



**EL PROBLEMA DE LA ANIMACIÓN EN EL CINE: UN ANÁLISIS DEL CINE
ANIMADO DESDE LA FILOSOFÍA DE DELEUZE**

JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA DE FILOSOFÍA

MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

BUCARAMANGA 2012



**EL PROBLEMA DE LA ANIMACIÓN EN EL CINE: UN ANÁLISIS DEL CINE
ANIMADO DESDE LA FILOSOFÍA DE DELEUZE**

JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE MAGISTER EN
FILOSOFÍA

DIRECTOR:

JORGE FRANCISCO MALDONADO SERRANO

DOCTOR EN FILOSOFÍA

UNIVERSIDAD INDUSTRIAL DE SANTANDER

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

ESCUELA DE FILOSOFÍA –

MAESTRÍA EN FILOSOFÍA

BUCARAMANGA 2012

DEDICATORIAS

A Dios por guiar mi camino, a mis padres por su amor y orgullo

A mi familia, mi sobrino luz de mi vida

A mis amigos y mis compañeros de trabajo

A la escuela de filosofía y a la UIS en general por formarme como profesional

AGRADECIMIENTOS

De mi padre el amor, la paciencia, la humildad y el no ser ambicioso, el tener siempre tiempo para sus hijos y su nieto a pesar del cansancio. De mi madre la constancia, el orden, el no conformarse sin ambicionar demasiado, el trabajo duro y el amor, el no desfallecer nunca. De los dos, la felicidad y la compañía eterna, el apreciar las cosas que tengo, no importa si son pocas o muchas, lo que soy como persona.

De mis hermanos, la paciencia, la compañía, el interés, la alegría en los triunfos, la expectativa en las oportunidades, la tristeza en los fracasos. De mi sobrino, el amor infinito concentrado en un abrazo, el dar luz y orgullo a mi vida, la felicidad expresada en su sonrisa.

De mis amigos, su ilusión, la música, las burlas, las risas, los abrazos, el recorrer el camino conmigo, ser testigos de mis esfuerzos, de mis necesidades, y participes de los momentos de alegría, de generar los espacios para compartir, de estar simplemente ahí.

De mis jefes, la disciplina, el no ser mediocre, el mirar incluso los más pequeños detalles, la amistad más que la relación laboral, la confianza en mis capacidades, los consejos, mi formación profesional.

De mi maestro, lo que soy como filósofo, las enseñanzas, a labrar el camino sin dejar de hacer lo que me gusta, a amar la filosofía, la investigación, el conocimiento, la sabiduría. De mi escuela, lo que soy como profesional.

De Dios, su guía, su protección, las oportunidades de mi vida, mis padres, mis hermanos, mis amigos, mis jefes, mi maestro, mi vida y el futuro que con su ayuda debo forjar.

Contenido

EL PROBLEMA DE LA ANIMACIÓN EN EL CINE: UN ANÁLISIS DEL CINE ANIMADO DESDE LA FILOSOFÍA DE DELEUZE	10
INTRODUCCIÓN.....	10
RECAPITULACIÓN DE LAS IMÁGENES Y LOS SIGNOS EN	17
LA IMAGEN-MOVIMIENTO	17
Plano de inmanencia.....	18
Variedades y signos de la imagen-movimiento.	21
RECAPITULACIÓN DE LAS IMÁGENES Y LOS SIGNOS EN LA IMAGEN-TIEMPO	38
LA ANIMACIÓN Y EL CINE	51
Surgimiento, formación y desarrollo del cine animado.....	51
Definición del cine animado.....	59
VERIFICACIÓN DE LOS SIGNOS EN EL CINE ANIMADO.....	71
La imagen-movimiento y sus signos en el cine animado	73
La aparición de los signos del tiempo en la animación.....	87
CONCLUSIONES	99
BIBLIOGRAFÍA.....	101
Bibliografía básica	101
FILMOGRAFÍA.....	102

TÍTULO: EL PROBLEMA DE LA ANIMACIÓN EN EL CINE: UN ANÁLISIS DEL CINE ANIMADO DESDE LA FILOSOFÍA DE DELEUZE*

AUTOR: JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO**

PALBRAS CLAVE: animación, signos, imagen-movimiento, imagen-tiempo, semiótica, pensamiento.

Resumen:

En este trabajo de grado se buscó realizar una exégesis de los signos de los estudios sobre cine de Deleuze, de tal modo que luego se pudiera realizar una aplicación de los mismos al cine animado. Lo anterior en busca de dar respuesta a las preguntas que se pueden extraer del trabajo del filósofo francés y que no se tratan a profundidad en sus estudios, quizá por la época vivida o quizá porque no eran de interés suficiente para el autor. Sin embargo, nosotros consideramos que la animación no sólo tiene una gran relevancia dentro del cine, sino que también puede ofrecer nuevas alternativas y signos a los expuestos por Deleuze en sus dos libros. Como conclusión del trabajo realizado, podemos decir que efectivamente se cumplieron los objetivos planteados y que se encontró en la animación una fuente de trabajo e investigaciones que ofrecen nuevas alternativas y plantean nuevos retos tanto a las reflexiones cinematográficas como a las cuestiones filosóficas, por lo que vale la pena profundizar en este tipo de investigaciones y en problemas, a parte de los signos, que aún quedan por explorar como es el caso del realismo y el problema del devenir como movimiento entre dos puntos distintos, pero inseparables. Es importante aclarar, que este trabajo no tiene la intención de desmeritar la exposición de signos realizada por el autor, lo cual sería ambicioso, sino ampliar las posibilidades de la misma, partiendo del conocimiento de la importancia que esta significa.

* Proyecto de grado

** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Director Jorge Francisco Maldonado.

TITLE: THE PROBLEM OF ANIMATION FILM: AN ANALYSIS OF ANIMATED FILM FROM THE DELEUZE'S PHILOSOPHY*

AUTHOR: JUAN CARLOS TORRES LIZARAZO**

KEYWORDS: Animation, Signs, Movement-Image, Time-Image, Semiotic, Thought.

ABSTRACT:

This paper grade is aimed to realize signs exegesis of Deleuze's film studies, so that then they could make application thereof to the animated film. This seeking to answer the questions that can be drawn from the work of the French philosopher and not covered in depth in their studies, perhaps by the time lived or perhaps because they were not of sufficient interest to the author. However, we believe that animation not only has great relevance in the film, but also to offer new alternatives and the signs presented by Deleuze in his two books. As a conclusion of the work done, we can actually say that the objectives were met and that was found in a source animation work and research that offer new alternatives and new challenges both cinematic reflections as to the philosophical, so deepen worth this kind of research and problems, apart from the signs, which stiller main to be explored such as realism and the problem of becoming a movement between two different points, but inseparable. It is important to clarify that this work does not have the intention of exposing signs demerit by the author, which would be ambitious, but expand the possibilities of it, from the knowledge of the importance of this means.

*Degreeework

**Faculty of Humanities. School of Philosophy. Director Jorge Francisco Maldonado.

EL PROBLEMA DE LA ANIMACIÓN EN EL CINE: UN ANÁLISIS DEL CINE ANIMADO DESDE LA FILOSOFÍA DE DELEUZE

INTRODUCCIÓN

El trabajo deleuziano sobre el cine puede determinarse como una clasificación de las imágenes a través de la cual el filósofo postula que el cine es el arte en donde se encuentra la novedad del pensamiento, es lo nuevo, implica un estadio novedoso con su propio lenguaje, puesto que, a pesar de usar elementos como la literatura, el teatro, la fotografía o la música, no es ninguno de ellos, tiene su valor propio y por lo tanto permite explorar aspectos de gran relevancia para la filosofía, como es el caso de la relación entre lo no-pensado y el pensamiento y la manera en que el primero se convierte en el corazón del segundo.

Como equivalente a esto, la filosofía se apoyará en lo no-filosófico para construir sus conceptos y alimentar a las demás disciplinas. A partir de ello, inevitablemente el autor encontrará una serie de dificultades con las concepciones lingüísticas sobre el cine, así como con las teorías que sólo buscan ejemplificar conceptos dentro de él, a partir de un análisis puramente argumentativo. Deleuze considera que con todas estas concepciones sólo se logra ocultar que el cine es movimiento, relegando también la importancia que tiene todo el proceso cinematográfico del manejo de las imágenes. Entender el cine, de la manera como lo hace Deleuze, implica entender su pensamiento y su concepción acerca de la filosofía, porque lo no-filosófico es de gran relevancia para la filosofía hasta el punto de permitir al filósofo preguntarse ¿Qué es la filosofía? Este trabajo se mantiene en la periferia porque, aunque

consciente de esta relación no quiere cambiar el cine como eje a la filosofía como eje.

Para entender la relación existente entre el cine y la pregunta por el qué hacer filosófico, es necesario, primero, entender la manera cómo Deleuze clasifica las imágenes y los signos que en el cine se presentan. Pierce será el punto de partida desde el cual el autor clasifica los signos del cine en dos momentos. El primero, cómo se muestran cuando hacen parte de la imagen-movimiento, en donde todos los signos se enfocan en las situaciones sensoriomotrices, que caracterizan el cine del movimiento. El primer estudio sobre cine del filósofo estará dedicado al análisis de este tipo de cine y en él las referencias a los signos pierceanos se muestra en varias ocasiones, como es el caso de la primeidad, segundidad y tercedad, las cuales corresponden a las tres principales imágenes del movimiento: la imagen-afección, la imagen-percepción y la imagen-pensamiento o relación. Sin embargo, aunque Deleuze retome a Pierce, este será sólo un punto de partida, en la medida en que no sólo modificará sus concepciones sobre los signos, sino que al dar paso a la imagen-tiempo sobrepasará toda clasificación anterior. Lo que da paso al segundo tipo de signos en el cine.

De tal manera, la imagen-tiempo significa no sólo una nueva concepción del cine, sino también toda una nueva gama de signos, en los que se relegan las situaciones sensoriomotrices, a cambio de las situaciones ópticas y sonoras, encargadas de liberar el tiempo del movimiento y permitir que éste se presente de forma directa. Ahora, los signos ya no responden a situaciones en las que la acción es la principal protagonista, sino que el personaje se hace incapaz de actuar frente a una situación, por lo que simplemente es un espectador más. Opsignos y Sonsignos serán entonces los protagonistas de la imagen-tiempo, en la medida en que son ellos los que permiten el surgimiento del tiempo de manera directa y la aparición de los recuerdos, sueños y cristales¹.

¹Los *Cristales* hacen referencia al ejercicio primordial del tiempo, el presente y el pasado que se muestran de manera simultánea, la imagen actual y su respectiva imagen virtual (cfr. Ibíd. Pág. 98)

Con la aparición de la imagen-tiempo, toda una serie de conceptos cambiará para acomodarse al tiempo de forma directa: el montaje, la subjetividad dentro del cine, la virtualidad y la actualidad y la imagen-pensamiento, que con respecto al movimiento se presentaba como la terceidad, tomarán una nueva forma y adquirirán nuevos e importantes significados, tanto para el cine como para la filosofía y es allí, con la creación de la imagen-pensamiento², en donde Deleuze ve la posibilidad de preguntarse por la filosofía. La imagen-pensamiento, hace referencia a aquellas imágenes en las que la relación entre dos cosas se hace evidente, es una imagen que se encarga de unir a otras dos, *el intervalo*, como lo denomina el autor; esta imagen nos muestra una relación entre el afuera y el adentro y la importancia que tiene el uno para el otro y de la misma manera, muestra la relación entre el pensamiento y lo no-pensado, que es la forma como lo no-pensado se convierte en el corazón del pensamiento³. Con la filosofía, por otra parte, sucede algo similar, en la medida en que aquello que es no-filosófico adquiere una gran importancia para la filosofía, la alimenta y permite que a través de esas otras disciplinas se creen conceptos para ella. Ahora bien, para lo no-filosófico la filosofía también es de gran relevancia, al permitir pensar otras disciplinas y entender mejor su qué hacer. La pregunta por ¿Qué es la filosofía?, entonces, surge del hecho de saber la importancia que tiene ella para las otras disciplinas y las otras disciplinas para ella, sin embargo, es necesario delimitar a la filosofía, con el fin de diferenciarla de los demás campos del pensamiento, pero esto ya no será tarea de los estudios sobre cine, sino de *¿Qué es filosofía?*

Toda esta concepción del filósofo francés sobre el cine, contradice de manera directa, lo que muchas otras disciplinas entienden por análisis cinematográfico. Por una parte, Deleuze no comparte la forma como los análisis lingüísticos pretenden reducir las partes del cine a formas del lenguaje, a unos signos

²En este caso, nos referimos a la imagen-pensamiento de la manera cómo el autor la usa en sus *Estudios sobre cine dos: La Imagen-Tiempo* y no como la referencia en su texto *Diferencia y repetición*, la *Imagen del pensamiento*, puesto que, aunque entendemos que hay una relación importante entre las dos, en este caso buscamos hacer énfasis en la manera cómo el autor se apoya en este concepto para poder llegar a la pregunta por ¿qué es la filosofía?

³ Cfr. DELEUZE, Guilles. *Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987. Pág. 225.

analógicos que hacen parte de los enunciados, y a su vez se codifican estos signos para encontrar la estructura del lenguaje⁴. Este doble procedimiento de análisis, lo único que logra es olvidar el dato inmediato de la imagen, el movimiento. Según el filósofo, el cine no es más que una semia, no se trata de buscar en él aspectos que pertenecen al lenguaje verbal, tales como la doble articulación⁵, se debe buscar su valor en los datos inmediatos producidos por la imagen, como es el caso del movimiento y del tiempo y a partir de los cuales podremos determinar no sólo los signos, sino también las clases de imagen que se puedan presentar.

De igual manera, la teoría deleuziana no puede compararse con otras análisis filosóficos del cine, en la medida en que el filósofo no pretende encontrar dentro del cine ejemplos que puedan aclarar conceptos de la filosofía o exponer un mensaje o moraleja, no lo toma como una simple herramienta pedagógica que sirva para transmitir de una manera más efectiva los conceptos manejados dentro de la filosofía, tal como lo hacen filósofos como Stanley Cavell en su texto *¿Puede el cine hacernos mejores?*⁶ O algunos análisis de la fenomenología y la hermenéutica en los que se pretende encontrar el mensaje que el artista ha dejado a través de su obra como es el caso de Gadamer en *Verdad y método*⁷. Tampoco puede compararse el trabajo del autor, con teorías como las de Benjamin⁸, en los que se tiene una concepción negativa del cine, en la medida en que se considera que éste lo único que logra, es degradar la relación entre el espectador y la obra o que el cine se encarga de ocultar la realidad y generar una hiper-realidad. Por el contrario, Deleuze entiende el valor que el cine tiene por su propia cuenta, en la medida en que es él quien puede llevarnos a preguntarnos por aspectos fundamentales para la filosofía misma. Podríamos incluso decir que el filósofo francés, es el único que no encuentra en los valores propios del cine una amenaza.

⁴ Cfr. Ibídem. Pág. 46.

⁵ Cfr. Ibídem. pág. 49

⁶ CAVELL, Stanley. *¿Puede el cine hacernos mejores?* Madrid: Katz, 2003.

⁷ GADAMER, George. *Verdad y método*. Salamanca: ediciones sígueme. 1991

⁸ Véase BENJAMIN, Walter. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica", en *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, 1973.

Ahora bien, aunque consideremos que los estudios sobre cine de Deleuze, son los más completos que se hayan realizado desde la filosofía, hay un aspecto que consideramos aún sin resolver; y es el hecho de que el autor en la única mención que realiza del cine animado, no es del todo claro en determinar si la animación es realmente o no cine. En dicha mención el filósofo sólo hace referencia a que el dibujo animado maneja el movimiento de la misma manera que Descartes lo concebía; ya que lo que vemos constantemente es la forma cómo se hace y deshace la imagen. También en imagen-tiempo, el autor parece disponerse a realizar un análisis de una película animada, pero de pronto posterga el tema, para no volver a retomarlo. Da la impresión que Deleuze olvida el tema o sencillamente no es de su interés.

Estas afirmaciones tan cortas generan una serie de dudas acerca de la definición de la animación. En un primer momento, en *La imagen-movimiento*, el autor nos dice que la animación es un movimiento constante de hacerse y deshacerse de las imágenes, como ya lo mencionamos, y que por lo tanto puede relacionarse de mejor manera con la concepción cartesiana del movimiento en vez de acomodarse a la concepción antigua, según la cual el movimiento son poses privilegiadas que se actualizan en la materia⁹. A partir de esta afirmación podríamos deducir, que la animación maneja el movimiento de la misma manera que lo hace cualquier otro género cinematográfico, de una manera moderna.

No obstante, no debemos olvidar la crítica que hace Bergson al cine considerándolo como la más antigua ilusión ya que su imagen no es realmente una imagen-movimiento, crítica que Deleuze no considera aplicable en vista de la clase de cine que Bergson conoció, pues considera que el cine no es un movimiento simulado, es decir una imagen a la que se le añade movimiento, sino que en el cine la imagen y el movimiento son uno sólo, en otras palabras, una imagen-movimiento. En la animación en cambio no parece pasar lo mismo, en la medida en que se elabora por medio de dibujos que al ser proyectados

⁹ Cfr. Deleuze, Gilles. *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 18 P.

rápidamente la persistencia del ojo se encarga de unir para suponer el movimiento. Este hecho implica una gran dificultad a la hora de definir si la animación como la conocemos ahora es o no cine, y aún más difícil si se tiene en cuenta que Deleuze no pudo conocer el cine de animación digital, en ese sentido, diremos que no es una tarea fácil determinar si lo que hoy conocemos como animación, incluyendo la animación digital, es, desde la teoría de Deleuze, cine o no. Aun así, consideramos que el cine animado tiene un gran valor y toda una historia de progreso y logros que vale la pena tener en cuenta.

El cine animado, al igual que los demás géneros del cine, inicia con una pretensión más científica que artística, que es la de lograr capturar el movimiento, tiene una época primitiva no muy lejana de los inicios del cine, y un proceso que permite que éste llegue a ser lo que es hoy en día. Para algunos historiadores del cine, la animación tiene su origen incluso desde el uso de las sombras chinas, para otros oficialmente el cine animado surge unos años antes del surgimiento del cine, con *El pobre Pierrot*, en 1892, para otros, el padre de la animación es el famoso Mélié quien realizaba trucos con técnicas de animación, o para otros el cine animado no tiene su nacimiento sino hasta la época de 1917 con la aparición de películas creadas en Argentina como *El apóstolo Sin dejar rastros*, ambas son cintas perdidas. Sin embargo, fue Walt Disney, quien con su industria y la comercialización de películas para niños dio el mayor impulso al cine animado, hasta el punto de lograr desarrollar historias tan completas y bien logradas como en los demás géneros del cine, que nos dejan una gran lista de películas animadas que no pueden pasar desapercibidas.

Por las razones expuestas en los párrafos anteriores, la afirmación de Deleuze no parece suficiente a la hora de realizar un análisis de algunos géneros del cine, como es el caso de la animación. Sin embargo, consideramos que la animación no sólo es cine, sino que permite hacer toda una verificación de los signos especificados por el filósofo francés en sus estudios sobre cine, de los cuales hemos hablado anteriormente. Por consiguiente, será tarea de este trabajo realizar dicha verificación de los signos creados por el autor en el cine

animado, dejando abierta la posibilidad, incluso, de que el cine animado dé nuevos aportes a la clasificación de los signos y de las imágenes. Como apoyo para este trabajo usaremos, no sólo los dos estudios sobre cine de Deleuze, sino también dos estudios históricos del cine, en primer lugar, el de Georges Sadoul¹⁰ y en segundo lugar el caso de Jacques Aumont et al.¹¹ En estos textos encontramos referencias históricas muy importantes para nuestro trabajo, aunque es probable que a pesar de todo, sean considerablemente limitadas teniendo en cuenta que no son textos dedicados exclusivamente a contar la historia del cine animado, sino que lo mencionan teniendo en cuenta la importancia del mismo.

Elaboraremos nuestra investigación en cuatro capítulos. Dedicaremos dos de ellos a dar cuenta de los diferentes signos tanto del movimiento como del tiempo. Pero también debemos realizar una exposición del cine animado que nos permita establecer los elementos que lo componen y las problemáticas que a partir de él surgen, tema que trabajaremos en el tercer capítulo. Y para terminar llevaremos los signos expuestos por Deleuze a un trabajo de verificación en el cine animado, que nos permitirá restablecer la importancia de este cine, determinar si se acomoda a los postulados del autor y exponer los nuevos aspectos y concepciones que de nuestro análisis se desprendan.

¹⁰Véase SADOUL, George. *Historia del cine mundial*. Buenos Aires: Siglo veintiuno Editores, 2004.

¹¹Véase AUMONT, Jaques et al. *Historia General del cine*. Madrid: Cátedra, 1995 – 2008.

RECAPITULACIÓN DE LAS IMÁGENES Y LOS SIGNOS EN

LA IMAGEN-MOVIMIENTO

En este primer capítulo realizaremos una recopilación de los signos expuestos por el autor en sus *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Este trabajo implica que analicemos el surgimiento de las imágenes, con el fin de entender mejor la concepción de cine que tiene el autor, así como la relación que encuentra con la filosofía. Esto nos lleva a definir conceptos fundamentales dentro de la obra como el plano de inmanencia o el movimiento mismo, los cuales de una u otra manera determinaran la formación de los signos.

Clasificar y recopilar los signos implica que primero demos cuenta del surgimiento de las imágenes que son las que determinarán las clases de signo que más adelante vamos a mencionar. Cada imagen cuenta con tres signos, uno de génesis y dos de composición y estos se presentan dependiendo el uso que cada director realice de las mismas, sin embargo, las épocas históricas, como bien lo muestra Deleuze, también influyen en el surgimiento de dichos signos. La imagen-movimiento por su parte representa la época de preguerra y sus signos están relacionados con la acción que se presenta dentro de cada film y que el héroe o protagonista debe llevar a cabo. Sin embargo, no hablaremos de la imagen-acción, pues es el último punto de este tipo de cine. Analizaremos, por tanto, las imágenes en el orden que Deleuze nos propone, iniciaremos hablando de la imagen-percepción, en vista de que en ella encontraremos los primeros signos. Antes de llegar a este punto es importante que analicemos el concepto de plano de inmanencia, fundamental para entender el surgimiento de las imágenes y a su vez, la manera en que se articula la filosofía con los análisis cinematográficos de Deleuze.

Plano de inmanencia

Definir el plano de inmanencia no es una tarea fácil, y más cuando se tiene en cuenta que entender el plano de inmanencia es entender toda la propuesta filosófica de Deleuze. Del plano de inmanencia depende incluso la labor fundamental del filósofo, la de crear conceptos. Se hace aún más difícil esta tarea, cuando entendemos que el plano de inmanencia es un concepto que no se puede conceptualizar, porque es anterior incluso a los conceptos mismos¹². Antes de profundizar más en la cuestión, debemos decir que es importante analizar primero la concepción de plano de inmanencia que Deleuze expone en *¿Qué es filosofía?* Para luego entrar a definir la concepción que se da en los *Estudios sobre cine uno: la imagen-movimiento*. Ahora, la concepción del plano de inmanencia en ambos libros no es diferente, es el mismo plano, pero cada una de las definiciones nos ofrece nuevos aportes que nos permiten consolidar una sola visión de él.

El autor nos dice, en primer lugar, que el plano no es un concepto, sino es el *planómeno* sobre el cual están dispuestos todos los conceptos, es el lugar, sin ser un lugar, en donde se concentra todos los movimientos del universo, los movimientos finitos de los conceptos y sus movimientos propios que son infinitos¹³. Cada concepto en su movimiento recorre la totalidad del plano y luego vuelve sobre sí mismo y se pliega creando a su vez conexiones con otros conceptos “Cada movimiento recorre la totalidad del plano efectuando un retorno inmediato sobre sí mismo, plegándose, pero también plegando a otros o dejándose plegar, engendrando retroacciones, conexiones, proliferaciones, en la fractalización de esta infinidad infinitamente plegada una y otra vez (curvatura variable del plano)¹⁴.” Ese es el movimiento constante de los conceptos dentro del plano que es a su vez movimiento.

¹² MALDONADO, Jorge Francisco. Música y creación: un sentido en el pensamiento de Gilles Deleuze. Tesis doctoral en filosofía. Universidad Autónoma de Madrid: 2008

¹³ Cfr. Deleuze, Gilles y GUATTARI, Félix. *¿Qué es la filosofía?* Barcelona: Anagrama, 1993. Pág. 39

¹⁴ *Ibíd.* Pág. 42.

El plano entonces se establece como algo pre-filosófico que sirve de base a los conceptos, es el problema que el concepto pretende solucionar. Para lo cual es necesario el personaje conceptual que hará la labor de intermedio entre el plano y los conceptos¹⁵. Si quisiéramos definir de manera apresurada el plano, lo pensaríamos como algo metafísico, en la medida en que representa la imagen del pensamiento que corresponde a cada filósofo: “El plano de inmanencia no es un concepto pensado ni pensable, sino la imagen del pensamiento, la imagen que se da a sí mismo de lo que significa pensar, hacer uso del pensamiento, orientarse en el pensamiento¹⁶” cada filósofo forma así su propia imagen del pensamiento, crea los conceptos y a su vez constituye el plano de inmanencia.

Ahora bien, el plano de inmanencia cumple otra labor fundamental, ordenar el caos, servir de tamiz para que los conceptos y las imágenes surjan, de lo contraria se disolverían en el caos mismo. Y es que así como en el plano se disponen los conceptos, también se disponen las imágenes de las que hablaremos más adelante. El plano de inmanencia se divide en dos parte: en imagen del pensamiento y en plano de consistencia en donde están organizados conceptos e imágenes, como lo menciona el Doctor Maldonado en su tesis doctoral *Música y Creación*: “en secciones anteriores me he detenido a explicar qué es la imagen del pensamiento, he puesto de manifiesto que el plano de inmanencia se compone de plano de consistencia y de imagen del pensamiento¹⁷”. Anteriormente hemos explicado la imagen del pensamiento que es la que aparece en *¿qué es filosofía?*, ahora podemos dar paso a explicar el plano de consistencia de donde surgen las imágenes que posteriormente analizaremos en el cine.

Deleuze dedica todo un capítulo de Imagen-movimiento a realizar la explicación de cómo surgen las tres variantes de esta imagen, para lo que es necesario realizar una exposición de lo que es el plano de inmanencia y la manera cómo sobre él se disponen dichas imágenes, de la misma forma en que se disponían

¹⁵ Maldonado. Op. Cit.,:69. P.

¹⁶ Deleuze y Guattari. Op. Cit.,: 43 p.

¹⁷ Maldonado. OP. Cit.,: 84 p.

los conceptos. En el momento en que el plano de inmanencia se forma en el caos, abre la posibilidad de que las imágenes surjan y empiecen a moverse con él, que como ya lo dijimos también es un movimiento constante. Ahora, vale la pena aclarar que cuando nos referimos a imágenes sobre el plano, nos estamos refiriendo a todas las formas que conocemos, ya que Deleuze entiende que todas las cosas no son más que imágenes, no son otra cosa que luz en movimiento constante sobre el plano de inmanencia.

Al igual que con los conceptos, las imágenes no dejan de recorrer el plano de inmanencia y, por lo tanto, no dejan de chocar entre sí, de ejercer acciones unas sobre las otras y a su vez de reaccionar a la acción que se ha ejercido sobre ellas. No existe nada que no sea imagen y que no pare de moverse, desde la materia, que sería el en sí de la imagen¹⁸, hasta nosotros mismos, nuestro cerebro, nuestros ojos, nuestra percepción, todo es imagen. Basados en lo anterior, es imposible que no aparezcan dudas como: ¿de qué manera surge entonces el cerebro o de qué manera podemos explicar la percepción?

Del contacto frecuente entre las imágenes se generan los diferentes tipos de imágenes y las cosas como las percibimos. De igual manera, existen imágenes vivas que sirven de pantalla negra sobre las que las demás imágenes se reflejan, de lo contrario todas las imágenes pasarían de largo. Dicha imagen especial, cuando refleja a las demás retiene de ellas lo que considera más importante y deja pasar todo lo demás. El ejercicio del reflejo, según Deleuze, es el de la percepción¹⁹. Cuando estas imágenes vivas, que vendríamos siendo nosotros, reflejan a las otras y retiene algo de ellas, llevan a cabo el ejercicio que realizamos cuando percibimos, retenemos de lo que percibimos sólo aquello que nos interesa.

Es el surgimiento de la imagen-percepción de la que más adelante daremos detalles. Por otra parte, el cerebro no es más que la reacción que puede producir una imagen al ser afectada por otra, las imágenes pueden reaccionar,

¹⁸ DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 90 P.

¹⁹ Cfr ibíd. 96 p.

o bien de manera instantánea o generando un intervalo entre la acción sufrida y la reacción efectuada, ese intervalo es el cerebro²⁰, la capacidad de pensar una acción y reaccionar a ella, mientras más amplio sea el intervalo entre la acción y la reacción, más pensada puede considerarse la reacción.

La percepción de la acción recibida, el intervalo en el que se piensa la acción a realizar y la reacción desatada, son las tres partes de una misma situación, que Deleuze denominará las variedades de la imagen-movimiento. La imagen-percepción es el ejercicio de reflejo que se presenta en el plano de inmanencia y es el comienzo tanto de las diferentes imágenes que caracterizan al movimiento, como aquellas que caracterizan al tiempo.

Para Deleuze uno de los grandes aportes del cine, es el de mostrar esto mismo. Las imágenes que lo caracterizan son imágenes-movimiento, aunque Bergson pensara lo contrario, quizá porque no tuvo la oportunidad de conocer el cine como sí lo hizo Deleuze. El autor considera que las imágenes del cine no son imágenes estáticas a las que se les añada movimiento, sino imágenes-movimiento propiamente dichas, como las del plano de inmanencia, razón por la que, es posible encontrar en el cine las mismas variedades que se presentan en el plano de inmanencia, sumado a que el papel que desempeña el plano cinematográfico es muy parecido al de éste. Daremos paso a continuación, con el fin de centrarnos en el cine que es el tema que nos convoca, a explicar los diferentes tipos de imagen que se desprenden de la imagen-percepción y de donde Deleuze define los diferentes signos.

Variedades y signos de la imagen-movimiento.

La imagen-percepción es el comienzo de la imagen-movimiento, aunque también lo será en el caso del tiempo, como ya lo dijimos, sólo que como parte del movimiento es el extremo contrario de la acción o el punto de donde ella inicia. Sin embargo, antes de que la acción se dé, las cualidades y potencias

²⁰ Cfr. Ibíd. 96 P.

que en ella se actualizarán pueden pasar por otros estados que identifican al cine de movimiento. Deleuze nos habla de la imagen-afección como el intervalo que se encarga de conectar a la percepción con la acción ²¹, son las denominadas variedades de la imagen-movimiento que se presentan en el plano de inmanencia y por lo tanto también lo hacen en el cine.

La imagen-percepción, en el caso del movimiento, se conecta con la acción cuando ella misma se prolonga, se hace un reconocimiento del objeto que se percibe y se busca un uso del mismo. El autor define, basado en Bergson, dos tipos de reconocimiento, el reconocimiento automático y el reconocimiento atento, en el primero de ellos no basta con que se dé la percepción, sino que es necesario que se de uso al objeto percibido, es decir que se llegue a la acción, mientras que con el reconocimiento atento ya no se sale del objeto y de su percepción, sino que se establecen más bien relaciones a partir de él²²; según sea el tipo de reconocimiento o de percepción se determinará si la imagen pertenece al movimiento o al tiempo, el cual podríamos decir es el problema central de los dos estudios sobre cine. En otras palabras, sea cual sea el tipo de cine que se presente y cuál el factor predominante, será la percepción siempre el punto de partida desde donde todo comienza, la percepción es un factor ineludible dentro de los análisis del cine, en la medida en que es uno de sus ejercicios fundamentales, el de la cámara.

La cámara representa dentro del cine a la percepción, en la medida en que es el ojo que siempre está presente, es la cámara-ojo como la denomina Vertov, del estudio y análisis del trabajo de la misma es de donde se generan los primeros signos mencionados por Deleuze. El movimiento de la cámara será el encargado de determinar que se dé la conexión entre planos y permitir el surgimiento de los cuadros más inusitados que representarían percepciones imposibles para el ojo humano. No obstante, el verdadero problema que representa la percepción dentro del cine es el de la subjetividad y la objetividad

²¹ En este punto también se integra la imagen-pulsión, que hemos decidido no introducir por ahora, en vista de que el autor no la considera como parte de las variedades de la imagen-movimiento.

²² Cfr. DELEUZE. Gilles. Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987. 67 P.

de la misma que nos muestra la cámara. En primer lugar, se dice que la percepción objetiva es aquella que se presenta cuando la cámara es ajena a los personajes que se encuentran dentro del cuadro o la escena, mientras que la subjetiva se da cuando la cámara muestra la visión de uno de los personajes que están presentes dentro del cuadro²³.

Ahora bien, el autor encuentra un problema dentro de esta definición y es el hecho de que no se puede hablar de una verdadera objetividad de la cámara, es decir, no hay una manera de que la cámara sea ajena al cuadro que presenta, sino que, por el contrario, siempre pertenece a él, es una clase de personaje que no es visible, pero que de una u otra manera nos da su propia percepción de la situación que se presenta, es una conciencia-cámara “Ya no nos encontramos ante unas imágenes objetivas y subjetivas; estamos apresados en una correlación entre una imagen-percepción y una conciencia cámara que la transforma (por tanto ya no es cuestión de saber si la imagen era objetiva o subjetiva)²⁴”. Esta situación hace entonces difícil definir de qué se trata la objetividad y la subjetividad en el cine, razón por la que para Deleuze vale la pena revisar los aportes realizados por Pasolini en torno a este problema. El director italiano considera que de la misma manera que en el lenguaje se presentan los enunciados indirectos libres, en ellos ni el sujeto enunciado, ni el objeto que se enuncia son claros²⁵, para el cine, el trabajo que realiza la cámara se puede denominar subjetividad indirecta libre y es allí en donde encontramos el primer signo y de donde se desprenderán los otros dos, según sea el manejo que se haga de dicha percepción.

Como ya lo mencionamos cada imagen tiene, según Deleuze, dos signos de composición y uno genético; en el caso de la imagen-percepción, la imagen indirecta libre, es la encargada de mostrar el primer signo de composición, denominado por el autor *Dicisigno*, -que indica el estado fijo de la cámara que

²³ Cfr. DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 53 p.

²⁴ *Ibíd.* 113 P.

²⁵ “Ilueve” es el ejemplo que podríamos usar con el fin de ejemplificar dicha situación, en la que como se puede observar ni el sujeto, ni el objeto son claros, por lo que se denomina “enunciado indirecto libre”

se hace semi-subjetiva y deja de oscilar entre dos polos²⁶- con esto concepto Pasolini termina con el problema de la indeterminación de la imagen entre la objetividad y la subjetividad, es una especie de justo medio que no sólo soluciona el problema, sino que le da a la cámara un papel fundamental en el cine y abre las posibilidades de su utilización.

El uso que se haga de la cámara y el manejo de los planos son algunos de los determinantes de la identidad cinematográfica y cumplen una función definitiva en la concepción que cada director tenga del cine, un ejemplo de esto son la escuela soviética y francesa. En el primer caso, Vertov consideraba que el montaje lograba llevar la percepción a las cosas, hacer que la materia misma percibiera²⁷y en este sentido la cámara puede llegar hasta la última molécula de la materia y mostrarnos la forma en que ésta percibe. Igualmente, con la escuela francesa, la percepción puede llegar a hacerse líquida y atravesar la escena y los cuadros o simplemente pasar por debajo de ellos de la misma manera que lo haría un torrente de agua²⁸.El agua es el elemento primordial de la escuela y sus usos variarán de manera fantástica, mostrando la genialidad de los directores franceses.

El *Reume* es el signo que representará a la escuela francesa y su manera de entender la percepción. Es el flujo de la percepción líquida el que tiene la capacidad de revelar aquello que se oculta y que desde la tierra no se hubiese podido encontrar nunca, es como si la percepción líquida tuviera el poder de ver lo que ninguna otra podría, de develar aquello que se oculta²⁹. El *Reume* es el segundo signo de la imagen percepción, mientras que la génesis estaría representada por el *Gramma*, en la medida en que lleva la percepción a las moléculas, es el fotograma que divide la imagen en sus partes más pequeñas, la percepción gaseosa y molecular de la escuela soviética, que encuentra en dicha percepción la posibilidad de mostrar la espiritualidad, en la medida en que supera los límites físicos de la percepción misma.

²⁶ Cfr. Ibíd. 111 P.

²⁷ Cfr. Ibíd. 65 P.

²⁸ Cfr. Ibíd. 120 p.

²⁹ Cfr. Ibíd. 120 P.

Por otra parte, encontramos a la imagen-afección, que de la misma manera que sucede con la percepción, tendrá tres signos, dos de ellos de composición y uno de génesis, pero en este caso el autor decide dividirla en dos partes, una que hace referencia directa al rostro u objeto rostrificado para expresarse y la segunda que ya no se restringe a un rostro, sino que se expresa a través de los espacios cualesquiera. La afección en cualquiera de sus dos momentos hace referencia a la primeidad que simboliza la afección y que explicará muchos aspectos de la misma. La primeidad, concepto que Deleuze retoma de Pierce, implica un ensimismamiento, a través del que se pretende simbolizar algo, en el caso del cine, la imagen que simboliza el dolor, el temor, el miedo, el amor, no debe salir de sí misma para expresarlo, no debe recurrir a otras “(...) son cualidades o potencias consideradas por sí mismas, sin referencia a ninguna otra cosa, independientemente de toda cuestión sobre actualización. Es lo que es tal como es para sí mismo y en sí mismo³⁰”. Es un afecto sin coordenadas espacio-temporales.

Es por esto que la imagen-afección logrará expresar de manera exacta de lo que se trata la primeidad, en tanto que expone las cualidades y las potencias a través de afectos y sin llegar en ningún momento a la actualización de estos tal y como sucedería en la imagen-acción. Como veremos, las cualidades y potencias sufren un proceso de actualización del que se encargará al final la imagen-acción como elemento fundamental del movimiento, en tanto que estas implican conexiones sensoriomotrices que sólo se liberan con la acción. En el caso específico de la imagen-afección, las cualidades y las potencias son expresadas a través de rostros u objetos rostrificados como ya lo habíamos mencionado. Ahora bien, para que un objeto sea rostrificado, es necesario que cumpla con dos condiciones fundamentales, con las que también cumple el rostro: la primera de ellas que pueda expresar micromovimientos encaminados hacia un paroxismo, y segundo que tenga la capacidad de ser una superficie inmóvil y reflexiva³¹.

³⁰ Ibid. 145 P.

³¹ Ibid. 131 P.

Como se puede observar, la primera característica hace referencia a las potencias que el rostro puede expresar y los micro-movimientos son el camino hacia una acción futura que se desata; mientras que en el caso de la capacidad de reflejar, se hace referencia a las cualidades que el rostro puede adquirir, como el blanco de una cortina o de un copo de nieve³². Este es el ejemplo exacto de la primeidad que Griffith y Einsenstein lograron llevar a su máxima expresión, a través de los rostros y del uso de los primeros planos como herramienta fundamental para lograrlo. El primer plano no sólo es una herramienta, sino que se convierte en casi una condición para expresar las potencias y las cualidades, en la medida que permite al rostro extraerse de cualquier coordenada espacio-temporal, en las que las cualidades-potencias ya estarían actualizadas.

En otras palabras, el rostro muestra a las cualidades y las potencias en sí mismas sin referirlas en ningún momento a los estados de cosas, por eso es tan importante el primer plano, en la medida en que es él quien permite eliminar el contorno, es decir, los detalles detrás del rostro que pueden señalar el lugar en el que se encuentra. Ahora bien, como ya lo determina el autor, los objetos siempre y cuando cumplan con algunas de las características que mencionamos anteriormente pueden asumir esta función: un cuchillo puede expresar todo lo de un rostro, desde la cualidad reflexiva, hasta el paroxismo como en el caso de Jack el destripador “(...) en la *Lulú* de Pabst, el primer plano del cuchillo nos prepara para el terrible pensamiento de Jack el destripador³³”. Se trata del *Ícono*, primer signo de composición de la imagen-afección y hace referencia precisamente a la capacidad que pueden tener los rostros o sus equivalentes para mostrar los afectos.

Ahora bien, los elementos que constituyen a las afecciones no encuentran sólo en el rostro un medio de expresión; algunos de los más importantes directores han logrado liberar a la imagen-afección del primer plano y permiten jugar con los demás planos para expresar de igual manera las cualidades-potencias. Sin

³² Cfr. Ibíd. 139 P.

³³ Ibíd. 135 P.

embargo, se hace difícil pensar en esta posibilidad, teniendo en cuenta que para lograr la primeidad se necesita no referir la imagen a ninguna otra para ser explicada, lo que implica el no uso de las coordenadas espacio-temporales, algo que con los planos generales o medios es mucho más difícil de conseguir. No obstante, la genialidad de algunos directores permitió que la afección se liberara y se presentara también en los espacios cualesquiera.

Los espacios cualesquiera tienen la función de expresar lo que con el rostro ya habíamos visto que se logra expresar, pero antes de ello deben anular cualquier coordenada espacio-temporal, no hay estados de cosas definidos, y es esto lo que les da tal denominación. Deleuze nos dice, que para anular las coordenadas hay varias posibilidades, la primera de ellas es con el uso de las sombras. El expresionismo es el mayor representante del uso de las sombras, en las que la oscuridad y la luz parecen mezclarse y hacerse uno, mientras que se elimina cualquier posibilidad de coordenadas o de crear un estados de cosas determinado, ya no es necesario reducir la imagen al primer plano, en la medida en que el trabajo de excluir cualquier coordenada espacio-temporal lo realizan las sombras y la luz y permiten que las afecciones se extiendan por toda la imagen³⁴.

En segundo lugar podemos mencionar el uso de la abstracción lírica, es decir la combinación de la luz y el blanco como una nueva forma de lograr los espacios cualesquiera, aquí la luz ya no está en lucha con las tinieblas, sino que representa la bondad del espíritu, no se trata de prolongar al límite los estados de cosas con el fin de anularlos, sino que busca ofrecer una alternativa superior que estaría representada por la virtualidad³⁵. Finalmente, encontramos al uso de los colores como espacio cualesquiera, ellos pueden absorber a los personajes y extraerlos de sus realidades espacio temporales, los colores asumen características de devoradores; este efecto se logrará gracias a la genialidad de algunos autores adquieren, como Antonioni, para manejar las potencias o la intensividad de los colores mismos, es un potencial de la imagen

³⁴Cfr. Ibíd. 162-163 P.

³⁵Cfr. Ibíd. 164 P.

que la extrae y le brinda la posibilidad de mostrar los afectos en su máxima expresión³⁶. Tim Burton es un ejemplo interesante para ejemplificar lo que queremos decir, el director hace un uso de los colores que precisamente se encarga de absorber cualquier coordenada: en *Alicia en el país de las maravillas* el castillo de la reina blanca es precisamente una extracción de cualquier coordenada y eso es logrado gracias al uso que hace el cineasta del blanco profundo, sin embargo, quizá lo más interesante es la manera en la que Burton logra combinar esos colores con la luz y las sombras tan comunes en toda su obra.

Encontramos en esta forma de expresar los afectos, el segundo signo de composición de la imagen-afección, se trata del *Cualisigno*, en donde, según Deleuze, se pueden expresar las cualidades-potencias incluso de manera más sutil que con el rostro: “Y quizá la segunda sea más sutil que la primera, más apta para revelar el nacimiento, la andadura y la propagación del afecto. Porque el rostro resulta una gruesa unidad cuyos movimientos, como observaba Descartes, expresan afecciones compuestas y mezcladas³⁷”. Las cualidades potencias serán posteriormente actualizadas, sin embargo, primero deben pasar por los afectos que serán las razones que justifiquen las acciones mostradas posteriormente, los afectos impulsarán a los individuos a actuar y por esta razón es que las afecciones aunque implican pensamiento, no dejan de estar enmarcadas dentro de las relaciones sensoriomotrices y de estar enfocadas en la acción.

Asimismo, la característica fundamental del afecto será la que determine su signo de génesis, en tanto que, el afecto a diferencia de lo que será la acción es impersonal, singular, puede conjugarse con otros afectos, pero sobre todo es *Dividual*, es decir, no puede dividirse sin que cambie de naturaleza y esa característica es la que determina la génesis de la afección, es el tercer signo de la primeridad de la que en un principio referimos. En resumen son las cualidades-potencias expresadas en su forma más pura y sin referencias a

³⁶Cfr. Ibíd. 173 P.

³⁷Ibíd. 161 P.

nada externo a ellas. La afección es el paso de la percepción a la acción, sin embargo, de la misma manera que se da esta transición se presentará un punto intermedio entre la afección y la acción, que será alcanzada por el naturalismo, en el que vale la pena adentrarnos, ya que ofrece dos signos que pueden llegar a ser útiles en nuestra investigación.

En el caso de la imagen-pulsión, a diferencia de lo que sucedía con la afección y la percepción, ya no serán tres los signos, sino dos, en la medida en que la pulsión se muestra más como una transición entre dos puntos, las pulsiones no son como las afecciones que se refieren a sentimientos o emociones, sino que las pulsiones son los instintos más básicos como su mismo nombre lo muestra. De la misma manera que con la afección, las imágenes-pulsión también necesitan de un mundo o espacio determinado para poder presentarse y que no se trate de los estados de cosas determinados que pertenecen exclusivamente al campo de la acción, pero tampoco de los espacio cualesquiera

En esta caso ya no se trata de anular y vaciar los espacios, sino de hacerlos artificiales, pueden seguir siendo oscuros y llenos de luz y sombra, pero deben ser mundos diferentes, extraños, con decorados en los que se note la artificialidad de los mismos. Deleuze denominará a estos espacios, mundos originarios³⁸, en donde los seres humanos asumen comportamientos de animales “en él los personajes son como animales: el hombre de salón, un pájaro de presa; el amante, un macho cabrío; el pobre una hiena³⁹”, es un punto intermedio entre la afección y la acción “una afección degenerada o una acción embrionaria⁴⁰”, en esta composición de los mundos originarios encontramos el primer signo de la imagen-pulsión que se denominará *Síntoma*, y que representa a las potencias y cualidades, ahora en mundos originarios expresados a través de pulsiones.

³⁸Cfr. Ibíd. 179 P.

³⁹Ibíd. 180 P.

⁴⁰Ibíd. 179 P.

El *Fetich* es el segundo signo de las pulsiones y hace referencia a los objetos que son arrancados de los espacios definidos, pero que se convierten en parte de los mundos originarios⁴¹, estos objetos serán los encargados de despertar las pulsiones elementales y hacer de los humanos una especie de animales que dejan a un lado toda su racionalidad con el fin de poder satisfacer sus necesidades primarias, pero también el autor parece hacer referencia a obsesiones que se ven representadas en la prenda de la persona deseada o en un objeto del mismo. El naturalismo, o la imagen-pulsión se convierten en un elemento de gran relevancia para Deleuze, por dos razones fundamentales: la primera de ellas la repetición, como mecanismo cinematográfico que logra que se presenten de alguna manera el pasado y el provenir; como lo menciona el autor, Buñuel con el naturalismo logra tocar las puertas del tiempo en la medida en que con la repetición se encuentran con la posibilidad de romper con los esquemas que impiden que el tiempo se libere⁴².

En segundo lugar, consideramos que aunque Deleuze no lo mencione de manera directa, sí encuentra en las pulsiones un elemento que en la imagen-tiempo se presentará con otras características aunque manteniendo las semejanzas. Se trata del devenir, que si bien no lo menciona en este libro si podemos compararlo con el papel desarrollado por las pulsiones. Afirmamos esto en tanto que, cuando Deleuze define el devenir, lo hace diciendo que se presenta como una especie de intermedio entre dos aspectos, tal y como también lo define en *Lógica del sentido*, al decir que el devenir no es ni el punto máximo, ni el punto mínimo, como sucede en el caso concreto de *Alicia en el país de las maravillas* de Lewis Carroll⁴³. El devenir es un límite que se establece entre dos cosas y no es ninguna de ellas, pero se encarga de unir las. Según lo anterior, si observamos el caso de las pulsiones, como lo habíamos mencionado, estas son un tránsito entre la afección y la acción y aunque

⁴¹ Cfr. Ibíd. 186 P.

⁴² Cfr. Ibíd. 192 P.

⁴³ Deleuze retoma la historia de Carroll con el fin de mostrar la manera en que en esa obra, Alicia se hace más grande de lo que era, pero no es tan grande como puede llegar a ser, luego de tomar la pócima mágica. Este movimiento de Alicia entre ser más grande y más pequeña es el ejercicio del Devenir ilimitado al que nos referimos.

DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Ediciones Paidós. 1989. 25 P.

puedan confundirse con cualquiera de ellas no lo es, las pulsiones no son ni afectos, ni acciones.

El papel del devenir tendremos la oportunidad de retomarlo más adelante, y será de gran importancia en el caso del pensamiento. Por ahora es importante que nos enfoquemos en el otro extremo de la percepción, el de la acción, que como bien sabemos, es determinante en el cine de movimiento la posibilidad que tiene los personajes de actuar, de cambiar las situaciones, la acción es la encargada de llenar de conexiones sensoriomotrices a la imagen-movimiento, además de representar a la segundidad de Pierce.

Actuar en el cine no se trata del papel del actor, sino del personaje que actúa y modifica o descubre su entorno, esta labor estará en su mayoría desempeñada por el héroe, entendido como el personaje principal que salva la situación. En este sentido, no hay una sola posibilidad de actuar en el cine de movimiento, sino dos, dependiendo del resultado de la acción ejecutada. Nos encontraremos entonces con la Gran forma y la pequeña forma (S-A-S' O A-S-A') son la imagen que necesita de otra para poder ser entendida, la que remite a otra, son las dos formas de una misma imagen, y es por esto que simbolizan a la segundidad.

El realismo es la corriente que asume al cine de acción y que lleva las cualidades y potencias por fin a su actualización, es un estado de cosas espacio-temporalmente determinado; aquí encontraremos nuestro primer signo de la acción, el *Synsigno*, que representa a las cualidades-potencias actualizadas, se trata de tomar a las pulsiones y los afectos para ordenarlos, modificarlos y encarnarlos en comportamientos o acciones ⁴⁴. Ahora, encontramos que la gran forma es cuando la acción va de la situación a la acción que la modifica y a su vez produce una situación nueva, que Deleuze conocerá como gran forma y que habíamos mencionado anteriormente. Los principales representantes de la gran forma, son el Western, los filmes históricos o el cine sicosocial, que comienzan siempre por describir una situación en la que los personajes se ven envueltos, es una especie de

⁴⁴ Deleuze. Op. Cit.,: 203 P.

englobante que los encierra y presiona hasta el punto que éstos se ven obligados a actuar en busca, de cambiar esa situación, sin embargo, cuando lo logran producen una nueva situación englobante.

Si observamos detenidamente la dinámica fundamental de los Western, encontraremos que es la dinámica de la gran forma. El héroe, debe afrontar o bien aún villano que atemoriza su pueblo y debe buscar la manera de superar esa dificultad, en el caso del cine animado encontramos un gran ejemplo, Rango es una lagartija que al llegar a *Tierra*, un lejano pueblo, en busca de agua, descubre que el agua escasea en todo el pueblo e incluso en toda la región. Esta situación obliga al personaje principal a actuar y cambiar lo que sucede y convertirse en el héroe que el pueblo necesita, sin embargo, más adelante tendremos la oportunidad de analizar esta película y encontrar los signos que en ella se presentan. Generalmente estas situaciones desencadenan en duelos, en la lucha de dos fuerzas enfrentándose por derrotar a la otra, pero las fuerzas no son una especie de intensidad que simplemente busque imponerse sin uso alguno de consciencia, sino que más bien se trata de unas fuerzas que tienen o deben tener la capacidad de anticipar la acción que su contraria piensa llevar a cabo, el autor denomina esta lucha *Binomio*, segundo signo de la imagen-acción, y que se encuentra de manera clara en el western.

Vale la pena mencionar que, la gran forma puede presentar variantes a su propia dinámica, la situación nueva puede darse de varias maneras, o bien puede ser una situación mejor o se puede mantener igual e incluso puede empeorar. El autor insiste en el hecho de que la situación mostrada sea englobante, ya que esto va a ser una de las características fundamentales de la gran forma, en la medida que dicha situación genera la fuerza que hace posible una conexión con la acción que se da, debe existir una conexión entre la situación y la acción explosiva que la modifica, que se muestra dentro del cine a través de objetos emocionales, no se trata de *Fetiches* aunque tienen relación con ellos, Deleuze los denomina *Huellas*, y son el tercer signo de la imagen-acción.

La pequeña forma, por oposición, es la segunda manera en que la acción se presenta. No se trata de una versión inferior a la gran forma, sino simplemente contraria a ella, ya no se va de la situación a la acción, sino que se parte de una acción que revela la situación que antes estaba oculta (A-S-A') ahora la situación debe avanzar a ciegas hasta encontrar o descubrir una situación que ya no es englobante, sino local, pero que de todas formas obliga a que se realice una acción nueva⁴⁵. Es aquí donde encontramos el primer signo de la pequeña forma y el cuarto de la imagen-acción, se trata del *Índice*, que a su vez puede ser de falta, que representa a la situación que revela partes de sí gracias a la acción, pero que hay que deducirla, implica una reflexión para poder descifrarla "El índice consiste, pues, en lo siguiente: en que uno de los personajes esta «demasiado» vestido, demasiado bien vestido con un traje de gran velada para no haber vivido durante la noche una situación muy íntima que no fue mostrada. Es una imagen razonamiento⁴⁶". Deleuze nos muestra así, los primeros esbozos de la imagen-pensamiento.

Hay un segundo tipo de índice y es el de equivocidad, el cual se refiere a aquellos detalles que pueden llevar a pensar algo que no es como se piensa, o que puede ser como parece, es una doble alternativa o de vacilación entre dos situaciones posibles; la equivocidad pertenece completamente al índice que es el que lleva a que se dé este pensamiento "una pequeñísima diferencia en la acción o entre dos acciones induce una enorme distancia entre dos situaciones⁴⁷" este tipo de situaciones podemos verlas con mayor frecuencia en los filmes burlescos o cómicos, además del cine policiaco y el documental, quienes son los principales referentes de la pequeña forma y que tienen como primera característica, no sólo el descubrimiento de la situación oculta, sino de la verdad, de encontrar la realidad del asunto.

Todos estos espacios que hay entre lo que se alcanza aprehender de la situación y lo que realmente es, son unas especies de agujeros, que hacen que la situación ya no sea un englobante, sino que más bien está quebrada y necesita

⁴⁵ Cfr. Ibíd. 227 P.

⁴⁶ Ibíd. 229 P.

⁴⁷ Ibíd. 229 P.

establecer conexiones, estas conexiones se encargará de realizarlas el *Vector*, signo de génesis de la pequeña forma, es el trazo quebrado de una línea de universo que lo conecta⁴⁸.

La acción es, sin embargo, el elemento principal, ya sea que descubra lo oculto o que destruya el englobante. Ahora, como ya lo habíamos visto, con el índice aparece en la imagen-acción, la imagen razonamiento, la idea de conectar dos puntos que no están explícitamente conectados, de establecer una relación así sea de manera supuesta y es ésta quien dará paso a la imagen-pensamiento y por ende a la crisis de la imagen-acción.

Podemos decir que esta primera inserción de la imagen-pensamiento se da con la concepción misma de las dos formas, las cuales no solo representan formas del cine, sino concepciones de mundo, ideas de la acción misma⁴⁹. Como consecuencia de lo anterior, Deleuze encuentra autores que a pesar de ser representantes de una de las dos formas, pueden pasar sin problemas a la otra e incluso jugar con las dos. El autor denominará este tipo de transformaciones *Figuras*, último signo de la acción que representa precisamente dichos cambios. Las figuras pueden presentarse de cuatro maneras: las figuras escultóricas o plásticas que tienen cada una de ellas su propio valor, las figuras teatrales que se presentan en secuencias, las figuras literales que operan por inversión y las figuras de pensamiento que serán las encargadas de superar los límites de la acción⁵⁰

La acción sublime, que el héroe lleva a cabo y que suscita una especie de espiritualidad o la pregunta que se esconde en la situación y para la que es necesario recolectar los datos que la descubran y la respondan, son algunos ejemplos de lo que logran las figuras del pensamiento, se trata de establecer relaciones entre dos puntos, de hacer una conexión mental, de la misma manera que se concibe el todo que se forma con la disposición de las imágenes-movimiento, es una realidad mental, pero ahora ésta se inmiscuye

⁴⁸ Cfr. 238 P.

⁴⁹ Cfr. Ibíd. 251 P.

⁵⁰ Cfr. Ibíd. 258 P.

dentro de las conexiones sensoriomotrices, dicho de otra manera, entre la relación situación-acción. Las figuras nos dan paso, así, al tema de la terceidad o de la imagen-pensamiento, que no sólo nos ofrecerá nuevos signos, sino que también nos abre un nuevo mundo de posibilidades, nos abre las puertas a un nuevo cine en nacimiento.

La terceidad es la crisis de la imagen-acción, habíamos mencionado que los nexos sensoriomotrices parten desde la percepción y desembocan en la acción que materializa las cualidades-potencias, sin embargo, estas acciones deben regirse por leyes o establecer conexiones entre sí y que esas conexiones se inserten precisamente entre una acción y otra, son una especie de relación que se establece de manera mental, es decir, se supone. De esto se trata la terceidad, decíamos que la primeidad no salía de sí misma o no lo necesitaba para explicarse; mientras que la segundeidad remitía a un segundo término para hacerse entender, que en este caso sería la primeidad; y finalmente la terceidad se define como una imagen que hace referencia a otra, por mediación de una tercera y esta tercera instancia es la significación, ley o relación⁵¹.

La terceidad, es el punto máximo de los nexos sensoriomotores y lleva a todos los elementos de estos a su extremo, ofreciendo una nueva forma de los mismos que implica necesariamente el pensamiento:

“Así pues, la terceidad no inspira acciones, sino «actos», que comprenden necesariamente el elemento simbólico de una ley (dar, intercambiar); no inspira percepciones, sino interpretaciones, que remiten al elemento de sentido; y tampoco afecciones, sino sentimientos intelectuales de relaciones, como los que acompañan el uso de conjunciones lógicas «porque», «aunque», «con el fin de que», «por tanto», «ahora bien», etcétera.”⁵²

Aparecen, así los objetos del pensamiento, las relaciones, los actos simbólicos, de los cuales sus principales exponentes serán los hermanos Marx y

⁵¹Cfr. Ibíd. 275 P.

⁵²Ibíd. 275-276 P.

obviamente Hitchcock, este último introduce al espectador dentro del cine, quien cumple el propósito de descifrar sus películas o el razonamiento que las envuelve⁵³.

Hitchcock aún no sale de la imagen-movimiento, en la medida en que sigue presentando los elementos de esta, sin embargo, se encarga de envolverlos y enmarcarlos en los tejidos de relaciones que caracterizan a sus filmes y a su vez estos transforman el todo y las relaciones mismas entre ellos. Con Hitchcock ya no son suficientes los signos de la imagen-movimiento, por lo que Deleuze considera que hay que asignarle signos nuevos. El primero de ellos son las *Marcas*, según los dos tipos de relaciones que maneja: naturales y abstractas⁵⁴, este signo hace referencia a las series en las que se encuentran enmarcados los términos y que les permiten ser interpretados por los demás, para el caso de las series naturales. Pero puede ocurrir que uno de ellos se salga de esa serie y se oponga a ella, cambiando el tipo de relación por una abstracta, este es el caso de las *Desmarcas*. Finalmente el *Símbolo* será el último signo, encargado de representar a los objetos portadores de las relaciones⁵⁵ que caracterizan a la terceidad.

Con la inserción de las figuras de pensamiento y la aparición de la relación, el cine de acción empieza a sufrir una ruptura de la que no podrá salir. Lo que Hitchcock buscaba evitar es lo que consigue: el pensamiento en el cine es cada vez más necesario y ya no se cree posible el hecho de que una acción pueda realmente modificar una situación, no parece suficiente, y si a este hecho le sumamos los efectos de la guerra, tendremos entonces la aparición de una nueva imagen cinematográfica llena de nuevos signos que empiezan amostrarse poco a poco y logran cambiar e invertir muchos de los principales aspectos del cine. Es la aparición del tiempo de manera directa y de la subordinación del movimiento que trataremos con mayor detenimiento en el próximo capítulo.

⁵³ Cfr. Ibíd. 281 P.

⁵⁴ Cfr. Ibíd. 283 P.

⁵⁵ Cfr. Ibíd. 284 P.

En conclusión, nos hemos encontrado en este primer capítulo con diecisiete signos correspondientes al cine de movimiento, en los que no hay que perder de vista que las conexiones sensoriomotrices son su elemento principal. Deleuze menciona a los Opsignos y Sonsignos, dentro de su primer libro correspondiente a la imagen-movimiento. Sin embargo, hemos preferido no tocar aún este tema, ya que consideramos que pertenece plenamente a la imagen-tiempo. Ahora bien, aunque con el fin de la guerra el cine de tiempo predominará sobre el de movimiento, no se puede decir que este segundo desaparezca, sino que se hace menos frecuente.

Es importante analizar si dentro del cine animado se dio esta transición de una imagen a la otra o si el cambio se dio de manera diferente, en momentos diferentes, en épocas diferentes. Este tema será objeto de nuestro tercer capítulo, mientras el análisis de los signos ya referidos concretamente al cine animado, tanto de la imagen-movimiento como de la imagen-tiempo, será el tema central de nuestro último capítulo. Vale la pena resaltar que el autor hace mención de los signos en la imagen-tiempo de otra manera a como lo hace en la imagen-movimiento, en donde cada imagen refería su signo de forma inmediata, en esta nueva imagen la mayoría de ellos están expuestos en un solo capítulo, por lo que nuestras referencias estarán enfocadas a él. En este capítulo, como en el siguiente, hemos dejado un poco las referencias o los ejemplos cinematográficos que usa el autor, con el fin de hacer uso de ellos en el cuarto capítulo, en donde serán de mayor utilidad para analizar las cintas del cine animado.

RECAPITULACIÓN DE LAS IMÁGENES Y LOS SIGNOS EN LA IMAGEN-TIEMPO

Como lo decíamos al terminar el primer capítulo, la imagen-tiempo ya no está referida a lo concreto y específico que implicaba la imagen-acción. Hitchcock ha abierto las posibilidades para que el cine se introduzca en lo abstracto, lo irracional, lo mental, en el tiempo. Y a su vez a descubierto las debilidades del cine de acción, sus puntos de quiebre que rompen las conexiones sensoriomotrices y dan paso a las imágenes puramente ópticas y sonoras. Estas imágenes, base fundamental para alcanzar el tiempo de forma directa, se refieren a la incapacidad del personaje para actuar y modificar la situación que lo envuelve, ya no le queda otra opción más que observar y oír lo que sucede. Es el niño del neorrealismo italiano que refiere Deleuze⁵⁶, quien por su condición de niño, no puede modificar nada, no puede cambiar la situación en la que vive, es un vidente y oyente puro.

Las situaciones son ahora inmodificables y los personajes ya no actúan siguiendo una lógica y una secuencia dada por las conexiones sensoriomotrices, sino que vagabundean sin rumbo aparente observando y oyendo todo lo que ven a su alrededor. De nuevo aparece la imagen-percepción, pero ahora referida solo a sí misma, no se prolonga en la acción, sino que establece todas las conexiones mentales que el objeto percibido puede suponer y da paso al surgimiento del tiempo⁵⁷. Estas imágenes ópticas y sonoras puras se dividen siempre en dos polos: lo objetivo y lo subjetivo, lo físico y lo mental, lo real y lo imaginario, la verdad y la ficción⁵⁸. Divisiones que los Opsignos y Sonsignos se encargan de unir en un principio, pero que al

⁵⁶ Cfr. DELEUZE, Guilles. Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987. 14 P.

⁵⁷ Cfr. Ibíd. 67 – 68.

⁵⁸ Cfr. Ibíd. 21 P.

introducirnos en el cine de tiempo, los límites de estos dos polos empezarán a hacerse difusos:

“En cuanto a la distinción entre lo subjetivo y lo objetivo, también va perdiendo importancia a medida que la situación óptica o la descripción visual reemplazan a la acción motriz. Se cae en un principio de indeterminabilidad, de indiscernibilidad: ya no se sabe qué es lo imaginario o lo real, lo físico o lo mental en la situación no porque los confunda, sino porque este saber falta y ni siquiera cabe demandarlo”⁵⁹

Indiscernibilidad que no deja de presentarse en todos los signos de la imagen-tiempo y que expresa la dinámica fundamental de los mismos.

Los Opsignos y los Songsignos son la representación de las imágenes ópticas y sonoras y la base que permite el surgimiento de los signos del tiempo. El autor referencia la importancia de estos dos signos con base en el hecho de que sólo cuando las imágenes sensoriomotrices se han roto, producto de la impotencia para actuar del personaje y el tiempo deja de ser la medición del movimiento, para mostrarse en estado puro, entonces se puede pensar en imágenes-tiempo de manera directa. No se trata de que el movimiento desaparezca, pues como lo expone Deleuze cuando se refiere al plano de inmanencia, la imagen y el movimiento son inseparables, pero el movimiento debe subordinarse al tiempo y permitirle liberarse.

Con la aparición de las imágenes puramente ópticas y sonoras y el surgimiento del tiempo, el cine se abre a todo un mundo de posibilidades, no sólo cinematográficas, sino también filosóficas y semióticas, en la medida en que Deleuze supera la teoría Peirciana y va más allá de la terceidad que parecía ser el límite final de la teoría de los signos: “Por una parte, según Peirce, no hay nada más allá de la terceidad: más allá todo se reduce a combinaciones entre 1, 2, 3.”⁶⁰. El filósofo francés encuentra toda una nueva gama de signos, que no sólo justifican su trabajo, sino también el nuestro, en la medida en que

⁵⁹ Ibíd. 19 P.

⁶⁰ DELEUZE, Gilles. Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 275 P.

abre al infinito la creación de los signos o la modificación de los mismos, es decir, la posibilidad de que se presenten con algunas variantes. En esta medida, nuestra expectativa de encontrar nuevos signos que Deleuze por una u otra razón no encontró se justifica desde el mismo autor.

Cuando un personaje se encuentra en una situación frente a la que no puede actuar y no tiene otra opción que observarla y escucharla, entonces empieza a establecer relaciones con los objetos que percibe, es decir establece conexiones mentales que, o bien puede llevarlo a los recuerdos o a los sueños⁶¹. Cuando se produce el primero, Deleuze lo denomina imagen-recuerdo y se llega a ella en el cine por medio de un Falsh Back, como sucede en la reconocida película de James Cameron, *Titanic*, en la que se nos muestra la imagen del crucero hundido por medio de un pequeño televisor y la cámara se acerca lentamente a ella, mientras la anciana narra la historia, hasta introducirnos en el recuerdo del barco en sus momentos de gloria. Sin embargo, el autor considera que en este punto a pesar de que hay una inserción en una etapa del pasado, aún no podemos hablar del tiempo de forma directa. Esto en vista de que en el momento en que el recuerdo se produce, las conexiones sensoriomotrices se restablecen⁶², aunque el recuerdo es importante en la medida en que señala el acercamiento al tiempo y nos muestra un nuevo estatus de la subjetividad⁶³, no logra alcanzar la virtualidad del pasado sin actualizarla, así que Deleuze asigna a esta imagen los Mnemosignos, que representan, entonces, las imágenes-recuerdo alcanzadas por el flash-Back.

Por otra parte, cuando la percepción nos conduce hacia el recuerdo, pero algo lo imposibilita, impidiendo que se produzca, entonces ya no estamos dentro de la imagen-recuerdo, sino dentro de la imagen-sueño, a la que le



⁶¹ las líneas posteriores, representan las capas mentales que se establecen en la percepción del objeto, mientras que las inferiores representan su debida correspondencia con la realidad.

⁶² Cfr. Deleuze. Op. Cit. 80 P.

⁶³ Cfr. Ibíd. 72 P.

corresponderán los Onirosignos. Esto signos indican un estado de ensueño del personaje, en el que no es posible distinguir lo que es real de lo que es imaginario, lo que es sueño o lo que es recuerdo. Este es un estado de subjetividad más cercano a lo que el autor busca, y que logra de mejor manera liberar el tiempo, es un correlato mejor logrado con las imágenes ópticas y sonoras⁶⁴. Con respecto a este tema podemos mencionar una película muy actual en donde los sueños son el mundo en el que se mueven los protagonistas, sin embargo, se introducen tanto en ellos que llega a un punto en el que ya no pueden distinguir qué es sueño y qué es realidad, se trata de *Inception*. En el sueño no se pierde la percepción, ni el movimiento, pero sí se alteran, se muestran en toda su variedad, unas imágenes pueden transformarse en otras, actualizarse en otras o confundirse con otras, de tal manera que hay un encadenamiento de imágenes al infinito, es una ensoñación en la que el movimiento se altera, se rarifica, se hace de mundo y libera al tiempo⁶⁵.

Con la aparición del sueño y el recuerdo se da un gran paso hacia la nueva imagen, porque se establece una primera relación entre lo real y lo imaginario. Pero sólo alcanzaremos el tiempo de forma directa cuando estas dos imágenes actuales y virtuales se unan en una sola y se hagan indiscernibles, entonces estaremos ante la aparición de los Hialosignos o imágenes-cristal, primera forma del cine de tiempo. Deleuze denomina cristal a las imágenes en las que el presente y el pasado se muestran de manera simultánea. Con el cristal no se trata, como con el recuerdo y los sueños, de encontrar los circuitos más amplios que hagan corresponder una imagen virtual a una imagen actual, sino que se refiere al circuito más pequeño en el que la imagen actual se junta con la imagen virtual: “Contraer la imagen, en lugar de dilatarla. Buscar el más pequeño circuito que funcione como límite interior de todos los demás, y que junte la imagen actual con una suerte de doble inmediato, simétrico,

⁶⁴Cfr. Ibíd. 80 P.

⁶⁵Cfr. Ibíd. 85-86 P.

consecutivo o incluso simultáneo⁶⁶ para el autor la principal muestra de esta clase de imágenes, se ve reflejada en el espejo.

Del espejo, podemos decir, se deriva el nombre de la imagen cristal, en tanto que en él se muestra la simultaneidad de dos imágenes: el reflejo o la imagen en el espejo, es la virtualidad del objeto actual que es el que se refleja. La cámara a su vez puede actualizar el reflejo y virtualizar el objeto reflejado o incluso confundirlos en una imagen de dos caras⁶⁷. El cristal también tiene la posibilidad de mostrarse en el cine de varias maneras, no sólo se trata de lo actual y lo virtual, sino también de lo límpido y lo opaco, el germen y el medio, son las formas, ya no compuestos por presentes sucesivos, sino el ejercicio del presente que se muestra simultáneamente con el pasado, es un desdoblamiento constante entre presentes que pasan y pasados que se conservan⁶⁸.

Ahora bien, el cristal no puede formarse sin un germen que lo haga posible, que lo produzca. Este germen no es otra cosa que una imagen virtual que tiene toda la posibilidad de actualizarse, y que al entrar en relación con una imagen actual que puede virtualizarse, cristalizan la situación⁶⁹, lo virtual corresponde al pasado, mientras que el presente es actual. Así el valor de la imagen-cristal, es la de ser el circuito más pequeño de un gran universo cristizable, se trata de la capacidad de actualizar las inmensas capas de pasado para lo que es necesario que el personaje se sumerja en ellas y encuentre el recuerdo que se necesita. La diferencia con la imagen-recuerdo, es que se parte de la imagen-cristal en donde lo actual y lo virtual son uno sólo, una imagen indiscernible que se convierte en una especie de punta del presente, segundo esquema de Bergson⁷⁰.

⁶⁶Ibíd. 97 P.

⁶⁷Cfr. Ibíd. 98-99 P.

⁶⁸Cfr. Ibíd. 363 P.

⁶⁹Cfr. Ibíd. 105 P.

⁷⁰

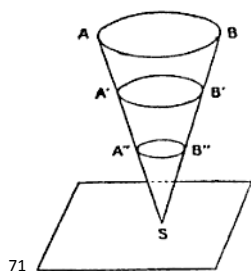


Este esquema, representa la actividad fundamental del tiempo. La "o" representa al presente y las líneas al pasado y futuro que se desenvuelven.

La imagen-cristal no sólo será el punto de partida de las profundas capas de pasado, sino que también es el desdoblamiento hacia el futuro, recordamos la hermosa imagen cristal que nos ofrece Tim Burton en su película *Edward manos de tijera*, en la que la mujer vendedora de cosméticos gira el espejo de su auto mostrándonos en una sola imagen, el reflejo de la mansión de Edward que representa el pasado actualizado y el presente que es el pueblo en el que ella vive, que se virtualiza. Esta imagen, no sólo une dos tiempos, sino dos mundos completamente opuestos. El cristal es esa bifurcación del presente en sus dos direcciones, el pasado y el futuro, tercer esquema de Bergson⁷¹.

La imagen-cristal como podemos ver es fundamental para el cine de tiempo y constituye los esquemas a partir de los cuales los grandes cineastas desarrollaran sus obras y de ella se desprenden las dos siguientes imágenes que corresponden a los Cronosignos. Para Deleuze, los grandes autores suelen trabajar o bien con las puntas del presente o con las capas de pasado que constituyen las dos formas de los *Cronosignos*⁷².

Las Capas, en primer lugar, muestran la manera en que se sumerge el personaje en el pasado mismo, en sus diferentes niveles y los hace coexistir. Deleuze lo describe como un sumergimiento en el pasado mismo, como un adentrarse en él, por lo que no se trata de una memoria personal o individual, sino una *memoria mundo* “En resumen, el pasado aparece como la forma más general de un ya ahí, de una preexistencia en general que nuestros recuerdo suponen, incluso nuestro primer recuerdo si lo hubiera, y que nuestras



71

En este cono invertido, la punta del mismo, representa al presente contraído en su forma más mínima, mientras que el resto del cono es el pasado en general con sus respectivas capas, mostradas aquí por las líneas y las letras.

⁷²Cfr. Ibíd. 364 P.

percepciones incluso la primera, utilizan⁷³. Es una especie de pasado general que contiene todas las capas existentes y que sólo se distinguen entre ellas por los puntos brillantes que simbolizan los antiguos presentes que estos pasados fueron. Son círculos de pasado a los cuales hay que saltar para buscar el recuerdo que se quiere y actualizarlo en una imagen-recuerdo.

Estas capas de pasado constituyen el primero de los cronosignos que el autor denomina *Capas o Facies* y que en el cine representará con maestría Orson Welles, específicamente en el *Ciudadano Kane*, película en donde se sumerge constantemente en las diferentes capas de pasado de la vida de Kane en busca de un recuerdo específico (Rosebaud es el recuerdo, pero nadie sabe de qué se trata) que dará sentido a toda la historia del filme. Wells es sumamente representativo en la historia del cine, no sólo por la maestría con la que trabaja el tiempo, sino por sus aportes a aspectos como la profundidad de campo, que ahora se da por medio del uso de diferentes planos en una escena y la comunicación de los mismos hacen que los personajes ya no se muevan en el espacio, sino en el tiempo, la profundidad desde Wells expresa capas de pasado como tal⁷⁴.

Sin embargo, el pasado en general se constituye de esta forma gracias al presente que se contrae y forma la punta más extrema del ya ahí⁷⁵. Este es el segundo signo que se desprende de los Cronosignos, las *Puntas o Acentos*. Un objeto puede representar las puntas de presente, siempre y cuando esté cargado de una serie de recuerdos que simboliza. Los espacios, los lugares, los puntos comunes, constituirán una categoría de los personajes, como en el caso de Resnais, en donde se construye una memoria colectiva de los personajes, una memoria mundo a partir de lugares o elementos que hacen parte de un pasado en común. Con las capas de pasado y las puntas de presente se nos muestra no sólo dos extremos del tiempo de forma directa, también nos acercamos al concepto de cerebro, símbolo de la memoria y también del pensamiento.

⁷³ Ibíd. 136 P.

⁷⁴ Cfr. Ibíd. 145 P.

⁷⁵ Cfr. Ibíd. 145 P.

Una las característica que mencionamos cuando nos referíamos a las imágenes ópticas y sonoras, y que se repite en las primeras imágenes del cine de tiempo que hemos analizado, nos permite entender la relación entre las capas de pasado y el Genesigno que introduce el concepto de devenir. Nos referimos a la indiscernibilidad entre los dos polos que conforman tanto a las capas de pasado y las puntas de presente como a lo falso y lo verdadero en el Genesigno. Esta indiscernibilidad nos conduce siempre hacia la fabulación y creación de lo falso, pero no de cualquier falso, sino de lo falso que no puede distinguirse de lo verdadero. Así, aparecen alternativas indecibles entre las capas de pasado y diferencias inexplicables entre las puntas de presente y aparece también una nueva clase de narración, una narración en la que el pasado que se muestra no es necesariamente verdadero.

Es el *Genesigno*, que corresponde a la segunda clase de los cronosignos, en donde aparece la función del concepto de devenir. Aunque consideramos que este término ha estado presente en toda la obra de Deleuze, en la unión, diferenciación y pasó de un polo a otro de las diferentes imágenes que ya hemos mencionado. El devenir se encargará de transformar la dinámica de estos polos a la dinámica de lo verdadero y lo falso, constituye las potencias de lo falso y cambia la intención del cine de movimiento de encontrar siempre la verdad por una narración falsificante. El devenir se constituye como un paso entre dos caras del tiempo, el antes y el después, son las dos caras de una potencia que retoma para llegar a una potencia superior⁷⁶. La imagen-tiempo se transforma a una serie de potencias que elevarán más allá de lo verdadero y lo falso, de tal forma, que ya no podemos saber si el pasado es falso o no. Esto sin duda nos recuerda *Memento*, en donde el protagonista que ha perdido la memoria a corto plazo narra una historia con personajes ficticios, sin saber que en realidad está narrando su propia historia.

Para Deleuze, esta es la muestra del surgimiento de una nueva narración, la narración falsificante, que deja a un lado las pretensiones de verdad que se tenían en la imagen-movimiento, y a partir de las cuales era permitido cualquier

⁷⁶Cfr. Ibíd. 364 P.

tipo de juicio. La potencia de lo falso es alcanzada por dos medios, ambos relacionados con los personajes. En primer lugar puede ser un personaje que se constituye como falsiario, es decir, es el encargado de formar las series, de generar la narración e introducir las alternativas indecibles y las diferencias inexplicables, entre lo verdadero y lo falso, es él quien se convierte en el devenir y nos muestra la imagen del tiempo de manera directa a través de la narración⁷⁷, el padre de Edward en *Big fish*. En segundo lugar, los personajes pueden alcanzar un punto en el que devienen otro y no se puede conocer la verdadera identidad de los mismos, adquiere diferentes rostros o facetas de personalidades, dentro de las que no se puede decir cuál es la verdadera.

En este punto el autor introduce una nueva interpretación del papel que lleva a cabo el artista, en este caso, el director; debido a que considera que al igual que con los personajes, quienes devienen otro, el director deviene otro a través de sus personajes: "Toma personajes reales como intercesiones y reemplaza sus funciones por sus propias fabulaciones⁷⁸" el director asume también el rol de fabulador y deviene al igual que sus personajes, entra en momentos de indiscernibilidad.

El concepto de devenir es tan amplio e importante en la filosofía de Deleuze, que valdría a la pena dedicar un trabajo sólo a él en donde se puedan incluir las definiciones que se exponen en *Mil mesetas* y *Lógica del sentido*. Dicho concepto permite profundizar en la comprensión de una dinámica constante de la filosofía del cine. Nos referimos al movimiento entre dos extremos que necesitan de conexión, pero también necesitan una frontera que los divida y diferencie: entre la percepción y la acción, entre la acción y el pensamiento, entre la afección y la acción, entre el movimiento y el tiempo, entre lo real y lo imaginario, lo virtual y lo actual, entre el presente y el pasado, entre lo verdadero y lo falso y como veremos más adelante, entre el adentro y el afuera, el pensamiento y lo no-pensado, lo visual y lo sonoro. El devenir es un concepto que siempre estará presente no sólo en la filosofía del cine, sino

⁷⁷ Cfr. Ibíd. 179 P.

⁷⁸ Ibíd. 205 P.

también en toda la obra del autor, incluso en la relación entre la filosofía y lo no-filosófico.

Con la aparición de las potencias de lo falso el autor nos muestra un acercamiento a la aparición del pensamiento en el cine. En la imagen-movimiento, como lo vimos, ya Deleuze nos hablaba de la imagen-reflexión y la imagen-relación, que lograban un primer acercamiento al pensamiento, pero no lograban romper con las conexiones sensoriomotrices que les impedían liberar el tiempo. Sin embargo, el pensamiento, no es simplemente la muestra de un ejercicio de reflexión o razonamiento por parte de los personajes, y mucho menos del espectador, no es un choque de las imágenes sobre ellos, que los lleve a algo así como forzar el pensamiento, hacerlo automático, como se pensaba que se podía lograr con el cine en sus inicios⁷⁹. El pensamiento en el cine en cambio de lo que podía pensarse se logra gracias a la imposibilidad del mismo.

En vista de lo anterior, será lo no-pensado, la incapacidad no sólo de actuar para cambiar la situación, sino la de reflexionar, de hacer surgir lo que se piensa, el encargado de hacer que el pensamiento se suponga. La imposibilidad de pensar se convierte para el filósofo en el corazón del pensamiento. El nuevo cine estará lleno de ejemplos como aquellos en los que los personajes no pueden ni siquiera pensar su situación para intentar cambiarla. Deleuze considera que la incapacidad para modificar la situación lleva al personaje a perder la fe en el mundo, así que será tarea del cine hacer que no sólo el personaje, sino también el espectador recuperen dicha fe.

Como decíamos anteriormente, son las potencias de lo falso, quienes permiten que empiecen a surgir y cambiar aspectos en el cine como el pensamiento, este fenómeno cinematográfico responde fundamentalmente al cambio de narración que párrafos atrás mencionábamos. Ya no se constituyen los

⁷⁹ El principal exponente de esta teoría del autómatas espiritual, será el cineasta soviético Sergei Eisenstein, quien consideraba que el cine podía lograr a través de la violencia, bien entendida, de las imágenes, generar un pensamiento automático en los espectadores, no obstante, con la aparición de la industria y la campaña política en el cine se malinterpreta esta posibilidad del mismo y se hace de la violencia, lo morboso, lo sangriento, implicando la pérdida de la esperanza en esta posibilidad.

elementos del cine en secuencias como las que se conformaban en la imagen clásica, sino en series que generan cambios significativos. Por una parte el límite que se establecía entre imágenes, no pertenece a ninguna de ellas, sino que adquiere un valor propio y se define como una nueva imagen que el autor conoce como intersticio⁸⁰, es una especie de Y que conecta dos puntos opuestos y que sirve a su vez de límite o separación entre los dos.

El cine a partir de ahora se conecta y se establece en series con cortes irracionales y no con secuencias en las que los cortes se establecen de manera racional y que implican la terminación de una secuencia y el inicio de otra. Como lo mencionamos al principio, ya no es lo concreto, racional y predecible del cine de movimiento, sino lo variable, lo irracional, lo espiritual del tiempo. Esto lleva a que no se establezcan aspectos como el fuera de campo y la distinción entre el enfoque en las partes y el enfoque en el todo que dependía de si el movimiento de la cámara se centraba hacia las partes o hacia el todo. Ahora el afuera y el adentro se chocan y se enfrentan, sirviendo el intersticio de mediador entre los dos. A esta confrontación corresponde también la relación del pensamiento con lo impensado “(...) este pensamiento fuera de él mismo y este impensado dentro del pensamiento⁸¹”, que se representa de múltiples maneras en el cine de tiempo: el teorema y el problema en el caso importantísimo de Pasolini, el cerebro y el cuerpo, así como en el cine que establece la distinción entre lo sonoro y lo visual, y la distinción entre la palabra que se hace visual y lo que es sonoro, que representa el último de nuestros signos, el *Lectosigno*.

El Lectosigno, es el último de los signos de la imagen-tiempo, sin embargo, es un signo que desde la imagen-movimiento ya estaba presente. Lo que seda, es una evolución que los conduce hasta hacer de la imagen sonora, una imagen en sí, separada de la imagen visual. Deleuze nos habla de tres etapas por las que debe pasar dicha evolución para llegar a consolidar los Lectosignos como los entiende el autor. La primera de ellas se da con el cine mudo en el que el

⁸⁰Cfr. Ibíd. 241 P.

⁸¹Cfr. Ibíd. 368 P.

diálogo se hace imagen, pero gracias a los intermedios que se usan para exponer los diálogos. La segunda, es la transición entre el cine mudo y el parlante, en donde el sonido entra a ser parte fundamental del cine y aparecen elementos tan importantes como el silencio, pero aún la imagen no logra independizarse de lo visual y termina siendo un complemento de ella.

Finalmente, aparece la última etapa en la que la imagen ahora es audiovisual y define la independencia de lo sonoro. Ambas imágenes se han hecho heautónomas y se complementan, pero a su vez chocan, con la misma dinámica que hemos visto de las demás imágenes. Lo visual y lo sonoro encuentran un límite común que las separa, pero también las une: la imagen sonora dice de la escena aquello que lo visual no muestra porque se ha enfocado en los espacios vacíos, en los espacios cualesquiera. La unión de estas dos imágenes es lo que constituye al Lectosigno.

En Conclusión, debemos realizar un balance general de la imagen-tiempo que nos permita verla de manera global, como hicimos con la imagen-movimiento. Si tuviéramos que describirla de manera apresurada, por ejemplo, diríamos que es el cine de la distinción y la confrontación, de las series, pero no por eso es un cine desligado, sino que, por el contrario, obliga a las imágenes a encontrar su límite común con su opuesta, límite que las une y que las diferencia. Es el devenir que habíamos mencionado y que parece estar presente no sólo en el cine de tiempo, sino en los dos estudios sobre cine del autor. Podríamos entonces preguntarnos, ¿Aparte del movimiento, el tiempo, las conexiones sensoriomotrices y las situaciones ópticas y sonoras, cuál es la distinción fundamental entre estas dos clases de imagen? Diríamos que el cine de movimiento es el cine del actuar y del mundo objetivo en el que las conexiones que se establecen son racionales y por lo tanto rígidas y predecibles, mientras que con el cine de tiempo se alcanza el pensamiento, lo espiritual, lo inconmensurable y por lo tanto lo subjetivo e irracional, es decir, es una inserción en el espacio espiritual del tiempo.

Las diferencias esenciales entre las imágenes-movimiento y las imágenes-tiempo son criterios que nos permitirán despejar algunas dudas en el momento

de aplicar sus signos en el cine animado. Sin embargo, de la misma manera en que hay diferencias, hay también coincidencias que nos permiten establecer puntos de encuentro entre las dos imágenes. Algunos signos como las Marcas, Desmarcas, Opsignos y Sonsignos, son la muestra de esa línea delgada que sirve de límite entre los dos tipos de imagen. Sin embargo, lo que buscamos señalar es que hay una dinámica en que las dos imágenes coinciden, un devenir que está siempre llevándonos de la percepción a la acción o de la percepción al pensamiento, al tiempo.

La imagen-tiempo al igual que la imagen-movimiento, no es una secuencia o una línea que nos lleva por diferentes etapas, sino una imagen general en la que cualquiera de los signos se puede presentar junto a otro. No se trata de que las imágenes deban pasar por el recuerdo para poder hacer surgir pensamientos, sino que cuando los nexos sensoriomotrices se rompen cualquiera de las formas de indiscernibilidad son posibles: entre el pasado y el presente, lo real y lo imaginario o incluso entre lo real del pasado y el presente o lo imaginario de los mismos.

Nos queda, sin embargo, un paso antes de llegar al análisis de los signos en el cine animado. Debemos especificar lo que entendemos por cine animado y definir los límites de dicho análisis, con el fin de que el lector entienda el camino que pretendemos seguir. En este capítulo, será importante observar los cambios históricos que haya podido presentar el cine animado y si sufrió modificaciones tales como las de la imagen-movimiento, o por el contrario su historia se establece de manera paralela a la del cine fotográfico

LA ANIMACIÓN Y EL CINE

En este capítulo expondremos dos aspectos que son esenciales para definir el cine animado. El primero, es un recorrido histórico a partir del cual estudiaremos el surgimiento de las diferentes técnicas de animación y la manera en que ellas influyen en lo que el cine animado es hoy en día. El segundo momento, es un análisis de las definiciones históricas que se dan de la animación y de las menciones que hace Deleuze en sus estudios sobre cine, desde donde podremos estudiar cuáles de esos puntos coinciden con la animación actual y cuáles por el contrario no debemos tener en cuenta. Ambos aspectos nos llevan a realizar una definición propia de la animación y delimitar las obras que usaremos en nuestro análisis.

Surgimiento, formación y desarrollo del cine animado

La llegada del trena la ciudad, de los hermanos Lumière, es el momento considerado oficialmente como el día en que el cine nació⁸², pero con respecto al surgimiento formal del cine animado las opiniones entre los historiadores están divididas, puesto que las diferentes técnicas que se usan pueden hacer variar sus orígenes. Con el surgimiento del cine animado no se han logrado acuerdos, no hay una fecha exacta para su nacimiento. Ahora, podemos mencionar que el cine al igual que los demás descubrimientos de la ciencia (porque de esta manera es como empezó) no es producto de una idea genial que se produzca de manera repentina, sino que es el resultado de un

⁸²Deleuze considera que no podemos hablar del nacimiento del cine, hasta la aparición del montaje y la unión de los planos, en tanto que de lo contrario caeríamos en lo que menciona Bergson cuando habla al cine como una ilusión, sin embargo, históricamente se considera que el cine nace con los hermanos Lumière con su famosa proyección, en la medida en que a partir de ese momento empiezan a surgir las personas interesadas y explorar con el cine como Melié por ejemplo.

sinnúmero de experimentos relacionados con el fenómeno de la persistencia del ojo y con la obsesión de escapar a la inexorabilidad del tiempo⁸³ que poco a poco llevan a consolidar al cine como lo conocemos.

El cinematógrafo, tienen un gran número de hermanos mayores que permitieron su surgimiento, y también tiene familiares posteriores que lo llevaron a convertirse en el arte que es hoy en día, el arte de masas más importante del siglo 21. El episodio de los hermanos Lumiéres simplemente un punto de partida, en el que ya se puede hablar de cine tanto en su etapa de grabación como en la de proyección, es más un episodio anecdótico que sirve de referencia para los trabajos de perfeccionamiento que se realizarán posteriormente. Volviendo al caso del cine animado, la situación que se presenta es similar en cuanto a la larga trayectoria que hay detrás de su nacimiento, historiadores como Gianni Rondolino consideran que este cine es un proceso que se puede relacionar con las sombras chinescas o con la aparición de las tiras cómicas, que por cierto tienen un surgimiento no muy lejano de la animación⁸⁴, sin embargo, o bien no se conocen hechos o no se han documentado lo suficiente como para que sean determinantes como sí lo fue *La llegada del tren a la ciudad*.

Lo que sucede es que el cine y la animación se alimentan de otras formas de expresión artística para llegar a ser lo que son: la literatura, la ópera, la música y por su puesto el teatro o en el caso de la animación los payasos, circos y obviamente las tiras cómicas, pero sobre todo es la fotografía la que permite el surgimiento del cine. El cine nace cuando se logra capturar el movimiento, por eso es importante la fotografía, esto unido a la proyección es lo que podemos considerar como cine.

Ahora bien, en el caso de la animación el primer proceso no es estrictamente necesario y su surgimiento se da con la capacidad de proyección y simulación

⁸³ BAZIN, André. ¿Qué es el cine? Madrid: Rialp, 1966. 13 P.

⁸⁴ Cfr. RONDOLINO, Gianni. El cine de animación: AUMONT, Jaques et al. *Historia general del cine*. Tomo V. Madrid: Cátedra, 1995 – 2008. 246 P.

del movimiento de unos dibujos realizados con anterioridad, es decir, no podemos hablar de que se haya capturado el movimiento hasta que no se proyecta, antes de eso es imposible pensarlo, mientras que con el cine fotográfico desde el momento en que se graba podemos decir que existe ese movimiento, más adelante tendremos la oportunidad de profundizar en estos aspectos técnicos, que acompañan la reflexión sobre la animación. Rondolino afirma que el cine animado surge con el trabajo realizado por Émile Reynaud, quien en 1892 lleva a cabo la proyección de sus primeros cortos elaborados a partir de “pantomimas luminosas”, como el mismo Reynaud las denomina. Tres eran los cortos realizados mediante esta técnica y que se presentaron en esa primera función del cine de animación: *Un bon bock*, *Le clown et ses chiens* y *Pauvre Pierrot*. De las cuales sólo se conserva la tercera⁸⁵.

Para el historiador, esta es la primera aparición oficial del cine animado, presentado incluso antes del evento de los hermanos Lumière, sin embargo, hay otros historiadores que no reconocen este hecho, quizá por falta de documentación del mismo, y consideran que la verdadera aparición de la animación sólo se presenta con los primeros trabajos de Vicente de Chomón, quien por 1908 da a conocer sus realizaciones en el campo de la animación; mientras que para otros historiadores, más extremistas aún, la animación sólo aparece con Walt Disney, sin embargo, estas concepciones están sujetas a la idea que cada uno de ellos tiene de lo que esa animación. Saliendo de estas discusiones, podemos decir que todos estos directores agregando a Blackton a Cohl, son quienes permitieron que el cine animado, no sólo apareciera, sino que también se consolidara.

No podemos dejar de hablar obviamente de Emile Cohl, quien aparece con sus cortos como: *fantasmagorie*, de 1908 o *Humorous phases of funny faces de 1906*, ambos realizados con dibujos de tiza sobre un tablero que tomaban vida y realizaban movimientos propios. Estos dibujos son muy primitivos y no son más que experimentos según los cuales se lograba recrear movimiento a

^{ib}íbid. 244 P.

través de cortes en la grabación, no obstante, de allí surgen todos los avances en la animación que hoy conocemos y en el caso por ejemplo del *Stop motion* aún se usa ese mismo tipo de cortes.

A pesar de su temprano surgimiento, la animación se desarrolla de manera más tímida y no tan vertiginosa como sí lo hace el cine fotográfico, de tal manera que aún entrados en la época de los 30 no se producían largometrajes animados, y toda la creación estaba enfocada en los cortometrajes que apenas si tenían un espacio en las salas de exhibición. Fueron de gran importancia durante esta etapa de los cortos la aparición de personajes como *Gertie el dinosaurio* creado por Winsor McCay en 1909, en donde se evidencian grandes avances en las técnicas animadas: ya no son tan artificiales los movimientos, son más detallados los dibujos y se introducen a los animales con personalidad, punto que será central dentro de la animación. A esto podemos sumar personajes como *Popeye el marino* 1929, *Betty Boop* y *el payaso Coco* (1920), y los más importantes *el gato Félix* (1920) y *Mickey Mouse* (1928) el primero se dice que fue creado por Pat Sullivan y el segundo por Ub Iwerks, aunque aún se discute la autoría de éste último con Walt Disney.

Los animales humanizados se convierten en los más grandes éxitos del cine animado y son los encargados de que surja la animación como industria y se dé a conocer. El gato Félix, fue quizá el más famoso de los años 20, mientras que Mickey Mouse será la insignia de Disney y quien lo llevará a convertirse en la máxima industria de la animación de todos los tiempos, aunque después se sumen Minnie Mouse, el pato Donald, Goofy, Clarabella, entre otros que también contribuyeron en el crecimiento de esta productora.

Como ya lo mencionamos, todos los avances en el campo de la animación se dieron a través de los cortometrajes, que se presentaban como antesala de los largometrajes del cine real, así que no existía la necesidad de que las

producciones animadas tuvieran mayor duración⁸⁶. Sin embargo, los elementos que permitieron que la animación surgiera fueron también los encargados de hundir sus posibilidades, en la medida en que los costos de las producciones animadas no se lograban suplir con las proyecciones, adicionalmente, los encargados de las salas ya no consideraban necesario sumar producciones animadas, porque el cine “real” por sí sólo tenía la capacidad de llenarlas. Las series animadas, entonces, se vieron en la necesidad de refugiarse en la televisión casi en su totalidad hacia los años 60⁸⁷, pero los largometrajes aún no mostraban crecimiento suficiente como para que se pudiera pensar en una industria del cine animado dedicada a producirlos.

En este punto es en donde la presencia de Walt Disney empieza a tomar gran relevancia gracias al éxito alcanzado con sus producciones en las que los personajes principales se veían envueltos en múltiples problemas y aventuras y con las que el público se divertía sobre manera. Hacia los años 30 Disney decidió encaminar su industria a la creación de largometrajes y produjo en 1937 *Blanca nieves y los siete enanitos*⁸⁸, que fue muy bien recibida por el público y consolidó aún más la imagen de Disney ahora en los largometrajes. Sin embargo, con la crítica no sucedió lo mismo, se consideró una película con regulares animaciones, especialmente en el caso de los personajes humanos. Pero las críticas no hicieron mella en las intenciones de Disney y en 1940 se lanza *Pinocho*, en 1941 *Dumbo* y *Bambien* 1942, largometrajes que no contaron con el éxito del primero, pero que hoy en día son considerados clásicos de la animación.

⁸⁶ Cfr. COSTA, Jordi. *La brillante decadencia de la animación*: AUMONT, Jaques. *Historia general del cine*. Tomo X Madrid: cátedra, 1995 – 2008. 186 – 189 P.

⁸⁷ Cfr. RONDOLINO, Gianni. El cine de animación: AUMONT, Jaques et al. *Historia general del cine*. Tomo V. Madrid: Cátedra. 187 P.

⁸⁸ Algunos historiadores y páginas de internet, consideran que el primer largometraje de cine animado, es *El apóstol*, producción argentina que data de 1917, sin embargo es una producción perdida de la que no existen muchos registros, por lo que preferimos acatar los hechos expuestos por historiadores como Jaques Aumont et al 1996 – 2008, quien toma *Blanca Nieves y los siete enanitos* como el primer largometraje animado.

Con la segunda guerra mundial, el cine de animación sufre una decadencia que hace que por un buen tiempo no haya obras destacadas para mencionar y que se repliegue este género a formar parte de la programación de los canales de televisión, especialmente en la franja infantil (porque, el mayor problema es que el cine animado siempre se ha considerado como un género para niños, de hecho las primeras producciones parecían enfocarse hacia eso). Los cortometrajes quedan relegados a la televisión, mientras que Disney domina completamente todo lo referido a los largometrajes. Aparecen en Europa y La Unión Soviética numerosas productoras de animación dedicadas precisamente a la construcción de cortometrajes que se distribuyen principalmente en los festivales de cine en donde se crean categorías especiales para este género. En casos especiales como el de Japón la industria de la animación se concentra en la producción de series conocidas como anime que se hacen grandemente populares en todo el mundo.

Debido al replego que sufre la animación no podemos hablar de algo así como la producción mundial de la animación, ya que todo queda referido casi que en exclusiva a Disney quien produce un gran número de obras, la mayoría de ellas enfocadas a representar los cuentos más famosos de la historia, principalmente cuentos de hadas, caballerescos y de amor. Además la gran afición de Disney por combinar la música con las imágenes se convierte en un sello personal de la industria.

Sólo hasta finales de los años 70 se produce un gran crecimiento de la animación y se consolida por fin como un género sin nada que envidiar a los otros y experimenta una gran aceptación en todo el mundo. Aunque el trabajo de los historiadores no llega hasta nuestras épocas y se queda tan solo con la decadencia de la animación después de la segunda guerra mundial, podemos decir que la producción del cine animado se ha irrigado por todo el mundo y de mayor manera al facilitarse la consecución de programas de animación. Sin embargo, consideramos que hay tres países en los que se han alcanzado los

más grandes aportes a la animación con verdaderas obras de arte y cada uno de ellos consolida su propio estilo.

En Estados Unidos, Disney sigue siendo quien mayor cantidad de películas produce y quizá las de mayor calidad aunque eso se podría discutir, pero sobre todo cuando Disney compra la productora Pixar encuentran la genialidad que necesitaba y produce algunas de las más importantes películas de su historia, de las cuales podemos nombrar a las cuatro más populares: *Buscando a Nemo*, *Toy Story*, *Wall-e* y *Up*. También aparecen otras productoras importantes como Twenty century fox y Dream Works, que realizan algunas películas importantes al menos en cuanto al éxito que han tenido. Además han surgido cintas independientes de gran valor como *El gigante de hierro y Pesadilla antes de navidad* (1993) de Henry Selick y *La novia cadáver* (2005) de Tim Burton o *When the wind Blows* de Jimmy T. Murakami.

Francia es otro de los países con mayor participación en la creación de la animación, desde la aparición de *Kirikúy la bruja* (1998) se han dado grandes obras que muestran un estilo propio y una profundidad particular. Dentro de estas películas podríamos destacar *Las trillizas Beleville*(2003) de Silvain Chomet, quien en 2010 dirige también *El ilusionista*, en la que guarda el estilo expuesto en su primera película, siendo el silencio de los protagonistas su principal característica. Otra de las obras más destacadas es *Persépolis*(2007) de Vincent Paronnaudy Marjene Satrapi, una de las obras animadas más importantes del cine francés.

Finalmente, encontramos al cine japonés, que si bien su producción no es tan grande como la de Estados Unidos, es la segunda más grande a nivel mundial. El cine japonés, al igual que sucede con el francés, adquiere una identidad propia y recibe mucha influencia de las series de anime. Dentro de los principales directores podemos mencionar a Hayao Miyasaky, quien con la creación de los estudios Ghibli, logra incentivar grandemente la producción. Dentro de sus más importantes logros podemos mencionar a Nausicaá del

valle del viento (1984), que aunque no se produce con los estudios es la pionera de lo que vendrá después, o *Mi vecino Totoro* (1988), primera película de los estudios, *La princesa Mononoke* (1997) y *el viaje de Chihiro* complementan el listado de las películas más importantes del director obviamente sin desprestigiar el resto de su trabajo. Dentro de estos mismos estudios Ghibli se han realizado grandes obras como *La tumba de las luciérnagas* (1988) de Isao Takahata, quien también dirige *Recuerdos del ayer* (1991). Por otra parte, fuera de los estudios Ghibli que vienen a ser como el Disney japonés, también encontramos importantes obras como *Akira* (1988) de Katsuhiro Otomo.

Ahora bien, aunque en los demás países no se han formado aun industrias que permitan un surgimiento más grande del cine animado, aparecen de manera esporádica algunas obras muy interesantes que vale la pena mencionar. *Vals con Bashir* (2008) de Ari Folman, es una de las más destacadas, realizada en forma de documental con la animación de los personajes reales. En Inglaterra *Wallace y Gromit* (2005) de Nick Park, elaborado por medio del Stop motion, con muñecos de arcilla y plastilina y de Tomás Lunak, Alios Nebel de Noruega. También se han producido obras en Latinoamérica, pero su difusión es mucho menor y en algunos casos, como el de Argentina están principalmente enfocados al público infantil.

El cine de animación ha crecido de tal manera que no podemos negar la importancia que ha adquirido tanto en el mundo de la industria, como en el mundo del arte. En la actualidad, cada día se producen más largometrajes animados y su difusión es mayor, por lo que podemos pensar que tenemos un gran material con el que trabajar y una ardua tarea por delante que vale la pena realizar con la mejor disposición y el disfrute que trae implícita consigo. Ahora, no podemos dejar por fuera la importancia de definir a la animación, y de abordar temas que hacen parte de la reflexión sobre ella, como el de la realidad de la imagen cinematográfica y de la influencia que tiene el cine animado en la digitalización del cine actual.

Definición del cine animado.

Hacer una definición del cine de animación no es tarea fácil y más si se tiene en cuenta que hay varios medios para lograrlo. De tal manera, pensar que animar es realizar dibujos y proyectarlos, es dejar por fuera, corrientes tan importantes como el *stop motion* o como las más actuales digitalizaciones y captura de movimiento. Debemos tener en cuenta, que hay algunos aspectos que nos permitirán definir al cine animado de mejor manera (aspectos técnicos) por lo cual, haremos referencias a algunas fuentes que nos permitan entender de mejor manera la realización del cine de animación y todos los pasos que son necesarios para lograrlo.

Podemos tener dos puntos de partida, el primero de ellos es el análisis sobre el movimiento que realiza Deleuze en sus estudios sobre cine y a partir de ellos el autor defiende al cine como arte y como objeto de estudio de la filosofía. Pero también podemos partir de las definiciones que históricamente se le han dado y desde donde podremos llegar a confrontar con la teoría deleuziana, con el fin de dar por último nuestra propia definición buscando conciliar las dos posiciones y de paso abordaremos dos temas importantes: la realidad de la imagen cinematográfica y la influencia de los efectos animados en el cine actual.

Gianni Rondolino, define la animación de la siguiente manera:

“Partiendo de las distintas técnicas de realización, podríamos definir a este tipo de cine como aquel medio expresivo que se obtiene con la sucesión en el tiempo de imágenes estáticas realizadas por separado, cuyo movimiento nace en el instante de la proyección y no es la reproducción de otro ya existente en la fase de rodaje, tal como ocurre en el cine fotográfico tomado de la «realidad». La animación, es decir, el movimiento dentro de la imagen, es el resultado del trabajo paciente y meticuloso de un artista, de un equipo de artistas y técnicos o de un ordenador, que pueden, o mejor aún, deben disponer anticipadamente

el movimiento final del film dividiendo este en varias unidades de tiempo determinadas por reglas compositivas concretas, que, obviamente, pueden no adaptarse a los datos experimentales del tiempo «real»⁸⁹.

Las apreciaciones técnicas expresadas en esta cita, nos permiten encontrar importantes cuestiones que tienen una estrecha relación con los conceptos expresados por Deleuze en su primer volumen de estudios sobre cine.

En primer lugar, y según la definición dada, el movimiento que en la animación se produce es un movimiento que no se captura completo y se subdivide, como sucede en el cine real, sino que se simula a la hora de la proyección. Dicho de otra forma, en el cine animado es necesario dibujar cada uno de los movimientos que el personaje realiza para luego producir el movimiento a la hora de la proyección. Este proceso es siempre igual no importa si es el movimiento de todo el cuerpo o simplemente del rostro o de una mano por ejemplo, y esa es la razón para que en los primeros dibujos que se realizaban se notaran los cortes de una escena a otra. Aún ahora, con técnicas como el *stop motion* o la captura de movimiento, hay momentos en que los movimientos se ven artificiales, pero eso no pareciera ser un problema en la actualidad ya que el espectador sabe qué va a ver y se dispone a ello.

Ahora bien, es la proyección a determinada velocidad la que genera el movimiento, o dicho de otra manera, lo simula tal y como se hacía con el caballo a galope de los inicios del cine. Viendo la animación desde esta perspectiva podemos decir que se acomoda más a la definición que da Deleuze cuando habla de las imágenes estáticas a las que les añade movimiento de manera artificial y no a la concepción de la imagen-movimiento.

Para el autor, sólo cuando el cine logra mover la cámara y realizar conexiones entre los diferentes planos está generando imágenes-movimiento, ya que se conectan los movimientos de las diferentes partes con el movimiento del todo y

⁸⁹ RONDOLINO, Gianni. *El cine de animación*: AUMONT et al. *Historia General del cine*. Tomo X. Madrid: Cátedra, 1995-2008. 244 P

da la doble función de hilo conductor que une a las partes y produce un todo⁹⁰, este trabajo se lleva a cabo con la elaboración del montaje. Con el cine animado parece que se está condenado a no lograr el estatus de imagen-movimiento, en la medida en que no existe cámara que pueda cumplir estas funciones que sí alcanza el plano con el cine “real” aún en el *stop motion* aunque hay cámaras sólo fotográficas y no generan esa conexión entre planos, ya que incluso un mismo movimiento debe ser registrado en muchas tomas.

El guion técnico, que en el cine fotográfico debe determinar todos los movimientos realizados por la cámara, en la animación es conocido como el *storyboard*, que más bien indica cómo deben hacerse los dibujos de tal manera que simule los movimientos no sólo de los personajes, sino incluso de la cámara y de los diferentes planos que ésta supuestamente realiza. Según lo anterior, en la animación nos enfrentaríamos a un doble engaño, el del movimiento interior a las partes y el del movimiento externo a ellas que se encarga de formar el todo. No hay en ningún momento movimientos reales, todo es estático y se le añade movimiento simulado.

Antes de llegar a conclusiones revisemos primero la definición que hace Deleuze del movimiento en la animación

“En este sentido es que el cine constituye el sistema que reproduce el movimiento en *función del momento cualquiera*, es decir, en función de instantes equidistantes elegidos de tal manera que den la impresión de continuidad. Cualquier otro sistema que reprodujera el movimiento por un orden de poses proyectadas en forma que pasen unas a otras o que se «transformen», es ajeno al cine. Y esto se comprueba cuando se intenta definir al cine animado: si pertenece plenamente al cine, es porque aquí el dibujo ya no constituye una pose o una figura acabada, sino la descripción de una figura que siempre está haciéndose o

⁹⁰ Cfr. DELEUZE, Gilles. Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 41 P.

deshaciéndose, por un movimiento de líneas y puntos tomados en instantes cualesquiera de su trayecto. El dibujo animado remite a una geometría cartesiana, no euclidiana. No nos presenta una figura descrita en un momento único, sino la continuidad del movimiento que la figura describe⁹¹”.

Cuando Deleuze realiza esta definición, deja en nosotros algunas dudas que valdría la pena tratar de esclarecer. El autor se pone a favor del cine animado teniendo en cuenta que no considera a sus imágenes como poses, sino como instantes cualesquiera que señalan una acción inacabada. Es decir, para Deleuze parece que una imagen animada de un movimiento supone el movimiento completo a pesar de no mostrarlo, por lo que dicha imagen en vez de una pose es más bien un instante cualesquiera que señala el movimiento completo y se dice que es cualesquiera ya que de igual manera se hubiera podido tomar otro instante que también señalaría todo el movimiento.

De tal forma, Deleuze considera que la animación sí es cine, lo que hace que nuestra quede resuelta. Sin embargo, aún podemos pensar que la forma en que se produce el movimiento en la animación es artificial, teniendo en cuenta que sí hay una especie de sucesión de imágenes estáticas que pasan una a la otra, que se transforman como lo menciona el filósofo y sobre todo con las cuales hay que fingir el movimiento. No hay una cámara que puede hacer la función de conciencia-ojo y que por lo tanto conecte los diferentes planos. Si bien esos efectos se pueden lograr realizando los dibujos de tal manera que dé la impresión de estar siendo enfocados por una cámara⁹², no es más que un engaño o como ya lo habíamos mencionado un doble engaño.

⁹¹Deleuze, Gilles. *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 18 P.

⁹²Hayao Miyazaki en el *making off* de *La princesa Mononoke*, habla acerca del problema de la cámara en el cine animado y dice que los dibujantes suelen descuidar mucho los movimientos que la cámara debe suponer para generar la idea de que está ahí, así que un automóvil que se aleja de un lugar, debe hacerse cada vez más pequeño, con el fin de hacer creer que efectivamente el auto se aleja del punto en el que la cámara se

encuentra. Tomado de: <http://www.youtube.com/watch?v=vBizuKu091c> 08 de septiembre de 2012

A pesar de esto, si se pone en consideración el hecho de que por medio de diferentes concepciones del movimiento se logra generar efectos similares, entonces debemos pensar en la posibilidad de abordar los problemas de otra manera, es decir, cuando vemos un filme animado, la diferencia no parece tan importante con respecto al cine fotográfico, vemos afectos, acciones, pensamientos, fabulaciones, recuerdos, que se logran con la misma efectividad en cualquiera de los dos cines. Valdría la pena analizar este género desde la perspectiva de los signos, por ejemplo, lo que consideramos nos puede arrojar resultados muy interesantes.

Ahora, si se obtienen diferentes efectos entre un género y otro, estos estarían más bien asociados a la tradición de cada uno de los tipos de cine y no a la manera en que ellos conciben el movimiento. Sea o no una doble ilusión la que se da con el cine animado, en el momento en que apreciamos una película animada no nos centramos en la diferencia que este cine puede tener con el otro, no tenemos que hacer una reflexión profunda para entenderlos, simplemente lo damos por sentado casi de una manera inconsciente, pues hay toda una tradición detrás de nosotros que nos enmarca en cada género y nos predispone a lo que en él encontraremos. En este aspecto quisiéramos enfocarnos por el momento, ya que consideramos que dicha tradición es la razón que han llevado a relegar la importancia del cine animado y a que este sea considerado como un género menor.

Dicha tradición enmarca al cine animado en relación a dos aspectos fundamentales: por un lado se cree que el dibujo animado solo puede representar historias infantiles. Esta idea se desprende del surgimiento del género, puesto que los personajes más famosos y que incentivaron el crecimiento de la animación fueron, precisamente, personajes infantiles, el hecho de que después de la guerra se relegara al cine animado a las franjas infantiles de la televisión ya dejaba ver que esta idea comenzaba a consolidarse. Por otro lado, así como los primeros personajes eran infantiles, también eran fantásticos e irreales, por lo que la animación se convierte en la

posibilidad de hacer “reales” las fantasías que de ninguna otra manera serían posibles, es un género exclusivo para representar la fantasía, de tal modo que nada que venga de la realidad es válido para la animación. Estos aspectos nos llevan a que analicemos el problema de la realidad de la imagen cinematográfica que expone André Bazin en su texto *¿Qué es el cine?*⁹³, que tiene gran influencia en la formación del cine animado. Pero también la animación se convertirá en un factor de gran relevancia para la transformación que sufre el problema en la actualidad.

Según André Bazin cuando se busca hablar del surgimiento del cine no es necesario hablar de la multiplicidad de objetos que se crearon con la ambición de capturar el movimiento, y que posteriormente terminan en la creación del cinematógrafo, y tampoco es necesario hablar de los experimentos que descubren la persistencia retiniana del ojo humano. Para Bazin es mejor hablar de la necesidad psicológica de escapar al tiempo, que se hace evidente desde la creación de momias en el Egipto antiguo y que termina, según el autor, en el surgimiento del cine. El autor considera que la creación de las momias era ya la muestra de la necesidad de conservar a sus seres queridos intactos, al menos sus cuerpos y huesos. Así mismo se dedujo que por medio de estos pensaban escapar a la inexorabilidad del tiempo: “La religión egipcia, polarizada en su lucha contra la muerte, hacía depender de la supervivencia de la perennidad material del cuerpo, con la que satisfacía una necesidad fundamental de la psicología humana: escapar a la inexorabilidad del tiempo”⁹⁴. Junto con las momias también solían ponerse esculturas de diferentes tamaños que tenían la labor de proteger y reemplazar al cuerpo en el caso de que este fuera destruido. Para el crítico y teórico de cine francés, esta es la primera ocasión en la que dicha necesidad psicológica se traslada al mundo del arte, especialmente a la escultura. Posteriormente esta necesidad se transporta a la pintura, en el momento en que los diferentes reyes deciden hacerse pintar con el fin de preservar su imagen intacta para la eternidad.

⁹³ BAZIN, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1966.

⁹⁴ *Ibíd.* 13 P.

Además de la necesidad psicológica de escapar al tiempo, aparece en la pintura el problema del realismo de la imagen representada. Para poder satisfacer la primera necesidad, es importante que se dé la exactitud en la representación. Sin embargo, Bazin considera que dicha exactitud en la pintura no es posible en tanto que el pintor no puede escapar a la interpretación de lo que ve (o las limitaciones que puede tener incluso a la hora de pintar), es decir, cada pintura realizada tiene implícita la manera en la que el autor ve el hecho, por lo que no podríamos acceder a lo que el hecho en realidad es. Frente a esta situación, el autor considera que con la aparición de la fotografía este problema encuentra su solución⁹⁵, puesto que la diferencia de la pintura no es una representación de la realidad, sino una copia exacta de la misma, es el cumplimiento del sueño del ser humano de escapar del tiempo, de crear una especie de mundo paralelo, en el que el tiempo no pasa y se puede permanecer intacto, exactamente tal y como era en ese momento. Y si a esto le agregamos la aparición del cine, hacemos ese sueño aún más cercano, ya que no solo somos capaces de representar de manera exacta al mundo, sino que podemos capturar incluso la duración del momento.⁹⁶

Hemos alcanzado con el cine un sueño milenario, además se ha dado solución al problema de la objetividad en la pintura, introduciendo entre el hecho representado y el artista un objeto que elimina el problema de la subjetividad de la cual es incapaz de escapar el artista. Pero no es cualquier objeto el que se pone de por medio, es la cámara, que tiene toda una larga investigación científica que la sustenta y le da credibilidad. La cámara logra captar la realidad tal y como es. La objetividad se ha logrado con la fotografía y con el cine, es ahora cuando podemos mostrar la verdad

“Por vez primera, entre el objeto inicial y su representación no se interpone más que otro objeto. (...) la pintura se convierte así en una técnica inferior en lo que a la semejanza se refiere. Tan solo el objetivo satisface plenamente nuestros

⁹⁵ Ibid. 19 P.

⁹⁶ Ibid. 19 P.

deseos inconscientes; en lugar de un cálculo aproximado nos da el objeto mismo, pero liberado de las contingencias temporales⁹⁷".

El cine fotográfico alcanza entonces la verdad.

La responsabilidad que asume el cine es bastante grande por las implicaciones éticas que se desprenden de este hecho. Sin embargo, cuando volteamos nuestra mirada sobre el cine animado, vemos que con este tipo de cine no sucede lo mismo, en la medida en que por el contrario, el cine animado surge como una forma de representar todo aquello que es fantástico y que por lo tanto no se puede grabar. De tal manera, el cine animado se piensa como una forma contraria y en él se enfoca todo lo que es irreal. Queda para el público la impresión de que el cine animado debe representar todo aquello que sea imaginario y que por lo tanto es difícil mostrar a través de él historias profundas basadas por ejemplo en hechos reales; de allí también se desprende la idea de las limitaciones de expresión del cine animado.

Ahora bien, estas apreciaciones no eran del todo equivocadas teniendo en cuenta lo que con el cine se había logrado hasta la época de los años 80, esto en tanto que, el cine animado tuvo un desarrollo lento que no cambió hasta la época de 1980 en la que aparecen otras productoras que amplían el cine animado y encuentran otras posibilidades de expresión que incluso el cine real no puede lograr. Esta también podría llegar a ser una de las posibles razones por las que Deleuze decide no hablar mucho del cine animado, puesto que en su época todavía no se había producido el surgimiento del nuevo cine de animación como lo conocemos ahora.

De la misma manera que la animación escapa al problema del realismo que tiene el cine "real" –lo que en últimas, termina produciendo más prejuicios quizá que beneficios- la animación genera dificultades con respecto a este problema, en la medida en que los efectos visuales que en la actualidad se forman y que son de admirable realismo, son gracias a los avances en las técnicas de la

⁹⁷Ibíd. 18 P.

animación, es la introducción de la animación, computarización y digitalización en el cine “real”, de tal manera que ahora no sólo no podemos distinguir qué elementos de la imagen son reales en tanto que representen hechos tal y como sucedieron, sino que se pone en discusión incluso si los elementos son grabados de la realidad o si han sido creados a través de un ordenador. No nos referimos con esto a los monstruos, robots o naves espaciales que sabemos que son irreales (aunque si este video es mostrado por un noticiero, puede incluso ponerse en duda su falsedad, esto para señalar el poder que puede tener un medio de comunicación) sino incluso de los decorados. En la actualidad es posible simular un salto de un precipicio que no existe, no es más que una habitación verde sobre la que después se construye, de manera digital, el escenario que se desee, esta técnica es conocida como *Green screen*.

Desde este punto de vista, los problemas que ya mostraba Benjamin en cuanto a la tarea del actor frente a un público que no conoce y que no tiene la oportunidad de ver, como sí lo hacía el actor en el teatro, se hacen aún más críticos en la medida en que ya no sólo no conoce al público, sino que también debe dentro de su actuación imaginar los personajes con los que interactúa y los espacios en los que se mueve. El problema del papel del actor en el cine de ficción actual, es sumamente interesante e importante, sin embargo, este tipo de problemas no vamos a abordarlos en este texto ya que ampliarían demasiado lo que se busca trabajar, por ahora debemos concentrarnos en la tarea de definir al cine animado y consideramos que ya tenemos todos los elementos necesarios para hacerlo.

En primer lugar, no podemos definir al cine animado por la forma en que desarrolla el movimiento o por la manera en que lo simula, es decir, definir la animación como aquella que reproduce el movimiento a través de la puesta en secuencia de imágenes que al ser reproducidas a cierta velocidad simula el movimiento, pues esto es dejar atrás muchos aspectos que también constituyen al cine animado. De igual manera, pensar que la animación es un

medio por el cual se desarrollan historias infantiles es también menospreciar las posibilidades expresivas de este género. Tampoco podemos decir que la animación es un medio siempre fantástico y que por lo tanto es importante que sus producciones se reduzcan a esto, ya que este cine permite que los espectadores olviden la necesidad de realismo que buscan en el cine fotográfico y que se sorprendan con las posibilidades de profundidad y realismo que como ya lo vimos puede llegar a lograr.

En consecuencia de lo anterior, consideramos que cuando se piensa en el cine animado, debería ser pensado tal y como es ahora: un medio tan diverso y flexible que puede mostrar historias desde los más infantil y fantástico hasta el realismo más crudo y profundo, que si bien reproduce el movimiento de una manera diferente y si se quiere artificial, logra los mismos efectos que puede llegar a tener el cine fotográfico e incluso puede alcanzar posibilidades expresivas que al cine “real” no puede. En *Las trillizas Belleville* o en *Persépolis* se construye toda una atmosfera a través de la manera en que se realizan los dibujos; evidentemente, podemos pensar que con el expresionismo, por ejemplo, también se pueden construir atmosferas similares, sin embargo, el cine animado cuando construye una atmosfera, construye también a unos personajes que encajan perfectamente con ella, y que son elaborados para ella, de hecho son dibujados con características similares a las que construyen, por ejemplo, los edificios o las calles.

Para tratar de ejemplificar lo que queremos decir podemos enfocarnos en *Las trillizas Belleville*, película en la que todo lo que rodea a los personajes tiene las mismas características de ellos: la ciudad es tan lenta, aburrida y apacible como ellos. Los rasgos humanos pero exagerados de los personajes son los mismos que definen a la ciudad y que los hacen particularmente bellos, aunque para muchas personas pueden llegar a ser grotescos. Estas posibilidades con el cine fotográfico no se dan, porque si bien se puede describir a un personaje y transformarlo para que adquiera determinadas características, no es posible llegar hasta el punto de la animación, de hecho si se exageran los rasgos de

los personajes como se hace con la animación se corre el riesgo de caer en lo ridículo, situación que en el cine animado no tiene posibilidad.

A la hora de definir al cine animado las cuestiones sobre el movimiento no pueden excluirse, y como ya lo dijimos, lo que en la animación se presenta es una doble ilusión. Sin embargo, no consideramos que esto sea un obstáculo que impida analizar el cine, o que lo haga menos valioso y rico a la hora de trabajar con él, consideramos también que no podemos basarnos en el movimiento para decidir si es o no cine, pues las razones que expusimos en el párrafo anterior son suficientes para pensar que la animación llega al mismo punto del cine fotográfico aunque no use los mismos medios y aunque el camino histórico que ha recorrido haya sido diferente.

La producción animada aunque no ha sido tan prolífica como el cine real, si es bastante amplia. Por esta razón, debemos delimitar el material con el que vamos a contar para nuestro trabajo, ya que si bien el cine animado es muy valioso es igualmente amplio y por lo tanto puede hacerse difícil de manejar. Para nuestra investigación, entonces, no tomaremos como elementos de estudio las primeras producciones animadas en la medida en que, al ser tan primitivas, es muy probable que no consigan mostrar los signos que estamos buscando, de igual manera, aunque reconocemos la importancia de los cortometrajes y el enorme valor estético que tienen gracias a las maravillosas producciones que han logrado, sería una tarea enorme pensar en tomarlos todos ya que su realización es relativamente fácil, gracias a que no es complicado el acceso a las tecnologías de producción.

Según lo anterior, en busca de delimitar de mejor manera nuestro trabajo, solo usaremos la producción estadounidense, en donde de seguro estaremos más cerca de los signos de la imagen-movimiento y las producciones logradas en Francia y en Japón, que sabemos son de mucho valor, así como algunas producciones particulares de otros países. También debemos mencionar, que excluirémos a la captura de movimiento de nuestra investigación, ya que esta

técnica es aún muy nueva y por lo tanto no ha alcanzado su máxima expresión, así nos quedan entonces tres géneros por analizar: el dibujo, el estop motion y la animación digital. En el siguiente capítulo analizaremos primero los signos de la imagen-movimiento y luego los signos de la imagen-tiempo aplicados a la animación, con el fin de mantener el orden establecido por Deleuze, aunque esto pueda implicar no llevar un orden histórico en los análisis.

VERIFICACIÓN DE LOS SIGNOS EN EL CINE ANIMADO

Finalmente hemos llegado a nuestro cuarto capítulo en el que analizaremos los signos en el cine animado, signos recapitulados en los capítulos anteriores. En nuestro proceso de verificación de los signos hemos encontrado diferentes aspectos muy relevantes a la hora de pensar la propuesta del autor sobre el cine, que nos llevan también a formularnos preguntas que tienen que ver con los aspectos pendientes en la obra del autor. También debemos realizar algunas advertencias sobre las dificultades que encontramos en nuestro análisis, en la medida en que influyen en la manera de exponer algunos de los signos encontrados.

En primer lugar, enfrentamos dificultades al analizar los signos relacionados a la identidad cinematográfica de la corriente francesa y la corriente soviética, así como con los signos que el autor define en la obra de Hitchcock. No podemos definir en el cine animado corrientes como estas, de las cuales se desprenden dos de los primeros signos de la imagen-percepción: *Reume* y *Gramma* o los signos que Deleuze otorga a Hitchcock: las *Marcas*, *Desmarcas* y *Símbolos*, no en la medida en que no podamos encontrarlos, sino por la dificultad de hallarlos a todos en un solo autor.

En segundo lugar, Consideramos importante advertir también, que el cine animado se caracteriza porque sus autores más que identificarse por cuestiones de planos o montajes, lo hacen por las técnicas de animación que usan, lo que al sumarse a los pocos autores que se especializan en la animación como técnica fundamental de su obra, tendremos como resultado que nuestros análisis deben concentrarse en las principales productoras de

animación y en algunas de las obras más importantes, no en autores específicos⁹⁸.

Tenemos así, dos factores que se vuelven determinantes para nuestro análisis; pero hay un punto en el que debemos concentrarnos y hacer un mayor énfasis, es el hecho de que el cine animado puede manejar de maneras diferentes los signos y aun así lograrlos. Es decir, podemos pensar que una imagen cinematográfica en la animación tratada de un modo particular cumple las características de los signos deleuzianos que a simple vista no parecían tener relación con dicha imagen. Así, un Lectosigno que se presentaba en una serie separada por el silencio⁹⁹, ahora puede invertirse y hacer del silencio una serie en sí misma.

Finalmente y antes de dar inicio a nuestro análisis, consideramos importante aclarar, que si bien Deleuze menciona uno por uno los signos de cada imagen, y parece ser que cada uno se muestra de manera particular en determinada clase de película, realmente dichos signos en tanto que son parte de una imagen general –la imagen-movimiento, por ejemplo- pueden presentarse varios signos en una sola cinta, aun cuando son de diferentes tipos de imagen; consideramos que incluso podemos ir más allá y pensar en la posibilidad de que un film nos muestre signos tanto del movimiento como del tiempo y que hay signos que Deleuze no mencionó aun sabiendo la importancia de la imagen que representarían. Ahora bien, debemos construir el suelo sobre el que estas afirmaciones se sostendrán, de lo contrario su mismo peso se encargará de hundirlas.

⁹⁸Pensar en realizar un análisis desde Deleuze en el que no tengamos como objeto principal a autores puede sonar contradictorio, sin embargo, esa es una de las novedades que introduce el cine animado, sólo Hayao Miyazaki es un autor que podemos considerar dedicado por completo a este cine, luego de él aparece Sylvain Chomet, que ha dirigido dos películas *La trillizas Belleville* y *El ilusionista*. Por esta razón consideramos que si nuestro estudio se enfoca simplemente en un director, es probable que dejemos por fuera aspectos de gran relevancia para nuestro análisis, además sería realizar afirmaciones muy arriesgadas acerca del trabajo de un director basados únicamente en una o dos películas.

⁹⁹Cfr. DELEUZE, Guilles. Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987.369 P.

La imagen-movimiento y sus signos en el cine animado

Cuando buscamos abordar los signos de la imagen-movimiento, nos encontramos con una buena cantidad de obras que podríamos llegar a considerar cine de movimiento o cine de acción. Pues si bien en el cine se produjo un cambio de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo, esto no implica la desaparición del cine de movimiento. La razón de esto es tal vez, que si bien el cine cambia con el ánimo de dejar atrás toda la propaganda política que se podía generar a través de él, no a todas las industrias parece importarles esta cuestión. Por ejemplo, la peor expresión de Hollywood no contaba dentro de sus intereses dejar de producir películas en las que los héroes se encargan de resolver situaciones complicadas. El capitán América no sólo soluciona la guerra, sino que salva a todo Estados Unidos de su destrucción. Los héroes siguen siendo figuras de gran relevancia dentro de la sociedad y una gran fuente de entretenimiento que seguirá siendo una de las industrias más rentables del mundo y razón suficiente para que las grandes productoras no piensen en dejarlos.

Con el cine animado esa situación no cambia mucho. De hecho, no podríamos hablar de que en el cine animado ese cambio de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo se haya dado en la misma época, ya que en ese momento el predominio sobre la producción era completamente de Disney a quien sólo le interesaba adaptar los clásicos de la literatura infantil en los que la presencia del héroe es de igual manera muy marcada. Este predominio es directamente el responsable de que en el cine animado no encontraran luz las producciones del cine de tiempo hasta después de los años 80, incluso podemos afirmar que en la actualidad la producción de Disney está todavía concentrada casi en su totalidad en producir historias de este tipo.

Basados en lo anterior, podemos afirmar que el cine animado ofrece un amplio número de obras valiosas para explorar en búsqueda de los signos del cine de movimiento. Sin embargo, no debemos perder de vista que es importante iniciar con los signos de la percepción, los cuales hacen referencia directa al

ejercicio fundamental de la cámara. El Desisigno, el Reume y el Grama, son los signos de esta imagen y los primeros que revisaremos en el cine animado.

El *Desisigno* es el primero de ellos y representa uno de los elementos más importantes del cine, en la medida en que designa una percepción de una percepción, es decir, la percepción que tiene la cámara de lo que observa un personaje, es la percepción indirecta libre¹⁰⁰. Lo vemos en *Blanca nieves y los siete enanos* cuando Blanca nieves se asoma lentamente a la puerta para ver la casa de los enanos, o el niño de *La leyenda del dragón milenario*, que escondido en una choza se asoma por un pequeño agujero para enterarse de lo que pasa afuera, mientras la cámara se mueve hasta alcanzar la percepción del niño. Este signo lo alcanza el cine al liberarse de la discusión sobre lo que es objetivo y aquello que se puede considerar como subjetivo, y según sea la manera en que los directores jueguen con las posibilidades de esa percepción podemos hablar del surgimiento de los otros dos signos de la imagen-percepción, el *Reume* y el *Grama*, que representan respectivamente la percepción líquida y la percepción que se hace gaseosa “Una percepción más fina y más vasta, una percepción molecular, propia de un «cine-ojo». Y habiéndose partido de una definición real de los dos polos de la percepción, ése era el desenlace: la imagen-percepción no iba a reflejarse en una conciencia formal sino que se escindiría en dos estados, uno molecular y el otro *Molaire*, uno líquido y el otro sólido, uno arrastrando y borrando al otro.”¹⁰¹ Las dos escuelas que representarán estos dos signos son la francesa y soviética de preguerra.

Si buscamos un ejemplo de estos signos en el cine animado debemos referirnos al director japonés Hayao Miyazaki, quien en toda su obra nos muestra no sólo las posibilidades del agua en el cine, sino de la naturaleza en general, del viento, de las plantas, de la tierra, de los animales, entre otros. Miyazaki hace del agua el elemento por excelencia, el agua se encarga de destruir o de renovar, de ocultar o de descubrir, de manera similar el cine

¹⁰⁰ Cfr. DELEUZE, Gilles. Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984. 109 P.

¹⁰¹ Ibídem. 212 P.

francés realizaba este tipo de usos del agua. Sin embargo, en películas como *Ponyo en el acantilado* o en *El viaje de Chihiro*, el agua no sólo es un elemento adicional, sino que es incluso la protagonista, el agua es la diosa que hace que la naturaleza se mantenga en equilibrio, de tal manera, en cuando Ponyo escapa produce una gran inundación que amenaza con romper ese equilibrio.

En *Ponyo en el acantilado* el agua se sale de control y desborda todas las posibilidades de la percepción, la supera, la sumerge, la inunda, la traspasa, pero en la medida en que el agua no es solamente el agua, es un ser con consciencia y poder, que hace justicia, es una madre que busca desesperadamente a su hija, es la diosa madre de toda la naturaleza. En *La princesa Mononoke*, el agua es de donde surge y en donde se esconde el espíritu de la naturaleza, el dios de todo lo natural que mantiene su equilibrio y que señala al Raume.

En cuanto al Grama, la situación es mucho más complicada. Deleuze refiere este signo a la tarea realizada por Vertov, quien busca descubrir todas las posibilidades de la cámara sin uso de decorados, ni actores, ni nada que sea artificial. El cineasta soviético propone el concepto de Cine-ojo, con el cual expone su idea de que la percepción del cine es incluso superior a la del ojo humano, por lo que a través de la imágenes puede mostrar la realidad tal y como es. Esto lleva a que Vertov nos exponga un montaje lleno de movimientos, intervalos, cortes, aceleramientos, alteraciones del tiempo y percepciones de situaciones que solo la cámara puede mostrar, como cuando es subida a un tren o se pone debajo de él mientras pasa¹⁰².

De Vertov surge lo que se conoce hoy en día como cine-dogma, según el cual la película debe realizarse de manera completamente natural, sin efectos visuales, ni decorados, ni grúas que quiten la naturalidad a los movimientos de la cámara. Sí hacemos una búsqueda de este género dentro del cine animado creo que no encontraríamos ningún ejemplo de él, ya que el simple hecho de realizar animación es ya una artificialidad que va en contra de lo que este tipo de cine pretende. Un dibujo animado no es un actor natural, sino que es una

¹⁰²Ibíd. 124-125 P.

elaboración del director que se construye a partir de lo que él quiere mostrar y decir, de igual manera sus escenarios no son más que decorados hechos artificialmente, incluso si se piensa en una película como *300* de Zack Snyder, que sin grabar en estudios logra crear todos sus escenarios de manera animada.

En este sentido, no podríamos pensar que en la animación el Grama se presenta, en vista de que no encontramos alguna película en la que se pueda hablar de la presencia de un cine-ojo. Si bien podemos encontrar alteraciones de la velocidad de los movimientos -como en *Kung Fu Panda*, cuando se hacen más lentos los movimientos de Po con el fin de hacer gracioso lo que sucede, o en *Ga'hoole* el *ralentisse* usa para dar espectacularidad a las imágenes de persecución y lucha- alteraciones de la percepción, o imágenes que correspondan a la percepción de un objeto, no estarían aun así ligadas a la descripción del cineasta soviético, estrictamente hablando.

El Grama, entonces, no hace parte del cine animado o al menos no lo encontramos con las características con las que lo expone Vertov y que Deleuze menciona. Aunque somos conscientes de que Deleuze menciona a estos signos de la imagen-percepción como parte de la imagen-movimiento, también debemos mencionar que esta imagen no es exclusiva del movimiento, pues de ella partirá también el tiempo. Así, es común encontrar en el cine de tiempo signos de este tipo. Un Reume, puede perfectamente darse en cualquier situación sin importar que esta lleve a la acción o no. Por esta razón no afirmamos que las películas de Miyazaki sean de movimiento, de hecho, en películas en las que el tiempo es el elemento determinante y sus signos son evidentes, podemos encontrar signos que pertenecen de manera específica al movimiento, como un Índice, por ejemplo, sin embargo, ya tendremos la oportunidad de analizar estas cuestiones con mayor profundidad.

La imagen-percepción debe llevarnos a la acción, pero antes de que eso suceda las cualidades y potencias que ella genera se presentan en su estado más puro, el afecto, que nos ofrece tres signos los cuales expondremos a continuación. Este tipo de signos, según lo que hemos observado son más

comunes en el cine producido por Disney, en la medida en que este cine parece enfocarse en la acción, sin embargo, en algunas producciones japonesas vemos imágenes verdaderamente interesantes e impactantes que los contienen y que vale la pena mencionar.

Así, por ejemplo, a pesar de las limitaciones que puede tener un personaje como “carepapa” encontramos en él el miedo a caer en la hoguera, en *ToyStory 3*, afectos que se actualizan en un espacio cualesquiera conformado por los escombros de la trituradora de basura y que podríamos considerar un Cualisigno. Pero también encontramos Íconos, como el de *El jorobado de Notre Dame*, en el momento en que por medio de un primer plano se muestra la furia que sienta el tutor de Cuasimodo al darse cuenta que se ha salido de su escondite, del que le había advertido no debía escapar, y este afecto lleva a la persecución de la gitana quien ha ayudado a Cuasimodo.

Los afectos expresados en rostros encuentran en el cine animado una característica particular y es que así como hay objetos rostrificados por medio de los que se puedan mostrar los afectos, también hay animales que o expresan una potencia que por micro-movimeintos nos hace suponer que se llegará a un paroxismo o adquieren cualidades por medio de sus afectos, así un Ícono se presenta con el lobo de *La princesa Mononoke* cuando en un primer plano mueve los labios y muestra sus colmillos que nos hacen pensar en un próximo gruñido o en un ataque a lo que lo amenaza, escena que parece repetirse en *El viaje de Chihiro* cuando se hace primer plano del rostro herido del dragón que en realidad es Haku. Por otra parte, en *Rango* encontramos hermosos Cualisignos que se logran gracias a los efectos que permite el desierto: Rango se ha marchado del pueblo. Y perdido en el desierto empieza a tener visiones con el espíritu del desierto en las que se anula por completo cualquier posibilidad de coordenadas, mientras los afectos de Rangose hacen evidentes. Si bien esta escena se podría llegar a pensar como una imagen-sueño, no lo consideramos así teniendo en cuenta que *Rango* es una típica película de movimiento, por lo que podemos relacionar los afectos expresados con la acción que va a realizar Rango para salvar al pueblo.

Como último signo de las imágenes-afección, debemos hablar de lo Dividual. Deleuze define este signo como la principal característica del afecto, que al ser dividido cambia de naturaleza, por esta razón no se determina ni como indivisible, ni como divisible¹⁰³. Ahora bien, en la medida en que este signo es la característica fundamental del afecto, hemos decidido no ejemplificarlo, pues dentro de los Cualisignos y los Íconos, se supone está implícito lo Dividual, que caracteriza el afecto, así que ejemplificarlo sólo sería repetir las imágenes que ya hemos mencionado.

Encontrar los signos de la imagen-afección en el cine, no sólo animado, no es una tarea que produzca mayor dificultad, en la medida en que las afecciones, ya sea en primeros planos o en espacios cualesquiera, son muy comunes en el cine, puesto que permiten mostrar las emociones de los personajes sin necesidad de expresarlo con palabras. Sin embargo, en nuestro análisis no podemos mencionar que hayamos encontrado trabajos en los que la imagen-afección sea predominante en toda la película, como sí pasaba con *La pasión de Juana de arco* de Dreyer, por ejemplo, quien usaba este tipo de imagen como estrategia para mostrar no sólo la tristeza de Juana, sino también su pureza casi angelical. En el cine animado, si bien encontramos un buen número de ejemplos de esta imagen, no hallamos ninguna obra y mucho menos un autor que se haya enfocado principalmente en ella.

La imagen-afección y la imagen-acción son las últimas dos variedades de la imagen-movimiento, sin embargo, antes de llegar a la acción, debemos tener en cuenta los signos que se exponen en la imagen-pulsión que sirve de mediador entre la afección y la acción. En los signos de la imagen-pulsión nos encontramos con algunas conclusiones interesantes que podemos afirmar del cine de Disney y que tienen mucho que ver con la idea de mundo que esta industria ha generado en las generaciones que hemos crecido viendo todas sus películas y que a su vez hacen parte de una visión muy común del héroe que las sociedades necesitan, del ser humano ejemplar. En este caso, puede ser también del león ejemplar, del robot ejemplar, del monstruo ejemplar o hasta

¹⁰³Ibíd. 146 P.

del juguete ejemplar; que en últimas sigue siendo la visión de un ser humano ejemplar. No obstante, también nos encontramos con el otro extremo, con el ser perverso que es capaz de cualquier cosa para lograr lo que quiere y que termina siendo vencido por el valor y la honestidad del protagonista.

Hacemos estas afirmaciones basados en lo que hemos encontrado al buscar los signos de la imagen-pulsión. Cuando buscábamos un mundo que se pudiera considerar originario, nos dimos cuenta que en las películas en las que estos aparecen, lo hacen para mostrar el mundo en el que se mueven los villanos de las películas, como la bruja de *Blanca nieves y los siete enanos* que se adentra en su habitación para satisfacer con su espejo el deseo o la pulsión de ser la mujer más hermosa de todas, mientras que el mundo de Blanca nieves es por el contrario el mundo, que Deleuze denominaría de acción. De la misma manera, En *El rey león*, Simba por curiosidad e ingenuidad se introduce en el mundo de las hienas en quienes se representan de manera perfecta las pulsiones de las que el autor nos habla, pero de nuevo, estas pulsiones son propias de los personajes del mal, de los villanos y no de los héroes, quienes parecen incapaces de experimentar este tipo de emociones tan bajas.

Es curioso que la manera en que Deleuze ejemplificaba las pulsiones, aquí se presente de forma inversa, pero literal. El autor habla de los humanos que asumen comportamientos de animales, del hombre que se convierte en una hiena. Pues bien, aquí el personaje es literalmente una hiena, pero ahora es ella la que adquiere, como los demás personajes, características de un ser humano, de un ser humano gobernado por sus pulsiones. Se trata de Síntomas que ahora parecen sólo ser posibles en los personajes del mal, mientras que los protagonistas por difíciles que sean las situaciones vividas no experimentarán más que afecciones puras. De tal manera, en Disney, las afecciones no sólo representan las cualidades y potencias expresadas en rostros o espacios cualesquiera, sino que se pueden considerar como emociones en oposición a las pulsiones y no un paso anterior a ellas, además simbolizan una concepción polarizada del mundo y de las relaciones humanas una lucha entre el bien y el mal.

Basados en lo anterior, debemos decir que no fue tarea fácil encontrar fetiches, en la medida en que los momentos de pulsiones son breves y los mundos originarios es casos. Si bien Deleuze los define como objetos arrancados de los mundos reales y apropiados por el mundo originario¹⁰⁴, también se podría pensar en ellos como ambiciones de los personajes: el poder, el dinero, la posición social o la belleza, y en ese caso tendríamos de nuevo a los villanos de Disney como protagonistas de la situación. Sin embargo, buscaremos ejemplos que puedan acercarse más a la definición dada por el autor.

En Disney podemos observar los mundos originarios en las producciones en las que ha tenido alguna influencia Tim Burton, y el mejor ejemplo de ellos es sin duda *El maravilloso mundo de Jack* dirigida por Henry Selick y escrita por Tim Burton, en donde el mundo en el que vive Jack es en sí mismo un mundo originario y todos sus personajes son la representación más clara de las pulsiones por lo que podríamos decir que esta película es toda ella un gran Síntoma. Las montañas que terminan en espiral, los árboles sin hojas, las casas encorvadas, la oscuridad permanente, el uso de las sombras, todo esto es lo que nos lleva a pensar en que el mundo de Jack es un mundo originario, de hecho la traducción en algunos países de Latinoamérica es *El maravilloso mundo de Jack*.

Ahora, en vista de esto, podemos decir que de igual manera en que la película es un Síntoma, en ella también se encuentran Fetiches que ayudan a construir el mundo de las pulsiones. Jack viaja al mundo de la navidad y de ella extrae los objetos que la caracterizan, los cuales terminarán convirtiéndose en su obsesión. Todos estos aspectos son muy interesantes en la película, sin embargo, nos muestran también una excepción en la concepción del mundo que ya habíamos mencionado en el cine Disney, pues aquí los protagonistas no sólo pueden tener pulsiones, sino que son sus sentimientos más comunes, ya no son personajes completamente puros de los cuales se desprenda sólo valentía, honestidad, amor, sino que hay ambición, odio y terror. Es una especie de pequeña ruptura con la tradicionalidad, con la realidad, con el

¹⁰⁴Ibíd. 181 - 182 P.

mundo de la acción que representan las películas de Disney. La película en sí misma puede ser pensada como una pulsión, en medio de las afecciones y las acciones que serían las demás películas de esta productora.

Sin embargo, no se debe concluir que *Pesadilla antes de navidad* sea una cinta enfocada en la maldad de los personajes, pues de hecho, no podemos afirmar de ninguno de ellos que sea en sí malvado, sino que la historia nos muestra una idea diferente de la humanidad, en la que los seres humanos no solo sienten emociones puras, sino también pulsiones, pero que eso no es un argumento sólido con el que se pueda lanzar un juicio de valor sobre la bondad o maldad de los personajes.

Con el fin del análisis de las pulsiones podemos dar paso a los signos que corresponden al cine de acción, en donde también debemos incluir los signos de la imagen-relación que Deleuze asigna a Hitchcock. En primer lugar, vamos a hablar de los Synsignos, muy comunes en las producciones de Hollywood, no sólo de Disney, ya que este tipo de películas son de gran popularidad para niños y adultos en las salas de cine, lo que ha generado un considerable aumento en la producción de las mismas. De tal manera, no va a ser difícil encontrar los signos que buscamos en dichas cintas.

ToyStory es quizá una de las películas más populares de todos los tiempos, pues las aventuras en las que se mete Gudy y sus amigos son muy divertidas. Aventuras que se producen gracias a las situaciones englobantes en las que se ven envueltos los protagonistas y que están relacionadas generalmente con el secuestro y el rapto de uno de los personajes. De igual manera, Rango debe hacer algo para que el agua vuelva a “Tierra”, el pueblo en el que es nombrado Sheriff. Shrek, por su parte, debe hacer algo para salvar a Fiona o a “Muy muy Lejano” o Marlín debe buscar una manera de encontrar a Nemo, mientras que Nemo debe buscar una forma de escapar de la pecera en *Buscando a Nemo*. Todas estas situaciones son ejemplo de los Sinsygnos que pueblan el cine animado, cada uno de los personajes es presionado por su situación y obligado a actuar para cambiarla y a su vez producen situaciones nuevas: Rango mata al halcón y libera al pueblo de su amenaza, sin embargo, el halcón era el único

que podía mantener a distancia a la serpiente que se apodera del pueblo y expulsa a Rango.

Si bien, en todas las películas la estructura es la misma, cada situación tiene sus propias características que la identifican y más si se tiene en cuenta que los personajes en este caso son generalmente indefensos y su acción aunque es heroica muchas veces se da por fortuna. Otra de las características de este tipo de historias es la distancia, cada héroe se enfrenta no sólo a una situación, sino que también debe enfrentarse a un mundo desconocido, desde el lugar en el que la situación se produce y donde termina hay mucha distancia por lo que la acción implica un gran recorrido, un largo viaje en el que el personaje va viviendo situaciones igualmente englobantes, pero de menor importancia y dificultad. Nos encontramos, por decirlo de alguna manera, con un gran Sinsyigno que enmarca la situación general de la película, y con Sinsygnos más pequeños que no sólo hacen parte de la situación general, sino que se encargan de complicar aún más la posibilidad de actuar para cambiar la situación.

De hecho consideramos que si es posible encontrar Huellas, es en estos pequeños Synsignos porque de ellos se desprende la relación entre la acción y la situación que se vive. Si en *Buscando a Nemo*, Marlín se encuentra con los tiburones es porque esos son los peligros que su travesía implicaba, es parte de los riesgos de nadar en mar abierto y son precisamente estas situaciones las que nos recuerdan el problema en general que vive el personaje, pues cada vez que se ve de alguna manera atrapado recuerda que si está allí es porque debe encontrar a su hijo y esto lo impulsa hacia la acción.

Siguiendo con nuestro orden debemos hablar ahora de los Binomios, que representan los duelos que las situaciones englobantes normalmente producen y que en el caso de Disney está asociado normalmente a la lucha entre el bien y el mal. En *El jorobado de Notre Dam* la gitana luego de huir queda encerrada en la iglesia en donde no puede evitar encontrarse con el comandante de la guardia y se enfrentan en duelo. Por otra parte, Rango regresa de su exilio para enfrentar a la serpiente que atemoriza al pueblo en un duelo clásico al

estilo de las películas del oeste. Los binomios son quizá la mayor muestra de lo que en un principio mencionamos sobre Disney, pues son el final de las películas en las que el bien ha sido acorralado y debe hacer algo para prevalecer sobre el mal, los historiadores lo han denominado *Happy end* y en el cine animado de Hollywood ha hecho parte fundamental de su desarrollo.

Por otra parte, los índices, aunque hagan parte de la pequeña forma, son indispensables dentro de esta clase de películas, pues son elementos determinantes para que el héroe adquiera la información que necesita y pueda modificar la situación: Buzz Ligthyear logra saber en dónde se han metido sus amigos gracias a que ve la punta de la cola de dinosaurio que sobre sale del bolso del coleccionista de juguetes en *Toy Story 2*, como lo menciona Deleuze, este es un Índice de falta¹⁰⁵ que le permite a Buzz no perder de vista a su grupo. Igualmente, Rango puede darse cuenta que el agua viaja hacia las ciudades a través de los tubos porque las plantas que, como se ha dicho antes, pueden rastrar el agua, caminan con rumbo a las tuberías. La nariz de Pinocho crece y nos da a entender que está ocultando algo, en *Shrek tercero*. Pero también tenemos Índices de equivocidad que llevan a los personajes a sacar falsas conclusiones acerca de lo que desconocen, como cuando Blanca Nieves cree haber llegado a una casa ocupada por niños y no por enanos o cuando los amigos de Wody en *ToyStory* creen que ha asesinado a Buzz porque tiene en su mano el brazo que le ha arrancado del cuerpo.

En *Ghost in the Shell* encontramos los índices más interesantes, pero ahora, como parte de la pequeña forma, que implican todo un ejercicio de reflexión y de deducción que nos permita identificar lo que sucede, incluso, el espectador debe suponer la conclusión a la que llega la investigación realizada por el personaje ya que este no la menciona: un par de diplomáticos del distrito 6 han entrado a las instalaciones de seguridad del distrito 9, en donde se encuentra el Hacker que amenaza con la información secreta de los distritos. Sin embargo, uno de los agentes se da cuenta que hay algo que no se ha dicho, que está oculto. Decide investigar y se da cuenta que el ascensor en el que llegaron los

¹⁰⁵Ibíd. 227 P.

diplomáticos se cierra varios segundos después de que han salido ellos, tiempo suficiente como para que pueda pasar otra persona, por esta razón analiza las cifras del peso del ascensor y descubre que no es posible que dos personas tengan todo el peso que los sensores señalan, lo que nos lleva a deducir que alguien más ha entrado al distrito con ellos y que se ha camuflado con un traje de invisibilidad como el que es usado por la mayor.

Los índices adquieren una gran importancia dentro de la acción, porque muchas veces de ellos depende que la situación se descubra o se resuelva o por el contrario se complique aún más, sin embargo, durante nuestros análisis no pudimos evitar pensar en que, aunque Deleuze nos diga que los índices son parte de la imagen-acción y por lo tanto de la imagen-movimiento, ¿acaso no es posible que encontremos en el cine de tiempo un índice? ¿Cómo podemos saber que el sonido del bebé que se acerca a la puerta en *El viaje de Chihiro*, es un Lectosigno y no un índice? Deberíamos suponer que el contexto de la película nos indicaría esta diferenciación, pero no podemos pensar que es tan diferente cuando cumple todas las condiciones y características de un índice. Este tema debemos abordarlo con mayor profundidad más adelante cuando analicemos al cine de tiempo.

A pesar de que Deleuze nos habla de la gran forma (S-A-S´) y de la pequeña forma (A-S-A´) como parte fundamental del cine de acción, así como de la gran variedad de ejemplos que se presentan en el cine de estas dos percepciones del mundo, debemos mencionar que en el cine animado, definitivamente es la gran forma la que predomina, mientras que en la pequeña forma ha perdido protagonismo, en tanto que este tipo de cine puede asociarse más, como bien lo decía Deleuze, con el cine de gánster y el cine policiaco e incluso con el burlesco¹⁰⁶. Géneros que no son propios del cine animado, de hecho si se han presentado ha sido en las cintas japonesas de los últimos 30 años y no podemos afirmar que se incluyan en algunos de estos géneros, sino que se presentan de manera aislada.

¹⁰⁶Cfr. Ibíd. 23 P.

Aun así, encontramos signos como el Índice que ejemplificamos en los párrafos anteriores o el vector que se define como las conexiones que hay entre dos instantes cumbres, y se diferencia del Sinsygno porque ya no hay una situación englobante que encierra a los personajes. *Ghost in the Shell* puede orientar de nuevo nuestra búsqueda de la pequeña forma, esta cinta japonesa inicia con la escena de la Mayor asesinando a un hombre en la embajada del distrito seis lo que lleva a descubrir la relación que existe entre el distrito seis y el hacker que quiere entrar a los sistemas de información del distrito nueve. El Vector se presenta, entonces, en la relación que existe entre las invasiones en el sistema y la visita de los diplomáticos del distrito 6 y a su vez en la relación entre el hacker que ha sido creado de manera artificial y la mayor que duda de su propio origen.

Con la aparición de estos signos podemos entender mejor porqué Deleuze considera que Hitchcock a pesar de incluir la imagen-relación no deja de ser cine de acción. Todas estas relaciones ya están presentes en la imagen-acción, sin embargo lo que Hitchcock hace es llevarlas a sus límites, introducir la posibilidad del pensamiento, de la espiritualidad, de la abstracción, aspectos que se escapan de las posibilidades de la acción que se enmarca en lo concreto, en lo real. Deleuze parece suponer que es evidente que si bien los signos son expuestos en un orden y una secuencia, realmente todos ellos hacen parte de una sola imagen, la imagen-movimiento. Ahora, estas reflexiones son producto del punto al que han llegado nuestros análisis, que al acercarse a su fin, hacen que empecemos a ver la imagen-movimiento de manera global y que pensemos ya en el cine de tiempo, sin embargo antes de que lleguemos allá, debemos hablar de los signos que precisamente permitieron esa transición.

Para hablar de los signos de la imagen-relación, vamos a volver sobre una de las películas que ya analizamos, se trata de *Pesadilla antes de navidad* en donde el Fetiche que analizamos, se establece primero como Desmarca: los objetos que Jack roba del mundo de la navidad son desmarcas que como lo menciona el autor son sacadas de sus relaciones naturales y se convierten en

los Fetiches de Jack. Jack es en primer lugar una desmarca en el mundo de la navidad, y al raptar a Santa Claus de su mundo hacen también de él una desmarca más, evidentemente, estos mismos objetos y personajes dentro de sus relaciones naturales podemos considerarlos como Marcas.

Por otra parte, podríamos definir como un Símbolo al anillo con el que Víctor se compromete sin intención con un cadáver en *El cadáver de la novia*, pues este anillo simboliza la relación de él con su prometida y de la misma manera simbolizará su relación con el cadáver, así como establecerá una conexión entre el mundo de los muertos y el mundo de los vivos, que como dice Deleuze, se sale de sus relaciones naturales y referencia más bien una relación abstracta establecida de manera accidental. En este punto, nos da la impresión de ya haber llegado a los signos de la imagen-tiempo, pues si bien aún hablamos de la imagen-acción, las películas de Tim Burton no podemos dejar de considerarlas como cine de tiempo, pues el autor expresa incluso un montaje propio en el que nos deja ver su concepción de tiempo, de la que *El cadáver de la novia* no puede excluirse.

Parece ser que la línea que divide a la imagen-movimiento de la imagen-tiempo es muy delgada, por lo que no es difícil de encontrar signos de una de las imágenes en la otra. Como lo habíamos mencionado en el segundo capítulo de esta tesis, parece ser que el devenir que Deleuze menciona cuando hace referencia a los Genesignos y que termina convirtiéndose en el intersticio que conecta la imagen visual y la imagen auditiva, o el adentro y el afuera, está también presente en la división entre el movimiento y el tiempo, así que les permite encontrar la línea que los separa y que a su vez los une.

Antes de dar paso al siguiente punto de nuestro análisis debemos aclarar que hay diferencias considerables entre la manera en que se presentan los signos en la imagen-movimiento y la imagen-tiempo, pues en el movimiento cada imagen tenía dos signos de composición y uno de génesis, mientras que con el tiempo, cada imagen representará un signo y a su vez la mayoría de estos están enmarcados en los Cronosignos que son una especie de signo general. De igual forma, los Opsignos y Sonsignos aunque los analicemos usando una

película para ejemplificarlos, no debemos perder de vista que ellos son necesario para que los signos del tiempo se den, ya que implican la imposibilidad del personaje para actuar frente a las situaciones que enfrenta, por lo que se debe suponer su presencia en todas ellas. Hay que mencionar también, que esta etapa de nuestro análisis nos ha dejado una enseñanza que no hay que desaprovechar para lo que viene y es el hecho de que así como la imagen-movimiento es una sola, la imagen-tiempo también lo será y sus signos deben considerarse como piezas que permiten el funcionamiento de una sola maquinaria.

La aparición de los signos del tiempo en la animación.

Si buscamos un tránsito de la imagen-movimiento a la imagen-tiempo en el cine animado que pudiera relacionarse con el que se dio en el cine fotográfico, deberíamos remitirnos a la aparición de las nuevas tecnologías que han facilitado la creación dentro del género y han provocado el surgimiento de numerosas producciones independientes a los estudios como los de Estados Unidos y Japón. Cine como el francés o las producciones independientes de los diferentes países de Europa y Asia, han alcanzado un nuevo estadio del cine, lo han llevado a abordar temas de la existencia humana con una mayor profundidad. Por lo tanto, si hablamos de un cine de tiempo, es en esas cintas independientes en donde podemos encontrarlo, sin excluir la posibilidad de que en Hollywood o en Japón se puedan producir. Su aparición no ha sido un proceso como el del cine fotográfico, no ha habido aún una crisis de las estructuras convencionales, pero sí una preocupación de algunos directores por alcanzar un estado mayor de la animación que la variedad de sus posibilidades permite y fortalece.

Siendo así las cosas, las cintas que han de servir para nuestro análisis en esta etapa son aquellas que no siempre se relacionan con las grandes productoras conocidas en el mundo; en este campo hemos tenido la posibilidad de encontrarnos con obras verdaderamente interesantes que revitalizan nuestro gusto por la animación y que abren las posibilidades a nuevos aportes a la

teoría de Deleuze. Con esto podemos dar paso a nuestros análisis que empezarán con los signos que no sólo significan la transición del cine de movimiento al de tiempo, sino que se establecen como la condición para que aparezcan los signos de tiempo, hablamos de los Opsignos y Sonsignos.

Ya en la obra de Hitchcock, como lo afirma Deleuze¹⁰⁷, era posible encontrar la figura del espectador en el cine, no sólo por las relaciones que este podía suponer por medio de un ejercicio de inferencias, sino porque el personaje principal, ya no es un héroe de acción, es decir, ya no es una persona con la capacidad de modificar las situaciones en las que se ve envuelto, por el contrario, no es más que un “espectador” que sólo puede observar y oír lo que ocurre, se encuentra indefenso ante lo que pueda suceder. Los sonidos que el personaje puede captar y las imágenes que percibe de la situación, son las que caracterizan a los Opsignos y a los Sonsigno respectivamente. Por esta razón los niños se hacen protagonistas en el neorrealismo italiano, pues tienen que vivir la guerra de una manera absolutamente pasiva, sin la menor posibilidad de cambiar nada.

Si queremos encontrar el mejor ejemplo de estos signos en el cine animado, debemos referirnos a la película norteamericana *Cuando el viento sopla* pues nadie mejor que lo ancianos para representar el estado de indefensión que estos signos implican. La pareja intenta cumplir con todas las indicaciones que el gobierno ha emitido para protegerse de la bomba nuclear, sin embargo, no sólo no pueden construir su refugio como imaginaban, sino que al caer la bomba sólo les queda esperar a que los escuadrones de rescate lleguen a buscarlos, cosa que nunca sucede. El anciano trata de escuchar todos los días la radio para enterarse cuándo caerá la bomba, mientras que su esposa escucha todas las indicaciones que le lee su pareja. Luego de que la bomba cae, los dos se sientan en su sofá a esperar, mientras ven como su casa ha quedado completamente destruida.

Cuando el viento sopla, es un gran ejemplo en tanto que toda la película está construida a partir de imágenes visuales y sonoras y se rompe con cualquier

¹⁰⁷Cfr. Ibíd. 281 P.

posibilidad de actuar, es decir se rompe con los lazos sensoriomotrices, al poner a un par de ancianos como los protagonistas de la situación, quienes incluso prefieren esperar dentro de su casa a que llegue la ayuda en vez de salir para buscar comida y agua, que les puede salvar la vida. Sin embargo, no es el único ejemplo que podríamos mencionar, recordamos las dolorosas escenas del cine japonés en películas como *Gen Pies descalzos* en donde Gen y su madre embarazada, tratan de sacar al resto de su familia de los escombros luego de que cayera la bomba nuclear de Hiroshima o cuando Seita en *La tumba de las luciérnagas* a pesar de todos sus esfuerzos y sacrificios no puede evitar que su hermana fallezca.

La guerra es la mayor creadora de Opsignos y Sonsignos, puesto que en ella se refleja la impotencia de los seres humanos para actuar y cambiar algo que pocos hubiesen querido que sucediera. Sólo a partir de la inacción se rompen las conexiones sensoriomotrices y se permite que surja el pensamiento, la espiritualidad, el tiempo y sus signos. A continuación analizaremos los demás signos de tiempo, pero antes recordemos que aunque para Deleuze sólo con los Onirosignos nos acercamos al tiempo de manera directa, aún no se puede afirmar que se haya alcanzado de manera concreta, y es por esta razón que no hay signos que describan o se acomoden exactamente a las imágenes-recuerdo, aun así, tocaremos de manera breve este tipo de imágenes que consideramos importantes a la hora de alcanzar el tiempo.

Los Onirosignos son los signos por medio de los cuales se representa la incapacidad de los personajes para recordar, lo que al fin termina llevándolos a una especie de ensoñación, en donde las ilusiones se confunden con la realidad y las conexiones sensoriomotrices se rompen por medio de los movimientos rarificados: en *Vals con Bashirel* protagonista no puede recordar qué fue lo que sucedió en la guerra y a cambio de eso sueña con una imagen en la que se ve a sí mismo con unos compañeros saliendo desnudos del mar tras ver caer una luz de bengala, pero sus movimientos son extremadamente lentos y pensativos, son movimientos rarificados. La característica de los sueños es que se producen cuando el recuerdo no se puede generar, es la

situación que vive el protagonista que tiene que acudir a sus compañeros de combate para que le ayudan a reconstruir una memoria que no es sólo suya, sino que es una memoria colectiva de todos los que estuvieron en la guerra.

Esta película además de relacionarse con las imágenes-sueño, nos hace pensar en otras imágenes de las que Deleuze nos habla más adelante en su libro. Recordemos que Ari Folman (director y a su vez protagonista de la película) al no poder tener imágenes de la guerra, decide construir esos recuerdos a partir de los relatos de sus compañeros, es la memoria mundo de la que nos habla Deleuze¹⁰⁸, no se trata ya de una memoria individual e interna, sino de una memoria externa y colectiva, esta memoria colectiva que a su vez representa la inserción del pensamiento en el cine y la inclusión también del problema del adentro y el afuera que tiene una relación directa con el problema anterior. Estas imágenes no tienen ningún signo que la represente, solo hacen parte de los Cronosignos y tienen una relación más directa con los últimos signos de la teoría de Deleuze, los Lectosignos.

Nos asaltan dudas, por lo tanto, en cuanto a algunas de las imágenes que Deleuze nos muestra como de gran relevancia, pero que no llegan a tener su propio signo, sino que se enmarcan en los demás que se supone las representan. ¿Por qué Deleuze no nos habla de Neurosignos, cuando sabemos la importancia que tiene el cerebro a la hora de representar el adentro y el afuera, y la relevancia de algunos autores que han mostrado memorias colectivas, que él mismo denomina precisamente cerebros? “Es que, en Kubrick, el mundo mismo es un cerebro, hay identidad del cerebro y el mundo, como la gran mesa circular y luminosa de Dr. *Strangelove*. *Teléfono rojo... volamos hacia Moscú...*, el ordenador gigante de *2001, la odisea en el espacio*, el hotel Overlook de *El resplandor*.¹⁰⁹” No estamos refiriéndonos ni siquiera al cine animado, aunque en *Vals con Bashir* vemos cómo el campo de batalla es el cerebro que representa la memoria colectiva de todos los que estuvieron en ella, con sus conexiones y sus relaciones neuronales, es una inteligencia

¹⁰⁸ Cfr. DELEUZE, Guilles. *Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987. 159 P.

¹⁰⁹ DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987. 273 P.

artificial que se sale de las manos de todos los que la viven, nadie entiende la guerra, nadie controla la guerra. La imagen-cuerpo o la imagen-pensamiento tampoco alcanzan sus propios signos aunque de seguro si buscamos una descripción para su imagen, podríamos asignar uno.

Otro ejemplo de las imágenes que no alcanzan su propio signo es las imágenes-recuerdo, que se producen cuando el recuerdo produce y no se lleva al sueño. De esta imagen encontramos un gran número de ejemplos en los que los personajes por alguna razón tienen visiones de su pasado: en *Alois Nebel*, el tren es el flash Back por medio del cual aparecen los recuerdos que nos introducen a una escena específica de la vida de Alois en la que siendo pequeño tiene que separarse de una mujer, de la que no se conoce la relación exacta con Alois, esta escena se muestra en varias ocasiones que nos dan cada vez más datos de lo sucedido y de lo que está sucediendo. Estas imágenes aunque parecen señalar el tiempo en la medida en que hay un retorno hacia el pasado de alguno de los personajes, realmente no logra romper con el dominio del movimiento y mostrar el tiempo de forma directa, pues como lo especificamos en el primer capítulo, luego de que se ha introducido al recuerdo se restablecen las conexiones sensoriomotrices, razón por la que no hay signos que representen a las imágenes-recuerdo.

Los primeros signos de la imagen-tiempo en los que las conexiones sensoriomotrices se han roto del todo son los cronosignos, de tal manera que ahora es el movimiento el que se subordina al tiempo. Deleuze divide estos cronosignos en tres signos diferentes: Capas o Facies, Puntas o Acentos e Hialosignos. En primer lugar, las Facies son los signos en los que se muestran las capas de pasado, como sucede en *El cadáver de la novia* y que es una estructura muy común en Tim Burton: un personaje o la película se introduce en una capa de pasado que a su vez, para poder ser entendida, implica que nos adentremos más en el pasado de uno de los personajes, es decir en una capa de pasado más profunda.

Este montaje que hemos denominado de Outsider, aunque no se presenta en todas las películas de Tim Burton, al menos sí está en la mayoría de ellas y se

caracteriza por las tres etapas que mencionamos anteriormente: en *El cadáver de la novia* Víctor se introduce a una capa de pasado, en un agujero en la tierra en donde sólo hay personas del pasado, como sucede en *Alicia en el país de las maravillas*, y a su vez, estando allí hay un recuerdo que explica la situación de uno de los personajes y que representa una capa más profunda, en este caso, el de la novia cadáver, que recuerda todo lo que le sucedió con su esposo, incluyendo su asesinato

A diferencia de esto, las Puntas o Acentos son el otro extremo del cono invertido que encarna el tiempo según Bergson¹¹⁰ y que se muestra en el cine a través de los objetos o situaciones e incluso personas que contienen y figuran todo un mundo de capas de pasado. Las puntas de presente son todo el pasado contenido en un límite expresado, como lo dijimos, en un objeto u otro elemento de la película. Basados en esto, podemos pensar que hay películas que se desarrollan en presente, pero hacen parte del cine de tiempo en la medida en que en esa punta se muestra el ejercicio fundamental del tiempo, el de su bifurcación en presente y pasado.

Aquí es en donde Disney parece salir de su tradicionalidad y lograr una película de tiempo a diferencia de la mayoría de sus producciones. *Up* es la película a la que hacemos referencia, puesto que, a pesar de parecer otra de las aventuras de Disney en la que la acción es fundamental, y de hecho eso es lo que sucede en la mayor parte de la película, nos encontramos con que está llena de puntas de presente: la casa, cada cuadro, las sillas, cada cerámica o el buzón son puntas de presente que representan un momento de la vida de Carl con Elie. La casa es la representación más grande, es decir la punta o Acento más importante durante la película, pues sabemos que uno de los sueños que construyeron entre los dos era precisamente el del llevar su casa a Cataratas del paraíso. Sin embargo, cuando la casa es atrapada por una tormenta y los objetos empiezan a caer y a dañarse, Carl intenta salvarlos porque sabe que pierde todo lo que lo conecta con su pasado, así, la película es todo un proceso de desapego con los objetos que constituyen el pasado con su esposa y que

¹¹⁰Ver tercer esquema de Tiempo de Bergson, expuesto en el segundo capítulo de esta tesis.

para él son los que los mantiene unidos, o al menos lo mantienen unido a él con todo lo que fue su vida.

El primero de los Cronosignos es el Hialosigno que se produce en la imagen-cristal. La imagen-cristal, es el punto que une las capas de pasado con las puntas de presente, es el circuito más pequeño en el que el pasado y el presente están contenidos de manera simultánea en una sola imagen, es el cristal que muestra lo actual y lo virtual en un solo momento y abre la posibilidad de que lo actual se virtualice y lo virtual se actualice, este es el germen que cristaliza toda la situación y hace surgir los Hialosignos. Víctor, en *El cadáver de la novia*, está a punto de casarse de manera definitiva con el cadáver, pero aparece Victoria, su verdadero amor, y evita que Víctor tome el veneno, en ese momento en el que las dos novias se reúnen, encontramos la imagen-cristal, la del pasado que es el cadáver y la de Victoria que es el presente, a pesar de no ser una imagen en espejo, ambas mujeres representan muy bien las dos partes de la imagen-cristal.

En *El viaje de Chihirola* niña corre por el pasillo y lo primero que vemos es su reflejo en el fondo que parece acercase hacia nosotros, en un principio no podemos distinguir que es un reflejo puesto que ya está actualizado ,y estando actualizado se virtualiza a medida que aparece en pantalla la imagen real de la niña hasta que las dos se encuentran logrando una interesante imagen-cristal, que se cruza con otra imagen doble en oposición provocada por otros dos espejos, es una especie de imagen-cristal, de la imagen-cristal. El Hialosigno es uno de los más importantes signos en el cine de tiempo, en la medida en que él nos muestra uno de los ejercicios más importantes, consideramos nosotros, en los dos estudios sobre cine, es una dinámica que luego, en cuanto se hable del devenir, se va a caracterizar más, pero que la fin de cuentas representa el ejercicio del pensamiento en el cine.

Nos referimos al hecho de que hay dos puntos que se unen y se separan a la vez, que se conectan gracias a un intermedio que no es ninguno de ellos dos. El concepto de Devenir tan tradicional en la filosofía y en particular en la obra de Deleuze, es el que mejor designa ese ejercicio de unión de dos puntos y

que en el cine representará el cambio de narración según la cual, el pasado no es necesariamente verdadero. El devenir se establece, entonces, entre dos potencias, el pasado y el presente y afecta la narración haciendo de ella una narración en la que se introducen las diferencias inexplicables y las alternativas indecibles. Cuando el devenir aparece, aparecen también las potencias de lo falso, se dejan atrás las pretensiones de verdad que en el cine de movimiento eran tan típicas. Así las cosas, los personajes serán quienes mejor representen a los Genesignos del devenir, ya sea como falsarios o deviniendo otro.

Coraline es uno de esos falsarios, ya que si bien parecen sueños lo que vive, no es posible en toda la película definir si ella lo imagina todo o si realmente existió un mundo en el que está encerrada una bruja. Coraline se acuesta a dormir en el mundo mágico, pero se despierta en el otro. También se muestra el Genesigno cuando descubre que la bruja ha encerrado a sus padres en un cristal, pero cuando vuelve a hablar con ellos, no recuerdan que haya pasado nada. El gato que habla en el otro mundo nunca lo hace en el mundo real, sin embargo, en el último momento desaparece, así que no podemos definir si realmente es o no mágico y si Coraline imaginó todo o realmente lo vivió.

En cuanto al devenir otro, podríamos pensar por ejemplo en *Vals con Bashir*, pues es normal que el director que cuenta su propia historia en ocasiones devenga el personaje y hable por él. Mientras que en *La princesa Mononoke* nos encontramos con el devenir animal que Deleuze explora más en *Mil Mesetas*, pero que no dejan de relacionarse con este Devenir. Por una parte Ashitaka deviene ciervo, y por otro lado, San deviene lobo, esta segunda quizá de una forma más fuerte en tanto que se ha criado con ellos, pero ambos están en una misma serie: humano-animal-naturaleza.

Luego de los Genesignos, Deleuze finalmente habla de los Lectosignos, de los que hablaremos a continuación, puesto que ya hemos hecho nuestro recorrido por los diferentes signos que se definen en los análisis de cine de Deleuze. Los Lectosignos según Deleuze ya se podían encontrar en el cine de movimiento, incluso en el cine mudo, pues de ellos se hacía una imagen separada de lo que era la imagen en sí. A pesar de no haber sonido, podíamos leer los diálogos en

una imagen propia. Con el paso del cine mudo al cine sonoro, dice el autor, se lograron cambios importantes, pero aún no se llegaba a un cine verdaderamente audiovisual, sino que lo sonoro era una propiedad de la imagen. Finalmente, cuando se alcanza el cine de tiempo se puede decir que lo sonoro adquiere un estatuto y se hace una imagen propia, que ya no es una parte de lo visual, sino que aporta y complementa aquello que la imagen en sí no muestra. Así las cosas, lo sonoro y lo visual entran en una relación como el pasado y el presente y establecen sus propios límites que se conocerán en el cine como Lectosignos.

Al llevar este punto al cine animado es en donde podremos encontrar uno de los aspectos más interesantes, pues si hallamos los Lectosignos de la manera en que Deleuze los define, podemos pensar también que ellos tienen características similares a los índices que permiten conocer algo de la imagen que no veo en ella misma¹¹¹. El contrabandista se aleja en su carro después de despedirse de su padre en *Alois Nebel*, pero la imagen se queda con este último y sólo podemos oír el sonido del carro que se va, este efectivamente es un signo sonoro que nos ofrece una mayor información de la que podemos ver. De la misma manera en *El viaje de Chihiro* el bebé de la bruja solo asoma uno de sus pies que nos indica que es gigante, pero el sonido que emite es el que sugiere que es un bebé. Surge entonces en nosotros una pregunta ¿estos signos deben ser considerados como lectosignos o como índices?

Podríamos pensar que el contexto en el que se mueve la película será el encargado de determinar si es uno u otro de los signo, pero ¿por qué debemos realizar una elección entre los dos si parece que estas imágenes cumplen con las características de ambos signos, por qué no se puede considerar a un índice sonoro? Esta respuesta incluso puede sucintar aún más preguntas: ¿de qué manera puedo determinar el contexto de una película si parece ser que podemos encontrar los signos del movimiento en el cine de tiempo y viceversa?

En el cine animado, por ejemplo, encontramos otra inquietud que nos aborda, y es que luego de haber analizado algunas de las películas del cine francés no

111

podemos encasillarlas en ninguna de las descripciones que hace Deleuze sobre la evolución del sonido en el cine. Podemos usar como ejemplo a *El ilusionista* y a *Las trillizas Belleville* en las que no hay ningún tipo de conversación y si existe comunicación debemos decir que es mínima. En la segunda de ellas, los diálogos son completamente inexistentes, y en la primera aunque hay comunicación, no podemos decir que hay diálogos. Pero no se trata de cine mudo pues de hecho podemos escuchar todos los sonidos de ambiente y tampoco cabría decir que haya un acto de habla que se encargue de producir la fabulación que nos menciona el autor en los lectosignos, aunque en *El ilusionista* podríamos pensar en una fabulación, ya que la muchacha que escapa de su pueblo, siempre creyó que la magia era real, pero no es algo que se logre a través de algún tipo de narración hablada o de conversación.

No hay ejercicios de diálogo, no hay conversaciones en ningún momento, la imagen parece tener todo lo que necesita, sin que se haya hecho del sonido, de nuevo, una propiedad de la imagen. De igual manera, en *Mary and Max* los personajes en ningún momento dicen la menor palabra, todo está enfocado en la voz en off. Parece como si los personajes hubieran perdido no sólo su capacidad de actuar, aunque eso es discutible en *Las trillizas Belleville*, pero sí han perdido por completo su capacidad de hablar, más no de entenderse. No queremos afirmar que se trate de un signo diferente de los lectosignos, pues Deleuze tiene en cuenta el silencio, pero sí podríamos decir que ha adquirido una manera diferente de expresarse. El cine animado tiene la posibilidad de hacer del silencio, no el corte que une a una imagen visual con una sonora, sino la serie en sí misma, lo que en un momento fue el aspecto no natural que se introducía en la serie, ahora parece haberse hecho la característica más común de la misma, pues la constituye.

En *Mary and Max* la voz en off parece haber vuelto como respuesta a la imposibilidad de hablar de sus protagonistas, mientras que en *El ilusionista* y *Las trillizas Belleville* el autor ha logrado la ingeniosidad o la expresividad suficiente para no tener ni siquiera la necesidad de incluir la voz en off. Ahora más que nunca el personaje es absolutamente visual y sonoro, se ha

alcanzado el mayor nivel de los Opsignos y Sonsignos, su mayor profundidad y su forma más estricta, en tanto que el personaje ni siquiera puede gritar frente a lo que está viviendo, se ha hecho completamente preso de la situación y por tanto la única salida que parece quedarle es la de su pensamiento. El cine animado ha alcanzado un nuevo nivel de estos signos, se los ha apropiado y transformado para sí mismo. De igual manera, quedan en nosotros las dudas, de si es posible pensar en los índices del tiempo, índices sonoros que señalen aspectos que se deben suponer, pero que ya no están relacionados con una acción, sino por el contrario con un recuerdo, un pensamiento o un aspecto del pasado.

Desconocemos las razones por las cuales Deleuze no incluye estas discusiones en el cine, pues algunos de los aspectos que hemos mencionado no necesariamente se suponen del análisis del cine animado, como es el caso de los Neurosignos, aun así, consideramos que un arte, aunque joven, tan amplio como el cine no puede ser abarcado en su totalidad en una o dos obras, sino que implica un proceso de análisis que se modificará a medida que se introduzcan cambios e innovaciones en el mismo, como las que se producen debido a la animación. De tal manera, consideramos al cine una fuente inagotable de investigación que vale la pena seguir trabajando y que de seguro nos ofrecerá en cada nuevo análisis una serie de nuevos aspectos que ampliarán y revalidarán todo lo realizado anteriormente y más si se tiene en cuenta la frecuencia con la que cambia el cine.

Finalmente, debemos decir que es evidente que aunque se defina una película como cine de tiempo o cine de movimiento, esto no excluye la posibilidad de que en ella se presenten signos de otro tipo de imagen. Incluso tenemos tres signos que consideramos que no se pueden determinar como signos de una sola imagen: los índices, las marcas y las desmarcas, que si bien cumplen una función dentro de la imagen-movimiento, perfectamente podemos pensar en que se adapten al cine de tiempo y cumplan una función ahora en las relaciones de temporalidad. Victor de *El cadáver de la novia*, puede

considerarse como una desmarca, pero porque está en una capa de pasado que no le pertenece, es una serie temporal de la que no hace parte.

CONCLUSIONES

La conclusión más importante a la que hemos llegado, es a que la animación es una fuente inagotable de investigación y que sus condiciones y posibilidades son tan importantes como cualquier otro género de cine. De hecho, uno de los aspectos más interesantes en la obra de Deleuze, es que no discrimina ningún género cinematográfico, si bien el dibujo animado no es tratado a profundidad, pensamos que se debe a las obras que hasta el momento se habían hecho, pues no parecían ofrecer mayor riqueza, como sí la encontramos ahora. Por lo tanto, pensar en los estudios sobre cine del autor, es pensar en una teoría sobre las bases y la naturaleza misma de la creación cinematográfica y no sobre la belleza, la profundidad y la calidad que una cinta pueda ofrecer, o si es taquillera o no.

A lo que buscamos llegar, es a que el cine animado adquiere relevancia no por la belleza de lo expresado, o por la profundidad con la que se expresa, ni siquiera si se trata de diversión infantil. Sino porque, hace parte fundamental de la construcción y transformación del cine en general y porque su existencia ha tenido gran relevancia en cuanto a la naturaleza del cine que conocemos, tanto el de preguerra, como el de posguerra y el de hoy, que sin duda ya no es el mismo. La animación hoy en día es la base y condición de posibilidad del cine de ficción de la actualidad, incluso el cineasta más conservador puede caer en la tentación de usar la animación para lograr lo que busca, sin que eso pueda ser considerado como un menosprecio de su trabajo.

La tarea que a continuación se vislumbra es, entonces, la de seguir explorando las posibilidades que la animación ofrece y abordar los problemas que aún no se han tratado como se debe: el papel del actor, el realismo de la imagen actual, la verdad de lo que se muestra y, por supuesto, la búsqueda de los signos que aún el cine animado puede ofrecernos y que de seguro este trabajo servirá de base para realizar.

Finalmente, debemos mencionar que este tipo de trabajos en los que se realiza una investigación que implica una observación detallada de un objeto de estudio concreto, son de gran valor en la medida en que el ejercicio mismo devela no sólo lo que se quiere encontrar, sino también elementos completamente novedosos que hacen que se abran las perspectivas de un tema que en un principio podría parecer pequeño. Consideramos que el valor de nuestro trabajo, no es simplemente el de reivindicar las posibilidades expresivas del cine animado y la de encontrar el valor actual de los signos, sino también el de refrescar las oportunidades que los estudios sobre cine tienen, aún cuando la época y el cine han cambiado de forma considerable y modifiquen, así sea de manera leve, la estructura que se tenía establecida.

Debemos decir que ha sido grato encontrarnos con lo que buscábamos y con las dudas que, esperamos, dejen abierta la posibilidad de que se siga trabajando con el cine y que se exploren nuevos terrenos en este campo que si bien ha sido ampliamente explorado, aún hay mucho trabajo por realizar y si se hace desde la filosofía la perspectiva será aún más interesante. No pretendíamos con nuestro texto cambiar las teorías deleuzianas, pero si nuestra investigación abre el camino para que se fortalezca lo que ya se ha hecho y se agregue lo que haga falta, entonces podremos decir que nos sentimos satisfechos.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía básica

-AUMONT, Jaques et al. *Historia General del cine*. Madrid: Cátedra, 1995 – 2008.

-DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1984.

-DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1987.

-SADOUL, George. *Historia del cine mundial*. Buenos Aires: Siglo veintiuno Editores, 2004.

Bibliografía secundaria

-BAZIN, André. *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp, 1966.

-BENJAMIN, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, en *Discursos interrumpidos I*. Madrid: Taurus, 1973.

-CAVELL, Stanley. *¿Puede el cine hacernos mejores?* Madrid: Katz, 2003.

-DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia. Pretextos, 2002.

-DELEUZE, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Ediciones Paidós, 1989.

-DELEUZE, Gilles y GUATTARI, Félix. *¿Qué es filosofía?* Barcelona: Anagrama, 1993.

-GADAMER, George. *Verdad y método*. Salamanca: ediciones sígueme. 1991

-MALDONADO, Jorge Francisco. *Música y creación: un sentido en el pensamiento de Gilles Deleuze*. Tesis doctoral en filosofía. Universidad Autónoma de Madrid: 2008.

-MARRATI, Paola. *Gilles Deleuze: cine y filosofía*. Buenos Aires: Ediciones Nueva visión, 2004.

-SAUVAGNORGUES, Anne. *Deleuze, del animal al arte*. Buenos Aires: Amorrortu Editores, 2006.

FILMOGRAFÍA

- | | |
|---|--|
| ❖ (1892) Un bon bock, Le clown et es cheines y Pauvre Pierrot | ❖ (1995) Toy Story |
| ❖ (1906) Humorous phases of funny faces | ❖ (1996) El jorobado de Notre Dame |
| ❖ (1908) Fantasmagorie | ❖ (1997) La princesa Mononoke |
| ❖ (1909) Gertie el dinosaurio | ❖ (1998) Kirikú y la bruja |
| ❖ (1920) Betty Boop y el payaso Coco | ❖ (1999) Gigante de hierro |
| ❖ (1928) La pasión de Juana de Arco | ❖ (1999) ToyStory 2 |
| ❖ (1929) Popeye el marino | ❖ (2000) Memento |
| ❖ (1920) El gato Félix | ❖ (2001) El viaje de Chihiro |
| ❖ (1928) Mickey Mouse | ❖ (2001) Shrek |
| ❖ (1937) Blancanieves y los 7 enanitos | ❖ (2003) Buscando a Nemo |
| ❖ (1940) Pinocho | ❖ (2003) Las trillizas Belleville |
| ❖ (1941) Ciudadanokeane | ❖ (2005) La novia cadáver |
| ❖ (1941) Dumbo | ❖ (2005) Wallace y Gromit |
| ❖ (1942) Bambi | ❖ (2006) Nausicaä: del valle del viento |
| ❖ (1983) Gen pies descalzos | ❖ (2007) Persépolis |
| ❖ (1986) Cuando el viento sopla | ❖ (2008) kung fu Panda |
| ❖ (1988) Akira | ❖ (2008) Ponyo en el acantilado |
| ❖ (1988) La tumba de las luciérnagas. | ❖ (2008) Vals con Bashir |
| ❖ (1988) Mi vecino Totoro | ❖ (2009) Coraline |
| ❖ (1991) Recuerdos del ayer | ❖ (2009) Mary and Max |
| ❖ (1993) Pesadilla antes de navidad | ❖ (2009) UP |
| ❖ (1994) El rey león | ❖ (2010) Alicia en el país de las maravillas |
| ❖ (1994) Titanic | ❖ (2010) El ilusionista. |
| ❖ (1995) Ghost in the Shell | ❖ (2010) Ga'hoole |
| | ❖ (2010) Inception |
| | ❖ (2010) ToyStory 3 |

- ❖ (2011) Alois Nebel
- ❖ (2011) La leyenda del dragón milenario
- ❖ (2011) Rango