

# LA ANIMACIÓN EXPANDIDA

REPRESENTACIÓN DEL MOVIMIENTO

EN EL MEDIA-ART Y EL AUDIOVISUAL CONTEMPORÁNEO

TESIS DOCTORAL

MARCELO DEMATEI

DIRECTORA: SARA ÁLVAREZ SARRAT

VALENCIA, OCTUBRE 2015

## ÍNDICE

<b>1- Introducción</b>	<b>9</b>
1.1 Aproximación al concepto de Animación Expandida	11
1.1.1 Animación es un lugar	13
1.1.2 Una justificación para este trabajo	16
1.1.3 Tema	17
1.1.4 Objetivos	18
1.1.5 Hipótesis	19
1.2 Metodología y estructura de la tesis	20
1.3 Marco teórico:	
Definiciones y caracterización de Animación y nuevos medios	25
1.3.1 Buscando una definición instrumental de animación	26
1.3.2 Tecnologías digitales	35
1.4 Los Nuevos campos de la animación- El principio de la Animación Expandida	41
<b>2- Arte + Tecnología + Animación</b>	<b>53</b>
2.1 El <i>Media-Art</i> y las relaciones entre arte y tecnología.	55
2.1.1 El arte tecnológico y la relación con el método científico	57
2.2 La animación y la tecnología. Introducción a Hyperanimation	62
2.3 Animación Expandida- En busca de criterios para un análisis de obras	68

2.3.1 Características de los nuevos medios	68
2.3.2 La base de datos, lugar común	69
2.4 La base de datos y la navegación de un espacio como posibilidades narrativas y de construcción de movimiento	73
2.4.1 Relatos de flujo	
¿Es posible una narración a partir de una base de datos?	73
2.4.2 - Montaje o animación, creación de significado y/o reconstrucción del movimiento	79
2.4.3 - Narrativa a partir de la exploración de un espacio	83
2.5 Conclusiones parciales	85
3- Disección: Representación del movimiento desde las bases de datos y la navegación del espacio. Casos de estudio para narrativas y animación algorítmica	89
3.1 Posibilidades de trabajar la representación del movimiento y la narración utilizando algoritmos y bases de datos.	
Análisis de obras como estudios de caso	91
3.1.1 - Planteo general sobre las operaciones formales en el movimiento, el uso de bases de datos y la participación colectiva	93
3.1.2 - El código como autor/ejecutor	107
3.1.3 - Movimiento algorítmico y de secuencias no-evolutivas	111
3.1.4 – Experimentación personal	129
3.1.5 Espacio, interacción y dispositivo develado.	
Otros ejemplos de experimentación personal	142
3.2 Diseñar para la posibilidad	181
4- <i>Telepresentadora (disección) 2010/12 – Memoria-</i>	
Instalación computarizada con imagen sintética y animación algorítmica	189
4.1 Descripción. Diseccionar para analizar	191
4.2 Concepto. La mirada del presentador de la paleo TV	195
4.3 <i>Found footage</i> , imagen televisiva	201
4.4 Análisis del movimiento del cuerpo televisivo	203
4.5 Videoinstalación	207
4.6 Experimentando movimiento con montaje y animación algorítmica	212

4.7 Imagen de las películas	217
4.8 Conclusiones y perspectivas a partir de <i>Telepresentadora (disección)</i>	228
5- Compulsión. A modo de conclusión	235
5.1 Hacia una redefinición / redimensión de la animación	237
5.1.1 ¿Para qué sirve Animación Expandida?	243
5.1.2 Detrás de la interfaz. Una cultura audiovisual y artística informatizada	249
5.1.3 Un extenso y nuevo paisaje expandido	254
5.2 Coda: La compulsión	262
Bibliografía	265
Resúmenes	275