

RESÚMENES

Castellano

Durante gran parte del siglo XX, mientras la animación solo contó su historia, clasificó sus artistas y a lo sumo describió sus técnicas, el cine constituía uno de los más brillantes corpus intelectuales de la historia del arte. Salvo honrosas excepciones, no hubo teoría sobre la animación, y la teoría cinematográfica no la incluyó entre sus casos de estudio, relegándola a un plano totalmente irrelevante. En los últimos años todo esto cambió, porque cambió también la dimensión de lo que entendemos por animación.

Esta nueva teoría, reflexiona sobre el hecho de la expansión de lo animado, dado que ocupa un lugar privilegiado dentro de la producción audiovisual contemporánea. Hoy toca redimensionar un conjunto de saberes y procesos que durante el siglo XX se centró mayoritariamente en un tipo específico de producción y que actualmente involucra a la casi totalidad de la imagen en movimiento producida.

Evidentemente, esto es producto de necesidades sociales, determinantes económicos, condicionantes ideológicos y una posibilidad tecnológica: el cambio que significó a todos los niveles la introducción de las tecnologías digitales.

Así la animación resignificó su papel en este nuevo universo audiovisual, a caballo de las tecnologías digitales. Las formas de hacer animación cambiaron y otras nuevas surgieron. Dentro de esa expansión, la utilización de los saberes propios de la animación en el media art desveló un interesante nuevo paisaje, el de una disciplina siempre dependiente de su artefacto técnico, que logra involucrarse en la confluencia entre arte y tecnología aportando problemáticas y conceptos específicos. A su vez la animación pudo incorporar formas culturales y técnicas propias del ordenador.

Por esto y parafraseando el concepto que en su momento inspiró el de *Expanded Cinema*, proponemos hablar de *Animación Expandida*, refiriéndonos a toda aquella animación que se sale de los preceptos de lo que habitualmente se conoce como animación.

Es esta una tesis teórico-práctica, donde este último elemento sirve como generador de la reflexión teórica a través de un proceso creativo e intelectual que abarca los últimos años. También la práctica experimental es utilizada como caso de estudio para la construcción de una argumentación que propone finalmente una serie de elementos, usos y herramientas que, desde lo general, pretenden sugerir un nuevo horizonte en el campo de la animación como parte del audiovisual actual, y, desde lo particular, analizar la representación del movimiento con bases de datos y narrativas fragmentarias y espaciales.

Valencià

Durant gran part del segle XX, mentre l'animació sol va contar la seva història, va classificar els seus artistes i a tot estirar va descriure les seves tècniques, el cinema constituïa un dels més brillants corpus intel·lectuals de la història de l'art. Excepte excepcions, no va haver teoria sobre l'animació, i la teoria cinematogràfica no la va incloure entre els seus casos d'estudi, relegant-la a un plànol totalment irrellevant. En els últims anys tot això va canviar, perquè va canviar també la dimensió del que entenem per animació.

Aquesta nova teoria, reflexiona sobre el fet de l'expansió de l'animació, atès que ocupa un lloc privilegiat dintre de la producció audiovisual contemporània. Avui toca redimensionar un conjunt de sabers i processos que durant el segle XX es va centrar majoritàriament en un tipus específic de producció i que actualment involucra a la gairebé totalitat de la imatge en moviment produïda.

Evidentment, això és producte de necessitats socials, determinants econòmics, condicionaments ideològics i una possibilitat tecnològica: el canvi que va significar a tots els nivells la introducció de les tecnologies digitals. D'aquesta manera, l'animació va canviar el seu paper, en aquest nou univers audiovisual, a partir de les tecnologies digitals. Les formes de fer animació van canviar i altres noves van sorgir. Dintre d'aquesta expansió, la utilització dels sabers propis de l'animació en el *media-art* va desvetllar un interessant nou paisatge, el d'una disciplina sempre dependent del seu artefacte tècnic, que assoleix involucrar-se en la confluència entre art i tecnologia aportant problemàtiques i conceptes específics. Al seu torn l'animació va poder incorporar formes culturals i tècniques pròpies de l'ordinador.

Per això i parafrasejant el concepte que en el seu moment va inspirar el de *Expanded Cinema*, proposem parlar d'*Animació Expandida*, referint-nos a tota aquella animació que se surt dels preceptes del que habitualment es coneix com animació.

És aquesta una tesi teòric-pràctica, on aquest últim element serveix com generador de la reflexió teòrica a través d'un procés creatiu i intel·lectual que abasta els últims anys. També la pràctica experimental és utilitzada com cas d'estudi per a la construcció d'una argumentació que proposa finalment una sèrie d'elements, usos i eines que, des del general, pretenen suggerir un nou horitzó en el camp de l'animació com part de l'audiovisual actual, i, des del particular, analitzar la representació del moviment amb bases de dades i narratives fragmentàries i espacials.

English

During most of the XXth century, while animation only told its story, classified artists and at most described their techniques, the film built one of the most brilliant intellectual corpus of art history. With few exceptions, there was no animation theory; film theory did not included it in their case studies, relegating animation to a totally irrelevant plane. In recent years all this has changed, because it also changed the dimension of what we understand as animation.

This new theory, reflects on the fact of animate expansion, since it occupies a privileged place within contemporary visual production. Today we have to resize a set of knowledge and processes that in the XXth

century was mostly centered on a specific type of production, which currently involves almost all moving images produced.

Obviously, this is a product of social needs, economic determinants, ideological constraints and technological possibilities: the change that the introduction of digital technologies meant at all levels.

So animation ressignified their role in this new audiovisual universe, using digital technology. The ways of doing animation changed and new ones emerged.

In this expansion, the use of these specific knowledge of animation in the media art unveiled an exciting new landscape: a discipline always dependent on its technical artifact, which achieves to be involved in the convergence of art and technology providing specific concepts and issues. Animation, in turn, could incorporate computer cultural forms and techniques.

For this and paraphrasing the concept that once inspired talking of Expanded Cinema, we propose Expanded Animation, referring to all animation that exceeds the precepts of what is commonly known as animation.

This is a theoretical and practical thesis, where the latter served as generator of theoretical reflection through a creative and intellectual process that lasted the recent years. The experimental practice is used too as a case study for the construction of an argument that finally proposes a series of elements, applications and tools, from the general to suggest a new horizon in the field of animation as part the current audiovisual universe, and from the particular, to analyze the representation of movement that uses databases and fragmentary and spatial narratives.