

La aparición de los signos del tiempo en la animación: una reflexión desde la filosofía del cine de Gilles Deleuze

The appearance of the signs of time in animation: A reflection on the philosophy of cinema of Gilles Deleuze

L'apparition des signes du temps dans l'animation : une réflexion dès la philosophie des films de Gilles Deleuze

O aparecimento dos sinais do tempo em animação: uma reflexão sobre a filosofia do filme de Gilles Deleuze

Juan Carlos Torres-Lizarazo¹
Universidad Industrial de Santander
Bucaramanga-Colombia

Gustavo Adolfo Díaz-Contreras²
Universidad de Santander
Bucaramanga-Colombia

David Fernando Torres-Lizarazo³
Universidad del Norte
Barranquilla-Colombia

Cómo citar este artículo: Torres-Lizarazo, J. C., Díaz-Contreras, G. A. y Torres-Lizarazo, D. F. (2017). La aparición de los signos del tiempo en la animación: una reflexión desde la filosofía del cine de Gilles Deleuze. *quaest.disput.*, 10(20), 130-145

Recibido: 17/08/2016. Aprobado: 30/11/2016

-
- 1 M. Sc. Contacto: jucatoli@uis.edu.co.
 - 2 M. Sc. Contacto: gu.Diaz@mail.udel.edu.co.
 - 3 M. Sc. Contacto: dtorres12@udi.edu.co.

Resumen

La definición de cine animado dada por Deleuze en sus estudios de cine deja abierta la pregunta de si la animación puede considerarse o no como séptimo arte. Nosotros partimos del hecho de que la animación no solo es cine, sino que incluso realiza aportes significativos tanto en el desarrollo del mismo como en las discusiones filosóficas que se planteen a su alrededor. Para demostrar lo anterior, proponemos un análisis detenido de cada uno de los signos expuestos por Deleuze en su libro Estudios sobre cine dos: la imagen-tiempo (1987) en el cine animado, con el fin de profundizar y repensar la obra del filósofo francés.

Palabras clave: cine animado, imagen-tiempo, pensamiento, recuerdos, signos, tiempo.

Abstract

Deleuze's definition of animated cinema in his cinematic studies left open the question about whether animation can be considered to be the seventh art. We start with the fact that animation isn't just cinema, but that it also makes significant contributions both in the development of it and in the philosophical discussions that arise around it. In order to demonstrate this, we propose a detailed analysis of each one of the signs presented by Deleuze in his book Studies about cinema two: the image-time (1987) in animated cinema, in order to deepen and rethink the work of the French philosopher.

Keywords: animated cinema, image-time, memories, philosophy, signs, time.

Résumé

La définition des films d'animation donnée par Deleuze dans ses études cinématographiques laisse ouverte la question de savoir si l'animation peut être considérée comme le septième art ou pas. Nous partons du fait que l'animation non seulement fait partie du cinéma, mais contribue de manière significative à la fois dans son développement et dans les discussions philosophiques qui se posent autour de lui. Pour le prouver, nous proposons une analyse exhaustive de chacun des signes présentés par Deleuze dans son livre Études sur le cinéma deux: l'image-temps (1987) dans les films d'animation, en vue d'approfondir et de repenser le travail du philosophe français.

Mots clefs : Image-temps, films d'animation, pensées, signes, souvenirs, temps.

Resumo

A definição do filme animado dada por Deleuze em seus estudos de cinema deixa em aberto a questão da existência ou não de animação como a sétima arte. Partimos do fato de que a animação não é somente cinema, mas ainda faz contri-

buições significativas tanto no seu desenvolvimento e nas discussões filosóficas que surgem em torno delas. Para provar isso, propomos uma análise detida de cada um dos sinais apresentados por Deleuze em seu filme livro Estudo sobre cinema dois: a imagem-tempo (1987) no cinema animado, a fim de aprofundar e repensar o trabalho do filósofo francês.

Palavras chave: filmes de animação, imagem-tempo, memórias, pensamentos, sinais, tempo.

Introducción

En el amplio tratamiento que en los últimos años la filosofía ha dado al cine, podemos afirmar que los estudios sobre cine de Deleuze son los más completos que se han realizado desde la filosofía, pues el autor considera al cine algo completamente nuevo, que es incluso el encargado de llevarnos a la pregunta por el quehacer de la filosofía. Sin embargo, hay un aspecto que podríamos considerar aún sin resolver: 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 *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.

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 materia (Deleuze, 1984). 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 debemos olvidar la crítica que hace Bergson al cine, al que considera como la más antigua ilusión, ya que su imagen no es realmente una imagen-movimiento; Deleuze 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 solo, en otras palabras: una imagen-movimiento.

En la animación, en cambio, no parece pasar lo mismo, ya que se elabora por medio de dibujos que al ser proyectados rápidamente la persistencia del ojo une y supone 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.

El cine animado, al igual que los demás géneros del cine, inicia con una pretensión más científica que artística: capturar el movimiento. Tiene una época primitiva no muy lejana de los inicios del cine y un proceso que permite que este 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 (Aumont, 1995-2008, p. 246); para otros, oficialmente, el cine animado surge unos años antes del surgimiento del cine, con *El pobre Pierrot* en 1892 (Sadoul, 2004, p. 300). Algunos consideran que el padre de la animación es el famoso Mélié, quien realizaba trucos con técnicas de animación; y para otros el cine animado nace alrededor del año de 1917 con la aparición de películas creadas en Argentina como *El apóstol* o *Sin dejar rastros*, ambas cintas perdidas.

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. Existe una gran lista de películas animadas que no pueden pasar desapercibidas.

La afirmación de Deleuze no parece suficiente a la hora de realizar un análisis de la animación. Consideramos, no obstante, que la animación no solo es cine, sino que además permite hacer toda una verificación de los signos especificados por el filósofo francés en sus estudios sobre cine, desde los signos de la *primeidad*, *segundeidad* y *terceidad* propios del cine de movimiento hasta los complejos signos del tiempo, que son en este caso nuestro campo de análisis. Por consiguiente, será tarea de este trabajo realizar dicha verificación de los signos del tiempo creados por Deleuze en el cine animado, dejando abierta la posibilidad, incluso, de dar nuevos aportes a la clasificación de los signos y de las imágenes.

Si buscamos en el cine animado un tránsito de la imagen-movimiento⁴ a la imagen-tiempo, que pueda relacionarse con el dado en el cine fotográfico, deberíamos remitirnos a la aparición de las nuevas tecnologías que han facilitado la creación dentro del género y, además, han provocado el surgimiento de numerosas producciones independientes a los estudios de los Estados Unidos y el Japón.

4 A diferencia del tiempo en la imagen-movimiento la percepción es el primer paso de la acción, las conexiones sensorio-motrices están habilitadas para que el héroe o personaje principal pueda actuar, pueda cambiar cualquier situación englobante que se presente y produzca por tanto una nueva situación. La percepción, los afectos, las pulsiones, imágenes de la acción, son todas estadios anteriores y transitorios a la acción, en la cual el movimiento se presenta como elemento fundamental del cine.

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 dichas cintas independientes en donde podemos encontrarlo, sin excluir la posibilidad, claro está, 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.

Ahora bien, teniendo en cuenta lo anterior, 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 del cine de Deleuze.

Con esto podemos dar paso a nuestros análisis a partir de dos importantes signos, que no solo 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*.⁵

Ya en la obra de Hitchcock -como lo afirma Deleuze (1984)-, era posible encontrar la figura del espectador en el cine, no solo por las relaciones que este podía suponer por medio de un ejercicio de inferencias, sino porque el personaje principal ya no era un héroe de acción, es decir, ya no era una persona con la capacidad de modificar las situaciones en las que se veía envuelto. Por el contrario, no es más que un “espectador” que solo puede observar y oír lo que ocurre, se encuentra indefenso ante lo que sucede.

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 *Sonsignos* 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* (Murakami, 1986), pues nadie mejor que lo ancianos para representar el estado de

5 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 (Deleuze, 1984, p. 14)

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 solo no pueden construir su refugio como imaginaban, sino que al caer la bomba solo les queda esperar 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 cómo 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 posibilidad de actuar, es decir, se rompe con los lazos sensorio-motrices⁶, 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* (Masaki, 1983) 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* (Takahata, 1988), 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 transformar algo que pocos hubiesen querido que sucediera. Solo a partir de la inacción se rompen las conexiones sensorio-motrices y se permite que surja el pensamiento, la espiritualidad, el tiempo y sus signos.

A continuación analizaremos los demás signos de tiempo, no sin antes recordar que aunque para Deleuze solo con los *Onirosignos* nos acercamos al tiempo de manera directa, aún con ellos no se puede afirmar que se haya alcanzado el signo temporal 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

6 Entiéndase por lazos sensorio-motrices la capacidad de un personaje para actuar frente a la situación que se presenta, enfrentarla e incluso cambiarla.

especie de ensoñación, en donde las ilusiones se confunden con la realidad y las conexiones sensorio-motrices se rompen por medio de los movimientos rarificados: en *Vals con Bashir* (Folman, 2008), el 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 ayuden a reconstruir una memoria que no es solo 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 Deleuze (1987); no se trata ya de una memoria individual e interna, sino de una memoria externa y colectiva, esta memoria colectiva 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 anterior⁷. Estas imágenes no tienen ningún signo que las representen, 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 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*. (Deleuze, 1987, p. 273)

7 Los espacios, los lugares, los puntos comunes, constituirán una categoría de los personajes, como en el caso de Resnais (*El año pasado en Marieband*, 1963), 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.

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 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 son *las imágenes-recuerdo*, que se producen cuando el recuerdo se 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* (Lunak, 2011), el tren es el flash Back por medio del cual aparecen los recuerdos que nos introducen a una escena específica de la vida de Alios 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 directa⁸; luego de que se ha introducido al recuerdo se restablecen las conexiones sensorio-motrices, 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 sensorio-motrices se han roto del todo son los *cronosignos*, de tal manera que ahora es el movimiento el que se subordina al tiempo.⁹ 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* (Burton, 2005), y que es una estructura muy común en Tim Burton: un personaje de la película se introduce en una capa de pasado que, a su vez, para poder ser entendida, implica que nos adentremos 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, se caracteriza

8 En el momento en que el recuerdo se produce, las conexiones sensorio-motrices se restablecen, aunque el recuerdo es importante en la medida en que señala el acercamiento al tiempo y nos muestra un nuevo estatus de la subjetividad, 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.

9 Los movimientos ahora son rarificados o escasos, ya que no están en función de la acción que se va a realizar, sino a favor del tiempo o del recuerdo, ahora hablamos de moverse en el tiempo.

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 solo 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 Bergson¹⁰ 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* (Docter y Peterson, 2009) 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 de 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 para él son los que los mantiene unidos, o al menos lo mantienen unido a él con todo lo que fue su vida.

Otro 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

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



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 Chihiro* (Miyazaki, 2001) la niña corre por el pasillo y lo primero que vemos es su reflejo en el fondo, que parece acercarse 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; es una dinámica que luego, en cuanto se hable del devenir, se va a caracterizar más, pero que al 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, introduciendo en ella 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*¹¹ del devenir, ya sea como falsarios o deviniendo otro.

El personaje *Coraline* (Selick, 2009) 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

11 Deleuze define a los falsarios como aquellos personajes que por medio de su narración logran que la realidad y la ficción lleguen a confundirse.

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 si 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* (Miyazaki, 1997) nos encontramos con el devenir animal que Deleuze explora más en *Mil Mesetas* (2002), pero que no deja 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.

Los Lectosignos, según Deleuze, ya se podían encontrar en el cine de movimiento, incluso en el cine mudo, donde 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 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 visual 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 se ve en ella misma¹². 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 solo 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

12 Podemos decir que el tercer elemento narrativo del cine, después de la imagen y los diálogos, es el sonido, que complementa en muchos casos la imagen, pero que en otros llega a completarla; a adicionar información que en la imagen misma no está.

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 signos, 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 un índice sonoro? Esta respuesta incluso puede suscitar 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 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* (Chomet, 2010) y a *Las trillizas Belleville* (Chomet, 2003) 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, aquí de nuevo, una propiedad de la imagen. De igual manera, en *Mary and Max* (Elliot, 2009) los personajes en ningún momento dicen la menor palabra, todo está enfocado en la voz en off. Parece como si los personajes hubieran perdido su capacidad de actuar, aunque eso es discutible en *Las trillizas Belleville*, habiendo perdido por completo su capacidad de hablar, mas 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 se 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 señalan 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, no se 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 que se adaptan al cine de tiempo y cumplen una función ahora en las relaciones de temporalidad. Víctor, de *El cadáver de la novia* (Burton, 2005), 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. La discusión en este caso está abierta, pues solo el análisis de casos como el de la película de Burton nos permitiría establecer la definición de esos signos que consideramos adaptables a las dos imágenes, pero consideramos que ese ejercicio implica un artículo propio.

Lo que sí podemos concluir aquí es que la animación es una fuente inagotable de investigación y 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 consiste en 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 de 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.

Buscamos llegar, por tanto, a que el cine animado adquiere relevancia no solo por la belleza de lo expresado ni 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 parte de 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: 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.

Debemos mencionar también que este tipo de trabajos, en los que se realiza un análisis 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 solo 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 reivindicar las posibilidades expresivas del cine animado y encontrar el valor actual de los signos, sino también refrescar las oportunidades que los estudios sobre cine tienen, aun 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 tiene 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.

Referencias

- Abbate, A., Burton, T. y Ranft, J. (productores). Burton, T. Y Johnson, M. (directores). (2005). *La novia cadáver* [cinta cinematográfica]. Reino Unido y Estados Unidos: Warner Bros. Pictures, Tim Burton Productions, Patalex Productions, Tim Burton Animation Co., Laika Entertainment, Will Vinton Studios.
- Aumont, J. et al. (1995-2008). *Historia General del cine*. Madrid, España: Cátedra.
- Brunner, D., Cadieux, P. y Ghezelbash, R. (productores) y Sylvain, C. (director). (2003). *Las trillizas Belleville* [cinta cinematográfica]. Francia, Canadá Bélgica: France 3 Canal+, Telefilm Canadá, Société de développement des entreprises culturelles, Charente, Poitou-Charentes, National Center of Cinematography and the moving image, Región Flamenca, BBC Radio Bristol y BBC Worldwide.
- Coates, J. (productor) y Murakami, J. (director). (1986). *Cuando el viento sopla* [cinta cinematográfica]. Reino Unido: Film Four International.
- Coombs, M. (productor) y Elliot, A. (director). (2009). *Mary and Max* [cinta cinematográfica]. Australia: Melodra Pictures.
- Deleuze, G. (1984). *Estudios sobre cine uno: La imagen-movimiento*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- _____. (1987). *Estudios sobre cine dos: La imagen-tiempo*. Barcelona, España: Ediciones Paidós.
- _____. y Guattari, Félix (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia España: Pretextos.
- Folman, A., Meixner, G., Nahlieli, Y., Lalou, S., y Paul, R. (productores) y Folman, A. (director). (2008). *Vals con Bashir* [cinta cinematográfica]. Francia, Estados Unidos, Alemania, Suiza, Israel, Finlandia, Australia y Bélgica: Arte France, Razor Film, Produktion GmbH, Medienboard Berlin-Brandenburg, Bridgit Folman Film Gang, Hot Telecommunication, ITVS, Israel Film Fund, New

- Israeli Foundation for Cinema and Television, Noga Communication - Channel 8.
- Hara, T. (productor) y Takahata, I. (director). (1988). *La tumba de las luciérnagas* [cinta cinematográfica]. Japón: Studio Ghibli, Shinchosha Company.
- Jennings, C. (productor) y Selick, H. (director). (2009). *Coraline* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Universal Pictures, Laika Entertainment, Pandemonium.
- Kuchynka, M. y Strnad, P. (productores) y Lunák, T. (director). (2011). *Alois Nebel* [cinta cinematográfica]. República Checa: Negativ, Česká Televize, Pailas Film.
- Lasseter, J., Rivera, J. y Stanton, A. (productores). Docter, P. (director). (2009). *UP* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Last, B. y Chomet, S. (productores) y Chomet, S. (director). (2010). *El ilusionista* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos y República Checa: Michael London Productions, Stillking Films, Bob Yari Productions, Contagious Entertainment.
- Nakazawa, K. (productor) y Masaki, M. (director). (1983). *Gen pies descalzos* [cinta cinematográfica] Japón: MAd Huse, Gen Productions.
- Reynaud, É. (Productor y director). (1888). *Un bon bock, Le clown et es cheines y Pauvre Pierrot* [cinta cinematográfica]. Francia.
- Sadoul, George. (2004). *Historia del cine mundial*. Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno Editores.
- Suzuki, T. (productor) y Miyazaki, H. (director). (1997). *La princesa Mononoke* [cinta cinematográfica]. Japón: Tokuma. SHoten, Nippon Televisión Network Corporation (NTV), Studio Ghibli, DENTSU Muic and Entertainment.
- _____. (2001). *El viaje de Chihiro* [cinta cinematográfica]. Japón: Tokuma. SHoten, Nippon Televisión Network Corporation (NTV), Studio Ghibli, DENTSU Muic And Entertainment. Buena Vist International, Tohokushinsha Film, Mitsubishi Commercial Affairs.
- Todd, J., Todd, S., Roth, J. y Zanuck, J. (productores) y Burton, T. (director). (2010). *Alicia en el país de las maravillas* [cinta cinematográfica]. Estados Unidos: Walt Disney Pictures, Zanuck Company, The Tim Burton Productions, Team Todd, Tim Burton Animation Co.