez (aka Adriana Baradri)

Doctoranda en Arte: Producción e Investigación, Máster en Producción Artística y Máster en Animación por la Universitat Politècnica de València
Su ópera prima *Via Tango* fue nominada a los Premios Goya 2014 a Mejor Cortometraje de Animación, y seleccionada en más de un centenar de festivales nacionales e internacionales. Ha formado parte del equipo del Festival Hollyshorts (Hollywood, Los Ángeles). Y distribuido cortometrajes de animación valencianos desde CulturArts IVAC (Instituto Valenciano del Audiovisual y la Cinematografía)

es una carta de amor a la imaginación, la literatura y el mundo de las historias y sus posibilidades de representación, con la propia historia y la conjugación con los diferentes medios de comunicación.

El poder de la imagen en movimiento como apoyo educativo a través de dispositivos creados para el entretenimiento y gracias a lenguajes como el cómic, el cine o la publicidad posibilitan distintos niveles de lectura. El libro ilustrado interactivo permite al joven lector una apreciación más completa porque aborda hasta cuatro lenguajes: verbal, visual y auditivo, e incluso la experiencia táctil, creando estímulos que en conjunto narran una historia. Una historia que cuenta cómo los libros cobran vida a través de la animación y las imágenes ilustradas, mediante la utilización del lenguaje cinematográfico. Una nueva experiencia narrativa que no obstante vuelve la mirada a los clásicos, reviviendo las películas mudas y los musicales de M-G-M technicolor. *Los fantásticos libros voladores de Mr. Morris Lessmore* retrata una estética vintage contemporánea, anticuada y vanguardista al mismo tiempo, dotando una perspectiva a la obra basada en nuevas visiones de la naturaleza humana y la sociedad. Es una declaración de amor a la singularidad, la materialidad y la vitalidad de los libros que sólo por la realización en diferentes medios (como una película, app i-Pad, y libro de imágenes) gana en profundidad y complejidad. A través de los minijuegos de la aplicación interactiva se incita al lector a desarrollar la destreza manual y motora, a mejorar su sensibilidad estética y su sentido crítico al explorar la imagen ilustrada en movimiento.

Ahora bien, el uso de herramientas multimedia online, aún tienen mucho que decir, y dejar el poder sustentador de las imágenes a los ilustradores es clave para la incitación de la lectura a edades tempranas, encontrándose aún los libros digitales interactivos en los albores de su desarrollo gráfico y tecnológico.

Bibliografía

BANJOUR, C E CARRANZA, M.: "Abrir el juego en la literatura infantil y juvenil". *Revista imaginaria*, n.0158, 6 de julio de 2003, <http://www.imaginaria.com.ar/15/8/abrir-el-juego.html>
BECK, JERRY (13 de febrero de 2012). «Oscar Focus: Joyce & Oldenburg Talk "Morris Lessmore"». *Cartoon Brew* (en inglés). Consultado el 27 de febrero de 2012. <http://www.cartoonbrew.com/cgi/oscar-focus-morris-lessmore-56327.html>
<http://www.cartoonbrew.com/cgi/oscar-focus-morris-lessmore-56327.html>
BURLINGHAM, C.: *Picturing Childhood: The Evolution of the Illustrated Children's Book*. University of California, California (1997)

FIGUEREIDO, S.: *Animação Interativa*. Instituto Politécnico de Viseu, Portugal. 2012
GALDINO VIEIRA, A.: *Literatura e Linguagens Híbridas: uma análise do livro "A invenção de Hugo Cabret"* III CIELLI Coloquio de Estudos Linguísticos e Literários. Universidade Estadual de Maringá.
GONZÁLEZ, L.: *Modernos álbumes ilustrados: Tampoco leer y aprender a leer son lo que fueron* (2000) <https://www.aceprensa.com/articles/modernos-lbumes-ilustrados/>
<https://www.aceprensa.com/articles/modernos-lbumes-ilustrados/>
<https://www.aceprensa.com/articles/modernos-lbumes-ilustrados/>
MADUREIRA, S.: *A animação como suporte para interacção com o espaço físico*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2012

RODRÍGUEZ, C.: O album narrativo para a infância: os segredos de um encontro de linguagens. Congreso Internacional Lectura. Habana: comité Cubano del IBBY (2009)
SALGADO, D.: *Contributos para a compreensão das imagens (da imagem fixa à imagem movimento) enquanto mediações entre os indivíduos e a realidade*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2015
VVAA. *A experiência do livro ilustrado interativo para a infância*. Confia 2012
VVAA. *A construção da narrativa visual e sua articulação com outras narrativas no álbum infantil ilustrado*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2015