

# Tabla de contenido

<b>Resumen</b>	6
<b>Prefacio: metiendo las manos al río de Heráclito</b>	8
<b>Introducción</b>	12
<b>Inspiración</b>	12
<b>Contexto</b>	13
<b>Brecha de conocimiento</b>	16
<b>Objetivos</b>	17
<b>Hipótesis</b>	18
<b>Alcance y enfoque de la investigación</b>	18
<b>Aproximaciones metodológicas</b>	19
<b>Estructura</b>	23
<b>1 Hacia un laboratorio de animación</b>	24
<b>1.1. Animación, una definición problemática.</b>	24
1.1.1. <i>Acotando la definición del término “animación”</i>	25
1.1.2. <i>Indagación en los orígenes</i>	31
<b>1.2. Tentativas terminológicas</b>	38
1.2.1. <i>Animación expandida como diagnóstico</i>	38
1.2.2. <i>Formulación terminológica</i>	42
1.2.3. <i>Percepción de movimientos.</i>	46
1.2.4. <i>Condiciones y posibilidades de la animación volumétrica</i>	48
1.2.5. <i>Aplicación del método de análisis: Hombre Jaula (Santa, 2012) y Push (Glover, 2017)</i>	90
1.2.6. <i>Evaluación del método de análisis por categorías</i>	98
<b>2 Práctica de laboratorio de animación volumétrica</b>	102
<b>2.1. Generalidades del proceso</b>	102
2.1.1. <i>Ideación</i>	103
2.1.2. <i>Diagnóstico y planificación temporal</i>	103
2.1.3. <i>Prototipado</i>	104
2.1.4. <i>Ajustes</i>	104
2.1.5. <i>Retroalimentación</i>	105
<b>2.2. Incursiones de laboratorio</b>	105
2.2.1. <i>Incursiones disciplinares</i>	106
2.2.2. <i>Cada Persona es un laboratorio</i>	107
2.2.3. <i>Procesos</i>	110
2.2.4. <i>Materiales: plásticos a la luz, a la plástica</i>	113

2.2.5. <i>Los plásticos de este proyecto</i>	117
<b>2.3. Camino a Arandú</b>	118
2.3.1. <i>Antecedentes</i>	119
2.3.2. <i>Primeras aproximaciones</i>	120
2.3.3. <i>Arduinos, fibras ópticas y resinas</i>	123
2.3.4. <i>Escaleras, arcoíris, fuente y cafetera</i>	125
2.3.5. <i>Bloque lenticular de hormigón</i>	129
2.3.6. <i>Ledoscopio</i>	130
2.3.7. <i>Tambor de luz</i>	132
2.3.8. <i>Resultados a la luz del modelo</i>	133
<b>2.4. Dispositivo Arandú</b>	134
2.4.1. <i>Componentes de Arandú</i>	134
2.4.2. <i>Diseño final</i>	138
2.4.3. <i>Particularidades del diseño</i>	140
2.4.4. <i>Posibles aplicaciones en otros campos</i>	141
<b>2.5. El laboratorio itinerante en espiral</b>	142
<b>3 Creación de obra artística: Quisiera que el café me supiera distinto</b>	144
3.1. <b>Descripción de la obra artística</b>	146
3.2. <b>Lo político como consecuencia</b>	148
3.3. <b>Recursividad</b>	150
3.3.1. <i>El Impulso y el flujo</i>	151
3.3.2. <i>Retroalimentación local</i>	152
3.3.3. <i>Retroalimentación gestual</i>	156
3.3.4. <i>Gestos personales</i>	158
3.4. <b>Proceso de desarrollo</b>	161
3.4.1. <i>Preliminares</i>	161
3.4.2. <i>Bocetos</i>	163
3.5. <b>Socialización</b>	165
3.5.1. <i>Espacio expositivo</i>	165
3.5.2. <i>Licencia</i>	167
3.6. <b>Posibilidades futuras</b>	167
<b>4 Conclusiones</b>	168
<b>5 ANEXOS</b>	188