

**Especial
Admisión 2026**

Funciona como un taller permanente: desde el primer año producen obras

Más y más carreras nuevas: se estrena Cine de Animación

WILHEM KRAUSE

La Universidad Diego Portales acaba de abrir la primera carrera de pregrado de Cine de Animación en Chile, un programa que se distancia de lo clásico al poner el acento en la autoría, la narrativa y la dirección de proyectos. La especialidad integra guión, lenguaje audiovisual, puesta en escena y producción como parte central de la formación, y no como complemento.

Detrás de esta propuesta está Álvaro Ceppi, director de la Escuela de Cine y Animación UDP y creador de series como "Zumbástico Fantástico" y "Puerto Papel": "Su foco está en formar autoría. La base es cinematográfica: guión, montaje, puesta en escena y producción conectados directamente con la práctica animada. Eso permite que el estudiante desarrolle dominio técnico en stop-motion, 2D y 3D, pero también que tenga una mirada creativa más amplia".

Sobre el concepto de cineasta de animación en un mundo donde parece que la IA puede "animar sola",

se explica: "No buscamos solo animadores técnicos. Buscamos gente que conciba mundos, escriba, dirija, investigue y lidere equipos. En un momento en que la automatización avanza, la diferencia está en la creatividad y en la capacidad de levantar un proyecto completo".

La necesidad de integrar guión, cinematografía y producción, dice Ceppi, responde a una carencia real: "La industria chilena tiene talento, pero falta desarrollo narrativo, dirección y formación sólida en modelos de producción. También técnicas como stop-motion o la animación experimental están poco exploradas. Esta carrera apunta justamente a cubrir esas brechas".

El plan de estudios combina teoría cinematográfica con desarrollo de proyectos. ¿Cómo se articula esa mezcla?

"La carrera funciona como un taller permanente. Cada semestre hay asignaturas prácticas, técnicas y teóricas. Desde el primer año los estudiantes producen obras, y ese ejercicio práctico se complejiza semestre a

La idea de la UDP es crear autores para diversas áreas de la industria audiovisual.



Álvaro Ceppi, director de la Escuela de Cine y Animación UDP.

semestre. En ese sentido, la teoría no está separada de la práctica, sino que la alimenta: ver cine, tanto animado como en sus distintas formas, entender su historia y estudiar lenguaje audiovisual incide directamente en

cada ejercicio de animación".

Los estudiantes suelen preguntarse por la empleabilidad. ¿En qué áreas pueden trabajar quienes egresen, más allá de los estudios tradicionales?

"La formación híbrida les permite integrarse a muchos campos donde la animación hoy es parte integral de las comunicaciones y medios: pueden trabajar en videojuegos, realidad virtual y extendida, publicidad, diseño, branding animado, museografía, comunicación científica, simulación y previsualización, efectos visuales, postproducción, plataformas, festivales, educación y entornos institucionales y culturales".

Defina en una frase qué tipo de creador busca formar esta carrera.

"Formamos realizadores capaces de pensar, crear, producir y dirigir obras animadas con visión autoral, dominio técnico y sensibilidad cinematográfica, preparados para un mundo donde la animación es un lenguaje central de la cultura contemporánea y en permanente evolución".