

ANIMACIÓN LOW-COST. LA EXPANSIÓN DE TÉCNICAS MASIVAS DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORES

Sebastián Mañas Valle y Tania Rubio Gómez
Universidad de Málaga (España) y MadiaMarkt (Málaga-España)
sema@uma.es y rubiotania84@gmail.com

La animación audiovisual ha pasado de ser una serie de técnicas dispersas muy exclusivas y profesionalizadas a convertirse en un conjunto digital de recursos de uso frecuente que abarca todo el espectro funcional desde los aficionados a los medios masivos de comunicación.

Este artículo pretende aportar valor a algunos de los recursos tecnológicos de apariencia cotidiana que han potenciado y expandido la animación como medio de expresión multitudinaria. Asimismo, este hecho parece haber sido influido por alguna de sus aplicaciones estrella, como es el caso de los videojuegos o de la aparición e incremento de canales de comunicación social alternativos en Internet (redes, portales, videoblogs,...).

Uno de los principales objetivos de este estudio consiste en la catalogación y posterior categorización de los principales recursos tecnológicos de animación disponibles en este momento, tanto físicos como lógicos (hardware y software). A todo ello le sigue un enorme interés en las posibles contribuciones efectuadas sobre las fórmulas expresivas contemporáneas. Es decir, un análisis de las apariciones, desapariciones y mutaciones de los contenidos y sus formas, de sus funciones y ámbitos interaccionales, comunicacionales y estéticos.

Palabras Clave: Animación Audiovisual – Medios Digitales – Videojuegos – Internet – Efectos Especiales