



El mirador de Deleuze como detonante para repensar los estudios sobre el arte de la animación

Daniel Valle-Gómez

Investigador en formación, Universidad Nacional de Educación a Distancia  

<https://dx.doi.org/10.5209/eiko.90646>

Recibido: 31 de julio de 2023 / Aceptado: 11 de enero de 2024 / Publicado: 1 de enero de 2024

ES Resumen: El presente texto parte del estado actual de la reflexión en torno al arte de la animación y aledaños para proponer un pensamiento anterior a lo visual, un marco desde el que mirar y pensar el objeto artístico animado antes de que podamos profundizar en su complejidad estratigráfica. Ese mirador son las imágenes ofrecidas por el filósofo francés Gilles Deleuze, quien nos desgaja a través de imágenes históricas y estéticas del cine los conceptos constituyentes tanto del arte animado como del pensamiento capaz de pensarlo en toda su envergadura. El quid de la cuestión reside en la lenticularidad de estas imágenes que trazan las líneas de inteligibilidad precisas para articular las relaciones que van desde la percepción y el aparato sensorial hasta la reconducción intersubjetiva. Esto hace que la expresión de la obra vuelva una y otra vez diferente. Y en medio de todo ello está la noción casi inocente del movimiento, puesto que en las artes cinematográficas y de la imagen animada lo que encontramos es puro cambio, devenir, pasar, movimiento, esto es, imágenes en movimiento.

Palabras clave: Animación, cine, estética, filosofía, imagen-movimiento.

ENG Deleuze viewpoint as explosive to rethink studies on the art of animation

ENG Abstract: The present text stems from the current state of reflection on animation as an artform and its adjoining disciplines with the objective of offering a viewpoint prior to the modern visual perspective and a frame from which to observe and apprehend the animated artistic object before thoroughly assessing its stratigraphic complexity. This viewpoint relies on images set by French philosopher Gilles Deleuze, who, through historic and aesthetic cinema images, scrutinises intrinsic concepts both of animation as an artform and the thoughts which explore it as a whole. The crux of the matter resides in the lenticularity of these images, which draw the lines of intelligibility needed to articulate the links between perception and the and the sensorial system til reaching intersubjective rebuilding. This makes the expression of the artform returns once and again in a different way, being of absolute relevance the notion of movement, since what we find in cinematographic art animated image arts, is sheer change, progression, experience, movement, images in motion.

Keywords: Animation, cinema, aesthetics, philosophy, image-movement.

Sumario: 1. Introducción. 2. Estado actual de los estudios en el arte de la animación. 3. Apertura a un mirar diferente I: movimiento en el ensamblaje de Deleuze. 4. Apertura a un mirar diferente II: de la crisis al tiempo. 5. Conclusiones. 6. Fuentes y referencias bibliográficas

Cómo citar: Valle-Gómez, Daniel. "El mirador de Deleuze como detonante para repensar los estudios sobre el arte de la animación". En *Las fronteras de la historia del arte y los estudios visuales. Reflexiones en torno a su objeto de estudio*, editado por Gorka López de Munain. Monográfico temático, *Eikón Imago* 13 (2024), e90646. <https://dx.doi.org/10.5209/eiko.90646>

1. Introducción

Desde el nacimiento del cine, el cine de animación, a pesar de ser anterior al propio cine, ha permanecido marginado y estereotipado en los estudios de la historia del arte y en la teoría del arte. Ahora bien, antes de todo, este arte nace con la conformación de la *techné* animada de la mano del artista e inventor Émile Reynaud durante el año 1888 en París¹. Obras como su *Pauvre pierrot!* escenifican la decadencia y la anormalidad, aspectos que pasan a ser constituyentes del arte de la animación². La *techné* animada se comprende como pura transformación y movilización de lo artificial perteneciente a la realidad natural, pero también a la conceptual. La animación, como técnica, se vale de doce principios que son identificados por Frank Thomas y Ollie Johnston³.

El discurrir del arte animado ha convergido y divergido con la imagen real. Este arte desborda los marcos férreos y se convierte en videoarte, cortometrajes entendidos como un modo de hacer específico, largometrajes, series de televisión, webseries, publicidad, videos musicales y videojuegos. Desde luego, pensarlo nos exige que demos con un artefacto teórico capaz de articular todos sus matices, ramificaciones y formas; pero antes es necesaria una perspectiva, un mirador desde el que pensar el objeto artístico animado. Este es el fin de la investigación, dar con ese lugar en el pensamiento de Gilles Deleuze a pesar de que él mismo no considera a la animación cine, al menos hasta que estudia la animación experimental⁴.

En este texto, es capital la noción de imagen-movimiento de Deleuze que expresa una forma sumamente compleja de movimiento, un arquetipo que llega a tocar un punto crítico, una imagen que habilita para reconocer la crisis visual de todo objeto artístico animado. Se trata de un concepto, este último, desde el que surgen sucesivas ramificaciones y organizaciones, ligadas al mundo y al tiempo, materializadas como obras animadas. Asimismo, las imágenes de Deleuze repiensen y replantean la distinción que actualiza el conocimiento de la obra, dando lugar a la absorción de información que tiene como posibilidades a la notificación sensorial y a la percepción, en cuanto prehensiones en la expresión del movimiento.

A lo largo de estas páginas, se explora el estado actual de la cuestión; desde corrientes que piensan el arte animado hasta estudios que contribuyen a ensanchar su reflexión. Esto lleva a explorar un universo en el que cabe distinguir dos archipiélagos, el que tiene a la revista *Con A de animación* en vanguardia, y otro en el que destacan Berys Gaut y Alan

Cholodenko. A continuación, acercamos los regímenes de imágenes de Deleuze partiendo del movimiento. A la par, el marco teórico de Deleuze permite descubrir la mirada que reconstituye el objeto artístico animado en toda su complejidad y multiplicidad dentro de unas artes cinematográfica y de la imagen animada.

2. Estado actual de los estudios en el arte de la animación

Podríamos afirmar que la reflexión sobre el objeto artístico animado se ha jugado en la frontera entre una perspectiva histórica, una artística y otra teórica sin llegar a producir ni una emancipación de alguna de ellas, ni un cuerpo teórico omniabarcador. Conocer estos trabajos asienta el espacio para recepcionar el cine de Deleuze, que no es una historia del cine ni una teoría, sino ambas. Así pues, hay que comenzar con Giannalberto Bendazzi, que recoge la historia del arte animado hasta el siglo XXI, pero desde el fijismo histórico que se opone a la multiplicidad y dinamismo de Deleuze⁵. Querellas filosóficas aparte, ha habido diversos proyectos teóricos originales. En primer lugar, nos encontramos con el círculo valenciano, que gira en torno al Grupo de Animación UPV de la Universidad Politécnica y la revista *Con A de Animación*. Su producción investigadora recorre aspectos de los procesos artísticos animados, históricos y también teóricos. Este grupo está influenciado por investigaciones precedentes, como las de André Martin, Maureen Furniss o Paul Wells⁶. Ciertamente, los proyectos emprendidos a lo largo de los años muestran una gran diversidad de propuestas pegadas a las obras y alejadas de la construcción de aparatos teóricos.

De la Fuente Marín analiza la dimensión social-objetivada de series de animación extrayendo sus implicaciones culturales y la esfera pública, por ejemplo, esto lo vemos con la serie *(Des)encanto* de Matt Groening⁷. Esta corriente de análisis la encontramos también en trabajos de Gracia Lana, cuyos textos versan sobre las relaciones entre los distintos artefactos artísticos que se quedan en los márgenes: la novela gráfica, el cómic o la animación⁸. Por otro lado, Angélica García Manso y Francisco Javier Tovar Paz son capaces de tramar la tradición mítica, narrativa y religiosa de raíz grecolatina en su continuidad en obras de animación como *Coraline* de Selick y Gaiman, pues los investigadores encuentran en esta obra una continuidad y actualización de los relatos occidentales, orales, escritos y plásticos⁹. Igualmente, hay perspectivas cercanas a la etnografía como la de la artista e historiadora del arte Silvia

¹ Giannalberto Bendazzi, *Cartoons: 110 años de cine de animación* (Madrid: 8^{1/2} eds., 2003), 4-5.

² *Pauvre pierrot!*, dirigido por Émile Reynaud, 1892, <https://www.youtube.com/watch?v=S00VOET3N7I>

³ Frank Thomas y Ollie Johnston, *The Illusion of life: Disney Animation* (USA: Walt Disney Prod., 1984).

⁴ Gilles Deleuze, *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*, trad. Irene Agoff, (Barcelona: Paidós, 2019), 18.

⁵ Bendazzi, *Cartoons*, 5.

⁶ Maureen Furniss, "Introduction to animation studies", en *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics* (USA: Indiana University Press, 2014), 2-12. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm.4>; Paul Wells, *Understanding Animation* (Londres: Routledge, 2002).

⁷ Marta María de la Fuente Marín, "Una princesa, un elfo y un demonio entraron a un bar... claves culturales en la serie de animación *(Des)encanto*", *Con A de Animación*, no. 15 (2022): 82-99. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17894>; *(Des)encanto*, dirigida por Matt Groening, 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=aTtinse4RWQ>

⁸ Julio Gracia Lana, "Jordi Amorós, Equip y las producciones infantiles y juveniles: Mofli, el último koala y despertaferro, el grito del fuego", *Con A de Animación*, no. 13 (2021): 22-43. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15924>

⁹ Angélica García Manso y Francisco Javier Tovar Paz, "Tradición grecolatina y cine de animación: referentes iconográficos e intertextuales en Los mundos de coraline (Coraline, Henry Selick, 2009)", *1616: Anuario de Literatura Comparada*, no.7 (2017):

Carpizo al analizar la obra *Contact* de Novelli, en donde hace una mezcla de la reflexión de la obra de arte recurriendo a la filosofía y a la vivencia personal ante la obra y el artista¹⁰.

Junto a la animación, incluso pudiendo ser él mismo arte animado, está el videoarte. Portillo García y Caballero Gálvez han investigado su dimensión en el circuito artístico entendiéndolo como un elemento dinamizador capaz de reactivar las últimas tendencias del arte¹¹. Los investigadores ponen el acento en algo que es constituyente de la animación y que el videoarte ha asumido como propio, hablamos de la autonomía del artista animado y de la apertura a la experimentación con la novedad inorgánica que el progreso trae, pero sin renunciar a la necesidad de la intencionalidad del artista que dona una actitud artística.

A su vez, cabe apelar al cine como otra forma del teatro que explota en la Antigua Grecia, ya no lo es sólo el teatro de sombras chinescas y la protoanimación del teatro de marionetas. Aquí, por ejemplo, Ariza Gómez y Adién Martínez analizan el vínculo entre el medio audiovisual y el teatro poniendo el foco sobre lo que los actuales elementos digitales y técnicos del audiovisual van retroalimentando a la escena teatral¹². Por otra parte, los estudios actuales sobre animación también miran a los videojuegos, entendiendo a estos como parte de la techné animada. Un ejemplo, que relaciona videojuegos, estética y arquitectura es la investigación de Aliaga Cárceles y Martínez Fernández al estudiar el entorno y paisaje histórico en el videojuego *Assassin's Creed*¹³.

En esta primera muestra se evidencia ya un alejamiento del plano de composición del arte pensado por Deleuze, que recoge la experiencia estética de la realidad¹⁴. Tengamos presente que Deleuze llama con ello a atender a las sensaciones y a que el plano de composición técnico, el propio de la techné animada, y el estético estén relacionándose y variando en una perspectiva histórica que será múltiple y simultánea. Lo que nos hace ver que estos trabajos y los siguientes no cooperan explotando las potencialidades inherentes al pensamiento teórico que Deleuze hace al pensar imágenes. Se trata de saltar la objetividad perseguida y rebasar las ideas mecánicas para mostrar lo que Deleuze llama composición

estética. Es decir, hay que asumir la multiplicidad fuera de toda relación dual objetiva subjetiva.

Más allá de estas propuestas, en el archipiélago anglosajón, Berys Gaut establece la noción de un arte cinemático que incluye a la animación¹⁵. Destaca la idea de distinción artística, un aspecto requerido para cualquier objeto artístico producido. Esta propuesta es criticable si nos atenemos a que Gaut se limita a una actitud analítica que establece distinciones y clasificaciones, pero sin escapar de las categorías preestablecidas. Gaut rehúye la multiplicidad y la creación de una forma nueva de pensamiento. Es más, mientras que Gaut busca establecer criterios y distinciones en la apreciación artística, Deleuze tiene una comprensión fluida y dinámica de los procesos creativos.

Otra figura importante por convertirse en un foco de atracción para organizar la teoría fílmica animada es Karen Beckman en la Universidad de Pennsylvania¹⁶. En líneas generales, su posición parte de una premisa central; a saber, que la estética y la teoría del cine han obviado a la animación. Dentro de este marco reparador que promueve no una revisión y sí un repensar, encontramos al posestructuralista Alan Cholodenko, que mantiene una discusión abierta con el cognitivista Andrew Darley¹⁷. El segundo propone un renacimiento de la teoría animado asumiendo que lo que esta ha hecho hasta el momento no conduce hacia un sistema. Sin embargo, Cholodenko sí concreta una teoría animada basada en la deconstrucción de Derrida, que busca revelar las contradicciones, los supuestos y discursos de poder, negando una verdad final y cerrada¹⁸. Ante esta postura, Deleuze no busca dismantelar las estructuras convencionales del cine para mostrar sus tensiones y problemas, sino que explota su dimensión conceptual. Sin embargo, ambos podrían llegar a convergen en su negativa a las jerarquías.

En cuanto al estudio de la imagen en su relación con la esfera pública, F. R. Contreras muestra cómo la reflexión sobre la imagen nos permite dar con la cuestión de la iconoclasia, entendida como producto del desarraigo visual; al tiempo que tiende puentes con la semiótica¹⁹. Contreras imprime diversas corrientes filosóficas como la teoría crítica y la hermenéutica a los estudios visuales con el fin de liberar

295-307. https://revistas.usal.es/dos/index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/18592; *Coraline*, dirigida por Henry Selick, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=P8lfdvXkhu0>

¹⁰ Silvia Carpizo de Diego, "Todo se conecta, lo real es irreal y lo irreal real: Contact", *Con A de Animación*, no. 8 (2018): 14-20. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9635>; *Contact*, dirigido por Alessandro Novelli, 2017, <https://vimeo.com/320306886>

¹¹ Aurelio del Portillo García y Antonio Caballero Gálvez, "Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española contemporánea", *Revista ICONO 14, Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 12, no. 2 (2014): 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>

¹² Daniel Enrique Ariza Gómez, y Fabián Adién Martínez, "Exploraciones del mundo audiovisual en relación con la escenografía teatral: un recorrido histórico", *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, no. 11 (2017): 82-92. <https://revistasojs.ucaldas.edu.co/index.php/artescenicas/article/view/286>

¹³ José Javier Aliaga Cárceles, y José Martínez Fernández, "La configuración del paisaje urbano en Assassin's Creed", *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual* 12, no. 3 (2022): 1-18. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3736>

¹⁴ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, trad. Thomas Kauf, (Barcelona: Anagrama, 1995), 180-201.

¹⁵ Berys Gaut, "Cinematic Art.", *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 60, no. 4 (2002): 299-312. <https://doi.org/10.1111/1540-6245.00077>; Berys Gaut, *A philosophy of Cinematic Art*, (New York: Cambridge, 2010).

¹⁶ Karen Beckman, "Film Theory's Animated Map", *Framework* 56, no. 2 (2015): 472-491. <https://digitalcommons.wayne.edu/framework/vol56/iss2/12/>

¹⁷ Alan Cholodenko, "Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists", en *Animation Studies* 4 (2009):1-16. <https://acortar.link/nHNzed>; Andrew Darley, "Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation", *Animation: an interdisciplinary journal* 2, no. 1 (2007): 63-76. <https://doi.org/10.1177/1746847706068902>

¹⁸ Cholodenko, "Animation (Theory) as the Poematic...", 1-16.

¹⁹ Fernando R. Contreras Medina, "Una aproximación desde la filosofía de la imagen a la investigación de la iconoclasia", *Revista de Filosofía* 78, (2021): 19-35. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602021000100019>

a las imágenes ante su vivencia e interpretación²⁰. El investigador defiende inaugurar una mirada que no se ruboriza por su subjetividad y que asimila aquellos elementos procedentes de regímenes escópicos y de la cultura visual redimensionando a la imagen más allá de la semiótica. Esta línea de investigación podría acercarse a Deleuze si pensamos el signo como afectos y percepciones, condición necesaria de toda experiencia visual fundante de un régimen escópico, que influya en las prácticas, procesos y en la comprensión del mundo de una cultura visual y siendo susceptible también de una mirada antropológica.

De igual modo, un proyecto que arroja muchas luces y que puede ayudarnos a orientarnos es el trabajo de Rocha Jiménez, quien investiga los estudios visuales sin límites y eludiendo caer en la estética o la semiótica para llegar a una taxonomía cultural de la imagen presente; y desde ahí abordar, en consonancia con De la Fuente, elementos vivos, problemas sociales y culturales actuales que repercuten en la conformación de las imágenes²¹. Por otro lado, Marco Vinicio Herrera Castañeda y Dorian Flores Reyes, recientemente, se han ocupado de pensar el espacio común y a la vez fronterizo entre lo que ellos recogen como estudios culturales y los procesos creativos artísticos, un terreno en el que buscar los puntos que permean las diversas disciplinas de las ciencias sociales, de las ciencias del espíritu y de la creación artística²². Estos autores defienden que se debe impulsar la atención sobre las artes a la hora de estudiar la dimensión cultural humana.

En efecto, desde que Foster asentase la idea del artista como etnógrafo, hemos podido pensar a los artistas con una dimensión más, que mira al proceso de creación y da un paso hacia atrás para recoger sus raíces creativas socioculturales²³. Hoy, Felipe Palma recupera esta línea de investigación para invitarnos a mirar el arte antropológicamente²⁴. Lo hace pensando en la investigación-creación que genera conocimiento desde las creaciones visuales y proponiendo que se abran espacios para el mestizaje metodológico que nos permite expresar lo sensible, lo que envuelve a las sociedades y las creaciones que la representan. En verdad, nuestra lectura de Deleuze también nos obliga a comprender el signo como aquello que afecta a los sentidos provocando la percepción y emoción del observador. Así, hallamos en este marco un texto de Rivera Fellner en el que se plantea una dialéctica de la representación valiéndose de los estudios culturales y una etnografía visual que piensa las imágenes hasta sus últimas consecuencias, hasta la confrontación entre miradas

contemporáneas y la pregunta por los límites de la interpretación²⁵.

Más allá de ese enfoque del presente, según Mieke Bal, el pasado se fragmenta y se vuelve intempestivo, va dando saltos y estableciendo nuevas relaciones atemporales abriendo nuevos procesos y miradas²⁶. Frente a una mirada cerrada en el presentismo, Bal propone el logro de una memoria común, de identidades y de representaciones visuales del pasado pasa abandonar una historia unificada y abrirnos a la multiplicidad contextualizada histórica de las imágenes. Deleuze y Bal coinciden en un enfoque interdisciplinar que les conduce a parajes diferentes, el primero cruza Filosofía, estética y teoría social; el segundo teoría literaria, estudios culturales e historia del arte. Sin embargo, ambos sobreexponen el vaivén de los conceptos y su impronta cultural.

Ante semejante panorama, el rumbo lo señala Stan Brakhage: recuperar la experiencia sensorial y visual, sobrepasar la linealidad narrativa del cine y el arte animado buscando una expresión intuitiva y subjetiva²⁷. El asunto es desbordar la objetividad hacia la mirada individual y la experiencia personal capaz de constituir el objeto artístico animado en su multiplicidad. Y hacerlo sin descuidar que este arte implica el progresivo abandono de la representación visual en favor del concepto, del arte que explora nuevos medios más allá de lo inorgánico²⁸. ¿Cómo?, ahí emerge Deleuze, al sostener que el elemento del plano de inmanencia de la filosofía, un espacio conceptual sin límites ni jerarquías, es el concepto²⁹. Verdaderamente, que los estudios recogidos aborden la reconducción intersubjetiva nos abre al pensamiento rizomático de Deleuze, habida cuenta de que considera que el rizoma conecta "organizaciones de poder, circunstancias relacionadas con las artes, las ciencias [y] las luchas sociales"³⁰. Entendiendo al rizoma de Deleuze como una forma de pensamiento de la multiplicidad, conexión, ausencia de rangos, horizontalidad, flexibilidad, apertura y discusión con el fijismo.

Deleuze, con su teoría de la imagen-movimiento, proporciona el sistema desde el que mirar al arte animado y saltar la objetividad. El investigador trasciende la mera observación y el análisis para participar de la perspectiva deleuziana. De hecho, la imagen-movimiento aplicada al arte de la animación, sin renunciar al papel que Deleuze les da a directores como Hitchcock, desafía las categorías tradicionales de la expresión conceptual artística al desentrañar los elementos visuales del cine. Igualmente, la imagen-movimiento conduce fuera de la objetividad al explorar

²⁰ Fernando R. Contreras Medina, "Elementos de los estudios visuales: un análisis crítico de la mirada desde el esencialismo visual a los regímenes escópicos", *Palabra Clave* 21, no. 4 (2017): 1189-1213. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.4.10>

²¹ Darío Roque Rocha Jiménez, "Taxonomías visuales y líneas de investigación creación desde la cultura visual", *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual* 8, no. 1 (2021): 59-78. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v8.2620>

²² Marco Vinicio Herrera Castañeda y Dorian Flores Reyes, "Procesos creativos artísticos y los estudios culturales", *Liminar. Estudios sociales y humanísticos* XX, no. 2 (2022): 1-13. <https://doi.org/10.29043/liminar.v20i2.907>

²³ Hal Foster, *El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo* (Madrid: Akal, 2001).

²⁴ Felipe Palma Irarrázaval, "La investigación-creación desde la antropología", *Antipoda. Revista de Antropología y Arqueología* 47, (2022): 119-140. doi: <https://doi.org/10.7440/antipoda47.2022.06>

²⁵ Miguel Ángel Rivera Fellner, "Dialéctica de la representación: una invitación teórico-metodológica", *Revista de Antropología y Sociología: Virajes* 23, no. 20 (2021): 252-269. <https://doi.org/10.17151/rasv.2021.23.2.12>

²⁶ Mieke Bal, *Tiempos trastornados: análisis, historias y políticas de la mirada* (Madrid: Akal, 2016).

²⁷ Stan Brakhage, *Por un arte de la visión* (Buenos Aires: Edunref, 2014).

²⁸ Simón Marchán Fiz, *Del arte objetivo al arte de concepto* (Madrid: Akal, 2012).

²⁹ Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, 218.

³⁰ Gilles Deleuze y Félix Guattari, *Mil mesetas*, trad. J. Vázquez Pérez, (Valencia: Pre-textos, 2004), 13.

múltiples capas de los afectos del artista. Aquí reside el papel del animador, que hace de la obra animada una representación tangible de su experiencia individual que se reconduce intersubjetivamente.

3. Apertura a un mirar diferente I: movimiento en el ensamblaje de Deleuze

Necesitamos imágenes para distinguir lo que hay expresando animación, movimiento, cambio y devenir; este es el punto de partida para cualquier análisis del arte de la animación. Las imágenes de Deleuze, sumidas en un plano, son catas, partes seccionadas del movimiento de la obra animada que permiten descubrir información. Con Deleuze, tenemos que hablar de un pensamiento abierto³¹. En los textos y clases que dedica al cine, lo hace como un modo de pensar con el cine. Sus imágenes surgen de un pensamiento puro, lo que las convierte en algo apropiable entre la historia del cine y el estudio visual, que traza nuevas líneas de inteligibilidad que facilitan pensar la animación.

Esta exégesis de Deleuze se aclara si pensamos el cine como un cuerpo viviente que exhala vitalidad. Se trata de una vida que avanza profundizando en la producción de lo complejo que se multiplica. Hablamos de un pensamiento cinematográfico y animado que adelanta a la totalidad del mundo compuesto por las múltiples realidades naturales y culturales, además de posicionar como horizonte a aquello que deviene diferencia, de modo que cada experiencia de los observadores es ya diferente. Deleuze comprende a los observadores también en calidad de personajes filosóficos que atraviesan la duración, siendo lo vivido que dura³².

Justamente, lo que hay en el estrato de lo social-objetivado del observador permanece en el cambio referido al perfeccionamiento apelado por Deleuze³³. En este sentido, esta es una tensión que toma al cine como artefacto funcional debido a la necesidad que tienen los estudios visuales de tener un soporte con el que trabajar el movimiento. En vista de ello, con la imagen-movimiento –un modo de hacer cine hasta la Segunda Guerra Mundial y que todavía puede hacerse–, Deleuze se adentra en «lo que hay» en el cine. Deleuze profundiza en la imagen y encuentra a «lo moviente». Con esta imagen-movimiento, Deleuze se topa con un arte basado en la continuidad espacio-temporal, que es gobernado por la causalidad y la linealidad expresando un modo de verdad³⁴. Luego, Deleuze encuentra unas artes cinematográficas y de la imagen animada posteriores a la segunda guerra mundial en las que lo irracional toma el control y activa la potencia de lo falso. Se gesta así una imagen-tiempo que aborda el tiempo y una representación humana cruda excediendo a la lógica, explorando la subjetividad y las funciones del tiempo³⁵.

Con respecto al primer régimen, el de la imagen-movimiento, existen distintos niveles que acoplamos al pensamiento basal de Richter en *Film Ist Rhythm: Rhythmus 21*, de 1921³⁶. ¿Por qué introducimos esta obra?, esta obra es constituyente del arte animado aun siendo una obra de animación abstracta, lo que podría parecer una negación de la imagen-movimiento de Deleuze. Pero gracias a los principios animados de la techné animada, podemos afirmar que esta obra es imagen-movimiento, aun desafiando las convenciones narrativas y buscando la expresión abstracta y el ritmo visual. Estos principios son: squash & stretch, anticipación, staging, acción directa y pose a pose, acción continuada y superpuesta, aceleración y desaceleración, arcos, acción secundaria, timing, exageración, solid drawing y appeal³⁷. Sus formas geométricas y sus composiciones crean un ritmo como movimiento y podría llegar a considerarse que está explorando de forma incipiente la imagen-tiempo, ya que se centra más en la expresión de la abstracción. Con ello, Richter permite simultáneamente un afianzamiento de la imagen-movimiento al demostrar sus límites e inicia una transición hacia una comprensión nueva del tiempo en el cine, antes de lo que estimaba Deleuze. En suma, por su abstracción, Richter nos ofrece una experiencia estética de la imagen-movimiento esencializada que nos habilita para expresar lo que hay en ella, puesto que actúa como una radiografía de la imagen-movimiento en la que desplegar plásticamente los múltiples sedimentos cinematográficos.

Así pues, en el primer nivel se enmarca el encuadre, el sistema cerrado y sus operaciones³⁸. El encuadre se refiere a la delimitación visual en la pantalla; el sistema cerrado es un concepto que Deleuze emplea para describir la unidad autocontenida de la imagen, que implica su coherencia interna en el encuadre en el que todos sus elementos se relacionan, y las operaciones son las acciones específicas que se suceden en el encuadre como parte de la narrativa o composición visual. En el segundo nivel, está el plano y los movimientos que se desatan atendiendo a la bidireccionalidad del conjunto a las partes: del todo y los cambios. Deleuze examina cómo los planos específicos contribuyen a la construcción de la narrativa y la experiencia visual, que implica considerar la relación de lo que hay en el plano y cómo esto afecta la percepción del observador. En lo que se refiere al movimiento de las partes, todo y los cambios, Deleuze analiza cómo los elementos individuales, sean personajes, formas, objetos, etc., se mueven y cambian en el plano contribuyendo a la narrativa y a lo visual. Al mismo tiempo, son imagen-movimiento: el corte móvil y el tiempo, además de los movimientos propios de Richter. Finalmente, con el tercer nivel entra en juego el montaje y la composición³⁹. Para Deleuze, el montaje se centra en la relación entre

³¹ David Lapoujade, *Los Movimientos aberrantes*, trad. Pablo Ires, (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2016), 63s.

³² Deleuze y Guattari, *¿Qué es la filosofía?*, 132-133.

³³ Lapoujade, *Los Movimientos aberrantes*, 233.

³⁴ Gilles Deleuze, *Conversaciones*, trad. José Luis Pardo, (Valencia: Pre-Textos, 2014), 111-112.

³⁵ Deleuze, *Conversaciones*, 111-112.

³⁶ *Film Ist Rhythm: Rhythmus 21*, dirigido por Hans Richter, agosto de 2020, <https://www.youtube.com/watch?v=239pHUy0FGc>. (Estrenado en 1921).

³⁷ Thomas, y Johnston, *The Illusion of life: Disney Animation*.

³⁸ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 27-86.

³⁹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 27-86.

diferentes planos afectando a la narrativa y creando significados, mientras que la composición es la organización visual en la pantalla de planos individuales o montados.

A su vez, la relación que se da entre estos tres niveles es dinámica, es decir, un nuevo circuito, un continuo de circulación que conlleva contener o suponer a los otros sin jerarquías⁴⁰. Deleuze estructura el problema de manera rizomática, ya que comprende que el “rizoma o multiplicidad no se deja codificar”⁴¹. Aparte, debido a la radicalización del movimiento en los niveles, la posibilidad de atomización muestra una tendencia a lo cerrado imperfecto e inefectivo⁴². La fragmentación da paso a juegos de conjuntos que se agrupan preservando su singularidad y potencial de significado. Conque las materias, entendidas como singularidades que traman moléculas y dan paso a estratos que capturan lo que acontece, ensayan la configuración de un sistema cerrado que fracasa al permanecer abierto a la comunicación con otros⁴³. Para más inri, la materia de Richter es un proceso dinámico en términos de flujo, intensidad, afectos y multiplicidad.

Igualmente, Deleuze aprecia el plano cinematográfico como elemento determinista activo que actúa en movimiento y fija a este en los sistemas cerrados. La clave es un movimiento coperteneciente al todo disgregador abierto y a una duración, ya que enuncia un cambio transversal o un nuevo juego de la duración que deviene diferente. El quid de la cuestión es comprender esta duración como representación de una serie de instantes que varían también espacialmente. Por lo que el movimiento “es relación entre partes, y es afección del todo”⁴⁴. Deleuze actualiza la distinción bergsoniana de una duración superior y otra inferior pasando a defender su comunicación⁴⁵.

Deleuze toma de Bergson una noción de movimiento que cae bajo la multiplicidad y que se torna constituyente de sus tesis sobre el cine⁴⁶. Este movimiento se aleja del imaginario de la película como sucesión de imágenes estáticas y asimila las tesis bergsonianas sobre la duración y el cambio constante, abriendo el problema a la naturaleza del tiempo y del movimiento cinematográficos. La duración pasa a mostrarse como experiencia efectiva que permanece, aunque en un imborrable cambio⁴⁷. De hecho, si leemos *Diferencia y repetición* de Deleuze, el movimiento es proceso de diferenciación firme, cambio y transformación⁴⁸. De modo que Deleuze idea su imagen-movimiento asumiendo un cine animado que capta y representa la experiencia temporal mediante la imagen. Está adoptando la duración

como naturaleza del tiempo, desterrando la sucesión de instantes, puesto que las imágenes en movimiento dejan ver el transcurrir de lo que acontece⁴⁹. Incluyendo que los acontecimientos singulares emanan desde la repetición representando instantes de una diferencia intensa que resulta novedad y cambio⁵⁰.

Ahora bien, si pensamos en la techné animada vemos que el principio de los arcos representa naturalmente la síntesis del movimiento configurando la actividad del animador y manifestándose como forma física de la duración; debido a que este principio es la trayectoria curva del movimiento que asienta a la animación como algo orgánico⁵¹. Por su parte, el principio del timing se refiere a la cantidad de fotogramas o tiempo dedicado a cada acción en una animación concreta, esto es, que un movimiento rápido precisa de menos frames que uno lento⁵². Y si ya vemos que los arcos arraigan en las tesis de Deleuze, el timing da un paso más, ya que aglutina el paso del puro movimiento a la imagen, al tiempo que el animador ejecuta sentientemente sus instintos a través de personajes o de la abstracción plástica y organiza el movimiento para dar paso a un pensamiento. Por tanto, aquí reside la relación fundamental entre el movimiento de Deleuze y el arte animado que toma a la imagen-movimiento como su nodo clave al capturar el movimiento mediante la representación concreta y la continuidad.

Mas, con lo que hay en la imagen-movimiento, no sólo partimos de expresar movimiento en sí, sino que estamos necesariamente incardinados en una perspectiva del acontecimiento y de la multiplicidad en un ámbito caótico que tiende a fugarse. No obstante, esta huida es una persecución sobre una geografía profundamente histórica. En particular, escribe Deleuze que el movimiento “sólo es de rigor si expresa algo que está aconteciendo, un cambio en un todo”⁵³. Es un cambio que necesita pasar a través de modificaciones relativas a los componentes de la obra y que queda polarizado en un estado que lo mantiene en la frontera entre el todo abierto y los sistemas concretos⁵⁴.

Conviene subrayar que el movimiento, devenido plano cinematográfico expresa transformación que se conecta con las partes y con el todo⁵⁵. Deleuze sostiene que el plano tiene dos extremos; a saber, el que afecta a lo micro, a los componentes haciéndoles variar, y uno que interpela al todo cuya duración cambia por completo. Esto es lo que hace del plano el nodo entre el encuadre y el montaje. En estos cambios provocados por el plano, el movimiento

⁴⁰ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 52-53.

⁴¹ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 14.

⁴² Deleuze, *La imagen-movimiento*, 33.

⁴³ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 33; Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 48.

⁴⁴ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 36.

⁴⁵ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 244.

⁴⁶ Gilles Deleuze, *El bergsonismo*, trad. Pablo Ires, (Buenos Aires: Cactus, 2017), 40-43.

⁴⁷ Deleuze, *El bergsonismo*, 33-45; 70-85.

⁴⁸ Gilles Deleuze, *Diferencia y repetición*, trad. M.ª Silvia Delpy (Buenos Aires: Amorrortu, 2002).

⁴⁹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 144; 152.

⁵⁰ Deleuze, *Diferencia y repetición*.

⁵¹ Richard Williams, *The animator's survival kit*, (London: Faber and faber, 2009), 49.

⁵² Williams, *The animator's*, 88.

⁵³ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 37.

⁵⁴ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 36-39.

⁵⁵ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 36-38.

en sí mismo es lo que se fragmenta y reunifica, es lo que deviene descomposición o recomposición⁵⁶. Deleuze habla de componer y descomponer sistemas, subsistemas y conjuntos en el cuadro determinado de un sistema falsamente cerrado; el mismo que contiene aquello que compone la imagen. Para ello, Deleuze expresa un cuadro físico, en unas ocasiones ligado a lo espacial, en otras, a las partes sistemáticas.

Ante esta disposición, si pensamos en el cineasta Vértov que dibuja Deleuze y su “actitud montadora” –referida al montaje–, se muestra un modo de sentar relaciones basado en la expresión más veraz posible de lo real⁵⁷. Como puede verse, el Fischinger de *An Optical Poem* y el Vértov de Deleuze expresan el conjunto de imágenes motivadas por las relaciones en sí mismas⁵⁸. Estas son imágenes móviles que varían por su mismidad o imágenes que establecen relaciones filiales entre sí. De forma que lo real de Fischinger es expresado en la negación de una subjetividad privilegiada estática, es decir, un sujeto racional cerrado, que Deleuze retrata como una visión terrestre sólida, un ojo humano limitado e inmóvil, descompuesto y aislado⁵⁹.

Con todo, para el Vértov de Deleuze, la cámara es el otro ojo, el ojo propio de la percepción no-humana⁶⁰ que, cuando adopta una conciencia revolucionaria y asalta la objetividad, ocasiona la distinción entre observadores y animadores; debido a que al trasladarse al arte animado se disuelve en una dialéctica de la mirada que compromete la interpretación de los dos grupos humanos. El animador es diferente de otros artistas, pues su mirada compartimenta la relación espacio-tiempo de un modo genuino, que le permite su manipulación completa. Además, su actitud específica es movimiento en sí mismo. Su ojo es especular por oposición al de Vértov, que obliga a adoptar una forma de pensamiento rizomático que lo comprende como multiplicidad, como lo que está más allá de la dicotomía sujeto objeto; en tanto en cuanto es lo que revela los pulsos y determinaciones sin relación con ese binomio⁶¹. Si el director busca superar la subjetividad, en el animador esto es algo integral al transformar la realidad yendo más allá de las limitaciones del cine. Desde la otra cara, el observador es quien subjetiva el objeto artístico, es quien consolida la experiencia estética apreciando la belleza de la obra determinado por sus circunstancias y por sus intercesores.

Una vez que comprendemos este ojo, tenemos que acudir a aquello que da cobertura a las

imágenes. Efectivamente, al plano de inmanencia de Deleuze, un concepto que representa una superficie sin jerarquías ni limitaciones, pura coexistencia en igualdad de condiciones, base para crear multiplicidades y nuevas conexiones entre ideas, rompiendo con lo establecido y generando la emergencia creativa⁶². Lapoujade explica que el plano de inmanencia es un modo de aprehender lo físico que nos notifica la Tierra por sus movimientos, lo que se produce con mayor cociente de autonomía en el momento previo a la emergencia distributiva, organizativa u ordenadora temporalmente⁶³. En concreto, señala Amanda Núñez que el problema versa sobre la necesidad de lo nuevo que exige un movimiento, pero un movimiento transdisciplinar, es decir, no sólo ciencia, filosofía, también nuevas formas de expresar algo, por ejemplo, el modo en que Deleuze despliega conceptos pensando con el cine⁶⁴. La gran derivada de todo esto es que Deleuze nos permite pensar el arte animado y abrirnos a «pensar con» el cine y la imagen animada gracias a la religación de la imagen-movimiento al plano de inmanencia.

Precisamente, ahora se puede hablar de percepción –deleuziana–, una percepción que es igual a las imágenes que no son percibidas por nadie⁶⁵. Nos enfrentamos a un sistema inmersivo sin animales humanos concretos que lo experimenten y que sin duda es imagen en movimiento. Para Deleuze, cada imagen-movimiento es percepción de la suma de movimientos impuestos. Así, cada cosa es imagen-movimiento que aprehende sus relaciones con los movimientos emergentes y recibidos. ¿Qué genera todo ello en el cine? Deleuze responde señalando que el cine desborda y supera a la “percepción natural subjetiva”⁶⁶ obligado por su necesidad de restaurar el encuadre. Con todo, las artes cinematográficas y animadas establecen un circuito continuo de información, que atraviesa tanto a la percepción total objetiva como a la percepción parcial subjetiva que se reconduce a una «subjetividad unicentra»⁶⁷. Y es en la referencia al centro indeterminado que la imagen-movimiento deviene imagen-percepción, la primera variedad de imagen-movimiento⁶⁸. Por consiguiente, la percepción deleuziana ocupa a la imagen-movimiento obligando a centrar la curiosidad.

Igualmente, prosigue Deleuze señalando que la percepción es una de las superficies de la brecha –distancia y diferencia o *écart*– y que la otra es la acción⁶⁹. Con ello, en la referencia imagen-céntrica de este multiverso de imágenes y movimiento, la imagen concreta que ocupa la centralidad provoca

⁵⁶ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 39.

⁵⁷ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 39-40.

⁵⁸ *An Optical Poem*, dirigido por Oskar Fischinger, noviembre de 2017, https://www.youtube.com/watch?v=_kTbt07DZZA. (Estrenado en 1938); *Энтузиазм (Симфония Донбаса) (Enthusiasm)*, dirigida por Dziga Vértov, octubre de 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=vUlnm2dC6Ug>. (Estrenada en 1931).

⁵⁹ Gilles Deleuze, *Cine I: Bergson y las imágenes*, trad. Equipo Editorial Cactus, (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2014), 224-225.

⁶⁰ Deleuze, *Cine I*, 222-226.

⁶¹ Deleuze y Guattari, *Mil mesetas*, 13-14.

⁶² Deleuze, *Diferencia y repetición*.

⁶³ Lapoujade, *Los Movimientos aberrantes*, 195.

⁶⁴ Amanda Núñez, *Gilles Deleuze: una estética del espacio para una ontología menor*, (Madrid: Arena libros, 2019), 52.

⁶⁵ Gilles Deleuze, *Cine II: Los signos del movimiento y el tiempo*, trad. Pablo Ires & Sebastián Puente, (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2018), 78-79.

⁶⁶ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 98.

⁶⁷ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 97-100.

⁶⁸ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 97-99.

⁶⁹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 97-98.

una atracción que va moldeando, curvando, ese particular universo. Seguidamente, esto conforma un horizonte mundano y la imagen-percepción va deviniendo imagen-acción⁷⁰. Según Deleuze, la acción es reacción del centro indeterminado, pero con un desacoplamiento temporal.

Consecuentemente, las cosas reales son recepcionadas mundana y pragmáticamente, en tanto en cuanto que entiende que son simultáneamente rizomáticas⁷¹. Hablamos de un juego, en la distancia, entre lo virtual de las cosas que afectan al animal humano y lo disposicional que hay en el mundo humano. Esto disposicional es la distancia que varía entre lo que es posible e imposible de acción que yo puedo ejercer frente a lo virtual. Algo que Deleuze comprende como campo de posibilidades frente a lo actual que resulta lo efectivo o presente⁷². El asunto es aquello que tiene la posibilidad e imposibilidad de hacer algo en relación con la elongación o reducción de la distancia que toma, por lo que afirma Deleuze que el “mismo fenómeno de desviación se expresa, pues, en términos de tiempo en mi acción y en términos de espacio en mi percepción”⁷³. Lo cierto es que es con este punto desde donde deviene la imagen-acción que postula Deleuze. Un juego de acción virtual de la «cosa real-animal humano» y los procedimientos de acción de su realidad natural, ejecutiva, efectiva –cuerpo, conciencia corporal, lo táctil– sobre las cosas reales. Luego, afirma Deleuze, es “el segundo aspecto material de la subjetividad”⁷⁴. Y prosigue Deleuze señalando algo fundamental al afirmar que, si el movimiento se vincula a los cuerpos sustantivos por la percepción, entonces, de la misma forma, la acción establece relaciones entre movimiento y actos⁷⁵.

A juicio de Deleuze, todas estas observaciones se relacionan con la ocupación de la afección, con la tercera variedad de imagen-movimiento; a saber, la imagen-afección⁷⁶. Esta labor se debe a que aquello que ocupa al *écart*, de modo controlado y que nunca lo excede, es la afección que emerge en el sujeto, en el punto central de la indeterminación. Dicho con otras palabras, en la relación experimental entre sujeto y objeto. Aquí el tiempo se expande persiguiendo la comunicación de la intensidad afectiva. En animación, Wilfred Jackson en *The Old Mill*, de 1933, anticipa la imagen-afección al hacer un uso de los elementos más allá de su acción concreta, generando respuestas emocionales en el observador. El ambiente y la transmutación de los eventos en emociones, unido a la conversión de lo atmosférico en sensaciones, dona imágenes que evocan estados afectivos.

Cinematográficamente, podemos pensar todas estas imágenes con Landreth en la obra animada *Ryan*, de 2004⁷⁷. En esta pieza animada, la experiencia estética del observador se expresa como centro indeterminado que cohesiona y organiza a las imágenes-percepción, imágenes-acción e imágenes-afección, ya que las tres se suceden en la obra al construir el autor diferentes niveles narrativos y plásticos que se dan simultáneamente. Así, Landreth articula plenamente la descomposición y recomposición de la curiosidad en esta taxonomía de imágenes. El director muestra que estos nuevos conceptos tienen la facultad de hacer efectivos diferentes momentos que exigen voluntad por parte de los observadores y que exigen aprender esforzadamente.

Volviendo a la imagen-movimiento, es el momento de llevarnos hasta su frontera interior, un límite que según Deleuze ocupa el pensamiento de Hitchcock⁷⁸. Este director desarrolla las relaciones en su acción cinematográfica, haciendo una filosofía aplicada del problema de las relaciones, concepto que expresa movimiento. El director parte de las relaciones junto con la confección de la imagen mental y de “el postulado”⁷⁹, un axioma desde el que desarrollar las relaciones que componen la obra en una diferencia natural, que es una incoherencia tendencialmente autónoma de imagen y acción. Análogamente, las relaciones padecen su particular desterritorialización que las lleva a experimentar cambios provocados por sus componentes, llegando incluso a su suspensión o supresión, a equilibrios y desequilibrios⁸⁰. Al parecer de Deleuze, “Hitchcock introduce la imagen mental en el cine. Es decir: hace de la relación el objeto de una imagen, que no sólo se añade a las imágenes-percepción, acción y afección, sino que las encuadra y transforma”⁸¹.

4. Apertura a un mirar diferente II: de la crisis al tiempo

Con Hitchcock surgen figuras de pensamiento, un concepto que expresa un movimiento que relaciona a animadores y observadores. Este es un concepto conjuntivo, puesto que agrupa en conjuntos al resto de conceptos para hacerlos transitar en la relación bajo la forma de conceptos regidos por el titular de las imágenes. Esta imagen mira a un objeto pensable que queda fuera del sujeto, objetivando de este modo a las relaciones, actos, símbolos, emociones o sentimientos hasta devenir nuevas relaciones distinguibles de otras imágenes⁸². Lo cierto es que este devenir debe entenderse absolutamente en términos deleuzianos, lo que significa que lo individual en permanente cambio deviene diferencia, de manera

⁷⁰ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 97-98.

⁷¹ Deleuze, *Mil mesetas*, 26.

⁷² Deleuze, *Diferencia y repetición*, 132-136; 140; 158-167.

⁷³ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 99.

⁷⁴ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 99.

⁷⁵ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 99.

⁷⁶ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 99-101.

⁷⁷ *Ryan*, dirigido por Chris Landreth, 2004, <https://www.nfb.ca/film/ryan/>

⁷⁸ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 279s; *Recuerda*, dirigida por Alfred Hitchcock, febrero 2013, <https://acortar.link/tsSf6J>, (estrenada en 1945).

⁷⁹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 282.

⁸⁰ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 282-283.

⁸¹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 283.

⁸² Deleuze, *La imagen-movimiento*, 277.

que devenir es un proceso de conexiones en la multiplicidad y no la fijación de algo estático⁸³.

Si bien con este concepto de relación se produce lo que vamos a llamar «la paradoja Hitchcock». Sus construcciones subjetivas necesitan asimilarse a la cultura en que se engendran y son necesariamente reconducidas al otro. Las relaciones necesitan entrar en crisis con la historia, la cultura, la política o la filosofía: con la comunidad. Vemos así la relación directa con el estado de la cuestión y, de acuerdo con Deleuze, la crisis histórica es una disyuntiva que abarca a la conciencia y a las circunstancias expresándose en el cine. Consecutivamente, surge un cine posbélico que atestigua la crisis y que simultáneamente procede a reconfigurar la percepción y representación de lo visual.

He aquí que ahora tenemos que hablar de una imagen-relación que simula una ilusión, una falsa consumación de las otras imágenes y que es “un cuestionamiento de la naturaleza y estatuto de todas ellas [...] toda la imagen-movimiento quedaría cuestionada, por la ruptura de vínculos sensorio-motores en tal o cual personaje”⁸⁴. Con ello, para Deleuze, se produciría “la crisis de la imagen tradicional en el cine”⁸⁵. Estamos ante una crisis que supera la dimensión ontológica al entrar en quiebras y transformaciones a través del arte, la literatura o nuevos modos de hacer arte animado. Con esta apertura, el azar toma partido en los acontecimientos para culminar la ejecución de lo dispersivo en las relaciones entre conceptos, dado que se produce una forma de «vagabundeo».

A su vez, para Deleuze, todo ello conduce a la emergencia de los tópicos como pilar de carga de los conjuntos⁸⁶. Por cuanto las imágenes se vuelven tópicos cuando quedan al amparo de la potencia de lo falso, “un desfase de la acción y de la palabra”⁸⁷. No obstante, este también es un concepto que conduce, peligrosamente, al estancamiento o quietud⁸⁸. Este es un concepto importante porque expresa movimiento y aporta estabilidad, pero es un movimiento que está frenando y deshaciendo las relaciones, ya que está gobernado por el principio animado de la desaceleración⁸⁹. En consecuencia, este camino, dirigido a la pausa, sufre la explosión de la imagen-mental, debido a que conduce los conceptos a su unidad y a la falta de relaciones. Anticipando con ello que se añade, en el imaginario colectivo, el concepto destructor de “complot”⁹⁰. En el fondo, es un concepto que implica la ruptura de las relaciones y de la comunidad animal humana.

En síntesis, “estos son, pues, los cinco caracteres aparentes de la nueva imagen: la situación dispersiva, los vínculos deliberadamente débiles, la formavagabundeo, la toma de conciencia de los tópicos, la denuncia del complot”⁹¹. Con Deleuze, estos caracteres son notas que devienen la crisis, pero de la crisis surge la novedad de un modo diferente, puesto que permanece la latencia de una tendencia a reorganizar «lo que hay» y por lo que devenir nuevas relaciones⁹². Si esto es así, según Deleuze se produciría una mutación que alumbraría una nueva imagen mental, que podría superar la dependencia relacional para ser plenamente sustancia, por tanto, es una imagen pensada y pensante⁹³. Deleuze da muestra de donde sitúa los límites del movimiento al considerar que la imagen pensante podría estar allende el movimiento⁹⁴. Consideramos que se trata de la obra animada *The Tell-Tale Heart*, realizada en 1953 por Ted Parmelee, en donde la evolución de la mente del narrador y su obsesión con el ojo penetra en la psique. Su introspección revela gradualmente una exploración del tiempo subjetivo, mientras que la percepción distorsionada y la paranoia muestran la multiplicidad de imágenes que contiene refractando en la mente.

Ahora podemos incidir en que la imagen experimenta una atracción anestésica en forma de caída en “el estado de tópico”⁹⁵. Con el tópico se suspende el movimiento y emerge la tendencia a la quietud. Por ende, la imagen queda incardinada en un encadenamiento sensoriomotriz en el que desempeña la organización de lo que se muestra filtrado y gobernado por el tópico; “civilización del tópico” escribe Deleuze⁹⁶. Aquí, atisbamos una cultura de poder, en la medida en que los tópicos son relaciones de poder que hacen sujetos y alejan la tendencia a la autonomía, pero esto sigue siendo una cultura. Consideramos que las relaciones de poder totalizantes, establecidas desde los tópicos, se presentan como relaciones infecciosas, asesinas, relaciones que implican llegar a poner fin al movimiento. En frente, está la latencia proveniente de aquellos conceptos que hemos ido siguiendo y que, debido a la *techné* animada, dan paso a una confrontación por romper el tópico. Esta es una lucha que, si se pierde, pone fin al movimiento y sienta la perpetuación tiránica del tópico⁹⁷. Y resultado de todo este gran movimiento autodestructor es un volver diferente de las imágenes⁹⁸.

Deleuze esboza cómo se produce un circuito de relaciones que, con el inicio de cada lapso visual, acontecido por una crisis, hace tabula rasa para

⁸³ Deleuze, *Diferencia y repetición*, 79-80.

⁸⁴ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 286.

⁸⁵ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 286.

⁸⁶ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 290.

⁸⁷ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 297.

⁸⁸ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 289-291.

⁸⁹ Thomas, y Johnston, *The Illusion of life: Disney Animation*.

⁹⁰ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 292.

⁹¹ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 292.

⁹² Deleuze, *La imagen-movimiento*, 298.

⁹³ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 298-299.

⁹⁴ Deleuze, *La imagen-movimiento*, 299.

⁹⁵ Guilles Deleuze, *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*, trad. Irene Agoff, (Barcelona: Paidós, 1987), 36.

⁹⁶ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 36.

⁹⁷ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 37.

⁹⁸ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 40-46.

emprender el acceso a nueva información⁹⁹. Nos habla de un volver que siempre deviene diferencia y novedad. Aclara y destaca Deleuze que la descripción de estas imágenes se muestra como una actualización. Se trataría de una imagen en relación con lo actual, imagen que relega la idea deleuziana de movimiento en favor de la imagen virtual constituyendo un circuito¹⁰⁰. De ahí que en el «punto cero» de la imagen virtual, «recuerdo», esté una verdad que guarda la posibilidad de movimiento. Aquí, lo que vuelve son elementos cinematográficos previos con una transformación significativa, enfoques diferentes que afectan a las artes cinematográficas y de la imagen animada. Hablamos, por ejemplo, de la obra *Un dimanche de Gazouilly* de Vladislav Starévich. En ella, la acción toma el espacio y el tiempo de manera convencional, pero ahora el cuerpo asume su materialidad y afectividad. Particularmente, supone la irrupción del artista animado Jan Švankmajer, quien desafía la convencionalidad material de los cuerpos transformando los significados y desarticulando la estabilidad de la memoria corporal anterior.

No en balde, es dentro de este camino que en las imágenes-recuerdo se sucede otra subjetividad u otro sentido de ella, que permanecía latente. De modo que “en la imagen-movimiento: [la imagen-recuerdo] surge en cuanto hay una variación entre un movimiento recibido y un movimiento ejecutado, entre una acción y una reacción, entre una excitación y una respuesta, entre una imagen-percepción y una imagen-acción”¹⁰¹. Conque, para Deleuze, la afección constituye el adentro de la primera subjetividad sin completar hasta que es la imagen-recuerdo la que descuellos devolviendo a los animales humanos a la notificación en un nuevo ciclo. A la par, los conceptos vibrantes, que están aferrados a la subjetividad, adquieren un sentido temporal, cultural y anímico, mediante el análisis que el artista de la animación, el animador, lleva a cabo al diseccionar minuciosa y cuidadosamente el movimiento.

Ahora, hay que traer a colación la imagen-sueño, debido a que estamos ya en el circuito extremo en constante fuga, el que es resbaladizo y difuso, el que se vale de vagos ecos ópticos o sonoros¹⁰². Precisamente, la imagen-sueño dota al movimiento de las relaciones con la tendencia autonómica más clara del arte animado y del artista de la animación. En particular, la función práctica animada de la filosofía reconoce en ella subconjuntos de notas devenidas en imagen animada de lo imposible. Vemos que todo el proceso imaginativo encuentra en esta imagen el cero morfológico de la animación, la dualidad que se repite deviniendo movimiento y líneas diferentes en la duración de la realización animada. Por ejemplo, entraría en juego la actitud del principio animado de la acción secundaria, que agrega movimiento adicional a un personaje o elemento para crear la ilusión de vida. Un ejemplo es *Rehearsals for Extinct Anatomies*, de los hermanos Quay, que

asume décadas de imágenes procedentes de los países del este europeo deviniendo una imagen evanescente¹⁰³. La combinación de elementos visuales, música y narrativa crea una máquina abstracta que desplaza al observador. Es más, la situación es la de que este orden conlleva la dificultad de inteligir las percepciones y notificaciones del sueño en nuestra memoria, problema sobre el que Deleuze afirma lo siguiente:

Nosotros partimos de una imagen-percepción cuya naturaleza es la de ser actual. El recuerdo, en cambio [...] es necesariamente una imagen virtual. Pero en el primer caso él mismo se torna actual en la medida en que es convocado por la imagen-percepción. El recuerdo se actualiza en una imagen-percepción. El caso del sueño pone de manifiesto [que] las percepciones del durmiente subsisten, pero en el estado difuso de un polvo de sensaciones actuales, exteriores e interiores, que no son captadas por sí mismas y que escapan a la conciencia [Y que] la imagen virtual que se actualiza no lo hace directamente sino que se actualiza en otra imagen, y ésta cumple el papel de imagen virtual actualizándose en una tercera y así hasta el infinito: el sueño no es una metáfora sino una serie de anamorfosis que trazan un enorme circuito¹⁰⁴.

Vemos que de los vestigios de la crisis emergen nuevos conceptos que expresan movimiento; a saber, recuerdo y sueño. Estos necesitan de la libertad donada por los principios animados, puesto que sólo ellos permiten volver a idear lo que hay en unas imágenes que se incardinan en la pura contingencia. He aquí que, debido a la prolija experimentación de Deleuze ante este problema, advertimos que la imagen-sueño permanece dada en la bipolaridad¹⁰⁵. Cinematográficamente, el problema es el de una fábrica del sueño en la que la animación despliega todas sus posibilidades. El arte animado crea objetos y personajes cambiantes que transmiten estados afectivos liberando al objeto y habilitando asociaciones libres y abstractas, superando las restricciones de la realidad natural y deviniendo una totalidad de mundo radicalmente diferente. La imagen sueño relativa al arte animado libera y explora la multiplicidad fuera de la narrativa lineal formulando experiencias visuales desacopladas de lo real. Esto se muestra con la obra *El planeta salvaje*, de René Laloux, un trabajo que redefine el espacio y en donde los cuerpos cambian y evolucionan desafiando las estructuras turbando la percepción del observador.

En efecto, hablamos de dos polos. Con el polo A, los “medios ricos y recargados, fundidos, superimposiciones, desencuadros, movimientos complejos de aparato, efectos especiales, manipulaciones de laboratorio, llegando hasta lo abstracto, tendiendo

⁹⁹ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 60-67.

¹⁰⁰ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 71.

¹⁰¹ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 72.

¹⁰² Deleuze, *La imagen-tiempo*, 82.

¹⁰³ *Rehearsals for Extinct Anatomies*, dirigido por los hermanos Quay, 1987, <https://www.dailymotion.com/video/x8wt4j>

¹⁰⁴ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 82-83.

¹⁰⁵ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 82-84.

a la abstracción”¹⁰⁶. Por otro lado, el polo B, que lo piensa Ryan Larkin en su *Walking*, de 1968, es “so-brio y opera por francos cortes o montaje-cut o solamente mediante un perpetuo desenganche que ‘hace’ sueño, pero entre objetos que siguen siendo concretos”¹⁰⁷. Consiguientemente, hay dos cosas reales que agrupan ordenes opuestos de conceptos inefectivos: un orden de notas hurañas en fuga con tendencia a la quietud en el polo B, y un orden de notas sociales y comunicativas tendente a la autonomía en el polo A. Prudentemente, las relaciones de esta bipolaridad, de esta imagen-sueño, se asientan en la frontera y la hibridación. Y corolario de esta apertura a la contingencia, devenida imaginación, es la apertura a conceptos vibrantes que devienen lo imposible como posible.

Más allá de estas consideraciones, es bueno darse cuenta de que, para Deleuze, una imagen que sea óptico-sonora –pura si está limpia de todo tópico– se disipa hasta emanciparse, logrando una tendente autonomía que le lleva a romper las relaciones con el recuerdo y con el sueño explícitos¹⁰⁸. De forma que esta imagen pasa a ser una relación clandestina, latente, un resquicio de resistencia a las fugas hacia la tendencia a la quietud. Esa imagen óptico-sonora experimenta su dilación con una vuelta al movimiento, “movimiento de mundo” escribe Deleuze¹⁰⁹. En otras palabras, habla de la prolongación del movimiento que se transmite vibrando y asentando nuevas relaciones entre los conceptos que vuelven a surgir tras una crisis que se produce en la mundanidad del animal humano que origina desde la animación nuevas imágenes y que las consume.

Ahora bien, para el Deleuze oral recogido en *Cine III*, en su lectura cinematográfica, se puede decir que el cine moderno es el cine de la crisis del movimiento¹¹⁰. La totalidad del mundo, que se da en crisis en su mismidad, se reconoce en crisis al pensar con el cine. Deleuze ve en el retorno al plano fijo una nota de la crisis, una inversión que selecciona el movimiento, lo limita, lo regionaliza, dando lugar a una imagen-tiempo que invierte su relación con la imagen-movimiento. De esta manera, llegamos a movernos en un marco en el que las imágenes-movimiento que se den, únicamente, podrán ser bajo la relación de poder relativa a la imagen-tiempo. Siendo esta cata, una imagen cargada de notas inhábiles que asientan una hegemonía de la percepción relativa al tiempo. Concepto, este último, que nos ha perseguido vilmente a lo largo de esta investigación y que es tan necesario como ininteligible por su adhesión a lo que Deleuze refiere como prehensiones parciales y subjetivas¹¹¹. Por más que este no sea sólo un concepto

que expresa movimiento, sino que es el concepto que con su expresión del movimiento moviliza, hace vibrar a todos los otros conceptos que, por su constitución, necesariamente deben expresar movimiento al conformar lo visual: las imágenes.

Deleuze piensa cinematográficamente este problema con el flashback y llega a expresar la conformación de una figura recuerdo frustrada¹¹². Nos hallamos ante un procedimiento convencional pero insuficiente con respecto a la imagen-recuerdo –de raíz bergsoniana– y que es insuficiente respecto al tiempo. Sus zonas, las zonas del pasado y del ahora-pasado le inundan. No basta con señalar que el flashback nos da una imagen falsa de la memoria, sino que degenera al tiempo. Razón por la que Deleuze profundiza en el pensamiento de Mankiewicz y su principio de no creer en el destino, porque, en el fondo del tiempo, está lo imaginable menos el destino¹¹³. Como derivada, Deleuze despliega nuevos conceptos que están expresando movimiento, hablamos del flashback, el recuerdo, el destino y lo imaginable; todos ellos son conjuntos de notas que caen intensionalmente bajo el concepto tiempo. En verdad, lo que hay es bifurcación en el tiempo, la complejidad abocada tendentemente a la autoorganización religada a relaciones crecientes¹¹⁴. Lo que muestra que lo dicho nos va donando un espacio que nos sitúa ofreciendo seguridad hasta la irrupción completa de la imagen-tiempo, que ya anunciaba Richter, y que ahora el artista animado Norman McLaren actualiza al redefinir lo que sucede en pantalla, haciendo de la figura y el sonido un cine sin cámara¹¹⁵. Deleuze defiende que la inversión entre movimiento y tiempo implica que el movimiento deviene subordinación temporal y todo lo definido como memoria e imagen-memoria queda religado al tiempo¹¹⁶.

En este sentido, se produce otra posibilidad con el pensamiento de Zdenek en su obra animada *O milionári, ktery ukradl*, de 1948, en donde esta relación no se expresa temporalmente, sino espacialmente¹¹⁷. Zdenek considera las relaciones subordinadas entre movimiento, tiempo y memoria como un acontecimiento del espacio. O dicho de otro modo, el espacio deviene movimiento, tiempo y memoria. Es decir, reconduce el planteamiento hasta una memoria del espacio, que hace efectivos a los personajes. En consecuencia, la expresión animada dona a los animadores y observadores una especie de segunda actitud personalista devenida del vibrar de los conceptos hechos imágenes.

En otras palabras, en esa obra su pensamiento concreto, debido a la construcción de conceptos espaciales con notas históricas y necesariamente

¹⁰⁶ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 84.

¹⁰⁷ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 84; *Walking*, dirigido por Ryan Larkin, 1968, <https://www.nfb.ca/film/walking/>

¹⁰⁸ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 85.

¹⁰⁹ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 85-86; 88.

¹¹⁰ Guilles Deleuze, *Cine III: verdad y tiempo potencias de lo falso*, trad. Pablo Ires & Sebastián Puente. (Buenos Aires: Editorial Cactus, 2018), 255-256.

¹¹¹ Deleuze, *Cine II*, 93.

¹¹² Deleuze, *Cine III*, 256-257.

¹¹³ Deleuze, *Cine III*, 259.

¹¹⁴ Deleuze, *Cine III*, 256-260.

¹¹⁵ Deleuze, *La imagen-tiempo*, 284.

¹¹⁶ Deleuze, *Cine III*, 266.

¹¹⁷ *O milionári, ktery ukradl*, dirigido por Miler Zdenek, enero 2013, https://vimeo.com/56585614#_blank. (Estrenado en 1948); Ben-dazzi, *Cartoons*, 162.

culturales en el tiempo, se asienta una nueva ramificación de relaciones que efectúan la subordinación, pero reconociendo el mundo físico, la tierra de Lapoujade¹¹⁸. Precisamente, este reconocimiento, que conlleva mantener en crisis permanente a la cultura y a la sociedad, es posible porque hay un paisaje regido y ordenado bajo la *techné* animada que se expresa en modos de relación múltiples. En definitiva, se trata de modos con la capacidad de representar la realidad concreta de la existencia humana mediante la creación de imágenes diversas conformadas por elementos distintos a la vez que transmiten conceptos.

5. Conclusiones

Hemos enfrentado a Deleuze una serie de trabajos sobre el arte de la animación y otros estudios cercanos con el fin de transmitir al lector el estado actual de la cuestión. Mientras tanto, hemos sintetizado el modo en el que Deleuze «piensa con el cine». La principal ventaja de nuestra propuesta es que su sistema nos traslada a lo anterior previo a cualquier estudio visual o digital; con Deleuze llegamos a la ontología de las imágenes, a lo que hay antes de pensarlas y al concepto. El filósofo francés elabora un complejo mapa de imágenes que expresan la historia de las artes cinematográficas y de la imagen animada. ¿Para qué nos sirve este acercamiento?, para poder empezar un nuevo pensamiento visual del arte animado a partir de los conceptos que aquí se han analizado. Mas allá del enfoque, la riqueza de sus imágenes analizadas las convierte en las líneas de inteligibilidad primigenias que son necesarias para pensar la complejidad estratigráfica de las obras animadas.

Como se ha podido leer, consideramos que pensar el arte animado y el cine es, en primer lugar, pensar el movimiento. Por esta razón, Deleuze resulta fundamental, dado que presenta la imagen-movimiento como clave de bóveda para abrirnos a una investigación visual del arte animado. Asimismo, antes que nada, sus imágenes son lenticulares, y este es el aspecto trascendental de su reflexión cinematográfica. Sus imágenes son capaces de expresar la historia artística cinematográfica y, simultáneamente, desocultar la *techné* animada, sus dimensiones inorgánica, orgánica, psíquica y social-objetivada. Con todo y con eso, la imagen-movimiento muestra la particularidad rizomática del arte animado, esto es, una estructura compuesta de conexiones y relaciones múltiples sin jerarquías; y muestra cómo la *techné* trasciende al animador efectuando una reconducción intersubjetiva que hace que la imagen vuelva al mundo, aunque ya ha cambiado y retorna diferente.

Deleuze nos propone una filosofía del cine que arrastramos a unas artes cinematográficas y de la imagen animada en las que la duración, el movimiento y las imágenes no se limitan a imitar lo real, sino que crean nuevas formas de pensamiento y percepción. Lo que hace Deleuze es brindarnos herramientas de pensamiento que nos habilitan a comprender el arte animado y asumir sus potencialidades para el pensamiento. De ahí que se desprendan algunos

principios para los estudios sobre el arte de la animación: el movimiento como entidad autónoma; la imagen como proceso y multiplicidad; la generatividad de paisajes mentales; la apertura a otras formas de representar la subjetividad; la desestabilización de jerarquías narrativas y visuales, y una estética de la diferencia basada en las imágenes de Deleuze.

6. Fuentes y referencias bibliográficas

- Aliaga Cárceles, José Javier y José Martínez Fernández. "La configuración del paisaje urbano en *Assassin's Creed*". *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual* 12, no. 3 (2022): 1-18. <https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3736>
- Ariza Gómez, Daniel Enrique y Fabián Adién Martínez. "Exploraciones del mundo audiovisual en relación con la escenografía teatral: un recorrido histórico". *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, no. 11 (2017): 82-92. <https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/artescenicas/article/view/286>
- Bal, Mieke. *Tiempos trastornados: análisis, historias y políticas de la mirada*. Madrid: Akal, 2016.
- Beckman, Karen. "Film Theory's Animated Map". *Framework* 56, no. 2 (2015): 472-491. <https://digitalcommons.wayne.edu/framework/vol56/iss2/12/>
- Bendazzi, Giannalberto. *Cartoons: 110 años de cine de animación*. Trad. Víctor Cremer. Madrid: 8^{1/2} eds, 2003.
- Brakhage, Stan. *Por un arte de la visión*. Buenos Aires: Eduntref, 2014.
- Carpizo de Diego, Silvia. "Todo se conecta, lo real es irreal y lo irreal real: Contact". *Con A de Animación*, no. 8 (2018): 14-20. <https://doi.org/10.4995/caa.2018.9635>
- Cholodenko, Alan. "Animation (Theory) as the Poematic: A Reply to the Cognitivists". En *Animation Studies* 4 (2009): 1-16. <https://acortar.link/nHNzed>
- Contreras Medina, Fernando R. "Elementos de los estudios visuales: un análisis crítico de la mirada desde el esencialismo visual a los regímenes escópicos". *Palabra Clave* 21, no. 4 (2017): 1189-1213. <https://doi.org/10.5294/pacla.2018.21.4.10>
- Contreras Medina, Fernando R. "Una aproximación desde la filosofía de la imagen a la investigación de la iconoclasia". *Revista de Filosofía* 78, (2021): 19-35. <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-43602021000100019>
- Darley, Andrew. "Bones of Contention: Thoughts on the Study of Animation". *Animation: an interdisciplinary journal* 2, no. 1 (2007): 63-76. <https://doi.org/10.1177/1746847706068902>
- De la Fuente Marín, Marta María. "Una princesa, un elfo y un demonio entraron a un bar... claves culturales en la serie de animación (Des) encanto". *Con A de Animación*, no. 15 (2022): 82-99. <https://doi.org/10.4995/caa.2022.17894>
- Del Portillo García, Aurelio y Antonio Caballero Gálvez. "Redefiniendo el videoarte: orígenes, límites y trayectorias de una hibridación en el panorama de la creación audiovisual española

¹¹⁸ Lapoujade, *Los Movimientos aberrantes*, 195-196.

- contemporánea". *Revista ICONO 14, Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes* 12, no. 2 (2014): 86-112. <https://doi.org/10.7195/ri14.v12i2.707>
- Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Trad. Irene Agoff. Barcelona: Paidós, 1987.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari, *¿Qué es la filosofía?* Trad. Thomas Kauf. Barcelona: Anagrama, 1995.
- Deleuze, Gilles. *Diferencia y repetición*. Trad. M.^a Silvia Delpy. Buenos Aires: Amorrortu, 2002.
- Deleuze, Gilles y Félix Guattari, *Mil mesetas*. Trad. J. Vázquez Pérez. Valencia: Pre-textos, 2004.
- Deleuze, Gilles. *Cine I: Bergson y las imágenes*. Trad. Equipo Editorial Cactus. Buenos Aires: Editorial Cactus, 2014.
- Deleuze, Gilles. *Conversaciones*. Trad. José Luis Pardo. Valencia: Pre-Textos, 2014.
- Deleuze, Gilles *El bergsonismo*. Trad. Pablo Ires. Buenos Aires: Cactus, 2017.
- Deleuze, Gilles. *Cine II: Los signos del movimiento y el tiempo*. Trad. Pablo Ires & Sebastián Puente. Buenos Aires: Editorial Cactus, 2018.
- Deleuze, Gilles. *Cine III: verdad y tiempo potencias de lo falso*. Trad. Pablo Ires & Sebastián Puente. Buenos Aires: Editorial Cactus, 2018.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Trad. Irene Agoff. Barcelona: Paidós, 2019.
- Fischinger, Oskar. dir. *An Optical Poem*. Noviembre de 2017. https://www.youtube.com/watch?v=_kTbt07DZZA. (Estrenado en 1938).
- Foster, Hal. *El retorno de lo real: La vanguardia a finales de siglo*. Madrid: Akal, 2001.
- Furniss, Maureen. "Introduction to animation studies". En *Art in Motion, Revised Edition: Animation Aesthetics*, 2-12. USA: Indiana University Press, 2014. <https://doi.org/10.2307/j.ctt2005zgm.4>
- García Manso, Angélica y Francisco Javier Tovar Paz. "Tradición grecolatina y cine de animación: referentes iconográficos e intertextuales en Los mundos de Coraline (Coraline, Henry Selick, 2009). *1616: Anuario de Literatura Comparada*, no. 7 (2017): 295-307. https://revistas.usal.es/dos/index.php/1616_Anuario_Literatura_Comp/article/view/18592
- Gaut, Berys. "Cinematic Art.". *Journal of Aesthetics and Art Criticism* 60, no. 4 (2002): 299-312. <https://doi.org/10.1111/1540-6245.00077>
- Gaut, Berys. *A philosophy of Cinematic Art*. New York: Cambridge, 2010.
- Gracia Lana, Julio. "Jordi Amorós, Equip y las producciones infantiles y juveniles: Mofli, el último koala y despertaferro, el grito del fuego". *Con A de Animación*, no. 13 (2021): 22-43. <https://doi.org/10.4995/caa.2021.15924>
- Groening, Matt. dir. *(Des)Encanto*. 2018, <https://www.youtube.com/watch?v=aTtinse4RWQ>
- Herrera Castañeda, Marco Vinicio y Dorian Flores Reyes. "Procesos creativos artísticos y los estudios culturales". *Liminar. Estudios sociales y humanísticos XX*, no. 2 (2022): 1-13. <https://doi.org/10.29043/liminar.v20i2.907>
- Hitchcock, Alfred. dir. *Recuerda*. Febrero 2013. <https://acortar.link/tsSf6J>. (Estrenada en 1945).
- Landreth, Chris. dir. *Ryan*. 2004, <https://www.nfb.ca/film/ryan/>
- Lapoujade, David. *Los Movimientos aberrantes*. Trad. Pablo Ires. Buenos Aires: Editorial Cactus, 2016.
- Larkin, Ryan. dir. *Walking*, 1968, <https://www.nfb.ca/film/walking/>
- Marchán Fiz, Simón. *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal, 2012.
- Novelli, Alessandro. *Contact*, 2017, <https://vimeo.com/320306886>
- Núñez, Amanda. *Gilles Deleuze: una estética del espacio para una ontología menor*. Madrid: Arena libros, 2019.
- Palma Irrázaval, Felipe. "La investigación-creación desde la antropología". *Antípoda. Revista de Antropología y Arqueología* 47, (2022): 119-140. doi: <https://doi.org/10.7440/antipoda47.2022.06>
- Quay, hermanos, dirs. *Rehearsals for Extinct Anatomies*. 1987, <https://www.dailymotion.com/video/x8wt4j>
- Reynaud, Émile. dir. *Pauvre pierrot!* Octubre de 2017. <https://www.youtube.com/watch?v=SOOVOET3N7I>. (Estrenado en 1892).
- Richter, Hans. dir. *Film Ist Rhythm: Rhythmus 21*. Agosto de 2020. <https://www.youtube.com/watch?v=239pHUy0FGc>. (Estrenado en 1921).
- Rivera Fellner, Miguel Ángel. "Dialéctica de la representación: una invitación teórico-metodológica". *Revista de Antropología y Sociología: Virajes* 23, no. 20 (2021): 252-269. <https://doi.org/10.17151/rasv.2021.23.2.12>
- Rocha Jiménez, Darío Roque. "Taxonomías visuales y líneas de investigación creación desde la cultura visual". *Visual Review: Revista Internacional de Cultura Visual* 8, no. 1 (2021): 59-78. <https://doi.org/10.37467/gka-revvisual.v8.2620>
- Selick, Henry. Dir. *Coraline*, 2009, <https://www.youtube.com/watch?v=P8lfdvXkhu0>
- Thomas, Frank y Ollie Johnston. *The Illusion of life: Disney Animation*. USA: Walt Disney Prod., 1984.
- Vértov, Dziga. dir. *Энтузиазм (Симфония Донбаса) (Enthusiasm)*. Octubre de 2012, <https://www.youtube.com/watch?v=vUInm2dC6Ug>. (Estrenada en 1931).
- Wells, Paul. *Understanding Animation*. Londres: Routledge, 2002.
- Zdenek, Miler. dir. *O milionári, který ukradl*. Enero 2013, https://vimeo.com/56585614#_blank. (Estrenado en 1948).

