



## LESSON CONTENT TEMPLATE



Erasmus+

Proyecto fundado por: **Erasmus+ / Key Action 2 - Cooperation for innovation and the exchange of good practices, Knowledge Alliances.**

## 1. Historia y legado de la animación

Tema 1\_ Lección 2

### Historia de la animación

#### Introducción

En esta lección veremos el avance de la animación a través del tiempo, cómo los animadores solían crear animaciones con los medios que poseían, explicando la fotografía y la cinta para entender cómo los mismos comienzos ahora se pueden detectar a través de las técnicas más simples.

#### Objetivos

1. Identificar los diferentes momentos de la animación, desde máquinas de luz hasta la animación moderna.
2. Entender cómo varios dibujos o varias fotografías pueden crear la sensación de movimiento, incluso con las técnicas actuales.
3. Haga un par de ejercicios con el teléfono celular en animaciones.

A través del conocimiento que hemos adquirido:

#### **¿Cómo funcionan las imágenes y qué tan rápido operan para entender el movimiento?**

Las imágenes funcionan como un efecto llamado "sincronización". Este efecto se refiere al espacio que existe entre imágenes que son prácticamente idénticas entre una y otra y la cantidad de tiempo que pasan ante nuestros ojos, a través de la intuición y el análisis nos damos cuenta de que las animaciones no son más que esta unión de imágenes y así podemos reproducirlas.

#### **¿Cuál es el efecto de la animación en el tiempo?**

A través de ejemplos de ciertos períodos podemos entender cómo cada compañía de animación ha hecho diferentes animaciones a través de diferentes narrativas y técnicas, con el fin de entender el contexto de décadas pasadas como la actual, se recomienda explorar cortometrajes de: Disney, Warner Bros, Hannah Barbera y algunos cortometrajes ganadores de Oscar en los últimos 10 años.

#### **¿Qué aplicaciones móviles pueden ayudarnos a entender los movimientos que permitieron descubrir el movimiento generado como parte de lo audiovisual?**

La animación es una rama muy variada del audiovisual, con **Flip a Clip**, podemos enfrentarnos a un universo en el que creamos un personaje o movimiento a través de hojas de papel que están en nuestro teléfono celular, con el fin de generar movimiento y empezar a entender la sincronización.

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es\\_CO&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.vblast.flipaclip&hl=es_CO&gl=US)

<https://apps.apple.com/us/app/flipaclip-create-2d-animation/id1101848914>

<https://flipaclip.uptodown.com/android>

Con **Stop motion studio**, podemos entender que las fotografías con espaciado correcto en el tiempo pueden originar movimientos, que así mismo generan el contenido animado.

[https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es\\_CO&gl=US](https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=es_CO&gl=US)

<https://www.cateater.com/>

<https://stop-motion-studio.uptodown.com/android>

Nota: se pueden buscar aplicaciones similares.

## Imágenes

### 1. Mickey Mouse, Disney



## 2. Bugs Bunny, Warner Brothers.



## 3. Hannah Barbera characters.



### Conclusiones

La animación ha cambiado a lo largo de la historia, así como sus técnicas, pero realmente las etapas iniciales de desarrollo se pueden observar a través de ejercicios con aplicaciones o herramientas tecnológicas simples.