

# LA ANIMACIÓN

La animación confiere movimiento a la imagen, a través de una progresión cuyos tiempos se calculan para generar la ilusión óptica del movimiento. Las imágenes se trabajan de diferentes maneras, en dibujo, pintura, modelado, fotografía, collage, etc.; lo importante es construir una narrativa, similar a la narrativa cinematográfica, pero con mayor libertad para elaborar mundos, personajes y relatos.

Es un medio de representación de ficciones, con varios públicos y temas, conocido como cine de animación. A la vez es una herramienta de creación que puede aplicarse, además del campo de la ficción, a varios campos de la información y comunicación. Hay que destacar su participación en la construcción de materiales multimedia y sitios Web, para ilustrar informaciones, expresar identidades, facilitar diálogos e implicaciones.

Sus inicios formales se deben al francés Émile Reynaud, en 1888. No obstante, ya en el siglo XVII había aparatos que intentaban dar la ilusión del movimiento apoyándose en el fenómeno de la persistencia de la visión. Actualmente, el cine de animación abarca una gran cantidad de recursos y técnicas. Pasó del cortometraje al largometraje, ingresó en fórmulas cinematográficas mixtas y se mostró capaz de desarrollar discursos y estéticas de gran diversidad y complejidad. Es un componente importante de la cultura contemporánea; la ciencia ficción, la película negra y la fantasía son los territorios narrativos preferidos por el público del cine de animación pero sus universos son mucho más numerosos y sorprendentes. Prácticamente, no hay imaginación humana que no haya encontrado en la animación un medio ideal de expresión y comunicación. Finalmente hay que destacar el

uso de la animación en los juegos virtuales.

En la formación actual del diseñador gráfico, la animación es un objeto de aprendizaje de máxima importancia. Implica un nivel de creación donde se conjugan los conocimientos y competencias anteriores, de la ilustración, de la narrativa, del lenguaje audiovisual y del uso de técnicas y programas para la animación. Es el paso de un estudio bidimensional a un resultado tridimensional animado. En la Especialidad de Diseño Gráfico PUCP la animación se enfoca como recurso comunicativo que funciona según los objetivos específicos de los proyectos, entre los cuales se consideran los proyectos de ficción, publicidad, imagen institucional o corporativa, periodismo televisivo o periodismo Web. ■

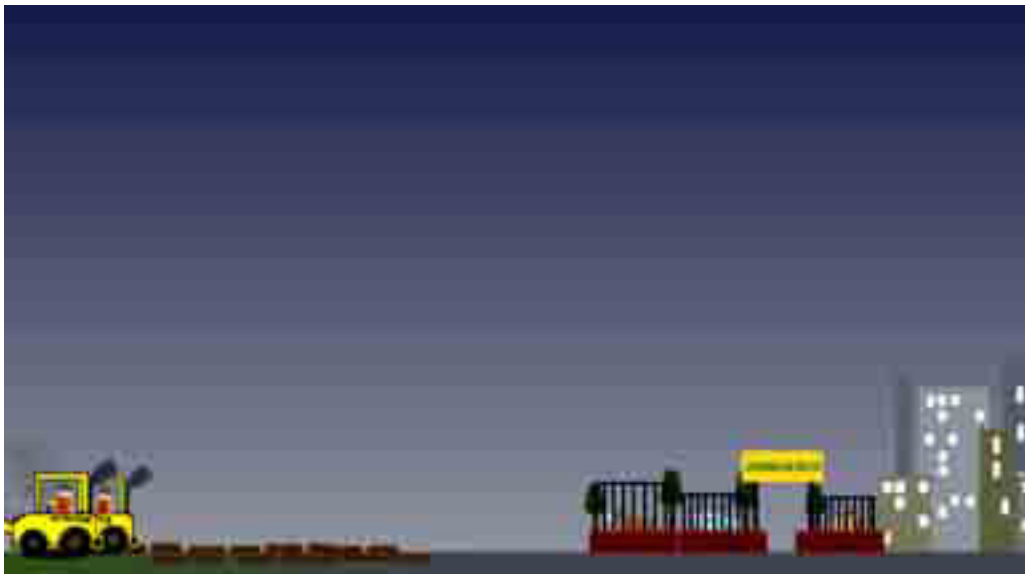
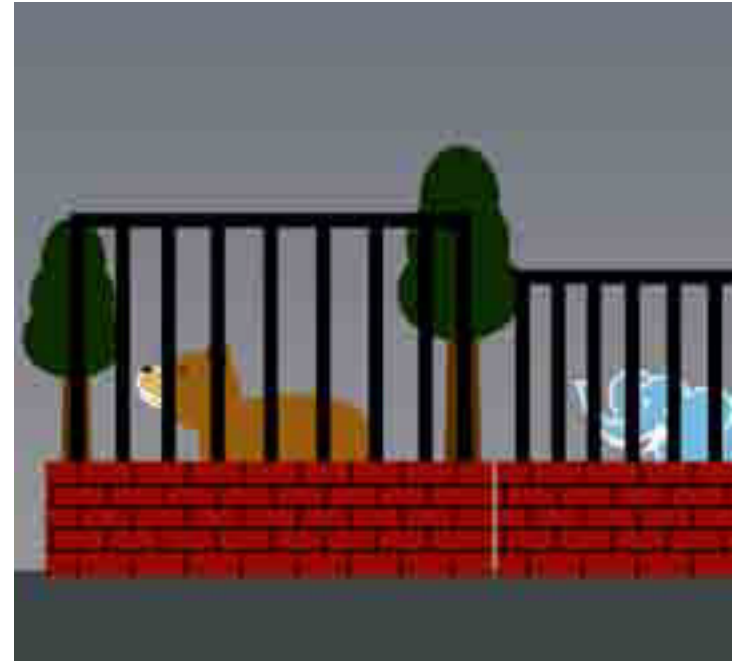




**Vanessa de la Torre**  
**Luis Molina**  
*Pupo en la vida*

---





**Franz Marrufo**  
*Los invasores*









**Ronald Murrugarra**  
**Aldo Vásquez**  
**Kelly Villareal**  
**Hugo Condori**  
*Cholomomia*

---