

EL ANIMADOR COMO ARTISTA, EL ARTISTA COMO ANIMADOR. UNA RECAPITULACIÓN

Alan Cholodenko

The University of Sydney (Australia)

Alan Cholodenko (Nueva Jersey, 1940) no solo es uno de los teóricos más importantes de la animación, sino que ha hecho de la animación una forma de entender la vida. No hay arte sin ánima, sin deseo de insuflar vida; ni hay animación que no sea, en el fondo, 'lifedeath', vida/muerte, (re)animación. Con un pensamiento de corte postestructuralista, seguidor de sus mentores Jean Baudrillard y Jacques Derrida, Alan Cholodenko ha construido una sólida filosofía de la animación cuyo centro es el 'aparato animático' ('the animatic apparatus'), un término esencial para comprender la revolución que implican las tecnologías de la imagen que vertebran la ciencia, la cultura y la sociedad actuales. En "El animador como artista, el artista como animador", un artículo tan personal como penetrante, se expone el eje fundamental de su pensamiento en torno al dibujo como gesto seductor y deconstructivo.

Alan Cholodenko (New Jersey, 1940) is not only one of the most important theorists in animation, but he has made animation a way of understanding life. There is no art without 'anima', without the desire to breathe life; nor is there animation that is not, basically, 'lifedeath', a (re)animated life. With a post-structuralist thought, following his mentors Jean Baudrillard and Jacques Derrida, Alan Cholodenko has built a solid philosophy of animation around the idea of 'animatic apparatus', an essential term to understand the revolution that involves the imaging technologies that support current science, culture and society. "The animator as an artist, the artist as an animator", an essay as personal as it is penetrating, exposes the fundamental axis of his thinking about drawing as a seductive and deconstructive gesture.

Palabras clave: Creación, dibujo, intermedio, deconstrucción, muerte, ilusión.

DOI: <https://doi.org/10.4995/caa.2020.13271>

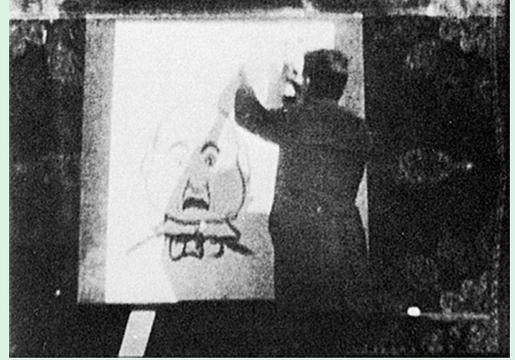
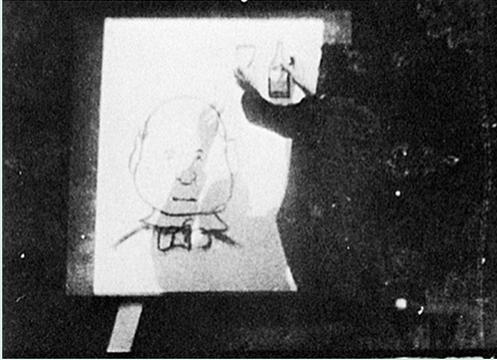


Fig. 1. James Stuart Blackton, *The Enchanted Drawing*, 1900.

Permítanme comenzar con la siguiente aseveración: no solo es el cine una forma de animación, sino que el arte es una forma de animación.

Y no solo es “la animación [...] para nosotros el “punto ciego” de los estudios cinematográficos y de las ciencias de comunicación” (Cholodenko, 2008: 12),¹ la animación también es el ‘punto ciego’ de los historiadores del arte, y permítanme añadir, también de los escritores del arte, los críticos, los teóricos, etc.

De hecho, desde hace años en los seminarios de estudios de posgrado de mi departamento de Historia del Arte —y esto se ha convertido en una especie de chiste afianzado— mis colegas esperan aguantando la respiración a que yo saque el tema de la animación y a que señale cómo su abordaje y elaboración respecto el tema entre manos no solo resultaría enriquecedor, sino que tendría la consecuencia insólita de convertir el arte en una forma de animación.

Y aunque, de mala gana, algunos de ellos

parecen estar de acuerdo conmigo, ¡aún no he visto pruebas tangibles de ello en sus presentaciones y publicaciones!

No obstante, sigo presionando sobre el tema, con los conferenciantes invitados por mi Instituto también, en efecto, dondequiera que ello me presione a mí.

Antes de proceder, aquí ofrezco un breve resumen profesional a fin de establecer mis credenciales.

Semejante giro al arte es para mí, de hecho, un retorno al campo al que me dediqué como alumno de posgrado después de renunciar al Derecho, aunque después de unos años de historia del arte, las circunstancias me llevaron a los estudios de cine, lo que me llevó, a su vez, a la University of Sydney en 1978 a crear su programa de Estudios de cine.

Por tanto, este ensayo y proyecto marcan mi retorno a la historia del arte, un campo que, por lo visto, nunca me abandonó, que nunca dejó de perseguirme, como descubrí al volver a mis

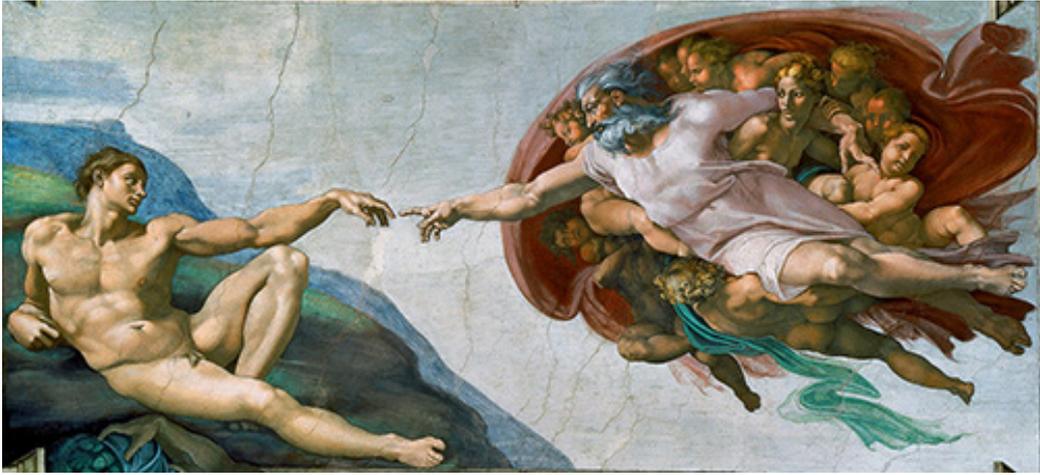


Fig. 2. Miguel Ángel, *La creación de Adán*, c. 1511-1512.

escritos sobre la animación con la intención de ver si en ellos había incluido el arte, y si lo había hecho, en cuáles.²

De hecho, ¡el arte está presente en mi primera publicación!

En mi introducción a *The Illusion of Life: Essays on Animation* (1991), abordaba el dibujo relámpago con las siguientes palabras (véanse Figs. 1 y 2):

A menudo la mano del animador sujeta la tiza u otra herramienta de dibujo que utiliza para animar las figuras dibujadas, jugando así un papel que es análogo al de Dios en *La creación de Adán* de Miguel Ángel, dando vida al tocar no con el dedo sino con su instrumento de dibujar. (Cholodenko, 1991a: 22)

Y en la nota 15 de dicha Introducción, escribí lo siguiente:

[...] aunque la acción real tiene una relación privilegiada no solo con el adulto humano sino también con el sujeto (y los estudios cinematográficos han tenido una relación con ambos), la animación de dibujos tiene una relación

privilegiada no solo con el niño sino también con lo no humano y el objeto. Y esto no es para sugerir que la animación no puede ser teorizada sin teorizar sobre la vida de los objetos (lo no humano se puede incluir en esta categoría) y viceversa. A este respecto, ¿es una mera coincidencia que, en el momento de los primeros dibujos animados (la animación de objetos liderada por Georges Méliès y utilizada por Blackton en *The Haunted Hotel*), Picasso y Braque teorizaran sobre el *tableau-objet*, el cuadro-objeto que, como objeto, obedecía sus propias reglas y tenía 'vida' propia y que estos dos ostensiblemente se estuvieran esforzando por salvar la tridimensionalidad de la pintura de tal modo que el resultado final es discutiblemente la pintura más plana en la historia del arte? (Cholodenko 1991a: 31-32).³

La vida del objeto privilegiado por la animación incluye obviamente la vida del objeto de arte, sobre cuyos juegos encantadores, mágicos y seductores (lo lúdico, que quiere decir *jugar*, proviene del latín *ludere*, que nos da la palabra *ilusión*, como en *The Illusion of Life*) escribí la primera de muchas veces en la nota 23 de esa

Introducción, utilizando *A Chary Tale* de Norman McLaren como ejemplo del modo en que el objeto, a partir de Baudrillard, seduce al sujeto, animándolo y reanimándolo, haciendo que el sujeto entre en su reino de metamorfosis, incluso a su propio pesar.

En definitiva, teóricos tan diversos como Henri Focillon en *La vida de las formas*, Eisenstein en *Walt Disney* y Paul Barolsky en *A Brief History of the Artist from God to Picasso* ofrecen una definición del arte como metamorfosis, figura privilegiada y proceso de animación.

De hecho, Eisenstein concibe de forma explícita el dibujo, la poesía y la animación como metamorfosis a partir de *Las metamorfosis* de Ovidio, como lo hace Barolsky en su concepción del arte, tratando como artistas a las figuras mitológicas griegas de Hefesto, forjador de los autómatas dorados que le servían; Prometeo, quien usa la chispa de la vida para animar el barro y convertirlo en hombre; y Pígalión, quien anima a su escultura Galatea con la intervención por parte de Afrodita, quien da vida a la escultura. El tratamiento por parte de Barolsky de estas figuras míticas como *artistas* supone un punto de confluencia sugerente con mi propio tratamiento de ellas como *animadores* míticos en mi ensayo “Speculations on the Animatic Automaton”.

Además, la relación entre el arte y la animación ya está inscrita en mis escritos sobre la grafía —a la vez escritura y dibujo— a partir de Jacques Derrida, especialmente en “The Illusion of the Beginning: A Theory of Drawing and Animation”, en el que escribí:

[...] en [su ensayo] “El origen de la obra de arte”, Heidegger describe el origen de la obra de arte como dibujo como una extracción y, a la vez, un refugiarse en la tierra, mientras los historiadores de arte (y aquí Daniel Mendelowitz es un excelente ejemplo) representan el ori-

gen de la obra de arte como dibujo como una delineación. Derrida une los dos —el dibujo como extraer y el dibujo como delineación— en ‘La retirada de la metáfora’ y ‘Cartouches’ [en su texto *La verdad en pintura*, que tendría que llamarse *La verdad en dibujo*⁵] y lo hace así para revelar que el cruce de dos “familias” del trazo en alemán —*Reissen* [arrancar, romper] y *Ziehen* [trazar, arrastrar] está relacionado con *Zeichnung* (dibujar como delineación [dibujo, diseño, plan]) en Heidegger mismo, como en su observación “*Diese Zeichnung ist der Riss*” [“este dibujo como delineación, imagen, diseño, plan es romper, arrancar”] en “La esencia del habla”. (Cholodenko, 2000: 10)⁶

Aquí, permítanme decir, como lo explico en “The Illusion of the Beginning”: en tanto que Mendelowitz respalda la afirmación de *The Encyclopedia of World Art* que “el dibujo es la base de toda experiencia gráfica, y en particular de la pintura” (Mendelowitz, 1967: 8), involucra toda experiencia gráfica/ilustrada con la aporía (esto es, una contradicción irresoluble, lógica, un *impasse*, un agujero negro) del dibujo y del comienzo.¹ En tanto que declara que “la Historia comienza con el dibujo: los registros más antiguos del hombre están en las paredes y los techos de cuevas en Francia y España” (ibídem, 33), asocia de la misma manera la Historia y los registros, de hecho *el* registro en sí, con la aporía del dibujo y del comienzo.

En segundo lugar, la aporía del dibujo y del comienzo, del origen, es la aporía del *Riss* heideggeriano. El *Riss* es la rasgadura, el desgarre, la grieta, la fisura, el hueco, la imperfección — el intervalo, el *in-between* (ese in-between tan ‘definitivo’ para la animación y su teorización, en la que Norman McLaren insistía tan convincentemente)— que es el ‘sitio’, el ‘lugar’ del ‘paso’, el trazo, la línea, del simultáneo extraer y

¹ Nota del traductor: en esta frase, la palabra “dibujo” (*draw*) implica simultáneamente al verbo *draw into*, refiriéndose a la acción de arrastrar o atraer hacia sí, y a la vez, al acto de dibujar.

extraerse, atraer y retraer, juntar y separar, de y como dibujo —el dibujo como delineación (dibujo, boceto, contorno— *dessin*) y como diseño (propósito—*dessein*), y viceversa.

En tanto que “este dibujar es el *Riss*”, es el *in-between* duplicado, lo que implica un ‘doble aprieto’, que recuerda lo que dice Jessica Rabbit: “No soy mala... ¿es que me han dibujado así!”

Si el dibujo es la base de todo arte, y dibujar no solo extrae el *riss*, sino que es el *riss* en sí, entonces del *riss* aporético, amorfo, plasmático, grafemático, animático del dibujo surge toda forma, en las artes visuales, tanto el 3D plástico como el 2D gráfico, sin que el *riss* se dé, ni que sea capaz de ser dado, como tal.

Dicho de otro modo, el *riss* es el punto ciego del punto ciego, el punto ciego que no puede ser visto pase lo que pase.

El *riss* sería la esencia, o más bien, a partir de Derrida, ‘la no-esencia’ —la no-esencia de la esencia y la esencia de la no-esencia todo a la vez— de todo arte.

Todo arte como animación dibuja el *riss*—el intervalo, el intersticio, el *in-between*.

Y viceversa.

El *riss* dibuja todo arte como animación.

Dibujar es el *riss* del *riss*, *riss* el dibujo del dibujar.

Dicho de otro modo, ya que 1) todo arte emana del dibujo, del dibujo como lo que he denominado *lo grafemático*; y 2) la animación como lo que he denominado lo animático está inextricablemente entrelazado con el dibujo como lo grafemático—a la vez el dibujo de la animación y la animación del dibujo, haciendo imposible saber dónde acaba el dibujo y dónde empieza la animación— todo arte emana de esta animática grafemática y esta grafemática animática y nunca es, por tanto, no solo dibujo como lo grafemático sino también animación como lo animático, haciendo posible entender que el dibujo es reconocido como la ‘base’ de no solo todo arte sino de la animación, aun si no se entiende que la animación es la ‘base’ del dibujo, y de ahí de todo arte.⁷

En otras palabras, ese escrito sobre el dibujo que hice asentaba la condición necesaria del arte como animación, esto es, como lo animático deconstructivo del dibujo, como el extraerse de la delineación y del diseño y a la vez la delineación y el diseño que extrae.

Así que cuando Donald Crafton afirma que “se puede decir que los dibujos que ‘cobran vida’ son el gran motivo de toda animación” (Crafton, 1979: 414), yo propondría que “los dibujos que dibujan el *riss* son el gran motivo de todo arte”— y *más que motivo*, como “idea, concepto, proceso, *performance*, medio, entorno” (Cholodenko, 2007c: 67), y de las imágenes, los objetos y los aparatos también— en otras palabras, de todo arte *como animación*, en la medida que dotar las cosas de vida y de movimiento, con el calificativo del arte como animática como *vidamuerte*, el cual quiere decir que la vida nunca puede ser ‘cobrada’, no más que la muerte, más bien el *in-between* deconstructivo, el *riss*, a la vez la vida de la muerte y la muerte de la vida.⁸

Dicho de otro modo, el dibujo del ‘origen’ como *riss* —el dibujo de su extraerse— es el origen del dibujo como ‘dibujo’, en el que el origen como lo dibujado y lo dibujado como origen es ‘originariamente’ perdido como encontrado y encontrado como perdido, diseminado, seducido, extraviado, la muerte de la desviación ‘originaria’ para Baudrillard.

Intrigantemente, en términos de Eisenstein respecto al animismo, en una sección con una extensión de menos de una página de sus escritos sobre Disney —una sección que muchos conocerán— Eisenstein define el dibujo animado como “la manifestación más inmediata del animismo ... Aquello que se sabe que está sin vida, un dibujo gráfico, es animado” (Eisenstein, 1988: 43).

Pero esta sección no trata sobre el dibujo animado de películas animadas, sino sobre el dibujo de trazos del arte rupestre primordial y primitivo.

En otras palabras, y aquí hago la siguiente afirmación: el término ‘dibujo animado’, utilizado para referirse al cine animado no solo por Eisenstein sino por Walt Disney en su programa de Disneyland *The Story of the Animated Drawing* (1955), guarda un secreto: el dibujo en sí nunca no está animado, la línea nunca está inanimada del todo, una postura perfectamente comprensible en término del animismo.⁹

En cualquier caso, esa línea tiene vida propia y está marcada en Eisenstein en su plasticismo primordial y primitivo como la esencia del dibujo y de la línea, a la vez de la animación y del arte.¹⁰

El dibujo de animación y la animación de dibujos marca el *movimiento* como inherente en la línea para un número de artistas.

Pero tanto aquella *vida* como el movimiento inherente en la línea no son evidentes; las adiciones a Eisenstein que he localizado hasta el momento, en término de comentario escrito explícito, son Picasso, Braque, Hans Richter y Viking Eggeling.¹¹ Estoy lejos de ser el primero en avanzar este punto, aunque no estoy seguro de que se haya expresado de esta manera antes.

Pero aquí he de hacer una observación parentética: la tendencia creciente de los académicos de la animación de tratar la animación como algo que solo implica el movimiento y no la vida me preocupa, en particular porque ello sugiere que el movimiento está ganando terreno cada vez más y la vida perdiéndolo, que la vida es cada vez más solamente una cuestión de movimiento.

Pero si la vida (y/o la muerte) se pierde en la ecuación, la animación misma se pierde.

Y para mí, en tanto que la vida misma y la muerte misma están por todas partes en riesgo, la animación también lo está.

Y *viceversa*.

En tanto que la animación misma está hoy en día por todas partes en riesgo, la vida y la muerte también lo están.¹²

El no articular lo animado en términos de lo inanimado, la vida en términos de la muerte, el

movimiento en términos del no-movimiento, la animación no dibuja los dibujos, esto es dibujar como un extraer, esto es, dibujar la muerte como vida, y la vida como muerte a la vez, en la misma manera en la que simultáneamente lleva lo quieto al movimiento, y el movimiento a la quietud.

Lo diría de la siguiente manera: incluso del mismo modo en el que (como lo dije en mi “*Who Framed Roger Rabbit, or the Framing of Animation*”, a partir de Derrida) el marco enmarca — también la línea ‘línea’, esto es, de-línea a la vez que línea y línea mientras de-línea, incluso a sí misma.

La línea siempre es doble, duplicada y duplicadora.

Es un doble aprieto.

La línea es *riss*.

Denomino la línea de vida, la ‘life line’, si se me permite (la vida, o mejor dicho *vidamuerte*, que desarrollé en “*Who Framed Roger Rabbit,...*” y “*The Illusion of the Beginning:...*”), como *animación virtual*, lo virtual como potencialidad, para distinguirlo de lo virtual de la realidad virtual, que es para mí lo *hipervirtual*, la forma pura y vacía de lo virtual, la forma pura y vacía de la potencialidad, un ‘virtual’ para mí, posible y desafortunadamente cada vez más real que lo real, aun cuando lo actual es cada vez más virtual que lo virtual.

Resumiendo: aunque no de manera explícita, ya escribía sobre no solo el arte en relación con la animación sino también el arte *como* animación siete años antes de escribir el siguiente párrafo en Parte 4 de la Introducción de *The Illusion of Life 2* en 2007 (disculpen la reproducción de parte de él aquí.):

...a diferencia de la mayoría de los que escriben sobre la animación, para mí la animación no es solo un arte. Y no solo es la vida y el movimiento de un género de películas, de cine, de películas ‘como tales’. Es mucho más. Es una idea, concepto, proceso, *performance*, medio, entorno; y invierte en todo arte, medios

y comunicaciones. (En otras palabras, todo arte, medios y comunicaciones son formas de animación). (Cholodenko, 2007c: 67)

Así que, no solo es el arte, i.e. las artes visuales, una forma de animación. Todas las artes, incluyendo el teatro, la danza, la música, la literatura, etc., son formas de animación.

Y aquí cuando digo ‘arte’, quiero decir tanto las Bellas y las Artes Mayores como las artes ‘menores’ y populares.

Así que, incluso en el paso necesario de echar la mirada hacia atrás para ver lo que ya he hecho, reanimándolo, y viceversa, el presente ensayo supone un paso adelante en el desarrollo de esa aseveración, el cual incluye sugerencias para nuevas lecturas, proposiciones y afirmaciones relacionadas con ese proceso.

Este proyecto que he emprendido es enorme, complejo y multicolor, con tantas facetas que investigar, que incluye no solo las variopintas historias, teorías y filosofías de arte sino también las áreas relacionadas como son las historias de la historia del arte, la teoría de arte, las filosofías de arte, la estética y la crítica del arte.

Esto implica claramente investigar las ideas de artistas, historiadores, críticos y teóricos, que incluye al campo de los estudios cinematográficos y los estudios sobre la animación, particularmente en el área del tratamiento de la noción del animador como artista, autor y creador, e incluye también las áreas más corrientes como la animación de bellas artes, la cual, como ya sabemos, entra ya en el terreno del cine de vanguardia.

Para mí, la convocatoria de este congreso sobre *The Animator* une la animación con el arte en general a través de la frase ‘el papel del creador, el artista, el animador’, como yo mismo vinculaba el papel del animador con aquel del autor, y con el del creador, mediante el *autor* latín, que significaba creador, en mi “(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix”, Parte 2: “A Difficulty in the Path of Animation Studies”, publicado en *Animation Studies*.

Conocía al ‘autor’ mediante la teoría del *auteur* en los estudios cinematográficos, donde fue sometido a una crítica masiva. El *auteur* en los estudios cinematográficos procedía del modelo del artista en “el sistema moderno de bellas artes”, como lo denomina Larry Shiner en su *The Invention of Art*, un sistema que incluye la historia del arte. Es un modelo que nos viene heredado del siglo xviii, pero cuyas raíces están en la teología —el Dios judeo-cristiano el modelo artista-autor-creador-animador de todo artista-autor-creador-animador— y por tanto, anteriormente, en la mitología, mi propuesta para el congreso recurre a mi representación y destrucción del animador lleno de espíritu como autor en mi “(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix”, Parte 2.

Sencillamente, el modelo de la animación del animador como artista es el mismo modelo que la historia del arte tiene del artista como animador, pero con la parte de la animación reprimida, aunque esta vuelve de manera reveladora en las Bellas Artes, que incluye la historia del arte, como en todas las ‘disciplinas’, aquellas maneras que he mencionado al principio de este ensayo que tanto me han irritado y provocado, las cuales busco remediar.

Así que la visión del animador como autor-creador íntegro es una visión del animador como artista íntegro, origen puro, fuente pura, la cual es la visión moderna del artista, ¡y punto! Una visión a la vez del animador como artista moderno y del artista moderno como animador.

El cual me permite presentar, como un primer paso, a mis historiadores del arte negociantistas del artista como animador —lo que yo denomino el ‘artista-animador’— el animador como artista —lo que denomino el ‘animador-artista’.

Pero esto ya lo sabían, ¿a que sí?

Pero los análisis y las críticas del autor en los estudios literarios (“¿Qué es un autor?” de Michel Foucault y, sobre todo, “La muerte del autor” de Roland Barthes) y en la filosofía (la



Fig. 3. Miguel Ángel, *La creación de Adán*, detalle de las manos.

diseminación por parte de Derrida de presencia, esencia, identidad, autoidentidad, etc.) que fueron importados en los estudios cinematográficos no serían conocidos en los estudios sobre la animación si los estudios literarios, la filosofía y los estudios cinematográficos son ignorados por los académicos de animación, en efecto timando los estudios sobre la animación y, así, la comprensión de la animación en sí.

Que aquellas personas en los estudios de la animación que entienden la animación como una forma de *cine* entiendan los estudios cinematográficos —su historia y sus teorías— como irrelevantes para los estudios de la animación no tiene sentido para mí.

En cualquier caso, mi búsqueda es, en resumidas cuentas, para cualquiera que haya postulado de forma patente y que haya elaborado sobre el arte *como* animación—lo que llamo ‘animación de arte’.¹³

Y no solo el arte como animación sino *el arte-ficio como una forma de aquel in-between de todas las cosas que yo llamo lo animático*.

Llevar la esteticización de Bellas Artes del animador como artista a un nuevo terreno —bueno, a un viejo terreno o dos se tornan ‘nuevos’— mediante, primero, el retorno a ese cuadro mito-teo-lógico que ofrecía al sistema moderno de arte occidental su primer modelo del maestro-creador-animador artista-*auteur*-divino del universo y de todo, un retorno al

mismísimo *La creación de Adán* de Miguel Ángel (Fig. 3), al contacto entre el *digitus spiritus* del Dios animador, el dedo de su mano derecha —aquella mano con la que toda obra se mide, aquel dedo que según San Agustín respira vida en Adán— y al artista *como animador divino* en su semejanza con Dios, blandiendo el instrumento de dibujar (extrayendo el aliento, en efecto *anima*, no solo como aliento sino también aire, vida, alma) como doble del *digitus spiritus* del Dios animador, y seguir marcha atrás a partir de allí, a la caverna de Platón, a las cuevas paleolíticas y más allá.

Dr. Alan Cholodenko es Catedrático Emérito en The University of Sydney.

Este ensayo se presentó en el congreso titulado *The Animator* de la Society for Animation Studies, que tuvo lugar en Toronto en 2014, y se publicó originalmente en *Animation Studies*, vol. 10, 2015. Se ha modificado para su publicación en esta revista.

© Del texto: Alan Cholodenko.

© De la traducción: Anthony Nuckols.

© De las imágenes: dominio público.

Bibliografía

BAROLSKY, Paul, 2010. *A Brief History of the Artist from God to Picasso*, Pennsylvania: The Pennsylvania State University Press, University Park.

BAUDRILLARD, Jean, 1997. "Objects, Images, and the Possibilities of Aesthetic Illusion", en ZURBRUGG, Nicholas (ed.), *Jean Baudrillard, Art and Artefact*, Londres: Sage Publications, in association with the Institute of Modern Art, Brisbane.

CHOLODENKO, Alan, 1991a. Introduction, *The Illusion of Life: Essays on Animation*, (ed.) Alan Cholodenko, Power Publications in association with the Australian Film Commission, Sydney.

CHOLODENKO, Alan, 1991b. "Who Framed Roger Rabbit, or The Framing of Animation", en *The Illusion of Life: Essays on Animation*, en CHOLODENKO, Alan (ed.), Sídney: Power Publications in association with the Australian Film Commission.

CHOLODENKO, Alan, 1997. "OBJECTS IN MIRROR ARE CLOSER THAN THEY APPEAR": The Virtual Reality of *Jurassic Park* and Jean Baudrillard', en ZURBRUGG, Nicholas (ed.), *Jean Baudrillard, Art and Artefact*, Londres: Sage Publications, in association with the Institute of Modern Art, Brisbane (reimpreso en *International Journal of Baudrillard Studies*, vol. 2, no. 1, January 2005).

CHOLODENKO, Alan, 2000. "The Illusion of the Beginning: A Theory of Drawing and Animation", *Afterimage*, vol. 28, no. 1, July/August.

CHOLODENKO, Alan, 2003. "Apocalyptic Animation: In the Wake of Hiroshima, Nagasaki, *Godzilla* and Baudrillard", en GRACE, WORTH y SIMMONS (eds.), *Baudrillard West of the Dateline*, Nueva Zelanda: Dunmore Press.

CHOLODENKO, Alan, 2004a. "The Borders of Our Lives": Frederick Wiseman, Jean Baudrillard and the Question of the Documentary', *International Journal of Baudrillard Studies*, vol. 1, no. 2, July.

CHOLODENKO, Alan, 2004b. "The Crypt, the Haunted House, of Cinema", *Cultural Studies Review*, vol. 10, no. 2, September.

CHOLODENKO, Alan, 2007a. "Animation—Film and Media Studies' "Blind Spot", *Society for Animation Studies Newsletter*, vol. 20, no. 1.

CHOLODENKO, Alan, 2007b. "(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix', Part 2: 'A Difficulty in the Path of Animation Studies", *Animation Studies*, vol. 2.

CHOLODENKO, Alan, 2007c. Introduction, *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, en CHOLODENKO, Alan (ed.),

The Illusion of Life 2: More Essays on Animation, Sidney: Power Publications.

CHOLODENKO, Alan, 2007d. "Speculations on the Animatic Automaton", en CHOLODENKO, Alan (ed.), *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, Sidney: Power Publications.

CHOLODENKO, Alan, 2008. "Why Animation, Alan?", *Society for Animation Studies Newsletter*, vol. 21, no. 1.

CHOLODENKO, Alan, (2011). "(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix', Part 3: 'Death and the Death of Death", en BOWMAN, C (ed.) *Selected Writings From the UTS: Sydney International Animation Festival 2010 Symposium*, Sidney: Faculty of Design, Architecture & Building, University of Technology Sydney, Australia (reimpreso en *International Journal of Baudrillard Studies*, vol. 11, no. 1, January 2014).

CHOLODENKO, Alan, 2014. "First Principles' of Animation", en BECKMAN, Karen (ed.), *Animating Film Theory*, Durham: Duke University Press.

CRAFTON, Donald, 1979. "Animation Iconography: The "Hand of the Artist", *QRFS*, Fall.

DERRIDA, Jacques, 1978. 'The *Retrait* of Metaphor', *Enclitic*, vol. 2, no. 2 (Fall).

DERRIDA, Jacques, 1987. "Cartouches", en

The Truth in Painting, Chicago: The University of Chicago Press.

EISENSTEIN, Sergei, 1988. *Eisenstein on Disney*, Londres: Methuen.

FOCILLON, Henri, 2010. *The Life of Forms in Art*, México D.F: UNAM.

LACOUÉ-LABARTHE, Philippe, 1989. 'Typography', en C FYNSK, Christopher (ed.), *Typography*, Cambridge, Massachusetts: Harvard University Press.

LESLIE, Esther 2002. "Zero, Dots and Dashes: Drawing and the European Avant-Garde", en *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*, Londres: Verso.

MENDELOWITZ, Daniel Marcus, 1967. *Drawing*, Nueva York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.

PAPAPETROS, Spyros, 2012. *On the Animation of the Inorganic: Art, Architecture, and the Extension of Life*, Chicago: University of Chicago Press.

SHINER, Larry, 2001. *The Invention of Art: A Cultural History*, Chicago: The University of Chicago Press.

WELLS, Paul, 2009. *The Animated Bestiary: Animals, Cartoons, and Culture*, New Brunswick: Rutgers University Press.

WORRINGER, Wilhelm, 1927, 1957. *Form in Gothic*, Londres:Alec Tiranti.

Notas

¹ Sobre el ‘punto ciego’ de los estudios cinematográficos, véase mi “Animation—Film and Media Studies’ “Blind Spot” en la *Society for Animation Studies Newsletter*, vol. 20, no. 1, Spring 2007, y mi “First Principles” of Animation”, en *Animating Film Theory*, editado por Karen Beckman y publicado por Duke University Press en 2014. El segundo es una forma abreviada de la conferencia plenaria que di en el congreso de la Society for Animation Studies en el Royal Melbourne Institute of Technology en Melbourne en 2012.

² Mi consideración del arte en términos de animación es un proyecto que nace al pedir a una antigua alumna mía, Catherine Lumby, que se encargara como comisaria de una exposición de arte y de animación que ella tituló *Reanimators* y que formó parte de mi congreso *THE ILLUSION OF LIFE* que tuvo lugar en 1988.

³ Además, como proponía en aquella nota, para mí hay un juego entre lo bidimensional (la caricatura dibujada, los dibujos animados infantiles y los objetos de la animación de dibujos) y lo tridimensional (lo ‘fotografiado’, el sujeto humano en acción real, además de la tridimensionalidad del personaje adulto humano) que rige en el cine desde antes de su propia inceptión hasta hoy en día, que, para mí, privilegia lo bidimensional. Aquí agregó lo siguiente: semejante privilegio se topa con las teorías sobre arte e imagen de Jean Baudrillard, según quien lo bidimensional, esto es la sustracción de una dimensión de la realidad tridimensional, es lo que inaugura el poder de la ilusión de la imagen. Véase su “Objects, Images, and the Possibilities of Aesthetic Illusion”, en *Jean Baudrillard, Art and Artefact*, ed. Nicholas Zurbrugg, Sage Publications, Londres, 1997, p. 9.

⁴ En términos de esa vida, véase mi “OBJECTS IN MIRROR ARE CLOSER THAN THEY APPEAR”: The Virtual Reality of *Jurassic Park* and Jean Baudrillard”, nota 18 (nota 19 en la reedición), en la que hago referencia a ‘Typography’ de Philippe Lacoue-Labarthe en el que relata la caracterización por parte de Pierre Maxime Schuhl de lo que inquieta a Platón es el ámbito de lo plástico o en la ficción, esto sería lo inquietante! Lacoue-Labarthe se refiere a ello de la siguiente manera: “This is mimesis, the “disquieting strangeness” of fiction: undecidability “itself” (Lacoue-Labarthe, 1989: 93, nota 79). También recojo este comentario en “Speculations on the Animatic Automaton”, *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation*, pp. 504-505. No solo lo inquietante forma parte de mi Complejo Críptico de la animación como lo animático, en tanto que todas las artes son formas de animación para mí, este Complejo subyace y opera en todas las artes. Sobre este Complejo, véase mi primera propuesta de él en “The Crypt, the Haunted House, of Cinema”, *Cultural Studies Review*, vol. 10, no. 2, septiembre 2004, p. 107, por no decir más de una decena de otros ensayos que abordan el tema. En cuanto a la vida, o mejor dicho, la hipervida del artista, véanse mis referencias a Andy Warhol en “Apocalyptic Animation: In the Wake of Hiroshima, Nagasaki, *Godzilla* and Baudrillard” y ““The Borders of Our Lives”: Frederick Wiseman, Jean Baudrillard and the Question of the Documentary”.

⁵ Un tema abordado junto con Derrida y con el que él estaba de acuerdo en una conversación mantenida durante una visita a Sydney en agosto del 1999.

⁶ Véase Derrida, “The Retrait of Metaphor”, *Enclitic*, vol. 2, no. 2 (Fall 1978), pp. 27-33; y “Cartouches”, *The Truth in Painting*, p. 193.

⁷Y para aquellos que quieran concebir la animación, o una forma o modo de ella, como un arte en sí misma y *por definición*, si es un arte, ella, como todas las formas de arte, es una forma de lo animático. Y, por ende, lo grafemático.

⁸Aquí un punto crucial y relacionado con respecto a la vida animática de las imágenes y los objetos, incluyendo a los objetos de arte, sean estos orgánicos o inorgánicos, y sus teorías. Para mí, pensadores como Gilles Deleuze, Baudrillard, Derrida, Paul Virilio, etc., son pensadores animáticos no solo de la animación pero de lo animático, incluyendo la vida animática del objeto: por ejemplo, Deleuze, de la vida inorgánica no solo de los objetos en el cine pero del cine en sí mismo— el cine como “montaje mecánico”, como autómatas espirituales y materiales; y Virilio, de un mundo reanimado por sus objetos y sus tecnologías de velocidad y de guerra. En tanto que una de las mayores críticas del estructuralismo partía de la inhabilidad de explicar la energía, el movimiento, el cambio, la mutación, la metamorfosis, etc., pensadores ‘posestructuralistas’ como Deleuze, Baudrillard, Derrida y Virilio proponen un desafío a la estaticidad, la inertidad, del estructuralismo, en una sola palabra, la inanimidad, con modelados dinámicos, vitales, vivos, animados —en efecto, animáticos— no solo en su trabajo sino (llevados a cabo, interpretados) por medio de su trabajo. Parte de este material sobre sus teorías de la vida de objetos inorgánicos ya ha llegado a estar presente en mis propias publicaciones.

⁹Agradezco a Paul Wells la referencia al programa de Disney en su *The Animated Bestiary* (p. 44). En este programa, Disney se refiere a las imágenes de animales en las cuevas de Lascaux como, según

Wells, ‘el primer ejemplo de buscar animar el movimiento animal por parte de la humanidad’ (p. 44). El comentario de Disney es perspicaz, un primer paso hacia mi propia denominación de los dibujos rupestres, el arte rupestre, como no solo una aspiración a la animación sino como animación en *sí misma*, animación del arte (si no más bien—artificio, lo animático), concebible (pero demasiado simple) en términos de ánima/animal/animismo.

¹⁰Para mí, esa plasmaticidad, plasticidad, lo que de otro modo se podría llamar ‘elasticidad’, propia de la animación pero necesariamente en la definición o en el definir de la animación, haciendo que esta se vuelva en sí misma plasmática, plástica, elástica, operando de forma subordinada y representando aquella, para mí, no esencia de la animación como lo animático.

¹¹Véase Esther Leslie, “Zero, Dots and Dashes: Drawing and the European Avant-Garde” en *Hollywood Flatlands: Animation, Critical Theory and the Avant-Garde*. Para el comentario de Richter sobre Eggeling y cómo llegó a ver sus dibujos analíticos como ‘seres vivos’, véase mi “The Illusion of the Beginning”, p. 11. Los escritos de los expresionistas, los orfistas, los vorticistas, los futuristas italianos y los surrealistas se prestan a ser investigados en este aspecto.

¹²Véase mi “(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix”, Parte 3: ‘Death and the Death of Death’. Con la transformación de la realidad de segundo orden baudrillardiano a su hiperrealidad de tercer orden, como también escribo en el presente ensayo y en tantos otros, la animación se pasa a sí misma en forma pura y vacía, transformándose en hiperanimación, tal y como la vida se transforma en

hipervida, la muerte en hipermuerte, lo animático en lo hiperanimático.

¹³ En el momento de la presentación del presente ensayo, entre los historiadores del arte que, a mi parecer, pedían más investigación, estaban Wilhelm Worringer, con sus dos formas de animación en objetos de arte, aquella de la línea orgánica realista del arte clásica y, según él la más fuerte, aquella de la línea inorgánica abstracta del ornamento gótico del norte (Worringer la influencia sobre la noción de Deleuze de la vida superior de objetos inorgánicos); y Henri Focillon, para quien ‘la vida misma actúa esencialmente como creadora de formas. La vida es forma...’ (Focillon 2010, pp. 12-13), forma, que incluye a la forma plástica, que tiene “el movimiento de la vida” (Focillon, 2010: 18). Además, en ese momento, lo más parecido a una afirmación explícita de que el arte es la animación hecha por un historiador del arte vivo venía de Spyros Papapetros en su libro *On the Animation of the Inorganic* (2012), en el que, en su intento de localizar los orígenes de lo que llama ‘la cultura animada contemporánea’, que quiere decir que uno ‘está cada vez más poseído por el espíritu de la animación’ (p. vii), investiga acerca de ‘los discursos de movimiento simulado y la vida inorgánica que evolucionó del terreno análogamente vivificado del tiempo finisecular anterior’ (p. vii). Estos discursos son las teorías del arte de destacados historiadores del arte alemanes a finales del siglo xix y principio del xx —de nuevo, Wilhelm Worringer—, además de Aby Warburg y Alois Riegl— la noción de Worringer del “pathos uncanny que se adjunta a la animación de lo inorgánico”, lo que le da a Papapetros

el título de su libro en el que amplía aquellas “teorizaciones históricas de la animación para incluir las vanguardias de principios del siglo xx en el arte y la arquitectura: [Fernand] Léger, Mies van der Rohe y [Salvador] Dalí” (p. xii). (Aquí me detengo para expresar mi agradecimiento a Papapetros por reconocer mi trabajo en su libro, aunque ese reconocimiento se tuvo que suprimir por cuestiones de extensión). A continuación entraré en estos historiadores del arte, además de otros que he descubierto desde la presentación del ensayo y quienes de la misma manera describen y/o inscriben y/o apoyan el arte de una manera discernible y significativo *como o afin a* la animación. Pero cabe una advertencia: muchos de ellos parecen proyectar la animación del sujeto humano *en* el objeto, antropomorfizándolo, en lugar de considerar la animación como algo inherente *en* el objeto, en tanto que el objeto tiene ‘vida propia’, que dispuesto de, para usar una expresión en boga en décadas recientes, *agency*, que es para mí un sinónimo de la animación, de la capacidad de animar. Semejante proyección, la antropomorfización, es para mí un modo de menoscabar no solo el objeto sino también la animación.

¹⁴ En efecto, Shiner, en *The Invention of Art*, lo que yo llamaría *The Animation of Art*, afirma: “En los estudios del cine como parte de las bellas artes, el ideal del artista-genio solitario dio paso a un enfoque del director como auteur” (p. 287). Véase mi “(The) Death (of) the Animator, or: The Felicity of Felix”, Parte 2, para mi planteamiento y mi desafío —mi propia deconstrucción de— de la noción del autor como animador, en efecto maestro animador.



Biografía

Dr. Alan Cholodenko es ex Jefe de Departamento y Profesor Titular de Estudios de Cine y Animación en el Departamento de Historia del Arte en The University of Sydney, donde ahora es Catedrático Emérito. Ha sido pionero en la articulación de la teoría de la animación, la teoría del cine y el pensamiento francés postestructuralista y posmodernista, en particular el de Jacques Derrida y Jean Baudrillard. Organizó THE ILLUSION OF LIFE, el primer congreso internacional sobre animación del mundo, en Sídney (1988); editó la antología de ese evento, *The Illusion of Life: Essays on Animation*, el primer libro del mundo de ensayos académicos que teoriza la animación (1991), así como organizó un segundo congreso en 1995, THE LIFE OF ILLUSION, y editó su antología, *The Illusion of Life 2: More Essays on Animation* (2007). Su ensayo "The Animation of Cinema" ganó el Premio McLaren-Lambart 2010 de la Society for Animation Studies. Entre sus publicaciones más recientes se encuentran "First Principles" of Animation" en *Animating Film Theory*, editado por Karen Beckman y publicado por Duke University Press en 2014; y "The Expanding Universe of Animation (Studies)", *Animation Studies*, vol. 11, 2016. Ha presentado trabajos en muchas universidades y conferencias a nivel internacional y su trabajo ha sido traducido a varios idiomas.